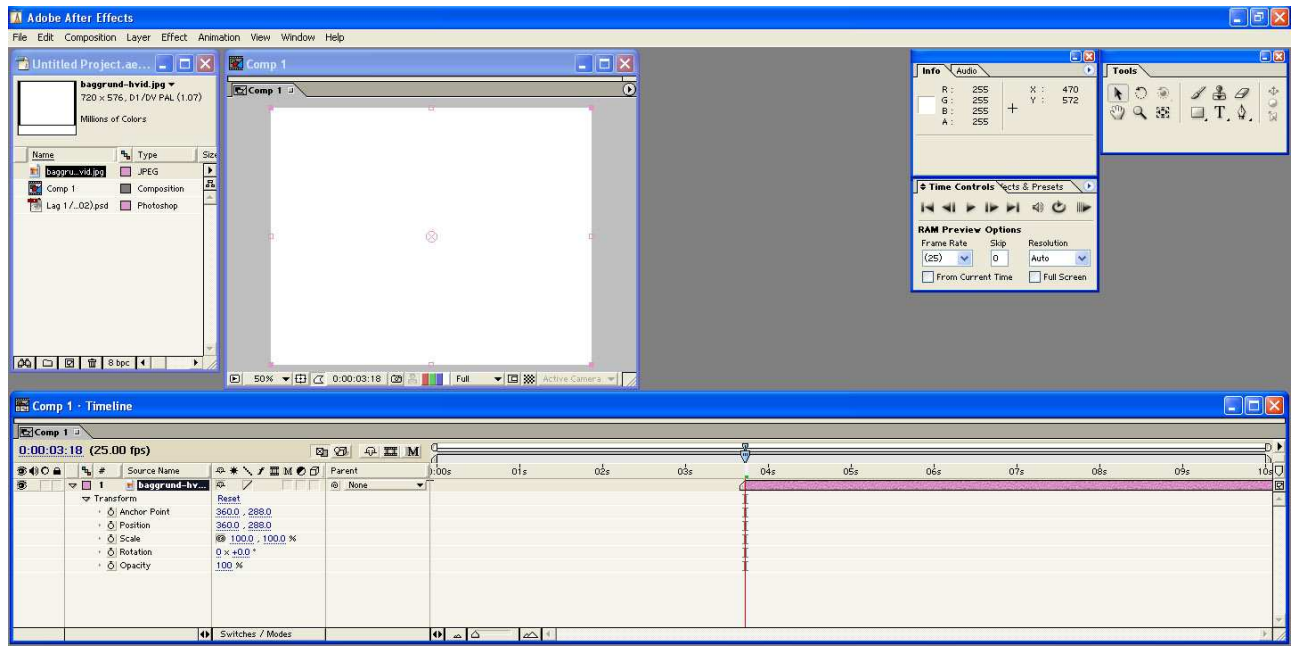


Første møde med skærbilledet i After Effects 6,5 PRO – Lidt om animering

Hvert lag i Compositionen har et afmærket ankerpunkt. Det er koordinaterne for diagonalernes skæring. Der er flere måder at bevæge et lag i forhold til et andet lag eller i forhold til baggrunden:



Grafisk: Man kan ændre en positions værdi ved at vælge det pågældende lag i Compvinduet og **trække det til en ny plads** – f.eks. 10 pixels til venstre. Værdierne på Timeline ændres. Numerisk: ved at **trække** i den understregede værdi i linjen **Position** på Timeline. Ved at klikke på værdien for Position og **indtaste** ankerpunktets nye **koordinater**.

Når man importerer en fil, læges den i et nyt lag i Projektvinduet. Herfra kan laget trækkes til Timeline og placeres valgfri over eller under de lag, der ligger på Timeline i forvejen. Lagene læses fra oven således at baggrundslaget ligger nederst. Du åbner til et lags forskellige indstillinger ved at klikke på trekanten til venstre for lagets navn. Du kan åbne yderligere ved at klikke på de trekanter, der kommer frem, eks.: Masks, Effects, Transform. Her kan indstilles eller vælges værdier, som den valgte funktion styrer. Lagene lukkes igen ved at du klikker på trekanterne, så pilespiden vender mod højre. Det letter oversigten, hvis der kun åbnes for de lag, du arbejder i.

Keyframes

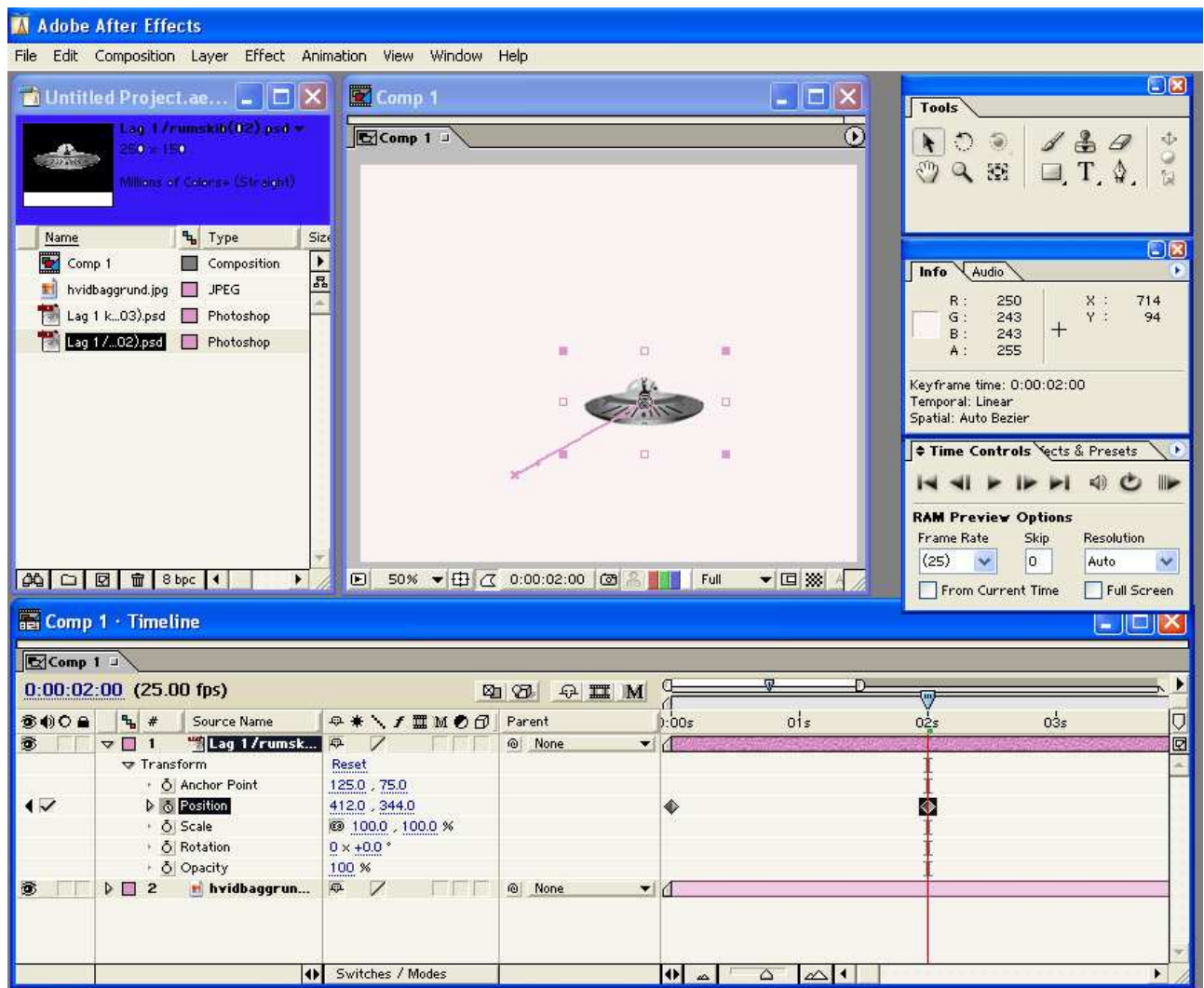
After Effects (AE) bruger keyframes til at fremstille og styre animationer. En keyframe bestemmer det tidspunkt i en composition, hvor en bestemt handling skal ske. Animation kræver mindst 2 keyframes, idet AE gennemfører animationen mellem de to afsatte punkter. Programmet beregner forløbets enkelte billeder ved at sammenholde: Hvorfra kommer jeg; - hvor skal jeg ende og hvad skal jeg lave i mellemtiden. En keyframe kalder informationer om ændringer mellem de to punkter. Man kan ændre lag-egenskaber både med og uden brug af keyframes. Hvis man ikke afsætter en keyframe, eller kun bruger en enkelt frame, gælder den indstillede værdi hele klippet.

Hvert lag har et ur, som man klikker på, mens Timeline-markøren står på den tid, hvor animationen starter. Når stopuret er sat i gang (markøren bevæger sig hed ad Timeline) fortsætter dette forløb indtil markøren når stoppunktet. Hvis man ændrer undervejs, sætter AE nye keyframes hver gang der sker ændring i tid eller plads.

Stopuret er inaktiv hvis skiven er tom, aktiv hvis viserne ses.

For at løse de næste øvelser, skal du bruge de filer, der ligger på den CD, der hører til lektionen.

Se nærmere om skærbilledet, keyframes og Timeline på næste side.



I eksemplet herover er lag1/rumskib markeret. Det er altså i dette lag, vi arbejder. Du kan se, at linjen **Position** er markeret. Der er afsat en keyframe til tiden 0 sek, idet stopuret er aktiveret. Så er markøren trukket til 2 sek. og derefter er rumskibet trukket til sin nye plads. Idet musepilen slipper rumskibet, afsættes en keyframe. Ude i 1. kolonne er der nu flueben i boxen og pil til venstre. Det er muligt at sætte nye keyframes ved at sætte flueben i boxen og at springe fra keyframe til keyframe ved at klikke på dette sæt af pile.

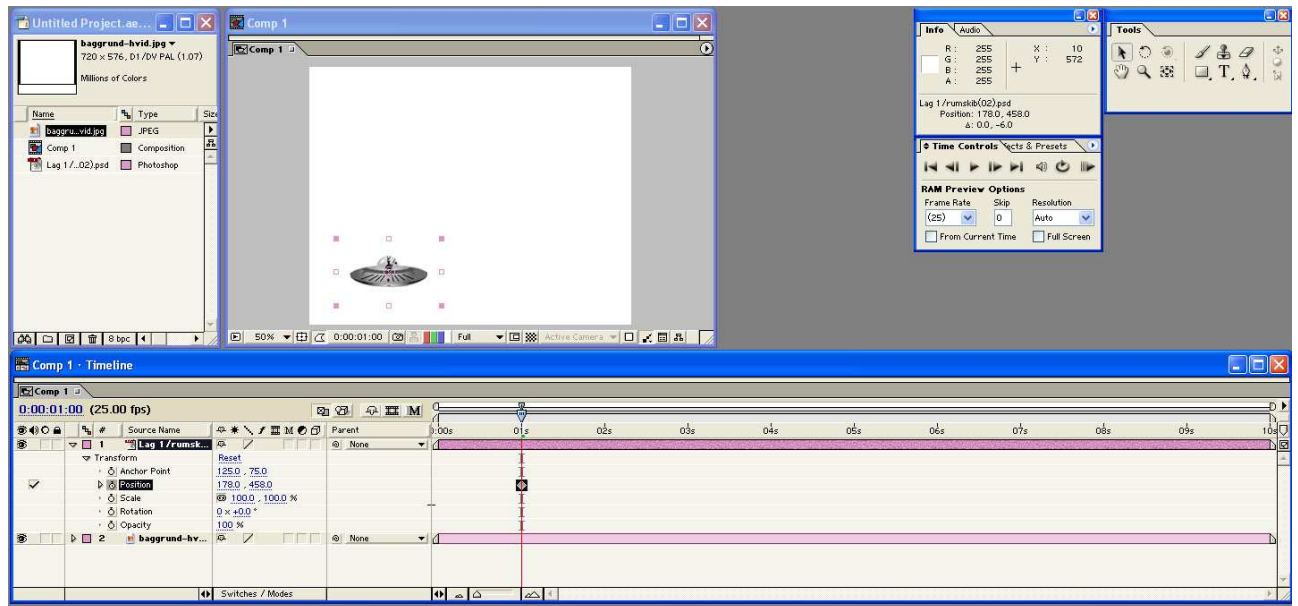
Du kan slette en keyframe: Marker eller <CTRL>+<Z> eller vælge Effect, Remove All.

For at lette indtastningerne under de følgende eksempler, kan du importere et Adjustment-lag, der let kan fjernes igen, hvis noget skal rettes. Marker laget og tast .

Klik Layer, New, Adjustmentlayer og træk det til Timeline

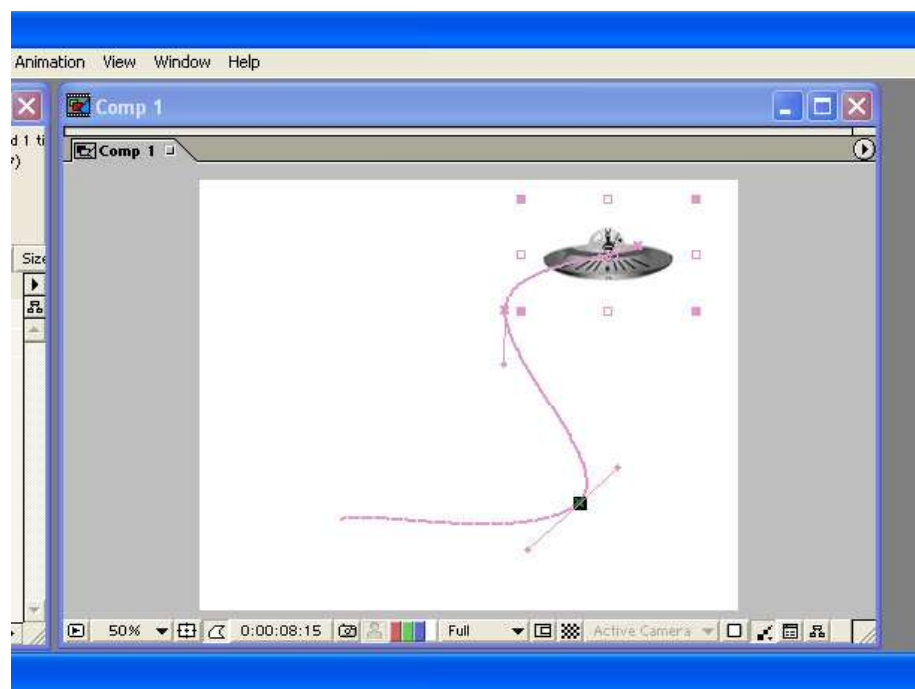
På dette lag kan du arbejde med alle effekter. Og de kan slettes igen uden indvirken på de andre lag. På skærmdumpet ses øverst til højre en værktøjskasse og en palet med fanebladet Time Controls. Værktøjskassens ikoner giver dig værktøjer til at bearbejde de forskellige elementer, mens ikonerne i Time Controls bruges, når en opgave skal prøvekøres.

Pilene udløser **Kør, Kør 1 frame frem/tilbage, Kør til slut/start**.



I eksemplet er filerne *rumskib2.psd* og *baggrund.jpg* importeret til den åbne composition og trukket til Timeline. Markøren er sat på 1 sek. og rumskibet trukket ned i venstre hjørne. Idet uret **Position** aktiveres, sættes et firkantet ikon på Timeline og der fremkommer et flueben i ruden til venstre for Position. Træk tidsmarkøren til 9 sek. og flyt rumskibet op i det øverste højre hjørne. Idet du flytter fartøjet, trækkes der et spor på baggrunden. Sæt flueben i ruden ud for **Position**, hvis der ikke allerede er afsat en keyframe. Ved venstreklik i det tomme felt på Timeline, fjernes det synlige spor og de sorte rammer omkring de afsatte Keypoints.

Start animationen med <Mellemlum>. Følg forløbet både på skærm og på Timeline. Stop med nyt tryk på <Mellemlum> - Skub markøren til 1:00 og rumskibet følger med til udgangspunktet. – Flyt markøren til 4 sek., klik på kurven og træk rumskibet lidt ud til højre. Flyt markøren til 7 sek. og træk rumskibet lidt op og til venstre. Samtidig med at der fremkommer en kurve, afsættes der to nye keyframes på Timeline. På kurven, der ses herunder findes et par håndtag, der kan bruges, hvis kurvens forløb skal justeres.

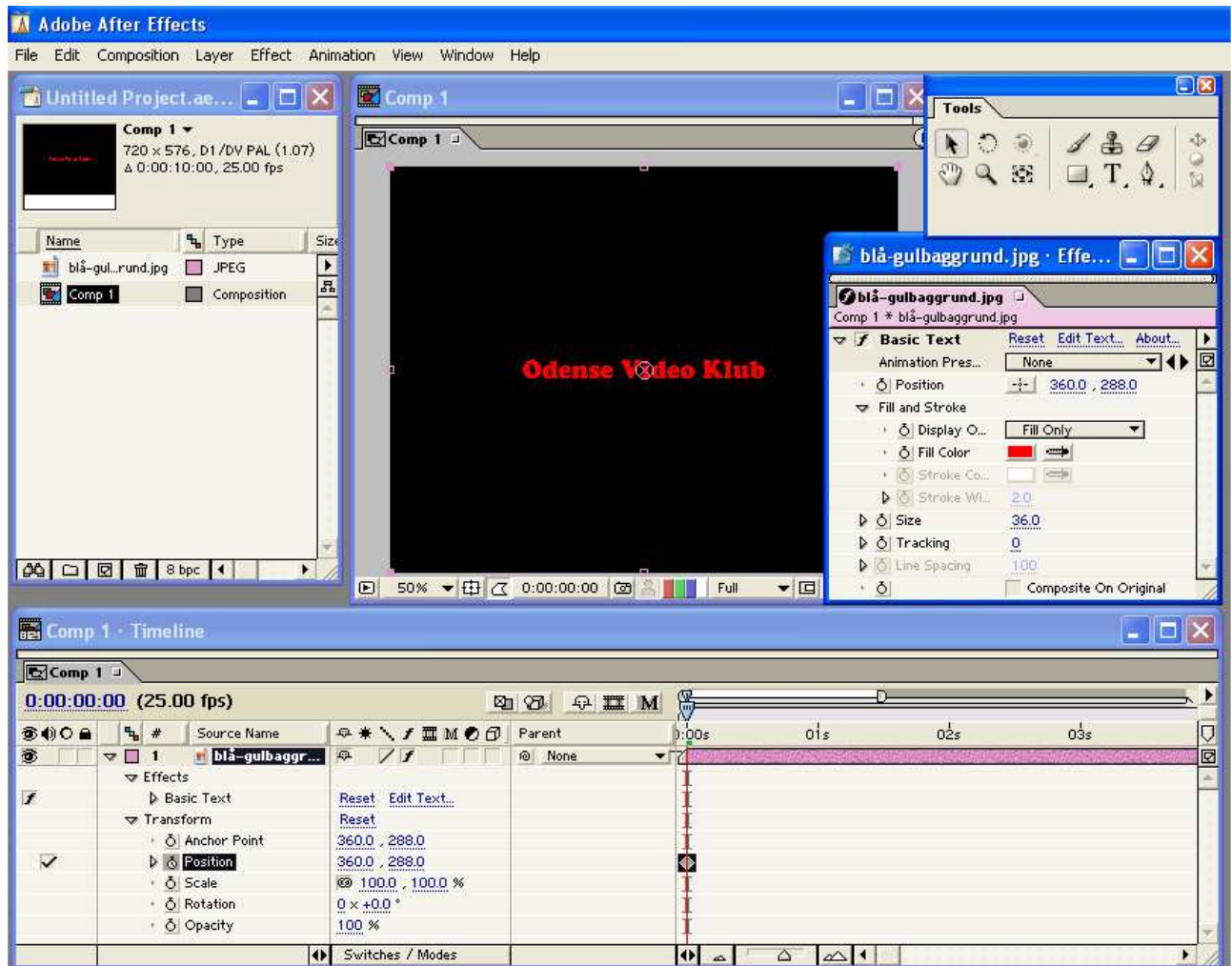


Arbejde med tekst

Opret et projekt med en Composition, varighed 10 sek. Importer *blåbaggrund.jpg* og træk den til Timeline. Du kan naturligvis også vælge en af de andre forslag eller selv fremstille en baggrund i f.eks. PS. 720x576 pixels.

Klik **Effect, Text, Basic text** – og tekstlaget er lagt på plads

Samtidig åbnes der en dialogbox, hvori teksten kan indskrives. Fonten kan samtidig vælges. Indtast "Odense Video Klub", OK. Teksten ses på skærmen i Comp 1 og samtidig er der fremkommet en palet, hvor du kan tilpasse skriften



Klik på farveprøven for at kunne vælge farve. **Vælg lysegrøn, Size 36, Tracking 0, OK**

Træk markøren til 0 sek. Klik Stopur for Position, Size og Tracking, Nu er der sat keyframes.

Træk markøren til 6 sek., indstil Size 48 og sæt flueben i boxene udfor de pågældende linjer.

Prøvekør opgaven ved at trykke <Mellemrum>.

Du kan bruge den samme Comp 1 en gang mere.

Træk markøren til 0 sek. og teksten til nederste halvdel af skærmen. Træk i værdien for Size indtil den viser 10. Venstreklik på værdien for Tracking og indtast 100 <Enter>. Afsæt keyframes.

Træk markøren til 6 sek. og teksten op i øverste halvdel af skærmen. Indtast Size 48 og Tracking 0. Sæt flueben i boxene, så der afsættes keyframes. – Prøvekør ved at trykke <Mellemrum>.

Prøv om du kan få teksten til at dreje sig en omgang undervejs. Kan den også dreje sig 2 omgange? Det er endda muligt at animere et farveskift mens teksten bevæger sig.

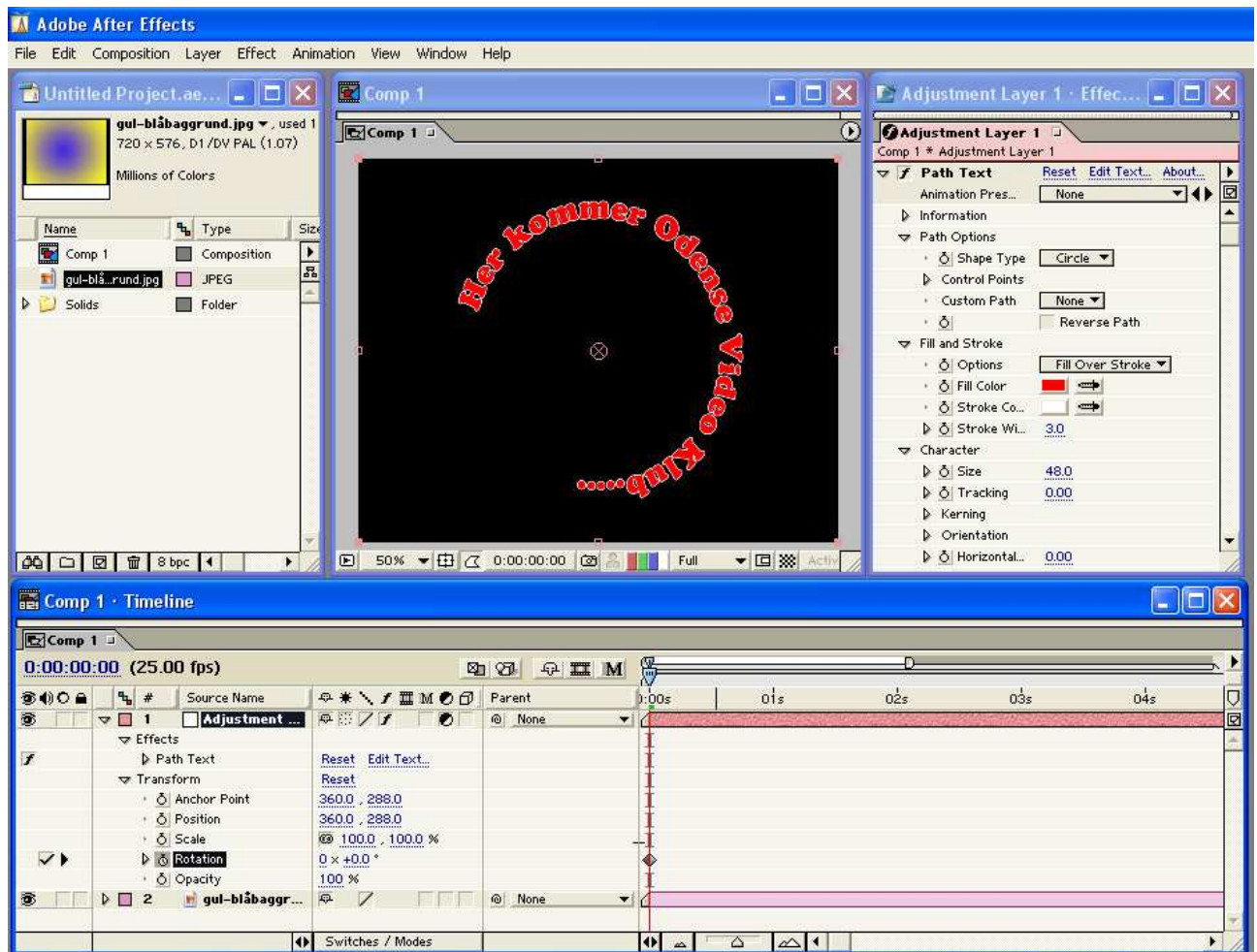
Roterende tekst

Start et nyt projekt Comp 1 med 10 sek. varighed.

Importer *gul-blåbaggrund.jpg* og træk den til Timeline.

Klik **Layer, New, Adjustment layer** og læg det over baggrund på Timeline.

Herpå skal vi have en tekst, der skal formes som en cirkel og teksten skal kunne rotere.



Marker linjen **Adjustment Layer**, idet det er på dette lag teksten skal lægges.
Klik **Effect, Text, Path Text**

Vælg font og indtast den ønskede tekst. Den skal gerne være så lang, at den fylder det meste af cirkelens omkreds. **OK**. Samtidig med at teksten vises på Comp-skærmen på sort baggrund, kommer der en palet for laget. Klik i kassen ud for Path Options, og vælg **Circle**. Træk cirkelens centermærke til skærmens ankerpunkt. Ret evt. på tekstens udseende, størrelse og farve.

Træk markøren til 0 sek. og **klik Stopur** udfor Rotation. Dermed er der **afsat en keyframe**. Træk markøren til 8 sek, klik i boxen 0 x ved Rotation og **indtast værdien 2**. Tryk <Mellemlrum> for at prøvekøre forløbet. – Virker det? Hvad sker der, hvis du indtaster værdien -2 i stedet? Klik i den **sort/hvide måne** på linjen for at gøre laget **gennemsigtigt**. Tryk <Mellemlrum> for at se eksperimentet i færdig form.

Dette afsnit kommer nok lidt tidligt i noterne, men for at samle alle oplysninger om fremstilling af den endelige film på et enkelt sted, har jeg valgt at afslutte "Det første møde med AE" på denne måde. Når du har brug for oplysningerne, kan du altid vende tilbage hertil.

Fremstilling af film

Så snart alle tilpasninger, animationer, masker og effekter er på plads og kompositionen prøvekørt, er du klar til at fremstille den film, der er målet for alle anstrengelserne.

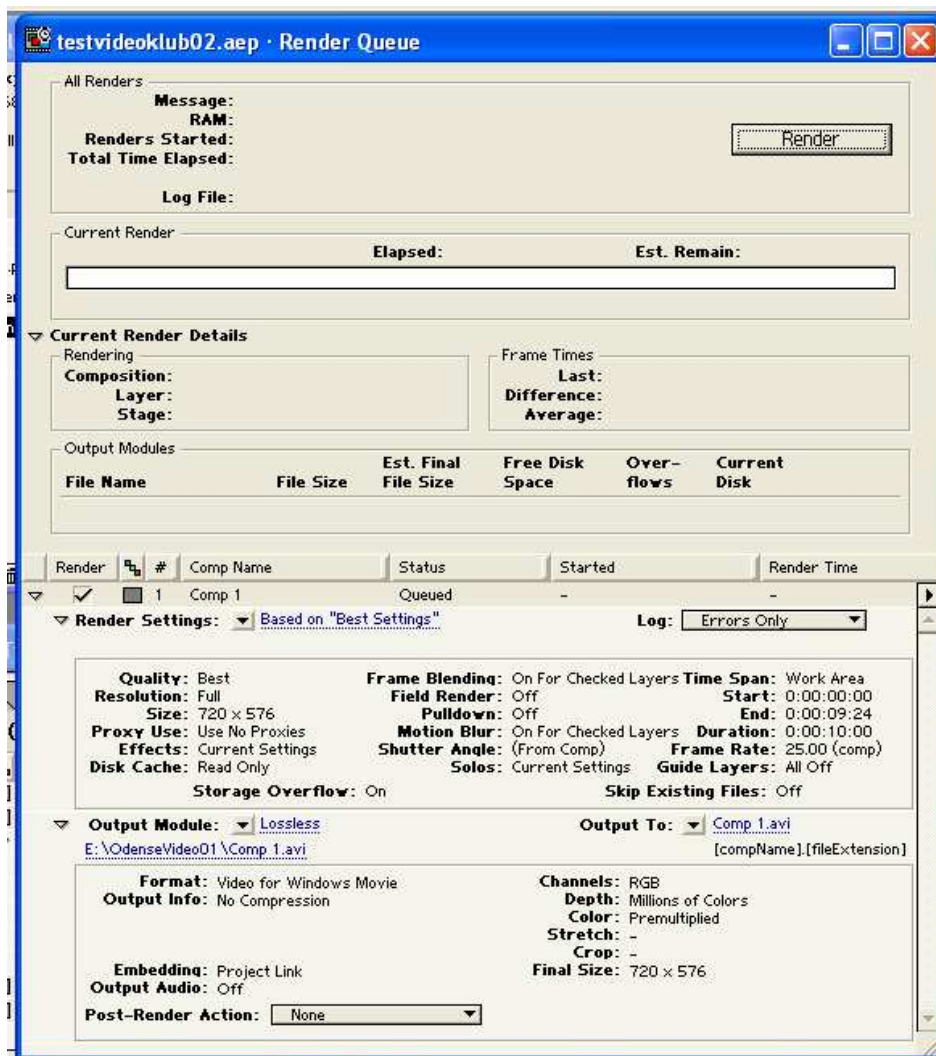
At fremstille filmen kaldes at rendere den; - d.v.s. at programmet gennemregner klippet billede for billede for at danne et nyt klip med alle de ønskede ændringer gennemført.

Gem det færdige **projekt** inden du begynder at arbejde med klippet. **Aktiver** alle dele af kompositionen, d.v.s. alle **øjne og højtalere** skal være slået til. Alle linjer skal stilles på **fineste opløsning** og arbejdsområdet skal indstilles til **det fulde klips længde**.

Når du vælger

Composition, Add To Render Queue

Lægges comp. i ventestilling med en dialogbox åben. AE kan fremstille mange typer film, men da vores er til brug på Timeline i Premiere, vil vi kun beskæftige os med valg, der fører til videoklip.



Dialogboxen ses her med alle områder synlige. Du åbner den ved at klikke på trekkanterne ud for **Current Render Details**, **Render Settings** og **Output Module**. Øverst vil der komme nogle oplysninger mens beregningerne foregår. Midterfeltet Current Render Settings er tomt, idet der endnu ikke er gennemført rendering i denne samling.

Dialogboxen har 4 hovedområder:

Render Settings viser de indstillinger, der bruges ved den forestående beregning.

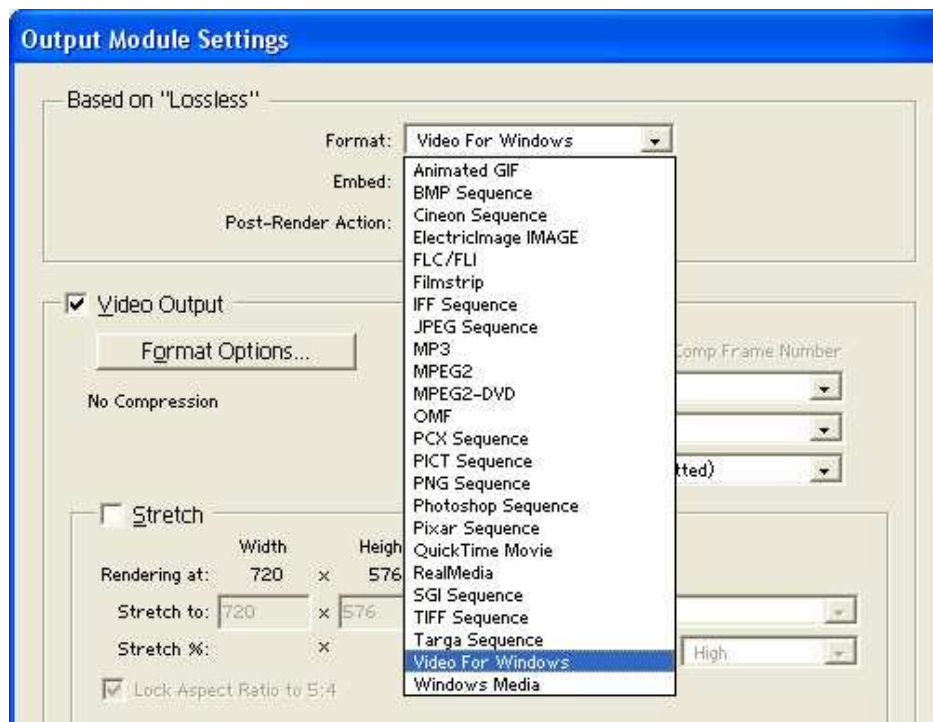
Output Module viser codec og komprimering.

Log gemmer en logfile med filnavn AE log.txt med eventuelle fejlmeldinger.

Output to indstiller stien drev:\mappe hvor filmen gemmes.

Render Settings: Er indstillet på **Best Settings**, men ved dobbeltklik åbnes for andre indstillinger.

Output Module: **Based on Lossless**, som er den foretrukne indstilling til video.



Format: Her ses listen med codecs. Quick Time Movie med efternavn **.mov** og Video For Windows med efternavn **.avi** er at foretrække.

Format Options, Channels: RGB, RGB+Alpha. Skal klippet lægges over et andet klip og dermed være gennemsigtigt, vælges RGB+Alpha. Farvedybde: Millions of colors.

Under Output ses det foreløbige filnavn *Comp 1.avi* og den foreløbige adresse.

Output to: Dobbeltklik på filnavnet. Der fremkommer en dialogbox, hvor filmen kan navngives og stien til drev og mappe, hvor du ønsker den placeret kan vælges. Når du herefter klikker OK, rettes stien til den ønskede mappe.

Og så er vi klar til at renderere.

Når forløbet er til ende, kan det renderede klip importeres til Premiere og her behandles som alle andre klip.