

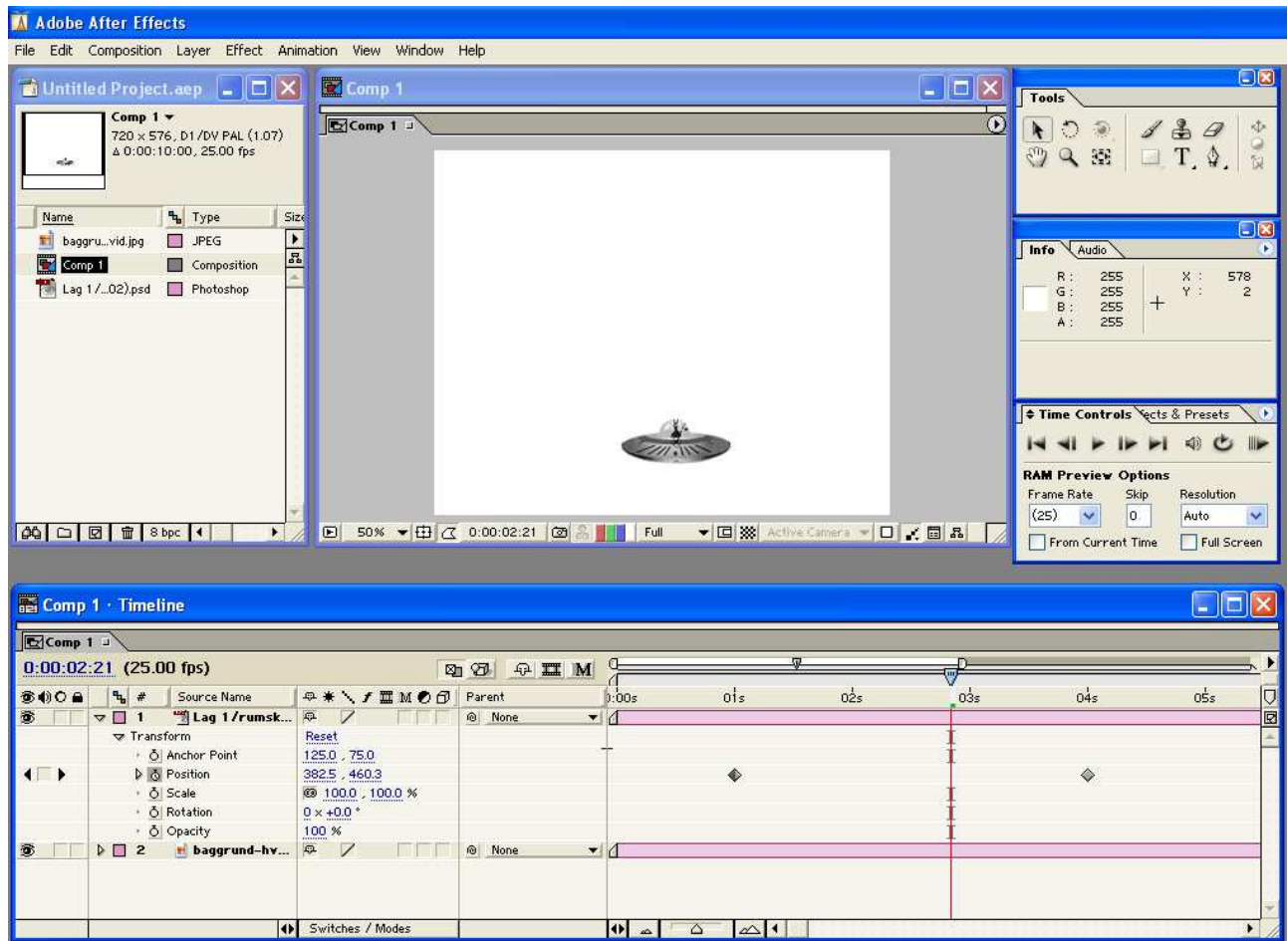
## Næste møde med skærbilledet i After Effects 6,5 Pro

After Effects (AE) er et program, der bruges til at efterbehandle filmklip f.eks. fra Premiere. Det kan kaldes "Photoshop (PS) for levende billeder" Alle de funktioner, der kan forbedre eller ændre billeder i PS kan bruges i AE og billeder fra PS kan direkte importeres i AE.

Når du har startet med:

### New Project, New Composition

og trukket importerede lag til tidslinjen, vises denne skærm:



Øverst til venstre findes projektvinduet med de importerede filer; - midtfor - vinduet, hvor du kan opbygge din composition (navnet på den film, der gerne skulle blive resultatet) og længst til højre 3 paletter med tegneværktøj, oplysning om markørens position og styreværktøj, så du kan prøvekøre din composition under arbejdet. I underkanten af hovedvinduet findes en del ikoner, der kan aktiveres når du vil manipulere billedet: Størrelse, indblænde kontrollinjer, tidskode, styre farvelag og opløsning, kontrollere gennemsigtighed m.v. Herunder en Timeline der viser opbygningen af din composition. Det er på denne Timeline de fleste indstillinger foretages. De enkelte lag har en række indstillingsmuligheder tilknyttet. For ikke at miste overblikket, kan disse muligheder gemmes bort eller hentes frem, så kun de linjer, hvor man skal ændre noget, er synlige. Hvis den lille trekant i en linje vender mod højre, er linjen lukket; - hvis trekanten vender nedad, er linjen åben og klar til indtastning.

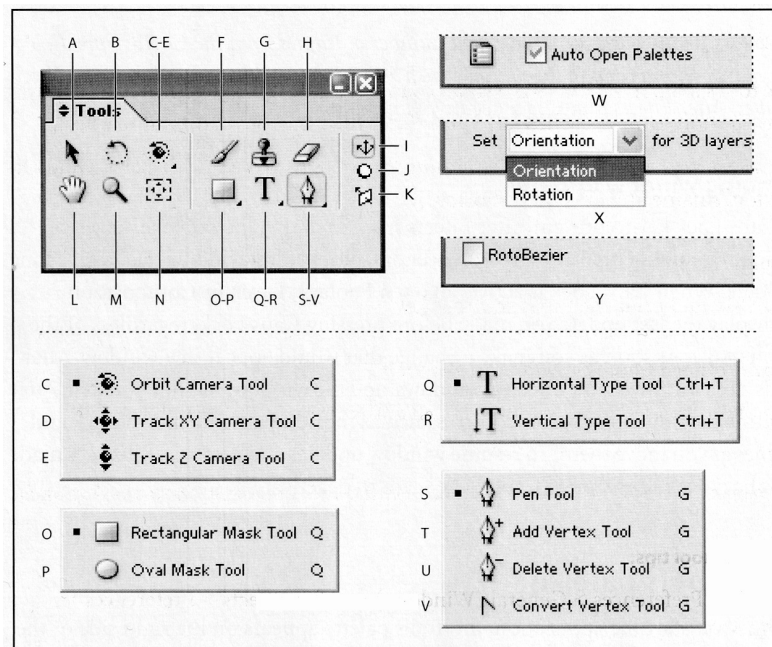
Ideen i denne Timeline er, at man kun skal se det område, man arbejder i lige nu. Når en delopgave er afsluttet, klappes de tilhørende linjerne sammen, så oversigten bevares. I eksemplet her kan du se lagene fra importvinduet, hvor det er lag 1, der er åbnet. For at styre bevægelserne bruger program-

met keypoints, der er mærker på tidslinjen, hvor forskellige hændelser skal iværksættes eller afsluttes. Når en position i billedfeltet skal indstilles, f.eks. hvor rumskibet skal være til en bestemt tid, er fremgangsmåden:

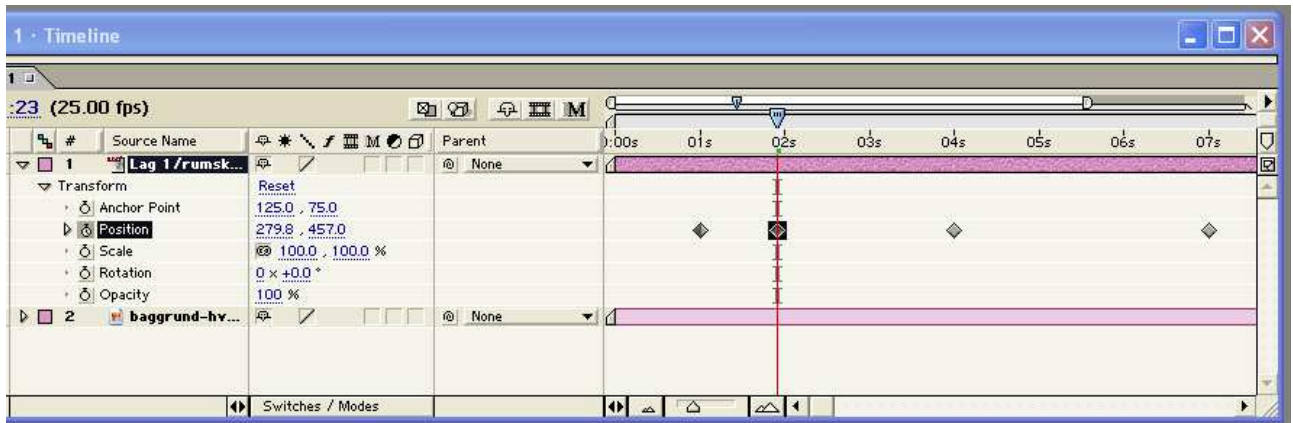
- Træk tidsmarkøren til den valgte tid.**
- Træk rumskibet til den valgte plads.**

Idet du slipper rumskibet med musen, afsættes et keypoint på linjen Position ud for den valgte tid. Du kan også sætte keypoints ved at indsætte flueben i den tilhørende rude i søjlen yderst til venstre. Med de to pile samme sted kan du springe til næste keypoint. Ved at klikke på linjen Position i næste søjle, markeres alle keypoints og rumskibets spor vises. Ved at klikke udenfor linjen Position forsvinder markeringen og sporene igen. Det er muligt at justere kurvens forløb med tegneværktøjet i den øverste palette.

### Værktøjspaletten

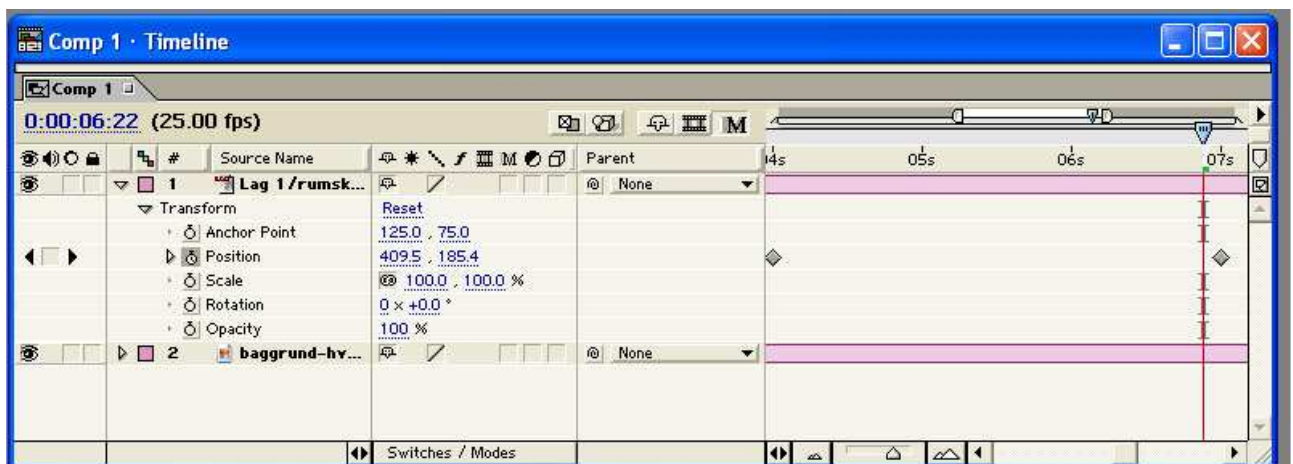


- ( A ) Vælger lag, maske, kurve, tegnsæt m.v.
- ( B ) Vælger og drejer en maske eller et lag
- ( C ) Bliver aktiv, hvis man vælger kamera – (indeholder valgmenu)
- ( L ) Flytter den synlige komposition som et hele
- ( M ) Zoomer ind eller <ALT>+Lup zoomer ud
- ( N ) Flytter et lags ankerpunkt
- ( F ) Muliggør frihåndsfarvelægning. Ved venstreklik åbnes en farvepalette, efter dobbeltklik på det valgte lag, kan der farvelægges
- ( G ) Klonestempel
- ( H ) Viskelæder
- ( O-P ) Udvælgelsesramme, firkantet eller oval
- ( Q-R ) Tekstværktøj vandret og lodret skrift. Udvalgspalette åbnes med fonte og skriftfarver.
- ( S-V ) Penneværktøj, der kan vælges tegne, tilføj node, fjern node, konvertere node. Konvertering muliggør justering af kurver
- ( I, J, K ) Aktiveres først, når et 2D-billede skal indgå i en 3D Composition.



### Timeline

På billedet herover ses højre side af Timeline. Der er 2 lag i kompositionen, hvor lag 1 er markeret og linjen *Position* er markeret. Det er her der arbejdes med keypoints og punkt 2 er markeret. Tallene i 2.søjle er koordinater, procentværdier, vinkler m.v. som hele tiden ændres, når vi ændrer noget på tegningen i kompositionsvinduet eller flytter på mærkerne i det højre felt. Værdierne kan også ændres ved at vi trækker i dem til højre eller venstre – eller at vi markerer et værdifelt og indtaster en værdi direkte.



Venstre side af Timeline er forsynet med en masse symboler på knapper, der kan koble forskellige funktioner til eller fra. Det er ikke alle symboler, der anvendes her i de indledende opgaver, men et udvalg skal omtales:

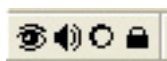


Øverst en række knapper, der styrer afmærkede lag i kompositionen.

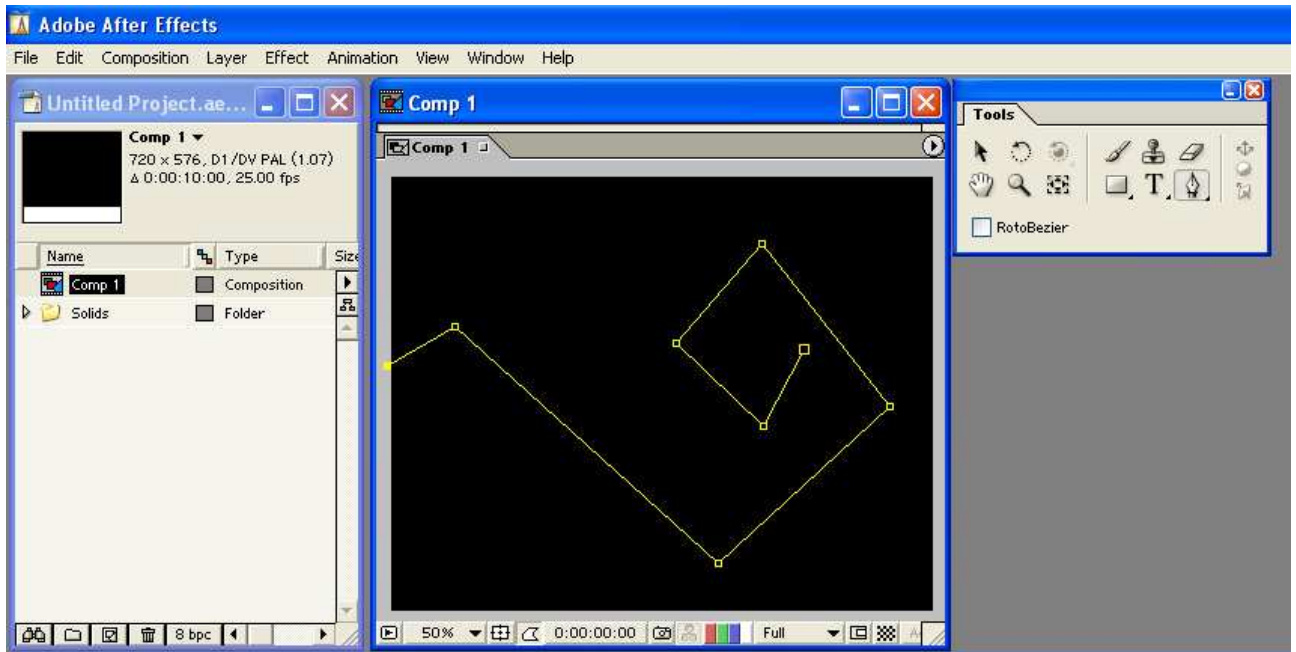


Hvis der er en ramme ud for linjerne under disse symboler, kan de vælges med et museklik. Hvis SHY (det lille sky ansigt) er aktiveret, kan denne linje blændes ud ved tryk på knappen SHY øverst.

Skråstreg grov/fin hentyder til billedkvalitet i den renderede komposition. Du kan altså bruge en grov opløsning mens du arbejder med opgaven og stille om til fin opløsning, når der til slut skal renderes. Hvis et lag har tilknyttet en effekt, kan denne slås til/fra ved klik i den tilhørende rude. Klik i ruden under den sort/hvide cirkel kan gemme motivet i et lag. Terningen får betydning, når der arbejdes med 3D-lag.



Her findes A/V indstillingerne. Fremkalde/gemme filens videospor, Åbne/lukke for lydsporet, udtage et enkelt spor for bearbejdning, låse et spor, så der ikke kan ske ændringer.

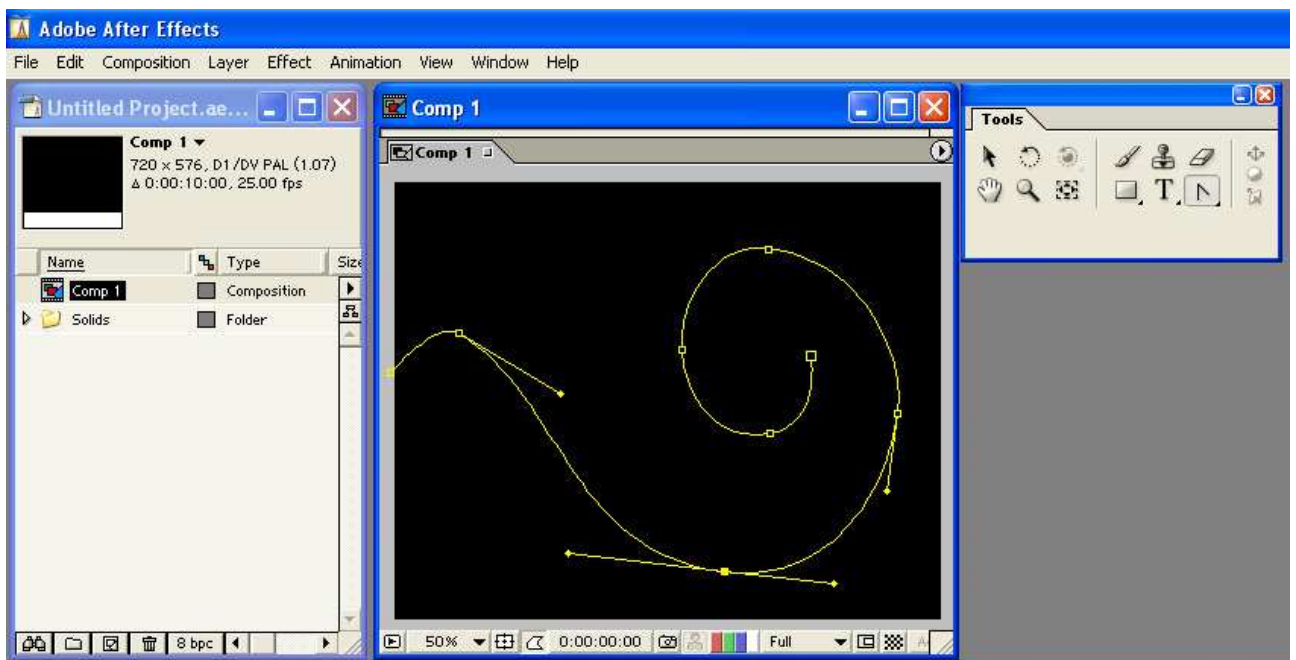


## Bezierkurver

Er et begreb, du ofte vil møde i forbindelse med tegninger med computer. Bezierkurver, hvis matematiske grundlag blev udviklet af Pierre Bezier i 1970 til brug i CAD/CAM programmer, bygger på at fremstille bløde kurver mellem givne faste punkter ved interpolering. Til brug for disse kurver ligger der altså en matematisk beskrivelse som AE kan benytte, når objekter skal styres hen over skærmen.

### Comp, New Comp, OK, Layer, New, Adjustment Layer

Vælg **Penneværktøj** og afsæt punkter f.eks. som vist på skærmen herover; - begynd med punktet til højre på skærmen. Efterhånden som punkterne afsættes, forbindes de med rette linjer. Vælg **Converteringspen** og juster kurven til bløde buer mellem punkterne ved at bearbejde kurverne dog ikke start- og slutpunkterne.

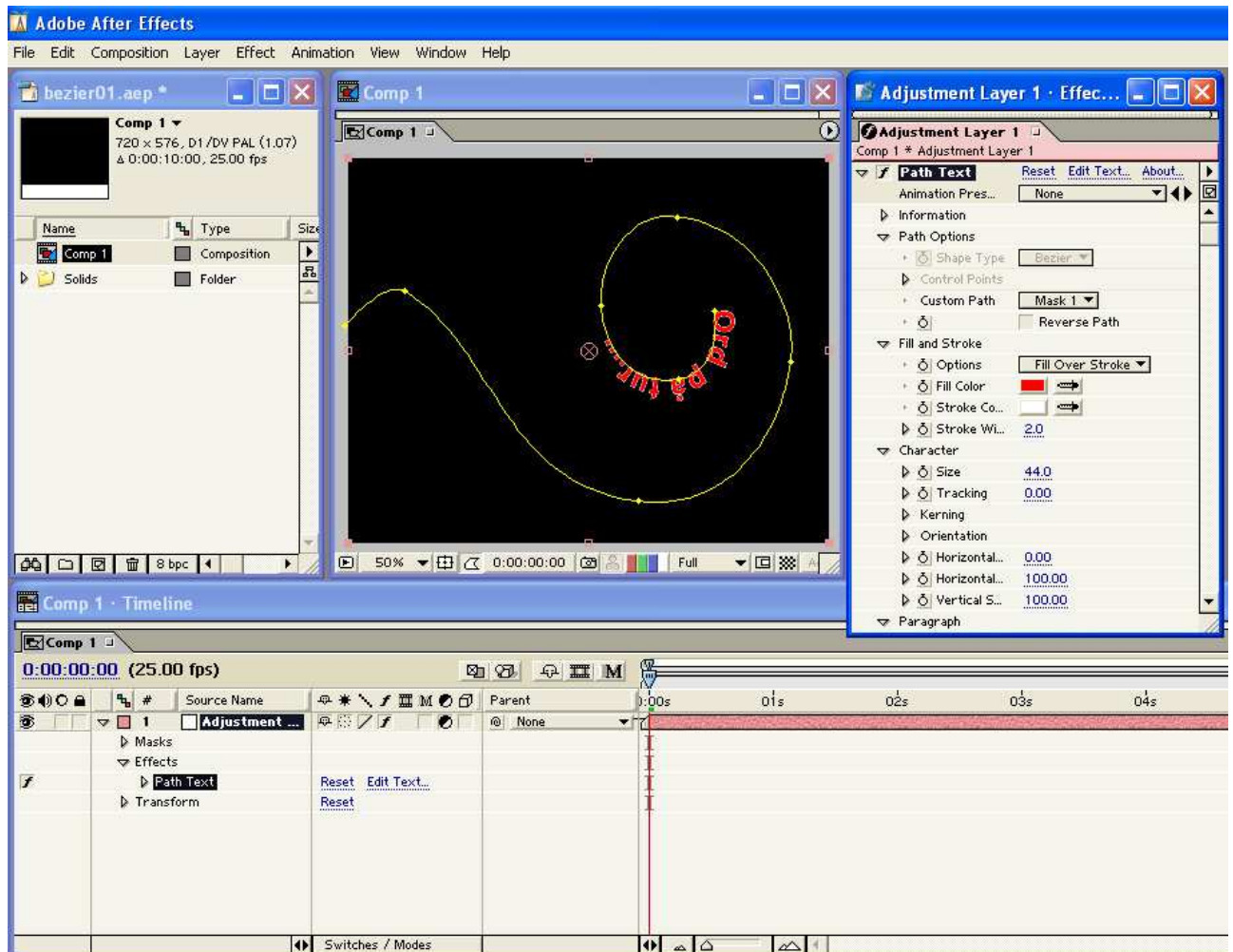


I enden af de to håndtag fra hvert punkt, kan du trække og dreje kurven, så den bliver blød. Hvis en

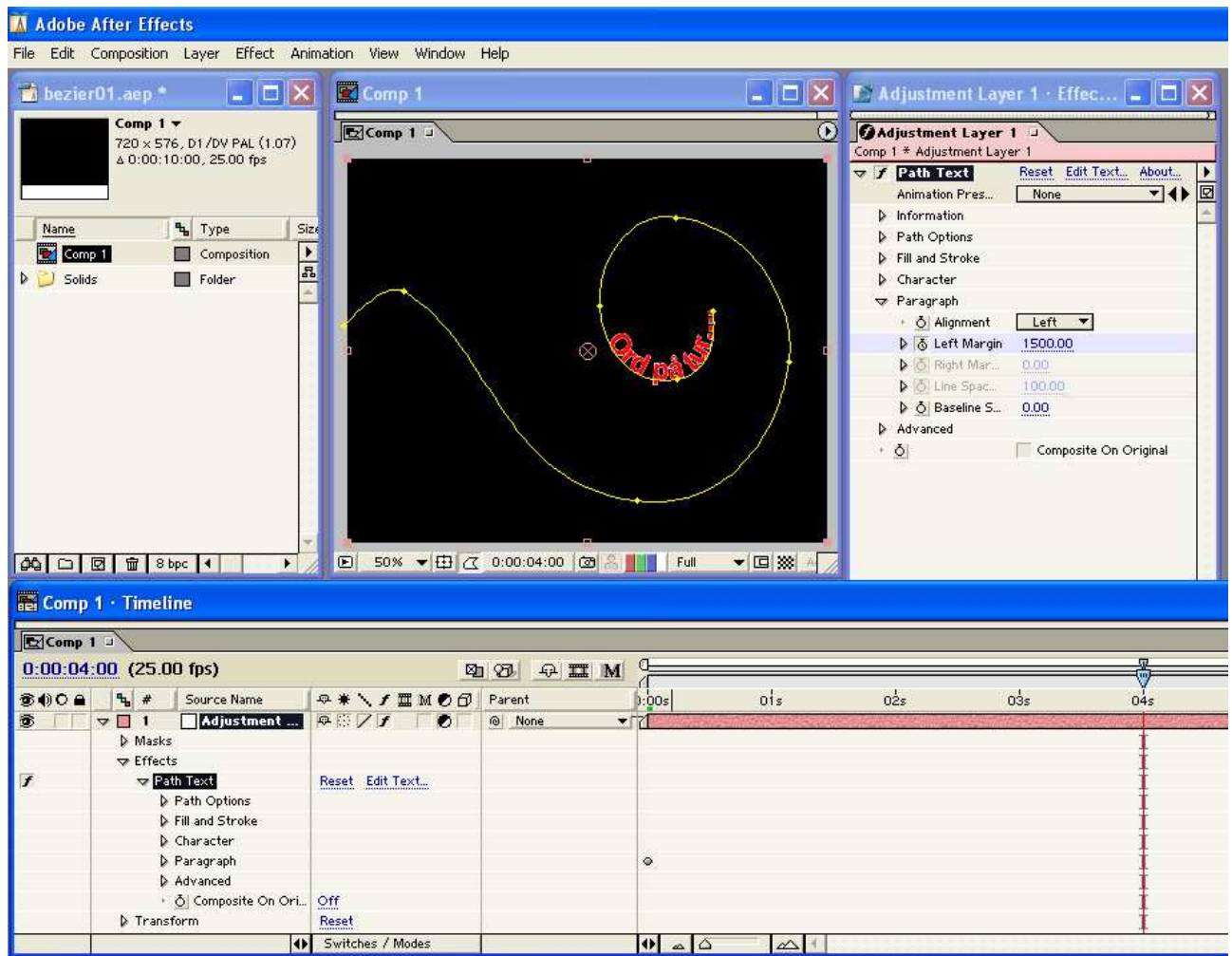
node (et punkt) ikke er helt på plads, kan du forsøge at flytte, tilføje eller fjerne den. Gem resultatet.

Nu skal der fremstilles en tekst på det samme lag:

Vælg **Effect, Text, Path Text**, - vælg font, indtast tekst, **OK**



Teksten vises på skærmen og samtidig dukker en palette frem. Den ses øverst til højre på billedet. Udfyld paletten *Path Text* indtil linjen *Paragraph* så skriften passer dig. Der kan vælges farve, optrækning og størrelse, som det kendes fra Titel Editor i Premiere. Teksten og kurven knyttes sammen, idet du i linjen *Custom Path* vælger **Mask 1**. Sæt flueben i *Reverse Path*. Nu er teksten retvendt, over linjen og placeret helt til venstre på kurven. Luk de forskellige trekantede pile, så linjerne gemmes.



Kontroller, at Timeline-markøren er sat på tiden 0,0 sek. Og at **Paragraph** er lukket op. (se på skærbilledet ovenfor) – nu skal bevægelsen fastlægges:

Klik på **Stopuret** ved **Left Margin** for at afsætte et keypoint

Sæt musepilen *på tallet* ved Left Margin og træk til højre indtil teksten er ført til højre  
Flyt Timeline-markøren til sluttidspunktet – her 4 sek

Træk til venstre i tallet ved **Left Margin** indtil 0,0 Derved er der sat keypoint udfor 4,0

Hermed er punkterne, der skal styre ordene afsat og du kan prøvekøre ved at taste <Mellemrum>. Når du klikker udenfor linjen Adjustmentlayer, så den ikke mere er markeret, forsvinder den gule Bezierkurve og når du herefter taster <Mellemrum> er virkningen ganske overraskende. – Hvis denne løsning skal bruges til noget, må den først renderes. Denne del af opgaven er vist i noten om **Første møde med skærbilledet i AE**

Disse sider skal ikke lede dig hen til en bestemt løsning, men tilbyde dig lidt træning i at benytte nogle af de mange værktøjer og muligheder AE byder på.