



Ae

Adobe
After Effects CC
Wydanie II

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Lisa Fridsma, Brie Gyncild

Helion

Tytuł oryginału: Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2018 release)

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-283-4746-5

Authorized translation from the English language edition, entitled: ADOBE AFTER EFFECTS CC CLASSROOM IN A BOOK (2018 RELEASE); ISBN 0134853253; by Lisa Fridsma and Brie Gyncild; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press. Copyright © 2018 Adobe.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2018.

Adobe, the Adobe logo, Adobe Media Encoder, Adobe Premiere, After Effects, Audition, Classroom in a Book, Creative Cloud, Illustrator, InDesign, and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Adobe product screenshots reprinted with permission from Adobe Systems Incorporated.

Apple, Mac OS, macOS, and Macintosh, and QuickTime are trademarks of Apple, registered in the U.S. and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz HELION SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

HELION SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/aecc18.zip>

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/aecc18>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	1
Kilka słów o książce	1
Wymagania	2
Instalacja programów After Effects i Bridge	2
Optymalizacja wydajności	2
Przywracanie ustawień domyślnych	3
Przygotowanie plików z lekcjami	4
Jak korzystać z lekcji	5
Dodatkowe zasoby	6
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe	7
1 ZAPOZNANIE SIĘ Z TOKIEM PRACY	8
	
Obszar roboczy programu After Effects	10
Rozpoczynanie pracy	11
Tworzenie projektu i importowanie materiałów	11
Tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw	15
Warstwy	17
Dodawanie efektów i zmienianie właściwości warstwy	18
Animowanie kompozycji	22
Przybornik	25
Kod czasowy i czas trwania	26
Panel Timeline (oś czasu)	27
Podgląd wykonanej pracy	30
Optymalizacja działania programu After Effects	32
Renderowanie i eksportowanie kompozycji	32
Dostosowywanie przestrzeni roboczej	32
Zmienianie jasności interfejsu użytkownika	35
Dodatkowe źródła informacji o After Effects	36
Pytania kontrolne	37
Odpowiedzi	37

2 TWORZENIE PROSTEJ ANIMACJI Z UŻYCIEM EFEKTÓW I SZABLONÓW 38



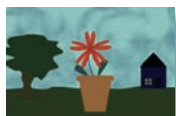
Rozpoczynamy pracę	40
Importowanie materiałów za pomocą programu Bridge	41
Tworzenie kompozycji	43
Praca z zaimportowanymi warstwami Illustratora	46
Dodawanie efektów do warstwy	47
Dodawanie efektów i sterowanie nimi	48
Dodawanie szablonu animacji	49
Podgląd działania efektów	52
Dodawanie przezroczystości	53
Renderowanie kompozycji	54
Pytania kontrolne	57
Odpowiedzi	57

3 ANIMOWANIE TEKSTU 58



Rozpoczynamy pracę	60
Warstwy tekstowe	62
Instalowanie fontów z biblioteki Typekit	63
Tworzenie i formatowanie tekstu punktowego	65
Korzystanie z szablonu animacji tekstu	68
Animowanie za pomocą klatek kluczowych skalowania	71
Animowanie z użyciem relacji dziedziczenia	72
Animowanie tekstu zaimportowanego z Photoshopa	74
Warstwa-rodzic i warstwa-potomek	74
Animowanie odległości między literami	78
Animowanie przezroczystości tekstu	79
Korzystanie z grup animatorów tekstu	80
Grupy animatorów tekstu	81
Animowanie położenia warstwy	83
Synchronizowanie animacji warstw	85
Dodawanie rozmycia ruchu	86
Pytania kontrolne	87
Odpowiedzi	87

4 WARSTWY KSZTAŁTU 88



Rozpoczynamy pracę	90
Tworzenie kompozycji	91
Tworzenie warstwy kształtu	92
Tworzenie samoanimującego się kształtu	94
Powielanie kształtów	95

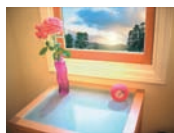
Tworzenie własnych kształtów	98
Ustawianie warstw z użyciem funkcji przyciągania	99
Animowanie kształtu	102
Tworzenie atrap na podstawie istniejących ścieżek	106
Podgląd kompozycji	111
Animowanie warstw zgodnie z dźwiękami	112
Pytania kontrolne	113
Odpowiedzi	113

5 ANIMOWANIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNEJ 114



Rozpoczynamy pracę	116
Korzystanie z bibliotek Creative Cloud w programie After Effects	117
Dopasowywanie punktów zaczepienia	119
Ustanawianie relacji podporządkowania między warstwami	121
Prekomponowanie warstw	123
Kluczowanie ścieżki ruchu	125
Animowanie pozostałych elementów	129
Efekty specjalne	133
Warstwy jednolitego koloru	134
Animowanie warstw prekomponowanych	136
Animowanie tła	139
Dodawanie ścieżki dźwiękowej	141
Obsługiwane formaty plików dźwiękowych	141
Edycja plików audio w programie Adobe Audition	142
Pytania kontrolne	143
Odpowiedzi	143

6 ANIMOWANIE WARSTW 144



Rozpoczynamy pracę	146
Przygotowywanie warstwowych plików Photoshopa	148
Style warstw w Photoshopie	149
Symulowanie zmian oświetlenia	150
Powielanie animacji za pomocą narzędzia Pick Whip	152
Wyrażenia	152
Animowanie ruchu elementów pejzażu	154
Prekomponowanie i maskowanie warstw	158
Maski ścieżek oraz maski ruchome	159
Animowanie cieni	162
Dodawanie efektu Lens Flare	164
Animowanie zegara	166

Renderowanie animacji	167
Remapping czasu kompozycji	168
Pytania kontrolne	175
Odpowiedzi	175

7 PRACA Z MASKAMI 176



Maski	178
Rozpoczynamy pracę	178
Tworzenie maski za pomocą pióra	180
Edycja maski	180
Tryby masek	183
Tworzenie maski Béziera	184
Zmiękczenie krawędzi maski	185
Zastępowanie zawartości maski	185
Przybliżanie i przesuwanie widoku metodą dotykową	186
Dodawanie odbić	188
Tworzenie winiety	192
Ustalanie zależności czasowych	194
Stosowanie narzędzi Rectangle i Ellipse	194
Wskazówki dotyczące tworzenia masek	195
Przycinanie zakresu roboczego	196
Pytania kontrolne	197
Odpowiedzi	197

8 ZNIEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW ZA POMOCĄ NARZĘDZI PUPPET 198



Rozpoczynamy pracę	200
Omówienie narzędzi Puppet	205
Dodawanie pinezek deformacyjnych	206
Usztywnianie obszaru	209
Definiowanie obszarów nakładania	209
Animowanie pozycji pinezek	210
Ściskanie i rozciąganie	210
Nagrywanie animacji	212
Zadanie dodatkowe	214
Pytania kontrolne	215
Odpowiedzi	215

9 PĘDZEL ROTOSKOPOWY 216



Kilka słów o rotoskopii	218
Rozpoczynamy pracę	218
Wyznaczanie brzegu segmentacji	220
Używanie programów Premiere Pro i After Effects	222

Dopracowanie maski warstwy	226
Efekty Refine Soft Matte i Refine Hard Matte	227
Zamrażanie efektów działania narzędzia Roto Brush	228
Modyfikacja tła	229
Dodawanie animowanego tekstu	231
Tworzenie pliku wyjściowego	234
Zadanie dodatkowe	235
Pytania kontrolne	237
Odpowiedzi	237

10 KOREKCJA KOLORÓW **238**



Rozpoczynamy pracę	240
Podgląd projektu na monitorze wideo	242
Ustawianie balansu kolorów	243
Korekcja kolorów za pomocą efektu Color Finesse 3	246
Zmiana tła	250
Korekcja koloru chmur	254
Śledzenie ruchu chmur	255
Wymiana nieba w drugim klipie	257
Gradacja kolorów	261
Zadanie dodatkowe	265
Pytania kontrolne	267
Odpowiedzi	267

11 TWORZENIE SZABLONÓW GRAFIKI RUCHOMEJ **268**



Rozpoczynamy pracę	270
Przygotowanie głównej kompozycji	270
Konfigurowanie szablonu	275
Tworzenie suwaka obrazu	275
Przytłumianie obrazu tła	279
Poszerzanie zawartości panelu Essential Graphics o właściwości tekstu	280
Eksportowanie szablonu	284
Zadanie dodatkowe	286
Pytania kontrolne	287
Odpowiedzi	287

12 PRACA W TRZECH WYMIARACH **288**



Rozpoczynamy pracę	290
Tworzenie tekstu 3D	291
Importowanie tła	294
Wstawianie źródeł światła	295
Dodawanie kamery	299

Wytłaczanie tekstu	301
Praca z aplikacją Cinema 4D Lite	303
Modyfikowanie warstwy C4D w programie After Effects	310
Wykańczanie projektu	311
Zapisywanie wielu ujęć w aplikacji Cinema 4D	312
Pytania kontrolne	313
Odpowiedzi	313

13 ANALIZATOR RUCHÓW KAMERY 314

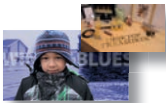


Kilka słów na temat efektu 3D Camera Tracker	316
Rozpoczynamy pracę	316
Likwidowanie zniekształceń wywołanych efektem rolling shutter	318
Analizowanie ruchu w zarejestrowanym materiale	319
Tworzenie płaszczyzny podłoża, kamery i pierwszego tekstu	320
Tworzenie realistycznych cieni	324
Tworzenie dodatkowych elementów tekstowych	327
Przypinanie warstwy do płaszczyzny za pomocą obiektu zerowego	329
Animowanie elementów tekstowych	331
Dopasowywanie głębi ostrości	333
Podgląd kompozycji	334
Pytania kontrolne	335
Odpowiedzi	335

14 ZAAWANSOWANE TECHNIKI EDYCJI 336



Rozpoczynamy pracę	338
Stabilizowanie ujęć	338
Skalowanie dwusześciennie	339
Ustawienia efektu Warp Stabilizer VFX	341
Jednopunktowe śledzenie ruchu	343
Przesuwanie i skalowanie punktów śledzenia	347
Dryfowanie punktu śledzenia	348
Śledzenie wielopunktowe	349
mocha dla After Effects	353
Symulacja ruchów cząsteczek	354
Właściwości efektu Particle Systems II	356
Obrazy o rozszerzonym zakresie tonalnym (HDR)	363
Wykorzystywanie efektu Timewarp do retimingu odtwarzania	364
Pytania kontrolne	369
Odpowiedzi	369

15 RENDEROWANIE I TWORZENIE PLIKÓW WYJŚCIOWYCH	370
	
Rozpoczynamy pracę	372
Tworzenie szablonów renderingu	373
Kompresja	377
Eksportowanie za pomocą panelu Render Queue	378
Renderowanie filmów przy użyciu aplikacji	
Adobe Media Encoder	380
Przygotowywanie filmów dla urządzeń przenośnych	380
Dostosowanie filmu do potrzeb telewizyjnych	385
Pytania kontrolne	387
Odpowiedzi	387
DODATEK. OGÓLNE SKRÓTY KŁAWISZOWE	388
DODATEK. MODYFIKOWANIE SKRÓTÓW KŁAWISZOWYCH	389
SKOROWIDZ	391

1 ZAPOZNANIE SIĘ Z TOKIEM PRACY

Tematyka lekcji

Podczas tej lekcji nauczysz się:

- tworzyć projekt i importować materiały;
- tworzyć kompozycje i rozmieszczać warstwy;
- poruszać się po interfejsie programu After Effects;
- posługiwać się panelami *Project*, *Composition* i *Timeline*;
- zmieniać właściwości warstw;
- stosować proste efekty;
- tworzyć klatki kluczowe;
- uzyskiwać podgląd rezultatów swojej pracy;
- dostosowywać przestrzeń roboczą programu do własnych potrzeb;
- modyfikować ustawienia preferencji związane z interfejsem użytkownika;
- znajdować dodatkowe źródła informacji na temat posługiwania się programem After Effects.



Zaznajomienie się z materiałem zawartym w tej lekcji zajmie około godziny. Aby wykonać prezentowane tu ćwiczenia, należy pobrać materiały pomocnicze, tak jak to zostało opisane we wprowadzeniu, w podrozdziale „Przygotowanie plików z lekcjami”. Podczas wykonywania ćwiczeń oryginalne pliki będą zachowywane, gdyby jednak zaszła potrzeba ich przywrócenia, należy je ponownie pobrać.

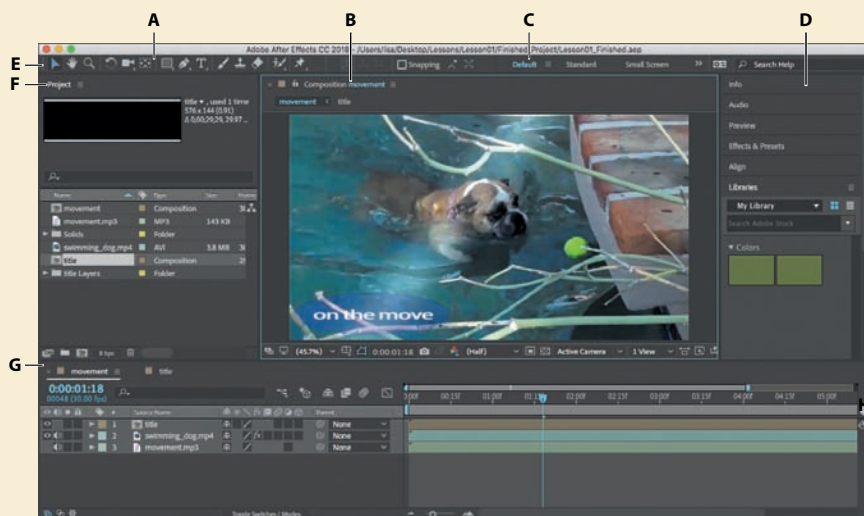


PROJEKT: SEKWENCJA TYTUŁOWA

Niezależnie od tego, czy używamy programu After Effects do wykonania prostej sekwencji z animowanym tytułem DVD, czy do kreowania wymyślnych efektów specjalnych, niemal zawsze stosujemy ten sam podstawowy tok pracy. Interfejs programu ułatwia nam pracę na każdym etapie produkcji.

Obszar roboczy programu After Effects

Program After Effects oferuje niezwykle elastyczny i w pełni konfigurowalny obszar roboczy. Okno główne nazywane jest **oknem aplikacji**, a układ dostępnych w nim paneli przyjęło się nazywać **przestrzenią roboczą** (ang. *workspace*). W układzie domyślnym niektóre panele są ułożone w stos, a inne zajmują odrębne, wydzielone dla nich obszary, tak jak na poniższym rysunku.



A. Okno aplikacji **B.** Panel kompozycji **C.** Pasek przestrzeni roboczych
D. Panele ułożone w stos **E.** Przybornik **F.** Panel projektu **G.** Panel osi czasu

Przestrzeń roboczą można modyfikować przez przeciąganie paneli w różne miejsca okna. Pozwala to na uzyskanie takiej konfiguracji, która najlepiej odpowiada naszym potrzebom i stylowi pracy. Panele można także grupować, wyrównywać i układać w stosy, a nawet oddzielać od okna aplikacji (można nimi wtedy manipulować jak niezależnymi oknami). Gdy zmieniamy rozmiar lub położenie jednego panelu, pozostałe automatycznie dostosowują się do tych zmian.

Gdy przeciągamy panel w celu zmiany jego położenia, obszar, w którym możemy ten panel umieścić — tzw. **strefa zrzutu** — jest odpowiednio wyróżniany. Strefa zrzutu wskazuje, gdzie i jak można wstawić panel do bieżącej przestrzeni roboczej. Umieszczenie panelu w takiej strefie powoduje jego zadokowanie, dodanie do grupy lub dołączenie do stosu paneli.

Jeśli upuścimy panel przy krawędzi innego panelu, grupy bądź okna, zostanie on zadokowany obok istniejącej grupy, a to spowoduje zmianę rozmiarów wszystkich grup, aby nowy panel mógł się zmieścić.

Jeżeli upuścimy panel w obrębie innego panelu lub grupy paneli albo w obszarze zakładki panelu, zostanie on dodany do istniejącej grupy i zajmie najwyższe miejsce na stosie. Inne grupy paneli nie zmieniają wtedy swoich rozmiarów.

Panel można również otworzyć w niezależnym oknie. W tym celu należy wskazać panel, a następnie wybrać z jego menu polecenie *Undock Panel* (odłącz panel) lub *Undock Frame* (odłącz ramkę). Można też po prostu przeciągnąć panel albo całą grupę poza okno aplikacji.

Rozpoczynanie pracy

Podstawowy tok pracy z programem After Effects składa się z następujących sześciu etapów: zaimportowanie i uporządkowanie materiałów, utworzenie kompozycji i ułożenie warstw, dodanie efektów, animowanie elementów, podgląd uzyskanego rezultatu, wyrenderowanie finalnej kompozycji i zapisanie jej w formacie pozwalającym na udostępnianie szerszej publiczności. W trakcie tej lekcji utworzymy prosty film wideo i potraktujemy to jako okazję do zapoznania się zarówno z opisanym tokiem pracy, jak i z interfejsem programu.

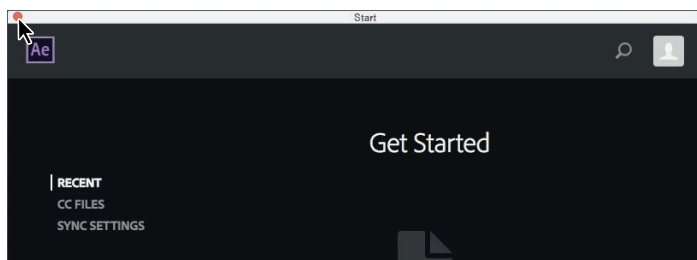
Zacznijmy jednak od obejrzenia gotowego filmu, aby mieć wyobrażenie o tym, do czego będziemy zmierzać.

- 1 Upewnij się, że wymienione niżej pliki są na dysku twardym w folderze Lessons/Lesson01, a jeśli któregoś nie ma, pobierz go z serwera wydawnictwa Helion.
 - W folderze Assets — movement.mp3, swimming_dog.mp4, title.psd.
 - W folderze Sample_Movie — Lesson01.avi, Lesson01.mov.
- 2 Za pomocą przeglądarki Windows Media Player odtwórz przykładowy film Lesson01.avi (lub za pomocą przeglądarki QuickTime Player odtwórz Lesson01.mov), aby zobaczyć, co jest celem ćwiczeń prezentowanych podczas tej lekcji. Po obejrzeniu filmu zamknij przeglądarkę. Jeśli masz mało miejsca na dysku, możesz ten film usunąć.

Tworzenie projektu i importowanie materiałów

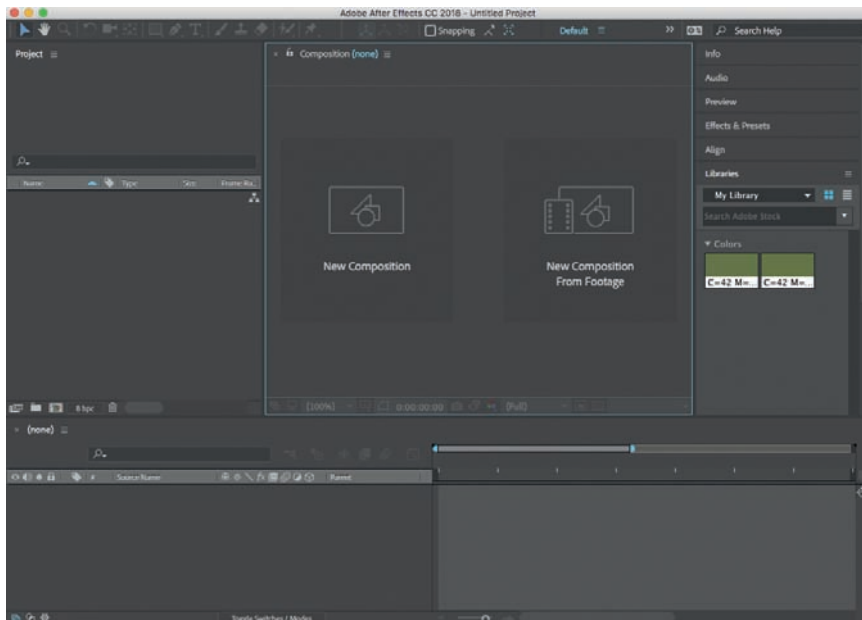
Przed rozpoczęciem każdej lekcji warto pamiętać o przywróceniu domyślnych ustawień programu After Effects (więcej informacji na ten temat można znaleźć w podrozdziale „Przywracanie ustawień domyślnych” na str. 3. Można to zrobić za pomocą prostego skrótu klawiszowego.

- 1 Uruchom program After Effects i natychmiast wciśnij klawisze *Ctrl+Alt+Shift* (Windows) lub *Command+Option+Shift* (Mac OS), aby przywrócić ustawienia domyślne. W oknie z prośbą o potwierdzenie usunięcia bieżących ustawień kliknij przycisk OK.
- 2 Zamknij okno *Start*.



► **Wskazówka:** Przywracanie ustawień domyślnych programu After Effects w systemie Windows może sprawiać kłopot, zwłaszcza jeśli dysponujemy szybkim komputerem. Odpowiednie klawisze trzeba wcisnąć po dwukrotnym kliknięciu ikony programu, ale zanim zacznie on podawać listę wczytywanych plików. Alternatywna metoda polega na wybraniu polecenia *Edit/[nazwa użytkownika serwisu Creative Cloud]/Clear Settings* i ponownym uruchomieniu programu.

Program otworzy swoje główne okno z pustym, niezatytułowanym projektem.

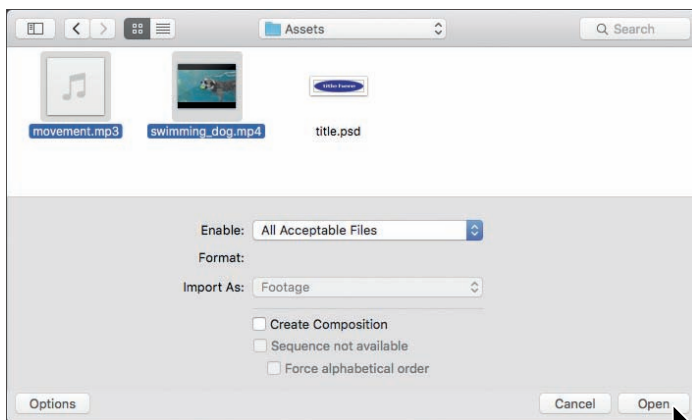


► **Wskazówka:**
Aby szybko zmaksymalizować jakiś panel, kliknij dwukrotnie jego zakładkę. Ponowne dwukrotne kliknięcie zakładki spowoduje przywrócenie pierwotnych wymiarów panelu.

W programie After Effects projekt jest pojedynczym plikiem, zawierającym odniesienia do wszystkich wykorzystywanych materiałów. Znajdują się tam również **kompozycje** (ang. *compositions*), będące odrębnymi pojemnikami używanymi do łączenia materiałów filmowych z efektami i stanowiącymi źródło danych wyjściowych.

Pierwszą rzeczą, jaką robimy, zaczynając nowy projekt, jest zazwyczaj wczytanie przygotowanego wcześniej materiału.

- 3 Wybierz polecenie *File/Import/File* (plik/importuj/plik).
- 4 Odszukaj folder *Assets* w folderze *Lessons/Lesson01*. Trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, zaznacz pliki *movement.mp3* i *swimming_dog.mp4*. Następnie kliknij przycisk *Import* (importuj) lub *Open* (otwórz).

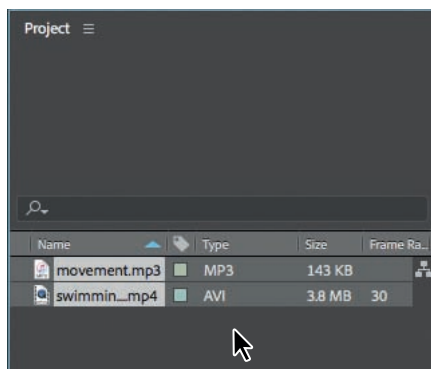


Materiał to podstawowy składnik projektu wykonywanego w After Effects. Można importować najróżniejsze materiały: pliki graficzne, sekwencje obrazów, klipy filmowe, pliki dźwiękowe, pliki warstwowe (utworzone w Photoshopie lub Illustratorze), inne projekty After Effects oraz projekty stworzone w Adobe Premiere® Pro. Materiały mogą być importowane w dowolnym momencie.

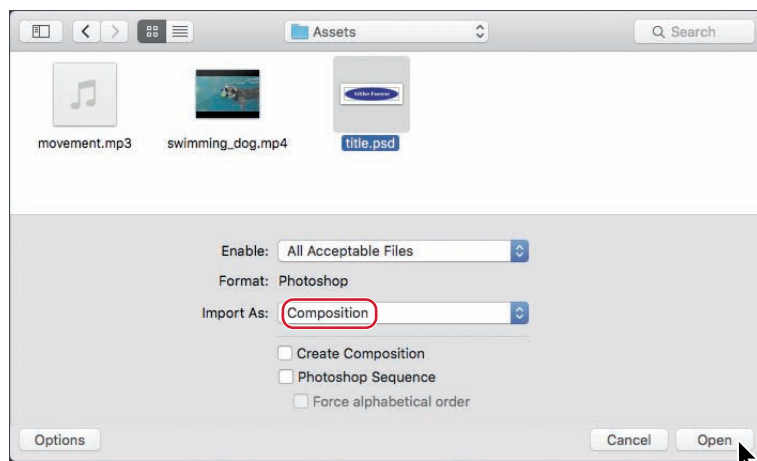
W trakcie importowania materiałów program informuje o postępie tej czynności w oknie *Info*.

Jednym z materiałów potrzebnych do wykonania naszego projektu jest utworzony w Photoshopie plik wielowarstwowy, więc zaimportujemy go oddzielnie jako kompozycję.

- 5 Kliknij dwukrotnie w dolnej części panelu *Project* (projekt), aby otworzyć okno dialogowe *Import File* (importuj plik).



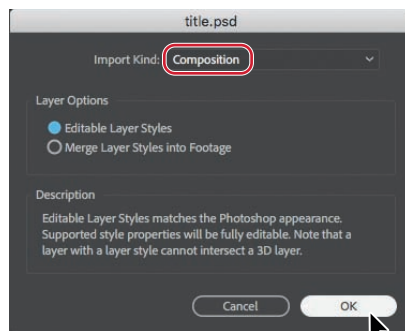
- 6 Jeszcze raz otwórz folder *Lessons/Lesson01/Assets* i zaznacz plik *title.psd*. Z listy rozwijanej *Import As* (importuj jako) wybierz opcję *Composition* (kompozycja), a potem kliknij *Import* lub *Open*.



After Effects wyświetlił dodatkowe okno dialogowe z opcjami dla importowanego pliku.

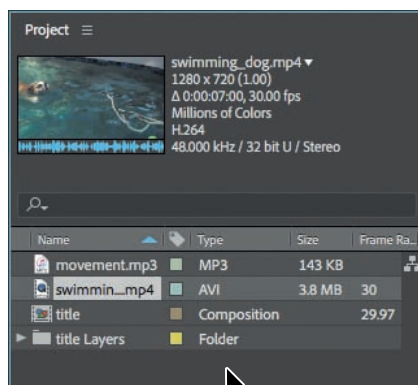
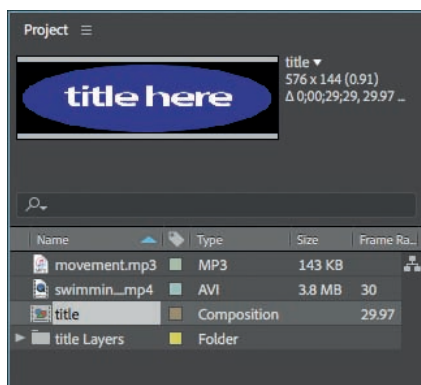
Wskazówka: Można również wybrać z głównego menu polecenie *File/Import/Multiple Files* (plik/importuj/wiele plików) w celu zaznaczenia plików znajdujących się w różnych folderach. Można również przeciągać i upuszczać pliki bezpośrednio z Eksploratora (Windows) lub z Findera (Mac OS), albo wykorzystać aplikację Adobe Bridge do wyszukiwania, przeglądania i importowania materiałów oraz zarządzania nimi.

- 7 W oknie *title.psd* wybierz z listy rozwijanej *Import Kind* (typ importu) opcję *Composition* (kompozycja). Dzięki temu zaimportujesz wielowarstwowy plik Photoshopa jako kompozycję. Zaznacz również opcję *Editable Layer Styles* (edytowalne style warstwy), którą znajdziesz w obszarze *Layer Options* (opcje warstwy). Kliknij przycisk *OK*.



Zaimportowany materiał pojawi się w panelu *Project*.

- 8 W panelu *Project* kliknij dowolny z zaimportowanych plików, aby go zaznaczyć. Zwróć uwagę na okienko podglądu znajdujące się na samej górze panelu *Project*. Możesz tam zobaczyć również typ zaznaczonego pliku, jego wielkość oraz inne informacje.



Gdy importujemy pliki, After Effects nie kopiuje ich zawartości do projektu. Zamiast tego dla każdego materiału widocznego w panelu *Project* tworzone są odnośniki do plików źródłowych. Za każdym razem gdy program potrzebuje grafik lub dźwięków zawartych w tych materiałach, wczytuje je z odpowiednich plików źródłowych. To pozwala utrzymać niewielki rozmiar pliku z projektem, jak również umożliwia modyfikowanie wykorzystywanych materiałów w innych aplikacjach bez wprowadzania zmian w samym projekcie.

Jeśli przeniesiemy plik w inne miejsce i program nie będzie w stanie go odnaleźć, otrzymamy komunikat o braku pliku. Aby przywrócić powiązanie materiału z plikiem źródłowym, należy wybrać polecenie *File/Dependencies/Find Missing Footage* (plik/zależności/znajdź brakujący materiał). Można również wpisać słowa *Missing Footage* w polu *Search* (szukaj) w panelu *Project* i odszukać brakujące zasoby.

► **Wskazówka:**
Podobnie jak pliki można wyszukiwać brakujące fonty lub efekty — po wybraniu *File/Dependencies* należy wybrać *Find Missing Fonts* (znajdź brakujące fonty) bądź *Find Missing Effects* (znajdź brakujące efekty). Można też po prostu wpisać w polu *Search* (szukaj) słowa *Missing Fonts* lub *Missing Effects*.

Aby zaoszczędzić czas, a także zminimalizować wielkość i złożoność projektu, importujemy dany materiał zazwyczaj jeden raz, a później używamy go wielokrotnie. W niektórych przypadkach konieczne jest jednak importowanie pliku kilkakrotnie. Na przykład gdy chcemy go użyć z różnym tempem odtwarzania — *Frame Rate* (liczba klatek na sekundę).

Po zaimportowaniu materiałów dobrze jest zapisać projekt.

- Wybierz z menu głównego polecenie *File/Save* (plik/zapisz). W oknie *Save As* (zapisz jako) odszukaj folder *Lessons/Lesson01/Finished_Project*. Nazwij projekt *Lesson01_Finished.aep* (lekcja 1. ukończona), a następnie kliknij przycisk *Save* (zapisz).

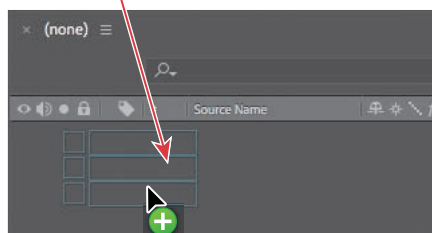
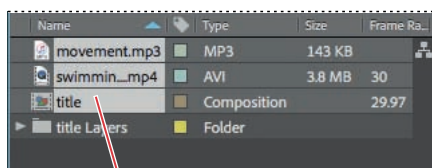
Tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw

Następną czynnością, którą wykonamy, będzie utworzenie kompozycji. Jest ona miejscem, w którym tworzymy wszystkie animacje, warstwy i efekty. W programie *After Effects* każda kompozycja posiada dwa wymiary przestrzenne oraz wymiar czasowy.

Kompozycje zawierają jedną lub więcej warstw, które są rozmieszczone w panelach *Composition* (kompozycja) i *Timeline* (oś czasu). Każdy element, jaki dodasz do kompozycji (na przykład plik graficzny, klip filmowy, plik dźwiękowy, warstwa oświetlenia, warstwa kamery, a nawet inna kompozycja), stanie się nową warstwą. Proste projekty mogą zawierać jedną kompozycję, podczas gdy bardziej złożone mogą składać się z kilku — ułatwia to zapanowanie nad dużą ilością materiału i wprowadzanie skomplikowanych, wieloetapowych efektów.

Aby utworzyć kompozycję, wystarczy przeciągnąć materiały do panelu *Timeline*, a program automatycznie utworzy dla nich warstwy.

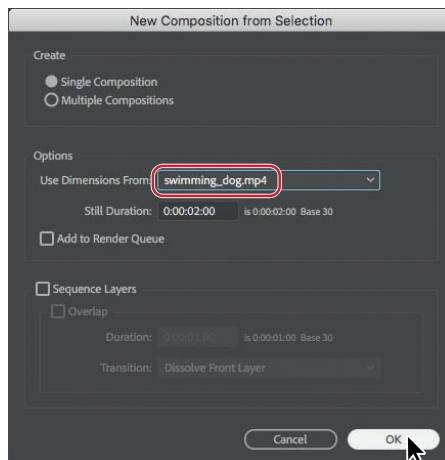
- Trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, zaznacz w panelu *Project* materiały *movement.mp3*, *swimmin...mp4* i *title*. Nie zaznaczaj folderu *title Layers*.
- Przeciągnij zaznaczone materiały do panelu *Timeline*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe o nazwie *New Composition from Selection* (nowa kompozycja z zaznaczenia).



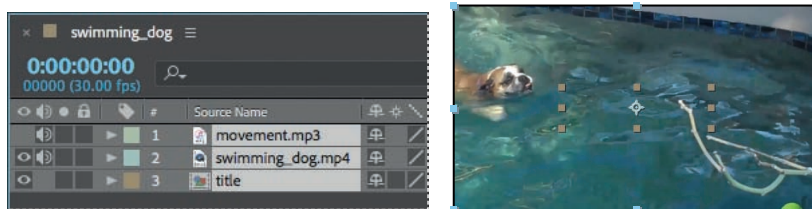
Wskazówka: Kompozycję można utworzyć także podczas importowania materiałów — należy w oknie *Import File* zaznaczyć opcję *Create Composition* (utwórz kompozycję).

After Effects ustala wymiary kompozycji na podstawie parametrów wskazanych materiałów. Wymiary wszystkich obrazów wykorzystanych w tym przykładzie są identyczne, można więc zaakceptować domyślne ustawienia.

- 3 Upewnij się, że z listy rozwijanej *Use Dimensions From* jest wybrana pozycja *swimming_dog.mp4*. Kliknij przycisk *OK* w celu utworzenia nowej kompozycji.



Materiały pojawią się jako warstwy w panelu *Timeline*, a w panelu *Composition* zostanie wyświetlona kompozycja o nazwie *swimming_dog*.

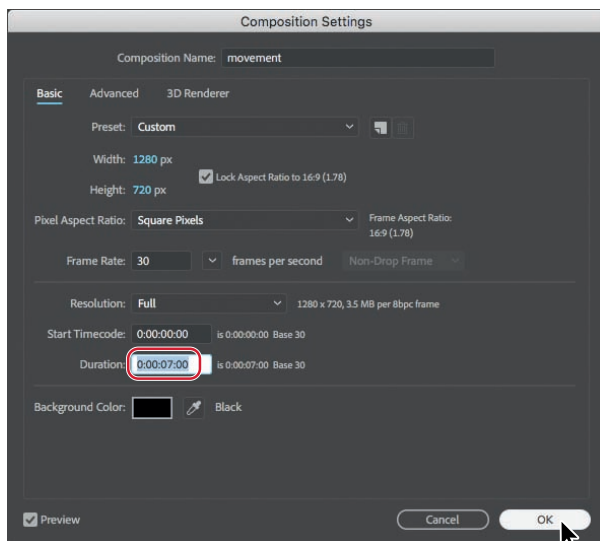


Gdy dodajemy materiał do kompozycji, staje się on źródłem nowej warstwy. Kompozycja może zawierać dowolną liczbę warstw. Możliwe jest również umieszczenie kompozycji jako warstwy w innej kompozycji. Taka operacja nazywana jest **zagnieżdżaniem** (ang. *nesting*).

Niektóre z zaimportowanych materiałów są dłuższe od innych, lecz w tym przypadku wszystkie powinny być wyświetlane tylko tak długo, jak długo na ekranie widoczny jest pływający pies. Zmienimy więc długość całej kompozycji na 7:00, by dopasować ją do długości klipu z psem.

- 4 Wybierz polecenie *Composition/Composition Settings* (kompozycja/ustawienia kompozycji).

- 5 W oknie dialogowym *Composition Settings* zmień nazwę kompozycji na *movement* (ruch), parametr *Duration* (czas trwania) ustaw na **7:00**, a potem kliknij *OK*.



W panelu *Timeline* można teraz odczytać taki sam czas trwania dla wszystkich warstw.

W naszej kompozycji są trzy materiały źródłowe, dlatego w oknie *Timeline* znajdują się trzy warstwy. W zależności od kolejności, w jakiej elementy były zaznaczane podczas importowania, stos warstw w panelu *Timeline* może różnić się od przedstawionego na poprzedniej stronie. Warstwy muszą być jednak umieszczone w odpowiedniej kolejności, gdy dodajemy do nich efekty i animacje. Dlatego poustawiamy je teraz.

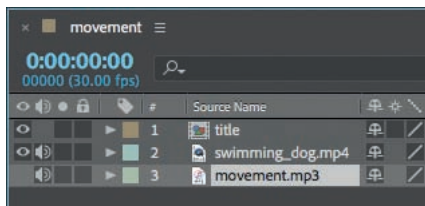
Warstwy

Warstwy (*layers*) są składnikami, których używamy do budowania kompozycji. Każdy element, jaki dodamy do kompozycji (na przykład plik graficzny, klip filmowy, plik dźwiękowy, źródło światła, kamera, a nawet inne kompozycje), stanie się nową warstwą. Bez warstw kompozycja będzie się składać tylko z pustej ramki.

Dzięki warstwom można pracować z wybranymi materiałami, nie wpływając na pozostałe. Na przykład można przemieszczać, obracać lub maskować jedną warstwę bez naruszania reszty warstw w kompozycji. Można umieścić ten sam materiał na kilku różnych warstwach, lecz za każdym razem użyć go w inny sposób. Ogólnie rzecz biorąc, kolejność warstw w panelu *Timeline* odpowiada kolejności nakładania się ich w panelu *Composition*.

● **Uwaga:** Aby móc zaznaczyć pojedynczą warstwę, należy wcześniej usunąć istniejące zaznaczenie przez kliknięcie pustego obszaru w panelu *Timeline* lub wciśnięcie klawisza F2.

- 6 Kliknij pusty obszar panelu *Timeline*, by usunąć zaznaczenie warstw, a potem przeciągnij warstwę *title* na sam wierzch stosu (jeżeli ta warstwa się tam nie znajduje). Warstwę *movement.mp3* ustaw na samym dole.



- 7 Wybierz *File/Save*, aby zachować bieżący stan projektu.

Dodawanie efektów i zmienianie właściwości warstwy

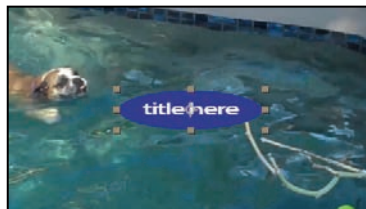
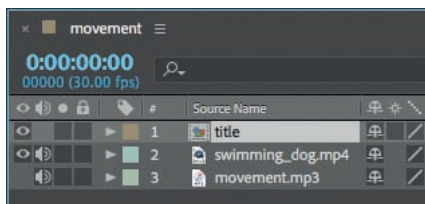
● **Uwaga:** To ćwiczenie jest zaledwie wierzchołkiem góry lodowej. Więcej o efektach i animacjach dowiesz się z lekcji 2., „Tworzenie prostej animacji z użyciem efektów i szablonów”, a także z innych części książki.

Kompozycja została utworzona. Teraz możemy zacząć zabawę — stosować efekty, tworzyć transformacje, dodawać animacje. Możemy wykorzystywać dowolne kombinacje efektów i zmieniać właściwości każdej warstwy (na przykład rozmiar, położenie, przezroczystość). Używając efektów, możemy zmienić wygląd warstwy (w przypadku warstw dźwiękowych — brzmienie), a nawet stworzyć zupełnie nowe elementy. Najłatwiej będzie zacząć od dodania któregośkolwiek z setek efektów dostępnych w After Effects.

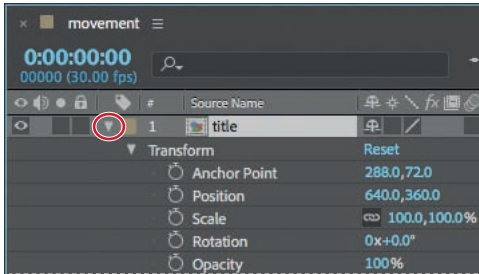
Zmienianie właściwości warstwy

Tytuł jest teraz na środku ekranu i zasłania pływającego psa. Żeby odsłonić naszego głównego bohatera, przesuniemy tytuł filmu w lewy dolny róg kadru. Tam też będzie widoczny, a jednocześnie nie będzie przeszkadzał.

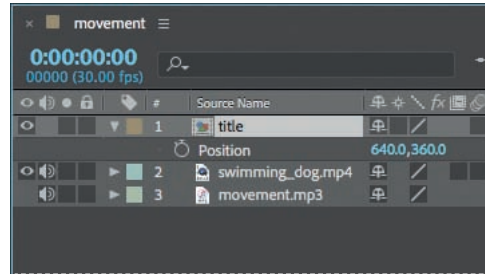
- 1 Zaznacz w panelu *Timeline* warstwę *title* (warstwa nr 1). Zauważ, że w panelu *Composition* wokół tej warstwy pojawiły się uchwyty manipulacyjne.



- 2 Kliknij trójkącik znajdujący się na lewo od numeru warstwy, aby rozwinąć jej właściwości. Następnie rozwiń właściwości ukryte pod pozycją *Transform* (przekształcenie). Są to: *Anchor Point* (punkt zaczepienia), *Position* (położenie), *Scale* (skala), *Rotation* (obrót), *Opacity* (krycie).
- 3 Jeśli nie widzisz tych właściwości, przewiń w dół zawartość panelu *Timeline* za pomocą paska przewijania (znajduje się z prawej strony panelu). Możesz także, co jest lepszym rozwiązaniem, zaznaczyć warstwę *title*, a następnie wcisnąć klawisz *P*.



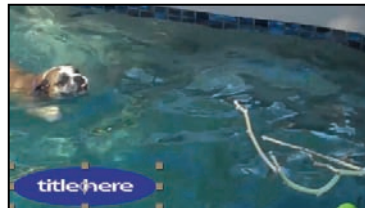
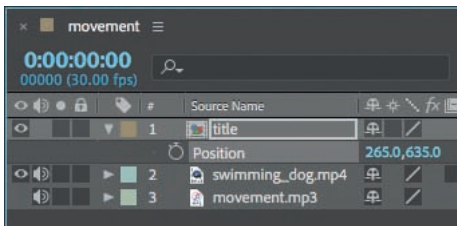
Rozwiń pozycję o nazwie Transform



Wcisnij klawisz P, aby wyświetlić właściwość Position

Ten skrót klawiszowy wyświetla tylko właściwość *Position* — jedyną, jaką będziemy zmieniać w tym ćwiczeniu. Przesuniemy warstwę w lewy dolny róg kadru.

- 4 Zmień wartości współrzędnych właściwości *Position* na 265, 635. Zamiast wpisywać te liczby możesz po prostu wybrać narzędzie *Selection* (zaznaczenie) i przeciągnąć nim warstwę tytułową w lewy dolny róg.



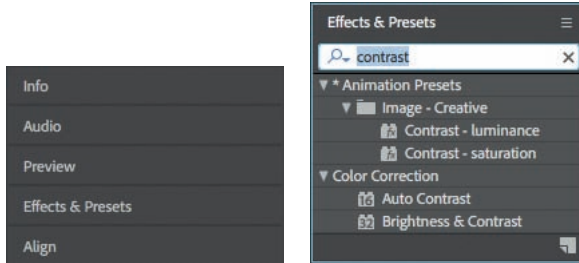
- 5 Wcisnij klawisz *P*, aby ukryć właściwość *Position* i tym samym uprościć wygląd osi czasu.

Dodawanie efektu w celu skorygowania barw

After Effects oferuje kilka efektów, za pomocą których można korygować lub gruntownie zmieniać kolorystykę kompozycji. Do poprawienia kontrastu całego obrazu i wzmocnienia barw wody użyjemy efektu o nazwie *Auto Contrast* (kontrast automatyczny).

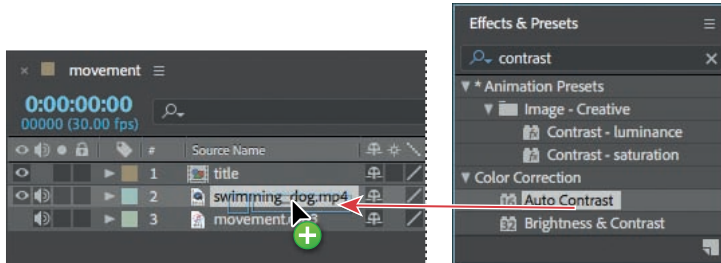
Uwaga: Gdy klikniesz dwukrotnie warstwę w panelu *Timeline*, zostanie ona wyświetlona w panelu *Layer Composition*, kliknij jego nagłówek.

- 1 W panelu *Timeline* zaznacz warstwę *swimming_dog.mp4*.
- 2 Kliknij zakładkę panelu *Effects & Presets* (efekty i szablony) — w prawej części okna aplikacji — aby go otworzyć, i wpisz w polu wyszukiwania słowo *contrast*.

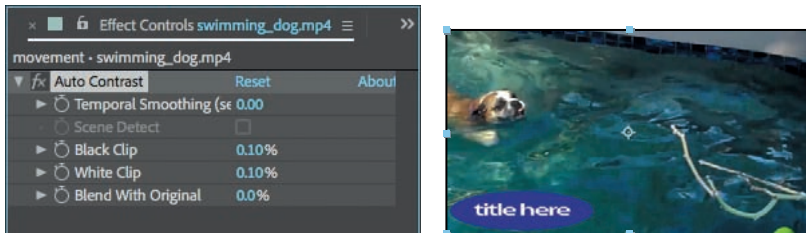


After Effects będzie przeglądał efekty i szablony w poszukiwaniu nazw zawierających wpisywaną frazę i wyświetlać na bieżąco wyniki. Zanim skończysz wpisywanie, efekt *Auto Contrast* — należący do kategorii *Color Correction* (korygowanie barw) — pojawi się w panelu.

- 3 Przeciągnij efekt *Auto Contrast* na znajdującą się w panelu *Timeline* warstwę *swimming_dog*.

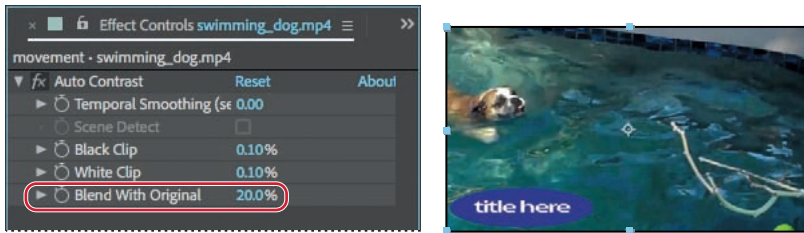


After Effects zastosuje efekt i automatycznie otworzy panel *Effect Controls* (sterowanie efektem) w lewej górnej części przestrzeni roboczej.



Ponieważ wzmocnienie kontrastu spowodowało, że nasycenie kolorów stało się większe, niż byśmy chcieli, musimy nieco złagodzić ten efekt.

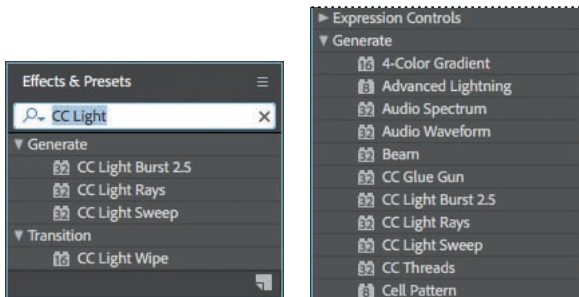
- 4 W panelu *Effect Controls* kliknij pole *Blend With Original*, wpisz wartość 20% i wciśnij *Enter* (Windows) lub *Return* (Mac OS).



Dodawanie efektu stylistycznego

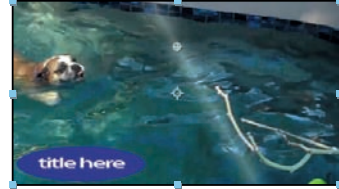
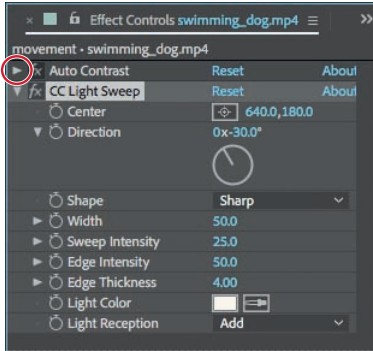
W programie After Effects dostępne są także efekty stylistyczne. Do naszego klipu wprowadzimy wiązkę światła, która nada całości szlif artystyczny. W ustawieniach efektu określimy kąt padania i natężenie tego dodatkowego światła.

- 1 W panelu *Effects & Presets* kliknij znaczek „x”, aby zresetować pole wyszukiwania, a następnie odszukaj efekt *CC Light Sweep* (snop światła), wykonując w tym celu jedną z poniższych czynności:
 - Wpisz *CC Light* w polu wyszukiwania.
 - Kliknij trójkąt znajdujący się obok kategorii *Generate* (generuj), aby rozwinąć posortowaną alfabetycznie listę efektów generowanych.



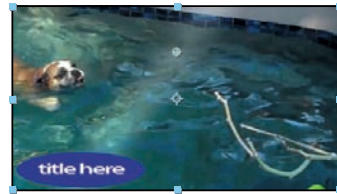
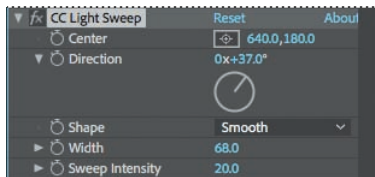
- 2 Przeciągnij efekt *CC Light Sweep* z kategorii *Generate* na nazwę warstwy *swimming* w panelu *Timeline*. After Effects umieści ustawienia efektu *CC Light Sweep* w panelu *Effect Controls* pod ustawieniami efektu *Auto Contrast*.

- 3 W panelu *Effect Controls* kliknij trójkątną strzałką znajdującą się obok efektu *Auto Contrast*, aby zwinąć jego ustawienia. Dzięki temu będziesz lepiej widzieć ustawienia efektu *CC Light Sweep*.



Najpierw zmień kąt padania światła.

- 4 W polu *Direction* (kierunek) wpisz 37° .
- 5 Z listy rozwijanej *Shape* (kształt) wybierz opcję *Smooth* (gładki), aby poszerzyć i zmiękczyć wiązkę światła.
- 6 W polu *Width* (szerokość) wpisz 68, aby jeszcze bardziej poszerzyć wiązkę światła.
- 7 Wartość parametru *Sweep Intensity* (natężenie wiązki światła) zmniejsz do 20, aby uczynić efekt nieco subtelniejszym.



- 8 Wybierz *File/Save*, aby zachować rezultat dotychczasowej pracy.

Animowanie kompozycji

Mamy już za sobą rozpoczęcie projektu, utworzenie kompozycji, importowanie materiałów i dodawanie efektów. To wszystko wygląda świetnie, ale co byś powiedział na odrobinę ruchu? Do tej pory stosowaliśmy jedynie statyczne efekty.

W After Effects można sprawić, że dowolna kombinacja właściwości warstw będzie się zmieniała w czasie. Można to zrobić za pomocą klatek kluczowych (ang. *keyframes*), wyrażeń (ang. *expressions*) lub asystentów klatek kluczowych (*keyframe assistants*). W kolejnych lekcjach odkryjemy wiele takich metod. W bieżącym projekcie zastosujemy szablon animacji, aby wprowadzić na ekran mieniący się barwami tytuł filmu.

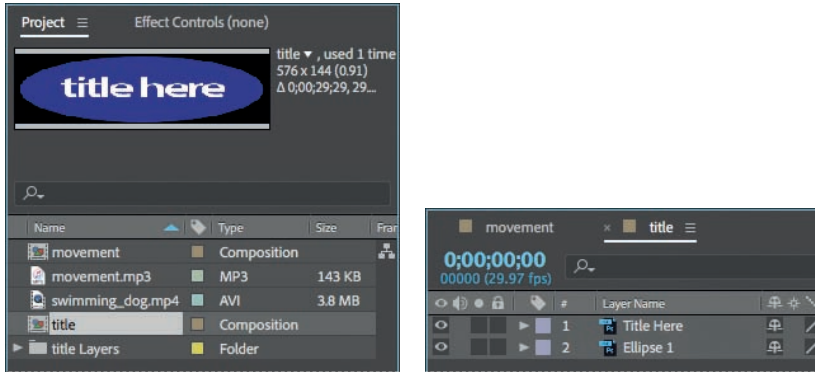
Przygotowanie kompozycji tekstowej

W tym ćwiczeniu będziemy pracować nad inną kompozycją — tą, która została zaimportowana uprzednio w warstwowym pliku Photoshopa.

- 1 Kliknij zakładkę panelu *Project*, by go wyświetlić, a następnie kliknij dwukrotnie kompozycję *title*, aby otworzyć ją w jej własnym panelu *Timeline*.

Kompozycja ta zawiera zaimportowany warstwowy plik Photoshopa. W panelu *Timeline* widoczne są warstwy *Ellipse 1* (elipsa 1) i *Title Here* (tutaj tytuł). Warstwa *Title Here* zawiera zastępczy tekst, utworzony w Photoshopie.

Uwaga: Jeśli zakładka panelu *Project* nie jest widoczna, należy wybrać polecenie *Window/Project* (okno/projekt), aby otworzyć ten panel.



W górnej części panelu *Composition* znajduje się pasek nawigacyjny (*Composition Navigator*), ukazujący relację pomiędzy główną kompozycją (*movement*) a tą, która jest aktualnie wyświetlana (*title*). Kompozycja *title* jest zagnieżdżona w kompozycji głównej.

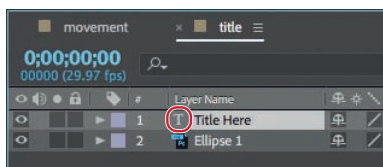
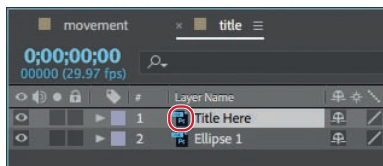


Kompozycje można wielokrotnie zagnieżdżać, tworząc z nich wielopiętrową hierarchię; na pasku *Composition Navigator* wyświetlana jest wtedy cała ścieżka dostępu do bieżącej kompozycji. Strzałki pomiędzy nazwami kompozycji wskazują kierunek przepływu informacji.

Aby móc wymienić zastępczy tekst z Photoshopa na inny, musimy zmienić warstwę *Title Here* w edytowalną warstwę tekstową.

● **Uwaga:** Jeżeli zobaczysz ostrzeżenie o brakujących fontach lub przerwanych połączeniach między warstwami, po prostu kliknij OK.

- 2 Zaznacz w panelu *Timeline* warstwę *Title Here* (warstwa nr 1), a następnie z menu głównego wybierz *Layer/Convert to Editable Text* (warstwa/zmień na edytowalny tekst).



W panelu *Timeline* obok nazwy warstwy pojawiła się ikona w kształcie litery *T*, oznaczająca, że jest to teraz warstwa edytowalnego tekstu. Warstwa ta została ponadto zaznaczona w panelu *Composition*; jest więc gotowa do edytowania.

Podwójne niebieskie linie, które otaczają zawartość panelu *Composition* od góry, od dołu i z obu boków, wyznaczają bezpieczny obszar dla napisów oraz bezpieczny obszar dla akcji. Odbiorniki telewizyjne powiększają obraz wideo i kadrują go, obcinając brzegi (funkcja ta jest znana jako **overscan**). Wielkość obcięcia nie jest jednak stała — różne telewizory różnie kadrują obraz. Dlatego ważne elementy filmu, takie jak napisy oraz obiekty uczestniczące w akcji, trzeba umieszczać wewnątrz przeznaczonych na nie ramek. Ramki te określają granice **bezpiecznych stref widoczności** (*safe zones*). Pilnuj więc, by wszystkie napisy znalazły się w wewnętrznej niebieskiej ramce (*title-safe zone*), a ważne dla akcji obiekty — w ramce zewnętrznej (*action-safe zone*).

Edytowanie tekstu

Najpierw wprowadzimy tekst właściwy, a potem będziemy go animować.

● **Uwaga:** After Effects oferuje potężne możliwości formatowania znaków i akapitów, lecz ustawienia domyślne (niezależnie od tego, jaki krój pisma wyświetlił się podczas wpisywania tekstu) powinny być w zupełności wystarczające dla tego projektu. Więcej o pisaniu dowiesz się z lekcji 3., „Animowanie tekstu”.

- 1 Z przybornika wybierz narzędzie *Horizontal Type* (tekst poziomy) (T), po czym przeciągnij wzdłuż zastępczego tekstu w celu zaznaczenia go. Następnie wpisz tekst *on the mowe* (w ruchu).



Przybornik

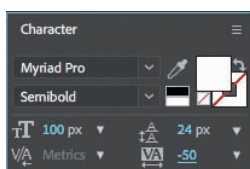
Z chwilą utworzenia kompozycji dostępne stają się narzędzia z **przybornika** znajdującego się w lewym górnym rogu okna aplikacji. Służą one do modyfikowania składników kompozycji. Niektóre z nich (na przykład *Hand* [rączka] lub *Selection* [zaznaczenie]) są znane z innych aplikacji firmy Adobe, takich jak Photoshop. Pozostałe są nowością.



A. Selection (zaznaczenie) **B.** Hand (rączka) **C.** Zoom (lupa) **D.** Rotation (obrót) **E.** Narzędzia kamery **F.** Pan Behind (przesuwanie poza zawartością) **G.** Narzędzia do maskowania i rysowania kształtów **H.** Pen (pióro) **I.** Type (tekst) **J.** Brush (pędzel) **K.** Clone Stamp (stempel) **L.** Eraser (gumka) **M.** Roto Brush (pędzel rotoskopowy) **N.** Narzędzia do zniekształcania

Ustawienie kursora na dowolnej ikonie w przyborniku powoduje wyświetlenie nazwy narzędzia uruchamianego tą ikoną, a także odpowiedniego skrótu klawiszowego. Mały trójkącik znajdujący się w prawym dolnym rogu niektórych ikon oznacza, że są za nimi schowane dodatkowe narzędzia. Aby je wyświetlić, należy kliknąć ikonę i przytrzymać przez chwilę wciśnięty przycisk myszy.

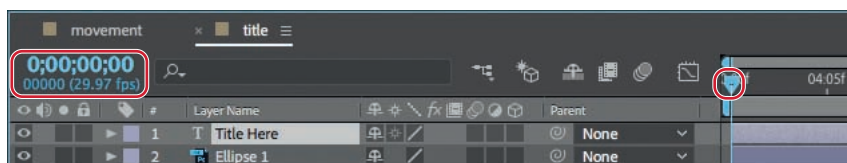
- 2 Ponownie zaznacz tekst, a następnie w panelu *Character* (zadokowanym w prawym górnym rogu ekranu) zmień rozmiar fontu na **100 px** (100 pikseli), a światło międzyliterowe ustaw na **-50**.



Animowanie tekstu za pomocą szablonów

Po sformatowaniu tekstu zastosujemy wobec niego szablon animacyjny. Aby uzyskać efekt pojawiających się kolejnych wyrazów, wybierzemy szablon o nazwie *Fade Up Words*.

- 1 Zaznacz ponownie warstwę *Title Here*. Upewnij się, że aktywna jest pierwsza klatka animacji. W tym celu wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciwnij wskaźnik bieżącego czasu w lewo, na sam początek linijki — na pozycję 0:00.
 - Wciśnij klawisz *Home*.

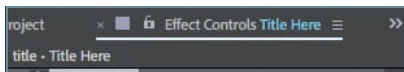


- 2 Kliknij zakładkę panelu *Effects & Presets*, by go wyświetlić. Następnie wpisz w polu wyszukiwania tekst *fade up words* (wyłaniające się słowa).
- 3 Odszukaj szablon animacji *Fade Up Words* w kategorii *Animate In* (animacja wejściowa) i przeciągnij go na tekst *on the move* widoczny w panelu *Composition*.



After Effects doda ten efekt do warstwy. Efekt jest bardzo prosty, więc żadne jego ustawienia nie są wyświetlane w panelu *Effect Controls*.

- 4 Uruchom ręcznie animację, żeby zobaczyć, jak przebiega. W tym celu przeciągnij wskaźnik czasu z pozycji 0:00 do 1:00. Na końcu tego przedziału wszystkie słowa tekstu powinny być widoczne.



Kod czasowy i czas trwania

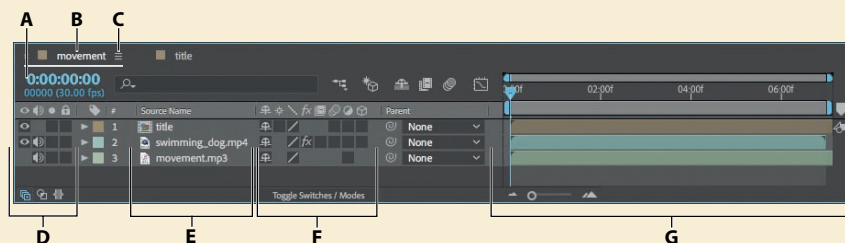
Najważniejszym pojęciem związanym z czasem jest **trwanie** jakiegoś zjawiska. W After Effects każdy materiał użyty do wykonania projektu, warstwa czy kompozycja, ma przypisany swój własny czas trwania. Jest on odzwierciedlony w czasach początkowym i końcowym, które można odczytać na osi czasu w panelach *Composition*, *Layer* lub *Timeline*.

Sposób, w jaki wyświetlamy i określamy czas w After Effects, zależy od wybranego przez nas stylu wyświetlania tego parametru i od przyjętej dla niego jednostki miary. Domyślnie aplikacja wyświetla czas w kodzie czasowym SMPTE (skrót od: Society of Motion Picture and Television Engineers — stowarzyszenie inżynierów filmu i telewizji). Format zapisu wygląda wtedy następująco: godziny; minuty; sekundy; klatki. Warto zwrócić uwagę, że w After Effects poszczególne jednostki czasu pooddzielane są średnikami. Oznacza to, że mamy do czynienia z kodem czasowym, w którym występuje opuszczanie klatek (*drop-frame*). W innych kodach czasowych, w których opuszczanie klatek nie jest stosowane (włącznie z tym kodem, z którego korzystamy w tej książce), do oddzielenia liczb używa się dwukropka.

Więcej informacji o tym, w jaki sposób i kiedy należy zmienić kod czasowy, znajdziesz w pomocy After Effects.

Panel Timeline (oś czasu)

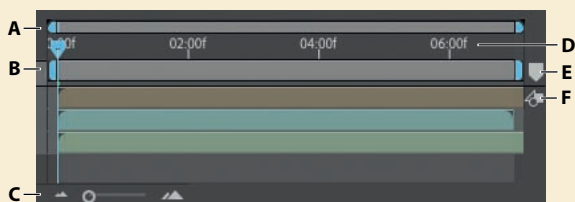
Panel *Timeline* służy do animowania właściwości warstwy oraz ustawiania punktów *In* (wejścia) i *Out* (wyjścia). (Punkty *In* i *Out* są tymi miejscami na osi czasu, w których warstwa zaczyna się i kończy). Wiele kontrolki w panelu *Timeline* jest pogrupowanych w kolumny — zgodnie z pełnionymi funkcjami. Domyślnie panel *Timeline* zawiera takie kolumny i kontrolki jak te, które przedstawiono na poniższym rysunku:



- A. Bieżący czas B. Nazwa kompozycji C. Menu panelu
- D. Kolumna przełączników Audio/Video
- E. Kolumna z nazwami źródeł/warstw F. Przełączniki warstw
- G. Obszar wykresów czasowych/edytora tych wykresów

Wykresy czasowe

Prawą stronę okna *Timeline* zajmuje obszar wykresów czasowych. Zawiera on linijkę (miarękę) z odczytem czasu, znaczniki służące do oznaczania konkretnych chwil oraz paski symbolizujące czas trwania poszczególnych składników kompozycji.



- A. Znaczniki początku i końca przeglądanej odcinka czasu B. Znaczniki początku i końca zakresu roboczego
- C. Suwak skalowania czasu D. Linijka czasu E. Zasobnik znaczników kompozycji F. Przycisk kompozycji

Przed zagłębieniem się w animację dobrze by było poznać działanie chociaż niektórych z przedstawionych kontrolki. Długość trwania kompozycji, warstwy lub materiału źródłowego można odczytać na wykresie czasowym. Wskaźnik bieżącego czasu (ang. *current-time indicator*), znajdujący się na linijce, wskazuje klatkę, którą właśnie wyświetlamy lub edytujemy — klatka ta jest widoczna w panelu *Composition*.

Znaczniki początku i końca zakresu roboczego określają, jaka część kompozycji będzie renderowana. Podczas pracy nad kompozycją często zachodzi potrzeba wyrenderowania w celach kontrolnych tylko jej części. Można to osiągnąć, określając za pomocą znaczników granice zakresu roboczego na linijce czasu.

Bieżący czas jest wyświetlany w lewym górnym rogu panelu *Timeline*. Aby przejść do dowolnego czasu, można przeciągnąć wskaźnik bieżącego czasu wzdłuż linijki albo kliknąć pole wyświetlające aktualny czas w panelu *Timeline* lub *Composition* i wpisać nową wartość, a na koniec wcisnąć *Enter* (*Return* w systemie Mac) lub kliknąć *OK*.

Więcej informacji o panelu *Timeline* znajdziesz w systemie pomocy programu After Effects.

Animowanie efektów przy użyciu klatek kluczowych

Do warstwy z tekstem dodamy jeszcze jeden efekt, lecz tym razem poddamy jego ustawienia animacji przez odpowiednie skonfigurowanie klatek kluczowych.

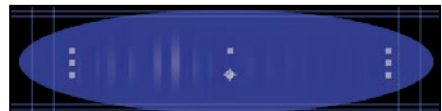
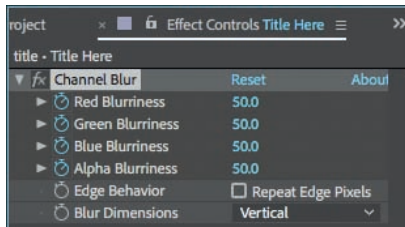
- 1 Wróć na początek osi czasu, wykonując jedną z poniższych operacji:
 - Przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu jak najdalej w lewo, tak aby znalazł się w pozycji 0:00.
 - Kliknij pole czasu bieżącego w panelu *Timeline* lub *Composition* i wpisz 00. Jeśli zrobiłeś to w panelu *Composition*, kliknij OK, by zamknąć okno dialogowe *Go to Time* (przejdź do czasu).
- 2 W polu wyszukiwania panelu *Effects & Presets* wpisz frazę *channel blur* (rozmycie kanału).
- 3 Przeciągnij efekt *Channel Blur* (rozmycie kanału) na warstwę *Title Here* w panelu *Timeline*.

Program doda efekt *Channel Blur* do warstwy i wyświetli jego ustawienia w panelu *Effect Controls*. Efekt ten wprowadza rozmycie w poszczególnych kanałach obrazu — czerwonym, zielonym, niebieskim i alfa. Dzięki temu nasz napis tytułowy zyska na atrakcyjności.

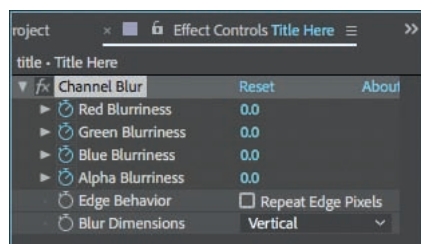
- 4 W panelu *Effect Controls* ustaw wartości parametrów *Red Blurriness* (rozmycie kanału czerwonego), *Green Blurriness* (rozmycie kanału zielonego), *Blue Blurriness* (rozmycie kanału niebieskiego) oraz *Alpha Blurriness* (rozmycie kanału alfa) na 50.
- 5 Kliknij ikonę stopera (<<ikonka>>) przy każdym parametrze, którego wartość zmieniłeś, aby utworzyć początkowe klatki kluczowe.

Klatki kluczowe wykorzystywane są do tworzenia animacji ruchu, efektów, właściwości dźwięku oraz wielu innych rzeczy, które zmieniają się w czasie, a także sterowania nimi. Klatka kluczowa to punkt na osi czasu, w którym określamy pewną wartość, na przykład położenie w przestrzeni, przezroczystość lub głośność. Wartości pomiędzy poszczególnymi klatkami są **interpolowane**. Kiedy używamy klatek kluczowych do wprowadzenia stopniowej zmiany jakiegoś parametru, musimy użyć przynajmniej dwóch klatek (jednej na początku zmiany i drugiej na końcu).

- 6 Z rozwijanej listy *Blur Dimensions* (kierunek rozmycia) wybierz opcję *Vertical* (pionowo).



- 7 Przejdź do pozycji 1:00 na listwie czasowej.
- 8 Zmień wartości parametrów w następujący sposób:
 - *Red Blurriness* = 0,
 - *Green Blurriness* = 0,
 - *Blue Blurriness* = 0,
 - *Alpha Blurriness* = 0.



► **Wskazówka:** Łatwo zapamiętasz skrót klawiszowy dla właściwości *Opacity*, jeśli skojarzysz tę właściwość z *transparencją*.

- 9 Sprawdź, jak wygląda animacja, przeciągając w tym celu wskaźnik czasu z punktu 0 do 1:00.

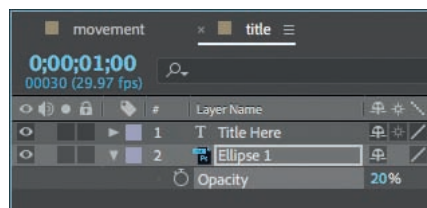


► **Wskazówka:** Aby sprawdzić, jak napis wygląda na tle wody, kliknij zakładkę *movement* w panelu *Timeline*.

Zmiana przezroczystości tła

Napis tytułowy wygląda nieźle, ale owal jest zbyt jasny. Zmienimy jego przezroczystość, aby woda widoczna w kadrze prześwitywała przez niego.

- 1 W panelu *Timeline* zaznacz warstwę *Ellipse 1*.
- 2 Wciśnij klawisz *T*, aby wyświetlić właściwość *Opacity* (krycie).
- 3 Zmień wartość tego parametru na 20%.



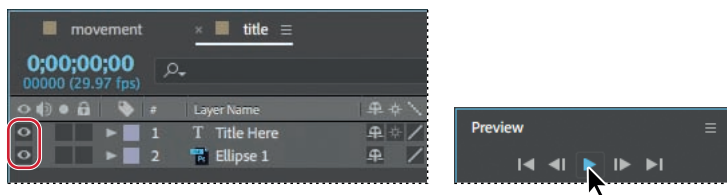
Podgląd wykonanej pracy

Najprawdopodobniej nie możesz się już doczekać, kiedy zobaczysz wyniki swojej pracy. Swoją kompozycję możesz obejrzeć, korzystając z panelu *Preview* (podgląd), znajdującego się w stosie paneli, które w domyślnej przestrzeni roboczej zajmują prawą stronę okna aplikacji. Aby uruchomić podgląd kompozycji, należy kliknąć w tym panelu przycisk *Play/Stop* lub po prostu wcisnąć klawisz spacji.

- 1 Na zakładce *title* panelu *Timeline* zwiń wszystkie właściwości i usuń zaznaczenie wszystkich warstw.
- 2 Upewnij się, że dla każdej warstwy, którą chcesz obejrzeć na podglądzie, jest aktywny przełącznik widoczności, *Video* (👁). W tym przypadku uwzględnione powinny zostać warstwy *Title Here* i *Ellipse 1*.
- 3 Wciśnij klawisz *Home*, aby przenieść się na początek linijki czasu.
- 4 Wykonaj jedno z poniższych poleceń:
 - W oknie *Preview* kliknij przycisk *Play/Stop* (▶).
 - Wciśnij klawisz spacji.

► Wskazówka:

Sprawdź, czy znaczniki końców zakresu roboczego obejmują wszystkie klatki, które chcesz obejrzeć.



- 5 Aby zatrzymać podgląd, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W oknie *Preview* kliknij przycisk *Play/Stop*.
 - Wciśnij klawisz spacji.



Nasza animacja nie należy do skomplikowanych, więc jej podgląd powinien się odtwarzać w czasie rzeczywistym.

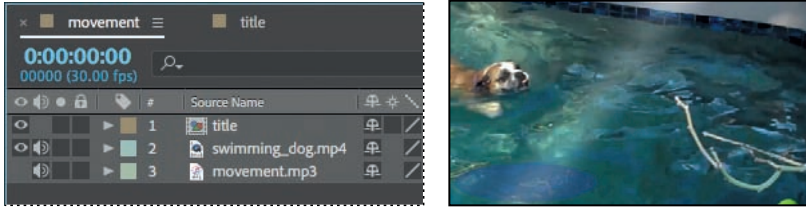
Gdy wciskamy klawisz spacji lub klikamy przycisk *Play/Stop*, program buforuje całą kompozycję i przydziela na ten cel dostateczną ilość RAM-u, aby odtwarzanie (z dźwiękiem) odbywało się tak szybko, jak na to pozwalają możliwości systemu, przy czym maksymalną szybkość wyznacza wartość parametru *Frame Rate*. Liczba klatek, jakie mogą zostać odtworzone w tym trybie, jest zależna od ilości pamięci dostępnej dla aplikacji. Pełna szybkość odtwarzania jest zazwyczaj osiągnięta dopiero wtedy, gdy program zdoła zbuforować wszystkie klatki objęte podglądem.

W panelu *Timeline* podgląd jest odtwarzany albo w zakresie roboczym, albo od początku linijki czasu. W panelach *Layer* i *Footage* ten typ podglądu odtwarza

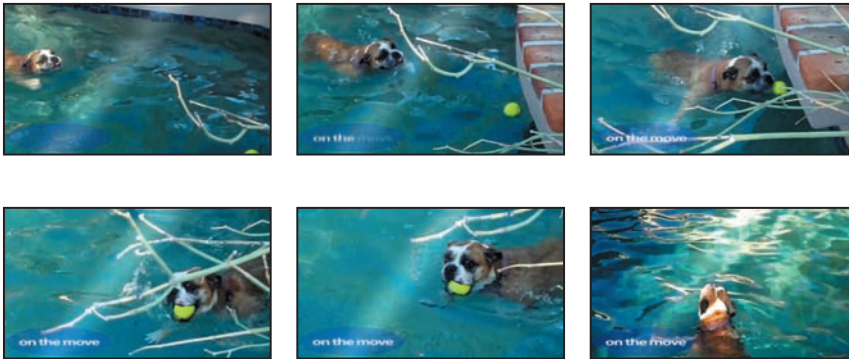
tylko materiał nieprzycięty. Zanim zaczniesz, sprawdź, które klatki są oznaczone jako zakres roboczy.

Odtworzymy teraz całą kompozycję — animowany tekst plus efekty graficzne.

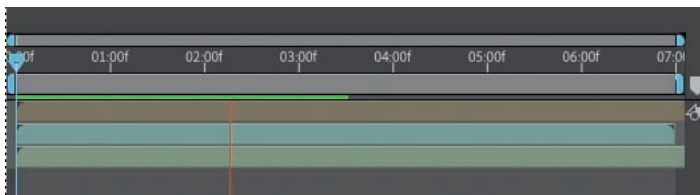
- 6 W panelu *Timeline* kliknij zakładkę *movement*, aby wydobyć ją na wierzch.
- 7 Upewnij się, że przełącznik widoczności, *Video* (👁), jest włączony dla wszystkich warstw kompozycji z wyjątkiem warstwy dźwiękowej, po czym wciśnij klawisz *F2* w celu usunięcia zaznaczenia warstw.
- 8 Przeciągnij wskaźnik bieżącego czasu na początek linijki albo wciśnij klawisz *Home*.



- 9 Aby rozpocząć odtwarzanie, kliknij przycisk *Play/Stop* (▶) w panelu *Preview* lub wciśnij klawisz spacji.



Zielony pasek postępu określa, które klatki są buforowane w pamięci RAM. Kiedy wszystkie klatki zostaną wczytane do pamięci, podgląd będzie odtwarzany w czasie rzeczywistym. Dopóki wszystkie klatki nie zostaną zbuforowane, odtwarzanie obrazu może być wolniejsze, a dźwięk zniekształcony.



Im więcej szczegółów chcemy zobaczyć, tym więcej potrzebujemy RAM-u. Liczbę uwzględnianych w podglądzie detali można kontrolować przez ustalanie rozdzielczości, stopnia powiększenia i jakości podglądu. Istnieje również możliwość ograniczenia liczby warstw widocznych na podglądzie. Aby to uczynić, należy wyłączyć przełącznik widoczności dla wybranych warstw. Można też ograniczyć zakres roboczy kompozycji.

10 Zatrzymaj podgląd przez wciśnięcie klawisza spacji.

11 Wybierz *File/Save*, aby zachować efekty dotychczasowej pracy.

Optymalizacja działania programu After Effects

Konfiguracja programu After Effects i komputera wpływa bezpośrednio na tempo renderowania projektów. Złożone kompozycje mogą przy renderowaniu wymagać mnóstwa pamięci RAM, a zapisanie zrenderowanego filmu może wymagać sporej przestrzeni dyskowej. Sprawdź sekcję *Improve Performance* (poprawianie wydajności) w systemie pomocy programu After Effects, by dowiedzieć się, jak zoptymalizować swój system i ustawienia aplikacji pod kątem zwiększenia sprawności pracy nad projektami.

Domyślnie After Effects wykorzystuje moc obliczeniową procesora graficznego podczas generowania efektów, animacji i innych elementów, których zobrazowanie można w ten sposób przyspieszyć. Autorzy programu zalecają takie właśnie rozwiązanie. Jeśli jednak sprzęt sygnalizuje błędy albo z góry wiesz, że Twoja karta graficzna jest niekompatybilna z After Effects, możesz wyłączyć przyspieszanie sprzętowe. W tym celu należy wybrać polecenie *File/Project Settings* (plik/ustawienia projektu) i na karcie *Video Rendering And Effects* (renderowanie obrazu wideo i efektów) zaznaczyć opcję *Mercury Software Only* (tylko oprogramowanie Mercury).

Renderowanie i eksportowanie kompozycji

Po opracowaniu dzieła (tak jak teraz) możemy je zrenderować z wybraną przez siebie jakością, a także zapisać film w jednym z dostępnych formatów. O eksportowaniu kompozycji dowiesz się więcej w późniejszych lekcjach, a szczególnie w lekcji 15., „Renderowanie i tworzenie plików wyjściowych”.

Dostosowywanie przestrzeni roboczej

W czasie pracy nad projektem mogłeś zmienić rozmiar lub położenie niektórych paneli, możliwe też, że pootwieralesz nowe. Za każdym razem, gdy zmieniamy przestrzeń roboczą, After Effects zapisuje modyfikacje, więc kiedy następnym razem otwieramy projekt, wyświetla się najświeższa wersja ustawień przestrzeni

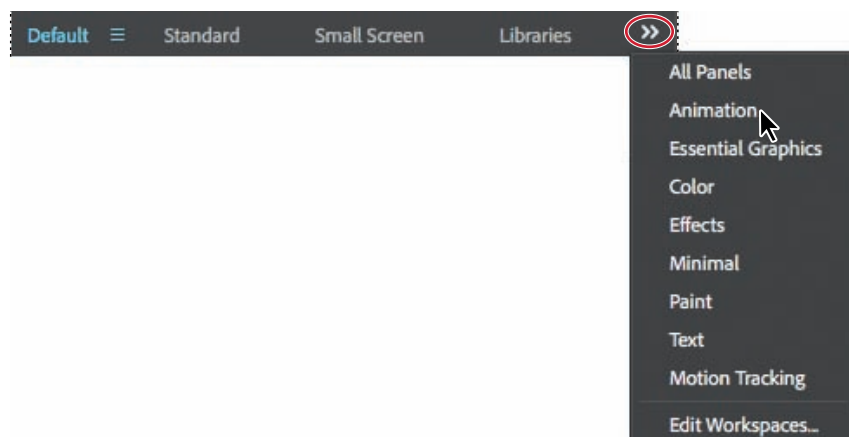
roboczej. Zawsze można przywrócić jej oryginalne parametry, wybierając z menu głównego *Window/Workspace/Reset „Default” to Saved Layout* (okno/przestrzeń robocza/resetuj „domyślne” do zapisanego układu).

Jeśli jednak zauważyłeś, że często korzystasz z okien, które nie są częścią podstawowej przestrzeni roboczej, albo jeśli lubisz w określony sposób zmieniać rozmiar okien lub grupować je dla różnych typów projektów, możesz zaoszczędzić czas i dostosować przestrzeń roboczą do swoich potrzeb. Istnieje możliwość zapisania dowolnej konfiguracji przestrzeni roboczej bądź użycia któregośkolwiek z szablonów dostępnych w After Effects. Każdy z nich jest odpowiedni dla różnych typów zadań, na przykład do pracy z animacją lub efektami.

Korzystanie z predefiniowanych przestrzeni roboczych

Poświęć chwilę na zapoznanie się z predefiniowanymi przestrzeniami roboczymi w After Effects.

- 1 Jeżeli już zamknąłeś projekt *Lesson01_Finished.aep*, otwórz go (lub otwórz jakikolwiek inny projekt), aby zapoznać się z szablonami przestrzeni roboczych.
- 2 Na pasku przestrzeni roboczych (obok przybornika) kliknij pozycję *Animation* (animacja). Jeśli pozycja ta jest niewidoczna, kliknij podwójną strzałkę (»»), aby rozwinąć listę z przestrzeniami, których nazwy nie zmieściły się na pasku.



After Effects otworzy po prawej stronie okna aplikacji następujące panele: *Info* (informacje), *Preview* (podgląd), *Effects & Presets* (efekty i szablony), *Motion Sketch* (szkic ruchu), *Wiggler* (wahania), *Smoother* (wygładzanie) oraz *Audio* (dźwięk).

Przestrzenie robocze można także zmieniać, korzystając z menu *Workspace*.

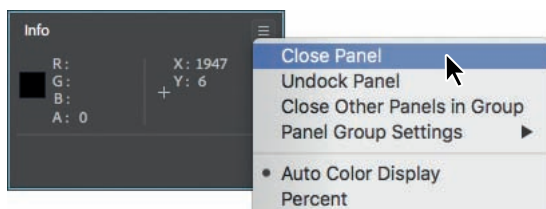
- 3 Wybierz polecenie *Window/Workspace/Motion Tracking* (okno/przestrzeń robocza/śledzenie ruchu).

Na ekranie pojawią się rozmaite panele. Panele *Info* (informacja), *Preview* (podgląd) i *Tracker* (moduł śledzący) umożliwią Ci dostęp do narzędzi potrzebnych do śledzenia poruszających się obiektów.

Zapisywanie własnej przestrzeni roboczej

W każdej chwili możemy zapisać dowolną przestrzeń roboczą jako własną. Gdy tylko to uczynimy, przestrzeń taka pojawi się w podmenu *Window/Workspace* (okno/przestrzeń robocza) oraz na pasku *Workspace* (przestrzeń robocza) w górnej części okna aplikacji. Jeśli projekt z własną przestrzenią roboczą użytkownika zostanie otwarty na innym komputerze niż ten, na którym został utworzony, *After Effects* poszuka przestrzeni roboczej o takiej samej nazwie. Jeżeli znajdzie takową (i konfiguracja monitora będzie zgodna), użyje jej; jeśli jej nie odzyska (albo konfiguracja monitora nie będzie pasować), otworzy projekt, używając bieżącej, lokalnej przestrzeni roboczej.

- 1 Zamknij panel przez wybranie polecenia *Close Panel* (zamknij panel) z menu panelu.



- 2 Wybierz z menu głównego polecenie *Window/Effects & Presets* (okno/efekty i szablony), aby otworzyć inny panel.

Panel *Effects & Presets* zostanie dodany do stosu paneli.

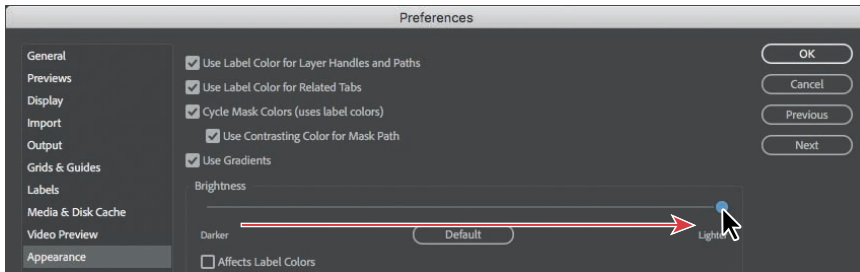
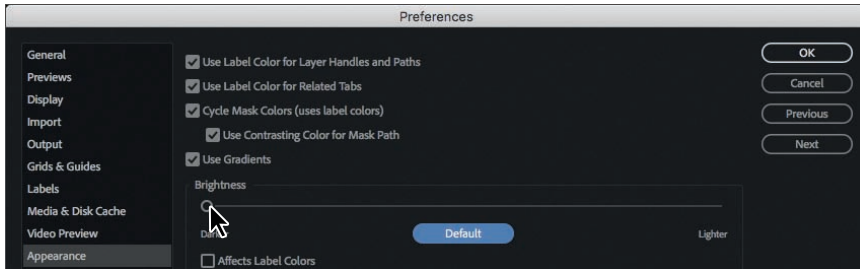
- 3 Wybierz z menu głównego polecenie *Window/Workspace/Save as New Workspace* (okno/przestrzeń robocza/zapisz jako nową przestrzeń roboczą). Wpisz nazwę, po czym kliknij *OK*, aby zapisać przestrzeń roboczą, lub *Cancel* (anuluj), jeżeli nie chcesz tego robić.
- 4 Na pasku przestrzeni roboczych kliknij pozycję *Default* (domyślne).

Zmianianie jasności interfejsu użytkownika

W After Effects można rozjaśnić lub przyciemnić interfejs użytkownika. Zmiana jasności ma wpływ na wygląd paneli i wszystkich okien dialogowych.

- 1 Wybierz z menu głównego polecenie *Edit/Preferences/Appearance* (edycja/preferencje/wygląd — Windows) lub *After Effects CC/Preferences/Appearance* (After Effects CC/preferencje/wygląd — Mac OS).
- 2 Przeciągnij suwak *Brightness* (jasność) w lewo lub w prawo, obserwując zmiany zachodzące na ekranie.

Uwaga: Przy ustawieniach domyślnych interfejs programu After Effects jest ciemny. Na ilustracjach zamieszczonych w książce widoczna jest wersja nieco jaśniejsza. Wybraliśmy taką, aby teksty wyświetlane na ekranie były lepiej widoczne w druku. Jeśli pozostawiłeś domyślną jasność interfejsu, to u Ciebie będzie on ciemniejszy niż u nas.



- 3 Kliknij *OK* w celu zapisania nowych ustawień jasności lub *Cancel*, by anulować zmiany. Możesz też kliknąć przycisk *Default* (domyślne), aby przywrócić domyślny poziom jasności.
- 4 Zamknij plik bez zapisywania wprowadzonych zmian.

Dodatkowe źródła informacji o After Effects

Aby uzyskać wyczerpujące i aktualne informacje na temat korzystania z okien, narzędzi oraz innych funkcji programu, odwiedź stronę internetową firmy Adobe. Wystarczy wpisać słowa kluczowe wyszukiwania w polu tekstowym *Search Help*, umieszczonym w prawym górnym narożniku okna aplikacji, by wyświetlić szczegółowe objaśnienia zawarte w systemie pomocy programu i dokumentach pomocniczych, a także zamieszczone na innych stronach internetowych związanych z After Effects. Jeśli zechcesz, możesz zawęzić zakres wyszukiwania tylko do dokumentów systemu pomocy oraz dokumentów pomocniczych.

Okno *Start*, które pojawia się po uruchomieniu programu, umożliwia dostęp do wielu materiałów szkoleniowych i informacyjnych poświęconych obsłudze programu After Effects.

Dodatkowym źródłem informacji może być strona programu After Effects w serwisie firmy Adobe — After Effects Help And Support — dostępna pod adresem <https://helpx.adobe.com/after-effects.html>.

Gratulacje. Ukończyłeś pierwszą lekcję. Zapoznałeś się w niej z przestrzenią roboczą programu After Effects. Teraz możesz przejść do lekcji 2., aby dowiedzieć się więcej o tworzeniu i animowaniu kompozycji za pomocą efektów i szablonów animacji. Oczywiście możesz również przejść do jakiegokolwiek innej lekcji w tym podręczniku.

Pytania kontrolne

- 1 Jakie są podstawowe składniki toku pracy w After Effects?
- 2 Czym jest kompozycja?
- 3 Jak można odszukać brakujące materiały?
- 4 Jak można wyświetlić podgląd wyników pracy w After Effects?
- 5 W jaki sposób możesz dostosować przestrzeń roboczą w After Effects?

Odpowiedzi

- 1 W większości przypadków praca w After Effects przebiega w następujących etapach: importowanie i porządkowanie materiałów; tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw; dodawanie efektów; animowanie wybranych elementów; podgląd wykonanej pracy; renderowanie i eksportowanie ostatecznej kompozycji.
- 2 Kompozycja jest miejscem, w którym tworzymy warstwy, animacje i efekty. Kompozycja w After Effects ma wymiar zarówno przestrzenny, jak i czasowy. Zawiera jedną lub więcej warstw (z materiałami filmowymi, dźwiękami lub obrazami statycznymi) rozmieszczonych w panelach *Composition* i *Timeline*. W prostych projektach może znajdować się zaledwie jedna kompozycja, podczas gdy bardziej złożone mogą zawierać kilka kompozycji, dzięki czemu łatwiej jest zarządzać dużą ilością materiałów oraz tworzyć skomplikowane sekwencje efektów.
- 3 Aby zlokalizować brakujące materiały, należy wybrać polecenie *File/Dependencies/Find Missing Footage* (plik/zależności/znajdź brakujący materiał). Można również wpisać słowa *Missing Footage* w polu *Search* (szukaj) w panelu *Properties*.
- 4 Można ręcznie wyświetlić podgląd swojej pracy, przesuwając wskaźnik bieżącego czasu. Istnieje również możliwość uruchomienia podglądu przez wciśnięcie klawisza spacji lub kliknięcie przycisku *Play/Stop* w panelu *Preview*. Kompozycja jest wtedy odtwarzana od miejsca, w którym znajduje się wskaźnik bieżącego czasu, aż do końca. Program wykorzystuje dostępną pamięć RAM w celu odtworzenia podglądu (z dźwiękiem) — tak szybko, jak tylko system na to pozwala, maksymalnie z taką prędkością, na jaką jest ustawione tempo odtwarzania (ang. *frame rate*) dla danej kompozycji, mierzone w klatkach na sekundę.
- 5 Przestrzeń roboczą After Effects można dostosowywać, rozmieszczając panele w taki sposób, który najlepiej odpowiada stylowi pracy użytkownika. Istnieje możliwość przesuwania paneli w nowe miejsca, łączenia ich w grupy, wyciągania z grup, umieszczania obok siebie oraz odłączania wybranych paneli, tak by unosiły się one swobodnie nad oknem aplikacji. Podczas przemieszczania paneli pozostałe będą automatycznie zmieniać rozmiary, tak aby jak najdokładniej wykorzystały dostępną przestrzeń. Można zapisywać własne przestrzenie robocze, a służy do tego polecenie *Window/Workspace/Save as New Workspace* (okno/przestrzeń robocza/zapisz jako nową przestrzeń roboczą).

SKOROWIDZ

A

Adobe

Illustrator, 46

Media Encoder, 380

Premiere Pro, 222, 286

analizator ruchów kamery, 314

analizowanie śledzenia ruchu, 319, 348

animacja, 25, 49, 70

Bullet Train, pędzący pociąg, 50

Dissolve-vapor, rozpuszczanie-
odparowywanie, 52

animacje, 38

dodawanie szablonu, 49

kopiowanie, 333

klatki kluczowe skalowania, 71

nagrywanie, 212

powtarzanie, 130

relacja dziedziczenia, 72

renderowanie, 167

skalowanie względem czasu, 173

szablony, 68, 70

tekstu, 68

tworzenie, 214

animowanie

chmur, 156

cieni, 162

efektów, 28

elementów tekstowych, 331

koloru wypełnienia, 105

kompozycji, 22

kształtu, 102

odległości między literami, 78

maski, 194

operacji na ścieżkach, 102

podtytułu, 77

położenia i skali, 103

położenia warstwy, 83

pozycji pinezek, 210

prezentacji, 114

przezroczystości tekstu, 79

ptaków, 155

skalowania tekstu, 71, 72

słońca, 154

tekstu, 25, 58, 231

tekstu z Photoshopa, 74

tła, 139

trackingu, 78

warstw, 112, 144

warstw prekomponowanych, 136

zaimportowanego tekstu, 203

zegara, 166

asystenty klatek kluczowych, keyframe
assistants, 22

atrapa, null object, 106

automatyczne ustawianie światła, 254

autoryzowane centra szkoleniowe, 7

B

balans kolorów, 243

biblioteka Typekit, 63

biblioteki Creative Cloud, 117

Bridge

instalacja, 2

importowanie materiałów, 41

brzeg segmentacji, 220, 223

zamrożenie, 229

C

Character Animator, 214

cienie, 162, 298, 324

Cinema 4D Lite, 303

nakładanie tekstury, 308

obiekty 3D, 309

scena, 304

tworzenie tekstu, 305

zapisywanie ujęć, 312

czas trwania, 26

cząsteczka typu Faded Sphere, 358

D

definiowanie klatki bazowej, 220

dodawanie

animowanego tekstu, 231

efektów, 18

efektów do warstwy, 47

efektu Lens Flare, 164

efektu stylistycznego, 21

flary obiektywu, 362

funkcji Easy Ease, 72

kamery, 299

klatek bazowych, 225

odbić, 188

pinezek deformacyjnych, 206

przezroczystości, 53

rozmycia, 262

rozmycia ruchu, 86, 160

szablonu animacji, 49

szablonu renderowania, 382

ścieżki dźwiękowej, 141

tekstu animowanego, 272

tła, 202

warstwy dopasowania, 138

warstwy jednolitego koloru, 133

winiety, 263

dopasowywanie punktów zaczepienia, 119

dryfowanie punktu śledzenia, 348

dziedziczenie, 72

E

edycja, 336

krycia, 284

maski, 180

plików audio, 142

położenia, 281

skali, 282

tekstu, 24, 280

zaimportowanego tekstu, 75

edytor wykresów, Graph Editor, 170

efekt, 18

3D Camera Tracker, 315, 324, 327

Auto Contrast, 20, 21

Auto Levels, 254

CC Light Sweep, snop światła, 21, 22

CC Toner, 261

Color Range, zakres koloru, 257

Channel Blur, rozmycie kanału, 28

Cineware, 310

Color Emboss, wytłaczanie

z zachowaniem koloru, 49

Color Finesse 3, 246

Color Range, zakres koloru, 258

Corner Pin, narożny uchwyt, 144, 163

cząsteczkowy, 354, 357

Detail-preserving Upscale,

powiększanie z zachowaniem
szczegółów, 339

Directional Blur, 134

Dissolve, rozpuszczanie, 51

Distort/Transform, zniekształcenie/
transformacja, 282

Drop Shadow, rzucić cień, 49

Faded Sphere, gasnąca kula, 357

Fractal Noise, 134

Gaussian Blur, rozmycie gaussowskie,
359

Gradient Ramp, przejście gradientowe,
361

Keylight, 251

Lens Flare, flara obiektywu, 164

Levels, poziomy, 243, 244

Parallel Corner Pin, przypinanie
narożników — tryb równoległy, 349

Particle Systems II, 356

Perspective Corner Pin, przypinanie
narożników — tryb perspektywy, 349

Puppet Effect, marionetkowy, 205

Refine Hard Matte, poprawianie maski
twardej, 227

Refine Soft Matte, poprawianie maski
miękkiej, 227

rolling shutter, 318

Roto Brush & Refine Edge, pędzel
rotoskopowy i poprawianie krawędzi,
226

Timewarp, deformacja czasu, 338, 364

Warp Stabilizer VFX, stabilizator
deformujący, 338–341

Wave Warp, deformacja falista, 138

efekty

specjalne, 133

stylistyczne, 21

eksportowanie

kompozycji, 32

szablonu, 284

elementy tekstowe

animowanie, 331

tworzenie, 327

F

fazowanie, 303

flara obiektywu, 362

- fonty, 63, 64
 - wyszukiwanie, 14
- formatowanie
 - tekstu punktowego, 65
 - znaków, 24
- fraktal, 135
- funkcja
 - Easy Ease Out, złagodzenie wyjścia, 72, 173
 - przyciągania, snapping, 99, 101
 - śledzenia twarzy, 235, 236

G

- głębia ostrości, 333
- grafika ruchoma, 268
- grupy animatorów tekstu, 80

H

- HDR, high dynamic range, 338, 363

I

- ikona
 - Enable Motion Blur, 94
 - stopera, 28
 - Subdivision Surface, powierzchnia wielopodziałowa, 306
 - widoczności, 277
- importowanie
 - elementu pierwszoplanowego, 44
 - materiałów, 11, 41, 116
 - materiału filmowego, 317
 - pliku, 13
 - tekstu z Photoshopa, 74
 - tła, 294
- instalacja programu
 - After Effects, 2
 - Bridge, 2
- instalowanie fontów, 63

J

- język JavaScript, 152

K

- kamera, 299
 - aktywna, Active Camera, 299
 - analizator ruchów, 314
 - stabilizowanie ujęć, 338
 - ustawienia, 299, 334

- kategoria
 - Color Correction, korygowanie barw, 20
 - Distort, zniekształcanie, 138
 - Generate, generuj, 21
 - Screen Matte, maska ekranu, 253
 - Stylize, stylizacja, 49
- kerning, 232
- klatki
 - bazowe, 220, 225
 - kluczowe, keyframes, 22, 28, 125
 - kluczowe skalowania, 71
- kluczowanie ścieżki ruchu, 125
- kod czasowy, 26
- kodowanie szybkości transmisji, 384
- kolejka renderowania, render queue, 54
- kolor
 - tła, Background Color, 271
 - wypełnienia, 105
- kolory
 - gradacja, 261
 - korekcja, 20, 238, 246, 254
 - mapowanie, 261
 - wybór, 164
 - schematy, 283
 - ustawianie balansu, 243
- kompozycje, compositions, 12, 15
 - animowanie, 22
 - eksportowanie, 32
 - remapping, 168
 - renderowanie, 32, 54
 - tekstowe, 23
 - tworzenie, 43
 - ustawienia, 17, 43, 61, 123
 - z zaznaczenia, 241
 - zagnieżdżanie, 23
- kompresja, 377
- konfigurowanie szablonu, 275
- kopiowanie
 - animacji, 333
 - warstw do kompozycji, 125
- korekcja
 - koloru, 20, 238, 246, 254
 - proporcji pikseli, 385
- kropłomierz
 - Add to Key Color, dodaj do kolorów kluczowanych, 259
 - Key Color, kolor kluczowany, 259
- kształt, 88
 - Ellipse, elipsa, 92

kształt

- Polygon, wielobok, 92
- Rectangle, prostokąt, 92
- Rounded Rectangle, zaokrąglony prostokąt, 92
- Star, gwiazda, 92

kształty

- animowanie, 102
- o zaokrąglonych rogach, 92, 99
- powielanie, 95
- samoanimujące, 94
- własne, 98

L

linijka czasu, 27

lista rozwijana

- Animate, animuj, 80, 332
- Bevel Style, styl fazowania, 303
- Bitrate Encoding, kodowanie szybkości transmisji, 384
- Blur Dimensions, kierunek rozmycia, 28
- Channel, kanał, 244
- Fractal Type, typ fraktala, 135
- Frame Blending, łączenie klatek, 374
- Import As, importuj jako, 45
- Import Kind, typ importu, 14
- Level, poziom, 384
- Magnification Ratio, stopień powiększenia, 120, 186, 220, 230
- Mask Mode, tryb maski, 181
- Method, metoda, 251, 342
- Motion Blur, rozmycie ruchu, 374
- Noise Type, typ szumu, 135
- Particle Type, typ cząsteczki, 357
- Post-Render Action, czynność po renderingu, 167, 375
- Preset, szablon, 43, 202
- Preset, ustawienie wstępne, 350
- Profile, profil, 384
- Resolution, rozdzielczość, 118
- Set the font family, ustaw rodzinę fontów, 66
- Set the kerning, ustaw kerning, 232
- Shape, kształt, 22
- Time Span, zakres czasu, 374
- Tones, tony, 262
- Track Type, typ śledzenia, 352
- Use Dimensions From, pobierz wymiary z, 16, 241
- View, widok, 253M

M

mapowanie kolorów, 261

maska, 178

- Beziera, 184
- ekranu, 253
- krzywoliniowa, 181
- ruchoma, travelling matte, 159
- ścieżki, track matte, 159
- rastrowa, matte, 178
- warstwy, matte, 218
- wektorowa, mask, 178

maski

- animacja, 194
- edycja, 180
- narzędzie pióro, 180
- odwracanie, 181
- śledzenie, 250
- tryby mieszania, 183, 251
- tworzenie, 195
- zastępowanie zawartości, 185
- zmiękczenie krawędzi, 185

maskowanie warstw, 158

materiał, 13

- importowanie, 41

menu

- Preset, ustawienie wstępne, 290
- Video Codec, kodek wideo, 376

migawka, 161

moduł śledzący, tracker, 251, 348

modyfikowanie

- efektu cząsteczkowego, 357
- szablonu, 79
- szablonu animacji, 70
- ścieżki ruchu, 127
- tła, 229
- ustawień efektu, 341
- warstwy C4D, 310

monitor

- fali RGB, 247
- wideo, 242

N

nagrywanie animacji, 212

narzędzia

- do maskowania i rysowania kształtów, 25
- do zniekształcania, 25
- kamery, 25

narzędzie

- Brush, pędzel, 25

CloneStamp, stempel, 25, 265
Convert Vertex, konwertuj wierzchołek, 181–183, 189
Ellipse, elipsa, 194
Eraser, gumka, 25
Extrude, wytłaczanie, 306
Free Transform, przekształć swobodnie, 162
Hand, rączka, 25, 120, 180
Horizontal Type, tekst poziomy, 24, 46
Mask, maska, 327
Mask Feather, zmiękczenie maski, 189, 197
mocha AE, 353
Pan Behind, przesuwanie w tle, 25, 103, 120, 345
Pen, pióro, 25, 98, 106, 180
Pick Whip, sznur, 152, 175
Puppet, marionetka, 200, 205
Puppet Overlap, nakładanie marionetki, 206, 209
Puppet Pin, pinezka marionetki, 206, 209, 213
Puppet Starch, usztywnienie marionetki, 206, 209
Rectangle, prostokąt, 194
Refine Edge, poprawianie krawędzi, 227, 237
Rotate, obracanie, 310
Rotation, obrót, 25
Roto Brush, pędzel rotoskopowy, 25, 216, 220, 228
Rounded Rectangle, 99
Selection, zaznaczanie, 19, 25, 47, 67, 186
Star, gwiazda, 345
Type, tekst, 25
Zoom, lupa, 25

O

obiekty
 3D, 309
 zerowe, 329
obracanie klipu, 187
obrazy HDR, 363
obrys, 93
obszar roboczy, 10
odbicia, 188
odległość ogniskowania, Focus Distance, 334
odtwarzanie na urządzeniach przenośnych, 380

okno aplikacji, 10
okno dialogowe
 Camera Settings, ustawienia kamery, 299, 334
 Color Picker, wybór koloru, 164
 Composition Settings, ustawienia kompozycji, 17, 43, 61, 123
 Export As Motion Graphics Template, eksportuj jako szablon grafiki ruchomej, 285
 Go to Time, przejdź do czasu, 28
 Gradient Editor, edytor gradientu, 93
 Import File, importuj plik, 13, 60, 74
 Interpret Footage, interpretuj materiał, 365
 Motion Target, cel ruchu, 256
 Motion Tracker Apply Options, opcje stosowania śledzenia ruchu, 348
 New Composition from Selection, nowa kompozycja z zaznaczenia, 241
 Output Movie To, film wyjściowy do, 55, 234
 Pre-compose, prekomponuj, 51
 Render Settings, ustawienia renderowania, 55, 167, 234, 373–378, 387
 Roto Brush & Refine Edge, pędzel rotoskopii i poprawianie krawędzi, 229
 Shape Fill Color, kolor wypełnienia kształtu, 93
 Solid Settings, ustawienia warstwy jednolitej, 134, 263
 Stroke Options, opcje obrysu, 98, 345
opcja
 Audio Output On, włączone wyjście dźwięku, 376
 Cast Shadows, rzucaj cienie, 296
 Center text, wyśrodkuj tekst, 322
 Character Offset, przesunięcie znaku, 332
 Composition, kompozycja, 13
 Retain Layers Sizes, zachowaj rozmiary warstw, 117, 147
 Create Encoding Preset, utwórz ustawienie wstępne kodowania, 384
 Detailed Analysis, analiza szczegółowa, 319
 Editable Layer Styles, edytowalne style warstw, 14, 74, 201
 Enable Depth of Field, włącz głębię ostrości, 334
 Face Tracking, śledzenie twarzy, 235

- opcja
 - Fill Over Stroke, wypełnienie nad obrysem, 322
 - Fillet Cap, zakończenie ścięte, 307
 - Final Result, rezultat ostateczny, 253
 - Fit, dopasuj, 124
 - Inverted, odwrócona, 181, 258
 - Lock Source Time, 266
 - Move all attributes into the new composition, przenieś wszystkie atrybuty do nowej kompozycji, 123
 - Overlap, nakładanie, 241
 - Pentone, pięć kolorów, 262
 - Quarter, jedna czwarta, 118
 - Sequence Layers, warstwy sekwencji, 241, 243
 - Single Composition, kompozycja pojedyncza, 241
 - Small Caps, kapitaliki, 272
 - Smooth, gładki, 22
 - Soft Linear, miękki liniowy, 135
 - Solid Color, kolor jednolity, 102
 - Square Pixels, piksele kwadratowe, 118
 - Stabilize Only, tylko stabilizuj, 342
 - Stroke Over Fill, obrys nad wypełnieniem, 232
 - Vertical, pionowo, 28
- opcje
 - importu, 13
 - geometrii, 303
 - obrysu, 93
 - stosowania śledzenia ruchu, 348
- optymalizacja, 32
- opuszczanie klatek, drop-frame, 26
- oś czasu, timeline, 17, 46, 150
- oświetlenie, 150

P

panel

- Audio, dźwięk, 33
- Character, znak, 25, 47, 66, 232, 272, 292
- Composition, kompozycja, 15, 23
- Content, zawartość, 41, 68
- Create Nulls From Paths, twórz atrapy ze ścieżek, 109
- Effect Controls, sterowanie efektem, 20, 135, 245, 340
- Effects & Presets, efekty i szablony, 20, 34, 232
- Essential Graphics, grafika podstawowa, 268, 275–280

- Folders, foldery, 41
- Info, informacje, 33
- Layer, warstwa, 169, 220
- Metadata, metadane, 42
- Motion Sketch, szkic ruchu, 33
- Paragraph, akapit, 62, 66
- Preset Browser, przeglądarka ustawień wstępnych, 382
- Preview, podgląd, 30, 42
- Project, projekt, 13, 42
- Render Queue, kolejka renderowania, 54, 167, 234, 378
- Shutter Phase, faza migawki, 161
- Smoother, wygładzanie, 33
- Timeline, oś czasu, 17, 46, 150
- Tracker, moduł śledzący, 251, 348
- Wiggler, wahania, 33

panele

- kompozycji, 10
- osi czasu, 10
- projektu, 10
- ułożone w stos, 10

parametr

- Additional Scale, skalowanie dodatkowe, 342
- Alpha Blurriness, rozmycie kanału alfa, 28
- Amount, wartość, 209
- Audio Levels, poziomy dźwięku, 141
- Blend with Oryginal, mieszaj z oryginałem, 262
- Brightness, jasność, 135
- Clip White, przycięcie bieli, 253
- Colorize Lightness, jasność kolorowania, 231
- Colorize Saturation, nasycenie kolorowania, 231
- Cone Angle, kąt stożka, 296
- Cone Feather, zmiękczenie stożka, 296
- Contrast, kontrast, 135
- Detail, szczegół, 94
- Duration, czas trwania, , 17 133
- Expansion, poszerzenie, 208
- Extrusion Depth, głębokość wytłaczania, 303
- Feather Radius, promień zmiękczenia, 190
- Feather, zmiękczenie, 227
- Flare Center, środek flary, 164
- Frame Rate, częstotliwość wyświetlania klatek, 30, 133
- Gravity, grawitacja, 357

- Height, wysokość, 133
- Intensity, natężenie, 296
- Key Light, światło kluczowe, 296
- Lens Type, typ obiektywu, 165
- Mask Expansion, rozszerzenie maski, 193
- MaskFeather, zmiękczenie maski, 264
- Master Gamma, gamma ogólna, 248
- Movement, przesunięcie, 306
- Orientation, orientacja, 322
- Radius, promień, 307
- Red Blurriness, rozmycie kanału czerwonego, 28
- Red Pedestal, podstawa kanału czerwonego, 248
- RedInput White, poziom bieli w kanale czerwonym, 245
- Reduce Chatter, ogranicz drżenie, 226
- Screen Balance, balans ekranu, 252
- Set the font size, ustaw rozmiar fontu, 66
- Size, rozmiar, 94
- Skew, pochylenie, 80, 83
- Softness, miękkość, 48
- Source Time, czas źródłowy, 169, 265
- Steps, fazy, 307
- Sweep Intensity, natężenie wiązki światła, 22
- Tracking Amount, wielkość odstępów, 79
- Triangles, liczba trójkątów, 208
- Wave Height, wysokość fali, 138
- White Clip, 255, 260
- Width, szerokość, 133
- YRotation, obrót wokół osi y, 303
- Zoom Quality, jakość zbliżenia, 385
- pasek
 - nawigacyjny, Compositon Navigator, 23
 - przestrzeni roboczych, 10
- pędzel rotoskopowy, 216
- pinezka, pin, 205
- pinezki
 - animowanie pozycji, 210
 - deformacyjne, 206
 - usztyniania, 209
- pliki
 - dźwiękowe, 141
 - Photoshopa, 148
 - preferencji, 3
 - wyjściowe, 234, 370
- plugin mocha Shape, 180
- płaszczyzna podłoża, 321
- pochylenie tekstu, 82
- podgląd, 30
 - animacji, 69, 157
 - animacji skalowania, 71
 - działania efektów, 52
 - kompozycji, 111
- pole
 - Blend With Original, 21
 - Composition Name, nazwa kompozycji, 43
 - czasu bieżącego, 28
 - Direction, kierunek, 22
 - Duration, czas trwania, 43
 - Fill Color, kolor wypełnienia, 76, 84
 - Output Module, moduł wyjściowy, 234
 - Stroke Color, kolor obrysu, 93
 - Width, szerokość, 22
- polecenie
 - Animation/, animacja/
 - Add Expression, 276
 - Browse Presets, przeglądaj szablony, 68
 - Keyframe Assistant/Time-Reverse Keyframes, asystent klatek kluczowych/odwróć w czasie klatki kluczowe, 70
 - TrackMotion, śledzenie ruchu, 346
 - Warp Stabilizer VFX, stabilizator deformujący, 340
 - Close Panel, zamknij panel, 34
 - Columns/Modes, kolumny/tryby, 192
 - Composition/, kompozycja/
 - Add to Adobe Media Encoder Queue, dodaj do kolejki w aplikacji Adobe Media Encoder, 380
 - Add to Render Queue, dodaj do kolejki renderowania, 54, 378
 - Composition Settings, ustawienia kompozycji, 16, 123, 161, 185
 - New Composition, nowa kompozycja, 43
 - Trim Comp to Work Area, przytnij kompozycję do zakresu roboczego, 141
 - Create, utwórz
 - Shadow Catcher and Light, łapacz cieni i źródło światła, 324
 - Text, tekst, 327
 - Text and Camera, ustal płaszczyznę podłoża, 321

- Edit/, edycja/
 - Copy, kopiuuj, 333
 - Duplicate, powiel, 95, 263
 - Edit in Adobe Audition, edytuj w Adobe Audition, 142
 - Paste, wklej, 333
 - Preferences/Video Preview, preferencje/podgląd wideo, 242
 - Radius, promień, 190
 - Templates/Render Settings, szablony/ustawienia renderingu, 374
- Effect/, efekt/
 - Keying/Color Range, kluczowanie/zakres koloru, 258
 - Blur & Sharpen/Gaussian Blur, rozmywanie i ostrzenie/rozmycie gaussowskie, 263
 - Blur & Sharpen/Gaussian Blur, rozmywanie i wyostrowanie/rozmycie gaussowskie, 359
 - Color Correction/Auto Levels, korekcja kolorów/autopoziomny, 255
 - Color Correction/Hue/Saturation, korekta koloru/barwa/nasycenie, 230
 - Distort/Corner Pin, zniekształcenie/narozny uchwyt, 162
 - Expression Controls/Slider Control, kontrolki z wyrażeniami/sterowanie suwakiem, 276
 - Generate/Gradient Ramp, generuj/przejście gradientowe, 361
 - Generate/Lens Flare, generuj/flara obiektywu, 164, 362
 - Perspective/Drop Shadow, perspektywa/rzuć cień, 48
- File/, plik/
 - Add Fonts from Typekit, dodaj fonty z Typekit, 292
 - Close Project, zamknij projekt, 352
 - Dependencies/Find Missing Footage, zależności/znajdź brakujący materiał, 14
 - Increment And Save, zwiększ i zapisz, 231
 - Project Settings, ustawienia projektu, 32
 - Save, zapisz, 73
- Keyframe Assistant/, asystent klatek kluczowych/
 - Convert Audio to Keyframes, konwertuj audio na klatki kluczowe, 112
- Easy Ease, złagodzenie przejścia, 140
- Easy Ease In, złagodzenie wejścia, 72, 301
- Easy Ease Out, złagodzenie wyjścia, 139, 363
- Layer/, warstwa/
 - BlendingMode/Screen, tryb mieszania/ekran, 165
 - Convert to Editable Text, zmień na tekst edytowalny, 75, 203
 - Light Settings, ustawienia światła, 325
 - New/Adjustment Layer, nowa/warstwa dopasowania, 138, 261
 - New/Null Object, nowa/pusty obiekt, 275
 - New/Solid, nowa/jednolita, 188, 355
 - Pre-compose, prekomponuj, 97, 123, 262
 - Time/Enable Time Remapping, czas/włącz remapping czasu, 169
 - Transform/Fit to Comp, transformacja/dopasuj do kompozycji, 44
- Layers/Switches/Motion Blur, warstwy/przełączniki/rozmycie ruchu, 160
- Levels (Individual Controls), poziomy — oddzielne sterowanie, 244
- Load Material Preset/Lite/Materials/Liquids/Water Turbulent, wczytaj ustawienie wstępne materiału/lekki/materiały/płyny/woda turbulentna, 308
- Track Mask, śledź maskę, 235, 251, 258
- Track Motion, śledź ruch, 255, 260
- View/Show Grid, widok/pokaż siatkę, 47
- Window/, okno/
 - Brushes, pędzle, 221
 - Character, znak, 76
 - Libraries, biblioteki, 285
- Window/Workspace/, okno/przestrzeń robocza/, 42
 - Essential Graphics, grafika podstawowa, 275
 - Motion Tracking, śledzenie ruchu, 33
 - Save as New Workspace, zapisz jako nową przestrzeń roboczą, 34
- poprawianie wydajności, 32
- powiązania między punktami, 109
- powielanie animacji, 152

- klatek kluczowych, 130
- kształtów, 95
- nagrania wideo, 132
- powiększanie, 120, 186, 220, 230
- pozycjonowanie
 - napisów, 67
 - punktów śledzenia, 345, 351
- prekompozycja warstw, 51, 123
- prezentacja animowana, 114
- program
 - Adobe
 - Illustrator, 46
 - Media Encoder, 380
 - Premiere Pro, 222, 286
 - Bridge, 2, 41
 - Character Animator, 214
 - Cinema 4D Lite, 303
 - Maxon Cinema 4D, 290
 - mocha, 353
- próbkowanie
 - czasu, time sampling, 374
 - dwuliniowe, bilinear, 339
 - dwusześcienne, bicubic, 339
- przeglądanie szablonów, 68
- przełącznik
 - 3D Layer, warstwa 3D, 295, 321
 - Motion Blur, rozmycie ruchu, 334
 - Quality and Sampling, jakość i próbkowanie, 339
 - Video, obraz, 351
- przełączniki
 - warstw, 27
 - widoczności, 31
- przestrzeń robocza, 10, 32
 - predefiniowana, 33
 - zapisywanie, 34
- przesuwanie
 - punktów śledzenia, 347
 - widoku, 186
- przezroczystość, 53
 - tła, 29
- przybliżanie i oddalanie, 186
- przybornik, 10, 25
- przyciąganie, snapping, 99, 101
- przycisk
 - Analyze forward, analizuj w przód, 256, 348, 352
 - Apply, zastosuj, 256, 348
 - Center text, centruj tekst, 67
 - Create New Preset, utwórz nowe ustawienie domyślne, 384
 - Default, domyślny, 35
 - Edit Range, edycja zakresu, 278
 - Edit Target, edytuj cel, 256
 - Enable Motion Blur, włącz rozmycie ruchu, 86, 334
 - Freeze, zamrażaj, 229
 - Graph Editor, edytor wykresów, 170, 175, 366
 - Import, importuj, 12, 45
 - kompozycji, 27
 - Make Comp Size, nadaj rozmiary kompozycji, 188, 355
 - New Composition From Footage, nowa kompozycja z materiału, 235, 344, 365
 - Nulls Follow Points, atrapy podążają za punktami, 109
 - odtwarzania, 53
 - Open, otwórz, 12
 - Play/Stop, 30–37
 - Points Follow Nulls, punkty podążają za atrapami, 109
 - Render, renderuj, 234, 379
 - Show Transform Box, pokaż ramkę transformacji, 173
 - Start Queue, uruchom kolejkę, 383
 - Sync, synchronizuj, 65
 - Toggle Alpha, przełącz wyświetlanie kanału alfa, 223
 - Toggle Pixel Aspect Ratio Correction, przełącznik korekcji proporcji pikseli, 385
 - Toggle Switches/Modes, przełączniki/tryby, 160, 330
 - Toggle Transparency Grid, przełącznik kratki przezroczystości, 253
 - Trace Path, śledzenie ścieżki, 109
 - Track Forward, śledź do przodu, 236
 - Track selected masks forward, śledź w przód zaznaczone maski, 258
- przypinanie warstwy do płaszczyzny, 329
- przyspieszanie sprzętowe, 32
- punkt zaczepienia, 119
- punkty śledzenia, trackingpoints, 345
 - dryfowanie, 348
 - pozycjonowanie, 351
 - przesuwanie, 347
 - skalowanie, 347

R

- remapping czasu
 - kompozycji, 168

- remapping czasu
 - w edytorze wykresów, 171
- renderer
 - Software, 311
 - Standard, 311
- rendering testowy, 373
- renderowanie, 32
 - animacji, 167
 - filmu, 380, 383
 - kolejka, 54, 167, 234, 378
 - kompozycji, 54
 - ustawienia, 55, 167, 234, 373–378, 387
- retiming odtwarzania, 364
- rotoskopia, 218
- rozciąganie, 210
- rozmieszczanie warstw, 15
- rozmycie, 262
 - ruchu, 86, 160
 - rozszerzony zakres tonalny, HDR, 363
 - rozświetlanie ciemności, 360
 - ruch cząsteczek, 354
 - rysowanie kształtów, 92, 98, 106
 - rzucanie cieni, 298

S

- scena 3D, 288
- schemat kolorów, 283
- sekcja Improve Performance, poprawianie wydajności, 32
- selektor, 81
- skala, 103
- skalowanie
 - animacji, 173
 - czasu, 27
 - dwusześciennie, 339
 - obiektu, 204
 - punktów śledzenia, 347
 - tytułu, 282
- skróty klawiszowe, 388
 - modyfikowanie, 389
- stabilizowanie ujęć, 338
- strefa zrzutu, 10
- style warstw w Photoshopie, 149
- suwak
 - Brightness, jasność, 35
 - Gain, wzmocnienie, 248
 - Master Gamma, gamma ogólna, 248
 - obrazu, 275
 - skalowania czasu, 27
 - skalowania nazwy, 282

- zmiany tła, 279
- symulacja zjawisk cząsteczkowych, 354
- synchronizowanie
 - animacji warstw, 85
 - fontów, 65
- szablony
 - animacji, 25, 49, 70
 - Bullet Train, pędzący pociąg, 50
 - Dissolve-vapor, rozpuszczanie-odparowywanie, 52
 - tekstu, 68
 - aplikacji Adobe Media Encoder, 383
 - eksportowanie, 284
 - dla modułów wyjściowych, 375
 - grafiki ruchomej, 268, 275
 - renderowania, 373, 382
- szkolenie, 7

Ś

- ścieżka
 - dźwiękowa, 141
 - ruchu, 125, 127
 - modyfikowanie, 127
 - wygładzanie, 128
- ściskanie, 210
- śledzenie
 - maski, 250
 - ruchu, 33, 255
 - jednopunktowe, 343
 - kamery, 266
 - ujęcia, 260
 - wielopunktowe, 349, 352
 - twarzy, 235, 236
- środowisko 3D, 288
- światło, 295
 - Ambient, otaczające, 296, 326
 - Parallel, równoległe, 296
 - Point, punktowe, 296
 - Spot, reflektorowe, 296
 - wypełniające, 297

T

- tekst, 62
 - 3D, 291
 - animowany, 272
 - w Cinema 4D, 305
 - wyłaczany, 301
- tekstura, 308
- tempo odtwarzania, frame rate, 15, 37

- tło, 139, 202, 254
 - importowanie, 294
 - modyfikacja, 229
 - przytłumianie obrazu, 279
 - zanikanie, 279
- tryb mieszania, 191
- tryby masek, 183, 251
- tworzenie
 - animacji, 38, 214
 - atrap, 106
 - elementów tekstowych, 327
 - kompozycji, 15, 43
 - masek, 195
 - masek krzywoliniowych, 181
 - maski Beziera, 184
 - maski ścieżki, 159
 - pliku wyjściowego, 234
 - początkowych klatek kluczowych, 125
 - projektu, 11
 - realistycznych cieni, 324
 - samoanimującego się kształtu, 94
 - słońca, 359
 - suwaka obrazu, 275
 - systemu cząsteczkowego, 355
 - szablonów grafiki ruchomej, 268
 - szablonów renderingu, 373
 - tekstu 3D, 291
 - tekstu w Cinema 4D, 305
 - warstwy kształtu, 92, 344
 - warstwy światła, 296
 - winiety, 192
 - własnych kształtów, 98

U

- uchwyty Béziera, 128, 367
- uchwyty
 - kierunkowe, 183
 - manipulacyjne, 18
- ujęcia stabilizowane, 338
- urządzenia przenośne, 380
- usługa
 - Creative Cloud, 63
 - Typekit, 63
- ustawianie
 - kompozycji, 17, 43, 61, 123
 - warstw, 101
- ustawienia
 - domyślne, 3
 - kamery, 299, 334
 - projektu, 32

- renderowania, 55, 167, 234, 373–378, 387
- światła, 325
- warstwy jednolitej, 134, 263

W

- warstwa
 - Background, 278, 361
 - Cinema 4D, 288, 310
 - edytowalnego tekstu, 24
- warstwy, layers, 15, 17, 101
 - animowanie, 136, 144
 - Cinema 4D, 304
 - dodawanie efektów, 47
 - dopasowania, 138
 - jednolitego koloru, 133
 - kopiowanie, 125
 - kształtu, 92
 - maskowanie, 158
 - potomne, 74
 - prekomponowane, 51, 123, 136, 158
 - przycinanie, 139
 - relacje nadrzędności, 108
 - relacje podporządkowania, 121
 - tekstowe, 62
 - tryb mieszania, 191
 - zmienianie właściwości, 18
- wideo, 132
- widok
 - 3D, 293
 - Active Camera, kamera aktywna, 299, 321
 - Front, z przodu, 294
 - Top, z góry, 294
- winieta, 192, 263
- właściwości
 - animatora, animatorproperty, 81
 - materiałowe, 298
 - warstwy, 18, 323
- właściwość
 - Anchor Point, punkt zaczepienia, 19
 - Geometry Options, opcje geometrii, 303
 - Mask Feather, zmiękczenie maski, 189, 360
 - Mask Path, ścieżka maski, 181
 - Offset, przesunięcie, 70
 - Opacity, krycie, 19, 29, 53, 284
 - Physics, fizyka, 357
 - Position, położenie, 19, 84, 103, 233

właściwość
 Rotate, obracanie, 96, 187
 Rotation, obrót, 25, 129
 Scale, skala, 19, 71, 96
 Source Text, tekst źródłowy, 66, 280
 Time Remap, remapping czasu, 169, 171
 Transform, przekształcenie, 135, 151
wskaźnik bieżącego czasu, 27
współrzędne położenia warstwy, 323
wstawianie źródeł światła, 295
wydajność, 2, 32
wygładzenie przejścia, 173
wykres
 ruchu, 367
 czasowy, 27
wypełnienie, 93
wyrażenia, expressions, 22, 152
wyświetlanie remappingu czasu, 170
wytłaczanie tekstu, 301

Z

zagnieżdżanie, nesting, 16
 kompozycji, 23
zakładka
 Audio, dźwięk, 376
 Destinations, 47, 52
 Highlights, światła, 248
 Midtones, tony średnie, 249, 262
 movement, 29, 31
 My Library, moja biblioteka, 63
 Shadows, cienie, 249
 Video, wideo, 384

zamrażanie efektów, 228
zanikanie tła, 279
zapisywanie ujęć, 312
zasobnik znaczników kompozycji, 27
zasoby, 6
zmienianie
 jasności interfejsu, 35
 kolorów, 283
 położenia, 186
 właściwości warstwy, 18
znaczniki
 końca odcinka czasu, 27
 początku zakresu roboczego, 27

Ź

źródła
 informacji, 36
 światła, 295

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

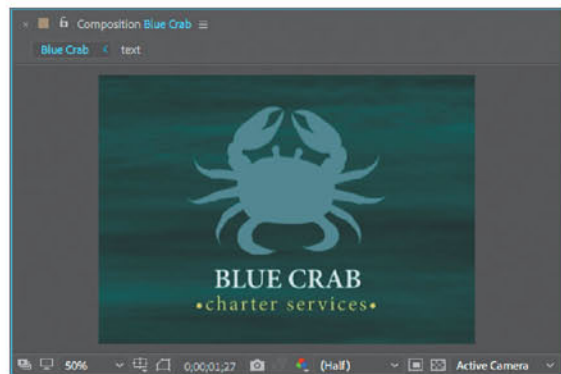
<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 

Adobe After Effects CC

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Edycja 2018



W tym podręczniku:

- przygotowanie się do pracy z programem Adobe After Effects CC i tworzenie animacji
- korzystanie z warstw i masek oraz praca z tekstem
- efekty specjalne, korekcja kolorów i dodawanie ścieżki dźwiękowej
- obiekty 3D, modyfikacja oświetlenia, precyzyjna animacja kompozycji
- renderowanie filmu i publikacja materiału wyjściowego

Adobe After Effects: doceniany przez najlepszych!

Adobe After Effects CC jest ulubionym narzędziem wykorzystywanym przez montażystów, twórców filmów, projektantów stron internetowych i ekspertów w dziedzinie efektów specjalnych, służy do tworzenia kompozycji, animacji i efektów specjalnych. Umożliwia dołączanie wyrafinowanych efektów wizualnych oraz dźwiękowych, a także animowanie obiektów. Opanowanie tego narzędzia pozwala na uzyskiwanie spektakularnych wyników!

Ta książka jest oficjalnym materiałem szkoleniowym firmy Adobe, jednym z najlepszych dostępnych na rynku. Podane tu informacje, porady i ćwiczenia pomogą w opanowaniu zarówno najbardziej podstawowych, jak i wielu wyrafinowanych funkcji oprogramowania. To znakomity punkt wyjścia do nauki, doskonalenia warsztatu oraz do swobodnego eksperymentowania.

Lisa Fridsma — pasjonuje się oprogramowaniem Adobe. W ciągu ostatniego ćwierćwiecza napisała ponad trzydzieści książek, w tym wiele z serii *Oficjalny podręcznik*. Jest właścicielką wydawnictwa Darlington Hill Productions. Mieszka w mieście Bethesda w stanie Maryland.

Brie Gyncild — ma talent do przekazywania wiedzy o technice. Jest autorką wielu bardzo cenionych podręczników i przewodników dotyczących licznych produktów Adobe, takich jak Photoshop, After Effects, Flash czy Acrobat. Mieszka w Seattle.

Helion
helion.pl
HELION SA
ul. Koszuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia
SZKOLENIA
AKADEMIA IT & BUSINESS
WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej ▶



ISBN 978-83-283-4746-5



INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 79,00 zł