

Introducción a After Effects

II. Introducción After Effects

- **Motiongraphics**
- **Animación Personajes**
- **Composición**
- **Edición**
- **Corrección de Color**

1. Sistema

Requisitos mínimos

CPU 8 núcleos , al trabajar con el programa no se aprovechan todos al 100%, sólo en el render es cuando realmente exprimimos al equipo casi al 100%. Usar mejor el multiproceso y todos los núcleos del ordenador.

Ram 8 gb mínimo . De esta forma el After iniciará 4 procesos y podrá tener tranquilamente 1,5 gb para cada uno de ellos. Si trabajas en HD indudablemente ayuda. After lee el video, convierte esos frames a “su formato” y los copia en ram.

Tarjeta gráfica con 1gb no está de más para proyectos HD. Los previos en OpenGL se pueden acelerar con una gráfica algo mejor. Pero realmente el After no hace un uso intensivo del OpenGL.

Discos SATA 2 independientes para programas y caché. En Motion Graphics donde la mayoría de elementos son “creados” desde el programa y realmente lee poquito del disco duro.

Ajustes previos

- **Instalación Scripts:** Carpeta After Effects/Scripts/ScriptUI Panels
- **Instalación de QuickTime:** <https://www.apple.com/es/quicktime/download/>
- **Cambio de Idioma:** AE/Contents/Resources/AMTLanguages > en_US (Borrar el resto)

1. Interface

Entorno de trabajo. Múltiples paletas escondidas. Esenciales para trabajar en animación. Ventanas autoajustables. Pestaña **Standard**

- **Ventana de Proyecto:** gestión de footage.
- **Ventana de Composición:** Edición directa de gráficos, es lo que se renderiza
- **Ventana Timeline:** Capas animadas por keyframes.
- **Otras:** Efectos, texto, previos, info, etc.

Ventana de Proyecto

Cmd+N	Crear Composición
Cmd+K	Editar Composición
Cmd+i/Doble click	Importar Gráficos
Enter	Cambiar los nombre

Ventana de Composición



Retícula de transparencia



Visibilidad de los path y de las mascaras.

Cmd+J	Vista Full
Cmd+Shift+Alt+J	Vista Quarter

< **Enmarca los visores.**
` **Maximizar una pantalla** (tilde a la derecha de la P)

; **Zoon in**
: **Zoon out**

Ventana de Timeline



Live Update: Al mover el cursor del Timeline se previsualiza la animación



Frame Blending: Mejora el flujo de los fotogramas al remapear el tiempo.



Hide Layers "Shy": Las capas se ocultan en el timeline pero no en la composición.



Motion Blur: Desenfocado de movimiento



Curvas de animación: Grafica de aceleración de los objetos animados.



Colapsar permite manejar en 3D una precomposición.

Expandir y Contraer Opciones Timeline:



Propiedades de visualización.



Propiedades de Fusión.



Propiedades de entrada y salida.

Tip:

Configurar el doble visor: Nuevo Visor de Comp. [Shift+Alt+N](#) > Pinchar en el grip y arrastrar para encajar en el alterar del otro visor > En el visor desbloqueado cambiar a cualquiera de las precomposiciones. Pulsar **alt** en la composición para visualizarla en el visor. Candadito en el visor para mantenerlo fijo.

1. Layers

Tipos de layers: *Layer/New*

- Text
- Solid
- Null
- Light
- Shape
- Adjustment Layer
- Camera
- PSD

Herarquía (Flechita)

- **Contents:** Propiedades de la Forma.
- **Transform:** propiedades de transformación. (PSRT)
- **Masks:** Mascaras

Timeline

P Posición
R Rotación
S Escala
T Transparencia

U Muestra las propiedades animadas
*** / Ctrl+8** Añadir Marcador. Para borrar Btn Der. Delete.

B Ajustar la barra de trabajo Izquierdo
N Ajustar la barra de trabajo Derecho

Control+E Editar Footage

Operaciones comunes:

Cmd+D Duplicar
Cmd+Shift+D Duplicar y Cortar
Cmd+C Copiar propiedades, keyframes entre layers
Cmd+V Copiar propiedades, keyframes entre layers

Shift+Cmd+C Precomponer

Shift Snap en el keyframe

Comandos Edición

Cmd+Alt+Izq	Ir al inicio de la composición
Cmd+Alt+Der	Ir al final de la composición
Cmd+L	Bloquear capa
Shift+Cmd+L	Desbloquear capa
E	Mostrar Efectos
I	Ir al inicio de la capa
O	Ir al final de la capa
Ç	Zoom Timeline
-	Zoom Out Timeline
Cmd+Shift+ ,	Stretch Capas Entrada al Cursor de Tiempo
Cmd+Alt+ ,	Stretch Capas Salida al Cursor de Tiempo
Alt+ `	Cortar inicio al punto las capas seleccionadas
Alt+ +	Cortar final al punto las capas seleccionadas
Cmd+`	Mover inicio al punto las capas seleccionadas
Cmd+ +	Mover final al punto las capas seleccionadas
Cmd+Shift+ Alt+Izq	Desplazar Capas Derecha
Cmd+Shift+ Alt+Der	Desplazar Capas Izquierda
Alt+Izq	Desplazar Keys Izquierda. (Shift+10)
Alt+Der	Desplazar Keys Derecha. (Shift+10)
Cmd+Alt+B	Ajustar barra de trabajo a las capas seleccionadas.
Cmd+Shift+W	Cierra todas las pestañas del timeline.

Audio

- L:** Mostrar y esconder niveles de audio
- L+L:** Mostrar y esconder la forma del audio

Tips:

- **Utilizar un color** para identificar las capas.
- **Acortar (Trimar)** las líneas en el Timeline cuando no se muestran.
- Poner el **nombre a la capa** cuando la creamos o la dupliquemos.
- **Utilizar el Shy layer** en el Timeline para simplificar la composición.
- **Rasterizar todas las capas de** vectores en la opción Quality del Timeline.
- Añadir **Motionblur al final** de la animación
- Ver los **nombres de las capas en el Timeline**: Source Name o Layer Name.

1 Herramientas Básicas



V

Selección Directa



Space

Desplazar



Z

Zoom



Y

Panorámica trasera: Modifica la posición del eje. (Imantar >Cmd)



Q

Herramientas Dibujo

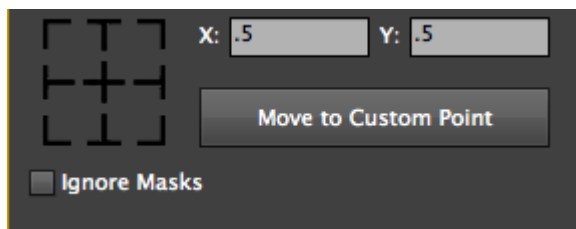


P

Pluma

Move Anchor Point

MoveAnchorPoint: Script que permite colocar el punto de ancla del objeto de manera automática.



Instalación: Carpeta After Effects/Scripts/ScriptUI Panels

2. Keyframes

Keyframe o Fotograma clave:

En animación digital controlaremos el tiempo y las poses a través de los fotogramas clave. Los fotogramas clave son los fotogramas en los que marcamos un estado del personaje u objeto. El ordenador, luego, se encargará de interpolar entre ellos. Es decir, creará una animación para que pase de un estado a otro.

Tipos de Básicos:



Keyframe. Interpolación lineal. Velocidad constante



Mantener fotograma (Alt+cmd+clik) Elimina la interpolación entre los fotogramas. Congela la animación y solo presenta las poses.

Ejercicios

- Desplazamiento Circulo
- Keyframe interpolation/Spatial Interpolation > Lineal
- Giro Cuadrado.
- Copiar y pegar keys entre capas.
- Copiar y pegar propiedades entre capas
- Anidamiento de composiciones.
- Configuración y conceptos básicos Exportación

Caso Practico - Pong:



Tips:

1. Definir área de juego.
2. Puntuación con secuenciando layers.
3. Crear línea de puntos con propiedades de stroke.
4. Según el tipo de golpe la bola lleva una velocidad.
5. Animar pelota y luego sincronizar palas.
6. Crear una nueva pelota para cada punto. O utilizar un Holdkey.
7. Cero grosor del stroke.
8. Sonorizar en Premiere.