

# O programu After Effects

sloužící k digitálnímu zpracování obrazového materiálu.

Za pomoci tohoto softwaru můžeme vytvářet prezentace, pohyblivou grafiku či zpracovávat filmový materiál. Program je vyvíjen společností Adobe a je dodáván společně s dalšími produkty v balíčku Creative Suite ve verzích Production Premium a Master Collection. Využití nalezl After Effects především ve filmové a video postprodukci, kde je využíván profesionály po celém světě a je také často označován jako Photoshop pro úpravu video materiálu

Vrstvy v After Effects nám umožňují i práci s Trojrozměrnými vrstvami a objekty. Je tedy možné vytvářet 3D kompozice a komponovat 2D video s 3D prvky

Program také nabízí funkce pro tvorbu grafiky přímo uvnitř programu, ale je doporučováno využívat program spíše na kompozici díla a pro samotnou tvorbu grafiky využít jiných programů. Proto software nabízí rozsáhlou kompatibilitu s dalšími produkty z balíku Creative Suite, za zmínku stojí Photoshop, Premiere, Flash a Illustrator, ale i se softwarem třetích stran jako je například Cinema 4D nebo Autodesk 3DS Max. Mimo jiné After Effects podporuje možnost integrace pluginů třetích stran, pro rozšíření funkcionality či spouštění vlastních skriptů

**Historie** : vše začalo v roce 1990 .

## Uživatelské rozhraní

**Project panel** – tento panel slouží ke zobrazování odkazů zdrojových médií (zde se do projektu média, se kterými pracujeme, importují)

**Composition panel** – tento panel slouží ke zobrazování výsledku vaší práce

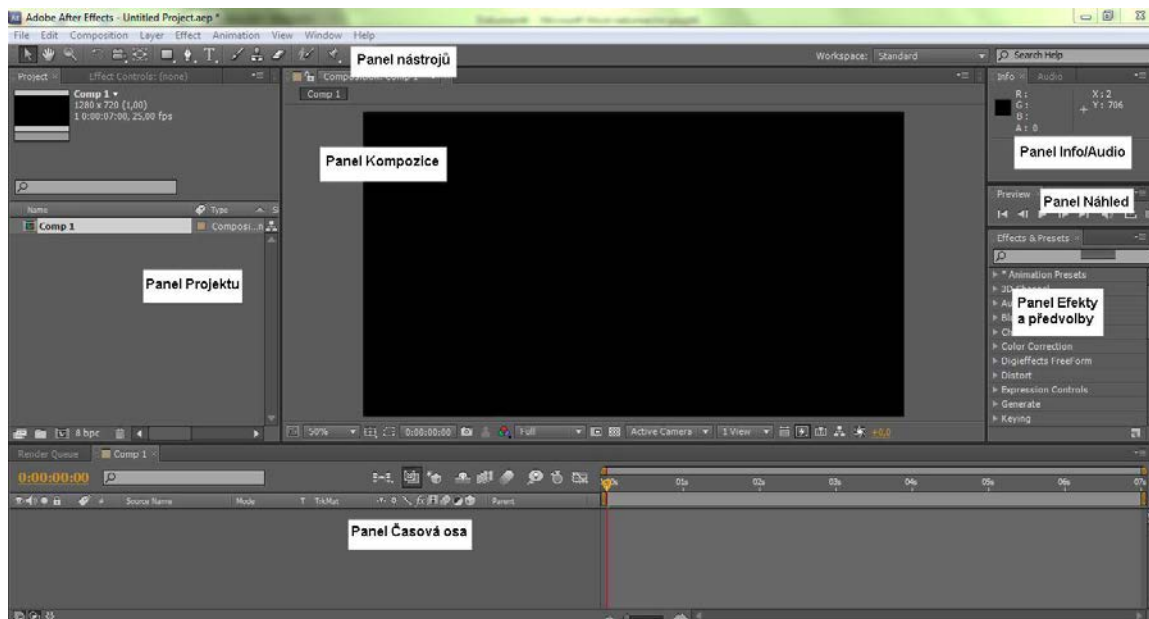
**Info panel** – tento panel zobrazuje různé informace o vrstvě, na kterou klikneme na časové ose.

**Audio panel** – panelu určený pro práci se zvukem.

**Effects & Presets panel** – informace

**Character panel** – panel určený pro práci s textem.

**Timeline panel** – tento panel slouží k práci s vrstvami a jejich skládání do celku.



<http://tv.adobe.com/watch/learn-after-effects-cs5/gso2-panels-and-workspaces/>

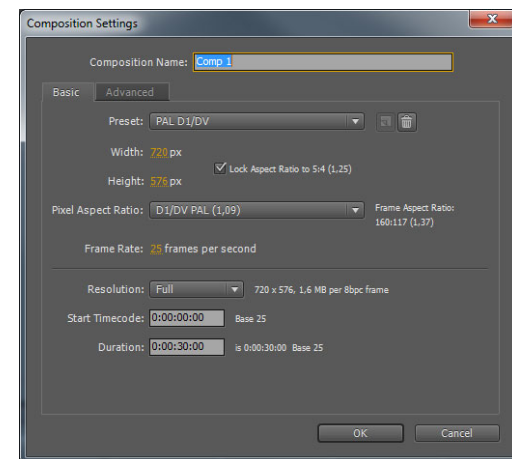
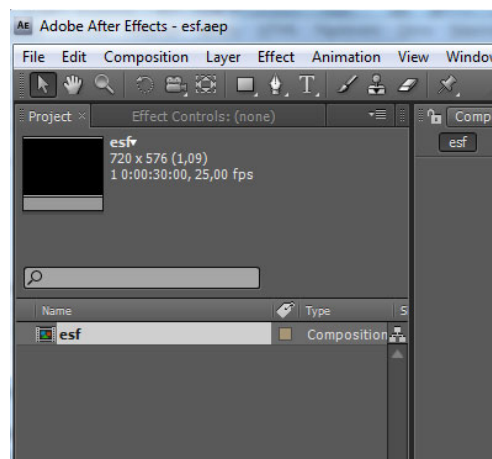
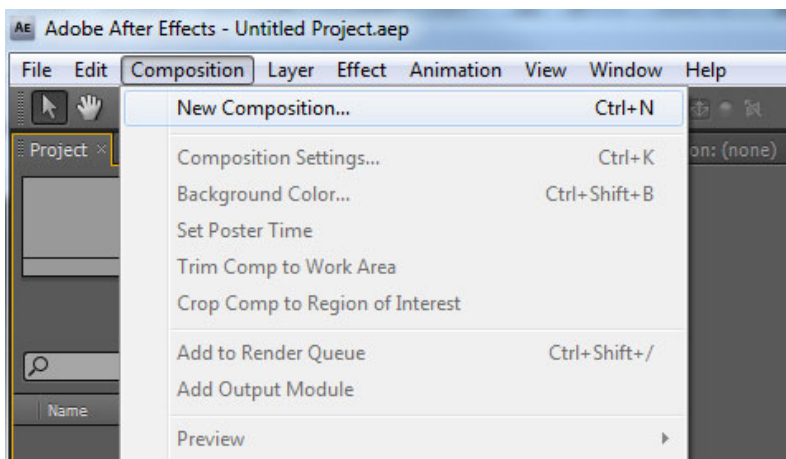
# Základní pracovní postupy

## Vytvoření kompozice a komponování vrstev

Pro práci v programu je nutné mít vytvořenou kompozici. Kompozice udává parametry výsledného klipu jako je rozlišení či délka.

1. Volbou *Composition > New Composition...*
2. Stisknutím klávesové zkratky *Ctrl + N*
3. Kliknutím na ikonku pro vytvoření nové kompozice, která se nachází v dolní části projektového panelu.

Při změně pořadí platí pravidlo: nejvyšší vrstva je viditelná a zakrývá vrstvy pod ní.

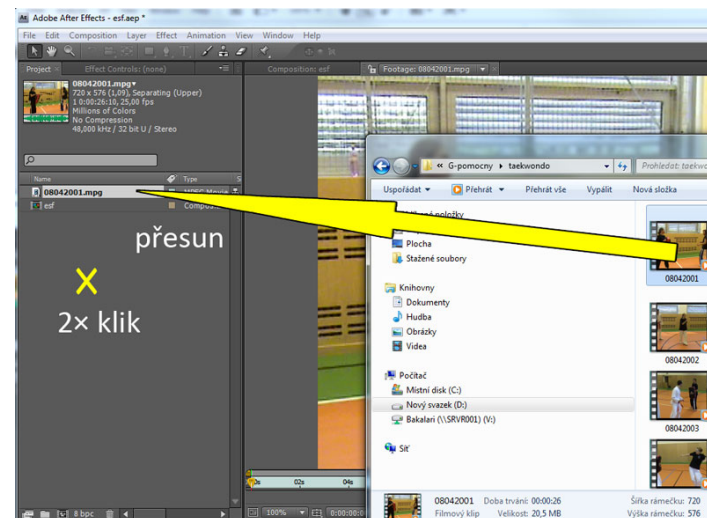
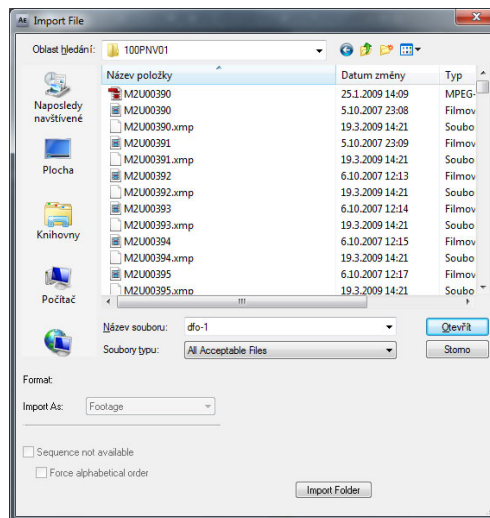
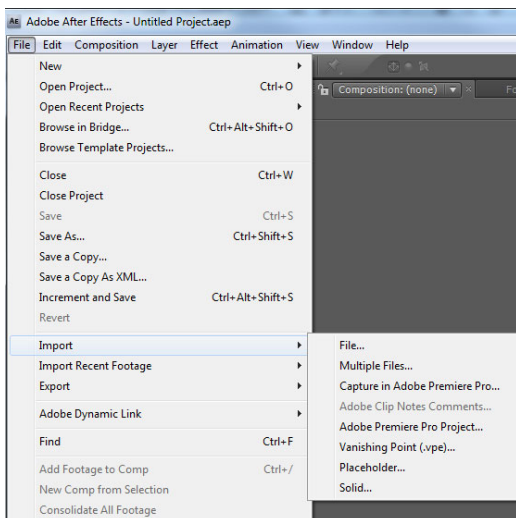


# Základní pracovní postupy

## Import

je proces vkládání , Import můžeme provést několika způsoby.

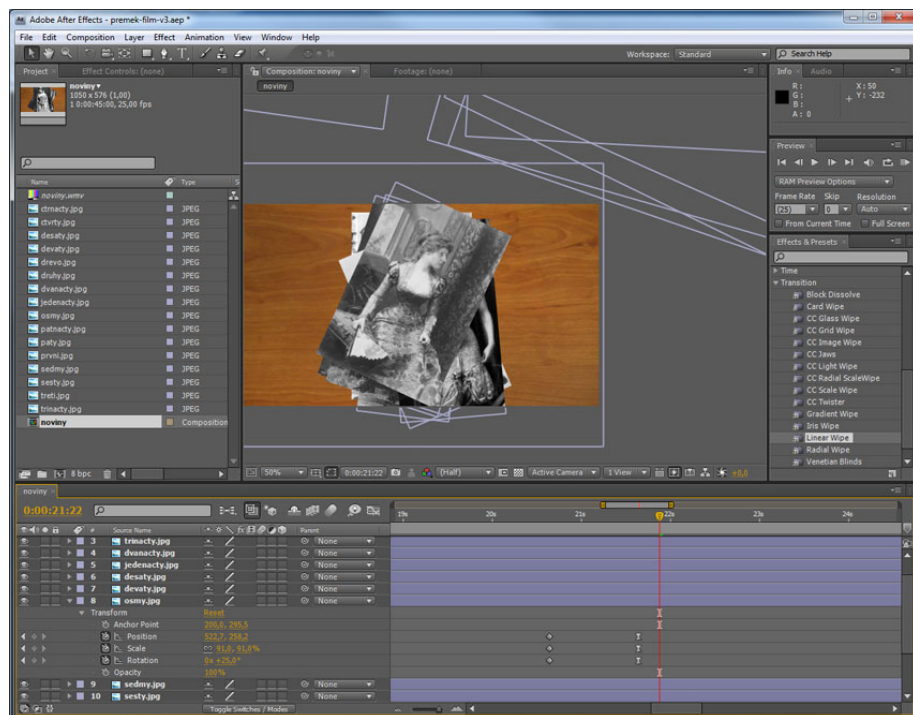
1. K importu souboru můžeme přistoupit přes hlavní menu programu volbou *File > Import > File*
2. Stisknutím klávesové zkratky *Ctrl + I*
3. Dvojklikem do prostoru projektového panelu
4. Přetáhnutím souboru z cílové složky do projektového panelu.



# Základní pracovní postupy

## Animování vlastností vrstvy

Animování je tedy změna jedné nebo více vlastností vrstvy v závislosti na čase. V panelu časové osy rozvineme pomocí malé šipky, která se nachází vlevo od názvu vrstvy, všechny její parametry. Parametry, u kterých se nalevo vyskytují malé stopky, jsou animovatelné. Animování může probíhat dvěma způsoby. Máme možnost vytvořit klíčové snímky a pomocí nich animovat danou vlastnost nebo využít výrazů (Expressions). Používání výrazů je jednou ze složitějších metod. Pro animování využívá skriptovacího jazyka založeného na bázi JavaScriptu. Důležitou roli při animaci hrají takzvané klíčové snímky. Ty udávají místa v klipu s odlišnou hodnotou. Hodnota parametru mezi dvěma klíčovými snímky je poté interpolována.

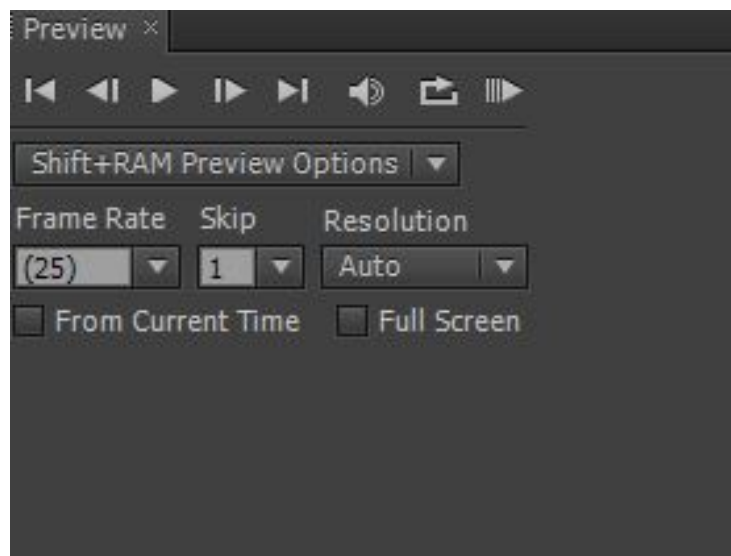


## 2.4.5. Náhled

1. Standardní náhled je vhodné použít, pokud není kompozice příliš složitá. Standardní náhled můžeme vyvolat stisknutím mezerníku či stisknutím ikony *Play* v *panelu náhledu*. *Stejným způsobem můžeme náhled pozastavit. Při použití tohoto náhledu není přehrána zvuková stopa.*

2. RAM náhled je typ náhledu, kdy je vyhrazen dostatek místa v paměti RAM pro přehrávání vybraného intervalu kompozice. Kompozice je nejdříve nahrána do paměti a poté přehrána v reálném čase včetně zvukové stopy. Tato metoda je o něco pomalejší, avšak poskytuje kvalitní náhled výsledného celku. V panelu náhledu je možné nastavit parametry RAM náhledu. Je možné zvolit počet snímků za sekundu, přeskokování snímků nebo kvalitu náhledu. RAM náhled vyvoláme stisknutím příslušné ikony, která se nachází nejvíce napravo v sérii náhledových ikon.

3. Manuální náhled je povětšinou dostačujícím typem náhledu. Tato metoda spočívá v chycení ukazatele na časové ose a jeho tažením. Tento způsob nám umožňuje kontrolu nad rychlostí náhledu a je vhodný pro průběžné sledování práce.



## Renderování

Z hlavní nabídky tedy zvolíme možnost *Composition* a vybereme *Add to Render Queue*. Zvolením této volby se nám ve spodním rámcí namísto panelu s časovou osou zobrazí panel renderování.

Do fronty můžeme přidat více kompozic.

Nastavení:

*Output To*, kde volíme název a umístění výsledného videa

*Output Module*, který nastavuje charakter výsledného videa. Pokud poklepáme na tuto volbu, otevře se dialogové okno, kde můžeme nastavit velké množství parametrů. Pokud jsme si kompozici nastavili správně již předem, zajímá nás v tuto chvíli především výstupní formát. *After Effects* nabízí velké množství ztrátových i neztrátových formátů, animací *Flash* ale také výstup ve formě sekvence statických obrázků či projektů *Adobe Photoshop*. Pokud máme vše nastaveno, stačí spustit frontu pomocí tlačítka *Render*.

