

# ГЛАВА 1

## БЫСТРЫЙ СТАРТ

- Системные требования
- Установка программы
- Интерфейс After Effects
- Проект, композиция, слой
- Использование заготовок
- Эффекты

Раз вы решили изучить программу Adobe After Effects, вы наверняка имеете представление о ее назначении. О нем говорит и ее название, в котором слово Effects уже предполагает, что с помощью данного приложения можно создавать или использовать какие-либо эффекты. Это верно, однако, помимо визуальных и звуковых эффектов, оно позволяет формировать небольшие видео и анимационные ролики, в качестве исходных материалов для которых можно как использовать различные файлы (графические, видео и звуковые), так и обойтись без них.

С помощью After Effects можно делать следующее:

- создавать звуковые и видеоэффекты для фильмов, формирующихся в программах нелинейного видеомонтажа;
- создавать небольшие по длительности видеоролики, которые можно использовать в качестве заставок, в рекламных целях или как анимированные фрагменты фильма.

After Effects — это не программа для видеомонтажа, хотя на первый взгляд она имеет много общего с видеоредакторами. В ней можно создать целый фильм, но это не так удобно, как в программах для монтажа видео, например в Adobe Premiere Pro. Лучше экспортировать в After Effects готовый фрагмент и там снабдить его необходимыми эффектами. У читателей, уже знакомых с программами для монтажа видео, может возникнуть вопрос: «Зачем использовать After Effects, если практически любой видеоредактор содержит набор эффектов?» Это верно лишь отчасти — ни одна программа для монтажа видео не содержит такого количества эффектов и средств анимации, как After Effects.

Данное приложение интересно еще и тем, что, помимо большого набора эффектов, включенного в дистрибутив, оно может использовать эффекты сторонних производителей (таких наборов сейчас выпускается и продается очень много).

При использовании After Effects как дополнения к программе нелинейного видеомонтажа в качестве последней рекомендуется применять Adobe Premiere Pro, так как продукты одной компании интегрированы друг в друга, то есть одно приложение может импортировать и обрабатывать файловые форматы другого, и наоборот. Кроме того, для создания анимации в After Effects могут понадобиться программы для редактирования растровой и векторной графики. В качестве таких приложений можно порекомендовать Photoshop и Illustrator,

которые также являются продуктами компании Adobe. Иными словами, для создания профессиональной анимации желательно иметь несколько различных программ, каждая из которых предназначена для подготовки исходных ресурсов (видео-, графических и звуковых файлов), из которых затем в After Effects собирается композиция.

Хотелось бы еще раз отметить, что программа After Effects не из простых, поэтому не стремитесь изучить ее за один день: получив лишь поверхностные знания, есть риск упустить важные и полезные моменты, которые могут упростить выполнение многих рутинных операций. Показать все эффекты работы в рамках данной книги невозможно, однако, поняв механизм описанных далее приемов, читатель сможет самостоятельно продолжить обучение и совершенствовать знания при работе над собственными проектами.

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Для обработки видео и создания анимации требуются большие вычислительные мощности. Работа с видео и анимацией на маломощном компьютере, который будет постоянно зависать, может вообще отбить желание заниматься композитингом (как было сказано ранее, именно так называется работа в After Effects). Чтобы этого не произошло, необходим компьютер, отвечающий определенным системным требованиям. Конкретные сведения вы сможете узнать из документации к программе, поэтому рассмотрим только основные моменты.

- Компьютер должен быть оборудован мощным процессором (Pentium 4, Core 2 Duo или аналогичным процессором от AMD). Intel Celeron также подойдет, но тогда некоторые процессы будут выполняться дольше.
- Объем ОЗУ компьютера должен быть не менее 512 Мбайт.
- На компьютере должна быть установлена операционная система Windows XP Service Pack 2 или Windows Vista.
- Компьютер должен быть оборудован DirectX-совместимой видеокартой, а также звуковой платой.
- Для установки программы необходим привод CD или DVD.
- На жестком диске должно быть достаточно много свободного места (один несжатый 20-секундный видеоролик занимает около 600 Мбайт).

В данном случае действует правило «чем мощнее, тем лучше». При этом с программой достаточно комфортно работать на компьютере, имеющем процессор Intel Pentium 4 от 3 ГГц и ОЗУ от 1 Гбайт, что проверено автором.

Интерфейс After Effects содержит большое количество элементов, поэтому размер монитора, а также выбранное экранное разрешение также влияют на удобство работы с программой: чем больше размер монитора и выше разрешение, тем реже придется перемещать палитры, из которых состоит главное окно.

## УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

Читатель наверняка ранее устанавливал различные программы на компьютер, поэтому процесс инсталляции не должен вызвать сложностей и рассматриваться не будет. После того как компакт-диск с дистрибутивом вставлен в привод, появляется мастер установки программы. Остается только выполнять его инструкции, что в основном сводится к нажатию кнопки **Next** (Далее) в появляющихся окнах. Более опытные пользователи могут выбрать иной путь для установки программы или ее отдельных компонентов, хотя в большинстве случаев в этом нет необходимости.

В зависимости от комплектации дистрибутива мастер может предложить установить дополнительные эффекты, которыми укомплектован диск (такое, например, встречается при установке пакета Adobe Master Collection, который содержит сразу несколько программ от Adobe). Рекомендуется установить эти эффекты. Дистрибутив может также комплектоваться расширенным набором анимационных заготовок и футажей (это понятие будет описано далее), которые можно использовать в проектах. Можете установить и их, если позволяет дисковое пространство.

## ИНТЕРФЕЙС AFTER EFFECTS

Программы от компании Adobe имеют узнаваемый своеобразный интерфейс (рис. 1.1). Первое, что привлекает внимание, — это непривычный серый цвет; если он вас не устраивает, другой цвет можно выбрать в окне настройки, выполнив команду меню **Edit ▶ Preferences ▶ User Interface Colors** (Правка ▶ Предпочтения ▶ Цвета пользовательского интерфейса). Цвет интерфейса изменяется от темно-серого (почти черного) до светло-серого (почти белого) (см. видеоролик 1.1).



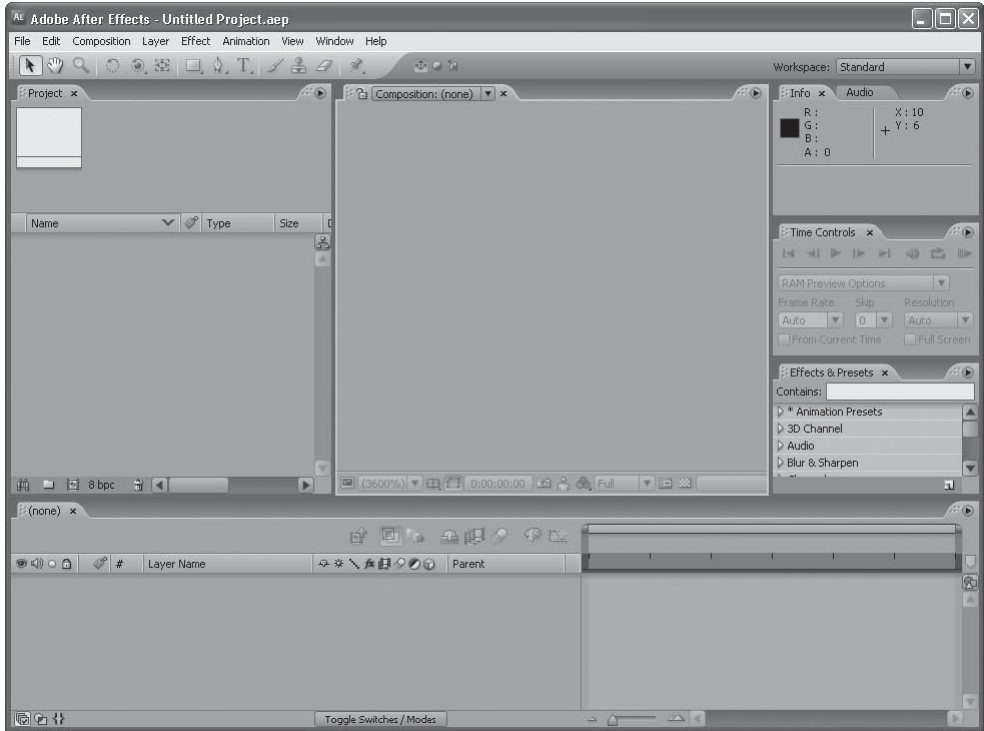


Рис. 1.1. Окно программы Adobe After Effects

Интерфейс программы After Effects состоит из небольших окон, в которых сгруппированы различные инструменты и элементы управления. Эти окна называются *палитрами* (далее в книге будет использоваться этот термин).

Каждая палитра имеет название (оно отображено в ее левой верхней части). С целью экономии экранного пространства некоторые палитры сгруппированы и активируются при выборе одноименной вкладки. Обратите внимание на вкладки **Info** (Информация) и **Audio** (Звук) в правой верхней части окна программы. Это не зависящие друг от друга палитры. Для отображения палитры **Audio** (Звук) нужно щелкнуть кнопкой мыши на одноименной вкладке. При этом палитра **Info** (Информация) будет скрыта (останется только ее ярлык), а на ее месте отобразится **Audio** (Звук).

Отдельные палитры по умолчанию не отображаются в окне программы. Некоторые из них появляются автоматически при выполнении какого-либо действия, например при создании текстового слоя появляются палитры **Character** (Символ) и **Paragraph** (Абзац), содержащие элементы управления для работы

с текстом. Некоторые палитры можно отобразить принудительно, выбрав название нужной из списка в меню **Window** (Окно).



### ВНИМАНИЕ

В дальнейшем, когда в тексте будет встречаться «Перейдите на палитру...» или «Выберите на палитре...», это будет означать, что палитру нужно открыть или отобразить в окне программы, даже если она скрыта. Процедура отображения палитр с помощью вкладок или меню **Window** (Окно) описываться не будет (подразумевается, что нужная для выполнения задачи палитра открыта).

Нижнюю часть окна программы занимает палитра **Timeline** (Монтажный стол) (рис. 1.2). На ней непосредственно монтируется композиция: здесь размещаются слои (о них будет рассказано далее) и настраиваются их свойства.

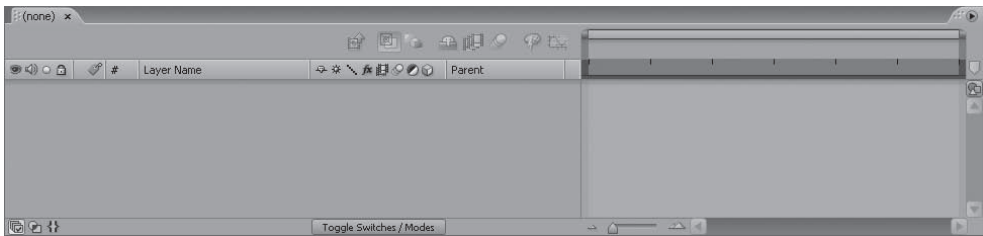


Рис. 1.2. Палитра Timeline (Монтажный стол)

В левой верхней части окна программы располагается палитра **Project** (Проект). Перед началом или в процессе работы на нее загружаются все исходные компоненты (*ресурсы*), которые будут использоваться в проекте (видео-, звуковые и графические файлы). Все вновь созданные в процессе работы композиции автоматически добавляются на палитру **Project** (Проект). При использовании большого количества ресурсов на этой палитре можно создавать папки для упорядочивания исходных компонентов (например, в одну папку можно поместить видеофайлы, в другую — звуковые и т. д.).

В центре окна программы находится палитра **Composition** (Композиция). По умолчанию это самая большая палитра. На ней можно видеть содержимое кадра, а также настраивать некоторые свойства слоев и эффектов.

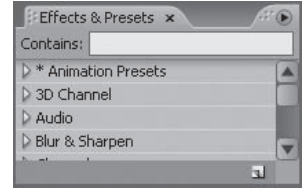
В нижней части палитры **Composition** (Композиция) расположены кнопки и раскрывающиеся списки для настройки и выбора режимов отображения кадра.

Палитра **Info** (Информация) отображает информацию о выделенном объекте проекта, его цвете и координатах указателя мыши.

На палитре **Audio** (Звук) расположены ползунки для настройки громкости звукового сопровождения композиции.

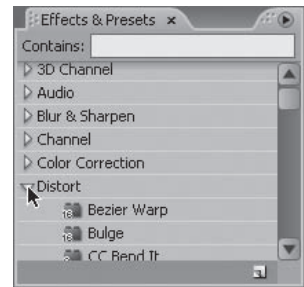
Палитра **Time Controls** (Управление временем) содержит элементы управления для воспроизведения композиции, навигации по кадрам, а также выбора режимов проигрывания.

На палитре **Effects & Presets** (Эффекты и заготовки) расположены шаблоны видео- и звуковых эффектов, а также анимационные заготовки. Отсюда можно брать эффекты, чтобы добавить их к слою композиции (рис. 1.3).



**Рис. 1.3.** Палитра Effects & Presets (Эффекты и заготовки)

Эффекты на палитре сгруппированы по некоторым общим признакам. На палитре **Effects & Presets** (Эффекты и заготовки) находится список, слева от каждого пункта которого расположена кнопка в виде треугольника, повернутого вершиной вправо. Эта кнопка означает, что данный пункт также является списком. Раскрыть группу можно, щелкнув на этой кнопке, после чего ее значок примет вид треугольника, направленного вершиной вниз, и отобразится содержимое группы (рис. 1.4).



**Рис. 1.4.** Группа Distort (Искажение) раскрыта

Каждая группа может также содержать вложенные группы с такими же кнопками. Свернуть раскрытую группу можно, щелкнув на кнопке слева от ее названия. Треугольник опять повернется вправо. Таким образом, группа раскрывается и сворачивается одной и той же кнопкой с треугольником слева от ее названия, который в зависимости от статуса группы поворачивается вершиной вниз или вправо. Группы с такими кнопками содержатся не только на палитре **Effects & Presets** (Эффекты и заготовки). Подобные кнопки будут на **Timeline** (Монтажный стол), **Effect Controls** (Управление эффектом) и других палитрах. Везде данная кнопка означает, что то, что находится справа от нее, можно раскрыть и свернуть.

### ВНИМАНИЕ



Далее в книге будет встречаться текст «Раскройте группу...», «Сверните слой...» и т. д. Это означает, что нужно раскрыть или свернуть указанную группу или слой с помощью треугольной кнопки, расположенной слева от названия группы или слоя.

Вернемся к палитре **Effects & Presets** (Эффекты и заготовки). Все эффекты, расположенные на палитре, упорядочены. Название группы эффектов кратко характеризует ее содержимое: в группе **Audio** (Звук) находятся звуковые эффекты, в **Color Correction** (Коррекция цвета) — эффекты для настройки яркости, контрастности, цветности изображения и т. п.



### ЗАДАЧА

Определите, для чего предназначены эффекты в группах **Blur & Sharpen** (Размытие и резкость) и **Text** (Текст).

Попадают группы, из названия которых трудно сделать вывод об их содержимом, например не сразу ясно, какие эффекты расположены в группе **Generate** (Генераторы). Часть эффектов будет описана далее, а остальные изучите самостоятельно — это также увлекательно.

В случае если известно только название эффекта (или даже часть названия), а не группа, в которой он находится, необязательно раскрывать все группы палитры. Для быстрого поиска нужного эффекта на палитре **Effects & Presets** (Эффекты и заготовки) расположено поле **Contains** (Содержит). Достаточно ввести в это поле название или часть названия искомого эффекта, и содержимое палитры обновится. При этом все эффекты, не содержащиеся в названии указанного текста, будут скрыты (рис. 1.5). Для отображения на палитре снова всего списка нужно очистить поле **Contains** (Содержит).

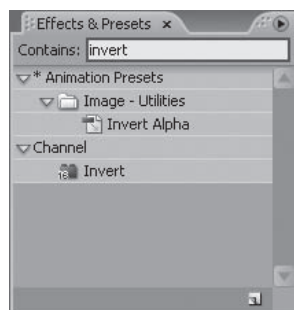


Рис. 1.5. Результат поиска эффектов по слову invert

Вы ознакомились с назначением всех палитр, которые в данный момент видите в окне программы. Остальные сейчас не отображаются (если только вы их не открыли) и будут описаны далее по мере появления в программе.

Каждая палитра в окне программы Adobe After Effects может быть активной или неактивной. При работе с определенной палитрой она автоматически становится активной (вокруг нее появляется оранжевая рамка). Иногда для выполнения каких-либо действий необходимо сделать палитру активной вручную. Для этого нужно щелкнуть на любом пустом участке палитры — вокруг нее появится оранжевая рамка, обозначающая, что данная палитра активна.



В процессе работы может возникнуть необходимость уменьшить или увеличить размеры отдельных палитр. Для изучения механизма изменения размеров палитр выполните следующие действия.

1. Сделайте палитру **Timeline** (Монтажный стол) активной. Установите указатель мыши на верхнюю границу палитры **Timeline** (Монтажный стол). Указатель мыши при этом должен принять вид противоположно направленных стрелок.
2. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель чуть выше, а затем отпустите кнопку. Вертикальный размер палитры **Timeline** (Монтажный стол) увеличится, а палитр, расположенных выше, соответственно, уменьшится.
3. Сделайте палитру **Composition** (Композиция) активной. Установите указатель мыши на левую границу палитры **Composition** (Композиция) так, чтобы указатель принял вид противоположно направленных стрелок.
4. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель вправо, а затем отпустите кнопку. Ширина палитры **Composition** (Композиция) будет уменьшена, в то время как горизонтальный размер смежной с ней палитры (**Project** (Проект)) увеличится.

Таким образом, вы можете изменить размер любой палитры в окне программы After Effects. Обратите внимание, что при изменении размеров любой палитры смежные также меняют свой размер и между палитрами не остается пустого пространства.

В дальнейшем при работе с программой вы будете устанавливать размеры по собственному усмотрению. Рекомендаций по этому поводу нет — все зависит от экранного разрешения, которое вы используете. Обладателям больших мониторов с высоким экраным разрешением не придется часто двигать палитры.

В программе After Effects предусмотрена возможность не только изменять размеры палитр, но и перемещать их в другие позиции, что делается перетаскиванием палитры за область заголовка в нужную позицию. При этом в окне программы появляются темные участки, указывающие, куда будет помещена палитра после того, как вы отпустите кнопку мыши. Целесообразность изменения порядка расположения палитр в окне программы остается на усмотрение пользователя, хотя вид палитр по умолчанию вполне оптимален.

Можно вернуть первоначальное расположение палитр, если их новое размещение оказалось неудобным: в правой верхней части окна программы находится раскрывающийся список **Workspace** (Рабочее пространство), в котором указано название конфигурации интерфейса. По умолчанию это **Standard** (Стандартная). В этом списке нужно выбрать пункт **Reset "Standard"** (Сброс «Стандартная») и в появившемся окне нажать кнопку **Discard Changes** (Отказаться от изменений) — все палитры вернуться в первоначальные позиции.



#### ПРИМЕЧАНИЕ

В раскрывающемся списке **Workspace** (Рабочее пространство) также содержатся несколько заготовок пользовательского интерфейса для разных этапов работы. Например, при выборе конфигурации **Text** (Текст) в окне программы автоматически появляются палитры для работы с текстом. Можно также создать собственные конфигурации интерфейса, переместив палитры по своему усмотрению и сохранив конфигурацию под любым именем. Для этого в раскрывающемся списке **Workspace** (Рабочее пространство) нужно выбрать пункт **New Workspace** (Новое рабочее пространство). Будет предложено указать название конфигурации, после чего оно появится в списке **Workspace** (Рабочее пространство).

Осталась еще одна палитра, отличающаяся от остальных, — **Tools** (Инструменты). Далее в тексте она будет называться *палитрой инструментов* (рис. 1.6). Палитра инструментов расположена в верхней части окна программы под строкой меню и содержит несколько кнопок. Эти кнопки обозначают инструменты, которые нужно выбирать для выполнения различных операций.



Рис. 1.6. Палитра инструментов

Кнопки инструментов имеют как пиктограммы, так и собственные названия (слева направо):

- **Selection** (Выбор);
- **Hand** (Рука);
- **Zoom** (Масштаб);
- **Rotation** (Вращение);
- **Orbit Camera** (Орбита камеры);
- **Pan Behind** (Панорама);
- **Rectangle** (Прямоугольник);

- **Pen** (Перо);
- **Horizontal Type** (Горизонтальный текст);
- **Brush** (Кисть);
- **Clone Stamp** (Штамп);
- **Eraser** (Ластик);
- **Puppet Pin** (Марионетка).

На некоторых кнопках инструментов есть небольшая стрелка в правом нижнем углу. Это означает, что данная кнопка содержит несколько инструментов. Для их выбора следует установить на нее указатель, нажать кнопку мыши и не отпускать ее некоторое время — появится меню, в котором можно выбрать скрытый инструмент. Так, например, кнопка **Rectangle** (Прямоугольник) содержит следующие инструменты: **Rounded Rectangle** (Прямоугольник с закругленными углами), **Ellipse** (Эллипс), **Polygon** (Многоугольник) и **Star** (Звезда) (рис. 1.7).

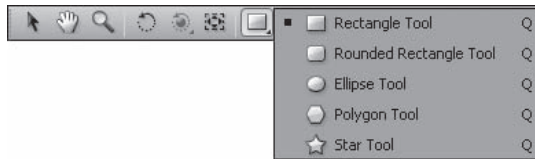


Рис. 1.7. Скрытые инструменты кнопки Rectangle (Прямоугольник)

В общих чертах интерфейс программы рассмотрен. Некоторые дополнительные возможности будут описаны далее.

## ПРОЕКТ, КОМПОЗИЦИЯ, СЛОЙ

Вы ознакомились с назначением и интерфейсом After Effects. Теперь самое время создать проект.

### СОЗДАНИЕ И СОХРАНЕНИЕ ПРОЕКТА



Работа почти с любой программой начинается с создания проекта (файла, документа, холста и т. д.). Это относится и к After Effects (см. видеоурок 1.2). Проект — это файл, в котором собраны сведения об исходных файлах анимации, содержащихся композициях, примененных эффектах, а также настройках слоев и эффектов.

Каждый раз при запуске After Effects новый проект создается автоматически. Его название отображается в заголовке окна программы — **Untitled Project** (Безымянный проект). Однако иногда возникает необходимость создать новый проект в процессе работы. Он создается так же, как и новый файл (документ, рисунок) в большинстве других программ: с помощью команды меню **File ▶ New ▶ New Project** (Файл ▶ Новый ▶ Новый проект). Для создания нового проекта можно также нажать сочетание клавиш **Ctrl+Alt+N**.

Для сохранения файла проекта на жестком диске компьютера нужно сохранить проект, тогда в дальнейшем можно будет загрузить этот файл и вернуться к работе над проектом. Для сохранения проекта необходимо сделать следующее.

1. Выполнить команду меню **File ▶ Save As** (Файл ▶ Сохранить как) (можно также воспользоваться сочетанием клавиш **Ctrl+Shift+S**). Появится диалоговое окно **Save As** (Сохранить как). Вы наверняка неоднократно видели такое окно, когда сохраняли работу в других программах.
2. В появившемся окне выбрать папку, в которую будет сохранен файл проекта, и указать новое имя файла проекта.
3. Нажать кнопку **Сохранить**. Окно будет закрыто, а файл проекта сохранен под указанным именем. Новое название проекта появится в заголовке окна программы.

Дальнейшие сохранения проекта можно производить командой меню **File ▶ Save** (Файл ▶ Сохранить) или сочетанием клавиш **Ctrl+S**. Окно **Save As** (Сохранить как) появляться при этом не будет, так как данная команда предполагает, что проект сохраняется в ту же папку под указанным ранее именем, то есть в ранее созданном файле сохраняются сделанные изменения.

Теперь рассмотрим, из чего состоит проект.

## Композиция

Далее в тексте будет встречаться термин *композиция*. В программе After Effects он обозначает базовую единицу проекта. Проект должен содержать как минимум одну композицию. Композиция, в свою очередь, содержит *слои* (не менее одного), где находится визуальная и звуковая информация (подробнее о слоях будет рассказано далее).