Guia d'Aprenentatge **After Effects CS5**

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament:** pas 1 de 16

En aquest programa d'aprenentatge treballarem la introducció de text per a presentacions. En aquest cas partint d'una veu en off de base, que conté la informació bàsica que volem transmetre, i utilitzant el text com un reforç comunicatiu. Farem servir paraules clau que apareixeran de forma sincrònica a l'off i utilitzarem alguns efectes d'animació de text dels que disposa **After Effects**. Molts treballs d'animació de text es fan amb **After Effects** o softwares similars en els entorns professionals. També treballarem la introducció de vídeo, modificant-ne la velocitat o la transparència, i la introducció de veu en off mitjançant un arxiu d'àudio. Podem veure a continuació el clip de vídeo sobre el que treballarem. Es tracta d'un clip presentant característiques importants de Hitchcock. En aquest programa d'aprenentatge no seguirem pas a pas la realització del clip. El posem com a exemple i en successius passos comentarem els procediments generals per la introducció i l'animació del text en **After Effects**. No pretenem que l'estudiant reprodueixi el clip de mostra sinó que vegi els procediments de treball, investigui per la seva banda i produeixi un clip propi. Tant pel que fa a l'estil com pel que fa al tema.



Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 2 de 16

Com a primer pas introduirem els clips de vídeo que ens caldran per construir la composició. Els distribuïm en carpetes a la finestra de projecte tal i com veiem en la captura adjunta.



Se01

Val a dir que quan estem treballant en un projecte durant un període dilatat de temps, és fàcil que ens trobem que hem canviat algun nom de carpeta o haguem mogut algun arxiu de lloc. Si és el cas, a l'obrir de nou el projecte After Effects no trobarà l'arxiu i ens avisarà del cas.

Els media que hagin perdut l'enllaç apareixeran amb una icona amb barres de colors i el nom en cursiva a la finestra de projecte. (gràfic inferior esquerre al fons). A la finestra de composició en forma de barres de colors. (gràfic inferior esquerre en primer terme).

Per tornar a assignar el material, fem clic sobre la icona situada a la finestra de projecte i toquem el botó dret. Es desplega el quadre de diàleg per a assignar el media a la nova ubicació de l'arxiu extern. (gràfic inferior dret)

Off 01Director londinenc.w	/av 📕	🛄 Northby Northwest.mov 📃 🛛	Q		
Hitchcock	Alfred Hitchcock	Ajustes de composición F Crear proxy Definir proxy	•		
bre 19 murder.jpg	Erançois	Interpretar material de archivo	•	Archivo	Ctrl+H
e01 <i>Cortina 02.mo</i> <i>Dial M.mov</i> fals culpable.m4v	Truffaut	Volver a cargar material de archivo Mostrar en Explorer Mostrar en Bridge Revelar en la composición		Con comp. con capas Marcador de posición Sólido	
Hitchcock.m4v Northby Northwest.mov		F Cambiar nombre			

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 3 de 16

Creem una composició, l'anomenem i la definim amb unes dimensions de **1920 x1080** amb **proporció de píxels quadrats**. Li donem una durada de 40 segons. Triem un color de fons blau marí fosc.

A continuació incorporarem el primer clip de vídeo a la composició. Fem un doble clic a la icona **Hitchcock.m4v** que tenim a la finestra de projecte i se'ns obre en la finestra de **Material de archivo**. Aquí podem marcar els punts d'entrada i sortida que volem utilitzar. Escollim com a punt d'entrada just quan acaben de sortir les lletres dels crèdits de la pel·lícula de la pantalla. Incorporem el clip a la composició mitjançant el botó de **Editar superponer**.



finestra de Material de archivo



Veiem que la durada del clip és molt inferior a la de la composició. En el següent pas ampliarem el temps del clip per tal que coincideixi amb el de la composició.

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 4 de 16

Posem el ratolí sobre el clip que tenim situat a la línia de temps de la composició i activem el botó dret. Es desplega un quadre d'opcions de les quals seleccionem **Tiempo / Ampliación de tiempo**. Se'n obre el quadre que veiem adjunt. Modifiquem la durada del clip assignant-li la durada de la composició. Com a conseqüència el clip es ralentitza. Veiem a **Factor de ampliación** la mesura en la que s'amplia la nova velocitat.

Triem les opcions de **Mantener en su sitio / Punto inicial de la capa** per tal que l'ampliació tingui lloc per la part final del clip.

A continuació tenyirem el clip amb el to blavós que veiem en la composició. Amb aquesta finalitat despleguem **Transformar / Opacidad** i li donem un valor del **37** %. Com a resultat apareix el color de fons de la composició, que recordem era blau marí.

També, per tal d'amagar les vores del clip que es veuen en l'original, l'ampliem lleugerament posant l' **Escala** a un **105%**

Tot seguit incorporem l'arxiu **OFF 01 Director Iondinenc.wav** amb la veu en off.



sam	iento 🔲 Hitchcock	Hitchcock 2 ×
4	P	B-€. <mark>@</mark> .;pos 02s @ 0
1	# Nombre de la capa	│ ♣ 单 ∖ ∱ ፼⊘ ⊘(
	1 [[Off 01enc.wav]	<u>.</u>
	2 💽 [Hitchcock.m4v]	- <u>+- / fx</u>
•	Efectos	I
	Transformar	Rest. I
	👌 Punto de anclaje	960,0, 540,0 Ì
	💿 🖄 Posición	960.0, 528,0 I
	👌 🗄 Escala	🗢 105,0, 105,0%
	🝈 Rotación	0×+0,0°
	Ö Opacidad	37% I

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 5 de 16

A continuació comencem a posar els texts. En aquest programa d'aprenentatge no anirem seguint pas a pas cada un dels texts que apareixen al clip que hem mostrat inicialment. Descriurem la forma com incorporar el text i els diferents recursos per animar-lo. Recomanem a l'estudiant que explori les possibilitats que comentem. Com plantejarem a la proposta de treball al final d'aquest programa d'aprenentatge, es tractarà de fer un clip amb informació textual anàleg al que presentem però de temàtica diferent. Es tracta d'experimentar i explorar les múltiples possibilitats que veurem que presenta **After Effects** per animar el text.

Seleccionem l'eina de text de la paleta d'eines que tenim a la part superior i fem un clic sobre la finestra de composició. Teclegem el text a la caixa que s'obre. Podem seleccionar la tipografia, les dimensions de les lletres, el color,... mitjançant la paleta **Carácter**. Observem també com es crea una nova capa a la línia de temps.

Alfred Hitchcock





0:00:0	1:18	P) 🖂 🖻 🍖 i	🕰 🖉 🧶 🍬 🛤	00s	9 25	04s	06s
		# Nombre de la capa	-+ + fx □ @ @ ①	Primario				
۲	*	1 T Alfred Hitchcock	- # -# /	© Ninguno ▼				
		Texto	Anīr	nar: 📀		1		
	,	Transformar	Rest.			1		
		2 🔝 [Off 01enc.wav]	<u></u> Z	Ninguno				
•		3 📑 [Hitchcock.m4v]	- P_	◎ Ninguno ▼				
		Transformar	Rest			Ť		

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 6 de 16

Una primera opció per animar el text la tenim amb el botó **Animar** que trobem en l'àrea esquerra de la línia de temps. A l'oprimir-lo es despleguen una relació d'opcions d'animació que podem anar escollint. Al seleccionar una propietat de la llista, es crea una opció d'animació.

Com a exemple veiem en el gràfic de sota una sèrie d'opcions d'animació (Animación 1 / Selector de rango 1 / Escala / Sesgar / Opacidad / Nivel de separación de caracteres).

Per a cada una d'elles hem creat dos fotogrames clau.

En el primer tenim una sèrie de valors d'opacitat, separació de caràcters, escala,En el segon hem donat els valors finals que volem per a cada opció.

	1 T Alfred Hitchcock	·•· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Ninguno 🔻	
	Texto	Animar: 🕥][
	🖞 👌 Texto de origen		1	
	Opciones de trazado		ונ	
	Más opciones		1	
	🔻 Animación 1	Agregar: 🕥		
	Selector de rango 1		1	
	🛛 🖄 📐 Escala	😑 383,0, 383,0%	4	>
	🛛 🖄 📐 Sesgar		4	>
	් 🗠 Opacidad		4	>
	🛛 🖄 📐 Nivel dacteres	204	4	>
	Transformar		J	
	2 2 [Off 01enc.wav]	<u>-•- / </u> 0	Ninguno 🔻	
	3 📑 [Hitchcock.m4v]	. .	Ninguno 🔻	
-	Transformar	Dach		8

Habilitar 3D por carácter Punto de anclaje Posición Escala Sesgar Rotación Opacidad Propiedades de Transformar todo Color de relleno Color del trazo Anchura del trazo Espacio entre caracteres Anclaje de línea Espaciado interlineal

> El resultat el podem veure en el clip que mostrem en el següent pas.

> No obstant aquesta no és la única opció que tenim per a animar el text.

> En els passos següents veurem ajustaments predeterminats dels que disposa **After Effects**.

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 7 de 16

Mostrem aquí l'exemple que hem definit en el pas anterior. Podem veure com, d'una banda, les lletres es van escalant tot reduint les dimensions (efecte de variar l'**Escala**).. A mesura que ho fan van passant d'una inclinació lateral a una posició normalitzada (efecte de variar el **Sesgar**). D'altra banda passen de la transparència total de l'inici a la opacitat final (efecte de variar la **Opacidad**). Finalment la separació entre els caràcters es va reduint a mesura que avança el clip (efecte de variar el **Nivel de separación de caracteres**).



Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text Desenvolupament: pas 8 de 16

Quan tenim el text posat a la línia de temps podem passar a aplicarhi efectes predeterminats d'animació. Per accedir-hi anem a **Animación / Examinar ajustes preestablecidos**.

Al fer-ho s'obre l'**Adobe Bridge** mostrant-nos la pantalla que veiem en el gràfic adjunt. Veiem com hi ha una carpeta denominada **Text** que conté efectes d'animació per al text. Els veiem desplegats al gràfic inferior.

Podem explorar per les nombroses carpetes disponibles amb diversos tipus d'efectes. En la finestra de la dreta del **Bridge** se'ns mostra una animació del resultat de cada un dels efectes. En veiem una mostra en el gràfic de sota.





Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 9 de 16

Per incorporar l'efecte que seleccionem en el **Bridge** al text que tenim en pantalla hem de fer un doble clic sobre la icona de l'efecte a **Bridge**. Recordem que hem obert el **Bridge** a partir de la instrucció **Animación / Examinar ajustes preestablecidos**.

L'efecte s'aplica al clip que tenim a la línia de temps a partir del punt on tinguem situat el cursor en el moment de fer el doble clic. En el gràfic inferior el cursor s'ha mogut posteriorment a incorporar l'efecte per tal de poder mostrar millor la captura de pantalla. **Podem observar com**



Podem observar com en aquest cas, de caràcters que cauen, el punt d'on surten i el punt on arriben es veuen per defecte a la finestra de composició. Mentre que a la línia de temps ens trobem amb dos fotogrames clau que marquen el moment d'inici i final de l'efecte.

Aquestes posicions i moments predeterminats els variarem en els passos següents.

	the set			
R	📄 🖂 🖻 🍖 :	🕰 🖉 🧶 🌑 🖏 🕾	00s 02s 💡	04s 06s
≠ Nombre de la capa	_+ ♦ ∖ ∱x Щ⊘⊘❻	Primario 🛛		
1 T Alfred Hitchcock	- P - Ė 🖊	© Ninguno ▼	1000	- Harrison and a straight
Texto	Anin	nar: 🔿]	[
👌 Texto de origen				[
Opciones de trazado			j	[
Más opciones			j	[
 Animación 1 	Agreg	jar: 🕥	j	[
🔻 Selector de gama 1]	l.
🧭 🗠 Inicio	51%		\diamond	♦
🖞 Ö Fin	100%]	[
🛛 🖄 Desplazamiento			5	[
Autorado				r.

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 10 de 16

En aquest primer exemple veiem que hem situat el punt d'inici del moviment fora de la pantalla (rectangle taronja) i el punt final al mig de la pantalla (rectangle cyan). La localització numèrica d'aquest punt d'inici el podem regular pel paràmetre Posición (rectangle groc). D'altra banda podem observar com hem situat el fotograma clau que marca l'inici en la línia de temps al començament del clip. (rectangle vermell) i el fotograma clau que marca el final de l'animació del text molt a prop de l'anterior (rectangle verd). El resultat d'aproximar els dos fotogrames clau és que l'efecte s'accelera i després el text queda estàtic.



0:00:01:20 0 Ð-6. **.** \odot Ċ. 2 Ø 瞤目):00s n2s 04s ୭∙()● 🔒 | 🌮 | ≠ | -* ☆ 丶 ☆ 囲 ⊘ ⊘ 働 Nombre de la capa T Alfred Hitchcock ◎ Ninguno - 京 / Animar: O Texto o Texto de origen][۲ Opciones de trazado Más opciones Animación 1 Agregar: 🕥 ۲ Selector de gama 1 ♦ 4 . 🕉 📐 Inicio ô Fin O Desplazamiento 0% Avanzado O Posición Transformar Kest. [Off 01...enc.wav] O Ninguno 2

Veurem el resultat d'aquesta configuració en el següent pas.

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 11 de 16

0:00:01:20		0	D- G	. 🖾 🍖	£ 🖉 🤌	ڻ 🥺	1:00	5 () 25	04s 06
୭+)● 8 Ø	#	Nombre de la capa	-** * \ fx 🖽	000	Primario	(
Image:	1	T Alfred Hitchcock	<u></u>		© N	inguno	-	10-11-02	
	Te	xto			nimar: 🜔				
		🏷 Texto de origen							
<u>•</u>		Opciones de trazado							
		Más opciones							
<u>•</u>					regar: 🔿				
<u>•</u>		▼ Selector de gama 1						Í.	-
4 🔶 🕨		🛛 🖄 🗠 Inicio						🔷 🔇	>
		🖞 👌 Desplazamiento							
		Avanzado							
		🕉 Posición	5,0, -545,0						
		ansformar	Kest.						
	2	[Off 01enc.wav]	. . ./		O N	inguno			

Clip corresponent als paràmetres definits en el pas anterior.

Els reproduïm en dimensions reduïdes aquí al costat.





Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 12 de 16

En aquest segon exemple veiem que hem situat el punt d'inici del moviment a la zona superior esquerra de la pantalla (rectangle taronja) i el punt final cap a la zona inferior i lleugerament cap a la dreta de la pantalla (rectangle cyan). La localització numèrica d'aquest punt d'inici el podem regular pel paràmetre Posición (rectangle groc). D'altra banda podem observar com hem situat el fotograma clau que marca l'inici en la línia de temps al començament del clip. (rectangle vermell) i el fotograma clau que marca el final de l'animació del text l'hem desplaçat cap al final (rectangle verd). El resultat de separa els dos fotogrames clau és que l'efecte s'alenteix. Veurem el resultat d'aquesta configuració en



el	següent	pas.	



Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 13 de 16



Clip corresponent als paràmetres definits en el pas anterior.

Els reproduïm en dimensions reduïdes aquí al costat.





Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 14 de 16

En aquest pas comentem dos aspectes relacionats amb l'edició dels clips en **After Effects**. El primer fa referència al clip d'àudio. Recordem que hem incorporat un únic arxiu amb la veu en off. Però en algun moment ens podem trobar amb la necessitat de, per exemple, crear un espai de silenci dins de la veu en off. .És el que passa en aquest exemple. Podem veure que els dos clips que hi ha dues capes de la línia de temps són en realitat el mateix. Podem observar en cada un d'ells com la zona verda indica la part que fem servir a la línia de temps i en un verd més fosc/gris la zona del clip que no sentim tot i estar a la línia de temps.

Per dividir un clip en dos, situem el cursor en el punt del tall i seleccionem **Edición / Dividir clip**. El clip es divideix de forma que es creen dues capes. Al clip de sota es marca un punt de sortida al punt del tall, mentre al clip superior se'n marca un d'entrada en el mateix punt. Una vegada dividit, podem desplaçar un dels clips per tal de crear l'espai de silenci que necessitem,

També podem modificar els punts d'entrada i sortida en cada un dels clips,



En aquest segon exemple veiem que hem incorporat dos clips de vídeo de fons. Cada un d'ells es troba en una capa. La transició dels dos és per tall.

۲	📃 🕨 🔳 19 📑 fals culpable.m4v	- <u>+-</u> / <u>f</u> x @	Ninguno 🔻	
۲	📃 🕨 📕 20 📑 Hitchcock.m4v	<u>.+. / fx @</u>	Ninguno 🔻	

Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 15 de 16

En general la major part d'usos del text que es fa al clip de mostra es fan utilitzant efectes. Però en alguns moments es fa servir el tall, tot sincronitzant la durada del text amb la durada de la veu en off. Aquest ajustament es fa manualment, avançant o retrocedint els punts d'inici i final de cada clip.

En posem una mostra aquí, juntament amb la representació de la línia de temps del fragment mostrat.

Veiem representat a la línia de temps el clip d'àudio, que hem dividit en dues parts separades en dues capes i que hem deixat un silenci (espai buit en la línia de temps) entre els dos fragments. També podem veure els clip corresponents als texts de **Suspens** i **Fals culpable**.

Podem veure també com cada un dels mots personatge, perseguit, injustament, per un crim, que no ha comès, estan representants cada un en una capa i que entren per tall en la composició.





Programa d'aprenentatge 03. Edició i animació de text **Desenvolupament**: pas 16 de 16

PROPOSTA DE TREBALL

Com a proposta de treball plantegem la realització d'un clip sobre un tema lliure, decidit per l'estudiant, que inclogui imatges de fons a sobre de les quals s'introdueixin texts amb efectes d'animació. Es pot treballar sobre veu en off, però no posem aquest punt com a imprescindible.

També és possible treballar el tema escollit sobre un fons d'imatges només amb la presentació de text animat. En l'exemple que posem de mostra, es pot veure com hem afegit text animat a la presentació fotogràfica que hem fet al programa d'aprenentatge anterior. En aquest cas tots els títols entren amb un mateix efecte i un ritme idèntic. Aquest podria ser un clip per a una presentació. De cara a la realització de la pràctica, recomanem que l'estudiant experimenti amb diferents efectes. Més a l'estil del primer clip que hem mostrat. Però és només una recomanació. Es pot escollir la temàtica i l'estil que es desitgi.

