

Лабораторная работа №1

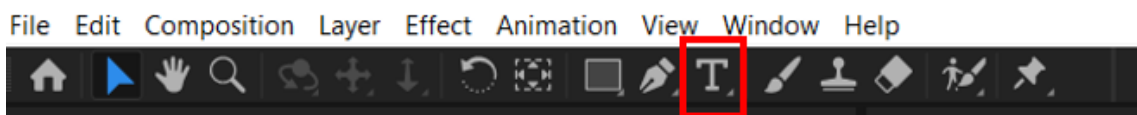
Работа с текстом

Цель работы: научиться работать с текстом в программе Adobe After Effects.

Теоретические сведения

Начать работу с текстом можно двумя способами:

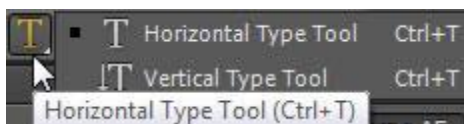
- Кнопка «Т» на верхней панели (горячая клавиша Cntrl+T) подходит для коротких надписей, лого, дат, слоганов, коротких титров.



- Создание текстового фрейма: зажав левую клавишу мыши в рабочей области, появляется прямоугольник. Перенос строк происходит автоматически. Завершить работу с фреймом можно, с помощью кнопки «Enter» на Numpad.

Для работы с текстом нам понадобится палитра «Символ» Character (чтобы вывести ее на правую панель, во вкладке Windows выберете нужную палитру).

Для начала работы с текстом активизируем инструмент Horizontal Type Tool, для горизонтального ввода текста. При повторном нажатии комбинации клавиш включается режим вертикального ввода текста, Vertical Type Tool.



При выборе данного инструмента автоматически открываются панели Character и Paragraph.

Панель Paragraph предназначена для управления внешним видом абзаца. то есть задания отступов, и выравнивания текста.



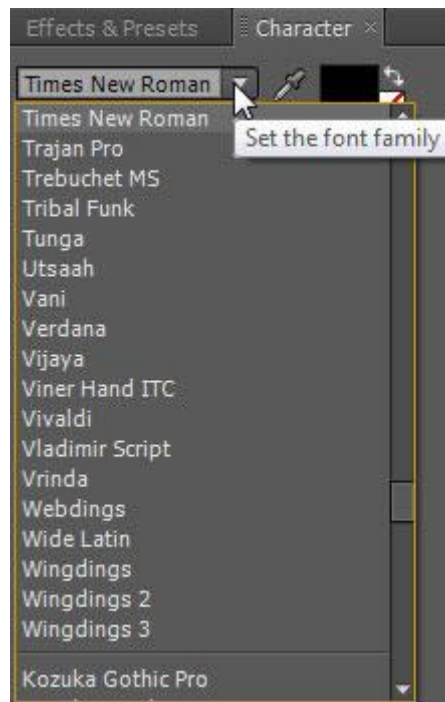
Цвет букв, тип шрифта, размер, межстрочное и межбуквенное расстояние все это задается в панели Character.



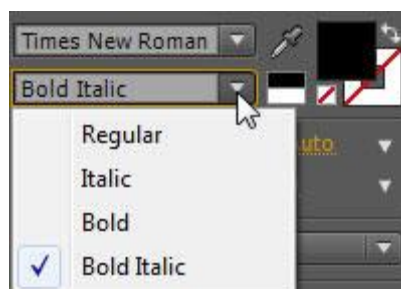
Выбор стиля шрифта

- Откройте меню «Шрифт» на панели **Символ**. Для выбора начертания можно использовать предварительный просмотр шрифта, отображаемый рядом со шрифтом.
- Если выбранная гарнитура не содержит полужирного или курсивного начертания, нажмите кнопку «Псевдополужирный» или «Псевдокурсивный» на панели символов, чтобы применить имитацию этого стиля (но лучше не использовать имитацию, так как происходит не пропорциональное изменение букв).

Все шрифты, установленные на вашем компьютере отображаются в открывающемся меню Set the font family.



Ниже расположено меню, в котором устанавливается стиль шрифта: курсив (Italic), жирный (Bold) или жирный курсив (Bold Italic). Regular, обычный.



Цвет шрифта устанавливается в палитре, которая открывается нажатием на образец цвета, или же можно установить цвет пипеткой (Eyedropper).



Ниже задается размер шрифта и межбуквенное расстояние.

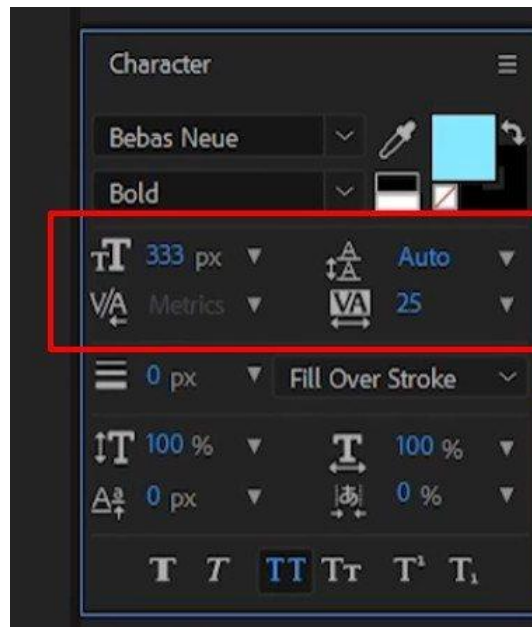


Виды интервалов между символами и строками: неразрывные пробелы, кернинг, разрядка (трекинг) и интерлиньяж

Интерлиньяж — это интервал между строками текста.

Кернинг — это увеличение или уменьшение интервала между определенными парами символов. After Effects использует метрический кернинг по умолчанию таким образом, что интервал между определенными парами устанавливается автоматически при импорте или вводе текста. Оптический кернинг помогает адаптировать текст.

Трекинг — это процесс создания одинаковых промежутков на протяжении некоторого набора букв в тексте.



Положительные значения кернинга и трекинга смещают символы друг от друга (при этом интервал между ними увеличивается по сравнению со значением по умолчанию); отрицательные значения перемещают буквы ближе друг к другу (уменьшение интервала по сравнению со значениями по умолчанию).

Трекинг и кернинг вручную дополняют друг друга. Можно сначала настроить отдельные пары букв, а затем сделать блоки текста более сжатыми или разреженными. Это не оказывает влияния на относительный кернинг пар букв.

Если набор символов установлен как неразрывный, то символы анимируются вместе, как если бы они представляли одно отдельное слово.

Текстовые заливки и обводки

Операция *заливка* для текста применяется к областям внутри отдельных символов; *обводка* применяется к контуру символа. After Effects применяет обводку к символу, центрируя обводку по контуру символов; половина обводки отображается с одной стороны контура, а другая половина обводки отображается с другой стороны контура.

Панель символов позволяет применять к тексту цветную заливку и цветную обводку, управлять шириной обводки, а также положением заливки и обводки. Можно изменять эти свойства для отдельных (выделенных) символов; для

отдельных ключевых кадров текста источника; для всего текста в слое или для всего текста в нескольких выделенных слоях.

Можно также управлять порядком композиции заливки и обводки для текстового слоя с помощью параметров «Все заливки поверх всех обводок» или «Все обводки поверх всех заливок», которые отменяют свойства «Заливка поверх обводки» или «Обводка поверх заливки» для отдельных символов.

В тексте с включенными посимвольными 3D-свойствами управлять последовательностью операций заливки и обводки между символами нельзя; меню «Заливка и обводка» в группе свойств «Дополнительные параметры» на панели «Таймлайн» становится недоступным, и операции «Все заливки поверх всех обводок» или «Все обводки поверх всех заливок» на панели символов не имеют никакого эффекта.

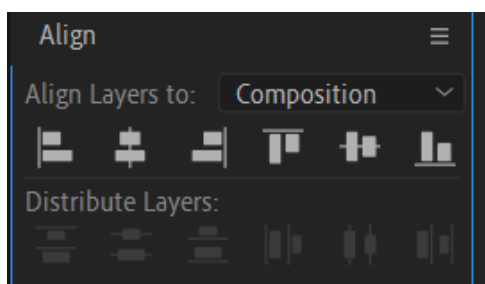
Масштаб текста и смещение базовой линии

Горизонтальный масштаб и вертикальный масштаб определяют соотношение между высотой и шириной текста. Для немасштабированных символов эта величина имеет значение 100%. Можно настроить масштабирование для сжатия или растягивания выделенных символов в ширину и в высоту.

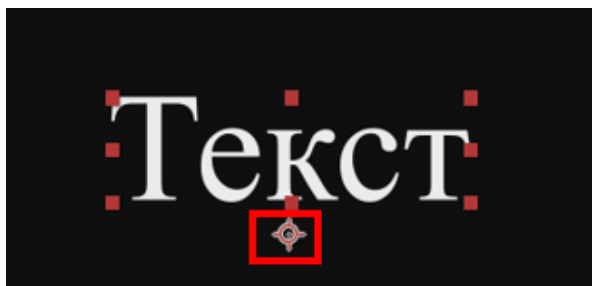
Смещение базовой линии определяет расстояние, на котором текст отображается относительно своей базовой линии, при этом выделенный текст поднимается или опускается для создания надстрочных и подстрочных индексов.

Другие функции

Во вкладке Align можно настроить расположение текста в композиции.



После всех настроек текста нужно настроить якорную точку в текстовом блоке, чтобы смещение происходило правильно.



Пример 1. Path Options u More Options.

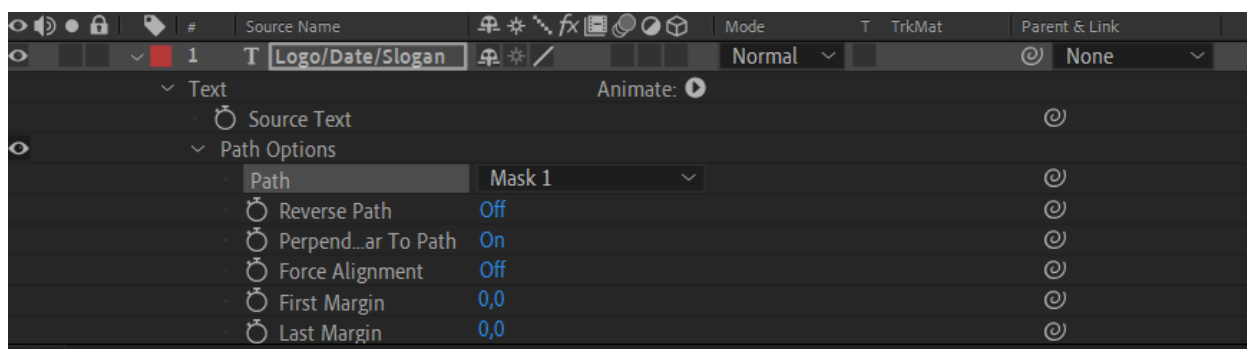
Для начала создаем композицию 5-10 сек. Добавляем текстовый блок, со своими настройками текста. В нашем случае шрифт SF Pro Display, кегель 200.



Применяем инструмент перо и создаем линию.



Разворачиваем слой текстового блока и в разделе Text>Path Options>Path выбираем «Mask 1» и получаем результат: текст располагается вдоль линии.

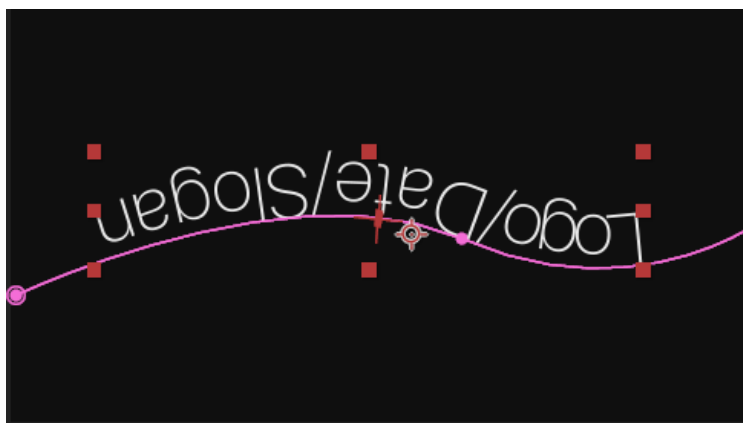




Двигая точки, можно менять положение текста.

Рассмотрим функции:

Reverse Path – отражение относительно пути.



Perpendicular To Path – каждая буква повторяет наклон по линии.



Force Alignment – растяжение текста вдоль всего пути. Также начало границ можно регулировать двумя параметрами ниже.



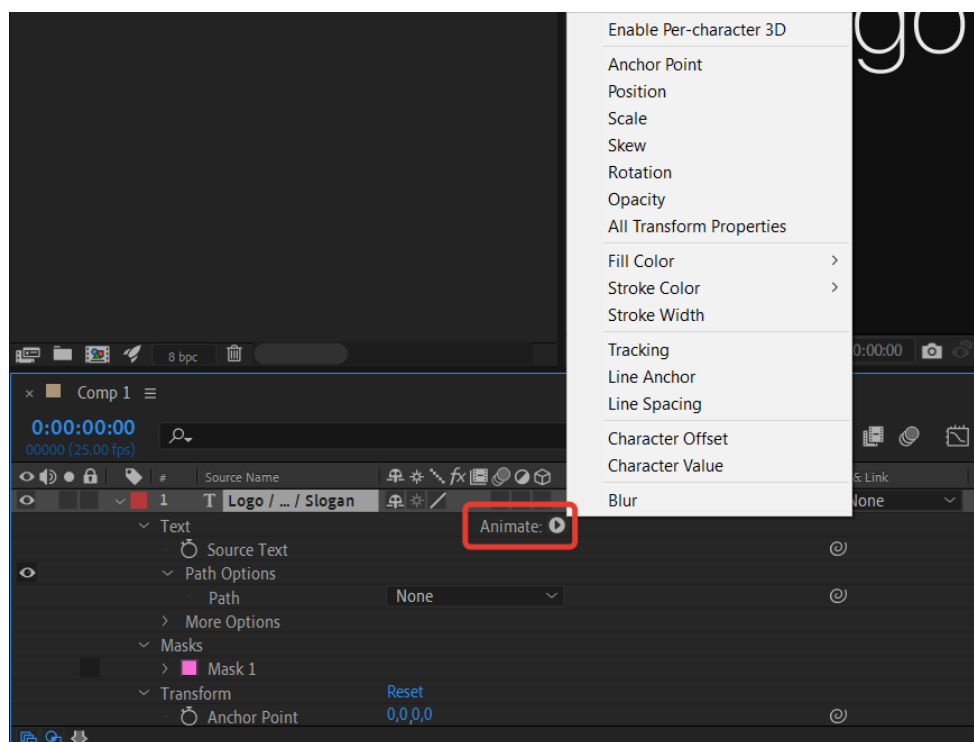
Используем тот же текстовый блок и разберемся с настройками Text>More Options.

Первый параметр Anchor Point Grouping – размещение якорных точек для дальнейшей анимации. Character – для каждой буквы; World – для каждого слова (обязательно пробелы между словами); Line – для каждой строки; All – весь текстовый блок.

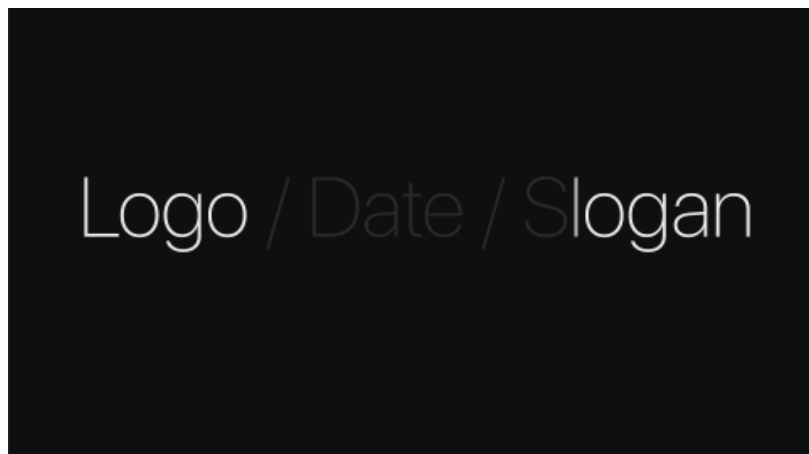
Grouping Alignment – сдвиг якорных точек.

Пример 2. Анимация текста.

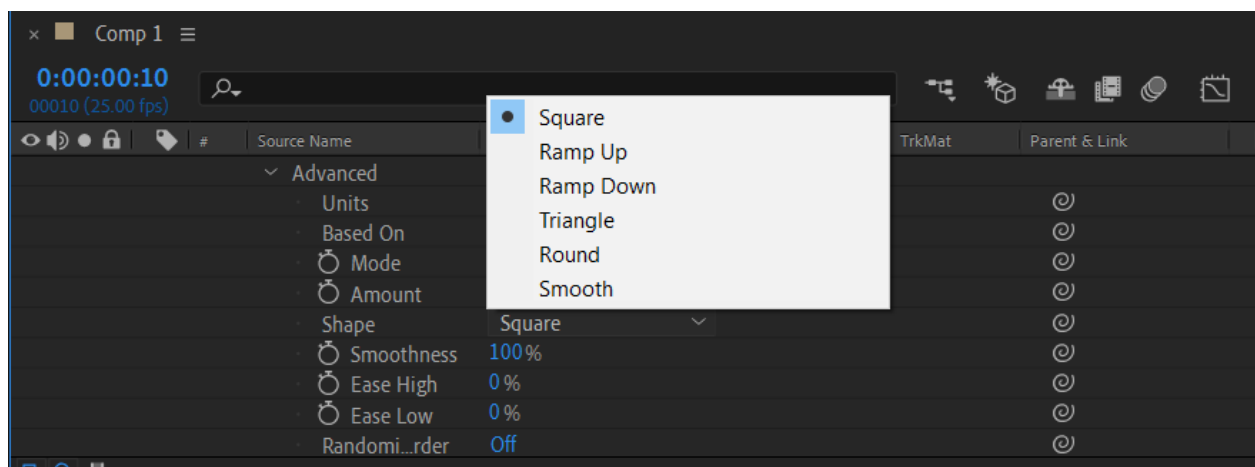
Большую часть анимации текста нужно создавать с помощью кнопки Animate в слоях. 1 блок – 3D буквы; 2 блок – стандартные свойства; 3 блок – заливки и обводки; 4 блок – трекинг; 5 блок – смещение; 6 блок – размытие.



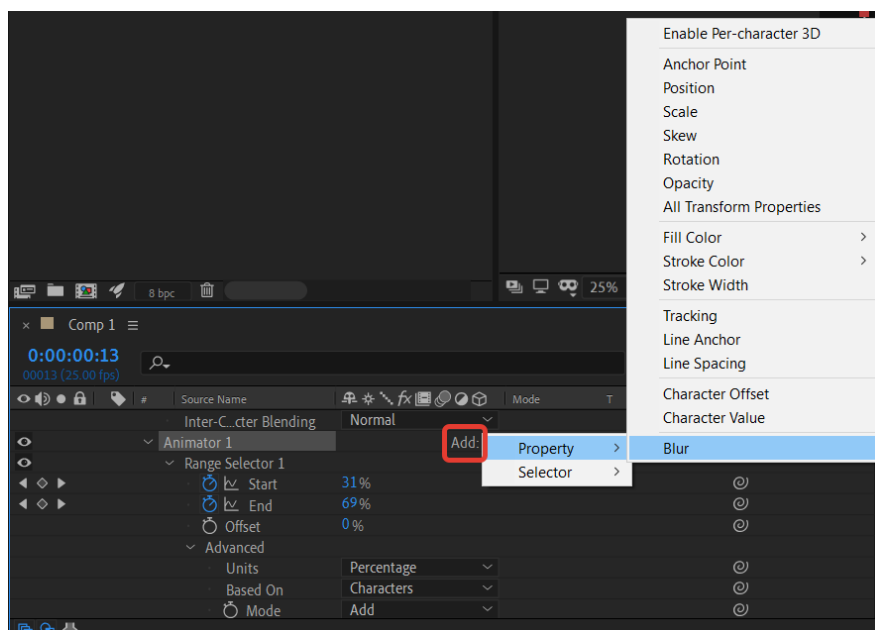
Для примера, анимация Opacity (Прозрачность): выставим значение от 0 до 30%. В Text>Animator1>Range Selector значения Start и End на начальном кадре ставим ключ, смещаясь на 20 кадров, значения Start и End по 50%.



Получается анимация, в котором текст проявляется с краев к середине. Дополнительные настройки можно произвести в разделе Advanced.



Настроим Shape>Square и Ease High (Плавность анимации) на 100%. Можно добавлять различные анимации через кнопку Add. К примеру, параметр Blur и увеличим значение на 20%.





Logo / Date / Slogan

Следующим шагом добавим Add>Property>Tracking. Выравниваем текстовый блок и расширяем его в Tracking Among так, чтобы текст доходил до границ рабочей области.



Пример 3. Волновая анимация текста.

Создаем новую композицию, добавляем слой «BG»: New>Solid. Делаем две текстовые заготовки по одному слову и выбираем необходимые параметры текста, выравниваем по центру.

WAVE ANIMATION

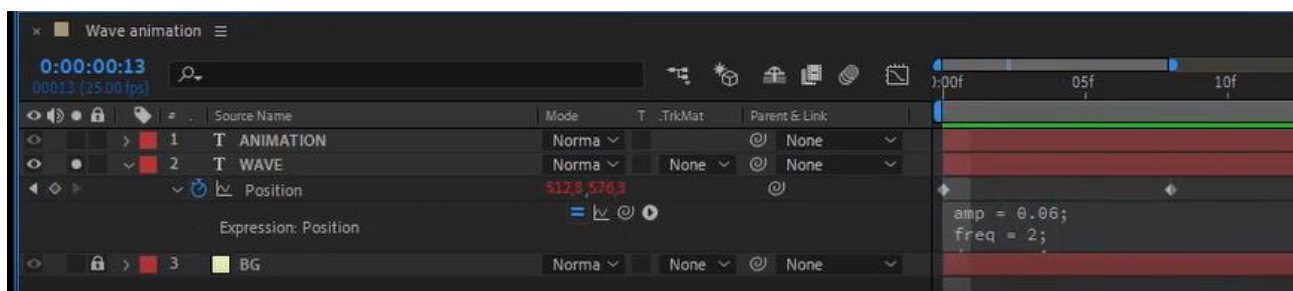
	#	Source Name	Mode	T	TrkMat	Parent & Link
>	1	T ANIMATION	Norma			None
>	2	T WAVE	Norma		None	None
>	3	BG	Norma		None	None

Изолируем первый текстовый блок и работаем с ним. На 8 кадре создаем ключ Position на его изначальном месте. Возвращаемся на нулевой кадр и меняем параметр Position или перемещаем курсором текстовый блок в другое место.

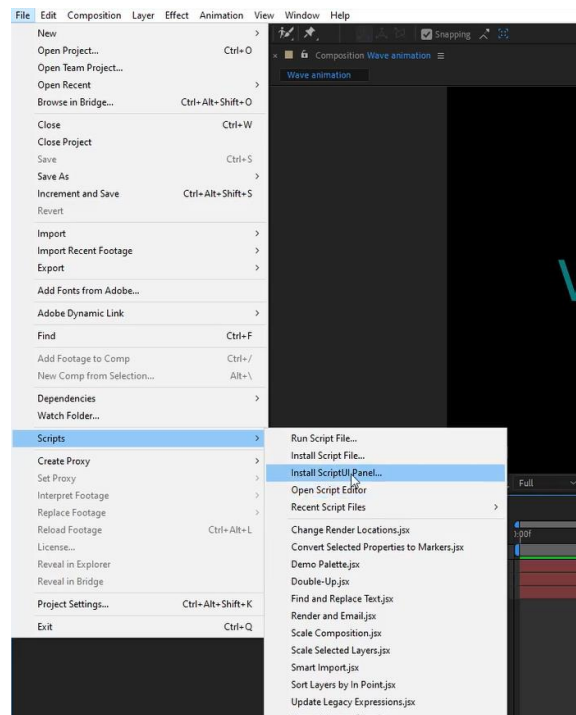


Создаем ключ на 8 кадре Skale, возвращаясь на нулевой кадр ставим значение 0.

Далее применяем скрипт «покачивания» на нулевом кадре, выбираем секундомер рядом с Position с зажатой клавишей Alt. В появившееся окно вставляем скрипт. Такую же работу проделать в параметре Skale. В конце пути слово должно «покачиваться».

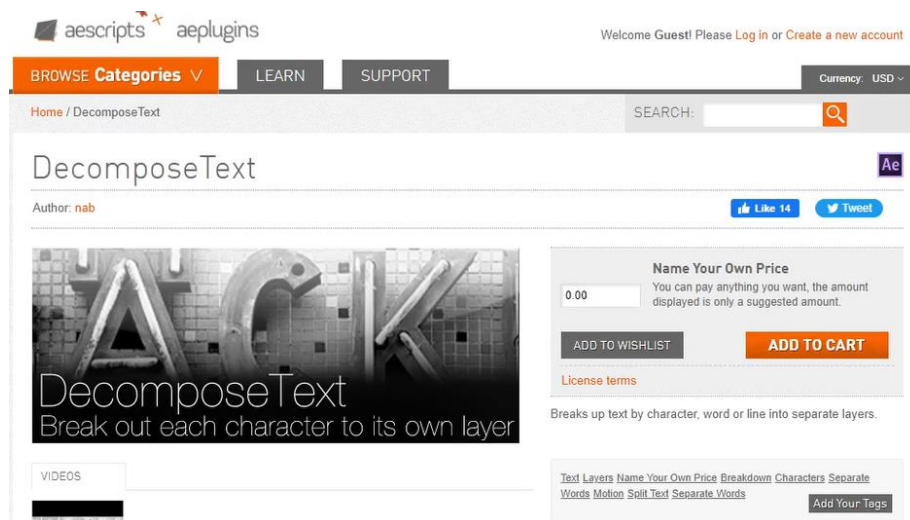


Также скрипт можно добавить через панель Scripts.

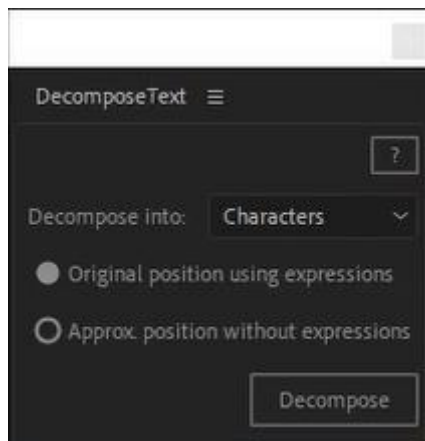


Различные заготовки скриптов можно найти на сайте aeskripts.com.

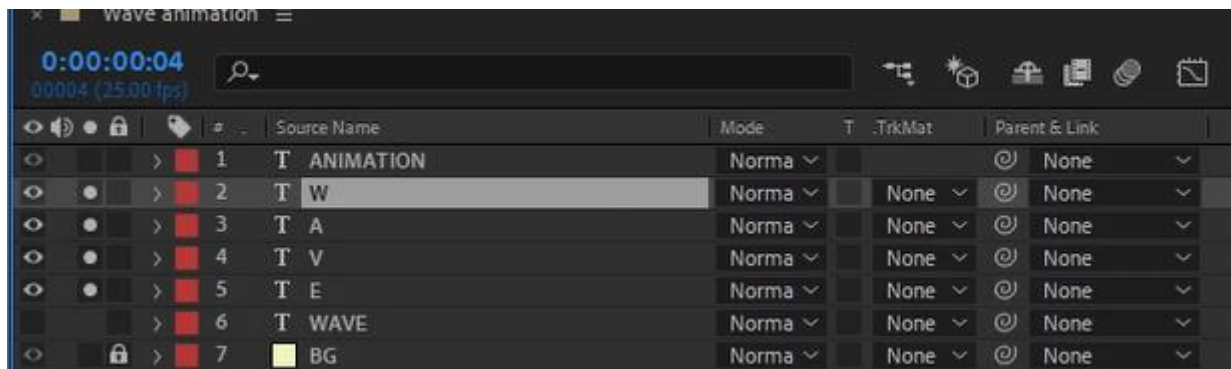
Добавим скрипт Decompose Text через панель Scripts. Во вкладке Windows активируем выбранный скрипт.



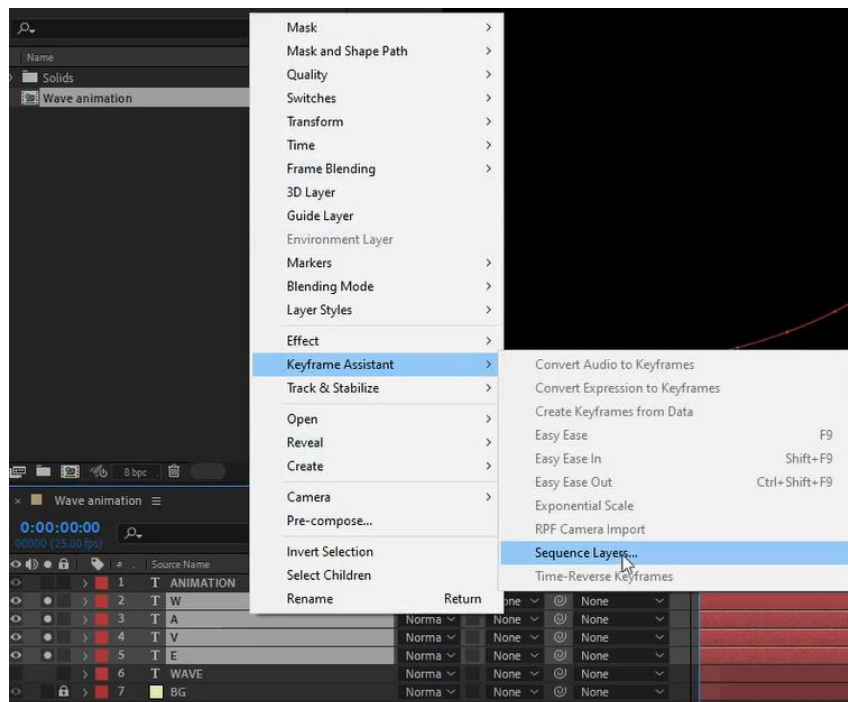
Данный скрипт помогает разделить текстовый блок на отдельные элементы. Выберем 1 пункт, выделяем слой, который нужно разделить > Decompose.

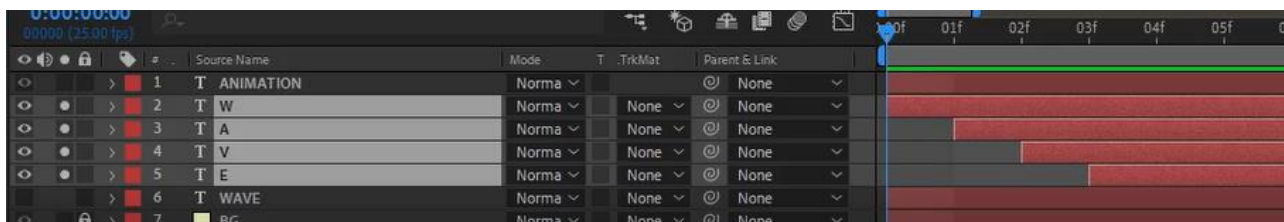


Получаем разобранное слово по буквам.



Выбираем параметр Sequence Layers для всех выделенных букв сверху вниз и выставляем время композиции на 1 кадр меньше, в данном случае ролик длится 10 секунд по 25 кадров/сек, ставим 9.24. В результате буквы двигаются поочередно.





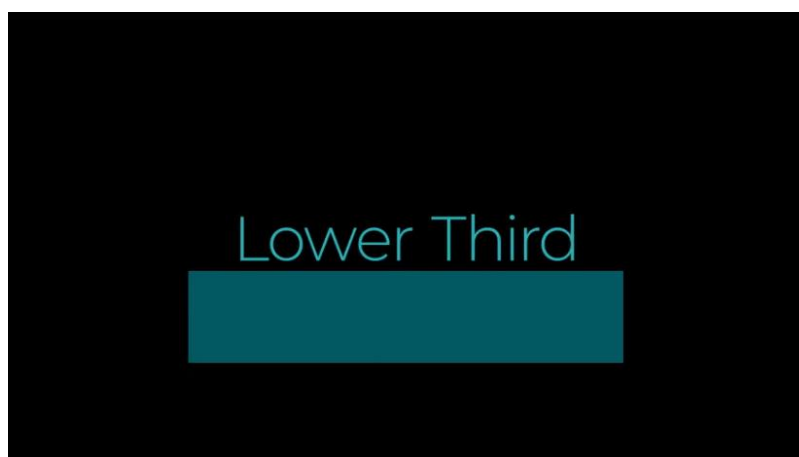
Такую же работу нужно проделать со вторым словом. Слои слов выключаем, но оставляем на случай ошибки. Видимыми остаются буквы и фон.

Пример 4. Lower Third.

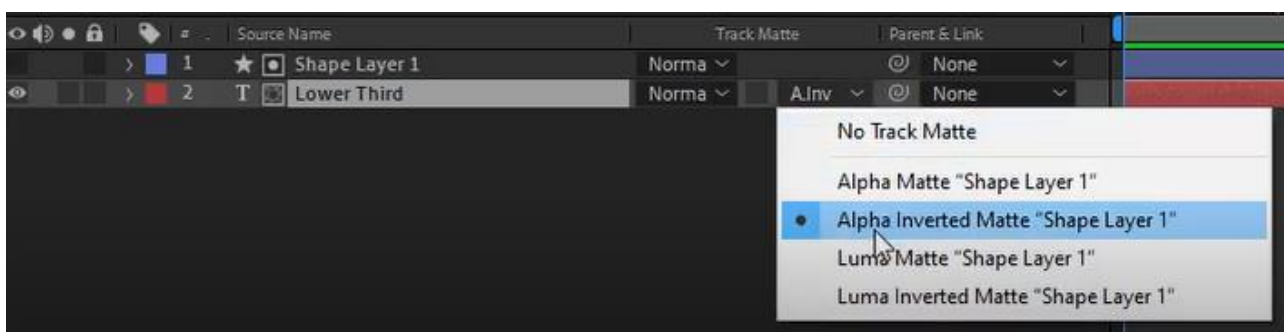
Клавишей Cntrl+N создаем новую композицию. Добавляем текстовый блок, отключаем Stroke, включаем Fill.



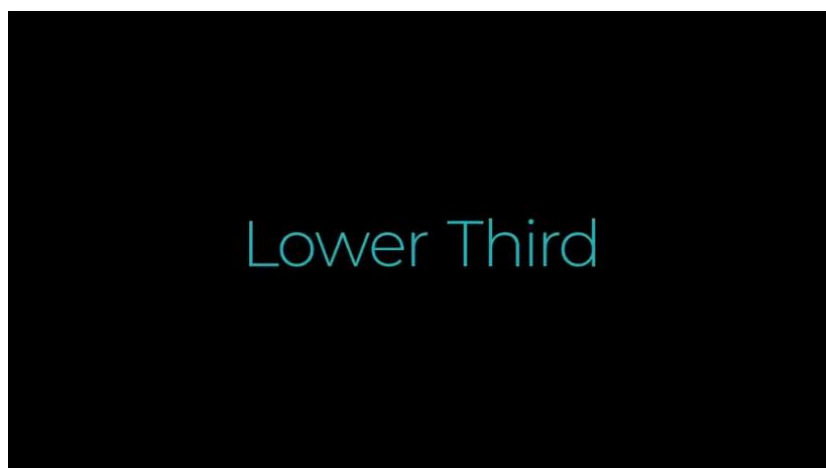
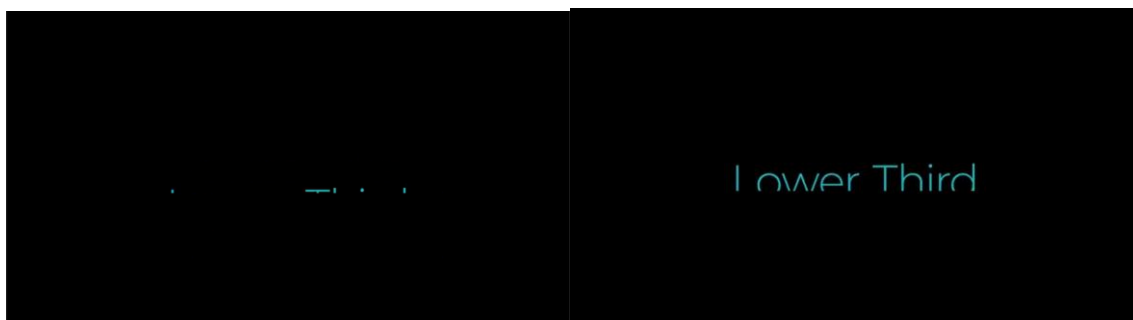
Создаем прямоугольник чуть больше нашего текста ниже него.



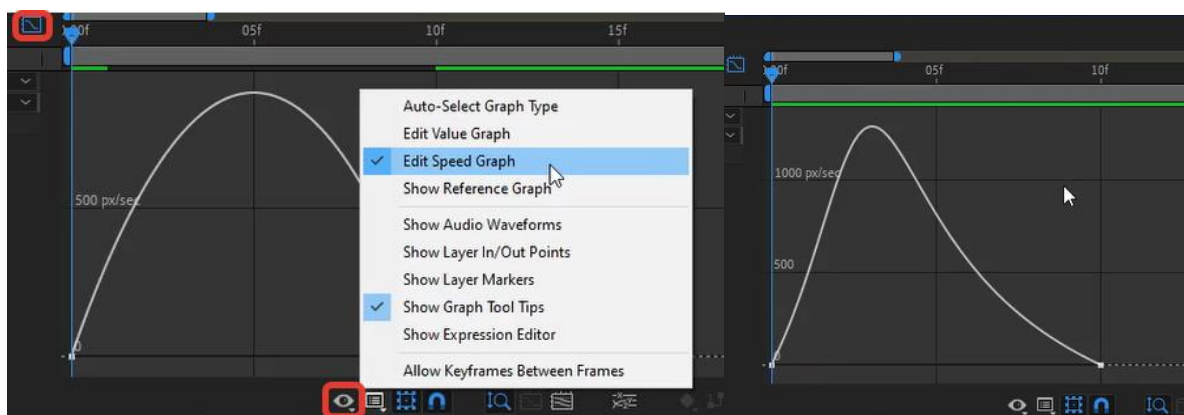
Переключаем режим в слоях клавишей F4 на Trk.Mat. В текстовом блоке выбираем режим Alpha Inverted Matte «Shape Layer 1»



Смещаемся на 20 кадров, во вкладке Position текстового блока ставим ключ. Возвращаемся на нулевой кадр и по оси Y убавляем параметр, чтобы слово ушло за прямоугольник (его нужно отключить из видимости) и ставим ключ.



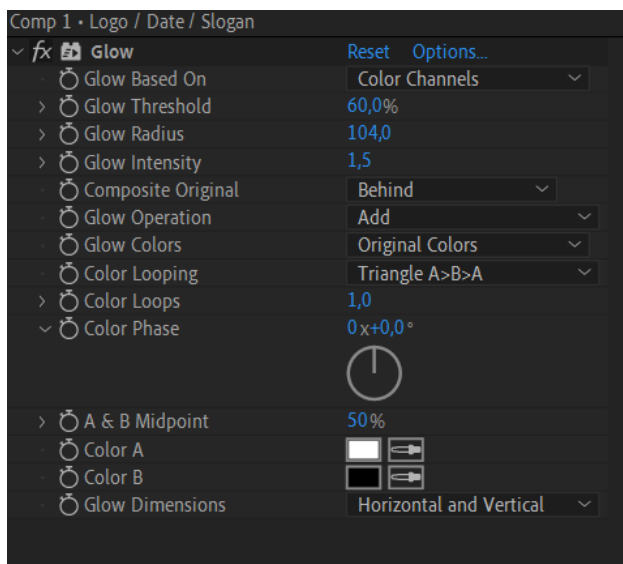
Выделяем ключи > клавиша F9 и заходим в Graph Editor. Ставим параметр Edit Speed Graph. Выделяем точки и двигаем правую точку так, чтобы получилось как на рисунке. Данная работа помогает сделать появление плавнее.



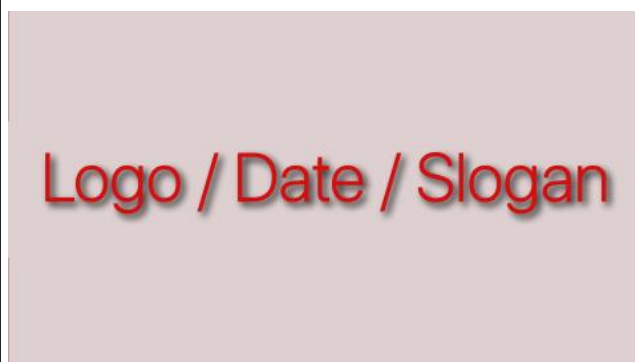
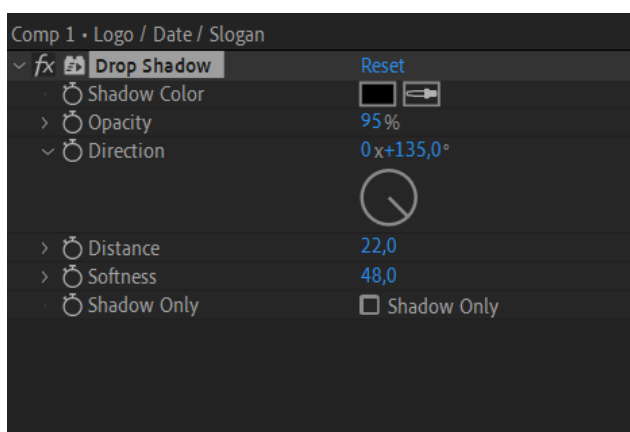
Дополнительная информация

Рассмотрим популярные эффекты для текста в разделе Effects & Presets. Чтобы отключить эффект нажмите «fx» в верхнем левом углу в его настройках.

Первый из них, эффект Glow для создания неоновое свечения. Наиболее важными параметрами являются первые три. Цвет нужно менять у самого текста в палитре «Символ» Character.



Следующий эффект Drop Shadow (падающая тень), позволяет создать ощущение объема.



Скачав программу Bridge, можно увидеть превью каждого эффекта и пресета, и выбрать какой нужен вам.

Задание

Самостоятельно создать текстовый блок, сделать копию слоя. На одном выполнить анимацию текста с применением эффектов, описанных в теоретическом блоке. Также в другом файле создать три варианта титров с шейповыми анимациями (заранее найти себе референсы Lower Third на сайте envantomarket).