

Brobygrafiska

After Effects Lathund

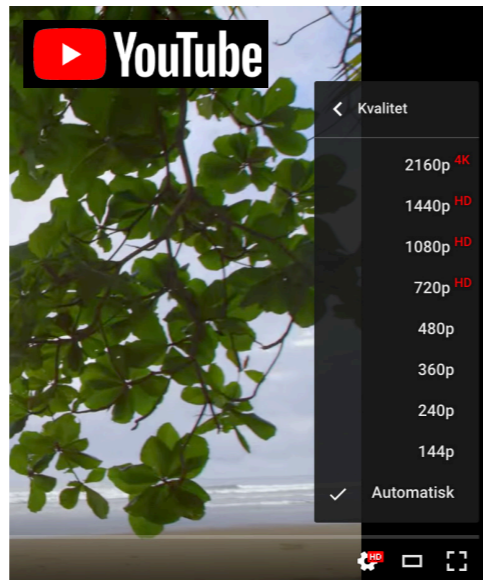
Brobygrafiska

After Effects

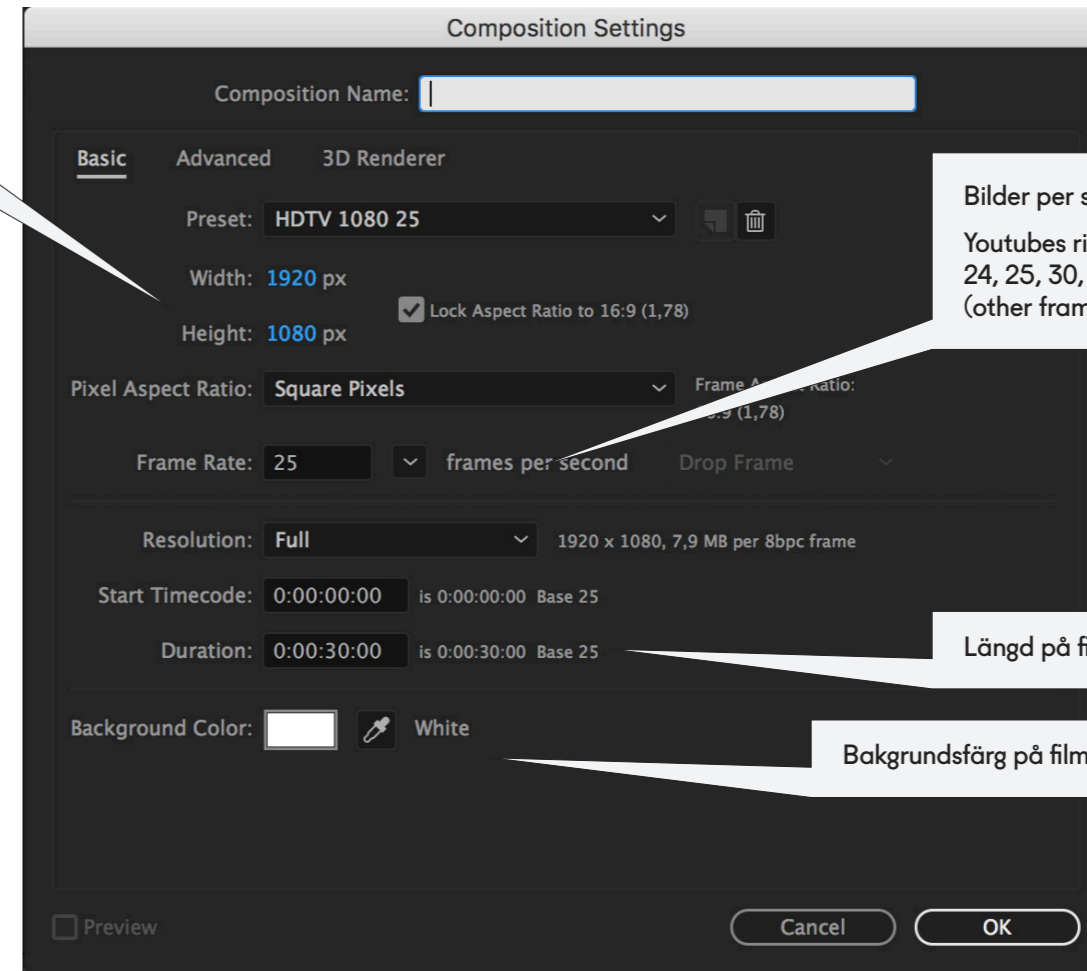
En komposition är det samma som ett filmklipp i After Effects.

En komposition kan vara hela filmen/animationen eller så använder man sig av flera kompositioner som man kombinerar eller placerar efter en tidslinje.

Storleken på kompositionen:
HD: 1280 x 720 pixlar, 720p
FullHD: 1920 x 1080 pixlar, 1080p
UHD 4k: 3840 x 2160 pixlar, 2160p



Exempel på youtubes upplösningar



Bilder per sekund (FPS):

Youtubes riktlinjer:
24, 25, 30, 48, 50, 60 frames per second
(other frame rates are also acceptable).

Längd på filmklippet

Bakgrundsfärg på filmklippet

Kortkommandon

Kommando + N	Ny komposition
Kommando + K	Öppna dialogrutan för kompositionen.
Kommando + Shift + X	Sätta längden på kompositionen till markerad renderingslängd.

Brobygrafiska

After Effects

I tidslinjen skapar man alla animationer, lägger saker i den turordnings som de ska presenteras i animationen.

Man kan också hantera placeringen av "lager", alltså lägga saker framför och bakom varandra.

Kortkommandon i tidslinjen

J - K		Hoppa till föregående / nästa del
Shift+Home or Shift+End		Hoppa till start - slut
Kommando högerpil		En frame framåt
Kommando vänsterpil		En frame bakåt
P	Position	Alt + P Ny keyframe
R	Rotation	Alt + R Ny keyframe
S	Skala	Alt + S Ny keyframe
T	Genomskinlighet	Alt + T Ny keyframe
U	Visa keyframes	Alt + U Ny keyframe

Tidsmarkören visar vart du är just nu i animationen, alltså vart de förändringar du gör visas.

Dessa reglage bestämmer "arbetsytan" i tidslinjen, alltså vilken del av animationen som kommer att spelas upp när man trycker på play.

Detta är "tidsnavigeringen" som bestämmer hur stor del av tidslinjen man ser.

Detta är en keyframe. En keyframe är en inspelning av ett värde, som i detta fallet så är cirkelns position markerad på två ställen i tidslinjen, programmet räknar då ut hur den kommer att röra sig mellan dessa positioner.

Visar vart i animationen som texten kommer att synas och hur länge den kommer att synas.

Här kan du zooma in och ut i tidslinjen.

Alla objekt (bilder, filmer, texter) som man lägger till i tidslinjen får inställningar för "transform"; under denna inställning kan man ändra och animera saker som position, rotation, storlek, genomskinlighet mm.

The screenshot shows the After Effects interface with a timeline from 0:00:00 to 0:00:05. A blue circle layer is selected, showing its transform properties: Anchor Point (0,0,0), Position (1190,0,414,1), Scale (100,0,100,0%), Rotation (0x+0,0°), and Opacity (100%). A red text layer is also visible. A vertical blue line indicates the current time position. A zoomed-in view of the timeline is shown at the bottom.

Brobygrafiska

After Effects

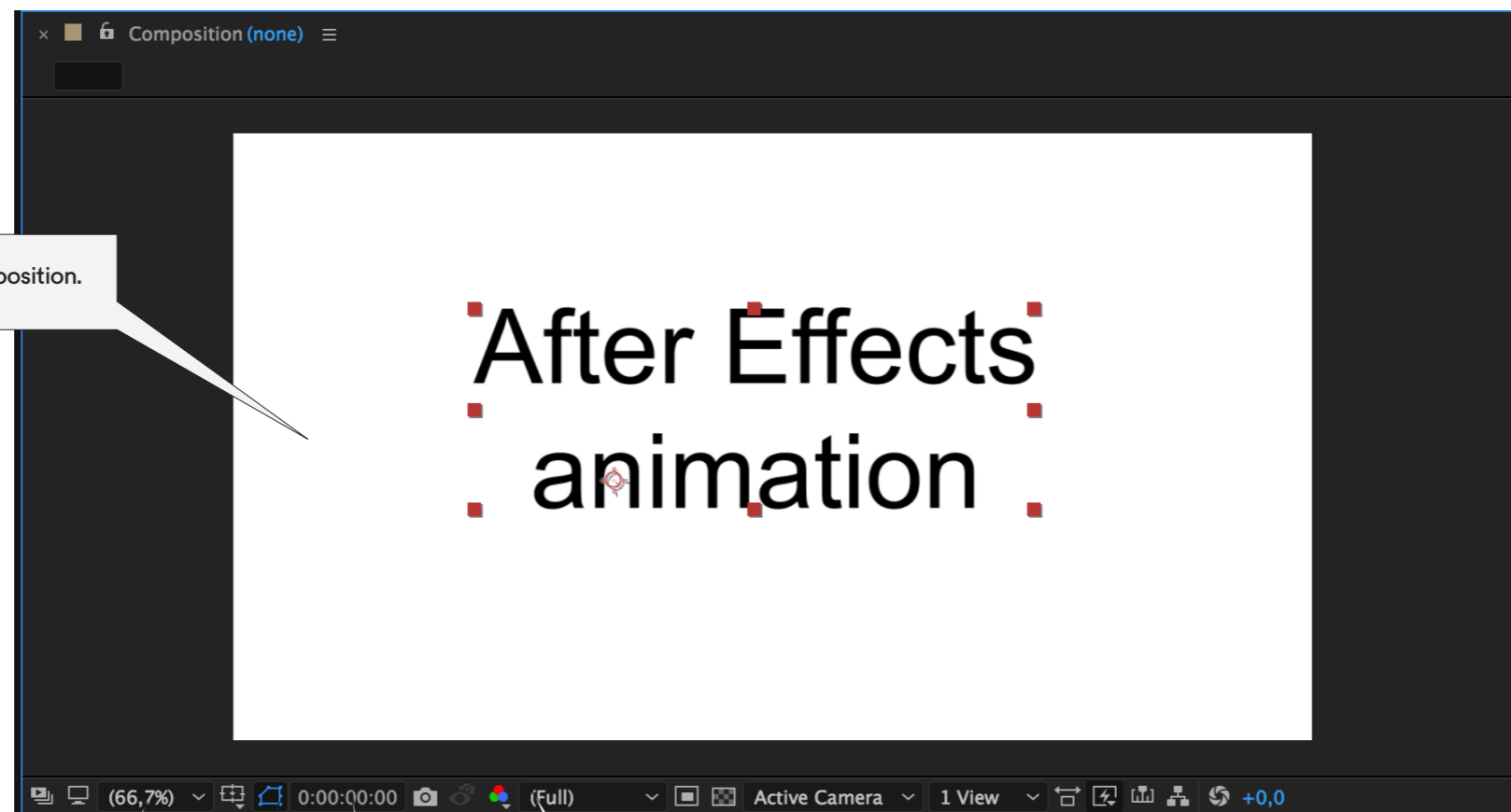
En komposition är det samma som ett filmklipp i After Effects.

En komposition kan vara hela filmen/animationen eller så använder man sig av flera kompositioner som man kombinerar eller placerar efter en tidslinje.

Flytta mittpunkten på ett objekt.



Arbetsytan på din nuvarande komposition.



Här kan du zooma in och ut i animationen.

Visa/göm banorna på masker.

Visar din position i tidslinjen

Här har du möjlighet att visa i lägre upplösning för att snabba upp uppspelningen

Kortkommandon

Mellanslag	Spela upp animation
V	Markeringsverktyg
H	Handverktyget
Hålla ner mellanslag	Tillfälligt handverktyg
W	Roteraverktyget
Kommando + T	Textverktyget
Q	Cirkelverktyget

Brobygrafiska

Cinema 4D Lathund

Brobygrafiska

Cinema 4D

Alla rutor med en liten svart pil i högra hörnet har en undermeny.



Markeringsverktyg och verktyg för att flytta, skala och rotera ett objekt eller detalj.

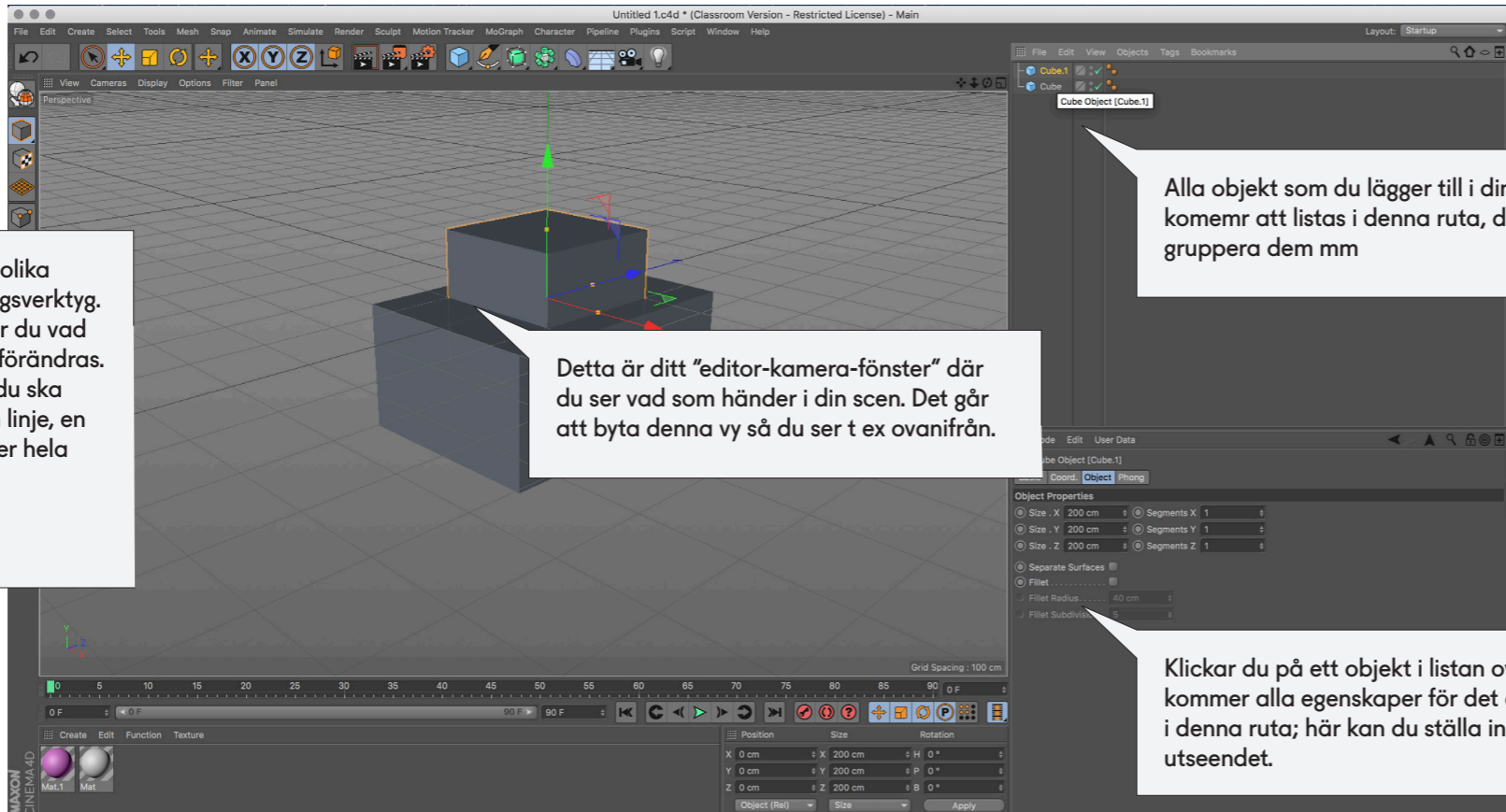
Möjlighet att låsa vilket riktning saker kan flyttas

Renderingsverktyg - rendering skapar en färdig bild eller film.

Vanligaste verktygen för att bygga saker (modellera). Här finns kuber, golv, kameror, lampor mm.



Detta är olika markeringsverktyg. Här väljer du vad som ska förändras. T ex om du ska ändra en linje, en punkt eller hela objektet.



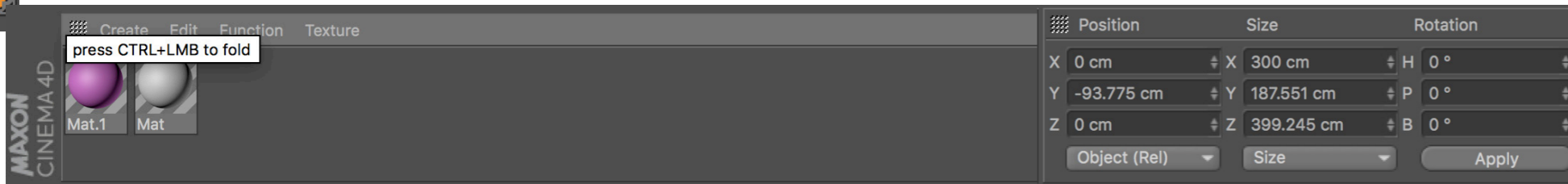
Detta är ditt "editor-kamera-fönster" där du ser vad som händer i din scen. Det går att byta denna vy så du ser t ex ovanifrån.

Alla objekt som du lägger till i din scen kommer att listas i denna ruta, du kan här gruppera dem mm

Klickar du på ett objekt i listan ovan så kommer alla egenskaper för det att synas i denna ruta; här kan du ställa in t ex utseendet.

Kortkommandon

1 + klicka (hålla kvar) och dra med markören.	Flyttar kameran
2 + klicka (hålla kvar) och dra med markören.	Zoomar kameran
3 + klicka (hålla kvar) och dra med markören.	Roterar kameran
E - Flytta objekt	⌘ + R - Rendera
R - Roterar objekt	⌘ + Z - Ångra
T - Skala objekt	⌘ + Y - Ångra framåt
F1 - 3D vy	Mellanslag - byter till föregående verktyg.
F2 - Top vy	8 - Markeringslasso
F3 - Höger vy	9 - Markeringspil
F4 - Framifrån vy	0 - Markeringsfyrkant
F5 - Alla vyer	
C - Gör objekt editerbart	
D - Extrude	
I - Extrude inner	

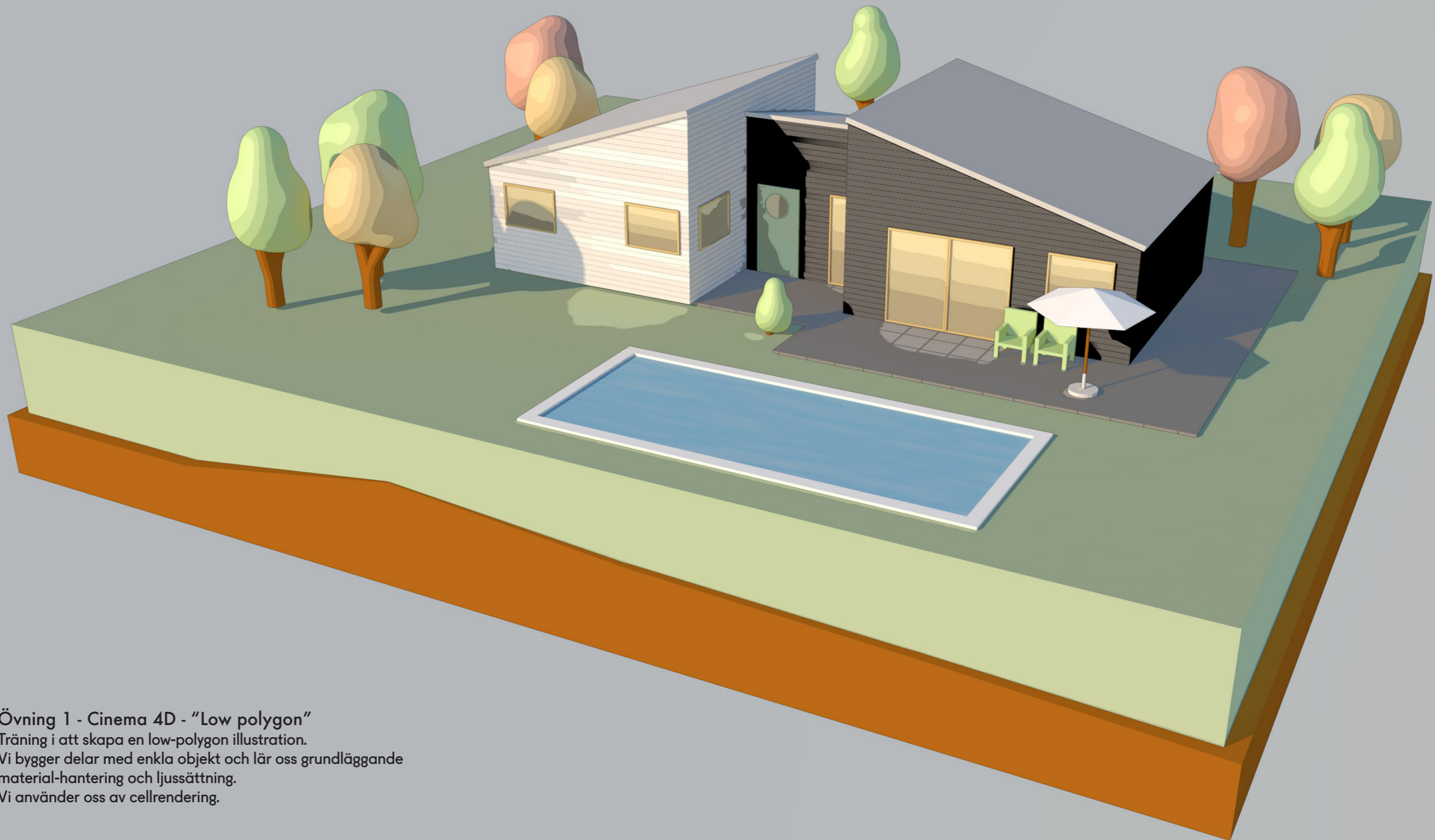


Här kan du skapa material. Ett material kan ha färg, glans, genomskinlighet, struktur, vara självlysande osv. Materialen dras sedan från denna ruta och släpps på valt objekt

Här kan du numeriskt skriva in ett objekts eller detaljs placering, storlek eller rotation istället för att manuellt flytta det.

Brobyggrafiska

Cinema 4D



Övning 1 - Cinema 4D - "Low polygon"

Träning i att skapa en low-polygon illustration.

Vi bygger delar med enkla objekt och lär oss grundläggande material-hantering och ljussättning.

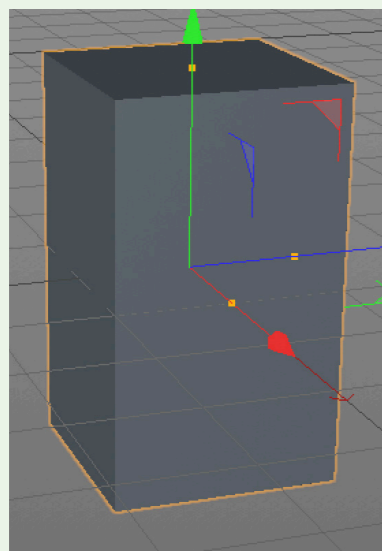
Vi använder oss av cellrendering.

Brobyggrafiska

Cinema 4D

Exempel på hur du kan använda verktygen Extrude och Extrude inner för att bygga ett låg polygon fönster till vår hus-illustration.

Steg för steg

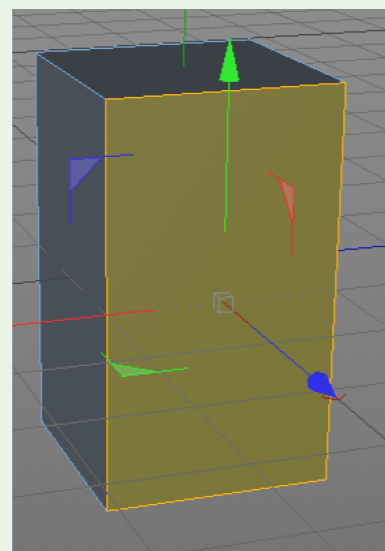


Ändra storleken på boxen genom att dra i de orange prickarna.

För att se dessa måste du ha hela objektet markerat.

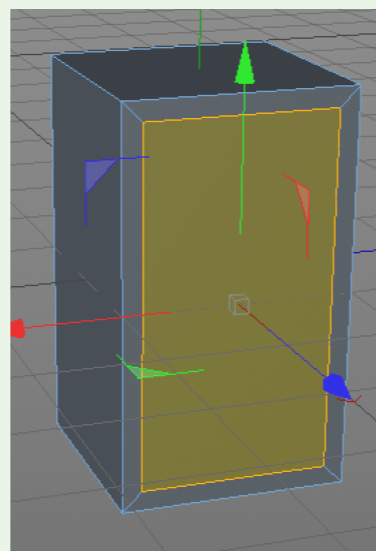


Plus flytta verktyget för att kunna flytta storlekshantagen.

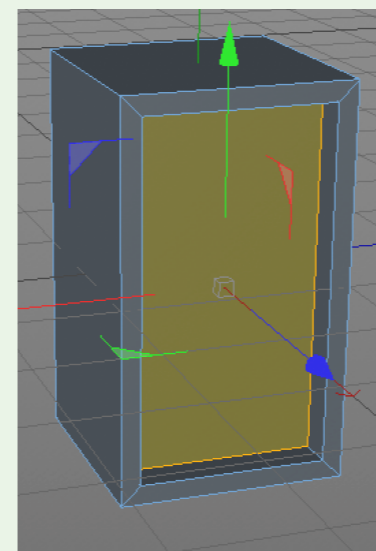
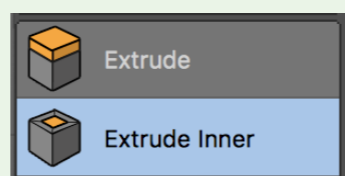


Tryck på "C" när kuben är markerad så blir den editerbar och du kan editera polygonerna.

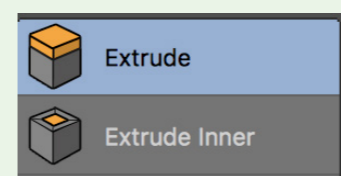
Byt till polygon verktyget och markera den främre polygonen.



Tryck på "I" för att aktivera Extrude Inner, klicka sedan och håll kvar och genom att dra åt höger eller vänster skapar du en mindre eller större polygon i den markerade polygonen.



Tryck på "D" för att aktivera Extrude, klicka och dra åt vänster eller höger för att dra ut eller trycka in en ny polygon i den markerade polygonen.



Kortkommandon

1 + klicka (hålla kvar) och dra med markören. Flyttar kameran

2 + klicka (hålla kvar) och dra med markören. Zoomar kameran

3 + klicka (hålla kvar) och dra med markören. Roterar kameran

E - Flytta objekt ⌘ + R - Rendera

R - Roterar objekt ⌘ + Z - Ångra

T - Skala objekt ⌘ + Y - Ångra framåt

F1 - 3D vy Mellanslag - byter till föregående verktyg.

F2 - Top vy

F3 - Höger vy

F4 - Framifrån vy

F5 - Alla vyer

8 - Markeringslasso

9 - Markeringspil

0 - Markeringsfyrcant

C - Gör objekt editerbart

D - Extrude

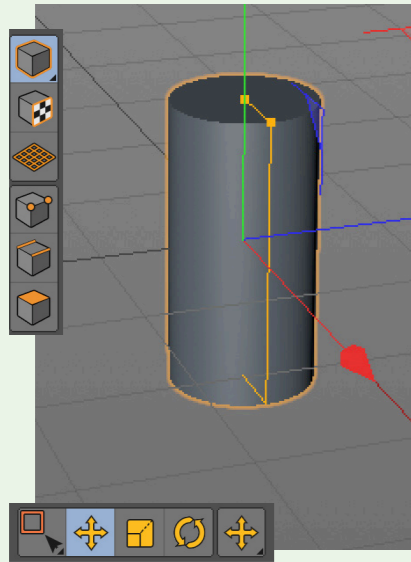
I - Extrude inner

Brobygrafiska

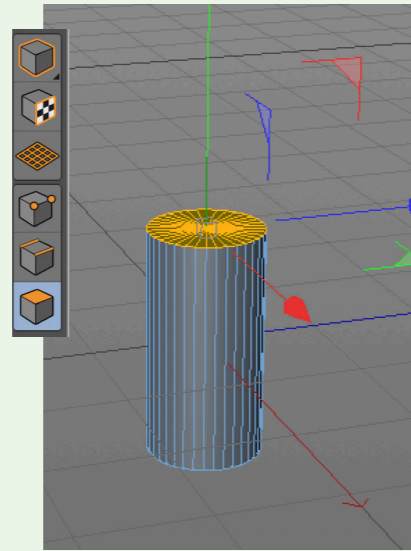
Cinema 4D

Exempel på hur du kan bygga ett låg-polygon-träd till vår hus-illustration.

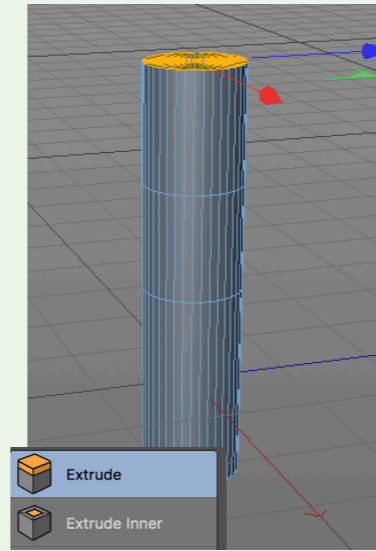
Steg för steg



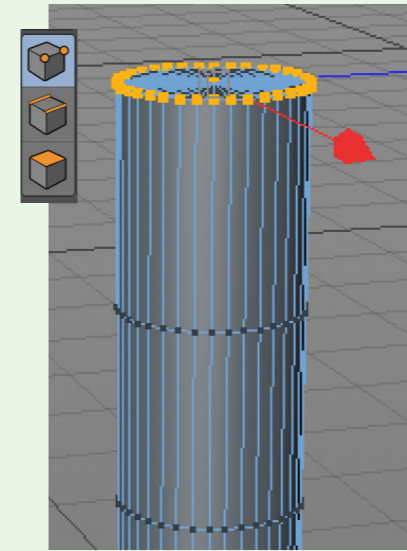
Ändra storleken på boxen genom att dra i de orange prickarna. För att se dessa måste du ha hela objektet markerat.



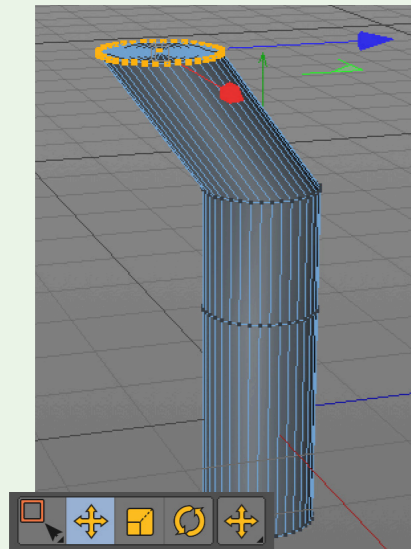
Tryck på "C" för att göra cylindern editierbar. Byt till polygon-verktyget. Markera alla polygoner längst upp på cylindern.



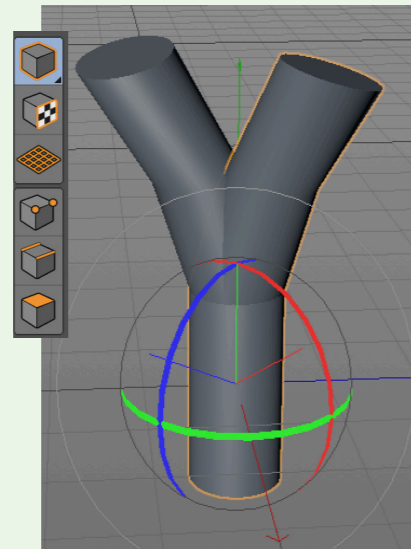
Tryck på "D" för att aktivera Extrude, klicka sedan och håll kvar och genom att dra åt höger och skapa två nya delar på trädet.



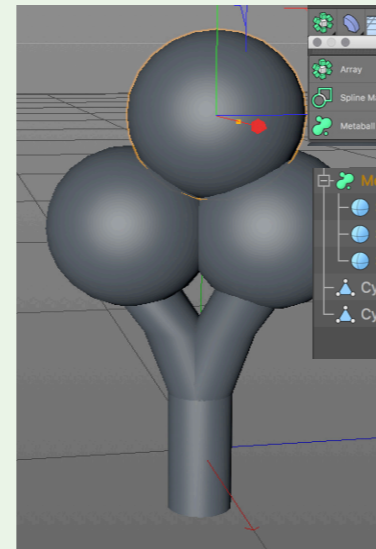
Byt till punktverktyget och markera alla punkter längst upp på cylindern.



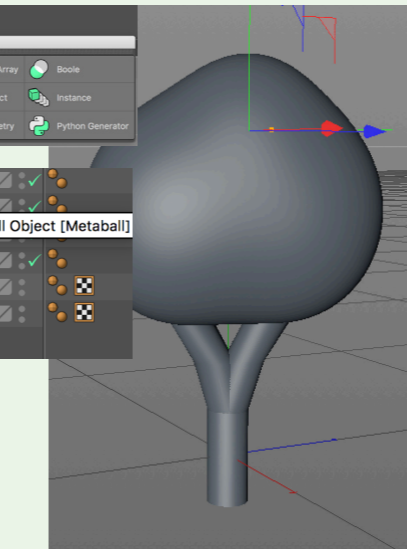
Byt till flyttaverktyget "E" och dra markeringen åt sidan för att skapa en lite krokig stam.



Byt till hela objektet. Kopiera och klistra in en kopia. Tryck på "R" och rotera hela stammen för att få en gren till.



Lägg till tre sfärer och flytta och ändra storlek så det ser ut ungefär som ovan.



Lägg till en "Metaball" och flytta in alla sfärer i den. Metaballen kommer att få bollarna att flyta ihop. Detta blir vårt lövverk.

Kortkommandon

1 + klicka (hålla kvar) och dra med markören.	Flyttar kameran
2 + klicka (hålla kvar) och dra med markören.	Zoomar kameran
3 + klicka (hålla kvar) och dra med markören.	Roterar kameran
E - Flytta objekt	⌘ + R - Rendera
R - Roterar objekt	⌘ + Z - Ångra
T - Skala objekt	⌘ + Y - Ångra framåt
F1 - 3D vy	Mellanslag - byter till föregående verktyg.
F2 - Top vy	
F3 - Höger vy	
F4 - Framifrån vy	8 - Markeringslasso
F5 - Alla vyer	9 - Markeringspil
	0 - Markeringsfyrkant
C - Gör objekt editerbart	
D - Extrude	
I - Extrude inner	

Brobygrafiska

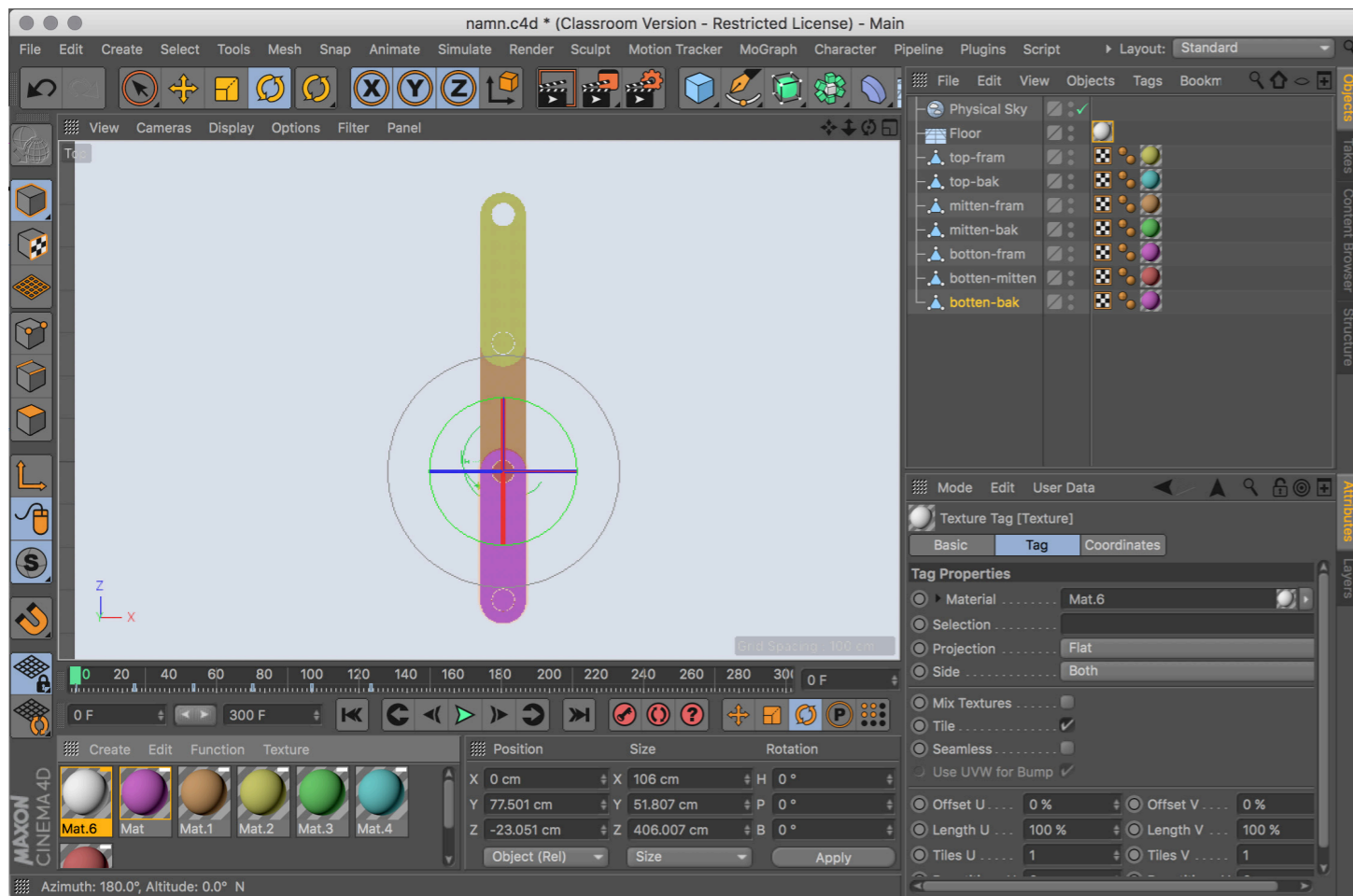
Cinema 4D



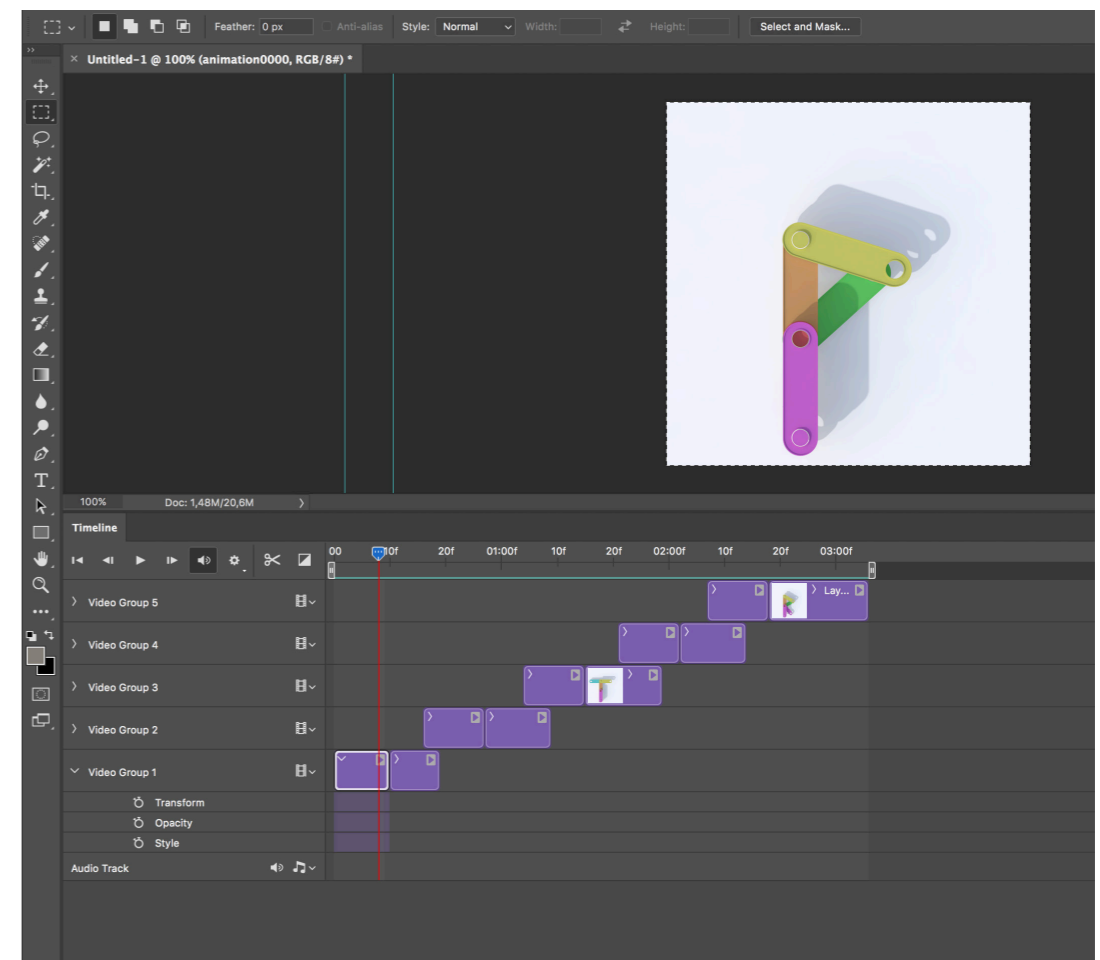
Övning 2 - Cinema 4D - "Brio mekano leksak"

Träning i att skapa en enkel GIF-animation i Cinema 4D.

Vi provar att animera i 3D och tar sedan vägen förbi Photoshop för att skapa en GIF-animation.



Animering i Cinema 4D



Anpassning och export i Photoshop