

Text a hudba

Animování textu a práce s hudbou jsou při vytváření návrhů pohyblivé grafiky nepostradatelné

▽ V této kapitole

- 145 Vytváření základního textu
- 147 Vytváření animátorů Text Animator a voličů Range Selector
- 150 Animace parametrů Position, Rotation a Opacity
- 152 Randomizace pořadí znaků
- 152 Vytváření kaskádového textu
- 153 Práce s tvary výběru
- 155 Nastavení kotevního bodu Anchor Point u textu
- 156 Animace po slovech
- 158 Bezpečné oblasti titulků
- 158 Animace parametrů Blur a Tracking
- 160 Text na křivce
- 161 Animátor Per-character 3D
- 167 Oddělení půlsnímků
- 167 Přidání voliče Wiggly Selector
- 169 Renderování s alfa kanálem
- 171 Renderování půlsnímků
- 172 Přidání zvuku do kompozice
- 173 Přidání značek kompozice a vrstvy
- 174 Použití Text Animation Presets
- 176 Vlastní předvolby
- 177 Ukládání animací textu jako předvoleb
- 178 Úprava textových vrstev z Photoshopu

▽ Než začnete

Zkopírujte adresář **Lesson 05-Type and Music** z příloženého DVD na svůj pevný disk a označte si, kde se nachází – obsahuje totiž soubor s projektem a zdroje potřebné ke splnění této lekce.

Jedním z nezákladnějších prvků pohyblivé grafiky je text, na který narážíme v úvodních i závěrečných titulcích, v různých odrážkách a informačních titulcích v dolní části obrazovky. Text používáme nejen ke sdělení nejrůznějších informací, ale také při vytváření abstraktních pozadí. Přestože aplikace After Effects nabízí velmi rozsáhlou podporu textu, nejedná se bohužel o ten nejintuitivnější nástroj na světě. V této lekci vás naučíme odborně sázet text a následně jej zajímavým způsobem animovat.

Dalším velmi důležitým – i když často přehlíženým – prvkem pohyblivé grafiky je použití zvuku. Výsledný efekt svých návrhů můžete vylepšit tak, že své animace provázete s nějakou hudbou či dialogem. Později v této lekci vám ukážeme, jak můžete do kompozice přidávat audio vrstvy, spouštět náhled audia, zobrazovat audio křivku a umísťovat do vrstvy značky, které vám pomohou sladit vaši animaci s hudební stopou.

Nástroj Type

Nástroj Type (Text) v aplikaci After Effects je do velké míry inspirován dalšími aplikacemi společnosti Adobe, jako jsou například Photoshop a Illustrator. Pokud již máte nějaké zkušenosti s vytvářením textu v těchto aplikacích, máte velký náskok. Text totiž můžete vytvořit přímo v těchto programech a pak jej importovat do After Effects. Pokud však máte na výběr, je vždy lepší začít s vytvářením textu přímo v After Effects. (Na konci této lekce vám ukážeme, jak převést textové vrstvy vytvořené ve Photoshopu do After Effects jako upravitelný text. Chtěli bychom vás však upozornit, že co se týče Illustratoru, takováto možnost *neexistuje*.)



Po vytvoření textu jej obvykle potřebujete animovat. Nejdůležitějším pojmem v After Effects je *výběr*. Vybrané znaky jsou totiž obvykle nějakým způsobem upravovány nebo odsazovány (co se týče jejich pozice, měřítka, otočení, barvy, průhlednosti apod.), zatímco znaky mimo tento výběr si zachovávají svůj původní vzhled. U vybraných znaků můžete také zobrazit přechod od jejich původního vzhledu k tomu upravenému – například jejich postupné zvětšování. Skutečná zábava pak přichází v okamžiku, kdy tuto vybranou oblast animujete tak, že jednotlivé znaky při přechodu mezi těmito vzhledy odněkud přiletí, přiblíží se nebo provedou jiné zajímavé triky. A pokud by vám to náhodou nestačilo, nepamínejte, že spoustu efektů z nabídky Effect (Efekt) můžete použít i na textové vrstvy!

Základní informace o textu

V aplikaci After Effects můžete vytvářet jednotlivé znaky, celá slova i řádky textu (tzv. *bodový text*) nebo odstavce, které se automaticky upravují tak, aby se vešly do určeného textového rámečku (tzv. *odstavcový text*). Text můžete orientovat svisle i vodorovně, a dokonce můžete zařídit, aby kopíroval nějakou křivku. Odstavce pak můžete zarovnat doleva i doprava nebo je můžete vycentrovat a navíc také můžete samostatně nastavit první a poslední řádek. Dále můžete upravovat následující nastavení: *Tracking* (mezera mezi znaky v rámci celého bloku textu), *Kerning* (rozmístění mezi páry znaků), *Leading* (mezera mezi řádky) a *Baseline shift* (posun znaků v indexech a řadových číslovkách nad linku či pod ní, například dvojice znaků „st“ v číslovce 1st). V každém slově, řádku i větě můžete rovněž volně míchat typy písma, jejich styly (tučné, kurzíva atd.), velikosti a barvy – rozhodně to však není nezbytné! U elegant-

V aplikaci After Effects můžete vytvořit animaci textu založenou na změně jeho vlastností, jako jsou pozice, měřítka, otočení, průhlednost a další. Na těchto obrázcích je text rozmazán po jednotlivých znacích a animuje se po cestě masky. Záznam je vlastnictvím Artbeats/Light Alchemy.

▽ Poznámka

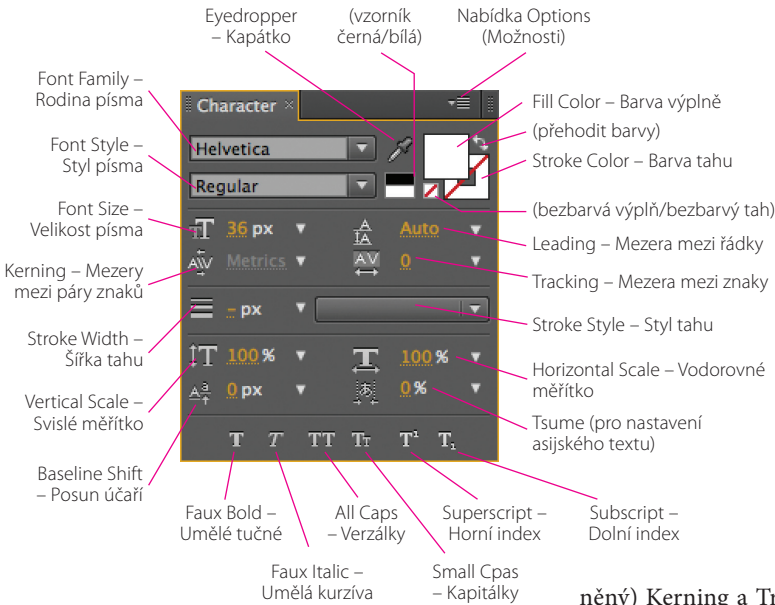
Na velikosti nezáleží

Pokud za normálních okolností zvětšíte měřítko vrstvy nad 100 %, hrany budou vypadat jemně. Měřítka textových vrstev však můžete libovolně změnit a můžete si být přitom jisti, že se budou renderovat s ostrými okraji, protože se jedná o vektorovou vrstvu. Tato vlastnost aplikace After Effects, která začne vytvářet obrazové body textové vrstvy až poté, co se dozví, jaká by měla být jejich velikost, bývá technicky označována jako **kontinuální rasterizace** (continuous rasterization). Jediné slovo, které si musíte zapamatovat, je „úžasné“!

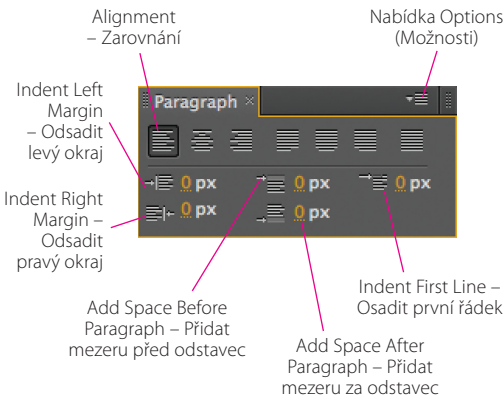
▼ Komentovaná prohlídka základů práce s textem



Vytvořili jsme pro vás film ve formátu QuickTime, který vás provede základy vytváření a úprav textu v After Effects s pomocí nástroje Type (Text). Najdete jej ve složce **Guided Tour** v rámci této lekce.

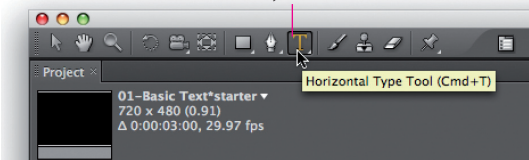


△ Panel Character (Znak).



△ Panel Paragraph (Odstavec).

Horizontal Type Tool (Cmd+T) – Nástroj Vodorovný text (Cmd+T)



ních návrhů textu obvykle platí, že méně znamená více.

Abychom vás rychle uvedli do děje, připravili jsme pro vás film s prohlídkou panelů Character (Znak) a Paragraph (Odstavec), který najdete ve složce této lekce pod názvem **05a-Text Basics.mov**. Doporučujeme vám přehrát si tento film už teď, abyste se naučili vytvářet a upravovat základní text. Ve filmu uslyšíte také několik pojmů z oblasti sázení textu, jako jsou (výše zmíněný) Kerning a Tracking, střídavé (knižní) uvozovky, odstavcový text a další. Zbývající cvičení v této lekci budou vycházet z předpokladu, že jste si tento film pustili a víte, jak začít vytvářet text.

Až budete film sledovat, zkuste si přitom nějaký text vytvořit. To platí zejména, pokud budou tyto informace pro vás nové. Nyní otevřete projektový soubor této lekce **Lesson_05.aep**. Zvolte možnost Window (Okno) → Workspace (Pracovní plocha) → Text (Textová) a následně Workspace (Pracovní plocha) → Reset „Text“ (Obnovit pracovní plochu „Textová“) nebo si vytvořte svou vlastní pracovní plochu, která bude obsahovat panely Character (Znak) a Paragraph (Odstavec).

V panelu Project (Projekt) otevřete složku **Comps**, poklepejte na kompozici **01 Basic Text*starter** a otevřete ji. Uvidíte, že je prázdná. V panelu Tools (Nástroje) vyberte nástroj Type (Text) nebo použijte zkratku **Ctrl T** ve Windows (**⌘ T** na Macu).

V pruhu nástrojů aplikačního okna vyberte nástroj Type (Text), abyste mohli vytvořit nějaký text. Chcete-li přepnout mezi nástroji Horizontal Type (Vodorovný text) a Vertical Type (Svislý text), klepněte na tlačítko tohoto nástroje a podržte stisknuté tlačítko myši. K vybrání nástroje Type (Text) a přepnutí mezi vodorovným a svislým textem můžete použít také klávesovou zkratku **Ctrl T** ve Windows (**⌘ T** na Macu).

Při vytváření základního textu byste si měli zapamatovat několik stěžejních bodů:

- Klepněte do libovolného místa panelu Comp (Kompozice) s vybraným nástrojem Type (Text), abyste začali vytvářet textovou vrstvu, nebo zvolte možnost Layer (Vrstva) → New (Nová) → Text Layer (Textová vrstva), abyste zahájili psaní s kurzorem ve středu panelu Comp (Kompozice).
- Je-li zobrazen kurzor, nacházíte se v *režimu úprav* a styl vytvářeného nápisu se bude řídit nastaveními v panelech Character (Znak) a Paragraph (Odstavec). Chcete-li změnit vzhled již napsaného textu, musíte tento text nejdříve označit a následně změnit jeho nastavení v těchto panelech.
- Až psaní dokončíte, stiskněte klávesu **Enter**, abyste ukončili režim úprav. Název vrstvy se aktualizuje tak, aby odpovídal textu, který jste do vrstvy vepsali. Kurzor zmizí a kolem textu se objeví úchyty signalizující, že se nacházíte v *režimu vrstvy*. Všechny změny, které nyní provedete v panelech Character (Znak) a Paragraph (Odstavec), se použijí na celý text.

Jakmile jednu textovou vrstvu vytvoříte, můžete animovat její základní vlastnosti transformace Transform a použít na ní efekty, stejně jako u každé jiné vrstvy.

Použití animátorů textu

Spousta efektivních nápisů nepoužívá obvykle nic víc než dobrou sazbu textu a jednoduchou animaci transformace nějaké jejich vlastnosti. Skutečná zábava však přichází s animátory textu, díky kterým můžete animovat jednotlivé znaky, slova nebo řádky, a vyprávět tak divákům nějaký příběh (nebo alespoň zaujmout jejich pozornost) s pomocí slov, která se objevují na obrazovce a zase z ní mizí! Dříve, než se však do těchto animací pustíme, musíme si ujasnit několik základních pojmů:

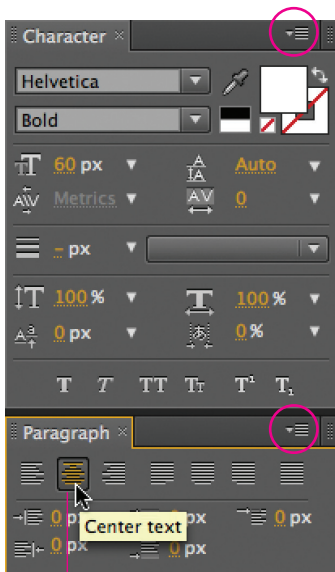
- Nic, co je v panelech Character (Znak) nebo Paragraph (Odstavec), nemůžete animovat přímo. Nejsou tam totiž žádné animační stopky pro velikost písma, barvu, mezery mezi znaky apod. Veškeré animace se vytvářejí pomocí animátorů textu.
- Chcete-li animovat nějaký nápis, začněte tím, že ho upravíte tak, jak by měl vypadat na začátku. Pokud například chcete, aby na konci animace přešel do jiné barvy, změnil velikost nebo se ocitl na jiném místě, vytvořte jeho nový vzhled s použitím vlastností v panelech Character (Znak) a Paragraph (Odstavec). Následně použijte animátor textu, který vytvoří potřebný přechod.



Je-li kurzor viditelný, nacházíte se v *režimu úprav* (vlevo). Stisknete-li klávesu **Enter**, kolem bloku textu se objeví úchyty, signalizující, že jste v *režimu vrstvy*. Změny, které nyní provedete v panelech Character (Znak) a Paragraph (Odstavec), ovlivní celý text. Chcete-li vstoupit do režimu vrstvy, poklepejte na danou textovou vrstvu v panelu Timeline (Časová osa).

▼ Tipy na sazbu textu

Ve složce **Lesson 05** najdete soubor ve formátu PDF nazvaný **Typesetting Tips.pdf**. V tomto souboru najdete informace ohledně používání střídavých (knižních) uvozovek, symbolů a pomlček při vytváření profesionálně vypadajících nápisů.



Center text –
Vycentrovat text

2–3 Pomocí nabídky Options (Možnosti), kterou najdete v pravém horním rohu jednotlivých panelů (označena kroužkem), obnovte panely Character (Znak) a Paragraph (Odstavec). V panelu Paragraph (Odstavec) zvolte možnost Center Text (Vycentrovat text) a v panelu Character (Znak) nastavte položku Fill Color (Barva výplně) na bílou barvu. Styl písma jsme nastavili na tučnou Helveticu a velikost zvětšili na 60 px (výše). Následně jsme vytvořili řádek textu, který chceme animovat (níže).

Just Dropping In

Nastavení textu

V tomto cvičení nejdříve vytvoříte nápis, který následně necháte pomocí animátoru textu zobrazit po písmenkách.

1 Pokud jste ještě neotevřeli projektový soubor **Lesson_05.aep**, udělejte to nyní. V panelu Project (Projekt) vyhledejte kompozici **Comps → 02-Dropping In*starter** a otevřete ji. Tato kompozice je prázdná. Ujistěte se, že na obrazovce vidíte panel Character (Znak) i Paragraph (Odstavec). Pokud ne, můžete zvolit možnost Window (Okno) → Workspace (Pracovní plocha) → Text (Textová), a použít tak předdefinované uspořádání plochy obsahující oba tyto panely.

2 Chcete-li začít s úplně čistým štítem, klepněte na šipku v pravém horním rohu panelu Paragraph (Odstavec) a zvolte možnost Reset Paragraph (Obnovit panel Odstavec). Tím odstraníte všechna předchozí nastavení. Následně zvolte možnost Center text (Vycentrovat text).

Podobně klepněte také na šipku v pravém horním rohu panelu Character (Znak) a zvolte možnost Reset Character (Obnovit panel Znak). Za předpokladu, že máte v nabídce Composition (Kompozice) → Background Color (Barva pozadí) zvolenou černou nebo nějakou jinou tmavou barvu, klepněte na malý bílý vzorník nacházející se pod kapátkem. Tím nastavíte možnost Fill Color (Barva výplně) na bílou.

3 Přeneste do popředí panel Composition (Kompozice) a zvolte možnost Layer (Vrstva) → New (Nová) → Text (Textová). Ve středu kompozice se objeví kurzor. Napište nějaký nápis, který se vejde do jednoho řádku (například **„Just Dropping In“**) a stiskněte klávesu **[Enter]** na numerické klávesnici. Vrstvě se automaticky přiřadí název odpovídající zadanému textu.

Výchozím stylem znaků na počítačích Mac je Helvetica 36 px („px“ = pixel či obrazový bod), ale styl písma i jeho barvu můžete podle přání změnit. My jsme například změnili Font Style (Styl písma) na Bold (Tučné) a velikost jsme zvýšili na 60 px. Doporučujeme, abyste v rámci tohoto cvičení zachovali v celé textové vrstvě jeden styl textu, aby pro vás bylo vše jasnější.

Voliče rozsahu

Chcete-li text animovat, musíte použít animátor textu:

4 V panelu Timeline (Časová osa) klepněte na šipku nacházející se vedle textové vrstvy a rozevřete ji. Uvidíte podnabídky Text (Text) a Transform (Transformace). Rozevřete podnabídku Text (Text).

Napravo od slova Text uvidíte slovo Animate (Animovat), za kterým následuje tlačítko se šipkou. Na tuto šipku klepněte a ze zobra-

zené nabídky zvolte možnost Position (Pozice). Objeví se další podnabídka: Animator 1. V této podnabídce bude vnořena podnabídka Range Selector 1 a v té hodnota Position (Pozice).

5 Zrušte označení všech položek (**F2**), rozevřete podnabídku Range Selector 1 a následně ji označte. V panelu Comp (Kompozice) uvidíte na začátku a na konci nápisu svislé čáry s trojúhelníky. Tyto trojúhelníky vyznačují hodnoty parametrů Start (Začátek) a End (Konec) voliče Range Selector 1: 0 % znamená začátek, 100 % konec. Zkuste tyto hodnoty posunout a všimněte si, jak se jejich indikátory pohybují podél nápisu. (Všimněte si také, že můžete přetahovat přímo trojúhelníky v panelu Comp [Kompozice]).

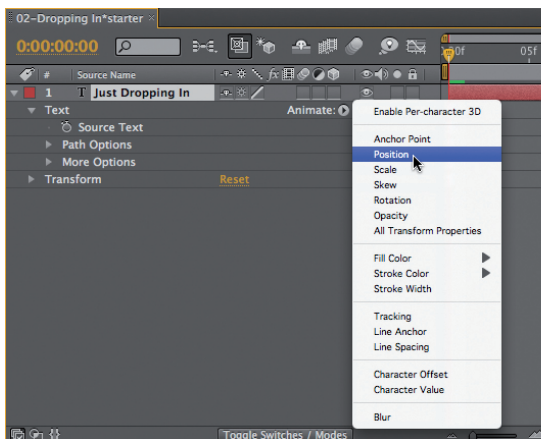
- Až skončíte, nastavte parametry Start (Začátek) na 25 % a End (Konec) na 75 %.

6 Hodnota Position (Pozice) animátoru Animator 1 označuje, jaká část textu by měla být odsazena vůči původní pozici. Výchozí hodnota 0,0 znamená nulové odsazení.

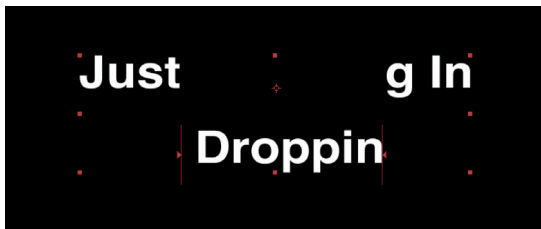
- Posuňte hodnotu parametru X Position (Pozice X) (hodnota nalevo) a vybrané znaky se posunou doleva nebo doprava.
- Posuňte hodnotu parametru Y Position (Pozice Y) (hodnota napravo) a vybrané znaky se posunou nahoru nebo dolů.

Důležitý koncept: Ve výchozím nastavení ovlivňují vlastnosti animátoru textu pouze znaky, které se nacházejí v oblasti výběru mezi čarami Start (Začátek) a End (Konec). Všechny znaky mimo tento výběr zůstanou nezměněny a zachovávají si svůj původní vzhled. Budete-li někdy potřebovat zjistit, jaký efekt přesně Animator 1 má, můžete u něj vypnout a zase zapnout přepínač s ikonou oka.

Chcete-li názorně ukázat výsledný efekt, nastavte parametr Position (Pozice) například na hodnotu $X = 0$, $Y = 100$ a posuňte hodnoty parametrů Start (Začátek) a End (Konec) tak, abyste změnili oblast výběru. Výsledkem bude, že se jednotlivé znaky začnou přesouvat z jejich původní pozice do té odsazení.



4 Klepněte na tlačítko Animate (Animovat), které se nachází napravo od slova Text. Zobrazí se přehled vlastností, které můžete animovat u jednotlivých znaků. Označte-li možnost Position (Pozice), vytvoříte animátor Animator 1.



6 Znaky obsažené ve výběru určeném hodnotami parametrů Start (Začátek) a End (Konec) voliče Range Selector 1, jsou ohraničeny svislými čarami, v jejichž středu uvidíte šipku (výše). Posunete-li hodnoty souřadnic parametru Position (Pozice) u animátoru Animator 1, vybrané znaky se odsadí o tuto zadanou hodnotu (níže).

