

## Comandos fundamentais

No meu ponto de vista trabalhar hoje com qualquer software que se posicione como uma ferramenta que possibilite qualquer tipo de criação, precisamos conhecer os mais variados recursos possíveis para desenvolvermos os nossos projetos. Então visando criar uma lista de recursos e atalhos de ferramentas e comandos que possam ajudar vocês no aprendizado e nos futuros trabalhos que irão desenvolver.

### #Controle de Interface

**Zoom da viewport:** CTRL + = , para aplicar o **Zoom in** e CTRL + - para aplicar o **Zoom out**, isso no *Windows*, já no *Mac OS*, esses atalhos são substituídos respectivamente por Command(⌘) + = e Command(⌘) + - .

**Deslocamento da viewport:** Com o cursor do mouse sobre a viewport, pressionar a Barra de espaço pressionando a tecla esquerda do mouse e arrastando para a área que te interessa.

**Deslocamento da Timeline:** Com o cursor do mouse sobre a Timeline, pressionar a Barra de espaço pressionando a tecla esquerda do mouse e arrastando para a área que te interessa.

**Fluxo de composição:** Muito útil para navegar em projetos que contem diversas composições. Acontecer ao manter pressionado a tecla Tab .

**Zoom da Timeline:** = para aplicar zoom in e - para aplicar zoom out

### #Controle de Playback

Como **tudo** que será feito no After Effects irá depender de uma leitura de tempo, existem diversos atalhos que irão nos ajudar a ter um controle do que está acontecendo na **Timeline Panel**.

**Para reproduzir (Preview/Play):** Barra de Espaço\*\* (Standard)\*\* e Número 0(Zero) (**Ram Preview**). O que difere os dois comandos é a qualidade de pré-visualização que ele vai te dar. Imagine que ao pressionar a **Barra de Espaço** ele te dará uma visualização "superficial" do que está sendo trabalhado, onde o foco aqui é checar se as animações e movimentos condizem com que precisar ser trabalhado. Já o **Número 0(Zero)** serve para você já ter uma pré-visualização de como o seu vídeo vai se comportar no resultado final, sempre levando em consideração o que já foi renderizado na *memória ram*.

**Avançar e voltar frame:** Page Down (**Avançar**), Page Up (**Voltar**). Caso você esteja trabalhando em um notebook, que na maioria das vezes não possui as teclas de Page Up e Page Down, essa função acontece a partir da tecla **Function** fn somada as teclas direcionais, onde fn + ↑ , **volta para o frame anterior** e fn + ↓ **avança para o próximo frame**.

**Avançar e voltar 10 frames:** Shift + Page Down (**Avançar**), Shift + Page Up (**Voltar**). Caso você esteja trabalhando em um notebook, que na maioria das vezes não possui as teclas de Page Up e Page Down, essa função acontece a partir da tecla **Function** fn somada as teclas direcionais e o **Shift**, onde Shift + fn + ↑ , **volta para o frame anterior** e Shift + fn + ↓ **avança para o próximo frame**.

**Ir para o início ou fim da timeline:** Tecla Home e tecla End , respectivamente. Caso esteja em notebook essa função é transferida para fn + ← e fn + → respectivamente.

**Delimitar Workarea:** A partir do posicionamento da agulha, **B** que será responsável em determinar o início da Workarea e **N** que fará o limite final.

**Ir para o início ou fim da Workarea:** Tecla **Shift + Home** e **Shift + End**, respectivamente. Caso esteja em notebook essa função é transferida para **Shift + fn + ←** e **Shift + fn + →** respectivamente.

#Propriedades das camadas

**Propriedades transform:** Position **p**, Scale **s**, Opacity **t**, Anchor point **a**, Rotation **r**

**Revelar propriedades animadas:** Tecla **u**. Um detalhe a se frisar aqui é o fato de que esse recursos funciona da seguinte forma: Caso tenha selecionado alguma camada e pressione **u**, ele irá mostrar ou ocultar as propriedades dessa camada, porém se realizar o comando sem nenhuma camada selecionada, ele mostrar todas as propriedades animadas de todas as camadas da composição.