

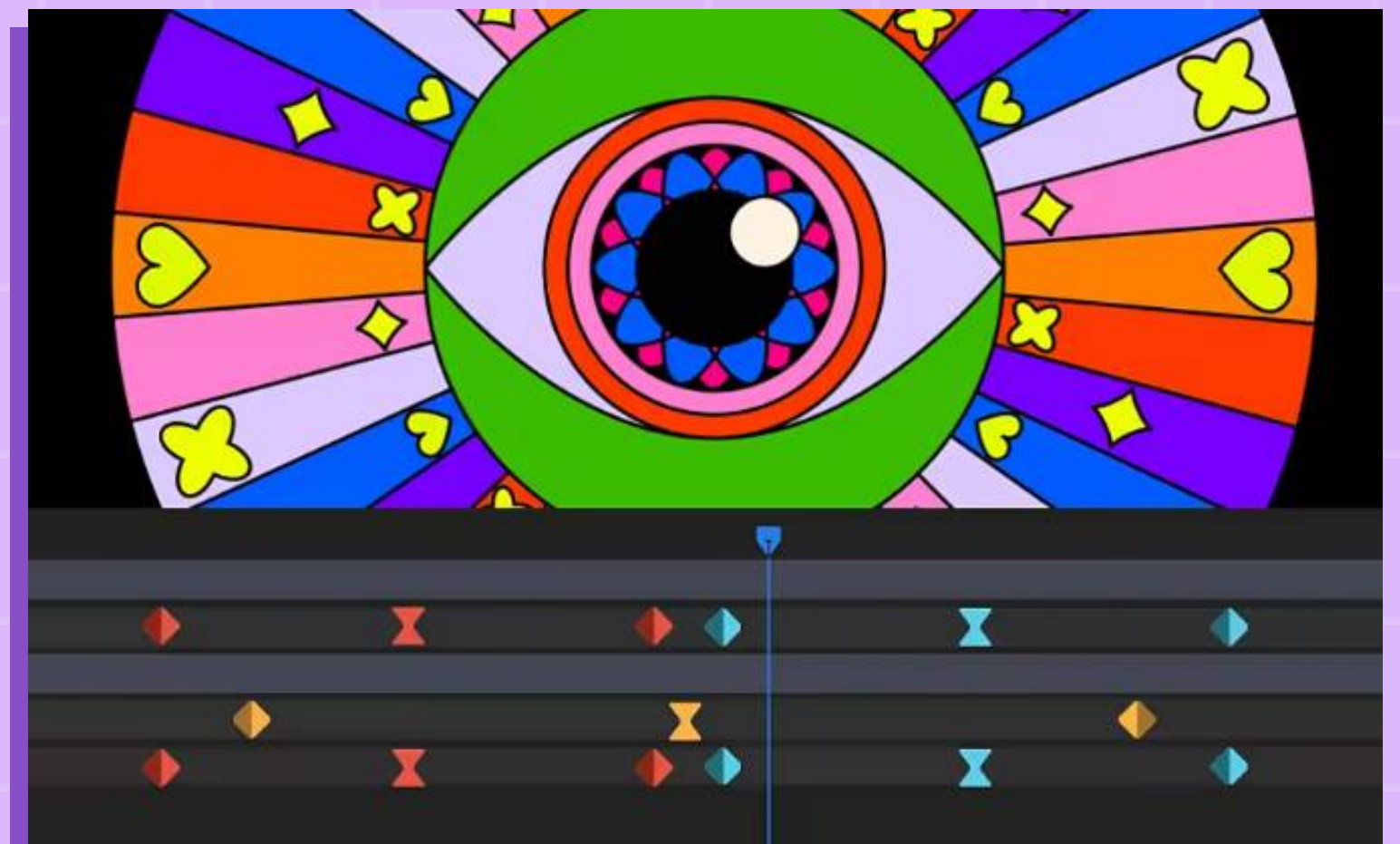
AFTER EFFECTS

SACKTEON
ESCUELA DE ANIMACIÓN

¿QUÉ ES AFTER EFFECTS?

Desarrollada por **Adobe Inc.**, **Adobe After Effects** es un **software profesional** dirigido a la creación de efectos digitales, *motion graphics* (grafismo en movimiento), edición de vídeo y composición usado en la **producción** y **postproducción** en el mundo del cine, videojuegos, animación y televisión.

Funciona como un **editor no lineal básico**, **editor de audio** y **transcodificador multimedia**. Es posible agregar extensiones (*plugins*) para ampliar la funcionalidad del software.



Bases para la creación de composiciones

CONCEPTOS BASE

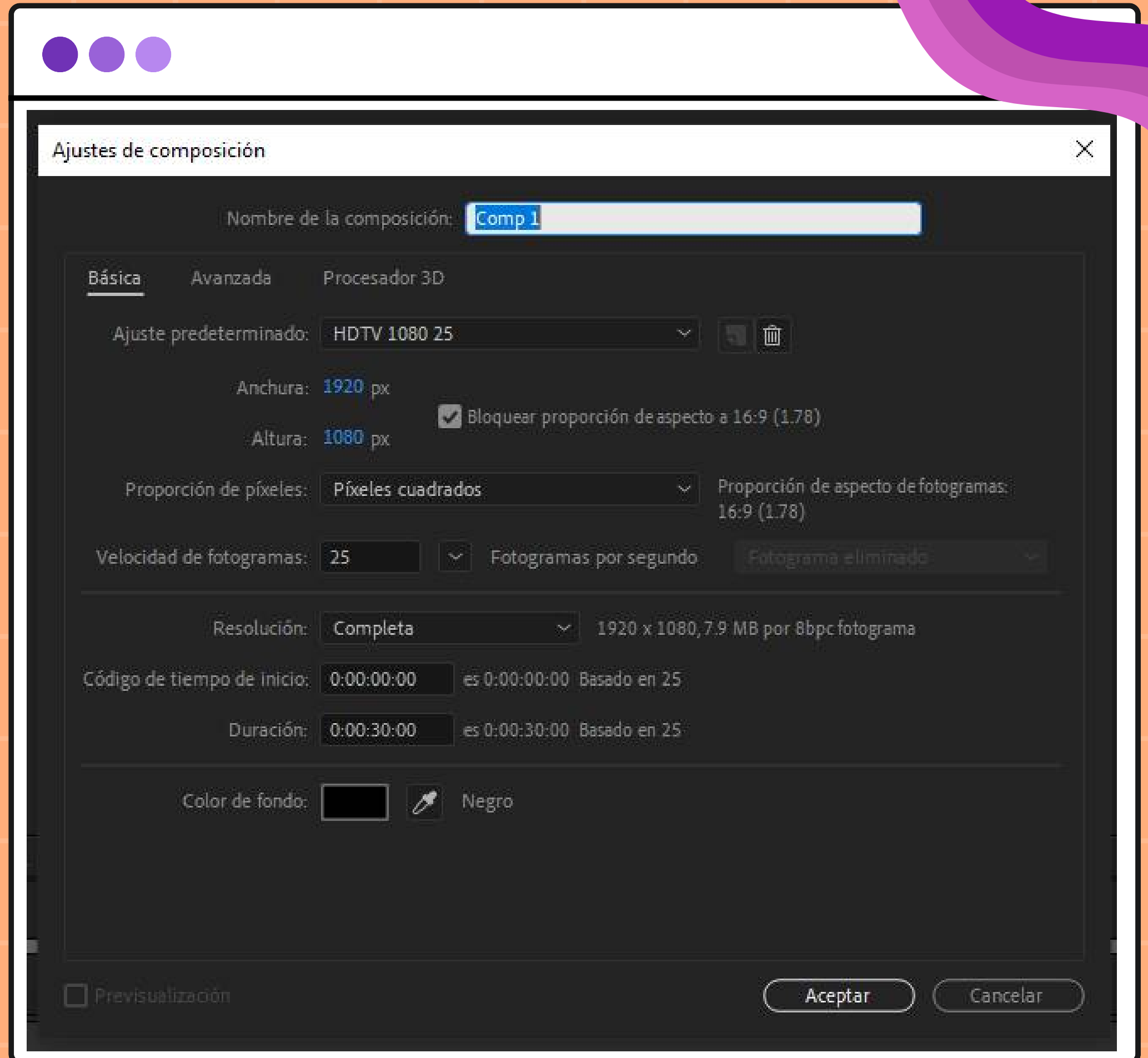
1. **Frame rate**
2. **Calidades de video**
3. **Códecs**
4. **Aspect ratio**



1. **Es la velocidad de fotogramas** de un vídeo, se denomina **FPS**. Es la **frecuencia** con la que se **capturan o muestran imágenes consecutivas**.
2. Se refiere a **las dimensiones del proyecto**, abarcando: tamaño, resolución, velocidad de los frames, etc. **Entre mayores sean los valores, mayor será la calidad y el peso del archivo y del producto final**.
3. **La forma en cómo se comprime el exportado final** para que se pueda **visualizar**. Hay diferentes tipos como GIF, secuencia PNG o JPG, y los formatos de video tradicional como el MP4, QuickTime, AVI, etc.
4. **La escala proporcional del área de trabajo o de aspecto de fotogramas**. Se asegura de mantener **la imagen en sus proporciones correctas**. La más usada es **píxeles cuadrados**.

¿CÓMO EMPEZAMOS UN PROYECTO?

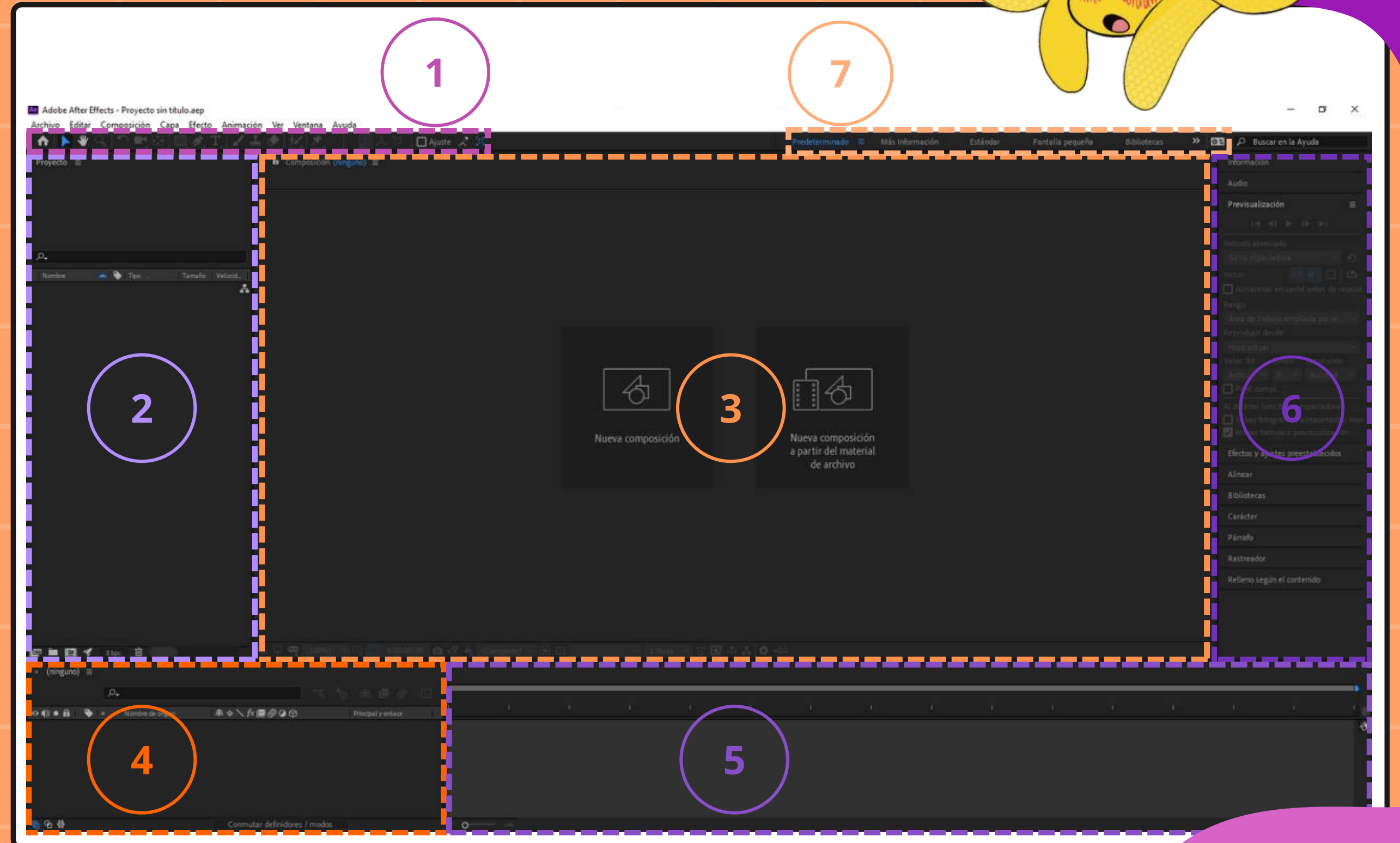
- Empezar un proyecto en After Effects se hace desde **crear una nueva composición**.
- Nombra tu composición, sus medidas (anchura y altura), la velocidad de los fotogramas, la resolución y cuanto tiempo debe de durar tu composición.
 - **La duración de la composición se puede cambiar** con **Ctrl + K** o **Composición > Ajustes de la Composición**.
- **¡No olvides después guardar en general tu proyecto (Ctrl + S)!**





LA INTERFAZ DE AFTER EFFECTS

1. Panel Herramientas
2. Panel Proyecto
3. Panel Composición
4. Panel Línea de tiempo
5. Panel Gráfico de tiempo
6. Paneles Apilados
7. Barra de Espacio de Trabajo





PANEL HERRAMIENTAS

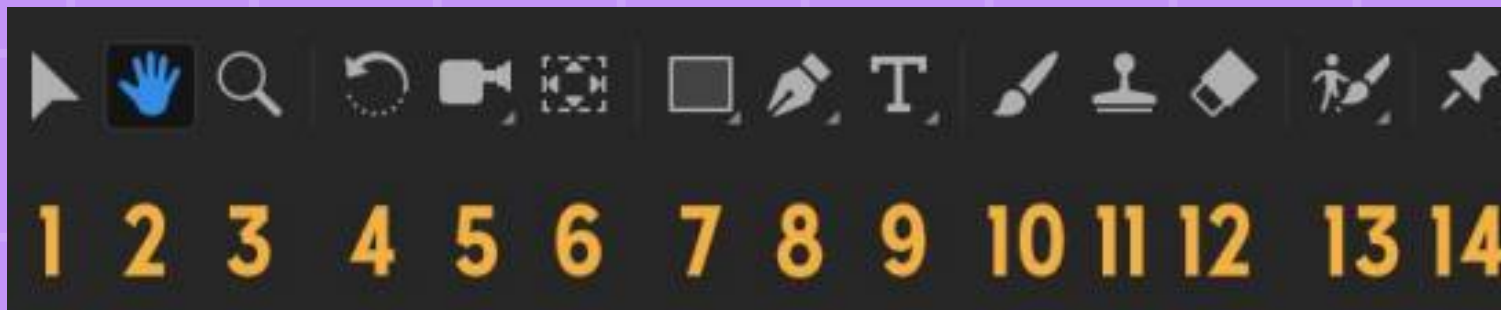


- Aquí podemos encontrar **las herramientas generales del programa.**
- Nos permiten **modificar** y **manipular** los elementos que se encuentren en el panel de **Composición** y del panel **Línea de Tiempo**.
- **Como activar el panel de herramientas:**
 - **Ventana > Herramientas**
 - **Ctrl + 1**

1. **Herramienta de Selección (Selection) (V):** sirve para seleccionar elementos.
2. **Herramienta Mano (Hand) (H):** sirve para manipular la vista del panel de composición y panear la vista en el panel Línea de tiempo. También se activa la función manteniendo presionada la tecla espacio.
3. **Herramienta Zoom (Z):** aumenta la vista del panel Composición. También la reduce, manteniendo presionada la tecla Alt.
4. **Herramienta Rotación (Rotation) (W):** permite rotar elementos, en el panel Composición, con base en su pivote o punto de anclaje.
5. **Herramientas de Cámara (Camera Tools) (C):** nos habilita a controlar una cámara creada. Presionando la tecla C, podemos alternar entre las funciones de la herramienta (herramienta unificada, órbita, paneo ejes X, Y & paneo eje Z).
6. **Herramienta de Punto de anclaje (Pan Behind) (Y):** podemos reubicar el punto de anclaje de un elemento en el panel de composición. Con ello, cambiamos la posición de pivote de dicho elemento.
7. **Herramienta de Máscara y forma (Mask and Shape) (Q):** sirve para dibujar formas y máscaras en los elementos dentro del panel Composición.



PANEL HERRAMIENTAS



- Aquí podemos encontrar **las herramientas generales del programa.**
- Nos permiten **modificar** y **manipular** los elementos que se encuentren en el panel de **Composición** y del panel **Línea de Tiempo.**
- **Como activar el panel de herramientas:**
 - **Ventana > Herramientas**
 - **Ctrl + 1**

8. **Herramienta Pluma (Pen Tool) (G):** con esta herramienta podemos dibujar “a mano” máscaras y formas.

9. **Herramienta Texto (Type Tool) (Ctrl+T):** herramienta dedicada a la escritura. Las opciones de texto aparecen en el panel Caracteres (Character) y en el panel Párrafo (Paragraph).

10. **Herramienta Pincel (Brush Tool) (Ctrl+B):** genera trazos de pincel sobre un elemento en el panel Composición.

11. **Herramienta Clonar (Clone Stamp) (Ctrl+B):** con esta herramienta podemos fijar un punto de referencia y clonar, a medida que trazamos, lo que vaya registrando dicho punto.

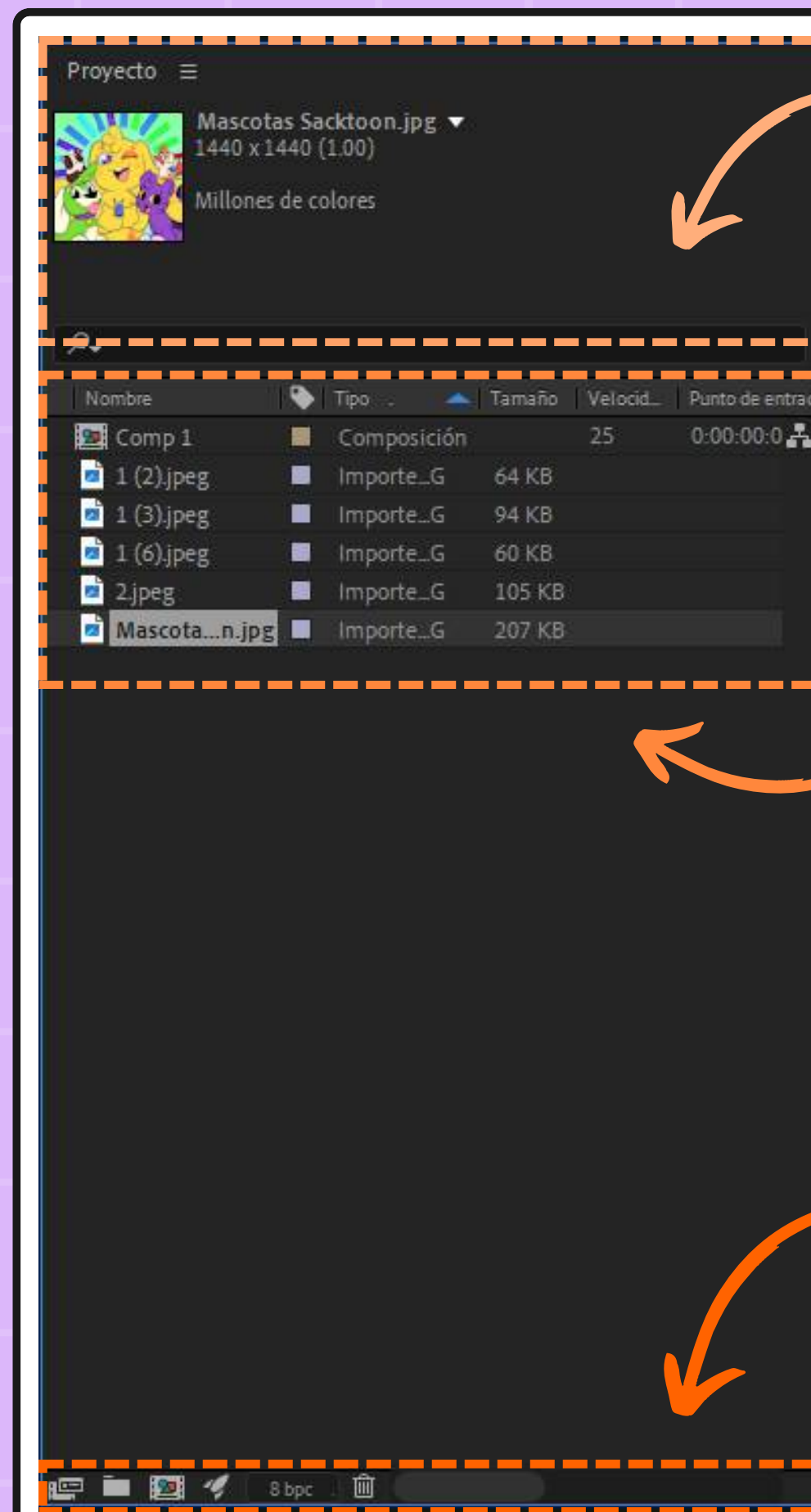
12. **Herramienta Borrar (Erase) (Ctrl+B):** a modo de pincel, su función es borrar.

13. **Herramienta Pincel de rotoscopia/Refinar borde (Roto-Tool/Refine Edge) (Alt+W):** el Pincel de rotoscopia es una herramienta para trabajar en video que permite recortar figuras que tienen movimiento. La herramienta Refinar borde actúa después de este proceso, ajustando trazos erróneos de la herramienta anterior.

14. **Herramienta Marioneta (Puppet Tool) (Ctrl+P):** nos permite animar una figura, como una marioneta, posicionando y moviendo puntos de control.

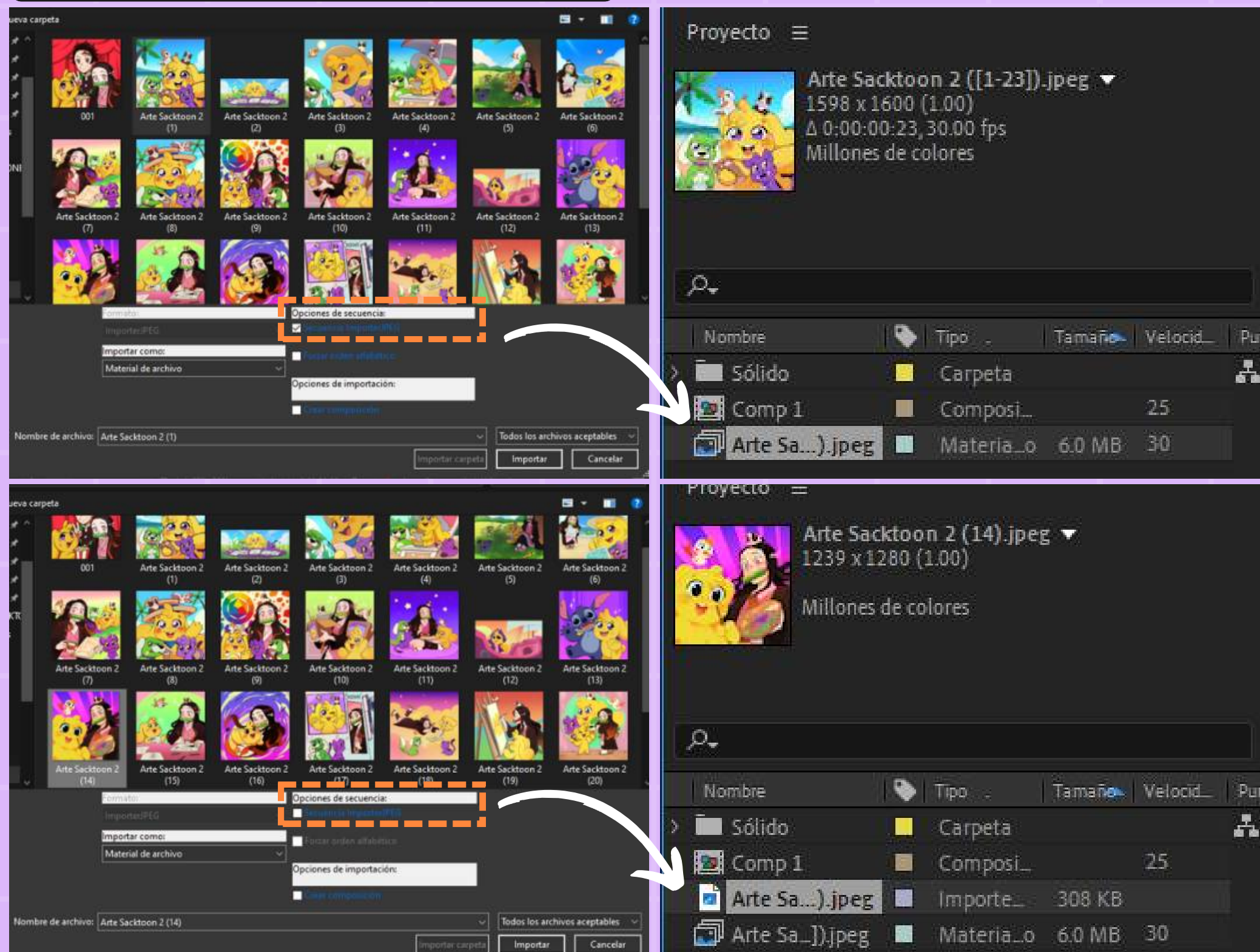
PANEL PROYECTO

- En este panel **se importa el material que se utilizará para el trabajo**, que pueden ser **imágenes, videos, audios**, etc.
- También aquí podremos **ver las composiciones** con las que estemos trabajando en nuestro proyecto.
- En caso de **no tener un archivo**, se marcará con unas **barras de no señal**.
- **Como activar el panel de proyecto:**
 - **Ventana > Proyecto**
 - **Ctrl + 0**



- **Previsualización del elemento seleccionado** (videos, imágenes, audios, etc.) cada uno será marcado con una **etiqueta** para **identificarlos en el programa** (los recuadros de color).
- **Enlistado de archivos importados** con **características** como tipo, tamaño, velocidad, etc.
- **Otras herramientas, de izquierda a derecha:** Interpretar material del archivo, crear una nueva carpeta, crear una nueva composición, ajustes del proyecto (efectos y procesamientos, color, etc.) y eliminar elementos del proyecto seleccionados.

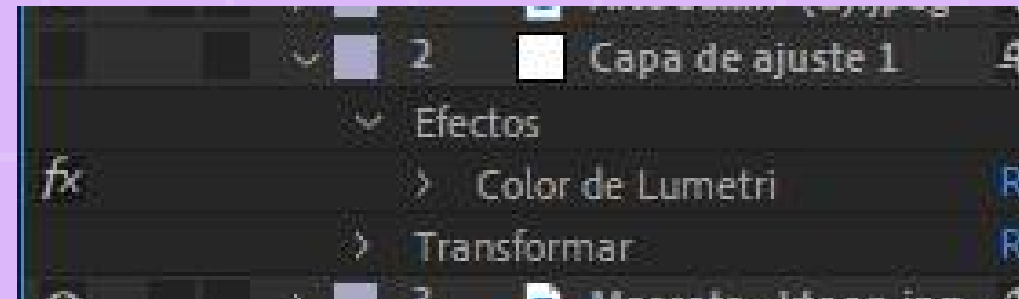
PANEL PROYECTO



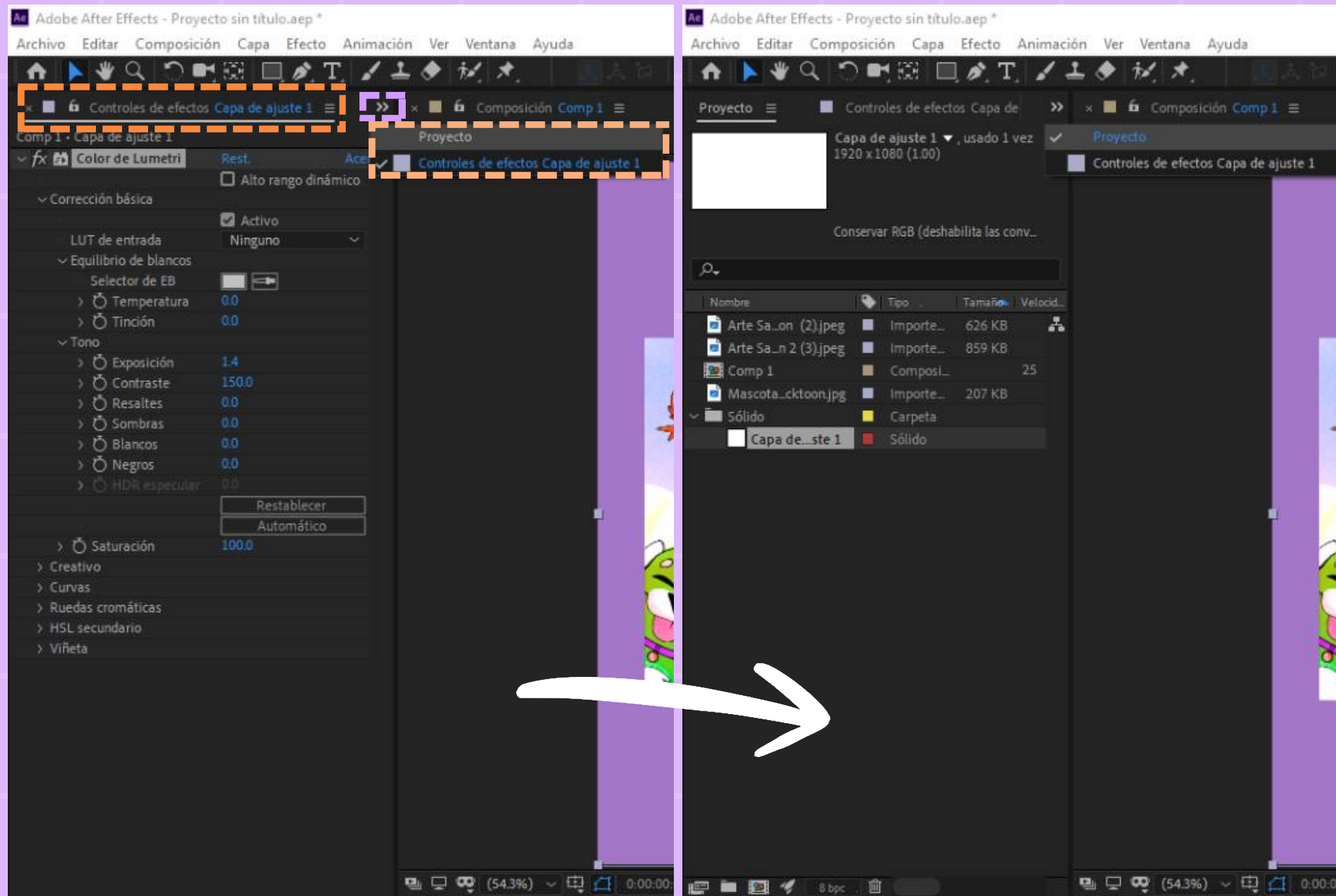
Cuando vayas a importar los archivos con los que quieras trabajar, ten cuidado a la hora de seleccionar varias imágenes:

- Si seleccionas varias imágenes que comparten el mismo nombre (Ej. Arte Sacktoon 1, Arte Sacktoon 2, etc.) y **dejas seleccionada la opción de secuencia "Secuencia ImporterJPEG"** (o PNG, dependiendo del formato), **automáticamente se recopilarán las imágenes en una sola secuencia.** Está secuencia por default irá a 30 FPS, por lo que deberemos de interpretar el material del archivo (Más adelante te enseñaremos cómo).
- Si **no seleccionas la opción de secuencia,** tus imágenes se importarán como **archivos individuales.**

PANEL PROYECTO



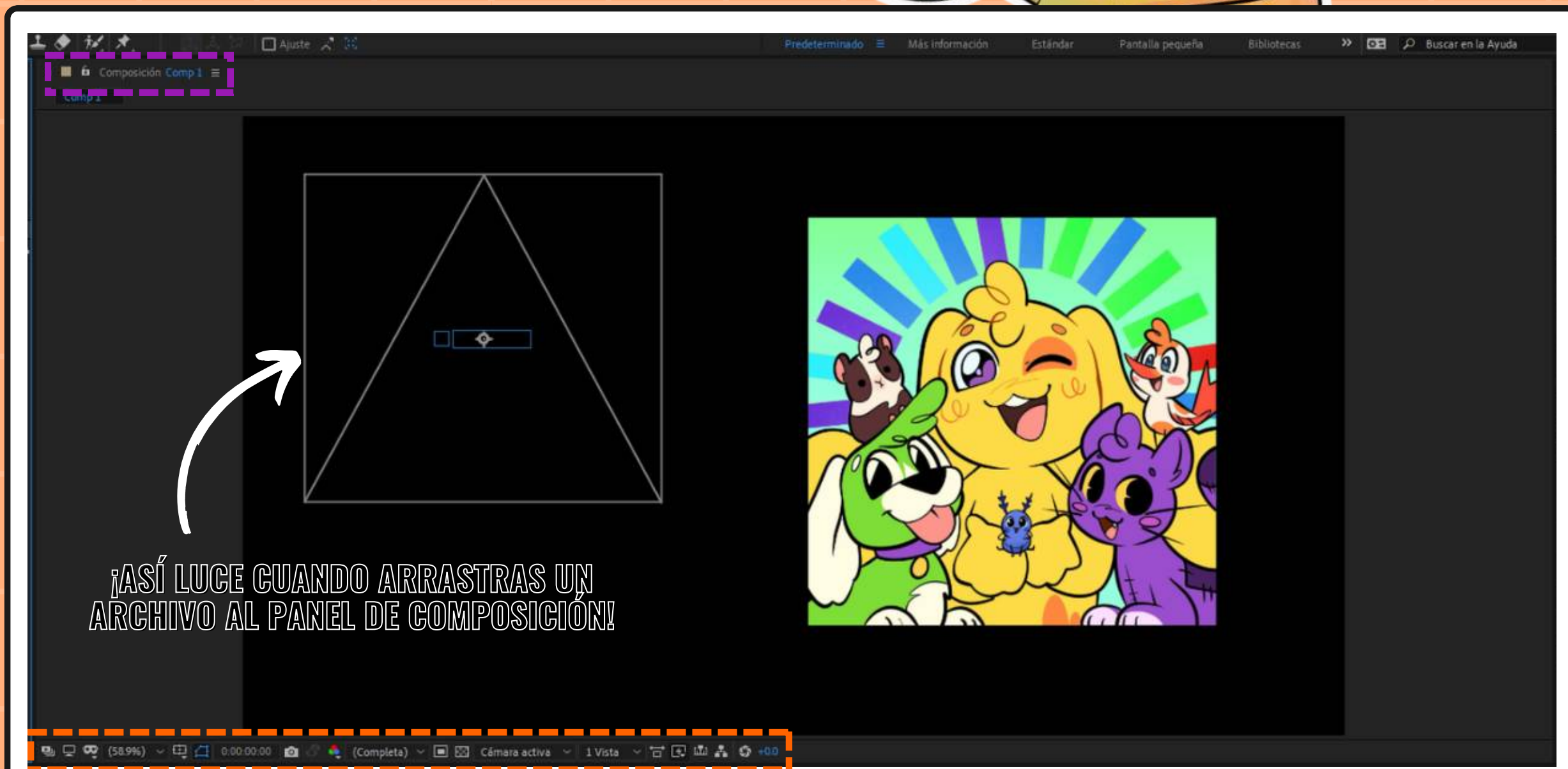
SE AGREGO EL EFECTO "COLOR DE LUMETRI"



- Cuando **agregas un efecto a alguna de las capas o archivos**, que se encuentren en el panel Línea del tiempo, **sus características a modificar aparecerán en el panel de proyecto**.
- **Para regresar al panel de proyecto** donde se nos muestran **todos los archivos importados o agregados al proyecto** hay que darle click a **las flechas de la esquina superior derecha** y seleccionar la opción de **"Proyecto"**.
- Si quieres **cerrar las características del efecto** solamente selecciona la **"X"** en la pestaña.
 - Si seleccionas de nuevo el efecto en el panel Línea de tiempo, volverá a abrirse en el panel Proyecto.

PANEL COMPOSICIÓN

- Aquí podremos **visualizar y manipular** todos los elementos gráficos, videos y efectos que agreguemos.
- Podemos **arrastrar** los elementos que tengamos en nuestro **panel de proyecto** hacia nuestro **panel de composición** y estos **aparecerán para empezar a trabajar**.
- **Como activar el panel de composición:**
 - **Ventana > Composición**

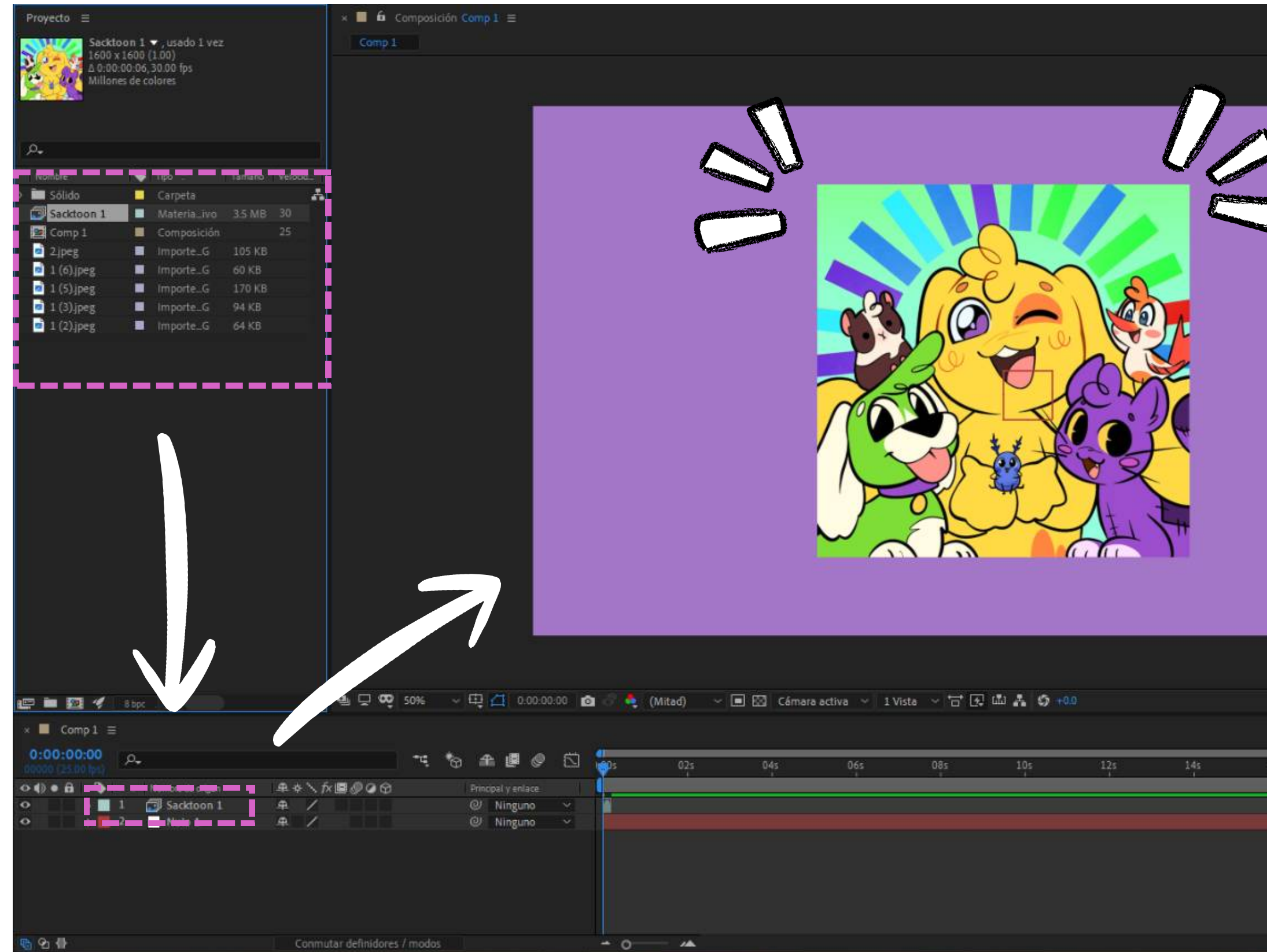


- En la **parte superior** podemos **ver en qué composición estamos trabajando**.
- En la **parte inferior** podemos encontrar **otras herramientas** como: Zoom (proporción de aumento), tiempo de previsualización, resolución/submuestreo, diseño de vista, reestablecer exposición, etc.

PANEL COMPOSICIÓN

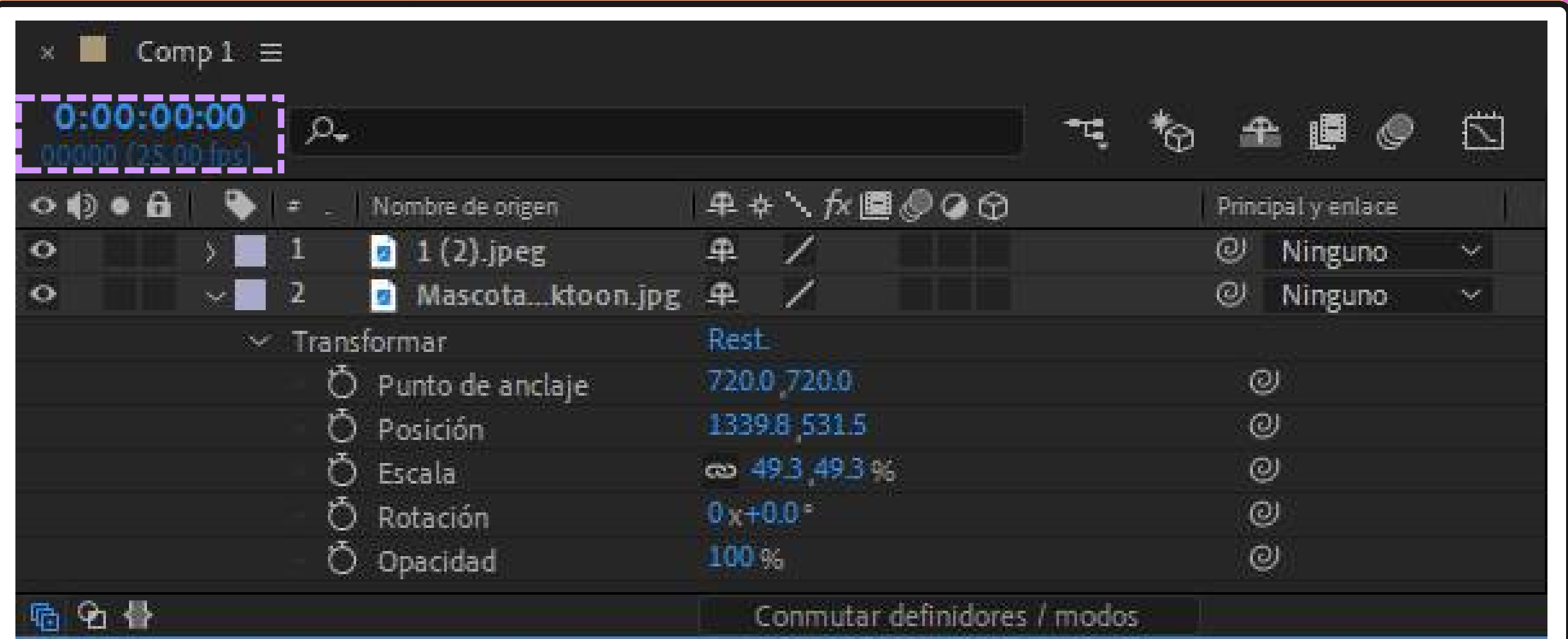
Para pasar nuestros archivos o elementos a la composición:

- Puedes seleccionar el archivo y arrastrarlo directamente a la composición (Como lo comentamos anteriormente).
- Selecciona tu archivo, luego arrástralo al panel línea de tiempo y después aparecerá en nuestra composición.



PANEL LÍNEA DE TIEMPO

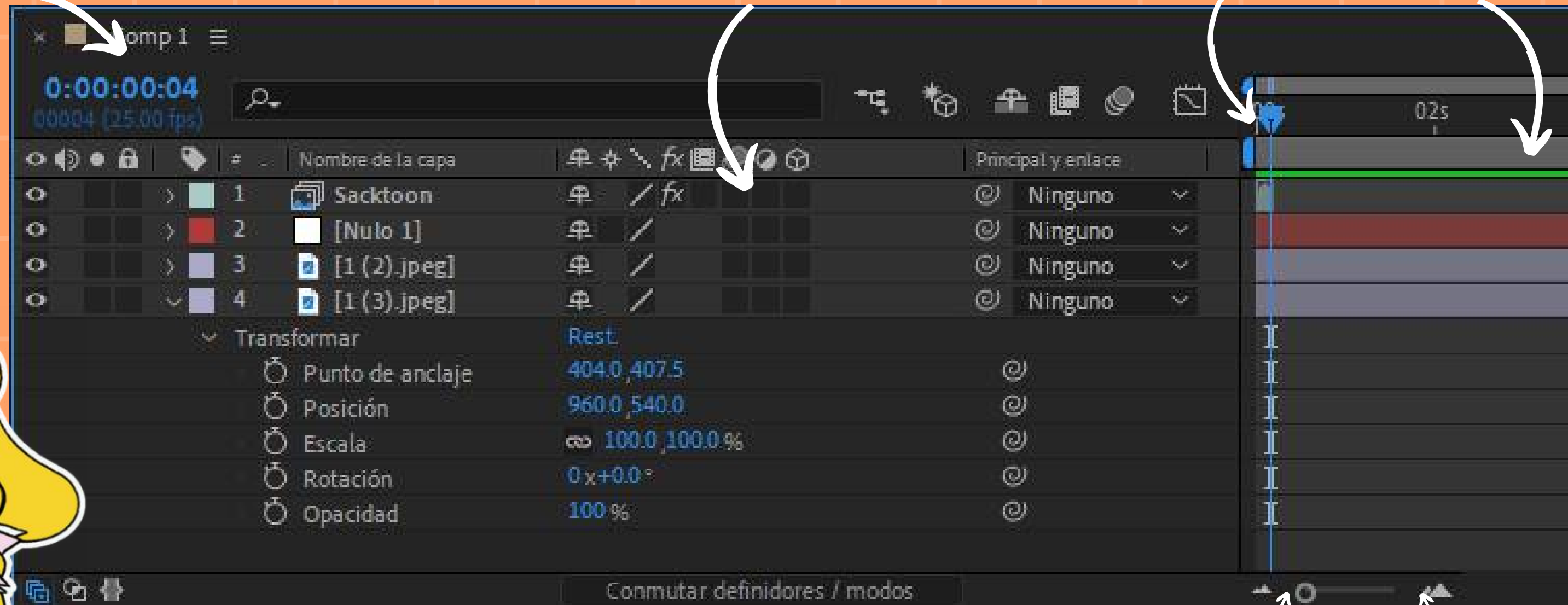
- En este panel se disponen los diversos elementos en forma de capas (layers).
- Se pueden desplegar sus parámetros para añadirles fotogramas clave en el tiempo.
 - Por default estarán los parámetros de transformar, saldrán nuevos en caso de poner algún efecto.
- Como activar el panel de Línea de tiempo:
 - **Ventana > Línea de tiempo**



- Se nos marca el tiempo específico donde nuestro indicador de tiempo se encuentra, en el gráfico de tiempo.
- **Podemos...** ocultar o bloquear capas y elementos, cambiar los nombres, enlazar elementos con otros elementos, etc.
- **Podemos...** darle el acomodo que queramos a los elementos.
- Se pueden poner filtros o efectos a elementos específicos y estos no afectarán a los demás elementos.

PANEL LÍNEA DE TIEMPO

1. Presentación del tiempo actual
2. Indicador de tiempo actual (CTI)
3. Regla de tiempo
4. Definidores de capa
5. Gráfico de tiempo



5

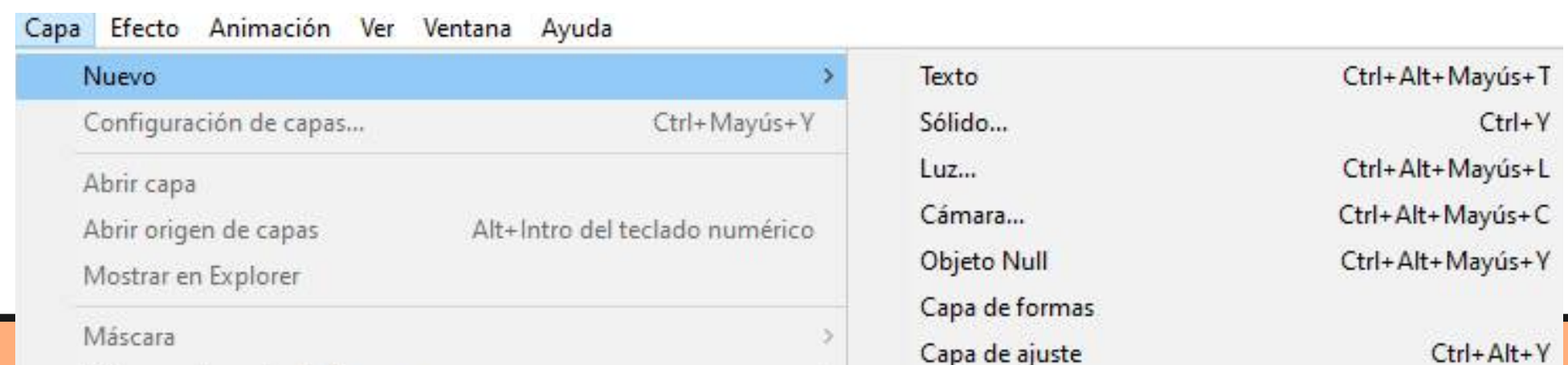


TIPOS DE CAPA EN AFTER EFFECTS

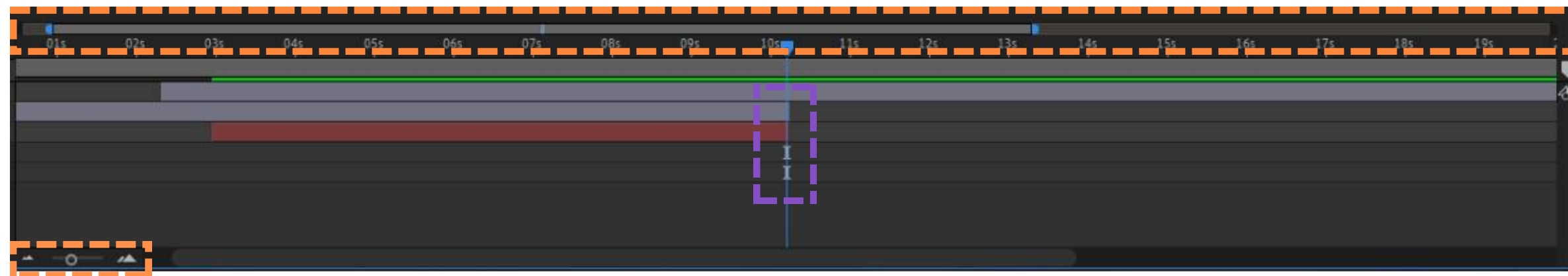


- Conforman las composiciones y sin ellas no tenemos con qué trabajar.
- **Para abrirlas:**
 - Capa > Abrir capa.
 - Los propios archivos importados al proyecto.
- **Capa de origen:** cualquier material base importado y usado en el proyecto.

- **BÁSICAS: Texto, ajuste y forma;** para empezar a aprender.
- **AVANZADAS: Luz, cámara, objeto nulo, y sólidos;** para efectos más complejos.
- **Capas de vídeo y audio** basadas en **elementos de material de archivo importado** como: **imágenes fijas, películas y pistas de audio.**
- **Capas que se crean en After Effects** para realizar funciones especiales como: **cámaras, luces, capas de ajuste y objetos nulos.**
- **Capas de color sólido** basadas en elementos de material de archivo de **color sólido** creados en After Effects.
- **Capas sintéticas**, alojan **elementos visuales** que se crean en After Effects como: **capas de forma y capas de texto.**
- **Capas 3D** que **contienen objetos y escenas 3D o capas que son capas 2D convertidas para trabajar en el espacio 3D**, lo que permite que se muevan y interactúen a lo largo de los ejes X, Y y Z y respondan a las cámaras y las luces para obtener profundidad y perspectiva.
- **Capas de precomposición**, que utilizan **composiciones como sus elementos de material de archivo de origen.**



PANEL GRÁFICO DE TIEMPO

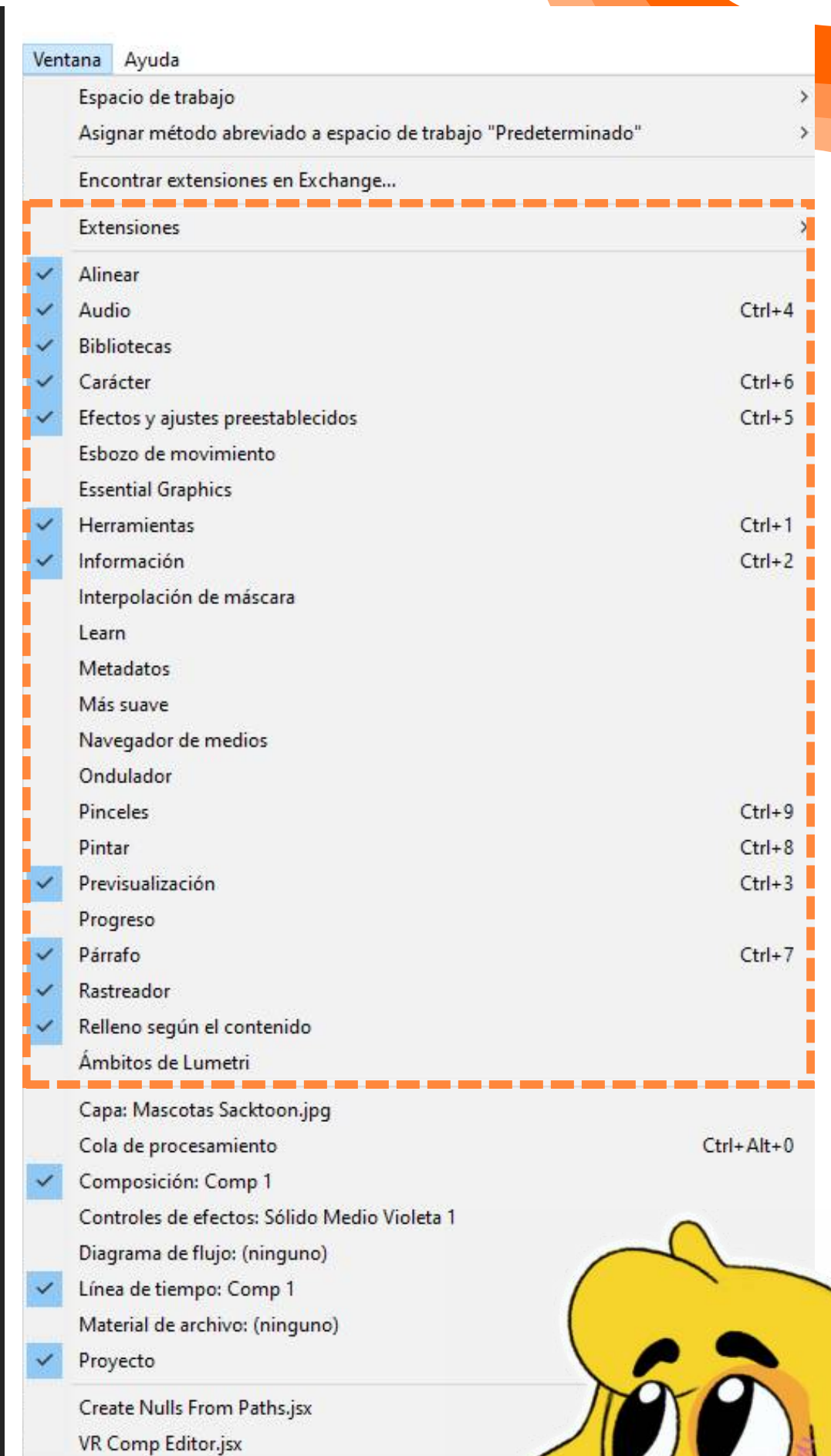
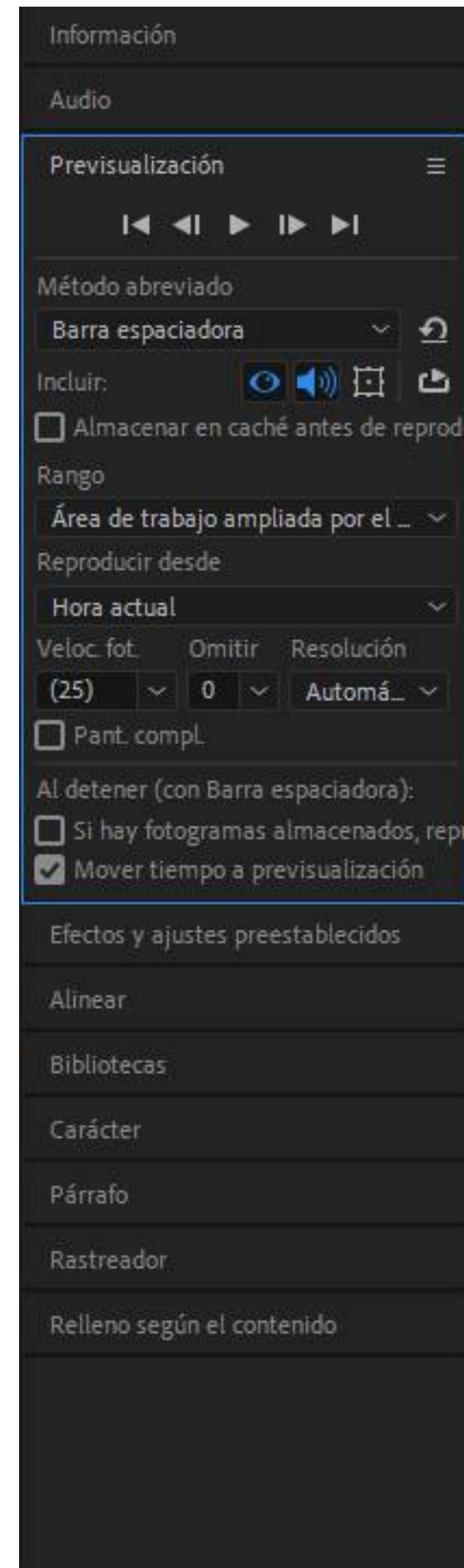
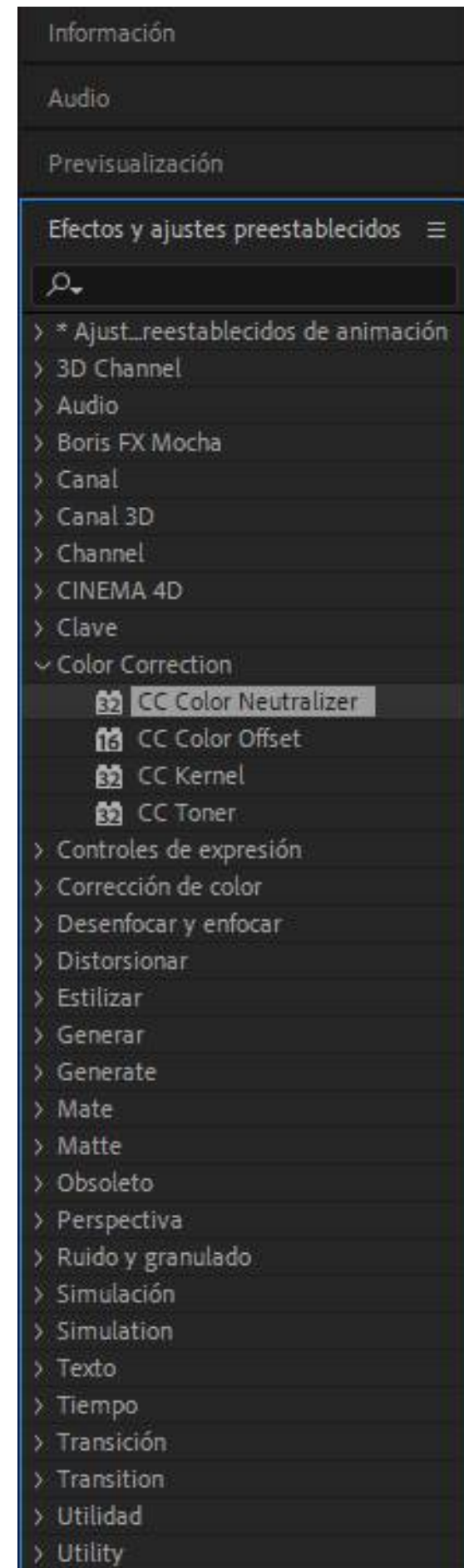


- En este panel se pueden **visualizar las capas** (también llamadas *tracks*) o **elementos de nuestro panel línea de tiempo en el tiempo**.
- Todos los elementos, dependiendo de su tipo (si es imagen, video, audio, sólido, etc.) tienen un **color específico** en el gráfico.
- **Como activar el panel de Gráfico de tiempo:**
 - **Ventana > Línea de tiempo**

- Se puede **modificar manualmente la duración de cada elemento** arrastrando una de las esquinas de las barras hasta donde queramos con el cursor.
 - **¿Quieres alinear con precisión el último frame de tu elemento con el de otro?** Presiona la **tecla shift** mientras arrastras con el cursor y tu elemento se **alineará automáticamente** al elemento más próximo en el gráfico.
- Podemos **cambiar cuanto vemos del gráfico de tiempo** tanto en la **parte superior** (barra con bordes azules), como en la **parte inferior** (barra pequeña)
 - **Al cambiar esto, también nuestros segundos o frames se irán acoplando a la pantalla.**

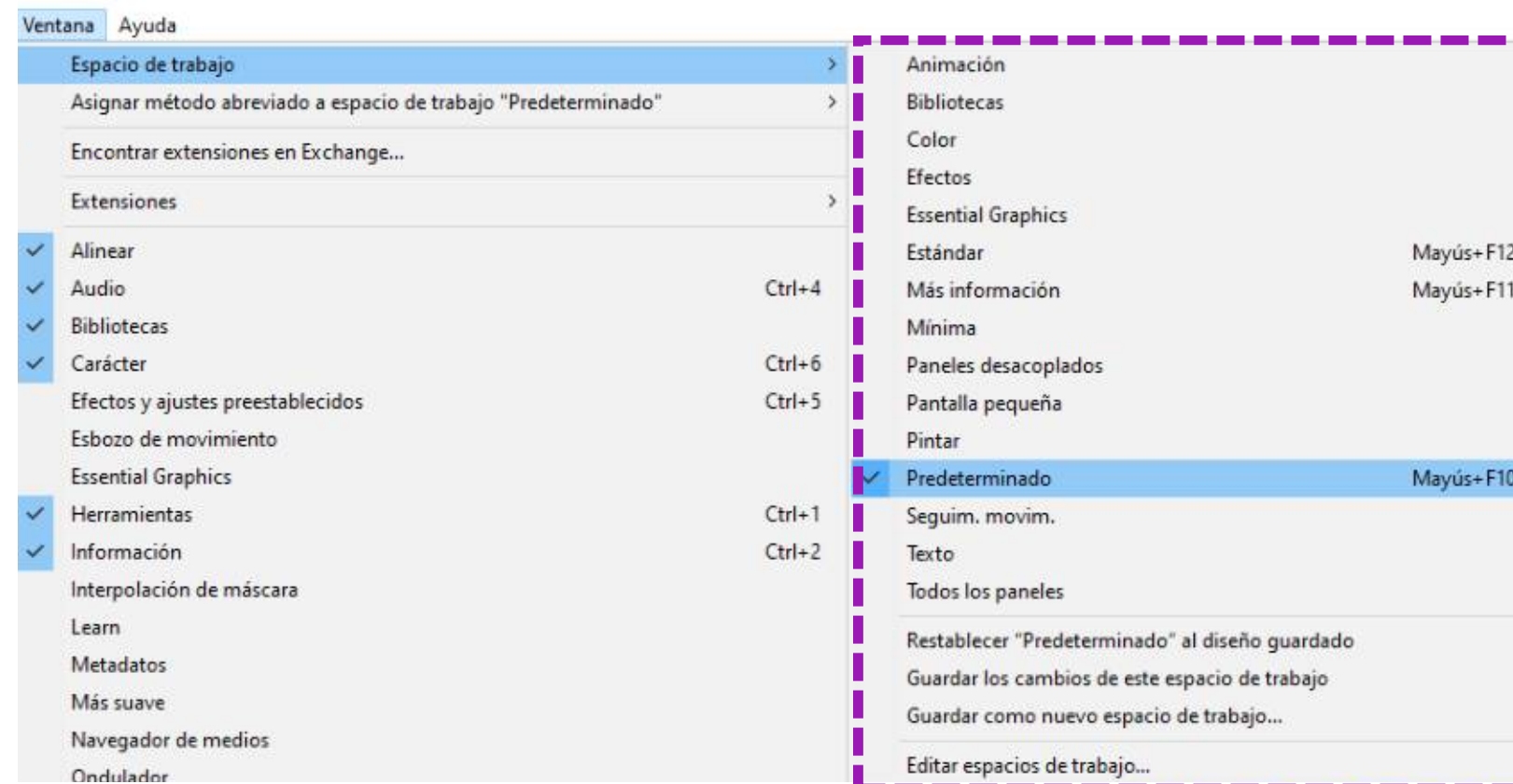
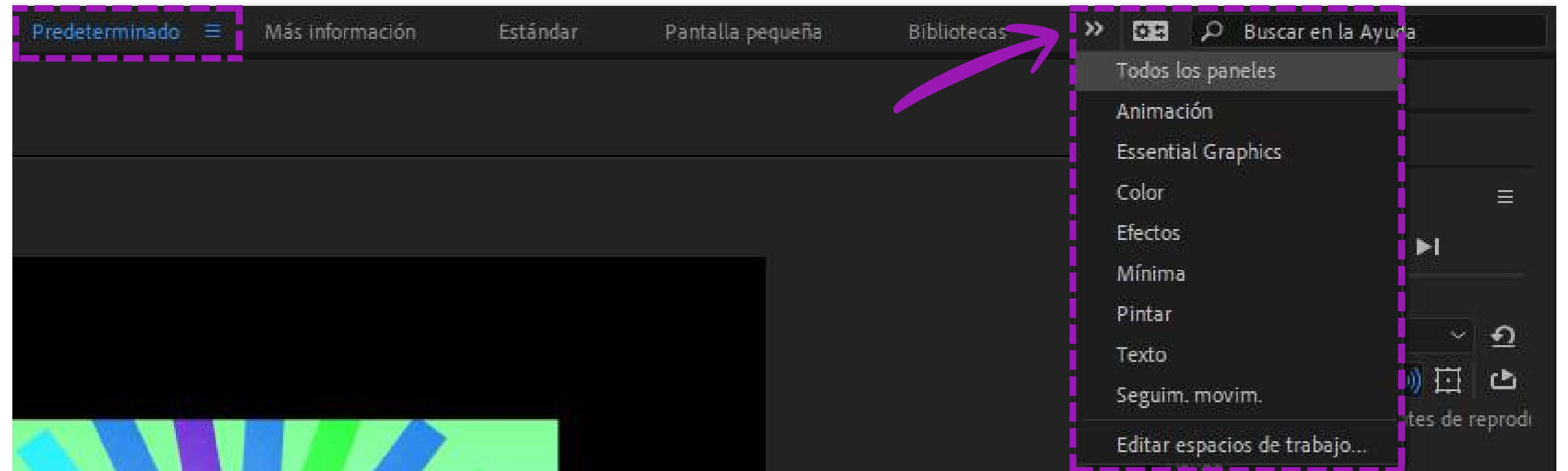
PANELES APILADOS

- Son los paneles distribuidos de manera conjunta que nos brindan aún **más material** para nuestras composiciones.
 - Se minimizan en fichas y se apilan verticalmente. Solo se amplían al darles click.
 - Para usar los **efectos** o **filtros** se tienen que arrastrarlos sobre uno de nuestros elementos en el **panel línea de tiempo**.
- **Como activar el panel de apilados:**
 - **Ventana > Extensiones**



BARRA DE ESPACIO DE TRABAJO

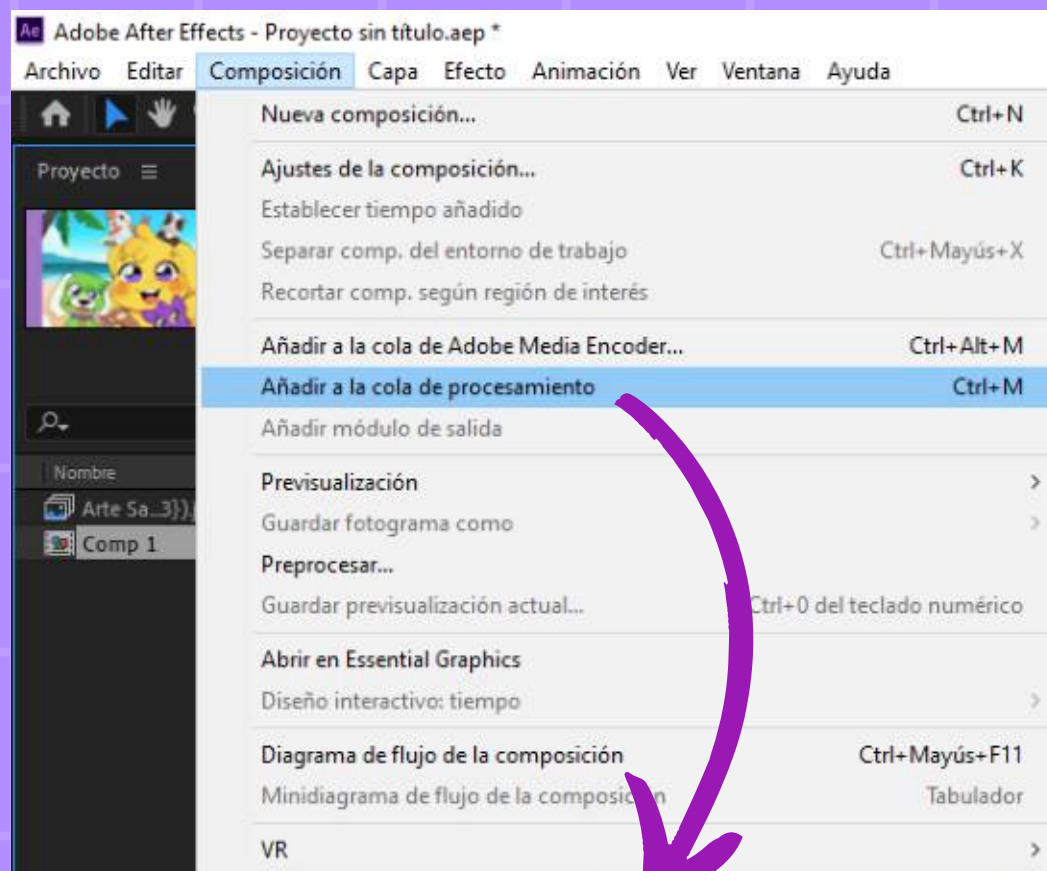
- En esta barra podemos acceder a diferentes opciones de guardado respecto al **espacio de trabajo** y a diseños **predefinidos**.
- Los paneles se pueden **redistribuir** de manera **personalizada**.
- **Como activar la barra de espacio de trabajo:**
 - **Ventana > Espacio de trabajo > Seleccionar el espacio deseado.**



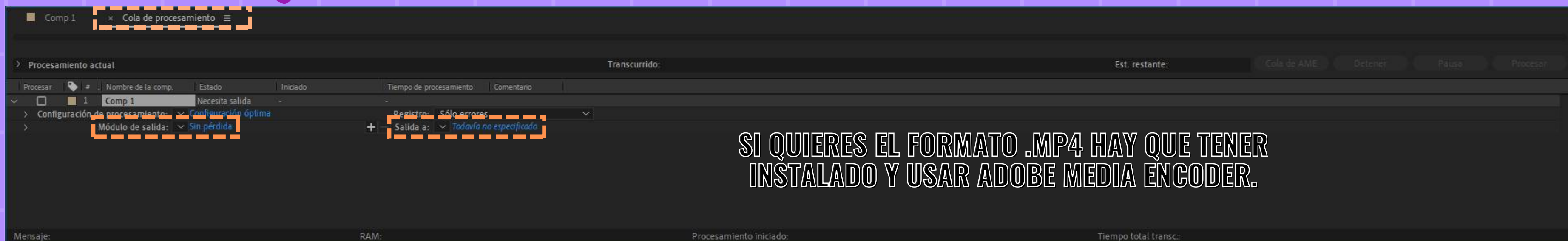
¡Permítete encontrar tu espacio de trabajo favorito!

Si ninguno te ha gustado, puedes seleccionar el botón de **“Predeterminado”** o **“Todos los paneles”** y tu área de trabajo regresará a su forma por default.

PANEL DE PROCESAMIENTO



- Para hacer **renders** o **exportar vídeos** en After Effects puedes acceder al **panel de procesamientos** con:
 - **Composición > Añadir a cola de procesamiento**
 - **Ctrl + M**
- Tenemos que definir en donde debe de salir el *render* de nuestro producto final en “**Salida a**” y con qué características en “**Módulo de salida**”.
- En **Salida a** podrás **nombrar tu render** y **seleccionarla ubicación de la salida**, recomendamos crear carpetas para ello, ¡Y recuerda en donde!
- En **Módulo de salida**, los formatos que podemos usar son:
 - **Vídeo:** QuickTime (MOV), Vídeo para Windows (AVI).
 - **Imágenes:** Adobe Photoshop (.psd), Cineon (.cin, .dpx), Archivo de contenido libre maya (.iff), JPEG (.jpg, .jpe), OpenEXR (.exr), PNG (.png), Resplandor (.hdr, .rgbe, .xyze), SGI (.sgi, .bw, .rgb), Archivo (.tga, .vba, .icb, .vst), TIFF (.tif)
 - **Audio:** Formato de archivo de intercambio de audio (.AIFF), MP3, WAV



SI QUIERES EL FORMATO .MP4 HAY QUE TENER INSTALADO Y USAR ADOBE MEDIA ENCODER.

PANEL DE PROCESAMIENTO



- Una vez hayamos especificado los datos solicitados, en el apartado de **Procesar** se marcará con un signo de verificación que el archivo está listo para renderizar y en el **Estado (Render)** se marcará “En Cola”.
- Para **empezar el proceso de renderización** tenemos que darle click al botón **“Procesar”**.
 - El renderizado puede tardar desde unos segundos hasta varias horas, dependiendo del tamaño del fotograma, la calidad, la complejidad y el método de compresión de la composición.
- Puedes **pausar** o **detener** el renderizado.
- **¡Asegúrate de tener el espacio suficiente en tu equipo!**
- **Para más información consulta:** <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/basics-rendering-exporting.html>

Procesamiento actual

Transcurrido: Est. restante: Cola de AME Detener Pausa **Procesar**

Procesar	#	Nombre de la comp.	Estado	Iniciado	Tiempo de procesamiento	Comentario
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Comp 1	En cola			

Configuración de procesamiento: Configuración óptima Registro: Sólo errores Salida a: Comp 1\Comp 1_[####].png

Módulo de salida: Personalizado: Secuencia PNG

Cola de procesamiento

0:00:00:00 (1) 0:00:00:03 (4) 0:00:00:22 (23)

Procesamiento actual Procesando "Comp 1"

Transcurrido: 1 segundos Est. restante: Cola de AME Detener Pausa **Procesar**

Procesar	#	Nombre de la comp.	Estado	Iniciado	Tiempo de procesamiento	Comentario
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Comp 1	Procesando	18/12/2... 01:46:09 p. m.		

Configuración de procesamiento: Configuración óptima Registro: Sólo errores Salida a: Comp 1\Comp 1_[####].png

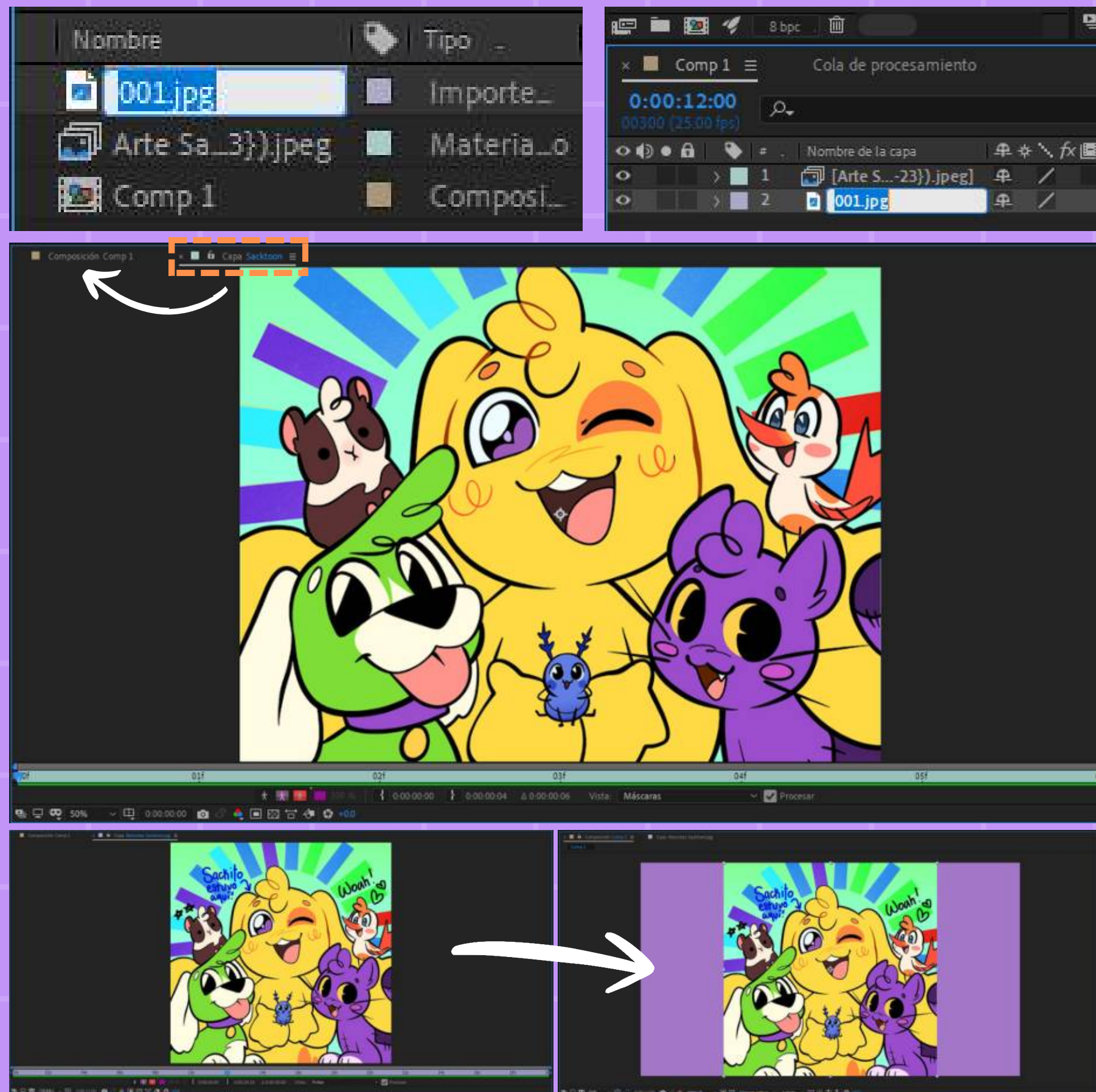
Módulo de salida: Personalizado: Secuencia PNG

Mensaje: Procesando 1 de 1 RAM: 5% utilizado de 15,4 GB Procesamiento iniciado: 18/12/2025, 01:46:09 p. m. Tiempo total transc: 1 segundos

EXTRAS

¡Cuidado con el botón *enter*! Porque nos podemos llevar un par de sorpresas.

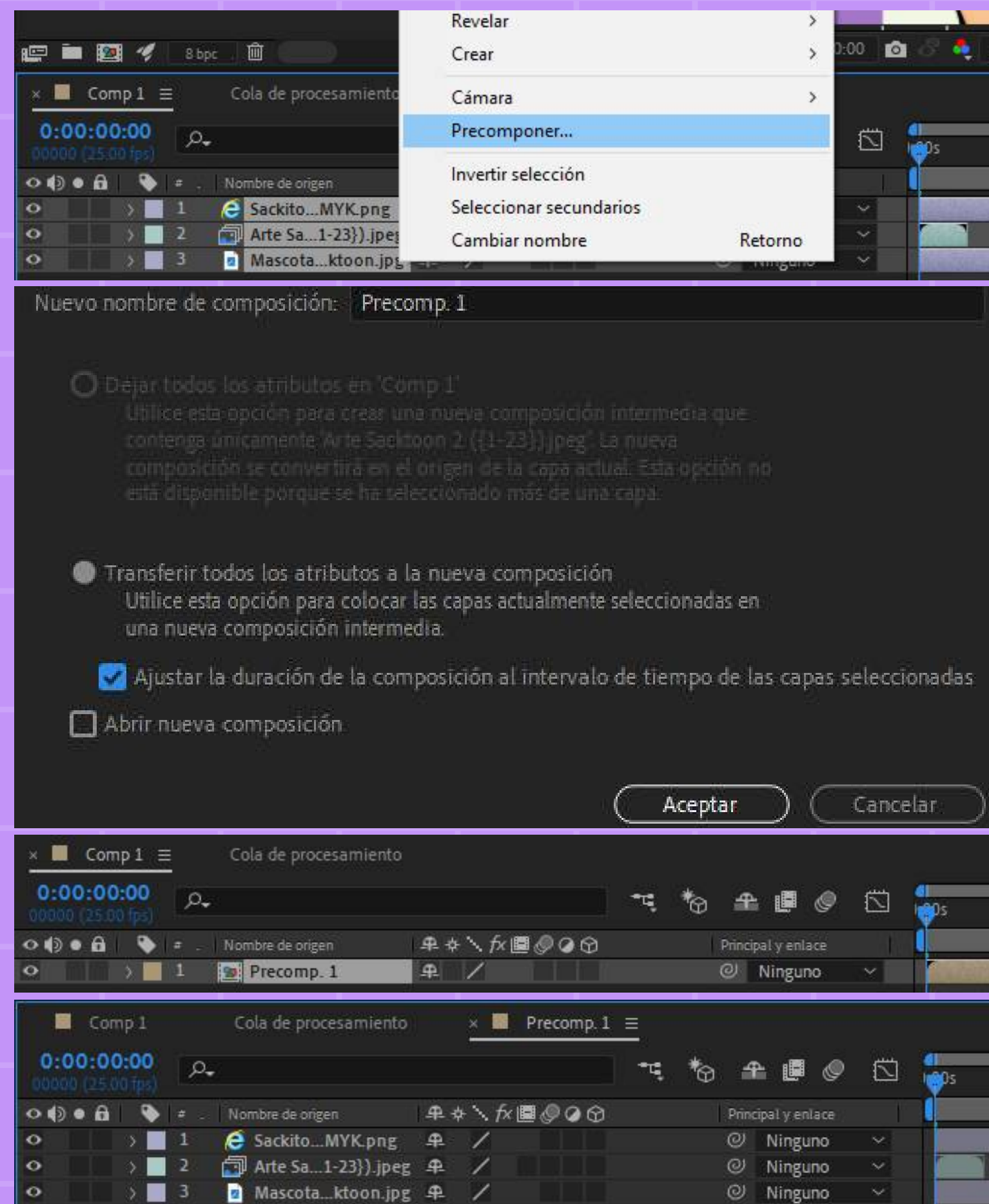
- Si estás en el **panel proyecto** o en el **panel línea de tiempo**, selecciona un archivo y luego das *enter*, podrás **cambiar el nombre del archivo**.
- Si estas en el **panel composición**, selecciona un elemento y luego das *enter*, vas a **entrar al objeto, archivo o elemento; a la capa**.
 - Esto puede servir para **trabajar únicamente** (de manera superficial) **en la capa seleccionada** sin tener que estar visualizando las demás o provocar cambios en ellas, y cualquier cambio que le hagas, se verá reflejado en la composición principal.
 - **No confundas esto con el término "Precomposición"**.



EXTRAS

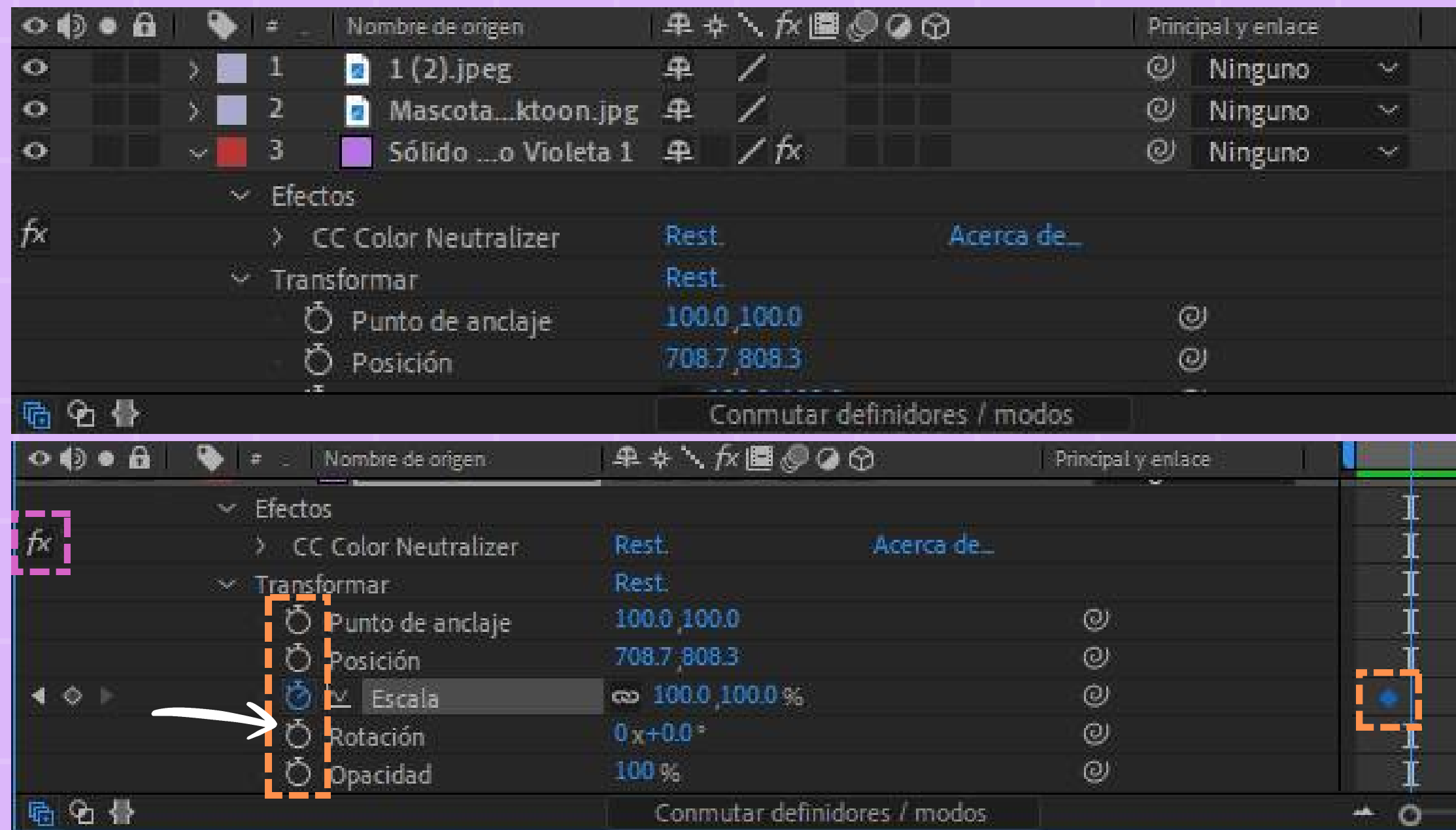
Cuando nos referimos al término **“Precomponer”** (*Precomp*) se trata de **la agrupación de las capas seleccionadas**, en la composición original, a **una capa única** que representa la **nueva precomposición**.

- La precomposición es útil para **añadir propiedades de transformación a una capa**.
- Es una forma **ordenada** de trabajar y sirve mucho para la **animación**.
- **Selecciona tus capas > click derecho > Precomponer...**
 - Si le das doble click a la precomposición, **se abrirá en otra pestaña todos los archivos que conforman ahora a la precomposición**.
 - Recomendamos **activar** la opción **“Ajustar la duración de la composición al intervalo de tiempo de las capas seleccionadas”**; la precomposición va a durar lo mismo que el clip o archivo de mayor duración de entre los seleccionados, se adapta.



EXTRAS

- Al lado izquierdo de los elementos (en tu panel de Línea de tiempo) hay una flechita, al darle click se despliegan las características que se pueden modificar de dicho elemento como: textos, transformaciones, etc.
 - En caso de haber agregado un **efecto** también se desplegará un listado de las características que se pueden modificar.
 - Los **efectos** tendrán un signo de **fx** al lado izquierdo.
 - El **ícono de reloj** nos permite poner fotogramas claves (*Key frames*) en nuestros elementos.
 - **Con los Key frames...**



- Podemos hacer cambios específicos y definir en qué momento deben ocurrir.
- Se marcan en el gráfico de tiempo con un **rombo**.
- Si está de color azul significa que estás en el *key frame* activado.
- Si está en gris significa que no estás en el *key frame*.
- Con las flechas puedes avanzar o retroceder directamente sobre los *key frames*.

EXTRAS

Para interpretar el material del archivo:

- Desde el **panel proyecto** hay que seleccionar el archivo secuencia, luego hacemos click derecho y luego:
 - **Interpretar material de archivo > Principal...**
 - **Seleccionamos el archivo > Ctrl + Alt + G**
- Siempre debemos de tener nuestras secuencias de imágenes en la **misma velocidad de fotogramas** que tiene nuestra composición:
 - **Velocidad de fotogramas > Aplicar la siguiente velocidad de fotogramas > Escribe el número de fotogramas por segundo de la composición > Aceptar.**

Nombre	Tipo	Tamaño	Velocidad	P
Arte Sa...}.jpeg	Materia_o	6.0 MB	30	
Comp 1	Composi...		25	

Nombre	Tipo	Tamaño	Velocidad	P
Arte Sa...}.jpeg	Materia_o	6.0 MB	25	
Comp 1	Composi...		25	



Nombre: Arte Sa...}.jpeg, Tipo: Materia_o, Tamaño: 6.0 MB, Velocidad: 30

Nombre: Comp 1, Tipo: Composi..., Tamaño: , Velocidad: 25

Nombre: Arte Sa...}.jpeg, Tipo: Materia_o, Tamaño: 6.0 MB, Velocidad: 25

Nombre: Comp 1, Tipo: Composi..., Tamaño: , Velocidad: 25

Interpretar material de archivo: Arte Sacktoon 2 ([1-23]).jpeg

Opciones principales | Administración de color

Alfa

- Ignorar Invertir alfa
- Recto - Sin máscara
- Premultiplicado - Máscara con color: [Color Picker]
-

Velocidad de fotogramas

- Usar veloc. fotog. del archivo
- Aplicar la siguiente velocidad de fo... [25] fotogramas por segundo
-

Código de tiempo de inicio

- Usar código de tiempo de origen desde archivo: 0:00:00:00
- Omitir código de tiempo de inicio: 0:00:00:00 es 0:00:00:00 Basado en 25

Imágenes y telecine

- Campos separados: Desactivado
- Conservar bordes (sólo calidad óptima)
- Eliminar disminución: Desactivado
-

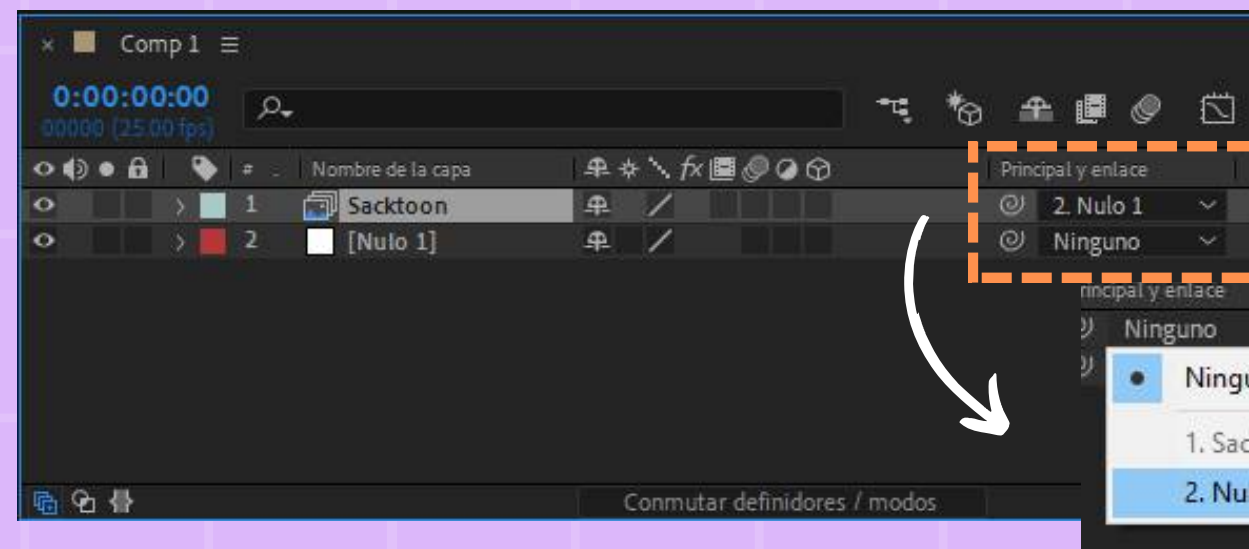
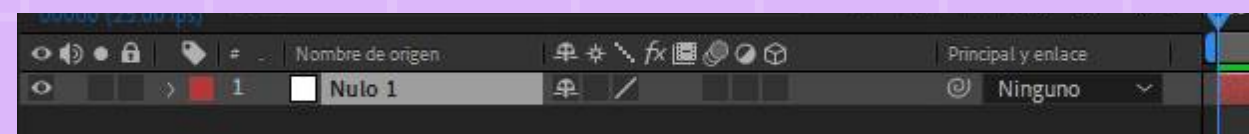
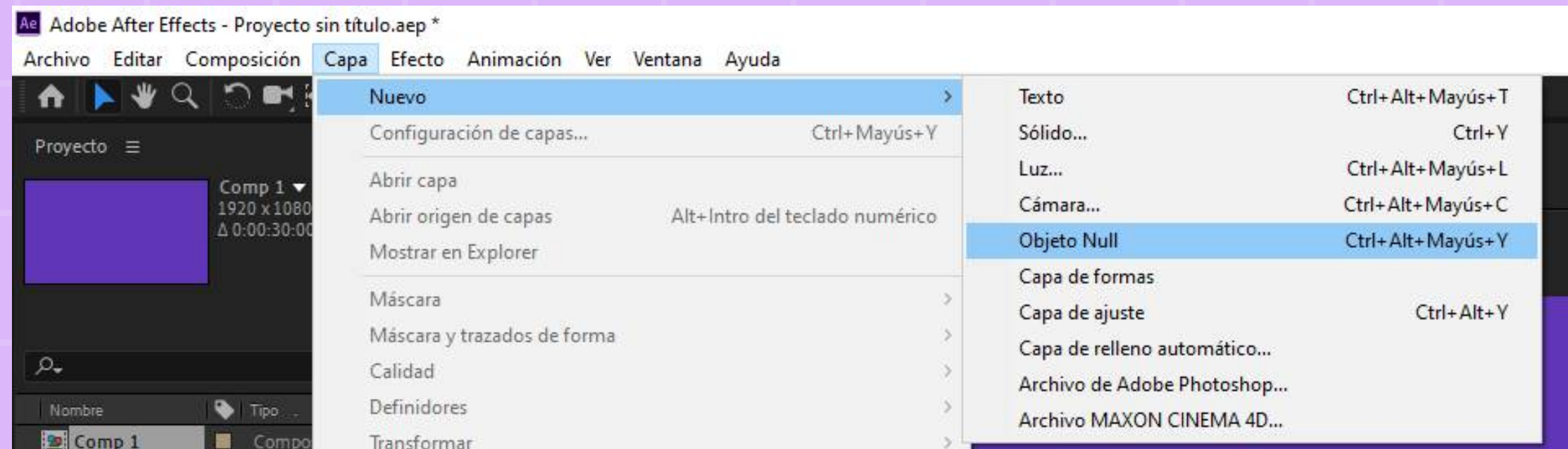
Otras opciones

- Proporción de píxeles: Píxeles cuadrados
- Bucle: 1 Tiempos
-

Previsualización

EXTRAS

- Los **objetos nulos** (objetos null, *null objects*) son **capas invisibles** que no salen en el producto final y son puramente **funcionales**. Actúan como un **punto de control**, permitiendo **manipular otras capas que estén emparentadas con el objeto nulo**.
- Para emparentar una capa, archivo o elemento a un objeto nulo:
 - Del elemento selecciona el símbolo de espiral que aparece en el apartado de "Principal y enlace", y con un clic arrástralo hacia el espiral del objeto nulo.
 - Despliega la lista y selecciona el objeto nulo.

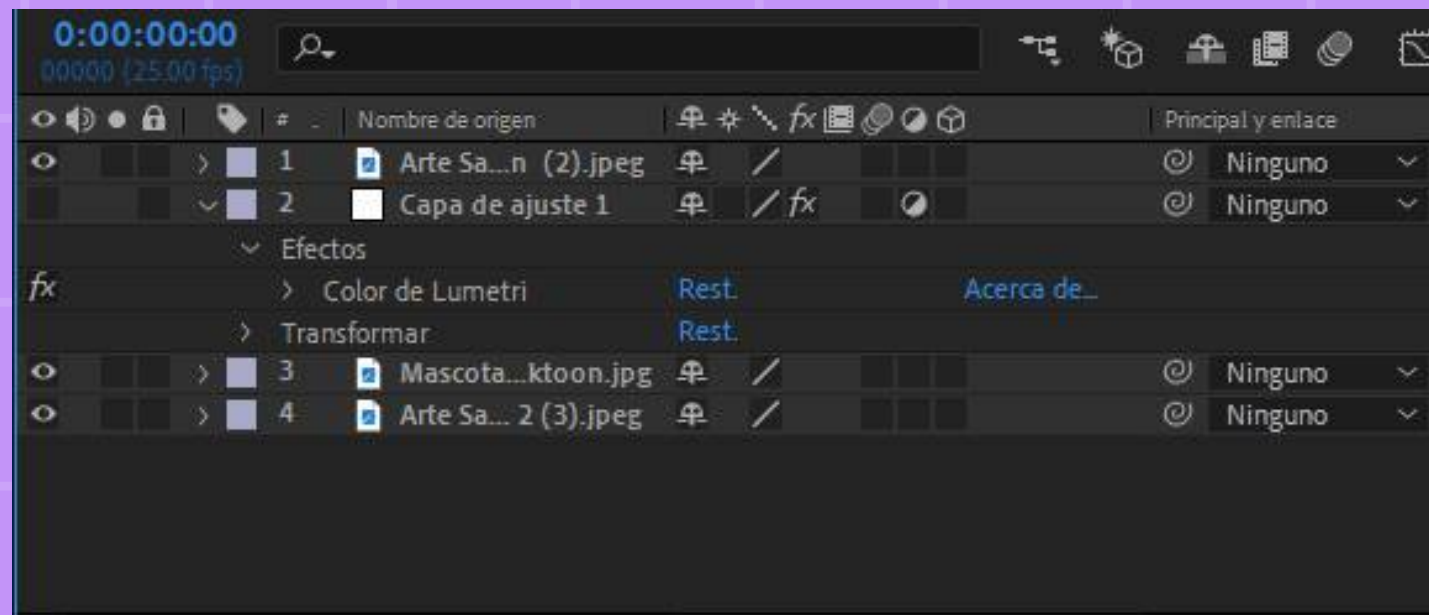


¡ASÍ LUCEN EN EL ÁREA DE TRABAJO CUANDO LOS SELECCIONAS EN LA LÍNEA DE TIEMPO!

- **Cualquier cambio que se aplique en el objeto nulo** (rotación, escala, o posición), **también se aplicará en los elementos emparentados**
- Se pueden **emparentar varios archivos o elementos a un solo objeto nulo**.
- Es recomendado trabajar con objetos nulos si se trabajan con **múltiples capas** ya que **mejora el flujo de trabajo**.

EXTRAS

- Las **capas de ajuste** (*adjustment layer*) son **capas individuales** que pueden **contener efectos**, los cuáles se **aplicarán a todas las capas que estén por debajo de ellas**.
- Se usan para que, al crear un efecto, **no dependa de una capa determinada en caso de querer utilizar dicho efecto en varias capas**.
- **Se comportan igual que otras capas**, por ejemplo: se pueden utilizar los **fotogramas claves** para especificar el tiempo de aparición del efecto y su parámetro específico.



OBSERVA COMO LA CAPA DE AJUSTE SE ENCUENTRA POR ENCIMA DE 2 ARCHIVOS DE IMAGEN (1 Y 3).

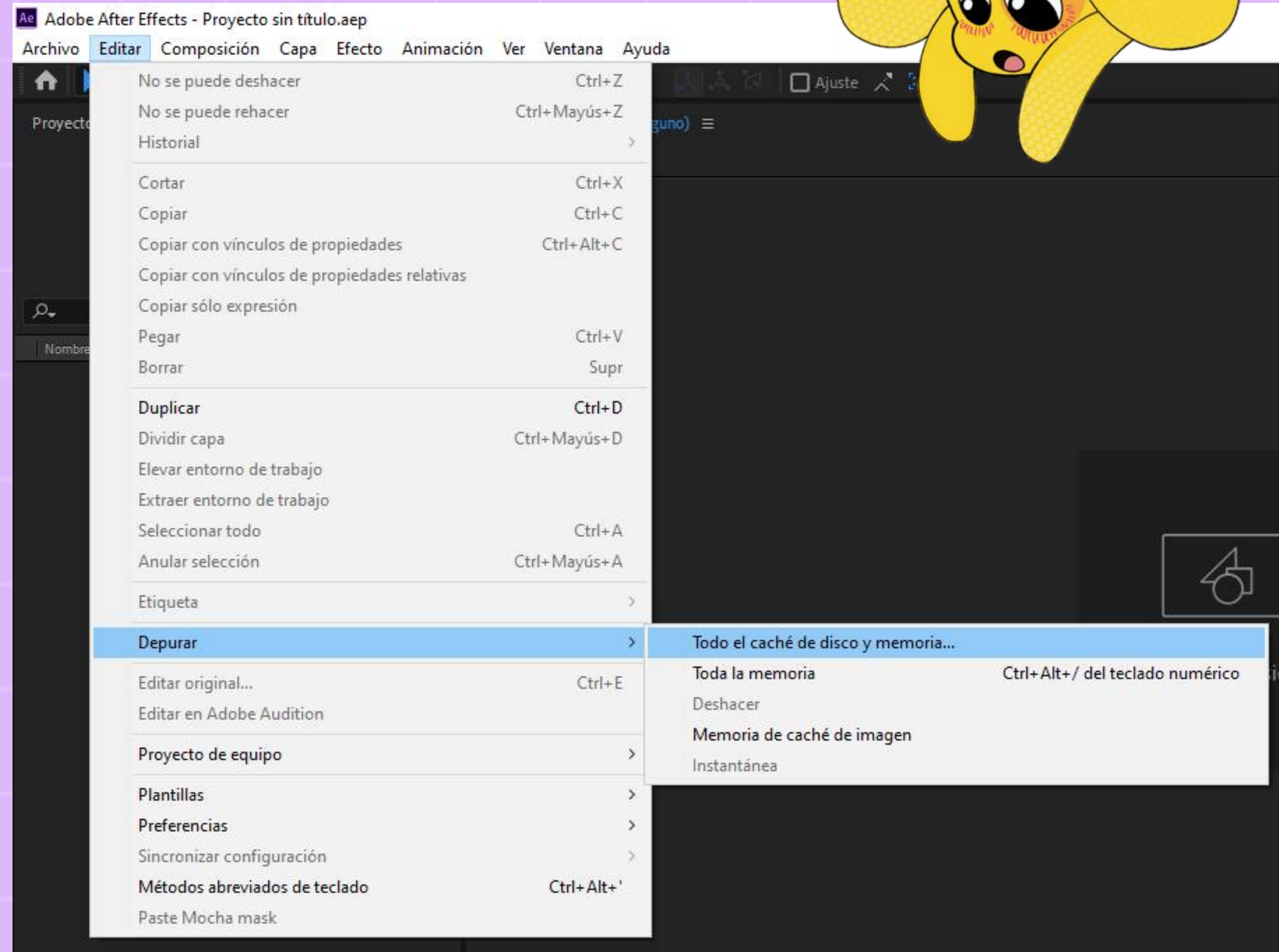
CUANDO SE LE APLICAN PARÁMETROS O MEDIDAS AL EFECTO (EN ESTE CASO, COLOR DE LUMETRI), AFECTAN A LAS IMÁGENES 1 Y 3, MIENTRAS QUE A LA IMAGEN 2 YA QUE NO ESTÁ DEBAJO DE LA CAPA DE AJUSTE.



EXTRAS

¡No olvides purgar/depurar tu After Effects!

- Mientras más datos tengas guardados el caché de disco y memoria del programa, el programa se irá lento o puede sufrir de errores, no te permitirá abrir archivos nuevos, etc.
- **Te recomendamos ir depurando de vez en cuando el programa** para que trabaje con **eficacia**.
- **Para depurar tu After Effects debes de:**
 - **Editar > Purgar/Depurar > Todo el caché de disco y memoria.**





SHORTCUTS

- **Nuevo proyecto:** Ctrl + Alt + N
- **Nueva composición:** Ctrl + N
- **Abrir proyecto:** Ctrl + O
- **Deshacer:** Ctrl + Z
- **Rehacer:** Ctrl + Mayús + Z
- **Depurar toda la memoria:** Ctrl + Alt + / (en el teclado numérico)
- **Abrir o cerrar el panel Proyecto:** Ctrl + 0
- **Abrir o cerrar el panel Cola de procesamiento:** Ctrl + Alt + 0
- **Abrir o cerrar el panel Herramientas:** Ctrl + 1
- **Activar la herramienta Selección:** V
- **Activar la herramienta Mano:** H
- **Activar la herramienta Acercar:** Z
- **Avanzar un fotograma:** Ctrl + Flecha derecha
- **Retroceder un fotograma:** Ctrl + Flecha izquierda
- **Ir al punto de entrada de una capa:** I
- **Ir al punto de salida de una capa:** O
- **Guardar proyecto:** Ctrl + S
- **Guardar como:** Ctrl + Mayús + S
- **Agregar la composición activa o los elementos seleccionados a la cola de procesamiento:** Ctrl + Mayús + / (en el teclado principal)
- **Más shortcuts:** <https://helpx.adobe.com/mx/after-effects/using/keyboard-shortcuts-reference.html>