

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE

1

Kilka słów o książce	1
Wymagania	2
Instalacja programów After Effects, Bridge i Media Encoder	2
Fonty	2
Optymalizacja wydajności	3
Przywracanie ustawień domyślnych	3
Przygotowanie plików z lekcjami	4
Jak korzystać z lekcji	5
Dodatkowe zasoby	6
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe	7

1 ZAPOZNANIE SIĘ Z TOKIEM PRACY

8



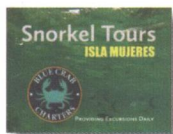
Rozpoczynanie pracy	11
Tworzenie projektu i importowanie materiałów	11
Tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw	15
Dodawanie efektów i zmienianie właściwości warstwy	18
Animowanie kompozycji	22
Podgląd wykonanej pracy	30
Optymalizacja działania programu After Effects	32
Renderowanie i eksportowanie kompozycji	32
Dostosowywanie przestrzeni roboczej	33
Zmienianie jasności interfejsu użytkownika	35
Współpraca w After Effects	36
Dodatkowe źródła informacji o After Effects	36

2 TWORZENIE PROSTEJ ANIMACJI Z UŻYCIEM EFEKTÓW I SZABLONÓW 38



Rozpoczynamy pracę	40
Tworzenie nowej kompozycji	40
Praca z zaimportowanymi warstwami Ilustratora	44
Dodawanie efektów do warstwy	46
Stosowanie szablonu animacji	48
Prekompozycja warstw na użytek animacji	49
Podgląd działania efektów	50
Dodawanie przezroczystości	51
Renderowanie kompozycji	52

3 ANIMOWANIE TEKSTU 56



Rozpoczynamy pracę	58
Warstwy tekstowe	60
Instalowanie fontów z biblioteki Adobe Fonts	60
Tworzenie i formatowanie tekstu punktowego	63
Animowanie za pomocą klatek kluczowych skalowania	65
Korzystanie z szablonu animacji tekstu	67
Animowanie tekstu zaimportowanego z Photoshopa	71
Animowanie odległości między literami	75
Animowanie przezroczystości tekstu	77
Animowanie obrazu zastępującego tekst	77
Animowanie zaimportowanego obrazu	77
Stosowanie grup animatorów tekstu	80
Animowanie położenia warstwy	83
Dodawanie rozmycia ruchu	85

4	WARSTWY KSZTAŁTU	88
	Rozpoczynamy pracę	90
	Tworzenie kompozycji	90
	Tworzenie warstwy kształtu	91
	Tworzenie samoanimującego się kształtu	93
	Powielanie kształtów	95
	Tworzenie własnych kształtów za pomocą narzędzia Pen (pióro)	99
	Ustawianie warstw z użyciem funkcji przyciągania	101
	Animowanie kształtu	103
	Animowanie z użyciem relacji hierarchiczności	107
	Tworzenie powiązań między punktami przy użyciu atrap	111
	Podgląd kompozycji	113
5	ANIMOWANIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNEJ	116
	Rozpoczynamy pracę	118
	Dopasowywanie punktów zaczepienia	121
	Ustanawianie relacji hierarchiczności warstw	123
	Prekomponowanie warstw	125
	Kluczowanie ścieżki ruchu	127
	Animowanie pozostałych elementów	131
	Efekty specjalne	135
	Animowanie warstw prekomponowanych	139
	Animowanie tła	141
	Dodawanie ścieżki dźwiękowej	143
6	ANIMOWANIE WARSTW	146
	Rozpoczynamy pracę	148
	Symulowanie zmian oświetlenia	151
	Powielanie animacji za pomocą narzędzia Pick Whip	153
	Ograniczanie animacji za pomocą maski ścieżki	156
	Animowanie z zastosowaniem efektu Corner Pin	161
	Symulowanie zmierzchu	163
	Wyświetlanie czasów renderowania dla warstw	168
	Zmiana timingu kompozycji	169
	Prekomponowanie warstw	169

7 PRACA Z MASKAMI 180



Maski	182
Rozpoczynamy pracę	182
Tworzenie maski za pomocą pióra	184
Edycja maski	185
Zmiękczenie krawędzi maski	188
Zastępowanie zawartości maski	189
Dodawanie cienia	192
Tworzenie winiety	197

8 ZNIEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW ZA POMOCĄ NARZĘDZI PUPPET 202



Rozpoczynamy pracę	204
Omówienie narzędzi Puppet	209
Dodawanie pinezek położenia	210
Dodawanie pinezek zaawansowanych i wyginania	212
Usztywnianie obszaru	215
Animowanie pozycji pinezek	216
Stosowanie narzędzi Puppet do animowania filmu	217
Nagrywanie animacji	218

9 PĘDZEL ROTOSKOPOWY 222



Kilka słów o rotoskopii	224
Rozpoczynamy pracę	224
Wyznaczanie brzegu segmentacji	226
Dopracowanie maski warstwy	232
Zamrażanie efektów działania narzędzia Roto Brush	234
Modyfikacja tła	236
Dodawanie tekstu animowanego	238
Tworzenie pliku wyjściowego	240

10	USTALANIE KOLORYSTYKI I NASTROJU	244
	Rozpoczynamy pracę	246
	Wykrywanie scen w kompozycji	249
	Poprawianie kolorystyki	250
	Dodawanie efektu kolorowania	253
	Zmiana tła	255
	Korekcja koloru za pomocą funkcji Auto Contrast	259
	Klonowanie obiektu w scenie	259
	Przyciemnianie sceny	263
	Zamrażanie akcji	268
	Dodawanie przejść	272
11	TWORZENIE SZABLONÓW GRAFIKI RUCHOMEJ	276
	Rozpoczynamy pracę	278
	Przygotowanie głównej kompozycji	279
	Animowanie obrazu stanowiącego tło	283
	Konfigurowanie szablonu	284
	Poszerzanie panelu Essential Graphics o dodatkowe kontrolki	285
	Zabezpieczanie fragmentów klipu przed zmianą timingu	289
	Eksportowanie szablonu	290
12	PRACA W TRZECH WYMIARACH	296
	Rozpoczynamy pracę	298
	Tworzenie warstw 3D	299
	Animowanie warstw 3D	304
	Dodawanie światła otaczającego	308
	Prekomponowanie warstw	310
	Tworzenie tekstu 3D	311
	Widoki 3D	314
	Dodawanie kamery	317
	Oświetlanie sceny	320

13 STOSOWANIE EFEKTU 3D CAMERA TRACKER 326



Kilka słów na temat efektu 3D Camera Tracker	327
Rozpoczynamy pracę	328
Analizowanie ruchu w zarejestrowanym materiale	330
Tworzenie płaszczyzny podłoża, kamery i pierwszego tekstu	331
Tworzenie dodatkowych elementów tekstowych	335
Przypinanie obrazu do płaszczyzny za pomocą specjalnej warstwy	338
Porządkowanie kompozycji	341
Dodawanie ostatniego obiektu	342
Tworzenie realistycznych cieni	343
Dodawanie efektu	345
Podgląd kompozycji	346

14 ZAAWANSOWANE TECHNIKI EDYCJI 348



Rozpoczynamy pracę	350
Stabilizowanie ujęć	350
Jednopunktowe śledzenie ruchu	358
Usuwanie obiektów niepożądanych	365
Symulacja ruchów cząsteczek	369
Wykorzystywanie efektu Timewarp do retimingu odtwarzania	381

15 RENDEROWANIE I TWORZENIE PLIKÓW WYJŚCIOWYCH 388



Rozpoczynamy pracę	390
O renderowaniu i produkcji	391
Eksportowanie za pomocą panelu Render Queue	391
Tworzenie szablonów dla modułu Render Queue	395
Renderowanie filmów przy użyciu aplikacji Adobe Media Encoder	396