

Spis treści

WPROWADZENIE	1
Kilka słów o książce	1
Wymagania	2
Instalacja programów After Effects i Bridge	2
Optymalizacja wydajności	2
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
Obszar roboczy programu After Effects	10
Tworzenie projektu i importowanie materiałów	11
Tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw	15
Warstwy	17
Dodawanie efektów i zmienianie właściwości warstwy	18
Animowanie kompozycji	22
Przybornik	25
Kod czasowy i czas trwania	26
Panel Timeline (oś czasu)	27
Podgląd wykonanej pracy	30
Optymalizacja działania programu After Effects	32
Renderowanie i eksportowanie kompozycji	32
Dostosowywanie przestrzeni roboczej	32
Zmienianie jasności interfejsu użytkownika	35
Dodatkowe źródła informacji o After Effects	36
Pytania kontrolne	37
Odpowiedzi	37
2 TWORZENIE PROSTEJ ANIMACJI Z UŻYCIEM EFEKTÓW I SZABLONÓW	38
Rozpoczynamy pracę	40
Importowanie materiałów za pomocą programu Bridge	41
Tworzenie kompozycji	43
Praca z zaimportowanymi warstwami Ilustratora	46
Dodawanie efektów do warstwy	47
Dodawanie efektów i sterowanie nimi	48

Dodawanie szablonu animacji	49
Podgląd działania efektów	52
Dodawanie przezroczystości	53
Renderowanie kompozycji	54
Pytania kontrolne	57
Odpowiedzi	57

3 ANIMOWANIE TEKSTU **58**

Rozpoczynamy pracę	60
Warstwy tekstowe	62
Instalowanie fontów z biblioteki Typekit	63
Tworzenie i formatowanie tekstu punktowego	65
Korzystanie z szablonu animacji tekstu	68
Animowanie za pomocą klitek kluczowych skalowania	71
Animowanie z użyciem relacji dziedziczenia	72
Warstwa-rodzic i warstwa-potomek	74
Animowanie tekstu zaimportowanego z Photoshopa	74
Animowanie odległości między literami	78
Animowanie przezroczystości tekstu	79
Korzystanie z grup animatorów tekstu	80
Grupy animatorów tekstu	81
Animowanie położenia warstwy	83
Synchronizowanie animacji warstw	85
Dodawanie rozmycia ruchu	86
Pytania kontrolne	87
Odpowiedzi	87

4 WARSTWY KSZTAŁTU **88**

Rozpoczynamy pracę	90
Tworzenie kompozycji	91
Tworzenie warstwy kształtu	92
Tworzenie samoanimującego się kształtu	94
Powielanie kształtów	95
Tworzenie własnych kształtów	98
Ustawianie warstw z użyciem funkcji przyciągania	99
Animowanie kształtu	102
Tworzenie atrap na podstawie istniejących ścieżek	106
Podgląd kompozycji	111
Animowanie warstw zgodnie z dźwiękami	112
Pytania kontrolne	113
Odpowiedzi	113

5 ANIMOWANIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNEJ **114**

Rozpoczynamy pracę	116
Korzystanie z bibliotek Creative Cloud w programie After Effects	117

Dopasowywanie punktów zaczepienia	119
Ustanawianie relacji podporządkowania między warstwami	121
Prekomponowanie warstw	123
Kluczowanie ścieżki ruchu	125
Animowanie pozostałych elementów	129
Efekty specjalne	133
Warstwy jednolitego koloru	134
Animowanie warstw prekomponowanych	136
Animowanie tła	139
Dodawanie ścieżki dźwiękowej	141
Obsługiwane formaty plików dźwiękowych	141
Edycja plików audio w programie Adobe Audition	142
Pytania kontrolne	143
Odpowiedzi	143
6 ANIMOWANIE WARSTW	144
Rozpoczynamy pracę	146
Przygotowywanie warstwowych plików Photoshopa	148
Style warstw w Photoshopie	149
Symulowanie zmian oświetlenia	150
Wyrażenia	152
Powielanie animacji za pomocą narzędzia Pick Whip	152
Animowanie ruchu elementów pejzażu	154
Prekomponowanie i maskowanie warstw	158
Maski ścieżek oraz maski ruchome	159
Animowanie cieni	162
Dodawanie efektu Lens Flare	164
Animowanie zegara	166
Renderowanie animacji	167
Remapping czasu kompozycji	168
Pytania kontrolne	175
Odpowiedzi	175
7 PRACA Z MASKAMI	176
Rozpoczynamy pracę	178
Tworzenie maski za pomocą pióra	180
Edycja maski	180
Tryby masek	183
Tworzenie maski Béziera	184
Zmiękczenie krawędzi maski	185
Zastępowanie zawartości maski	185
Przybliżanie i przesuwanie widoku metodą dotykową	186
Dodawanie odbić	188
Tworzenie winiety	192
Stosowanie narzędzi Rectangle i Ellipse	194

Ustalanie zależności czasowych	194
Wskazówki dotyczące tworzenia masek	195
Przycinanie zakresu roboczego	196
Pytania kontrolne	197
Odpowiedzi	197

8 ZNIEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW ZA POMOCĄ NARZĘDZI

PUPPET	198
Rozpoczynamy pracę	200
Omówienie narzędzi Puppet	205
Dodawanie pinezek deformacyjnych	206
Definiowanie obszarów nakładania	209
Usztywnianie obszaru	209
Ściskanie i rozciąganie	210
Animowanie pozycji pinezek	210
Nagrywanie animacji	212
Zadanie dodatkowe	214
Pytania kontrolne	215
Odpowiedzi	215

9 PĘDZEL ROTOSKOPOWY

Kilka słów o rotoskopii	218
Rozpoczynamy pracę	218
Wyznaczanie brzegu segmentacji	220
Używanie programów Premiere Pro i After Effects	222
Dopracowanie maski warstwy	226
Efekty Refine Soft Matte i Refine Hard Matte	227
Zamrażanie efektów działania narzędzia Roto Brush	228
Modyfikacja tła	229
Dodawanie animowanego tekstu	231
Tworzenie pliku wyjściowego	234
Zadanie dodatkowe	235
Pytania kontrolne	237
Odpowiedzi	237

10 KOREKCJA KOLORÓW

Rozpoczynamy pracę	240
Podgląd projektu na monitorze wideo	242
Ustawianie balansu kolorów	243
Korekcja kolorów za pomocą efektu Color Finesse 3	246
Zmiana tła	250
Korekcja koloru chmur	254
Śledzenie ruchu chmur	255
Wymiana nieba w drugim klipie	257
Gradacja kolorów	261

Zadanie dodatkowe	265
Pytania kontrolne	267
Odpowiedzi	267
11 TWORZENIE SZABLONÓW GRAFIKI RUCHOMEJ	268
Rozpoczynamy pracę	270
Przygotowanie głównej kompozycji	270
Konfigurowanie szablonu	275
Tworzenie suwaka obrazu	275
Przytłumianie obrazu tła	279
Poszerzanie zawartości panelu Essential Graphics o właściwości tekstu	280
Eksportowanie szablonu	284
Zadanie dodatkowe	286
Pytania kontrolne	287
Odpowiedzi	287
12 PRACA W TRZECH WYMIARACH	288
Rozpoczynamy pracę	290
Tworzenie tekstu 3D	291
Importowanie tła	294
Wstawianie źródeł światła	295
Dodawanie kamery	299
Wytłaczanie tekstu	301
Praca z aplikacją Cinema 4D Lite	303
Modyfikowanie warstwy C4D w programie After Effects	310
Wykańczanie projektu	311
Zapisywanie wielu ujęć w aplikacji Cinema 4D	312
Pytania kontrolne	313
Odpowiedzi	313
13 ANALIZATOR RUCHÓW KAMERY	314
Kilka słów na temat efektu 3D Camera Tracker	316
Rozpoczynamy pracę	316
Likwidowanie zniekształceń wywołanych efektem rolling shutter	318
Analizowanie ruchu w zarejestrowanym materiale	319
Tworzenie płaszczyzny podłoża, kamery i pierwszego tekstu	320
Tworzenie realistycznych cieni	324
Tworzenie dodatkowych elementów tekstowych	327
Przypinanie warstwy do płaszczyzny za pomocą obiektu zerowego	329
Animowanie elementów tekstowych	331
Dopasowywanie głębi ostrości	333
Podgląd kompozycji	334
Pytania kontrolne	335
Odpowiedzi	335

14 ZAAWANSOWANE TECHNIKI EDYCJI	336
Rozpoczynamy pracę	338
Stabilizowanie ujęć	338
Skalowanie dwusześciennie	339
Ustawienia efektu Warp Stabilizer VFX	341
Jednopunktowe śledzenie ruchu	343
Przesuwanie i skalowanie punktów śledzenia	347
Dryfowanie punktu śledzenia	348
Śledzenie wielopunktowe	349
mocha dla After Effects	353
Symulacja ruchów cząsteczek	354
Właściwości efektu Particie Systems II	356
Obrazy o rozszerzonym zakresie tonalnym (HDR)	363
Wykorzystywanie efektu Timewarp do retimingu odtwarzania	364
Pytania kontrolne	369
Odpowiedzi	369
15 RENDEROWANIE I TWORZENIE PLIKÓW WYJŚCIOWYCH	370
Rozpoczynamy pracę	372
Tworzenie szablonów renderingu	373
Kompresja	377
Eksportowanie za pomocą panelu Render Queue	378
Przygotowywanie filmów dla urządzeń przenośnych	380
Renderowanie filmów przy użyciu aplikacji Adobe Media Encoder	380
Dostosowanie filmu do potrzeb telewizyjnych	385
Pytania kontrolne	387
Odpowiedzi	387
DODATEK. OGÓLNE SKRÓTY KLAWISZOWE	388
DODATEK. MODYFIKOWANIE SKRÓTÓW KLAWISZOWYCH	389
SKOROWIDZ	391