

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή

1



Πληροφορίες για αυτό το βιβλίο.....	1
Προαπαιτούμενα.....	1
Εγκατάσταση του After Effects.....	2
Βελτιστοποίηση της απόδοσης.....	2
Επαναφορά των προεπιλεγμένων προτιμήσεων.....	2
Αντιγραφή των αρχείων των μαθημάτων.....	3
Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτά τα μαθήματα.....	4
Πρόσθετοι πόροι.....	4
Πιστοποιήσεις της Adobe.....	6

1 Γνωριμία με τις Ροές Εργασίας

8



Εισαγωγή.....	10
Δημιουργία ενός έργου και εισαγωγή υλικού.....	10
Δημιουργία μίας σύνθεσης και τακτοποίηση επιπέδων.....	15
Προσθήκη εφέ και τροποποίηση των ιδιοτήτων ενός επιπέδου.....	18
Προσδίδοντας κίνηση στη σύνθεση.....	24
Προεπισκόπηση της δουλειάς σας.....	31
Βελτιστοποίηση της απόδοσης στο After Effects.....	34
Απόδοση και εξαγωγή της σύνθεσής σας.....	34
Προσαρμογή χώρων εργασίας.....	34
Έλεγχος της φωτεινότητας του περιβάλλοντος χρήση.....	36
Εύρεση βοήθειας για τον τρόπο χρήσης του After Effects.....	36
Έλεγχος για ενημερώσεις.....	37



2 Δημιουργία μίας Απλής Κίνησης Χρησιμοποιώντας Εφέ και Preset

40



Εισαγωγή.....	42
Εισαγωγή του υλικού χρησιμοποιώντας το Adobe Bridge.....	43
Δημιουργία μίας νέας σύνθεσης.....	45



Εργαζόμενοι με εισαγόμενα επίπεδα από το Illustrator.....	47
Εφαρμογή εφέ σε ένα επίπεδο	50
Εφαρμογή μίας έτοιμης κίνησης.....	51
Προεπισκόπηση των εφέ.....	54
Προσθήκη διαφάνειας.....	54
Απόδοση της σύνθεσης	55
3 Απόδοση Κίνησης σε Κείμενο	60
 Εισαγωγή	62
Τα επίπεδα κειμένου	64
Δημιουργία και μορφοποίηση κειμένου σημείου	64
Χρησιμοποιώντας μία έτοιμη κίνηση κειμένου	67
Δημιουργία κίνησης με καρτέ-κλειδιά κλιμάκωσης	70
Δημιουργία κίνησης με χρήση γονικών σχέσεων	71
Δημιουργία κίνησης σε κείμενο που έχει εισαχθεί από το Photoshop	73
Δημιουργία κίνησης σε κείμενο χρησιμοποιώντας μία έτοιμη διαδρομή κίνησης.....	77
Δημιουργία κίνησης στην απόσταση του κειμένου.....	79
Δημιουργία κίνησης στην αδιαφάνεια του κειμένου.....	81
Χρήση μίας ομάδας δημιουργίας κίνησης κειμένου	82
Καθάρισμα της διαδρομής της κίνησης	85
Δημιουργία κίνησης σε ένα επίπεδο χωρίς κείμενο κατά μήκος μίας διαδρομής κίνησης.....	87
Προσθήκη θαμπάδας στην κίνηση	89
4 Εργασία με Επίπεδα Σχημάτων	92
 Εισαγωγή	94
Προσθήκη ενός επιπέδου σχήματος	96
Δημιουργία προσαρμοσμένων σχημάτων.....	98
Δημιουργία αστεριών	104
Ενσωμάτωση επιπέδων βίντεο και ήχου	108
Εφαρμογή ενός εφέ Cartoon	109
Προσθήκη μίας γραμμής τίτλου.....	111
Χρήση της λειτουργίας Brainstorm για πειραματισμό	114

5 Δημιουργία Κίνησης για μία Παρουσίαση Πολυμέσων 118

Εισαγωγή	120
Κάνοντας κινούμενη τη σκηνή χρησιμοποιώντας γονικές σχέσεις	121
Ρύθμιση ενός σημείου-κόμβου	125
Καλύπτοντας με μάσκα ένα βίντεο χρησιμοποιώντας διανυσματικά σχήματα	126
Δημιουργία καρέ-κλειδιών σε μία διαδρομή με κίνηση	130
Κάνοντας κινούμενα πρόσθετα στοιχεία	133
Εφαρμογή ενός εφέ	137
Δημιουργία μίας κινούμενης παρουσίασης διαφανειών	140
Προσθήκη ενός ήχου	145
Μεγέθυνση για μία τελευταία προσεκτική εξέταση	147

6 Δημιουργία Κινούμενων Επιπέδων 150

Εισαγωγή	152
Προσομοίωση φωτισμού που μεταβάλλεται	156
Αντιγραφή μίας κίνησης χρησιμοποιώντας το pick whip	158
Προσδίδοντας κίνηση στο τοπίο	160
Ρύθμιση των επιπέδων και δημιουργία ενός matte track	164
Προσδίδοντας κίνηση στις σκιές	168
Προσθήκη ενός εφέ αναλαμπής σε φακό	170
Προσδίδοντας κίνηση στο ρολόι	172
Αλλάζοντας την ροή του χρονισμού της σύνθεσης	174

7 Εργασίες με Μάσκες 182

Τι είναι οι μάσκες	184
Εισαγωγή	184
Δημιουργία μίας μάσκας με το εργαλείο Pen	187
Επεξεργασία μίας μάσκας	188
Φλουτάρισμα των άκρων μίας μάσκας	192
Αντικατάσταση των περιεχομένων της μάσκας	193
Προσθήκη μίας αντανάκλασης	195
Δημιουργία μίας φωτογραφίας με εξασθένηση στις άκρες	200
Ρύθμιση του χρώματος	202

8 Παραμόρφωση Αντικειμένων με τα Εργαλεία Puppet 206



Εισαγωγή	208
Τα εργαλεία Puppet	212
Προσθήκη καρφίτσών παραμόρφωσης.....	212
Ορισμός περιοχών επικάλυψης.....	214
Κάνοντας άκαμπτη μία περιοχή.....	215
Κάνοντας κινούμενες τις θέσεις μίας καρφίτσας.....	216
Καταγραφή μίας κίνησης.....	220

9 Διόρθωση Χρωμάτων 224



Εισαγωγή	226
Ρύθμιση της ισορροπίας των χρωμάτων.....	229
Αντικατάσταση του φόντου.....	231
Αφαίρεση ανεπιθύμητων στοιχείων.....	236
Διόρθωση ενός εύρους χρωμάτων.....	238
Κάνοντας πιο ζεστά τα χρώματα με το εφέ Photo Filter.....	240

10 Δημιουργία Τρισδιάστατων Αντικειμένων 244






Εισαγωγή	246
Δημιουργία ενός τρισδιάστατου αντικειμένου.....	248
Εργαζόμενοι με ένα μηδενικό αντικείμενο.....	259
Εργαζόμενοι με τρισδιάστατο κείμενο.....	260
Δημιουργία ενός φόντου για τρισδιάστατη κίνηση.....	267
Ένθεση μίας τρισδιάστατης σύνθεσης.....	268
Προσθήκη μίας κάμερας.....	269
Ολοκλήρωση της σκηνής.....	272

11 Χρήση Τρισδιάστατων Λειτουργιών 276



Εισαγωγή	278
Προσδίδοντας κίνηση σε τρισδιάστατα αντικείμενα.....	279
Προσθήκη αντανάκλασεων σε τρισδιάστατα αντικείμενα.....	280
Προσδίδοντας κίνηση σε μία κάμερα.....	282
Ρύθμιση του χρονισμού του επιπέδου.....	283
Χρήση τρισδιάστατων φώτων.....	284
Προσθήκη εφέ.....	288
Προσθήκη θαμπάδας στην κίνηση.....	292
Προεπισκόπηση ολόκληρης της κίνησης.....	293

12	Εργασία με το εφέ 3D Camera Tracker	296
	Τι είναι το εφέ 3D Camera Tracker	298
	Εισαγωγή	298
	Παρακολούθηση του υλικού	301
	Δημιουργία μίας κάμερας και του αρχικού κειμένου	302
	Δημιουργία ρεαλιστικών σκιών	305
	Προσθήκη φυσικού φωτός	307
	Δημιουργία πρόσθετων στοιχείων κειμένου	307
	Κλείδωμα ενός επιπέδου σε ένα επίπεδο με μηδενικό αντικείμενο	310
	Προσδίδοντας κίνηση στο κείμενο	312
	Ρύθμιση του βάθους πεδίου της κάμερας	315
	Απόδοση της σύνθεσης	316
13	Προχωρημένες Τεχνικές Επεξεργασίας	318
	Εισαγωγή	320
	Χρήση του εργαλείου Warp Stabilizer	320
	Χρήση παρακολούθησης κίνησης ενός σημείου	325
	Χρήση παρακολούθησης πολλαπλών σημείων	331
	Δημιουργία μίας προσομοίωσης σωματιδίων	336
	Εφαρμογή του εφέ Timewarp για αλλαγή του χρονισμού της αναπαραγωγής	346
14	Απόδοση και Έξοδος	352
	Εισαγωγή	354
	Δημιουργία προτύπων για την διαδικασία απόδοσης	355
	Δημιουργία προτύπων για λειτουργικές μονάδες εξόδου	359
	Έξοδος σε διαφορετικά μέσα	363
	Παράρτημα	375
	Ευρετήριο	376