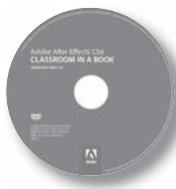




ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή



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



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 χρήστη	36
Εύρεση βοήθειας για τον τρόπο χρήσης του After Effects.....	36
Έλεγχος για ενημερώσεις	37

2 Δημιουργία μίας Απλής Κίνησης Χρησιμοποιώντας Εφέ και Preset



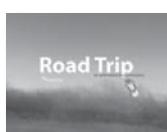
Εισαγωγή	42
Εισαγωγή του υλικού χρησιμοποιώντας το Adobe Bridge	43
Δημιουργία μίας νέας σύνθεσης	45





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 καρέ-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 αυτανάκλασης	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 καρφιτσών 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 αντανακλάσεων 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**