

애프터 이펙트 CC 2019 무작정 따라하기

초판 발행 · 2019년 4월 15일

지은이 · 신의철

발행인 · 이종원

발행처 · (주)도서출판 길벗

출판사 등록일 · 1990년 12월 24일

주소 · 서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)

대표전화 · 02)332-0931 | 팩스 · 02)322-0586

홈페이지 · www.gilbut.co.kr | 이메일 · gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 · 최근혜(kookoo1223@gilbut.co.kr) | 표지 디자인 · 배진웅 | 내지 디자인 · 앤미디어

제작 · 이준호, 손일순, 이진혁 | 웹마케팅 · 차명환, 지하영 | 영업마케팅 · 임태호, 전선하 | 영업관리 · 김명자 | 독자지원 · 송혜란, 정은주

기획 및 편집 진행 · 앤미디어(master@nmediabook.com) | 전산편집 · 앤미디어

CTP 출력 및 인쇄 · 교보피앤비 | 제본 · 경문제책

- 잘못된 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
- 이 책에 실린 모든 내용, 디자인, 이미지, 편집 구성의 저작권은 (주)도서출판 길벗과 지은이에게 있습니다.
허락 없이 복제하거나 다른 매체에 옮겨 실을 수 없습니다.

ISBN 979-11-6050-761-4 03000

(길벗 도서번호 007057)

값 25,000원

독자의 1초까지 아껴주는 정성 길벗출판사

(주)도서출판 길벗 | IT실용, IT/일반 수험서, 경제경영, 취미실용, 인문교양(더퀘스트) www.gilbut.co.kr

길벗이저북 | 여학단행본, 여학수험서 www.gilbut.co.kr

길벗스쿨 | 국어학습, 수학학습, 어린이교양, 주니어 어학학습, 교과서 www.gilbutschool.co.kr

페이스북 · www.facebook.com/gilbutzigy | 네이버 포스트 · post.naver.com/gilbutzigy

목차

0

Part 시작하기 전에

New

애프터 이펙트 CC 2019의 새로운 기능

우선순위 TOP

실무 중요도에 따라 TOP 01~20까지 표시

혼자 해 보기

애프터 이펙트 실력 체크

기능

꼭 알아야 할 필수 기능

머리말	003
이 책의 구성	004
우선순위 TOP 20	006
학습 계획	007
핵심 키워드	008
신속! 애프터 이펙트 문제 해결	010
학습 방법 & 작업 흐름 체크	012

01 애프터 이펙트를 학습하기 전에 미리 알아 두기	024
1 광고에서부터 모바일까지 최적화된 작업 화면 세팅이 가능한가?	024
2 모션 그래픽과 영상 편집의 차이점은 무엇인가?	025
3 모션 그래픽의 실무 제작 프로세스는 어떠한가?	026
4 모션 그래픽 실무에서 애프터 이펙트의 작업 과정은 어떠한가?	027
5 혼자서 어떻게 애프터 이펙트를 무작정 따라할 수 있을까?	027
6 모션 그래픽에서 컬러 감각은 어떻게 키울까?	029
7 모션 그래픽에서 타이포그래피를 잘 사용하려면 어떻게 해야 할까?	030
8 수많은 영상, 그래픽 소스 파일은 어떻게 관리할까?	030
9 디자인 소스 & 글꼴 & 서드파티 플러그인은 어디서 구할까?	031
10 영상을 렌더링할 때 최적의 방법은 무엇인가?	032
11 다양한 서드파티 플러그인은 어떤 경우에 사용할까?	032
12 모션 그래픽, 영상 시장은 어떤 방향으로 나아갈까?	033
13 애프터 이펙트와 함께 공부하면 도움이 되는 것은 무엇일까?	033
02 애프터 이펙트 설치하기 우선순위 TOP 15	034
1 애프터 이펙트 최신 버전(CC 2019) 설치하기 New	034
2 애프터 이펙트 이전 버전(CC) 설치하기	036
3 애프터 이펙트 이전 버전(CS) 설치하기	037
03 애프터 이펙트 설치 Q&A	038
1 애프터 이펙트 버전 문제	038
2 애프터 이펙트 설치 전 문제	038
3 애프터 이펙트 설치 중 문제	039
4 애프터 이펙트 설치 후 실행 문제	039
04 애프터 이펙트 버전별 모습과 변화 New	040

1

Part

애프터 이펙트 CC
2019 시작하기

01 애프터 이펙트는 어떻게 생겼을까? → 작업 화면 / 패널	044
기능 1 애프터 이펙트의 작업 화면과 패널 살펴보기 New	044
기능 2 메뉴 살펴보기 New	046
기능 3 Tools 패널의 도구 살펴보기	049
기능 4 작업 환경 설정하기	052
기능 5 주요 패널 살펴보기	053
02 애프터 이펙트 시작하기 → 프로젝트 / 컴포지션	055
기능 1 애프터 이펙트의 기본, 프로젝트와 컴포지션 알아보기	055
2 작업의 시작, 컴포지션 만들기	056
3 작업 중 컴포지션 수정하기	057
03 파일 불러오고 관리하기 → Project 패널	058
기능 1 소스 파일을 관리하는 Project 패널 알아보기	058
기능 2 Project 패널에서 파일 불러오기	061
기능 3 다양한 방법으로 포토샵(PSD) 파일 불러오기	063
4 포토샵(PSD) 파일 불러오기	065
기능 5 시퀀스 영상 파일 알아보기	067
6 시퀀스 영상 파일 불러오기 1	068
7 시퀀스 영상 파일 불러오기 2	069
8 영상 파일을 이용하여 컴포지션 작업 환경 만들기	070
04 모션 그래픽 디자인하기 → Composition 패널	072
기능 1 Composition 패널 살펴보기	072
기능 2 Layer 패널과 Footage 패널 이용하기	082
기능 3 Composition 패널이 안 보일 때 표시하기	083
05 움직임 만들기 → Timeline 패널	085
기능 1 Timeline 패널 살펴보기	085
기능 2 타임라인의 항목 확장, 축소하기	089
기능 3 각 항목의 추가, 이동, 숨기기	091
기능 4 타임라인 확대, 축소하기	093
5 레이어 이동하기	095
6 레이어 시간 지정하기(나누기, 삭제하기)	098
7 작업 영역 지정하고 램 프리뷰 진행하기	102
기능 8 타임코드를 이용하여 시간 이동하기	103
혼자 해 보기 프로젝트 설정하고 스톱모션 만들기	105

2

Part 모션 디자인하기

01 움직임을 위한 기본 도구 익히기 → 선택 · 확대 / 축소 · 손 도구	108
기능 1 레이어, 화면 선택 및 이동과 확대/축소하기	108
2 간편하게 레이어 선택하기	110
3 손 도구를 이용해서 작업 화면 이동하기	113
4 확대/축소 도구를 이용해서 화면 조정하기	114
02 키프레임 애니메이션 익히기 → 키프레임 / Transform 속성	115
기능 1 키프레임 애니메이션 이해하기	115
기능 2 Transform 속성의 구성 요소 알아보기	117
3 위치(Position) 이동하기	117
4 크기(Scale) 조절하기	121
5 회전(Rotation)하기	122
6 불투명도(Opacity) 적용하기	124
7 레이어에서 불필요한 속성 숨기기	126
기능 8 빠른 작업을 위한 레이어의 Transform 속성 단축키 알아보기	128
9 다양한 속성을 적용한 애니메이션 만들기	130
03 기본 애니메이션 만들기 → 모션 스케치 / 패스 / 위글러 / 익스프레션 / 모션 블러	133
기능 1 모션 스케치 이해하기	133
2 모션 스케치를 이용하여 드래그하는 대로 움직임 만들기	135
기능 3 패스를 이용하여 마스크 적용하기	137
4 패스 형태대로 움직임 만들기	138
기능 5 위글러(Wiggler)를 이용하여 흔들기	141
6 위글러를 이용하여 흔들리는 애니메이션 만들기	143
7 회전 기능이 추가된 퍼핏 핀 도구 이용하기 New	145
기능 8 익스프레션(Expression)으로 움직임 만들기	148
9 Parent 기능을 적용하여 레이어에 움직임 만들기	149
기능 10 모션 블러 설정하기 우선순위 TOP 18	151
11 빠른 움직임과 함께 모션 블러 적용하기	154
12 Auto-Orient로 위치에 따라 방향 바꾸기	156
13 Convert Audio to Keyframes로 음악 싱크 적용하기	159
04 속도 변화에 따른 움직임 만들기 → Easy Ease In · Out / Graph Editor	162
기능 1 Easy Ease In, Out 기능으로 속도 조절하기 우선순위 TOP 02	162
2 Easy Ease와 In/Out으로 속도 변화 만들기	164
기능 3 Composition 패널에서 프레임, 키프레임의 변화 살펴보기	167
기능 4 Temporal/Spatial Interpolation 이해하기	169
5 Spatial Interpolation을 이용하여 동선에 변화 만들기	172
기능 6 그래프 에디터 알아보기 우선순위 TOP 01	177
7 자연스럽게 움직임 연결하기	184
8 공처럼 튕기기	189
혼자 해 보기 움직임을 속성과 속도 변화 만들기	195

3

Part

마스크와 매트, 블렌딩 모드 활용하기

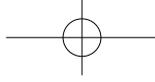
01 마스크 알아보기 → Path / Mask	198
기능 1 패스와 마스크 이해하기	198
2 마스크 도구로 마스크 만들기 우선순위 TOP 10	201
3 패스 도구를 이용해서 마스크 만들기	204
기능 4 마스크 모드 살펴보기	208
기능 5 Masks 속성 살펴보기	211
6 마스크 애니메이션 만들기	214
7 마스크 페더로 부드러운 부분 마스크 적용하기	218
8 Create Null From Path를 이용하여 쉽게 마스크 제어하기	221
02 매트 알아보기 → 알파(반전) 매트 / 루마(반전) 매트	223
기능 1 알파 매트와 알파 반전 매트 알아보기	223
2 알파 매트와 알파 반전 매트 적용하기	225
기능 3 루마 매트와 루마 반전 매트 알아보기	228
4 루마 매트와 루마 반전 매트 적용하기	229
03 블렌딩 모드 알아보기 → Blending Mode 우선순위 TOP 16	234
기능 1 블렌딩 모드 이해하기	234
기능 2 어둡게 나타내기	235
기능 3 밝게 나타내기	236
기능 4 색 대비를 크게 만들기	237
기능 5 색 반전하기	238
기능 6 중첩 효과 적용하기	239
기능 7 색상, 명도, 채도 이용하기	239
기능 8 매트 기능으로 중첩하기	240
기능 9 마스크 영역 설정하기	241
혼자 해 보기 마스크, 블렌딩 모드 적용하기	243

4

Part

이펙트 적용하기

01 기본 이펙트 알아보기	246
기능 1 3D Channel 이펙트 이해하기	246
2 Fog 3D 이펙트로 안개 효과 만들기	249
3 Depth of Field 이펙트로 심도 효과 만들기	252
기능 4 Blur & Sharpen 이펙트 이해하기	253
5 Gaussian Blur 이펙트로 흐림 효과 만들기	254
6 Mocha AE CC 트래킹(추적) 실행하기 New	256
기능 7 Channel 이펙트 이해하기	265
8 Invert 이펙트를 이용하여 색상 변경하기	266
기능 9 Color Correction 이펙트 이해하기	268



5

Part

컴포지션과 레이어 알아보기

10 Hue/Saturation 이펙트로 색상과 채도 조정하기	270
기능 11 Distort 이펙트 이해하기	272
12 보정 레이어를 Mirror 이펙트로 반전하기	274
기능 13 Generate 이펙트 이해하기	277
14 4-Color Gradient 이펙트로 자연스러운 그라데이션 만들기	279
15 Keylight(1,2) 이펙트로 그린스크린 작업하기 우선순위 TOP 11	282
기능 16 Noise & Grain 이펙트 이해하기 우선순위 TOP 17	287
17 Add Grain 이펙트를 이용하여 빈티지 효과 만들기	290
기능 18 Perspective 이펙트 이해하기	293
19 Drop Shadow 이펙트로 그림자 만들기	294
기능 20 Stylize 이펙트 이해하기	297
21 Burn Film 이펙트로 불타면서 전환되는 효과 만들기	300
22 Numbers와 Timecode 이펙트로 숫자와 시간 표시하기	303
23 Echo 이펙트로 잔상 효과 만들기	308
기능 24 Transition 이펙트 이해하기	310
25 CC Scale Wipe 이펙트를 이용하여 장면 전환하기	312
26 CC Glass Wipe 이펙트를 이용하여 장면 전환하기	315
혼자 해 보기 비와 눈이 내리는 이펙트 적용하기	317

01 컴포지션 만들고 이동하기 → Pre-Comp / Flow-Chart / Mini Flow Chart	320
1 컴포지션 안에 컴포지션 만들기 우선순위 TOP 12	320
2 Pre-Comp 기능으로 컴포지션 안에 컴포지션 만들기	323
3 플로우차트를 이용해서 컴포지션 이동하기	326
4 미니 플로우차트를 이용하여 컴포지션 이동하기	329
02 텍스트 레이어 알아보기	
→ Character · Paragraph 패널 / Animate / Selector	331
1 텍스트 레이어 만들기	331
기능 2 Character 패널에서 텍스트 설정하기	333
기능 3 Paragraph 패널에서 문장 설정하기	336
4 Source Text를 이용하여 애니메이션 만들기	340
5 패스를 따라 흐르는 텍스트 애니메이션 만들기	343
기능 6 Animate 속성 살펴보기	346
기능 7 Selector 속성 살펴보기	347
8 Animate와 Range 속성을 이용해 애니메이션 만들기 우선순위 TOP 19	349
03 셰이프 레이어 알아보기	
→ 면과 선 / Dash / Add / Repeater / Trim Pathes 우선순위 TOP 20	353
기능 1 셰이프 레이어의 면과 선 설정하기	353
2 셰이프 레이어 만들기	354
기능 3 셰이프 레이어를 만드는 또 다른 방법 알아보기	357

6

Part

3D 모션 그래픽
제작하기

기능 4	셰이프 레이어의 속성 알아보기	358
	5 Dashes를 이용하여 점선 만들기	359
	6 선 끝을 둥글게 만들기	360
기능 7	셰이프 레이어의 Add 기능 알아보기	361
	8 Repeater 속성을 이용하여 셰이프 레이어 복제하기	365
	9 Trim Paths 기능으로 선 조절하기	367
	10 데이터 불러와서 활용하기	370
혼자 해 보기	무작위로 달라지는 텍스트 애니메이션과 원형 셰이프 레이어 만들기	377
01	3D 레이어 알아보기 → 3D · Select View Layout / Camera Setting / Light	380
기능 1	3D 레이어 알아보기	380
	2 3D 레이어 만들기 우선순위 TOP 03	381
기능 3	3D 뷰 지정하기	382
기능 4	레이아웃 뷰 지정하기	384
	5 3D 레이어 레이아웃 배열하기	386
	6 3D 카메라 애니메이션 만들기	389
기능 7	Camera Settings 설정하기 우선순위 TOP 13	398
	8 3D Light를 활용하여 빛의 움직임 만들기 우선순위 TOP 14	400
	9 Light 그림자 만들기	404
기능 10	Light Options 속성 살펴보기	408
	11 사진으로 3D 공간 만들기	410
	12 Null Object 레이어를 이용하여 카메라 제어하기	419
	13 Geometry Options로 곡면 레이어 만들기	425
	14 Geometry Options로 3D 텍스트 만들기	428
02	3D 움직임 만들기 → CC 이펙트 / 3D Camera Tracking / C4D	430
	1 CC Environment 이펙트로 3D 배경 만들기	430
	2 CC Ball Action 이펙트로 3차원 공간 연출하기	435
	3 3D Camera Tracking으로 카메라 추적하기	439
	4 C4D 파일 불러오기 우선순위 TOP 05	445
	5 C4D 환경의 3D 개체 위치 데이터 추적하기	449
	6 3D 개체 중심의 카메라 애니메이션 만들기	452
혼자 해 보기	3D 레이어로 3차원 공간 만들기	455

7

Part

서드파티 플러그인과 스크립트 알아보기

01 서드파티 플러그인 이해하기 → AE Pixel Sorter / Stardust	458
기능 1 서드파티 플러그인 알아보기	458
기능 2 AE Pixel Sorter 이펙트 알아보기	461
3 AE Pixel Sorter 이펙트를 이용하여 시각 효과 만들기	463
4 Stardust 이펙트 알아보기 우선순위 TOP 06	466
5 Stardust 이펙트 적용하기	467
6 Stardust Preset으로 파티클 만들기	470
7 노드를 추가하여 Stardust 파티클 완성하기	478
02 스크립트 작업하기 → JSX / Motion 2 / ft-Toolbar 2 우선순위 TOP 07	481
기능 1 스크립트(JSX) 알아보기	481
기능 2 Motion 2를 이용하여 쉽게 움직임 만들기	483
3 ft-Toolbar2를 이용하여 단축 아이콘 만들기	486

8

Part

렌더링 작업하기

01 렌더링하여 작업 마무리하기 → Render Queue / Media Encoder	490
기능 1 Render Queue 알아보기	490
2 영상을 이미지로 저장하기	492
3 영상 파일로 저장하기	495
4 시퀀스로 영상 파일 저장하기	497
5 어도비 미디어 인코더로 저용량 고품질 영상 만들기 우선순위 TOP 04	499
혼자 해 보기 무압축과 애니메이션(mov)을 고품질 영상으로 렌더링하기	503

9

Part
360 VR 알아보기

01 VR 이해하기 → VR / 360 VR / AR <small>우선순위 TOP 08</small>	506
기능 1 VR에 대해서 알아보기	506
기능 2 360 VR 알아보기	508
기능 3 게임 엔진을 이용한 VR 알아보기	511
기능 4 증강현실(AR) 알아보기	513
02 애프터 이펙트의 VR 이해하기 → Skybox <small>우선순위 TOP 09</small>	514
기능 1 VR 플러그인 사용하기	514
기능 2 애프터 이펙트 CC 2017 버전을 위한 Skybox 알아보기	515
기능 3 Skybox를 요청해서 무료로 플러그인 받기	516
4 360° 촬영 영상을 VR로 확인하기	518
5 360° 환경과 연동되는 디자인 추가하기	521
혼자 해 보기 360 VR 영상 만들기	526
찾아보기	527

부록
예제 및 완성 파일

이 책에 사용된 예제 파일과 완성 파일은 길벗 홈페이지(<http://www.gilbut.co.kr/>)에서 다운로드할 수 있습니다. 홈페이지에 접속한 후 검색창에 “애프터 이펙트 CC 2019 무작정 따라하기”를 입력하고 <검색> 버튼을 클릭합니다. 도서가 표시되면 (자료실) 탭을 선택합니다. 자료실 항목에서 실습 예제를 다운로드한 다음 압축을 풀어 사용합니다.

예제 및 완성 파일

예제 파일과 완성 파일들을 파트별로 담았습니다.
작업한 내용을 저장하려면 실습하기 전에 폴더째 복사해 두고 사용하세요.

동영상 파일

각 파트의 마지막 부분에 나오는 ‘혼자 해 보기’
의 해설 동영상을 제공합니다.