

애프터 이펙트 CC 2018 무작정 따라하기

초판 발행 · 2018년 1월 1일

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 · 이승현 | 영업마케팅 · 임태호, 전선하 | 영업관리 · 김명자 | 독자지원 · 송혜란, 정은주

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

CTP 출력 및 인쇄 · 보진재 | 제본 · 보진재

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

ISBN 979-11-6050-364-7 03000

(길벗 도서번호 006941)

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 CC의 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 그래픽 실무 제작 프로세스는 어떠한가?	026
4 모션 그래픽 실무에서 애프터 이펙트 작업 과정은 어떠한가?	027
5 혼자서 어떻게 애프터 이펙트를 무작정 따라할 수 있을까?	028
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 앞으로 어떤 방향으로 나아갈까?	033
02 애프터 이펙트 설치하기 우선순위 TOP 15	034
1 애프터 이펙트 최신 버전 설치하기 New	034
2 애프터 이펙트 이전 버전 설치하기	038
03 애프터 이펙트 설치 Q&A	040
1 애프터 이펙트 버전 문제	040
2 애프터 이펙트 설치 전 문제	040
3 애프터 이펙트 설치 중 문제	041
4 애프터 이펙트 설치 후 실행 문제	041
04 애프터 이펙트 버전별 모습과 변화	042

1

Part

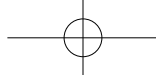
애프터 이펙트 CC
시작하기

01 애프터 이펙트는 어떻게 생겼을까? → 작업 화면 / 패널	046
기능 1 애프터 이펙트 작업 화면과 패널 살펴보기 New	046
기능 2 메뉴 살펴보기	048
기능 3 Tools 패널의 도구 살펴보기	051
기능 4 작업 환경 설정하기 New	054
기능 5 주요 패널에 대해서 알아보기	056
02 애프터 이펙트 시작하기 → 프로젝트 / 컴포지션	059
기능 1 애프터 이펙트의 기본, 프로젝트와 컴포지션 알아보기 New	059
2 작업의 시작, 컴포지션 만들기 New	060
3 작업 중 컴포지션 수정하기	061
03 파일 불러오기 관리하기 → Project 패널	062
기능 1 소스 파일을 관리하는 Project 패널 알아보기	062
기능 2 Project 패널에서 파일 불러오기	065
기능 3 다양한 방법으로 포토샵(PSD) 파일 불러오기	067
4 포토샵(PSD) 파일 불러오기	069
기능 5 시퀀스 영상 파일 알아보기	071
6 시퀀스 영상 파일 불러오기 1	072
7 시퀀스 영상 파일 불러오기 2	073
8 영상 파일을 이용하여 컴포지션 작업 환경 만들기	074
04 모션 그래픽 디자인하기 → Composition 패널	076
기능 1 Composition 패널 살펴보기	076
기능 2 Layer 패널과 Footage 패널 이용하기	086
기능 3 Composition 패널이 안 보일 때 표시하기	087
05 움직임 만들기 → Timeline 패널	089
기능 1 Timeline 패널 살펴보기	089
기능 2 타임라인의 항목 확장, 축소하기	093
기능 3 각 항목의 추가, 이동, 숨기기	095
기능 4 타임라인 확대, 축소하기	097
5 레이어 이동하기	099
6 레이어 시간 지정하기(나누기, 삭제하기)	102
7 작업 영역 지정하고 램 프리뷰 진행하기	106
기능 8 타임코드를 이용해 시간 이동하기	107
혼자 해 보기 프로젝트 설정하고 스톱모션 만들기	109

2

Part 모션 디자인하기

01 움직임을 위한 기본 도구 익히기 → 선택 · 확대 / 축소 · 손 도구	112
기능 1 레이어, 화면 선택 및 이동과 확대/축소하기	112
2 간편하게 레이어 선택하기	114
3 손 도구를 이용해서 작업 화면 이동하기	117
4 확대/축소 도구를 이용해서 화면 조정하기	118
02 키프레임 애니메이션 익히기 → 키프레임 / Transform 속성	119
기능 1 키프레임 애니메이션 이해하기	119
기능 2 Transform 속성의 구성 요소 알아보기	121
3 위치(Position) 이동하기	121
4 크기(Scale) 조절하기	125
5 회전(Rotation)하기	126
6 불투명도(Opacity) 적용하기	128
7 레이어에서 불필요한 속성 숨기기	130
기능 8 빠른 작업을 위한 레이어의 Transform 속성 단축키 알아보기	132
9 다양한 속성을 적용한 애니메이션 만들기	134
03 기본 애니메이션 만들기 → 모션 스케치 / 패스 / 위글러 / 익스프레션 / 모션 블러	137
기능 1 모션 스케치 이해하기	137
2 모션 스케치를 이용하여 드래그하는 대로 움직임 만들기	139
기능 3 패스를 이용해 마스크 적용하기	141
4 패스 형태대로 움직임 만들기	142
기능 5 위글러(Wiggler)를 이용하여 흔들기	145
6 위글러를 이용해 흔들리는 애니메이션 만들기	147
기능 7 익스프레션(Expression)으로 움직임 만들기	150
8 Parent 기능을 적용하여 레이어에 움직임 만들기	151
기능 9 모션 블러 설정하기 우선순위 TOP 18	153
10 빠른 움직임과 함께 모션 블러 적용하기	158
11 Auto-Orient로 위치에 따라 방향 바꾸기	160
12 Convert Audio to Keyframes로 음악 싱크 적용하기	163
04 속도 변화에 따른 움직임 만들기 → Easy Ease In · Out / Graph Editor	166
기능 1 Easy Ease In, Out 기능으로 속도 조절하기 우선순위 TOP 02	166
2 Easy Ease과 In, Out으로 속도 변화 만들기	168
기능 3 Composition 패널에서 프레임, 키프레임의 변화 살펴보기	171
기능 4 Temporal/Spatial Interpolation 이해하기	173
5 Spatial Interpolation을 이용하여 동선에 변화 만들기	176
기능 6 그래프 에디터 알아보기 우선순위 TOP 01	181
7 자연스럽게 움직임 연결하기	188
8 공처럼 튕기기	193
혼자 해 보기 움직임의 속성과 속도 변화 만들기	199



3

Part

마스크와 매트, 블렌딩 모드 활용하기

01 마스크 알아보기 → Path / Mask	202
기능 1 패스와 마스크 이해하기	202
2 마스크 도구로 마스크 만들기 우선순위 TOP 10	205
3 패스 도구를 이용해서 마스크 만들기	208
기능 4 마스크 모드 살펴보기	212
기능 5 Masks 속성 살펴보기	215
6 마스크 애니메이션 만들기	218
7 마스크 페더로 부드러운 부분 마스크 적용하기	222
8 Create Null From Path를 이용해 마스크 쉽게 제어하기 New	225
02 매트 알아보기 → 알파(반전) 매트 / 루마(반전) 매트	227
기능 1 알파 매트와 알파 반전 매트 알아보기	227
2 알파 매트와 알파 반전 매트 적용하기	229
기능 3 루마 매트와 루마 반전 매트 알아보기	232
4 루마 매트와 루마 반전 매트 적용하기	233
03 블렌딩 모드 알아보기 → Blending Mode 우선순위 TOP 16	238
기능 1 블렌딩 모드 이해하기	238
기능 2 어둡게 나타내기	239
기능 3 밝게 나타내기	240
기능 4 색 대비를 크게 만들기	241
기능 5 색 반전하기	242
기능 6 중첩 효과 적용하기	243
기능 7 색상, 명도, 채도 이용하기	243
기능 8 매트 기능으로 중첩하기	244
기능 9 마스크의 영역 설정하기	245
혼자 해 보기 마스크, 블렌딩 모드 적용하기	247

4

Part 이펙트 적용하기

01 기본 이펙트 알아보기	250
기능 1 3D Channel 이펙트 이해하기	250
2 Fog 3D 이펙트로 안개 효과 만들기	253
3 Depth of Field 이펙트로 심도 효과 만들기	256
기능 4 Blur & Sharpen 이펙트 이해하기	257
5 Gaussian Blur 이펙트로 흐림 효과 만들기	258
기능 6 Channel 이펙트 이해하기	260
7 Invert 이펙트를 이용해 색상 변경하기	261
기능 8 Color Correction 이펙트 이해하기	263
9 Hue/Saturation 이펙트로 색상과 채도 조정하기	265
기능 10 Distort 이펙트 이해하기	267
11 보정 레이어를 Mirror 이펙트로 반전하기	269
기능 12 Generate 이펙트 이해하기	272
13 4-Color Gradient 이펙트로 자연스러운 그라데이션 만들기	274
14 Keylight(1,2) 이펙트로 블루스크린 작업하기 우선순위 TOP 11	277
기능 15 Noise & Grain 이펙트 이해하기 우선순위 TOP 17	282
16 Add Grain 이펙트를 이용해 빈티지 효과 만들기	285
기능 17 Perspective 이펙트 이해하기	288
18 Drop Shadow 이펙트로 그림자 만들기	289
기능 19 Stylize 이펙트 이해하기	292
20 Burn Film 이펙트로 불타면서 전환되는 효과 만들기	295
21 Numbers와 Timecode 이펙트로 숫자와 시간 표시하기	298
22 Echo 이펙트로 잔상 효과 만들기	303
기능 23 Transition 이펙트 이해하기	305
24 CC Scale Wipe 이펙트를 이용해 장면 전환하기	307
25 CC Glass Wipe 이펙트를 이용해 장면 전환하기	310
혼자 해 보기 비와 눈이 내리는 이펙트 적용하기	313

5

Part 컴포지션과 레이어 알아보기

01 컴포지션 만들고 이동하기 → Pre Comp / Flow-Chart / Mini Flow Chart	316
1 컴포지션 안에 컴포지션 만들기 우선순위 TOP 12	316
2 Pre-Comp 기능으로 컴포지션 안에 컴포지션 만들기	319
3 플로우차트를 이용해서 컴포지션 이동하기	322
4 미니 플로우차트를 이용해 컴포지션 이동하기	325
02 텍스트 레이어 알아보기 → Character · Paragraph 패널 / Animate / Selector	327
1 텍스트 레이어 만들기	327
기능 2 Character 패널에서 텍스트 설정하기	329

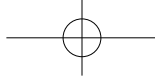


6

Part

3D 모션 그래픽 제작하기

기능 3	Paragraph 패널에서 문장 설정하기	335
4	Source Text를 이용해 애니메이션 만들기	339
5	패스를 따라 흐르는 텍스트 애니메이션 만들기	342
기능 6	Animate 속성 살펴보기	345
기능 7	Selector 속성 살펴보기	346
8	Animate와 Range 속성을 이용해 애니메이션 만들기 우선순위 TOP 19	348
03 셰이프 레이어 알아보기		
→ 면과 선 / Dash / Add / Repeater / Trim Paths 우선순위 TOP 20		352
기능 1	셰이프 레이어의 면과 선 설정하기	352
2	셰이프 레이어 만들기	353
기능 3	셰이프 레이어를 만드는 또 다른 방법 알아보기	356
기능 4	셰이프 레이어의 속성 알아보기	357
5	Dashes를 이용해 점선 만들기	358
6	선 끝을 둥글게 만들기	359
기능 7	셰이프 레이어의 Add 기능 알아보기	360
8	Repeater 속성을 이용하여 셰이프 레이어 복제하기	364
9	Trim Paths 기능으로 선 조절하기	366
10	데이터를 애프터 이펙트로 불러오기 New	369
혼자 해 보기 무작위로 움직이는 텍스트 애니메이션과 원형 셰이프 레이어 만들기		377
01 3D 레이어 알아보기 → 3D · Select View Layout / Camera Setting / Light		
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	385
5	3D 레이어 레이아웃 배열하기	387
6	3D 카메라 애니메이션 만들기	390
기능 7	Camera Settings 설정하기 우선순위 TOP 13	399
8	3D Light를 활용해 빛의 움직임 만들기 우선순위 TOP 14	402
9	Light 그림자 만들기	406
기능 10	Light Options 속성 살펴보기	410
11	사진으로 3D 공간 만들기	412
12	Null Object 레이어를 이용해 카메라 제어하기	421
13	Geometry Options로 곡면 레이어 만들기 New	427
14	Geometry Options로 3D 텍스트 만들기 New	430
02 3D 움직임 만들기 → CC 이펙트 / 3D Camera Tracking / C4D		433
1	CC Environment 이펙트로 3D 배경 만들기	433
2	CC Ball Action 이펙트로 3차원 공간 연출하기	439



7

Part 서드파티 플러그인과 스크립트 알아보기

8

Part 렌더링 작업하기

- 3 3D Camera Tracking으로 카메라 추적하기 443
- 4 C4D 파일 불러오기 **우선순위 TOP 05** 449
- 5 C4D 환경의 3D 개체 위치 데이터 추적하기 453
- 6 3D 개체 중심의 카메라 애니메이션 만들기 456

혼자 해 보기 3D 레이어로 3차원 공간 만들기 495

01 | 서드파티 플러그인 이해하기 → AE Pixel Sorter / Stardust 462

- 기능** 1 서드파티 플러그인 알아보기 462
- 기능** 2 AE Pixel Sorter 이펙트 알아보기 465
- 3 AE Pixel Sorter 이펙트를 이용해 시각 효과 만들기 467
- 기능** 4 Stardust 이펙트 알아보기 **우선순위 TOP 06** 470
- 5 Stardust 이펙트 적용하기 471
- 6 Stardust Preset으로 파티클 만들기 474
- 7 노드를 추가해 Stardust 파티클 완성하기 482

02 | 스크립트 작업하기 → JSX / Motion 2 / ft-Toolbar 2 **우선순위 TOP 07** 485

- 기능** 1 스크립트(JSX) 알아보기 485
- 기능** 2 Motion 2를 이용해 쉽게 움직임 만들기 487
- 3 ft-Toolbar2를 이용하여 단축 아이콘 만들기 490

01 | 렌더링을 이용하여 작업 마무리하기 → Render Queue / Media Encoder 494

- 기능** 1 Render Queue 알아보기 494
- 2 영상을 이미지로 저장하기 496
- 3 영상 파일로 저장하기 499
- 4 시퀀스로 영상 파일 저장하기 501
- 5 어도비 미디어 인코더로 저장량 고화질 영상 만들기 **우선순위 TOP 04** 503

혼자 해 보기 무압축과 Animation(mov)의 고화질 영상으로 렌더링하기 507

9

Part
360 VR 알아보기

01 VR 이해하기 → VR / 360 VR / AR <small>우선순위 TOP 08</small>	510
기능 1 VR에 대해서 알아보기	510
기능 2 360 VR에 대해서 알아보기	512
기능 3 게임 엔진을 이용한 VR 알아보기	515
기능 4 증강 현실(AR)에 대해서 알아보기	517
02 애프터 이펙트의 VR 이해하기 → Skybox <small>우선순위 TOP 09</small>	518
기능 1 VR 플러그인 사용하기 <small>New</small>	518
기능 2 애프터 이펙트 CC 2017 버전을 위한 Skybox 알아보기 <small>New</small>	519
기능 3 Skybox를 요청해서 무료로 플러그인 받기 <small>New</small>	520
4 360° 촬영 영상을 VR로 확인하기 <small>New</small>	522
5 360° 환경과 연동되는 디자인 추가하기 <small>New</small>	525
혼자 해 보기 360 VR 영상 만들기	530
찾아보기	531

부록

예제 · 완성 파일

이 책에 사용된 예제 파일과 완성 파일은 길벗 홈페이지(<http://www.gilbut.co.kr/>)에서 다운로드할 수 있습니다. 홈페이지에 접속 후 검색란에 “애프터 이펙트 CC 2018 무작정 따라하기”를 입력하고 <검색> 버튼을 클릭합니다. 도서소개 항목에 도서가 표시되면 <부록/학습자료> 버튼을 클릭합니다. 부록/학습자료 항목에서 부록 데이터를 다운로드하고 압축을 풀어 사용합니다.

예제 및 완성 파일

예제를 따라하면서 꼭 필요한 파일과 완성 파일을 파트별로 담았습니다. 작업한 내용을 저장하려면 실습하기 전에 반드시 하드디스크에 폴더째 복사해 두고 사용하는 것이 좋습니다.
CC 2015/CC 2017 버전 사용자는 해당 버전이 붙은 파일을 이용할 수 있습니다.

동영상 파일

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