애프터 이펙트 CC 2020 무작정 따라하기

The Cakewalk Series - After Effects CC 2020

초판 발행 · 2020년 3월 17일

지은이 · 신의철
발행인 · 이종원
발행처 · (주) 도서출판 길벗
출판사 등록일 · 1990년 12월 24일
주소 · 서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)
대표 전화 · 02) 332-0931 | **팩스** · 02) 323-0586
홈페이지 · www.gilbut.co.kr | **이메일** · gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 · 정미정(jmj@gilbut.co.kr) | **표지 디자인** · 박상희 | **제작** · 이준호, 손일순, 이진혁
영업마케팅 · 임태호, 전선하 | **웹마케팅** · 차명환, 지하영 | **영업관리** · 김명자 | **독자지원** · 송혜란, 홍혜진

편집 진행 · 앤미디어 | **전산 편집** · 앤미디어 | **CTP 출력 및 인쇄** · 벽호 | **제본** · 벽호

* 잘못 만든 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
* 이 책은 저작권법에 따라 보호받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금합니다. 이 책의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 사전에 저작권자와 (주)도서출판 길벗의 서면 동의를 받아야 합니다.

ⓒ 신의철, 2020

ISBN 979-11-6521-031-1 03000
(길벗 도서번호 007076)

이 도서의 국립중앙도서관 출판사도서목록(CIP)은 서지정보유통지원시스템 홈페이지(http://seoji.nl.go.kr)와
국가자료공동목록시스템(http://www.nl.go.kr/kolisnet)에서 이용하실 수 있습니다.(CIP제어번호 : CIP2020006621)

정가 25,000원

독자의 1초를 아껴주는 정성 길벗출판사

길벗 IT실용서, IT/일반 수험서, IT전문서, 경제실용서, 취미실용서, 건강실용서, 자녀교육서
더퀘스트 인문교양서, 비즈니스서
길벗이지톡 어학단행본, 어학수험서
길벗스쿨 국어학습서, 수학학습서, 유아학습서, 어학학습서, 어린이교양서, 교과서

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

목차

머리말 003
이 책의 구성 004
학습 계획 006
우선순위 TOP 20 007
중요와 신기능 표시 008
길벗출판사 홈페이지 소개 009
신속! 애프터 이펙트 문제 해결하기 017

0 Part 시작하기 전에

01 애프터 이펙트를 학습하기 전에 미리 알아두기 020
1 모션 그래픽과 영상 편집의 차이점은 무엇인가? 020
2 모션 그래픽 실무 제작 과정은 어떠한가? 021
3 모션 그래픽 실무에서 애프터 이펙트 작업 과정은 어떠한가? 022
4 광고에서부터 모바일까지 최적화된 작업 화면 세팅이 가능한가? 022
5 모션 그래픽에서 컬러와 타이포그래피 감각은 어떻게 키울까? 024
6 디자인 소스&글꼴&서드파티 플러그인은 어디서 구할까? 025
7 수많은 영상, 그래픽 소스 파일은 어떻게 관리할까? 025
8 다양한 서드파티 플러그인은 어떤 경우에 사용할까? 026
9 영상을 렌더링할 때 최적의 방법은 무엇인가? 027
10 모션 그래픽, 영상 시장은 어떤 방향으로 나아갈까? 027
11 애프터 이펙트와 함께 공부하면 도움되는 것은 무엇일까? 027

02 애프터 이펙트 설치하기 우선순위 TOP 15 028
1 애프터 이펙트 최신 버전(CC 2020) 설치하기 028
2 이전 버전에서 애프터 이펙트 CC 2020으로 업데이트하기 032
3 애프터 이펙트 이전 버전(CC) 설치하기 033
4 무료 체험판 설치 후 자동 카드 결제 취소하기 034

03 애프터 이펙트 설치 Q&A 036
1 애프터 이펙트 버전 문제 036
2 애프터 이펙트 설치 전 문제 036
3 애프터 이펙트 설치 중 문제 037

04 애프터 이펙트 CC 2020 새로운 기능 신기능 038

중요
핵심 기능에 따라 ★~★★★ 표시

신기능
애프터 이펙트 CC 2019/2020 새로운 기능

우선순위 TOP
실무 중요도에 따라 TOP 01~20까지 표시

기능
꼭 알아야 할 필수 기능

혼자 해 보기
애프터 이펙트 실력 체크

1 Part 애프터 이펙트 CC 2020 시작하기

01 | 애프터 이펙트는 어떻게 생겼을까? → 작업 화면 / 패널 044

기능 1 애프터 이펙트의 작업 화면과 패널 살펴보기 044

기능 2 메뉴 살펴보기 중요 046

기능 3 Tools 패널의 도구 살펴보기 049

기능 4 작업 환경 설정하기 052

기능 5 주요 패널 살펴보기 중요 053

02 | 애프터 이펙트 시작하기 → 프로젝트 / 컴포지션 055

기능 1 애프터 이펙트의 기본, 프로젝트와 컴포지션 알아보기 중요 055

2 작업의 시작, 컴포지션 만들기 중요 056

3 작업 중 컴포지션 수정하기 057

03 | 파일 불러오고 관리하기 → Project 패널 058

기능 1 소스 파일을 관리하는 Project 패널 알아보기 중요 058

기능 2 Project 패널에서 파일 불러오기 중요 061

기능 3 다양한 방법으로 포토샵(PSD) 파일 불러오기 중요 063

4 포토샵(PSD) 파일 불러오기 065

기능 5 시퀀스 영상 파일 알아보기 중요 067

6 시퀀스 영상 파일 불러오기 1 중요 068

7 시퀀스 영상 파일 불러오기 2 중요 069

8 영상 파일을 이용해 컴포지션 작업 환경 만들기 중요 070

04 | 모션 그래픽 디자인하기 → Composition 패널 071

기능 1 Composition 패널 살펴보기 중요 071

기능 2 Layer 패널과 Footage 패널 이용하기 079

기능 3 Composition 패널이 안 보일 때 표시하기 080

05 | 움직임 만들기 → Timeline 패널 081

기능 1 Timeline 패널 살펴보기 중요 081

기능 2 타임라인의 항목 확장, 축소하기 085

기능 3 각 항목의 추가, 이동, 숨기기 087

기능 4 타임라인 확대, 축소하기 중요 089

5 레이어 이동하기 중요 091

6 레이어 시간 지정하기(나누기, 삭제하기) 중요 094

7 작업 영역 지정하고 램 프리뷰 진행하기 중요 098

기능 8 타임코드를 이용해 시간 이동하기 099

혼자 해 보기 프로젝트 설정하고 스톱모션 만들기 101

2 Part 모션 디자인하기

01 | 움직임을 위한 기본 도구 익히기 → 선택·확대 / 축소·손 도구 104
기능 1 레이어, 화면 선택 및 이동과 확대/축소하기 중요 104
2 간편하게 레이어 선택하기 중요 106
3 손 도구를 이용해서 작업 화면 이동하기 108
4 확대/축소 도구를 이용해서 화면 조정하기 109

02 | 키프레임 애니메이션 익히기 → 키프레임 / Transform 속성 110
기능 1 키프레임 애니메이션 이해하기 중요 110
기능 2 Transform 속성의 구성 요소 알아보기 중요 111
3 위치(Position) 이동하기 111
4 크기(Scale) 조절하기 115
5 회전(Rotation)하기 116
6 불투명도(Opacity) 적용하기 118
7 레이어에서 불필요한 속성 숨기기 120
기능 8 빠른 작업을 위한 레이어의 Transform 속성 단축키 알아보기 122
9 다양한 속성을 적용한 애니메이션 만들기 중요 123

03 | 기본 애니메이션 만들기 → 모션 스케치 / 패스 / 위글러 / 익스프레션 / 모션 블러 125
기능 1 모션 스케치 이해하기 125
2 모션 스케치를 이용해 드래그하는 대로 움직임 만들기 127
기능 3 패스를 이용해 마스크 적용하기 128
4 패스 형태대로 움직임 만들기 중요 129
기능 5 위글러(Wiggler)를 이용해 흔들기 132
6 위글러를 이용해 흔들리는 애니메이션 만들기 134
7 회전 기능이 추가된 퍼핏 핀 도구 이용하기 신기능 136
8 익스프레션(Expression)으로 움직임 만들기 138
9 Parent 기능을 적용해 레이어에 움직임 만들기 중요 140
기능 10 모션 블러 설정하기 우선순위 TOP 18 중요 142
11 빠른 움직임과 함께 모션 블러 적용하기 145
12 Auto-Orient로 위치에 따라 방향 바꾸기 중요 147
13 Convert Audio to Keyframes로 음악 싱크 적용하기 중요 150

04 | 속도 변화에 따른 움직임 만들기 → Easy Ease In·Out / Graph Editor 153
기능 1 Easy Ease In, Out 기능으로 속도 조절하기 우선순위 TOP 02 중요 153
2 Easy Ease와 In/Out으로 속도 변화 만들기 중요 155
기능 3 Composition 패널에서 프레임, 키프레임의 변화 살펴보기 158
기능 4 Temporal/Spatial Interpolation 이해하기 중요 160
5 Spatial Interpolation을 이용해 동선에 변화 만들기 163
기능 6 그래프 에디터 알아보기 우선순위 TOP 01 중요 168
7 그래프 에디터로 자연스럽게 움직임 연결하기 중요 175
8 공처럼 튕기기 180

혼자 해 보기 움직임의 속성과 속도 변화 만들기 185

3 Part 마스크와 매트, 블렌딩 모드 활용하기

01 | 마스크 알아보기 → Path / Mask 188
기능 1 패스와 마스크 이해하기 중요 188
2 마스크 도구로 마스크 만들기 우선순위 TOP 10 중요 191
3 패스 도구를 이용해서 마스크 만들기 중요 194
기능 4 마스크 모드 살펴보기 중요 198
기능 5 Masks 속성 살펴보기 중요 201
6 마스크 애니메이션 만들기 204
7 마스크 페더로 부드러운 부분 마스크 적용하기 중요 208
8 Create Null From Path를 이용해 쉽게 마스크 제어하기 211
9 Content-Aware Fill 기능으로 영상 일부 지우기 신기능 213

02 | 매트 알아보기 → 알파(반전) 매트 / 루마(반전) 매트 219
기능 1 알파 매트와 알파 반전 매트 알아보기 중요 219
2 알파 매트와 알파 반전 매트 적용하기 221
기능 3 루마 매트와 루마 반전 매트 알아보기 중요 224
4 루마 매트와 루마 반전 매트 적용하기 225

03 | 블렌딩 모드 알아보기 → Blending Mode 우선순위 TOP 16 230
기능 1 블렌딩 모드 이해하기 중요 230
기능 2 어둡게 나타내기 231
기능 3 밝게 나타내기 232
기능 4 색 대비를 크게 만들기 233
기능 5 색 반전하기 234
기능 6 중첩 효과 적용하기 234
기능 7 색상, 명도, 채도 이용하기 235
기능 8 매트 기능으로 중첩하기 235
기능 9 마스크 영역 설정하기 236

혼자 해 보기 마스크와 블렌딩 모드 적용하기 237

4 Part 이펙트 적용하기

01 | 기본 이펙트 알아보기 240
기능 1 3D Channel 이펙트 이해하기 중요 240
2 Fog 3D 이펙트로 안개 효과 만들기 243
3 Depth of Field 이펙트로 심도 효과 만들기 246
기능 4 Blur&Sharpen 이펙트 이해하기 중요 247
5 Gaussian Blur 이펙트로 흐림 효과 만들기 중요 248
6 Mocha AE CC 트래킹(추적) 실행하기 신기능 250
기능 7 Channel 이펙트 이해하기 259
8 Invert 이펙트를 이용해 색상 변경하기 중요 260
기능 9 Color Correction 이펙트 이해하기 중요 262

10 Hue/Saturation 이펙트로 색상과 채도 조정하기 264
기능 11 Distort 이펙트 이해하기 신기능 266
12 보정 레이어를 Mirror 이펙트로 반전하기 268
13 Warp Stabilizer로 화면 흔들림 보정하기 신기능 271
기능 14 Generate 이펙트 이해하기 중요 273
15 4-Color Gradient 이펙트로 자연스러운 그러데이션 만들기 275
16 Keylight(1.2) 이펙트로 그린스크린 작업하기 우선순위 TOP 11 중요 277
기능 17 Noise&Grain 이펙트 이해하기 우선순위 TOP 17 중요 282
18 Add Grain 이펙트를 이용해 빈티지 효과 만들기 284
기능 19 Perspective 이펙트 이해하기 중요 287
20 Drop Shadow 이펙트로 그림자 만들기 중요 288
기능 21 Stylize 이펙트 이해하기 중요 291
22 Burn Film 이펙트로 불타면서 전환되는 효과 만들기 294
23 Numbers와 Timecode 이펙트로 숫자와 시간 표시하기 297
24 Echo 이펙트로 잔상 효과 만들기 302
기능 25 Transition 이펙트 이해하기 304
26 CC Scale Wipe 이펙트를 이용해 장면 전환하기 306
27 CC Glass Wipe 이펙트를 이용해 장면 전환하기 중요 309

혼자 해 보기 비와 눈이 내리는 이펙트 적용하기 311

5 Part 컴포지션과 레이어 알아보기

01 | 컴포지션 만들고 이동하기
→ Pre Comp / Flow-Chart / Mini Flow Chart 314
1 컴포지션 안에 컴포지션 만들기 우선순위 TOP 12 중요 314
2 Pre-Comp 기능으로 컴포지션 안에 컴포지션 만들기 중요 316
3 플로우차트를 이용해서 컴포지션 이동하기 중요 319
4 미니 플로우차트를 이용해 컴포지션 이동하기 322

02 | 텍스트 레이어 알아보기
→ Character·Paragraph 패널 / Animate / Selector 324
1 텍스트 레이어 만들기 중요 324
기능 2 Character 패널에서 텍스트 설정하기 중요 326
기능 3 Paragraph 패널에서 문장 설정하기 329
4 Source Text를 이용해 애니메이션 만들기 중요 331
5 패스를 따라 흐르는 텍스트 애니메이션 만들기 중요 334
기능 6 Animate 속성 살펴보기 중요 337
기능 7 Selector 속성 살펴보기 중요 338
8 Animate와 Range 속성을 이용해 애니메이션 만들기 우선순위 TOP 19 340

03 | 셰이프 레이어 알아보기
→ 면과 선 / Dash / Add / Repeater / Trim Paths 344
기능 1 셰이프 레이어의 면과 선 설정하기 중요 344
2 셰이프 레이어 만들기 345
기능 3 셰이프 레이어를 만드는 또 다른 방법 알아보기 348

기능 4 셰이프 레이어의 속성 알아보기 신기능 349
5 Dashes를 이용해 점선 만들기 350
6 선 끝을 둥글게 만들기 351
기능 7 셰이프 레이어의 Add 기능 알아보기 352
8 Repeater 속성을 이용해 셰이프 레이어 복제하기 355
9 Trim Paths 기능으로 선 조절하기 357
10 외부 데이터 활용하기 우선순위 TOP 20 중요 360

혼자 해 보기 랜덤 텍스트 애니메이션과 원형 셰이프 레이어 만들기 367

6 Part 3D 모션 그래픽 제작하기

01 | 3D 레이어 알아보기 → 3D·Select View Layout / Camera Settings / Light 370
기능 1 3D 레이어 알아보기 중요 370
2 3D 레이어 만들기 우선순위 TOP 03 371
기능 3 3D 뷰 지정하기 중요 372
기능 4 레이아웃 뷰 지정하기 중요 374
5 3D 레이어 레이아웃 배열하기 376
6 3D 카메라 애니메이션 만들기 379
기능 7 Camera Settings 설정하기 우선순위 TOP 13 중요 388
8 3D Light를 활용해 빛의 움직임 만들기 우선순위 TOP 14 390
9 Light 그림자 만들기 394
기능 10 Light Options 속성 살펴보기 중요 397
11 사진으로 3D 공간 만들기 중요 399
12 Null Object 레이어를 이용해 카메라 제어하기 중요 408
13 Geometry Options로 곡면 레이어 만들기 414
14 Geometry Options로 3D 텍스트 만들기 중요 417

02 | 3D 움직임 만들기 → CC 이펙트 / 3D Camera Tracking / C4D 419
1 CC Environment 이펙트로 3D 배경 만들기 중요 419
2 CC Ball Action 이펙트로 3차원 공간 연출하기 중요 424
3 3D Camera Tracking으로 카메라 추적하기 중요 428
4 C4D 파일 불러오기 우선순위 TOP 05 중요 433
5 C4D 환경의 3D 개체 위치 데이터 추적하기 중요 437
6 3D 개체 중심의 카메라 애니메이션 만들기 440

혼자 해 보기 3D 레이어로 3차원 공간 만들기 443

7 Part 서드파티 플러그인과 렌더링, VR 알아보기

01 | 서드파티 플러그인 이해하기 → AE Pixel Sorter / Stardust 446
기능 1 서드파티 플러그인 알아보기 중요 446
기능 2 AE Pixel Sorter 이펙트 알아보기 449
3 AE Pixel Sorter 이펙트를 이용해 시각 효과 만들기 중요 451
기능 4 Stardust 이펙트 알아보기 우선순위 TOP 06 454
5 Stardust 이펙트 적용하기 중요 455
6 Stardust Preset으로 파티클 만들기 458
7 노드를 추가해 Stardust 파티클 완성하기 중요 466

02 | 렌더링으로 작업 마무리하기 → Render Queue / Media Encoder 우선순위 TOP 07 469
기능 1 Render Queue 알아보기 중요 469
2 영상을 이미지로 저장하기 중요 471
3 영상 파일로 저장하기 중요 474
4 시퀀스로 영상 파일 저장하기 중요 476
5 어도비 미디어 인코더로 저용량 고화질 영상 만들기 우선순위 TOP 04 478

03 | VR 이해하기 → VR / 360 VR / AR 우선순위 TOP 08 482
기능 1 VR에 대해서 알아보기 482
기능 2 360 VR 알아보기 484
기능 3 게임 엔진을 이용한 VR 알아보기 486
기능 4 증강현실(AR) 알아보기 489

04 | 애프터 이펙트의 VR 이해하기 → Skybox 우선순위 TOP 09 490
기능 1 VR 플러그인 사용하기 중요 490
기능 2 Skybox를 요청해서 무료로 플러그인 받기 491
3 360° 촬영 영상을 VR로 확인하기 중요 493
4 360° 환경과 연동되는 디자인 추가하기 496

혼자 해 보기 고화질 영상으로 렌더링하고 360 VR 영상 만들기 500

찾아보기 501
영문/한글 명령 비교표 503

다운로드 예제 및 완성 파일

이 책에 사용된 예제 파일과 완성 파일은 길벗 홈페이지(http://www.gilbut.co.kr)에서 다운로드할 수 있습니다. 홈페이지에 접속 후 검색창에 "애프터 이펙트 CC 2020 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

예제를 따라하면서 꼭 필요한 이미지 파일과 완성 파일들을 파트별로 담았습니다. 작업한 내용을 저장하려면 실습하기 전에 반드시 하드디스크에 폴더째 복사해 두고 사용하는 것이 좋습니다.

동영상 파일

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