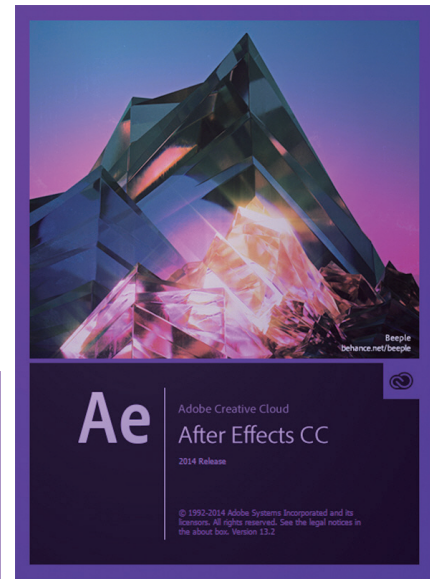


Adobe After Effects CC 2014 tutorial - 2

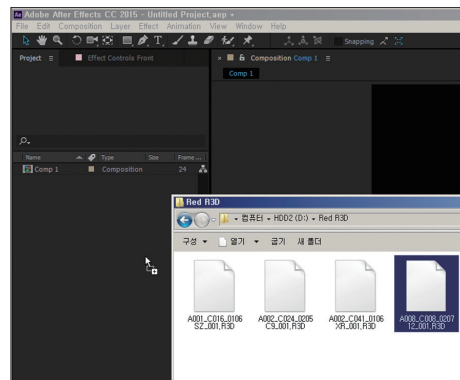
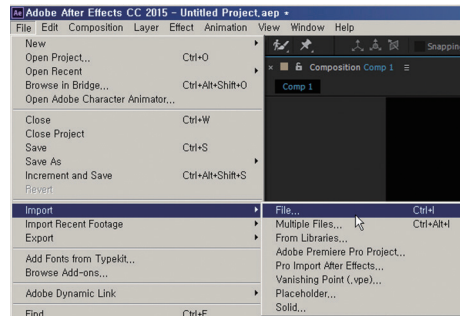
신중윤 프리랜서 / 유크리에이티브의 애프터이펙트 CS6 워크플로우 저자
저자 홈페이지 : ae1midea.com



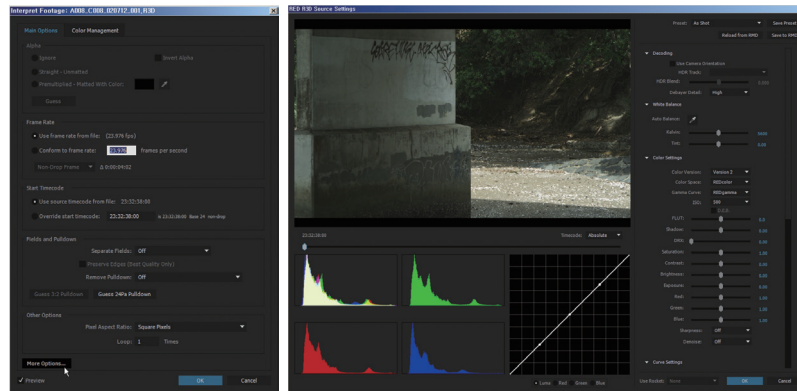
파일 가져오기

애프터이펙트는 컴포지션을 설정한 다음 File 메뉴 Import에 있는 File의 Import File 창을 통해 소스 파일(풋이지)을 프리미어 프로처럼 프로젝트 패널에 불러들여 사용하게 됩니다. Multiple Files...로는 시스템의 각각의 HDD 나 외장 스토리지 등 파일이 저장된 위치를 알고 있다면 다른 경로에 저장되어 있는 파일들을 연속적으로 프로젝트 패널에 불러들일 수 있도록 Import File 창이 계속 활성화됩니다.

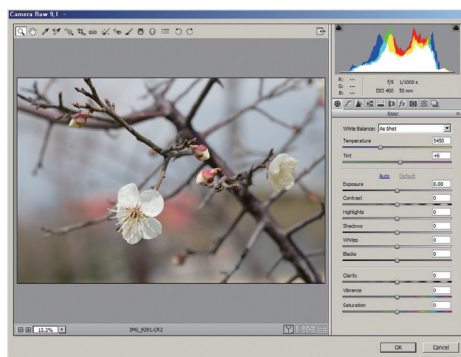
프로젝트 패널의 빈 공간을 더블 클릭하여 가져오는 방법도 있지만, 콘텐츠 제작에 사용하려는 소스 파일이 위치해 있는 폴더에서 직접 프로젝트 패널의 빈 공간으로 가져다 놓으면 빠르게 불러들일 수 있습니다.



R3D 파일은 애프터이펙트 안에서 화이트밸런스, Color Settings, Gamma, Gain 등의 설정을 바꿀 수 있습니다. 프로젝트 패널에 불러들인 파일이 선택된 상태(열은 회색 반전 표시)에서 File 메뉴에 있는 Interpret Footage의 Main을 클릭하여 활성화되는 창에서 More Options...를 클릭하면 RED R3D Source Settings 창이 활성화됩니다.

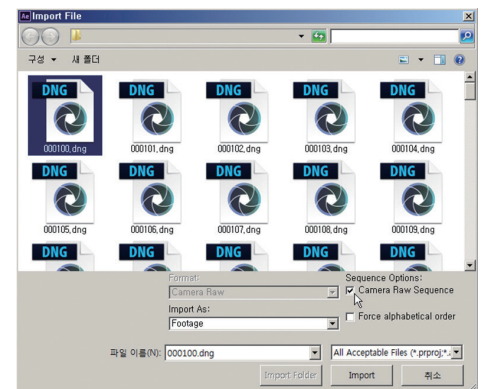
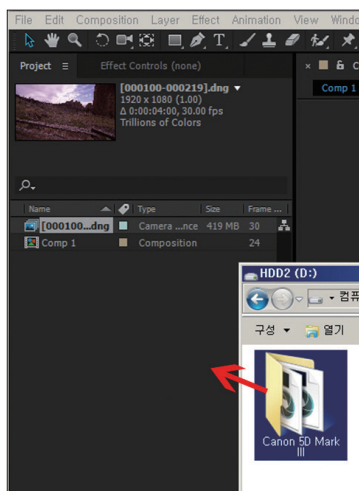


File - Interpret Footage - Main(좌) RED R3D Source Settings(우)



DSLR 카메라나 팬텀 등으로 촬영한 RAW 파일도 프로젝트 패널에 파일을 불러들이면 Camera raw 창이 활성화되어 노출 등의 보정을 포토샵 등의 전용 프로그램 없이도 보정할 수 있습니다.

파일명이 연속으로 되어 있는 시퀀스 파일을 프로젝트 패널에 가져올 때 첫 번째 파일을 선택하고 Import File 창 아래 Sequence Options : Camera Raw Sequence의 체크 박스가 체크 되어 있는 상태에서 Import 하면 이미지가 아닌 영상 파일로 불러들일 수 있습니다.



시퀀스 파일이 저장된 폴더 그대로 프로젝트 패널로 드래그하여 가져다 놓으면 Sequence Options : Camera Raw Sequence의 체크 박스가 체크 되어 있는 상태에서 불러들인 방법과 동일하게 프로젝트 패널에 시퀀스 파일을 빠르게 불러들일 수 있습니다. 프로젝트 패널에 불러들인 파일은 작업을 위해 타임라인 패널로 가져다 놓으면 포토샵처럼 상위에 위치한 소스 파일이 컴포지션 패널의 화면에 보이게 됩니다.

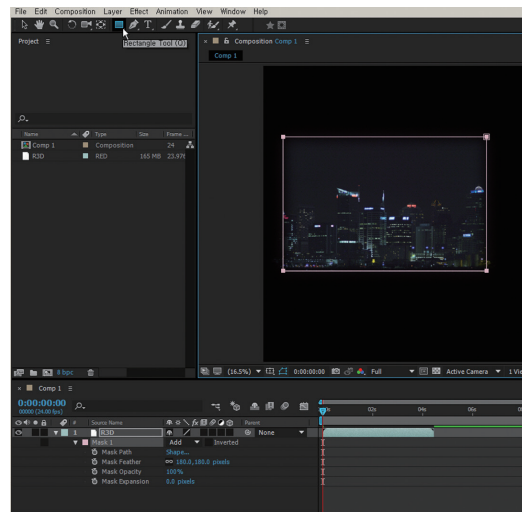
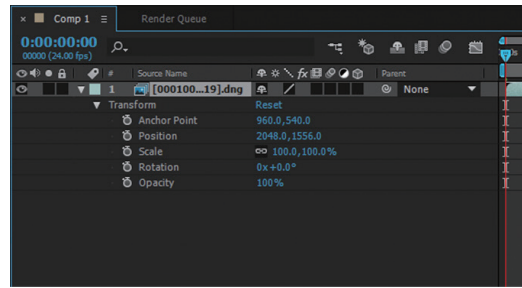
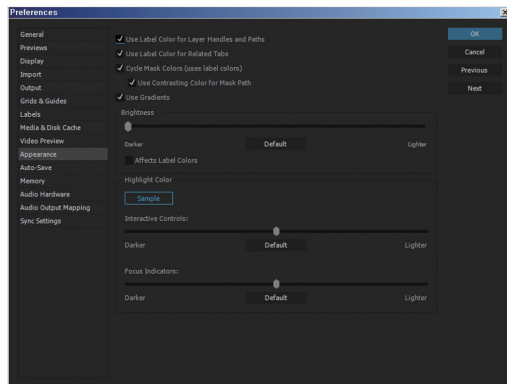
애니메이션을 위한 Transform 속성

타임라인 패널에 가져다 놓은 파일에 대한 레이어는 키프레임 애니메이션을 위해 Anchor Point(기준점), Position(위치), Scale(비율), Rotation(회전), Opacity(불투명도)의 Transform 속성이 기본적으로 포함되어 있습니다. 애프터이펙트는 합성이나 모션그래

픽 작업 특성상 타임라인 패널에 다수의 레이어가 존재하게 됩니다. 투명도를 제외하고 각각의 속성은 단어의 첫 글자가 단축키로 설정되어 있어 알아 두면 타임라인 인터페이스를 효율적으로 활용할 수 있습니다. 불투명도인 Opacity만 O가 아닌 T로 설정되어 있으며 하나 이상의 속성을 레이어에 같이 나타낼 경우에는 두 번째부터 Shift 키를 함께 나타내려는 속성의 단축키를 누르면 됩니다.

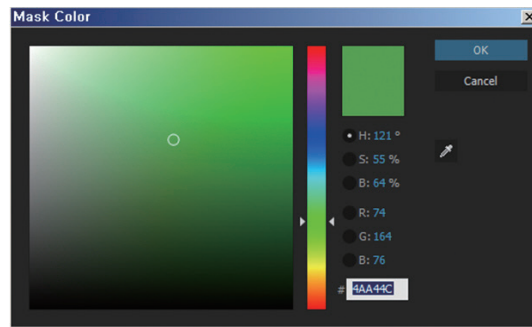
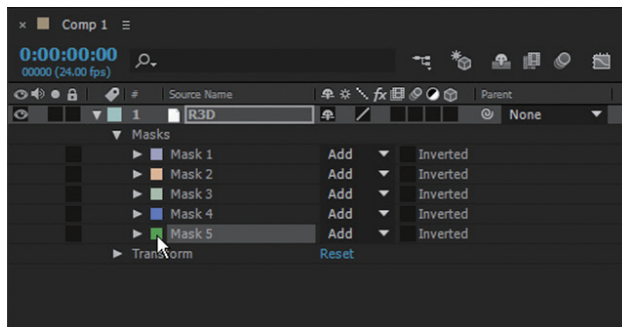
Mask와 Shape Layer의 차이

애프터이펙트는 타임라인 패널에서 레이어를 선택한 다음 툴바에 있는 Rectangle Tool 등의 아이콘이나 펜 툴로 마스크를 만들어 필요한 부분만 화면에 보이도록 화면 구성을 할 수 있습니다. 마스크가 적용된 레이어는 타임라인 패널에서 M 키로 마스크 속성만 활성화되도록 할 수 있습니다. Mask Feather 값으로 주변 테두리를 부드럽게 설정하여 자막을 포함하는 콘텐츠 화면으로 만들 수 있습니다.

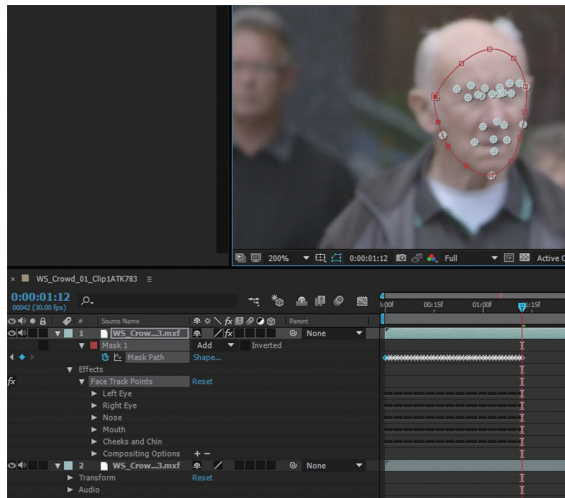
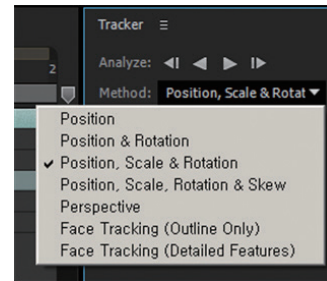
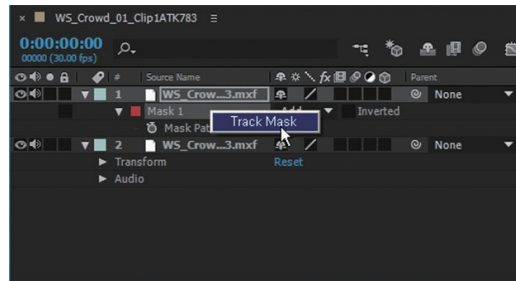


Mask는 CC 2014 버전부터 Edit 메뉴 Preferences의 Appearance에 있는 Cycle Mask Colors 항목이 기본값으로 체크되어 있어 마스크를 만들 때마다 마스크 색상이 랜덤으로 표시되어 구별하기 쉬워졌습니다.

랜덤으로 적용된 마스크 색상이 배경과 겹쳐져서 구분이 어려울 경우 Mask 앞에 있는 색상 사각 박스를 클릭하여 다른 색상으로 바꾸어 표시되도록 할 수 있습니다.

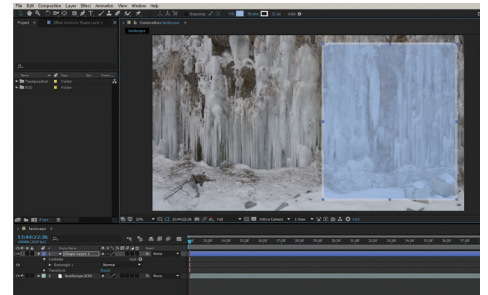


어도비 크리에이티브 클라우드로 바뀌면서 애프터이펙트는 CC 2014 버전에서는 Mask Tracker가, 2015 버전에서는 Face Tracking의 Face Tracker 기능이 새롭게 추가되었습니다. Mask Tracker는 Window 메뉴에 있는 Tracker가 아닌 마스크가 적용된 레이어에서 Mask를 선택한 다음 마우스 오른쪽 버튼을 클릭합니다. Track Mask 버튼으로 트랙킹을 위한으로 Tracker 패널이 활성화됩니다.

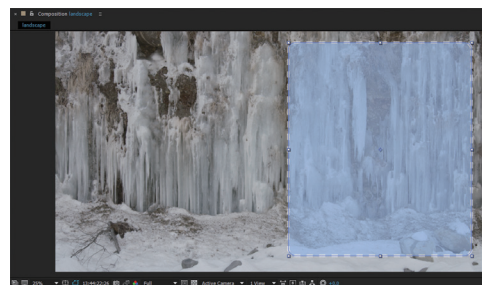
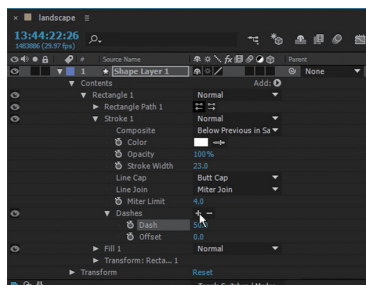


Track Mask의 Face Tracking(Detailed Features)으로 얼굴에 대한 트랙킹을 실행하면 마스크가 적용된 타임라인 패널의 레이어에는 왼쪽과 오른쪽 눈, 코, 입에 대한 Face Track Points가 표시되어 디테일하게 트랙킹 작업을 할 수 있습니다.

타임라인 패널에서 레이어가 선택되지 않고 마스크나 펜 툴로 컴포지션 패널의 화면을 드래그하면 Mask가 아닌 도형의 Shape Layer가 만들어지게 됩니다. 단색의 Solid 레이어처럼 자막을 위한 배경으로 활용할 수 있습니다.



Shape Layer의 Stroke에 있는 Dashes에서 +버튼을 클릭하면 Dash와 Offset 항목이 활성화됩니다. Dash의 값을 조절하면 선을 점선으로 표현할 수 있습니다. Offset에 키프레임을 만들면 애니메이션 되는 점선으로 만들 수 있습니다. 애프터이펙트로 만드는 점선 라인 애니메이션에 대한 자세한 내용은 <http://me2.do/xwivBErz>을 참고하면 됩니다.



이상으로 애프터이펙트에 파일 가져오기와 레이어의 Transform 속성, Mask와 Shape Layer의 차이에 대해 살펴보았습니다.

다음 호에서는 모션 그래픽 등 방송, 광고 등에 가장 많이 사용되는 텍스트 애니메이션에 대해 소개하겠습니다.