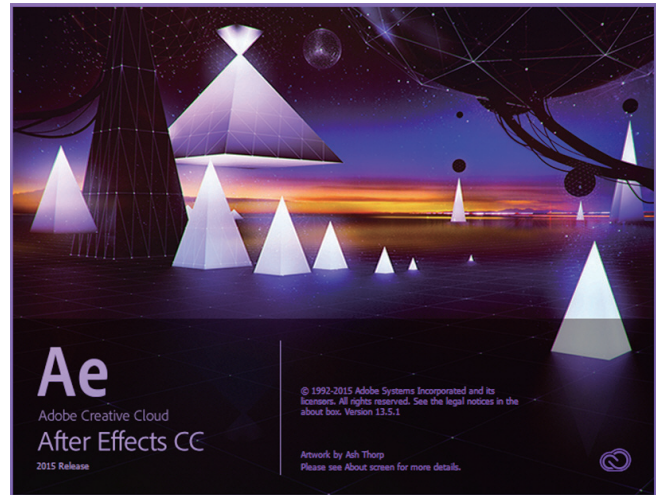


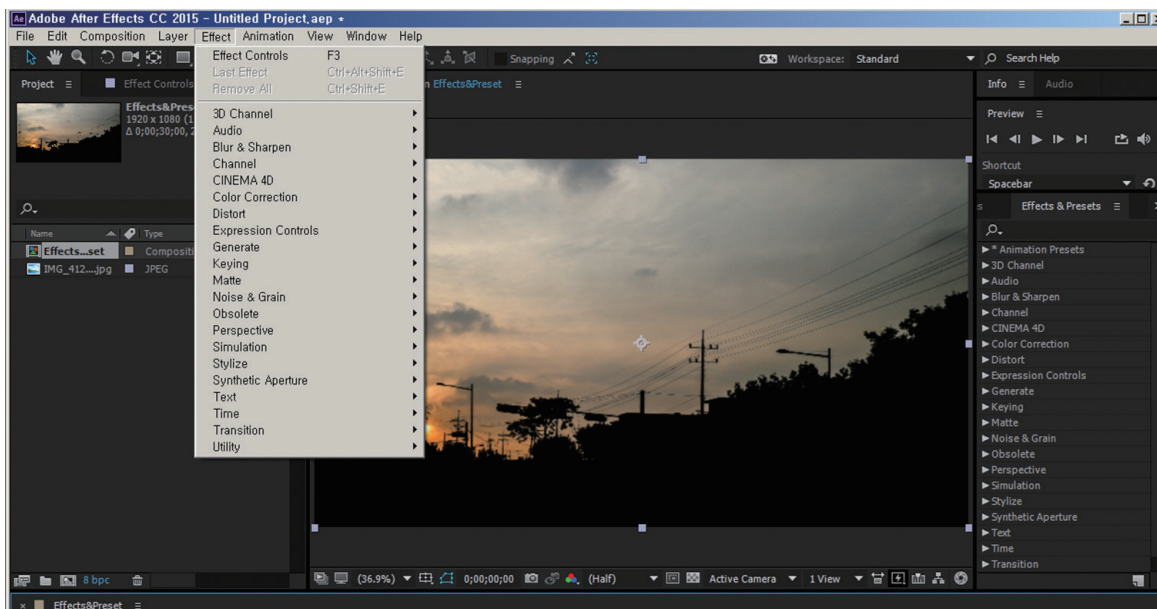
Adobe After Effects CC 2014 tutorial - 4

신종윤 프리랜서 / 윤크리에이티브의 애프터이펙트 CS6 워크플로우 저자
저자 홈페이지 : ae1midea.com



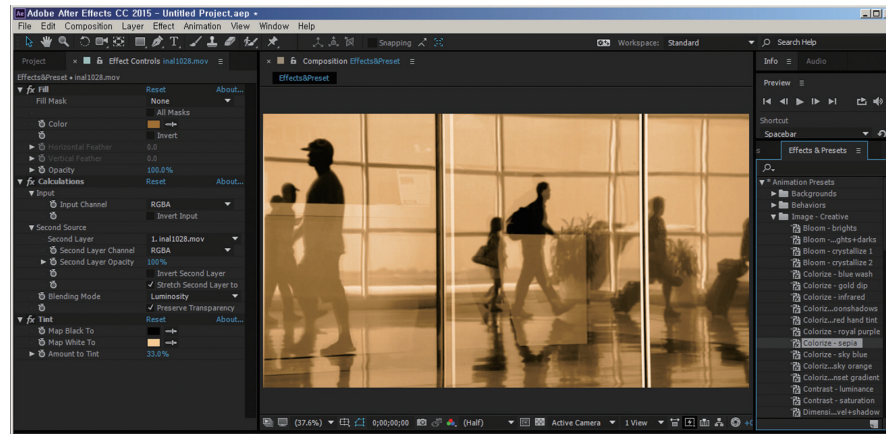
애프터이펙트는 모션그래픽, 합성, VFX 등의 특수한 효과를 만들 수 있도록 수많은 이펙트를 기본으로 제공하고 있습니다. 이번 호에서는 콘텐츠 제작이 편리해지는 애프터이펙트의 기본 이펙트와 프리셋을 소개하겠습니다.

애프터이펙트의 이펙트는 Effects & Presets 패널이나 Effect 메뉴의 카테고리에서 적용하려는 레이어에 드래그해서 적용하거나 클릭하여 적용할 수 있습니다. 적용하려는 이펙트의 카테고리를 모를 경우 Effects & Presets 패널의 검색 공간에서 해당되는 이펙트의 단어 몇 글자만 입력해도 관련된 단어의 이펙트들이 표시되어 빠르게 찾아볼 수 있습니다. 검색하여 찾으려고 입력했던 단어는 지워야만 다른 이펙트들이 있는 카테고리가 활성화됩니다.



회상 장면과 흑백톤을 위한 프리셋

Effects & Presets 패널 Animation Presets 폴더의 Image-Creative 폴더에는 세피아톤을 쉽게 표현할 수 있는 Colorize-sepia 프리셋을 기본으로 제공하고 있습니다.

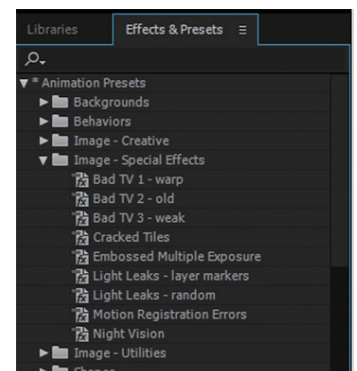


Effects & Presets>Animation
Presets>Image-Creative>
Colorize-sepia

Image-Creative 폴더에는 Color balance(HLS), Set Channels, Channel Mixer, Curves 이펙트로 만들어져 제공되는 네 가지의 Grayscale 프리셋으로 흑백 장면도 쉽게 표현할 수 있습니다.

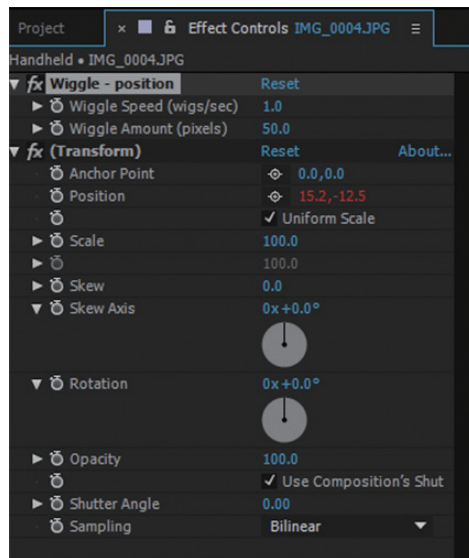


이외에 Animation Presets의 Image-Special Effects 폴더에는 CCTV 화면으로도 활용할 수 있는 야간 투시경 효과의 Night Vision과 고장 난 TV 화면으로 표현할 수 있도록 세 가지 유형의 Bad TV 프리셋이 있습니다. Bad TV 프리셋만으로 표현되는 결과는 <http://me2.do/58gjZ3n7>를 참고로 비교해 보시면 됩니다.

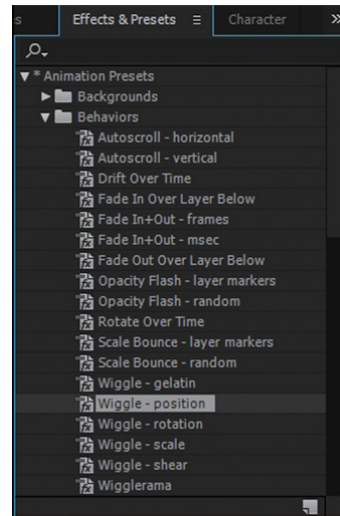


프리셋으로 연출하는 핸드헬드 기법

손으로 들고 찍은 듯 핸드헬드 기법도 애프터이펙트의 어려운 기능을 사용하지 않고 프리셋만으로도 쉽게 표현할 수 있습니다. 핸드헬드로 표현하려는 레이어에 Effects & Presets 패널에서 Animation Presets의 Behaviors 폴더에 있는 Wiggle - Position 프리셋을 드래그하여 적용시킵니다.

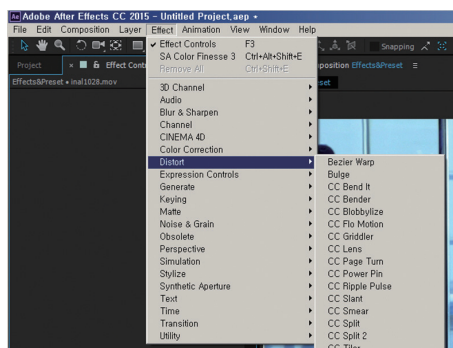


Effects &
Presets>Animation
Presets>Behaviors>
Wiggle - Position



Wiggle- Position 프리셋이 적용되면 Effect Controls 패널에는 Wiggle - Position과 (Transform)이 표시됩니다. 초당 얼마만큼의 흔들림을 적용할 것인지 Wiggle - Position에서 Wiggle Speed(Wigs/sec)와 Wiggle Amount(pixels)에 값을 적용하면 핸드헬드로 찍은 것처럼 표현할 수 있습니다.

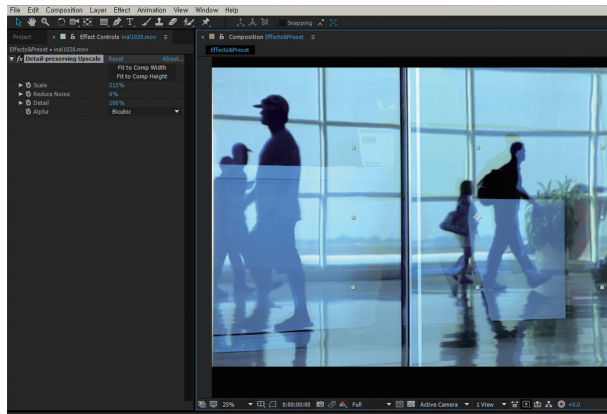
램프리뷰 해 보면 약간의 흔들림이 적용되어 컴포지션 패널의 화면에는 여백이 발생하게 됩니다. 빈 공간이 발생하지 않도록 Wiggle - Position 프리셋이 적용된 레이어의 Scale 값을 조절하여 빈 공간이 발생하지 않도록 값을 조절하면 굳이 들고 찍지 않더라도 삼각대에 고정하여 촬영한 영상도 프리셋만으로 핸드헬드 기법으로 표현할 수 있게 됩니다.



UHD 제작에 유용한 Detail-preserving Upscale

애프터이펙트 CC 버전부터 Distort에 새롭게 추가된 Detail-preserving Upscale 이펙트로는 SD 사이즈의 영상도 HD나 4K 작업에 맞추어 해상도 감소를 최소화하면서 사용할 수 있습니다.

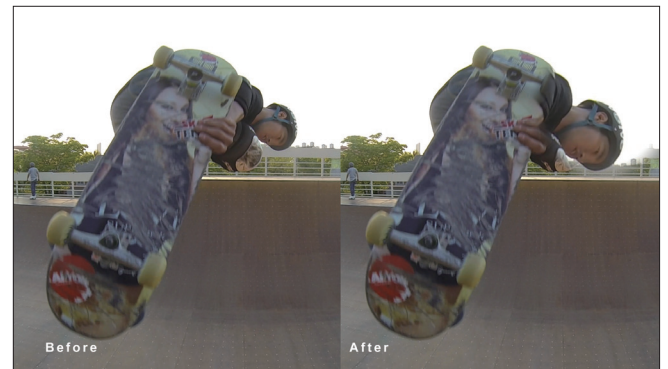
Effect>Distort>Detail-
preserving Upscale



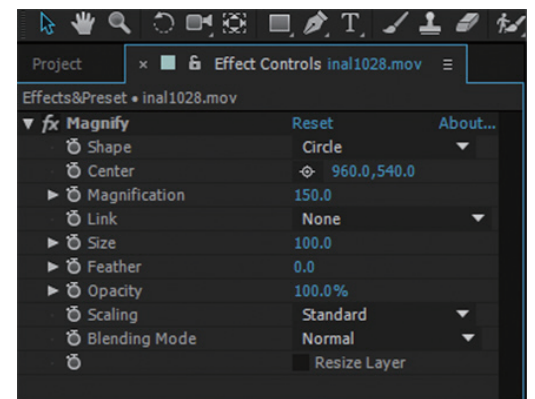
Detail-preserving Upscale 이펙트를 적용하면 작업하고 있는 컴포지션 크기에 Fit to Comp Width/Height로 쉽게 맞출 수 있으며 크기 및 디테일까지 속성 값으로 조절할 수 있어 콘텐츠 제작에 소스를 걱정할 필요가 없을 정도로 애프터 이펙트에서 가장 유용한 이펙트라 할 수 있습니다.

특정 영역을 확대하는 Magnify 이펙트

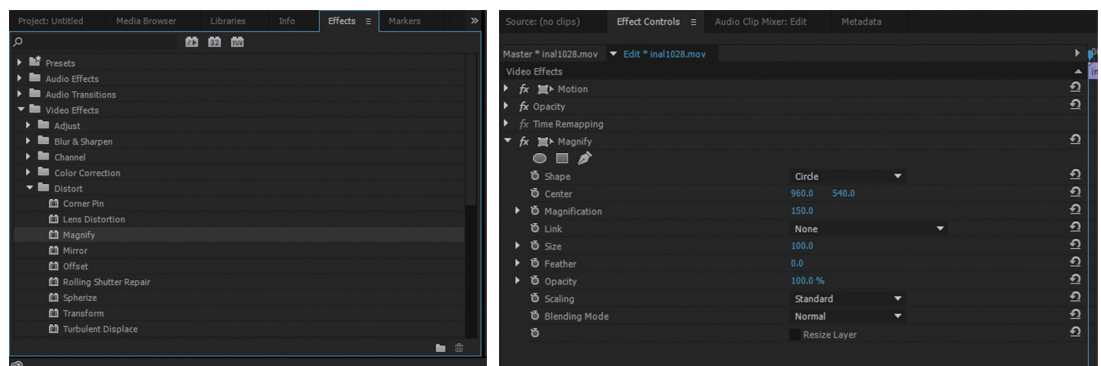
예능 프로그램에서 인물의 얼굴이나 특정 영역을 확대해서 보여주고자 할 때 마스크를 활용하는 등 여러 가지 방법을 생각해 볼 수 있지만, Effect 메뉴 Distort에 있는 Magnify 이펙트를 활용하면 확대되는 효과를 쉽게 표현할 수 있습니다.



Magnify 이펙트는 Shape 부분에서 원형이나 사각으로 모양을 선택할 수 있으며 확대된 범위가 주변과 부드럽게 보이도록 Feather 값도 설정할 수 있습니다.



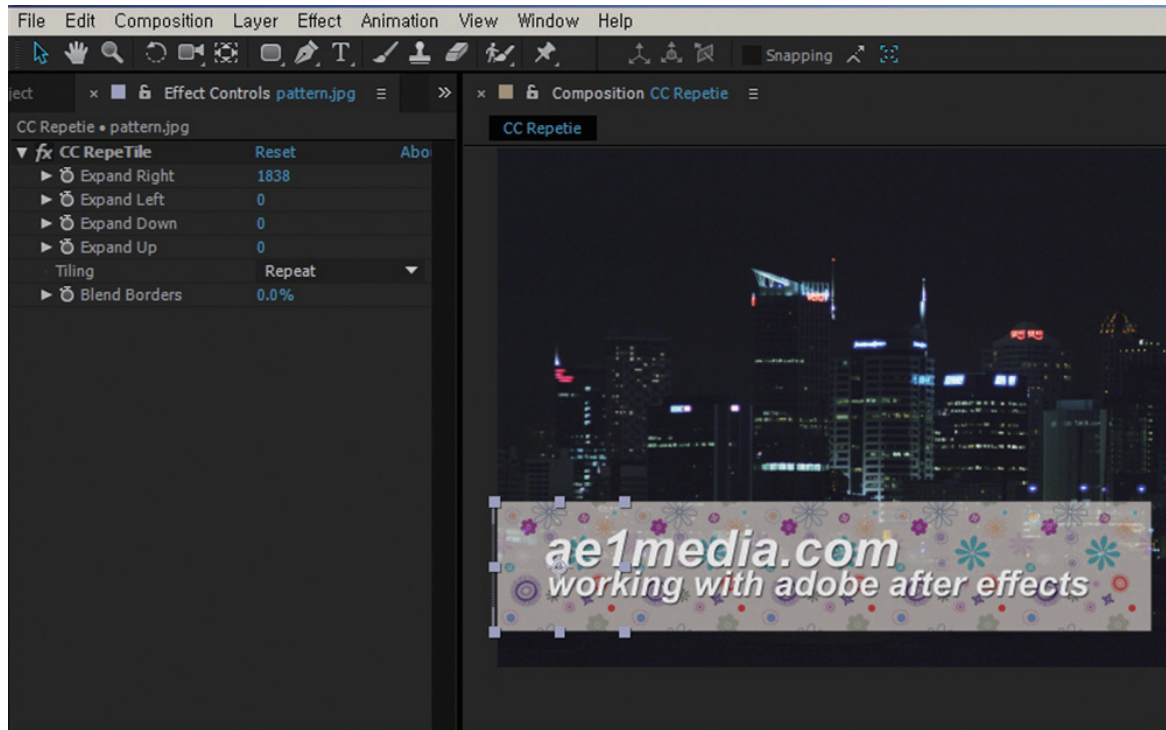
애프터이펙트의 Magnify 이펙트는 프리미어 프로에도 Effects 패널 Distort 폴더에 제공되고 있어서 작업 환경에 맞추어 사용할 수 있습니다.



▲ Premiere Pro CC>Effects>Video Effects>Distort>Magnify

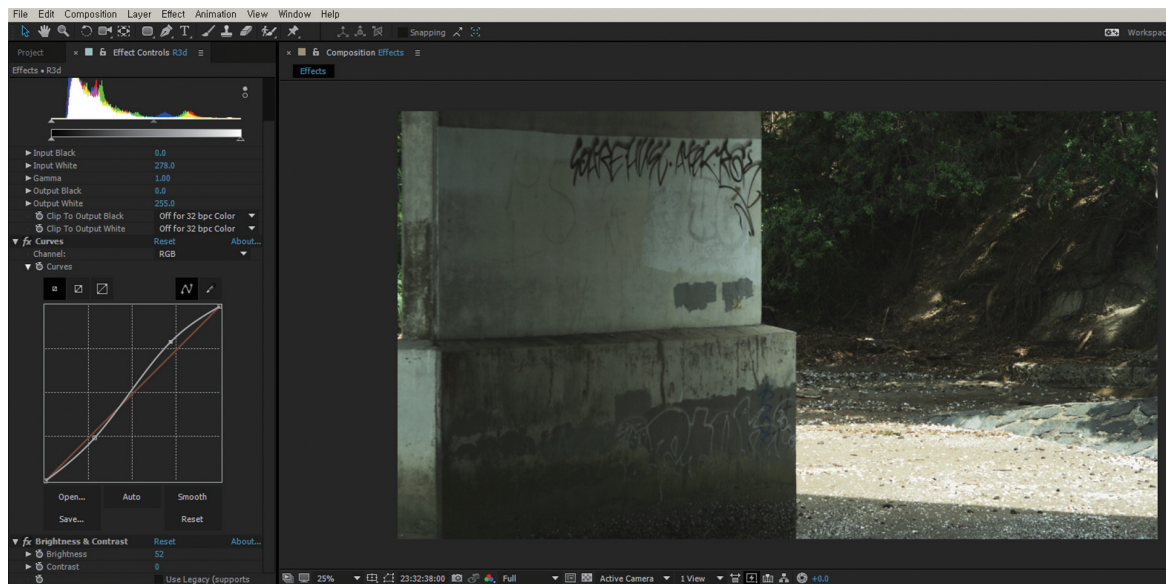
CC Repetie로 만드는 Lower-third

Styleize에 있는 CC Repetie 이펙트로는 반복되는 패턴을 만들어 배경 이미지로 활용할 수 있으며 간단하게 구성된 속성 값을 조절하면 Lower-third(하단 자막)의 배경을 만드는 용도로도 사용할 수 있습니다.



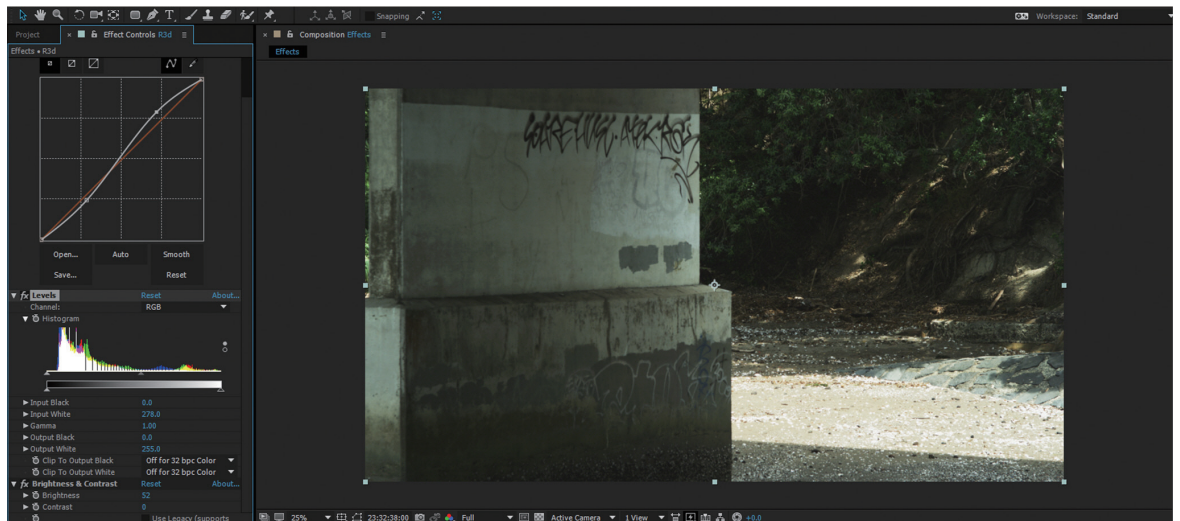
이펙트 적용 순서에 따른 차이

애프터이펙트는 기본 이펙트뿐만 아니라 서드파티 플러그인의 종류도 다양합니다. 효과 작업을 할 때 하나 이상의 이펙트를 적용시켜 속성 값을 조절로 결과물을 만들어내는 경우가 많습니다. 레이어에 이펙트가 적용되면 이펙트 컨트롤 패널에는 위에서부터 순서대로 적용되어 표시되지만 적용된 순서에 따라 컴포지션 패널 화면에 보이는 결과도 다릅니다. Color Correction에서 Levels,



▲ Levels, curves, Brightness & Contrast 순으로 이펙트를 적용한 모습

Curves, Brightness&Contrast를 적용시켜 속성 값을 조절해 본 것을 예로 들어 보겠습니다.



이펙트가 적용된 이펙트 컨트롤 패널에서 Levels를 Curves와 Brightness & Contrast 사이로 드래그하여 위치시켜보면 Levels의 Histogram 그래프가 다르게 표시된 것에서도 알 수 있듯이 같은 이펙트를 적용하더라도 적용되는 순서에 따라 결과물도 다르다는 점에 유의하여 이펙트를 적용하도록 합니다.

이상으로 애프터이펙트가 제공하는 기본 이펙트 가운데 콘텐츠 제작에 유용하게 사용할 수 있는 이펙트와 프리셋에 대해 알아보았습니다.

다음 호에서는 애프터이펙트로 모션그래픽을 제작할 때 많이 사용하는 3D 레이어, 광각부터 망원까지 사용할 수 있는 카메라와 조명에 대해 소개하겠습니다.

※ After Effects CC 2014 tutorial 시리즈에는 어도비 크리에이티브 클라우드의 업그레이드에 따라 CC 2015 내용이 포함될 수 있습니다. 