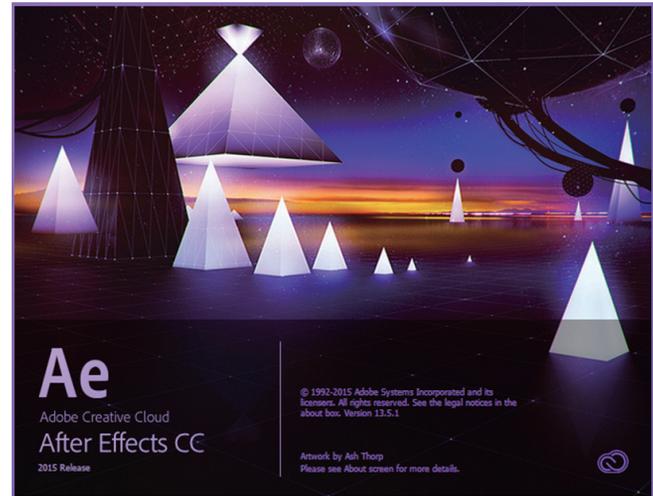


Adobe After Effects CC 2014 tutorial - 5

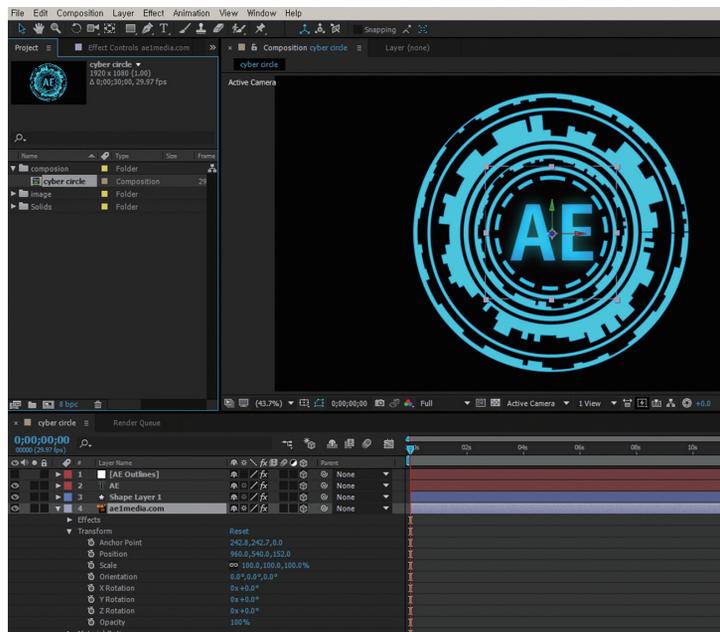
신중윤 프리랜서 / 유크리에이티브의 애프터이펙트 CS6 워크플로우 저자
저자 홈페이지 : ae1midea.com



요즘은 애프터이펙트의 3D 기능으로 만든 콘텐츠를 자주 접하게 됩니다. 애프터이펙트는 2D, 합성 등의 작업에도 많이 사용하지만, 3D 전문프로그램처럼 완벽한 기능을 지원하지는 않아도 3D 레이어와 카메라, 조명 레이어 기능을 활용하여 좋은 콘텐츠를 만들 수 있습니다. 이번 호에서는 애프터이펙트로 모션그래픽을 만들기 위해 필수라 할 수 있는 애프터이펙트의 3D 레이어와 카메라, 조명 레이어의 기능을 소개하겠습니다.

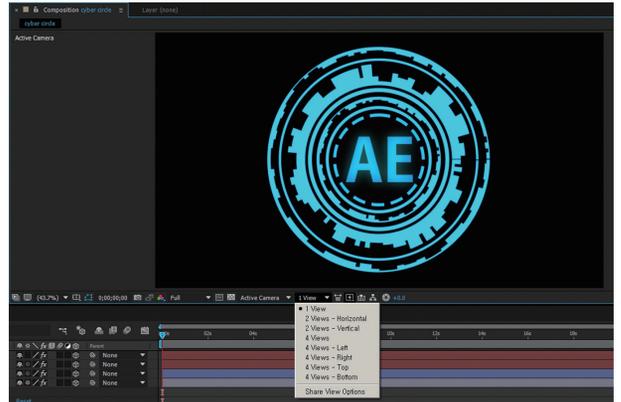
3D 레이어

애프터이펙트에서 카메라와 조명 레이어를 사용하기 위해서는 타임라인 패널에서 하나 이상의 레이어를 3D 레이어로 설정해야 합니다. switch 모드 끝에 있는 정육면체 아이콘을 체크하면 3D 레이어로 설정되며 좌표축에는 2D 레이어에 없던 Z축이 만들어지게 됩니다. 3D 레이어로 설정된 레이어를 선택하면 컴포지션 패널의 화면에는 3D 전문 프로그램과 동일한 그린(Y축), 레드(X축), 블루(Z축)의 좌표축이 컴포지션 패널의 화면에 표시됩니다.

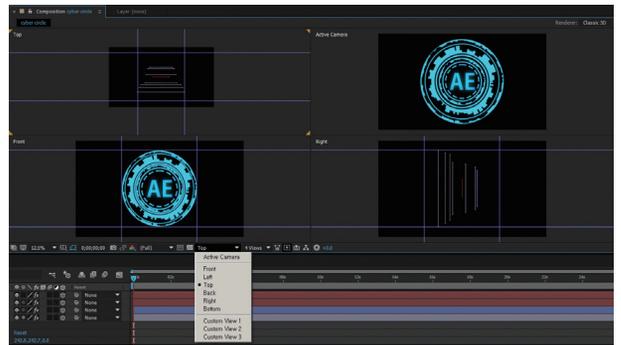


View 모드

3D 레이어로 설정한 레이어는 다양한 각도에서 볼 수 있도록 컴포지션 패널의 화면을 가장 많이 사용하는 2View부터 3D 전문프로그램 사용자라면 익숙한 4View까지 각 화면에서 서로 다른 View가 보이도록 설정할 수 있습니다.

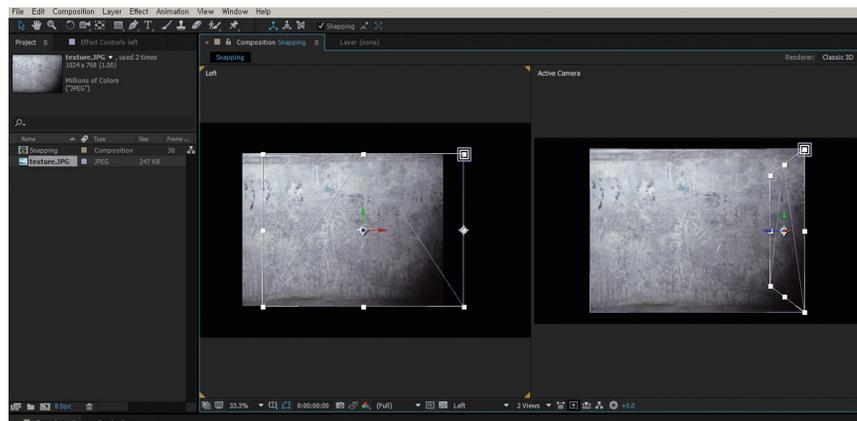


애프터이펙트는 카메라 애니메이션을 위한 Top View와 작업한 결과물이 보이는 Active Camera가 표시되는 2 View - Horizontal이 가장 편리합니다. View를 선택하면 모서리에 노란색 마크가 표시되며, 컴포지션 패널 하단 Active Camera 버튼을 클릭하여 표시되는 팝업 메뉴에서 사용자가 원하는 View로 바꿀 수 있습니다.



Snapping 기능

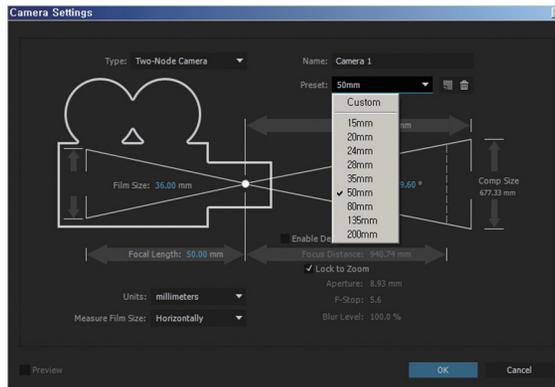
애프터이펙트 CC버전부터는 레이어의 면을 쉽게 맞출 수 있는 Snapping 기능을 새롭게 선보이며 CC 2014 버전부터는 3D 레이어도 Snapping 기능을 적용할 수 있게 되었습니다. 툴바에 비활성화되어 있는 Snapping의 체크 박스를 체크한 다음 타임라인 패널에서 레이어를 선택하고 마우스 커서를 맞추려는 포인트 부분으로 Alt 키를 누르고 이동시키면 맞추려는 포인트가 활성화 됩니다. 레이어의 면이 일치하면 포인트가 자석처럼 붙게 되어 좌표값을 조절하는 등의 불편함 없이 레이어를 쉽게 맞추며 큐브를 만들 수 있게 되었습니다.



Snapping 기능이 체크된 상태에서 레이어를 이동할 때 Ctrl 키를 누르면 비활성화되어 스냅 기능이 적용되지 않은 상태로 레이어를 이동시킬 수 있습니다.

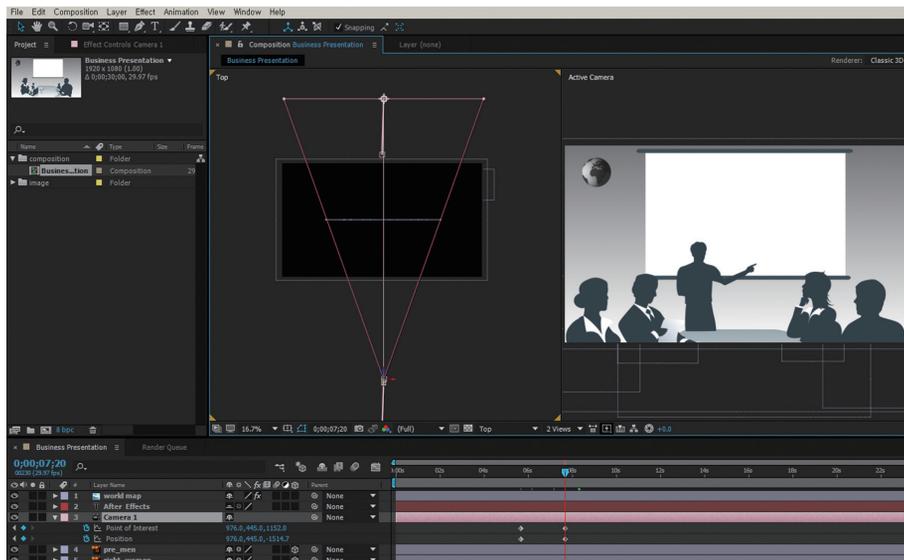
카메라 레이어

애프터이펙트 모션그래픽 작업의 필수인 카메라 레이어는 레이어를 3D레이어로 설정하고 광각부터 망원까지 사용할 수 있는 Layer 메뉴의 New에 있는 Camera 레이어를 만들고 시작하게 됩니다.

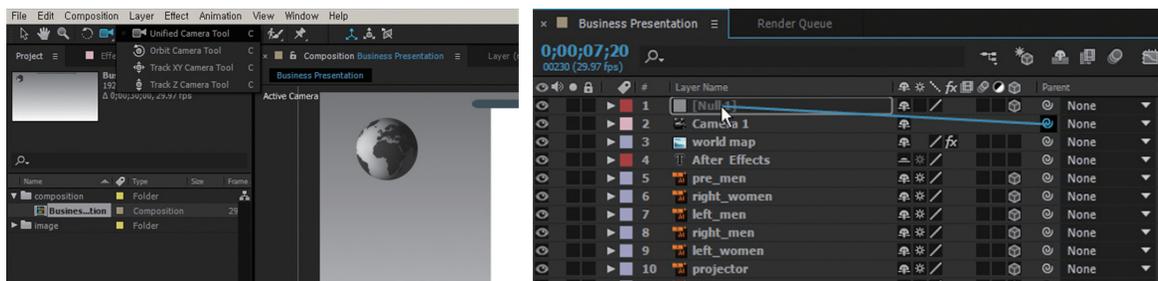


카메라 애니메이션

애프터이펙트는 세 가지 방법으로 카메라 애니메이션을 만들 수 있습니다. View 모드를 2View 이상으로 설정하고 카메라 레이어가 가지고 있는 Point of Interest와 Position에 대한 키프레임 애니메이션으로 만들게 됩니다. 카메라 레이어를 선택한 다음 A 키를 누르면 Point of Interest가 활성화되고, Shift 키와 함께 P키로 Position 속성만 나타나도록 할 수 있습니다.

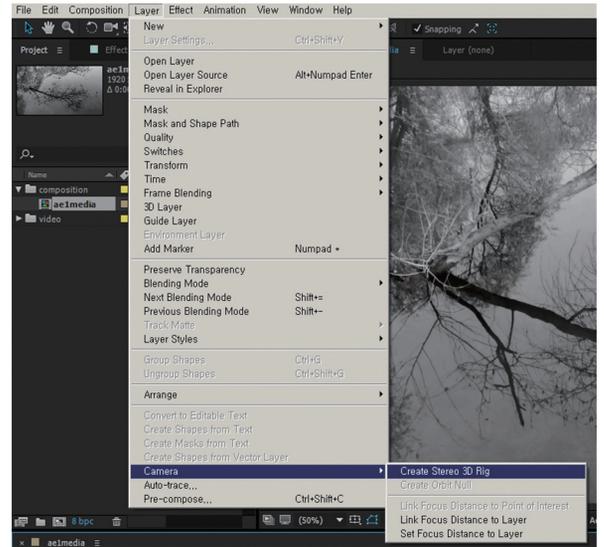


다른 방법은 톨바에 있는 네 가지의 카메라 톨로 컴포지션 패널 화면에서 카메라 톨로 카메라를 움직이면서 카메라 레이어의 Point of Interest와 Position에 키프레임을 추가해 애니메이션을 만들 수 있습니다. 마지막 방법은 제어 기능을 가지고 있는 Null Object 레이어를 만들어 3D 레이어로 전환시킨 다음 카메라 레이어를 Parent 기능으로 종속시켜 Null Object 레이어의 Transform 속성값에 대한 키프레임 애니메이션으로도 카메라 애니메이션을 만들 수 있습니다.

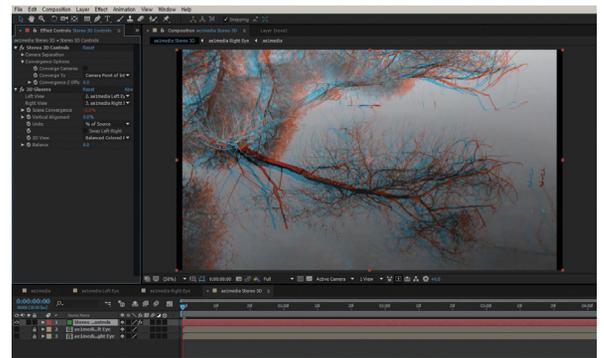


Create Stereo 3D Rig

애프터이펙트는 CS5.5버전부터 입체 영상을 만들 수 있도록 Layer 메뉴의 Camera에 Create Stereo 3D Rig로 입체 영상을 만들 수 있습니다. 타임라인 패널의 카메라 레이어가 선택된 상태에서 Create Stereo 3D Rig를 적용하면 Left Eye와 Right Eye, Stereo 3D 컴포지션이 자동으로 만들어지게 됩니다.

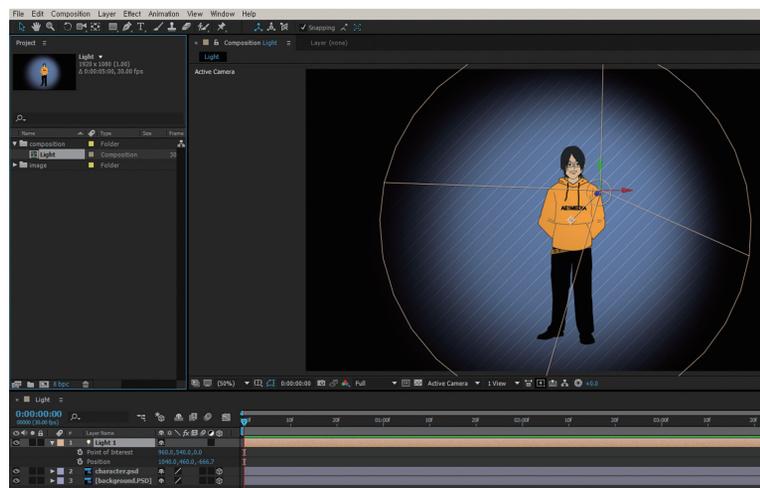


이펙트 컨트롤 패널에 적용되어 있는 Stereo 3D Controls와 Controls 3D Glasses의 값을 조절하여 만들게 됩니다. Stereo 3D Controls의 Camera Separation에 있는 Stereo Scene Depth로 축의 간격을 Convergence Options의 Converge To로는 컨버전스 모드를 설정하며 3D Glasses 이펙트에서는 Scene Convergence와 3D View의 항목으로 입체 환경에 제작에 맞게 출력을 설정하면 됩니다.



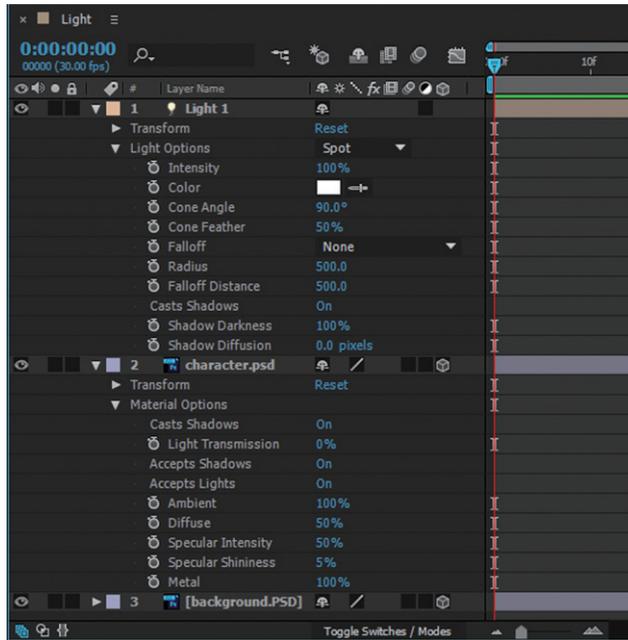
조명 레이어

3D 레이어와 카메라 레이어로 작업한 것에 조명 레이어를 사용하여 빛을 비추거나 그림자를 만들 수 있습니다. 조명 레이어에 대한 애니메이션도 카메라 레이어의 애니메이션과 마찬가지로 조명 레이어가 가지고 있는 Point of Interest와 Position에 대한 키프레임 애니메이션으로 만들게 됩니다.

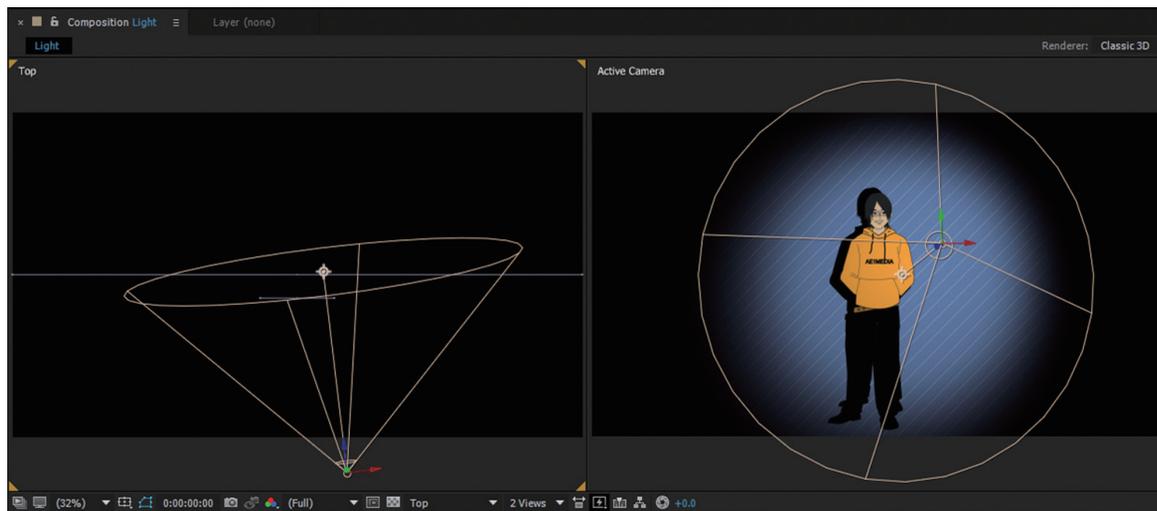


그림자 만들기

조명 레이어는 애니메이션 못지않게 그림자를 만드는 방법에 대해 알고 있어야 됩니다. 조명 레이어 설정 창에서 Casts Shadows 를 체크해도 그림자는 만들어지지 않습니다. 빛(조명 레이어)을 받아 그림자를 만들 레이어의 Material Option 속성에 있는 Casts Shadows도 On으로 활성화시켜야 그림자가 만들어지게 됩니다.

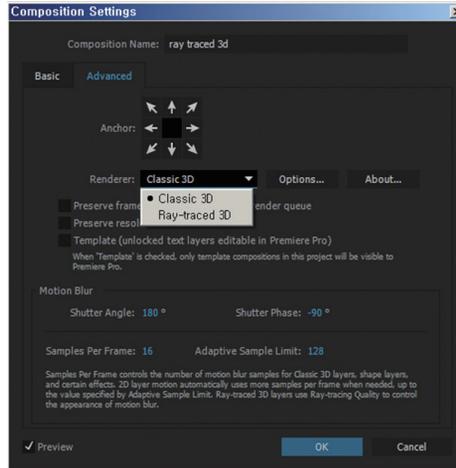


Material Option에서 활성화시켜도 그림자가 보이지 않는다면 그림자를 만들 레이어와 그림자가 비추어지는 레이어의 위치를 Top View에서 확인해 볼 필요가 있습니다.



Ray-traced 3D

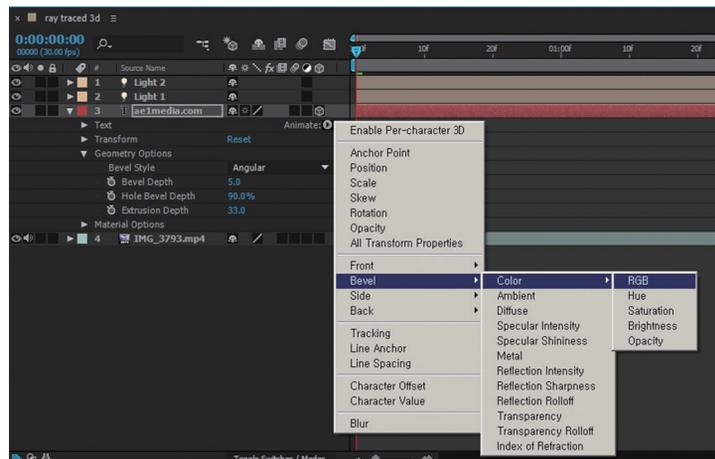
CS6 버전부터 Ray-traced 3D로 3D 전문 프로그램 사용 없이 텍스트뿐만 아니라 Shape 레이어도 입체감 있도록 만들 수 있게 되었습니다. 입체감 있도록 만들려면 컴포지션 설정 창의 Advanced 탭에서 Renderer를 Ray-traced 3D로 전환해 놓아야 합니다. 타임라인 패널에서 레이어를 3D 레이어로 전환시키면 컴포지션 패널 화면 좌측 상단 모서리에 Classic 3D로 표시되어 있는 Renderer를 클릭하여 Ray-traced 3D로 설정할 수 있습니다.



타임라인패널에 입력한 텍스트 레이어를 3D 레이어로 만들면 레이어 속성에 Geometry Options와 Material Options가 있습니다. Geometry Options에 있는 Extrusion Depth 값을 조절하여 입체감 있는 텍스트로 만들 수 있지만, Point 조명 레이어를 설치해야 입체감 정도를 확인해 볼 수 있게 됩니다. Ray-traced 3D로 만들어진 텍스트는 Bevel Style과 Bevel Depth 설정으로 텍스트 테두리와 두께를 설정하여 다르게 표현할 수 있습니다. Bevel Depth 값이 크게 적용되어 글자 안쪽 부분이 보이지 않으면 Hole Bevel Depth 값을 조절하면 됩니다.



텍스트 애니메이션을 만들기 위해 사용하는 텍스트 레이어의 Animate를 클릭하면 Classic 3D에서 텍스트 애니메이션을 만들 때와 다르게 Ray-traced 3D로 만든 텍스트의 Front, Bevel, Side, Back에 색상 등을 설정할 수 있게 됩니다.



다음 호에서는 합성 작업 이외에 텍스트와 연동하여 많이 사용되고 있는 애프터이펙트의 트랙킹과 흔들림 보정 기능에 대해 알아보도록 하겠습니다. 📖

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