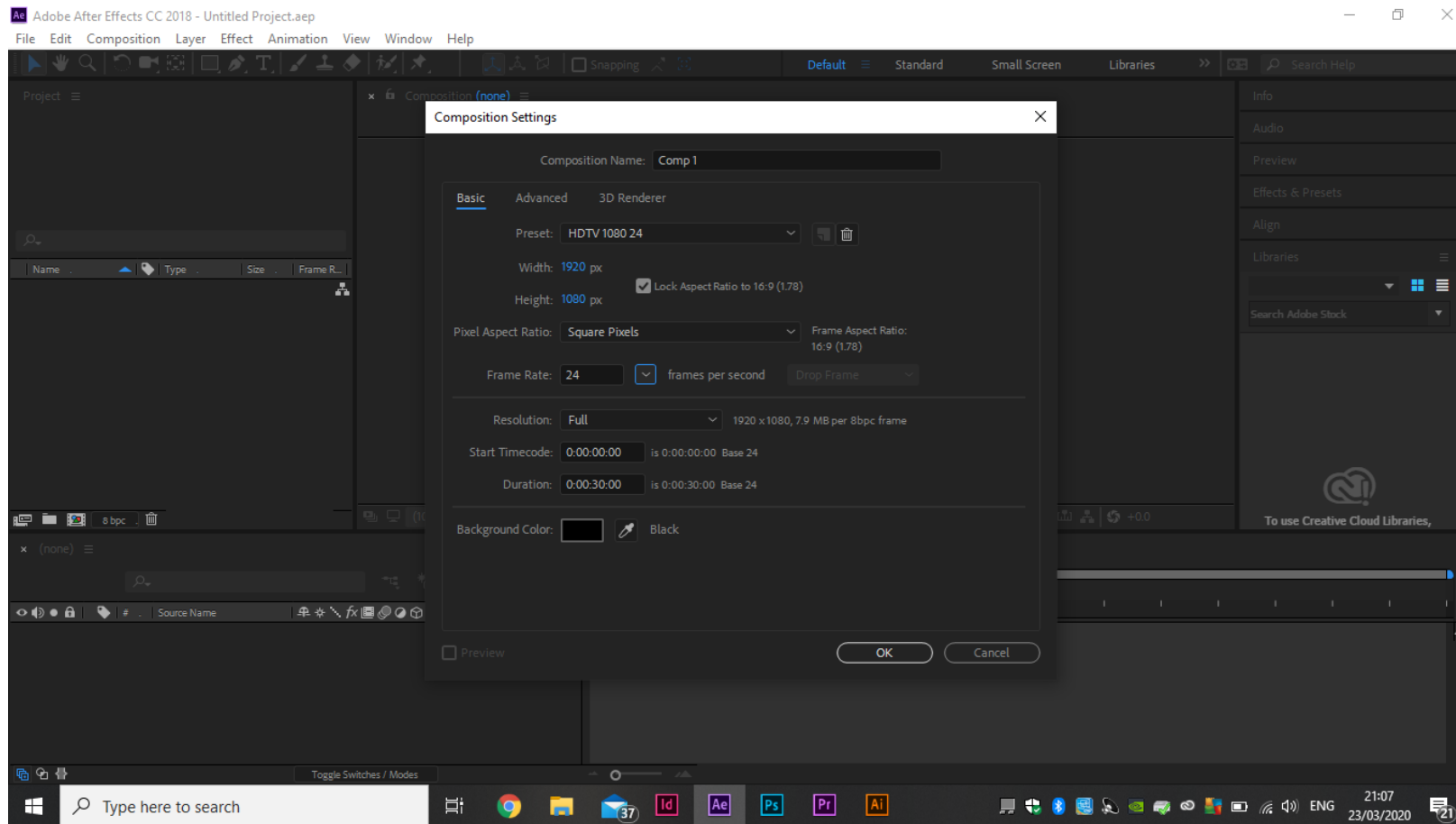


Adobe After Effects

Γρήγορη ξενάγηση

Ρυθμίσεις composition

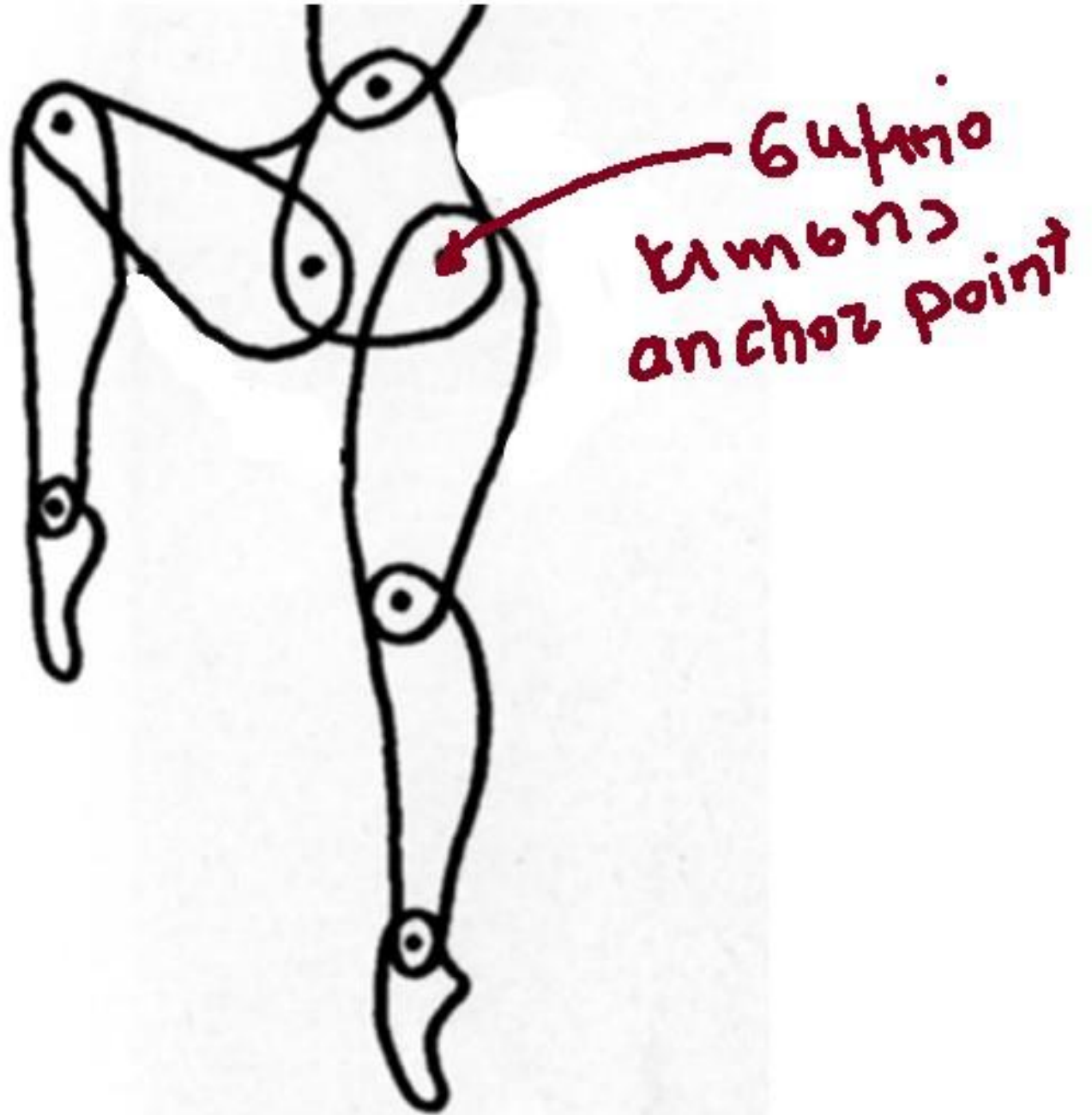


Τα πρώτα στάδια δημιουργίας

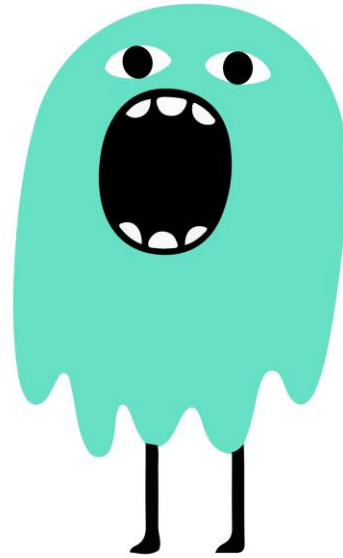
- Για να δημιουργήσουμε ένα animation video στο After Effects, θα πρέπει πρώτα να χωρίσουμε σε διαφορετικά layer κάθε αντικείμενο στο οποίο θα δώσουμε κίνηση. Αν δουλεύουμε στο Photoshop, τότε θα χρειαστεί να κάνουμε export τα layer σε png εικόνες με διαφάνεια. Στην περίπτωση που χρησιμοποιούμε το Illustrator, τότε θα πρέπει να αποθηκεύσουμε ξεχωριστά κάθε αντικείμενο είτε σε αρχείο illustrator, είτε export ως png εικόνα με διαφάνεια.

*τα αρχεία μας πρέπει να είναι σε χρωματική κλίμακα RGB και να αποθηκεύονται στον ίδιο φάκελο

Με μεγάλη προσοχή το
κάθε κομμάτι που
σχεδιάσαμε να πατάει
πάνω στο άλλο και όχι να
εφάπτονται.
Όταν θα κινούνται να μην
ανοίγονται κενά.
Σκεφτείτε μία δομή
καραγκιόζη.



Ας δούμε το παράδειγμα ενός χαρακτήρα



Parent layers, anchor points


- Για να δημιουργηθεί ο σκελετός του χαρακτήρα, θα πρέπει να «συνδέσουμε» τα αντικείμενα/μέλη του σώματός του. Δηλαδή ένα layer να κινείται και να ακολουθεί αντίστοιχα την κίνηση ενός άλλου layer
- Βάζουμε τα layers του χαρακτήρα στην σωστή θέση και μεταφέρουμε τα anchor points στο σημείο όπου θα περιστρέφεται σωστά το αντικείμενο.
- Έπειτα δημιουργούμε parent layers πάνω στα οποία θα συνδέονται τα υπόλοιπα layers και θα ακολουθούν την κίνηση των αντίστοιχων parent τους.

Adobe After Effects CC 2018 - Untitled Project.aep *
File Edit Composition Layer Effect Animation View Window Help

Fill: [White] Stroke: [Black] 2 px Add: [None] Bezier Path Default Standard Search Help

Project Composition 1

1



Info Audio Preview Effects & Presets Align Libraries Search Adobe Stock To use Creative Cloud Libraries,

Name	Type	Size	Frame R.
1	Composition	29.97	
body.ai	Vector Art	636 KB	
eye_left.ai	Vector Art	613 KB	
eye_right.ai	Vector Art	613 KB	
leg_left.ai	Vector Art	613 KB	
leg_right.ai	Vector Art	612 KB	
mouth.ai	Vector Art	624 KB	

8 bpc 33.3% 0,00;00,00 (Half) Active Camera 1 View +0.0

0:00;00:00 00000 (29.97 fps)

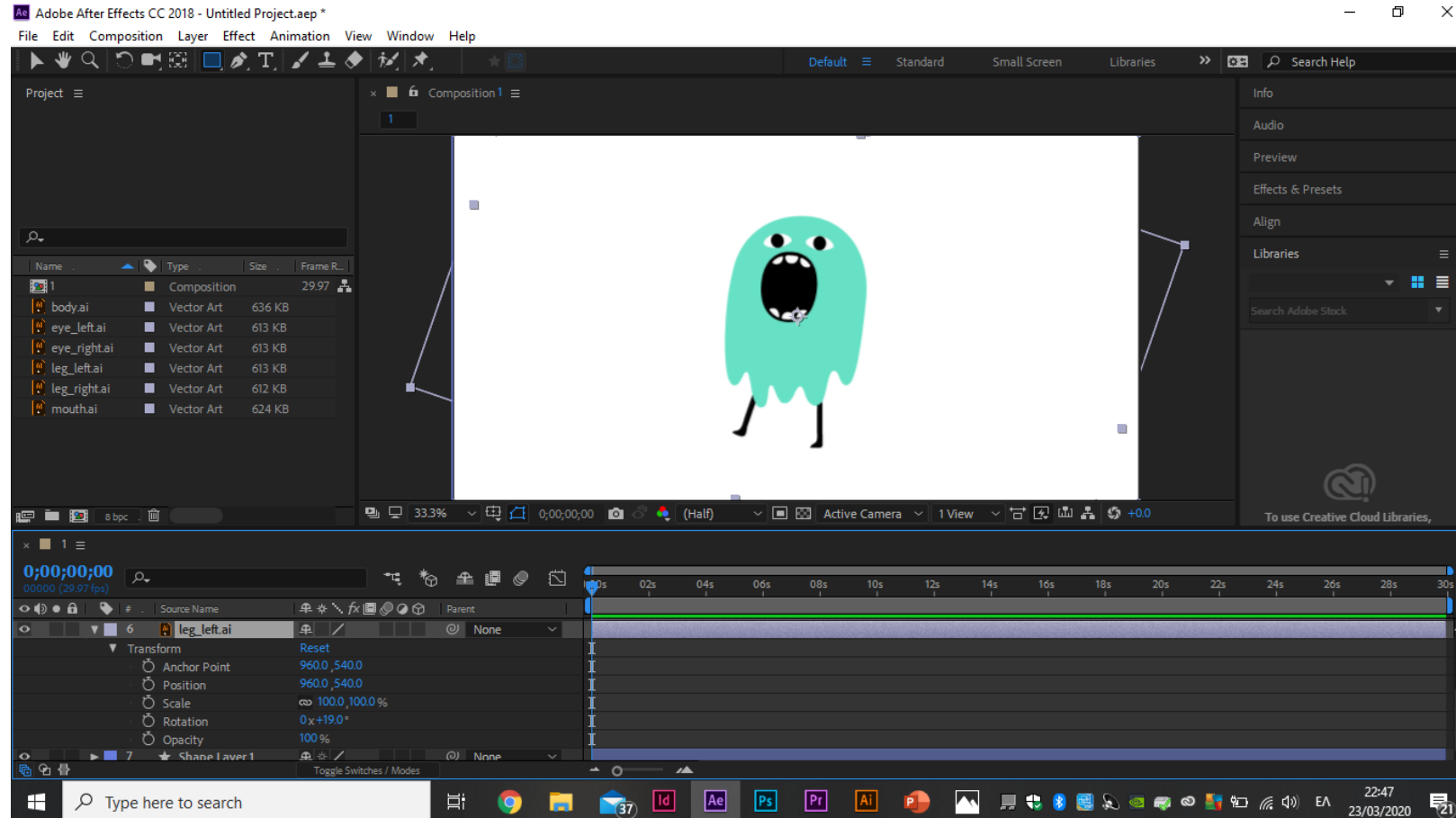
#	Source Name	Parent
1	mouth.ai	None
2	eye_right.ai	None
3	eye_left.ai	None
4	leg_right.ai	None
5	leg_left.ai	None
6	body.ai	None
7	★ Shape Layer 1	None

Toggle Switches / Modes

Type here to search

21:29 23/03/2020 ENG 21

Για να δώσουμε κίνηση



Πατώντας το βελάκι “transform”, εμφανίζονται κάποιες επιλογές, όπως είναι το scale, position, rotation, opacity κλπ, οι οποίες θα μας βοηθήσουν στην δημιουργία κίνησης. Χρησιμοποιούμε key frames, στην αρχή και στο τέλος κάθε κίνησης.

*ένα (από τα πολλά) χρήσιμα tutorials για την κίνηση χαρακτήρα

<https://www.youtube.com/watch?v=QQgmXARn8aA>

Export video

- Για την εξαγωγή του τελικού βίντεο, ο πιο χρήσιμος τύπος αρχείου είναι mp4, το οποίο αναγράφεται ως H264
- Σε περίπτωση που έχετε κάποια έκδοση η οποία δεν έχει αυτή την επιλογή μπορείτε να το κάνετε export σε Quicktime και να αναπαράγετε το video σε Quicktime player, για να μην «κολλάει»
- Για το export ακολουθήστε τις παρακάτω επιλογές

Video Output

Channels: RGB Format Options...

Depth: Millions of Colors None

Color: Premultiplied (Matted)

Starting #: 0 Use Comp Frame Number

Resize

	Width	Height	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Aspect Ratio to 16:9 (1.78)
Rendering at:	1920	x 1080	
Resize to:	1920	x 1080	Custom
Resize %:	x		Resize Quality: High

Crop

Use Region of Interest Final Size: 1920 x 1080

Top: 0 Left: 0 Bottom: 0 Right: 0

Audio Output Auto

Audio will be output only if the composition has audio.

48.000 kHz 16 Bit Stereo Format Options...

OK Cancel