

Obsah

Formát knihy	vi
Poděkování	viii
Jak knihu používat.	1

1 Ochutnávka senzačních triků 3

Ohnivá koule	4
Rostoucí réva	6
Sledování textu	8
Rozvíjející se květ	10
Posun sklonu	12
Rozstříknutý inkoust	14
Poškozený film	16
Vrstva Solid	18
INTERLUDIUM:	
Použití nápovědy	20

2 Světla a kamery 23

Vrhání základních stínů	24
Stín barevného skla	26
Ovládání stínů	28
„Negativní“ světlo	30
Nasvětlení film noir	32
Vytvoření hloubky ostrosti	34
Přeoštění během záběru	36
Distorze čočky	38
Pohled z více úhlů kamery	40
3D cesta kamery	42
Natáčení ke kameře	44
INTERLUDIUM:	
Tajemství je v nasvícení	46

3 3D objekty 49

Efekt Parallax (Paralaxa)	50
Metoda Repoussé v 3D	52
3D objekt z Photoshopu v After Effects	56
3D scény s efektem Shatter (Tříštění)	58
3D scény s efektem Shatter (Tříštění)(pokračování)	60
3D Text	62
3D pohlednice	64
3D objekty z vrstev Solid	66
3D distorze	68
3D distorze (pokračování)	70
3D povrch planety	72
3D povrch planety (pokračování)	74
Efekt Echospace (Echo prostor)	76
3D ve vnořených kompozicích	78
Výběr aplikace pro práci s 3D	80

4 Vytváření kompozic 83

Vytvoření masky typu Garbage Matte	84
Odstraňování zeleného pozadí	86
Použití efektu Luma Key (Luminační klíč)	88
Vylepšování masky Matte	90
Použití vícenásobných masek Matte	92
Úvod do kompozic	94
Odstranění tmy prolnutím	96
Odstranění světla prolnutím	98
Kompozice textur	100
Časové zarovnání	102

Komponování s barvami	104
Komponování s animací	106
Komponování se zaostřením	108
Rozmazání pohybu	110
Shoda barev	112
Přednásobené alfa kanály	114
Sledování pomocí aplikace Mocha	116
Sledování pomocí modulu Mocha (pokračování)	118
Tvary aplikace Mocha	120
Použití nástroje Roto Brush (Roto štětec)	122
Obnovení průhlednosti	124
Ručně vytvořený stín	126
Vodicí vrstvy	128
INTERLUDIUM: Natáčení lepších záznamů na zeleném pozadí	130
5 Animace	133
Nástroj Puppet Pin (Přišpendlení loutky)	134
Nástroj Puppet Overlap (Překrytí loutky)	136
Animace nástroje Puppet (Loutka)	138
Skákající míč	140
Hierarchické provazování	142
Vlající plachta	144
Animace kaňky	146
Animace fotografie: část první	148
Animace fotografie: část druhá	150
Mapování přemístění	152
Změna velikosti animace	154
Animace v podobě textové zprávy	156
INTERLUDIUM: Principy Walta Disneye	158
6 Světelné efekty	161
HDR	162
Volumetrické světlo	164
Siluety	166
Světelné vějířky	168
Jevištní světla	170
Energetická kostka	172
Pátrací reflektory	174
Proužek světla	176
Efekt Glow (Záře)	178
Laserové paprsky	180
Efekt Shine (Světelná záře) od Trapcode	182
INTERLUDIUM: HDR (High Dynamic Range)	184
7 Masky a tvary	187
Masky a tvary	188
Okamžité vytvoření viněty	190
Od videa k vrstvě tvarů	192
Efekt Vegas	194
Masky Luma Matte	196
Masky Track Matte	198
Animace masek	200
Cesty pohybu z Illustratoru	202
3D Stroke (3D tah) od Trapcode	204
8 Částice	207
Částicový výcvik	208
Jiskřičky	210
Kouřová stopa	212
Základy efektu Foam (Pěna)	214
Uživatelské částice	216
Jednoduchý déšť	218
Jednoduchý sníh	220
Sníh unášený větrem	222

Tekuté zlato	224
Světelné pásy	226
Světelné pásy (pokračování) .	228
Pára	230
3D ohňostroje	232
Psychické vlny	234
Vychýlení částic	236
Hvězdné pole	238
Konfety	240
Rozčerení vodní hladiny	242
Tekutá čokoláda	244
Efekt Form (???) od Trapcode:	
4D fraktál	246
Efekt Particle (???):	
3D proužky světla	248
INTERLUDIUM: Alternativy	
částic	250

9 Barevná korekce 253

Čtení histogramu	254
Kinematická barva: teplo	256
Kinematická barva: horor	258
Kinematická barva:	
záblesk minulosti	260
Americká noc	262
Referenční monitor	264
Před a po	266
Obarvování	268
Posun odstínu	270
Stylizace	272
Falšování rozměrů	274
Sekundární barevná korekce .	276
Místní barevná korekce	278
Základy efektu	
Color Finesse (???)	280
„Vzhledy“ efektu	
Color Finesse (???)	282
Použití souborů LUT	284
Vylepšení 3D renderů	286

Řízení tmavých oblastí	288
Vzhledy efektu	
Magic Bullet (???)	290
INTERLUDIUM:	
Natáčení filmového videa	292

10 Pozadí a textury 295

Ohnivá textura	296
Ohnivá textura (pokračování) .	298
Plamínek svíčky	300
Kreativní hraní	302
Kreativní hraní (pokračování) .	304
Rozpálený gril	306
Opona jen pro vás!	308
Pruhované pozadí	310
Základní voda	312
Lepší voda	314
Televizní šum	316
Staré ozdobné vzory	318
Buňky pod mikroskopem	320
Bludiště z retro videohry	322
Rychlé variace	324
Rychlé variace (pokračování) .	326
Animační předvolby	328
Předvolby a aplikace	
Adobe Bridge	330
Knihovna uživatelských textur	332
INTERLUDIUM:	
Recept na generickou texturu	
pozadí: Generate (Vytvořit), Distort	
(Deformovat),	
Stylize (Stylizovat)	334

Formát knihy

S nápadem krátkých postupů původně přišel Steve Caplin při vytváření úžasné knihy s názvem *How to Cheat in Photoshop*, která se již dočkala přibližně tisíciho vydání. Já se však nestydím ukrást Stevovi trošku jeho brilantnosti a hrdě ji použít při vytváření knihy, jejíž formát považuji při procvičování práce se softwarem za dokonalý.

Na rozdíl od většiny knih o počítačovém softwaru, které procházejí jednotlivá témata a popisují je (stejně jako má předchozí kniha *The After Effects Illusionist*), se tato kniha postupně zabývá jednotlivými triky a názorně je předvádí. Každý trik se skládá z několika kroků a doprovodných obrázků. Tato metoda psaní knihy je velmi názorná a podle mého názoru i zábavná.

Vzhledem k tomu, že hlavním obsahem knihy jsou krátké minirecepty (obvykle jen na dvě stránky, výjimečně i na čtyři), dozvíte se spíše, CO všechno můžete dělat, než JAK to udělat. Navzdory svým vnitřním hlasům vám jen budu dávat příkazy (jako „tuto vlastnost přiřadte tuto hodnotu“ apod.), aniž bych je blíže vysvětlil. Na druhou stranu však musím připustit, že s těmito konvencemi bojuji a pokouším se co nejvíce věci vysvětlit, i když vysvětlování není hlavním cílem této knihy.

Už dříve jsem zmínil metaforu s recepty a ta také přesně vystihuje povahu mé knihy. V každé kuchařské show už mají zeleninu předkrájenou, koření předvážené a rozdělené do misek a ani kuchař (nebo host pořadu) se pokaždé neobtěžuje s vysvětlením, proč daný pokrm peče při té a té teplotě nebo proč do daného jídla, přidává zrovna kardamom. Jídlo jednoduše názorně připraví, aby bylo jasné, jak dosáhnout kýženého výsledku. A tato kniha je úplně stejná, jen místo jídla používá triky programu *After Effects*.

Všude, kde to bylo možné, jsem se do knihy pokusil přidat třešničky na dortu v podobě doplňujících informací. Na většině pravých stránek naleznete na vnějším okraji sloupce s extra tipy týkajícími se metod, které můžete použít, abyste dosáhli kýženého výsledku, doplňujících náhledů či souvisejících pojmů nebo způsobů, jak lze daný trik dále rozvinout či vylepšit.

Na konci většiny kapitol pak najdete část, ve které si budete moci na chvíli odpočinout od všech těch žhavých triků, kterými vás zahltlím ve zbytku knihy. Tyto části jsme nazvali „interludia“ a najdete v nich spoustu doplňujících informací, které vám pomohou odnést si z této knihy co nejvíce. Interludia se zabývají různými tématy, například jak natočit lepší video se zeleným pozadím, které bude snadněji klíčovatelné, nebo příběhem na pozadí HDR (High Dynamic Range) barev a bitové hloubky a spoustou dalších.

Co se týče obtížnosti, tato kniha je velmi jednoduchá a přehledná. Na druhou stranu je však určena pro uživatele, kteří již mají s prací v *After Effects* alespoň nějaké zkušenosti. V knize bohužel není prostor pro vysvětlování základů, jako například jak se používají efekty, co je vrstva typu *Solid*, jak se vytvářejí nové kompozice, jaký je rozdíl mezi importováním a otevřením atd. S těmito základy by již měli být všichni uživatelé *After Effects* obeznámeni. Jsem si však vědom, že pokud někdo strávil veškerý čas v *After Effects* vytvářením kompozic, a nyní by se chtěl zdokonalit v oblasti animací, budou pro něj některé pojmy zcela neznámé. Z toho důvodu se snažím

klíčové pojmy vysvětlovat všude, kde je to možné. Neuražte se, ale tato kniha je určena mírně pokročilým, a ne každý může být na mírně pokročilé úrovni úplně ve všem. Bohužel nebudu moci vysvětlit všechny pojmy úplně od začátku, tak jak byste chtěli, nebo možná dokonce potřebovali. K tomuto účelu jsem na konci první kapitoly vytvořil interludium, které vám pomůže s nalezením vašeho vlastního řešení u použitých funkcí, jež neznáte a o kterých byste se rádi dozvěděli více.

Vzhledem k tomu, že uživatelům obvykle nějakou dobu trvá, než si nainstalují aktualizaci, chtěl bych zdůraznit, že tato kniha byla vytvořena pro After Effects verze CS5. Knihu sice můžete používat s naprosto libovolnou verzí, ale mějte na paměti, že After Effects nedokáže otevřít projekty vytvořené ve vyšší verzi. Pokud tedy například používáte verzi CS4, nebudete schopni otevřít projekty, které jsou součástí této knihy. Budete moci importovat soubory (tedy video, audio, obrázky apod.), ale bohužel ne projekty. Společnost Adobe vytvořila After Effects s tímto záměrem, a já s tím nic nenadělám. Ty z vás, kteří mají verzi CS5, můžu potěšit tím, že v rámci jednotlivých triků je pokryta velká část jejich funkcí – jako například nový nástroj Roto Brush, modul Mocha Shape, použití vyhledávacích (LUT) tabulek barev nebo nástroje pro volné deformace Freeform AE

Poučení, které byste si z toho všeho měli odnést, je, že tato kniha triků je úžasně zábavná. Můžete přeskakovat stránky, jak se vám zlíbí, protože jen v několika málo případech triky navazují na znalosti z předchozího triku (všechny jsou v textu zřetelně vyznačené). Většinou se jedná o „minizákusy“ v podobě sladkých tipů a triků, které vám pomohou nejen vylepšit vaši práci, ale dostanou vás ze svízelných situací a dodají jiskru vaší tvořivosti. Určitě budete nadšeni.

Poděkování

Tuto knihu bych chtěl věnovat Heather, Mikeymu, Natty a Lizzie, kteří se mnou měli v době, kdy jsem knihu vytvářel, přímo nekonečnou trpělivost. Mám vás všechny rádo.

Svůj vděk bych chtěl vyjádřit také následujícím lidem:

Dennisovi a celému týmu z nakladatelství Focal Press. Spolupráce s nimi byla přímo neuvěřitelná. Mám pocit, že jsem překročil snad všechny dohodnuté termíny, a oni přesto vždy zachovali naprosto profesionální přístup, když se mi snažili sdělit, jak je štvu. Knihy jsem již psal i ve spolupráci s jinými nakladateli, ale Focal se stal mým nejoblíbenějším. Toto nakladatelství vydává také většinu knih o vytváření filmů, které s chutí čtu. Dobrá práce, týme.

Stevu Caplinovi za to, že pro mne byl úžasným zdrojem. Pochybuji, že byste někde na světě našli vstřícnějšího člověka. Kdyby mi Steve nepomohl s rozvržením stránek vhodným pro takovýto formát, kniha by vypadala hůř než školní časopis. Pro tuto knihu vytvořil přímo dokonalý layout.

B-dub a studentům ze semináře. Když tato kniha vznikala, museli jste, hoši, z mé strany vytrpět pořádnou dávku výkyvů, a za to se vám teď omlouvám. Nebyl to ale i tak přímo nesku-tečný rok?

Modelkám a modelovi na přední obálce. Obálku této knihy jsme dělali doslova na poslední chvíli, kdy se objevilo několik známých/modelů, všichni udělali, co se jim řeklo, a vypadali při tom přímo úchvatně. Díky nim má tato kniha originální a na pohled velmi zajímavou obálku. A když máte na přední obálce krásné lidi, vyvoláte u okolí pocit, že také vy sami jste krásní (alespoň tedy u těch, kteří vás nikdy v životě neviděli).

V knize jsem mohl rovněž použít několik úžasných ilustrací od skvělých umělců a poskytovatelů obsahu. Můj dík patří Danielu Johnsonovi za jeho úchvatné matné kresby. Dále také Danu Gradymu za to, že vše odložil stranou a vytvořil pro mne několik roztomilých vektorových ilustrací. Poděkovat bych chtěl i provozovatelům stránek uestock za poskytnutí úžasných, sériových videí vysoké kvality odpovídajících mým (náročným) požadavkům.

Aharonu Rabinowitzovi a společnosti Red Giant Software. V této knize jsem chtěl za každou cenu ukázat alespoň část vašich úžasných výtvorů a vy jste se k tomu postavili velmi vstřícně. Skláním se před všemi zásuvnými moduly, které jste vytvořili. Z vaší práce těží celý svět After Effects.

Jak knihu používat

Jak jsem již jednou zmínil, mezi stránkami můžete přeskakovat podle libosti. Kapitoly rozhodně nemusíte číst po pořadí.

Při procházení knihy mějte na paměti, že projekty doprovázející jednotlivé triky najdete na příloženém DVD v adresáři Soubory_cvičení ve složce aktuální kapitoly. Tato věta asi byla z celé knihy nejmzetenější, takže ji raději doložím příkladem – pokud se například budete v kapitole 8 učit, jak vytvořit efekt roztaveného zlata, pak doprovodný projekt (překvapivě s názvem Rztavené_zlato.aep) naleznete na DVD v adresáři Zdrojové materiály ve složce Kapitola 08. Ve většině případů nebude potřeba soubory projektů používat nebo postupovat krok za krokem, abyste z této knihy vytěžili co nejvíce. Myslím, že screenshots budou bohatě stačit, abyste pochopili, o co v daném projektu jde. Takže se nebojte vzít knihu s sebou do autobusu nebo na kterékoliv jiné místo, kde se srocují čtenáři knih. Ne, to byl jen vtip. A těch bude v knize ještě mnohem víc – nebojte, postupně se budou (až na malé výjimky) zlepšovat.

Při vytváření knihy jsem použil Mac, ale to nehraje vůbec žádnou roli. Společnost Adobe vyvinula After Effects tak, aby na obou platformách vypadal takřka stejně. Všude, kde jsem použil nějaké klávesové zkratky, jsem uvedl kombinaci jak pro Mac (červeně), tak pro Windows (modře). Zkratky, které jsou na obou platformách stejné (jako například Shift nebo písmeno na klávesnici), jsou napsány černou barvou.

Tato kniha byla také obohacena o velmi štedrou sbírku sériových videí vysoké kvality, která nám poskytli provozovatelé stránek uberstock.com. Vzhledem k tomu, že nám poskytli takové množství klipů, označili je vodoznakem, a jejich kvalita a rozlišení se mírně liší od toho, jak jsou zachyceny na screenshotech. Jednotlivé projekty jsem se proto pokusil přizpůsobit tak, aby tyto rozdíly byly co nejméně patrné.