

Rozdział 1. After Effects - wprowadzenie (11)

- Seria "Po prostu..." (12)
- Kolekcja programów firmy Adobe (12)
- Minimalne wymagania (13)
- Sugerowane właściwości komputera (13)
- Dodatki dla profesjonalistów (14)
- Nowe funkcje (15)
- Wersja standardowa a wersja Production Bundle (15)
- Podstawy pracy z programem (16)
- Interfejs (17)
- Grupowanie okien (21)
- Zakładki okien i palet (23)

Rozdział 2. Import materiałów filmowych do projektu (27)

- Tworzenie projektu (29)
- Import plików (32)
- Importowanie plików nieznanego typu (36)
- Czas trwania pojedynczego ujęcia (38)
- Import plików z kanałem Alpha (42)
- Import plików Photoshopa i Illustratora (48)
- Import projektów programu Premiere (51)
- Import projektów After Effects (53)
- Import dźwięku (54)
- Import ruchomych materiałów filmowych (55)
- Prędkość odtwarzania klatek (60)
- Pętle (62)
- Konwersja 3:2 (63)
- Proporcje pikseli (66)
- Dokładność rasteryzacji formatu EPS (69)
- Interpretacja materiałów filmowych (70)

Rozdział 3. Praca z materiałami filmowymi (71)

- Informacje w oknie projektu (72)
- Sortowanie materiałów w oknie projektu (76)
- Etykiety (80)
- Porządkowanie materiałów filmowych w folderach (82)
- Zmienianie nazw i usuwanie elementów (84)
- Pola i elementy zastępcze (86)
- Elementy zastępcze w oknie projektu (89)
- Oglądanie materiału filmowego (91)
- Otwieranie materiału w aplikacji macierzystej (93)
- Okno Footage (95)
- Oglądanie ruchomego materiału filmowego (96)
- Stopień powiększenia (97)
- Siatka i bezpieczne obszary wideo (98)
- Miarki i linie pomocnicze (102)
- Zdjęcia (106)

- Kanały (108)

Rozdział 4. Kompozycje (109)

- Tworzenie kompozycji (110)
- Parametry kompozycji (112)
- Rozdzielczość (116)
- Prędkość odtwarzania klatek (118)
- Czas trwania (120)
- Kolor tła (124)
- Okna Comp i Time Layout (125)
- Operowanie czasem (128)
- Umieszczanie materiałów filmowych w kompozycji (130)
- Warstwy jednolite i warstwy dopasowania (132)
- Kompozycje zagnieżdżone (135)

Rozdział 5. Warstwy (137)

- Zaznaczanie warstw (138)
- Kolejność warstw w stosie (140)
- Nazwy warstw (142)
- Numery i etykiety warstw (143)
- Włączanie i wyłączanie obrazu i dźwięku (144)
- Blokowanie warstw (147)
- Podstawowe opcje warstw (148)
- Opcja Shy (150)
- Opcja Continuously Rasterize (151)
- Opcja Quality (154)

Rozdział 6. Edycja Warstw (155)

- Wyświetlanie warstw na listwie czasowej i w oknie Layer (156)
- Listwa czasowa (158)
- Nawigacja w listwie czasowej (160)
- Okno Layer (162)
- Przycinanie warstw (164)
- Przemieszczanie warstw w czasie (168)
- Polecenie Sequence Layers (172)
- Inne funkcje edycyjne (175)
- Znaczniki (178)

Rozdział 7. Atrybuty warstw i ujęcia kluczowe (183)

- Atrybuty warstw (184)
- Oglądanie atrybutów (186)
- Wartości atrybutów globalnych i animowanych (188)
- Elementy sterujące warstw w oknie kompozycji (189)
- Przekształcenia (191)
- Ustawianie wartości atrybutów za pomocą suwaków (203)
- Pomoc przy przekształceniach (204)

- Drobne zmiany wartości atrybutów (205)
- Atrybuty dźwięku (206)
- Wyświetlanie przebiegu dźwięku (207)
- Paleta Audio (209)
- Modyfikowanie atrybutów warstw za pomocą ujęć kluczowych (212)
- Przemieszczanie ujęć kluczowych (217)
- Kopiowanie wartości i ujęć kluczowych (218)
- Ustawianie wskaźnika czasu na ujęciach kluczowych (220)

Rozdział 8. Odtwarzanie, podgląd i pamięć RAM (221)

- Podgląd a prędkość odtwarzania klatek (222)
- Paleta Time Controls (223)
- Odtwarzanie obrazu przez przeciąganie wskaźnika czasu (224)
- Wyłączanie funkcji aktualizacji obrazu (225)
- Odtwarzanie dźwięku przez przeciąganie wskaźnika czasu (226)
- Rodzaje podglądu (227)
- Obsługa pamięci RAM (240)

Rozdział 9. Maski (243)

- Tworzenie masek (244)
- Wyświetlanie masek (245)
- Wybieranie masek (246)
- Rysowanie masek (247)
- Wierzchołki i segmenty ścieżek (250)
- Tworzenie ścieżki (251)
- Używanie pióra (253)
- Zaznaczanie masek i wierzchołków (258)
- Otwieranie i zamykanie ścieżek (261)
- Skalowanie i obracanie masek (262)
- Modyfikowanie kształtu maski (264)
- Narzędzia do edycji ścieżek (266)
- Używanie masek Photoshopa i Illustratora (270)
- Inwersja masek (271)
- Blokowanie i ukrywanie masek (272)
- Przemieszczanie masek względem warstwy (274)
- Wtapianie krawędzi maski (277)
- Tryby masek (279)

Rozdział 10. Efekty - wprowadzenie (281)

- Standardowe kategorie efektów (282)
- Stosowanie efektów (283)
- Parametry efektów (285)
- Okno Effect Controls (286)
- Usuwanie efektów i przywracanie pierwotnych wartości parametrów (288)
- Informacje i opcje efektu (289)
- Czasowe wyłączanie efektów (290)
- Parametry efektów w oknie Effect Controls (292)

- Wybór koloru w oknie Effect Controls (293)
- Ustawianie wartości w oknie Effect Controls (295)
- Ustawianie kąta w oknie Effect Controls (297)
- Ustalanie położenia punktów (299)
- Ulubione efekty (303)
- Kopiowanie i wklejanie efektów (305)
- Nakładanie wielu efektów (306)
- Stosowanie efektów w warstwie dopasowania (307)
- Efekty sprzężone (309)
- Używanie efektów sprzężonych (310)
- Animowanie efektów (314)

Rozdział 11. Standardowe efekty (317)

- Kategoria Adjust (318)
- Kategoria Audio (323)
- Kategoria Blur & Sharpen (328)
- Kategoria Channel (331)
- Kategoria Distort (334)
- Kategoria Image Control (337)
- Kategoria Perspective (338)
- Kategoria Render (340)
- Kategoria Stylize (345)
- Kategoria Text (346)
- Kategoria Time (352)
- Kategoria Transition (354)
- Kategoria Video (358)

Rozdział 12. Techniki związane z warstwami (363)

- Opcja Frame Blending (364)
- Rozmycie w ruchu (366)
- Tryby nakładania warstw (368)
- Przegląd trybów nakładania warstw (370)
- Zachowywanie przezroczystości (379)
- Makiety Track Matte (380)

Rozdział 13. Interpolacja (385)

- Interpolacja przestrzenna i czasowa (386)
- Rodzaje interpolacji (388)
- Oglądanie ścieżek ruchu i interpolacji przestrzennej (392)
- Porównanie ścieżek ruchu i ścieżek masek (394)
- Interpolacja przestrzenna w ścieżce ruchu (395)
- Domyślna interpolacja przestrzenna (398)
- Przykłady interpolacji przestrzennej (399)
- Automatyczna orientacja (401)
- Używanie ścieżek masek jako ścieżek ruchu (403)
- Wykresy atrybutów (405)
- Prędkość, wielkość zmian i przyspieszenie (409)

- Reprezentacja prędkości na ścieżce ruchu (411)
- Zmiany wartości atrybutu na wykresie Value (412)
- Rozpoznawanie interpolacji czasowej (414)
- Modyfikowanie interpolacji czasowej na wykresie Value (415)
- Modyfikowanie interpolacji czasowej na wykresach Speed i Velocity (417)
- Przykłady interpolacji czasowej (419)
- Numeryczne modyfikowanie interpolacji czasowej (421)
- Pomoc w modyfikacji ujęć kluczowych (422)
- Wędrowne ujęcia kluczowe (423)
- Zmiana interpolacji (425)

Rozdział 14. Złożone projekty (427)

- Zagnieżdżanie (428)
- Kolejność renderowania (431)
- Zmiana kolejności renderowania (432)
- Synchronizacja czasu (434)
- Schemat blokowy (435)
- Prekomponowanie (438)
- Łączenie przekształceń (440)
- Opcje rekursywne (443)
- Prerendering (444)

Rozdział 15. Wersja Production Bundle (445)

- Efekty kluczowania (446)
- Używanie ręcznej makiety (448)
- Efekt Color Difference Key (449)
- Narzędzia do edycji makiet (455)
- Narzędzie Simple Choker (456)
- Efekty dźwiękowe wersji Production Bundle (457)
- Efekt Parametric EQ (458)
- Efekty wizualne wersji Production Bundle (460)
- Efekt Displacement Map (463)
- Efekt Glow (466)
- Inne parametry efektu Glow (470)
- Paleta The Wiggler (471)
- Pomoc w tworzeniu ujęć kluczowych (473)
- Narzędzie Motion Math (474)
- Uruchamianie skryptu Motion Math (477)

Rozdział 16. Finalny produkt (481)

- Okno Render Queue (482)
- Tworzenie filmu (484)
- Kolejka renderingu (487)
- Wstrzymywanie i przerywanie renderingu (488)
- Przypisywanie wielu modułów wyjściowych (489)
- Ustawianie parametrów renderingu (490)
- Ustawienia modułu wyjściowego (493)

- Tworzenie szablonów (496)
- Eksport pojedynczych nieruchomych obrazów (499)
- Przepełnienie dysku (500)
- Pliki filmowe i kompresja (501)
- Kodery QuickTime Video (506)
- Kodery Video for Windows (508)