

Spis treści

Wprowadzenie	7
O książce	7
Warunki wstępne	7
Kopiowanie plików do ćwiczeń	9
Jak korzystać z tej książki	11
Dodatkowe źródła informacji	12
Certyfikaty firmy Adobe	12
Współpraca przy pisaniu książki	12
 Rozdział 1. Tworzenie elementów grafiki 2D z sześciokątów	 15
Rozpoczynamy pracę	16
Utworzenie pierwszej kompozycji z sześciokątów	18
Przekształcenia obrazu	24
Utworzenie animowanego wzoru z prostego obrazu	28
Zwiększenie złożoności animacji	34
Przekształcenie warstwy prekompozycji	38
Zastosowanie trzeciego poziomu ruchu oraz innych udoskonaleń	43
Ponowne wykorzystanie rezultatów poprzedniej pracy do utworzenia następnego elementu grafiki	50
Renderowanie kompozycji	53
 Rozdział 2. Budowanie elementów z kwadratów	 59
Rozpoczynamy pracę	60
Utworzenie pierwszego elementu — tańczących kwadratów	61
Utworzenie pulsujących pasm kwadratów	77
Utworzenie flary obiektywu	88
Połączenie komponentów w celu utworzenia świetlnych kwadratów	93
Utworzenie drugiego elementu — linii świetlnych kwadratów	95
 Rozdział 3. Animacja okręgów	 101
Rozpoczynamy pracę	102
Utworzenie okręgów	103
Utworzenie okręgów z linii kropkowanych	109

	Utworzenie pierwszego elementu: kilku pierścieni	111
	Utworzenie kolejnych elementów: wielu okręgów z linii ciągłych i kropek	118
Rozdział 4.	Budowanie elementów w kształcie gwiazd	123
	Rozpoczynamy pracę	124
	Utworzenie pierwszego elementu: gwiazdy pulsującej w rytm dźwięku	125
	Utworzenie drugiego elementu: promieni świetlnych	138
Rozdział 5.	Wprowadzanie tekstu i liczb	145
	Rozpoczynamy pracę	146
	Utworzenie pierwszego elementu — wiersza tekstu	147
	Utworzenie drugiego elementu — tekstu na kolistej ścieżce	155
	Utworzenie trzeciego elementu — liczb	165
Rozdział 6.	Budowanie trójwymiarowych sześciokątów	173
	Rozpoczynamy pracę	174
	Utworzenie pierwszego elementu: sześciokątów w przestrzeni trójwymiarowej	175
	Utworzenie drugiego elementu: konturów sześciokątów 3D	191
Rozdział 7.	Złożenie elementów 2D	195
	Rozpoczynamy pracę	196
	Utworzenie nowej kompozycji	198
	Utworzenie drugiej kompozycji	204
Rozdział 8.	I etap złożenia kompozycji 3D	213
	Rozpoczynamy pracę	214
	Utworzenie kompozycji	215
	Użycie kamer	220
	Dodanie warstwy z sześciokątem	225
	Dopasowanie materiału live-action	229
Rozdział 9.	II etap złożenia kompozycji 3D	235
	Rozpoczynamy pracę	236
	Dodanie przygotowanego wcześniej materiału 3D	237
	Dodanie elementu TextCircle	239
	Dodanie elementu TextLine oraz zmiana jego położenia	242
	Dodanie elementów BoxLightsLine	245
	Renderowanie kompozycji 3D Composite	247

Rozdział 10.	Budowanie animacji finałowej.....	249
	Rozpoczynamy pracę	250
	Utworzenie odbić światła na błyszczącej powierzchni kuli	253
	Zbudowanie finałowej kompozycji.....	263
	Złożenie finałowej sceny	279
Rozdział 11.	Kolejka renderowania i formaty wyjściowe	283
	Rozpoczynamy pracę	284
	Utworzenie szablonów procesu renderingu.....	285
	Utworzenie szablonów dla modułów wyjściowych	287
	Renderowanie filmów dla różnych mediów	291
Skorowidz		299