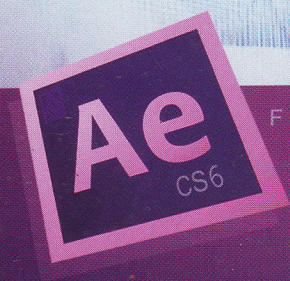




Adobe® After Effects® CS6

Visual Video Fx များဖန်တီးခြင်း

E s s e n t i a l



For Motion Graphics & Visual Video Fx

မောင်မောင်



၄၂၀။ စာလမ်း၊ ပာ-၃၂ လမ်းကြား၊
ချမ်းအေးသာစံ၊ မန္တလေး။
ဖုန်း ၀၉-၉၁၀၀၃၃၀၅၊ ၀၉-၉၁၀၀၉၃၁

ပထမအကြိမ်

၂၀၁၂ ခုနှစ်၊ နိုဝင်ဘာ

မျက်နှာဖုံးဒီဇိုင်းနှင့် ကွန်ပျူတာစာပီ - မောင်ကောင်း

အုပ်ရေ - ၅၀၀

တန်ဖိုး - ၄၀၀၀ ကျပ်

ထုတ်ဝေသူ - ဦးငြိမ်းချမ်း (မြ ၀၁၂၇၁)

ကြီးပွားရေးစာအုပ်တိုက်

၂၂၁၊ ၈၄ လမ်းနှင့် ၃၃ လမ်းထောင့်၊ မန္တလေး။

ပုံနှိပ်သူ - ဦးငြိမ်းချမ်း (မြ ၀၃၁၉၅)

လူထုကြီးပွားရေးပုံနှိပ်တိုက်

၂၂၁၊ ၈၄ လမ်းနှင့် ၃၃ လမ်းထောင့်၊ မန္တလေး။

ဖုန်း ၀၂-၃၉၇၁၇၊ ၆၀၁၃၆

၀၀၆

မောင်ကောင်း

Adobe After Effects CS6/မောင်ကောင်း - မန္တလေး

ကြီးပွားရေးစာအုပ်တိုက်၊ ၂၀၁၂။

စာမျက်နှာ ၁၂၅၊ ၁၉ x ၂၅.၅ စင်တီ

(၁) Adobe After Effects CS6

ကျေးဇူးတင်လွှာ

ကျေးဇူးရှင်မိဘနှစ်ပါးနှင့်တကွ သင်ဆရာ၊ မြင်ဆရာ၊ ကြားဆရာ အားလုံးကို ဤနေရာမှနေ၍ ဂုဏ်ပြုပါ၏။

အထူးသဖြင့် ကွန်ပျူတာနှင့်စတင်ရင်းနှီးကျွမ်းဝင်အောင်သွေးဆောင်ပြားယောင်းခဲ့သော မိတ်ဆွေကြီး
ကျော်ဇေလတ်နောင်(ခ)ဇေကြီး (Light Computer) ၊ Photoshop သင်ပေးခဲ့သော ကိုသူရိန်ထွန်း (STAR EMPIRE)
Graphic Design သင်ပေးခဲ့သော ဆရာဦးမြင့်အောင်ချစ် ၊ 3ds Max သင်ပေးခဲ့သော ကိုအောင်ဇော်မင်း (Novatek)
Video Editing & Photography သဘောတရားများနှင့်လက်ပွန်းတတီးဖြစ်စေခဲ့သူ လူပျိုကြီးကိုမျိုးအောင် (စိန်မိုဃ်း)
နှင့်

ဤစာအုပ်တွင်ပါရှိသော Demo အချို့၏မူလပိုင်ရှင် Adobe Certified Instructor "Louisa Winters" တို့ကိုကျေးဇူး
အထူးတင်ရှိရပါကြောင်းမှတ်တမ်းတင်အပ်ပါ၏။

မောင်ကောင်း

Preview

01	About This Book
02	About Ae
03	Description
06	Basic Video Concept

Approach

13	Work Space
14	Import
15	Project Panel
18	Composition , Layer & Timeline
19	Project Save

Basic Animation

23	Layers Transformation
25	Anchor Point
27	Position , Scale
28	Rotation , Opacity
	Overtime Travelling (Position)
29	Keyframe
31	Overtime Travelling (Position , Scale , Rotation , Opacity)
32	Keyframe Interpolation

	Page	Page	
Spatial Interpolation	34	79	Parenting
Bezier	35	82	Stacking Rectangle
Continuous Bezier	36		
Auto Bizier	37		3D Introduction
Temporal Interpolation	41	91	3DLayer
Even Throughout	45	88	3D View
		93	View Layout
Masking		94	Unified Camera Tool
Solid Layer	51	95	3D Layers Transtormation
Substraction	52	97	Orientation
Mask Interpolation	55	100	Lighting
		101	Light Options
Text Animation		104	Lighting Animation
Text Effect	61		
Text On The Path	64		Rendering
Creating Own Presets	66		Render Queue
		111	Render Settings
Motion Sketch		114	Output Module
Sketch Capturing	71	115	Rander
Smoothing	72		
Auto Orientate	74		FAREWELL NOTE

PREVIEW

About This Book

ဤစာအုပ်သည် After Effects ကို အခြေခံမှစတင်အသုံးပြုသူများအတွက်ရည်ရွယ်ထုတ်လုပ်ထားပြီး PC User များ အတွက်ပိုမိုသင့်လျော်သော်လည်း Mac User များအနေဖြင့်လည်း မိမိကိုယ်ပိုင် Video Clip များဖြင့်လေ့ကျင့်နိုင်ရန်ရေးသားထားသည်။

Demo များကိုတစ်ဆင့်ခြင်းရှင်းလင်းတိကျစွာရေးသားထားပြီး လွယ်ကူစွာလိုက်ပါလေ့ကျင့်နိုင်ရန် Real Time - Screen Shot ရုပ်ပုံများဖြည့်နှက်ပြထားသည်။

စာအုပ်တွင်း၌ Original Technical Word များကို မြန်မာဘာသာသို့မပြန်ဆိုပဲ English စကားလုံးအတိုင်းဖော်ပြထားခြင်းသည် မူရင်းဝေါဟာရများနှင့်အကျွမ်းတဝင်ရှိစေလို၍ဖြစ်သည်။ (မြန်မာမှုပြုရန်လည်းအခက်အခဲရှိပြီး User အတွက်ပိုမိုရှုပ်ထွေးသွားစေနိုင်သောကြောင့်လည်းဖြစ်သည်)

အခန်းတစ်ခုချင်းစီ၌ Demo အမြောက်အမြားမပါရှိသော်လည်း User ၏စိတ်ကူးဉာဏ်ကွန့်မြူးနိုင်မှုအပေါ်မူတည်ပြီး ဆင့်ပွားဖန်တီးနိုင်ရန်လမ်းဖွင့်ပေးထားသည်။

ဤစာအုပ်သည် Video Prouduction အတွက်လွယ်ကူထိရောက်သော Technique များဖြင့်အသုံးပြုနိုင်ရန်ရေးသားထားခြင်းဖြစ်သောကြောင့် A-C-E (Adobe Certified Expert) Exam အတွက်ထိရောက်စွာအထောက်အကူပြုနိုင်မည်မဟုတ်ကြောင်းကြိုတင်အသိပေးအပ်ပါသည်။

ဝန်ခံချက်

ဤစာအုပ်ပါ အချို့သော Demo များသည် စာရေးသူ၏ကိုယ်ပိုင်ရေးသားချက်စစ်စစ်များမဟုတ်ပဲ နာမည်ကြီး Adobe Certified Instructorတစ်ဦးဖြစ်သူ Luisa Winters ၏ Tutorial များကိုပိုမိုငြိမ်းရေးသားထားကြောင်းဝန်ခံအပ်ပါသည်။

PREVIEW

ကမ္ဘာတလွှားရှိ ရုပ်သံနှင့်ရုပ်ရှင်လုပ်ငန်းများ၏ Production Process တွင် Visual Video Fx များ ၊ CGI Animation များ၏အခန်းကဏ္ဍသည်အလွန်အရေးပါကြောင်းသိကြပြီးဖြစ်သည်။ ထို Process များအတွက် အသုံးပြုနိုင်သည့် Application များလည်းသည်အမြောက်အမြားရှိရာ Adobe After Effects သည် ယနေ့ခေတ်ရုပ်သံဖန်တီးမှုလုပ်ငန်းများ၌အသုံးတည့်လှသော App တစ်ခုဖြစ်သည်။

About After Effects

After Effects သည် Adobe Systems မှထုတ်လုပ်လိုက်သော Motion Graphics နှင့် Digital Video Composition Software ဖြစ်ပြီး Film Making နှင့် Television Production တို့၏ Post-Production Process အဖြစ်အသုံးပြုနိုင်သည်။

2D နှင့် 2.5D Animation ပြုလုပ်ခြင်းများ ၊ Visual Effects Compositing နှင့် Finishing စသည့် Process များ၏ Origination အဖြစ်အဓိကအသုံးပြုသည်။

After Effects သည် Basic Non-Linear Editor နှင့် Midia Transcoder Application လည်းဖြစ်သည်။

History

After Effects ၏မူလထုတ်လုပ်သူမှာ COSA (Company Of Science And Art) ဖြစ်ပြီး 1993 ခုနှစ် January လ၌ Version 1.0 (Code name "EGG") ကို Mac များအတွက် US တွင်စတင်ဖြန့်ချိခဲ့သည်။

1993 ခုနှစ် July လတွင် Aldus Corporation မှလက်လွှဲယူခဲ့ပြီးနောက် PC Version အဖြစ် Version 2.0 ကို (Code Name "TERUYAKI") ဖြန့်ချိခဲ့သည်။

1993 ခုနှစ်နှောင်းပိုင်းတွင်မှ Adobe System သည် နောင်တစ်ချိန်တွင်၎င်းတို့၏နာမည်အကြီးဆုံးနှင့်ကမ္ဘာလှသုံးအများဆုံး Desktop Publishing Software ဖြစ်လာမည့် Page Maker နှင့်အတူ After Effects ကို Aldus Corporation ထံမှလက်လွှဲရယူနိုင်ခဲ့သည်။

PREVIEW

1995 ခုနှစ် October လတွင် Adobe အိပ်ငယ်ဆုံး After Effects ကို Version 3.0 (Code Name "Nimchow")

အခြေပြင်ဖြန့်ချိနိုင်ခဲ့သည်။

ယခု CS6 ကို Adobe System မှ Version 11.0 (Code Name "Spinal Tapas") အဖြစ် ၂၀၁၂ ခုနှစ် April ၂၃

ရက်နေ့တွင်ဖြန့်ချိခဲ့သည်။

Provider	Date	Version	Codename	Major features added
CoSA	January 1993	1.0	Egg	layered compositing with mask, effect, transforms, keyframes; Mac only
	May 1993	1.1		more effects
Aldus	January 1994	2.0	Tentyak	Time Layout window, multi-machine rendering, frame blending
Adobe	October 1995	3.0	Nimchow	render queue, bezier masking, time remapping, keyframe assistants, multiple effects per layer, velocity graph, motion tracker, motion math, first Japanese version, layer transfer modes, continuously rasterize Illustrator files, Photoshop as comp import with layer/transfer mode/alpha channel support, 3:2 pulldown, non-square pixel support, proxies
	April 1996	3.1		file formats, multiprocessing, advanced keying, wiggler, motion sketch, smoother, last Mac 680x0 version
	May 1997	3.1 (Windows 95/NT)	Dancing Monkey	first Windows version, contextual menus, first French & German versions; in November 1997, Path Text effect and Animated GIF output were released for free to registered users of 3.1 ¹¹
	January 1999	4.0	abeer	tabbed windows, movable time layout columns, multiple masks per layer, warping effects, particle playground, audio effects, transform effect, adjustment layers, align palette, rulers & guides, RAM preview, glows/blurs no longer clip at layer edge, Premiere import, label colors in timeline; first simultaneous Mac & Windows release
	September 1999	4.1	Batnup	flowchart view, watch folder, 3D channel effects, collect files command, watch folders, auto dithering, sequence layers, save favorite effects (.fx), separate text fill/stroke, 30,000+30,000 image support
	April 2000 ^[12]	5.0	Melmet	3D layers, 3D lights, dynamic previews, parenting, vector paint, expressions, pick whip, draw/edit masks in comp window, integration of Atomic Power plug-ins (foam, wave world, card dance, shatter, vegas), 16 bits per channel color, Illustrator transparency support, SWF export, mask colors, mask motion blur, mask expansion, RAM Preview region of interest, Photoshop 6 vector mask import, PDF import, solo switch, scrubable property values, custom workspaces, effect reordering, PAR correction, reveal file on disk, reduce project, trim comp to work area, >2GB movie output
	January 7, 2002 ^[13]	5.5	Faudu	advanced 3D renderer, multiple 3D views, import camera data, colored shadows, projection layers, effects palette, post render actions, advanced lightning, adjustment layer lights, smart mask, looping via expressions, RealMedia output, expression controllers, Zaxwerks 3D Imaginator Classic bundled, first OS X version
	August 2003	6.0	Foodite	paint, scripting, text animators, OpenGL support, new motion tracker, Rotobezier, Keylight, Liquify, Scribble, Dust & Scratches, background rendering of RAM Previews
	June 16, 2004	6.5	Chambant	advanced clone tool, presets gallery, grain management, integration of Final Effects plug-ins, Color Finesse bundling, Photoshop & Illustrator layers support, Photoshop text editing, disk caching, Firewire video output, 1/2/4 point motion tracking, interface light/dark controls, motion track with scale, Grain Surgery bundling, AAF & OMF support
	January 2006	7.0	Ciamchop	new unified window UI, timewarp, graph editor, OpenGL 2.0 support, 32 bpc HDR color, 32-bit audio, Adobe Bridge support, display color management, dynamic link with Premiere Pro, script editor, auto save, Photoshop file creation, smart blur, lens blur, per-character text blurring, first Spanish & Italian versions
	July 2, 2007	CS3 (8.0)	Metaloaf	shape layers, puppet tool, brainstorm, clip notes, Photoshop vanishing point import, adaptive motion blur, per character 3D text animation, real-time audio playback, simultaneous multi-frame rendering, SWF vector import, 32-bit linear blending, full color management; first Universal Binary Intel Mac version
	February 22, 2008	CS3 (8.0.2)	Loafdot	Panasonic P2 support; last Mac PowerPC version
	September 23, 2008	CS4 (9.0)	Chinchillade	QuickSearch in the project & timeline, mini-flowchart, breadcrumbs, live PSD 3D layer import, separate XYZ, Inpainter Mocha bundled, cartoon effect, XFL export, XML export, XMP metadata
	December 10, 2008	CS4 (9.0.1)	Chinchidotta	RED R3D file support (via REDCODE v1.3 plugin)
	May 29, 2009	CS4 (9.0.2)	Lottadotta	fixes several types of crashes, clip-level RED R3D support (via REDCODE v1.7 plugin), XDCAM HD (Avid-style MXF) support
	October 6, 2009 ^[14]	CS4 (9.0.3)	Yaddadotta	fixes "locking existing frames" message delay at start of RAM preview, decreased performance due to Wacom driver conflict, a sender not shutting down background processes, and miscellaneous crashes especially on Mac OS X 10.5 during drag-and-drop operations
	April 30, 2010 ^[15]	CS5 (10.0)	Esgocart	64-bit native (mandatory) on OS X and Windows, Roto Brush tool, Refine Matte effect, mocha v2, LUT support, AVC-Intra import and improved RED (R3D) support, Align panel improvements, Synthetic Aperture Color Finesse 3, DigsEffects FreeForm, auto-keyframe mode ^[16]
	September 3, 2010 ^[17]	CS5 (10.0.1)	Esgodot	fixes several types of crashes and bugs (jumbled AIFF audio, cube LUT channel swap, etc.), RED updates (color science v2, ROCKET, RMD metadata), improved LUT compatibility (.3dl with floating-point values or 3DMESH/Mesh keywords, or saved from ASSIMILATE SCRATCH systems), updates to bundled third-party plug-ins
	April 8, 2011 ^[18]	CS5 (10.0.2)	Esgodoh	fixes an "Unexpected data type" error opening project with missing effects, a crash with Directional Blur and other effects on computers with 16 or more logical processors, and a crash opening a composition created by Automatic Duck Pro Import AE
	April 11, 2011 ^[19]	CS5.5 (10.5)	Codname	Warp Stabilizer effect, Camera Lens Blur and camera layer improvements for depth-of-field and bokeh, source timecode support and Timecode effect enhancements, stereoscopic 3D rig creation and improved 3D Glasses effect, light falloff, CinemaDNG import, expanded RED (R3D) features, XDCAM EX and XDCAM HD output, integration with Adobe Audition CS5.5, save project as CS5
	June 30, 2011 ^[20]	CS5.5 (10.5.1)	Codot	fixes for delay when typing in a text layer if mouse pointer was above the Composition panel, and inability to use an upgrade serial number
	April 23, 2012 ^[11]	CS6 (11.0)	SpinalTapas	Global Performance Cache, 3D Camera Tracker, ray-traced and extruded text and shapes, variable-width mask feather, Automatic Duck Pro Import for importing projects from other applications, including Final Cut Pro and Avid software, new and improved GPU acceleration features, Rolling Shutter Repair effect, Mocha for After Effects CS6, New and updated effects
	May 25, 2012 ^[12]	CS6 (11.0.1)	BigDottom	support for Nvidia GeForce GTX 680, AtomKraft, bug fixes.

PREVIEW

DESCRIPTION

Adobe After Effects အား Motion Graphics နှင့် Visual Effects ဖန်တီးမှုများအတွက် အဓိကထားအသုံးပြုကြသည်။ ၎င်း၏မြောက်မြားစွာသော Built-In Tool များ ၊ Specialize ထုတ်လုပ်ထားသော Third Party Plug-In များကြောင့် User တို့၏ကွဲပြားသည့်ရည်ရွယ်ချက်များအတိုင်း 2D နှင့် 3D Space များတွင် Animation လုပ်ခြင်း ၊ Media Compositing ပြုလုပ်ခြင်း ၊ Finishing (Image Adjustment , Color Correction etc.) ပြုလုပ်ခြင်း တို့ကိုကောင်းမွန်နိုင်နင်းစွာကိုင်တွယ်ဖန်တီးနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

After Effects သည်အချို့သော Layer Oriented Non-Linear System များကဲ့သို့ပင် မိမိကိုယ်ပိုင် Track ပေါ်၌ Video Clip များ ၊ Audio Clip များ ၊ Still Image များ ၊ Multi-Layer Photoshop File များ ၊ Illustrator File များစသည်တို့ကိုလွတ်လပ်စွာတည်းဖြတ်ဖန်တီးနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

အဆင့်မြင့် 3D Motion များအတွက်မူ Autodesk 3Ds Max ၊ Maxon Cinema 4D စသော Professional 3D Software များဖြင့်အဆင်ပြေစွာ တွဲဖက်ဖန်တီးနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

After Effects သည် Main Editing Software မဟုတ်ဘဲ Motion Graphics နှင့် Visual Fx အတွက် (NLEs) Non-Linear Editing Systems အဖြစ်အသုံးပြုရမည့် Compositing Engine တစ်ခုဖြစ်သည်။

After Effects သည် System Requirements များသော်လည်း PC နှင့် Mac နှစ်မျိုးလုံးပေါ်တွင်ကောင်းမွန်စွာအသုံးပြုနိုင်သည်။ OS နှစ်ခုလုံးပေါ်တွင်အခြားသောတွဲဖက် Application များဖြင့်လည်းအဆင်ပြေချောမွေ့စွာချိတ်ဆက်နိုင်သည်။

After Effects CS6 သည် PC များ၌ Window 64Bit Operating System တွင်သာ Run မည်ဖြစ်ပြီး System Requirement အတော်အတန်လိုအပ်သောကြောင့် Adobe Systems မှ၎င်းအတွက်ထုတ်ပြန်ထားသော Window Os အတွက် System Requirement များကိုဖော်ပြလိုက်ပါသည်။

PREVIEW

Intel® Core™2 Duo or AMD Phenom® II processor; 64-bit support required

Microsoft® Windows® 7 with Service Pack 1 (64 bit)

4GB of RAM (8GB recommended)

3GB of available hard-disk space; additional free space required during installation (cannot install on removable flash storage devices)

Additional disk space for disk cache (10GB recommended)

1280x900 display

OpenGL 2.0-capable system

DVD-ROM drive for installation from DVD media

QuickTime 7.6.6 software required for QuickTime features

Optional: Adobe-certified GPU card for GPU-accelerated ray-traced 3D renderer*

Basic Video Concept

Pixel & Channel

Display ပေါ်တွင်ကျွန်ုပ်တို့တွေ့မြင်ရသည့် Image သည် Pixel များဖြင့်ဖွဲ့စည်းထားပြီး၊ Pixel သည် Image ၏ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာနိုင်သော အသေးငယ်ဆုံးအစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည်။

Pixel သည်သဘာဝအားဖြင့် Rectangle Shape ရှိပြီး Solid Color Shade လည်းဖြစ်သည်။

Pixel ၏ Solid Color ကို Red, Green, Blue (R.G.B) Channel သုံးခုရောစပ်ထားခြင်းအားဖြင့်မြင်နိုင်သည်။

ထို့ကြောင့် Pixel များဖြင့်ဖွဲ့စည်းထားသည့် Image တစ်ခုသည် (R.G.B) Channel ရောစပ်မှုပင်ဖြစ်သည်။

Pixel Color Depth

ယနေ့ခေတ် Video များတွင် Channel တစ်ခုချင်းစီ၌ 8bit Depth ရှိပြီး၊ 256 Shades of Color အတိအကျကတားနိုင်သည်။ (R = 0 to 255 , G = 0 to 255 , B = 0 to 255)

ထို့ကြောင့် R.G.B Channel သုံးခုပေါင်းစပ်ခြင်းဖြင့် Image တစ်ခုကို Color Shade ၁၆သန်းကျော် ($256^3 = 16777216$) ဖြင့်ဖန်တီးနိုင်သည်။

Transparent & Opaque

ကျွန်ုပ်တို့၏ Display Monitor များသည် Light Emitting System ဖြစ်သောကြောင့် Channel တစ်ခုစီ၏ ကိုယ်ပိုင် Value များ (0 to 255) ကိုကတားခြင်းဖြင့် လိုအပ်သော Different Color Shade များရရှိနိုင်သည်။

Channel သုံးခုစလုံးကို ၎င်းတို့၏ Minimum Value ဖြစ်သော 0 ၌ထားကြည့်လျှင် Black Color ဖြစ်သွားပြီး Display သည်လည်း Light Absent ဖြစ်သွားမည်ဖြစ်ပြီး Maximum Value 255 အထိတင်ကြည့်လျှင် Display သည်အဖြူရောင်အလင်းဗိတ် (Opaque) ဖြစ်သွားမည်။

Video Frame Size

Video Clip ခု၏ Dimension ကို Pixel များဖြင့်ဖော်ပြသည်။

Video Clip ၏ အလျား(Across) နှင့်အနံ(Down) တွင်ပါဝင်သည့် Pixel အရေအတွက်သည် ၎င်း၏ Frame Size ဖြစ်သည်။

ဥပမာ Standard Definition Video (DVD) Format ၏ Frame Size သည် Across Pixel 720 နှင့် Down Pixel 480 ရှိသောကြောင့် (720 X 480) ဟု၍ဖော်ပြသည်။

Full High Definition Video သည် Across Pixel 1920 နှင့် Down Pixel 1080 ရှိသောကြောင့် ၎င်း၏ Frame Size သည် (1920 X1080) ဖြစ်သည်။

Cinema Film 4K ၏ Frame Size သည် (4096 X 3112) ဖြစ်သည်။

Frame Rate

ကျွန်ုပ်တို့ကြည့်ရှုကြသည့် Video Clip ခုသည် တစ်စက်တည်းလှုပ်ရှားနေသည်ဟုထင်ရသော်လည်း အမှန်တကယ်အားဖြင့် Frame ပေါင်းများစွာကို ဆက်စပ်ရွေ့လျားနေစေခြင်းသာဖြစ်ကြောင်းကိုသိရှိပြီးသားဖြစ်လှိမ့်မည်။

Frame များရွေ့လျားသော Speed သည် ယင်း Video ၏ Frame Rate ဖြစ်သည်။

၁ စက္ကန့်တွင်ရှိသော Frame အရေအတွက်ဖြစ်သောကြောင့် Frame Rate ၏ Unit သည် fps(Frame Per Second) ဖြစ်သည်။

နိုင်ငံအလိုက်အသုံးပြုသော Video Standard များမတူညီခြင်းကြောင့် Frame Rate သတ်မှတ်ချက်သည်လည်းအမျိုးမျိုးရှိနိုင်သည်။

US ၏ Standard Video System သည် NTSC ဖြစ်ပြီး Frame Rate သည် 29.97 fps(30fps) ဖြစ်သည်။

ကမ္ဘာပေါ်ရှိအခြားအသုံးများသော Video System များမှာ PAL နှင့် SECAM တို့ဖြစ်ကြပြီး Framerate သည် 25fps ဖြစ်သည်။

Cinema Film သည် 24 fps ဖြစ်သည်။

Pixel Aspect Ratio (PAR)

သင်ထုတ်လုပ်လိုက်သော Video Product သည် ၎င်းအားလက်ခံကြည့်ရှုမည့် Display System အားရည်ရွယ်ပြီး (DAR)

Display Aspect Ratio ကိုအတိအကျသတ်မှတ်ထားရန်လိုအပ်သည်။

SD (Standard Definition) Video အတွက် Frame Size သည် 720x480 တစ်မျိုးတည်းရှိသော်လည်း Display Aspect Ratio

သည် Nomal Screen အတွက် (4:3) , Wide Screen အတွက် (16:9) ဟူ၍ရှိသည်။

Across/Down Pixel အရေအတွက်ခြင်းတူသော်လည်း DAR မတူညီခြင်းမှာ ပါဝင်သော Pixel များ၏ Shape သည်လည်း

မတူညီကြခြင်းကြောင့်ဖြစ်သည်။

Pixel Shape များကို Ratio ဖြင့်သတ်မှတ်ခြင်းသည်သည် Pixel Aspect Ratio (PAR) ဖြစ်သည်။

4:3 တွင်ပါဝင်သော Pixel ခုခြင်းသည် Square Shape ဖြစ်ပြီး ၎င်း၏ Pixel Aspect Ratio သည်လည်း 1:1 ဖြစ်သည်။

16:9 ၏ Pixel များသည် Non Square Shape ဖြစ်ပြီး Pixel Aspect Ratio မှာ 2:1 ဖြစ်သည်။

Interpret Footage

Ae တွင်သင် Import ခေါ်ယူအသုံးပြုမည့် (Vector/Raster/Motion graphic) များသည် Square (or) Non Square Pixel

များဖြစ်နိုင်ရာ ကျွန်ုပ်တို့ရွေးချယ်ထားသော Frame Size အတွင်းတိကျမှန်ကန်စွာ Composit ပြုလုပ်နိုင်ရန် Uni Conversion

တစ်မျိုးပြုလုပ်ရန်လိုအပ်သည်။

၎င်းသည် Interpret Footage ဖြစ်သည်။

APPROACH

WORK SPACE

IMPORT

PROJECT PANEL

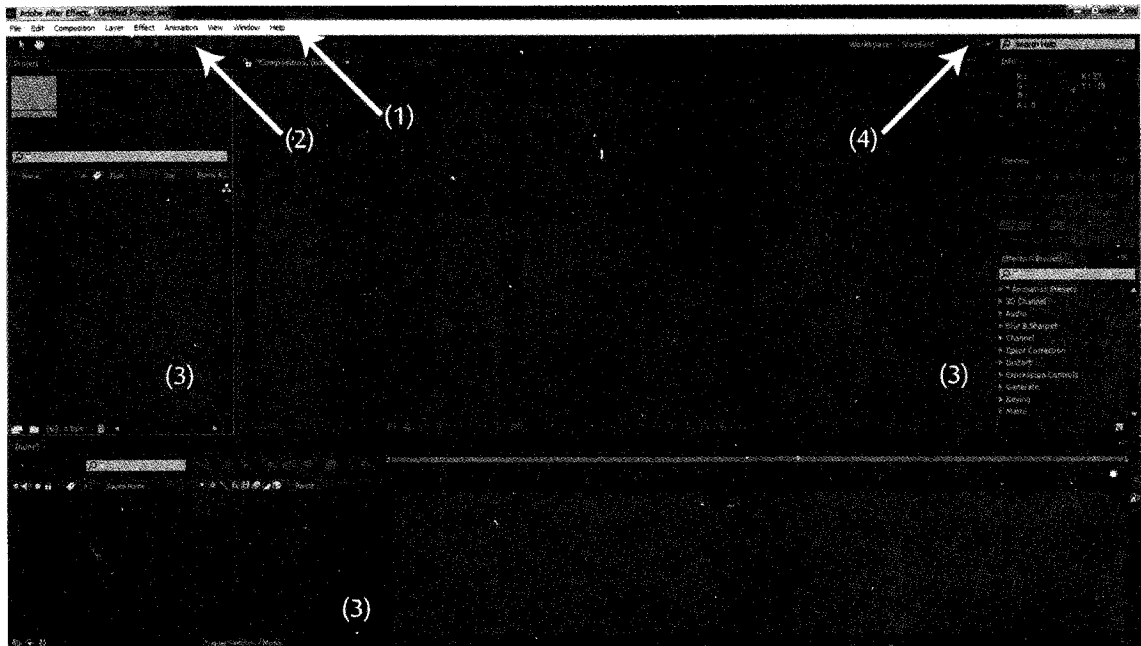
COMPOSITION

LAYER

TIMELINE

THE WORKSPACE

Ae CS6 ၏ Workspace ဖြစ်သည်။



(1) Menu Bar

(2) Tool Bar

(3) Panel area

(4) Workspace Presets & Option

IMPORT

Ae Cs6 တွင် format အမြောက်အမြား Import လုပ်နိုင်သည်။

BMP (*.bmp;*.dib)
 Camera Raw (*.tif;*.crw;*.nef;*.raf;*.orf;*.mrw;*.dcr;*.mos;*.raw;*.pef;*.srf;*.dng;*.x3f;*.cr2;*.erf;*.sr2;*.kdc;*.mef;*.arw;*.nrw;*.rw2;*.nwl;*.iiq;*.3fr;*.fff;*.srw)
 Direct Show (*.avi)
 DPX/Cineon (*.cin;*.dpx)
 ElectricImage IMAGE (*.img;*.ei)
 Flash Video (*.flv)
 IFF (*.iff;*.ltd)
 Illustrator/PDF/EPS (*.ai;*.pdf;*.eps)
 JPEG (*.jpg;*.jpeg)
 Maya Scene (*.ma)
 MP3 (*.mp3;*.mpeg;*.mpg;*.mpa;*.mpe)
 MPEG (*.mpa;*.mp2;*.m2a;*.mpeg;*.mod;*.mpe;*.mpg;*.mpv;*.m2t;*.m2ts;*.mts;*.ts;*.m1v;*.m1a;*.mp4;*.m4v;*.m4a;*.aac;*.3gp;*.3gpp;*.avc;*.264;*.f4v;*.mxf)
 MXF (*.mxf)
 OpenEXR (*.exr;*.sxr;*.mrx)
 Photoshop (*.psd)
 PNG (*.png)
 QuickTime (*.mov;*.3gp;*.3g2;*.mp4;*.m4v;*.m4a;*.qt;*.avi;*.dfr;*.dv;*.flic;*.fli;*.gxf;*.m15;*.m1a;*.m1s;*.m1v;*.m75;*.mpa;*.mpeg;*.mpg;*.mpg4;*.mpm;*.mpv;*.pct;*.pict;*.vfw;*.aif;*.aiff)
 Radiance (*.hdr;*.rgbe;*.xyze)
 RED (*.r3d)
 RLA/RPF (*.rla;*.rpf)
 SGI (*.sgi;*.bw;*.rgb)
 Softimage PIC (*.pic)
 SWF (*.swf)
 Targa (*.tga;*.vda;*.icb;*.vst)
 TIFF (*.tif;*.tiff)
 WAV (*.wav;*.bwt)
 Windows Media (*.wmv;*.wma;*.asf;*.asx)
 All Footage Files
 All Acceptable Files
 All Files (*)

ထို့ပြင် Adobe Premiere ၏ Project file များကိုလည်း Import လုပ်နိုင်သည်။

Import လုပ်လိုသည့် File (သို့မဟုတ်) Project များကို

(၁) Menu Bar > File > Import > File မှခေါ်ယူခြင်း

(၂) Project Panel တွင် Mouse Double Click နှိပ်၍ခေါ်ယူခြင်း

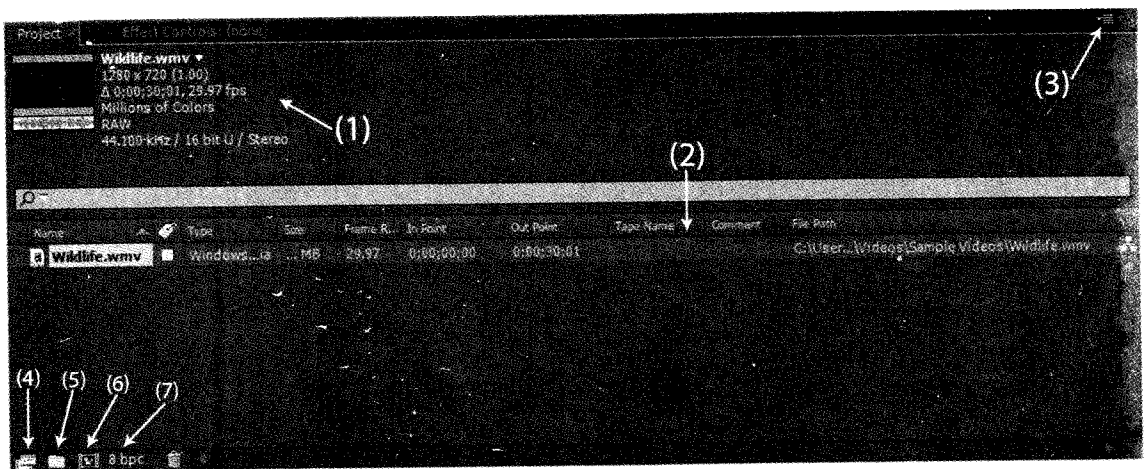
(၃) အခြား Window တစ်ခုမှ Project Panel Drag & Drop ခေါ်ယူခြင်း စသည့်နည်းလမ်းများဖြင့်စတင်နိုင်သည်။



>> Libraries > Videos > Sample Videos > Wildlife.wmv ကို Import လုပ်ပါ <<

Ae Cs6 ကိုပထမဦးဆုံးစတင်ရာတွင်ပင် Project Panel, Composition, Timeline, Layer တို့ကိုသိရှိထားရန် လိုအပ်သောကြောင့် ဦးစွာအကြမ်းဖျဉ်းလေ့လာရမည်ဖြစ်သည်။
(နောင်တွင်လည်းတလျှောက်လုံးထိတွေ့နေရမည်ဖြစ်ရာ အသေးစိတ်အပြည့်အစုံကိုသက်ဆိုင်ရာ အခန်းများ၌တွေ့ရှိရမည်ဖြစ်သည်)

PROJECT PANEL



(1) Infomation

(1) Columns

(3) Menu

(4) Interpret Footage

(5) New Folder

(6) New Composition

(7) Project Setting

(1) Information

Import ခေါ်ယူထားသော File ၏ Information ဖြစ်သည်။

Thumbnail View, File name, Frame Size(Dimension), Pixel Aspect Ratio*, Duration, Frame Rate*
Pixel Color Depth, Codec, Audio Information တို့ဖြင့်ဖော်ပြထားသည်။

(2) Column

Name, Label, Type, Size, Duration, Comment, File Path, Date တို့ဖြစ်သည်။ Label ကို Right Click နှိပ်၍

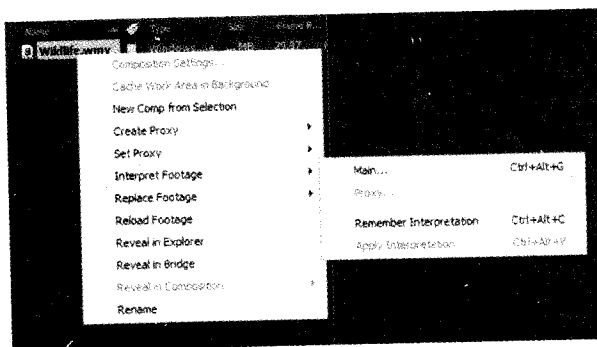
Imported File များကို Color ခွဲခြားသတ်မှတ်နိုင်သည်။

(3) Menu

(4) Interpret Footage

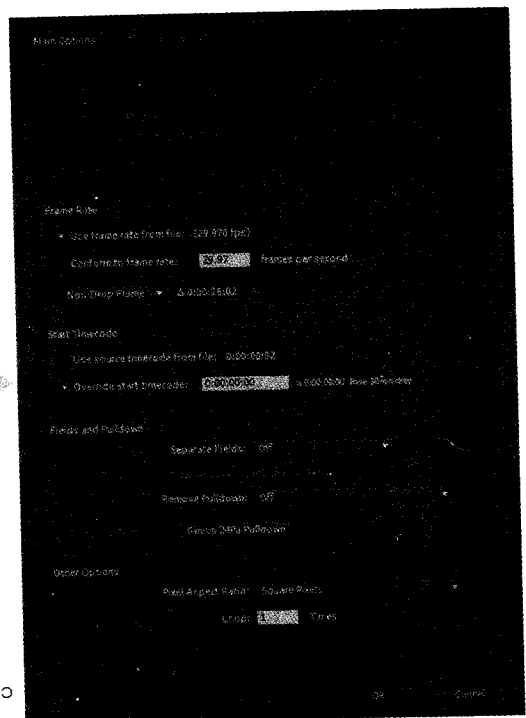
Import ခေါ်ယူထားသော File များ၏ Property များကို Ae တွင်အသုံးပြုမည့် Footage အဖြစ် Customize ပြင်ဆင်သတ်မှတ်ရန်ဖြစ်သည်။

>> Project Panel ရှိ Wildlife.wmv ၏ File Name ကို
Right Click နှိပ်၍ Interpret Footage > Main ကိုရွေးပါ <<



>> Interpret Footage Box ကျလာလျှင် ပုံ ၀.၁ ဝါ

Setting များအတိုင်းရွေးချယ်၍ OK Click ပါ <<



၀.၁

(5) New Folder

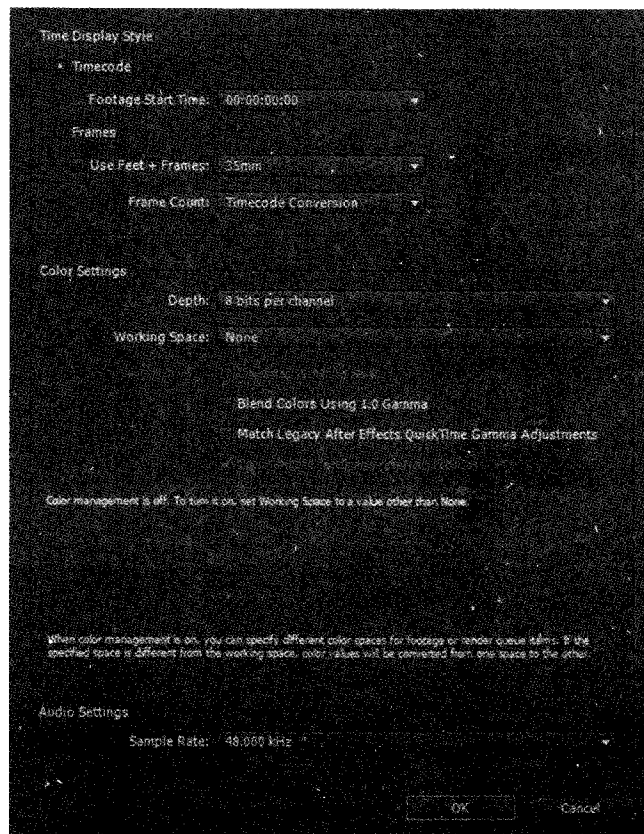
Import ခေါ်ယူထားသော File များကို နှစ်သက်ရာစုစည်း၍ Folder အသစ်တစ်ခုဖွဲ့ရန်ဖြစ်သည်။

(6) New Composition

Custom Setting များဖြင့် Composition အသစ်ခေါ်ယူရန်ဖြစ်သည်။

(7) Project Setting

>> Project Setting Box အား ပုံ ၀.၂ ပါ Setting များအတိုင်းရွေးချယ်၍ OK Click ပါ <<



Composition, Layer and Timeline

Menu Bar မှ Composition > NewComposition ကိုဖွင့်ခြင်း၊

Project Panel အောက်ခြေရှိ New Composition Icon ကို Click ခြင်း၊

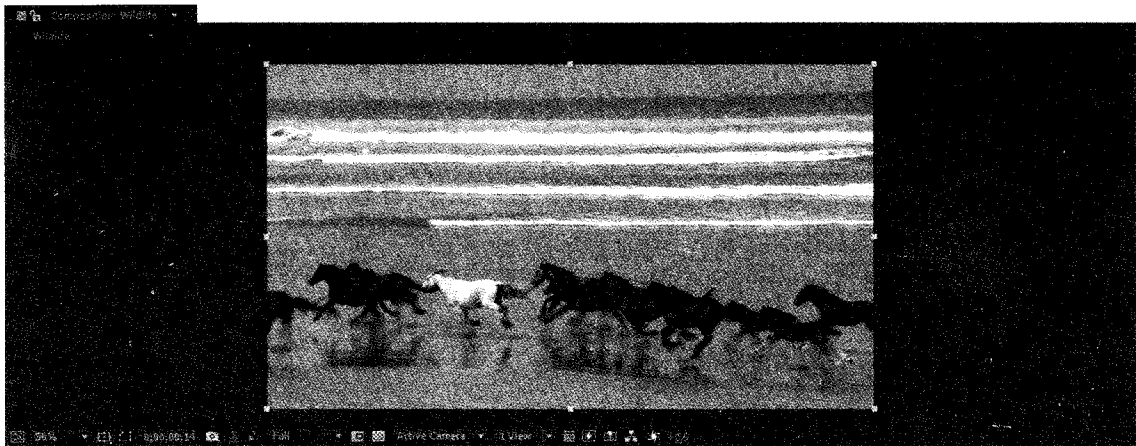
Project Panel ရှိ Composition ပြုလုပ်လိုသည့် File ကို New Composition Icon ပေါ်သို့ Drag ဆွဲယူခြင်း၊

(သို့မဟုတ်) Timeline အတွင်းသို့ဆွဲထည့်ခြင်း၊

စသည့်နည်းလမ်းများဖြင့် Composition အသစ်တစ်ခုစတင်နိုင်သည်။  Ctrl+n

>> Project Panel ရှိ Wildlife.wmv File ကို Timeline Panel သို့ Drag ဆွဲယူပါ <<

(Composition Panel နှင့် Timeline Panel တွင် Wildlife.wmv ၏ Layer ပေါ်လာမည်ဖြစ်သည်)



>> KB မှ Space ကို တစ်ချက်နှိပ်၍ Layer ကို Play ကြည့်ပါ <<

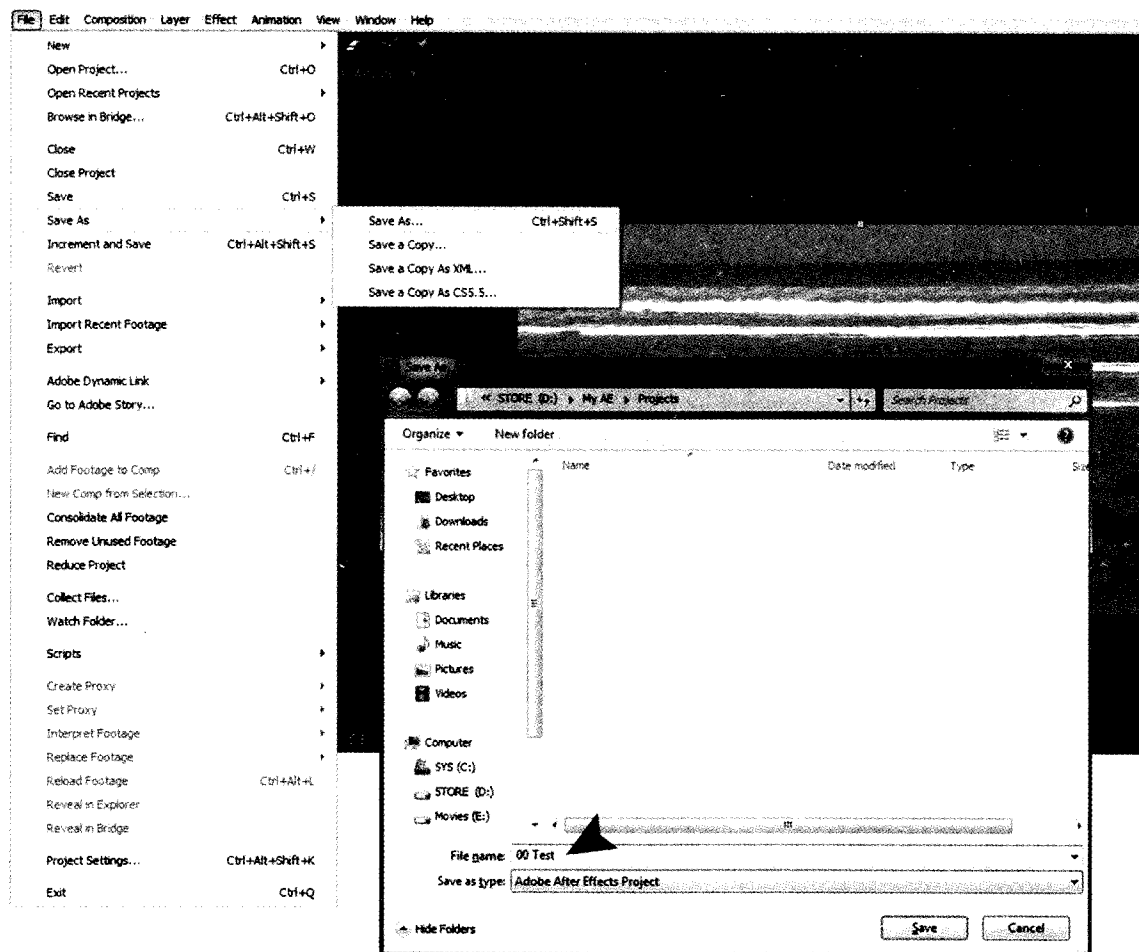
(ရပ်လိုလျှင် Space ကိုနောက် တစ်ခါ ထပ်နှိပ်ပါ)

(Composition Viwer ကို Zoom In/Out ကြည့်လိုလျှင် Mouse Wheel ဖြင့်ကစားနိုင်သည်)

>> ပြီးလျှင် Menu Bar မှ File > Save As > Save As ကိုရွေးပြီး Box ကျလာလျှင် 00 Test ဟု အမည်ပေးပြီး သင်၏ HDD တစ်နေရာ၌ New Folder တစ်ခုဆောက်၍ Save လုပ်ပါ <<



Ctrl+Shift+S



BASIC ANIMATION

LAYERS TRANSFORMATION

ANCHORPOINT

POSITION

SCALE

OPACITY

OVERTIME TRAVELLING

KEYFRAME ON TRANSFORM PROPERTIES

ROVING

KEYFRAME INTERPOLATION

(SPATIAL INTERPOLATION)

LINEAR

BEZIER

CONTINUOUS BEZIER

AUTO BEZIER

(TEMPORAL INTERPOLATION)

EASY EASE

GRADUAL ACCELERATION

GRADUAL DECELERATION

SPEEN CURVE ON GRAPH EDITOR

EVEN THROUGHOUT

ROVING IN TIME

EFFECTS' KEYFRAME



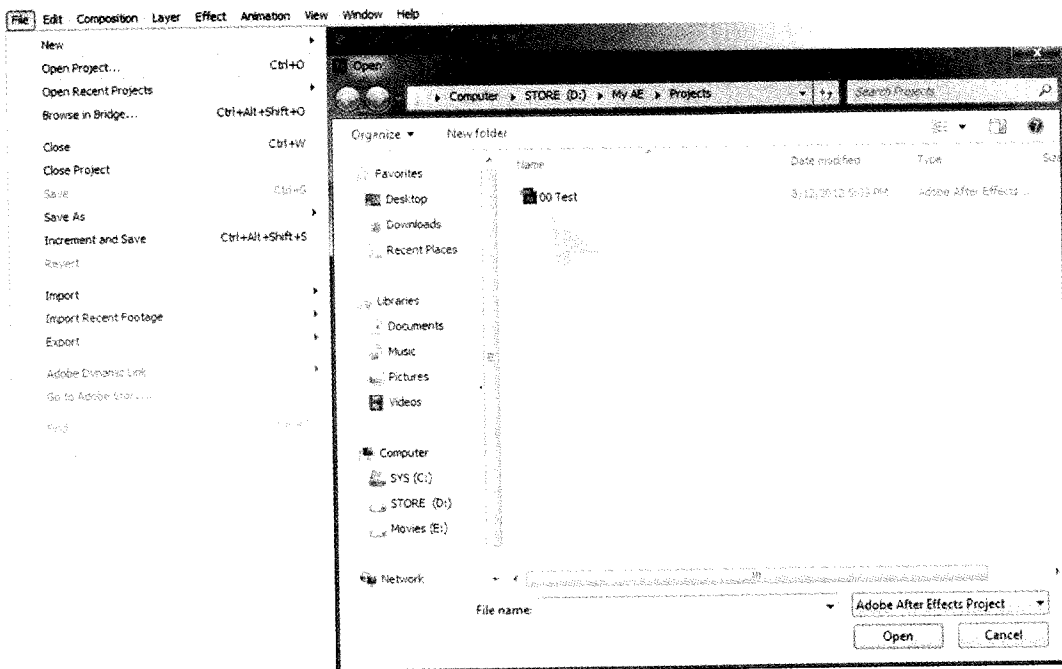
LAYERS TRANSFORMATION

Layer Transformation သည် Animation ပြုလုပ်ခြင်းအတွက် အခြေခံအကျဆုံးလုပ်ဆောင်ချက်ဖြစ်သည်။

>> Tool Bar မှ Selection Tool  v ကိုရွေးထားပါ <<

>> Menu Bar > File > Open Project မှ "00Test" (ရှေ့အခန်းတွင်သင် Save လုပ်ထားခဲ့သော Ae Project file) ကိုပြန်ဖွင့်

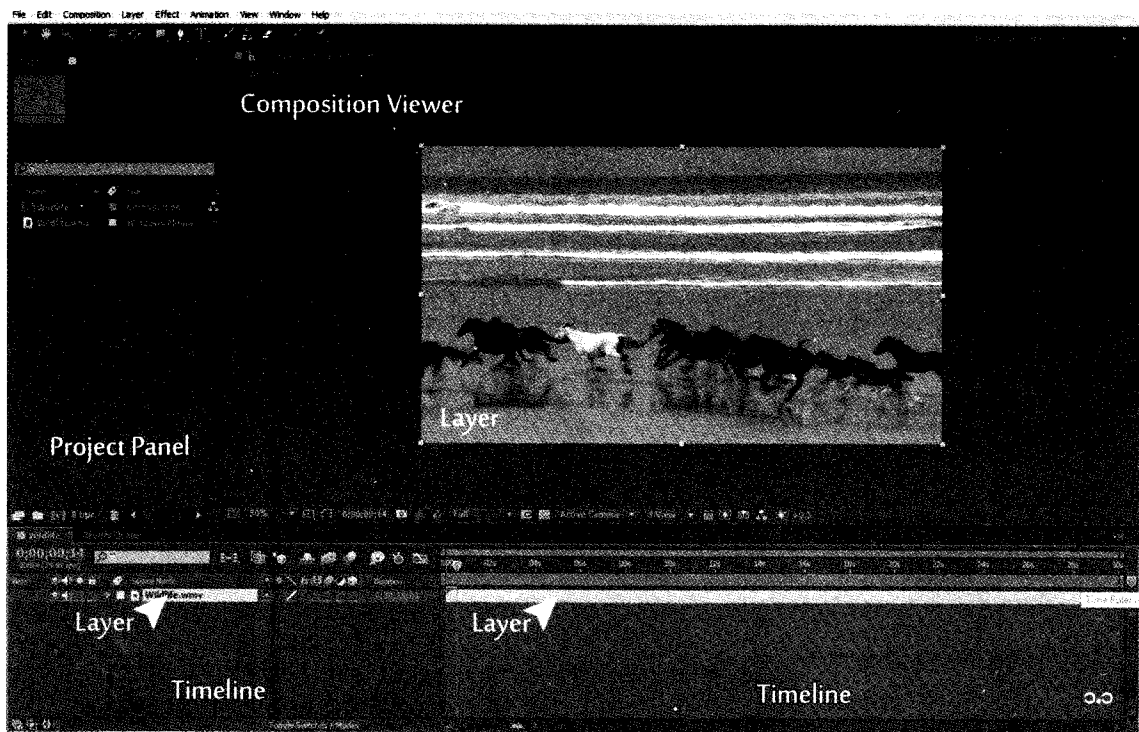
ပါ <<  Ctrl+o



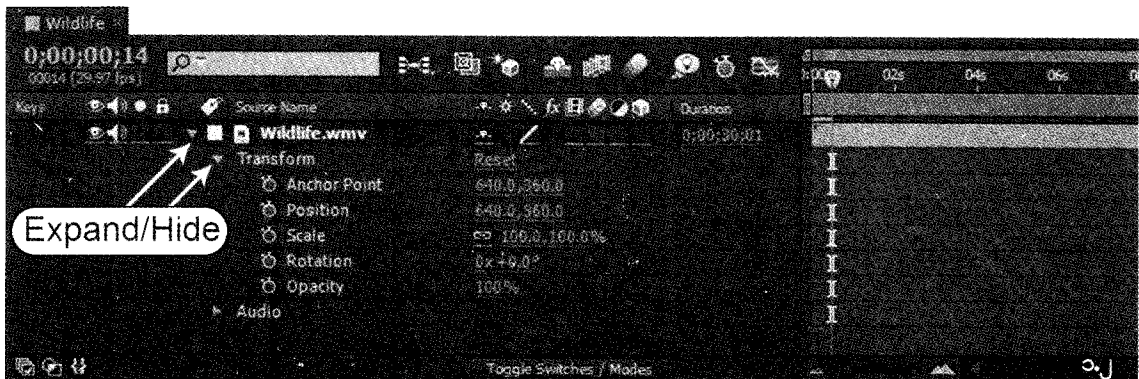
>> Wildlife.wmv ဖြင့် Composition အသစ်တစ်ခုပြုလုပ်ပါ <<

>> Project Panel တွင် Wildlife.wmv ကို Mouse Click ဖိလျက် Panel အောက်ခြေရှိ New Composition Icon ပေါ်သို့ Drag ဆွဲချပါ <<

(Composition Panel နှင့် Timeline Panel တွင် Wildlife.wmv ၏ Layer ပေါ်လာမည်ဖြစ်သည်) ပုံ ၁.၁



>> Time line တွင် Wildlife.wmv Layer ကို Click ၍ Select လုပ်ထားပါ ၊ ထို့နောက် ပုံ(၁.၂) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Layer Name ရှေ့ရှိ ကြိတ်ပုံ Button ကို Click ၍ Expand လုပ်ပါ <<



(Layer ၏ Transform Property ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

>> ထွက်လာသော Transform ကိုထပ်၍ Expand လုပ်ပါ <<

(Transform Property များဖြစ်သော Anchor Point, Position, Scale, Rotation နှင့် Opacity တို့ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

Anchor Point

Anchor Point သည် Layer Transform ပြုလုပ်ခြင်းအတွက် Original Point ဖြစ်သည်။

(တစ်နည်းဆိုသော် Position, Scale နှင့် Rotation တို့၏ Pivot Point ဖြစ်သည်)

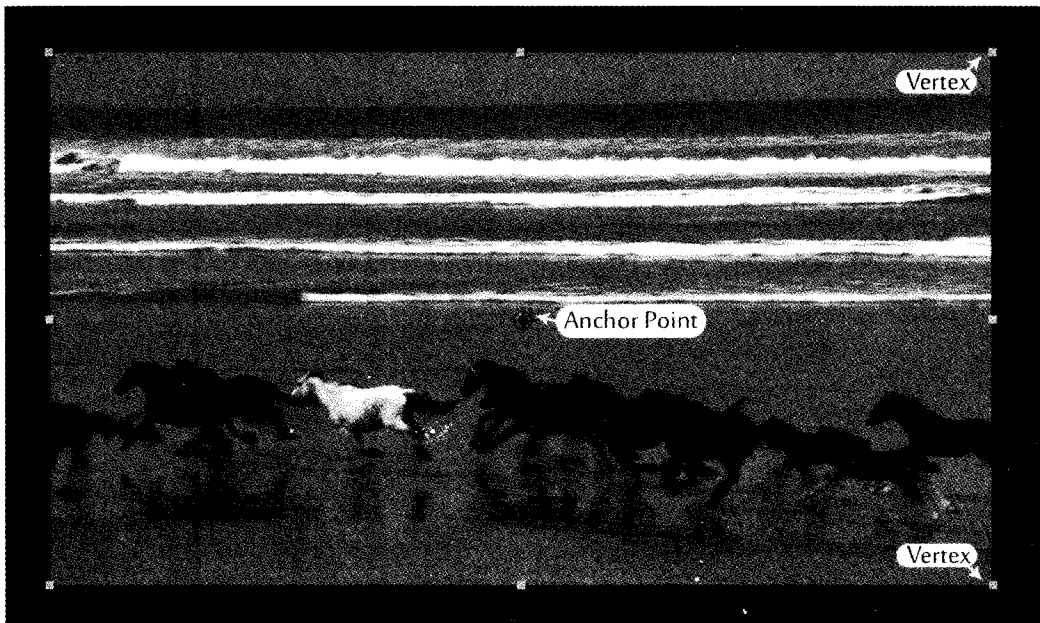
>> Composition Viewer(Monitor) တွင် Motion Layer ကို Mouse Click ဖြင့် Select လုပ်ထားပါ <<

(Vertex ခု အလယ်တွင် Anchor Point ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

>> Vertex အားလုံးကိုမြင်ရမည်မဟုတ်သောကြောင့် Composition Viewer ကို Zoom Out လုပ်ကြည့်ပါ <<

>> Tool Bar မှ Zoom Tool  ကိုရွေးပါ <<

(Mouse Left Click နှိပ်လျှင် Zoom In  ဖြစ်ပြီး Keyboard မှ Alt Key ဖိထား၍ Mouse Left Click နှိပ်လျှင် Zoom Out  ဖြစ်သည်) (Mouse ၏ Middle Wheel ဖြင့် Zoom In / Zoom Out လုပ်ကြည့်နိုင်သည်)



>> Timeline Panel တွင် Position Transform ၏ Parameter Value များကိုကစားကြည့်ပါ <<

(Position ၏ Value များပြောင်းသွားသော်လည်း Anchor Point ၏ Value သည်မပြောင်းလဲသည်ကို တွေ့ရမည်)

(Layer သည်မည်သည့် Position တွင်ရှိနေစေကာမူ Anchor Point သည် ၎င်း၏အလယ်ဗဟိုတွင်သာရှိနေခြင်းဖြစ်သည်)

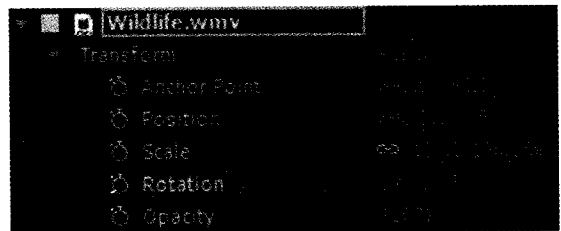
Image Dimension 1280 x 720 ရှိသော Wild life.wmv Layer တွင် Anchorpoint Value 640.0 , 360.0 ဆိုသည်မှာ Layer ၏အလယ်ဗဟိုတွင် Anchor Point ရှိနေခြင်းကိုဖော်ပြသည်။

အကယ်၍ Anchor Point ကို Layer ၏ အလယ်တည့်တည့်တွင်မထားပဲနှစ်သက်ရာနေရာတွင် ထားလိုပါက

****Tool Bar မှ Pan Behind Tool  ကိုရွေး၍ Layer ၏ Anchor Point ကို Mouse Click ဖြင့်ဖိလျက်မ - ရွေ့ပါ****

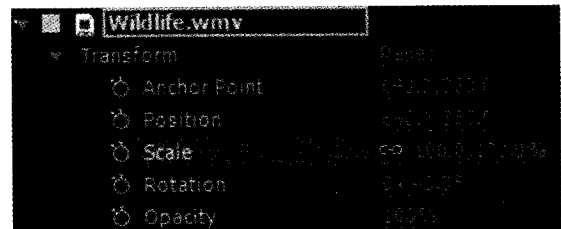
>> Timeline Panel တွင် Wildlife.wmv Layer မှ

Rotation Transform ၏ (°) Value ကို ကစားကြည့်ပါ <<
(Layer သည် Anchor Point ကိုဗဟိုပြု၍ လည်ပတ်မည် ဖြစ်သည်)

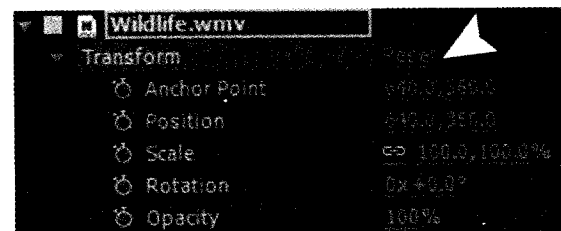


>> Scale ၏ (%) Value ကိုလည်းကစားကြည့်ပါ <<

(Layer သည် Anchor Point ကိုဗဟိုပြု၍ Scaling လုပ် မည်ဖြစ်သည်)



>> ပြီးလျှင် Transform Property ကို Reset ပြန်လုပ်ထားပါ <<

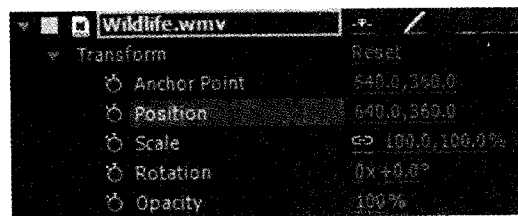


Position

Position သည် Composition Viewer အတွင်း Layer ၏ တည်နေရာဖြစ်သည်။

(Position ၏ Parameter Value တွင် ရှေ့သည် Horizontal Position (X Coordinate Value) ဖြစ်ပြီး ၊ နောက်သည် Vertical Position (Y Coordinate Value) ဖြစ်သည်)

(Position ၏ Value များကိုကစားကြည့်ပါက ၎င်းတို့သည် Layer ၏အလယ်ဗဟိုရှိ Anchorpoint ၏တည်နေရာကို ဖော်ပြနေခြင်းဖြစ်ကြောင်းတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)



>> ပြီးလျှင် Transform Reset ပြန်လုပ်ထားပါ <<

**** Position ကို Freehand ကစားလိုလျှင် Composition Viewer ၌ Selection Tool(v) ဖြင့် Layer ကို မ-ရွှေ့ပါ ****

**** Layer ၏ Anchor point ကိုရွှေ့လိုလျှင် Pan Behind Tool(y) ဖြင့် Anchor point ကို မ-ရွှေ့ပါ ****

Scale



Scale သည် Layer ၏ Size ဖြစ်သည်။

Scale Value 100.0, 100.0% သည် Image ၏ Native Size ဖြစ်သည်။

Scale Value ရှေ့ရှိ Constrain Propotion Icon  သည် Scale ၏ Width Value နှင့် Length Value တို့ကို Link ချိတ်ထားခြင်းဖြစ်သည်။  ကိုဖြုတ်၍ Value ကိုကစားကြည့်ပါက Layer သည် Image Propotion ပျက်သွားပြီး Distortion ဖြစ်သွားမည်ဖြစ်သည်။

**** Free Hand Scaling လုပ်လိုလျှင် Layer ကို Select ပြီး Selection Tool (v) ဖြင့်ကြိုက်ရာ Vertex ကို Click ပြီးဆွဲကြည့်ပါ ****

**** Proportion မပျက်လိုပါက Vertex ကို Click ပြီး Keyboard မှ Shift ဖိထား၍ဆွဲပါ ****

Rotation

 Rotation

Rotation သည် Anchor Point ကိုဗဟိုပြု၍ Layer အားလှည့်ရန်ဖြစ်သည်။

Rotation ၏ Parameter Value တွင်ရှေ့သည် ပတ်ရေဖြစ်ပြီး၊ နောက်သည် (°) ဖြစ်သည်။

Tool Bar မှ Rotation Tool(w) ကိုရွေး၍ Layer တွင် FreeHand Rotation လည်းပြုလုပ်နိုင်သည်။

Opacity

 Opacity

100%

Opacity သည် Layer ၏ Transparent % ဖြစ်သည်။

**** Timeline ပေါ်ရှိ Transform Property များကို KB Shortcut များဖြင့်လည်းခေါ်ယူနိုင်သည်****

**** Anchor Point (a) / Position(p) / Scale (c) / Rotation(r) / Opacity (t) ****

**** Transform Property အားလုံးခေါ်ယူလိုပါက Shift ဖြင့်တွဲပါ ****

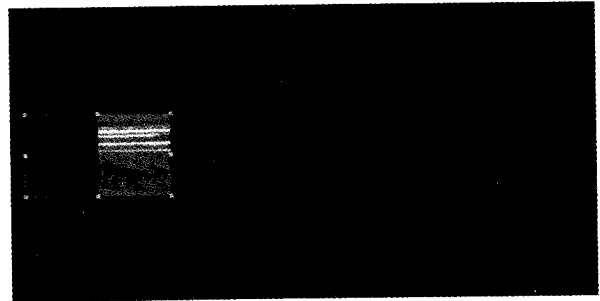
OVERTIME TRAVELLING(Position)

Demo : I

>> Timeline Panel တွင် Wildlife.wmv ၏ Transform Properties များကို Expand လုပ်ထားပါ <<

>> Scale ကို 30% ချုံ့လိုက်ပါ <<

*Scale Property ၏ Value တွင် Slider ◀ ▶ ဖြင့်
% ချုံ့ညှိနိုင်သည် (သို့မဟုတ်) Value ကို Click
၍ NumPad မှလည်း ဂဏန်းရိုက်ထည့်နိုင်သည်)



>> Composition Viewer တွင် Selection Tool(v) ဖြင့် Layer ကိုဘယ်ဘက်စွန်းသို့ရွှေ့ပါ <<

(တိကျလိုလျှင် Position = 0.0 , 360.0 တွင်ထားပါ)

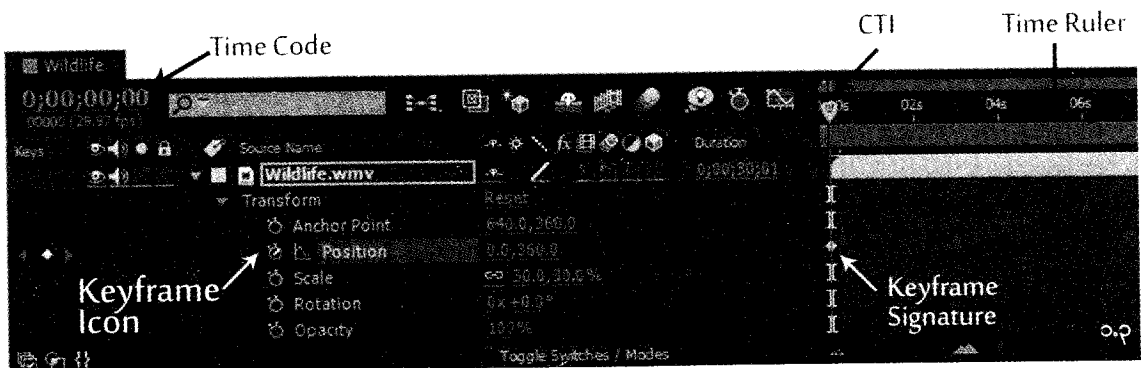
>> Timeline တွင် CTI ကို 00s သို့ရွှေ့ထားပါ <<

Keyframe

>> Position ရှေ့ရှိ Time Vary Stop Watch (Keyframe Icon) ကို Click ပါ <<

(Position ၏ ဘယ်ဘက်ဆုံးတွင် keyframe Navigator ပေါ်လာမည်ဖြစ်သည်)

(Time Ruler 00s ၌ Keyframe Icon ပေါ်လာမည်ဖြစ်သည်) ပုံ ၁.၃



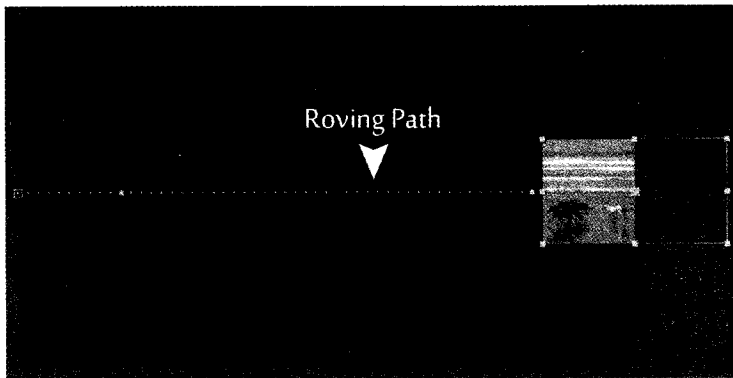
>> CTI ကို 02s သို့ရွှေ့ပါ << (တိကျလိုလျှင် Current Time (Time Code) ကို Click ၍ 200 ဟုရိုက်ပြီး Enter နှိပ်ပါ)

>> Position ၏ Parameter Value တွင် 1280.0 , 360.0 ဟုရိုက်ထည့်ပါ <<

(Layer သည် Viewable Area ၏ညာဘက်ဆုံးသို့ရောက်သွားမည်ဖြစ်သည်)

(Layer ၏ မူလ Position မှ ရွှေ့လာသည့်လမ်းကြောင်းကို Roving Path ဖြင့်ပြထားသည်)

(Time Ruler တွင်လည်း CTI ရှိရာ 02s ၌ Keyframe Signature အသစ်တစ်ခုပေါ်လာမည်ဖြစ်သည်) ပုံ ၁.၄



>> CTI ကို 00s မှ 02s သို့ရွှေ့ကြည့်ပါ <<

>> CTI 00s သို့ KB မှ HomeKey ဖြင့်ပြန်သွားပြီး Space Bar တစ်ချက်ဆွဲ၍ Play ကြည့်ပါ <<

>> Preview Panel မှာ လည်း Play ကြည့်ပါ << (Preview မရှိလျှင် Menu Bar > Window > Preview ကို Check ပါ)

(Position ၏ Keyframe Navigator Icon  တွင် ◀ သည် Previous Keyframe

◆ သည် Add/Delete Keyframe ▶ သည် Next Keyframe ဖြစ်သည်)

>> အထက်ပါ အဆင့်များကိုကျွမ်းကျင်သည်အထိ ထပ်ခါထပ်ခါလေ့ကျင့်ပါ <<

OVERTIME TRAVELLING(Position,Scale ,Rotation & Opacity)

Demo : II

>> Position ကို Demo I ၏ Step များအတိုင်း Keyframe များပြန်ချထားပါ <<

>> Timeline တွင် Position ၏ Previous Keyframe ◀ ကို Click ပါ <<

>> Scale ၏ Keyframe icon  ကို Click ပါ <<

>> Position ၏ Keyframe တွင် Next Keyframe ▶ ကို Click ပါ <<

>> Scale 15% <<

>> Previous Keyframe ◀ ကို Click ပါ <<

>> Rotation ၏ Keyframe icon  ကို Click ပါ <<

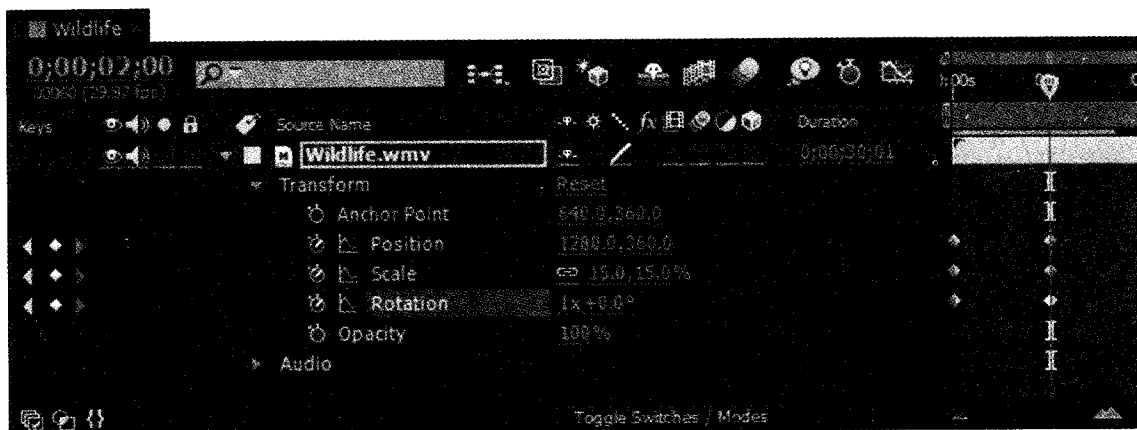
>> Time Code = 200 <<

>> Rotation (360°) << (Rotation Value တွင် +360° ကို 1x+0.0° ဟုဖော်ပြမည်ဖြစ်သည်)

(Rotation တွင် ရှေ့မှ Value သည်ပတ်ရေဖြစ်ပြီး၊ နောက်သည် ° ဖြစ်သည်)

>> Preview ကြည့်ရန် KB မှ Home Key တစ်ချက်နှင့် Space Bar တစ်ချက်ဆွဲပါ <<

(Composition Viewer တွင် Layer သည် ၂၀ ကြိမ်အချိန်အတွင်း ဘယ်မှညာသို့ ရွေ့လျား၊ သေးငယ်၊ တစ်ပတ်လည် သွားမည်ဖြစ်သည်)



KEYFRAME INTERPOLATION

သင်ပြလုပ်ပြီးခဲ့သော 2 Second Overtime Traveling အား တိုလွန်း/ရှည်လွန်းသည်ဟုထင်ပါက Keyframe များကို တစ်ခုခြင်းဖြစ်စေ ၊ အကုန်လုံးဖြစ်စေ Select ၍ Time Ruler အတွင်း နှစ်သက်ရာကြာချိန်သို့တိုးနိုင်ဆုတ်နိုင်သည်။

>> Time Code = 400 <<

>> Timeline တွင်း Position ၏နောက်ဆုံး Keyframe ကို Mouse Click ဖိလျက် Timeruler 04s အထိမ - ရွှေ့ကြည့်ပါ <<

>> 00 s မှစ၍ Play ကြည့်ပါ <<

>> Position ၏ Last Keyframe ကို 02 s သို့ပြန်ရွှေ့ထားပါ << (Undo =  Ctrl+z)

>> Position, Scale, Rotation, Opacity တို့၏နောက်ဆုံး Keyframe များကို ခြုံငုံမိအောင် Select ပါ <<

(Selected Keyframe များသည် အဝါရောင်ဖြစ်သည်)

>> အဝါရောင် Keyframe များကို Click ဖိလျက် Timeruler ၏ 04s အထိမရွှေ့ပါ <<

>> 4 Second Travelling ကို 00s မှစ၍ Play ကြည့်ပါ <<

(Key frame များကို Copy, Paste လည်းပြုလုပ်နိုင်သည်)

>> Timeline တွင် First Keyframe များကို Select ၍ Copy လုပ်ပါ <<  Ctrl+c

>> Time Code = 600 <<

>> Paste  Ctrl+v <<

>> 00 S မှစ၍ Play <<

(04s ကျော်လျှင် Action သည်ပြောင်းပြန်ပြန်၍ 06s အရောက်တွင် 00s ၏ Value များပြန်ဖြစ်သွားမည်ဖြစ်သည်)

ထိုကဲ့သို့ Space တစ်ခုအတွင်း Layer (များ)၏ Keyframe များကို ရွှေ့ပြောင်း ၊ ဖြည့်စွက် ၊ Edit ပြုလုပ်ခြင်းသည်

“INTERPOLATION” ဖြစ်သည်။

>> 01 BA 01 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

Keyframe များအား Interpolate လုပ်ရာတွင် SPATIAL INTERPOLATION နှင့် TEMPORAL INTERPOLATION တို့၏သဘောကိုသိရှိထားရမည်ဖြစ်သည်။

**** "SPATIAL INTERPOLATION" သည် Space တစ်ခုတွင် Keyframe များကစားခြင်းဖြစ်သည်****

**** "TEMPORAL INTERPOLATION" သည် Motion Timing ကို ကစားခြင်း ဖြစ်သည်။ ****

SPATIAL INTERPOLATION

LINEAR

>> New Project (File > New > New Project)  Ctrl+Alt+n << >> Don't Save <<

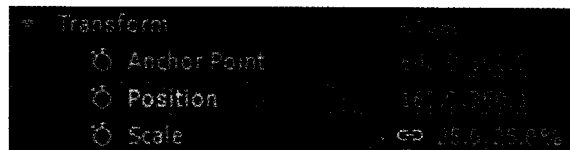
>> Libraries > Videos > Sample Videos > Wildlife.wmv ကို Import လုပ်ပါ <<

>> Project Panel မှ Wildlife.wmv ကို Timeline သို့ Drag ဆွဲယူပါ <<

>> Timeline တွင် Transform ကို Expand လုပ်ပါ <<

>> Scale = 25% <<

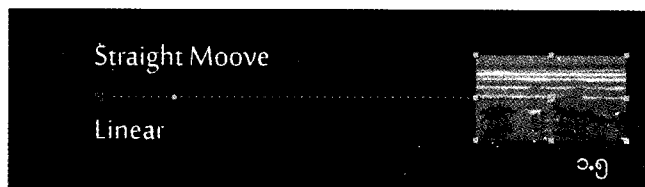
>> Position = 160.0 , 360.0 <<



>> Position ၏ Keyframe  ကိုဖွင့်ပါ <<

>> Time Code = 200 <<

>> Position = 1120.0 , 360.0 <<



ပုံ ၁.၅ တွင်ပြထားသကဲ့သို့ Layer သည် Screen ၏တစ်နေရာမှအခြားတစ်နေရာသို့ မျဉ်းဖြောင့်အတိုင်းရွေ့လျားသွားခြင်းသည် LINEAR INTERPOLATION ဖြစ်သည်။ (အစောပိုင်း Demo များတွင်ကျွန်ုပ်တို့လေ့ကျင့်ခဲ့ကြပြီးဖြစ်သည်)

ထိုသို့မဟုတ်ပဲ မျဉ်းကွေးသဏ္ဍန်ရွေ့လျားလိုလျှင် BEZIER INTERPOLATION ကိုလေ့လာရမည်ဖြစ်သည်။

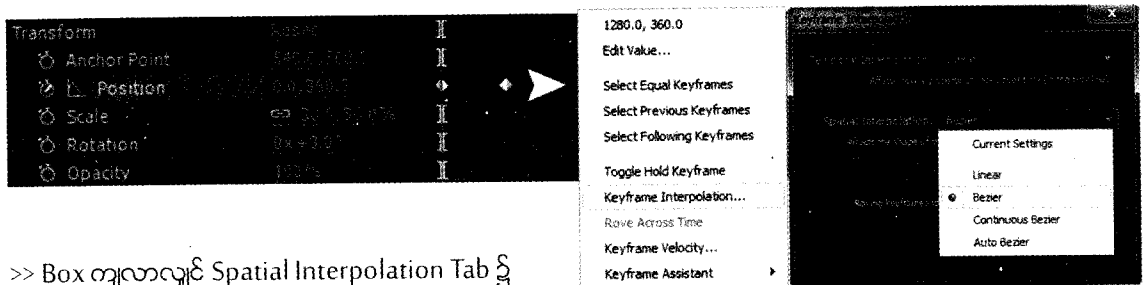
BEZIER

LINEAR INTERPOLATION ကို အထူးရှင်းစရာမလိုအပ်သော်လည်း BEZIER INTERPOLATION မှာအနည်းငယ်ရှုပ်ထွေးသောကြောင့် ရှင်းလင်းစွာနားလည်ရန် လိုအပ်သည်။

>> Position ကို Click ၍ Select ပါ <<

****Transform Property တစ်ခုကို Select လိုက်လျှင် ၎င်း၏ Keyframe အားလုံး Select ပြီးသားဖြစ်သည်****

>> Selected Keyframe တစ်ခု ဌှိ Right Click ၍ Keyframe Interpolation ကိုရွေးပါ <<

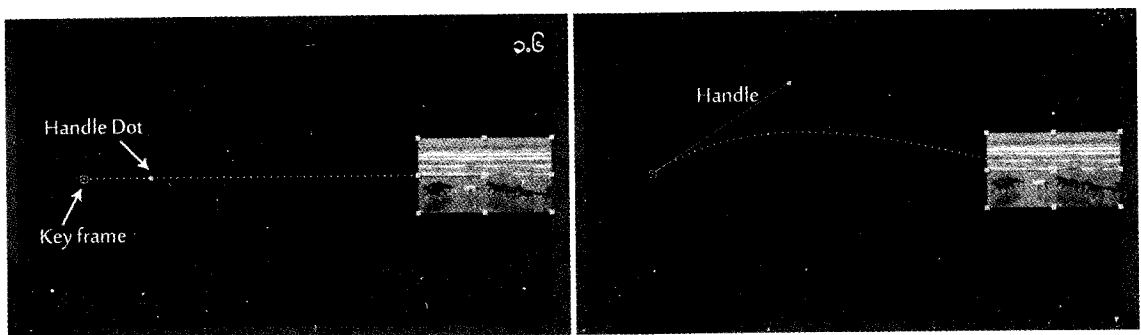


>> Box ကျလာလျှင် Spatial Interpolation Tab ဌှိ

Linear Interpolation ကိုရွေး၍ OK Click ပါ <<

(Composition Viewer တွင် Fast Keyframe ၏ဘေးဘက်၌ Handle Dot● ကိုတွေ့ရမည်) ပုံ ၁.၆

>> ၎င်း Handle Dot ကို Click ၍ အပေါ်သို့အနည်းငယ်ခန့်တွန်းကြည့်ပါ <<



>> 00s မှစ၍ Play ပါ <<

(Layer သည် Viewer ၏ဘယ်မှညာသို့ မျဉ်းကွေးသဏ္ဍာန် Path အတိုင်းရွေ့သွားမည်ဖြစ်သည်)

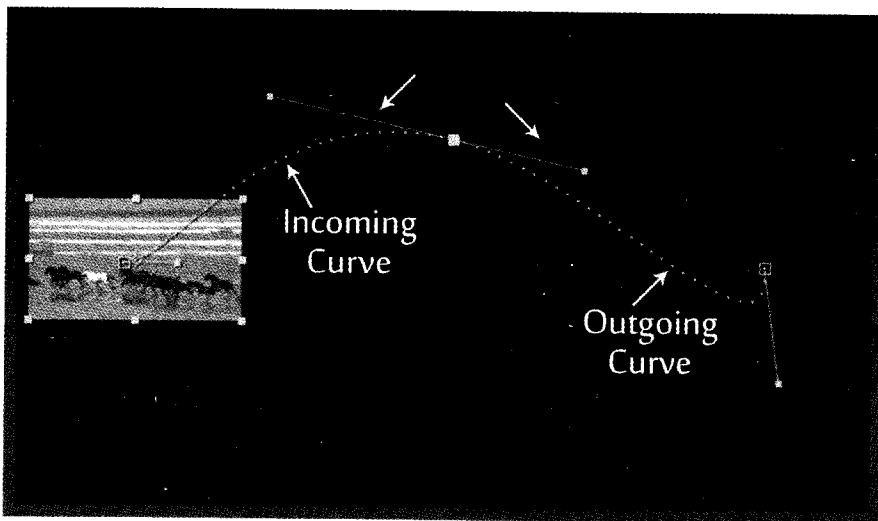
CONTINUOUS BEZIER

>> Timeline တွင် CTI ကို 01s တွင်ထားပါ (Time Code = 100) <<

>> Layer ၏ အလယ်ဗဟိုရှိ AnchorPoint ကို အပေါ်ဘက်သို့အနည်းငယ်မ၍ ကြား Keyframe တစ်ခုပြုလုပ်ပါ <<

>> Time Code = 000 (or) Press Home Key <<

(ယခုသင်ချလိုက်သော အလယ် Keyframe တွင် Handle နှစ်ခုပါရှိသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)



**ရှေ့ Handle သည် Incoming Curve (ရှေ့မှလာသောမျဉ်းကွေး)အတွက်ဖြစ်ပြီး

နောက် Handle သည် Outgoing Curve (နောက်သို့သွားသောမျဉ်းကွေး)အတွက်ဖြစ်သည်**

Handle များသည် ရှေ့မျဉ်းကွေးနှင့်နောက်မျဉ်းကွေးကြားတွင်အဆက်အစပ်သဖွယ်တည်ရှိနေသော်လည်း ၎င်းတို့သည် လွတ်လပ်စွာသီးခြားလုပ်ဆောင်သည်။

ဤကဲ့သို့ရှေ့/နောက်မျဉ်းကွေးတို့၏ Handle များသီးခြားလုပ်ဆောင်မှုသည် "CONTINUOUS BEZIER" ဖြစ်သည်။

>> Delete All Keyframe <<

Timeline Panel တွင် Layer ၏ Transform Property များ၌ On ထားသော Keyframe Icon ☒ များကို တစ်ချက် Click လိုက်လျှင် Keyframe အားလုံးပျက်သွားမည်ဖြစ်သည်

AUTO BEZIER

>> Time Code = 000 (or) Press Home Key <<

>> Position = 200.0, 500.0

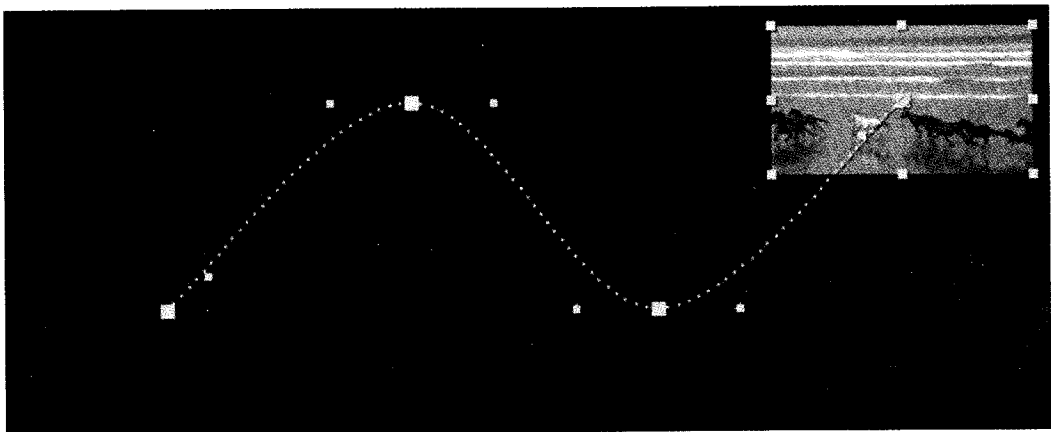
>> Position ကို Keyframe အသစ်တစ်ခုချထားပါ <<

>> Time Code = 100 << >> Position 500.0, 250.0 <<

>> Time Code = 200 << >> Position 800.0, 500.0 <<

>> Time Code = 300 << >> Position 1100.0, 250.0 <<

>> ရေလှိုင်းသဏ္ဌာန်မျဉ်းကွေးပေါ်လာလျှင် Timeline တွင် Keyframe များကို Mouse Click ဖြင့် ခြုံငုံပြီး Select ပါ <<



(Keyframe များတွင် Handle Dot များကိုသာတွေ့ရပြီး Handle များ တွေ့ရမည်မဟုတ်ပေ)

(Handle Dot တစ်ခုကို Click ဖိ၍တွန်းလိုက်မှသာလျှင် Handle များ တွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

(Handle များကို ကစားကြည့်လျှင်တစ်ခုနှင့်တစ်ခု See-Saw သဖွယ်ဆက်စပ်နေသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

ဤကဲ့သို့ Handle တစ်ခုနှင့်တစ်ခု See-Saw သဖွယ်ဟန်ချက်ညီလှုပ်ရှား၍ ရှေ့နောက်မျဉ်းကွေးများအားစိတ်ကြိုက်ကွေးညွှတ်နိုင်မူသည် "AUTO BEZIER" ဖြစ်သည်။

>> 01 BA 02 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

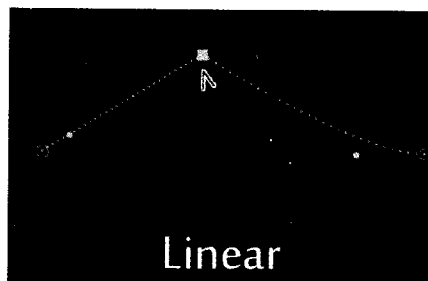
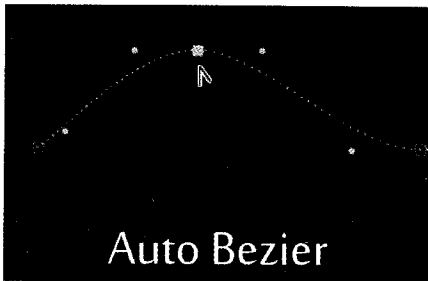
Auto Bezier ; See-Saw Handeling ကိုမကြိုက်၍ Handle နှင့် Keyframe များအား Modify လုပ်လိုလျှင် Convert Vertex Tool ကိုအသုံးပြုနိုင်သည်။

>> Tool Bar မှ Pen Tool ကို Click ဖိထား၍ ဘေးသို့အနည်းငယ်ဆွဲထုတ်ပြီး Convert Vertex Tool ကိုရွေးပါ <<



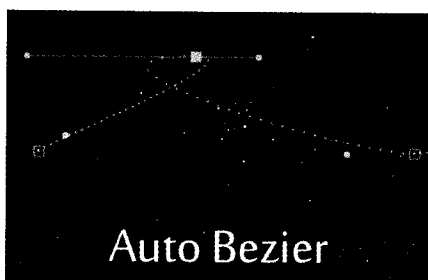
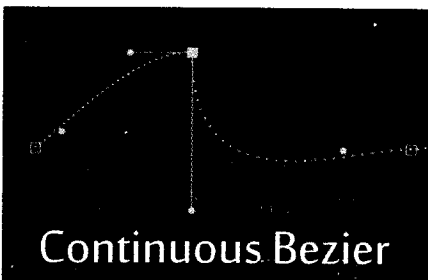
>> Viewer တွင် Second Keyframe ကို Click ပါ << (Linear အဖြစ်ပြောင်းသွားသည်ကိုတွေ့ရမည်)

>> နောက်တစ်ကြိမ် Click ပါ << (Auto Bezier ပြန်ဖြစ်သွားမည်)



>> Second Keyframe ၏နောက် Handle ကို 90° ခန့်လှည့်ကြည့်ပါ << (Auto Bezier)

>> Click ကိုလွှတ်ပါ << >> နောက်တစ်ကြိမ် Click ၍ 90° ခန့်ထပ်လှည့်ကြည့်ပါ << (ContinuousBezier)



** Click တစ်ချက်နှိပ်လျှင် Continous Bezier, နောက်တစ်ချက် Auto Bezier **

> ကျင့်သားရစေရန် အကြိမ်ကြိမ်စမ်းလုပ်ကြည့်ပါ <

Demo : III

>> Keyframes များအားလုံး Delete လုပ်ထားပါ <<

>> Transform ကို Reset လုပ်ထားပါ <<

>> Tool Bar မှ Selection Tool(v) ကိုရွေးထားပါ <<

>> Time Code = 000 <<

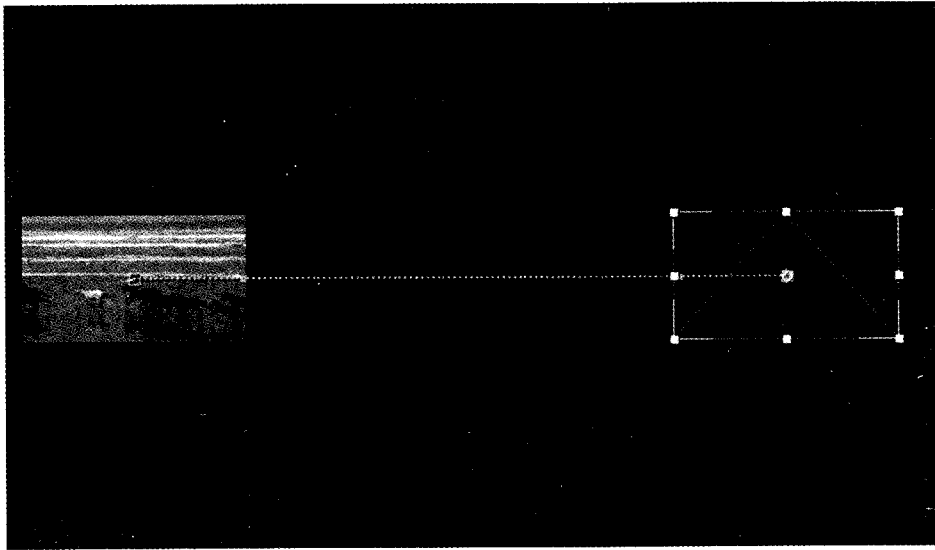
>> Scale = 25% <<

>> Position = 160.0, 360.0 <<

>> Position ကို Keyframe ချထားပါ <<

>> Time Code = 400 <<

>> Composition Viewer တွင် Layer အား Click ဖိ၍ Screen ၏ညာဘက်ဆုံးသို့ Shift Key နှင့်တွဲပြီးရွှေ့ပါ <<
(Image များကို X (or) Y Co-ordinate တလျှောက်တည့်မတ်စွာရွှေ့လိုပါက Shift Key နှင့်တွဲပါ)



>> Time Code = 300 << >> Position Property ၏ ဘယ်ဘက်ဆုံးရှိ Keyframe Navigator Icon  တွင် အလယ်မှ Add/Delete Keyframe ♦ ကို Click ပါ <<

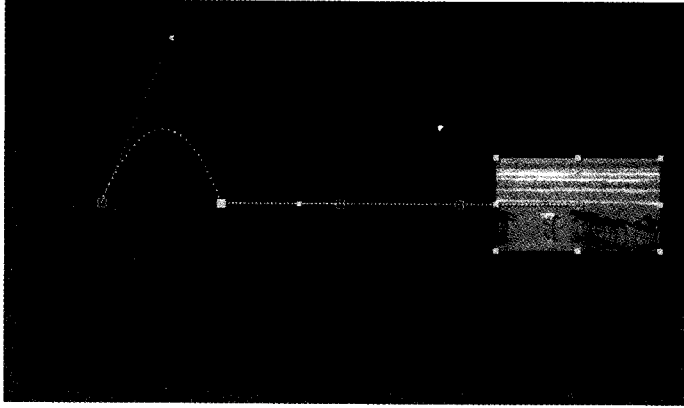
>> Time Code = 200 << >> Click ♦ <<

>> Time Code = 100 << >> Click ♦ <<

>> Time Code = 400 <<

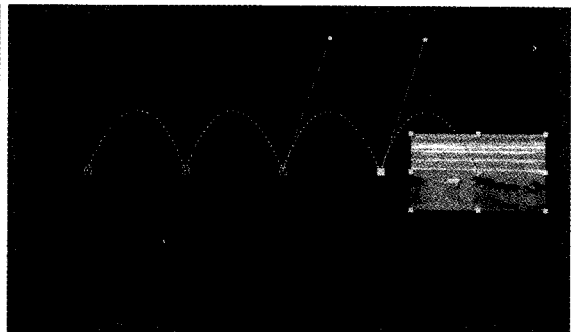
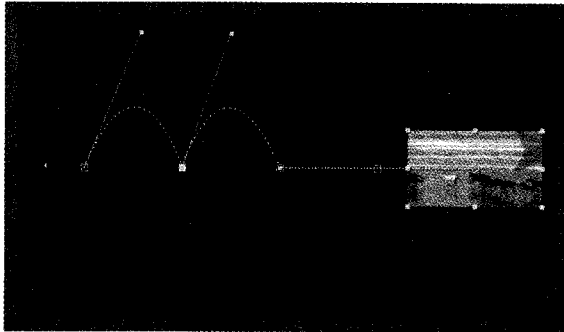
>> Convert Vertex Tool ကိုရွေးထားပါ <<

>> 2nd Keyframe ကို Select ပြီး 1st Keyframe အောက်ရှိ Handle ကို ပုံပါအတိုင်း မချိတ်တွန်းကြည့်ပါ <<



>> ထို့နောက် 3rd Keyframe ကို Select ပြီး 2nd Keyframe အောက်ရှိ Handle ကို Alt Key နှင့်တွဲ၍တွန်းပါ <<

>> 4th နှင့် 5th Keyframe များကိုလည်း အထက်ပါလုပ်ဆောင်ချက်များအတိုင်းဆက်လုပ်ပါ <<



>> MM Shape Path ရရှိလျှင် 00 s မှစ၍ Play ကြည့်ပါ <<

>> 01 BA 03 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

TEMPORAL INTERPOLATION

Layer သည်အချိန်အတိုင်းအတာတစ်ခုအတွင်းတသမတ်တည်းညီညာသော Speed ဖြင့်ရွေ့လျားလျှင် Linear ဖြစ်သည်။

Ae ကိုအသုံးပြုခြင်းမှာ Image များကိုအခြေခံပြီး ဆွဲဆောင်မှုရှိသောတင်ပြချက်များအဖြစ် ဖန်တီးကြရန်ဖြစ်သောကြောင့် Layer များ၏ Motion သည်လည်း တိုး/ဆုတ်အရှိန် (Acceleration/Deceleration) ရှိနေရမည်ဖြစ်သည်။ (Timing ဟု အနီးစပ်ဆုံးယူဆနိုင်သည်)

>> Delete All Keyframes <<

>> Time Code 000 <<

>> Position = 170.0, 500.0 <<

>> Position ၏  ကို Click ပါ <<

>> Time Code = 400 <<

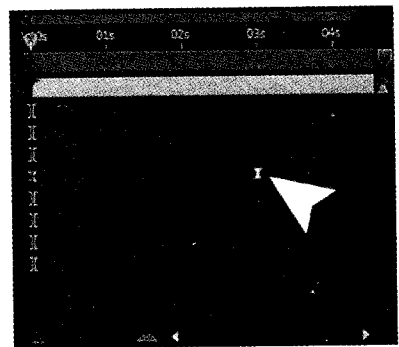
>> Position = 1100.0, 500.0 <<

>> Home <<

Easy Ease

>> Timeline တွင် Position ၏ စာလုံးပေါ်တည့်တည့်တွင် Click ၍ ၎င်း၏ Keyframes အားလုံးကို Selection လုပ်ပြီး Easy Ease ၏ Shortcut ဖြစ်သော F9 Key ကိုနှိပ်ပါ <<

(Keyframe Icon များသည် သေနာရီပုံသဏ္ဌာန် Easy Ease Icon  အဖြစ်ပြောင်းလဲသွားမည်ဖြစ်သည်)



(လက်ရှိအခြေအနေတွင် Timing သည် Linear လုံးဝမဟုတ်တော့ပေ)

>> Composition Viewer တွင် Layer ကို Mouse Scroll Wheel လှိမ့်၍ Zoom In ချဲ့ကြည့်ပါ <<

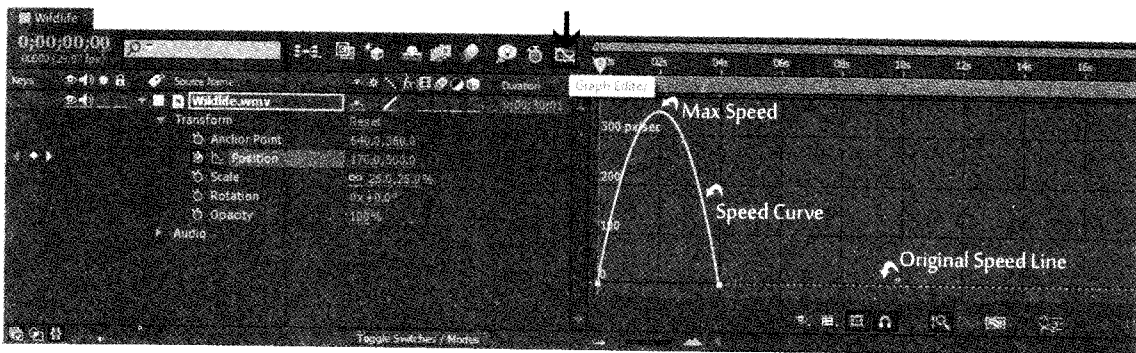
>> ပြီးနောက် Fit View ဖြစ်စေရန် Hand Tool ဖြင့် (Composition Viewer ၌ Space Bar ကိုဖိ၍) မ-ရွှေ့ကြည့်ပါ <<
(ကျွန်ုပ်တို့၏ Layer သည်ဘယ်မညာသို့ရွေ့လျားမှုအတွက် Dot များဖြင့်ပြထားသည်ကိုအနီးကပ်မြင်နိုင်ရန်ဖြစ်သည်။

(၎င်း Dot များသည် သည် Path မဟုတ်ပါ Timing တစ်ခုအတွင်းရှိ Moment များအားကိုယ်စားပြုခြင်းဖြစ်သည်)

(ဤနေရာတွင် Dot များသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခုအကွာအဝေးမတူညီသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်ရာခပ်ကြဲကြဲရှိနေလျှင် Speed မြန်မည်ကိုဆိုလိုခြင်းဖြစ်ပြီး စိတ်စိတ်နေလျှင် နှေးမည်ဖြစ်သည်)

Graph Editor

>> ထိုထက်ပို၍အသေးစိတ်နိုင်ရန်အတွက် Timeline မှ Graph Editor ကိုဖွင့်ပါ <<



Timeline တွင် Speed Curve ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်။

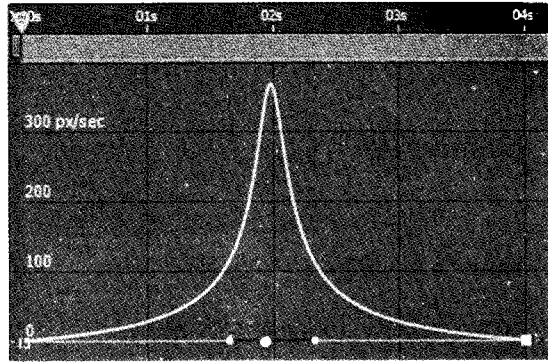
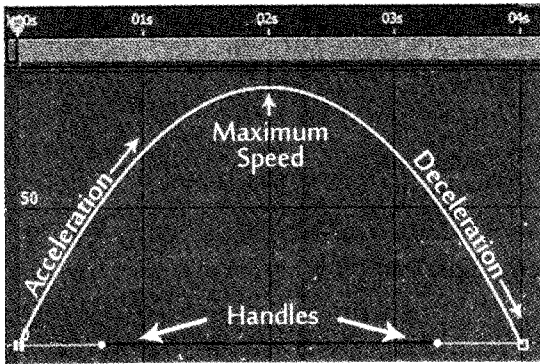
၎င်းသည် Timeline အတွင်းကျွန်ုပ်တို့ချိန်ညှိမှုကိုပြနိုင်သော Visual Indication ဖြစ်သည်။

ပုံတွင်တွေ့မြင်ရသည့်အတိုင်း Curve ၏ Start Point နှင့် End Point ရှိရာ 0.00px/sec Horizontal Line သည် Original Speed Line ဖြစ်သည်။ အမြင့်ဆုံးနေရာသည် Maximum Speed ဖြစ်သည်။

>> Zoom Out ပြီး Play ကြည့်ပါ <<

(ညင်သာသောတိုး/ဆုတ်အရှိန် GRADUAL ACCELERATION / GRADUAL DECELERATION ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

Speed Curve ၏ Keyframe Handle များအား Adjust လုပ်ခြင်းဖြင့် Timing ကိုစိတ်ကြိုက်ကတားနိုင်သည်။



>> Keyframe အားလုံးကို Delete လုပ်ထားပါ << >> Graph Editor ကိုလည်းပြန်ပိတ်ထားပါ <<

တစ်ဘက်ကဆိုခဲ့သည်နှင့်ဆန့်ကျင်၍ ကျွန်ုပ်တို့ Layer ကိုတသမတ်တည်းညီညာသော Timing (Even Through out) အဖြစ် နှစ်သက်ရာကြာချိန်တစ်ခုသို့ဆန့်နိုင် ၊ ကျုံ့နိုင်ရန်လည်းကြိုးစားရဦးမည်ဖြစ်သည်။

Demo : IV

>> Time Code = 000 << >> Scale = 25 % << >> Position = 320.0, 500.0 <<

>> Position ကို Keyframe အသစ်တစ်ခုချပါ <<

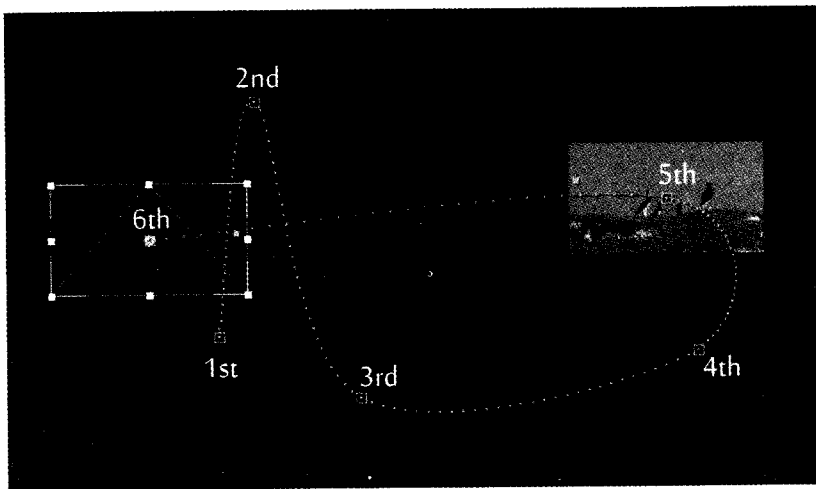
>> Time Code = 100 << >> Position = 380.0, 120.0 <<

>> Time Code = 200 << >> Position = 550.0, 600.0 <<

>> Time Code = 300 << >> Position = 1100.0, 525.0 <<

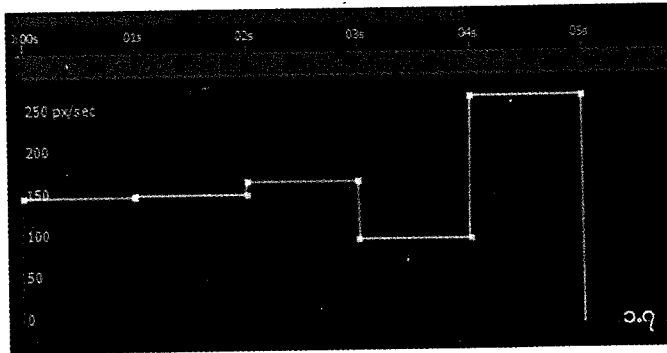
>> Time Code = 400 << >> Position = 1050.0, 280.0 <<

>> Time Code = 500 << >> Position = 205.0, 340.0 <<



ကျွန်ုပ်တို့ပြုလုပ်ခဲ့သော Interpolation တွင် 4th Keyframe နှင့် 5th Keyframe ကြားတွင် Timing ကျသွားခြင်းကို Composition Viewer တွင်တွေ့ရမည်ဖြစ်သည်။

Graph Editor ကိုဖွင့်ကြည့်လျှင်တော့ Timing သည်တလျှောက်လုံးတသမတ်တည်းမရှိကြောင်းထင်ရှားစွာတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်။ ပုံ ၁.၇



>> GraphEditor ပြန်ပိတ်ပါ <<

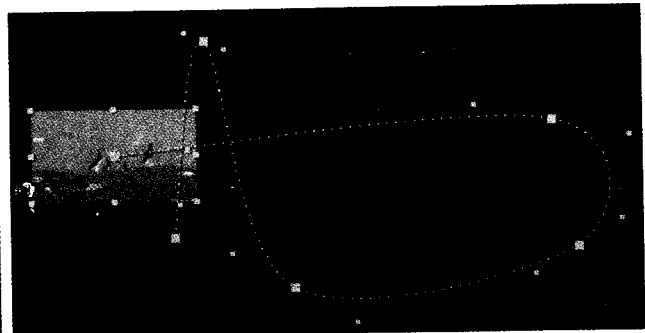
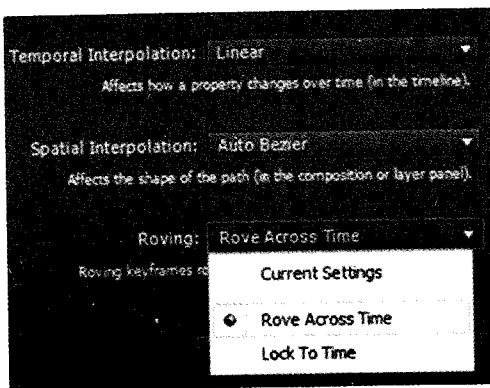
EVEN THROUGHOUT

Roving Intime

>> Position ဖြစ်လုံးပေါ်တွင် Click ဖြစ် Keyframe အားလုံးကို Select ထားပါ <<

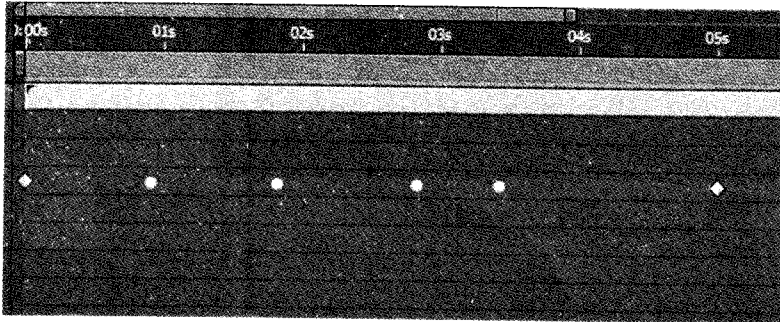
>> Keyframe တစ်ခုတွင် Right Click ဖြစ် Keyframe Interpolation Box ပေါ်လာလျှင် Roving Tab ဌ်

Rove Across Time ကိုရွေးပြီး OK Click ပါ <<



Composition Viewer တွင် Keyframe များအကြားတသမတ်တည်းညီညာသော Timing Speed (Even Throughout) ကိုဖော်ညွှန်းသည့် Rove တစ်ခုတွေ့ရှာမည်ဖြစ်သည်။

(Time Ruler တွင် 1st Keyframe နှင့် Last Keyframe အကြား တွင် Keyframe Icon အစား အဝါရောင်လုံး လေးများ ကိုသာတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်။)



>> Time Ruler အတွင်းလွတ်သောတစ်နေရာတွင် Mouse Click တစ်ချက်ချပြီး Keyframe အားလုံးကို ပြန်ဖျက်ထားပါ <<

>> ပြီးလျှင် Last Keyframe တစ်ခုတည်းကို Select ၍တွန်းရွှေ့ကစားကြည့်ပါ <<

(Duration ပြောင်းသွားသော်လည်း Timing သည် Even Throughout ဖြစ်နေသည်ကိုတွေ့ရမည်)

> ထိုအနေအထားမှတစ်ဆင့် Gradual Acceleration/Gradual Deceleration ပြန်ဖြစ်လိုလျှင် <

>> Select All Keyframes & Press F9 (Easy Ease) <<

>> Press Home Key & Play <<

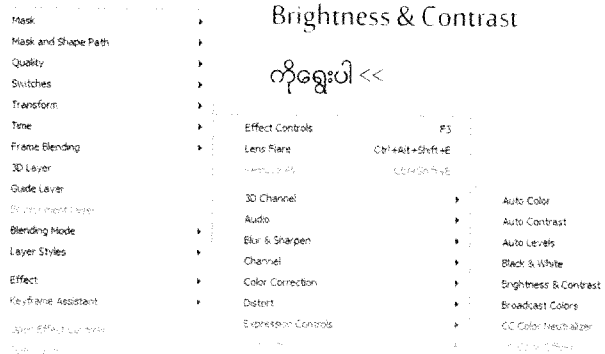
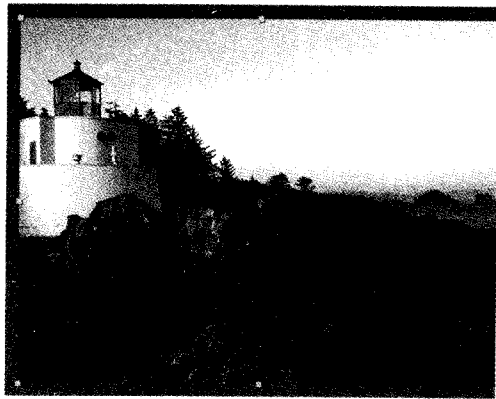
>> 01 BA 04 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

EFFECTS' KEYFRAME

>> Project Panel တွင် Double Click ၍ Libraries > Pictures > Sample Pictures > Lighthouse.jpg ကို Import လုပ်ပါ <<

>> ရောက်ရှိလာသော Lighthouse .jpg ကို Timeline Panel အတွင်းသို့ဆွဲချပြီး Composition ပြုလုပ်ထားပါ <<

>> Composition Viewer တွင် Layer ကို Right Click ပြီး Menu ကျလာလျှင် Effect > Color Correction >



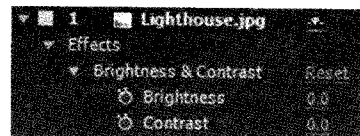
>> Timeline Panel တွင် Lighthouse.jpg Layer ၏ Effects Property ကို Expand လုပ်ပါ <<

>> ထွက်ပေါ်လာသော Brightness & Contrast ကို Expand ထပ်လုပ်ပါ <<

>> CTI ကို 00s တွင်ထားပြီး Brightness နှင့် Contrast ကို Keyframe ချပါ <<

>> Time Code = 215 , Brightness = 50 , Contrast = 25 <<

>> Time Code = 500, Brightness = -25 , Contrast = 0 <<

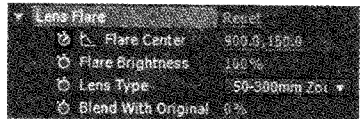


>> Composition Viewer တွင် Layer ကို Right Click ပြီး Menu မှ Effect > Generate > Lens Flare ကိုရွေးပါ <<

>> Timeline တွင် ပေါ်လာသော Lens Flare Property ကို Expand လုပ်ပါ <<

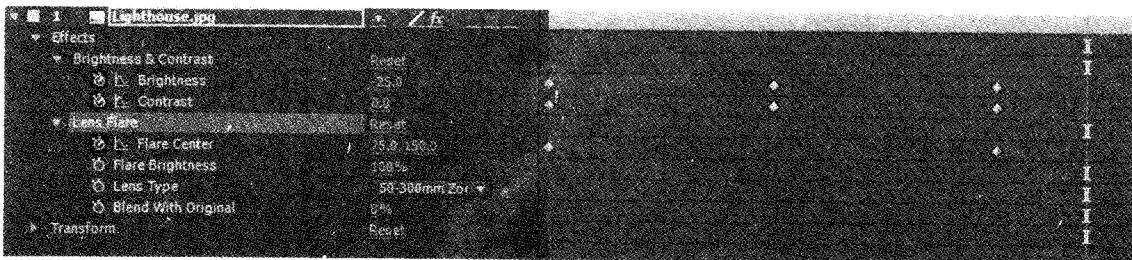
>> CTI ကို 00s တွင်ပြန်ထား၍ Lens Flare Property မှ Flare Center ၏

Parameter Value ကို 900.0 , 150.0 ဟုရိုက်ထည့်ပြီး Keyframe ချပါ <<



>> Time Code = 500 , Flare Center = 75.0 , 150.0 <<

>> အဆု Play ကြည့်ပါ <<



>> 01 BA 05 ဟုအမည်ပေးပြီး Save ထားပါ <<

MASKING

SOLID LAYER

SUBTRACTION

MASK PROPERTIES

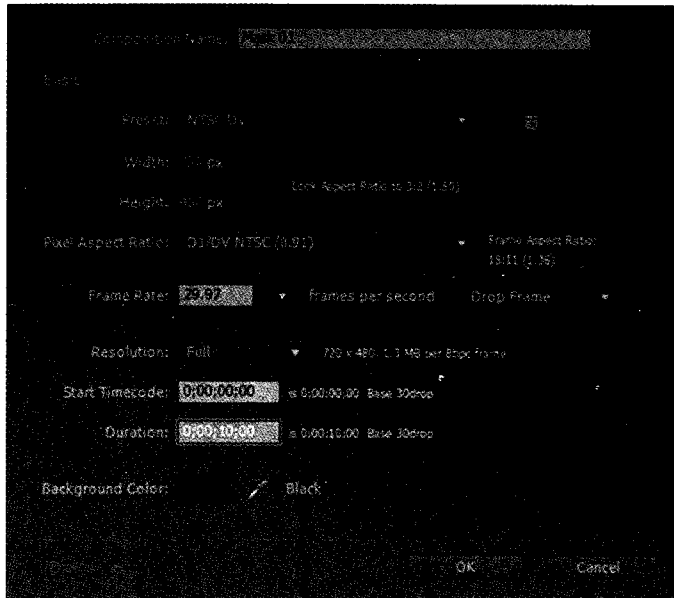
TARGET MASK

MASK INTERPOLATION

MASKING

Mask သည် Layer ၏တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းကိုဖုံးအုပ်ထားခြင်းဖြစ်သည်။ Delete လုပ်ခြင်းမဟုတ်ပေ။

၎င်းအား Opacity % လျှော့ချခြင်းဖြင့် Transparent ပြုလုပ်နိုင်သည်။



>> Ctrl+n ဖြင့် New Composition ခေါ်ပါ <<

>> Composition Name ကို Mask 01

Preset တွင် NTSC DV

Duration တွင် 0:00:10:00 ဟုရွေးပြီး

OK Click ပါ <<

Solid Layer

>> Composition Viewer တွင် Click တစ်ချက်နှိပ်ပါ <<

>> New Solid Layer (Layer > New > Solid)  Ctrl+y တစ်ခုခေါ်ပါ <<

>> Solid Setting ပေါ်လာလျှင် Colour Picker ဌ် အရောင်ဖျော့ဖျော့တစ်ခုရွေးပြီး OK နှိပ်ပါ <<

>> Timeline Panel တွင် Layer Name ကို Click ပြီး Enter နှိပ်၍ Border ဟု ရေးပါ <<



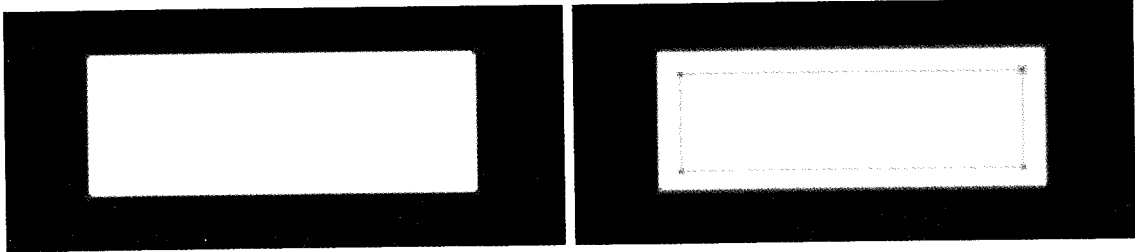
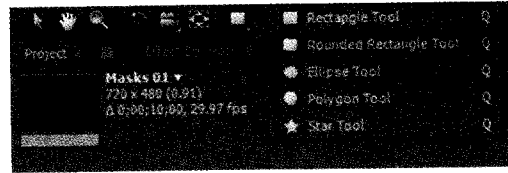
Substraction

>> Tool Bar မှ Rectangle Tool(q) ကိုရွေး၍

Composition Viewer တွင် Rectangle တစ်ခုဆွဲပါ <<

>> ထို Rectangle ပေါ်တွင် အနည်းငယ်သေးငယ်သော

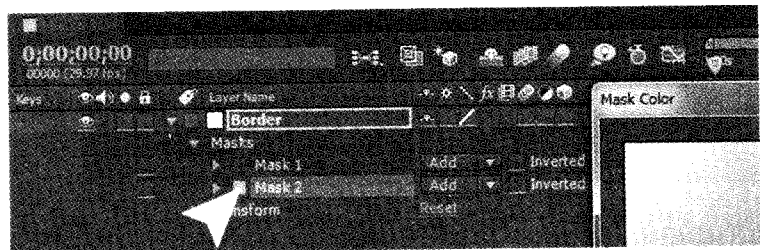
Rectangle အသစ်တစ်ခုထပ်ဆွဲပါ <<



>> Timeline တွင် Mask 2 ၏

Label Colour ကိုအခြား

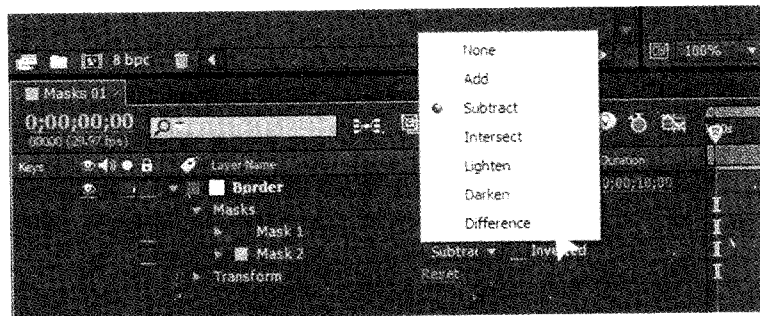
အရောင်တစ်မျိုးပြောင်းပါ <<



>> Mask 2 ၏

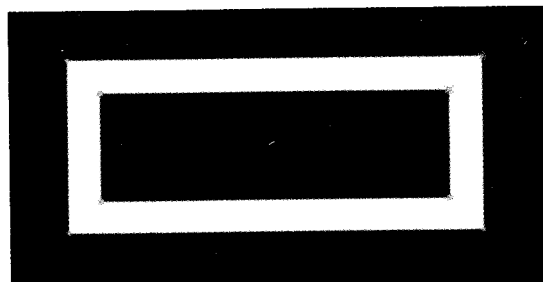
Transparency Mode တွင်

Substract ကိုရွေးပါ <<

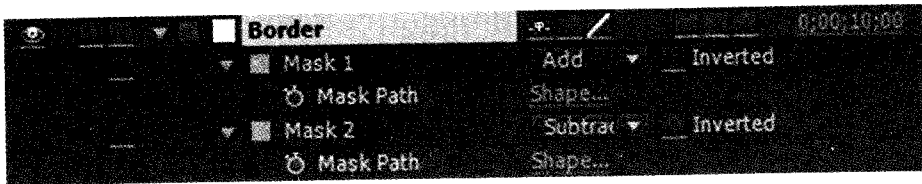


(Screen ၌ Mask 2 သည် Mask 1 အား

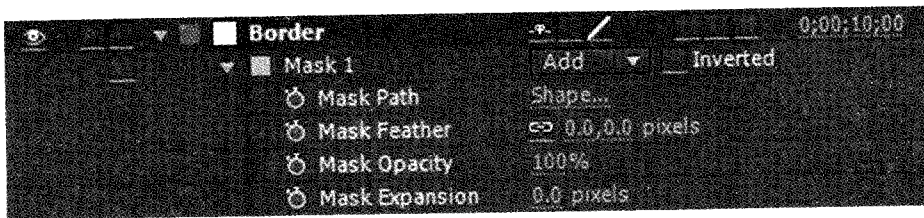
ဖြတ်ထုတ်သွားသည်ကိုတွေ့ရမည်)



>> Timeline တွင် Border Layer ကို Select ပါ << >> Mask ၏ Shortcut ဖြစ်သော(m) ကိုနှိပ်ပါ <<
(Mask1 နှင့် Mask2 တွင် Mask Path Property များကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)



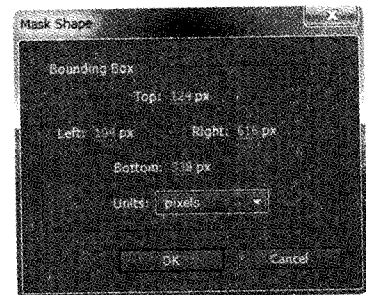
>> Mask1 ရှေ့ရှိတြိဂံပုံ Expand Button ကိုနှိပ်ချက်နှိပ်၍ Mask Property များအားလုံးကိုဖွင့်ချပါ <<



>> Path, Feather, Opacity, Expansion စသည့် Mask Property များကိုတွေ့လျှင် တစ်ခုခြင်းတည်းကြည့်ပါ <<

(Mask Path သည် Shape ကို edit လုပ်ရန်ဖြစ်သည်)

>> အပေါ်/အောက်/ဘယ်/ညာ Value များကိုပြောင်းလဲကစားကြည့်ပြီး
OK Click ပါ <<



>> ပုံပျက်သွားပြီဟုထင်လျှင် Ctrl+z ဖြင့် Undo ပြန်လုပ်ပါ <<

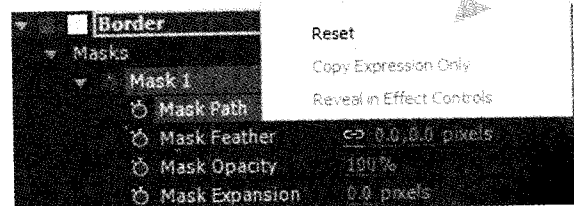
(Mask Feather သည် Mask ၏အနားသတ်ပြတ်သားမှုဖြစ်သည်)

(Mask Opacity သည် Mask ၏ Transparency % ဖြစ်သည်)

(Mask Expansion သည် Mask ၏ Size ကိုချဲ့ထွင်ရန်ဖြစ်သည်)

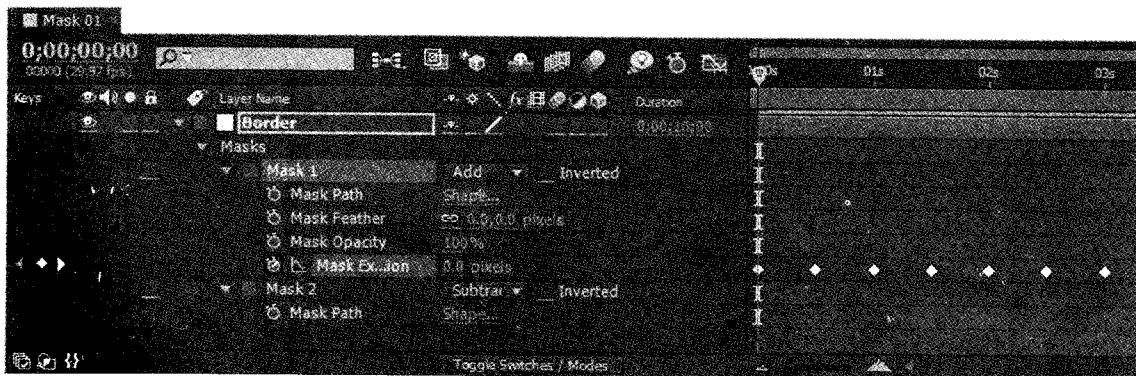
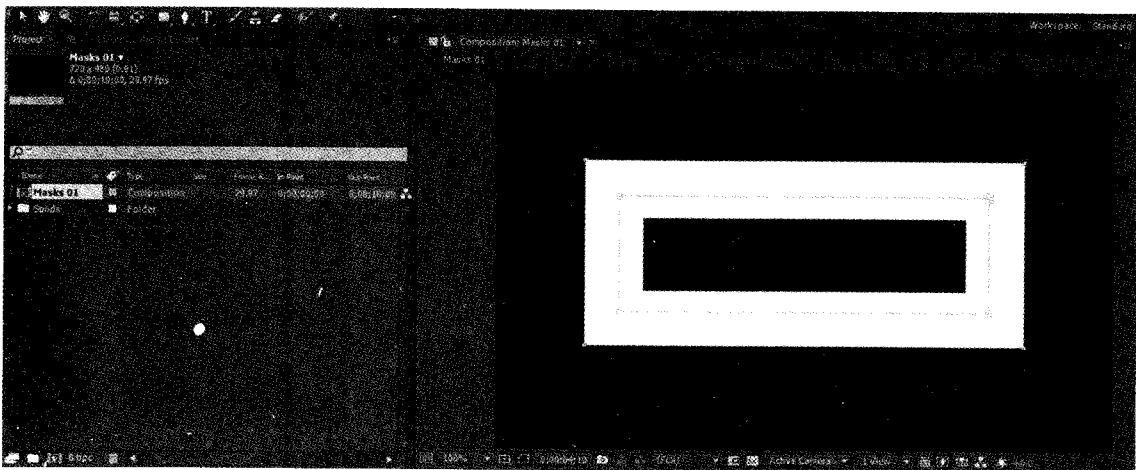
>> ထူးခြားချက်များကိုမှတ်သားပြီး Property Name များ

ပေါ်တွင် Right Click ၍ Reset ပြန်လုပ်ထားပါ <<



Demo : I

- >> Mask 2 ကိုလည်း Expand လုပ်ပါ <<
- >> Mask Expansion ကို Keyframe တစ်ခုချပါ <<
- >> Time Code = 015 <<
- >> Expansion = - 25.0 Pixels <<
- >> Keyframe အားလုံး Copy လုပ်ပါ<<
- >> Time Code = 100 & Paste <<
- >> Keyframe အားလုံးကိုထပ်၍ Copy လုပ်ပါ <<
- >> Time Code = 200 & Paste <<
- >> KB မှ Home Key တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Space Bar ဖြင့် Play ကြည့်ပါ << >> 02 MSK 01 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<



Mask Interpolation

အသံထုတ်ပေးသော အသံထုတ်ပေးသော အသံထုတ်ပေးသော

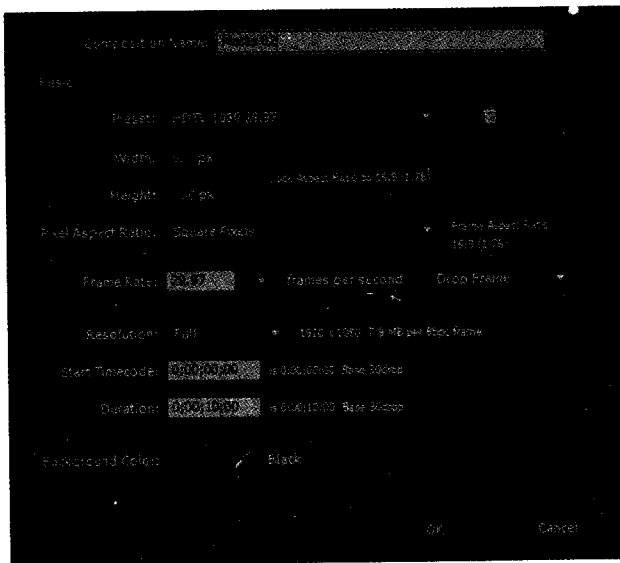
Demo : II

>> New Project တစ်ခုပြုလုပ်ပါ << (File > New > New Project)

>> Don't Save <<

>> (Ctrl+n) Composition အသစ်ခေါ်၍ Composition Name တွင် Masks 02 , Preset တွင် HDTV 1080 29.97 ကို

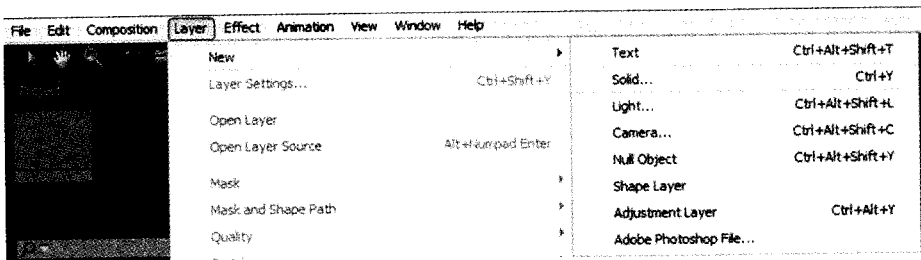
ရွေးပြီး OK နှိပ်ပါ <<



Composition Name: Masks 02
Preset: HDTV 1080 29.97
Width: 1920 px
Height: 1080 px
Pixel Aspect Ratio: Square Pixel
Frame Rate: 29.97 frames per second
Resolution: Full (1920 x 1080)
Start Timecode: 00:00:00.000
Duration: 00:00:10.000
Background Color: Black

>> Composition Viewer တွင် Click တစ်ချက်နှိပ်ပါ <<

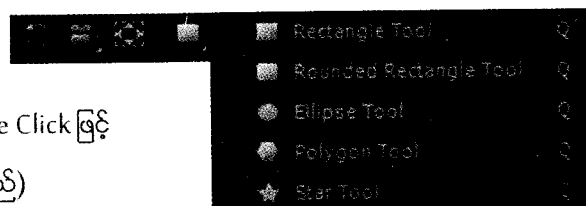
>> နှစ်သက်ရာ Color ဖြင့် Solid Layer အသစ်တစ်ခုပြုလုပ်ပါ <<



>> ToolBar မှ Ellipse Tool ကိုရွေးပါ <<

(Tool Bar တွင် Rectangle Tool button ကို Mouse Click ဖြင့်

ဖိနှိပ်ထားလျှင် Hidden Tool များပေါ်လာမည်ဖြစ်သည်)



>> Composition Viewer တွင် စက်ဝိုင်းတစ်ခုဆွဲပါ << (စက်ဝိုင်းအစစ်ဖြစ်လိုလျှင် KB မှ Shift နှင့်တွဲပါ)

>> Mask (m) နှိပ်ပါ <<

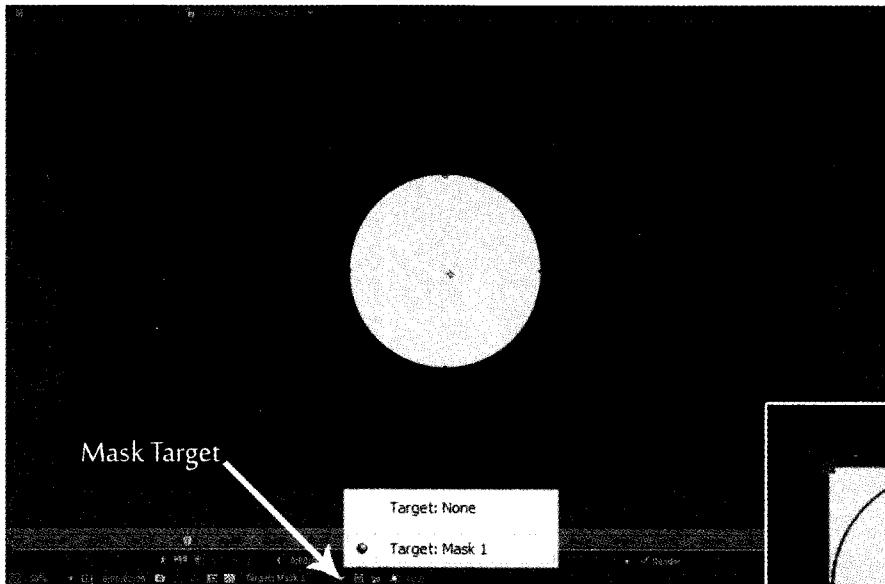
>> Time Code = 015 <<

>> Mask Path Property ကို Keyframe တစ်ခုချပါ <<

>> Time Code = 200 <<

>> Layer Name ကို Double Click ၍ Layer Panel ဖွင့်ပါ <<

>> Layer Panel အောက်ခြေရှိ Mask Target တွင် Target Mask 1 ကိုရွေးပါ <<

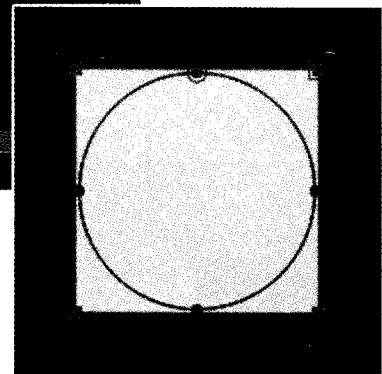


>> Rectangle Tool ဖြင့် Square Shape တစ်ခုကို စက်ဝိုင်းပေါ်တည့်တည့်တွင် ထပ်ဆွဲပါ <<

(လေးထောင့်စပ်စပ်ဖြစ်လိုလျှင် Rectangle Tool ကို Shift Key နှင့်တွဲပါ)

(လေးထောင့်နှင့်စက်ဝိုင်းနှင့်တစ်ထပ်တည်းကျလိုလျှင် KB မှ Shift Key ကိုဖိထားပြီး Mouse Click ဖိလျက် မ-ရွှေ့ပါ Square သည် Ellipse ပေါ်တည့်တည့်ရောက်လျှင် Space Bar ကိုဖိ၍ Scaling ကစားပါ)

(စိတ်ကြိုက်အနေအထားရလျှင် Space ပြီးလျှင် Mouse ပြီးလျှင် Shift အစဉ်အတိုင်းပြန်လွှတ်ရမည်ဖြစ်သည်)



>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

>> 02 MSK 02 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

ကျွန်တို့သည် Mask Interpolation ကိုနည်းလမ်းနှစ်မျိုးဖြင့်ပြုလုပ်ခဲ့ကြပြီးဖြစ်၍ ပထမနည်းမှာ Masks ၏ Vertex များကို Freehand ကစားခြင်း၊ ဒုတိယနည်းမှာ Layer Panel တွင် Masks Target ပြုလုပ်ခြင်းတို့ဖြစ်ပြီး...

ယခု တတိယနည်းလမ်းအနေဖြင့် Keyframe များအား Copy/Paste လုပ်ခြင်းဖြင့် Interpolate ပြုလုပ်ခြင်းကိုဆက်လက်ဖော်ပြသွားမည်ဖြစ်သည်။

Demo : III

>> Keyframe အားလုံးကို Delete လုပ်ပြီး Composition Viewer သို့ပြန်သွားပါ <<

>> Time Code = 100 <<

>> လေးထောင့်ပေါ်တွင် Polygon Tool ဖြင့် Star တစ်ခုထပ်ဆွဲထားပါ <<

>> Mask 1 ကို Square , Mask 2 ကို Star ဟုအမည်ပြောင်းပါ <<

(Selection Tool ဖြင့် Mask Name တွင် Mouse ဝချက် Click ပြီး KB မှ Enter နှိပ်၍ Rename လုပ်နိုင်သည်)

>> Layer Name ကို Select ပြီး Mask (m) ကို ဂျချက်နှိပ်၍ Mask ၏ Property များကိုဖွင့်ထားပါ <<

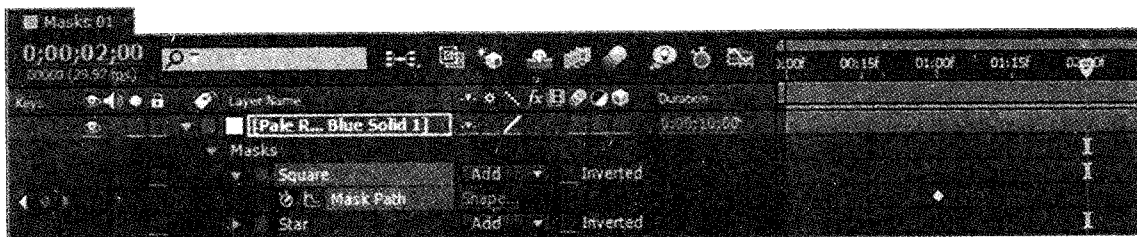
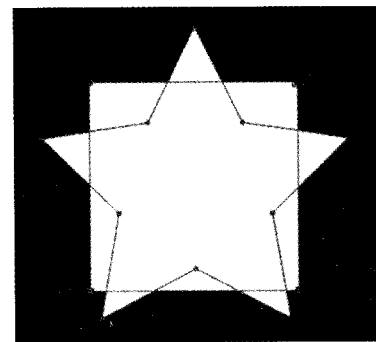
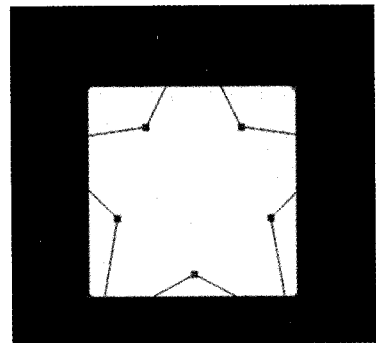
>> Square တွင် Mask Path ကို Keyframe ဝ ချချပါ <<

>> Time Code = 200 <<

>> Star Layer ကိုလည်း Expand လုပ်ပြီး Mask Path ကို Copy (Ctrl+c) လုပ်ပါ <<

>> Square ၏ Mask Path တွင် Paste (Ctrl+v) လုပ်ပြီးနောက် Star Mask ကို Delete လုပ်လိုက်ပါ <<

>> အစမှ Play ကြည့်ပါ << >> 02 MSK 03 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<



TEXT ANIMATION

CHARACTER PANEL

EFFECTS & PRESETS PANEL

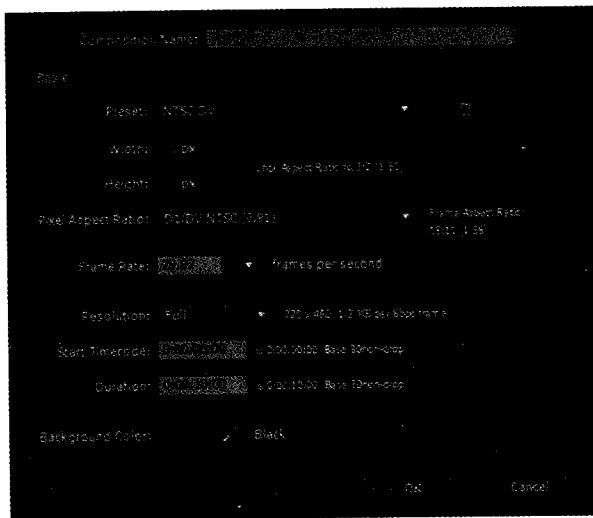
TEXT ON THE PATH

PATH OPTIONS

OWN ANIMATION PRESET

TEXT EFFECT

Text Animation များကိုမိမိကိုယ်ပိုင်အမြင်ဖြင့်ဖန်တီးနိုင်သလို After Effects ၏မြောက်မြားစွာသောအသင့်သုံး
Built-In Effect & Preset များဖြင့်လည်းဖန်တီးနိုင်သည်

**Demo : I**

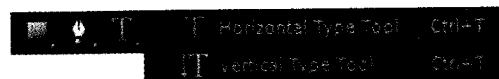
>> New Composition ခေါ်ပါ <<

>> Composition Name ကို Text

Preset တွင် NTSC DV နှင့်

Duration တွင် 10 Second ထားပါ <<

>> Tool Bar မှ Horizontal Text Tool  Ctrl+t
ကိုရွေးပြီး Composition Viewer တွင် HAPPY ဟု ရိုက်ပါ <<



>> Character Panel ကိုဖွင့်ပါ <<

(ToolBar > Window > Character)

>> Font = Arial , Font Style = Black

Font Size = 72 px <<

>> Text Color အတွက် Fill Color ကို Click

၍ Color Picker Box ကျလာလျှင်

R 255 , G 255 , B 180 ချိန်ပါ <<

>> Stroke Color = R 255 , G 0 , B 0 <<

 Ctrl+F6

Font Name → Arial

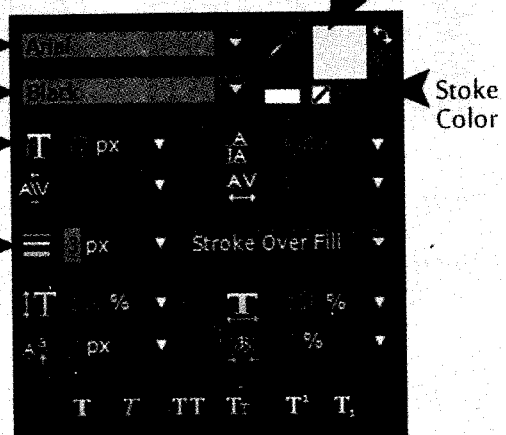
Font Style → Black

Font Size → 72 px

Stroke Size → 1 px

Fill Color

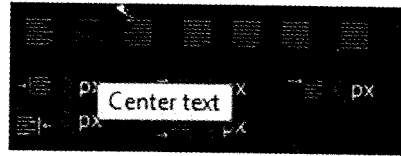
Stroke Color



>> Paragraph Panel (Tool Bar > Window > Paragraph)



Ctrl+F7 ကိုဖွင့်၍ Center text ကို Click ပါ <<



>> Selection Tool (v) ဖြင့် HAPPY ကို Screen ၏အလယ်သို့ ရွေးထားပါ <<

(Character Panel နှင့် Paragraph Panel သည် အခြားသော Word Application များ၏ Default Feature များ အတိုင်းပင်ဖြစ်သောကြောင့်....)

Effects & Presets

>> CTI ကို 0s တွင်ထားပါ (Time Code=000) <<>> Timeline တွင် Happy ၏ Layer name ကို Select ထားပါ <<

>> Effects & Presets Panel (Window > Effects & Presets) ကိုဖွင့်ပါ <<

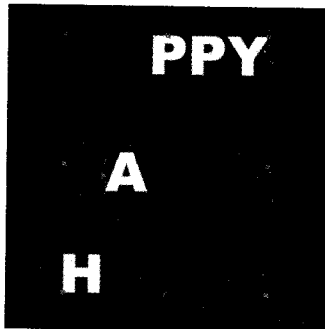
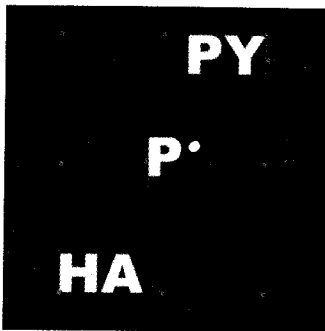
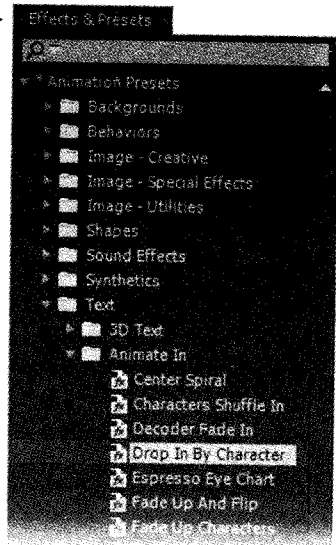


Ctrl+F5

>> ထို့နောက် Animation Presets > Text > Animate In တို့ကိုထပ်မံ Expand

လုပ်၍ Drop In...Character ကို Click ပြီး 00 s မှစ၍ Play (Space Bar)

ကြည့်ပါ << (စာလုံးများ ပြုတ်ကျလာသည်ကိုတွေ့ရမည်)



Animation သည် Preset ၏ Default Duration (2Second, 15frames) ဖြစ်သောကြောင့် မိမိစိတ်ကြိုက် Duration ဖြစ်စေရန် Adjust လုပ်ယူရမည်ဖြစ်သည်။

>> Layer ၏ Keyframe အားလုံးတွေရှိနိုင်ရန် Timeline Panel တွင် Layer Name ကို Select ၍ Short Cut (u) နှိပ်ပါ <<

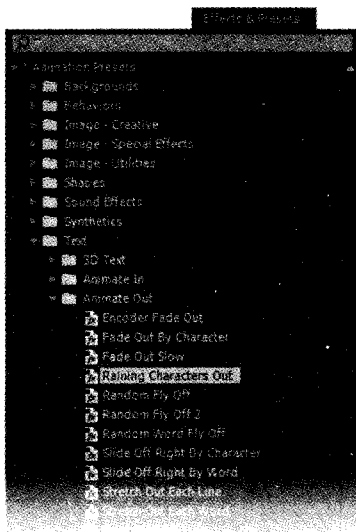
>> Keyframe များတွေရလျှင် Last Keyframe ကို Time Ruler တစ်လျှောက်နှစ်သက်ရာနေရာတွင်ထား၍ Play ကြည့်ပါ <<

(သင်သိရှိခဲ့ပြီးသည့်အတိုင်းပင် Keyframe များတစ်ခုနှင့်တစ်ခုနီးကပ်နေလျှင် Speed မြန်မည်ဖြစ်ပြီး ဝေးလျှင် Speed နှေးမည်ဖြစ်သည်)

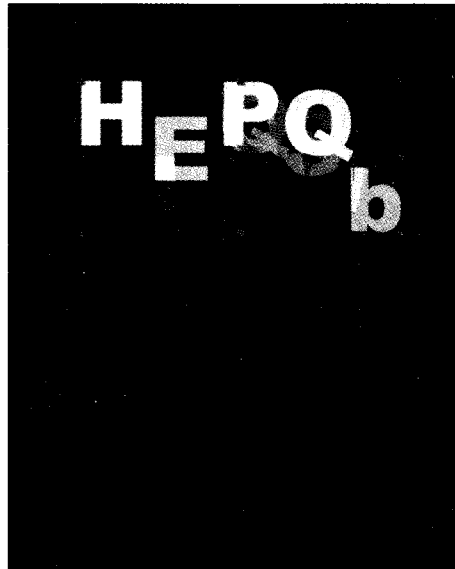
>> Last Keyframe ကို မူလအတိုင်း 2s, 15f တွင်ပြန်ထားပြီး CTI ကို 5s သို့ရွှေ့ထားပါ <<

>> Timeline တွင် Happy ၏ Layer name ကို Click ၍ Select ထားပါ <<

>> ထို့နောက် Animation Presets > Text > Animate Out > Raining Characters Off ကိုရွေးလိုက်ပါ <<



>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<



>> 03 TXA 01 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

TEXT ON THE PATH

Text Layer များကို ကိုယ်ပိုင် Path များဖြင့် Animation ပြုလုပ်နိုင်သည်။

Demo : II

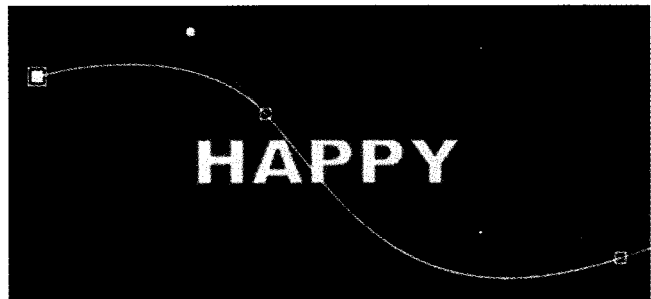
>> Demo : I မှ Setting များအတိုင်း New Composition တစ်ခုခေါ်ယူပြီး Viewer တွင် HAPPY ဟု ရိုက်ပါ <<

>> Font = Arial , Font Style = Black , Font Size = 48 px , Text Color = R 255 , G 255 , B 180 & No Stroke <<

>> Paragraph = Left Align Text <<



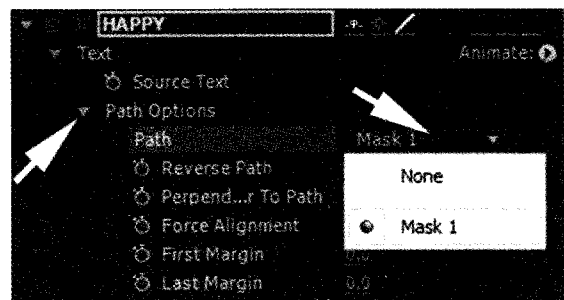
>> Composition Viewer တွင် Text Layer ကို
Select ထားပြီး Pen Tool (g) နှင့် ဝုံပါအတိုင်း
Path တစ်ခုဆွဲပါ <<



>> Time Code=000 <<

>> Timeline Panel မှ HAPPY Layer ၏ Text Property
ကို Expand လုပ်ပါ <<

>> Path Option ကို Expand ထပ်လုပ်ပြီး Path တွင်
Mask 1 ကိုရွေးလိုက်ပါ <<



>> Path Option များကို တစ်ခုခြင်းကစားကြည့်ပါ <<

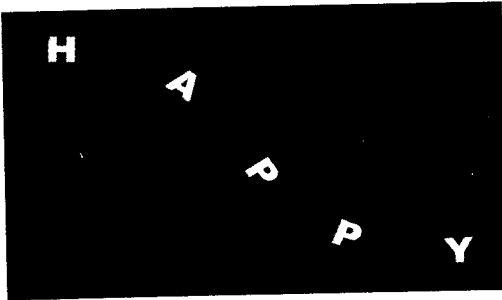
Reverse Path မှာ Path လမ်းကိုပြောင်းပြန်လှန်ရန်
ဖြစ်သည်။



Perpendicular To Path မှာ Text သည် Path လမ်း
တစ်လျှောက် 90° ထောင့်မှန်ကျနေရန်ဖြစ်သည်



Force Alignment မှာ Text ကို Path လမ်းပေါ်တွင် နေရာအပြည့်ယူနိုင်ရန်ဖြစ်သည်

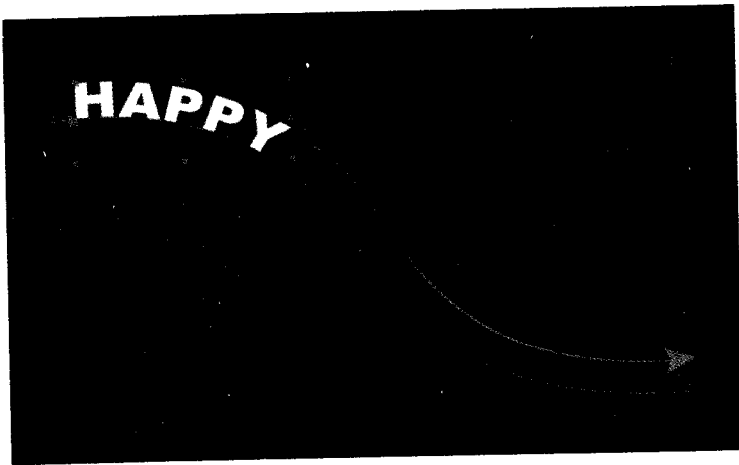
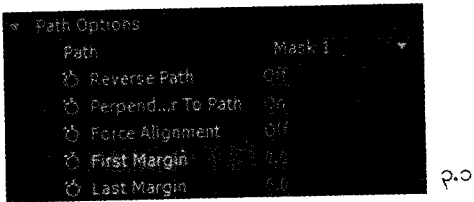


First Margin မှာ Text ၏ရှေ့ဆုံးစာလုံးဖြင့်အစပြုရမည့် နေရာဖြစ်သည်။ (Left AlignText အတွက်သာ)

Last Margin မှာ Text ၏နောက်ဆုံးစာလုံးဖြင့်အစပြုရ မည့်နေရာဖြစ်သည်။ (Right AlignText အတွက်သာ)

(Path Option f Parameter များကို တစ်ကြိမ်ကစားကြည့်ရုံဖြင့်၎င်းတို့၏သဘောကိုရိပ်စားမိမည်ဖြစ်သည်)

>> ကျေနပ်လောက်အောင်ကစားကြည့်ပြီးလျှင် Value များကို ပုံ ၃.၁ အတိုင်းပြန်ချိန်ထားပါ <<



>> Time Code = 000 <<
 >> First Marginကို Keyframe ချပါ <<
 >> First Margin = -225.0
 >> Time Code = 300 <<
 >> First Margin = 720.0
 >> 00s မှစ၍ Play ကြည့်ပါ <<

(Text သည် Path လမ်းတလျှောက်လျှောဆင်းသွားသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)
 (Last Keyframe များအားရှေ့ခြင်းဖြင့် Timing Speed ကို Adjust လုပ်နိုင်သည်)

>> 03 TXA 02 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

CREATING OWN ANIMATION PRESET

Ae ၏ Built-Ins Effect & Preset များကြားတွင် ကိုယ်ပိုင် Presets များကိုလည်း Save လုပ်ထားနိုင်သည်။

Demo : III

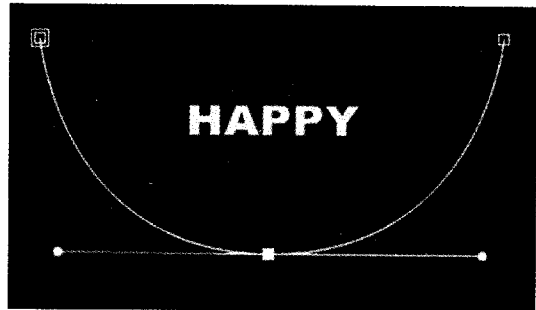
>> Delete All Layer << >> Time Code = 000 <<

>> ယခင်အတိုင်းပင် Composition Viewer တွင် HAPPY ဟု ရိုက်ပါ <<

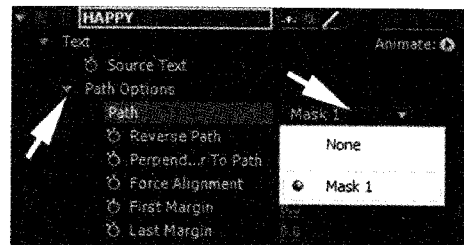
>> Font = Arial , Font Style = Black , Font Size = 48px , Text Color = R 255 , G 255 , B 180 & No Stroke <<

>> Paragraph = Left Align Text <<

>> ထို့နောက် Composition Viewer တွင် Text Layer ကို
Select ထားပြီး Pen Tool (g) နှင့်ပုံပါအတိုင်း ရေခွက်ပုံ
Path တစ်ခုဆွဲပါ <<



>> Timeline Panel တွင် Text Layer "HAPPY" ၏ Path Option
ကို Expand လုပ်ပြီး Path တွင် Mask 1 ကိုရွေးပါ <<



>> Time Code = 000

>> Path Option တွင် First Margin ၏ Value ကို -100
ထားပြီး Keyframe ချပါ <<

>> Time Code = 100 << >> First Margin = 600 <<

>> Time Code = 200 << >> First Margin = 50 <<

>> Time Code = 300 << >> First Margin = 450 <<

>> Time Code = 400 << >> First Margin = 175 <<

>> Time Code = 500 << >> First Margin = 350 <<

>> Time Code = 600 << >> First Margin = 300 <<

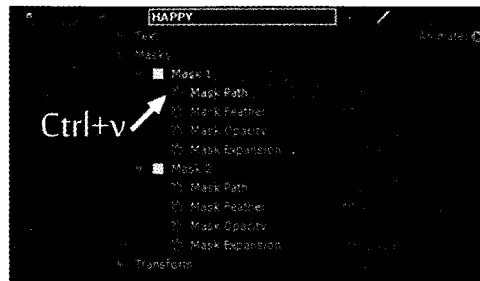
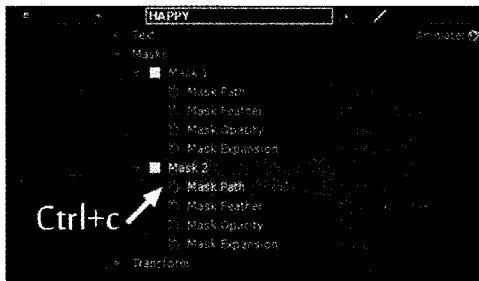
>> ထိုနောက် Happy ၏ Layer Name ကို Click ၍ Mask Property (m) နှိပ်ပါ <<

>> CTI ကို 600s တွင်ရှိစေလျက် Mask 1 ၏ Mask Path ကို Keyframe ချပါ <<

>> Screen ၏ အောက်ခြေတွင်ပုံပါအတိုင်း မျဉ်းဖြောင့်သဏ္ဌာန် Path ထပ်ခုထပ်ဆွဲထားပါ <<

>> Time Code = 615 <<

>> Mask Property မှ Mask 2 ၏ Mask Path ကို Copy (Ctrl+c) ကူး၍ Mask 1 တွင် Past (Ctrl+v) ချပါ <<



>> ပြီးလျှင် Mask 2 ကို Delete လုပ်လိုက်၍ အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

>> 03 TXA 03 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

MOTION SKETCH

CAPTURING

SKETCHING

SMOOTHING

BEZIER

ROVE ACROSS TIME

AUTO ORIENTATE

TIME REVERSE KEYFRAME

SKETCH CAPTURING

Layer အား ကိုယ်ပိုင် Handfree Sketch တလျှောက် အလိုလျောက်ရွေ့လျားစေနိုင်သည်။

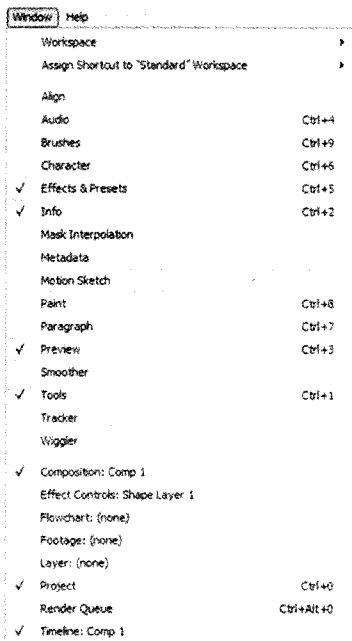
>> New Composition ခေါ်ပါ << (Preset = NTSC DV , Duration = 10sec)

>> Star Tool ဖြင့် Composition Viewer

တွင်ကြယ်ပုံ Shape သေးသေးတစ်ခုဆွဲပါ <<

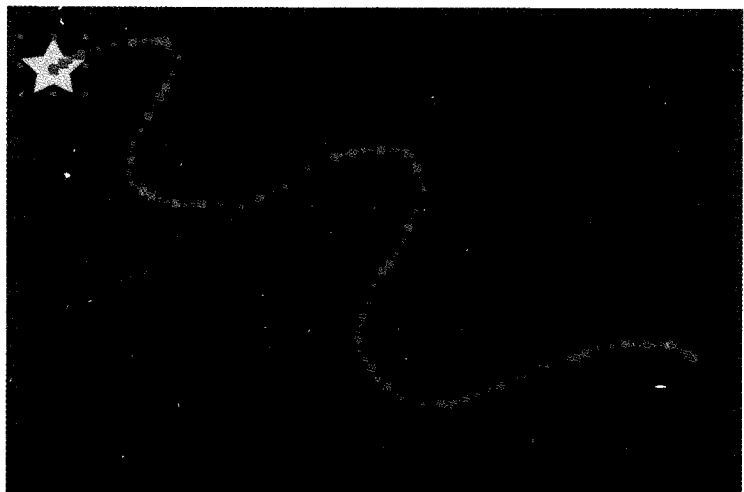


>> ထို့နောက် MenuBar > Window > Motion Sketch ကိုဖွင့်ပါ <<



>> ပြီးလျှင် Start Capture ကို Click ပြီး
Composition Viewer ၌ စိတ်ကြိုက်
Path တစ်ခုဆွဲလိုက်ပါ <<

>> Timeline တွင် CTI ကို 00s တွင်ထားပြီး
Play ကြည့်ပါ <<



(Star Shape သည် သင်ဆွဲထားသော
Path အတိုင်းရွေ့သွားမည်ဖြစ်သည်)

>> Timeline တွင် Shape Layer 1 ၏ Property အားလုံးကို Hide လုပ်ထားပြီးနောက် Keyboard မှ p ကိုနှိပ်၍ Position Transform ကို Expand လုပ်ကြည့်ပါ <<



(Capture ဖမ်းနေစဉ်သင်ဆွဲခဲ့သော Handfree Path ၏မညီညာသော Keyframe များကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

Smoothing

ထစ်နေသော Motion Timing ကို ချောမွေ့စေရန် Smoothing ပြုလုပ်နိုင်သည့်နည်းလမ်းများကိုဖော်ပြလိုက်ပါသည်။

>> Keyframe များအားလုံးပြန်ဖျက်ထားပါ << >> Time Code = 000 <<

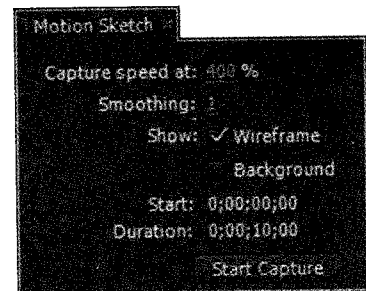
>> Motion Sketch Panel ၌ Capture Speed ကို 400 ထားပြီး

Start Capture ကိုနှိပ်ပါ <<

>> ပြီးလျှင် Freehand path တစ်ခုဆွဲပါ << >> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

(Motion Speed နှေးသွားသော်လည်း ထစ်နေသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

(Keyframe များသည်လည်း မညီမညာဖြစ်နေလိမ့်မည်)



>> Keyframe များအားလုံးပြန်ဖျက်ထားပါ << >> Time Code = 000 <<

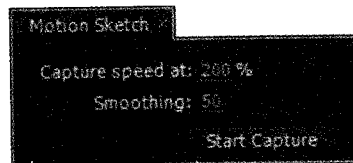
>> Motion Sketch Panel ၌ Capture Speed = 200 ,

Smoothing = 50 ထားပြီး Start Capture ကိုနှိပ်ပါ <<

>> ပြီးလျှင် Freehand path တစ်ခုဆွဲပါ <<

>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

(Motion Speed ညက်ညောသွားပြီး Keyframe များလည်း ညီညာလာမည်ဖြစ်သည်)



(Viewer ဌကြည့်ပါက သင်၏ Freehand Path သည် Bezier Keyframe Interpolation အဖြစ်ထင်ထင်ရှားရှားတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)



>> 04 MSK 01 အမည်ဖြင့်
Save ထားပါ <<

****Keyframe များကို Smoothing ပြုလုပ်ခြင်း တစ်မျိုးကိုရှေ့ပိုင်း Demo တစ်ခုတွင်ဖော်ပြခဲ့ပြီးဖြစ်သော်လည်း မှတ်မိစေရန်ထပ်မံဖော်ပြလိုက်ပါသည်****

>> Keyframe များအားလုံးပြန်ဖျက်ထားပါ << >> Time Code = 000 <<

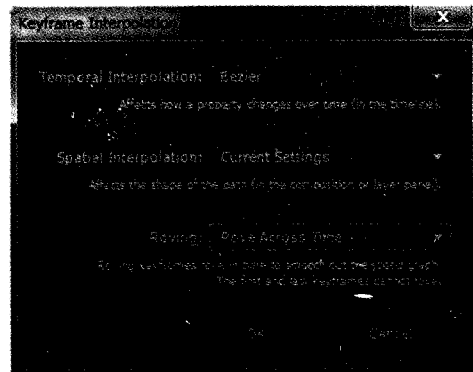
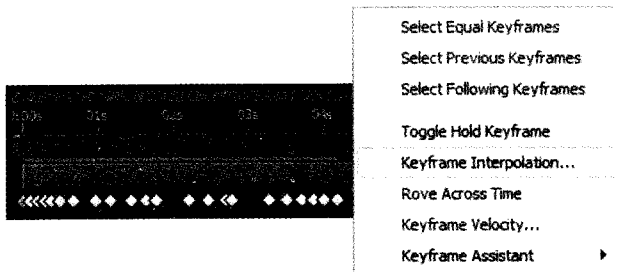
>> Motion Sketch Panel ဌ Capture Speed = 300 ထားပြီး Start Capture ကိုနှိပ်ပါ <<

>> ပြီးလျှင် Freehand path တစ်ခုဆွဲပါ <<

>> Timeline တွင် Position Transform ၏ Keyframe အားလုံးကို Select လုပ်ပါ <<

>> Keyframe တစ်ခုပေါ်၌ Right Click နှိပ်ပြီး Menu ကျလာလျှင် Keyframe Interpolation ကိုရွေးပါ <<

>> Box ကျလာလျှင် Temporal Interpolation တွင် Bezier , Spatial Inrpolation တွင်လည်း Bezier , Roving တွင် Rove Across Time ကိုရွေးပြီး OK Click ပါ <<



(Timelin တွင် Keyfram များသည်အဝါရောင်အလုံးလေးများအဖြစ် ပြောင်းပြီး Motion Timing သည်လည်းချောမွေ့သွားမည်ဖြစ်သည်)



Auto Orientate

Layer ကို အခြား Path လမ်း တစ်ခုတွင် အလိုအလျောက်ဝင်ရောက်ရွေ့လျားစေနိုင်သည်

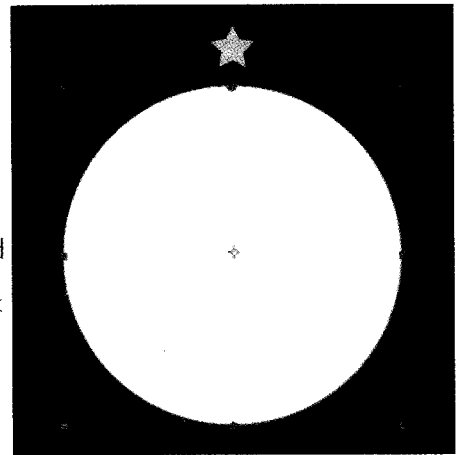
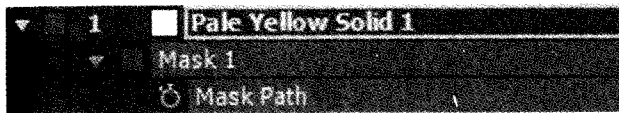
>> New Composition ခေါ်ပါ << (Preset = NTSC DV , Duration = 10sec)

>> Star Tool ဖြင့် Composition Viewer တွင်ကြယ်ပုံ Shape သေးသေးတစ်ခုဆွဲပါ <<

> New Solid Layer တစ်ခုခေါ်ပါ <<

• Ellipse Tool (q) ဖြင့် Solid Layer ၏အလယ်တွင် စက်ဝိုင်းကြီးကြီး တစ်ခုဆွဲပြီး Masking လုပ်ထားပါ <<

Timeline တွင် Mask Layer ၏ Mask Property များကို Expand လုပ်ပါ (သို့) Layer ပေါ်တွင် Click ၍ KB Shortcut (m) ကိုနှိပ်ပါ <<

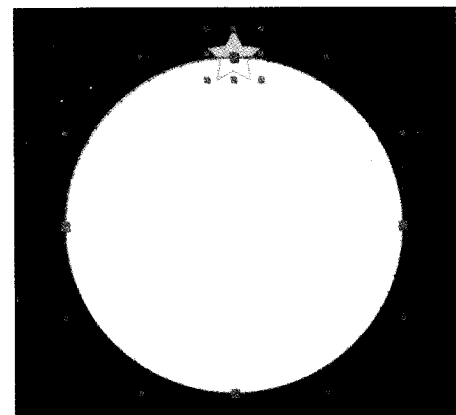
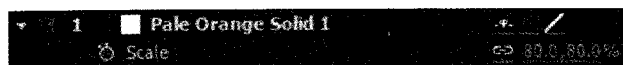


ထို့နောက် Mask Path ကို Ctrl+c ဖြင့် Copy ယူပါ <<

ပြီးလျှင် Star Shape Layer 1 တွင် KB Shortcut (p) နှိပ်ကာ

Position Transform ကို Expand လုပ်၍ Ctrl+v ဖြင့် Paste ချပါ <<

• Solid Layer တွင် KB Shortcut (s) နှိပ်၍ Scale Transform ကို 80% ထိလျော့ချပါ <<



• Timeline တွင် CTI ကို 00s တွင်ထားပြီး Play ကြည့်ပါ <<

(Star Shape Layer သည် စက်ဝိုင်း၏ Path အတိုင်းလှည့်ပတ်နေမည်ဖြစ်သည်)

>> 04 MSK 02 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<



>> CTI ကို 00 Second တွင်ပြန်ထားပါ <<

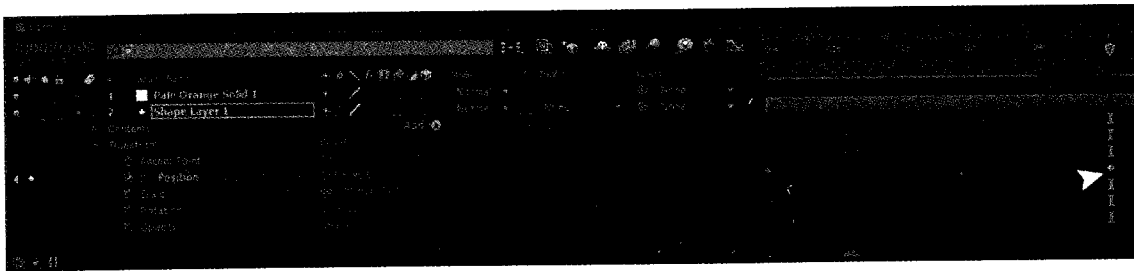
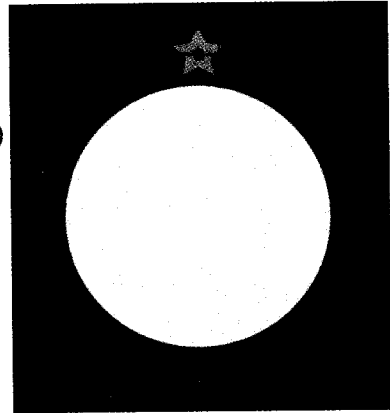
(Star ၏ Revolving Speed ပြန်လွန်းသောကြောင့် အနည်းငယ်နှေးစေရန်)

>> Shape Layer ၏ Position Transform ကိုပြန်ဖွင့်ထားပါ <<

>> Position Keyframe များကိုတွေ့လျှင် နောက်ဆုံး Keyframe ကို Click ပြီး

CTI ကို 05 Second သို့ရွှေ့ပါ <<

>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<



>> Time Code = 000 <<

>> Star Layer ၏ Rotation Transform ကို Keyframe ချပါ <<

>> Time Code = 500 <<

>> Rotation = $4x + 0.0^\circ$ <<

>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

(Star သည် မိမိဓာတာလည်ပတ်လျက် ၊ စက်ဝိုင်းကိုပါ CounterClockwise လှည့်ပတ်မည်ဖြစ်သည်)



> Clockwise လည်ပတ်စေလိုလျှင် <

>> Star Layer ၏ Position Transform ကို Click ၍ ၎င်း၏ Keyframe အားလုံးကို Select ထားပါ <<

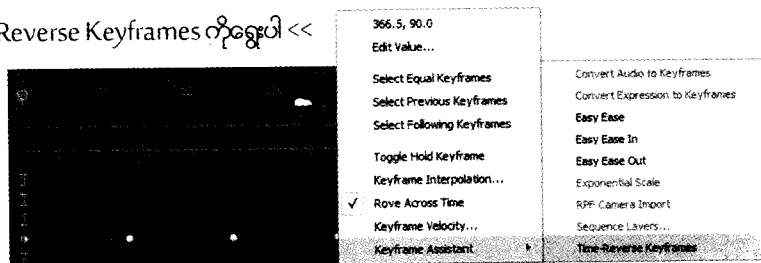
>> ထို့နောက် Keyframe တစ်ခုကို Mouse Right Click ဖြင့် Click ပြီး Menu ကျလာလျှင် Keyframe Assistant ကိုဖွင့်ပါ <<

>> ထပ်၍ကျလာသော Menu ၌ Time-Reverse Keyframes ကိုရွေးပါ <<

>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

>> 04 MSK 03 အမည်ဖြင့် Save

ထားပါ <<



PARENTING

CHILD AND PARENT
FAMILY ANIMATION
SHAPE CONNECTIING
FLANGE RECTANGLE

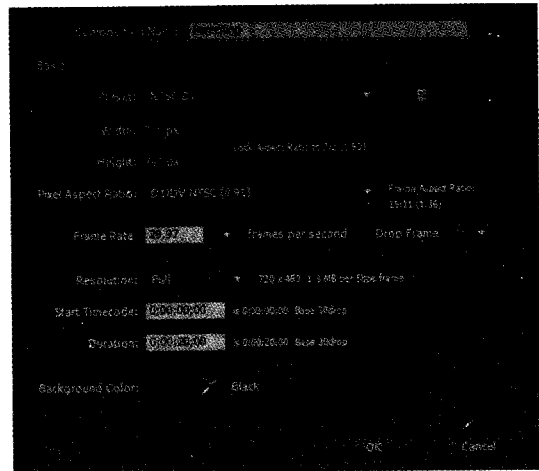
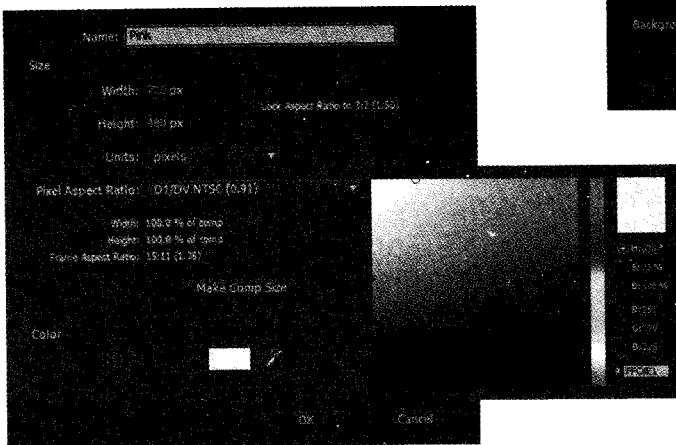
PARENTING

Layer တစ်ခု၏ Transform Property များကို အခြား Layer တစ်ခု အပေါ်သက်ရောက်စေခြင်းဖြင့် Layer များကို အဆင့်ဆင့်ဆက်စပ်လှုပ်ရှားစေနိုင်သည်။

>> New Composition တစ်ခုခေါ်ပါ <<

>> Composition Name တွင် Parenting ဟုရှိက်ထည့်ပြီး
Preset တွင် NTSC DV ကိုရွေး၍ OK Click ပါ <<

>> Composition Viewer ကို Active ဖြစ်စေရန်
Tool (v) ဖြင့် Mouse Click တစ်ချက်နှိပ်ထားပါ <<



>> New Solid Layer တစ်ခုခေါ်ထားပါ <<



>> Layer Name = Pink <<

>> Color = R 255 , G 200 , B 225 <<

>> Composition Viewer တွင် Pink Layer ၏ထောင့်စွန်း

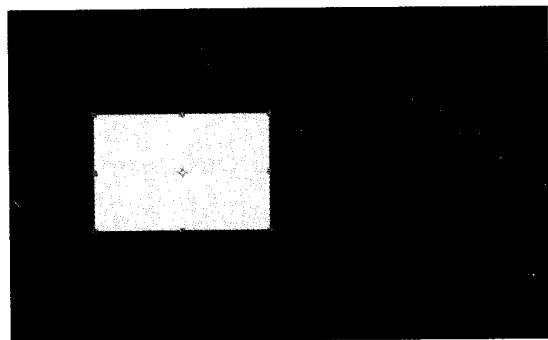
Vertex တစ်ခုကို Click ပြီး Shift Key နှင့်တွဲ၍ ဆွဲချို့ပါ <<

> Vertex များအားမမြင်ရလျှင် Composition Viewer ကို

Zoom Out လုပ်ကြည့်ပါ <

(Mouse ၏ Middle Wheel ဖြင့် Zoom In/Out

လုပ်ကြည့်နိုင်သည်)



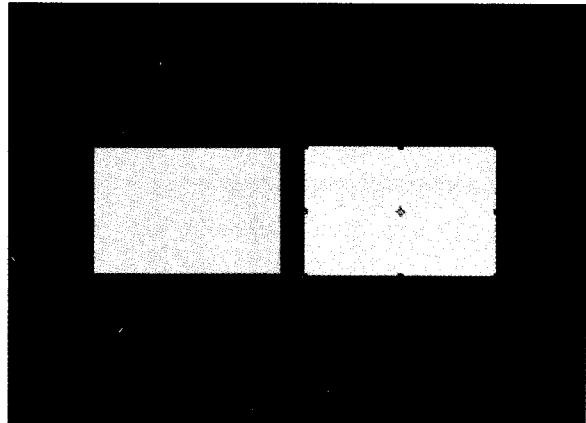
>> ထို့နောက် Viewier ၏ ဘယ်ဘက်ခြမ်းတွင်နေရာချထားပါ <<

>> ထို့နောက် New Solid Layer (Ctrl+y) နောက်တစ်ခု
ခေါ်ထားပါ <<

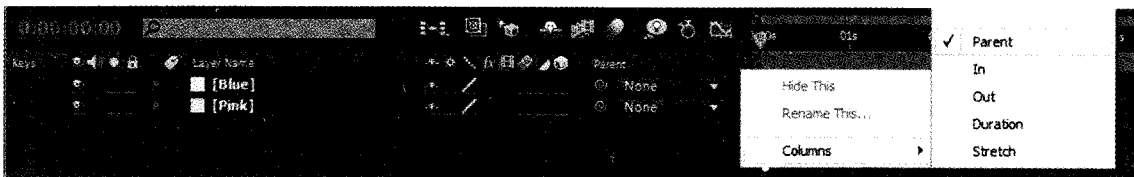
>> Layer Name = Blue <<

>> Color = R 200 , G 225 , B 255 <<

>> Blue ကိုလည်းထိုအတိုင်းချိုးပြီး Pink နှင့်ဘေးခြင်း
ယှဉ်ထားပါ <<

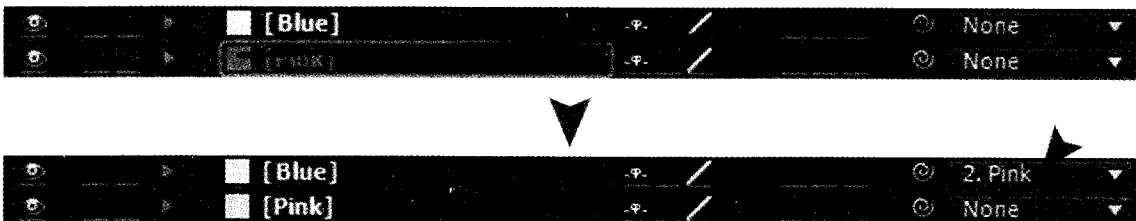


>> Timeline Panel တွင် Layer Column Bar ၌ Right Click ပြီး Columns>Parents ကို Check လုပ်ပါ <<



>> Blue Layer ၏ Parent Icon ကို Pink ၏ Layer Name ပေါ်သို့ Drag ဆွဲချပါ <<

(အနက်ရောင် Swirling Line ပျောက်သွားသည်နှင့် Blue Layer ၏ Parent Pop-Up တွင် Pink ဟုဖော်ပြနေလိမ့်မည်)



(Pink Layer သည် Blue Layer ၏ Parent ဖြစ်သွားပြီး Blue သည် Pink ၏ Child ဖြစ်သည်)

(Parent ၏ Layer Transformingသည် Child Layer အပေါ်၌လည်းသက်ရောက်မှုရှိမည်ဖြစ်ပြီး :

Child ၏ Transforming သည် Parent အပေါ်သက်ရောက်မည်မဟုတ်ပေ)

>> Pink Layer (Parent) ၏ Transform Property များကို Expand လုပ်ပါ <<

>> Anchor Point , Position Scale , Rotation , Opacity တို့၏ Parameter Value များကို ကစားကြည့်ပါ <<

(Opacity မှလွဲ၍ ကျန်တာများ Blue Layer (Child) ကိုပါသက်ရောက်မှုရှိကြောင်းတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

ယခု Parent & Child ကို Animation ပြုလုပ်ကြည့်ရန်

>> Time Code = 000

>> Pink Layer ၌ Rotation Keyframe Icon  ကို Click ၍ Keyframe ချထားပါ <<

>> Time Code = 300 << >> Rotation = $2X + 0.0^\circ$ <<

>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

(Layer နှစ်ခုစလုံးသည် Parent Layer ၏ Anchor Point ကိုဗဟိုပြု၍ လည်ပတ်မည်ဖြစ်သည်)

>> 05 PR 01 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

>> CTI 0s တွင် Light Blue Layer ၏ Rotation ကို Keyframe ချပါ <<

>> Time Code = 300 << >> Rotation = $2X + 0.0^\circ$ << >> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

(Child Layer သည် Parent Layer နှင့်အတူလည်နေလျက်နှင့်ပင် မိမိ Anchor Point ပေါ်တွင်လည်းလည်နေမည် ဖြစ်သည်)

>> 05 PR 02 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

Stacking

Demo : I

>> New Composition တစ်ခုခေါ်ပါ <<

>> Composition Name တွင် Parenting+ , Preset တွင် NTSC DV ကိုရွေး၍ OK Click ပါ <<

>> Tool Bar မှ Rectangle Tool (q) ကိုရွေးပြီး

Composition Viewer အောက်ဖက်နားတွင်

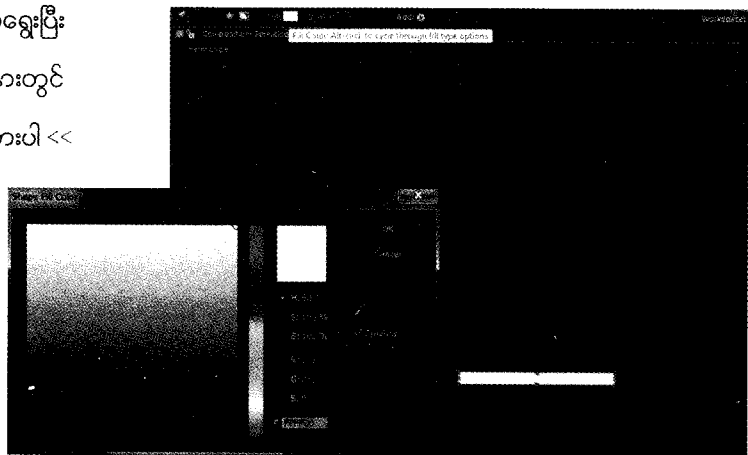
ရှည်မျောမျော Rectalgle တစ်ပုံဆွဲထားပါ <<

>> Too Bar ရှိ Fill Color ကို Click ပြီး

Shape Fill Color Box ကျလာလျှင်

အဝါရောင် R 255, G 255, B 0 ကို

ရွေးထားပါ <<



>> Timeline panel တွင် Shape Layer ကို Select ၍ Ctrl+d ဖြင့်နောက်ထပ် layer ငါးခု Duplicate လုပ်ယူပါ <<

> Layer ခြောက်ခုဖြစ်လာလျှင် နောက်တိုး Layer များကို တစ်ခုခြင်းစီအရောင်များပြောင်းပါ <

(Layer Name ကို Select ပြီး Too Bar ရှိ Fill Color မှ Shape Fill Color Box ဖြင့် အရောင်များပြောင်းနိုင်သည်)

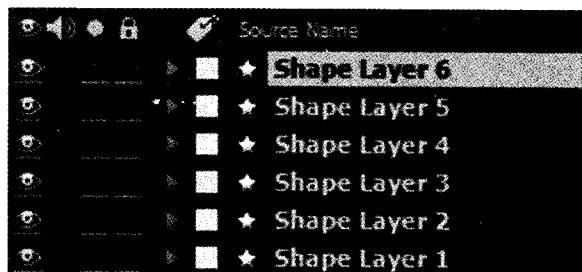
>> Layer 2 = အစိမ်း (R 0 , G 255 , B 0) <<

>> Layer 3 = အနီ (R 255 , G 0 , B 0) <<

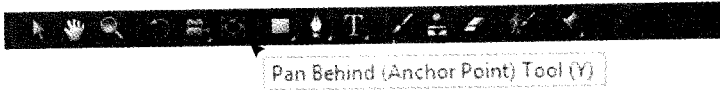
>> Layer 4 = အပြာ (R 0 , G 0 , B 255) <<

>> Layer 5 = အဖြူ (R 255 , G 255 , B 255) <<

>> Layer 6 = ခရမ်း (R 150 , G 0 , B 255) <<



Layer များ၏ Anchorpoint များကို နေရာရွှေ့ပြောင်းကစားရန် >> Too Bar မှ Pen Behind Tool(y) ကိုရွေးပါ <<

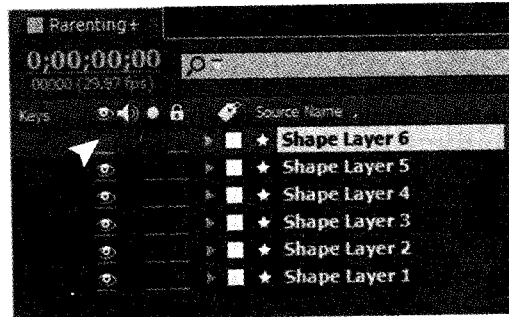


>> Timeline တွင် Layer 6 ကို Select လုပ်ပါ <<

>> Composition Viewer တွင် Rectangle ၏ Anchorpoint ကို ညာဘက်ဆုံး ၊ အလယ် Vertex ပေါ်သို့ရွှေ့ပါ <<



>> ပြီးလျှင် Timeline ၌ Layer 6 ၏မျက်လုံးပုံ Icon ကိုနှိပ်၍
Layer Hide လုပ်ထားပါ <<



>> Timeline တွင် Layer 5 ကို Select လုပ်ပါ <<

>> Composition Viewer တွင် Rectangle ၏ Anchorpoint ကို ဘယ်ဘက်ဆုံး ၊ အလယ် Vertex ပေါ်သို့ရွှေ့ပါ <<



>> Layer 5 ကို Hide လုပ်ပါ <<

>> ထိုနည်းအတိုင်းပင် Layer 4 တွင် Anchorpoint ကိုညာဘက် ၊ ပြီးလျှင် ၎င်း Layer Hide . . .

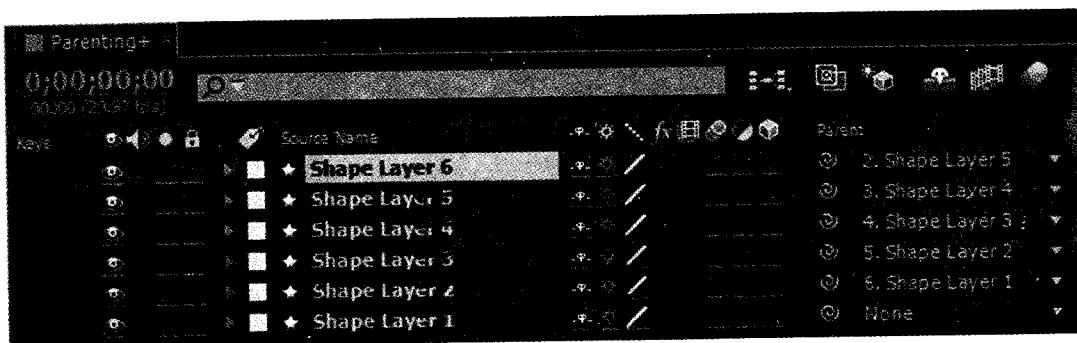
Layer 3 = ဘယ်ဘက် ၊ Layer Hide . . . Layer 2 = ညာဘက် ၊ Layer Hide . . . Layer 1 = ဘယ်ဘက် <<

>> ပြီးလျှင် Layer အားလုံးကိုပြန်ဖော်ထားပါ <<

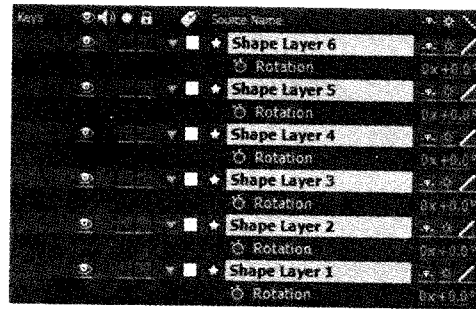
>> ထို့နောက် Timeline တွင် Layer 6 ၏ Parent Icon  ကို Layer 5 ၏ Layer Name ပေါ်သို့ Drag ဆွဲချပါ <<

>> ထိုနည်းအတိုင်းပင် Layer 5 မှ 4

4 မှ 3 . . . 3 မှ 2 . . . 2 မှ 1 သို့ Parenting လုပ်ပါ <<



>> ပြီးလျှင် Layer အားလုံးကို Select (Ctrl+a) လုပ်ပြီး
Layer များကို Rotation ပြုလုပ်ရန် ၊ ကိုနိုင်ပါ <<
(Layer အားလုံးတွင် Rotation Transform ၏
Parameter များပေါ်လာသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

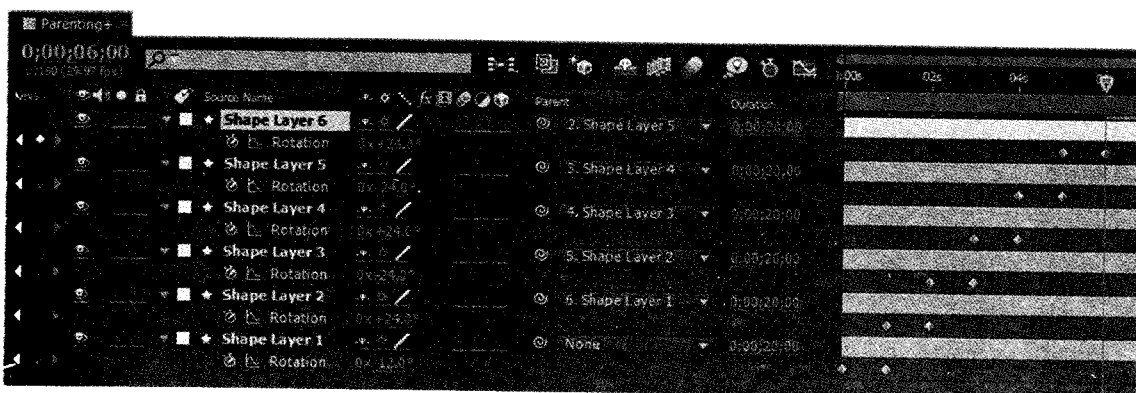
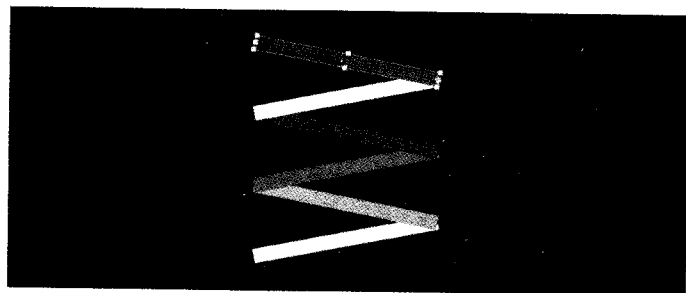


>> ထိုနောက် Layer အားလုံးကို Deselect ပြုလုပ်ရန် Timeline Panel ၏ လွတ်နေရာတစ်ခု၌ Mouse Click ချပါ <<

>> CTI ကို 00s တွင်ထားပါ (Timecode = 000) <<
>> Timecode = 100 , Rotation = -12 <<
>> Timecode = 200 , Rotation = 24 <<
>> Timecode = 300 , Rotation = -24 <<
>> Timecode = 400 , Rotation = 24 <<
>> Timecode = 500 , Rotation = -24 <<
>> Timecode = 600 , Rotation = 24 <<

>> Layer 1 ၏ Rotation ကို Keyframe ချပါ <<
>> Layer 2 ၏ Rotation ကို Keyframe ချပါ <<
>> Layer 3 ၏ Rotation ကို Keyframe ချပါ <<
>> Layer 4 ၏ Rotation ကို Keyframe ချပါ <<
>> Layer 5 ၏ Rotation ကို Keyframe ချပါ <<
>> Layer 6 ၏ Rotation ကို Keyframe ချပါ <<
>> Timecode ကို 000 တွင်ထား၍ Play ကြည့်ပါ <<

>> 05 PR 02 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

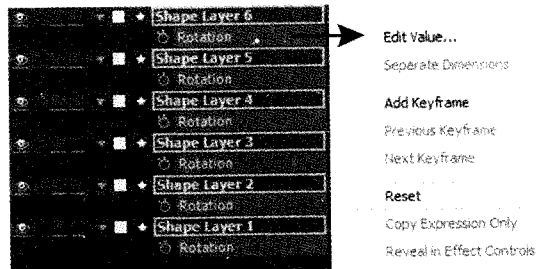


>> Layer 6 Selection မိန့်ချိန်တွင် Layer အားလုံးကို Select (Ctrl+a) လုပ်ပါ <<

>> Layer 6 ၏ Rotation Keyframe Icon ကိုဖျက်လိုက်ပါ <<

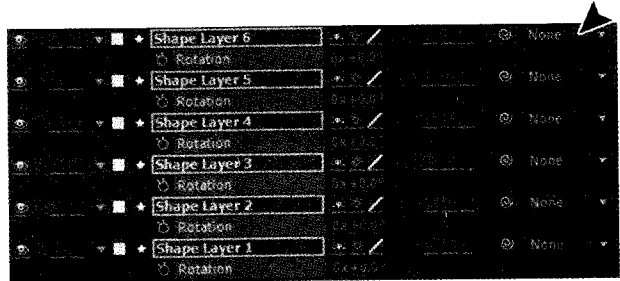
(Layer ခြောက်ခုစလုံး၏ Keyframe များအားလုံးပျက်သွားသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

>> ထို့နောက် Layer 6 ၏ Rotation Property ကို
Mouse Rightclick နှိပ်ပြီး PopUp ကျလာလျှင်
Reset လုပ်ပါ <<



>> ပြီးလျှင် Layer 6 ၏ Parent Menu ၌ None ဟု
ထားပါ <<

(Layer အားလုံး၌ Parenting ပြုတ်သွားမည်)



>> Composition Viewer တွင် Rectangle ကို Selection Tool(v) ဖြင့် Viewer ၏အလယ်သို့ ရွှေ့ထားပါ <<

****None Parenting လုပ်ထားပါက Selection Tool ဖြင့်ရွှေ့နိုင်မည်မဟုတ်ပေ****

>> Layer များကို Ex 01 အတိုင်း Layer 6 မှ 5, 5 မှ 4, 4 မှ 3, 3 မှ 2, 2 မှ 1 သို့ Parenting ပြန်လုပ်ထားပါ <<

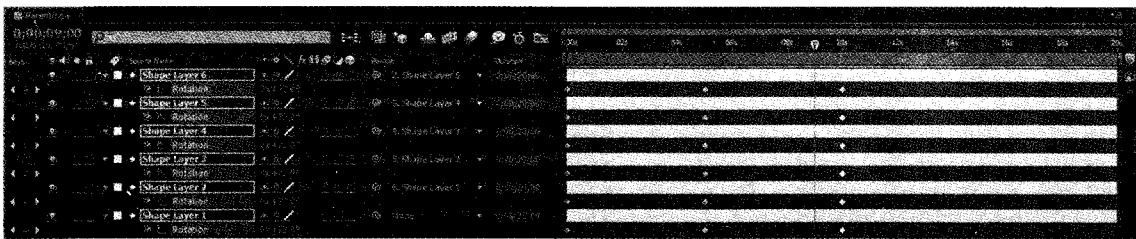
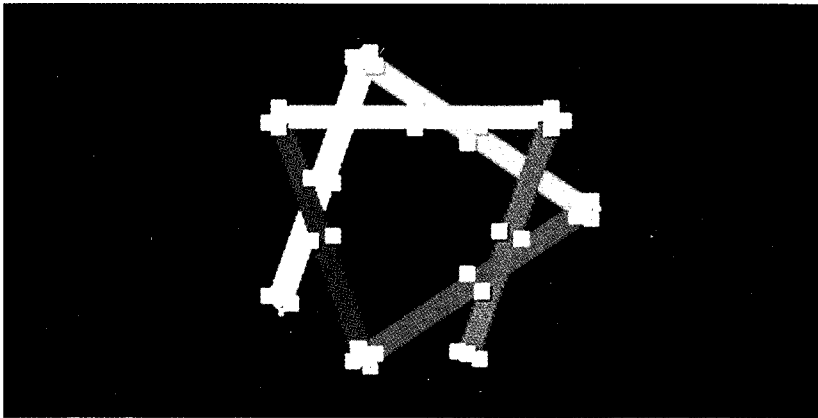
Transform Property များကိုပါ Select မိနိုင်ရန် >> Layer ခြောက်ခုစလုံးကို ခြုံ၍ Drag ဆွဲပြီး Select All လုပ်ပါ <<
(Ctrl+a ဖြင့် Select All လုပ်ခြင်းသည် Layer ကိုသာ Select မိ၍ Transform Property များကို Select မိနိုင်မည်
မဟုတ်ပေ)

>> CTI ကို 00s တွင်ထားပြီး Layer 6 ၏ Rotation Property ၌ Keyframe ချပါ <<

(Layer အားလုံး၌သက်ရောက်သည်ကို တွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

>> Timecode = 500 , Rotation = 1x , Timecode = 1000 , Rotation = 0x <<

>> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

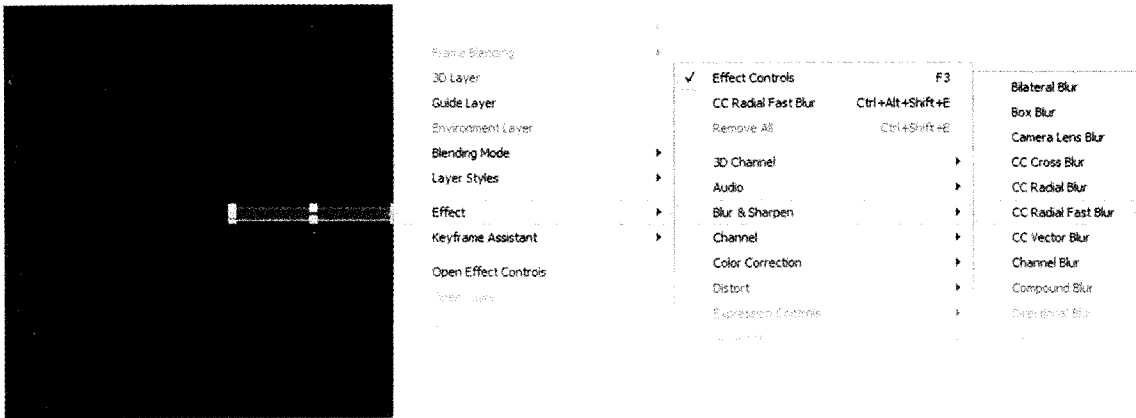


>> 05 PR 03 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

လက်ရှိအခြေအနေအတိုင်း Effect များစမ်းသပ်ထည့်သွင်းပြီးကြည့်ကြမည်။

>> CTI ကို 00s တွင်ပြန်ထားပါ <<

>> Timeline တွင် Shape Layer 6 ကို Right Click ၍ Menu ကျလာလျှင်
Effect > Blur & Sharpen > CC Radial Fast Blur ကိုရွေးထားပါ <<



>> Timeline တွင် Shape Layer 6 ၏ Effects Property ကို Expand လုပ်ပါ <<

>> ထွက်ပေါ်လာသော CC Radial Fast Blur Property ကိုထပ်ပြီး Expand လုပ်ပြီး Amount ၏ Parameter Value တွင် 100.0 ဟုရိုက်ထည့်ပါ <<



>> ထို့နောက် Shape Layer 6 ၏ Effect Property တစ်ခုလုံးကို Select ၍ Copy (Ctrl+c) လုပ်ပါ <<

>> ပြီးလျှင် ကျန်သော Shape Layer ငါးခုလုံးကို Selection မိနေစေ၍ Paste (Ctrl+v) ချလိုက်ပါ <<



>> 00s မှစ၍ Play ကြည့်ပါ <<

>> 05 PR 04 ဟု
Save ထားပါ <<

3D

3D LAYER

CUSTOM VIEW

UNIFIED CAMERA

3DLAYERS TRANSFORMATION

GIZMO

LIGHTING

LIGHT LAYER

LIGHT OPTIONS

POINT OF INTEREST

3D Engine

2D Layer များကို 3D Activity များဖြင့် အသုံးပြုနိုင်သည်။

>> New Composition ခေါ်ပါ <<

>> Composition Name = 3D ,

Preset = NTSC DV ,

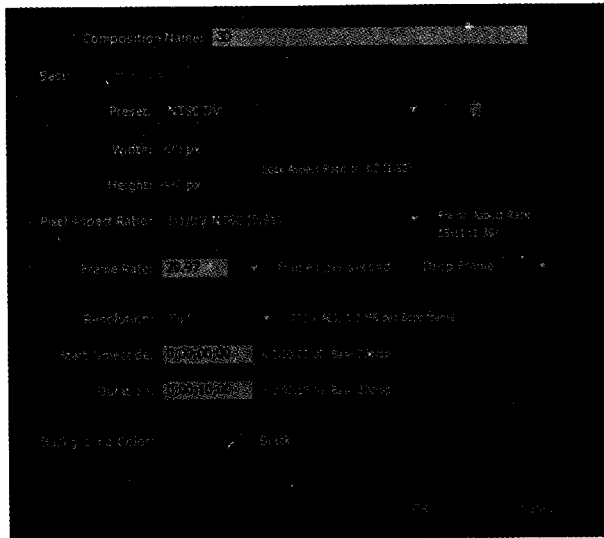
Duration = 10 Second

Background = Black <<

>> Selection Tool (v) ဖြင့်

Composition Viewer တွင်

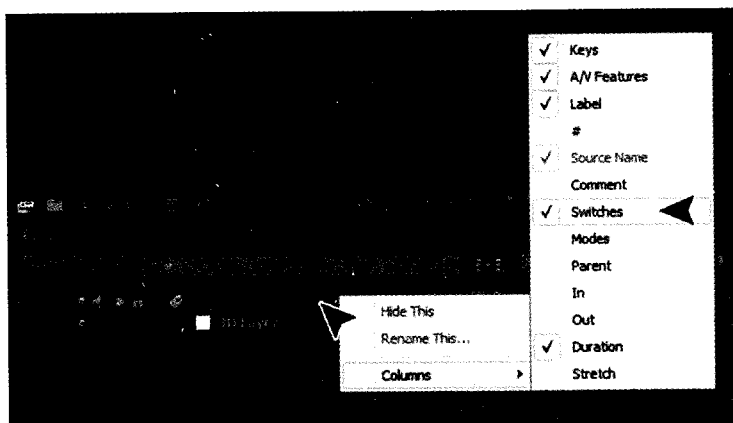
Click တစ်ချက်နှိပ်ပါ <<



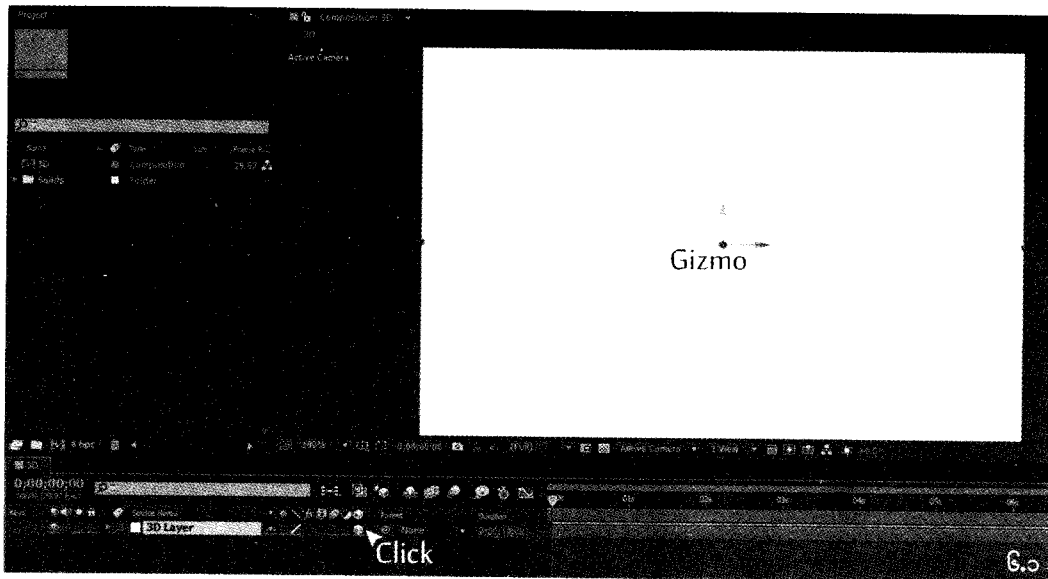
>> New Solid Layer (Ctrl+y) <<

>> Layer Name = 3D Layer , Color = White (R=255, G=255, B= 255)<<

>> Timeline panel ရှိ Columns တွင် Right Click နှိပ်ပြီး Columns > Switchs ကို Check လုပ်ထားပါ <<



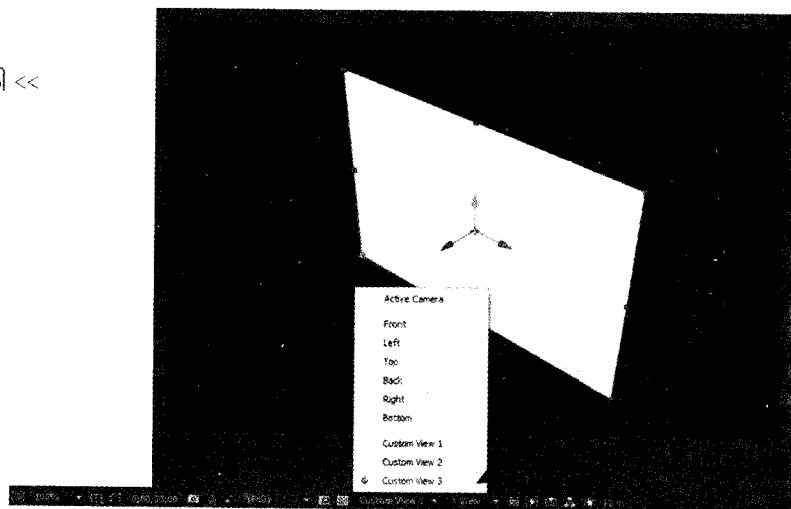
>> ထိုနောက် ပုံ(၆.၁)အတိုင်း Layer ၏ Check Box တွင် 3D Layer Icon ကို Click ပါ <<
 (ကျွန်ုပ်တို့၏ Layer သည် 3D Layer ဖြစ်သွား ပြီးနောက် Viewer တွင် 3D Arrow (Gizmo)
 ပေါ်လာသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်) (မပေါ်လျှင် Layer ကို Select ပါ)



3DView

(Composition Viewer တွင်ယခုမြင်နေရသည့် View သည် Default Camera View ဖြစ်ပြီး အခြားသော
 Camera View များအနေဖြင့်ကြည့်လိုပါက Composition Viewer အောက်ခြေရှိ 3D View Pop-Up Menu တွင်
 စိတ်ကြိုက်ရွေးချယ်နိုင်သည်)

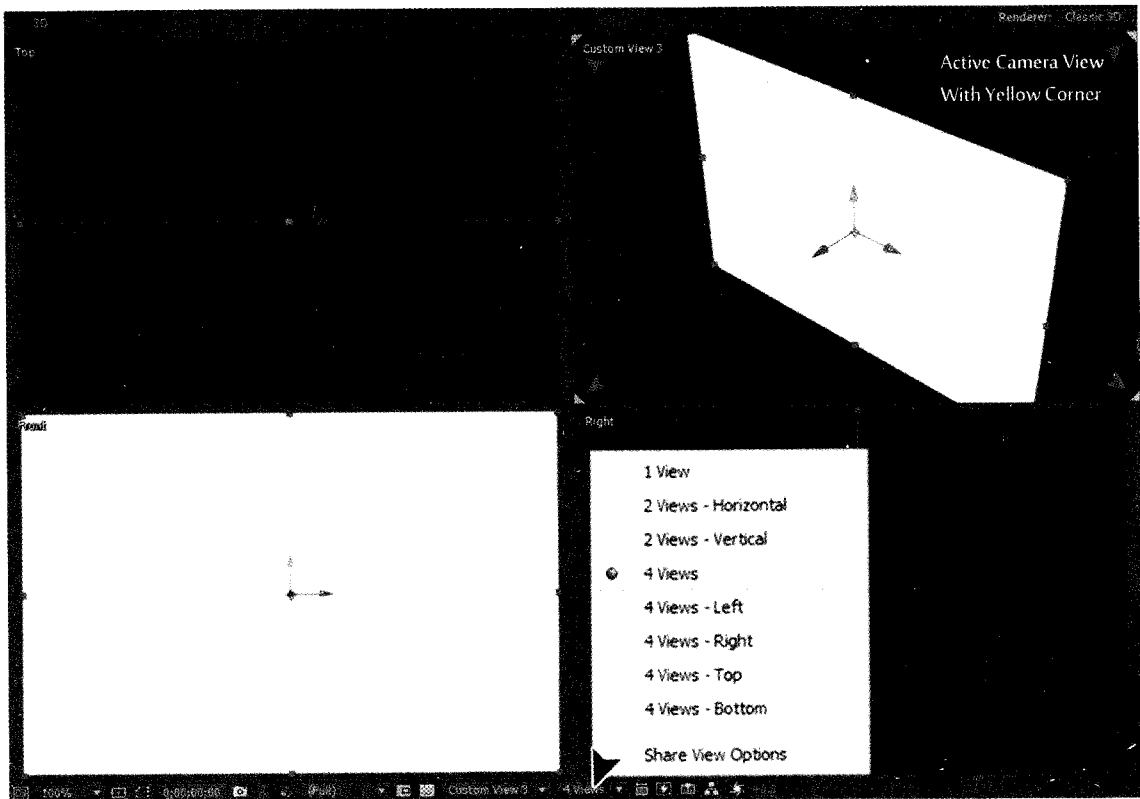
>> Custom View 3 ကိုရွေးထားပါ <<



3D View Layout

(Composition Viewer အောက်ခြေရှိ Select View Layout တွင် Camera View တစ်ခုမှလေးခုအထိ နှစ်သက်ရာ Layout ဖြင့်ရွေးချယ်၍ တစ်ပြိုင်တည်းကြည့်ရှုလုပ်ဆောင်နိုင်သည်)

>> 4 Views ကိုရွေးထားပါ <<

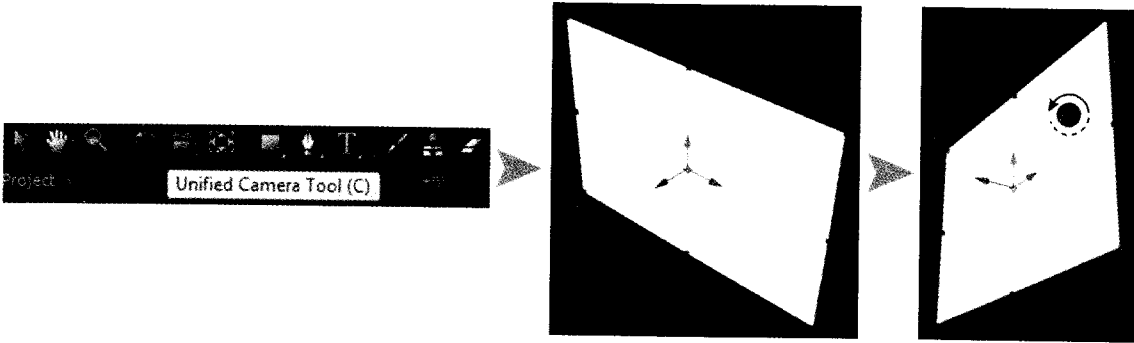


(Active Camera View သည် Yellow Corner ဖြင့်ဖြစ်သည်)

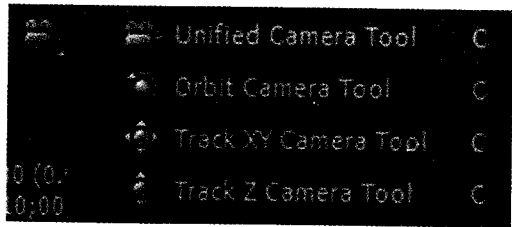
>> View Layout များကိုစမ်းသပ်ကြည့်ရှုပြီးနောက် 1View ကိုပြန်ရွေးထားပါ <<

>> 06 TD 01 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

>> Tool Bar မှ Unified Camera Tool (c) ကိုရွေးပြီး Composition Viewer ရှိ 3D Layer ကို Click ရှိကစားကြည့်ပါ <<



ကျွန်ုပ်တို့၏ 3D layer ကို အမှန်တကယ် Manipulate ပြုလုပ်နိုင်ရန်အတွက် Unified Camera Tool များဖြစ်သော Orbit Camera Tool , Track XY Camera Tool နှင့် Track Z Camera Tool တို့အား Ae6 တွင် Short Cut တစ်ခုတည်း ခြိတ်ဖွင့်အလွယ်တကူပြောင်းလဲအသုံးပြုနိုင်ရန် စုစည်း ပေးထားသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်။



>> Unified Camera View ကိုရွေးထားပြီး (c) Key ကိုနှောကတ်တစ်ချက်နှိပ်ပါ <<

(Orbit Camera View သည် Layer ကို စိတ်ကြိုက် Angle မှ လှည့်ပတ်ကြည့်ရှုနိုင်ရန်ဖြစ်သည်)

>> (c) နှောကတ်တစ်ချက် <<

(Track XY Camera View သည် X, Y, Z ဝင်ရိုးများအတိုင်း ကြည့်ရှုနိုင်သည်)(Selection Tool နှင့်တူညီသည်)

>> (c) နှောကတ်တစ်ချက် <<

(Track Z Camera View သည် Zoom (In-Out) လုပ်ကြည့်ရှုနိုင်သည်)

(Tool များကို Ctrl Key ဖြင့်တွဲပါက Selection Tool ဖြစ်သည်)

>> Tool လေးမျိုးလုံးကို ကျင့်သားရအောင် အကြိမ်ကြိမ်စမ်းကြည့်ပါ <<

>> ပြီးလျှင် Project ကို Save မလုပ်ပဲ Ae ကို ပိတ်ပစ်လိုက်ပါ <<

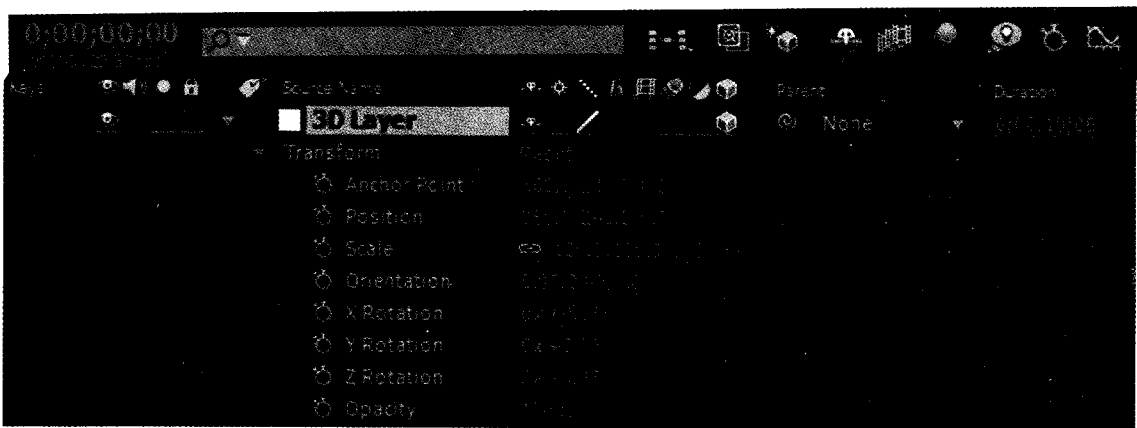
3D Layers Transformation

>> Save ထားသော Ae Project File “06 TD 01” ကို ပြန်ဖွင့်ပါ <<

>> Selection Tool (v) ကိုရွေးထားပါ << >> Custom View 3 ကိုရွေးထားပါ <<

>> Timeline Panel တွင် 3D Layer ကို Expand လုပ်ပါ <<

>> ထိုနောက် Transform ကိုထပ်၍ Expand လုပ်ပါ <<



(3D Layer ၏ Transform Property များကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

Anchor Point

2D Layer ၌ကဲ့သို့ပင် Layer သည် Anchor Point ကိုဗဟိုပြု၍လှုပ်ရှားမည်ဖြစ်သည်။

NTSC DV သည် Image Dimensions 720x480 ရှိသောကြောင့် Anchor Point Value 360.0, 240.0, 0.0 သည် Layer ၏ အလယ်ဗဟိုတွင် Anchor Point ရှိနေခြင်းကိုဖော်ပြသည်။

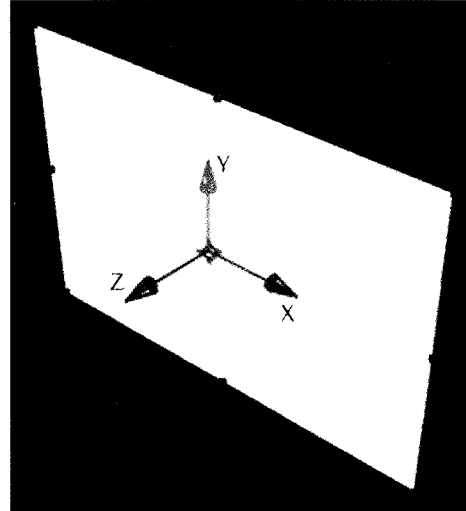
Anchor Point ကို Free Hand နေရာရွှေ့ပြောင်းကစားလိုလျှင် Composition Viewer တွင် Pan Behind Tool (y) ကိုအသုံးပြု၍ ကစားကြည့်နိုင်သည်။

>> အနည်းငယ်စမ်းသပ်ရွှေ့ပြောင်းကြည့်ပြီးနောက် Transform Reset ပြန်လုပ်ထားပါ <<

Position

Position သည် Viewable Area တွင် Layer ၏တည်နေရာဖြစ်သည်
Position Value Parameter တွင်

ရှေ့ဆုံးမှ 360.00 သည် X Coordinate Value (အနီရောင်များ)
အလယ်မှ 240.00 သည် Y Coordinate Value (အစိမ်းရောင်များ)
နောက်ဆုံး 0.00 သည် Z Coordinate Value (အပြာရောင်များ)
ဖြစ်သည်။ Layer ၏



>> Position Value များကို ရွှေ့ပြောင်းကစားကြည့်ပါ <<

(Free Hand ရွှေ့ပြောင်းလိုလျှင် Composition Viewer တွင်

Selection Tool (v) ဖြင့် Layer ကို မ-ရွှေ့ပါ)

(ဝင်ရိုးတစ်ခုချင်းသီးသန့်ရွှေ့ပြောင်းလိုလျှင် သင်ရွှေ့ပြောင်းလိုသည့်ဝင်ရိုး၏မြားခေါင်းပေါ်တွင် Click ဖိပြီးတွန်းရွှေ့ပါ)

>> စမ်းသပ်ကစားကြည့်ပြီးလျှင် Transform Reset ပြန်လုပ်ထားပါ <<

Scale

Scale သည် Layer ၏ Size ဖြစ်သည် (Zoom မဟုတ်ပါ)

Scale Parameter Value များကို % ဖြင့်ပြထားပြီး Dimension သုံးခုလုံးကို Link  ချိတ်ထားသောကြောင့် Layer ကို
Propotion မပျက်စေပဲ Scaling ပြုလုပ်နိုင်မည်ဖြစ်သည်။

Width (X) , High (Y) , Depth (Z) များကို တစ်ခုချင်း Scaling လုပ်လိုပါက Link  ကိုဖြုတ်ပါ။

Value Parameter တွင်ရှေ့ဆုံးသည် Width (X) အလယ်သည် High (Y) နောက်ဆုံးသည် Depth (Z) ဖြစ်သော်လည်း
သင်၏ Layer သည် 3D Object မဟုတ်သောကြောင့် Depth (Z) ကို Scaling လုပ်၍ထူးခြားမည်မဟုတ်ပေ။

Orientation

Orientation သည် Layer ကို X,Y, Z ဝင်ရိုးများအတိုင်း Rotation (°) လှည့်ပတ်ကစားခြင်းဖြစ်သည်။

Value Parameter တွင်ရှေ့ဆုံး (°) သည် X ဝင်ရိုးအတွက်ဖြစ်ပြီး ၊ အလယ်သည် Y ဝင်ရိုးအတွက် ၊ နောက်ဆုံးသည် Z ဝင်ရိုးအတွက်ဖြစ်သည်။

>> ရှေ့ဆုံးရှိ X Axel (°) Value တွင် 15° ဟုရိုက်ထည့်ကြည့်ပါ <<

(Free Hand Rotation လုပ်လိုလျှင် Rotation Tool (w) ဖြင့်

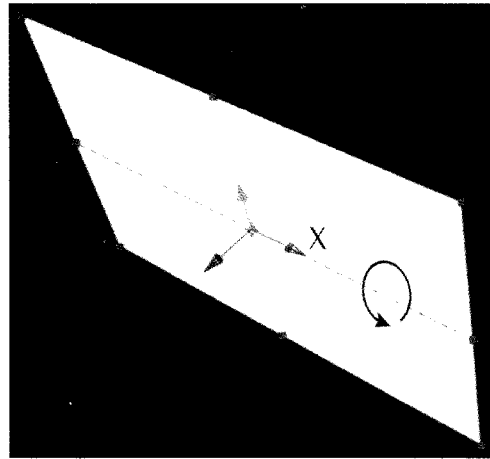
Composition Viewer ရှိ X ဝင်ရိုး၏မြားခေါင်းအနီပေါ်တွင်

Click ဖိပြီးတွန်းရွှေ့ပါ)

>> ပြီးလျှင် Transform Reset ပြန်လုပ်ထားပါ <<

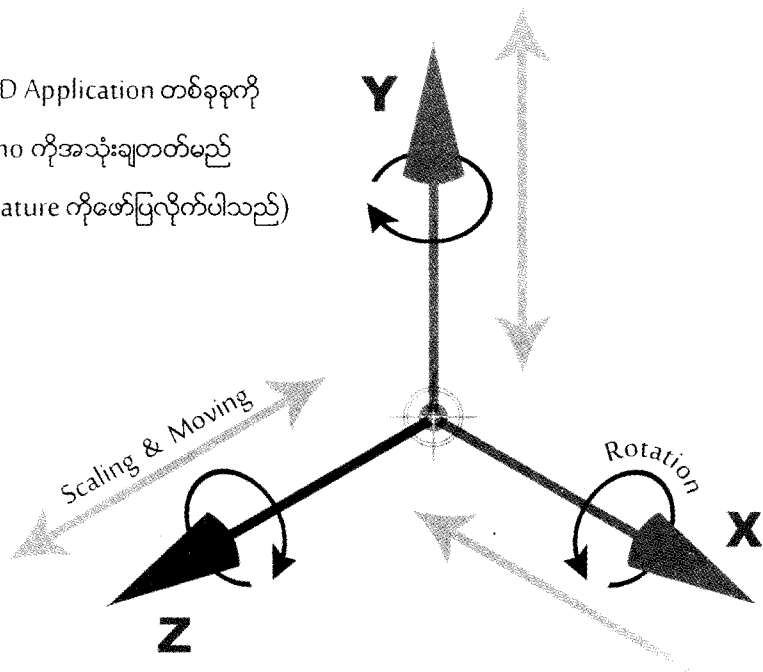
>> Y နှင့် Z ဝင်ရိုးများကိုလည်း Rotation ကစားကြည့်ပါ <<

>> ပြီးလျှင် Transform Reset ပြန်လုပ်ထားပါ <<



(အကယ်၍သင်သည် အခြားသော 3D Application တစ်ခုခုကို စမ်းသပ်သုံးစွဲခဲ့ဖူးခြင်းမရှိပါက Gizmo ကိုအသုံးပြုတတ်မည် မဟုတ်သောကြောင့် Gizmo ၏ Feature ကိုဖော်ပြလိုက်ပါသည်)

Gizmo



X Rotation , Y Rotation , Z Rotation

Orientation နှင့်တူညီပြီး သီးသန့်ဝင်ရိုးတစ်ခုခြင်းစီတွင် ပတ်ရေအမြောက်အမြား Rotation လုပ်ရန်အတွက်ဖြစ်သည်။

Opacity

Layer ၏ Transparency Percentage ဖြစ်သည်။

>> Ae ကို Save မလုပ်ပဲ ပိတ်လိုက်ပါ <<

Demo : I

>> New Composition ခေါ်ပါ <<

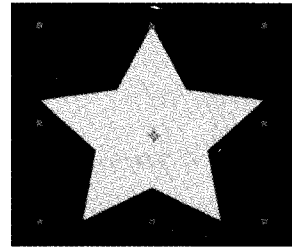
>> Name = Star <<

>> Preset = DV NTSC <<

>> Star Tool  ဖြင့်

Composition Viewer တွင်

Star Shape တစ်ခုဆွဲပါ <<

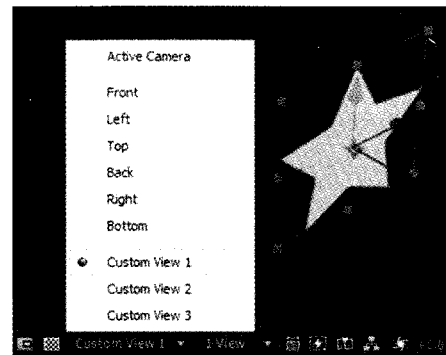


>> Timeline Panel တွင် Star Layer ၏ 3D Switch ကို Click ပါ



>> Composition Viewer အောက်ခြေရှိ 3D View Pop-Up Menu

တွင် Custom View 1 ကိုရွေးထားပါ <<



>> Timeline Panel တွင် Star Layer ၏ Transform ကိုဖွင့်ချပါ <<

>> Time Code = 000 <<

>> Position = 360.0 , 240.0 , 500.0 <<

>> Position နှင့် Z Rotation ကို Keyframe ချပါ <<

>> Time Code = 300 <<

>> Position = 360.0 , 240.0 , -250.0 <<

>> Z Rotation = $3x+0.0^\circ$ <<

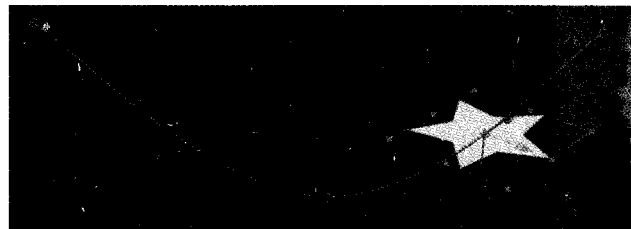
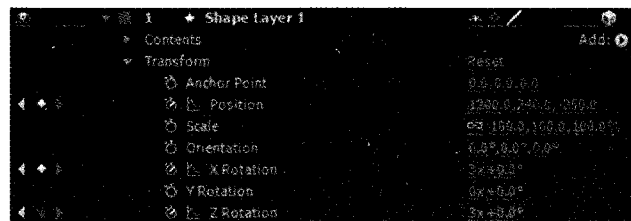
>> X Rotation ကို Keyframe ချပါ <<

>> Time Code = 600 <<

>> Position = 1200.0 , 240.0 , -250.0 <<

>> X Rotation = $3x+0.0^\circ$ <<

>> 00s မှ Play ကြည့်ပါ <<



>> 06 TD 02 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ

LIGHTING

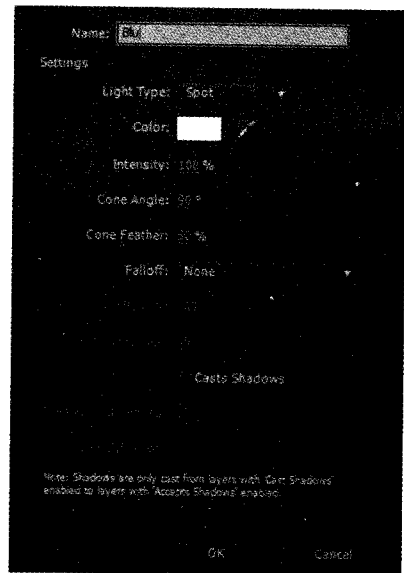
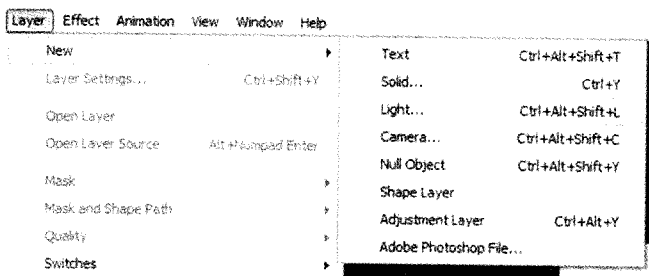
3D Animation တွင် Lighting သည်အရေးပါသောအခန်းကဏ္ဍမှပါဝင်သည်ဖြစ်ရာ သင့်အနေဖြင့်ရှင်းလင်းစွာ နားလည်ထားရန်လိုအပ်ပေသည်။

Demo : II

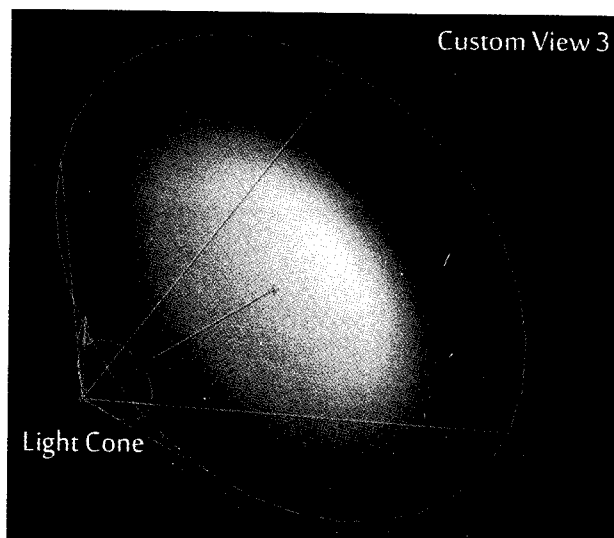
>> သင် Save ထားသော Ae Project “3D View” ကို ပြန်ဖွင့်ပါ <<

>> Light Layer အသစ် Menu Bar > Layer > New > Light

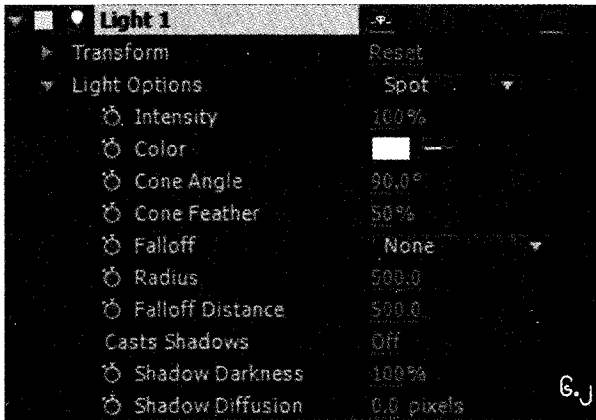
 Ctrl+Alt+Shift+I ခေါ်ပြီး Default Setting များအတိုင်း OK ပါ <<



>> Composition Viewer တွင် Light Cone ဖော်ပြလာမည်ဖြစ်သည် <<



Light Options



>> Timelineတွင် Light 1 Layerကို Expand လုပ်ပါ <<

>> ပွင့်လာသော Light Options ကို Expand ထပ်လုပ်ပါ <<

(Light Option များနှင့်၎င်းတို့၏ Parameter များကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)

(Intensity သည် မီးမောင်း၏အလင်းပြင်းအားဖြစ်သည်)

(Color သည် မီးမောင်း၏အရောင်ဖြစ်သည်)

(Cone Angle သည် မီးမောင်း၏ထိပ်ဝအကျယ်ဖြစ်သည်)

(Cone Feather သည် မီးမောင်း၏အလင်းစုစည်းမှုအားဖြစ်သည်)

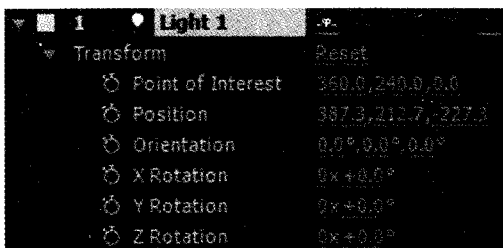
(Casts Shadows သည်အရိပ်ချရန်ဖြစ်သည်)

(Shadow Darkness သည် အရိပ်၏အထူ/အပါးဖြစ်သည်)

(Shadow Diffusion သည် အရိပ်၏ပျံ့နှံ့မှုဖြစ်သည်)

>> Light Option များကိုတစ်ခုချင်းစီစိတ်ကြိုက်ကစားကြည့်ပြီး ထူးခြားချက်များကိုမှတ်သားထားပါ <<

>> ပြီးလျှင် Light Option Parameter Value များကို Reset ပြန်လုပ်၍ရမည်မဟုတ်သောကြောင့်ပုံ ၆.၂ အတိုင်းပြန်ချိန်ထားပါ <<

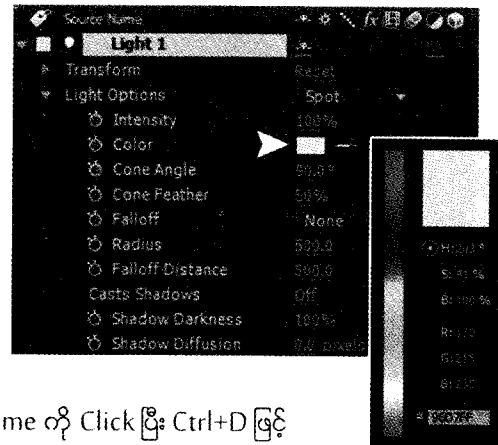
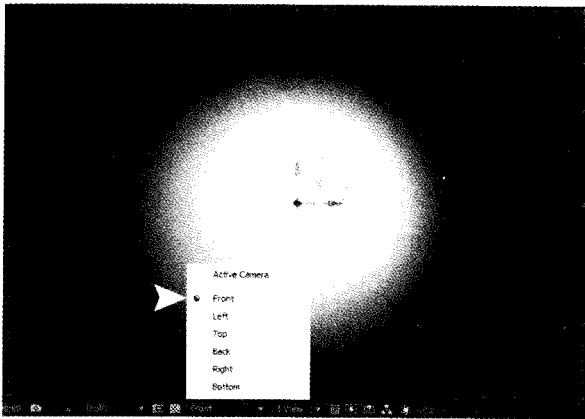


>> Transform ကိုလည်း Expand လုပ်ကြည့်ပါ <<

(Point of Interest မှလွဲ၍ကျန် property များသည် သင်အကျွမ်းတဝင်ရှိပြီးသားများဖြစ်သည် <<

>> အနည်းငယ်စမ်းသပ်ကစားကြည့်ပြီးနောက် Reset ပြန် လုပ်ထားခဲ့ပါ <<

>> 3D View Popup တွင် Front View ကိုပြောင်းထားပါ << >> Light1 Layer ၏ Light Options တွင် Color ကို အပြာရောင် (R 150 , G 215 , B 255) ရွေးပါ <<



>> နောက်ထပ် Lighting တစ်ခုထပ်တိုးရန် Light 1 ၏ Layer Name ကို Click ပြီး Ctrl+D ဖြင့် Duplicate လုပ်ပါ <<

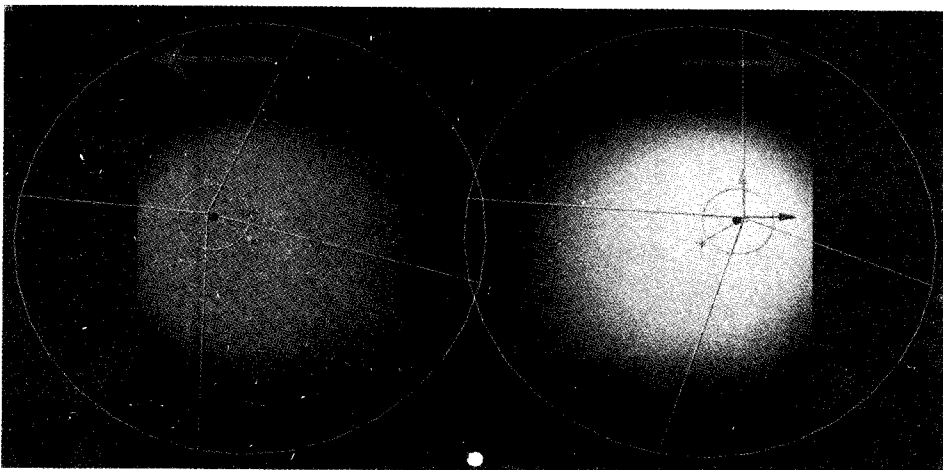
>> ထို့နောက် Light 1 Layer ကို Mouse Right Click နှိပ်ပြီး ကျလာသော Menu ၏အောက်ဆုံးရှိ Rename ကိုရွေး၍ "Blu" ဟုအမည်ပြောင်းပါ << >> Light 2 Layer ကိုတော့ "Red" ဟုအမည်ပြောင်းပါ <<

>> "Red" Layer ကိုလည်း Expand လုပ်၍ ၎င်း၏ Light Options တွင် Color ကို အနီရောင် (R 255 , G 0 , B 0) ပြောင်းပါ <<

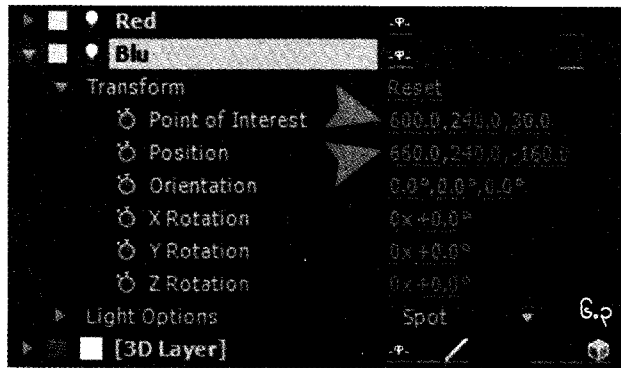
>> Selection Tool (V) ကိုရွေးပြီး Composition Viewer တွင် Red Light ၏ Gizmo ကို Select ပါ <<

>> ထို့နောက်၎င်း Gizmo ၏အနီရောင်မြား(X ဝင်ရိုး)ကို Shift Key ဖြင့်တွဲ၍ Viewer ၏ဘယ်ဘက်ဆုံးသို့ရွှေ့ထားပါ <<

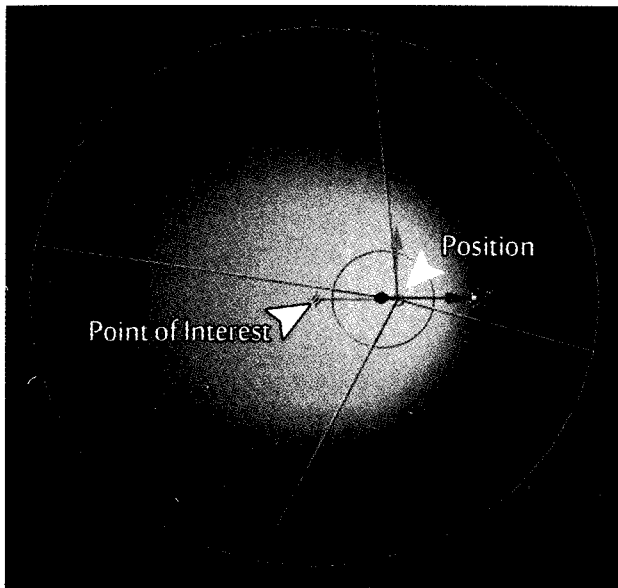
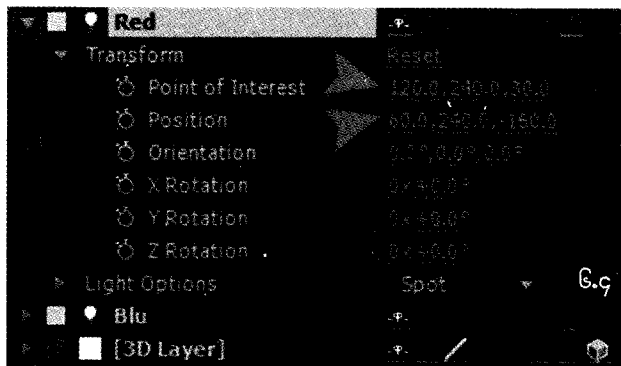
>> Blu Light ကို ညာဘက်ဆုံးသို့ရွှေ့ပါ <<



>> Timeline တွင် Blu Layer ကို Expand လုပ်ပြီး
Transform property ကိုထပ်ဖွင့်ထားပါ <<
>> ထို့နောက် Point of Interest နှင့် Position တို့၏
Value များကို ပုံ(၆.၃)အတိုင်းရိုက်ထည့်ပါ <<



>> Red Layer ၏ Transform Property တွင်
Point of Interest နှင့် Position တို့၏
Value များကို ပုံ(၆.၄)အတိုင်းရိုက်ထည့်ပါ <<



Point of Interest သည် Lighting ၏ Target ဖြစ်သည်။

Lighting သဘောတရားတွင် Point of Interest
Transforming သည် အဓိကလုပ်ဆောင်ရန်ဖြစ်ပြီး
အခြား Transform Property များဖြစ်သော Position,
Orientation နှင့် X, Y, Z Rotation Transforming
များသည် Light Targeting ကိုအထောက်အကူပြုရန်
သာဖြစ်သည်။

Position, Orientation နှင့် X, Y, Z Rotation များမှာ အခြားသော 3D Layer Transforming များအတိုင်းပင်ဖြစ်သည်။

>> Blu နှင့် Red Layer များတွင် Transform Property များကို Free Hand Transforming စမ်းသပ်ကစားကြည့်ပါ <<

>> ပြီးလျှင် Value Parameter များကို ပုံ (၆.၃) ၊ (၆.၄) များအတိုင်းပြန်ချိန်ထားပါ <<

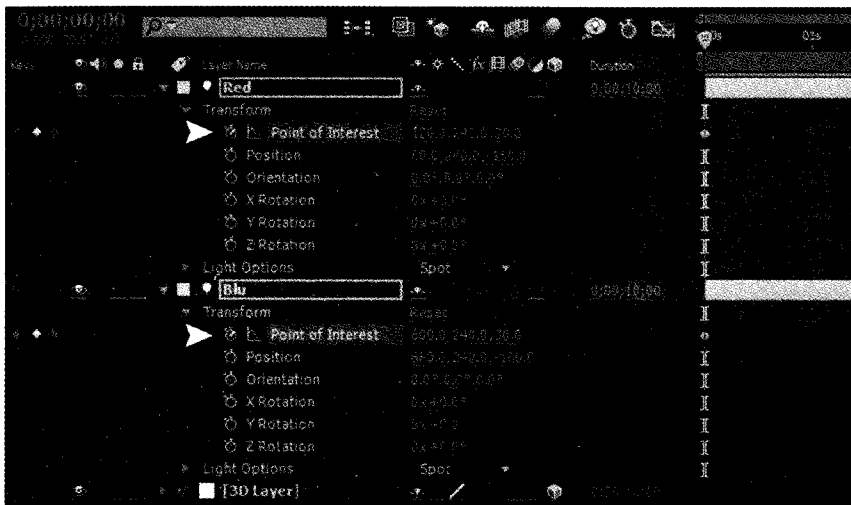
Lighting Animation

Chapter 06 - Lighting Animation

Demo : II

>> Timeline တွင် Blu Layer ၏ Transform property များကို Expand လုပ်ထားပါ <<

>> CTI ကို 00s တွင်ထားပြီး Layer ဂရုလုံး၏ Point of Interest ကို Keyframe များချထားပါ <<



>> Time Code = 100 , Red ၏ Point of Interest = 360.0 , 240.0 , 30.0 <<

>> Blu ၏ Point of Interest = 360.0 , 240.0 , 30.0 <<

>> Time Code = 200 , Red ၏ Point of Interest = 120.0 , 240.0 , 30.0 <<

>> Blu ၏ Point of Interest = 600.0 , 240.0 , 30.0 <<

>> Timeline တွင် Red Layer Point of Interest ၏ နောက်ဆုံး Keyframe ဂရုကို Mouse Click ဖြင့်ချုံ့၍ Select လုပ်ပါ <<

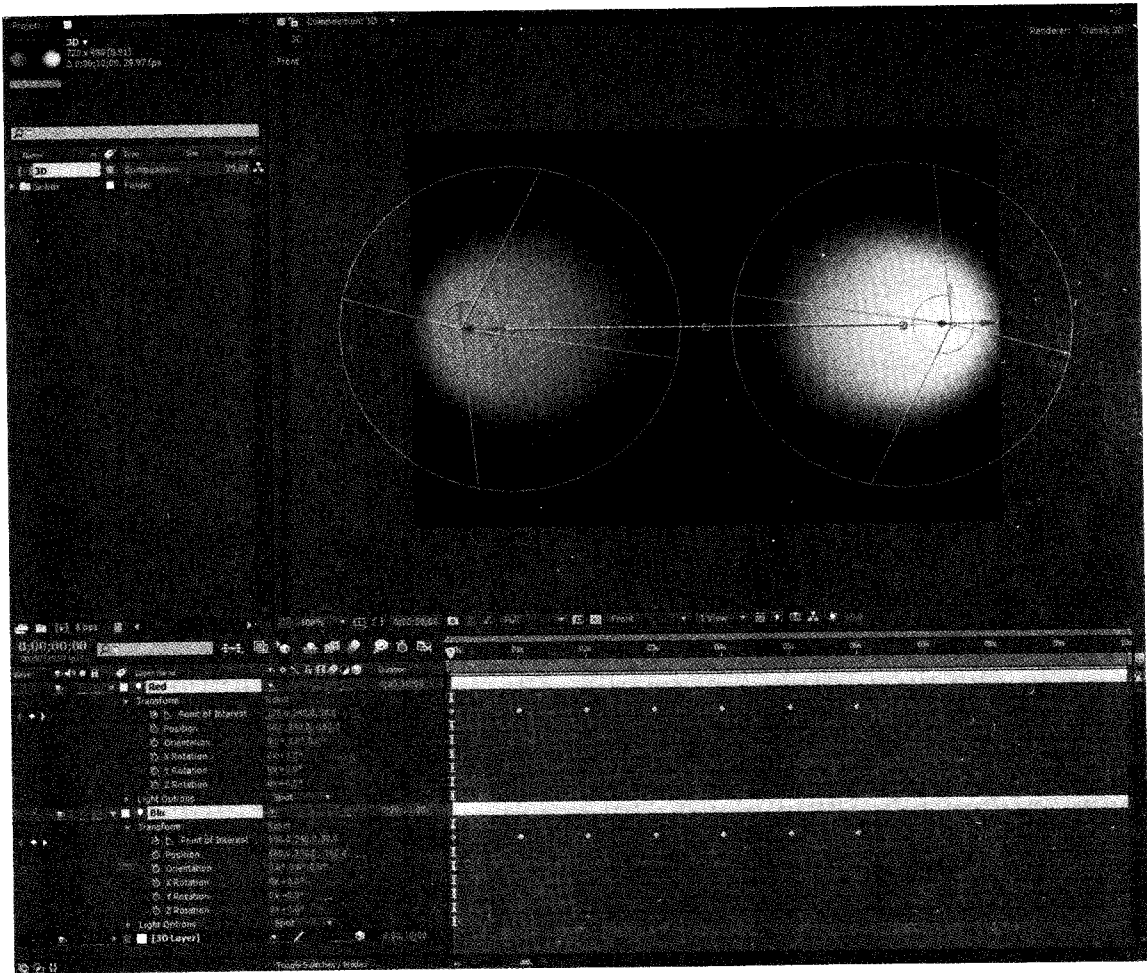
>> Keyframe ဂရုကို Select မိလျှင် KB မှ Ctrl+c ဖြင့် Copy ယူပါ <<

>> Time Code = 300 , Ctrl+v ဖြင့် Paste ချပါ << >> Timecode = 500 တွင် Paste ထပ်ချပါ <<

>> Blu Layer တွင်လည်းထိုနည်းအတိုင်းပင် Point of Interest ဖြစ်အောင် Keyframe ၂ခုကို Select လုပ်ပြီး Copy လုပ်ပါ <<

>> Time Code = 300 တွင် Paste ချပါ << >> Timecode = 500 တွင် Paste ထပ်ချပါ <<

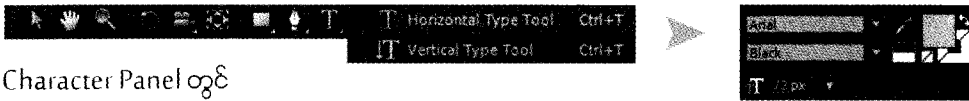
>> ပြီးလျှင် အစမှ Play ကြည့်ပါ <<



စိတ်တိုင်းကျလောက်လျှင် >> 06 TD 03 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<

>> CTI ကို 00s တွင်ပြန်ထားပါ <<

>> Tool Bar မှ Horizontal Text Tool (Ctrl+T) ကိုရွေးပြီး Composition Viewer တွင် "HAPPY" ဟုရိုက်ပြီး



Character Panel တွင်

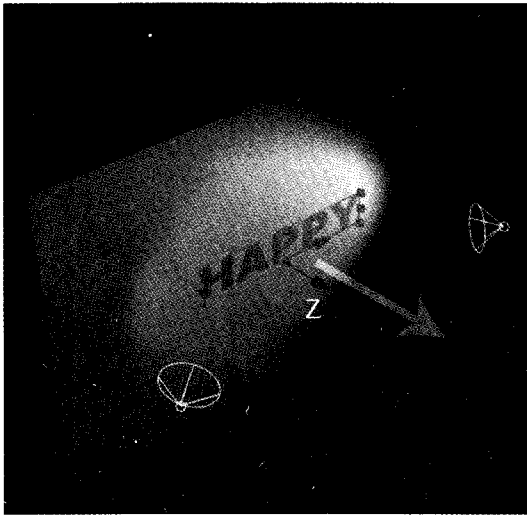
Font = Arial , Font Style = Black , Font Color = အစိမ်းရောင် , FontSize = 72 px ရွေးထားပါ <<

>> Text Layer ကို Composition Viewer ၏အလယ်တည့်တည့်သို့ရွှေ့ထားပါ <<



>> Timeline တွင် Text Layer ၏ Check Box တွင် 3D Layer Icon ကို Check လုပ်ပါ <<

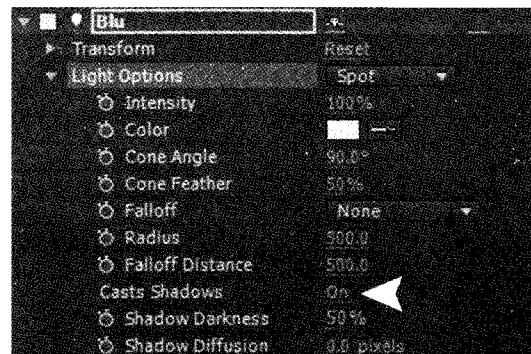
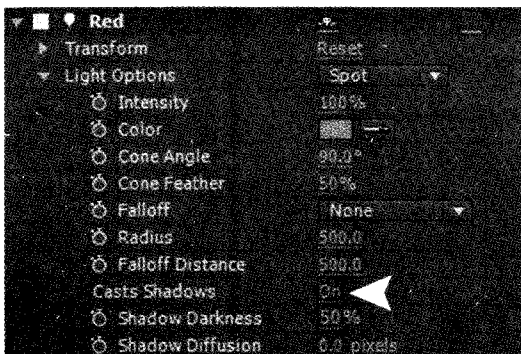
>> Composition Viewer အောက်ခြေရှိ 3D View Pop-Up Menu တွင် Custom View 1 သို့ပြောင်းပါ <<



>> Time Code = 100 တွင်ထားပါ <<

>> Composition Viewer တွင် Text Layer ၏ Z Axis (အပြာရောင်မြား) ကိုရှေ့သို့အနည်းငယ် ဆွဲထုတ်ထားပါ <<

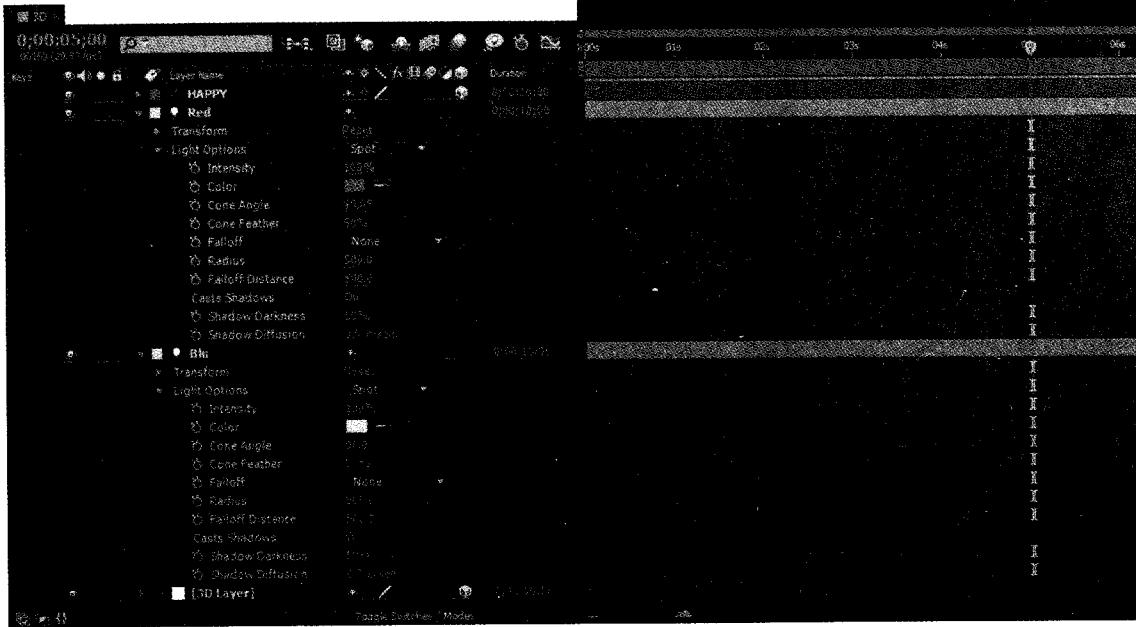
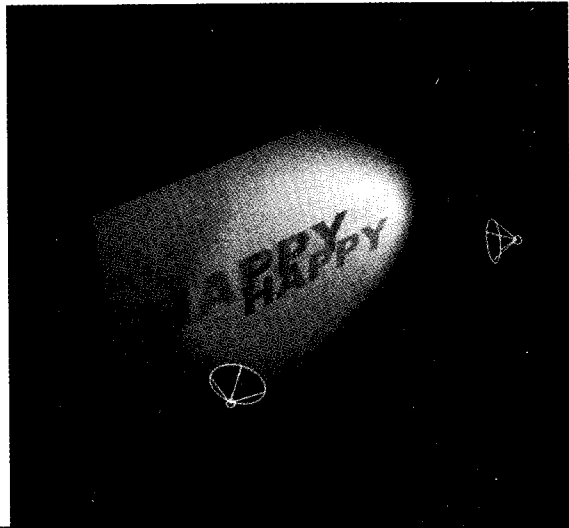
>> Red Layer နှင့် Blu Layer တို့၏ Light Option တွင် Casts Shadows များကို On လိုက်ပါ <<



>> Shadow Darkness များကို 50% စီထားပါ <<

>> 00s မှစ၍ (View အုပ်) Play ကြည့်ပါ <<

>> 06 TD 04 အမည်ဖြင့် Save ထားပါ <<



RENDERING

ADD to RENDER QUEUE

RENDER SETTINGS

MAKE TEMPLATE

OWN SETTINGS

OUTPUT MODULE

LOSSLESS SETTINGS

OUTPUT FORMET

RENDER

RENDERING

သင်ဖန်တီးခဲ့သော Composition ၏ Frame များကို Video Clip တစ်ခုအဖြစ်ကြည့်ရှုနိုင်ရန် အချောသတ်ရသည့် အဆင့်ကိုစမ်းသပ်ကြည့်နိုင်ပြီဖြစ်သည်။

Render Settings

>> သင် Save လုပ်ထားခဲ့သော Ae Project File (.aep) တစ်ခုခုကိုဖွင့်ပါ <<

>> Menu Bar မှ Composition Tab ကို ဖွင့်ပြီး Add to Render Queue

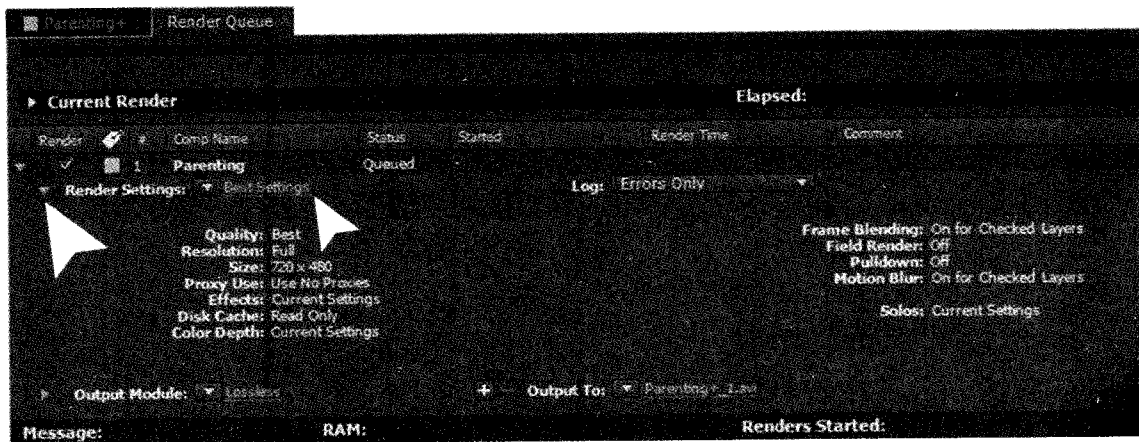
 Ctrl+m ကိုနှိပ်ပါ << (Menu > File > Export > Render Queue မှလည်းသွားနိုင်သည်)

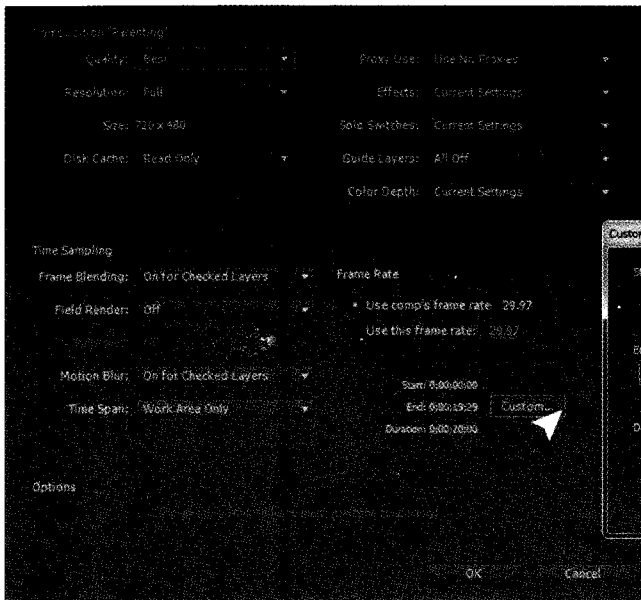
(Render Queue Panel ကိုတွေ့ရှိရမည်ဖြစ်သည်)

>> Render Queue Panel တွင် Render Settings ကို Expand လုပ်ပါ <<

>> Best Settings ကို Click ဖြင့်ထပ်ဖွင့်ပါ <<

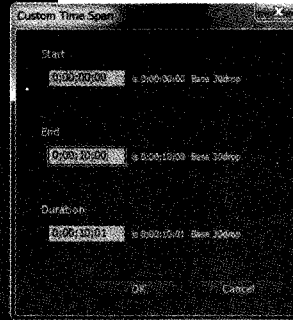
Composition	Layer	Effect	Animation	View	Window	Help
New Composition...						Ctrl+N
Composition Settings...						Ctrl+K
Set Poster Time						
Trim Comp to Work Area						
Crop Comp to Region of Interest						
Add to Render Queue						Ctrl+M
Add Output Module						
Cache Work Area in Background						Ctrl+Return
Cancel Caching Work Area in Background						
Preview						
Save Frame As						
Pre-render...						
Save RAM Preview...						Ctrl+Numpad 0
Composition Flowchart						Ctrl+Shift+F11
Composition Mini-Flowchart						tap Shift





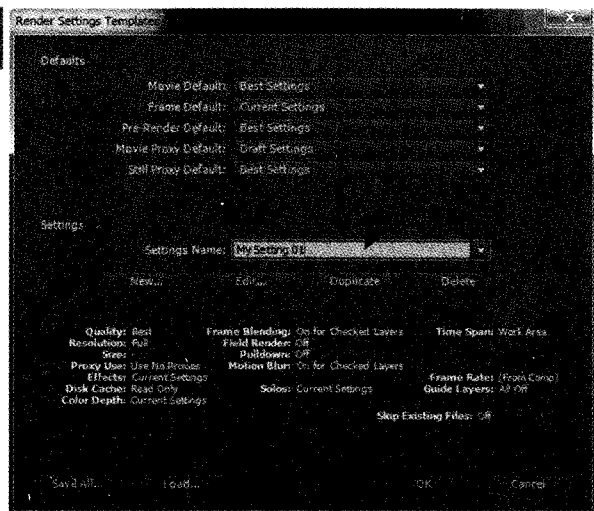
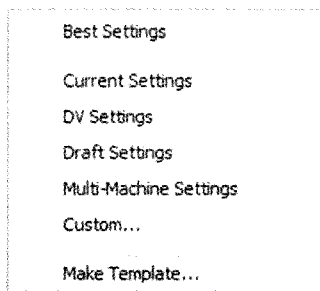
>> Parenting+ Composition သည် 10Sec ရှိ
သောကြောင့် Custom Time Span ၏ End တွင်
10Sec ထားပါ << >> ကျန် Setting များကို

default အတိုင်းထားပြီး
OK Click ပါ <<



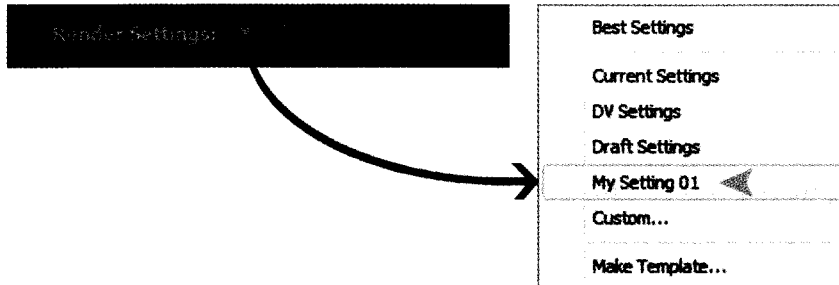
Settings ကိုစိတ်ကြိုက်ပြင်ဆင်သတ်မှတ်ပြီး Custom Settings အဖြစ် Save ထားနိုင်ရန်

>> Custom: "Best Settings" ရှေ့ရှိ Menu Button ကို Click ပြီး MakeTemplate ကိုရွေးလိုက်ပါ <<



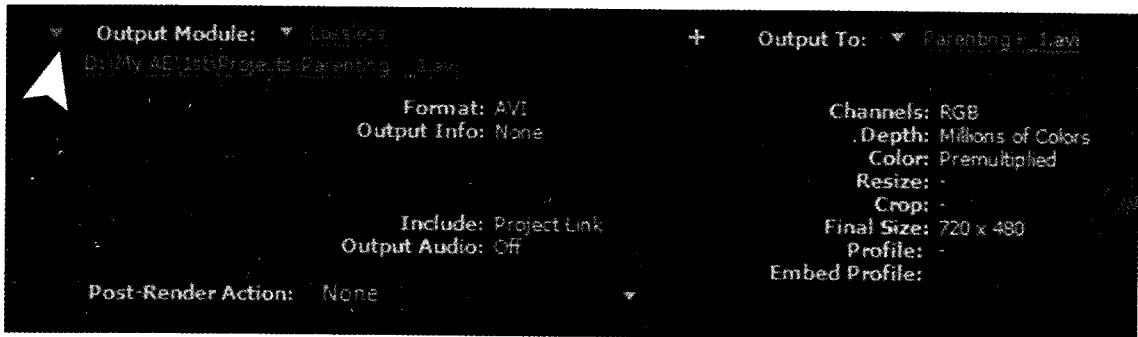
>> Setting Name တွင် My Setting 01 ဟု ရိုက်ထည့်ပြီး OK Click ဝါ <<

Save လုပ်ထားသော Template Setting ကိုပြန်ခေါ်လိုလျှင်လည်း Menu Button ကို Click ပြီး PopUp ပြပွင့်စေနိုင်သည်

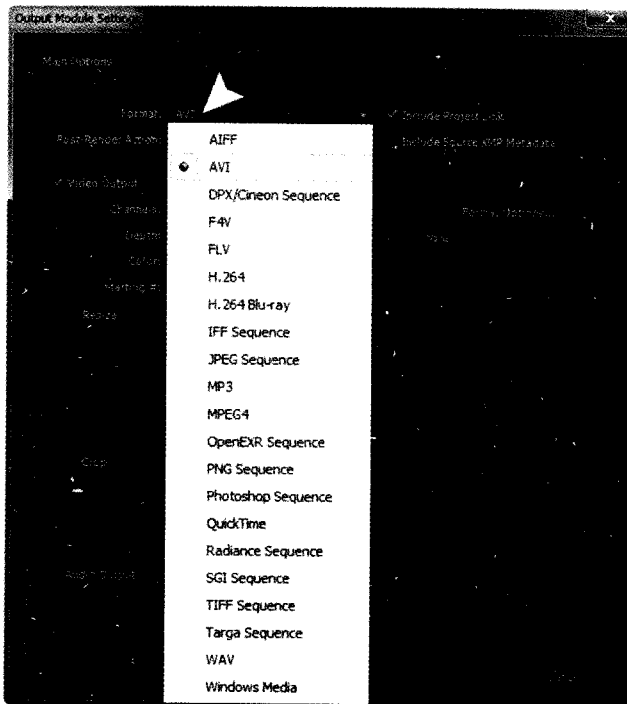


Output Module

>> Output Module ကို Expand လုပ်ပါ <<



>> Lossless ကိုရွေးပြီး Output Module Settings ကိုဖွင့်ထားပါ <<



>> Output Module Settings Box ကျလာလျှင်

Format Menu ကိုဖွင့်ချပါ <<

(Output Format မြောက်များစွာတွေရှိလိမ့်မည်)

ကျွန်ုပ်တို့သည် Window Os Video Output
လိုချင်သည်ဖြစ်သောကြောင့်

Default Lossless Output Settings အတိုင်း

>> AVI ကိုရွေး၍ OK Click ပါ <<

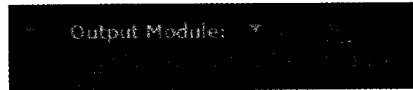
Render

>> Render ဆွဲကြည့်ပါ <<



Render ဆွဲပြီးသည့် သင်၏ Video File "Parenting.avi" ကိုပြန်ကြည့်နိုင်ရန်

>> Output Module အောက်နားရှိ Link ကို Click ပါ <<



FAREWELL NOTE

VideoFx နှင့် Motion Graphic Composition တို့အတွက် After Effects ကိုအသုံးပြုရာတွင် နက်နဲရှုပ်ထွေးလှသည့် Technique များဖြစ်သည့် Script များထည့်သွင်းအသုံးပြုခြင်း၊ Complex Expression များတည်ဆောက်ခြင်း၊ Keying, Croma, Alpha, Matts စသည့် Built-Ins Effects & Presets များကိုအသုံးပြုခြင်းတို့ဖြင့်နှင့်ပင် မလုံလောက်ပဲ အခြားသော Third Party Plug-Ins အမြောက်အမြားဖြင့်ပါကွဲဖက်အသုံးပြုနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။

ထို့အပြင် Audio Track များအတွက် Playback များ၊ Audio Effect များတည်းဖြတ်/ထည့်သွင်းအသုံးပြုခြင်း၊ Main Editing Software များဖြစ်သည့် Adobe Premiere Pro, Mac ၏ Final Cut Pro တို့နှင့် Shuttle Relation ပြုလုပ်ရန်အတွက် Import / Export ပြုလုပ်ခြင်းတို့ကိုလည်းကျွမ်းကျင်စွာတတ်မြောက်ထားရမည်ဖြစ်သည်။

သင်သိရှိထားပြီးသည့်အတိုင်း Digital Media Compositing Process တစ်ခုအတွက် 3D Model များ Character Animation များ Particle Effect များအပါအဝင်အခြား Video Fx Motion များဖန်တီးရာတွင် After Effects တစ်ခုတည်းနှင့်ပြီးမြောက်နိုင်မည်မဟုတ်ပဲ အခြားသောအဆင့်မြင့် Professional App များနှင့်အပြန်အလှန်ကူးလူးဆက်သွယ်လုပ်ဆောင်ရဦးမည်ဖြစ်သည်။

ယခုစာအုပ်တွင်ပါဝင်သော Demo များသည် Starter Level များအတွက်ရည်ရွယ်ရေးသားထားခြင်းဖြစ်ရာ အထက်တွင်ဖော်ပြထားသော Career အဆင့် Compositing များအတွက် Advance Technique များကို Sequel စာအုပ်အဖြစ်ဆက်လက်ထုတ်ဝေမည်ဖြစ်သည်။

ထိုစာအုပ်တွင်ပါဝင်မည့် Demo အချို့ကို Bonus Pages အနေဖြင့် မိတ်ဆက်ဖော်ပြလိုက်ပါသည်။

BONUS PAGES

INTRODUCTION TO EFFECTS

EFFECTS & PRESETS PANEL

INTRODUCTION to KEYING

CURTAIN

COLOR KEY

INTRODUCTION TO EFFECTS

Ae တွင် Built-in Effect အမြောက်အမြားပါရှိပြီး မိမိဖန်တီးမည့် Composition အတွက်အမှန်တကယ်အသုံးတည့် လှပရာ User ၏ Idea အပေါ်မူတည်၍ ကွဲပြားခြားနားသော Composition များဖန်တီးနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

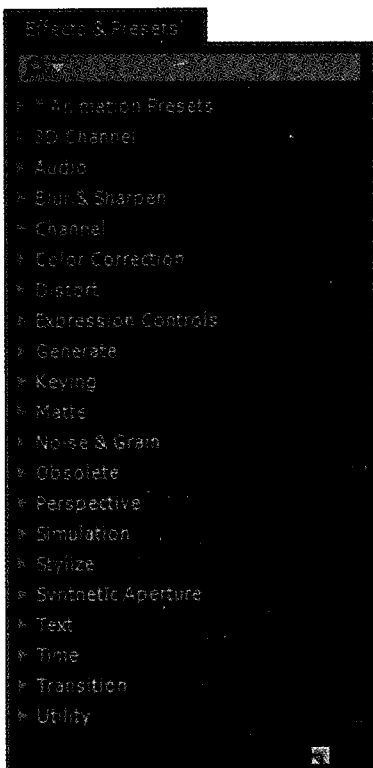
ထိုကဲ့သို့များပြားလှစုံလင်လှသော Effect များကို တစ်ခုချင်းစီ Demonstration လုပ်ပြရန်မဖြစ်နိုင်သောကြောင့် မိမိ တို့ကိုယ်တိုင်စမ်းစစ်မှတ်သားကြည့်ကြရန်သာတိုက်တွန်းရမည်ဖြစ်သည်။

သို့သော်လည်း Finishing Technique (Image Adjustment , Color Correction ect.) များနှင့် Effect Controls သဘောတရားများကိုမိတ်ဆက်ဖော်ပြပေးသွားမည်ဖြစ်သည်။

>> New Composition ခေါ်ပြီး Effects ဟု အမည်ပေးထားပါ <<

>> Preset = NTSC DV

>> ကြိုက်ရာ Color ဖြင့် New Solid Layer တစ်ခုခေါ်ပါ <<



>> Effects & Presets Panel ကိုသွားပါ <<



(အကယ်၍ သင်၏ Workspace တွင် Effects & Presets Panel ရှိမနေပါက MenuBar > Window > Effects & Presets ကို Check လုပ်ပါ)

(Panel ကျလာလျှင် များပြားလှသော Effect & Preset များကိုတွေ့ရမည်)

>> Title ဘေးမှ Expansion Button များကို တစ်ခုချင်းလိုက်ဖွင့်ကြည့်ပါ <<

>> ထပ်ပြီးတွေ့ရသော Sub Content များကိုလည်းထပ်ဖွင့်ကြည့်ပါ <<

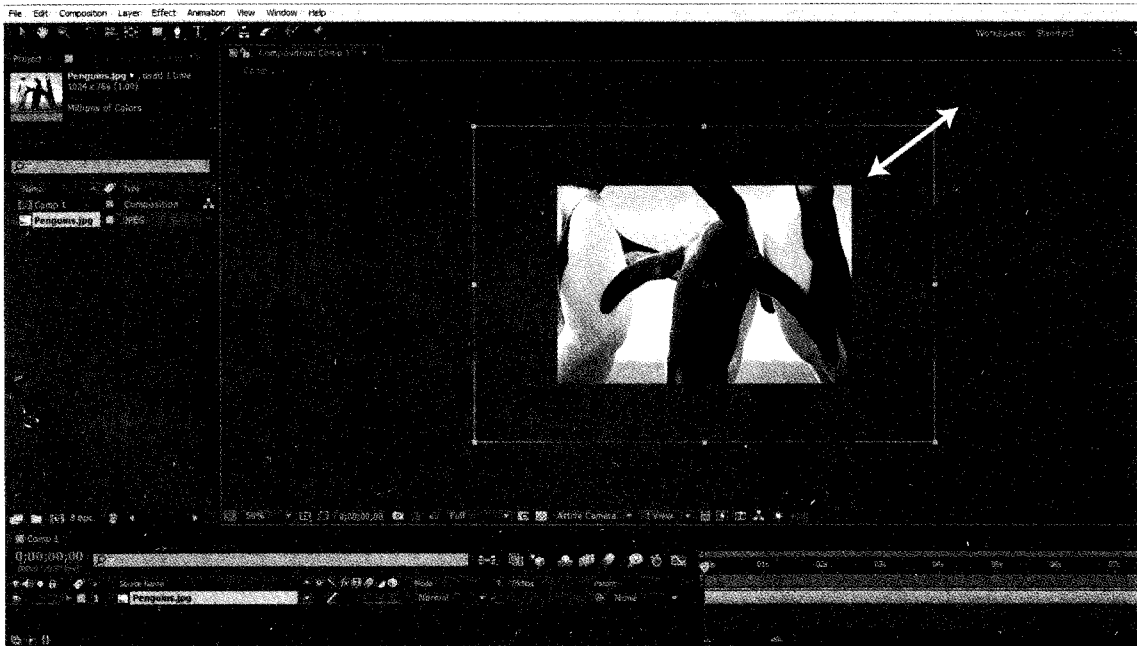
သင်တွေ့နေရသည့် အလွန်များပြားလှသော Effect များနှင့်၎င်းတို့တစ်ခုချင်းစီ၏ Function များကိုနားလည်မှတ်မိနိုင်ရန် အတော်အတန်အချိန်ယူရမည် ဖြစ်ကြောင်းရိုစားမိပြီးဖြစ်လိမ့်မည်။

>> Project Panel ရှိ Solid Layer ကိုဖျက်ပစ်ပါ <<

>> Libraries > Pictures > Penguin.jpg ကို Import လုပ်ထားပါ <<

ထို့နောက် Project Panel သို့ရောက်ရှိလာသော Penguin.jpg ကို Timeline အတွင်းသို့ဆွဲချပြီး Composition ပြုလုပ်ထားပါ <<

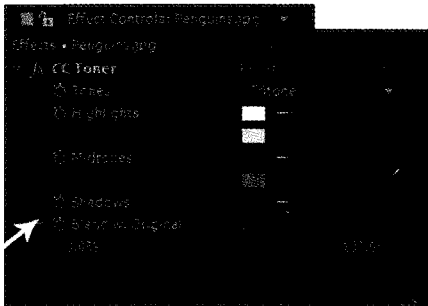
>> Composition Viewer တွင် Penguin.jpg Layer ၏ထောင့်စွန်း Vertex တစ်ခုကို Mouse Click ဖိလျက် KB မှ Ctrl Key ဖြင့်တွဲ၍အတွင်းသို့ဆွဲချပါ <<



>> Effects & Presets Panel မှ Color Correction ကိုဖွင့်ချပြီး CC Toner ကို Double Click ဖြင့်ရွေးချယ်ပါ <<

**** Double Click ဖြင့်ရွေးချယ်မည်ဆိုလျှင် Composition Viewer Panel သည် Active ဖြစ်နေရန်လိုအပ်သည်****

(Layer အရောင်ပြောင်းသွားခြင်းနှင့်အတူ Effect Controls Panel ထွက်ပေါ်လာသည်ကိုတွေ့ရမည်ဖြစ်သည်)



>> Control Parameter များကိုတွေ့လျှင်အောက်ဆုံးရှိ
Bland w. Original ကို Expand လုပ်ပြီး % Slider ကို
ကစားကြည့်ပါ <<

- >> Timeline တွင် CTI ကို 00s တွင်ထားပြီး Effect Controls Panel တွင် Bland w. Original Parameter ၏ % Slider ကို 0% တွင်ပြန်ထားပြီး ၎င်း၏ Keyframe Icon ■ ကို Click ပါ <<
- >> Time Code = 500 <<
- >> Bland w. Original Parameter ၏ % Slider ကို 100% သို့ရွှေ့ပါ <<
- >> အစမှ Play ကြည့်ပါ <<

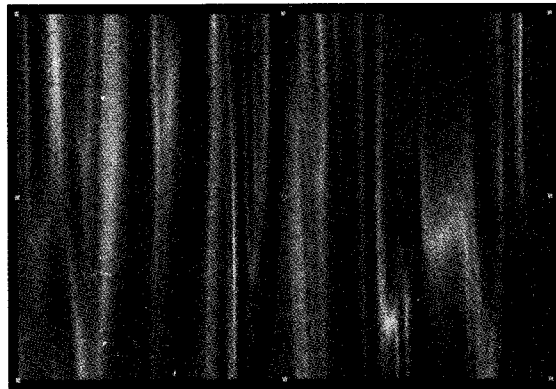
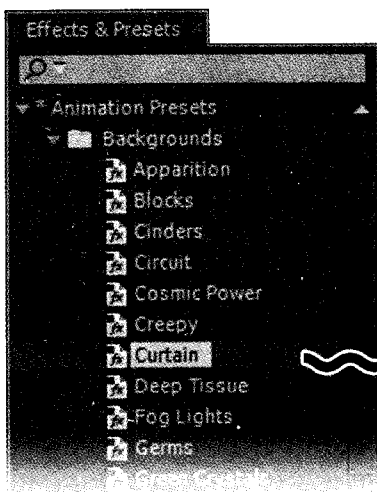
(အခြားသော Color Correction Effect များကိုလည်းစမ်းသပ်ကစားကြည့်ပါ : Video Clip များဖြင့်လည်းစမ်းသပ်ကြည့်ပါ)

Introduction To Keying

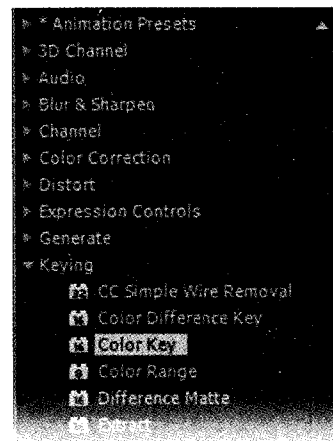
ယနေ့ခေတ် Brocasting နှင့် Film Making လုပ်ငန်းများတွင် Blue Screen , Green Screen Keying ပြုလုပ်ခြင်းသည် လုပ်ရိုးလုပ်စဉ်ကိစ္စတစ်ခုဖြစ်သော်လည်း Beginner တစ်ယောက်အတွက်ရင်းနှီးမှုရစေရန် Keying သဘောတရားကို မိတ်ဆက်ဖော်ပြလိုက်ပါသည်။

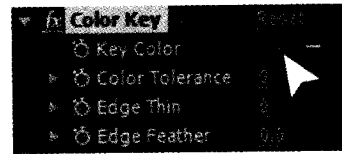
>> Timeline တွင် Penguin.jpg Layer ကို Duplicate လုပ်ထားပါ <<  Ctrl+d

>> Effects & Presets Panel တွင် Animation Presets အောက်မှ Backgrounds ကို Expand လုပ်ပြီး Curtain Effect ကို Composition Viewer ပေါ်ရှိ Penguin.jpg Layer ပေါ်သို့ Drag ဆွဲ၍တင်ပါ <<



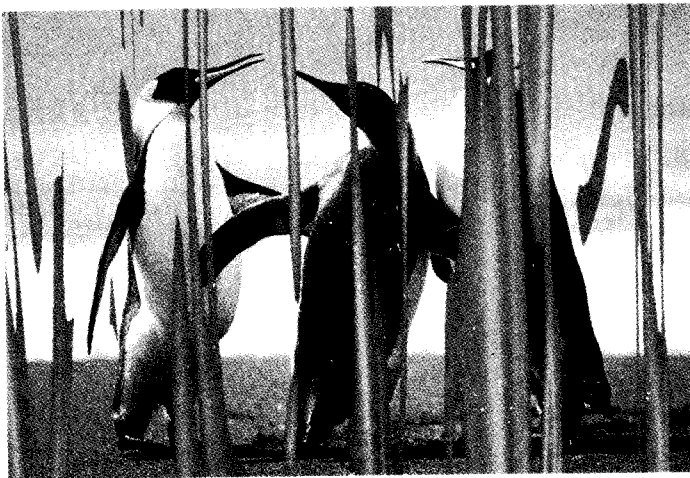
>> တဖန် Effects & Presets တွင် Keying ကို Expand လုပ်ပြီး Color Key ကို Composition Viewer ပေါ်သို့ Drag ဆွဲ၍တင်ပါ <<





Color Key Reset

- ☐ Key Color
- ☒ Color Tolerance 100
- ☐ Edge Thin 0
- ☐ Edge Feather 0.0





Adobe® After Effects® CS6

Visual Video Fx ချောမွေ့စွာပြုလုပ်ခြင်း

E s s e n t



For Motion Graphics & Visual Video Fx

မောင်မောင်