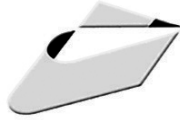


به نام خدا



مؤسسه فرهنگی هنری
دیبگران تهران

خود آموز

Adobe After Effects CC

ترجمه و تألیف

مهندس علی اکبر متواضع

مؤلف

Adobe Creative Team

فهرست مطالب

۷ مقدمه ناشر

۸ مقدمه

فصل اول: آشنایی با محیط کار برنامه Adobe After Effects CC

۱۱ مقدمه

۱۱ ایجاد یک پروژه و وارد کردن ویدئوها

۱۲ آشنایی با محیط کار After Effects

۲۴ ایجاد حرکت در ترکیب

فصل دوم: ایجاد یک انیمیشن ابتدایی با استفاده از جلوه‌ها و Presetها

۴۱ مقدمه

۴۱ وارد کردن ویدئوها با استفاده از Adobe Bridge

۴۶ وارد کردن عنصر پیش‌زمینه

۴۹ اعمال جلوه‌ها به یک لایه

فصل سوم: به حرکت در آوردن متن

۵۵ مقدمه

۵۶ ایجاد کامپوزیشن

۵۷ ایجاد و قالب‌بندی متن

۶۰ ایجاد حرکت با استفاده از Keyframe

فصل چهارم: کار با لایه‌های شکلی

۶۹ مقدمه

۶۹ ساخت یک کامپوزیشن

۷۱ درباره اشکال

فصل پنجم: متحرک سازی یک نمایش چند رسانه‌ای

۹۷ مقدمه

۹۸ متحرک‌سازی صحنه توسط تکنیک والد

۹۸ تنظیمات والد

۱۰۱ اعمال ویژگی Motion Blur

۱۰۱ مشاهده پیش‌نمایش انیمیشن

۱۰۵ محدود کردن یک لایه با استفاده از Alpha Matte

فصل ششم: متحرک‌سازی لایه‌ها

۱۲۹ مقدمه

۱۲۹ وارد کردن عناصر به داخل انیمیشن

فصل هفتم: کار با ماسک‌ها

۱۵۱	درباره ماسک‌ها
۱۵۱	از کجا شروع کنیم؟
۱۵۲	وارد کردن آیتم
۱۶۲	چرخاندن کلیپ
۱۶۳	افزودن یک انعکاس
۱۶۴	اعمال ویژگی ترکیب
۱۶۶	ساخت یک تصویر شروع

فصل هشتم: تغییر شکل عناصر با ابزارهای Puppet

۱۷۳	درباره ماسک‌ها
۱۷۳	وارد کردن پا برگ
۱۷۴	ساخت کامپوزیشن
۱۷۴	اضافه کردن زمینه
۱۷۵	تغییر اندازه یک شیء
۱۷۶	افزودن کاراکتر مرد
۱۷۶	درباره ابزارهای خیمه‌شب‌بازی (Puppet)
۱۷۷	افزودن پین‌های Deform
۱۸۰	سفت کردن یک ناحیه
۱۸۰	متحرک‌سازی موقعیت پین
۱۸۱	ایجاد سیکل قدم زدن

فصل نهم: استفاده از ابزار ROTO BRUSH

۱۹۱	درباره روتوسکوپینگ
۱۹۱	شروع کار
۱۹۲	ساخت کامپوزیشن
۱۹۳	تعیین مرز برای اجزای فیلم
۱۹۳	ساخت یک فریم پایه
۱۹۵	اصلاح خطوط دور در ناحیه اولیه
۱۹۷	افزودن فریم‌های پایه جدید
۱۹۸	منجمد کردن نتیجه کار با ابزار Roto Brush
۲۰۰	تصحیح انتخاب
۲۰۰	ساخت یک جلوه‌گذار
۲۰۲	ساخت یک لوگو
۲۰۲	اضافه کردن یک مرز
۲۰۳	استفاده از ابزار Track Matte برای ساخت یک شبه مشکی
۲۰۶	منجمد کردن خصوصیات یک فریم
۲۰۷	متحرک‌سازی متن

فصل دهم: انجام اصلاحات رنگ

۲۱۵	شروع کار
۲۱۶	وارد کردن اجزای فیلم
۲۱۶	ساخت یک کامپوزیشن
۲۱۸	تنظیم بالانس رنگ
۲۲۰	جایگزینی پس‌زمینه
۲۲۱	استفاده از جلوه Color Range
۲۲۴	حذف عناصر ناخواسته
۲۲۶	اصلاح یک محدوده از رنگ‌ها
۲۲۹	گرم کردن رنگ‌ها با استفاده از جلوه Photo Filter

فصل یازدهم: ساخت عناصر سه‌بعدی

۲۳۳	شروع کار
۲۳۳	ساخت کامپوزیشن
۲۳۴	وارد کردن مجموعه‌ها
۲۳۴	ساخت یک شیء سه‌بعدی
۲۳۵	ساخت کف سه‌بعدی
۲۳۹	تعیین موقعیت المان‌های سه‌بعدی
۲۴۱	جایگزین کردن یک المان سه‌بعدی با المانی دیگر
۲۴۲	تنظیم نماها با استفاده از ابزارهای دوربین
۲۴۸	افزودن عمق به متن
۲۵۰	ساخت پشت صحنه برای انیمیشن سه‌بعدی
۲۵۲	جاسازی یک کامپوزیشن سه‌بعدی
۲۵۳	اضافه کردن دوربین

فصل دوازدهم: استفاده از جلوه‌های 3D

۲۶۱	شروع کار
۲۶۲	متحرک‌سازی اشیای سه‌بعدی
۲۶۳	نمایش انعکاس اشیای سه‌بعدی
۲۶۳	ساخت یک انعکاس ساده
۲۶۶	تنظیم زمان‌بندی لایه
۲۶۷	استفاده از نور سه‌بعدی
۲۶۸	تعیین موقعیت نور متمرکز
۲۷۰	افزودن یک نور محیطی
۲۷۴	تنظیم زمان‌بندی لایه‌ها
۲۷۶	مشاهده پیش‌نمایش کل انیمیشن

فصل سیزدهم: تکنیک‌های اصلاحی پیشرفته

۲۸۳	شروع کار
-----	----------

۲۸۳	استفاده از تثبیت کننده حرکت
۲۸۴	تنظیمات پروژه
۲۸۴	وارد کردن عناصر فیلم
۲۸۵	تعیین موقعیت نقاط ردیابی
۲۸۷	تجزیه، تحلیل و اجرای عمل تثبیت
۲۸۹	مقیاس دهی به لایه
۲۹۱	انجام تنظیمات پروژه
۲۹۱	وارد کردن یک عنصر
۲۹۳	تعیین موقعیت نقاط ردیابی
۲۹۶	شبیه سازی ذرات
۲۹۶	تنظیمات پروژه
۲۹۶	ساخت کامپوزیشن
۲۹۷	ساخت یک سیستم ذره ای
۲۹۸	تغییر افکت ذرات
۳۰۱	ساخت خورشید
۳۰۲	روشن کردن تاریکی
۳۰۳	افزودن روشنایی لنز
۳۰۶	استفاده از افکت Timewrap برای زمان بندی مجدد اجرا
۳۰۶	تنظیمات پروژه
۳۰۶	وارد کردن عناصر مورد نیاز و ساخت کامپوزیشن
۳۰۷	استفاده از Timewarp

فصل چهاردهم: رندر کردن و تهیه خروجی

۳۱۳	شروع کار
۳۱۴	ساخت الگو برای فرایند رندرینگ
۳۱۴	ساخت یک الگوی تنظیمات رندرینگ برای رزولوشن کامل
۳۱۶	ساخت یک الگوی تنظیمات رندرینگ برای آزمایش
۳۱۸	ساخت الگو برای ماجول های خروجی
۳۱۸	ساخت یک الگوی ماجول خروجی برای فیلم های تبلیغاتی
۳۲۰	ساخت یک الگوی ماجول خروجی با رزولوشن پایین
۳۲۲	خروجی گرفتن برای پخش در رسانه های مختلف
۳۲۲	تهیه یک خروجی آزمایشی
۳۲۳	کار با ماجول های خروجی متعدد
۳۲۶	آماده سازی کامپوزیشن برای تهیه خروجی با رزولوشن کامل
۳۲۷	اصلاح Aspect Ratio
۳۲۸	رندرینگ فیلم نهایی برای انتشار