

به نام خدا

تکنیک‌های حرفه‌ای

جلوه‌های ویژه

Adobe After Effects CS3

مؤلف:

داریوش فرسایی

info@ffb.ir

فروشگاه اینترنتی کتابهای آینده دیگر افتتاح شد

www.FFB.IR

مؤسسه انتشاراتی آینده دیگر

www.FFB.IR

پاییز ۱۳۸۶

این کتاب تألیفی است و هرگونه برداشت و تکثیر چاپی یا دیجیتالی از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی مؤلف و ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت از حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.

سرشناسه : فرسای، داریوش، ۱۳۳۹ -
عنوان و نام پدیدآور : تکنیک‌های حرفه‌ای جلوه‌های ویژه Adobe After Effects / CS3
مشخصات نشر : تهران، آینده دیگر، ۱۳۸۶.
مشخصات ظاهری : ۵۸۴ ص، مصور.
شابک : ۱۳۰۰۰۰ ریال : ISBN: 9789648879377
وضعیت فهرست‌نویسی : فیبا
موضوع : متحرک‌سازی کامپیوتر.
موضوع : نرم‌افزار - آدوبی افتر افکتز.
موضوع : فیلمبرداری - جلوه‌های ویژه - داده‌پردازی.
رده‌بندی کنگره : ۸ ت ۴ ف / ۸۵۸ TR
رده‌بندی دیویی : ۷۷۸/۵۹
شماره کتابشناسی ملی : ۱۱۰۴۶۴۴

مؤسسه انتشاراتی آینده دیگر (۱۷۳-۶۶۴۱۰۱۷۳-۶۶۴۸۳۷۶۲-۶۶۴۸۳۷۶۳)

عنوان کتاب:	تکنیک‌های حرفه‌ای جلوه‌های ویژه Adobe After Effects (CS3)
مؤلف:	داریوش فرسای
ناشر:	مؤسسه انتشاراتی آینده دیگر
حروف‌نگاری:	توکلی
طرح جلد:	آذر کارگری
چاپ و صحافی:	خوشه
نوبت چاپ:	اول
تاریخ انتشار:	پاییز ۱۳۸۶
تیراژ:	۱۰۰۰ جلد
تعداد صفحه:	۵۸۴ صفحه
قیمت بادی وی‌دی همراه:	۱۳۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸۹۶۴۸۸۷۹۳۷۷
ISBN: 9789648879377

مرکز فروش و پخش: انتشارات آینده دیگر

● تهران - میدان انقلاب - خیابان ۱۲ فروردین - پایین‌تر از تقاطع شهدای ژاندارمری - پلاک ۲۵ -
طبقه اول - واحد وسط تلفن: ۰۹۱۲۱۱۲۸۵۵۶ - ۱۷۳-۶۶۴۱۰۱۷۳-۶۶۴۸۳۷۶۲-۶۶۴۸۳۷۶۳

فهرست مطالب

۱۳	مقدمه
۱۵	درس ۱ / آشنایی با محیط AE
۱۵	محیط کاری و پانل‌ها
۲۱	سازماندهی پانل‌ها
۲۴	وارد کردن منابع
۲۵	سازماندهی منابع
۲۸	حفظ اتمام پروژه
۳۰	ذخیره پروژه‌ها
۳۲	فرمتهای قابل پذیرش در AE
۳۳	تنظیمات تلفیق‌ها
۳۵	پیش‌نمایش‌ها و OpenGL
۳۵	تفکیک پذیری و کیفیت
۳۷	ایجاد حافظه بیشتر
۳۸	تنظیمات پیش‌نمایش
۳۹	پشت زمینه
۴۳	کانالهای رنگ
۴۴	OpenGL
۴۶	افکت‌ها
۴۸	پانل تدوین
۵۳	پیمایش در تدوین به کمک کلیدهای میانبر
۵۵	رفتار لایه‌ها
۵۶	متحرک‌سازی
۶۰	درس ۲ / مدیریت پروژه‌ها
۶۱	باز کردن یک فایل الگوی پروژه
۶۱	ذخیره یک پروژه بعنوان یک الگو
۶۲	پانل Flowchart
۶۷	روال کار برنامه‌ریزی پروژه‌ها
۶۷	وارد کردن و سازماندهی کلیپ‌ها
۶۸	ایجاد و سازماندهی لایه‌ها در تلفیق
۶۸	افزودن افکت‌ها و دستکاری خصوصیات لایه‌ها
۶۸	متحرک‌سازی
۶۸	پیش‌نمایش
۶۹	رندر و خروجی
۶۹	کاربرد Adobe bridge در محیط AE
۷۰	برنامه‌ریزی پروژه‌ها

۷۱	آماده‌سازی کلیپ‌ها و منابع پروژه
۷۱	تنظیمات پروژه
۷۲	تنظیمات تلفیق
۷۳	فیلم، ویدیو و Dvd
۷۳	تنظیمات اجرایی مانیتور و سایر وسایل
۷۳	وسایل قابل جابجایی
۷۴	کار با فتوشاپ و AE
۷۶	رنگ‌ها
۷۶	فلش و برنامه AE
۷۷	برنامه Premiere pro و برنامه AE
۷۷	ایجاد فیلم‌های Gif متحرک
۷۸	حافظه و نکات مربوط به آن
۷۸	حافظه Ram و هارد دیسک
۷۹	بهبود کارایی سیستم و برنامه AE
۸۱	برنامه‌های افزودنی (Plug-ins)
۸۲	اسکرپت‌ها
۸۲	سازماندهی تلفیق‌ها
۸۳	استفاده از پیش تلفیق و تلفیق‌های تودرتو
۸۴	طول زمانی لایه‌ها
۸۶	درس ۳ / وارد کردن منابع
۸۷	برنامه AE از چه فرمت‌هایی پشتیبانی دارد؟
۸۷	فرمت‌های صوتی:
۸۷	فرمت‌های تصاویر ساکن:
۸۸	فرمت‌های ویدیویی و انیمیشن
۸۸	فرمت‌های فایل‌های پروژه
۸۹	تفسیر منابع وارد شده
۹۰	تنظیم مشخصات کانال آلفا
۹۰	تغییر سرعت اجرای فریم‌ها
۹۱	تغییر نسبت جانی پیکسل‌ها
۹۴	رایج‌ترین نسبت‌های جانی پیکسل
۹۵	استفاده از پیکسل‌های مربع برای خروجی DV/NTSC
۹۶	سازماندهی فایل‌های وارد شده
۹۷	نمایش و ویرایش فایل‌های منبع
۹۹	دستکاری منابع در برنامه‌های اصلی
۱۰۰	حذف منابع وارد شده در پروژه
۱۰۰	نگهدارنده و نایب‌ها
۱۰۲	معرفی نایب برای فایل منبع
۱۰۲	ایجاد لوپ برای یک فایل منبع
۱۰۳	وارد کردن یک پروژه AE به یک پروژه دیگر
۱۰۳	وارد کردن پروژه‌های Premiere به داخل پروژه‌های AE
۱۰۴	کپی کردن بین AE و برنامه Premiere pro
۱۰۴	وارد کردن فیلم و صدا به پروژه‌های AE
۱۰۵	در مورد ویدیوی HD

۱۰۶	وارد کردن تصاویر به محیط AE
۱۰۷	فایل‌های Camera raw
۱۰۸	برنامه CmaEra raw
۱۰۸	پردازش تصاویر Camera raw
۱۰۹	ذخیره تصویر یا باز کردن آن در برنامه فتوشاپ یا AE
۱۰۹	وارد کردن تصاویر Camera raw
۱۱۰	درس ۲ / تلفیق‌ها Compositions
۱۱۲	ایجاد تلفیق‌ها
۱۱۵	خط زمان و تلفیق
۱۱۵	تنظیمات تلفیق‌ها
۱۱۶	ناحیه موردنظر در تلفیق
۱۱۷	رنگ پشت زمینه تلفیق
۱۱۸	فریم معرف تلفیق
۱۱۹	تغییر بزرگنمایی زمان در تلفیق‌ها
۱۲۰	تنظیم ناحیه کاری در تلفیق
۱۲۱	تودرتوسازی و پیش تلفیق‌ها
۱۲۲	ایجاد پیش تلفیق
۱۲۳	پیش رندر تلفیق تودرتو
۱۲۳	ترتیب عملیات رندر
۱۲۵	نشانه‌ها (Markers)
۱۲۷	ایجاد نشانه‌های لایه
۱۲۸	هماهنگ ساختن نشانه‌ها با صدا
۱۲۹	مشاهده و پیش‌نمایش
۱۳۰	جابجایی خط زمان
۱۳۱	ایجاد نمای سه بعدی
۱۳۲	مشاهده محتوی در یک وسیله بیرونی
۱۳۳	درس ۵ / رنگ و اصلاح رنگ‌ها
۱۳۳	اصول رنگ در AE
۱۳۵	اصلاح و دستکاری رنگ‌ها
۱۳۵	کاربرد ویژگی Color management
۱۳۶	انتخاب فضای رنگ و فعال نمودن مدیریت رنگ
۱۳۸	شبیه‌سازی اجرای یک تلفیق در سیستم‌های گوناگون
۱۳۹	شبیه‌سازی خروجی نهایی یک تلفیق
۱۴۰	درس ۶ / لایه‌ها
۱۴۱	ایجاد لایه‌ها
۱۴۲	ایجاد لایه‌ها براساس منابع
۱۴۲	ایجاد یک لایه براساس یک یا چند منبع
۱۴۲	ایجاد لایه براساس یک منبع کوتاه شده
۱۴۳	تغییر منبع یک یا چند لایه
۱۴۴	ایجاد و دستکاری لایه تک رنگ
۱۴۵	ایجاد لایه‌های تغییر

۱۴۶	ایجاد یک لایه جدید فتوشاپی
۱۴۶	انتخاب و مرتب کردن لایه‌ها
۱۴۹	تغییر ترتیب استقرار لایه‌ها
۱۵۰	سیستم‌های مختصات و لایه‌ها
۱۵۲	جابجایی لایه‌ها در فضا
۱۵۳	تراز کردن لایه‌ها در فضای دوبعدی
۱۵۴	بریدن و بسط دادن یک لایه
۱۵۵	حذف بخشی از زمان اجرای یک لایه
۱۵۶	تنظیم لایه در بستر زمان
۱۵۷	مرتب‌سازی توالی لایه‌ها
۱۵۸	کپی و تکثیر نمودن لایه‌ها
۱۵۸	شکافتن یک لایه
۱۵۹	مدیریت لایه‌ها
۱۶۴	برچسب رنگ لایه‌ها
۱۶۴	تغییر و دستکاری خصوصیت لایه‌ها
۱۶۶	تغییر مقدار یک خصوصیت
۱۶۷	خصوصیت Anchor point لایه‌ها
۱۶۸	تغییر ابعاد محتوی لایه‌ها
۱۶۹	برگرداندن یک لایه
۱۷۰	چرخاندن یک لایه دوبعدی
۱۷۱	لایه پدر و لایه‌های فرزند
۱۷۳	ایجاد یک شی تھی
۱۷۴	لایه‌های راهنما
۱۷۵	کاربرد Brainstrom
۱۷۶	تنظیم ادغام لایه‌ها
۱۷۷	سبکهای لایه
۱۸۰	تنظیمات سبکهای لایه
۱۸۰	وضعیت ادغامی سبکها
۱۸۱	لایه‌های سه بعدی
۱۸۲	تبدیل لایه‌ها
۱۸۳	جابجایی لایه سه بعدی
۱۸۴	چرخاندن لایه‌های سه بعدی
۱۸۵	سیستم مختصات
۱۸۶	نکاتی در مورد رندر لایه‌های دوبعدی و سه بعدی
۱۸۶	ایجاد و تنظیم لایه‌های دوربین
۱۸۹	ایجاد و تنظیم لایه‌های نور
۱۹۱	جابجایی دوربین، نور یا نقطه توجه
۱۹۳	تغییر نمای دید دوربین
۱۹۴	خصوصیات Material options
۱۹۶	رندر سایه‌ها
۱۹۸	درس ۷ / متحرک‌سازی
۱۹۸	اصول متحرک‌سازی
۲۰۰	کلیدهای متحرک‌سازی (Key frames)

۲۰۱	عبارتها (Expressions)
۲۰۱	کاربرد نمای Graph editor
۲۰۲	کار با پنجره Graph editor
۲۰۵	ایجاد کلیدهای متحرک‌سازی
۲۰۵	افزودن کلید متحرک‌سازی بدون تغییر دادن مقدار
۲۰۷	انتخاب کلیدهای متحرک‌سازی
۲۰۷	حذف یا غیرفعال نمودن کلیدهای متحرک‌سازی
۲۰۷	دستکاری یک کلید در پنجره Graph editor
۲۰۸	دیدن مقدار یک کلید
۲۰۸	کپی کردن و چسباندن کلیدها
۲۰۹	جابجایی کلیدها در طول زمان
۲۰۹	ایجاد و دستکاری مسیرهای حرکت
۲۱۱	کاربرد Motion sketch برای متحرک‌سازی
۲۱۲	ایجاد مسیر حرکت براساس یک ماسک، شکل یا مسیر نقاشی
۲۱۲	ویژگی محو حرکتی (Motion blur)
۲۱۴	حرکات نرم و شتاب حرکات
۲۱۵	ایجاد کلیدهای متحرک‌سازی براساس صدا
۲۱۵	همپوشی بین کلیدهای متحرک‌سازی
۲۱۶	تشخیص روشهای همپوشی
۲۱۶	تغییر روشهای همپوشی
۲۱۸	کنترل سرعت حرکات و تغییرات متحرک‌سازی
۲۲۰	کنترل سرعت تغییرات بین کلیدهای متحرک‌سازی
۲۲۱	کنترل سرعت حرکات به کمک منحنی سرعت
۲۲۲	تغییر سرعت حرکات به روش عددی
۲۲۲	ایجاد حرکات نرم و هموار
۲۲۴	تغییر و دستکاری طول زمان لایه‌ها
۲۲۴	تغییر طول زمان لایه از یک زمان به بعد
۲۲۵	تغییر طول لایه براساس یک زمان مشخص
۲۲۶	تغییر طول زمان لایه بدون تغییر در تنظیمات کلیدهای متحرک‌سازی
۲۲۶	معکوس نمودن اجرای محتوی یک لایه
۲۲۶	معکوس نمودن ترتیب اجرای کلیدهای متحرک‌سازی
۲۲۷	در مورد Time-remapping
۲۲۹	اصلاح نمایش فریم‌ها
۲۳۰	متحرک‌سازی با ابزار Puppet
۲۳۳	ضبط حرکات متحرک‌سازی
۲۳۵	درس ۸ / ماسکها و کلیدبندی رنگ‌ها
۲۳۶	روشهای نگهداری اطلاعات کانال آلفا
۲۳۷	کلیدبندی رنگ
۲۳۷	ماسکها
۲۳۸	افکت‌ها
۲۳۸	ماسکها
۲۴۲	تنظیمات و خصوصیات ماسک
۲۴۴	ترسیم ماسکهای بزیه

۲۴۷	ایجاد ماسکها
۲۴۷	ایجاد یک ماسک چهارضلعی یا بیضی شکل
۲۴۸	ایجاد ماسک براساس یک مسیر حرکت
۲۴۹	ایجاد یک ماسک براساس اطلاعات یک کانال رنگ
۲۵۰	کاربرد ماسکها و ماتی‌ها
۲۵۱	انتخاب ماسکها
۲۵۲	تغییر در ماسک مسیر به روش عددی
۲۵۳	قفل کردن و باز کردن قفل ماسکها
۲۵۴	کپی کردن و چسباندن و حذف کردن ماسکها
۲۵۴	ذخیره یک ماسک
۲۵۵	استفاده مجدد از یک ماسک
۲۵۵	کنترل رنگ ماسکهای مسیر
۲۵۶	وضعیت تعامل ماسکها
۲۵۷	ترکیب چند ماسک
۲۶۰	کپی کردن و جابجایی ماسکها
۲۶۱	دستکاری لبه‌های ماسک
۲۶۲	کاربرد Track matte
۲۶۲	تبدیل یک لایه به Track matte
۲۶۳	متحرک‌سازی ماسکها
۲۶۴	کلیدبندی به کمک رنگ
۲۶۵	کلیدبندی به روش Difference keying
۲۶۵	افکتهای کلیدبندی
۲۶۶	عاداتهای خوب
۲۶۷	روشهای خطی
۲۶۸	ابزار Extract
۲۶۹	ابزار Linear color key
۲۷۱	ابزار Difference matte
۲۷۳	درس ۹ / لایه‌های متن و تیتراژ
۲۷۴	ایجاد متن تک سطری
۲۷۵	ایجاد متن پاراگرافی
۲۷۶	تغییر اندازه کادر پیرامون متن
۲۷۷	ایجاد متن فارسی
۲۷۷	تبدیل متن سطری به پاراگرافی یا بالعکس
۲۷۸	تغییر جهت متن
۲۷۸	تبدیل متن وارد شده از فتوشاپ به متن ویرایش‌پذیر
۲۷۹	انتخاب متن
۲۷۹	ویرایش و جابجایی متن در لایه‌های متن
۲۷۹	فرمت کاراکترهای متن
۲۸۱	فرمت پاراگرافهای متن
۲۸۱	متحرک‌سازی متن
۲۸۱	اجرای متحرک‌سازی‌های آماده بر متن
۲۸۳	متحرک‌سازی متن به کمک انیماتورها
۲۸۶	کاربرد سلکتورها

۲۸۸.....	تنظیم خصوصیات نقطه محوری لایه‌های متن
۲۸۹.....	انیماتورهای سه بعدی
۲۹۰.....	ایجاد و متحرک‌سازی متن روی یک مسیر
۲۹۱.....	تمرین: متحرک‌سازی کاراکترها با خصوصیات سه بعدی
۲۹۲.....	تمرین: متحرک‌سازی نامنظم کاراکترهای متن
۲۹۴.....	تمرین: متحرک‌سازی کاراکترها با سلکتور Wiggly
۲۹۶.....	تمرین: متحرک‌سازی ردگیری متن
۲۹۸.....	تمرین: کاربرد سلکتورها برای متحرک‌سازی برخی از کاراکترها
۲۹۹.....	تمرین: متحرک‌سازی نوشته شدن متن
۳۰۰.....	تمرین: متحرک‌سازی متن با چند سلکتور
۳۰۱.....	تمرین: متحرک‌سازی مکان به کمک عبارت‌ها
۳۰۳.....	درس ۱۰ / ردگیری حرکات
۳۰۵.....	روال ردگیری حرکات
۳۰۵.....	۱- تنظیم صفحه
۳۰۶.....	۲- افزودن تعداد مناسب نقاط ردگیری
۳۰۷.....	۳- ویژگی‌هایی که باید ردگیری شوند را انتخاب نموده و نواحی ویژگی را مشخص نمایید
۳۰۷.....	۴- تنظیم نقطه ردگیری
۳۰۷.....	۵- دستکاری ناحیه ویژگی، ناحیه جستجو و نقطه ردگیری
۳۰۸.....	۶- تجزیه و تحلیل
۳۰۸.....	۷- تکرار تنظیمات
۳۰۸.....	۸- کاربرد اطلاعات ردگیری حرکات
۳۰۹.....	کنترل‌های موجود در پانل Tracker controls
۳۱۰.....	تنظیمات ردیاب حرکات
۳۱۱.....	خصوصیات ردگیری حرکات در پانل تدوین
۳۱۲.....	ردگیری حرکات
۳۱۵.....	تنظیم نقطه ردگیری
۳۱۶.....	نسبت دادن اطلاعات ردگیری به هدف
۳۱۷.....	اصلاح ردگیری حرکات
۳۱۸.....	درس ۱۱ / ترسیمات و نقاشی
۳۲۱.....	تنظیمات مشترک ابزارهای ترسیمی در پانل Paint
۳۲۲.....	کار با قلم‌موها
۳۲۴.....	ترسیم به کمک ابزار Brush
۳۲۵.....	ترسیم روی فریم‌های تکی
۳۲۶.....	کاربرد ابزار Clone stamp
۳۲۸.....	کاربرد ابزار Eraser tool
۳۲۹.....	متحرک‌سازی ترسیمات
۳۳۰.....	متحرک‌سازی مسیر یک ترسیم
۳۳۱.....	شکل‌ها و لایه‌های شکل
۳۳۲.....	گروه‌ها و ترتیب رندر شکل‌ها
۳۳۵.....	ترتیب رندر شکل‌های درون لایه شکل
۳۳۵.....	مسیرها (Paths)

۳۳۶	ایجاد شکلهای لایه‌های شکل
۳۳۷	ایجاد شکل یا ماسک هم اندازه لایه
۳۳۷	ایجاد شکل براساس کاراکترهای متن
۳۳۸	انتخاب مسیرها، شکلهای و گروهها
۳۴۰	درس ۱۲ / افکتها و الگوهای آماده متحرک‌سازی
۳۴۲	افکتها
۳۴۲	متحرک‌سازی افکتها
۳۴۲	عمق رنگ
۳۴۲	ترتیب رندر افکتها
۳۴۳	افکتهای ترکیبی و لایه‌های کنترل
۳۴۴	افکتهای دارای خصوصیت Comp camera
۳۴۴	پانل Effect controls
۳۴۵	مروری بر پانل Effects & presets
۳۴۶	اجرای یک افکت یا الگوی متحرک‌سازی
۳۴۶	حذف یا غیرفعال نمودن افکتها و الگوهای متحرک‌سازی
۳۴۸	درس ۱۳ / رندر و ارسال فایل خروجی
۳۴۸	اصول رندر و فایل خروجی
۳۵۰	فرمتهای مورد پشتیبانی AE
۳۵۰	فرمتهای ویدیویی و انیمیشن
۳۵۰	فرمتهای پروژه‌های ویدیویی
۳۵۱	فرمتهای تصاویر ساکن
۳۵۱	فرمتهای فقط صوتی
۳۵۱	رندر و ارسال یک فیلم به کمک پانل Render queue
۳۵۴	روال کار در پانل Render queue
۳۵۵	مدیریت موضوعات رندر و تغییر وضعیت رندر آنها
۳۵۶	متوقف ساختن عملیات رندر
۳۵۶	اطلاعات مربوط به عملیات رندر
۳۵۷	رندر و ارسال فیلم خروجی به کمک مولفه‌های Quick time
۳۵۷	رندر به کمک Open GL
۳۵۹	گردآوری فایلها در یک مکان
۳۶۰	تعیین نام و مکان خروجی رندر
۳۶۱	تنظیمات رندر
۳۶۴	تنظیمات مازول خروجی نهایی
۳۶۶	تنظیمات مازولهای خروجی
۳۶۹	رندر و ارسال به فرمت فلش
۳۷۰	رندر و ارسال تصاویر ساکن و تصاویر ساکن متوالی
۳۷۲	ارسال اطلاعات پروژه AE به سایر برنامه‌های Adobe
۳۷۲	در مورد پیوند پویا
۳۷۲	ویرایش تلفیق پیوند یافته در محیط AE
۳۷۳	کدبندی و فشرده‌سازی فیلمها
۳۷۵	در مورد Adobe media encoder
۳۷۵	در مورد فرمت Mpeg

۳۷۱	تنظیمات ویدیویی
۳۷۷	تنظیمات صوتی
۳۷۹	تنظیمات برگه Others
۳۸۰	مشاهده پیش‌نمایش فیلم روی موبایل مجازی در محیط AE
۳۸۰	فشرده‌سازی فایل‌های فیلم
۳۸۱	رندر خودکار و رندر شبکه‌ای
۳۸۲	رندر شبکه‌ای به کمک Watch folder
۳۸۳	تنظیم رندر Watch-folder
۳۸۳	تبدیل فیلم‌ها
۳۸۴	تبدیل فیلم Dv از سیستم Pal به Ntsc
۳۸۴	مدیریت زمان در AE
۳۸۵	ادغام فریم‌ها
۳۸۷	معکوس‌سازی زمان اجرای کلیپ
۳۸۸	درس ۱۴ / تکنیک‌های حرفه‌ای
۳۸۸	تکنیک ۱: ایجاد انواع انتقال به کمک یک فایل فتوشاپی چند لایه
۳۹۹	تکنیک ۲: متحرک سازی سلولی به کمک یک فایل چند لایه
۴۰۸	تکنیک ۳: افزودن جلوه‌های ویژه به یک فایل چند لایه premiere
۴۱۶	تکنیک ۴: ایجاد متن شناور بر روی آب
۴۲۲	تکنیک ۵: وادار کردن متن به تعقیب یک مسیر پیچیده
۴۲۸	تکنیک ۶: ایجاد امضای متحرک سازی شده
۴۳۵	تکنیک ۷: ایجاد متحرک سازی عددی
۴۴۲	تکنیک ۸: ایجاد بانر متحرک سازی شده برای وب
۴۴۸	تکنیک ۹: ایجاد ظاهر دوربین دستی در متحرک سازی کامپیوتری
۴۵۱	تکنیک ۱۰: ایجاد سریع و آسان promo
۴۵۹	تکنیک ۱۱: ایجاد یک پرچم موج از یک تصویر ساکن
۴۶۳	تکنیک ۱۲: خون چکیدن از متن
۴۶۹	تکنیک ۱۳: ایجاد پازل متحرک سازی شده
۴۷۶	تکنیک ۱۴: ساخت و متحرک سازی پیش درآمدها
۴۸۷	تکنیک ۱۵: ایجاد ایستگاه متحرک سازی شده
۴۸۹	تکنیک ۱۶: آشکار سازی یک تصویر در محیط وهم‌انگیز
۴۹۴	تکنیک ۱۷: تغییر شکل ویدیو به روش الگوریتمی
۴۹۵	شروع کار
۴۹۸	شبیه سازی حرکت دوربین
۵۰۲	تکنیک ۱۸: افزودن صدا
۵۰۳	تکنیک ۱۹: افزودن نویز
۵۰۵	تکنیک ۲۰: معرفی color offset
۵۰۷	تکنیک ۲۱: Displacement Map
۵۰۸	تکنیک ۲۲: خروجی swf از برنامه AE
۵۰۹	شروع کار
۵۰۹	معرفی پروژه GAMBLER
۵۱۱	مروری بر پروژه

۵۱۳	معرفی مجدد پروژه Gambler
۵۱۴	آزمایش فایل swf در محیط فلش
۵۱۶	تکنیک ۲۲: قرار دادن ماتی صفحه سبز به کمک ابزارهای نسخه استاندارد
۵۱۸	تکنیک ۲۴: ایجاد ماتی صفحه سبز
۵۲۱	تصحیح رنگ
۵۲۲	قرار دادن ماتی به کمک color Range
۵۲۵	تکنیک ۲۵: افزودن و آف‌گرایی به یک فیلم
۵۲۶	لایه Green screen
۵۲۸	لایه پشت زمینه
۵۲۸	عنصر سوم
۵۲۹	تنظیم بهتر تلفیق
۵۲۹	تکنیک ۲۶: متحرک سازی لایه‌های وارد شده از فتوشاپ و illustrator
۵۲۹	وارد نمودن فایل‌های چند لایه
۵۳۰	ایجاد اولین تلفیق Data Layers.Ai
۵۳۲	ایجاد تلفیق دوم Hlines
۵۳۳	ایجاد ماسک
۵۳۳	تکثیر و متحرک سازی لایه‌ها
۵۳۵	تکثیر دومین مجموعه از لایه‌ها
۵۳۵	تنظیم تلفیق
۵۳۶	افزودن لایه‌های بالایی
۵۳۷	تلفیق سرم
۵۳۷	تکنیک ۲۷: طلوع خورشید مجازی
۵۴۳	تکنیک ۲۸: جایگزین کردن آسمان
۵۴۵	تکنیک ۲۹: متحرک سازی متن به کمک انیماتورها
۵۵۱	تکنیک ۳۰: متحرک سازی متن به روش سه بعدی
۵۵۴	تکنیک ۳۱: متحرک سازی متن به کمک مسیرها و ماسک‌ها
۵۵۶	تکنیک ۳۲: متحرک سازی نوشتن متن
۵۵۷	تکنیک ۳۳: اصلاح حرکات دوربین به کمک Track motion
۵۶۳	تکنیک ۳۴: متحرک سازی ترسیم نقاشی‌ها
۵۶۶	تکنیک ۳۵: شبیه سازی خروجی نهایی یک تلفیق در وسایل گوناگون
۵۶۷	تکنیک ۳۶: ایجاد جلوه‌های ویژه به کمک توالی‌ها
۵۶۸	تکنیک ۳۷: کاربرد ماسک‌ها برای جلوه‌های ویژه
۵۷۱	تکنیک ۳۸: تلفیق‌های حرفه‌ای به کمک کلیدبندی رنگ
۵۷۵	تکنیک ۳۹: جلوه‌های ویژه به کمک Track motions

مقدمه مؤلف

شرکت Adobe همواره توصیه نموده که برای طراحی و ساخت آگهی‌های تجاری و بازرگانی و ایجاد جلوه‌های ویژه و افکتهای حرفه‌ای برای فیلم‌ها از نرم‌افزار Adobe After Effects استفاده نماییم. اینجانب برای اولین بار در ایران کتاب «راهنمای After Effects 4» را در سال ۱۳۸۰ به کمک موسسه انتشاراتی آینده‌دیگر منتشر نمودم. سپس در سال ۱۳۸۳ کتاب «مرجع کامل After Effects Pro 6.0» را منتشر نمودم. در آن سالها هنوز دست‌اندرکاران سینما و تلویزیون و ویدئو در ایران به ارزش و قدرت واقعی این نرم‌افزار باور نداشتند. اما امروزه همه افرادی که در زمینه ساخت آگهی‌های بازرگانی و ایجاد جلوه‌های ویژه فعالیت دارند به قدرت فوق‌العاده این نرم‌افزار ایمان دارند.

اکنون کتاب «تکنیکهای حرفه‌ای جلوه‌های ویژه» را به همه دست‌اندرکاران سینما، تلویزیون و ویدئو تقدیم می‌کنم. این کتاب بر اساس آخرین نسخه نرم‌افزار یعنی CS3 تهیه شده است. کتاب شامل دو بخش اصلی است. بخش اول شامل آموزش نرم‌افزار است. در این بخش با محیط برنامه، روال عمومی کار و شیوه استفاده از ابزارها و امکانات برنامه آشنا می‌شوید. در بخش دوم تکنیکهای حرفه‌ای و کاربردی این نرم‌افزار را دستچین نموده‌ام که می‌توانید از آنها بعنوان تمرینات کاربردی و الگوهای مناسب برای ایجاد کارهای حرفه‌ای استفاده نمایید.

امیدوارم خوانندگان گرامی همچون گذشته اینجانب را با نظرات و پیشنهادات ارزنده خود حمایت نمایند تا بتوانم در آینده نیز کتابهای پرمحتوی و با کیفیت‌تر از گذشته به خوانندگان محترم ارائه نمایم.

داریوش فرسای

پاییز ۱۳۸۶

مقدمه

برنامه AE مانند سایر برنامه‌های تلفیق (مانند Premiere و Combustion) براساس پروژه عمل کرده و یک ویراستار تصویری غیرتخریبی است. روال کار در برنامه AE آن است که منابع تصویری و صوتی مورد نیاز را به محیط یک پروژه وارد می‌کنید تا تلفیق یا تلفیقهای جدید بسازید. هر تلفیق در واقع ترکیبی از منابعی است که در پروژه وارد نموده‌اید. هنگامی که تغییراتی را در پروژه ایجاد نموده یا جلوه‌های ویژه را تنظیم می‌کنید، لازم است تا فایل پروژه را ذخیره نمایید.

هنگام ذخیره شدن فایل‌های منابعی که به پروژه وارد کرده‌اید دست نخورده و بدون تغییر می‌مانند و فقط تغییرات و تنظیماتی که برای آن فایل‌ها در تلفیق ایجاد نموده‌اید به همراه پیوند به مکان ذخیره آن فایل‌ها در فایل پروژه ذخیره خواهد شد. اگر بخواهید یک فیلم جدید شامل فیلم‌ها و منابع اصلی و جلوه‌های ویژه ایجاد نمایید، لازم است تا پروژه را رندر نمایید.

در این درس شما را با محیط کاری نسخه جدید برنامه AE آشنا می‌کنم.