After Effects CS5

العنوان : 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية

تليفون وفاكس: 4838326 (03)(2+)

للاستعلام والمبيعات: 01001634294 (2+)

URL: www.daralbraa.com

Email: info@daralbraa.com

أيمن محبوب

الناشر: دار البراء لنشر وتوزيع الكتب العلمية
رئيس مجلس الإدارة: إبراهيم محمد إبراهيم زبير
اسم الكتاب: After Effects CS5
المؤلف: أيمن محبوب
الترقيم الدولي: 978-977-6279-66-7
المقاس: 24 x 17
عدد الصفحات: 93
العنوان: 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس: (+2)(03) 4838326
للاستعلام والمبيعات: (+2) 01001634294
البريد الالكتروني: info@daralbraa.com
الموقع: WWW.DarAlbraa.com

إهداء إلى والديّ وزوجتي وأبنى عبد الرحمن ..

إهداء إلى كل أفراد عائلتي الطيبة وإلى كل من أحبهم ويحبونني في الله ..

إهداء إلى راغبى التعلم ومحبي الجرافيك وبخاصة After Effects ..

أهديهم وأهديكم جميعا ذلك العمل الذي شرفت به ..

مقدمة

Adobe after effects cs5

يعتبر برنامج افترافكت من البرامج القياسية لتحرير الفيديو وأعمال المونتاج والخدع السينمائية ، والمؤثرات الخاصة ، حيث يعتبر من أقوى البرامج في التعديل على الصور و صناعة الصور المتحركة .

البطاقة الشخصية للبرنامج :

الاسم : Adobe After Effects CS5 .
رقم الإصدار: 10
لغة البرنامج: English
داعم للغة العربية :لا

مواصفات تشغيل البرنامج بصورة سليمة:

المعالج:
يعمل على معالج Intel® Pentium® 4 أو AMD Athlon® و على أن يكون 64 processor و الأفضل أن يكون لديك Intel Core™2 Duo أو AMD Phenom و بالطبع فهذين المعالجين هما 64 processor

النظام :
نظام يعمل على بيئة 64 bit و يعمل فقط على Microsoft Windows Vista, Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise with Service Pack 1 or Windows 7.

ويعمل أيضا على الماكنتوش.

الذاكرة العشوائية (RAM) :

يجب أن لا تقل عن 2GB ويفضل أن تكون أكثر .

القرص الصلب :

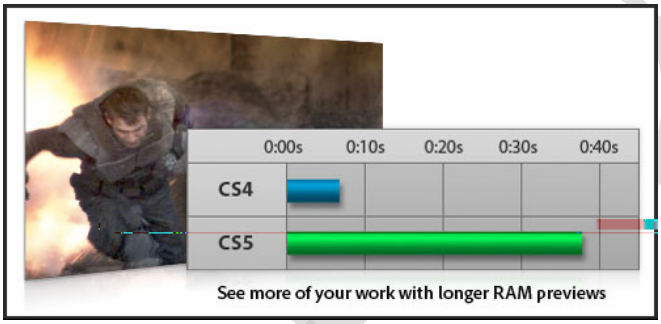
يجب أن تكون لديك 3 GB على الأقل بالإضافة إلى 2 GB مساحة خالية في القرص الصلب لبقية البرامج الملحقة و دائما يفضل أن تكون مساحة القرص الصلب كبيرة .

ما الذي يستطيع برنامج After Effects القيام به ؟

يستطيع برنامجنا Adobe After Effects عمل الآتي :

1- إضافة المؤثرات الخاصة بالفيديو .
2- عمل الخدع السينمائية .
3- الفواصل الإعلانية في القنوات ومقدمات البرامج التلفزيونية .
4- تصميم الإعلانات التلفزيونية .

من أهم المميزات الجديدة في برنامج Adobe After Effects CS5 هو دعمه الكامل لنظام 64 bit حيث أصبحت هذه النسخة لا تعمل إلا في بيئة 64 بت ، والتي تمكن البرنامج من استعمال الـ RAM الخاص بجهازك كلها و ذلك لجعل المعاينة تكون في الوقت الحقيقي وهذا يعني أن معالجة البيانات أصبحت أسرع فلا داعي للانتظار طويلا لمشهد طوله 10 ثواني ، أضف إلى ذلك سيمكنك ذلك من التعامل مع ملفات بإحجام كبيرة وبجودة عالية .



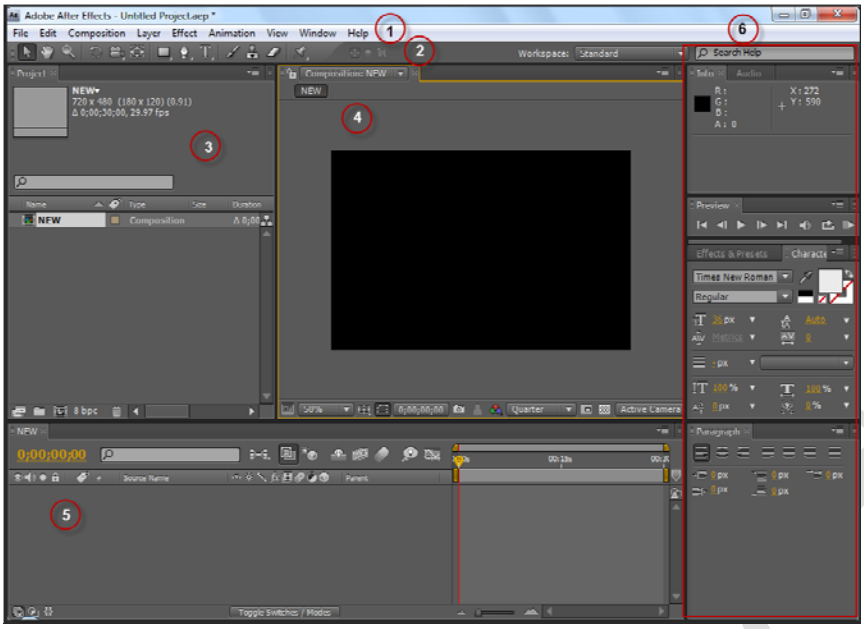
كيف نحصل على البرنامج؟

يمكن الحصول على البرنامج من خلال موقع شركة Adobe
(http://www.adobe.com/downloads)
كما يمكنك الحصول على نسخة تجريبية للبرنامج من ذات الموقع

والآن هيا بنا لتعلم ذلك البرنامج الرائع.....

الفصل الأول
التعرف على البرنامج

واجهة البرنامج :



وتشير الأرقام الموجودة على الصورة إلى التالي :

1- شريط القوائم .

2- شريط الأدوات .

3- نافذة المشروع project لحفظ جميع المصادر والمقاطع الخاصة بالمشروع .

4- نافذة composition أي نافذة المقطع وهي المكان الذي يتم فيه محاذاة وترتيب المواد المصدرية .

5- نافذة الخط الزمني time line والتي من خلالها يتم ترتيب المواد المصدرية عبر الزمن ويتم من خلالها تسجيل العمليات الصوتية والمرئية

6- مجموعة من النوافذ المساعدة للتصميم سوف نتعرف عليها تباعاً مع الشرح .

إنشاء مقطع جديد :

تعنى كلمة مقطع composition في الأفترافكت وضع المادة كطبقة وتحديد موقعها وحجمها على الشبكة الوهمية الخاصة بنا والإبحار خلال الزمن ، ويعبر عنها بالاختصار comp.

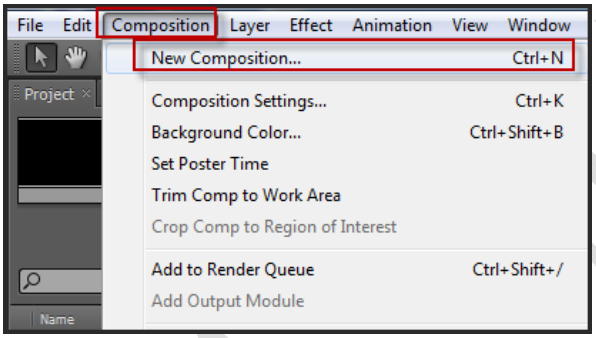
وممكن أن يحتوى الملف على أكثر من comp ، ويجب قبل أنشاء مقطع جديد اختيار مجلد ليتم تخزين المقطع فيه وإن لم نختار أي مجلد سوف يضاف المقطع إلى قائمة المجلدات في نافذة المشروع .

إذا البداية لعملنا مع برنامج After Effects هي إنشاء مقطع يحتوى على ملفات الصوت والصورة التي يتكون منها المقطع 0

طرق إنشاء مقطع جديد new comp :

الطريقة الأولى :

من قائمة composition نختار new composition

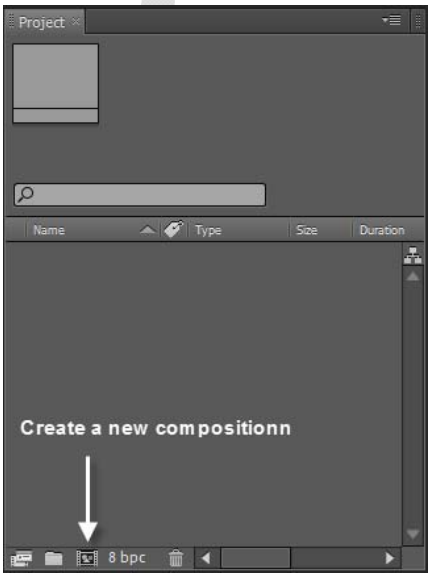


الطريقة الثانية :

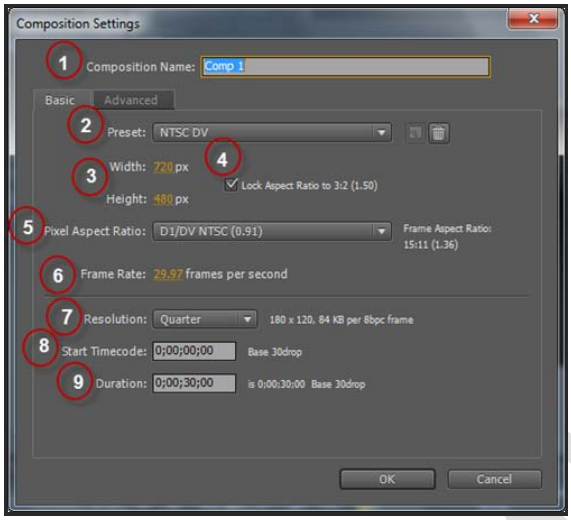
من لوحة المفاتيح نضغط Ctrl +N

الطريقة الثالثة :

من أسفل نافذة المشروع نضغط على زر إنشاء مقطع جديد Create a new Composition



نلاحظ بعد اختيار إنشاء مقطع جديد ظهور النافذة composition settings وتعالوا لنتعرف عليها بالتفصيل :



ونلاحظ انقسام النافذة إلى قسمين مبوبين رئيسين هما :

Basic & Advanced

إلا أن الإعدادات الموجودة في القسم Basic هي معظم ما نحتاجه لبناء المقطع ولنبدأ بشرحها أولا .

وتشير الأرقام الموجودة على الصورة إلى التالي :

1- اسم المقطع my video مثلاً .

2- إعدادات جاهزة لمساحة ونوع المقطع سواءً كان سيعرض على الانترنت أو على شاشة التلفزيون ، أو تخصيص مساحة معينة بكتابة الطول والعرض يدوياً .

3- طول وعرض المقطع .

4- ربط الطول والعرض معاً بنسبة ثابتة بحيث عند تغيير العرض يتغير الطول تلقائياً

5- Pixel Aspect Ratio هذه الجزئية متعلقة بالنسبة بين عرض وطول البيكسل في الصورة ونختار Square pixel للعرض على الكمبيوتر أما باقي الخيارات تناسب العرض على شاشات التلفزيون ونلاحظ تغير هذا الخيار تلقائياً تبعاً للإعدادات الموجودة في ال preset

6- Frame rate أي معدل الإطار في الثانية وهذا الخيار يجب أن يتناسب مع نظم العرض التي سبق اختيارها بمعنى :

- إذا اخترنا النظام NTSC فهنا نجد أن معدل الإطار= 29.97 .

- إذا اخترنا النظام PAL نجد معدل الإطار =25

- إذا ما يناسب لعرض الأفلام المتقدمة هو 24

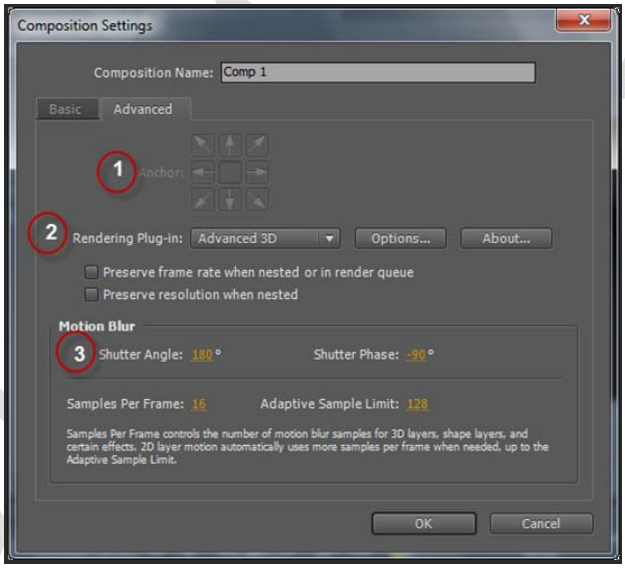
ويناسب العرض على شاشات الكمبيوتر معدل إطار يتراوح ما بين 15 : 30

7- Resolution نحدد هنا كمية البيكسل المراد معالجتها ويمكن تعديل الدقة بعد إنشاء المقطع ، والدقة هنا خاصة بالعرض داخل البرنامج وهذا يرجع إلى إمكانيات الجهاز حيث كلما قللنا الدقة كان هذا أسرع في عرض المقطع داخل البرنامج ولا يؤثر هذا على عرض الفيديو بعد تصديره كعمل نهائي .

8- Start timecode بداية العرض والتي نتركها على القيمة (صفر) إلا لو كنا نريد الفيديو أن يبدأ بعد فتره زمنية محددة في هذه الحالة سوف نحدد وقت بداية العرض ليبدأ بعد فتره معينة .

9- Duration هي مدة عرض الفيديو ويجب وضع فتره زمنية متناسبة وقصيرة إلى حد ما .

يأتي للقسم الثاني في النافذة composition settings وهو الخيار Advanced



وتشير الأرقام الموجودة على الصورة إلى التالي :

1- فإذا توجب علينا تغيير حجم المقطع فيما بعد سيساعد الخيار Anchor على تحديد المنطقة التي سنضع فيها المقطع حيث ستتوسع المناطق المحيطة أو تتقلص حسب حجم المقطع مع الحفاظ على وضع الطبقات الأخرى كما هي .

2- Rendering plug-in هي إعدادات خاصة بتصدير المشروع عند العمل في فراغ ثلاثي الأبعاد وسوف يأتي ذكر هذا لاحقاً .

3- ويمكننا ضبط الخيارين : Shutter Phase و Shutter Angle عند استخدام غشاوة الحركة التي سيتم شرحها في دروس قادمة .

والآن نضغط ok لنبدأ العمل في مقطع جديد ، ويمكننا نقل المقاطع إلى مجلدات أخرى بعد أنشاؤها عن طريق السحب والإفلات وذلك بغرض تنظيمها .

ويتم إنشاء المجلدات داخل نافذة المشروع بعدة طرق :

1- من القائمة File >> New >> New Folder

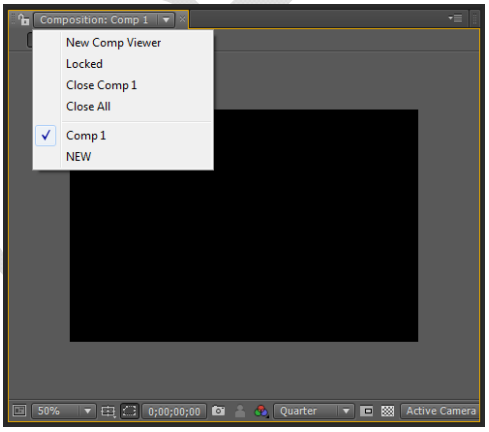
2- من زر Create a New Folder أسفل نافذة المشروع .

3- عن طريق الاختصارات من لوحة المفاتيح :

(Ctrl + Alt + Shift + N)

ونلاحظ بعد إنشاء المقطع أن نافذة المقطع ونافذة الخط الزمني بنفس الاسم الذي سبق وحددته للمقطع .

نافذة المقطع composition :

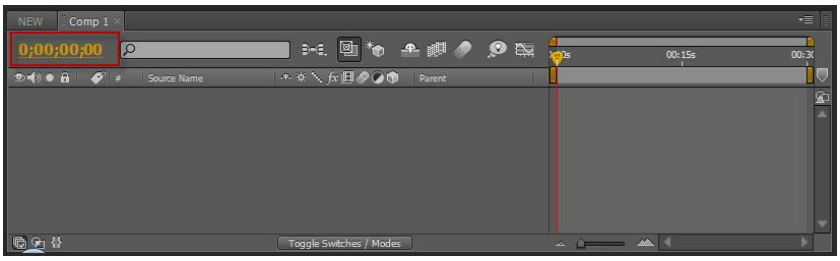


هي المكان الذي يظهر فيه المقطع الذي تم إنشاءه بالتزامن مع نافذة الخط الزمني ، وتعرف المنطقة الوسطى بالمنصة وهى المنطقة الرئيسية التي تظهر فيها العمليات التي سنقوم بها أما المنطقة الرمادية المحيطة بها فيها منطقة عمل إضافية مثل الكواليس في الفيلم السينمائي .

حيث يتم تحضير العمل فيها لكنها لا تظهر عند عرض الفيلم .

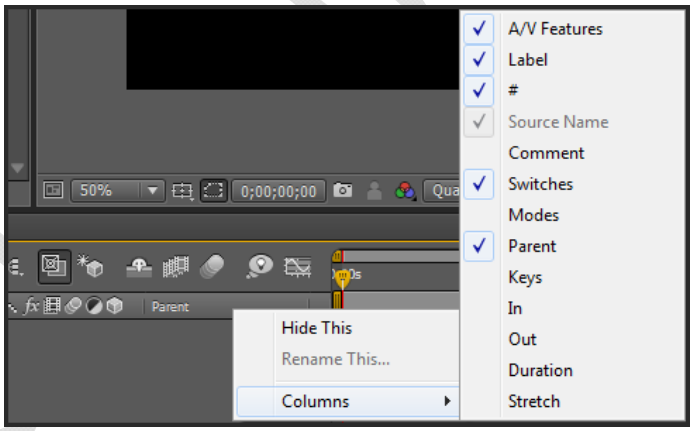
يمكنني التبديل بين المقاطع من خلال السهم بجوار قسم المقطع كما يمكننا من نفس النافذة غلق المقطع ، ويتم إعادة فتحة من قائمة المقاطع بنافذة project عند طريق النقر المز ودح على اسم المقطع .

نافذة الخط الزمني :



هي النافذة التي يسجل فيها كل العمليات الصوتية والمرئية ومن خلال هذه النافذة يتم التحكم في الزمن من حيث بداية ونهاية المقطع ويظهر الزمن على شكل أرقام في كلا من نافذة المقطع ونافذة الخط الزمني ويتم الإشارة إلى الزمن من خلال مؤشر الزمن الذي يظهر بلونه الأصفر

وتحتوى نافذة الخط الزمني على عدد من الأعمدة حيث تظهر معايير مختلفة للطبقات التي هي المواد الأساسية للمقطع والتي تستخدم لتكوين المقطع ويمكننا إعادة ترتيب الأعمدة من خلال السحب بالماوس يميناً أو شمالاً و يمكننا إزالة أو إضافة أعمده من خلال النقر بزر الفارة الأيمن على اسم العمود و إزالة أو اختيار العمود المطلوب من القائمة المنسدلة كما الصورة التالية :



ويفضل أن يكون العمود A/v Features أقصى اليمين وقبل مسطرة الزمن

للملاحظة : أن أي مقطع يتم إنشاءه سيعيد ترتيب أخر عمود تم استخدامه .

إدخال ملف جديد :

يتم إدخال ملف جديد أياً كان نوعه (صورة - فيديو - صوت) من خلال الطرق التالية :

1- من القائمة File << Import << File .

2- عن طريق لوحة المفاتيح (Ctrl + I) .

3- من النقر المزدوج بزر الفارة في أي مكان خالي في نافذة المشروع

ونلاحظ أنة بمجرد النقر مرة على اسم الملف في نافذة المشروع تظهر كل المعلومات الخاصة بهذا الملف ، أما إذا قمنا بالنقر المزدوج على الملف فإنه يظهر في نافذة مبوبة من نافذة المقطع نستطيع من خلالها استعراض الملف .

إضافة الطبقات :

لنبدأ بالتعامل مع الملفات - التي سبق وأدخلناها إلى نافذة المشروع - وإضافتها كطبقات و التي يتكون منها المقطع وتتم إضافة الملفات إلى المقطع الخاص بى بأحد الطرق التالية:

1- هي سحب الملف من نافذة المشروع وإدراجه في المكان الذي نحدده في نافذة المقطع حيث نلاحظ انجذابه إلى الزوايا أو المنتصف .
2- سحب الملف من نافذة المشروع إلى الجانب الأيسر من نافذة الخط الزمني .
3- سحب الملف من نافذة المشروع إلى الجانب الأيمن من نافذة الخط الزمني ولكن يتطلب ذلك تحديد الزمن الذي سيبدأ عنده المشهد حيث نلاحظ أثناء السحب تغيير مكان مؤشر الزمن أعلى مسطرة الزمن لذلك ينبغي علينا أن نضع الملف في اللحظة التي نراها مناسبة .
4- تحديد الملف ثم الضغط من لوحة المفاتيح على (ctrl + ?) .

ويمكننا سحب الملف من نافذة المشروع وإدراجه على زر Create a new Composition أسفل نافذة المشروع ونلاحظ في هذه الطريقة أنشاء مقطع جديد بنفس اسم الصورة المدرجة كما أن الصورة تم ضبط حجمها تلقائيا لتناسب حجم نافذة المقطع .

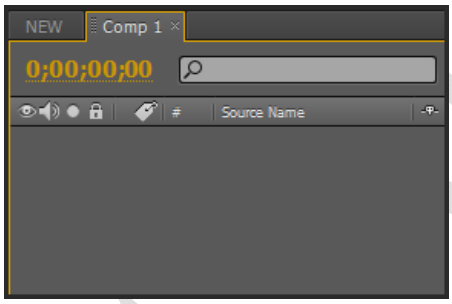
والآن تعتبر كافة الملفات التي تم إضافتها إلى نافذة الخط الزمني طبقات ويمثل ظهورها بأيقونة العين التي من خلالها نستطيع إظهار الطبقة أو إخفاءها .

ويمكننا استخدام الملف لأكثر من مرة في نفس المقطع كما يمكن أن يكون عدد الطبقات في المقطع الواحد لا نهائي ونلاحظ أن الطبقة الأعلى هي التي تكون في الأمام في نافذة المقطع ونلاحظ أيضاً أننا يمكننا أعادة ترتيب الطبقات من خلال السحب والإفلات أعلى الطبقة أو أسفلها كما .

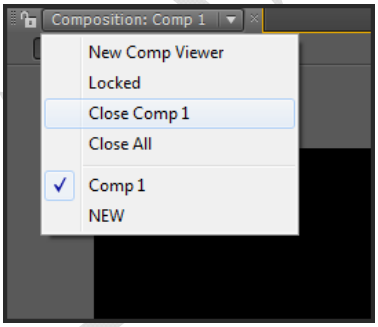
التعامل مع المقاطع (composition) :

يمكن أن يحتوى المجلد الواحد في نافذة المشروع على أكثر من مقطع (composition) والمقطع كما تعلمنا يمكنه أن يحتوى العديد من الملفات الصوتية والمرئية والصور بأنواعها .

فإذا قمنا بفتح أكثر من مقطع فسوف يتم فتحهم في نفس نافذتين المقطع والخط الزمني وسوف نلاحظ أعلى النافذتين وجود أسماء المبوبات التي تدل على أسماء المقاطع ويمكننا التنقل بين المقاطع من خلال اختيار اسم المقطع الدال علية في نافذة الخط الزمني أو من خلال القائمة المنسدلة في نافذة المقطع .



ويمكننا غلق المقطع من خلال الضغط على السهم الموجود يمين اسم المقطع واختيار إما غلق المقطع المتقدم أو غلق جميع المقاطع Close All .



ويمكننا غلق المقاطع عن طريق الاختصارات من لوحة المفاتيح :

Ctrl + W لغلق المقطع الفعال امامى .

Ctrl + Alt + W لغلق جميع المقاطع .

يجب أن نكون على علم بأن نسبة التكبير الموجودة في المقطع ليست 100% لذا ينبغي للحصول على التكبير المطلوب(zoom in) الضغط على أداة العدسة من شريط الأدوات.

وهناك العديد من الطرق التي تساعد على الحصول على التكبير أو التصغير المطلوب :

1- اختيار أداة التكبير من شريط الأدوات zoom tool والنقر على مركز الصورة ليتم تكبيرها أو سحب إطار محدد بزر الفارة الأيسر لمنطقة معينة من الصورة ليتم تكبيرها ، أما إذا أردنا التصغير نقوم بالضغط على الزر ALT بالإضافة إلى النقر بأداة العدسة ، ويمكننا استخدام الأداة Hand Tool عن طريق الضغط على الزر (H) وذلك للتحرك حول المنطقة التي تم تكبيرها .

2- يمكننا التكبير والتصغير من خلال لوحة المفاتيح :

(+ + CTRL) للتكبير .

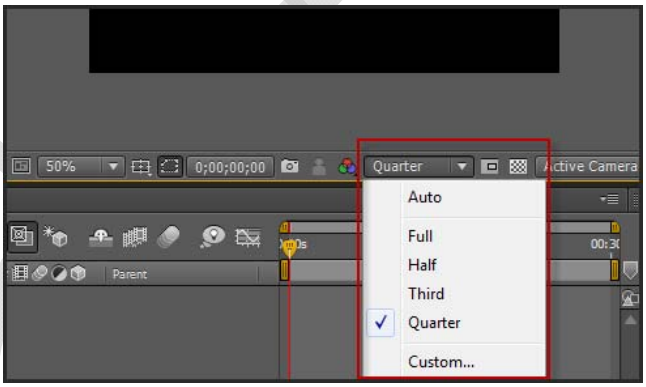
(- + CTRL) للتصغير .

3- يمكننا التكبير والتصغير من خلال العجلة الموجودة في الفارة ، ونلاحظ تحرك المقطع بالتكبير أو التصغير من خلال تحريك العجلة .

Resolution :

الدقة هي مفهوم مختلف عن المعاينة حيث يعطى هذا المفهوم برنامج After Effects كم سيكون عدد البيكسل عند حساب الصور التي ستظهر في نافذة المقطع ويتم الدلالة على الإعدادات الحالية عن طريق :

- القائمة أسفل نافذة المقطع كما نلاحظ في الصورة التالية :



- ويمكن أيضا ضبط الدقة من خلال القائمة :

View--- >> Resolution

- أو عن طريق نافذة إعدادات المقطع كما سبق وتحدثنا .

- أو باستخدام اختصارات لوحة المفاتيح التالية :

-(Ctrl+J) للدقة العالية Full .

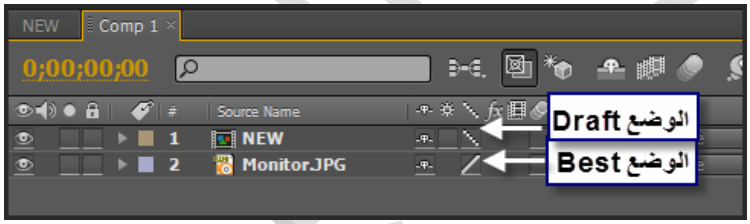
- (Ctrl+Shift+J) للدقة المتوسطة Half .

- (Ctrl+Shift+Alt+J) للدقة المنخفضة Quarter .

أو نختار من القائمة الاختيار Third لثلث الدقة .

وتعنى الدقة الكاملة Full حساب كل بيكسل في المقطع أما الدقة المتوسطة حساب كل بيكسل أفقية واحدة تلو الأخرى كما هو الأمر بالنسبة للبيكسل الرأسية حيث يتم إنشاء رابع بيكسل في هذه العملية مما يؤدى إلى تسريع أكثر ب4 مرات للمقطع لذلك هو السبب في جعل مستوى المعاينة 50% ، وبالنسبة للدقة المنخفضة فهي تحسب كل رابع بيكسل مع رابع سطر مما ينتج سرعة أكبر بنسبة 10 مرات في المعالجة عن غيرها من أنواع الدقة ويعتبر تقليل الدقة عند التعامل مع الملفات الكبيرة عملية جيدة جداً بهدف تسريع العمل لذا ينصح بضبط الدقة بأقل من النصف مع مراعاة نسبة معينة 50% عند العمل على أفلام كاملة الدقة كما هو الأمر بالنسبة للدقة المنخفضة مع مراعاة نسبة معاينة 25 % عند العمل على أفلام أقل دقة حيث سنلاحظ سرعة الشاشة في عرض المشاهد كما سنرى معظم التأثيرات بشكل صحيح بسبب الدقة المنخفضة .

الجودة (Quality) :



توضع الجودة لكل طبقة في الخط الزمني من خلال مفتاح خاص بها موجود أعلى العمود Switches يحمل شكل خط مائل إذا كانت الجودة موضوعة في الطبقات بشكل خط مائل منقط هذا يعنى أن الصورة مضغوطة على النمط Draft حيث يؤدى ذلك إلى تسريع العمل ويمكننا الانتقال إلى الوضع Best وهو الوضع الافتراضي عن طريق النقر مرة أخرى على أيقونة الجودة ويمثل الوضع Best أيضاً خط مائل للجهة الأخرى وتحسب الجودة في الحالة Best بأعلى دقة ممكنة وبالتالي يأخذ هذا المزيد من الوقت .

وهناك نوع ثالث من الجودة وهو الإطار السلكى wireframe ننتقل إليه عن طريق القائمة layer quilty wireframe << <<

حيث يقلل هذا الخيار من معلومات الطبقة أي يقتصر فقط على الخطوط الخارجية مما سيؤدى إلى سرعة في الأداء والرسم ولكن طبعا ضعف في شكل الطبقة

ويمكننا أن ننتقل بين أنواع الجودة من خلال اختصارات لوحة المفاتيح كالتالي :

Ctrl + u يفعل الجودة best

Ctrl +shift+ u يفعل الجودة draft

Ctrl +shift+alt+ u يفعل الجودة wireframe

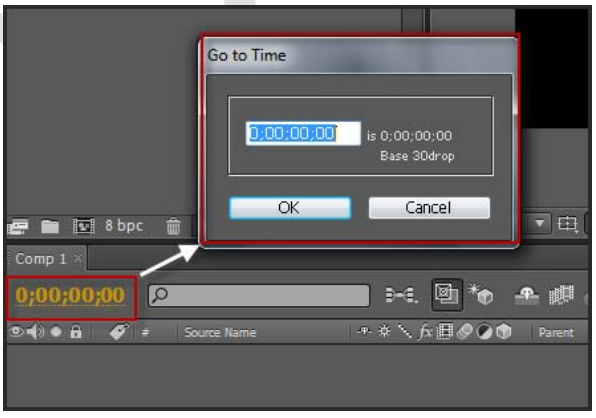
وهذه الأنواع من الجودة والدقة ودرجة المعاينة كلها تسهيلات من البرنامج للمستخدم للعمل بأداء أفضل وأسرع فمثلاً أن العمل على نسبة معاينة 50% مع دقة متوسطة مع جودة من النوع draft يعني أداء متكامل وسريع .

التعامل مع الزمن :

مفهوم الزمن الحالي current time مفهوم هام جداً ، يمكننا تحريك مؤشر الزمن عند طريق النقر بزر الفارة الشمال وسحبة على إطارات الزمن .

وإذا كنت تعرف إلى أين تود الانتقال في الزمن فلست في حاجة إلى سحب المؤشر بل اضغط فقط على المسطرة للقفز إلى الزمن الجديد .

وإذا ترجمنا تحركنا إلى أرقام فإن النقر على الزمن الحالي سيظهر في شكل أرقام في كلا من نافذة الخط الزمني ونافذة المقطع ويمكننا القفز إلى الزمن المطلوب عن طريق النافذة go to time التي تظهر بمجرد النقر على الزمن في نافذة الخط الزمني وندخل الزمن المطلوب ثم ننقر ok.



ويمكننا أن نتعامل مع الزمن بطريقة أخرى من خلال لوحة preview والتي من خلال نستطيع التعامل مع الزمن بشكل سريع ومباشر .

يتطلب التعامل مع شريط الزمن معرفة بعض الاختصارات في لوحة المفاتيح مما يسهل ويسرع التعامل والانتقال كما يلي :

الزر end ينقلنا لنهاية الزمني .

الزر Home ينقلنا لبداية الزمني .

الزر page down ينقلنا إطار واحد للأمام .

الزر page up يرجعنا إطار واحد للخلف .

الضغط (shift + page down) ينقلنا 10 إطارات للأمام

الضغط (shift + page down) يرجعنا 10 إطارات للخلف

للملاحظة أن مفهوم برنامج After Effects للزمن هو أن كل إطار يبدأ بعد إطار أخر في نافذة الخط الزمني وينتهي قبل الصول إلى إطار أخر بعدة مثلاً إذا كان لدينا مقطع طوله 20 ثانية فإن الضغط على الزر end تذهب بى للإطار 9.99 حيث ينتهي المشهد ويبتدئ بعدة مشهد جديد .

المعاينة في الزمن :

يمكننا المعاينة في الزمن وتتيح لنا نافذة الخط الزمني بالتحديد الجزء الأيمن منها إظهار أي جزء من الزمن نود أن نظهره وتصبح هذه ميزة كبيرة عندما نريد التكبير لرؤية مفاتيح الحركة أو التصغير لرؤية للحصول على صورة عامة للعمل وهناك طريقتين للمعاينة من خلال هذه النافذة .

الطريقة الأولى :

استخدام مفاتيح المعاينة للتكبير بالاتجاه ناحية اليمين أو التصغير بالاتجاه شمالا سواءً بالضغط على المؤشر نفسه وسحبة أو الضغط على الأهرامات الكبيرة للتكبير والصغيرة شمالاً للتصغير .

الطريقة الثانية :

هي استخدام الاختصارات في لوحة المفاتيح :

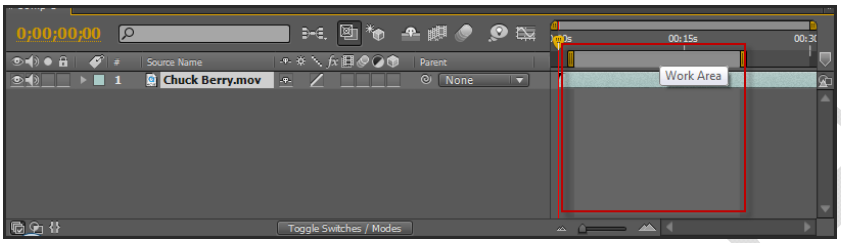
للتكبير نضغط على الزر + من لوحة المفاتيح التي فوق الأحرف

للتصغير نضغط على الزر – من لوحة المفاتيح التي فوق الأحرف

للتبديل بين المعاينة الكبرى والصغرى نضغط على زر الفاصلة المنقوطة ;

مساحة العمل work area :

يمكننا تعريف المجال الزمني لمساحة العمل في المقطع حيث يمكننا تسريع منطقة العمل الخاصة بالمقطع ، وتعرف مساحة العمل باللون الرمادي في نافذة الخط الزمني وتقع أسفل مسطرة الزمن إذ تحتوى على مقابض على طرفيها لضبط الطول كما يمكننا التقاط الوسط ونجرية يميناً أو يساراً لإعادة ترتيب مكانة .



لإعداد منطقة العمل نضغط على الزر b .

لإعداد منطقة العمل لتنتهي في الزمن الحالي نضغط على الزر n .

لإعداد منطقة العمل على طول الطبقات التي تم اختيارها نضغط على الأزرار ctrl + alt + t .

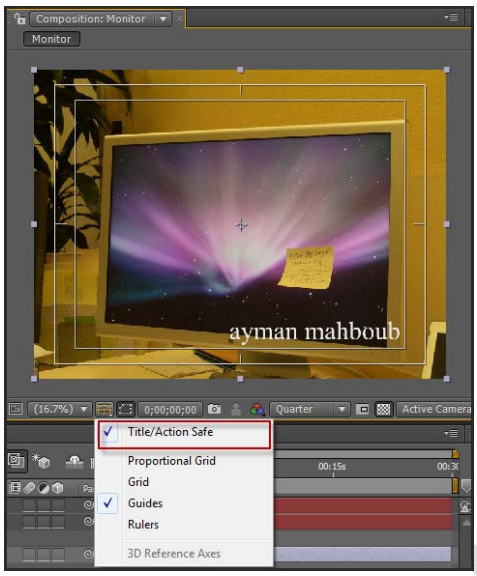
للذهاب إلى بداية منطقة العمل نضغط Home .

للذهاب إلى نهاية منطقة العمل نضغط End .

المساعدات المرئية :

يحتوى برنامج افترافكت على العديد من الطرق لإضافة أغشية على المقطع والتي تأتى كطريقة مساعده عندما تأتى الطبقات وهى المناطق الآمنة والشبكة النسبية وشبكة المستخدم والمساطر والمرشدات .

ولنبدأ بالمناطق الآمنة save areas والتي تظهر أسفل نافذة المقطع كما نلاحظ في الصورة التالية ، قد لا يكون جزء مهم من المقطع الذي نقوم بإنشائه من الفيلم ظاهر عند العرض حيث تكون الصور الملتقطة من الفيلم مسحوبة بحجم أكبر من الحواف بهدف إخفاء التشوهات ولضمان نقاء العرض لذلك يكون من الأفضل استخدام منطقة آمنة حتى تكون في مأمن من المناطق الخطرة عند الأطراف وتكون نسبة المنطقة الآمنة Action Area 5% من الحواف الخارجية للصورة ، ولضمان أكثر للخطوط من الضياع تم عمل منطقة أكثر أمنا اسمي Title Area وتأخذ 5% من الحواف الخارجية للمنطقة Action Area وذلك لاحتواء النص داخل الإطار فليس من الحكمة وضع النص خارج الإطار .



Girds هي شبكة من الخطوط المتعامدة تساعد على تقسيم المقطع إلى مربعات أو إذا كنا في حاجة إلى رسم عدد محدد من البيكسل بمسافات معينة ويمكننا تحديد لون الشبكة وتعديل مقاساتها ، ويمكننا إظهار الشبكة من خلال القائمة :

View >> Show Gird

أو من خلال اختصارات لوحة المفاتيح : (ctrl + ')

وعندما تكون الشبكة مفعلة يمكننا استخدام الأمر :

View >> Snap to Gird

أو من خلال اختصارات لوحة المفاتيح : (Ctrl + Shift + ')

لإعداد قفز الطبقات على الشبكة عند تحريكها بشكل يدوى حيث يجعل ذلك محاذاة البيسكل على الشبكة أسهل .

لتفعيل المساطر وهى من الوسائل المساعدة على تنظيم العمل داخل لوحة المقطع في برنامجنا هذا نختار الأمر :

View >> Show Rulers

أو من أخلال اختصارات لوحة المفاتيح : (Ctrl + R)

والآن بعد إظهار المساطر يمكننا إظهار المرشدات Guides من خلال الضغط على زر الفارة الأيسر والسحب من أعلى المسطرة إلى منطقة المقطع في المكان المناسب ويظهر لوح المعلومات Info مكان ال Guide بكل دقة .

ويمكننا إزالة ال Guide بسحبها إلى المسطرة ، أما إذا أرادنا إزالة كافة ال Guides مرة واحده فيمكننا ذلك من خلال الأمر :

View >> Clear Guides

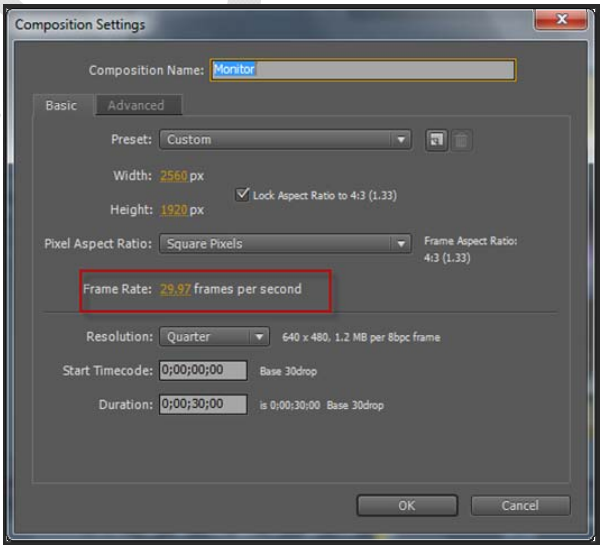
معدل الإطار Frame Rate:

يعتبر معدل الإطار من المفاهيم الهامة في تعاملنا مع المقطع حيث يظهر معدل الإطار عدد الإطارات التي تظهر في الثانية الواحدة ولا يغير معدل الإطار في المقطع من معدل الإطار بالنسبة لأي مصدر أنما يضع فواصل زمنية عند وضع المفاتيح الأساسية للإطارات ويحتوى كل مقطع على معدل الإطار الخاص به.

ويمكننا ضبط معدل الإطار من خلال الأمر :

Composition -->> Composition Settings (Ctrl + K).

وكما يظهر في الصورة التالية يظهر معدل الإطار بالرقم 29.97 من ناحية أخرى يكون معدل الإطار في إعدادات التسريع Rendering settings أكبر من معدل الإطار للمقطع وعندها علينا تفعيل الخيار Preserve frame rate when nested or in render queue والموجود في الإعدادات Advanced من لوحة المقطع ثم Ok .



أما إذا كان المصدر الذي نود إنشاءه عبارة عن 24 إطار في الثانية ومعدل الإطار في المقطع هو 29.97 في الثانية فهذا لن يسرع شئ ولن ينشأ إطارات جديدة ليست موجود مسبقا ، وإذا جربنا إدخال ملف فيديو معدل إطاره 24 ونتقدم في المقطع عبر المفتاح Page Down هنا سنلاحظ أثناء تقدمنا تكررا في بعض الإطارات وذلك بسبب أن الإعدادات الزمنية للمصدر أقل من الإعدادات الزمنية للمقطع لذا سنقوم بتعديل إعدادات الزمن بالنسبة للمقطع من خلال الأمر :

Composition >> Composition Settings (Ctrl + K)

ونقوم بتعديل ال Frame Rate إلى 24 إطار في الثانية ثم نضغط Ok وهنا تكون النتيجة تساوى معدل الإطار في المقطع مع معدل الإطار لمصدر الفيديو وذلك يعمل على تسريع العمل .

الفصل الثاني
التعامل مع الملفات

إن برنامج أفتر إفكت بكونه برنامج ملتيميديا فهو يقرأ أنواع كثيرة من الملفات مثـل ملفـات الفيـديو وملفـات الصوت والصور بأنواعها وحتى ملفات 3D وملفات Maya و Layer Comp .

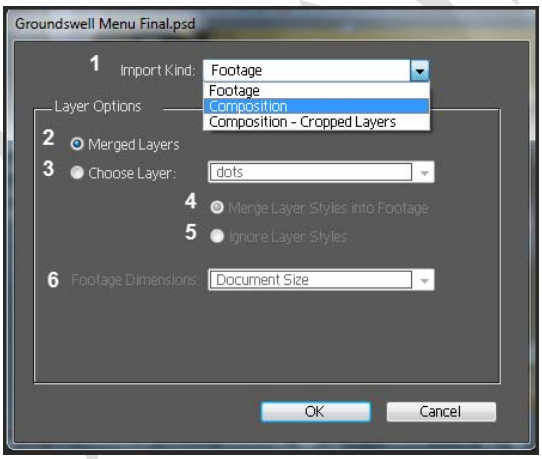
لنبدأ بالتعامل مع ملفات الصورة ، نقوم بإدراج صورة داخل البرنامج من خلال الأمر :

File --->> Import --->> File

ثم نختار الصورة المطلوبة ، وإذا كانت الصورة من نوع Jpg أو Png أو Gif فـإن الـصورة تنـزل مباشـرةً فـي لوحة المشروع مباشرةً أما إذا كانت الصورة من الـصور الخاصـة ببرنـامج الفوتوشـوب وذات الامتـداد (Psd) أو كانت ذات الامتداد (AI) الخاصة ببرنامج الإليستراتور وقمنا بعمل سحب للصورة من الخارج وإدراجها داخـل برنامج الأفترافكت فإن هذه الصورة تظهر على أنها صورة واحدة بدون layers (footage) ، ولإظهـار كامـل طبقات الصورة يجب إدخالها إلى البرنامج عن طريق الأمر :

File --->> import--->> file

وهنا تظهر لنا النافذ التالية :



وتوضح الأرقام الموجودة على الصورة الآتي :

1- Import Kind :

طبيعة إدخال الملف حيث يعطى لي ثلاث اختيارات :

Footage: حيث يدخل الملف إلى نافذة المشروع على أنة صورة واحدة حتى لو كان مكون من عدد من الطبقات .

Composition: هنا تدخل الصورة بكامل طبقاتها مع ملاحظة أن كل طبقة تكون بمساحة الملف ككل وهذا يفيد في أننا إذا قمنا بتحريك أي طبقة من مكانها نستطيع إرجاعها مكانها مرة أخري بسهولة.

Composition cropped layers : الصورة هنا تنزل بكامل طبقاتها أيضا ولكن كل طبقة تكون في الوضعية crop بمعنى أن مساحة الطبقة هي حدودها نفسها وليست مساحة الملف ككل .

- وإذا قمنا باختيار الخيار الأول Footage تظهر لنا باقي الخيارات التالية كما في الصورة السابقة .

1- Merged layers:

يقوم هذا الخيار بعمل دمج للطبقات .

2- Choose layer:

اختيار طبقة معينة لإدراجها للوحة المشروع .

وبناءا على تنشيط الخيار السابق Choose layer تنشط باقي الخيارات التالية :

3- Merge layers styles into footage :

هذا الخيار معناه : إذا كان هناك طبقة عليها تأثيرات معينة قم بدمج هذه الطبقة بتأثيراتها

5- Ignore layer style :

هنا يقوم هذا الخيار بتجاهل التأثيرات التي على الطبقة فتظهر الطبقة وكأنها لم يوضع عليها أي تأثير من قبل .

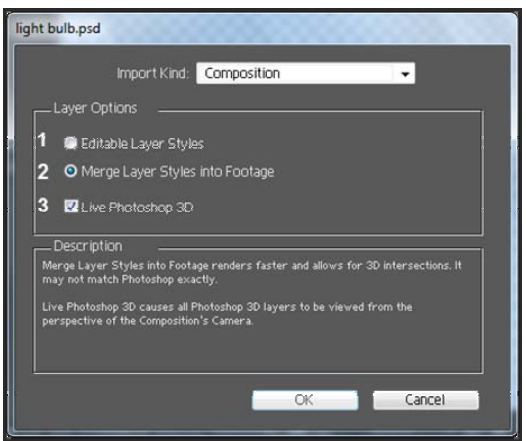
6- Footage Dimensions :

هنا يظهر لي الخياران التاليان :

Layer size : حيث مساحة الطبقة هيا حدودها نفسها 0

Document size : وهنا مساحة الطبقة هي حدود ومساحة الملف ككل .

أما إذا اخترنا إدخال الملف في شكل Composition أو Composition cropped layers وقد سبق



وفرقنا بين النوعين ، هنا سوف تظهر النافذة التالية :

وتوضح الأرقام التي على الصورة التالي :

1. Editable layer styles :

هذا الخيار يمكنني من إظهار التأثيرات التي على الطبقة قم بإظهارها أيضا .

2. Merge layers styles into footage :

دمج الطبقة بتأثيراتها .

3- Live photo shop 3 D :

4- هذا الخيار معناه لو كان هناك طبقة من النوع 3D يقرأها البرنامج 3D كما هي .

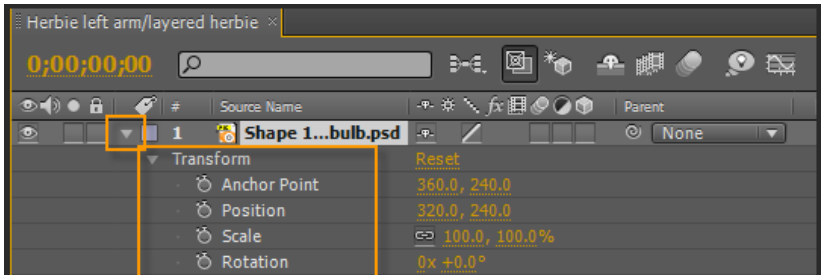
بعد عمل Import لملف Psd وكانت خياراتنا أن ينزل بكامل طبقاته هنا سوف نجـدة فـي لوحـة المـشروع بداخل مجلد يحتوى على كل طبقات الملف ، نقوم بعد ذلك بسحب المجلد إلى نافذة الزمن ، ماذا سنجد ؟

سنجد أن الطبقات نزلت في لوحة الزمن فوق بعضها البعض بترتيب طبقاتها داخل الملف الأصلي .

بعد ذلك تأتى المرحلة الهامة للتعامل مع الملفات وهى تحريكها داخل البرنامج تعالى معي لنرى كيف ذلك ؟

الحركة في برنامج After Effects :

قف على الطبقة المراد تحريكها ثم اضغط على السهم الصغير بجوار لون الطبقة ، من هذا السهم ينزل لك قائمة من خلالها تستطيع أن تتحكم في بعض الخصائص لهذه الطبقة وهنا يجب أن نشير أن الاختصارات عن طريق لوحة المفاتيح تساعد على تسهيل وتسريع العمل ولنستعرض بعض الاختصارات والباقي تباعاً مع الشرح.



لتحريك الطبقة على المحاور الرأسية والأفقية :

نضغط الزر (A) -----» Anchor point

لتغيير مكان الطبقة :

نضغط الزر (P) -----» Position

للتحكم في التكبير والتصغير للطبقة :

نضغط الزر (S) -----» Scale

للتحكم في درجة الشفافية للطبقة :

نضغط الزر (T) -----» Opacity

للتحكم في درجة استدارة الطبقة :

نضغط(R + Shift) -----» Rotation

* لاحظ أن لكل طبقة رقم ممكن من خلاله الضغط علي الأرقام في لوحة المفاتيح للتنقل بين الطبقات بسهولة .

* ونلاحظ أيضا وجود مربع صغير ملون لكل طبقة من خلاله تستطيع تمييز الطبقة بلون محدد في خط الزمن .

* لعمل حركة للطبقة يستلزم أن يكون هناك 2 key frame أي مفتاحين لإطاريين تتحرك بينهم الطبقة .

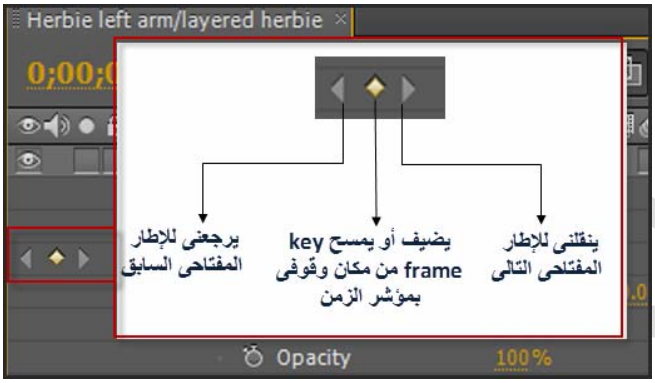
* لعمل key frame يجب أولاً أن أحدد ما نوع الحركة المطلوبة للطبقة هل الحركة للطبقة دوران أم تغيير موضع الطبقة أم ماذا ؟

بعد تحديد نوعية الحركة المطلوبة ولتكن تغيير مكان الطبقة إذا هنا سوف نختار- من القائمة السابق الإشارة إليها في الصورة السابقة – الخيار (Position) ، ومن أمام الوضع الذي اخترت لعمل الحركة يلاحظ وجود

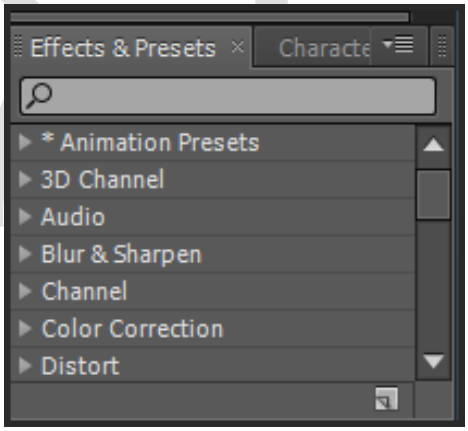
أيقونة المنبه وبمجرد الضغط عليها سنلاحظ ظهور علامة صفراء في خط الزمن وهى التي تعبر عن وجود key frame الإطار المفتاح الأول للحركة .

لمسح key frame اضغط مرة أخرى علي أيقونة المنبه.

* نلاحظ عند عمل key frame ظهور أزرار للتعامل معه في نافذة الزمن كما في الصورة التالية :



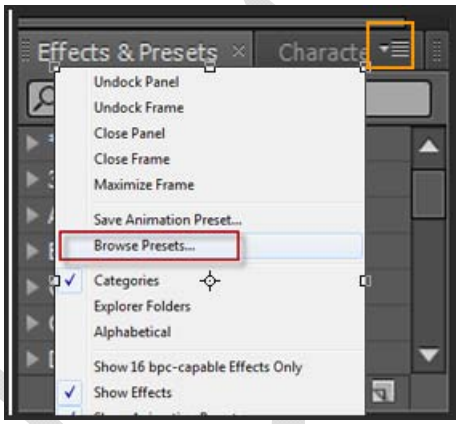
التأثيرات Effects :



التأثيرات Effects من أهم ما يميز برنامجنا After Effects وهى تضاف علـى الطبقـات لتكـسبها جمـالاً وروعة وشكل مميز وهى تظهر في لوح مستقل باسم

Effect & presets والذي يحتوى على عدد جاهز ومتنوع من التأثيرات ، هذا بالإضافة إلى إمكانية استيرادك لأي من التأثيرات من خارج البرنامج ، وسوف نحاول أثناء شرحنا للدروس تناول العديد من التأثيرات الهامة والمميزة والمستخدمة بكثرة في البرنامج .

من السهم في نافذة Effect & presets اختار Brows presets وذلك لفتح برنامج Adobe Bridge الذي من خلاله نستطيع أن نستعرض ملفات الجرافيكس الخاصة بشركة Adobe ، ثم ابحث عن المجلد الذي يحتوى على presets وهي ملفات جاهزة لمؤثرات مختلفة ممكن أن تضيفها للبرنامج و من خلال هذه المؤثرات اختار التأثير المناسب بعد استعراضه داخل برنامج Adobe Bridge هنا سنجد هذا التأثير قد أضيف



للطبقة التي سبق واخترتها .

يتم تنفيذ effect على الطبقة من خلال 3 طرق :

1- من خلال سحبه على الطبقة في نافذة المقطع .

2- من خلال النقر عليه مرتين بزر الماوس الأيسر في نافذة Effect & presets .

3- من خلال سحبة على الطبقة في نافذة الزمن .

يمكننا التحكم في إعدادات الـ Effect من نافذة Effect controls أو من خلال نافذة الزمن ، كما يمكننا العودة للإعدادات الافتراضية من خلال الزر Reset في نافذة Effect controls .

* الضغط علي الزر (U) من لوحة المفاتيح يظهر لي ما أضيف علي الطبقة مـن key frames وهذا يساعدني عند التعديل في التأثيرات التي على الطبقة .

* لإلغاء effect قم باختياره من نافذة Effect controls ثم delet .

الفصل الثالث
التعامل مع ملفات الفيديو

قم بعمل Import لملف فيديو عن طريق القائمة :

File --->> Import --->> File

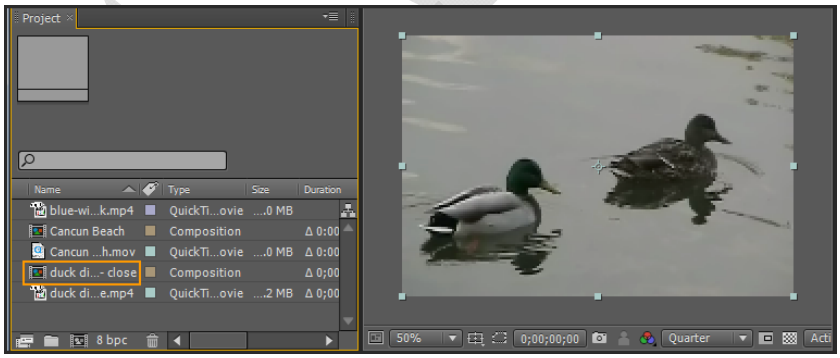
ثم نحدد ملف الفيديو المطلوب ثم Open لينزل الفيديو في نافذة المشروع .

وللتعامل مع ملف الفيديو هذا يجب إدخاله إلى نافذة المقطع comp وذلك بنفس الطرق السابق الحديث عنها بالنسبة لإدخال الصور.

لو قمت بسحب ملف الفيديو من نافذة المشروع project وأدرجته إلى نافذة Composition ووجدت أن حجم ملف الفيديو غير متناسب مع حجم الComposition هنا الحل هو التراجع من خلال (Ctrl + Z) ثم أعادة سحب ملف الفيديو إلى أيقونة إنشاء مقطع جديد Create a new Composition من أسفل

نافذة المشروع وهنا سنجد البرنامج قد أنشاء لي مقطع جديد باسم ملف الفيديو ومقاساته هي نفس مقاس ملف الفيديو بالضبط .

وهناك حل أخر وهو أن تقوم بضبط مقاس الفيديو من خلال السحب لنقاط ضبط الأبعاد الموجودة على أطراف الفيديو بأداة Selection Tool (V) .

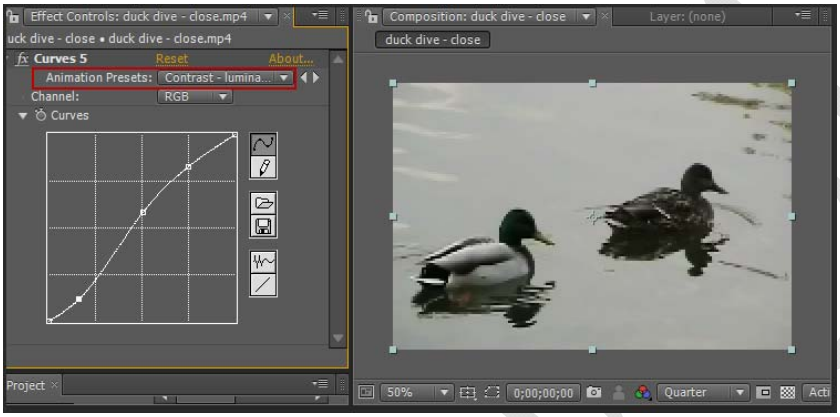


نافذة Effect & presets :

أن نافذة Effect & presets تحتوى على عدد من التأثيرات الجاهزة فيما سبق وأوضحنا ونلاحظ أنها مقسمة إلى عدد من المجلدات الرئيسية كل مجلد يندرج تحته عدد من التأثيرات الخاصة به فإذا أردنا ضبط وتصحيح درجات اللون لملف الفيديو إذا علينا اختيار المجلد color correction والذي يحتوى على عدد

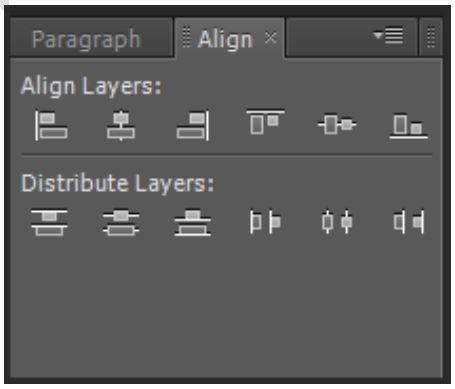
كبير من التأثيرات الخاصة بضبط درجات اللون وعلى سبيل المثال التأثير Curves والذي للتفتيح والتغميق أو لتعلية الإضاءة أو تخفيضها من خلال التحكم بسحب الكرف وهناك نقط للتحكم في هذا الكرف وممكن تضيف نقط لتحكم أكثر وإلغاءها من خلال الوقوف عليها بمؤشر الماوس ثم السحب للخارج لإلغاء هذه النقطة .

يتم التحكم في ال Effect من خلال نافذة Effect controls التي تظهر بمجرد اختيارك لل Effect ولهذا التأثير إعدادات مسبقة (Animation presets) يمكنك الاستعانة بها لضبط الألوان .



محاذاة الطبقات :

لمحاذاة عدد من الطبقات مع بعضها البعض قم بعمل تظليل للطبقات من لوحة الزمن ثم من القائمة Window إختار Align حيث تستخدم هذه النافذة لمحاذاة الطبقات في نافذة المقطع وذلك من خيارات المحاذاة الأفقية أو الرأسية التي تظهر لي في الصورة التالية :



القناع Mask :

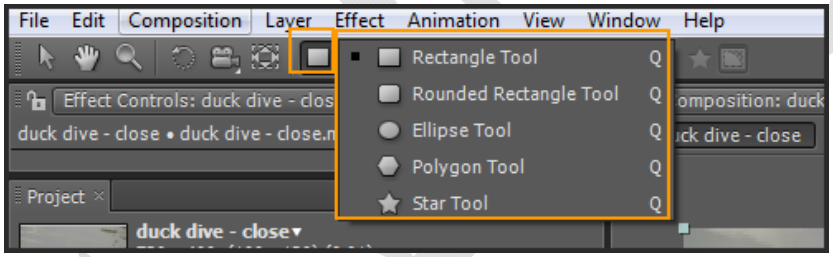
يستخدم الماسك لعمل تأثيرات معينة على الصور أو الفيديو كما سنرى فيما يلي :

1- قم بإدخال ملف فيديو إلى نافذة المقطع Composition كما سبق وشرحنا .

2- قم بعمل نسخة متكررة من نفس الطبقة عن طريق الوقوف على الطبقة من لوحة الزمن ثم من لوحة المفاتيح اضغط (ctrl + C) لأخذ نسخة من الطبقة ثم اضغط (ctrl +v) هنا نجد الطبقة الجديدة التي هي نسخة من الأولي نزلت تحت الطبقة القديمة .

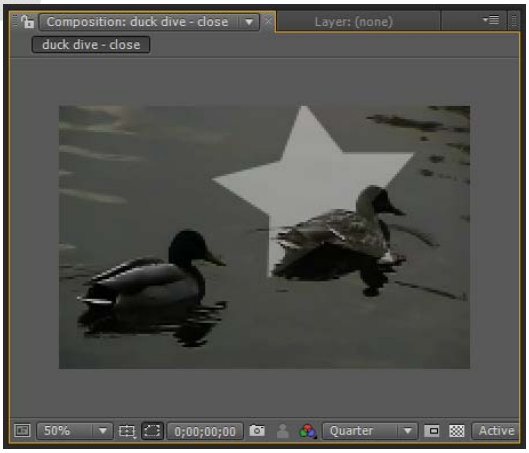
3- قم بعمل تغميق للطبقة السفلى من خلال التأثير Curves وهذا كي نلاحظ الفرق بين الطبقتين ويجب أولاً إخفاء الطبقة العليا مؤقتاً حتى نستطيع رؤية عمل الماسك على الطبقة السفلى .

4- من مكان وقوفك على الطبقة العليا ارسم shape وليكن الشكل نجمة مثلاً وهذا من شريط الأدوات كما توضح الصورة التالية :



ماذا حدث بعد ذلك ؟

ما حدث هو ظهور تأثير جديد على الطبقة العليا يسمى الماسك كما في الصورة التالية :



وبالنظر إلى الطبقة العليا في نافذة الزمن نجد أنة أضيف عليها التأثير Masks والذي يحتوى على ماسك النجمة تحت اسم (Mask 1) وبالطبع يمكن عمل أكثر من ماسك على نفس الطبقة .

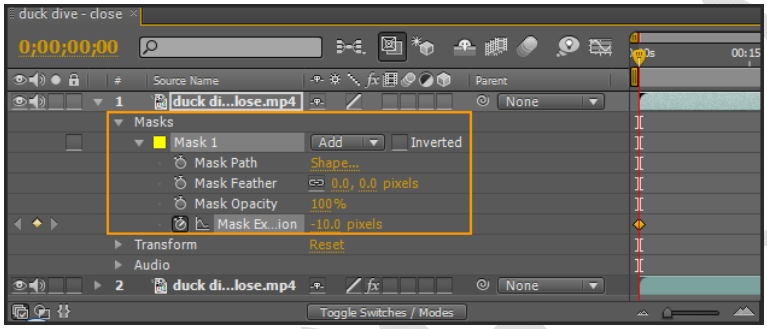
وبالنقر على السهم الصغير بجوار Mask 1 تنزلق لنا قائمة بها 4 خيارات أساسية خاصة بالتحكم في عمل الماسك وهى بالترتيب كالتالي :

1- Mask Path للتعديل في الشكل .

2- Mask Feather لتنعيم حدود الشكل .

3- Mask Opacity لشفافية الشكل .

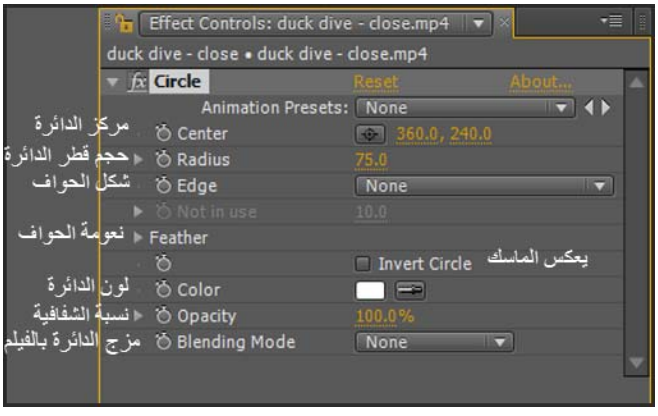
4- Mask Expansion لتوسيع أو تصغير الشكل .



لعكس تأثير الماسك بدلاً من جعله على الطبقة العليا نجعله على الطبقة السفلى يتم هذا من خلال الخيار Inverted بجوار اسم الماسك كما يظهر في الصورة السابقة .

التأثير Circle :

سبق وقلنا إننا سنتناول أثناء الشرح عدد من التأثيرات وها نحن الآن مع التأثير Circle والذي يقوم بنفس عمل الماسك قم باختياره من المجلد Generate من نافذة Effect & presets أو يمكنك وضع اسمة في مكان البحث الموجود أعلى نافذة التأثيرات ، تعالى لنتناول هذا ال Effect بشرح إعداداته كما تظهر في نافذة Effect controls كالتالي :

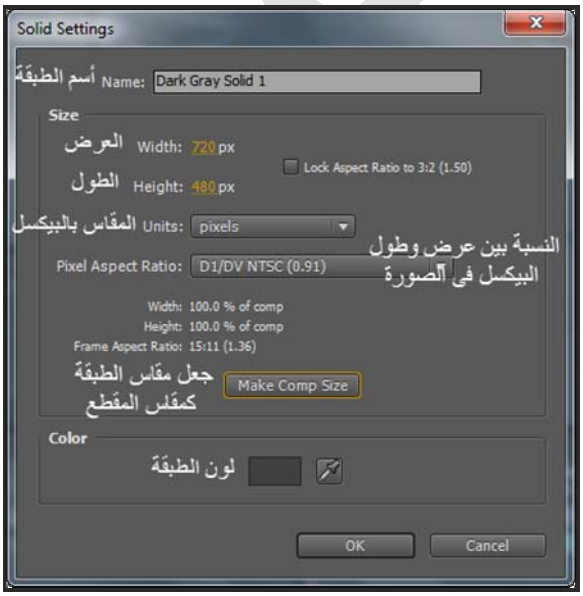


لعمل طبقة جديدة New solid layer هناك أكثر من طريقة :

1- من القائمة layer ----» New --» Solid

2- من لوحة المفاتيح اضغط (Ctrl + Y) .

4- كليك يمين في أي مكان خالي في نافذة الزمن ثم New ثم Solid ليفتح لك نافـذة خاصـة بإعـدادات الطبقة كما في الصورة التالية :



- للتعديل في الـ layer التي قمت بإنشائها نضغط (Ctrl + Shift +y)

لماذا نقوم بإنشاء solid layer ؟

نقوم بعمل طبقة سادة لاستخدامها كخلفية أو للكتابة عليها أو استخدامها كماسك من خلال رسم شكل (shape)عليها .

مثال عملي لشرح فكرة الطبقات والماسك :

- فيديو لبطة تعوم في الماء ، المطلوب هو تغير الماء والذي هو خلفية البطة بخلفية أخرى مائية من تصميمي .

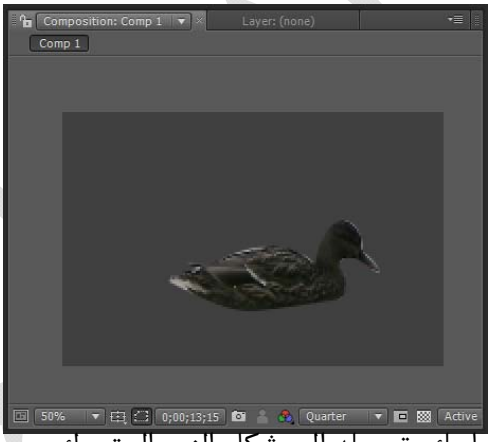
تعالي لنقوم بإتباع الخطوات التالية :

1- قم بعمل Import لملف الفيديو (بطة تعوم في الماء) .

2- قم بسحب ملف الفيديو إلى نافذة الزمن .

3- قم بعمل طبقة جديدة solid فوق الطبقة السابقة .

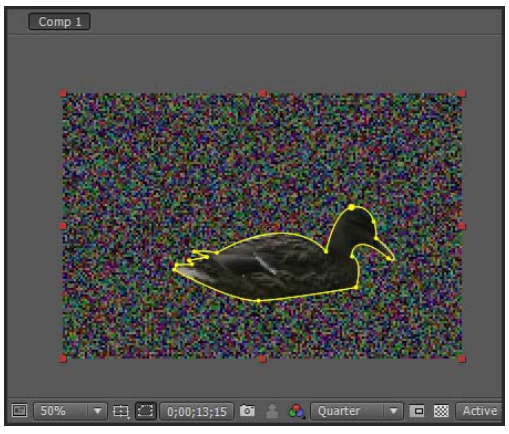
4- يمكنك بعد عمل solid layer أن ترسم عليها بأداة الـ pen وتمشى مع حدود البطة مكونا ماسك عليها ويمكنك بعد ذلك عكس الماسك ليكون على الخلفية دون البطة كما في الصورة التالية :



تعالي بعد ذلك لنقوم بعمل تأثيرات علي الماسك وتحويله إلي شكل النهر المتحرك

1) من نافذة Effect & presets <---- Noise & Grain ---- > Noise

ثم أقوم بتعلية نسبة الـ Amount Noise وذلك لتفتيت جزئيات الشكل كما الصورة التالية :



2) Effect & presets ---> Noise & Grain ----> Fractal Noise

حيث يقوم هذا Effect بتحويل الـ shape إلي أشكال مختلفة للحركة وهنا نقوم بعمل الخيارات التالية :

حركة النهر River → Animation presets

حركة سحابية ما بين غامق وفاتح cloudy → Fractal type

أثقل اختيار Spline → Noise type لأنة يعطى نعومة للشكل .

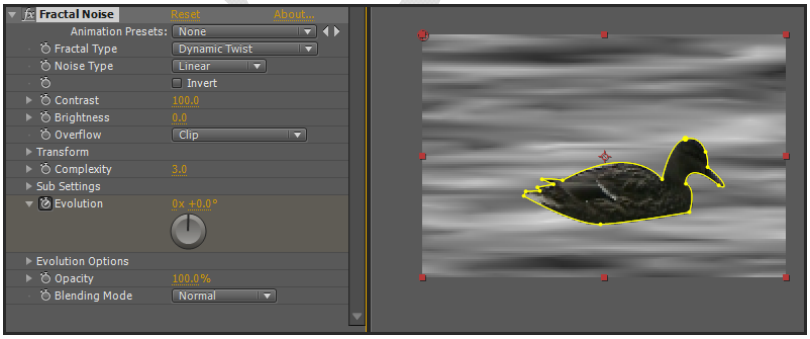
لقلب الفاتح بالغامق نختار Invert .

Evolution هذا الخيار خاص بالحركة :

ويمكنك أن تحدد شكل للحركة عند الإطار المفتاحى الأول وحركة تنتهي عندها عند الإطار المفتـاحى الثـاني حتى يظهر تأثير نهر يتحرك ويتموج ، ومن خلال الأرقام نزود سرعة الحركة وزاويتها لنرى شكل الحركة بعـد ذلك كيف سيكون .

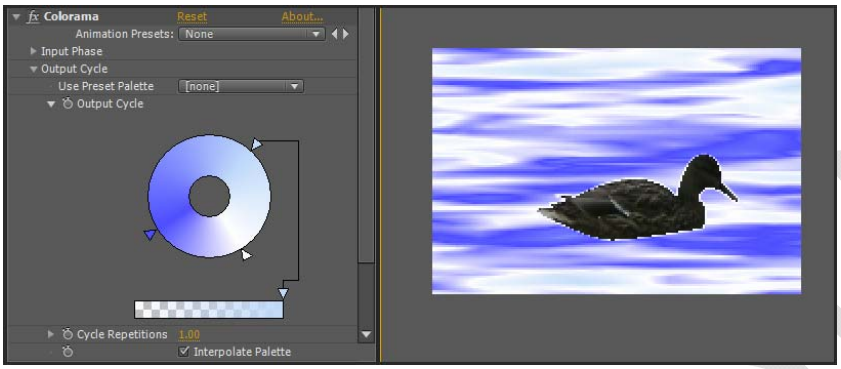
Evolution 5 (عدد مرات السرعة) × -3.0° (زاوية الحركة)

تبقى لنا إعطاء هذا الشكل المتحرك بحركة النهر اللون المناسب له من خلال التأثير التالي



3) Effect & presets ← color correction ← colorama

من خلال هذا ال effect يمكننا تغير درجات الألوان من خلال الخيار output cycle ويمكننك مـن خـلال المثلثات الموجودة على أطراف الدائرة اللونية إضافة لون أو إلغاءه عن طريق سحب المثلـث للخـارج ويمكننـا من المستطيل أسفل دائرة الألوان التحكم في مدي شفافية أو عتمة اللون.



4) Effect & presets ← stylize ← Roughen Edges

هذا الإفكت يعمل على تموج حروف الشكل.

الفصل الرابع
التعامل مع الطبقات النصية

لعمل طبقة نصية :

الطريقة الأولي :

في أي مكان خالي في لوحة الزمن اضغط كليك يمين بالفارة واختار New لعمل طبقة جديدة ثم اختارها من النوع text ثم اكتب النص الذي تريده .

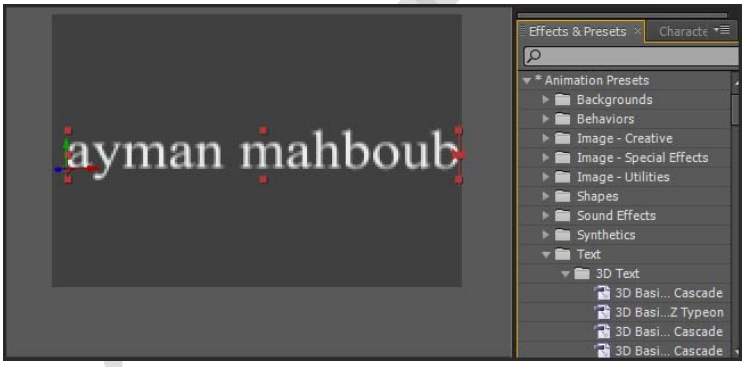
الطريقة الثانية :

يتم هذا من خلال القائمة :

Text ← New ← layer

ننقر مرتين بزر الفارة الأيسر علي Text Layer للكتابة أو للتعديل في النص المكتوب ، بعد كتابة النص يمكن إضافة بعض التأثيرات الجاهزة والمتحركة علية وذلك من خلال النافذة Effect & presets نختار منها المجلد Animation presets ثم المجلد الخاصة بالـ Text والذي بداخلة العديد من التأثيرات المتحركة الرائعة .

وبالطبع يمكنك أن تنزل العديد من الـ presets من علي الإنترنت .



ملحوظة هامة :

تأكد من اختيارك للطبقة النصية قبل تنفيذ التأثير الحركي عليها وألا سوف نجد الـ presets ينزل في طبقة منعزلة .

* من مكان وقوفك على الطبقة كليك علي الزر(U) من لوحة المفاتيح لإظهار الـ Key Frames الموجودة داخل الطبقة وهذا يساعدني على التعديل في الـ presets التي قمت بتطبيقه .

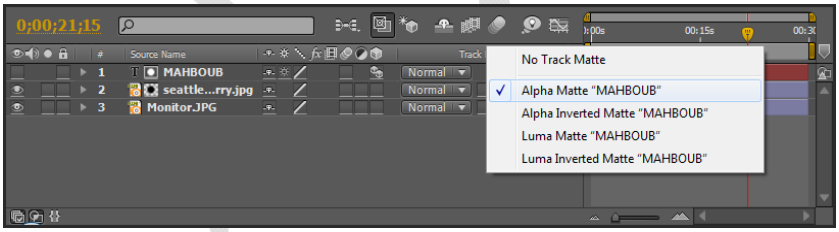
عمل الماسك مع النص :

تعالى لنشاهد فكرة جديدة لعمل الماسك مع النص من خلال المثال التالي :

1- قم بعمل Import لصورة ثم اسحبها إلى نافذة الزمن

2- في أي مكان خالي في نافذة الزمن اضغط كليك يمين ثم اختـار New ----» text لإنـشاء طبقـة نصية تكون أعلي طبقة الصورة .

3- كليك يمين علي شريط الأعمدة والموجود فوق الطبقات واختار columns ومنها اختـار Modes أو هنا سوف يظهر لك كلمـة track Matte ضـمن شـريط الأعمـدة وهـو نـوع مـن الماسـكات الـذي يستخدم لعمل تأثيرات معينة بين الطبقات ،وهنا نلاحظ أن أول طبقة وهي الطبقة النصية لا يظهـر أمامها أي خيارات أما الطبقة التي أسفل منها فيظهر أمامها الخيارات التالية :-



Alpha Matte " LAB"

هذا الخيار خاص بالشفافية حيث يظهر الصورة (الطبقة السفلى) مـن خـلال الـنص أو الـشكل الموجـود فـي الطبقة التي تعلوها وباقي الصورة يصبح شفافاً يظهر ما تحت الصورة.

Alpha Inverted Matte

عكس ما سبق حيث يفرغ الصورة من خلال النص الذي يعلوها أو الشكل المرسوم فوقها.

luma matte

لكي نرى أثر هذا الخيار لا بد وأن تحتوى الصورة على درجات اللونية الفاتحة أو التي تميل اللون الأبيض وهذا كي تظهر درجات الإضاءة من خلالها .

للكتابة بالعربية داخل After Effect :

برنامج أفتر أفكت من البرامج التي لا تدعم العربية لذا سوف نلجأ إلى أحد الطرق التالية :

الطريقة الأولى :

أما أن ندخل النص كصورة بخلفية شفافة من خلال كتابة النص بدون خلفية في برنامج الفوتوشوب الداعم للغة العربية ثم نحفظ الصورة بامتداد PNG حتى نحافظ على شفافية الخلفية .

الطريقة الثانية :

اللجوء إلى أي من البرامج التي تمكني من الكتابة باللغة العربية مثل برنامج "أبو رشيد "وهو برنـامج سهل ومتوافر على شبكة الإنترنت ويأتي شرح البرنامج كالتالي :

قوم بنسخ كل الخطوط المتواجدة بالملف font المرفق مع البرنامج ثم نلصقهم في ملف خطوط الويندوز على هذا الرابط C:\WINDOWS\Fonts

ويمكن نسخ هذا الرابط ووضعه في عنوان متصفح الويندوز تم ok للوصول مباشرة لملف خطوط الويندوز

نأتي الآن لبرنامج ابورشيد نفتحه بالضغط عليه مرتين تم نطبق هدا الشرح

1- نكتب في الجهة اليمنى ما نريد

2- نحدد حجم الخط و نوعه من أعلى نافذة البرنامج

3 - يظهر لنا في الجهة اليسرى ما كتبناه في الجهة اليمنى

4- نقوم بتحديده تم نسخه (ctrl + c)

5- ثم نذهب للطبقة النصية وكليك بالماوس في نافذة المقطع ثم نلصق (ctrl + v) ما نسخناه من قبل .

6- ربما نجد النص الذي تك لصقه في شكل حروف ورموز غير مفهومة السبب أنة يجب أن نختار من

النافذة character والخاصة بالنص نفس نوع الخط الذي تم كتابة النص العربي به في برنامج أبو رشيد .

الطريقة الثالثة :

الكتابة في برنامج Illustrator والداعم للغة العربية ثم نقوم بتحديده تم نسخه (ctrl + c) ثم نذهب للطبقة النصية وكليك بالماوس في نافذة المقطع ثم نلصق (v + ctrl) ما نسخناه من قبل .

الطريقة الرابعة :

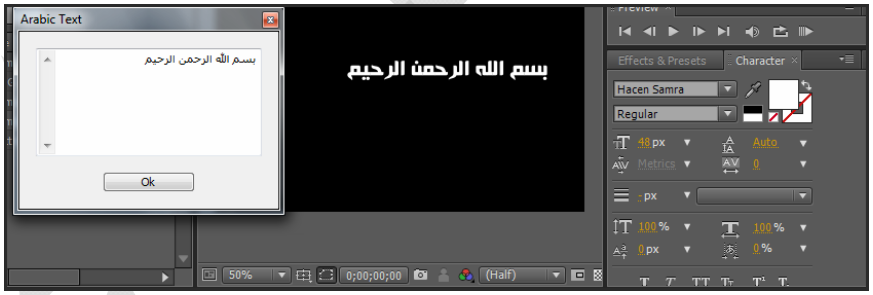
الكتابة من خلال أحد الأسكريبتات التي تدعم الكتابة بالعربي داخل البرنامج نقوم بنسخ الأسكريبت ثم نلصقه بداخل المسار التالي من خلال متصفح الويندوز:

Scripts\Support Files\4Adobe After Effects CS\dobeA\Program Files\:C

ثم نذهب لبرنامج أفتر أفكت ومن القائمة :

Arabic Text >---Script >---File

لتظهر لي نافذة الاسكريبت الذي من خلاله أستطيع أن أكتب بالعربي وأعدل من داخل البرنامج نوع وحجم الخط بكل سهولة .



- هناك كثير من التأثيرات المتحركة والجاهزة للاستخدام ممكن أن نستخدمها لعمل تأثيرات على والنص نستطيع أن نأتي بها من النافذة Effect & presets

Text ---->>presets Animation presets &Effect ---->>

ومن داخل المجلد Text يوجد العديد من التأثيرات التي تستخدم مع النص ولكن لاحظ أنها لا تستخدم مع النص المكتوب بالطريقة الأولى لأنه دخل للبرنامج على شكل صورة ولا يعامل معامل ال Text .

الفصل الخامس
الرسوم المتحركة

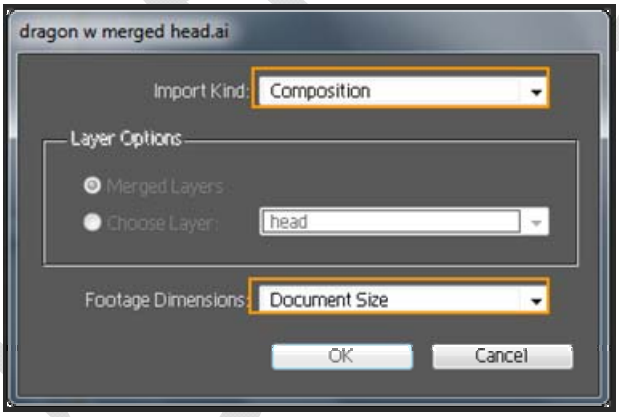
إن برنامجنا After Effects بما أنة برنامج ملتيميديا فهو يعتمد على إظهار الحركة بشكل ممتع وجذاب بعد إضافة بعد المؤثرات الخاصة إليها ويمكننا استخدامه في عمل الرسوم المتحركة بشكل مميز كما سنرى في هذا الدرس .

- قم بعمل Import لملف Illustrator وهيا ملفات من النوع(Vector) ذات الامتداد (AI) وهى رسومات يمكن إظهارها في أي حجم بالتصغير أو التكبير دون أن يؤثر ذلك على جودتها ودرجة وضوحها ، فعند التكبير ستتعدل الصيغة الرياضية ببساطة ويتم عرض الصورة بوضوح بنفس التناسب مع أبعاد الصورة الأصلية ، كما أن من أهم مميزاتها هو خفة حجمها .

لكي يدخل الملف إلى البرنامج بكامل طبقاته نقوم بإتباع التالي :

File --->> import --->> file (Ctrl + I)

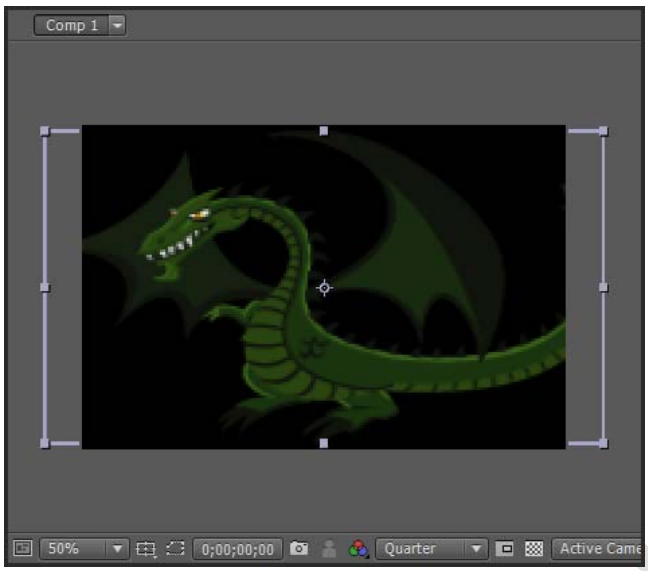
ثم نحدد الملف المطلوب ولنفرض أنة ملف لرسمه تنين، ثم Open لتظهر لنا النافذة التالية كما في الصورة :



نجعل خياراتنا من النافذة السابقة كالتالي :

1 - Composition من أمام Import kind حيث تدخل الصورة بكامل طبقاتها مع ملاحظة أن كل طبقة تكون بمساحة الملف ككل وهذا يفيد في أننا إذا قمنا بتحريك أي طبقة من مكانها نستطيع إرجاعها مكانها مرة أخري بسهولة.

2- Document size من أمام Document size حيث مساحة الطبقة هيا حدود ومساحة الملف ككل .



بعد ذلك سنجد الملف بكامل طبقاته نزل في نافذة المشروع بداخل comp وأيضا نزل بكامل طبقاته في مجلد مستقل ، هنا قم بسحب الـ comp إلي نافذة الزمن حتى تستطيع التحكم في الـ comp مرة واحدة ولكن إذا أحببت التحكم في كل طبقة بمفردها إذا هنا أنقر مرتين بزر الفارة الأيسر على الـ Comp حتى نتعامل مع الطبقات في لوحة الزمن .

كي نجعل التنين يتحرك هنا سنأخذ كل طبقة لتحريها بمفردها ، لو وقفت علي أي طبقة ستجد أن نقطة الارتكاز (Anchor point) الخاصة بها في منتصف الملف ككل بمعنى أنك لو قمت استدارة (Rotation) للطبقة سنجد أنها تدور حول مركزها بالنسبة للملف ككل ، ولكن ليس هذا هو المطلوب ، المطلوب هو أن تكون الحركة بالنسبة للمفصل الخارجة منة وليس من مركز الملف أي يجب أن تكون نقطة الارتكاز هي مفصل الحركة ، إذا يتوجب علينا نقل نقطة الارتكاز (Anchor point) إلى المفصل الذي تخرج منة الحركة ولفعل هذا نتبع الآتي :

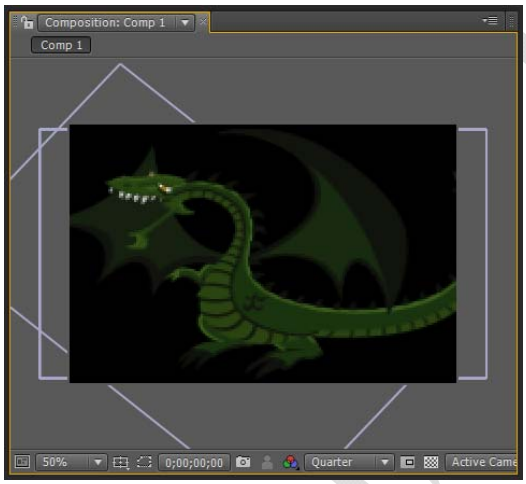
- اضغط علي زر (Y) من لوحة المفاتيح ثم بالماوس أنقل مكان الـ Anchor point للمفصل الذي تخرج منة الحركة .

تعالى لنشرح هذا في المثال التالي :

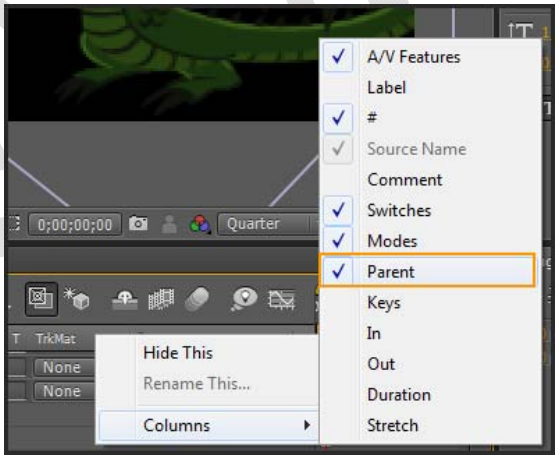
نريد أن نجعل التنين يفتح فمه ليخرج اللهب منة ... كيف هذا ؟

نختار طبقة الفك وكما تعلمنا من قبل نقوم بنقل نقطة الارتكاز للفك إلى المفصل الذي تخرج منة الحركة ثم نختار عمل Rotation لهذه الطبقة فنأتي عند الإطار الأول ونضغط على أيقون مؤقت الساعة (clock

watch) من أمام كلمة Rotation وهذا لإنشاء الإطـار المفتـاحي الأول(Key Frame) ثـم نحـرك الفـك لأعلى وكأنة يفتح فمه كما في الصورة التالية وبعد فترة زمنية معينة نحرك الفك لأسفل ليغلق فمه .

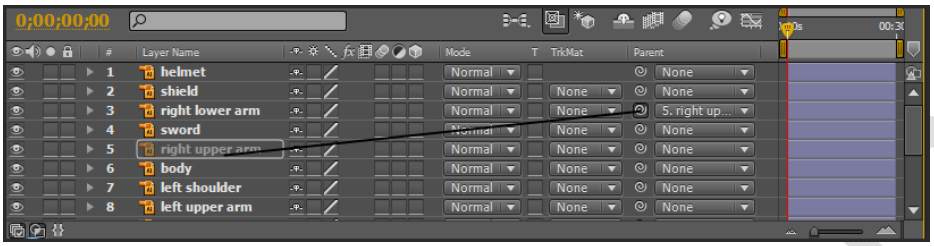


هنا فكرة مهمة نود الإشارة إليها وهي فكرة الــ (Parent) ، يجـب أولا إظهـار عمـود Parent فـي شـريط العمدة كما الصورة التالية :



تقوم فكرة ال (Parent) على أن كل حركة لها أصل تنبع منة أو بمعنى أخر كل جزء يتحرك يوجد له والد هو المسئول عنة فمثلا عندما تريد تحريك كف اليد ، كف اليد هذا يتبـع الـزراع والـزراع يتبـع الكتـف أي أن الكتف والد الزراع والزراع والد الكف .

لتنفيذ الحركة بشكل سليم يجب أن أبدأ من الصغير للكبير ، نبـدأ مـن الكـف نحركـه ثـم نعرفـه أن والـدة (Parent) هو الزراع إذا من أمام طبقة الكف وتحت العمود (Parent) نختار اسم الطبقة اللي يتبعهـا الكـف وهناك طريقة أخرى وهى أن اضغط علي الأيقونة الحلزونية واسحبها لاسم الطبقة التابع لهـا الكـف نجـد اسـم الطبقة الأب قد ظهر أمام الطبقة التابعة كما في الصورة التالية :



* إذاً فكـــــرة الـــــ (Parent) وجـــــدت لجعل الحركة معقولـة وفيهـــا تتـــابع فمـــن الطبيعي عند تحريك الكف يتحرك الزراع وبالتالي الكتف .ولذلك لا يوجد (Parent 2) لطبقة واحدة .

تكملة لموضوعنا مع رسمه التنين وبعد أن قمنا بتحريك فك التنين نريد أن نجعله وكأنة يخرج اللهب من فمه تعالى لنرى كيف نقوم بعمل ذلك .

بمجرد أنك ترسم shape بأي شكل نجد أنه نزل في طبقة بمفردة باسم shape layer ، وبالنظر في شـريط الأدوات نجد مربع اللون Fill و مربع اللون stroke ومن خلالهما أستطيع التحكم وتغير اللون كمـا يمكننـي التحكم في سمك الـخط الخارجي(stroke) .

ملحوظة: (Ctrl + D) يكرر لي الطبقة الواقف عليها .

بعد رسم الشكل (shape) تعالى لننفذ علية التأثيرات التالية :

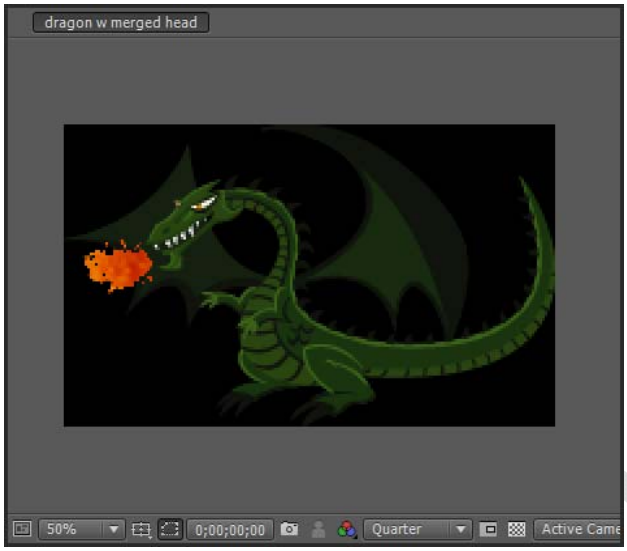
1- نذهب لنافذة Effect & presets «----- Noice & Grain «----- Fractal Noise

وذلك لتفتيت جزئيات الـ Shape

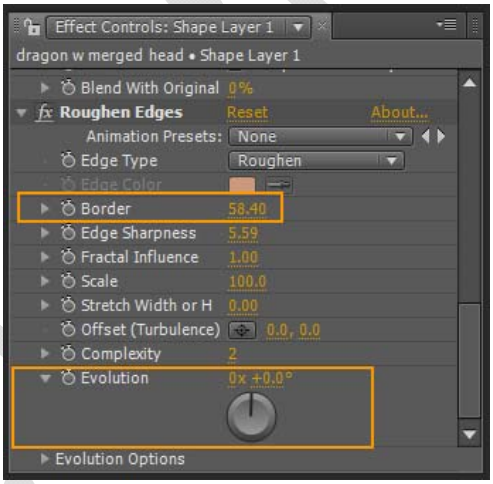
2- نختار بعد ذلك Effect & presets «----- color correction «----- Colorame

3- وذلك لتعديل الألوان بما يناسب الموضوع الخاص بي كما أن مـن خـلال الخيـار Output Cycle ومـن خلال Use Preset Palette يمكنني اختيار Fire ليعطيني تأثير النار

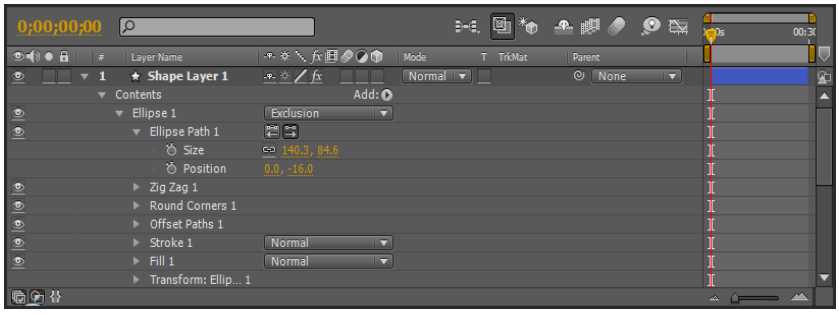
4- Effect & presets «----- Stylize «----- Rougher Edges ويستخدم هذا التأثير لنتحكم في نعومة حواف الشكل لذا نقوم بتعلية الخيار Bordes حتى يعطى تموج ونعومة لحواف الشكل .



ثم من الخيار Evolution نقوم بعمل حركة للشكل بين إطاريين مفتاحين (2 Key Frame)



هذا بالإضافة إلى إمكانية تعديل الشكل بين إطاريين مفتاحين من مكان وقوفي على الطبقة (shape) في نافذة الزمن .



تبقى لنا في هذا الدرس شرح فكرة تذبذب الحركة وتكرار هذا التذبذب لعدد من المرات ، مثلا تريد أن تجعل النار الخارجة من فم التنين تزيد وتنخفض وتريد تكرار هذه الحركة مرات عديدة ، بالطبع ستضطر هنا لعمل Key Frames كثيرة عند كل حركة ما بين ارتفاع وانخفاض ولكن هذا أمر شاق ومتعب لذا قام برنامجنا After Effects بعمل فكرة التذبذب هذه بطريقة سهلة اسمى Wiggler ، تعالي لنستعرض هذه النافذة .

من القائمة window اختار النافذة wiggler ، تقوم هذه النافذة علي فكرة أن هناك إطاريين مفتاحين (2 Key Frame) بينهم قيمتين الإطار المفتاحى الأول قيمته عالية والإطار المفتاحى الثاني قيمته قليلة .

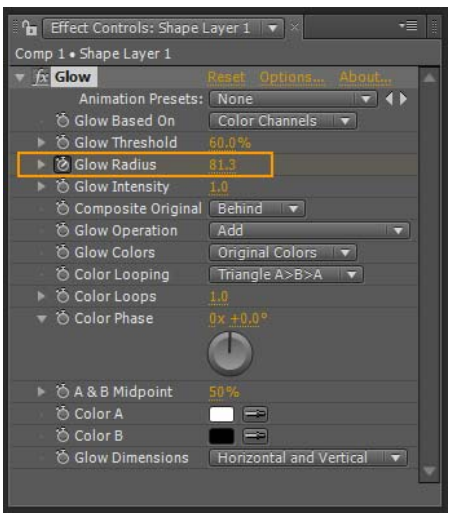
إذا هناك قيمة عالية وأخرى قليلة من أي effect ثم نقوم بعد ذلك باختيار الإطاريين المفتاحين (2 Key Frame) عن طريق السحب عليهم بالماوس ثم نذهب لنافذة wiggler ونختار Apply نجد بعد ذلك أن هناك تذبذب فيما بين الإطاريين المفتاحين من ارتفاع وانخفاض في القيم حتى نصل إلي الإطار المفتاحى الثاني .

مثال :

1- قم برسم Shape (مربع مثلاً) .

2- نذهب لنافذة Effect & presets «----- Stylize «----- Glow وذلك لعمل تأثير توهج أو إنارة حول الشكل .

3- ثم نبدأ نتحكم في درجة التوهج هذه (glow) بين إطاريين مفتاحين ، وذلك في نافذة Effect controls، فنضغط على أيقونة مؤقت الساعة (clock watch) لعمل الإطار المفتاحى الأول و - نقوم بتعلية Glow Radius عند (Key Frame 1) ونقلله عند (Key Frame 2) .



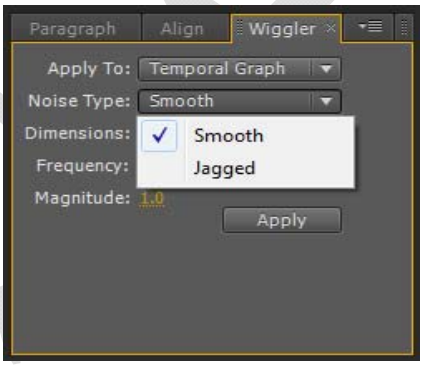
ويلاحظ هنا بأنه يمكنني عمل إطار مفتاحي (Key Frame) عن طريق نافـذة Effect controls أو من خلال نافذة الزمن كما تعودنا .

4- نظلل الإطاريين المفتاحين عن طريق السحب الماوس .

5- ثم نذهب إلي نافذة Wiggler ونختار Apply حتى ينفذ هذا التذبذب بين 2 Key Frame .

ومن خلال النافذة Wiggler نستطيع التحكم في درجة التذبذب فإذا أردنا أن يكون التذبذب ناعم وانـسيابي نختار smooth .

وإذا أردنا أن يكون التذبذب منخفض نختار sagged .



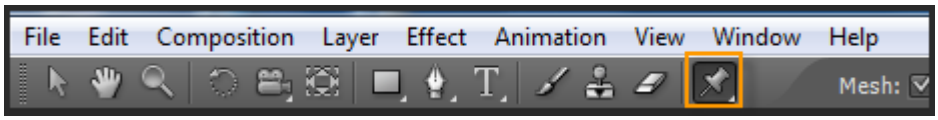
ملحوظة :

أي Effect بين 2 Key Frame ممكن أنفذ عليه الـ wiggler .

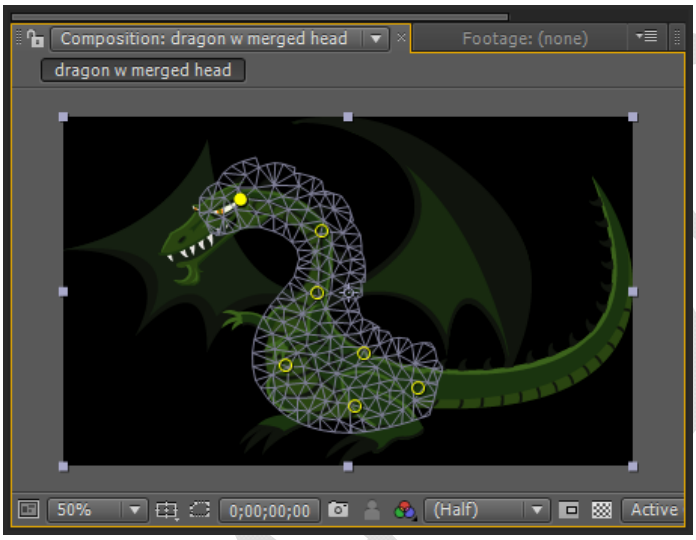
(Crtl + p) Puppet Pin Tool

تظهر هذه الأداة ضمن شريط الأدوات وهى تستخدم لعمل الحركة وبخاصة مع الرسوم المتحركة ، وسوف نتناول هذه الأداة في مثالنا على التنين كالتالي :

1- قم بالنقر على الأداة من شريط الأدوات أو من خلال الاختصارات في لوحة المفاتيح (Crtl + p) .



2- مستخدما الأداة Puppet Pin Tool قم بتحديد نقاط معينة على الطبقة التي بها رقبة التنين لتحريكها حسب شكل الحركة المطلوب ويجب تثبيت باقي أجزاء الطبقة حتى لا تتحرك تبعا لحركة الرقبة لذا وضعنا نقاط عند منتصف الطبقة وآخرها عند زيل التنين

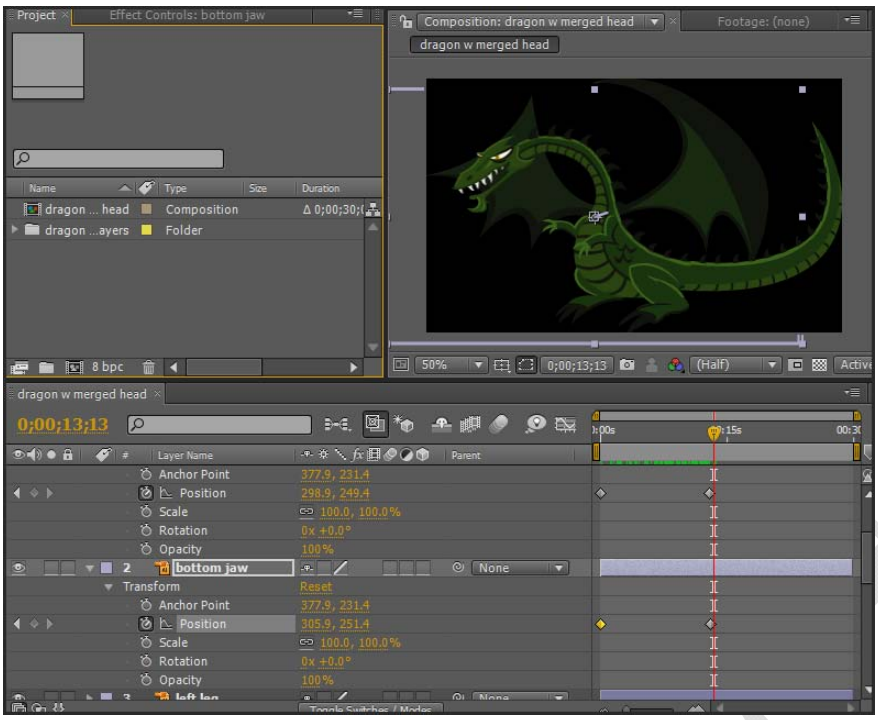


3- نقوم بعد فترة زمنية محددة بالسحب بالماوس للنقطة الأولى لمد رقبة التنين للأمام ثم سحب بسيط للنقطة الثانية والثالثة وذلك لانسيابية الحركة .

ملحوظة :

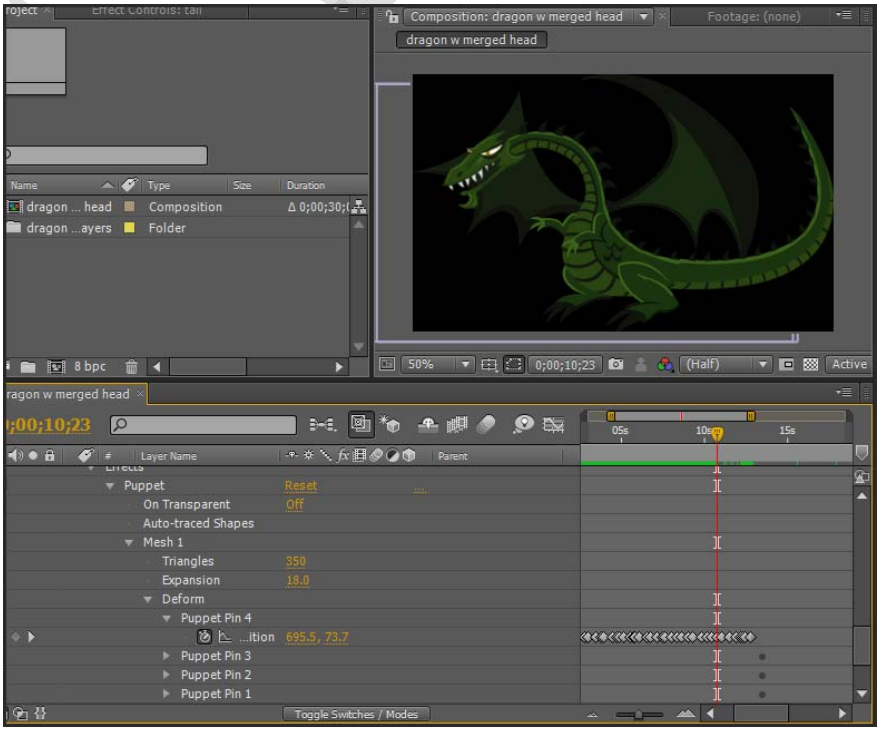
ولو أن الشكل المطلوب تحريكه جسم إنسان يجب وضع نقاط التحكم عند كل مفصل من أجزاء الجسم .

4- يجب تحريك ال Position الخاص برأس التنين وفكه مع حركة الرقبة وهذا لطبيعة الحركة .



يمكننا بأداة ال Puppet Pin تحديد نقاط على زيل التنين ثم نسحب مع الضغط على الزر (ctrl) النقطة الأخيرة الموجودة عند طرف الذيل ، سحب مستمر مع حركة يمينا وشمالا متخيلا حركة الذيل ، ماذا حدث ؟

ما حدث هو ظهور Key frames على طول المدة من بداية تحريكي للذيل إلى أن رفعت يدي عن زر الماوس ، وهذه الحركة المستمرة للذيل أعطت للمشهد واقعيته وجمالة

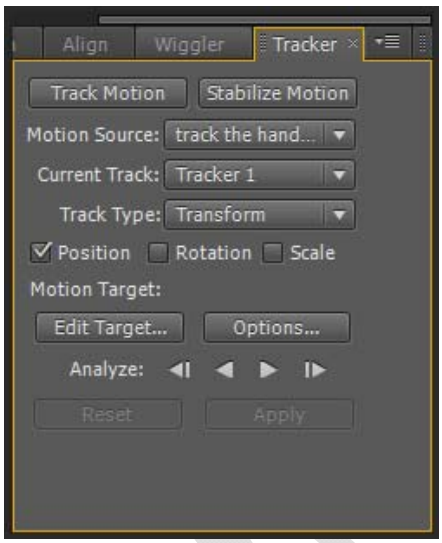


دار البيضاء

الفصل السادس
فنون تصوير الفيديو في
After Effects

سوف نتعرف في هذا الدرس على بعض المفاهيم والأفكار الهامة لتصوير الفيديو كما سنتعلم كيفية تثبيت الصور المهتزة أثناء التصوير هذا بالإضافة إلى التعرف على بعض التأثيرات الرائعة في البرنامج .

من القائمة Window نختار النافذة Tracker كما تظهر في الصورة التالية :



يظهر في الصورة السابقة للنافذة Tracker وجود زرين أساسيين Stabilize Motion و Track Motion وسوف نبدأ أولا بشرح الزر Track Motion .

ولكن أولاً تعالى لنتعرف على مفهوم هام في عالم التصوير وهو الكروما 0

كروما (Chroma) :

موضوع الـ كروما (Chroma) موضوع مهم حيث يتم التصوير علي خلفية خضراء ....ولماذا خلفية خضراء ؟ لأن اللون الأخضر هو اللون البعيد عن الألوان الموجودة في ألوان وأشكال البشر لذا يتم التصوير علي الخلفية الخضراء صماء ويقوم الإنسان بعمل بعض الحركات ثم بعد ذلك نزيل الخلفية ونضع أي خلفية أخرى مثل الطبيعية أو أي شئ أخر حسب الموضوع .

ولسوف نتكلم في هذا الفصل من الكتاب عن كيفية إزالة الكروما من خلال بعض التأثيرات المستخدمة .

نعود لموضعنا الأساسي

Track Motion

فكرة الـ Track Motion تعتمد على وضع علامات أثناء التصوير الفعلي مثل وضع علامة (×) علـي أرض الأستوديو ثم نخبر الشخص الذي يتم تصويره بأنة سوف يقف عند العلامة (×) ، ثم نـأتي فـي مكـان أخـر ونضع العلامة (×) على الحائط و نخبر الشخص بأنة سوف يضع يده عند هذه العلامة .

و بعد انتهاء التصوير ندخل ملف الفيديو إلى البرنامج ، ويجب أولاً استبدال المكـان الـذي تـم التـصوير فيـه بمكان أخر مثل مشهد للطبيعة به خضرة وأشجار.

ثم نستبدل العلامات الثابتة (X) بنقاط من البرنامج فبعد استبدال أرضية الأستوديو بأرضية أخـرى نتخيـل هنا أنة من المفروض أن يكون الشخص واقفاً بجوار شجرة فنضع نقطة بجوار الشجرة ، هذه النقطة هـي التـي تحل محل العلامة (X) التي وقف عندها الشخص أثناء التصوير ، وتـستبدل (X) أيـضا التـي علـي الحـائط بنقطة على الشجرة التي في المشهد ، بفرض أن الرجل يريد وضع يده على الشجرة .

ويظهر المثال التالي فكرة ال Track Motion في عدة خطوات :

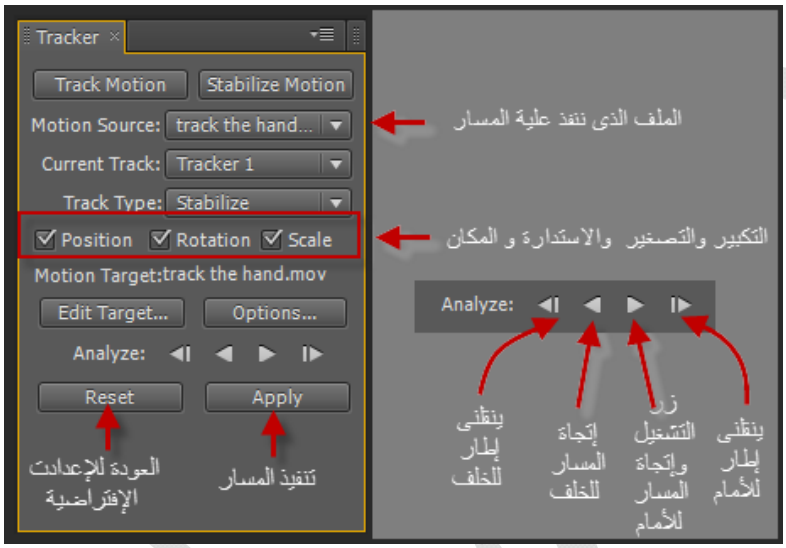
1- يظهر الرجل وخلفه خلفية خضراء كروما (Chroma) وفى كفه تظهر دائرة حمراء ويحرك يده وكأنـة يقبض على شئ بكل قوة .

2- بعد ذلك نضغط على زر Track Motion من نافذة Tracker ليظهر لي الفيديو داخل تبويب أخـر بجوار تبويب نافذة المقطع ليعطى فكرة الدخول داخل فيلم الفيديو للتعديل فيه .

3- هنا نقوم بنقل مركز أول مسار لي على الفيديو(Track point 1) والتي ظهرت لـي علـى الرسـم إلى الدائرة الحمراء التي في كف الرجل .

4- بعد ذلك نقوم بإضافة طبقة أخرى إلى نافذة الزمن تحتوى على الشكل الـذي نريـد اسـتبداله مكـان الدائرة الحمراء مثل كرة تصدر إشعاعات أو أي شكل أخر حسب ما تريد ويجب نقل مركز الشكل إلى (Track point 1)

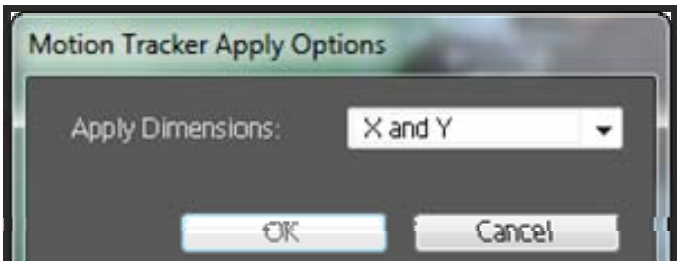
5- ثم نذهب إلى نافذة Tracker حيث يوجد 3 اختيـارات وهمـا : position Rotation , scale, هنا وكأنة يسألك في أي من الخيارات السابقة تريد أن تتبع النقطـة التـي سـبق و حـددتها هـل التكبيـر والتصغير(scale) أم في الاستدارة (Rotation)أم في مكان تحركها (position) ، و بالطبع يمكنك أنك تختار الثلاث خيارات .



6- نضغط على الزر Edit Target لنحدد الطبقة التي نريد ربطها بالمسار (Track point 1) ونختار الطبقة التـي نريـدها مثل كرة تصدر إشعاعات

7- نضغط على Analyze Forward لتتبع مسار النقطة وإذا أنحرف المـسار عـن النقطـة المحـددة يمكنك الرجوع وضبطها مرة أخرى بجعل Track point بالضبط فوق الدائرة الحمراء .

8- بعد ذلك نضغط Apply من نفس النافذة لتظهر لي النافذة التالية :



حيث يسألني هل تريد تنفيذ المسار على المحاور الرأسية والأفقية أم أحدهما ثم ok .

وبهذا نجد الكرة المشعة في كف الرجل وتتحرك أينما حرك يده كما في الصورة التالية :

Stablize motion

نبدأ شرحنا بتساؤل ماذا نفعل في حالة الأفلام المهتزة أثناء التصوير؟

الحل هو الخيار Stablize motion لتثبيت الكاميرا لو كانت صورة الفيلم مهتزة وغير مستقرة فهنا نحدد نقطة - أكثر نقطة ثابتة في الفيلم – ليتبعها الفيلم ويتحرك تبعاً لها ويظهر الفيلم في النهائية بكاميرا ثابتة.

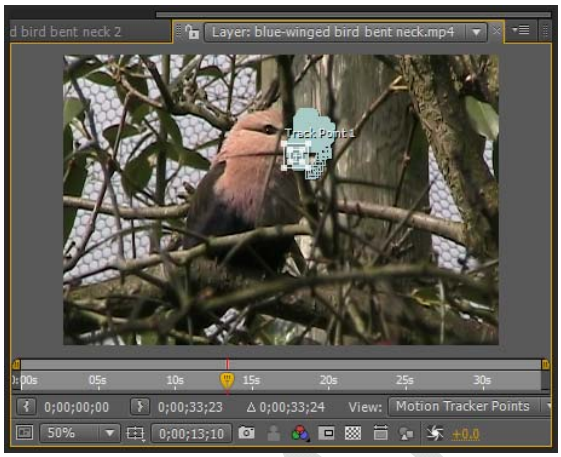
مثال :

فيلم فيديو لعصفور فوق شجرة ويبدو أن الكاميرا لم تكن ثابتة أثناء التصوير مما جعل الفيلم يخرج وبه اهتزاز أثر على جودة الفيلم هنا نقوم بالتالي :

1- نضغط على الزر Stablize motion من النافذة Tracer ليظهر لي الفيديو داخل تبويب أخر بجوار تبويب نافذة المقطع ليعطى فكرة الدخول داخل فيلم الفيديو للتعديل فيه .

2- نقوم بنقل مركز أول مسار لي على الفيديو(Track point 1) إلى أكثر نقطة في الفيلم نراها ثابتة ونريد أن نتبعها أثناء تشغيل الفيلم ويمثل المربع الكبير أقصى حد ممكن أن تتحرك فيه حول النقطة الثابتة ويمثل المربع الصغير أقل حد ممكن أن تتحرك فيه حول النقطة .

3 - نضغط على Analyze Forward لتتبع مسار النقطة ولنجد أن الفيلم يتحرك في مسار في حدود النقطة اللي حددتها مسبقاً وإذا انحرف المسار عن النقطة المحددة يمكنك الرجوع frame by frame وضبطها مرة أخرى بجعل Track point بالضبط فوق النقطة الثابتة من الفيلم :

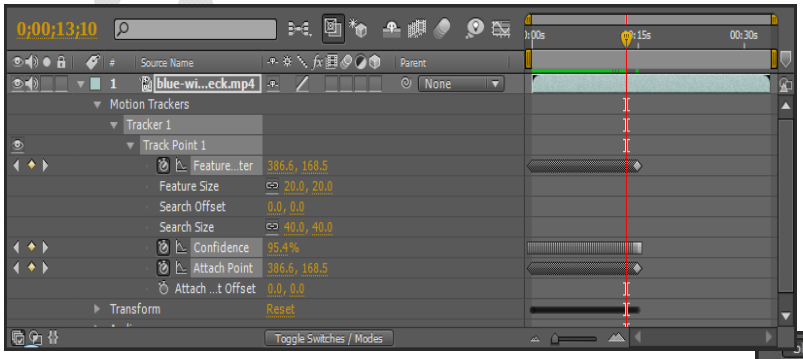


4- بعد ذلك نضغط Apply من نفس النافذة(Tracker) حيث يسألني هل تريد تنفيذ المسار على المحاور الرأسية والأفقية أم أحدهما ثم ok .

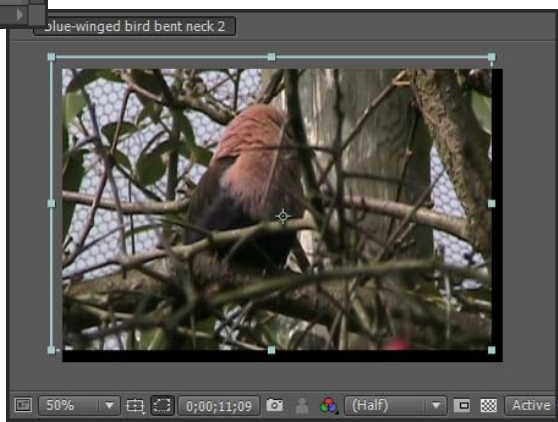
5- لو ذهبنا إلى لوحة الزمن وضغطنا علي السهم بجوار اسم طبقة الفيديو نجد بداخلها Motion Tracker «--- Tracker 1 ---» track point 1 ونجد keyframe على طول المسار .

ملحوظة :

لإلغاء الـ Tracker «--- قف عليه في نافذة الزمن ثم Delet



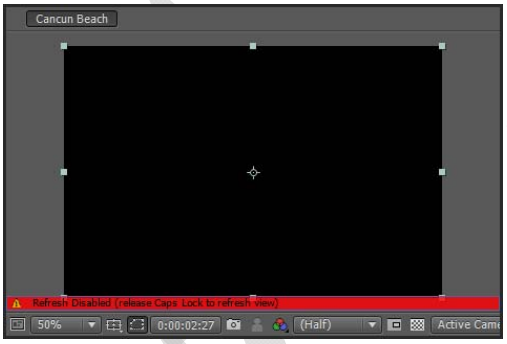
بالطبع بعد كل ما سبق تجد الفيلم يتحرك علي مسار حول النقطة التي حددتها (Track Point) ولكن أثناء تحرك الفيلم ظهرت حدود للفيلم سوداء إذا ما الحل ؟



الحل هو تكبير حدود الفيلم حتى يتعدي حدود الـ composition حتى لا يظهر الفيلم وبه أجـزاء سـوداء على الأطراف .

إليك الملحوظات التالية :

* لو ظهر شريط أحمر تحت نافذة المقطع كما في الصورة التالية .. ماذا أفعل ؟



ويحدث هذا الشريط الأحمر عند الضغط على زر(caps lock) من لوحة المفـاتيح بالخطـأ أو أننـا ضـغطنا علية للكتابة بالحروف الكابيتال .

الحل هو الضغط على زر(caps lock)مرة أخرى لعمل Refresh للبرنامج .

* هناك فيلم فيديو لو ضغطت علي المسطرة(space) سوف يعمل الفيلم ولكن ليس بالسرعة الحقيقية ، لـو أردت تشغيل الفيلم بالسرعة الحقيقية إذا هنا يجب الضغط على زر (0) من لوحة المفاتيح أو الـسهم يمـين شريط التحكم في الفيلم ... ماذا حدث ؟

ما حدث هو أنة أخذ من الرامات لتشغيل الفيلم في المعاينة فقط (Preview) وأن هذه السرعة ليس لهـا دخل بالـ Render هي مجرد محاكاة للسرعة الحقيقية في الـ preview .

وبعد ما كان مكتوب في نافذة info باللون الأحمر (Not real time) ستظهر لك عبارة (real time) أي أن الفيلم يعمل حالياً بالسرعة الحقيقية .

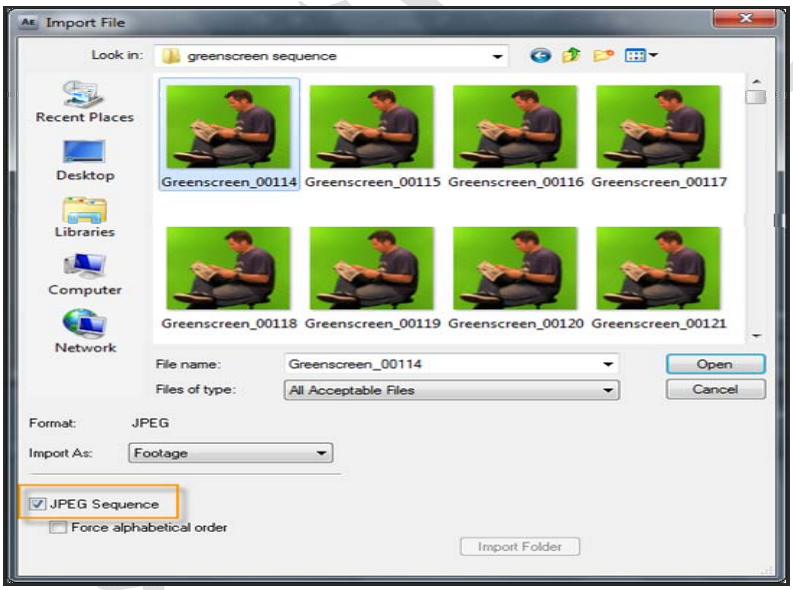
* كليك علي Shift + سحب مسار الفيلم في الـ Time line ستجده عمل Snap لهذا المسار بحيث أنك ممكن تحركه بسهولة للأول أو للآخر أو عند بداية أو نهاية مقطع.

Sequence :

مجموعة صور متتابعة وراء بعضها هي في الأصل ملف فيديو ولكن تم إخراجه على شكل صور متتابعة لسهولة التعامل به في كثير من البرامج ، وكل إطار يحمل صورة والصورة تقبل أي امتداد .

1- من القائمة File «--- Import «--- File ثم نختار المجلد الذي يحتوى على مجموعة الصور المتتابعة .

2- نفتح المجلد ونقف على أول صورة ثم من أسفل القائمة ننشط الخيار JPEG Sequence

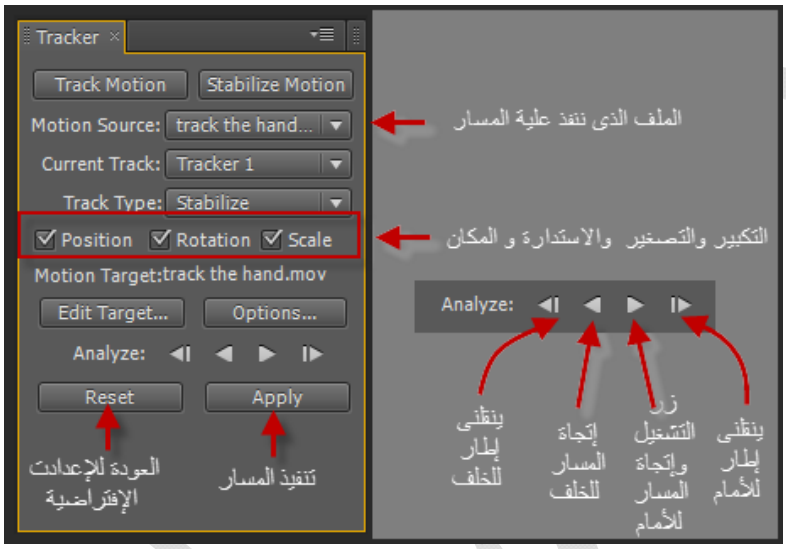


وإذا لم يتم تنشيط الخيار السابق سيدخل لك صورة واحدة فقط وهى الصورة التي اخترتها في أول المجلد .

- هذه الصور المتتابعة والتي سبق و قمنا بإدخالها إلى البرنامج تظهر وكأنها كيان واحد أو ملف فيديو واحد بداخل المشروع ونجد أن هذا الملف الفيديو قد تم تصويره علي خلفية خضراء (Chroma) .

4- بعد ذلك نقوم بإضافة طبقة أخرى إلى نافذة الزمن تحتوى على الشكل الـذي نريـد اسـتبداله مكـان الدائرة الحمراء مثل كرة تصدر إشعاعات أو أي شكل أخر حسب ما تريد ويجب نقل مركز الشكل إلى (Track point 1)

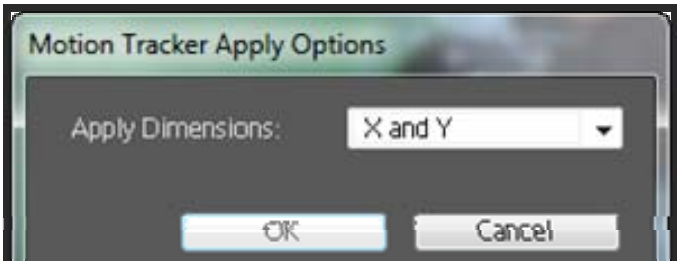
5- ثم نذهب إلى نافذة Tracker حيث يوجد 3 اختيـارات وهمـا : position Rotation , scale, هنا وكأنة يسألك في أي من الخيارات السابقة تريد أن تتبع النقطـة التـي سـبق و حـددتها هـل التكبيـر والتصغير(scale) أم في الاستدارة (Rotation)أم في مكان تحركها (position) ، و بالطبع يمكنك أنك تختار الثلاث خيارات .



6- نضغط على الزر Edit Target لنحدد الطبقة التي نريد ربطها بالمسار (Track point 1) ونختار الطبقة التـي نريـدها مثل كرة تصدر إشعاعات

7- نضغط على Analyze Forward لتتبع مسار النقطة وإذا أنحرف المـسار عـن النقطـة المحـددة يمكنك الرجوع وضبطها مرة أخرى بجعل Track point بالضبط فوق الدائرة الحمراء .

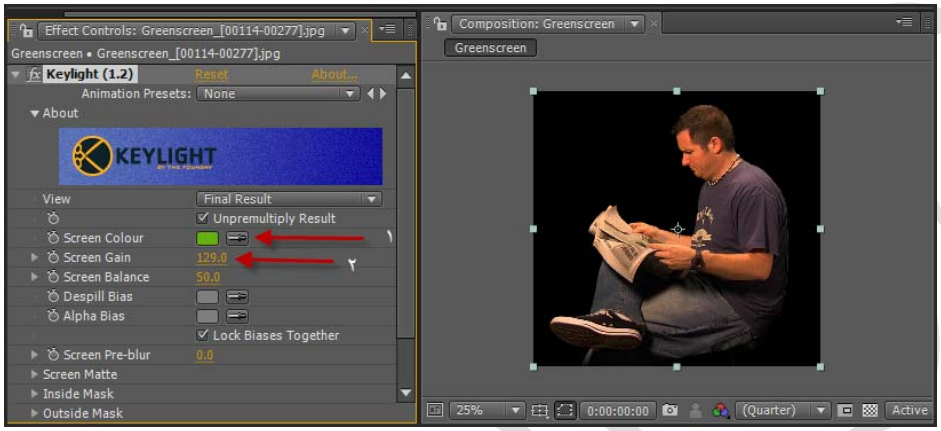
8- بعد ذلك نضغط Apply من نفس النافذة لتظهر لي النافذة التالية :



يعتبر الإفكت keylight من أفضل التأثيرات في التعامل مع الكروما وهو في الأصل كان plugin يضاف من خارج البرنامج لكن شركه أدوبي اشترته و ضمته لمجموعة التأثيرات الخاصة بها وذلك بعدما قدرت أهميته و كثرة إقبال المستخدمين علية .

من خلال هذا الإفكت تختار اللون الذي تريد إزالته بالقطارة ولضمان محو درجات اللون من الصورة تمام وحتى تلك المتداخلة مع ملابس و جسم الشخص يمكننا تعلية Screen Gain لإزالة درجات اللون تماما .

ملحوظة:

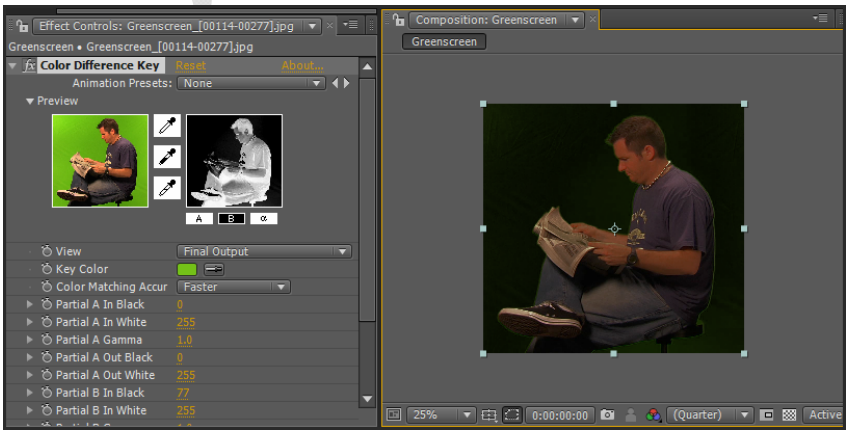


ممكن تعمل خلفية للصورة عبارة عن طبقة solid بيضاء (Ctrl +Y) لكي ترى درجة اللون التي يتم إزالته بوضوح وتباين ليس أكثر .

ممكن أن تضع أكثر من Keylight في حالة إذا كان هناك أكثر من لون في الخلفية .

4- Effect & presets ← keying ← color Difference key

من خلال هذا الإفكت color Difference key تختار اللون الذي تريد إزالته وحدد مقدار نسبة اللون المزال ويظهر أمامك المشهد بصورتين مخلفتين أحدهما صورة عادية والأخرى أبيض وأسود حيث يهتم هذا الإفكت بدرجات الضوء والظل في الصورة .



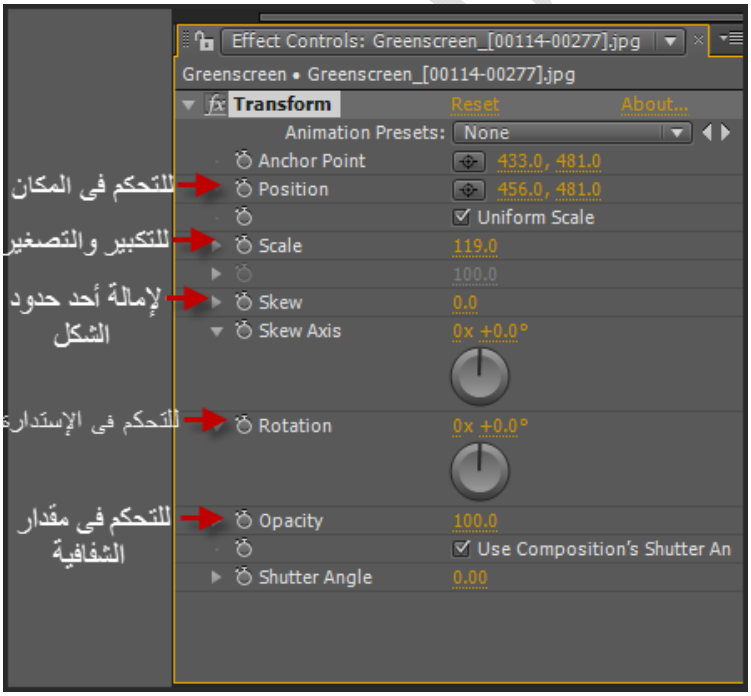
Tint «--- Color correction «--- Effect & presets -5

من خلال هذا ال Effect ممكن أن نغير في الألوان ونتحكم فيها حيث يقوم هذا ال Effect بتحويل الملف إلى لونين أبيض و أسود وكأنة يضع شفافة علي الصورة بلونين يفرض أنهم الأبيض والأسود وبالطبع يمكنك تغير هذه الألوان كما يمكنك التحكم في كمية اللون (Amount to tint)

تعالى لنتكلم عن بعض التأثيرات الرائعة في البرنامج :

transform «---- Distort «--- Effect & presets -1

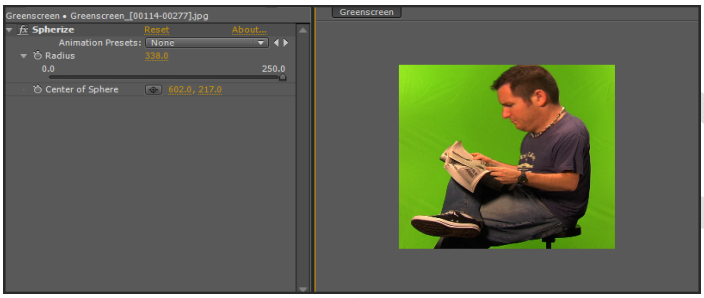
من خلال هذا الإفكت يمكن أن أعدل في مكان الفيديو وتكبيرة أو تصغيره ويمكن عمل استدارة للملف كما يمكن التحكم في مقدار الشفافية أيضاً



spherize «--- Distort «--- Effect & presets -2

من خلال هذا الإفكت ممكن أعمل زووم علي جزء معينة وأكبره من خلال Radius حسب المكان اللي اختاره .

سيكون من الجميل لو حركت هذا التأثير من مكان لمكان ومن Keyframe لآخر من خلال تحريك الـ Center من مكان لمكان عن طريق Center Of Sphereوكما يظهر في الصورة السابقة قمنا بتكبير رأس الرجل بشكل كوميدي.

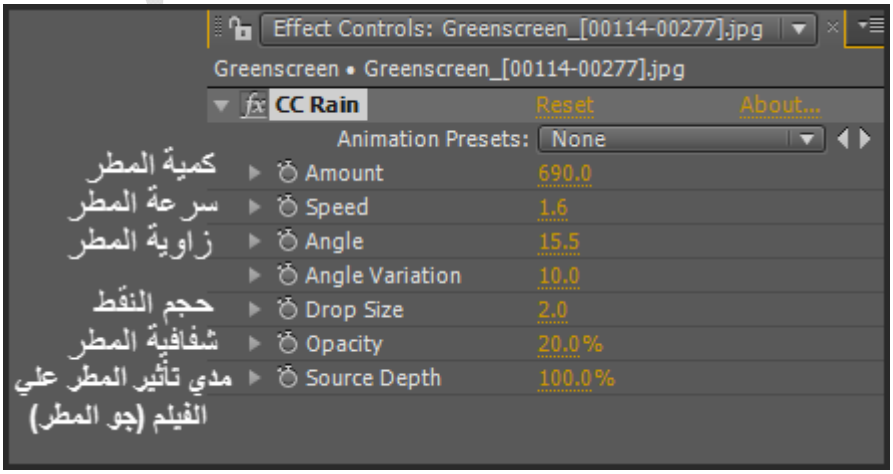


هناك مجموعة تأثيرات تحاكي الطبيعة تندرج تحت اسم simulation وهي محاكاة لواقع غير موجود أصلاً

افتح فولدر simulation واستعرض ما بداخله ونلاحظ أن معظم ما بداخله يعمل Animation بدون أي تدخل منى وبالنظر للطبقة في لوحة الزمن نجد أن التأثير قد وضع إطاراته المفتاحية (Key Frames) تلقائياً حسب طبيعة الحركة .

لو اخترنا من فولدر simulation ---» التأثير (CCRain)

(تأثير المطر) تعالي لنستعرض ما بداخل هذا الإفكت حيث يمكننا التحكم فيه لكي يبدو طبيعياً بمعنى أنه من الممكن أن يبدأ المطر بسيط وبعد فترة نزود في سرعته وكميته.



- يمكننا أن نختار من Simulation --- تأثير الثلج CC snow

وخيارات هذا الإفكت هي نفسها ما سبق مع تأثير المطر.

*الفكرة لا تتوقف على تأثير مطر أو ثلج فقط لكن أيضاً يجب أن نضع تأثير ليعطي شكل الجو بدرجاته اللونية لإعطاء الجو المطلوب ولهذا كان يجب أن نتعامل مع الإفكت

color Balance

Color Balance «------ color correction «------ Effect & presets

هذا الإفكت يمكنك من تزود أو تقليل الألوان الضوئية الثلاثة (الأحمر والأخضر والأزرق) وذلك بالنسبة لك Shadow أماكن الظل أو بالنسبة لك Hilight أماكن الإضاءة أو بالنسبة لك Midtone للفيديو ككل أو الألوان كلها .

ومثال لضبط جو المطر :

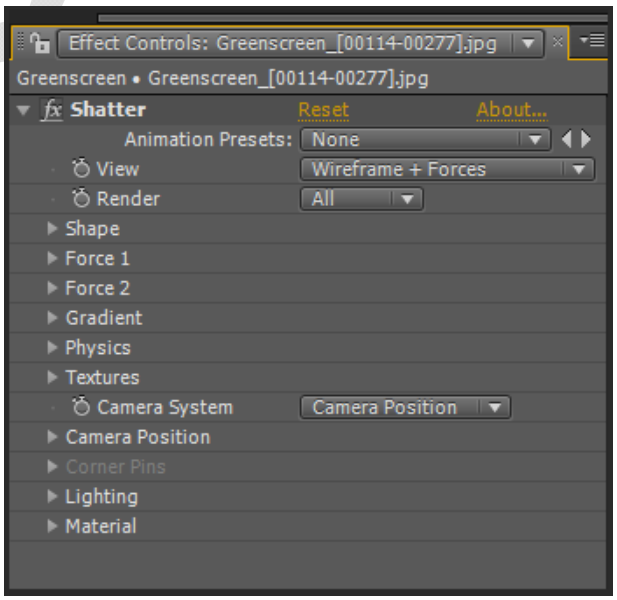
ممكن نزود الـ Blue في ال shadow والـ Hiligh

وممكن نقلل الـ Red في الـ hiligh

وبعد ضبط هذا الجو أقدر أضيف تأثير المطر أو الثلج .

- هناك أيضاً من فولدر Simulation التأثير Shatter

يقوم هذا التأثير إلي تحويل ملف الفيديو وكأنه جدار مبني يتهدم ويتناثر الطوب أو كأن هناك شاشة تلفزيون تنكسر .



View شكل الكسر

Render طريقة الكسر

Shape : الشكل الذي ينكسر ويندرج تحت هذا الخيار الكثير من الإعدادات الهامة كالتالي :

Pattern : نوع الشكل الذي ينكسر أو يتحطم

طوب Bricks

زجاج Glass

وهناك أشكال أخري مربعات ونجوم وغيره

ومن الممكن أن تختار شكل معين من تصميمك ثم تجعل الكسر يأخذ الشكل الذي من تصميمك وهـذا مـن خلال الخيار Custom shatter Map

Repetitions : هذا يعنى إلى كم مرة تريد تكرار الشكل وهذا يصغر حجم الجزئيات

Direction : اتجاه الكسر

origin : تريد أن يبدأ الكسر من أي مكان

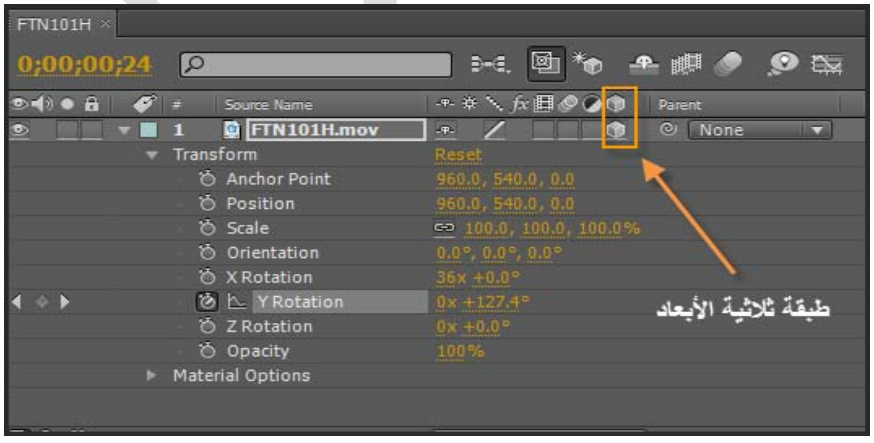
Force1 القوة الأولي فيه أول ما تضرب الشكل .

Force 2 القوة الثانية آخر ما تضرب الشكل .

الفصل السابع
التعامل مع الطبقات ثلاثية الأبعاد

الفراغ ثلاثي الأبعاد

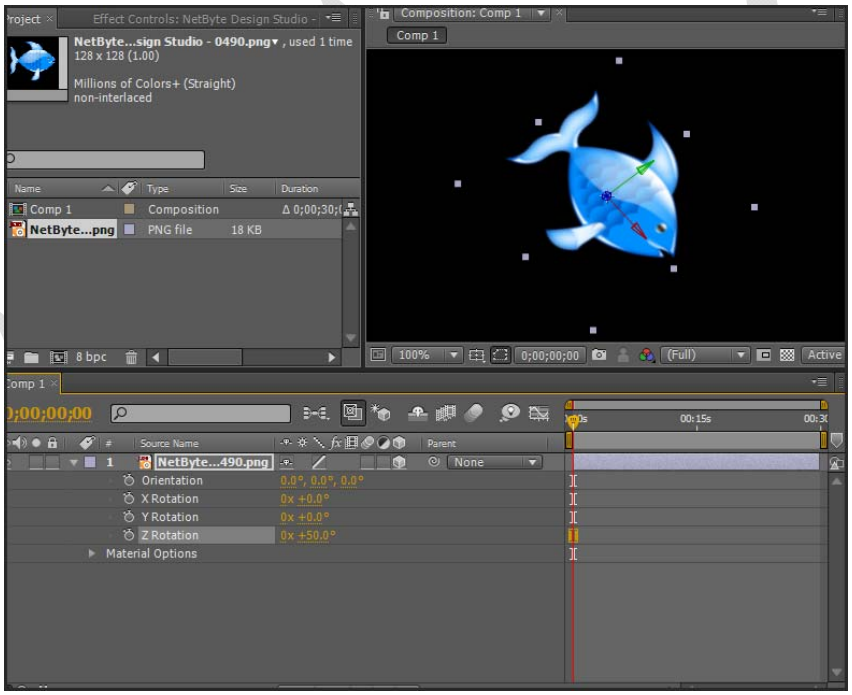
يعتبر مفهوم الفراغ ثلاثي الأبعاد في برنامج أفتر إفكت واحدة من أهم أكثر الإضافات الجديدة والجيدة وهذا يعنى أن الطبقات ليست مقيدة بالحركة بالاتجاهات الأربعة على المحورين X , Y بل في إمكانها التحرك أيضاً بالتحرك على المحور Z والذي يرتبط ببعد الطبقة عنك أي أن المحور باتجاهك حيث يسمح لك ذلك بالعمل بالتحجيم الطبيعي والمعالجة والتغييرات المنظورية وترتيب العمق للطبقات ويتضمن ذلك أيضاً الكاميرات والأضواء مما يعنى أنة يمكن للمصممين بناء مجموعة وهمية وإضاءتها ولقد أتم برنامج أفتر إفكت الفراغ ثلاثي الأبعاد بطريقة مرنة جداً وليس من الضروري أن تكون الطبقات في المقطع في حاجة لتكون ثلاثية الأبعاد حيث يمكنك تفعيل مبدل الطبقة ثلاثية الأبعاد 3D Layer في تلك الأجسام التي ترغب في إضافة بُعد أخر لها في حين يترك الطبقات الأخرى ضمن الفراغ ثنائي البعد ولست بحاجة إلى إضافة الإضاءة والكاميرات حيث يحوى المقطع كاميرا افتراضية تعطيك منظور عام كما أن هناك إضاءة افتراضية تضيء كل الطبقات ثلاثية الأبعاد بغض النظر عن اتجاهها .



الإبحار في الفراغ ثلاثي الأبعاد :

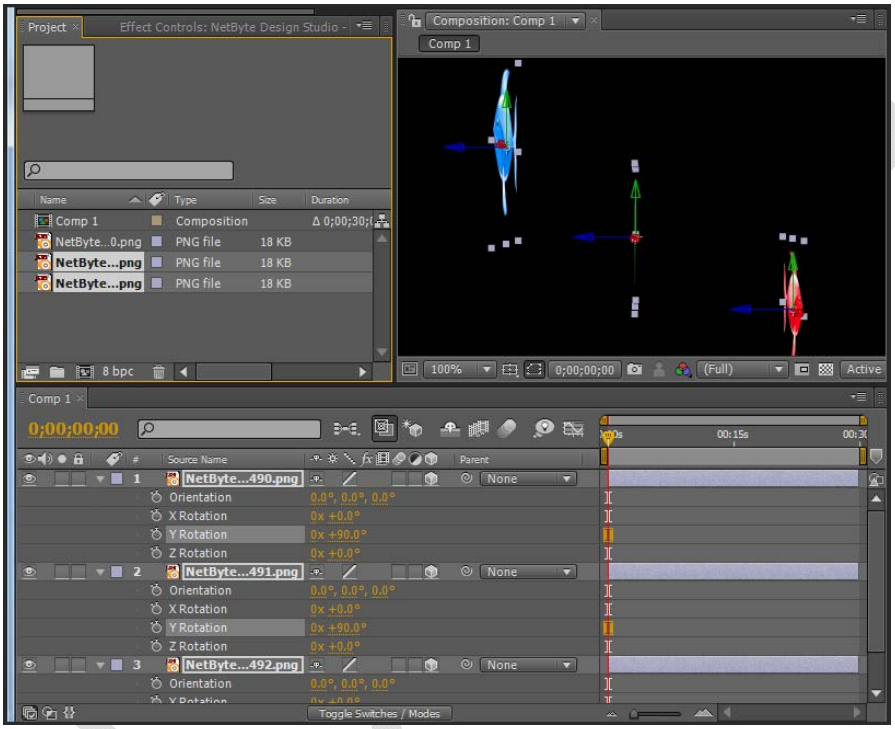
لدينا كما في الصورة التالية صورة لسمكة في الفراغ ثنائي الأبعاد وهذا في الوضع ثنائي الأبعاد كما تعودنا من قبل ، والآن نختار هذه الطبقة ومن ثم نضغط على الحرف R من لوحة المفاتيح وهذا لإظهار خاصية الدوران Rotation ثم نسحب بالماس على الأرقام الخاصة بمعدل الدوران لتغيير قيمة الدوران لنجد الصورة تدور حول محورها المتوقع ولنترك هذه الخاصية على قيمة غير الصفر ولتكن 50 .

والآن نقوم بتفعيل النمط ثلاثي الأبعاد لهذه الصورة من خلال النقر على أيقون المكعب المشار إليها في الصورة السابقة لنلاحظ ظهور أربع متحولات للدوران ونلاحظ أيضاً أن قيمة الدوران السابقة تم نسبها إلى محول الدوران Z ولنقوم بالسحب بالماس لتغيير قيمة الدوران لنجد أنها تدور كما كانت تدور سابقا ومن ثم نقوم بتغيير قيم الدوران للمحاور X , Y سنلاحظ أن كل منها يسبب دوران العجلة حول محورها في نافذة المقطع .



وللملاحظة أن دوران هذه المحاور بزاوية (90+) أو (90-) يؤدى لاختفاء الصورة عند دورانها حيث لا يوجد سماكة للطبقة ثلاثية الأبعاد وان دورانها بزاوية 90 درجة لذا يجب أن نحافظ على الدوران بزاوية قريبة من 90 درجة وسنشاهد خلفية الطبقة وهى عبارة عن نسخة من المقدمة ولكن هي الآن في الإتجاه المعاكس كما لو أنك قلبتها .

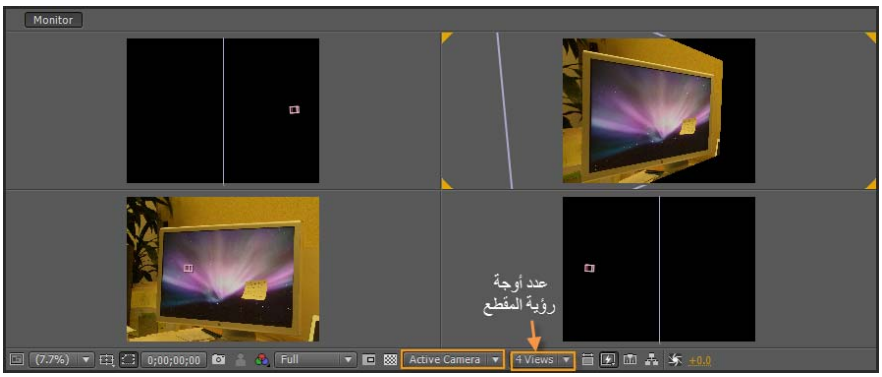
يمكننا تنفيذ الدوران على المحاور على أكثر من طبقة في وقت واحد ، فإذا كان هناك ثلاث طبقات لثلاث سمكات مع اختلاف موضع كل واحدة عن الأخرى وقمنا باختيار الطبقات الثلاث ثم فعلنا بتفعيل النمط ثلاثي الأبعاد للطبقة الأولى نجد أنة قد تفعل للطبقتين الأخرتين ، ثم نقوم بتعديل قيمة المحور Y إلى 90 درجة للطبقة الأولى حيث يجب أن تخضع الطبقات الباقية لهذه القيمة ويجب أن نلاحظ الآن بأن فقط الطبقة التي تكون ميتة المركز هي التي تختفي عند الحافة وفى مثالنا هي السمكة الوسطى .



والآن نختار السمكة الأولى والأخيرة ونسحب لتغيير قيمة الموقع على المحور Z لنلاحظ ظهور السمكة بشكل أكبر عند تحريكها باتجاهك .

الكاميرا :

بعد تحويل الطبقة من (2D) إلى (3D) يمكننا الإبحار في البعد ثلاثي الأبعاد وهنا يظهر عمل الكاميرا التي تمكنني من مشاهدة الطبقة من جميع الجوانب ويمكننا تغيير وضع الكاميرا من الوضع الإفتراضى Active Camera إلى أي اتجاه أخر من أسفل نافذة المقطع كما في الصورة التالية .



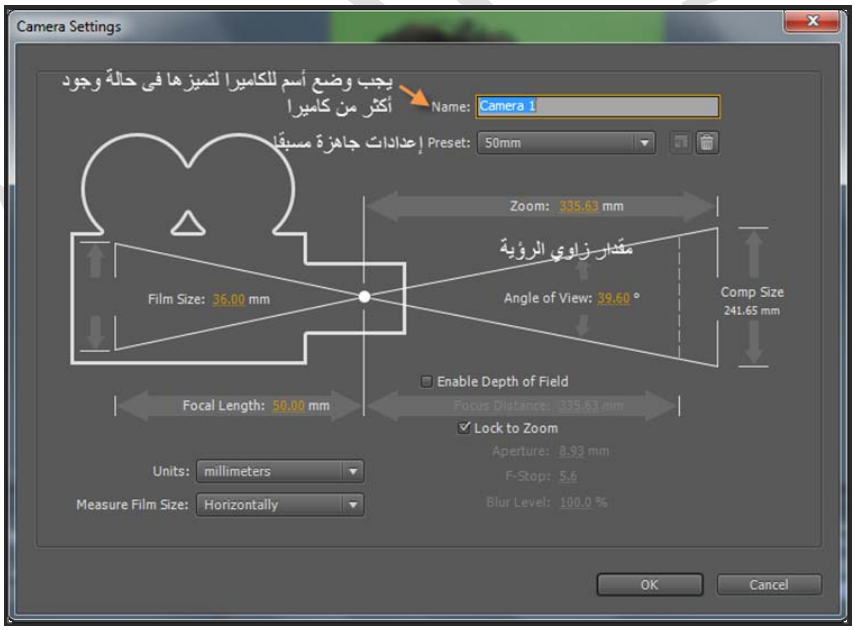
وإذا قمنا باختيار البعد Z وسحبنا بالماوس نجد أن الطبقة صغرت عن حجمها الأول ليس هذا تغيير في الحجم كما نشاهد ولكنة تغيير في أبعاد الطبقة عن الطبقات الأخرى .

لإضافة كاميرا جديدة :

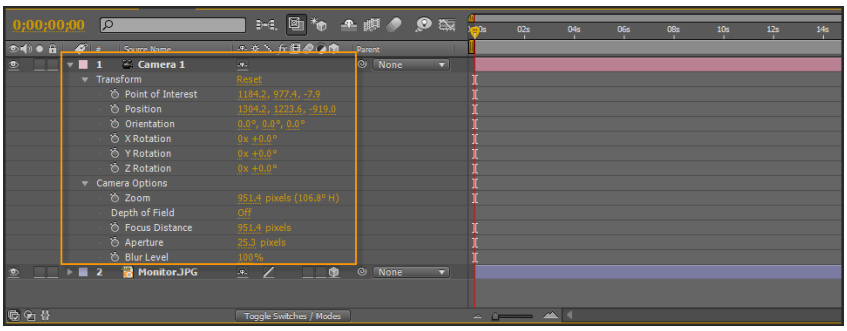
من قائمة : Layer → New → Camera

أومن خلال اختصارات لوحة المفاتيح (Ctrl + Alt + Shift + C)

لتظهر لنا النافذة التالية :

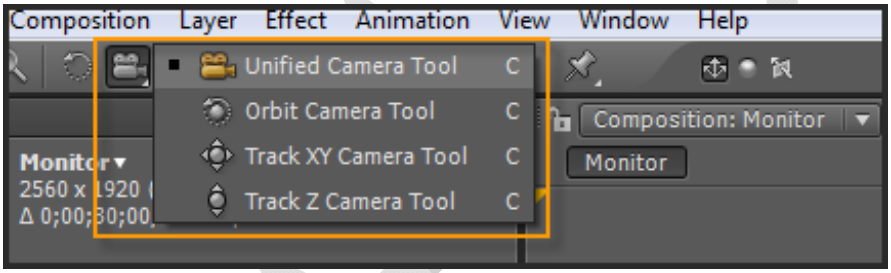


تنزل الكاميرا كطبقة من ضمن الطبقات نقوم بالنقر عليها من نافذة الزمن والتحكم في تحريكها ودورانها حول المحاور الثلاث (X , Y ,Z) من خلال النقر على Transformمن السهم الصغير بجوار لون الطبقة .



ويظهر أيضا في طبقة الكاميرا خيارات أخرى Camera Options للتحكم في الزووم و مقدار البعد البؤري للعدسة وفتحة العدسة ومستوى الغشاوة (Blur) للخلفية .

وبالنقر على أداة الكاميرا من شريط الأدوات يظهر لنا 4 أدوات للكاميرا ومفتاح اختصارها من لوحة المفاتيح حرف (C) ، حيث الأداة الأولى تشمل ما تحتها من أدوات ، والثانية تتحكم في دوران الكاميرا حول محاورها ، والثالثة للتحرك على المحورين (X , Y) ، والرابعة للتحرك على المحور(Z) .



الفصل الثامن
إخراج المقاطع Render

إخراج المقاطع Render :

سوف نتعرف في هذا الفصل على كيفية إخراج المقاطع بعد الانتهاء من تصميمها والتي اسمي بعملية الريندر (Render) ، وتتطلب عملية الريندر هذه بعض الإعدادات للفيلم المراد تصديره .

و يعتمد وقت الريندر على وقت المقطع والذي تم ضبطه مسبقا عند إعداد الComposition كما يعتمد وقت الريندر وسرعته على حجم ال Ram الخاصة بالجهاز .

ويمكنك أن تقسم هذه العملية إلى قسمين ولكن كل قسم يأخذ المدة الزمنية المحددة مفصولة عن الأخرى .

بعد إتمام التصميم نبدأ بعمل معاينة للمقطع من خلال الضغط على الزر RAM Preview في النافذة Preview .

بعد ذلك يمكنك استعراض المشهد داخل البرنامج بسرعته الطبيعية ، ثم تأتى المرحلة الهامة وهى إخراج هذا العمل كما سنرى فيما يلى .

الطريقة الشائعة لإخراج المقطع Render في برنامج افترإفكت هو فتحة والضغط على الاختصار(Ctrl + M) من لوحة المفاتيح ، أو من القائمة:

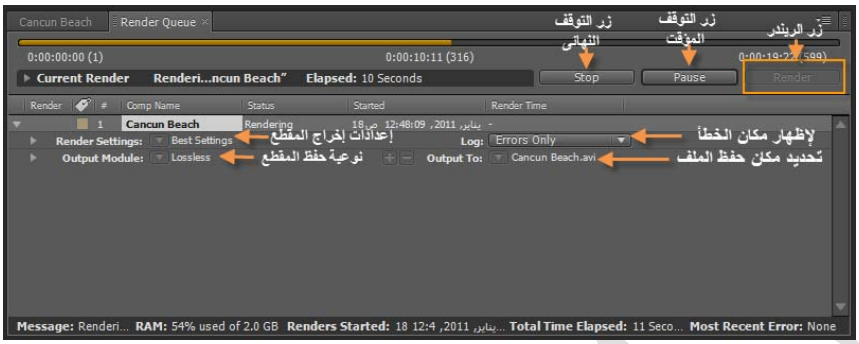
Composition→ Make Movie

أما لإخراج الصور الثابتة فضع المؤشر الزمني في الإطار المطلوب واضغط على (Ctrl + Alt + S) وهنا سوف يقوم البرنامج باسمية ال التصدير بالاسم الإفتراضى .

ويتعامل البرنامج مع ال Render للفيلم كمرحلتين أساسيتين :حساب الصور ومن ثم تقرير كيف سيتم حفظها على القرص الصلب وتظهر هاتان المرحلتان بمجموعتين من الخيارات لكل مقطع في نافذة التصدير

اسمي هاتان المرحلتان :

Render Settings و Output Module ويمكنك النقر على الأسهم الموجودة على يسار هذه الأسماء لرؤية العوامل الموضوعة أو أنقر على الاسم الموجود في الطرف الأيمن لفتح نافذة يمكن أن تغير فيها الإعدادات .



وسوف نناقش فيما يلي الاختلاف بين إخراج الصور الثابتة والفيلم .

ملحوظة :

يمكنك وضع أكثر من مقطع في نافذة Render ليقوم البرنامج بتسليمها واحد تلو الأخر كمجموعة حيث يتم حفظها مع المشروع ، بينما لا يمكنك تسليم عدة مشاريع في آن واحد .

ويمكنك إيقاف Render للحظات أو بشكل كامل وذلك عن طريق الضغط على stop حيث سيقوم البرنامج بإنشاء عنصر جديد في نافذة Render للمقطع الذي تم إيقافه .

إخراج الأفلام Render :

إن الريندر الأكثر شيوعاً واستخداماً هو ريندر الأفلام ، وللقيام بهذه العملية يجب وضع المقطع في نافذة Render بالطرق التي ذكرناها سابقاً ويمكنك أيضا سحب المقطع إلى نافذة Render أو اختيار المقطع واستخدام الاختصار(Ctrl + Alt + ?) .

وأن إضافة مقطع إلى نافذة Render سيؤدى إلى فتح نافذة Render حيث يمكنك تغيير الخرج وإعدادات Render ويمكنك في إعدادات التسليم Render settings تحديد ما سيتم تسليمه هل هو المقطع بأكمله أم مساحة العمل الكلية أم جزء مخصص .

إخراج الصور الثابتة :

ضع المؤشر الزمني في المكان المراد في المقطع واستخدم إما الأمر :

Composition --> Save Frame As --> File

أو استخدام الاختصارات (Ctrl + Alt + S)

ومن ثم أعطى اسم للملف ثم أنقر على الزر Render لتقديم الفيلم .

ويمكنك حفظ الصورة الثابتة ضمن ملف فوتوشوب ذو طبقات لكن عليك بضبط الطبقات على النوعية Best و Full Resolution ومن ثم اختر :

Composition --> Save Frame As --> Photoshop Layers

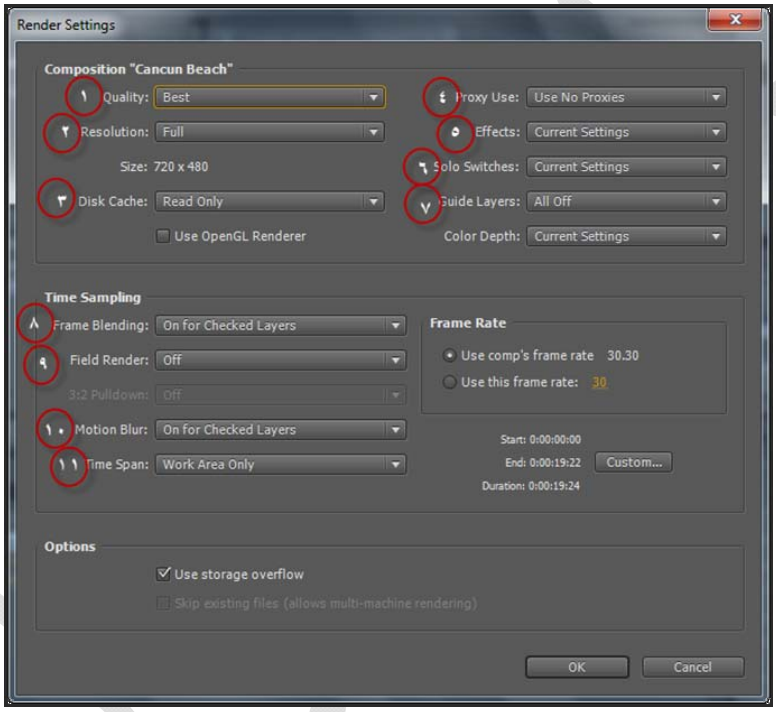
سيتم حساب كل شئ مثل التأثيرات و الأقنعة ومعظم التحويلات .

الأسماء والمسارات :

عندما تضيف عنصر إلى نافذة Render سيكون له اسم بعد المقطع وكذلك الأمر بالنسبة للمكان الذي تم حفظة فيه وهو المسار حيث يتذكر البرنامج أخر مسار ويمكنك تغيير الاسم أو المسار بواسطة النقر على الاسم فقط في نافذة Render على نفس خط Output Module بجانب Output To .

إعدادات الإخراج (Render settings) :

أنقر على النص والموجود على يمين Render Settings لتظهر لك النافذة التالية :



وتشير الأرقام الموجودة على الصورة إلى التالي :

1- النوعية:Quality

عادة ما نستخدم أفضل نوعية Best في الريندر ، وإذا اخترت الوضع Current Settings فستتبع مبدل النوعية Quality لكل طبقة .

تفيد هذه العملية في بعض الأحيان إذا قصدت أن تبدل بعض الطبقات على النوعية draft لاستغلال التكسيرات ونقص نعومة الحواف .

2- الدقة Resolution :

يؤدى خيار الدقة إلى إجبار كل مقطع في السلسلة إلى إتباع ما تم اختيارة هنا حتى لو كان الخيار Preserve Resolution when nested مفعلاً في إعدادات المقطع . وكلما كانت الدقة أقل ضعفت النوعية وصغر حجم الملف .

3- ذاكرة القرص Disk Cache :

إذا امتلأت الذاكرة RAM فسيقوم البرنامج بوضع الإطارات في هذه الذاكرة بدلاً من أن يحفظها على القرص الصلب ومن ثم العودة إليها لأن ذلك سيتطلب وقت أكثر ويتيح الخيار Read only للبرنامج استخدام الإطارات المحفوظة أثناء الريندر لاختصار الزمن .

4- استخدام المفوض Proxy Use :

لقد تم إضافة هذا الخيار لاختصار الوقت وتخفيف الدقة لعناصر الفيلم بهدف جعل البرنامج سريع الاستجابة أثناء التحريك ، سيستخدم الإعداد Use Comp Proxies Only ال Proxy المطبقة على المقاطع وليس على الأفلام وإذا كنت تستخدم ال Proxyبصفة دقيقة كمؤشرات يمكنك اختيار Use No Proxies ، أما إذا كنت تستخدمها من أجل الريندر المسبق فإن الخيار Current Settings سيعمل جيدا .

5- التأثيرات Effects :

عند اختيار Current Settings فهذا يعنى أن كل تأثير سيتم رندرتة أما عند اختيار All On فسيتم تفعيل جميع التأثيرات في ال Render النهائي مما يؤدى إلى الفوضى وهدر الزمن في الريندر بينما يستخدم الخيار All Off لإعطاء يندر سريع وأقل فائدة .

6- المبدلات الافتراضية Solo Switches :

تستخدم المبدلات الافتراضية لعزل الطبقات بسرعة عند العمل ، عاداً ما نتجاهل Solo Switches أثناء الريندر وندع الطبقات تتبع إعداداتها الطبيعية فإذا كانت هذه هي الحالة فاضبط ذلك جميعا على All Off ، إذا كنت تستخدم Solo Switches كطريقة لإخراج عدد من الطبقات فاستخدم Current Settings .

7- الطبقات المرشدة Guide layers :

تظهر هذه الطبقات بحسب مكانها في نافذة المقطع ولكنها تصبح مخفية وخامدة عندما تدخل ضمن مقطع آخر ، وللحفاظ على هذا السلوك أختار Current Settings ، من ناحية أخرى إذا قمت بعمل Render لمقطع يحوى طبقات مرشدة فإن الخيار Current Settings يعنى أنة سيظهر المرشد ، فلضمان عدم ظهور المرشدات قم بضبط القائمة Guide Layers على الوضعية All Off .

8- مزج الإطارات Frame Blending :

غالباً ما نفعل هذا الخيار للطبقات التي نريد مزجها ومن ثم نفعل معامل الريندر هذا على On For Checked Layers لحساب الريندر النهائي واستخدام الخيار Off For All Layers إذا أردت السرعة ، سيرندر الخيار Current Settings وفقاً لأي مقاطع تفعل فيها الخيار Frame Blending.

9- Field Render :

إذا كان هذا الخيار مفعلاً فسيقوم بمضاعفة معدل الإطار ولكن سيكون الناتج نفس عدد الإطارات حيث سيتم رندرة إطار كامل عند البداية وسيقوم البرنامج بالانتقال إلى نصف إطار في الزمن ويرندر إطار كاملاً أخر، يتشابك هذان الإطاران في إطار واحد ولا يقوم هذا الخيار بإنشاء إطارات جديدة إذا لم تكن موجودة أصلاً في المصدر .

10- غشاوة الحركة Motion Blur :

يعمل هذا الخيار بشكل مشابهة لمزج الإطارات Frame Blending وبما أن غشاوة الحركة تأخذ الكثير من الوقت لذا فيتم تفعيلها للطبقات الافتراضية وإلغاء تفعيلها على مستوى المقاطع للعمل بشكل أسرع .
عندما يحين وقت الريندر يمكنك تجاوز مبدلات المقطع ورندرتة لتفعيل On For Checked Layers .
أما بالنسبة للإعدادات الحالية current settings فيتم رندرة كل مقطع وفقا لتفعيل enable motion أو إلغاء تفعيلة .

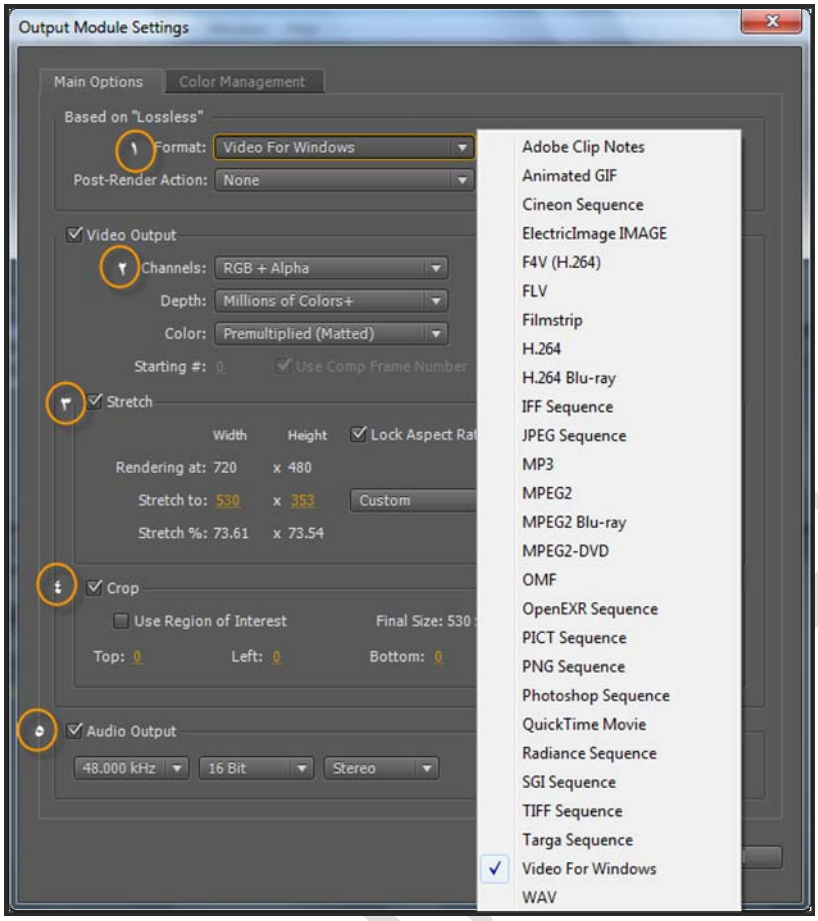
11- المسافة الزمنية Time Span :

يمكنك توجيه البرنامج لرندرة المقطع أو مساحة العمل أو أي جزء تختاره يظهر هذان الخياران في القائمة أما بالنسبة للخيار الثالث فيمكنك الدخول إلية عن طريق Custom حيث سيفتح لك مربع جديد يمكنك فيه إدخال المجال الزمني المطلوب ، و أن إدخال أي رقم في أي حقل سيؤدى إلى تحديث القيم في الحقلين الآخرين .

والآن نأتي لشرح المرحلة الثانية في النافذة Render

Output Module :

أنقر على النص والموجود على يمين Output Module لتظهر لك النافذة التالية :



وتشير الأرقام الموجودة على الصورة إلى التالي :

Format-1

نختار هنا نوعية حفظ المقطع حيث تظهر لنا قائمة بها العديد والعديد من أنواع الامتدادات الخاصة بعرض الفيديو أو الصور ، ويعتبر الخيار Quick time مناسب لعرض فيديو بجودة عالية وصورة واضحة وإمكانية اختيار Alpha Channels .

Channels-2 :

يفضل هنا الخيار(RGB + Alpha) وهذا حتى نسمح بظهور الشفافية الموجودة في الطبقات .

Stretch-3 :

نقوم هنا بعمل تعديل في نافذة المقطع من حيث الطول والعرض .

Crop-4 :

في هذا الخيار يمكننا عمل Crop أي قص لإطراف المقطع ويظهر في هذا الخيار الجوانب الأربعة للمقطع يمكنني أن أحدد المساحة المراد قصها ومن أي جانب .

Audio output-5:

نفعل هذا الخيار في حالة احتواء التصميم على صوت ونقوم هنا بضبط إعدادات الصوت المطلوبة .

بعد ضبط إعداداتي نقوم بالضغط على الزر Render لإخراج العمل بالإعدادات المطلوبة وفى المكان الذي أريده .

ويجب أن يكون هناك نسخة من المشروع وهذا لإمكانية التعديل مرة أخرى في المقاطع وهذا من خلال القائمة :

File → Save

وبهذا ينتهي الكتاب ونسأل الله لكم الفائدة والعلم النافع ، وعلى وعد بلقاءات أخرى ودروس نتعلمها وتطبيقات جديدة .

المحتويات

مقدمة

البطاقة الشخصية للبرنامج : 4
مواصفات تشغيل البرنامج بصورة سليمة: 4
ما الذي يستطيع برنامج After Effects القيام به ؟ 5
كيف نحصل على البرنامج؟ 5

الفصل الأول
التعرف على البرنامج

واجهة البرنامج : 8
أنشاء مقطع جديد: 8
نافذة المقطع composition : 12
التعامل مع المقاطع(composition) : 15
Resolution : 16
المعاينة في الزمن : 19
المساعدات المرئية: 20
معدل الإطار Frame Rate: 22

الفصل الثاني
التعامل مع الملفات

الحركة في برنامج After Effects : 28
التأثيرات Effects: 30

الفصل الثالث
التعامل مع ملفات الفيديو

نافذة Effect & presets : 34
محاذاة الطبقات : 35
التأثير Circle : 37

الفصل الرابع
التعامل مع الطبقات النصية

لعمل طبقة نصية : 44
ملحوظة هامة : 44
للكتابة بالعربية داخل After Effect : 46

الطريقة الثالثة : 47
الطريقة الرابعة: 47

الفصل الخامس
الرسوم المتحركة

مثال : 55
ملحوظة: 56

الفصل السادس
فنون تصوير الفيديو في

كروما (Chroma) : 62
ملحوظة : 66
Sequence : 68
ملحوظة: 70
color Balance 73

الفصل السابع
التعامل مع الطبقات ثلاثية الأبعاد

الفراغ ثلاثي الأبعاد 76
الإبحار في الفراغ ثلاثي الأبعاد : 76
الكاميرا : 78
لإضافة كاميرا جديدة : 79
إخراج المقاطع Render : 82
ملحوظة: 83
إخراج الأفلام Render : 83
إخراج الصور الثابتة : 83
الأسماء والمسارات: 84
إعدادات الإخراج (Render settings) : 84
Output Module : 86

من إصدارات دار البراء

1. تحليل النظم
2. اكسل 2010
3. اكسس 2010
4. بوروبوينت 2010
5. وورد 2010
6. أوفيس 2010
7. Microsoft Accounting
8. كل شئ عن الانترنت
9. الإدارة الإستراتيجية
10. تعلم ثلاث لغات في كتاب واحد
11. فوتوشوب CS5
12. أوفيس 2010
13. أوراكل g11
14. فلاش CS5
15. التويفل
16. Special Effects
17. هجوم الهاكرز

ISBN
978-977-6279-66-7

العنوان : 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس : **(+2)(03) 4838326**
للاستعلام والمبيعات : **(+2) 01001634294**
URL: www.daralbraa.com
Email: info@daralbraa.com

جميع الحقوق محفوظة©
2011