

רכשו כעת

מוצרים נוספים

גרסת ניסיון בחינם

לימוד ותמיכה

ידיאו ושמע

מה חדש

ADOBE AFTER EFFECTS CC



# השקענו עבודה רבה.

עם After Effects CC תהיה לכם תמיד גישה לתכונות חדשות ברגע שהן יוצאות לשוק.

## After Effects CC

OCT  
-15-  
2018

### כלים מתקדמים למריונטות בעיצוב רשת

נעצים מתקדמים ונעצים חדשים לכיפוף יאפשרו לכם לסובב, לכופף, לעקם ולשנות את הגודל של ההנפשות בדיוק מרבי.

### מעברי עומק של תלת-ממד מקוריים

צרו מעבר עומק בעזרת עיבוד של After Effects Classic 3D או של INEMA AD. הרכיבו אובייקטים במהירות ובקלות בחלל של תלת-ממד. החילו אפקטים של עומק, כגון Depth of Field, Depth-of-Fog 3D, Matte כדי להעניק לאלמנטים מראה טבעי או להשתמש בנתוני עומק כדי לדמות מראה של תלת-ממד.

### יצירת הבעות באופן קל ומהיר יותר

מנוע ההבעה החדש של JavaScript משפר את תהליכי העבודה שלכם עם ההנפשות ומאפשר לכם לעבד את ההבעות במהירות הגדולה פי שש מהמנוע הישן. כתבו הבעות עם העורך החדש, שעוזר לכם ליצור את ההבעות בצורה קלה יותר.

### עיצוב מגיב - זמן

צרו גרפיקות בתנועה שניתן להתאים לשינויים באורך ושמרו על השלמות של המסגרות המוגנות. ייצאו את העיצובים שלכם כתבניות של גרפיקה בתנועה כדי לאפשר גמישות מרבית בעריכה.

### דירוג צבעים נבחרים עם Lumetri Color

אין צורך עוד לנחש כשמשנים את עקומת ההתאמות השתמשו בכלים החדשים והמתקדמים של Lumetri Color לתיקון צבעים נבחרים. לכל עקומה יש שני צירים עם ערכים מותאמים. כך, אפשר לכוון את הצבעים במדויק ובקלות.

### ניהול של תצוגת הצבעים

קבלו ייצוגים מדויקים יותר של צבעים ושימרו על רמה גבוהה יותר של איכות בתהליך העבודה, מ-After Effects Premiere Pro ל-Effects ובתצוגות של rec709, P3-rec202.

### שפרו החלפת קבצים של תבניות של גרפיקה בתנועה ב-Premiere Pro

קבלו גישה לקובצי נתונים בגיליונות TSV ו-CSV ב-Premiere Pro, שנו אותם או החליפו ביניהם כדי ליצור תבניות דינמיות שמבוססות על נתונים. קבצו את הבקרים כדי למצוא בקלות את התכונות שניתן לערוך בתבניות של גרפיקה בתנועה. בטלו את הנעילה של ההגדרות כדי לאפשר לעורכים לשנות גופנים.

### תוסף Mocha AE מקורי לעבודה ב-After Effects

בצעו מעקב מהיר ומדויק אחר מישור בעזרת התוסף Mocha AE עם GPU מואץ. התוסף מעודכן עם ממשק פשוט וכולל תמיכה ב-Retina/High DPI וניתן לעבוד איתו עם קובצי המקור ב-After Effects.

### יצירה בפורמט VR 180 ותצוגה מקדימה בערכה הליבישה

התחילו לעבוד במהירות עם ידיאו בתצוגה מלאה בעזרת תמיכה במציאות מדומה של 180. הוסיפו אפקטים של מציאות מדומה ועבדו עם חומרי צילום של 180 ו-360 באופן שניתן להחלפה. פרסמו את סרטוני הווידאו שהכנתם

### מיטוב GPU וביצועים

אפקטים חדשים עם ביצועים GPU משופרים כוללים אפקטים של מילוי, עקומות, חשיפה, רעש, טריטון, שכבות הסתרה ושל איזון צבע. האפקט של עיוות הגל מוגדר כעת עם תהליכי משנה רבים ועובד פי 2-3 מהר יותר בזכות שימוש במספר ליבות CPU. תוכלו ליהנות מפענוח מהיר יותר

### שיפורים להגדרות הראשיות

ההגדרות הראשיות מאפשרות כעת תהליכי עבודה מתקדמים יותר, שכוללים תמיכה באפשרויות Collapse Time Transformations, Rema, אפקטים של שמע, טשטוש תנועה, מיסוך וצורה של הבעות פנים, מצלמות תלת-ממד ותאורה.

### לוח הלימוד

חדשים ל-After Effects? לוח הלימוד החדש מלמד אתכם להשתמש בציר הזמן ובבקרים בעזרת ערכות לימוד אינטראקטיביות כדי לאפשר לכם להתחיל ליצור את העבודות שלכם במהירות

בפורמט Google VR 180 ב-  
YouTube ובפלטפורמות  
אחרות האפשרות החדשה  
של Theater Mode (מצב  
קולנוע) מאפשרת לכם  
להציג את התוכן המלבני  
בתצוגה מקדימה כפי שיוצג  
בערכה הלבשה (HMD).

של H.264 ושל HEVC  
בגרסה האחרונה של  
MacOS.

## שילוב יעיל יותר עם XD-ו Animate

יבאו קובצי .fla מונפשים  
כיצירות בעלות שכבות  
ישירות ל-After Effects.  
שלחו את העיצובים שלכם  
מ-After Effects ל-XD  
באיכות גבוהה כדי להוסיף  
הנפשה מתקדמת או בנו  
אותם ישירות בפרויקטים  
של גרפיקה בתנועה.

## ועוד הרבה יותר

בנוסף, היישום כולל דרכים  
חדשות למציאה של  
אפקטים להאצת GPU,  
להתקנת תסריטים  
ולהפעלה או להשבתה של  
הבעות במהירות.

# After Effects CC

APR  
-03-  
2018

## שיפורים ב-Creative Cloud Library

גררו את הנכסים שלכם,  
כגון קבצים של Illustrator  
או של Photoshop, והניחו  
אותם בלוח CC Libraries  
כדי לגשת במהירות  
לעבודות שלכם מ-After  
Effects. שתפו את הספריות  
ואת הנכסים שלכם עם  
חברי הצוות או ייצאו אותם  
ואחסנו אותם עם הפרויקט  
שלכם.

## שיפורים בתמיכה בפורמטים

קבלו ביצועים טובים יותר  
מפורמטים של מצלמות  
Sony-I RED, Panasonic  
בזכות התמיכה המעודכנת  
ביותר.

## הזמנות קבוצתיות בפרויקטים צוותיים

הזמינו קבוצות וחברי צוות  
מרשימת אנשי הקשר של  
הארגון שלכם - ללא צורך  
בהקלדה של הכתובות  
שלכם - כדי ליצור תקשורת  
יעילה יותר.

## שיפורים בהנפשה מוכוונת-נתונים

יבאו בקלות קובצי נתונים  
בפורמט המקורי (כולל  
JSON, CSV ו-TSV) ישירות  
לציר הזמן והשתמשו בהם.  
API ציבורי מאפשר לגורמים  
של צד שלישי ליישם תמיכה  
בפורמטים של קובצי נתונים  
אחרים. צרו קישור בין  
הגדרות לנתונים באופן קל  
יותר בעזרת האפשרות  
Pick Whip, ללא צורך  
בהפעלת הביטויים תחילה.

## שיפורים בלוח הגרפיקות חיוניות

תוכלו להוסיף את רוב  
ההגדרות של ציר הזמן  
ללוח הגרפיקות החיוניות,  
כולל את המיקום, הסיבוב  
וקנה המידה של תוכן  
דו-ממדי. ייצאו את  
ההגדרות כפקדים בתבניות  
של גרפיקה בתנועה כדי  
לערוך את העיצוב שלכם ב-  
Premiere Pro.

## מנוע מריונטה מתקדם

סובבו ועקמו את השכבות  
עם שליטה רבה יותר.  
ועיוותים חלקים יותר.  
הוסיפו נעצים לכל צורה  
ומנוע המריונטה המתקדם  
יוסיף את פירטי הרשת  
במקומות החיוניים ביותר.

## יצירת גרפיקות באופן יעיל יותר בעזרת הגדרות ראשיות

צרו מספר עיבודים שונים  
של קומפוזיציה מסוימת  
בעזרת הגדרות ראשיות  
בחרו הגדרות כגון מלל,  
מיקום וצבע והתאימו אותן  
לפי ההקשר וללא צורך  
בפתיחה של חלונות ה-Pre-  
Comp כדי לבצע שינויים.

## אפקט להגבלה של תוכן הווידאו

הגבילו ערכי כרומה ולומה  
כדי להתאים את הווידאו  
לדרישות השידור השונות.  
החילו את השינויים  
בשכבות יחידות או בשכבת  
התאמה כדי להגביל את  
הקומפוזיציה במלואה.

## תמיכה בסביבה המוטמעת של Adobe ושיפורים באפקט שהופך מישור של מציאות מדומה לתצוגת כדור

הציגו קומפוזיציות של  
מציאות מדומה באופן שבו  
קהל היעד יראה אותן -  
בתצוגת מציאות מדומה  
בערכה לבישה. הסביבה  
המוטמעת של Adobe

## פתיחה של תבניות של גרפיקה בתנועה ב- After Effects

ניתן לפתוח תבניות של  
גרפיקה בתנועה כפרויקט  
ב-After Effects וכך לשמור  
על הקומפוזיציות והנכסים  
בצעו את העריכות  
הדרושות ואז שמרו את  
העבודה כפרויקט או ייצאו  
את העבודה כתבנית חדשה  
של גרפיקה בתנועה עבור

## מיטוב GPU וביצועים

אפקטים להוספה, להסרה  
ולהתאמה של גרעיניות  
(Remove Grain, Add Grain)  
(Match Grain-ו) מופעלים  
כעת באמצעות ריבוי  
תהליכים כדי לאפשר  
ביצועים מהירים פי חמש.  
שימוש יעיל יותר ב-GPU:  
עבדו עם פריימים גדולים  
יותר ללא קבלה של שגיאות  
זיכרון.

המשתמשים ב-Premiere Pro.

תומכת ב-HTC Vive וב-Mac Oculus Rift במערכות Windows-1. בעזרת אפקט שהופך מישור של מציאות מדומה לתצוגת כדור, ניתן לבצע שינויים באיכות גבוהה יותר.

### שיפור התמיכה

#### בפרויקטים צוותיים

השיפורים כוללים מעקב מדויק יותר אחר משתפי פעולה, ניהול פרויקטים טוב יותר ועוד.

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: קיצורים למעבר מהיר בין מצבי המסכה, יכולת למרכז באופן אוטומטי את נקודות העוגן של שכבת הצורה, ניהול טוב יותר של המטמון בדיסק ושיפורים בארגון הפרויקט.

[הציגו את כל מאפייני המוצר](#)

## After Effects CC

### הנפשה מוכוונת-נתונים

הנפישו גרפיקות בתנועה, כגון תרשימים וגרפים, באמצעות נתונים מובאים. באמצעות סכמות מותאמות אישית, שותפים של צד שלישי יכולים לכתוב נתונים שימשו אחרים ביצירת גרפיקות בתנועה. [ראו זאת בפעולה](#)

### אפקטים של מציאות מדומה מוטמעת

הוסיפו אפקטים של מציאות מדומה בסרטוני מציאות מדומה / 360 ללא צורך ביצירת עיוותים לא רצויים בקטבים או בעיות בקווי התפר שברקע. האפקטים של המציאות המדומה כוללים שטטוש, היסט כרומטי, שינויים הדרגתיים בצבע, הסרת רעש, שיבושים דיגיטליים, רעש פרקטאלי, הילה וחיידוד. [מידע נוסף](#)

### גרפיקות וכתוביות מוטמעות לווידאו

בצעו שמירה מיידית או גרפיקות, מלל, תמונות או סרטוני וידאו אחרים בפורמט שיוצג באופן תקין בסרטוני 360.

### עורך קומפוזיציות של מציאות מדומה

שימוש בחלון תצוגה במקום עבודה ישירות על צילומי מציאות מדומה או 360 מאפשרת לכם לערוך את הצילומים מפרספקטיבה דומה לזו שרואים בווידאו בזמן הפעלה בערכה הלבשה או במכשיר הנייד.

### חילוץ של מיפוי קובייה

המירו צילומי 360 לפורמט של מיפוי קובייה בתלת-ממד לביצוע פשוט של מעקב אחר תנועה, הסרה של אובייקטים והוספה של גרפיקות בתנועה, אפקטים חזותיים ועוד.

### צרו סביבה תומכת במציאות מדומה

הגדירו תהליך יצירה אוטומטי של קומפוזיציות נחוצות ויחסי מצלמות כדי ליצור סביבה שתומכת בקובצי מציאות מדומה / 360 לעבודה עם אינפוגרפיקות, רצפים מונפשים, ציורים מופשטים ועוד.

### המרת מציאות מדומה

עברו בקלות בין תבניות עריכה ויצאו למספר פורמטים שונים כולל: Cube-Map, Fisheye Cube-Map, Facebook 3:2 Cube-Map, Pano 2VR 3:2 GearVR 6:1, Equirectangular 16:9 Sphere, Cube-Map 4:3 Equirectangular 2:1 Map.

### כדור מסתובב לעריכת מציאות מדומה

התאימו וסובבו את צילומי 360 כדי לאזן את קווי האופק, ליישר את נקודות המבט ועוד.

### מעבר מתצוגת כדור של מציאות מדומה למישור

ראו את הצילומים שלכם בתצוגה מבוססת-פרספקטיבה, בדומה לתצוגה בערכה לבישה.

### הבעות פנים נגישות במסכות ובנקודות צורה

הנפשה חדשנית של גרפיקות חברו מסכות ונקודות צורה למסכות, לצורות או לשכבות אחרות עם הבעות פנים, ללא צורך בנפשה של כל פריים בנפרד. עבדו עם נקודת

### תהליך עבודה משופר בתלת-ממד עם Cinema 4D Lite R19

עבדו בתלת-מדד ישירות ב-Cinema After Effects עם Cinema 4D Lite R19. קבלו שיפורים באשנב עם תמיכה משופרת ב-OpenGL ועדכונים ל-Take System של Cinema 4D, תמיכה ב-

### שיפורי ביצועים

צרו שינויי שכבות וטטטוש תמונה ב-GPU.

Vertex, Parallax Shader, Color BodyPaint ו-  
OpenGL ואפשרות ייצוא של FBX2017 ושל Alembic  
1.6.

בקרה או ידית בקרה אחת או יותר והחילו תכונות חדשות מבוססות-נתונים.

### תפריט גופנים חדש

קבלו תצוגה מקדימה של גופנים ובחרו את המועדפים עליכם בעזרת סינונים ואפשרויות חיפוש

### שמירה אוטומטית בפרויקטים צוותיים

בדקו מתי העריכה שלכם נשמרה באופן אוטומטי. חזרו בקלות לגרסה שנשמרה אוטומטית או צרו פרויקט צוותי חדש מגרסה שנשמרה אוטומטית.

### מסך התחלה מועיל

הגדירו את הפרויקט במהירות ועברו לשלב העריכה בעזרת מסך התחלה חדש ואינטואיטיבי שמאפשר לכם גם גישה קלה לערכות הלימוד של After Effects.

### מיפוי קיצורי מקשים

מצאו והתאימו את קיצורי המקשים בקלות בעזרת מפה חזותית.

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: ייצוא של פורמט GIF מונפש ב-macOS דרך Adobe Media Encoder ושיפורים בטקסט בשפות מזרח-תיכוניות, צפון-אפריקאיות (MENA) והודו-אירופאיות  
[הציגו את כל מאפייני המוצר](#)

### תבניות של גרפיקה

#### בתנועה ב-Adobe Stock

מכרו תבניות של גרפיקה בתנועה שיצרתם ב-Adobe Stock או שתפו אותם עם משתמשי Adobe Premiere Pro CC אחרים, שיוכלו להשתמש בהם ללא צורך בהתקנה של After Effects.

## After Effects CC (2017.2)

APR  
-19-  
2017

### ביצועים ואפקטים מהירים יותר ב-GPU

עיבוד של טשטוש רקע מהיר ושל אפקטים אחרים באופן זריז יותר כדי לקבל משוב מיידי על הבחירות היצירתיות שלהם וביצועים מהירים יותר בכל היישומים שלכם.

### Lumetri Scopes לוח

העריכו את הקומפוזיציות שלכם ותקנו בהן את הצבעים באופן מדויק יותר בעזרת טווחי הווידאו של Lumetri, שכוללים את Histogram, Vectorscope, Parade ו-Waveform-I.

### צמצום הטשטוש בעקבות רעידת מצלמה

שפרו צילומים בלתי שמישים על ידי הסרה של בעיות שנגרמות כתוצאה מרעידות מצלמה, כגון טשטוש תמונה.

### לוח גרפיקות חיוניות

קבלו גישה מהירה לפרמטרים שמשתנים באופן תדיר ושימרו על השליטה בסגנון של הקומפוזיציות שלכם באמצעות איחוד הפרמטרים לתבניות של גרפיקה בתנועה בלוח החדש הזה. כעת עורכים יכולים לשנות משתנים כגון מלל וצבע ללא צורך בשינוי האסתטיקה הכללית בנוסף, הצוות שלכם יכול לשתף תבניות דרך ספריות Creative Cloud.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

### תמיכה מורחבת במלל

תוכנת After Effects תומכת כעת בשפה ההודית ובשפות אחרות שנכתבות מימין לשמאל, כגון ערבית ועברית.

### Dynamic Link עבור פרויקטים צוותיים

חזרו על פעולות מהר יותר באמצעות Dynamic Link בתוכנת הפרויקטים הצוותיים ושמרו קומפוזיציות של פרויקטים צוותיים ב-After Effects  
[מידע נוסף >](#)

### תמיכה בצילומים עם מהירות פריימים גבוהה

תוכנת After Effects תומכת בתבניות המקור של צילומים עם מהירות פריימים שגבוהה מ-99fps.

### ארגון אפקטים פשוט יותר

אפקטים שמתייחסים לשכבות כוללים עכשיו מסכות ואפקטים של המקור.

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: היכולת להרחיב את מידת הריכוך של המסכה לצילום ברזולוציה

## After Effects CC (2017)

### מנוע עיבוד תלת-ממד

שפרו את ביצועי המעבד שלכם וצרו מרכיבים כגון טקסט מובלט ושכבות צורה ישירות בתוך After Effects באמצעות מנוע עיבוד תלת-ממד חדש שמשמש בטכנולוגיית Cinema 4D.

[ראו זאת בפעולה >](#)

### שיתוף פעולה קל יותר עם פרויקטים צוותיים

שתפו פעולה ושתפו רצפי עריכה או קומפוזיציות בזמן אמת באמצעות פרויקטים צוותיים (Beta) של תכנות כמו בקרת גרסאות ופתרון התנגשויות מובנות ישירות ב-After Effects, Adobe Premiere Pro וב-Prelude, כך שצוותים יכולים לעבוד יחד בצורה טובה יותר. זמין כעת למנויי Creative Cloud for ארגונים.

[ראו זאת בפעולה >](#)

### שיפורים בתבניות טקסט חי

ארזו את הקומפוזיציות שלכם בקובץ אחד שמאפשר למשתמשים לשתף בקלות תבניות טקסט חי ב-Premiere Pro.

### שיפורים ב-Character Animator

בצעו שינויים במרינוטה שלכם ב-Photoshop וב-Illustrator ועדכנו אותם מהר יותר עם ביצועים משופרים של Adobe Character Animator CC (Beta). עברו בקלות בין After Character Animator, Premiere Pro ו-Effects באמצעות Dynamic Link.

[ראו זאת בפעולה >](#)

### תבניות משותפות

ודאו שהצוות והפריילנסרים שלכם תמיד משדרים על אותו גל על ידי יצירת תבנית פרויקט משלכם, שבה מוגדרים מניפת צבעים ומבנה קובץ קבועים, ושתפו את התבנית בתיקיות Creative Cloud.

### חותמות זמן ותאריך

עקבו אחר הפקות פלט מרובות של אותו קובץ על ידי הוספת חותמות זמן ותאריך לתבנית שם קובץ הפלט.

### הפעלה בזמן אמת

האיצו את תהליך העבודה על ידי הפעלת רוב חומרי הגלם בזמן אמת, בלי לעבד או לאחסן במטמון תחילה.

### אפקטים מהירים יותר וביצועים אינטראקטיביים

היפטרו מעומסים ועבדו מהר יותר עם אפקטים נוספים בעלי האצה גרפית, וכן שיפורים ב-Dynamic Link שמנטרלים את הצורך בעיבוד ביניים במעבר בין After Premiere Pro ל-Effects.

### עדכונים ל-Typekit

באמצעות חנות Adobe Typekit, תוכלו לקנות גופנים מבית כמה מהשמות המובילים בענף ולהשתמש בהם בפרויקטים שלכם ב-After Effects. סנכרנו מיידית את הגופנים שרכשתם עם המכשירים שלכם והביאו אותם ישירות לתוך הקומפוזיציות שלכם.

### שיפורים ב-Creative Cloud Assets

העבירו לארכיון ושחזרו את כל הנכסים שאחסנתם ב-Creative Cloud, כולל אלה שבספריות Creative Cloud, נכסים שנוצרו במוצרים למחשבים שולחניים ופרויקטים במכשירים ניידים.

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: תמיכה משופרת בהצגת ממשק משתמש ב-Retina, סמנים משופרים, שדרוג יכולת כתיבת תסריטים, שיפורים ביצוא מ-Adobe Media Encoder, יכולת משופרת למיפוי זמן מחדש, קביעות מוגדרות מראש לצפייה בווידיאו מונוסקופי בעל היטל גלילי ב-360 מעלות ועוד.

[הציגו את כל מאפייני המוצר >](#)

## After Effects CC (2015.3)

### חיונית הפעלה חלקה יותר

ארכיטקטורה חדשה לתצורות מבוזרות ועל זמני

### ביצועי יישום מהירים יותר

התקדמו מהר יותר בשתדלנות רחלניות

### אפקטים מואצים

בצעו עיבודי ביניים מהר יותר באמצעות אפקטים רחב האצת (GPI) וגו Gaussian

### כלי צבע יצירתיים יותר

בודדו והתאימו צבעים, אזנו צבעים לבנים והוסיפו האלליות עדינות רעזרת כלי

וידאו מאפשרת לכם להפעיל בזמן אמת מסגרות ששמורות במטמון, עם שמע מסונכרן.

לשליטה במרחב 'קומפוזיציה' (Composition) או במהלך גרירת ה-Timeline.

התאמת Lumetri Color או Blur.

התאמת Lumetri Color משופרים. צרו והחילו Speedlooks חדשים עם קביעות מוגדרות מראש בלחיצה אחת.

### Adobe Character Animator בגרסה פשוטה יותר

תייגו במהירות שכבות של מריונטה ותעדו קטעי תנועה מרובים של הדמות יצאו מהר יותר באמצעות Dynamic Link החדש ל-Adobe Media Encoder קבלו שליטה על אופן התנועה של כל ילד כאשר ההורה שלו משתמש בתוספות חדשות למריונטות

[ראו זאת בפעולה >](#)

### התנהגויות של Motion Auto Blink ו-Trigger

השתמשו ב-Character Animator כדי לגרור את הדמויות שלכם על פני המסך והנפישו אותן אוטומטית בהתאם לתנועות שלהם.

[ראו זאת בפעולה >](#)

### יבוא מהיר יותר

יבוא רצפי תמונות במהירות גדולה עד פי 10 ברשת מקומית או בעת שימוש באחסון משותף.

### תהליך עבודה משופר לתלת-ממד חי

יצאו טקסט מונפש בתלת-ממד ושכבות של צורות ל-Cinema 4D לקבלת תהליך עבודה יעיל יותר. התאימו אישית מרכיבים וראו כיצד הם מתעדכנים מיידית באמצעות CINEWARE. [ראו זאת בפעולה >](#)

### שיתוף פעולה משופר עם הספריות

קבלו שליטה על נכסים של ספריות Creative Cloud במצב 'קריאה בלבד' כדי שחברי צוות יוכלו להשתמש בהן אך לא לשנות או למחוק קבצים מתוכן.

### חלופית ספריות מעודכנת

מצאו את התוכן המתאים מהר יותר עם חלופית ספריות גדולה יותר וחפוש עם מסננים ב-Adobe Stock, כמו גם סמלים חדשים שיקלו עליכם לזהות נכסים ברישיון ב-Adobe Stock. הציגו את האורך ואת תבנית הקובץ של כל סרטון וידאו בספריות שלכם וקבלו קישורים לתצוגות מקדימות של סרטונים.

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: היכולת ליצור קומפוזיציות עם תמונות באיכות מקור של 8K ו-6K, קידוד באמצעות הגדרות עיבוד ביניים מותאמות אישית, מעבר בין חלופיות פתוחות בעזרת כלי הבחירה ועוד [הציגו את כל מאפייני המוצר >](#)

## After Effects CC (2015.2)

### שילוב חלק של Cinema 4D

השתמשו בקישורים חיים לסנכרון צירי הזמן שלכם ב-After Effects וב-Cinema 4D (R17, SP2) והפיקו את המרב מהתמיכה החדשה ב-Take System של Cinema 4D.

### עיבוד מהיר וגמיש יותר

קעת תוכלו להשתמש ב-CINEWARE לביצוע עיבוד ביניים של קובצי CINEWARE 4D שנשמרו במעבדים Physical, Sketch and Toon ו-Hardware.

JAN -27- 2016

## After Effects CC (2015.1)

### מוטב עבור מסכי מגע ומסכים קטנים

עבדו על קומפוזיציות שיצרתם ב-After Effects באמצעות מחוות מגע מרובות במכשירים כגון Microsoft Surface Pro.

### תמיכת וידאו חדשה ב-Adobe Stock

בחרו מתוך יותר ממיליון סרטונים ללא מגבלת זכויות שימוש והשתמשו בהם בפרויקטים שלכם ב-After Effects. בנו קומפוזיציות

### תהליכי עבודה משופרים בצבע

שלחו אפקטי תיקוני צבע של Lumetri מ-Adobe Premiere Pro ל-Effects ונהלו תהליכי עבודה מעמיקים בצבע עם

### Adobe Character Animator (המחשת יכולת), כעת עם ריבוי-מגע

השתמשו באצבעותיכם כדי להנפיש את גפי הדמויות שלכם רחמני מגט ותדו

NOV -30- 2015

בחרו והפעילו חלונות וסביבות עבודה, נווטו בין חלונות בקבוצה והזיזו וגללו בתצוגות עבור מסכים קטנים יותר.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

### גישה נוחה לנכסים ספריות Creative Cloud

גררו נכסים מחלונות הספריות ישירות לקומפוזיציה ב-After Effects או לחלונות ה-Timeline.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

מנכסים עם הטבעת סימן מים שמתעדכנים אוטומטית כאשר אתם רוכשים עבורם רישיון שימוש בחלונות של ספריות Creative Cloud.

### שילוב Adobe Capture CC

השתמש ב-iPad, iPhone או בטלפון Android כדי להפוך כל תמונה לנכס מוכן להפקה. חלצו ערכת צבעים או תצורת מראה, צרו צורה או גרפיקה וקטורית ושמרו את הנכס בספריות Creative Cloud שלכם כדי להשתמש בו ב-After Effects.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

פרופילים עבור תבניות UHD/HDR ו-ARRIRAW.

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: התנהגויות משופרות של תצוגה מקדימה, אפשרויות תצוגה מקדימה חדשות ועוד.  
[מידע נוסף >](#)

את התנועות ממשק ה-Character Animator זמין כעת בגרמנית, יפנית וצרפתית.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

## After Effects CC (2015)

### שילוב של Adobe Stock עבור תמונות רישוי

חסכו זמן בחיפוש, ברישוי ובניהול של תמונות וגרפיקות מסחריות שאינן מעוגנות בזכויות יוצרים בזכות השילוב של After Effects עם שירות Adobe Stock החדש. לאחר ששמרתם תמונה בספריות Creative Cloud שלכם, היא מיד הופכת לזמינה לשימוש בקומפוזיציות שלכם ובפרויקטים יצירתיים אחרים.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

### הנכסים שלכם, זמינים בכל מקום

קבלו גישה ושתפו נכסי יצירה חשובים - כגון סוגי מראה וגרפיקות - באמצעות ספריות Creative Cloud, שזמינות ב-After Effects, Adobe Premiere Pro, Photoshop ו-Adobe Illustrator, ביישומים למכשירים ניידים כגון Adobe Shape ובשירותים כגון Adobe Stock.  
[ראו כיצד זה פועל >](#)

### תצוגה מקדימה ללא הפרעות

התאימו תכונות של קומפוזיציה ואף שנו גודל חלונות בלי להפריע לנגינת הקובץ. תצוגה מקדימה ללא הפרעות שעומדת בקצב היצירתיות שלכם.  
[ראו כיצד זה פועל >](#)

### מעקב פנים מדויק יותר

תכונת ה-Face Tracker מאפשרת להחיל בקלות אפקטים על אזורים נבחרים בפנים. השתמשו במעקב פשוט לתיקוני צבע או טשטוש פנים, עקבו אחר נקודות מסוימות כדי לשנות צבע עיניים או תנועות פה או עקבו אחר מדידות כגון רוחבה של עין פקוחה. תוכלו אפילו לייצא נתונים אל Character Animator.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

### הנפשה קלה של דמויות דו-ממדיות

הפיחו חיים בדמויות שיצרתם ב-Adobe Illustrator או ב-Photoshop על ידי ביצוע התנועות שלהם מול מצלמת רשת Adobe Character Animator (המחשת יכולת) עוקב אחר תנועות הפנים שלכם, מאפשר לכם להקליט דו-שיח או קול ולבצע פעולות במקלדת שלכם.  
[ראו זאת בפעולה >](#)

### תצוגות מוקדמות ניתנות להתאמה

הציגו קומפוזיציות, שכבות ותמונות בתצוגה מקדימה על בסיס הניסיון וההעדפות שלכם. בחרו התנהגויות ברירת מחדל אינטואיטיביות, צרו תצוגות מקדימות מותאמות אישית עבור גורמים מפעילים שונים או חזרו להתנהגויות קודמות של תצוגה מקדימה בכמה לחיצות בלבד.

### העדפות ממשק משתמש ניתנות להתאמה

נווטו מהר יותר בחלונות הודות לסידור יעיל יותר של קבוצות חלונות. התאימו את הבהירות של פקדים אינטראקטיביים לקבל הניגודיות המדויקת שרציתם.

### פקדים ממוטבים למגע

כצעד ראשון בדרך לסביבה ידידותית למגע ליצירת קומפוזיציות, After Effects מקל על ניווט בין חלונות בקבוצה בכך שהוא מאפשר לכם לבחור ולהפעיל חלונות בעזרת פקדים ממוטבים למגע.

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: שיפורים שחוסכים לכם זמן בעבודה עם הבעות פנים, יכולת לייבא

## After Effects CC (2014.1)

## ממשק משתמש

## מחודש עם תמיכת

## HiDPI

ממשק משתמש פשוט יותר אשר ממקד את תשומת הלב בפרויקטים שלכם ומספק חוויה עקבית יותר בכל המכשירים, כולל במסכי HiDPI של Windows 8.1

## תהליך עבודת

## תלת-ממד משופר

עבדו עם רכיבי תלת-ממד במהירות רבה יותר כעת כש-After Effects כוללת את CINEWARE 2.0 ומציעה תאימות ל-CINEMA 4D R16, בנוסף לתמיכה משופרת בשכבות

## ועוד הרבה יותר

כולל גם: זיהוי קל יותר של נקודות עיגון בשכבות, שיפורים באופן התנהגות העקיבה, ועוד.

[הציגו את כל מאפייני המוצר](#)

&lt;

## After Effects CC (2014)

## אפקטים לביטול צבע

## רקע (Keying)

שמרו פרטים עדינים בעת ביטול הצבע (Keying) של חומרי צילום בעלי רקע כחול או ירוק שנדחסו או שאיכותן ירודה. השתמשו ב-Advance Spill Suppressor לשליטה בכמות זליגת הצבע הירוק שנותרת בחומרי צילום על רקע מסך ירוק.

[ראו זאת בפעולה >](#)

## תבניות טקסט חי עבור

## Premiere Pro

ארזו את תבניות ה-After Effects שלכם כתבניות "טקסט חי" כך שעורכים המשתמשים ב-Premiere Pro יוכלו לשנות את הטקסט מבלי לשנות את צבעו, תנועתו או את הרקע בתחום השליש התחתון.

[ראו זאת בפעולה >](#)

## אפשרויות גמישות

## ליצירת מסיכות

## והעברת מידע ל-

## Premiere Pro

השתמשו במסכות כדי להחיל אפקטים באזורים ספציפיים של הקומפוזיציות שלכם — אין צורך בהתאמות נוספות או מעקב איטי אחר שכבות הסתרה — ושלב כל אפקט בנפרד בשכבה המקורית יבאו מסיכות מ-Premiere Pro דרך Dynamic Link לקבלת עידון נוסף.

[ראו זאת בפעולה >](#)

## שילוב ערכות צבעים

## של Adobe

צרו ערכות צבעים באמצעות יישום ערכות הצבעים של Adobe שבמכשיר ה-iPhone שלכם או שבדפדפן שלכם ולאחר מכן סנכרו את דוגמיות הצבע שלכם ל-After Effects לצורך שימוש בקומפוזיציות שלכם

## Mercury Transmit

קבלו תצוגות מקדימות של הקומפוזיציות שלכם בגודל מסך מלא, שיוצגו בצג נפרד. שילחו תצוגה מקדימה מהכרטיס הגרפי באמצעות ממשקים כדוגמת HDMI ללא צורך בחומרה נוספת

## ועוד הרבה יותר

כולל גם: ביצועים מהירים יותר של אפקט Warp Stabilizer VFX; היכולת לייבא צילומי Sony RAW ממצלמות F55, F5 ו-F65; יכולת גישה באמצעות סקריפט להגדרות העיבוד והגדרות מודול הפלט; ועוד.

[הציגו את כל מאפייני המוצר](#)

&lt;

## After Effects CC (12.2)

## שיפורים ב-Media

## Browser

נווטו במדיה שלכם במחשב המקומי או בכל הרשת באמצעות Adobe Anywhere, וקבלו גישה לסוגי מדיה מורכבים כגון P2 ו-XDCAM כמדיה ולא כתיקיות מקוננות

## שילוב Adobe Typekit

קבלו גישה למגוון של גופנים מ-Typekit לצורך שימוש מיידית בפרויקטים שלכם ב-After Effects [ראו כיצד זה פועל >](#)

## תמיכה בשילוב חלוניות

מצאו והתקינו תוספים, הרחבות, תכני הדרכה ותוכן נוסף דרך חלוניות After Effects שנוצרו על-ידי קהילת המפתחים

**פלט מהיר יותר עם****יכולת התאמה אישית**

צמצמו את מורכבות הניהול וארגנו את החומרים המצולמים שלכם באמצעות יכולת התאמה האישית החדשה של תבניות שם קובץ הפלט ונתיב השמירה שלו.

**ועוד הרבה יותר**

כולל גם: נתיבי Bezier לשכבות צורה; היכולת להשתמש בפקודה Reload Footage עבור חומרי צילום חסרים; ערך מרבי חדש של 200 למאפייני גודל המברשת באפקטים Stroke - Write-on; ועוד.

[הציגו את כל מאפייני המוצר](#)

**הצמדה משופרת**

אופן ההצמדה של שכבות ומסיכות הופכת את יישורם של עצמים דו-ממדיים ותלת-ממדיים לפשוטה, ללא הצורך בחישוב והזנת ערכים. כעת ניתן להצמיד פריטים לנתיבי צורות, תיבות תוחמות, מצלמות ופנסים, ובתוך שכבות צורה.

[ראו זאת בפעולה >](#)

**שיפורים בכתיבת****סקריפטים**

שיפורים חדשים ביכולותיהם של סקריפטים מאפשרים הפקה אוטומטית למגוון תבניות קבצים באמצעות סקריפטים שישנו את נתוני העיבוד ומודול הפלט.

**העברת הגדרות**

העבירו את ההגדרות שבחרתם כגון סביבת העבודה, העדפות וקיצורי מקשים מגרסאות קודמות של After Effects CC לגרסה הנוכחית שברשותכם.

OCT  
-31-  
2013

**After Effects CC (12.1)****מעקב אחר מסכות**

צרו במהירות מסיכות והוסיפו במהירות אפקטים של תנועה לכל אורך הסצנה, ותוך שאתם נמנעים משעות של התאמות ידניות ציירו מסיכה סביב אובייקט והיא תעקוב אחר האובייקט בכל מסגרת, תוך ביצוע התאמה אוטומטית של מיקום, סיבוב, גודל, הטיה ופרספקטיבה.

[ראו כיצד זה פועל >](#)

**אפשרויות שינוי גודל גמישות**

העניקו לכל פיקסל את המראה הטוב ביותר, עם אפשרות בחירה בין דגימה קווית (bilinear) או סביבתית (bicubic). השתמשו באפקט Upscale המשמר פרטים כדי לשמור על איכות וחדות בעת הפיכת חומרים מצולמים באיכות SD לצילומים באיכות HD או הפיכת חומרי HD ל-Digital Cinema 4K.

[ראו כיצד זה פועל >](#)

**קישורים למאפיינים**

העתיקו והדביקו אפקט, מסיכה או מאפיינים אחרים משכבה אחת לאחרת תוך שמירה על קישור חי של המופע המודבק למקור. שינויים שתערכו במאפיינים המקוריים ישתקפו במופעים המקושרים אליהם.

[ראו כיצד זה פועל >](#)

**3D Warp Stabilizer ו-1 Camera Tracker מהירים יותר**

נתחו את הצילומים שלכם במהירות גבוהה יותר בשיעור של עד 80% באמצעות שיפורי מהירות שנוספו ל-Warp Stabilizer ו-3D Camera Tracker.

[ראו זאת בפעולה >](#)

**תצוגת תכני HiDPI****לצגי Retina במחשבי Mac**

After Effects מנצלת כעת את צגי ה-Retina במחשב Mac, ומציגה כל פיקסל של תוכן כפיקסל יחיד בצג.

**ועוד הרבה יותר**

כולל גם: מאפיינים חדשים

**ניצול מיטבי של המעבד הגרפי**

עבדו מהר יותר הודות לניצול המיטבי של המעבד הגרפי. שיפורים בעיבוד תלת-ממד על בסיס מעקב שבירת קרני אור (Ray-traced) מאפשרים לכם עבודה מהירה עם טקסט וצורות שהובלטו. הכללת ספריית NVIDIA OptiX 3.0 מעניקה שיפורי ביצועים ויציבות למעבד.

**דפדפן מדיה**

קבלו גישה לנכסים ולניהולם באמצעות חלונית נוחה זו הניתנת לעגינה. צפו, פיתחו ושלבו במהירות כמעט כל תבנית וידאו. צרו קישור לקובצי סרטים, תמונות וקול, כמו גם למדיות אחסון בתקנים המקובלים בתעשייה כמו P2, RED, XDCAM ו-ARRIRAW.

## After Effects CC (12)

### תהליך עבודת תלת-ממד חי

עצמים וסצנות שנוצרו באמצעות תוכנת הבנייה התלת-ממדית הפופולרית Cinema 4D ניתנים לשימוש באופן ישיר כחומרי גלם ב-After Effects מבלי שיהיה צורך לעבד אותם תחילה. תהליך עבודה המקל על הדילוג הלוך ושוב בין התוכנות ופותח אינספור אפשרויות יצירתיות. [ראו כיצד זה פועל >](#)

### תכונת חיפוש לגופנים, אפקטים וחומרי צילום חסרים

הקץ למרדף אחר גופנים, אפקטים או חומרי צילום חסרים ששימשו בקומפוזיציות שלכם בעזרת תכונת החיפוש החדשה, תוכלו לזהות ולאתר במהירות גופנים, אפקטים ופריטי מדיה אחרים במהירות בקומפוזיציות שלכם ולקשר אותם מחדש בקלות. [ראו כיצד זה פועל >](#)

### סנכרון הגדרות

סנכרנו את כל הגדרות סביבת העבודה ל-Creative Cloud על-מנת להפוך את העבודה על מספר תחנות עבודה או הגדרת תחנת עבודה חדשה קלים יותר מבעבר.

### כלי טיפול עדין לקצוות (Refine Edge)

הקץ לקווי הגבול הגסים שמרו פרטים בעת הפרדת מרכיבי חזית מורכבים כמו שיער מתולתל או קצוות שטושטשו על-ידי תנועה מרקעים מסובכים. משמעות הדבר שתוכלו ליצור קומפוזיציות בעלות חזות טבעית מבלי ליצור חומרי צילום ייחודיים באמצעות מיון (keying). [ראו כיצד זה פועל >](#)

### הצמדה

ישרו בקלות קצוות, נקודות עיגון ונתיבי מסיכות בין שכבות בעת בניית עצמים מורכבים באמצעות התכונה החדשה להצמדת מסיכות ושכבות. [ראו כיצד זה פועל >](#)

### ועוד הרבה יותר

כולל גם: פקודות שליחה לתור של Adobe Media Encoder, יכולת להשתמש בתור של Adobe Media Encoder עבור תבניות Encoder, H.264, WMV ו-MPEG-2, פקודה יחידה לניקוי תכולת הזיכרון (RAM) ומטמון הדיסק (disk caches) ועוד. [הציגו את כל מאפייני המוצר](#)

### מיטוב המעקב עבור 3D Camera Tracker

כלי מעקב המצלמה המשופר של After Effects מציג מיטוב עקיבה המאפשר לכם לעדן את נקודות העקיבה במהלך הזמן על-מנת לקבל עקיבה תלת-ממדית מדויקת יותר במרחב הדו-ממדי. [ראו כיצד זה פועל >](#)

### דגימה קווית

בחרו בין דגימה סביבתית (bilinear) וקווית (bicubic) עבור שכבות שנבחרו, אשר קובעת את אופן הדגימה של פיקסלים עבור שינויים כמו למשל שינוי גודל. [ראו כיצד זה פועל >](#)

### גרסת VFX למייצב התמונה

כשדרוג משמעותי לאפקט ייצוב התמונה האהוב כל-כך, מעניק לכם VFX את היכולת לבחור על אילו עצמים בסצנה להחיל ייצוב לבטל ייצוב שהוחל ולשמר את קנה המידה המקורי של הסצנה לתיקון צילומים מסובכים, כמו מטס אווירי חולף. [ראו כיצד זה פועל >](#)

### טשטוש פיקסלים בתנועה

הוסיפו טשטוש תנועה או שפרו אותו עבור עצמים נעים כחומרי צילום חיים וסצנות מרונדרות. תוכלו להשתמש באפקט זה להוספת תחושה מציאותית לצילום, ליצור תנועה מוגזמת, לבצע התאמה בין צילומים ולהקל על הצפייה בצילומים רועדים. [ראו כיצד זה פועל >](#)



### Adobe

אודות  
חדר חדשות  
אחריות ארגונית  
קשרי משקיעים  
שרשרת אספקה  
Trust Center  
אירועים  
משרות

### תמיכה

מרכז העזרה  
פורומים של הקהילה  
צור קשר עם Adobe  
תמיכה לארגונים  
הורידו והתקינו

### בלוג וקהילה

הבלוג של Adobe  
מגזין Creative  
Behance

99u  
CMO.com  
Adobe I/O  
הצג הכול



### מוצרים

Creative Cloud  
Experience Cloud  
Document Cloud  
משפחת Adobe Elements 2019  
הצעות מיוחדות  
הציגו את כל המוצרים

Adobe Shockwave Player

Adobe AIR

Adobe Flash Player

Acrobat Reader DC