

שעור 1 -

עבודה באפטר אפקט זוהי עבודה בשכבות בקומפוזציה.

אי אפשר להעביר קבצים מ-5.5 ל-6.5.

נכנסים לאפטר אפקט לוחצים ב-FILE – פרוייקט חדש –

אחר כך עושים **CTRL N** – שזה בעצם פותח לנו חלון – או שפשוט לוחצים בחלון הפרוז'קט על **הסימן השלישי משמאל** – זה קיצור.

בחלון הפרוג'קט שנפתח

COMPOSITION NAME – פה נותנים את שם הקובץ

PRESET – נבחר באפשרות – PAL D1/DV, 720X576 זאת האפשרות הטובה לוידיאו

WIDTH – ישאר לפי הנתונים שמוגדרים אוטומטית

HEIGHT - כנ"ל

PIXEL ASPECT RATIO – לא דיברנו על זה, אבל נשאר כך בשלב זה מה שמופיע - **לשאל**

FRAME RATE – צריך להיות 25 ואם לא אז צריך לשנות ל-25 (בארץ עובדים על 25) (פעולה מתחייבת היא ללכת ל-FILE – ל-PROJECTS SETTING ושם לבחור ב-TIMECODE BASE ולהחליפו ל-25 – אם לא זה יוצר בעיות ועיוותים.

RESOLUTION – נשאר על FULL

START TIMECODE – צל להיות הכל 0.

DURATION – 0:00:07:18 – הווה אומר – עשרות שניות/שניות/דקות/שעות.

חלון הטיים ליין – **להגדיל תצוגה בחלון הטיים ליין** לוחצים **על +** ולוחצים **על -** או לחילופין יש מעלית למטה לגרור אותה הקטנה הגדלה. או יש **פס לבן למעלה** – גוררים מקטין מגדיל. כשמגדילים את חלון הטיים ליין זה מצב S ומצב F – מצב S – מדבר שניות. מצב F – מדבר פריימים.

הנחנו שכבה וכעת רוצים למקם אותה **בדיוק לאפס** אז **גרירה + שיפט לחוץ** מביא את זה בדיוק לנקודת ה-0.

טרים - הגדרתי תחום –

א. מתיישבת על הקטע הלבן החלול של הלייר וגוררת אותו וזה עושה טרים.

ב. דבל קליק על השכבה וזה נכנס לחלון טרים ואז שם עושה אין אווט.

להגדלת חלון התצוגה/הקומפוזציה (וידיאו) לוחצים **CTRL +** או להקטנה **CTRL -**.

בגרסה 6 זה ככה, אבל בכיתה זה ת ו-צ' סופית.

מירכוז שכבה על חלון הקומפוזציה – עדיף לעבוד בלסמן סרגלים קודם – האייקון השני משמאל, ואז **לוחצים CTRL-ALT-SHIFT** **והעכבר לחוץ** וגוררת וכך זה מתמרכז.

חלון הקומפוזציה

אחוזי תצוגה - יש את מצב זום תצוגה באחוזים

סרגל – מאפשר לנו למרכז את הדברים בתחום הקומפוזציה

אינדיקציה טיים ליין – אם נלחץ אפשר להגדיר לו זמן אחר שיזוז בטיים ליין.

ארגז כלים

חץ – סלקשן רגיל

בארגז הכלים יש את כלי הסיבוב

כלי ההזזה

כלי הצריבה

כלי זכוכית המגדלת

יש לנו חלון הטיים ליין – שם בעצם מתנהלת כל העבודה עם הליירים.

יש לנו את חלון הפרוג'קט – שם נמצאים קבצים מיובאים וקבצים נוצרים –

דבל קליק ויש אפשרות ליבא – או בדרך עקיפה – פייל – אימפורט וכו.

בחלון הטיים ליין מופיעה השכבה, יש שם משולש קטן לוחצים עליו הוא פותח לנו את כל שאר האפשרויות – סקייל, פוזישן, אופסטי, רוטיישן, וכו'. ליד כל אחד מהם יש עיגול, ברגע שלוחצים על העיגול, מה שקורה הכל עובר למצב הקלטה, זאת אומרת כעת כל פעולה שנעשה תקליט את הקי פריים, עכשיו ברגע שנעשה לחיצה נוספת על העיגול הזה נבטל את כל מה שעשינו ואין אפשרות חזרה – זה בעצם RESET, אפשר במצבים כאלה רק לעשות **אנדו** – אבל לא ללחוץ על הנקודה שוב.

יש את הרוטשיין – מימין זה המעלות משמאל זה מספר הסיבובים.

בארץ עובדים על 25 פריימים = אחד שניה.

בחלון התצוגה למעלה אחרי שיצרנו קי פריימים יש את הקו הזה שהוא בעצם נקרא טרזיקטור. ככל שהמרחק בין קי פריים לקי פריים גדול יותר אז הנקודות רחוקות יותר, כשמסתכלים על זה. יש נקודות ויש ידיות, אם נלחץ על נקודה ועל קטרול זה יגרום חדות, אם נמשוך בידידות – זה יעגל ויעדן, אני חייבת להיות במצב חץ סלקשן מארגז הכלים,

בחלון התצוגה – משנה מיקומים של הטרזיקטור. בחלון הטיים ליין משנה זמן של הקי פריים.

מומלץ לעבוד על כל הקי פריימים שיצרנו במצב של "לך לקי פריים הבא" ושם לתת הגדרות לשאר האפשרויות סקייל, רוטשיין וכו' על המיקומים של קי פריימים של פוזישן למשל או משהו שכבר יצנו – עושים את זה עם המקשים K או J או עם החיצים.

רוצים ליצור סולייד (שכבת צבע) חדש עושים **CTRL Y** או שהולכים ל-לייר – ניו – סולייד. מגדירים צבע מגדירים גודל השכבה. יש שם **MAKE COMP SIZE** אם נסמן את זה זה יתאים את הסולייד לגודל הקומפוזיציה שהגדרנו בפתיחה של הפרוייקט. אם לא זה יביא את הסולייד בגודל שסומן אוטומטי.

רוצים להכנס לנתוני הסולייד שלנו – מתיישבים עליו (בטיים ליין) או בתצוגה בסימון ואומרים לו **CTRL SHIFT Y**

ליד כל מצב יש לנו חץ ימינה באמצע חלול וחץ שמאלה – זה אומר, לחיצה על חץ ימינה יקפיץ אותנו לקי פריים הבא, חץ ימינה יקפיץ אותנו לקי פריים הקודם, וכאשר מסומן וי בקוביה החלולה – א. סימן שהתיישבנו בדיוק על קי פריים קיים, ב. אם אנו רוצים ליצור קי פריים נוסף פשוט נלחץ על זה. וזה יסמן קי פריים נוסף.

קי צור דרך לקפיצה ימינה בקי פריים – האות **K** – קפיצה שמאלה האות **J**.**בכדי להזיז את כל הפוזישן ממקומו חייבים לעשות זאת בקיום 2 התנאים הנל:**

להתיישב עם סמן הטיים ליין על קי פריים קיים (לא משנה איזה) ולראות שאכן מסומן וי בצד

להתיישב על המילה פוזישן ולהשחיר אותה (או פשוט להשחיר את כל הקי פריימים של הפוזישן הספציפי) ורק אז נלך לחלון ונזיז את כל העסק.

בכדי לשנות שם שכבה – מתיישבים עליה ולוחצים אנטר – ואז משנים שם.

העוגן של השכבה - ה-ANCOHR POINT בטרנספורם – והכוונה הוא מיקום נקודת המירכוז של הלייר זאת אומרת כמו באינדיסיין – נמקם את הנקודה במקום אחר, אז הכל יזוז ביחס למיקום שסמנו את האנקור פויינט. בקיצור מרכז הצירים עליו יסתובב האובייקט. **אסור אנקור פויינט ופוזישן ביחד עושה בלאגן רק בנפרד.**

מעבר בין שכבות – לחיצה על מקשים מימין – 1, 2 וכו או בחירה על השכבה עם החץ.

יש לייר ולא צריך לפתוח את כולו לשינוי אחד הפרמטרים: למשל: קיצורים – סקייל = S, רוטיישן = R. אופסטי = T, פוזישן = P. M – מסכה.

מסכה

מאפשר לתחום את השכבה למסכה אחרת – מארגז הכלים בוחרים במסכה, עם שיפט יוצרים עיגול מלא, יצרתי מסכה לחיצה עליה עם החץ אני יכולה להזיז אותה.

לחיצה בארגז הכלים על הריבוע עם ארבעת החיצים, אני משנה את מיקום התמונה ביחס למסק. איזורים אחרים יראו בתחום המסק שהגדרתי.

יווצר רם פריביו – פס אפור למעלה בטיים ליין. האות B – מתחיל האות N – נגמר – תוחם את הקומפוזציה לאורך הנכון לי מה שנגדיר לו.

בוחרת קי פריים אחד או כמה רוצה להאט קצב לוחצת על העכבר הימני ועושה – **קיפרימאסיסטנט – איזי-איזי.**

על מסכה חלים כל החוקים שחלים על לייר.

M קורא למסכה.

משימה – לקחת כדור לעשות תנועה עם הכדור ועם אופסטי – להשתמש במסק, ולהשתמש באיזי איזי.

אופסטי לעשות בשלב זה על האובייקט לא על המסק.

משימה – לקחת אותיות שלא נוצרו כטייפ מודפס אלא ליצור אותן בפוטושופ לדוגמה ולעשות סרטון של האותיות נכנסות ויוצאות.

שעור שני

פותחים קובץ חדש – יוצרים קומפוזיציה חדשה, מייבאים קובץ PSD שיצרנו בפוטושופ, מופיע חלון היבוא – כמה אפשרויות – בוחרים באפשרות – **COMPOSITION** זה בעצם יביא את הקובץ כקומפוזיציה, האפשרות השניה היא – FOOTAGE – לא בוחרים בה.

שמים את הקומפוזיציה שיבאנו בטיים ליין – (ההבדל בין הנחת הקומפוזיציה בטיים ליין ישירות לבין על המסך הוא בכך שבטיים ליין זה ממרכז את זה בדיוק, ובהנחה על המסך זה לא ממרכז) וקעת לוחצים ALT - **ופעמיים לחיצה** וזה יפתח את הליירים של הקומפוזישן שיבאנו ויש אפשרות להכנס לכל לייר בנפרד לשנות מיקומים וכו' (סקייל רוטשין וכו).

בכדי **לשכפל שכבה** עושים – **CTRL D**.

בכדי **לשנות גודל קומפוזיציה** עושים **CTRL K** או הולכים ל-COMPOZITION ומשנים בסטינגס את הגדלים רחב גובה.

לעבוד במצב **הראה סרגלים - VIEW בוחרים ב-SHOW GRID**.

למשל מסמנים 2 ליירים שרוצים אותם כיחידה קומפוזיטיבית אחת שתזוז ביחד (למשל עין ימין עם עין שמאל) הולכים ל-**LEYER בוחרים בשורה האחרונה – PRECOMPOS** – מה שזה עושה זה בעצם מאחד את השכבות לתא אחד. כל שניוני שנעשה יהיה על הכל כיחידה.

נותן חלון בעל 3 מצבים – מצב 1 = מדבר על לייר 1, **קח את השכבה הראשונה והעבר אותה ללא אנימציה פנימה**.

מצב 2 = מדבר על 2 ליירים ויותר, **קח את כל השכבות והעבר אותן עם האנימציה פנימה**

מצב 3 = צור לייר חדש

לשים לב שלפני היה לי חלון אחד של קומפוזיציה כעת יש לי חלון נוסף בטיים ליין, עוברת ביניהם. ממצב למצב.

בתוך הלייר החדש שיצרתי (המאוחד) נכנסת גם **ב-ALT פעמים לחיצה** – וזה פותח את 2 הליירים שבחרנו.

חשוב לעבוד בתחילת העבודה ללכת ל-**EDIT ל-GENERAL** ל-פריפנסס ושם לסמן X בשורה -

SYNCHRONIZE TIME OF ALL RELATED ITEMS. ומה שזה עושה זה מסנכרן את כל הליירים ביחד – זאת אומרת לפני כן כל לייר היה עם זמן אחר משלו.

כשעובדים עם הטיים ליין נוח לעבוד עם **הטיים קונטרול מצד ימין** – לך פריים אחד קדימה, לך פריים אחד אחורה.

נאמר שיצרתי תנועה בפוזישן בטרזיקור – אז בכדי לעגל פינות ולראות ידיות מה שעושים זה ככה – יושבים על אחד קיי הפריימים על המסך ואז לוחצים עליו עם קטרול ונוצר סימן < ואיתו יוצרים ידיות ואיתן מעגלים ומעדנים פינות. סתם לחיצה עם הקטרול פשוט יוצרת פינה חדה.

אפשר להביא קובץ PSD חלול ישירות ואפשר גם להביא קובץ פוטושופ רגיל ויש לו רקע מה שעושים זה יוצרים מסכה.

שלב ראשון: **LEYER בוחרים בשורה האחרונה – PRECOMPOS** – בוחרים שורה רשונה – לייר בודד.

שלב ב' – לוחצים על זה דבל קליק נפתח חלון – שם יוצרים ת'מסיכה.

שלב ג' – אם רוצים אז – **פדר – SHIFT F** מרכז קצוות.

הכדור – הכל מושחר בפוזישן – עשיתי העתק צרף - כשהכל מושחר מזיזה את הכדור.

יצוא סרט

שלבים

1. בוחרים את הקומפוזיציה ספצפית.

2. ADD TO RENDER Q

3. מופיעה חלון- בחלון יש

את הקומפוזיציה המושחרת – הרלוונטית שסימנו בטיים ליין ליצוא – ומופיעה שורה

RENDER SETTING - בשורה זאת נשנה:

BEST – ל-QUALITY

RESOLUTION – נשנה ל-FULL.

TIME SPAN – נשאיר את זה WORK AREA ONLY. או שנשנה התחלה וסוף מתחתיו. לוחצים על ה-SET ומשנים התחלה וסוף.

UZE THIS FRAME RATE – שיפיע שם 25.

שורה שניה – OUTPUT MODULE נשנה:

FORMAT – יהיה VIDEO FOR WINDOWS.

FORMAT OPTION – משנים שם ב-MICROSORT DV ל-COMPRESSOR.

STRETCH – פה משנים גדלים אם רוצים גובה רוחב.

AUDIO OUTPUT – אם יש קול סאונד ורוצים שישמע מסמנים X.

בלי קי פריים בלי דטה רייט

סרט שידרוס סרט אחר צ"ל לעשות –

יקח את האינפורמציה של הקובץ הקודם וידרוס אותו –

אם מסומן V בקומפוזיציה ובסטטוס רשום – QUEUED זה מאפשר לרנדר.

בטיים ליין בחלון השני משמאל – חלון הקליפס – החלון הזה אם נשנה גודל ויצא מתחום למשל נחתך – נלחץ שם זה יראה את הגודל האמיתי של המקור.

הבחנה בין שכבות – שכבה אפורה היא שכבת קומפוזיציה

שכבה ורודה היא שכבת פוטושופ .

כשמייבאים קובץ ויש לו אלפא צ'אנל – בוחרים באופציה אמצעית – מסמנים X.

בכדור למשל – יוצרת קומפייז חדש דרך הלייר

אחר כך עושה רוטיישן

אחר כך חוזרת לכללי ושם משנה את נקודת הציר. זה כל היתרון

בכדור – קי פריים ראשון עם איזי איזי, קי פריים שני ללא איזי איזי, קי פריים שלישי עם איזי איזי.

יש תוכנה קוראים לה **מסיב** – תוכנת חלקיקים – שיוצרת ערימות של אנשים למשל.

יש פליי רגיל ויש רם פריביו – לראות מהזיכרון – מקש אינסרט.

לפעמים לא רואים את כל הסרט מהסיבה שאין מספיק זיכרון במחשב לכן כדאי להוריד רזולוציה בתצוגה ואז זה יראה את כל הסרט.

הגדר אזור עבודה – במקשים B התחל במקש N סיים.

קאפס לוק לחוץ – טוב כשיש עבודה גדולה ומורכבת וקשה להזיז אלמנטים, אז לוחצים קאפס לוק וזה כאילו מוחק את המסך וקל להזיז את האלמנטים.

מאוד רצוי לתת שמות לסולידים שנדע לתמרן ביניהם בקלות.

בקיצורים R, S וכו' עם לוחצים על SHIFT זה מצרף פקודה נוספת למשל S ו-R.

אופסטי הוא מהאטום לשקוף, טרנספרנסטי – אין באפקט אפקט.

ALT מקטין גודל חלון עצמו, בלי ALT מקטין בתוך החלון – לבדוק
בחר הכל – קטרול אי, **ולוחצת U יפתח את הקי פריימים הפעילים.**

- משימה 1 – משהו שגורם למשהו שגורם למשהו וכן הלאה שרשרת תגובות – 10 שניות.
משימה 2 – הכדור חוטף מכה מתכווץ בסקייל – לעבוד עם האיזי איזי והלייר קומפיז.

שעור שלישי

בין מחשב לטלוויזיה יש הבדל לכן צריך לעשות תיקון ציבעוניות:

עושים זאת בעזרת אפקטים:

לתפריט אפקטים נכנסים דרך – א. החלון בצד ימין

ב. לחצן ימני בעכבר קליק ובחרת אפקטים.

ג. יש עוד דרך שלמדתי משיעורי הדרכה – לחפש????????

סביבה נכונה לעבודה היא – 50 – בקונטרסט, 21 בברייטנס, 38 בקולור, 40 ב-שייפ. כל טלויזיה לבדוק זה משתנה בערך.

ב- HOW TO MAKE – רוויה, הארה, קולר קורקשין שמנחית את רמות הרוויה לרמת שידור.

פילדינג – סדרה של פסים שסורקת את המסך, (המציאו – אינטרליוס סקילינג – בדיליי קטן וכך יצרו את הפלדינג,

בוידאו מצילום זה יכול להיות מרצד). מדובר רק בקבצי וידאו, לכן הפתרון של אפטר אפקט לבעיה הוא בחלון

הפרוזקט **מסמנת את הקובץ**, לוחצת **מקש ימני** בעכבר ומסמנת את **INTERPRET FOOTAGE** ובחרת

ב-MAIN או CTRL F (לחילופין) מופיע חלון בשורת

ה- **FIELDS AND PULLDOWN משנה ל-UPPER FIELDS FIRST**, בשורה השניה – **REMOVE**

PULLDOWN משאירה ב-OFF.

מה שזה עושה לא רואים קוים פסים אלה יחידה – יענו מתקן.

פילטרים שימושיים לבעיה הם:

1. REDUCE INTERLACE FLICKER (נמצא בשורה האחרונה באפקטים)

2. GAUSSIN BLUR.

כשמייבאים קובץ **קומפוזיציה** יש 2 אפשרויות לפתוח אותו כשכבות –

א. מייבאים אותו לחלון, בלי לעשות CTRL N וכל התהליך של יצירת קומפוזיציה חדשה, **ישירות ללחוץ על**

הקובץ דבל קליק ואז הוא נפתח על כל שכבותיו בטיים ליין אוטומטית.

ב. לעשות CTRL N וכל התהליך של קובץ חדש ואז להוריד את הקומפוזיציה לטיים ליין ושם לעשות ALT

ופעמיים לחיצה.

לשים לב שכאן הכוונה לקבצי PSD שיבאנו אותם כ-composition לא כ-FOOTAGE

במידה ורוצים לערוך את הקובץ שיבאנו ה-PSD עושים כך: מתיישבים על השכבה, הולכים ל-EDIT ושם בוחרים ב-**EDIT ORGNAL** או קיצור - **CTRL E** וזה מכניס אותנו לתוך תוכנת הפוטושופ ושם עושים שינויים ועושים שמירה, וזה מתעדכן אוטומטית. כשלא רואים שינויים באפטר אפקט לאחר שבוצעו בפוטושופ יוצאים מהקובץ וחוזרים אליו. פשוט

בעיה בעריכת קובץ PSD היא כאשר יוצרים שכבה חדשה בקובץ, הוא לא מתעדכן, אלא עולה כלייר לא מזוהה או לא עולה בכלל, בעיה שניה **שמשים שם ללייר**, לא מתעדכן, מה שעושים לפתרון הבעיה הוא: כשמסתכלים בתקיה רואים שיש קובץ עם אותיות מוטות זה הלייר שנעשו בו שינויים כביכול הלא מזוהה – ועושים לה **REPLACE** ואז נפתח החלון בוחרים FOOTAGE ושם מופיעה **רשימת הליירים** בוחרים בלייר הספציפי ומחליפים אותו. – **לא עובד – לא רואה שום שכבה מוטה או תוספת שכבה**

מסך הפלטש ארט

1. אייקון בצד בחלון האימפורט – אפשר ללחוץ עליו,
 2. דרך ווינדוס הולכים ל-**PLOUSH HART** ונפתח המפה.
- מה שזה נותן הוא מאפשר ניווט על הטיים ליין, למשל מסמנים משם לייר מסוים, אוטומטית הוא מסתמן בטיים ליין, כאשר משנים מיקומים בטיים ליין, הם משתקפים במפה. השינויים יתבצעו רק על הטיים ליין, ואילו המפה רק תשקף אותם כגרף – מה קודם למה.

קאט אאוט אנימיישן

לייר שכבות שיש להן אזורי חפיפה ביניהם, טוב שבזמן תנועה לחסוך חורים באזורים שנחתכו בהם יש חיבורים למשל הרגליים לגוף וכו',
בכדי לקשר בין תנועות של שכבות – **תפירה** – עושים זאת דרך **החילזון**, או דרך הסימון למעלה.
חייבים להשתמש במרכז הצירים, להזיז מהאמצע למעלה בכדי לסדר, האבא – הבן, העליון והתחתון.
חייבים למקם את מרכז הצירים בדיוק, את החיבור בחפיפה. במקרה של רוטיישן למשל. כשעובדים עם רוטיישן ופוזישן ושינוי נקודת מרכז עושה בלאגן – אז לעבוד רק עם אחד מהם בשכבה ואת השני לעשות דרך הלייר קומפאוז שכבה נוספת ושם לעשות רוטיישן על מרכז צירים אחד ובשכבה השניה לעשות רוטיישן אחר על מרכז צירים אחר כך לא יהיה בלאגן. (קודם הולכים ללייר – פרי קומפוז – אחר כך שנוצרת שכבה אפורה עושים דבל קליק ועל השכבה הורודה לעבוד בנקודת מרכז אחר כך חוזרים לשכבה אפורה ושם עושים רוטיישן אחר כמו עם הכדור)
עוד פטנט לתזוזה כללית – הולכים ל-LEYER למעלה, בוחרים ב-NEW בוחרים ב-**NULL OBJECT** – וזה בעצם פותח שכבה חדשה – שקופה לא נראית, ואיתה לשלוט על הדברים. למשל עליה ליצור את הפוזישן והרוטיישן ואותה לחבר עם החילזון ללייר – הגוף למשל – המערך יהיה כזה – הרגליים והידיים מחוברים לגוף – ואילו הגוף מחובר ל-**NULL OBJECT**.
בכדי לראות שהכל מחובר לגוף יושבים על השכבה שאליה חיברנו את כולם עם החילזון ומזיזים אותה ואז רואים אם הכל זז עם השכבה ומה שלא חיברנו מחברים.

עבודה עם חומרים מתלת מימד

פותחים לייר חדש 800 על 600, עושים 25 פריים בשניה, מיבא כך:
(הפורמט הוא TGA פורמט של תלת מימד שומר שקיפות). מקבלת רצף של פריימים – בוחרת **בטרגה סיקוונס**
מסמנת V. נפתח חלון ALPH בוחרת בשורה השניה מסמנת נקודה.
עושה CTRL F או לחיצה עם העכבר על החדש. בוחרת ב-**MAIN** - **INTRPT FOTAGE** משנה בחלון שקיבלנו ל-**25 פריים בשניה** כי זה היה ב-30 ל-שניה כשהוא הגיע בקובץ.

שליבים של התרגיל

מיבא תיקיות של מון וארף שיש בכל תיקיה רצף של תמונות מפוטושופ מעלה הכל בטיים ליין, עושה לכל אחד קומפייר לייר ואז יהיה לי אחד ירח אחד ארף.

1.

CTRL Y יוצר קומפוזיציה נוצרת שכבה חדשה, מורידה שקיפות, קיצור:

CTRLSHIFT או שלוחצת לחצן ימני ועושה **טרנספורם** ובוחרת **באופסטי**, הולכת למסכה בוחרת באליפסה יוצרת אליפסה סביב האובייקט שאני רוצה, אחר כך הולכת למסק - M ובוחרת בשורה הראשונה במסק - **MASK SHAP** ושם יוצרת קי פריימים - 2, אחר כך עושה העתק. (סתם קי פריימים 2 אחד בהתחלה אחד בסוף ללא כל שינוי) - עושה העתק לשורה הזאת.

3.

ואז הולכת לאובייקט השני ירח בוחרת בפוזישן (בהתחלה) מדליקה פוזישן ועושה צרף. וזה יוצר סדרה של קי פריימים שאפשר למתוח אוטומטית (מ roving ל-LINEAR) - לברר איפה???

4.

מוחקים את הסוליד שיצרנו לא צריך אותו.

5.

בכדי שהדברים יתמקמו מגיעים **לנקודה שאין מפגש** בין אובייקט לאובייקט שם הולכים ל-**EDIT** בוחרים ב- **SPLIT LEYER** וזה חותך את השכבה בנקודה הזאת והולכת לנקודה הבאה שאין מפגש ביניהם שם שוב חותכת שכבה עם ספליט לייר אחר כך גוררת אותם למטה אם זה לא נעשה אוטומטית. הרעיון הוא שפעם אמקם קטע מסוים לפני הכדור ופעם אמקם אותו לפני הכדור. וכעת עושה להם סקייל - אפשר לעשות סקייל ישירות בשכבה הראשונה לפני שעשינו ספליט, מתרחק קטן מתקרב גדול, או לעשות את הסקייל בספליטים עצמם. . אחר כך לוקחת את שכבה הכוכבים ומזיזה שמאלה למשל שתראה תנועה. עושה פוזישן ומתחילה תזוזה שמאלה מהתחלה לסוף.

כשיש לנו שכבה שמסתיימת טרם זמנה - מה שעושים זה בחלון הפרוגקט מתיישבים על השכבה ומשם **CTRL F** ושם מקישה ב-**LOOP** את מספר הפעמים שאני רוצה שהשכבה תרוץ וכך בעצם תאריך זמנה. או שיטה שניה היא הכפלת השכבה ולהניח בצורה מסודרת.

כשרוצים לעצור מצב מסויים לקי פריים יענו ליתד אותו - לחיצה ימנית עם העכבר על הקי פריים והולכת ל-

TOGGELHOLD KEYFRAM

עכשיו עושים אנימציה למסלול החללית - יוצר סוליד חדש, מוריד שקיפות ויוצר מסלול עם הסימן של העט (במסכה) יעבור מעל השכבות, אם רוצה לשנות את המסלול עושה דבל קליק על השכבה ואז אפשר לשנות מסלול, אז עושה CTRL C בשייפ, ואחר כך חוזרת לחלילת ושם עושה על הקי פריים הראשון בפוזישן צרף.

אחר כך להפוך את החללית שתקבל זווית הולכת **לליר** למעלה אחר כך **טרנספורם** אחר כך **AUTO ORIENTATION** בוחרת בשורה שניה - **ORIENT ALONG PATH** אחר זה ילך ישר במסלול. אחר כך עושה **סקייל** ואחר כך עושה **ספליט לייר**. או פשוט מגיעה לשלב הזה עם לחיצה עם העכבר הימני ובוחרת **טרנספורם** וכו'. לחללית כל שתי פריימים מזיזה את **האופסטי** ל-0, ומכפילה וזה יוצר הבהוב אורות.

יבוא שכבה כ-PSD הולכים - דבל קליק - יורד אוטומטית לטיים ליין ויוצר קומפוזיציה, אין צורך לעשות קומפוזיציה כי זה בא כבר כקומפוזיציה, באה איתה תיקיה - את התקיה פותחים ושם נמצאים כל הליירים. מתיישבים על השכבה לחיצה עם העכבר ימין - בוחרים SET PROXY ושם בוחרים FILE אפשר לעשות **FOOTAGE** ו-**OPEN FOOTAGE** ומייבאים שכבה שכבה, מסמנים שם את השכבות, אפשר גם לעשות שכבה שטוחה כמו בפוטושופ - **MERGED LAYERS** או בוחרים ב-**CHOOSE LAYER**. כאשר עושים שינוי בפוטושופ ורוצים שיתעדכן עושים **REALOAD FOOTAGE** זה מעדכן את השכבה בשינוים.

בפוטושופ מייבאים תמונה עושים לה אימג' סייז מתאימים גודל, אחר כך ניצור שכבות רלוונטיות, שאחר כך נמקם מאחוריהם אובייקטים. עושים קופי וצרף.
אחר כך עושים לו את האנקור פויינט או מלמטה בטיים ליין או בארגז הכלים מימין משנים את **נקודת הצירים**, ומזיזים את האובייקט ברוטיישן, משכפלים שכבה על ידי **CTRL D** כשעובדים רצוי לנעול שכבות לא רצויות לתזוזה. משימה לבודד אלמנטים - לעשות משחק עם השכבות.

שעור רביעי

כשרוצים שהרינדור יסתיים בדיוק בסוף הסרט חייבים לעשות שיפט לקיפריים האחרון ועושים N – יענו סוף רינדור בקטע הזה.

הטעות שהיתה לי היא שהייתי צריכה באופסטי לעשות TOGALHOLD KEYFRAME וכך בעצם המנורות יבהבו.

כשמשנים 25 ל-30 פרימים בשניה זה משנה גם את אורך השכבה על הטיים ליין (ויזואל).

לקומפוזיציה אי אפשר לעשות LOOP.

האייקונים בטיים ליין - (כובע) מחביא באופן זמני מהטיים ליין – לוחצים שוב זה מוצג על הטיים ליין, (לא עובד אצלי).

האייקון / או השני \ משמעותם איכות תצוגה מצב / = איכות מקסימלית (יותר משקל)

מצב \ = איכות מינימלית (פחותמשקל)

פילדינג – הפעולות שמייבאים סרט הם – קודם מתיישבים על הקובץ בחלון הפרוז'קט ושם עושים CTRL F אחר כך בוחרים ב-25 פריים – .

אחר כך מורידים ל-LOWER FIELD FIRST במקום מה שהיה OFF.

כשעושים את הפעולה הזאת זמן הרינדור מתארך. מצב נכון ריצוד לא קיים, מצב לא נכון ריצוד קל קיים. לכן חשוב לעשות פעולה זאת לכל סרט: א. שיצא לטלוויזיה ב. כשיש טקסטים.

כשמעדכנת שכבה נכנסת לתקיה שלה ושם עושה ריולד

כשרוצים ששכבה מסויימת תשב בדיוק בסוף השכבה הקודמת אז הולכים ל-

ANIMATION – אחר כך KEY FRAME ASISTANT אחר כך SEQUENCE LEYRERS – אבל חייבים לבחור את 2 השכבות לפני שעושים פעולה זאת בכדי למקום שכבה בדיוק בסופה של השכבה השניה ואפשר לעשות גם דיסלוב כאשר מסמנים V ב-OVERLOOP FRONT LEYER ONLY - .

כשמייבאים שכבה עדיף שתבוא גדולה מפוטושופ כי להקטין שכבה לא פוגע ברזולוציה שלה, אבל להגדיל שכבה פוגע ברזולוציה שלה. להביא תמונות בגודל לרג' מהאינטרנט – 1280-1024 זה יהיה טוב- תמונה גודל דיימנטשן

כשעושים קי פריים הולד יהיה מרצד קופץ.

כשעובדים על שכבה להעיף קטע שלא צריך סתם מכביד על הרינדור.

פורמט BMP לא נפתח באפטר אפקט לכן הולכים לפוטושופ ומחליפים אותו.

בתצוגה של המסך – יש כמה אפשרויות – מקסימלי / חצי / רבע

כשיש מוזיקה לוחצת על נקודה – מקש DEL בפעם הראשונה לא ינגן בפעם השניה כן נשמע.

ריבוי מסכות

אפשר גם להגיע למסכה על ידי – LAYER – אחר כך MASK אחר כך NEW MASK.
קיים בכל מסכה כמה פרמטרים –

תנועה - MASK SHAPE.

ריכוך - F - MASK FEATHER.

דעיכה והארה של המסכה – T - MASK OPACITY.

מגדיל מקטין – MASK EXPANSION.

לכל מסק יש אפשרויות - אפשר להגיע אליהם דרך הלחצן הימני או בטיים ליין עצמו

NONE – אין כלום - ריק

ADD – הוסף - מופיע

SUBTRACT – מחסיר אינפורמציה יענו נעשה שחור חלול, למשל אם בחרנו שתי מסכות ואחת במצב אדד והשניה בסבטרקט אז זה בעצם יחסיר את החלק הפנימי.

INTERSECT – מראה רק את המקום של האינטרביות – רק הקטע שמחובר למסכה השני.

LIGHTEN – יקח את רמת השקיפות הגבוה ויראה אותה

DARKEN – יקח את רמת השקיפות הנמוכה ויראה אותה

DIFERNCE - עד נקודת הפגישה מחסיר מסכה 1 ממסכה 2

יש לכל אלה גם מצב INVERT שהופך את הדברים. מראה הכל חוץ ממה שבחנו.

לזכור שעובדים על מסכות **קודם עושים דבל קליק** על השכבה נכנסים לחלון וכך הכי נוח לעבוד ושם יוצרים את המסכות אחר כך סוגרים את החלון הזה.

את האופסטי והפוזישן יוצרים בתוך המסכה.

לבחור קטעים נקודות במסכה **מקיפים עם העכבר** במקום לבחור אחד אחד ואז זה בוחר אותם ואפשר למחוק אותם כך לעשות דליט, או להזיזם ביחד.

יש תזוזה של כל המסכה ויש תזוזה של קטע דבל קליק יזיז מסכה

אפקטים

CTRL 5 – קרא לאפקטים ויראו בחלון מצד ימין במסך.

מסמנים את השכבה בטיים ליין ואז לוחצים על אפקט מסויים בתצוגה ושם לוחמים דבל קליק על האפקט הספציפי ומופיע חלון האפקט לליר הנ"ל.

CTRL SHIFT T – ערוך אפקט. – יופיע חלון האפקטים ונוכל לבצע שינוים

סדר האפקטים חשוב במיקרים מסויימים.

לכל אפקט יש ערוצים שונים של אנימציה ושם להדליק את הנקודות של האפקטים בטיים לין בכדי להקליט את האנימציה של האפקט,

לאפקטים קוראים בטיים ליין **ב-E**.

אם רוצים להעתיק אינפורמציה של אנימצית אפקט מלייר אחר ללייר שני עושים CTRLSHIFT T (ערוך אינפורמציה) ושם עושים **העתק וצרך** לליר הבא, כשלא עובד אז נכנסים ללירים ומעתיקים את כל האפקט ומדביקים אותו לליר הבא.

כל מיני אפקטים:

IMAGE CONTROL – למשל בתיקית –

בוחרים ב-COLORAMA מה שיתן בוחר צבעים לפורמט בהירות –

– **INPUT PHASE** – השורה הראשונה

בוחרים – **GET PHASE** ושם משנה את הצבעים לפי אדום ירוק כחול וכו' – **ADD MODE**
בוחר מינימום.

ב-**PHASE SHIFT** מסובבת את השעון ומשנתנים הצבעים.

תרגיל

מיבא פריים – יוצרת מסכה בפריים לאנשים (לא דרך פוטושופ אלא דרך אפטר אפקט) אחר כך לוחצת אניברט – אחר כך מכניסה את 2 סרטי הוידאו אחר כך עושה לכל אחד מהם את **CTRL F** -- **LOWER FIELD FIRST** למסכה מוסיפה **FEATHER** בכדי לרכך שלא תהיה חדה אפשר להגיע ל feather ב-F .

אחר כך לוקחת את הליריים ועושה קומפייז – אחר כך עושה פוזשן וסקייל – עד 2 נותנת סקייל גדול יותר וגם פוזישן – אחר כך מייבא את הסרט השני ושם עושה לו דיסלוב לדיסלוב מגיעים דרך **ANIMATION** – אחר כך **KEY FRAME ASISTANTTNT** אחר כך **SEQUENCE LEYRERS** – אבל חייבים לבחור את 2 השכבות לפני שעושים פעולה זאת בכדי למקום שכבה בדיוק בסופה של השכבה השניה ואפשר לעשות גם דיסלוב כאשר מסמנים V ב **OVERLOOP FRONT LEYER** ONLY .-

כשמייבאים שכבה עדיף שתבוא גדולה מפוטושופ כי **להקטין שכבה לא פוגע ברזולוציה שלה**, אבל **להגדיל שכבה פוגע ברזולוציה שלה**.

כשעושים קי פריים הולד יהיה מרצד קופץ.

אפשר להשתמש במהלך הבא – מוסיף אפקט – מ-PERSPECTIVE בוחרת ב-BEVEL ALPHA אחר כך מחליפה צבעים באפקט הקלורמה שמביאים מאימג'קונטרול אחר כך מוסיפה אופסטי מתחיל

ב-0 נגמר ב-100 לא לשכוח קיפריים הולד שיקפוץ.
כשעובדים על שכבה להעיף קטע שלא צריך סתם מכביד על הרינדור.
אפשר גם אדג'סט – נוור סטורישן – מוריד סטאושן עד שמוריד צבע.
להגיע לאפקטים של טקסטים – הולכים לליר – ניו לייר במידות הקומפוזיציה אחר כך יוצרת טקסט
ושם יש באפקטים – TEXT מוכנים מראש.
אפשר גם לעשות אפקטים פרספקטיבה דרוב שאדו.

תרגיל 2 –

לעשות כרטיס אנימטיבי להפריד שכבות

שעור חמישי

ברינדור ב-DIVX יהיה בסדר בלי דטה רייט לא לשים שם X. בסטינג ברינדור.
להכנס להלפ לברר מה הבעיה שם
לוחצים שם כפתורים למעלה ועושה סטרא' מקטין מגדיל את גודל הסרט.

מוזיקה

כשעובדים עם מוזיקה לוחצים על מקש CTRL וזזים עם הזמן.

היפוך תמונה

לעשות היפוך לתמונה למעלה למטה – FLIP אז הולכים ל-SCAL ושם עושים 100---- (עם מינוס)
כשרוצים לעשות היפוך תמונה ימין שמאל אז עם החץ בחלון עבודה הופכים ידנית.

רברס

לעשות רברס לקטע – STRECH – בטיים ליין לוחצים על החצים למטה וזה מרחיב את התצוגה של הטבלאות
בטיים ליין, מופיעה עמודת ה-STRECH ושם אני עושה דבל קליק מופיע חלון ושם מסמנת 100---- הוא הופך את
הכל ברברס.

מהירות

נכנסת לעמודת ה-DURATION ושם מגדירה מהירות ככל שהמהירות איטית יותר השכבה נעשית ארוכה
יותר.

מיקום אוטומטי בטיים ליין

לפני הכל חייבים שהשכבה תהיה מושחרת/מסומנת. היכן שאשים את הסמן בטיים ליין כאשר נלחץ] השכבה

תתמקם בראשיתה במקום שסומן,

נלחץ על מקש [השכבה תופיע **בסיומה** במקום שסומן.

המשימה שעשינו בכתה עם 2 התמונות – 2 תמונות קבועות במקומן, על אחת מהן עושה מסכה – ומגדירה את הפעילות של המסכה הזאת **במסקשייפ** בהקלטה, אחר כך יוצרים קו על ידי CTRL Y ומשנים לא את האופסטי ויוצרים לו **תנועה** בהתאם לתנועת המסכה.

או יותר מעניין בתמונה שעשינו לה מסכה מוסיפים עוד אחת באורך קו מעתיקים את המסק שייפ של הראשונה ומדביקים לשניה, אחר כך עושים פדר שונה וזה יוצא מיוחד ומעניין. עושים פדר שונה רק למסכה השניה שיצרנו זאת באורך קו, לא כדאי לעשות פדר על המסכה הראשונה כי זה עושה פדר על כל הריבוע.

***** חשוב *****

יש קי פריימים על הטיים ליין ורוצים להזיזם, במקום לתפוס אחד אחד ולהזיז אז עושים במתיחה על ידי השחרת כל **הקי פריימים ולחיצה על מקש ALT** ומותחים.

מסכה לדברים סטטים יוצרים בפוטושופ ולדברים בתנועה יוצרים באפטר אפקט, בפוטושופ יוצרת מסכה כך – CTRL + ctrl b אחר כך יוצרת מסכה באיקס ובי. (סלקט גריי - יעיף הכל)

משימה – לוקחים קטע מסרט של אדם בתנועה, יוצרים עליו מסיכה, וכל פריים משנים את המסכה בהתאם ומקליטים במסקשייפ,

שעור אורן

בעיה בקימפרוס – לבדוק בהלפ, כשמתמלא הרשימה אפשר למחוק. אפשר לעשות גודל חצי פאל ואיכות מלאה כשעושה בעיות בקימפרוס.

באפקטים אפשר לעבוד עם קיצורים למשל רוצים לקלורמה קוראת ב-COL.

עושה אפקט בבל אלפא אחר כך עושה כמו תלמד מימד ואחר כך קלורמה (בבל אלפא +קלורמה) ויוצרת אנימציה.

מודים שונים

איך שכבות עובדות עם שכבה מעליה ומתחתיה, דומה לפוטושופ. בטיים ליין יש אפשרות להגיע למודים - דרך LEYER – BLENDINGMODE.

ראה טבלה שהכנתי

בעיקר עובדים עם מולטיפלי, סקרין, לומינסטי

למשל השכבה וידאו נמצאת במוד לימנסטי – והשכבה למטה סגול, ואז היא לא מקבלת את הצבע שמתחת. רוצים עוד צבע אז עושים עוד שכבה ועושים לה מוד אופסטי בשלבים.

סטנדרד אלפא לוקח את המסכות ועושה רק את הקטע של הוידאו ללא קשר לשכבה (יותר אופציות של עבודה)

אלפא – רמות השקיפות

בסרט עם הבחורה הוא יצר כמה קוביות ואז מסדר ומשכפל קוטרול Y -, מקטין עליה מייצר מסיכה עגולה עאושה אנימציה 20 פריים העיגול הולך וגדל וממלא את הפריים. משכפל את המסכה מזיז כמה כראלה ועושה שיפט וגריה אז הוא יזיז ישר או ככה

מסדרת את הליירים מדרגות.

בודקת עושה להכל שישיה קומפרס להשתמש ב-אדד.

אפשר לשפר בקונטרול K בקוומפוזישן סטינג בוחרות ב-SHATR שיהיה 180 ומשנה ADVANCED ל-30.

סאונד

מקבל WAVE וגם MP3 בכדי לשמוע לוחצים על מקש DEL

אנימציה – קיפרייםאסיסטנג

מקשר את הסקייל מול עוצמת הסאונד, מושן מאטס, מה שזה יעשה מייצר קי פריימים בהתאם לעוצמת הסאונד אוטומטי – לבדוק שיש לי פה את האופציה הזאת.

כשיש הרבה קיפריימים יש אפשרות לצמצם קי פריימים

זה מרכז – WINDOWS - אחר כך בוחרים ב- THE SMOOTHER ושם משנים 4 וכו, ואז זה מקצר את הקיפריימים (מעלים חלק מהם)

זה עושה רעש בלאגן - שנקרא THE WIGGLER – והוא יוצר נויז רעש לתנועה

אפשר לעשות הקלטה לתנועה בדרך אחרת הולכת ל-WINDOWS – בוחרת

ב-MATION SKECHT לוחצת על STARRT CAPTURE ואז זה מתחיל להקליט – אפשר לעשות זאת לכל שכבה או סוליד, חשוב לעמוד על הפוזישן

קאט טו קאט

יוצרת קובץ בפרמייר חותכים באורך עושים אופסטי וכוד, שומרת כפרוייקט

יראה את הקאטים שעשיתי בפרמייר, מייצר מסכה יוצר מסק שיהיה תנועה מבחוץ פנימה, עושה שקייל – מוסיל – אציוסטריושן.

שימוש במסכות שינוי של מודים או אפקרטים.

דבל M יפתח כל תפריק המסך של מסכות

להעתיק אפקט יושבת על אפקט ועושה קופי ואחר עושה הדבק כמה מסכות

הציור של הפעמון בטיים ליין רק שאני על השכבה ואחר כך לוחצת על המסטר שלו אז הוא נעלם כנל לגבי המושן

כל שכבה שתהיה מתחת תקבל הצבעוניות של השכבה שמעליה. אפשר לעשות אנימציה ובסוף איזי יתן תחושה שיאט לקי את הסוף. עובדת במוד לאמינסטי

מוסיף אפקט בפרספקטיב – ואחר כך דרופ שאדו.

שכבת הטקסט מוכפלת עושה לה פרי קומפוז.

קונטרול – נגיעה הופכת קי פריים לליניאר

בכדי שהטקסט יתאים עצמו לגודל המסכה, אז הולכים לטרקמייט רק האינפורמציה של אימפרונש מסכה חיבור של מסכה השניה תתחבא מה שיש למעלה

מעתיקה מבדיקה קובץ PSD שיש לו סדרה של תמונות משנה לכל אחד את הסקייל 8,7,6,5,9 מדליקים שכבה מוסיף אפקט תלת אקטיב קמרה זה

LEYER – NEW KAMERA

סוגי עדשה משאירים אתזה כמו שזה ערוץ צילום של מצלמה – עוד מצלמה תמיד אפשר לתהייחס למצלמה הגבוה יותר

מאפשר להזיז מצלמה

לוקחים שכבה טרנספור אווטאורינט

(אוריינט קמרה ועובר לצד ימין)

שעור 9 – משה

בטיים ליין יש את המושג **בלור** – אז מתחת ל-M ללחוץ על / וגם על ה-M הראשי בצד. כשעושים דברים מאוד מהר

זזה עושה את זה אוטמטי לפי המהירות. וגם להביא רק את שכבת הטקסט ולעשות מהר. חייב להיות **V** ו- /.

כרומה קי – מצלמים על רקע כחול וכל הדמות עצמה לא תהיה כחול או ירוק. בכדי לנקות כרומה קי משתמשים באפקטי ה-**KEYING – COLOR KEY**.

לוקחת טפטפת דוגמת צבע – מתקנת עם המעלית למטה ואחר כך משכפלת אפקט זה ומורידה לו את הטולרנס. **חייבים לשכפל ולדגום צבע אחר** באפקט השני ששוכפל.

למשל מקרה של רקע כחול עם שחור אז עושים קודם מסכה, הולכים לקונטרסט – אפקט נוסף שבוחרת כך יותר קל. אחר כך הולכת לקי – ושם עושה את הפעולות הבאות. זה במקרה של כשלושה גוונים של הכחול אחר כך בשביל לתקן הולכת לאדג' פדר (בתוך הקיינג ומתקנת).

זאת אומרת גם מסכה, גם מוסיפה אפקט שנקרא קונטרסט ומחזקת את הקונטרסט, וגם עושה בתוך אפקט הקיינג אדג' פדר.

מומלץ תמיד אחרי עבודה עם אפקט הקיינג לעשות פריקומפוז.

במקרה ורוצים לתת גם אקו על שכבה או כל אפקט אחר, בכדי שיכניס את השני וכל האפקטים חייבים לבחור בשני ולתת לו פריקומפוז.

נאמר שיש לי קטע טלוויזיה או כל חלון אחר (מזג אוויר) 1. עושה דופליקייט לשכבה. 2 – יוצרת מסה סביב הריבוע הקטן של הטלוויזיה. 3 – מדביקה מסכה משכבה אחת לשכבה 2. 4 – משנה בראשון למצב ADD במסק. בשכבה השניה משנה במסק ל-INVERT לעשות X באינברט. (התחתון אינברט). באינברסט בעצם עושה שמה שלא צריך לא יראה – INTERSECT.

עבודה בפרמייר על קובץ מאפטר

לוחצת אלפא – שחור שקוף, לבן אטום בחלון הקומפוזיציה (קיפ בגראונד לשם לב לבדוק) וזה מה שנראה.

קומפוזישן – ביבוא בוחרת בטרגה סיקוונס במקום יראו ברינדור כתמונה.
כאשר נרצה ליצא סרט שקוף לפרמייר אז נלך קודם ונעשה את הפעולות הבאות: בקומפוזישן – מייק מוביא – משנים ל-טרגה סיקוונס בוחרת ב-32 אלפא – RGB ואז רנדר. (והוא עושה רצף של תמונות) לכן קודם בפרמייר – אימפורט – תקיה של הקובץ חייבים לפתוח אחרת עושה בלאגן ומסמן X למטה ואז מביא את זה כקובץ סרט, אבל למעשה זה רצף של תמונות.

משימה – בעזרת אפקטים וטקסטים בסאונד – אסור שיהיה ב-0 מינימום במה שאנו שומעים DB 15-10.

שעור 9

במשימה עם הוידאו אפשר היה לקחת שכבות טקסט מפוטושופ ושכבות גרפיקה ולסובב אותן ולהזיז אותן ימינה בתנועה וכו', מענין יותר.

בגלל שזה וידאו לעשות לו LOWER FIELD FIRST בחלון הפרוג'קט (CTL F) קודם – לזכור להבא.

יש לי קטע שצולם במצלמה ניידת ביד רועדת מעט בכדי לתקן זאת - הולכים ל-

בוחרים ב- **ANIMATION** נכנסים ל- **TRACK MOTION** – מגיעים לחלון **TRAKER CONTROLS**

MOTION SOURCE - כאן מופיע שם הקובץ וידאו שעובדים עליו.

CURRENT TRACK - TRACKER1 TRACKER2

TRACK TYPE - TRANSFORM, PARALLEL CORNTER PIN, PERSPECTIVE CORNER, RAW
(בדוק כל דבר)

POSITION	ROTATION	SCALE
EDIT TARGET		OPTION

RESET	APPLY
--------------	--------------

מצב פוזישן:

בשורת ה-**TRACK TYPE** נבחר ב-**STABILIZE** – נועץ בפריים של הוידאו נקודה. והמחשב עוקב אחריה - נוצרים שני ריבועים:

הריבוע הקטן – אזור שיחפש

הריבוע הגדול – איזור שיחפש את הריבוע הקטן הפנימי בפריים הבא.

צריך לצמצם למינימום את הריבוע הקטן אחרי שהנחתי אותו במקום ספציפי. בדרך כלל מניחים את הריבוע במקום שיש הבדל בין קטע כהה לקטע בהיר (קונטרס) בנקודה למעלה היכן שיש אור, או בנקודה למטה, אבל לא איזורים שהם חשוכים שניהם או מוארים שניהם.

אחרי שסימנתי נדלקת רשומת ה-**ANALYZE** ורק אז אפשר ללחוץ בחץ של נגן והוידאו ינגן,

בנאלייז – כל פעם להקטן להגדיל את המסכות.

מה שיתקבל – מזיז את הוידאו פריים מול הנקודה הזאת בתוצאה הסופית – הוידאו יזוז ואחר מסדרים את הסקייל

ונמרח אותו על כל המסך – מכיון שהתמונה יוצאת מתחומה בגלל כל הפעולה, אז מגדילים את הסקייל של כל השכבה.

בפעולה זאת נכנסים קי פריימים לכל פריים לתוך **הטרייק פוינט** דה ורוצים לשנות ניגשים לשם מוחקים וכו' (בטיים ליין ללחוץ U על השכבה)

מצב רוטישיין:

יש גם רוטישיין, הספינה. מזיז את הוידאו, שהספינה תשאר בזווית שלה, מתייחס ל-2 הקוביות כרוטישיין ופוזישן ביחד (לא כל קוביה היא לרוטישיין או לפוזישן אלא הכל ביחד) חשוב לסמן X גם ברוטישיין וגם בפוזישן (בחלון).

אופציה כובע על הראש:

בוחרת טראק ונקודת נעימה X, בקצה הראש, ואז עושה אנלאייז. אחר כך **APPLY** ואז יראה זאת. (רק הפוזישן מסומן במקרה זה (האינס ליד הפוזישן).

בוחרת ברשומה OPTION נכנסת לליר - - ליר - אטט - לכן יודע לעשות זאת אוטומטית. (לבדוק את זה).

אפקטים

וקטור פיינט

אפקטים – וקטור פיינט – אפקט ציור, יוצרת סוליד (על אונלי בצד) מצייר על רקע שקוף, אנימיט סטרוק – מצייר באנימציה, איפה שרוצים להוסיף עוד קטע **אז שמים את הטיים ליין וממשיכים לצייר.**

טקסט שרוקד לפי מוזיקה

לעבוד עם קבצי WAV – **מעל** שכבת קובץ הסאונד להניח שכבת סוליד - אפשר להוסיף מסכות לשכבת הסוליד.

יוצרת טקסט – הולכת **לאנימשיין** – בוחרת **באנימיט טקסט** – ובוחרת באחד הפרמטרים **סקייל פוזישן רוטישן** שמופיעים ברשומה וכו' - אחר כך חוזרת **לאנימשיין** בוחרת **באפליי אנימשיין פריסט** מופיע חלון מתוכו בוחרת משהו מהפריסטים הקיימים בתוכנה – ואז זה ינגן לפי מה שהגדרתי פוזישן או סקייל יזוז ולפי הפריסט המוגדר.

נאמר שיצרתי פריסט ואני רוצה לשמור אותו הולכת **לאנימשיין** ושומרת אותו **כפריסט** על ידי הרשומה הראשונה – סייב אנימשיין פריסט - וישמש אותי לפעמים הבאות – רק לבחור אותו כפריסט.

מה זה ב-**ANIMATION** בוחרים ב-**בקי פריים אסיסטנט** – **קונברט אדיו טו קי פריים** – נוצרת שכבה – ששמה **AUDIO AMPLITUDE**.

עוד אופציה:

מושן מאט – מייצר הבהוב – לבדוק – יהבהב אוטומטי באופסטי.

פלאגינים – להוריד מאמיוול – עדיף כאלה עם אי אק אי, או פשוט לזרוק לתוך התקליה של פלאג אינסרט בתוך האפטר אפקט

משימה חצי דקה וידאו קליפ.

מה זה קולפס – כאשר עובדים עם תלת מימד אז השכבה נראית שטוחה. כאשר עושים פריקומפוז – אז השכבה יכולה להיראות טוב יותר לוחצים על הקולפס האמצעי הקטן וזה מסדר את זה שלא יראה פיתה. אפשרות שניה – לקחת שני גדלים לשכבה בקוטרול K – הגדרות הקובץ – כאשר נעשה קולפס הוא פשוט יחזור למקורות ולגודל האמיתי המקורי שלו לא יתייחס להקטנה שלנו.

לסמן את כל הנקודות (0) ההקלטה הולכים לטיים ליין דרך E אפקט שם עושים סימון שיפט לכל הנקודות ואז לחיצה איפה שהוא וזה יסמן איקס לכל וכך נוכל לחסוך את הסימון הידני אחד אחד.

כשיש כל כך הרבה שכבות ואני רוצה לשלוט לעבוד עם הסימן שמסתיר (מעלים רק באופן זמני). מסמנת את השכבה – בצד ימין שלה בטיים ליין בשורה **לוחצת על הכובע** ואז לוחצת על הכובע גם למעלה בשורת התפריט של הטיים ליין – אז השכבה נעלמת באופן זמני מתצוגה.

כשיש קפיצה בסאונד אז עושים פייד אאוט בין החיבורים – לפתוח את הסאונד. לשים את הנקודה של החיתוך בדיוק במום שאין H גבוה אלא נמוך.

האיקון של הסרט בטיים ליין – תפקידו למרוח את התמונה בלי שבירות פריימים – כשאני מסמנת איקס אבל חשוב מאוד כשעושים רנדר במצב כזה לעשות
TIME SAMPLING-ב
RENDER SETING
ON FOR CHEKED LEYER –

כשרוצים לשנות זמן של תמונה הולכים ל-LAYER בוחרים ב-TIME STRECH קיצור/הארכה של זמן וידאו.

עריכת OFF LINE – און ליין
יש לי סרט כבד ואני רוצה ליצור ממנו סרט קל לעבודה בעריכת אוף ליין ורק
ברינדור להעביר אותו למצב און ליין –

הולכת לחלון הפרוג'קט לוחצת על הסרט (לפני שמורידה לטיים לין) עושה לו SET PROCSY- CREAT PROCSY MOVIE

אחר כך בוחרת בסטינג – באיכות חצי, רזולוציה חצי (מראה חלון באיכויות קטנות) וידאו קומפרסינג ואז עושה רנדר.

(קומפרסינג – LINGOEXPPVIDEO5.2 כשלא מסמנים בקוביות איקסים המחשב עושה אוטומטית. אם התוצאה לא טובה להכניס X ולשנות ל-5-2 פריימים).

[נוצרת שכבה (חילזון) ליד הוידאו שעשינו לו פעולה זאת בחלון הפרוג'קט]. אם לוחצים על החילזון נהיה פרוקסי אם מכבדים חוזר למצב רגיל. אחר כך עובדים על הסרט באוף ליין בצורה זאת. סיימנו רוצים ליצא אותו אז עושים כך

הולכים לרנדר – ברנדר סטינג בוחרים ב-UZE ALL SETING ואז אני מרנדרת את זה בחזרה באיכות המקסימלית. אפשר גם למטה ALL FILTER יעשה שהפילטרים כולם יהיו פעילים אם הם לא מסומנים.

אדזסמנט לייר – הסימן של החצי ירח בטיים לין במסך תפקידו כשהוא לחוץ שכל הפעולות שביצענו על השכבה הנל יעברו לשכבה מתחתיה ולא יראו על השכבה הספציפית הנל, לצורך כך חייבת להיות שכבה מתחת, ניתן לכבות ולהדליק ואז מחזיר את הפעולות לשכבה עצמה ולא יראו על השכבה מתחתיה. אם לא נשים אפקט היא תהיה בלתי נראית נעשה אדסמנט. נאמר אם לקחנו שכבה אדומה ושכבה כחולה עשינו לשכבה אדומה שהיא למעלה אפקט כלשהו אז הוא יראה את הצבע של השכבה מתחתיה ברקע וכו'.

כשהוספתי פלאגין ונוצר איקס על כל המסך של הפריביו סימן שזה רק דמו ואי אפשר לרנדר לתמונה נורמלית מכיון שהיא תצא עם איקס עליה.

לשים את הפלאגינים שהוספתי בפלאגאינסרט בתוך פורגמם פייל בתוך אפטר אפקט

פלאג שיין

לעבוד על טקסט לבן בתיבת טקסט, כאשר עושה זאת עם תיבת טקסט לא תהיה התאורה על כל הגודל של הפריביו לכן מה שעושים הוא הולכים לפוטושופ שם יוצרים טקסט ושם בפינה של הקובץ עושים 2 נקודות בפינה הימנית

ובפינה השמאלית לשים לב שהטקסט יהיה ביחס קטן לקנווס סייז. מיצאים כ-PSD מיבאים לאפטר אפקט ושם עושים שיין כעת זה יתפוס לגבי כל המסך.
NONE יתן בצבע של התמונה (לצור אנימציה) יש סדרה של צבעים שאפשר לעבוד איתם בצד.

פלאג סטאר סוליד

יש סדרה של צבעוניות לבחור. יוצר אור בוחק סביב. אפשר לשים מסכה. יש אופסטי סורס – לא יראה טקסט אופסטי – טקסט עצמו .

קיצורים

בחירת שכבה ולחיצה על מקש I - ראשית השכבה

מקש O (האות O באנגלית) לך לסוף השכבה

קפיצה בין קי פריימים האות K ו-J

העברת השכבה למקום שבו נמצא הסמן על ידי מקשים [והשני] שניהם המקשים [] מעברים מהסוף או מהתחלה

כשרוצים לראות איזה הקלטות יש לשכבה לוחצים על האות U ואז רואים כל ההקלטות שנעשו לסקייל פוזישן וכו'.

רוצים לראות אפקטים של שכבה לוחצים על האות E לאחר שהשכבה נבחרה

קטרול D מכפיל

כשלא רוצים לראות את הקווים המעצבנים במסך לוחצים קטרול שיפט H

