

After Effects

קורס מלא למתחילים - סיליבוס

חלק ראשון : מבוא

שיעור מס' 1 : היכרות עם תוכנת אפטר אפקטס של אדובי

- מהי תוכנת "אפטר אפקטס"? היכן היא משתלבת בתעשייה? מה היא יודעת לעשות?
- מה זה "מושן גרפיקס", ומה זה "קומפוזיטינג"?
- אילו עוד תוכנות בדרך כלל משתפות פעולה בהפקה?

שיעור מס' 2 : רכישה והתקנה

- איך פותחים משתמש חדש באתר אדובי?
- איך רוכשים/מתקינים/מפעילים את התוכנה לראשונה?

שיעור מס' 3 : ממשק ומושגי יסוד

- היכרות עם ממשק העבודה
- פיקסלים, רזולוציה, יחס במסכים
- קומפוזיציה
- מהי אנימציה ואיך היא עובדת? (פריים ריט, ריווח "ספייסינג")
- גרסאות חדשות/ישנות יותר של התוכנה

חלק שני : צעדים ראשוניים

מה ניצור : אנימציה של רכבת!

שיעור מס' 4 : צעדים ראשוניים עם התוכנה

- קומפוזיציה חדשה
- טיים קוד \ פריימים
- אתחול שטח העבודה

שיעור מס' 5 : סוליד

- יצירת סוליד חדש
- פרמטרים שונים של השכבה
- טרנספורמציות ואיפוס

שיעור מס' 6 : קי פריים – חלק א'

- קי פריים ראשון
- התמצאות, ניווט ותזמונים
- אנימציה משילוב של קי פריימים

שיעור מס' 7 : קי פריים – חלק ב'

- קיצורי מקשים

- שכבות שונות על הטיימליין
- שמות מקור/תצוגה
- שכבות והכפלת קי פריים

שיעור מס' 8 : פארנטינג

- עריכת קי פריימס
- הקפאת קי פריימס
- פארנטינג (הורות)

שיעור מס' 9 : פריקומפ

- "ריל טיים" VS "סקראבינג"
- שינוי ערכי קומפוזיציה קיימת
- התמצאות על ציר הזמן
- פלייבאק/פריביו
- זכרון "קאש"
- יצירת פריקומפ
- הכפלת אינסטנס/הכפלת מקור

שיעור מס' 10 : שיעורי בית

- צעד אחד צעד ליצירת פרויקט שיעורי הבית
- אובייקט "נאל"
- עדכון תכני פריקומפ

חלק שלישי : הפרויקט הראשון שלי

מה ניצור : וידאו של סופר מריו!

שיעור מס' 11 : סדר וארגון

- הקדמה ומבוא לנושא הפרוייקט
- חומרים מיובאים/חומרים מיוצרים
- הכנת תיקיית פרויקט מסודרת, סדרי עבודה נכונים ושיטה נקייה ומקצועית

שיעור מס' 12 : יבוא חומרים

- סוגי קבצים
- תיקיית פרוייקט מכוונת
- יבוא תכנים
- עבודה עם אסטים והעמדת פריים
- שקיפות – "אלפא"

שיעור מס' 13 : הכנה להנפשה

- שימוש בפריקומפ להורות
- שימוש בגדלי קומפוזיציה שונים
- שמירה נכונה של הפרוייקט

שיעור מס' 14 : הנפשת תכנים

- כלי עזר ויזואלים במסך
- אנימציות קי פריים
- שינוי משך הפריקומפ, וקומפוזיציות באורכים שונים
- מציאת שכבות בחלון העבודה
- אנימציה בתוך פריקומפים שונים
- שמירה בשם חדש

שיעור מס' 15 : פסקול ופרלאקס

- עקרונות הפרלאקס
- חלון ההגדרות - שמע
- עבודה עם קבצי סאונד
- עריכה בסיסית של שכבות

שיעור מס' 16 : יצוא ורנדר

- הכנה לרנדר ויצוא סופי
- סוגי קבצים
- Adobe Media Encoder
- גרסאות שונות של אפטר אפקטס

חלק רביעי : מושן גרפיקס

מה ניצור : שעון מחוגים וכדור קופץ!

שיעור מס' 17 : ראסטר/וקטור

- תמונות ראסטר
- תמונות וקטוריות

שיעור מס' 18 : שכבות צורה

- מהי שכבת צורה
- אפשרויות טרנספורמציה
- העברת נתונים בין שכבות צורה
- דרכים שונות ליצור שכבות באופן יעיל
- עריכת שכבת צורה לאחר יצירתה

שיעור מס' 19 : שכבות צורה מורכבות

- שכבה המורכבת ממספר צורות
- גראדיינטים
- היררכיות מאפיינים
- סגנונות שכבה שכבות
- התאמת גדלים ושטחי עניין

שיעור מס' 20 : אנימציה לאובייקט

- הנפשת האובייקט על פי הכלים שברשותינו
- דרכים להקל על המחשב בתצוגה
- שימושים חכמים באובייקט "נאל"

שיעור מס' 21 : אנימציה לרקע

- חיתוך ציר הזמן
- פרמטרים מתקדמים
- הנפשת מאפיינים פרוצידורליים
- יעול דרך פריקומפים
- היפוכי פריים

שיעור מס' 22 : אנימציה מתקדמת

- מסלולי תנועה
- אינטרפולציה במרחב
- אינטרפולציה בזמן
- האצות והאטות

שיעור מס' 23 : עורך הגרפים חלק א'

- התמצאות בעורך הגרפים
- גרף ערכים/גרף מהירות
- הפרדת ערכים

שיעור מס' 24 : עורך הגרפים חלק ב'

- חזרה וקישור
- תרגול הגרפים על אנימציות פשוטות
- רוטציה בגרף המהירות מול רוטציה בגרף הערכים

שיעור מס' 25 : כדור קופץ

- סיכום החלק ושימוש בכלים שרכשנו ליצירת כדור קופץ ריאליסטי

חלק חמישי : קומפוזיטינג

מה ניצור : הנפשת תמונה סטטית, ומעבר מיום ללילה!

שיעור מס' 26 : מהו קומפוזיטינג?

- סקירה כללית ושימושים שונים בקומפוזיטינג
- הצגת פרויקט הקומפוזיטינג שלנו

שיעור מס' 27 : פרויקט קומפוזיטינג חדש

- עבודה עם חומרים ממקורות שונים
- אימייג' סיקוונס
- קולור ספייס

שיעור מס' 28 : אפקטים

- הכרות עם ממשק האפקטים ואיך משתמשים בהם
- שכבות התאמה
- תיקוני צבע
- קי-אינג

שיעור מס' 29 : מסיכות

- מהי מסיכה ואיך משתמשים בה?
- שתי מסיכות
- פריקומפ למסיכה

שיעור מס' 30 : שילובי שכבות

- שילובי שכבות
- טראק מאט

שיעור מס' 31 : אפקטים בתנועה – חלק א'

- אינטרפרטציה של חומרי הגלם
- שילוב וידאו
- דיספלייסמנט
- מחיקת זכרון קאש לשיפור ביצועים
- מיסוך אפקטים לשכבות שונות

שיעור מס' 32 : אפקטים בתנועה – חלק ב'

- טרנספורמציות "פליפ"
- מתיחת זמן
- שימוש בסוליד לתאורה
- "שייק" – רעידות מצלמה

שיעור מס' 33 : בעיות נפוצות – חלק א'

- סדר ונקיון לפרוייקט
- תיקונים לארטיפאקטים נפוצים

שיעור מס' 34 : בעיות נפוצות – חלק ב'

- רקע שחור/רקע שקוף
- מציאת אלמנטים בחלון הפרוייקט ועל המחשב
- עבודה נכונה עם פריקומפים פנימיים

שיעור מס' 35 : סיכום

- מעבר בין יום ללילה לאורך ציר הזמן
- ניתוק פארנטינג בתזמון נכון
- הכפלת פריקומפים בתוך פריקומפים, והשלכות שחשוב לדעת
- שימוש בשכבה מנחה
- היררכיה של אפקטים

חלק שישי : תלת מימד

מה ניצור : קוביה הונגרית !

שיעור מס' 36 : מבוא

- חזרה וקישור

- הכרת המימד השלישי, והאפשרויות שהוא פותח בפנינו

שיעור מס' 37 : סוליד תלת מימדי

- הפיכת סוליד דו מימדי לסוליד תלת מימדי
- טרנספורמציות בשלושה מימדים
- תפריטי תצוגה בתלת מימד

שיעור מס' 38 : קוביה

- שימוש במספר סולידים תלת מימדיים לבניית "קוביה הונגרית"
- שימוש במצלמות אורטוגרפיות

שיעור מס' 39 : תנועה בשלושה מימדים

- איחוד הקוביה על ידי "נאל"
- איחוד הקוביה על ידי "פריקומפ"
- התנהגות פריקומפס תלת מימדיות

שיעור מס' 40 : מצלמה

- למה צריך מצלמה תלת מימדית?
- מצלמת "One-Node"
- מצלמת "Two-Nodes"

חלק שביעי : טראקינג

מה ניצור : מעקב אחרי מכונית, החלפת מסך פלאפון, ושיתילת גרפיטי בסמטה !

שיעור מס' 41 : מהו טראקינג?

- הכרת פונקציית הטראק ולמה היא מיועדת
- סקירה של שלושת סוגי הטראק שנבצע בחלק הזה

שיעור מס' 42 : טראק בסיסי – חלק א'

- היכרות עם אפקט ה"טראק מושן"
- בניית טראקר ופענוח תנועה

שיעור מס' 43 : טראק בסיסי – חלק ב'

- טראק באמצעות סמן אחד (פוזיציה)
- טראק באמצעות שני סמנים (רוטציה)

שיעור מס' 44 : טראק מתקדם – חלק א'

- הקדמה והסבר על טראק למישורים בתנועה (מסכים)

שיעור מס' 45 : טראק מתקדם – חלק ב'

- היכרות עם טראק מסוג "הצמדת פינות בפרספקטיבה"
- מסך ירוק
- העלמה נכונה של מסך ירוק

שיעור מס' 46 : טראק מצלמה – חלק א'

- מעבר והסבר על טראק מצלמה ולמה הוא שונה מטרקים אחרים

שיעור מס' 47 : טראק מצלמה – חלק ב'

- הפעלת טראק מצלמה – אנליזה של חומרי הגלם
- טראקים צבעוניים
- מטרות
- יצירת סוליד ומצלמה

שיעור מס' 48 : טראק מצלמה – חלק ג'

- העלמת תכנים על ידי שימוש בסולידים מסיכות, אפקטים ותזמונים
- הלבשת אלמנט חדש לתוך הסביבה
- העתקת טרנספורמציות
- קימפוז האלמנט בעזרת הכלים שלמדנו

חלק שמיני : פרויקט מסכם

מה ניצור : מבזק חדשות הבנוי מכל הכלים שרכשנו במהלך הקורס!

שיעור מס' 49 : שלב א'

- סקירה כללית של הפרויקט המסכם
- ארגון פרויקט וחומרי גלם
- העמדת פריים ראשי

שיעור מס' 50 : שלב ב'

- הכנסת קבצי שמע
- תנועות מצלמה בפריים
- וידאו בתוך וידאו

שיעור מס' 51 : שלב ג'

- באנר שליש מסך
- כיתוב וטקסטים
- סאונד במונו / סטריאו

שיעור מס' 52 : שלב ד'

- מעבר לסגמנט חדש
- עריכת פסקול
- העמדת פריים

שיעור מס' 53 : שלב ה'

- העמדת גרפיקות
- הנפשה
- אקספרשנים בסיסיים

שיעור מס' 54 : שלב ו'

- כלי "סיכות הבובה"
- הנפשת תמונת ראסטר
- פנישים אחרונים ונקיון

שיעור מס' 55 : שלב ז'

- כתוביות
- מיקום נכון והנפשה חכמה

שיעור מס' 56 : שלב ח'

- הכנת פתיח למשדר החדשות במושן גרפיקס ואפקטים מיוחדים

שיעור מס' 57 : שלב ט'

- הכנת לוגו למשדר החדשות על ידי פירוק תמונות
- הנפשת לוגו
- טשטוש תנועה – "מושן בלר"

שיעור מס' 58 : שלב י'

- הכנסת פס קול לפתיח ועריכה
- תזמון הפתיח ושילובו עם מבזק החדשות
- העמדת גרפיקות אחרונות

שיעור מס' 59 : שלב י"א

- הכנת וידאו לתוכן משדר החדשות
- יצוא הוידאו / שימוש בפריקומפ המקורי

שיעור מס' 60 : שלב י"ב

- החלפת תוכן
- רענון תוכן

שיעור מס' 61 : שלב י"ג

- צמצום פרויקט
- ליקוט פרויקט

שיעור מס' 62 : סיום!

- מה הלאה?
- מילות סיכום
- בהצלחה בהמשך!

בהצלחה !

