

آموزش های پروژه محور موشن گرافیک

پروسه کامل صفر تا صد ساخت موشن گرافیک
 کار با Joysticks 'n Sliders
 کار با Gifgun
 نمایش پیشرفته متن و لوگو با Shape Layer
 ریگ بندی و متحرکسازی کاراکتر
 ساخت اشکال و عناصر دلخواه با Shape Layer
 پروسه ساخت ترنزیشن مخصوص موشن گرافیک

آموزش های جانبی

تعویض آسمان با ریز جزئیات
 ساخت اکولایزر و کاور موزیک
 ارتباط افترافکت و سینما فوردی
 کار با وایپ و ترنزیشن دیجیتال جویس
 مروری جامع بر پلاگین FX-Console
 تخریب و نمایش لوگو
 جلوه های بصری پرواز کاراکتر

فصل یک : معرفی افترافکت

۱. معرفی افترافکت و قابلیتها
۲. بررسی جامع انواع روش های وارد کردن فایل
۳. انتقال Layer Style از فتوشاپ به افترافکت
۴. وارد کردن فایل های چند لایه از Ai و Ps
۵. حفظ مرکز ثقل لایه ها در ورود به افترافکت
۶. تفاوت حالت های Composition و Footage در وارد کردن فایل
۷. مروری کامل برپنل پروژه
۸. ساخت یک کامپوزیشن با روش های متنوع
۹. انواع روش های قرار دادن فوتیج درون کامپوزیشن
۱۰. ساخت فیلم استریپ اصولی و استاندارد از فایل های ویدئویی
۱۱. مروری جامع بر پنل تایم لاین
۱۲. بررسی کامل ابزارهای تایم لاین و محیط کاری
۱۳. مروری عمیق بر کامپوزیشن

فصل دو: انیمیشن / متحرکسازی

۱. تشریح جزئیات Transform
۲. کیفیریم در افترافکت
۳. ساخت حلقه های تکرار شونده توسط Interpret Footage
۴. بررسی مفهوم اینترپولیشن / Interpolation
۵. کارکرد Temporal / Spatial Interpolation در افترافکت
۶. بررسی تخصصی Interpolating در کیفیریم ها
۷. تمرین های Interpolation و نکات فنی

فصل سه : کار با ماسک

۱. بررسی کامل ماسک و کاربردها
۲. روش های خاص متحرکسازی ماسک
۳. ماسک و Interpolation
۴. روتوسکوپی
۵. استفاده از ماسک برای حرکت دادن و تغییر موقعیت
۶. ساخت یک انیمیشن ترکیبی با استفاده از ایلستریاتور و افترافکت (شبیه سازی نوشتن با مداد)
۷. ساخت اسلایدشو - فتوکلیپ و تکنیک های حرفه ای ماسک (مناسب برای آتلیه - تیزر تبلیغاتی و ...)
۸. مورف - Morph تبدیل حروف به یکدیگر
۹. مورف - Morph تبدیل اشکال (ماسک) به یکدیگر
۱۰. رتوبراش - RotoBrush - فرآیند اتوماتیک رتو

فصل چهار : کار با متن

۱. بررسی متن در افترافکت
۲. استفاده از پریست های متن
۳. قرارگیری متن بر روی خطوط
۴. ساخت پریست در افترافکت
۵. خصوصیات Animators Range Selector
۶. Animators Add Property
۷. استفاده از دو یا سه Range Selectors
۸. استفاده از Wiggly Selector
۹. کار با متون Photoshop
۱۰. انتقال متون PSD فتوشاپ به افترافکت و قابل ویرایش ساختن آن

Telegram :

@ImanVFX

Tell : 09365018144

www.ImanVFX.com

ستاره های افترافکت

با وب سایت www.ImanVFX.com
از سال ۱۳۸۹ در کنار شما هستیم

فصل پنج: بهینه سازی متحرکسازی

۱. کار با Motion Sketch
۲. کار با Smoother
۳. کار با Wiggler
۴. کار با گزینه Auto-Orient و Split Layer
۵. Time Remapping
۶. متحرکسازی با استفاده از Anchor Point
۷. ساخت اسلایدشو تکنیکال با تغییر در مرکز ثقل (مناسب برای ساخت آلبوم و کلیپ استارت آتلیه ای)

فصل شش: والد ها و EXPRESSIONS

۱. والد ها و نال آبجکت
۲. ریگ بندی یک کاراکتر
۳. نحوه متحرکسازی کاراکترهای Flat
۴. معرفی Expressions
۵. بکار بردن Expressions برای Wiggle و Loop
۶. استفاده از Expressions به همراه فایل های صوتی
۷. تبدیل فایل های صوتی به کیفیریم
۸. ریگ بندی و متحرکسازی یک خط کش
۹. نال آبجکت و تکنیک های موشن گرافیک
۱۰. ساخت اسلایدشو (کلیپ) فنی و تکنیکال با استفاده از نوشته و عکس !! (ساخت فتوکلیپ های متفاوت - مناسب برای آتلیه و تیزر تبلیغاتی و...)
۱۱. تفاوت اسکریپت، پریست، پلاگین و اکسپریشن
۱۲. تعویض محیط کاری - Workspace
۱۳. کار با پنل Align - ترازبندی اشکال در صفحه
۱۴. تمرین رشد گل و کار با دوربین - ساخت ایترو

فصل هفت : کامپوزیت

۱. بررسی نرم افزار های لایه ای و گره ای
 ۲. کار با یک نمونه Render Pass
 ۳. بررسی Blending Mode ها در افترافکت
 ۴. بررسی کلیپ های آماده (آتش ، دود ، افکت های نوری و ...)
 ۵. ساخت کامپوزیشن های متفاوت با کلیپ های آماده
 ۶. کار با Track Matte
 ۷. کروماکی با Keylight
 ۸. کار با افکت های Gradient Wipe و Displacement Map
 ۹. زنده کردن تصاویر ثابت
 ۱۰. لایه ادجمنت
 ۱۱. کار با افکت های Wave World & Caustics
 ۱۲. شبیه سازی عمق استخر با حرکات روان آب
 ۱۳. استفاده از Fractal Noise
 ۱۴. نحوه Nesting و Pre-composing
 ۱۵. افکت ها و پریست ها
- (کار با افکت های رنگ نظیر Level – hue/saturation – Curve و ...)

فصل هشت: ترکیب و لرزش گیری

۱. لرزش گیری با جزئیات مفصل
۲. ترکیب نقطه ای
۳. جزئیات Motion Tracker
۴. ترکیب بر اساس Corner Pin
۵. ترکیب دوربین
۶. تمرین های متنوع و ادغام با Shape Layer

فصل نه : پارتیکل ها و Paint

۱. معرفی سیستم های ذره ای افترافکت
۲. بررسی تفاوت های سیستم های ذره ای
۳. معرفی سیستم ذره ای Particle Playground
۴. معرفی سیستم ذره ای CC Particle System
۵. معرفی سیستم ذره ای CC Particle World
۶. شبیه سازی دود سیگار با Particle Playground
۷. کار با Paint
۸. شبیه سازی نوشته شدن با مداد
۹. شبیه سازی نوشتن با رنگ و شابلون بر روی

فصل ده : موتور 3D افترافکت

۱. زاویه های دوربین و مانیتور
۲. موتور کلاسیک و جدید سه بعدی سازی در افترافکت
۳. ساخت متن سه بعدی با نور و سایه
۴. نورپردازی در افترافکت
۵. بررسی انواع نورهای افترافکت و بررسی جامع کارکرد آنها
۶. نحوه پیاده سازی صحنه های سه بعدی
۷. کار با دوربین و تغییر لنزها
۸. ایجاد حالت Depth Of Field توسط دوربین افترافکت
۹. متحرکسازی صحنه سه بعدی
۱۰. کار با Vanishing Point – ونیشینگ پوینت (پروجکشن)
۱۱. تعبیه دوربین
۱۲. استفاده از نال آبجکت برای مدیریت حرکت دوربین

فصل یازده : اشکال و PUPPET

۱. بررسی Shape Layer
۲. ساخت موشن گرافیک استاندارد با Shape Layer
۳. ساخت عناصر فلت در موشن گرافیک
۴. متحرکسازی اشکال با Repeater و Brainstorm
۵. ساخت ساختمان های کارتونی در موشن گرافیک
۶. ساخت اینترفیس گوشی موبایل با Shape Layer
۷. استفاده از Puppet Pin
۸. کارکرد صحیح Puppet Starch
۹. استفاده از Puppet Overlap
۱۰. متحرکسازی اصولی با Puppet
۱۱. متحرکسازی کاراکترهای Flat با Puppet

فصل دوازده : رندرگیری و خروجی

- بررسی کالکت فایل – Collect File
- (جمع کردن تمامی فایل های پراکنده یک پروژه در یک مکان)
- خروجی گرفتن با استفاده از Render Queue
- خروجی با استفاده از مدیا انکودر
- بررسی خروجی گرفتن با حجم کم و کیفیت خوب
- خروجی Dvd
- خروجی مخصوص کامپیوتر
- خروجی آلفا
- خروجی GIF
- خروجی Mp4
- ارتباط فعال و پویا بین افترافکت و پریمیر بدون خروجی گرفتن !
- ویژگی داینامیک لینک – Dynamic Link
- کار با پروژه آماده افترافکت – لوگو – اسلایدشو