

به نام خدا

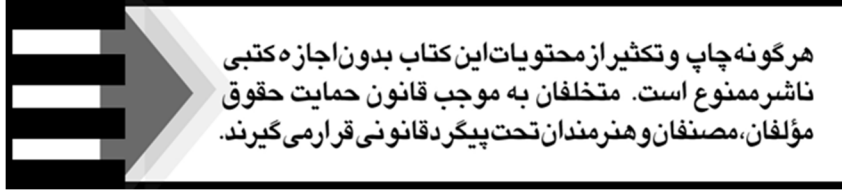


ساخت انیمیشن تبلیغاتی با افتر افکت

مؤلفان

ادریس ارمغانی

امیر بیرمی اوغاز



هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

◀ عنوان کتاب: ساخت انیمیشن تبلیغاتی با افتر افکت

◀ مولفان : ادریس ارمغانی

◀ امیر بیرمی اوغاز

◀ ناشر: موسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

◀ صفحه آرایی: فرناوش عبدالمهی

◀ طراح جلد: مولفین

◀ نوبت چاپ: اول

◀ تاریخ نشر: ۱۳۹۷

◀ چاپ و صحافی: دانشجو

◀ تیراژ: ۱۰۰ جلد

◀ قیمت: ۲۰۰۰۰۰ ریال

◀ شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۴-۸۴۱-۲

◀ نشانی واحد فروش: تهران، میدان انقلاب،

◀ خ کارگر جنوبی، روبروی پاساژ مهستان،

◀ پلاک ۱۲۵۱

◀ تلفن: ۲۲۰۸۵۱۱۱-۶۶۴۱۰۰۴۶

◀ کد پستی: ۱۳۱۴۹۸۳۱۸۵

◀ فروشگاههای اینترنتی:

www.mftbook.ir

www.mftdibagaran.ir

سرشناسه: ارمغانی، ادریس، ۱۳۶۵-
عنوان و نام پدیدآور: ساخت انیمیشن تبلیغاتی با افتر
افکت/مولفان: ادریس ارمغانی، امیر بیرمی اوغاز
مشخصات نشر: تهران: دیباگران تهران: ۱۳۹۶
مشخصات ظاهری: ۸۶ ص: مصور،
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۴-۸۴۱-۲
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: ادوبی افتر افکتس
موضوع: Adobe after effects
موضوع: متحرک سازی کامپیوتری-نرم افزار
موضوع: computer animation-software
موضوع: آگهی های تبلیغاتی تلویزیونی-داده پردازش
موضوع: television advertising-didigital techniques
موضوع: عکس پردازش-روش های رقمی
موضوع: image processing-digital techniques
شناسه افزوده: بیرمی اوغاز، امیر، ۱۳۷۲-
رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ۲ س ۴ الف / ۸۵۸ TR
رده بندی دیویی: ۰۰۶/۷۸۶
شماره کتابشناسی ملی: ۵۱۱۰۰۳۵

نشانی اینستاگرام : [Dibagaran_publishing](https://www.instagram.com/Dibagaran_publishing)

[@dibagaranetehranbot](https://www.instagram.com/dibagaranetehranbot)

نشانی تلگرام: [@mftbook](https://www.telegram.me/mftbook)

لینک ربات تلگرامی دیباگران :

پست الکترونیکی: bookmarket@mftmail.com

فهرست مطالب

۷	مقدمه
۹	آگهی های نیم کره ی چپ
۱۰	آگهی های نیم کره ی راست
۱۱	مرحله پیش تولید یک انیمیشن با ترکیب تصاویر
۱۲	چگونه ایده پردازی کنیم؟
۱۳	دکوپاژ
۱۴	استوری بورد
۱۵	انتخاب گوینده مناسب
۱۷	نام گذاری فایل ها و دسته بندی آن ها
۱۸	انتخاب تصاویر
۲۲	آغاز پروژه جدید در فتوشاپ
۲۵	RESOLUTION چیست؟
۲۷	برش تصاویر با استفاده از ابزارهای انتخاب
۳۷	ابزار FREE TRANSFORM
۴۲	لایه بندی موضوعات
۴۴	کپی گرفتن از یک لایه
۴۲	لی اوت و آماده سازی قبل از تولید انیمیشن در نرم افزار فتوشاپ
۵۰	ترکیب لایه های عکس با استفاده از BLEND MODES
۵۷	آشنایی با محیط نرم افزار افتر افکتس

۴۶	لی اوت و آماده سازی قبل از تولید انیمیشن در نرم افزار فتوشاپ.....
۶۳	آشنایی با محیط نرم افزار افتر افکتس.....
۶۴	تنظیمات پنل پروژه (PROJECT).....
۷۰	آموزش ساخت کامپوزیشن در افتر افکتس.....
۷۳	تنظیمات لایه ها در پنل تایم لاین (TIMELINE).....
۷۳	گزینه تنظیمات TRANSFORM لایه ها.....
۷۴	جعبه ابزار TOOL BOX.....
۷۵	باز کردن فایل PSD در نرم افزار افتر افکتس.....
۷۷	تولید و متحرک سازی در نرم افزار افتر افکتس.....
۸۲	اجرای حرکت LOOP.....
۸۳	گرفتن خروجی در افتر افکتس.....
۸۵	کلید های میانبر در افتر افکتس و فتوشاپ.....
۸۶	کلیدهای میانبر مقدماتی.....
۸۶	کلیدهای میانبر ابزار.....
۸۸	کلیدهای میانبر پخش و نمایش.....
۸۹	کلیدهای میانبر TIMELINE.....
۹۰	کلیدهای میانبر برای ایجاد و تولید.....
۹۱	کلیدهای میانبر منوی FILE.....
۹۲	کلیدهای ترکیبی فتوشاپ.....

خط مشی کیفیت انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران در عرصه کتاب‌های است که بتواند خواسته‌های به روز جامعه فرهنگی و علمی کشور را تا حد امکان پوشش دهد.

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بی‌کران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگی این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی دانشگاهی، علوم پایه و به ویژه علوم کامپیوتر و انفورماتیک گام‌هایی هرچند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم.

گسترده‌گی علوم و توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هر روز شاهد تحولات اساسی چشمگیری در سطح جهان هستیم. این گسترش و توسعه نیاز به منابع مختلف از جمله کتاب را به عنوان قدیمی‌ترین و راحت‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، بیش از پیش روشن می‌نماید. در این راستا، واحد انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران با همکاری جمعی از اساتید، مؤلفان، مترجمان، متخصصان، پژوهشگران، محققان و نیز پرسنل ورزیده و ماهر در زمینه امور نشر درصدد هستند تا با تلاش‌های مستمر خود برای رفع کمبودها و نیازهای موجود، منابعی پُر بار، معتبر و با کیفیت مناسب در اختیار علاقمندان قرار دهند.

کتابی که در دست دارید با همت "جناب آقایان ادريس ارمغانی و امير بيرمی اوغاز" و تلاش جمعی از همکاران انتشارات میسر گشته که شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

کارشناسی و نظارت بر محتوا: زهره قزلباش

در خاتمه ضمن سپاسگزاری از شما دانش‌پژوه گرامی درخواست می‌نماید با مراجعه به آدرس dibagaran.mft.info (ارتباط با مشتری) فرم نظرسنجی را برای کتابی که در دست دارید تکمیل و ارسال نموده، انتشارات دیباگران تهران را که جلب رضایت و وفاداری مشتریان را هدف خود می‌داند، یاری فرمایید.

امیدواریم همواره بهتر از گذشته خدمات و محصولات خود را تقدیم حضورتان نماییم.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران
Publishing@mftmail.com

مقدمه مولفان

همیشه فراگیران جدید با چند سوال روبرو هستند :

- بهترین راه یادگیری انیمیشن چیست ؟
- بهترین نرم افزار کدام است ؟
- آیا می توانم به درآمد مناسبی در این رشته برسم ؟
- آیا بازار کار ، توان پاسخگویی به این حجم ورودی به این رشته را دارد ؟
- تعیین دستمزد انیمیشن به چه صورت است ؟
- چگونه راه خود در این مسیر پر پیچ و خم را پیدا کنم ؟

و البته پاسخ دادن به هر کدام از این سوالات بسیار سخت و زمان بر هست. قبل از هر چیزی باید بدانید شما قرار نیست یک "کاربر" باشید، بلکه باید هنرمند باشید. حالا اگر در وهله های بعدی کسی دوست داشت شما را کاربر خطاب کند، باشد! مشکلی نیست. اما استفاده از واژه هنرمند، خود مسئولیتی ذهنی و فکری بر دوش مخاطب می گذارد که بیشتر در قبال هنرش احساس دین کند تا در مقابل نرم افزار و تکنیک.

نسل انیمیشنی جدید و نو ما بدون داشتن یک معلم و راهنمای خوب، مریض به دنیا آمد و مریض تر قد کشید. از زمانی که یادگیری نرم افزار، بزرگترین دغدغه تازه واردان شد تا زمانی که کسی نبود بگوید اگر چهار کتاب پایه ای هنر هم بخوانی بد نیست!

خب از همین ابتدا روی "نرم افزار" یک خط قرمز بزرگ بکشید. اصلا خط خطی اش کنید. اگر صرفا می خواهید نرم افزار بیاموزید همان کاربر می شوید و به درد هیچ کس و هیچ کاری نمی خورید. اولین اصلی که برای ورودتان نیاز است علاقه شدید به این رشته است. اگر صرفا دیدتان بازاری و مالی است مسیر اشتباهی را انتخاب کرده اید. نه به سرعت به درآمد می رسید نه بخش زودبازدهی در این رشته وجود دارد. هیچ استادی در هیچ کجای دنیا نمی تواند در عرض چند ماه شما را انیمیشن ساز کند. فقط تا حدی اصول را به شما منتقل می کند و شما باید حوصله زیادی برای ادامه این راه داشته باشید.

چهار عاملی که برای ورود به این رشته شغلی نیاز دارید :

- ۱- علاقه زیاد داشتن
- ۲- مطالعه پیش نیازهای انیمیشن مانند مبانی هنر، تاریخ هنر، تاریخ انیمیشن و مکاتب، شناخت تکنیک ها، طراحی حرکت و ...
- ۳- شاخه کاری خود را مشخص کنید؛ آیا می خواهید طراح شوید یا متحرک ساز؟ نورپرداز یا لی اوت آرتیست؟
- ۴- درگیر هیچ نرم افزاری نشوید. همه نرم افزارها قابلیت های مشابهی دارند. این شما هستید که آن را تعیین می کنید.