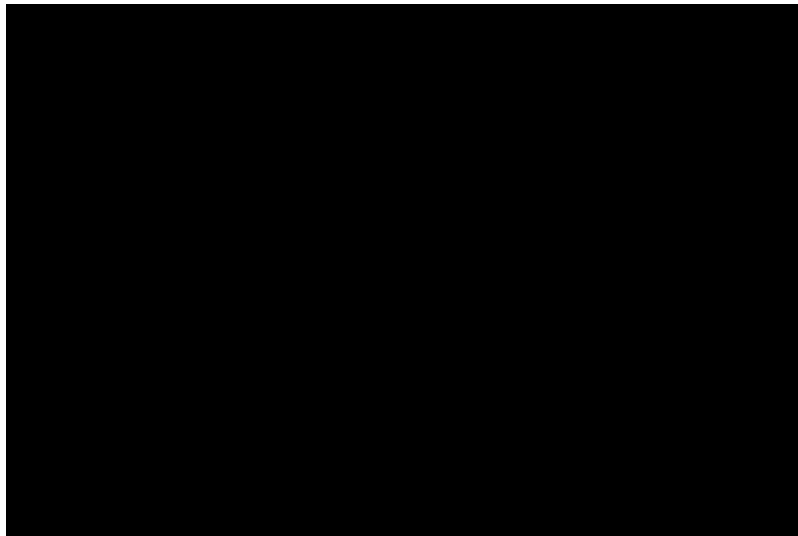




## 10 اشتباه رایج در افتر افکت که باید از آنها اجتناب کنید!

[افتر افکت](#) نرم‌افزاری حرفه‌ای برای ساخت [موشن گرافیک](#) و [جلوه‌های ویژه](#) است. قطعا مسلط شدن به هر وجه آن نیاز به سال‌ها تلاش دارد. اما به هر حال نکات کوچکی وجود دارد که همه، چه تازه‌کار و چه حرفه‌ای باید بدانند. در این مقاله و همچنین ویدئو زیر 10 اشتباه رایج در [افتر افکت](#) که باید از آنها اجتناب شود را بررسی می‌کنیم.



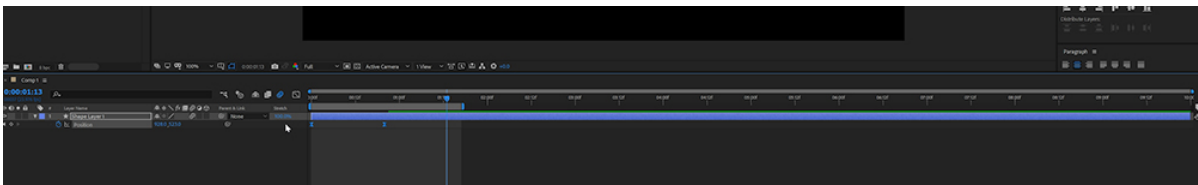
### 1- عدم استفاده از موشن بلور

موشن بلور (motion blur) باعث طبیعی‌تر شدن انیمیشن‌ها می‌شود. به علاوه، موشن بلور راهی برای ارتقای بصری [موشن گرافیک](#) ها می‌باشد. پس حتما دکمه موشن بلور را هنگام خروجی روشن کنید.



## 2- این تفکر که با پلاگین‌ها کار بهتری می‌توانید بسازید!

[اِفتِرافِکت](#) ابزاری بسیار قدرتمند است که به شما اجازه می‌دهد هرکاری در حوزه [موشن گرافیک](#) و [جلوه‌های ویژه](#) غیر سه بعدی انجام دهید. مهم این است که شما تصویری از آنچه را که می‌خواهید انجام دهید، داشته باشید و بتوانید مسائل و مشکلات را در هر مرحله به درستی حل کنید. در نتیجه خیلی متکی به اسکریپت یا [پلاگین‌های اِفتِرافِکت](#) نباشید.



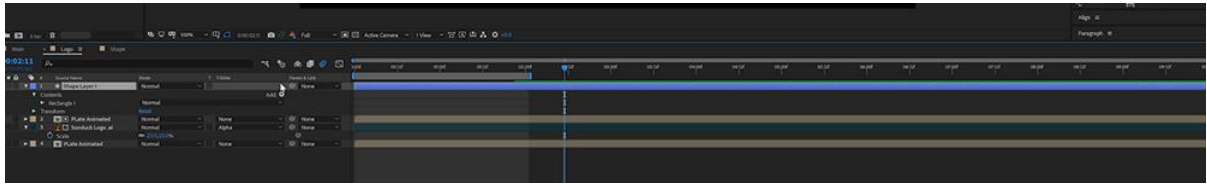
## 3- استفاده از کیفریم‌های خطی به جای Easy Ease

گاهی اوقات استفاده از کیفریم‌های خطی (linear) لازم است. اما استفاده از کیفریم‌های [easy ease](#) شده، به شما امکان ایجاد حرکات نرم‌تر و طبیعی‌تری را در انیمیت می‌دهد. برای اینکار کافی ست کیفریم خود را در تایم لاین [اِفتِرافِکت](#) انتخاب کرده و سپس دکمه F9 را فشار دهید. خواهید دید ظاهر کیفریم تغییر می‌کند.



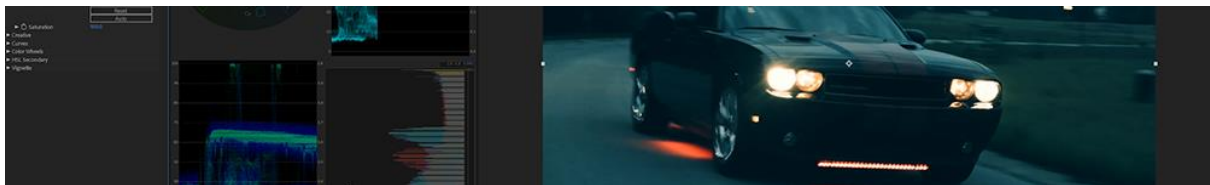
## 4- عدم استفاده از Feather در ماسک‌ها

هنگام کامپوزیت کردن، استفاده از feather برای ماسک‌ها حیاتی است. شما نیاز دارید که عکس یا لایه شما روی لایه‌های زیرین طوری ادغام شود که یکپارچه به نظر برسد. عدم استفاده از feather، به شما یک کامپوزیت خوب نخواهد داد! در واقع بدون استفاده از ویژگی feather در [اِفتِرافِکت](#) شاهد لبه‌های تیز و برنده ماسک خواهید بود.



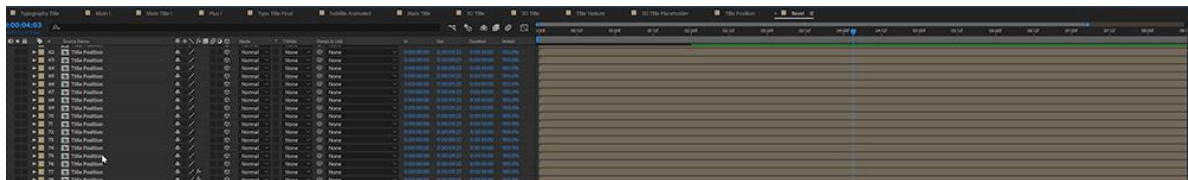
## 5- استفاده از لایه Solid بجای Shape

هنگامیکه می‌خواهید برای [موشن گرافیک](#) تان یک shape بسازید، اگر به جای shape از یک لایه solid و ماسک استفاده می‌کنید، قطعا از مزایای لایه‌های shape بی‌بهره می‌شوید. لایه‌های shape به شما سازماندهی بهتری برای شکل‌ها می‌دهند و راه‌های بسیاری برای انیمیت آنها به وجود می‌آورند.



## 6- عدم استفاده از اسکوپ (پنل نمایش طیف‌های رنگی) برای تصحیح رنگ

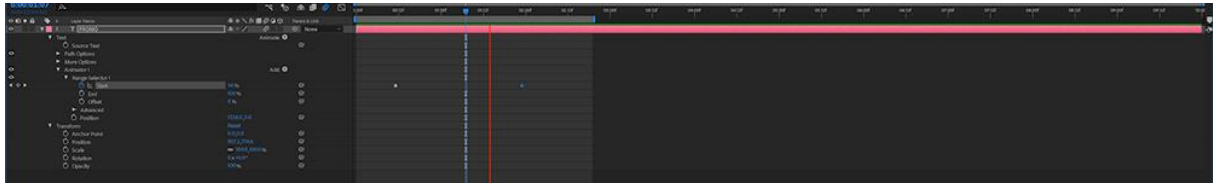
تصحیح رنگ هنری است که اصول و قواعد و تکنیک‌های مربوط به خودش را دارد. شاید لازم نباشد متخصص تصحیح رنگ بشوید، اما باید با اسکوپ (video scope) آن هم زمانیکه نیاز به اصلاح رنگ دارید آشنا باشید. بدون اسکوپ، عملا شما تصاویر را بر اساس صفحه نمایش خود قضاوت می‌کنید. اما آنچه که روی مانیتور شما خوب نمایش داده می‌شود، ممکن است برای بقیه اینطور نباشد. پس حتما تلاش کنید رنگ خوانی از روی video scope را یاد بگیرید تا بهترین قضاوت را روی رنگ و نور [فوتیج](#) خود داشته باشید.



## 7- سازماندهی بد

ممکن است پروژه [افتراکت](#) شما دارای 100 لایه باشد، و حال مشتری شما یک اصلاحیه روی یک متن خاص بخواهد! چه می‌کنید؟ باید در تایم‌لاین غرق شده و دنبال آن متن خاص بگردید! متنی که احتمالا جاهای دیگری هم تکرارش کرده‌اید! اما با یک سازماندهی مناسب و استفاده از

Pre-Compositions، به راحتی می‌توانستید متن را تغییر داده و آن متن هم بطور خودکار در جاهای دیگر نیز تغییر می‌کرد!



## 8- استفاده از منوی Transform برای انیمیت متن

هرچند که اینکار اشتباه محسوب نمی‌شود، اما اگر از منوی animate برای لایه متن استفاده نکنید، کنترل کار را از دست می‌دهید. منوی animate به شما پارامترهای پیشرفته‌ای برای انیمیت کردن تایتل‌ها و کاراکترها و خیلی موارد دیگر می‌دهد.



## 9- وسط چین کردن آبجکت‌ها بصورت دستی

اگر از ماوس برای وسط چین کردن تایتل (یا هر آبجکت دیگری در [افتراکت](#)) استفاده می‌کنید، عملاً پنل align را نادیده گرفته‌اید! این پنل به شما کمک می‌کند تا لایه‌ها را به هر طرفی که می‌خواهید تراز کنید. با استفاده از این تب، دقیق‌تر باشید!



## 10- استفاده از افکت استروک

افکت استروک برای ایجاد دورخط دور ماسک در [افتراکت](#) بسیار عالی عمل می‌کند. اما اگر لایه متن یا وکتور دارید، بهتر است که آنها را به لایه shape تبدیل کرده و از trim path استفاده کنید. چرا که trim path امکان انیمیت راحت‌تر استروک‌ها را می‌دهد.