

توضیحاتی برای برخی از موارد افتر افکت :

۱ - برقراری فارسی نویسی در افتر افکت ورژن CC : از منو بار ادیت و از آن پری فرنسس و از آن موضوع تایپ و از آن

موضوع آسیای جنوبی و خاورمیانه را انتخاب می کنیم و نیز سمت پاراگراف را از راست به چپ انتخاب می کنیم و بعد

زبان ویندوز را از نوار تسک بار دسک تاپ فارسی (پرسین) را انتخاب کرده و با ابزار تایتل روی مانیتور کلیک و سپس

در تنظیمات پنجره character یک فونت فارسی از گروه B را انتخاب و بعد فارسی را تایپ می کنیم.

۲ - ایجاد تایپ کردن حرف به حرف جملات : جمله را تایپ می کنیم و از زیرمجموعه لایه تایتل در تایم لاین در مقابل

TEXT روی فلش ANIMATE کلیک و از آن OPACITY را انتخاب و بعد از زیرمجموعه ایجاد شده به نام ANIMATE 1

OPACITY آنرا صفر کرده و بعد از موضوع RANGE SELECTED موضوع START یا END را کی فریم می دهیم

۳ - ایجاد تایتل روی مسیری از ابزارهای ماسک : روی مانیتور افتر تایپ می کنیم و بعد با ابزار ماسک شکل

ها و یا PEN یک ماسک رسم می کنیم و از زیرمجموعه لایه تایتل (TEXT) و از آن موضوع PATH OPTION و از مربع

مقابل PATH با فعال کردن FORCE ALIGNMENT ترتیب حروف بهم میریزد و با کی فریم دادن موضوع

FIRST MARGIN حروف در دورتادور مسیر حرکت می کنند . و در موضوع ماسک با کی فریم دادن OPACITY می

توان حروف را محو و یا آشکار کرد

۴ - ایجاد پرسپکتیو تایتل و تصویر (3D کردن تایتل و تصاویر) : تایتل را تایپ کرده و از پنجره CHARACTER به آن رنگ

و استروک (لبه دار شدن) می دهیم و بعد از منو بار LAYER از موضوع لایه استایل موضوع دراپ شدو را انتخاب می کنیم و

مقدار عددی DISTANCE (فاصله) را اضافه می کنیم و زاویه سایه و رنگ آنرا تنظیم می کنیم و بعد مکعب لایه تایتل را

فعال می کنیم و لایه دوربین را اضافه می کنیم و با ابزار دوربین از منو بار برنامه به آن پرسپکتیو می دهیم . و اگر بخواهیم

به تایتل حرکت بدهیم با کی فریم دادن موضوعات پوزیشن و پوینت اینترست و استفاده از ابزار دوربین حرکت ایجاد می شود. تنظیم دیگری نیز وجود دارد که برای اعمال آن باید کامپیوتر ما قویتر باشد زیرا نیاز به رندر بسیاری بیشتری دارد :

ابتدا شکل مکعب در لایه تایتل یا تصویر را فعال و از موضوع RENDER در گوشه بالای سمت راست مانیتور موضوع 3D RAY- TRACED- را انتخاب می کنیم در ورژنهای بالاتر به نام cinema 4D است (یا از طریق منو بار برنامه و موضوع کامپوزیشن و از آن کامپوزیشن ستینگ و از آن تری دی رندر و از آن در موضوع رندر موضوع RAY TRACED 3D (یا در ورژنهای بالاتر cinema 4D را انتخاب می کنیم) بعد از تنظیمات زیر لایه تایتل در BEVEL STYLE یکی از موضوعات را انتخاب میکنیم و مقدار عددی BEVEL DEPTH و EXTRUTION DEPTH را کمی بیشتر می کنیم

۵ - ایجاد تغییرات به شکل هندسی و نیز به لبه های آن : با ابزار قالبها (همان ابزار ماسکهای هندسی و ابزار قلم pen) یک شکل ایجاد می کنیم و از زیر مجموعه لایه SHAPE ایجاد شده در مقابل CONTENTS روی ADD کلیک می کنیم و از آن WIGGLE یا TWIST یا PUCKER & BLOAT یا ZIGZAG را انتخاب کرده و به آن کی فریم داده و تنظیم می کنیم . برای تکرار شدن قالب و شکل از موضوع ADD موضوع REPEATER را انتخاب می کنیم و برای اجرای شکل قالب بصورت عمل وایپ از trim path استفاده می کنیم .

۶ - تنظیم مدت زمان بیشتر برای اجرای روتو برش : با دابل کلیک روی لایه مورد نظر تصویر آن در پنجره

لایه قرار می گیرد. با ابزار ROTO BRUSH دور تا دور داخلی موضوع را رسم می کنیم یک ماسک ایجاد می شود که بصورت اتومات تا ۲۰ فریم را ماسک شده می کند و برای زمان بیشتر از زیر نوار زمان PLAY (نوار تایم کد مانیتور) پنجره لایه با موس که بحالت فلش دوطرف دربیاید کلیک موس را نگه داشته و تا مدت مورد نظر به آهستگی به جلو می بریم و صبر می کنیم تا رندر آن تمام شود سپس در پنجره COMP آنرا بازبینی می کنیم .

۷- ایجاد ترک موشن (به موضوع حرکتی داخل فیلم یک نوشته یا فیلم یا شکلی را بچسبایم که به همراه آن موضوع

حرکت کند) : روی لایه فیلم اصلی عکس یا نوشته یا فیلم را قرار می دهیم بعد لایه فیلم اصلی را انتخاب و در پنجره ترک

(ترک موشن) روی کلید ترک موشن کلیک می کنیم و اگر متحرک داخل فیلم دارای چهار گوشه باشد از موضوع نوع ترک

موضوع پرسپکتیو کورنر را انتخاب می کنیم در غیر این صورت با توجه به حرکت موضوع متحرک کلید موضوعات پوزیشن

- روتیشن - اسکیل را انتخاب می کنیم سپس روی مانیتور لایر ترک پوینت (به شکل دو مربع تودرتو) قرار می گیرد روی

مربع ها کلیک و با ماوس بزرگ می کنیم و با نگه داشتن کلیک ماوس بحالت ذره بین می شود آنرا درگ و در نقطه سر

متحرک قرار می دهیم و بعد کلید پلی را کلیک تا حرکت را ردیابی کند در پایان ردیابی کلید apply را کلیک و پنجره

آنرا ok می کنیم سپس لایه بالایی را انتخاب و تصویر را به اندازه دلخواه کوچک کرده و برای جابجایی آن حتما باید آنرا با

تنظیمات انکور پوینت انجام دهیم.

۸- برای اجرای نرم شیئی و یا فیلم و یا عکس مورد نظر با تصویر متحرک در ترک موشن : ابتدا فایل های ویدیو (تصویر

متحرک) و موضوع مورد نظر و لایه نال NULL از منو بار لایه را در تایم لاین (پنجره LAY OUT) قرار می دهیم بطوریکه

لایه نال در بالای لایه شیئی و لایه ویدیو در زیر لایه شیئی باشد . بعد فتر پرت parent لایه شیئی را با ماوس به فتر لایه نال

وصل می کنیم . بعد در پنجره ترک موشن از موضوع EDIT TARGET موضوع 1 null را ok می کنیم . تصویر

در مانیتور لایر قرار می گیرد و ترک پوینت روی آن برقرار می شود با کلیک روی مربع ها با ماوس کمی آنها را بزرگ می

کنیم و درگ می کنیم به نقطه ای از موضوع متحرک و بعد در پنجره ترک روی کلید پلی کلیک می کنیم شروع به ردیابی

می کند و بعد از ردیابی کردن کلید apply را کلیک و موضوع X & Y آنرا OK می کنیم و بعد در لایه نال NULL اندازه

شیئی را با اسکیل تنظیم می کنیم و توجه شود برای جابجایی آن باید حتما با انکر پوینت anchor point تنظیم بکنیم.

۹ – ایجاد لرزش و تکان به تصویردوربین صحنه فیلم : لایه فیلم در تایم لاین را انتخاب و در پنجره ترکر (یا ترک موشن) روی کلید stabilize motion را کلیک می کنیم . تصویر در مانیتور لایر قرار می گیرد و ترک پوینت روی آن برقرار می شود با کلیک روی مربع ها با ماوس کمی آنها را بزرگ می کنیم و درگ می کنیم به نقطه ای از تصویر که کمی تکان دارد و بعد در پنجره ترکر روی کلید پلی کلیک می کنیم شروع به ردیابی می کند و در پایان ردیابی کلید apply را کلیک و پنجره آنرا ok می کنیم و فیلم را پلی می کنیم اگر گاهی بیرونی قاب تصویر دیده شود برای اصلاح آن کمی اسکیل تصویر را زیاد می کنیم .

۱۰ – نرم کردن تکانهای نا خواسته دوربین سر صحنه : لایه فیلم در تایم لاین را انتخاب و در پنجره ترکر روی کلید warp stabilizer لایزر کلیک می کنیم شروع به آنالیز فیلم می کند و در پایان آنالیز در پنجره افکت کنترل موضوع smoothness را صد درصد تنظیم و در موضوع border از موضوع فریمینگ موضوع stabilize only را انتخاب می کنیم .

۱۱ – ایجاد تکرار حرکت پشت سرهم موضوع (اکو ECHO) : روی لایه ویدیو افکت اکو را از منو بار افکت و از آن تایم روی ویدیو قرار می دهیم و در تنظیمات آن اکو تایم و تعداد تکرار را کمی زیاد میکنیم و موضوع delay را کمتری می کنیم روش دیگر اینست که از لایه ویدیو چند دپلیکیته duplicate (با کلید کنترل و d از کیبورد) می گیریم و هر لایه رویی را از شروع تایم لاین کمی بطرف جلو جابجا می کنیم و opacity آنرا پنجاه درصد تنظیم می کنیم . و یا در افترا فکت ورژن cc از منو بار افکت و از آن موضوع تایم time و از آن wide time را روی لایه ویدیو قرار می دهیم و در تنظیمات موضوع فوروارد forward را کمی زیاد می کنیم.

۱۲ – روش دیگر تغییر سرعت فیلم : از منو بار افکت و از آن موضوع تایم و از آن موضوع تایم وارپ

Time warp را روی لایه قرار می دهیم و در آن موضوع اجاست تایم روی موضوع اسپید Speed باشد و عدد سرعت (اسپید) را تنظیم می کنیم .

۱۳- وارد کردن تصویر ونیش پوینت از فتوشاپ : در پنجره پروژه با کلیک راست موضوع ایمپورت و از آن

vanishing point را کلیک می کنیم یک فولدر solid و یک فولدر از تصویر جدا جدا شده در صفحه ونیش پوینت و یک فایل از نوع composition در پنجره پروژه وارد می شوند. ما فقط فایل کامپوزیشن (ترکیب از چند موضوع و یا چند شیء) را با دابل کلیک روی آن در تایم لاین قرار می دهیم البته تصاویر بریده شده در زیر مجموعه فولدر را نیز میتوان روی لایه فایل کامپوزیشن در تایم لاین استفاده کرد در صورت لزوم می توان تصاویر دیگری را در لایه های زیرین قرار داد.

۱۴- اکسپورت افتر افکت در Adobe media encoder : اگر فرمت مورد نظرمات در اکسپورت افتر افکت (رندر

کیو) نبود از منو بار فایل و از آن اکسپورت (و یا از منو بار کامپوزیشن) و موضوع add to Adobe media encoder Queue فایل کامپوزیشن ما در برنامه ادوبی مدیا انکودر برقرار می شود . در بخش user preset سمت چپ فرمت مورد نظر را انتخاب و درگ می کنیم روی بخش preset سمت راست روی فایل مان و یا از بخش format سمت راست بالای فایل مان از زیر مجموعه آن فرمت را انتخاب و از زیر مجموعه preset مورد خود را انتخاب می کنیم و در بخش out put فایل مان روی آدرس دابل کلیک و آدرس مورد نظر برای ذخیره فایل مان را می دهیم . بعد روی کلید پلی سبز رنگ گوشه بالای سمت راست (کلید رندر) کلیک می کنیم . فایل شروع به رندر می شود و تصویر آن در مانیتور پایین سمت راست برقرار می شود. پس از پایان رندر فایل در آدرس مربوطه ذخیره می شود.

۱۵- اجرای track camera (وقتی شیء یا فیلمی یا نوشته ای را به پلانی دارای حرکت دوربین اضافه کنیم

باید پرسپکتیو شیء با حرکت دوربین درست باشد) : کلیک راست روی لایه فیلم اصلی در تایم لاین و موضوع pre compoe را انتخاب می کنیم در پنجره آن نیوکامپوزیشن را فعال می کنیم . یا فیلم اصلی را درگ می کنیم به آیکون کامپ جدید در پایین پنجره پروژه تا تایم لاین جدید ایجاد شود (چون باید فریم ریت فیلم با فریم ریت پروژه افتر یکی باشد) . و بعد در پنجره ترک روی کلید ترک کمرا کلیک می کنیم تا آنالیز فایل را اجرا کند. پس از اتمام آن نقاط زیادی روی فایل دیده می شود. سپس در تنظیمات افکت آن روی کلید create camera کلیک می کنیم. یک لایه 3D camera در تایم لاین روی لایه فیلم اصلی ایجاد می شود. بعد یک یا چندین فایل شیء یا فیلم یا عکس مورد نظر را در زیر لایه کمرا قرار می دهیم و مکعب این لایه ها را فعال و اندازه و موقعیت و پرسپکتیو آنها را تنظیم می کنیم.

۱۶- اجرای رسم کردن حروف کلمات : از منو بار افکت و از فولدر جنریت افکت write on را روی لایه تایتل قرار می دهیم و در تنظیمات آن سایز برآش را زیاد کرده و در برآش پوزیشن موقعیت برآش را که بصورت دایره رنگی است در ابتدای اولین حرف قرار می دهیم و علامتگذاری کرده و مرتب با ماوس برآش را روی حروف حرکت می دهیم و علامتگذاری می کنیم و هربار هد را کمی به جلو می بریم (می توان با کلید page down هد را فریم به فریم به جلو و با کلید page up به ابتدا برد) و در آخر از موضوع paint style موضوع reveal original را انتخاب می کنیم .

۱۷- تغییر سریع اعداد و یا حروف و مجددا رسیدن به عدد اولیه و یا کلمه اولیه : حروف و یا عدد چند رقمی را تایپ کرده و از زیرمجموعه لایه تایتل در مقابل text از موضوع animate موضوع character offset را کلیک و آنرا کی فریم داده و هد را بجلو میبریم و مقدار عددی آنرا زیاد می کنیم . حروف و یا رقمهای عدد دایما تغییر می کنند. بعد هد را جلوتر میبریم و مقدار را صفر می دهیم تا بحالت اولیه بازگردند.

۱۸- تغییر رقمهای یک عدد به حروف کلمه مورد نظر : از زیرمجموعه لایه تایتل در مقابل تکست از موضوع انیمیت موضوع کاراکتر آفست را کلیک کرده و در موضوع range selector استارت را علامت می دهیم و مقدار end را برای هر محدوده علامت می دهیم و نیز در هر محدوده موضوع source text را علامت می دهیم و با ابزار تایتل روی رقم می کشیم که انتخاب شود و حرف مورد نظرمان را تایپ می کنیم و هد را یک یا چند فریم بجلو می بریم (می توان با کلید پیچ دان کیبورد هد را فریم به فریم جلو برد) و برای رقم بعدی هم همین کارها را انجام می دهیم و الی آخر.

۱۹- ایجاد لرزش دایمی روی تصویر : با افکت wiggle از expression (عبارت) در لایه تصویر لرزش دایمی ایجاد می شود. از زیرمجموعه لایه در پوزیشن کلید alt کیبورد را نگه داشته و روی کورنومتر پوزیشن کلیک می کنیم . در زیر آن اکسپرشن فعال می شود و بعد در لایه اکسپرشن موضوع wiggle (5,10) را تایپ می کنیم (عدد سمت چپ سرعت و عدد سمت راست تعداد لرزش می باشد و هر دو عدد را به دلخواه خودمان تنظیم می کنیم) و بعد scale تصویر را کمی بزرگتر می کنیم تا براثر تکان تصویر سیاهی دور تا دور قاب تصویر دیده نشود.

۲۰- ایجاد نوسانات موج صدا هماهنگ با موسیقی روی تصاویر فیلم : یک فایل موسیقی در بالا و یا پایین لایه فیلم در تایم لاین قرار می دهیم و بعد از فولدر جنریت در منو بار افکت audio waveform و یا audio spectrum را روی لایه فیلم قرار می دهیم. در بخش افکت کنترل در مقابل موضوع آدیو لایر در سمت چپی لایه موسیقی را انتخاب کنید و ماکزیمم هایت را زیادتر می کنیم و مقدار دایره هیو hue را تغییر می دهیم و ضخامت thickness را تغییر می دهیم و موضوع کامپوزیت را کلیک می کنیم تا موج صدا روی تصاویر فیلم برقرار شود.

می توان روی تصویر ماسک ایجاد کرد تا افکت موج صدا در دورتا دور ماسک قرار گیرد.

۲۱- ایجاد شکل های ماسک مختلف از ابزار ماسک : بعد از ایجاد ماسک بخصوص در شکل پنج ضلعی و ستاره آنرا انتخاب و با ماوس گوشه ها را درگ می کنیم تا شکلهای دیگری ایجاد شود .

برای ایجاد ماسک مثلث یک ماسک پنج ضلعی ایجاد وبعد آنرا انتخاب و دو گوشه پایین را به بالا درگ می کنیم تا ضلع سوم مثلث ایجاد شود .

۲۲- رسم مثلث و چند ضلعی در ابزار شکلهای : با ابزار شکل یک شکل پنج ضلعی و یا ستاره را می کشیم و بعد از زیر تنظیمات لایه از زیر contents وبعد از زیر poly star و بعد از زیر poly star path با موضوع point تعداد گوشه های شکل را مشخص می کنیم . برای مثلث عدد ۳ را می دهیم .

۲۳- ایجاد افکت ترانزیشن با ابزار شکلهای : با رسم شکلی توسط ابزارهای شکل و تنظیم دلخواه از پوزیشن و اسکیل و روتیشن و کی فریم دادن بطوری که شکل یا از بیرون وارد قاب مانیتور شود و فول اسکرین شود و یا از یک نقطه بزرگ شود و فول اسکرین شود و سپس با دادن کی فریم و تنظیم دلخواه آن شکل خارج شود یک ترانزیشن ایجاد می شود.

با استفاده از ابزار شکل ستاره یا پنج ضلعی و تنظیمات زیر لایه از poly star path و در موضوع points

(در اینجا گوشه های شکل) تعداد گوشه های شکل را مشخص می کنیم و با موضوع outer roundness

وسایر تنظیمات تغییر شکل ایجاد می کنیم و ورود و خروج شکل را بصورت بالا کی فریم می دهیم تا ترانزیشن ایجاد شود

وبعد دو لایه تصویری را در زیر لایه شکل (قالب shape) ایجاد شده قرار می دهیم بطوریکه وقتی شکل فول اسکرین می شود انتهای لایه اول باشد. می توان فقط از لایحه ترانزیشن ایجاد شده ویدیوی خروجی بصورت آلفا کانال گرفت.

۲۴- اجرای ترک مات کی (داخل فونت تایتل تصویر زیری دیده شود - دابل اکسپوز تایتل) : در پنجره تایتل

عنوانی را که بهتر است با رنگ سفید باشد تایپ می کنیم و بعد در تایم لاین در ترک بالای فیلم قرار می دهیم . از افکت و از آن فولدر کی اینگ و از آن افکت کی لایت را روی تایتل برقرار می کنیم و با قطره چکان افکت رنگ تایتل را انتخاب کرده و عدد تنظیم اسکرین گین را حدود ۸۵۰ قرار می دهیم و در موضوع inside mask در source alpha موضوع ignore را انتخاب می کنیم . با موضوع سورس کراپ می توانیم برش crop متحرک را با کی فریم دادن روی تایتل برقرار کنیم . سپس روی فیلم با ماسک مستطیل و درگ کردن ماوس دورتا دور قاب تایتل را ماسک می کنیم تصویر فیلم داخل فونتها برقرار می شود.

روش دوم : فایل تایتل یا تصویر شکلی را در ترک زیر فایل فیلم قرار میدهم از منو بار لایه و از آن موضوع ترک مات (یا ترک

مت) و از آن مات با لایه زیر و از آن موضوع آلفا مات را کلیک کنید.

روش سوم: فایل تایتل یا شکل ایجاد شده را روی ترک بالای فیلم قرار دهید و تایم لاین را با کلیک روی کلید تاگل سوئیچ کنید تا وضعیت ترک مات اضافه شود سپس درمقابل فایل تایتل یا shape در زیر موضوع مد mode آن آلفا اد را انتخاب کنید. و در فایل فیلم موضوع زیر ترک مات track matte را تایتل یا shape انتخاب کنید.

۲۵- اجرای افکت تنظیم کروماکی برای حذف رنگ پس زمینه (رنگ بک گراند) به غیر از رنگ سفید و یا

رنگ سیاه: روی لایه تصویر کروماکی با پرده سبز یا رنگهای دیگر از منو افکت و از آن keying و از آن key light را برقرار می کنیم و در موضوع اسکرین کا لر با قطره چکان روی رنگ پس زمینه کلیک می کنیم آن رنگ حذف می شود.

می توان با موضوع screen gain شدت حذف رنگ پس زمینه و با اسکرین بالانس شدت رنگ پیش زمینه

(فورگراند) را نسبت به زمینه پشت تنظیم کرد.

از موضوع اسکرین مات می توان با تنظیم کلیپ وایت داخل موضوع پیش زمینه را حذف کرد و اگر در این حالت تصویری در زیر این لایه قرار دهید در داخل پیش زمینه برقرار می شود. با موضوع اسکرین شرین (shrin) لبه به دور تادور پیش زمینه ایجاد می شود.

در موضوع فورگراند کالر کورکشن با فعال کردن enable colour می توان غلظت و کنتراست و روشنایی رنگ

پیش زمینه را تغییر داد.

و می توان با موضوع سورس کراپ و تنظیم سمت راست و چپ و یا بالا و پایین عمل کراپ (برش دور تا دور) را

انجام داد. و با انتخاب wrap از موضوع X method و Y method و تنظیم لغت و رایت و یا تاپ و باتم می توان موضوع پیش زمینه را تکثیر کرد.

۲۶- اجرای افکت تنظیم کروماکی برای حذف رنگ سیاه و یا سفید پس زمینه (بک گراند): روی لایه تصویر

کروماکی از منو افکت و از آن keying و از آن extract (بیرون کشیدن) را برقرار می کنیم با تنظیم بلک پوینت رنگ سیاه حذف می شود و با تنظیم وایت پوینت رنگ سفید بک گراند حذف می شود. با تنظیم بلک سافت

نس و یا وایت سافت نس لبه دور تادور نرم می شود. و با انتخاب invert (برعکس کردن) داخل موضوع پیش زمینه

حذف می شود و اگر در این حالت تصویری در زیر لایه قرار دهید در داخل موضوع پیش زمینه قرار می گیرد.

۲۷- ایجاد تکان روی فیلم و یا تایتل و یا شکل و یا ماسک با افکت ویگل (وول خوردن) wiggle از موضوع

expression (عبارت): این افکت را می توان از زیر مجموعه ترانسفرم لایه برای پوزیشن و یا اسکیل و یا روتیشن

بکار برد . بعنوان مثال : پوزیشن را با کورنومتر آن کی فریم می‌دهیم و بعد کلید آلت کیبورد را پایین نگه داشته و روی کورنومتر کلیک می‌کنیم در زیر یک لایه عبارت ایجاد میشود و متن عبارت را دیلیت می‌کنیم و بجای آن کلمه ویگل را تایپ می‌کنیم با دو پرانتز باز و بسته و داخل پرانتز دو عدد تایپ که بین آنها ویرگول باشد . عدد اول برای تعدد وول خوردن و عدد دوم برای درصد وول خوردن است (wiggle(8,15 و یا اسکیل را کی فریم می‌دهیم و کلید آلت را نگه داشته روی کورنومتر کلیک می‌کنیم در زیر یک لایه عبارت ایجاد میشود و متن عبارت را دیلیت می‌کنیم و بجایش wiggle(5,150 را تایپ می‌کنیم عدد ۱۵۰ درصد کوچک شدن تصویر است . و یا برای روتیشن کی فریم می‌دهیم و کلید آلت را نگه داشته روی کورنومتر کلیک می‌کنیم و بعد متن عبارت را دیلیت و بجایش wiggle(10,300 را تایپ می‌کنیم . عدد ۳۰۰ مقدار درجه دوران تصویر است .

۲۸- حذف کردن شیئی متحرکی از فیلم : با ابزار pen دور آنرا ماسک می‌کنیم . از لایه ماسک موضوع مسیر ماسک را انتخاب از مقابل آن از add موضوع ساب ترک را انتخاب و کی فریم می‌دهیم و کمی هد را جلوتر برده و مسیر ماسک را تغییر می‌دهیم تا شیئی متحرک کاملاً داخل ماسک باشد و همینطور تا انتهای حرکت شیئی ادامه می‌دهیم . و بعد محدوده تایم لاین را مشخص می‌کنیم . پنجره content Aware- fill را از منو بار ویندو انتخاب و در این پنجره از موضوع فیل متد موضوع آبجکت را انتخاب و از موضوع محدوده موضوع ورک اریا را انتخاب و سپس کلید generate fill layer را کلیک و در پنجره ذخیره کردن آنرا با همان اسم و آدرس ذخیره می‌کنیم و شروع به رندر و آنالیز میکند و شیئی متحرک از صحنه حذف می‌شود .

۲۹ - حذف شیئی متحرک از بک گراند در ماکا پرو در افتر افکت : افکت ماکا پرو را روی لایه مورد نظر درگ می‌کنیم و در پنجره افکت کنترل روی آیکون ماکا کلیک تا پنجره ای کوچک باز شود کلید استارت را کلیک پنجره اصلی باز می‌شود . در ماکا پرو با ابزار ماسک اسپلاین دور تادور شیئی متحرک را با کلیک متعدد مشخص می‌کنیم و اسم لایه را در پالت لایه واقع در سمت چپ مانیتور برنامه به نام شیئی مورد نظر تغییر می‌دهیم و بعد کلید پلی ترک را کلیک تا مسیر را ردیابی کند. بعد ماسک قسمت بک گراند که شیئی در آن است را انجام می‌دهیم و اسم این لایه را به نام بک گراند تغییر می‌دهیم و لایه اول را بالای لایه بک قرار می‌دهیم و ستاره سمت چپ آنرا با کلیک کردن حذف می‌کنیم . بعد ابزار سطح surface با خطوط مشبک قرمز رنگ را انتخاب و در مانیتور خطوط آبی رنگ آنرا با موس در مسیر شیئی قرار می‌دهیم و بعد در تب ترک موضوع کمترین درصد را با چرخش موس عدد را ۱۰۰ می‌کنیم و بعد در بخش پایین مانیتور کلیک remove حذف کردن را کلیک کرده و در تنظیمات آن auto step را فعال می‌کنیم و بعد ستاره سمت چپ لایه بک را کلیک تا حذف شود . و بعد کلید پارامتر در زیر مانیتور را کلیک می‌کنیم باید شیئی مورد نظر حذف شود . بعد پنجره

موکا را کلوز و save می کنیم و درتنظیمات افتر موضوع module render را با کلیک مربع مقابل فعال می کنیم و درموضوع ماجول کلمه remove را انتخاب می کنیم . با کلید صفرکیبورد تصویر را پلی می کنیم .

۳۰ - اجرای ترک موشن با mocha AE cc درافترافکت : پلاگ این موکا افترافکت را نصب می کنیم . لایه مورد نظر در تایم لاین را انتخاب و ازنوی افکت افتر بوریس اف ایکس موکا را کلیک می کنیم درپنجره افکت کنترل روی آیگون موکا کلیک وپنجره موکا باز می شود درپنجره کوچک بازشده کلید استارت را کلیک کرده پنجره کامل موکا باز می شود. با ابزار ماسک create x-spline دورتادور موضوع حرکتی را با کلیک متعدد انتخاب می کنیم وبعد کلید ترک فوروارد (کلید play با حرف T داخل آن) درپایین مانیتور را کلیک تا مسیر حرکت را ردیابی کند و سپس کلیک روی کلید ترک ریوایند تا مجددا ازآخر به اول فایل را ردیابی کند. بعد این پنجره را کلوز کرده و کلید save را کلیک می کنیم . وبعد درپنجره افکت کنترل موضوع ترکینگ دیتا را انتخاب و ازآن موضوع ایجاد ترک دیتا را کلیک و درپنجره بازشده روی ستاره سمت چپ کلیک وپنجره را ok می کنیم و بعد درموضوع اکسپورت آپشن موضوع corner pin را انتخاب می کنیم ودر لایه اکسپورت روی اسم لایه بالایی کلیک و بعد کلید apply اکسپورت را کلیک می کنیم .

و نیز می توان دورتادور موضوع حرکتی را ماسک کرد. درپنجره افکت کنترل از زیرمجموعه matte موضوع اپلای مات را فعال می کنیم و روی کلید create AE mask کلیک می کنیم . دورتادور ماسک را می توان با افزایش موضوع فیدر feather نرم کرد .