

אנימציות הרכבת שלט עם AI: מדריך פרומפט מעשי

כך יוצרים אנימציות שלט של חמש שניות ששומרת על תמונת המקור, עם מבנה פרומפט, חוקי תנועה, בדיקת איכות ופתרון תקלות.

2026 · עודכן ב־22 בספטמבר · NexAi - Gilad

הגרסה המעודכנת באתר: nex-ai.co/he/guides/ai-sign-assembly-animation/



אנימציות הרכבת שלט עם AI עובדת טוב יותר כשהתמונה שהעליתם מוגדרת כפריים האחרון. הסצנה לא מתחילה מהתמונה, אלא מתכנסת אליה. כך למודל יש יעד קבוע, והסיכוי לשמור על החיתוך, הפרספקטיבה, הרקע, תחושת העדשה והצבע עולה.

השיטה מתאימה לחשיפה של חמש שניות לשלטים מוארים, לוגוטיפים ולוגואים תלת־ממדיים. אחרי שמתרגלים לתהליך, אפשר להגיע מבחירת תמונת המקור לשליחת הגרסה הראשונה בתוך כרבע שעה.

הרעיון המרכזי

תמונת המקור היא היעד, לא שוט הפתיחה. במקום לבקש מהמודל להמציא אנימציה שלמה ולקוות שהפריים האחרון ייראה כמו התמונה, מתארים את הפריים הראשון כתמונת המקור שממנה הוסרו רכיבים מסוימים.

תוצאה טובה מסיימת באותו חיתוך, באותה פרספקטיבה, באותה תאורה ובאותו גוון. לעיתים טיפוגרפיה מורכבת עדיין תדרוש קומפוזיטינג, אבל שאר השוט יכול לצאת נקי מספיק לעריכת מותג.

מה צריך להכין

- תמונה של השלט במצב הסופי והמואר
- רשימה של הרכיבים שינועו או יופיעו
- רשימה נפרדת של כל מה שחייב להישאר קבוע
- ציר זמן של חמש שניות, עם פעולה אחת ברורה לכל קבוצת רכיבים
- בדיקת איכות לפני שמוציאים כסף על יצירה נוספת

מבנה הפרומפט בחמישה חלקים

כל פרומפט נכתב באותו סדר. מחליפים את פרטי הסצנה, אבל שומרים על המבנה.

1. **המשימה וחזרה השימור.** כתבו שמדובר בהרכבת VFX על סצנה סטטית, ולא בעיצוב מחדש. ציינו במפורש את המצלמה, המסגור, אורך המוקד, הפרספקטיבה, עומק השדה וכל פרט רקע שאסור לשנות. סיימו בדרישה שהפריים האחרון יהיה זהה לתמונה שהועלתה.
2. **רשימת הרכיבים החסרים.** תארו את הפתיחה כתמונת המקור פחות רשימה מדויקת. פרטו כל אות, פאנל, תושבת, גוף תאורה, השתקפות וצל שעדיין אינם קיימים.
3. **ציר הזמן.** השתמשו בקודי זמן עשרוניים שמכסים את כל חמש השניות. לכל קבוצת רכיבים הגדירו איך היא מגיעה, נעצרת ונדלקת.
4. **חוקי התנועה.** כתבו מה אסור שיקרה. לרוב כדאי לשלול אבק, ניצוצות, עשן, רעידת מצלמה, קפיצה, שינוי מרווחים, שינוי צורה והופעת עצמים חדשים ברקע.
5. **סגנון.** סיימו ברשימה קצרה שמופרדת בפסיקים. השתמשו במונחים חזותיים מדויקים, בלי ניסוחים פרסומיים.

שבעת חוקי התנועה

1. רכיבים גדולים נעים, רכיבים קטנים מופיעים במקום

מוטות, בתי שלט, תושבות ופאנלים יכולים להיכנס במסלול תנועה. אותיות, סמלים וסימנים קטנים צריכים להופיע בקואורדינטות הסופיות שלהם. מסלול ארוך של רכיב קטן נראה לרוב כאוטי.

2. מעבר מרוח רפאים לחדות

רכיב קטן מתחיל בכ-40% אטימות, עם טשטוש רך וגודל גדול בכ-3% מהתוצאה הסופית. בתוך שניים או שלושה פריימים הוא מגיע לחדות, לאטימות ולעומק מלאים. הימנעו מפייד פשוט או מהופעה פתאומית.

3. קצב האותיות צריך להיות מהיר

נקודת פתיחה טובה היא 0.15 עד 0.20 שניות לכל אות. מילה בת שש אותיות אמורה להיבנות בפחות משנייה. צפיפות התזמון משפיעה יותר מתוספת תנועה.

4. בלי חלקיקים

הסירו אבק, שברים, ניצוצות ועשן. בבדיקות שבמסמך המקור, פיזיקת פגיעה יצרה תוצאות שקשה להשתמש בהן. תחושת המשקל צריכה להגיע מהאטה מדויקת ומעצירה נקייה.

5. כניסה רכה ועצירה מלאה

השתמשו בתנועה חלקה שמסתיימת בעצירה ברורה. אל תוסיפו קפיצה, רתיעה אלסטית, מעבר מעבר לנקודת היעד או רעד לאחר העצירה.

6. התאורה מגיעה אחרי החומרה

הרכיבים הפיזיים מותקנים כשהם כבויים. אחר כך האור פורח מהקצוות וממלא את החזית בתוך כ־0.30 עד 0.40 שניות. הימנעו מפריים הבזק ומריצוד.

7. המצלמה כמעט נעולה

הוסיפו רק תזוזת מיקרו איטית. אל תתקרבו, תקיפו את האובייקט או תרעידו את המצלמה. התנועה הקטנה משאירה את השוט חי בלי לשנות את תמונת הבסיס.

תהליך העבודה

- 1. רשמו כל רכיב שינוע, ואז את פרטי הרקע שחייבים להישאר ללא שינוי.
- 2. סווגו כל רכיב כמבנה גדול שנע או כרכיב קטן שמופיע במקום.
- 3. סדרו את הפעולות. ברירת מחדל טובה היא מבנה גדול, אחריו פרטים קטנים, ולבסוף תאורה.
- 4. הגדירו קודי זמן מפורשים. זה חשוב במיוחד כשמנפישים רק לוגוטייפ אחד.
- 5. בחרו התקן חשיפה אחד שמתאים לתמונה.
- 6. החליטו מה נדלק, באיזה סדר ולכמה זמן.
- 7. עברו על רשימת הבדיקה לפני יצירה נוספת.

התקני חשיפה

השתמשו ברעיון חשיפה מרכזי אחד לכל קליפ של חמש שניות.

התקן	מתי הוא מתאים	הסיכון העיקרי
הופעה רציפה במקום	לוגוטייפים ורוב תמונות השלטים	עלול להרגיש פשוט בקומפוזיציה סימטרית
סריקת אור אלכסונית	אלכסון חזק או ציר ברור בלוגו	חזית האור עלולה לגמגם; במקרה כזה מרחיבים אותה
הדלקת ספוטים	גופי תאורה גלויים ושילוט שמואר מבחוץ	פתיחה כמעט שחורה עלולה לגרום לבנייה מחדש של הרקע
ציור לאורך עקומה	סמל מעוקל, כתב יד או קו רציף	צורות מחודדות נוטות להיבנות בצורה שגויה
דיזולב רך	סמלים מפורטים, חותמות ואיור קווי	סיכון נמוך, אך התוצאה פחות דרמטית

התקן	מתי הוא מתאים	הסיכון העיקרי
חומרה ואז תאורה	אותיות בנויות עם תאורה פנימית	לא לאחד את ההתקנה וההדלקה לפעולה אחת

שבעה פרומפטים מוכנים להעתקה

לכל פרומפט יש כפתור העתקה משלו. החליפו את החלקים בסוגריים מרובעים בפרטים מתוך תמונת המקור.

1. תבנית בסיס אוניברסלית

החליפו כל חלק בסוגריים מרובעים בפרטים מתוך התמונה. כדאי לכתוב את הפרומפט באנגלית כדי לשמור על ניסוח טכני עקבי. ציון התפרים בקיר, הסוכך, החלונות, ההשתקפויות, הצמחייה וגופי התאורה מועיל יותר מהוראה כללית לשמור על הרקע.

Create a 5-second clean, photorealistic signage assembly animation using the uploaded reference image.

This is a VFX assembly effect on a static scene, not a redesign or regeneration. The camera position, framing, focal length, perspective, depth of field, background architecture, [name each locked background element], lighting character, and color grade remain unchanged. The final frame must be identical to the uploaded reference image.

OPENING STATE [0.00-0.35]

Show the reference scene without [list every sign element that is absent]. Preserve clean background detail where those elements will appear. Keep the camera nearly locked with a slow micro-drift.

STRUCTURE [0.35-1.25]

Bring in only the large structural elements: [bars, bracket, housing, or panel]. Each travels along the correct scene plane, eases into alignment, and stops cleanly. The hardware arrives unlit. No impact, bounce, overshoot, dust, or camera movement.

SMALL ELEMENTS [1.25-2.30]

Resolve [letters, emblem, or small marks] one at a time at their exact final positions. Each begins near 40% opacity with soft blur and about 3% extra scale, then becomes fully sharp with its final depth and contact shadow over two or three frames. No element travels across the frame. Once resolved, it remains still.

ILLUMINATION [2.30-3.30]

Light the elements in this order: [order]. For each element, bloom softly from the edges and then fill the face over 0.30 to 0.40 seconds. No flash frames, flicker, or strobing.

SETTLE [3.30-4.30]

Let the light spill, contact shadows, and reflections reach their final appearance without changing the background.

FINAL HOLD [4.30-5.00]

Hold the complete sign at full, even illumination. Match the uploaded reference image exactly.

MOTION RULES

Large elements may travel. Small elements resolve in place. Keep final positions, spacing, baseline, letterforms, extrusion depth, and side returns fixed. No reflow, morphing, dust, debris, particles, smoke, sparks, lens flare, shake, push-in, orbit, bounce, recoil, overshoot, wobble, or new background objects.

STYLE

Clean Motion Graphics, Photorealistic, Precise Assembly, Dimensional Signage, Smooth Edge-Bloom Ignition, Architectural Environment, High Contrast

2. חשיפת לוגוטייפ יחיד

השתמשו בפרומפט הזה כשרק שורת הכיתוב צריכה להיבנות וכל שאר התמונה כבר נמצאת במצב הסופי.

Create a 5-second photorealistic letter-by-letter signage reveal using the uploaded reference image.

This is a VFX effect on a static scene, not a redesign. Keep the camera, framing, focal length, perspective, depth of field, building, facade panels, windows, lighting, pavement, sky, reflections, and color grade unchanged. Only [WORDMARK] animates. The final frame must match the uploaded reference exactly.

[0.00-0.40] The wordmark is absent. Preserve the clean facade and every background detail.

[0.40-4.20] Resolve the characters one at a time in this order: [CHARACTER ORDER]. Give every character an explicit time range. Each character appears in place at its final coordinates, begins at about 40% opacity with soft blur and 3% extra scale, then becomes fully sharp with its final depth and contact shadow within two or three frames.

[4.20-4.60] Bring the completed wordmark to steady illumination.

[4.60-5.00] Hold the exact reference frame.

Keep every character's position, spacing, scale, and baseline fixed from the moment it resolves. No reflow, re-centering, sideways movement, morphing, flicker, dust, camera shake, push-in, or new background objects.

3. סריקת אור אלכסונית

מתאים ללוגו שכבר כולל אלכסון חזק או ציר תנועה ברור.

Create a 5-second photorealistic signage reveal using the uploaded reference image.

Preserve the complete static scene, camera, framing, perspective, wall texture, seams, floor reflections, lighting, and monochrome or color grade. The final frame must be identical to the reference.

[0.00-0.40] Show the clean background without the sign elements.

[0.40-2.30] Move one wide, soft light front across the scene along [LOGO AXIS]. The band should cover about one-third of the frame. As the light clears each final position, resolve that element in place from a soft 40% opacity ghost to full sharpness and depth within two or three frames. Nothing except the light travels.

[2.30-3.30] Return illumination along the same axis in reverse. Bloom from each element's edges, then fill its face smoothly.

[3.30-4.20] Let contact shadows and reflections reach their final density.

[4.20-5.00] Hold the exact reference frame.

The light front moves once at a steady rate. No stutter, reversal, repeated sweep, dust, particles, lens flare, shake, bounce, morphing, or background changes.

4. חשיפה באמצעות ספוטים

מתאים לאותיות תלת־ממדיות מט בגב שמוארות באמצעות גופי תאורה גלויים.

Create a 5-second photorealistic reveal for externally lit dimensional signage using the uploaded reference image.

Keep the camera perfectly locked. Preserve the wall, panel seams, spotlight fixtures, floor lights, surrounding architecture, shadows, reflections, and final color grade. The final frame must match the reference exactly.

[0.00-0.55] Begin at about 25% brightness. The wall structure remains visible, but all practical lights are off and the sign elements are absent.

[0.55-1.20] Turn on the visible spotlights one at a time in [ORDER]. Each lamp warms up smoothly over three frames and creates its final pool of light.

[1.20-2.40] Resolve the main letters in place, one at a time, from soft ghost to sharp dimensional form.

[2.40-3.60] Resolve the secondary mark or wordmark at a tighter cadence.

[3.60-4.45] Raise the floor lights and settle every cast shadow and reflection.

[4.45-5.00] Hold the exact reference frame.

No flying letters, strobing, repeated lamp ignition, camera motion, dust, smoke, new reflections, or shifting wall seams.

5. ציור לאורך עקומה

מתאים לעקומה מרכזית אחת, סמל דמוי Swoosh, כתב יד או צורה הבנויה מקו רציף.

Create a 5-second photorealistic logo reveal using the uploaded reference image.

Treat the reference as the final frame. Preserve the camera, crop, perspective, background geometry, surface texture, lighting, reflections, and grade.

[0.00-0.60] Show the final scene without [CURVED HERO SHAPE]. Keep all other approved elements fixed.

[0.60-3.10] Draw the shape continuously along its real geometry, beginning at [START POINT] and ending at [END POINT]. The leading edge carries one restrained specular highlight. The form thickens and tapers exactly like the reference while its dimensional depth and cast shadow resolve directly behind it.

[3.10-4.20] Bring the completed shape to its final material and lighting.

[4.20-5.00] Hold the exact reference frame.

The shape grows along its own curve and never travels across the frame. No branching, shape mutation, second drawing pass, particles, camera shake, overshoot, or background repainting. If the taper changes after one retry, keep the final shape present and animate it in compositing instead.

6. דיזולב רך לסמל מפורט

מתאים לסמלים, חותמות ואיור קווי שהמודל עלול לצייר מחדש בצורה לא עקבית.

Create a 5-second restrained photorealistic emblem reveal using the uploaded reference image.

Keep the camera, framing, perspective, background, material, lighting, reflections, and color grade unchanged. The final frame must be identical to the uploaded reference.

[0.00-0.70] The emblem is absent. Preserve clean background detail beneath it.

[0.70-2.80] Resolve the complete emblem in place. Begin with the full silhouette at about 35% opacity and soft blur. Increase contrast and sharpness evenly over about 0.5 seconds per visual layer: outer contour, main internal shapes, then fine line work. Do not redraw individual strokes in a new shape.

[2.80-3.80] Resolve the final depth, edge highlights, and contact shadow.

[3.80-5.00] Hold the exact reference frame.

No travel, rotation, stroke mutation, added ornament, flicker, particles, camera motion, or changes to the background. Preserve every line and proportion from the reference.

7. התקנת החומרה ואז הדלקה

מתאים לאותיות בנויות, כאשר ההתקנה וההדלקה צריכות להיות שתי פעולות נפרדות.

Create a 5-second photorealistic channel-letter sign assembly using the uploaded reference image.

This is a VFX assembly on a static scene. Preserve the camera, framing, focal length, perspective, depth of field, wall, seams, storefront, floor, ceiling, reflections, ambient light, and grade. The final frame must match the uploaded reference exactly.

[0.00-0.35] Show the bare mounting surface without the sign, its depth, illumination, shadows, or reflections.

[0.35-1.25] Install only the large hardware: [BARS, BRACKET, HOUSING]. Move each part along the correct scene plane and ease it to a clean dead stop. All hardware arrives unlit.

[1.25-2.30] Resolve every letter in place at its final coordinates. Use the 40% opacity ghost-to-sharp method over two or three frames.

[2.30-3.30] Ignite the hardware and letters in [ORDER]. Bloom softly from the edges, then fill each face over 0.30 to 0.40 seconds.

[3.30-4.30] Settle the light spill, contact shadows, and reflections.

[4.30-5.00] Hold the exact reference frame.

Keep spacing, baseline, letterforms, extrusion depth, and side returns fixed. No dust, debris, impact, flicker, bounce, recoil, wobble, reflow, or camera shake.

התאמת ציר הזמן לסצנה

בלוגוטייפ יחיד, הקצו לכל תו טווח זמן משלו והוסיפו כלל שקובע שקו הבסיס והמיקומים אינם משתנים. כך המודל לא ימרכז מחדש את המילה בכל פעם שמופיעה אות.

בשילוט שמואר מבחוץ, העבירו את פעולת ההדלקה לגופי התאורה הגלויים. העלו את הקיר מתוך צל עמוק לפני הופעת האותיות. אם המודל בונה את הרקע מחדש, העלו את בהירות הפתיחה לכ-25%. בלוגו אלכסוני, אפשרו לחזית אור רחבה לנוע לאורך הציר שכבר קיים בעיצוב. הרכיבים מופיעים מאחוריה, ואז התאורה יכולה לחזור באותו ציר בכיוון ההפוך. פס אור רחב ורך יציב יותר מפס צר.

רשימת בדיקת איכות

- ☐ הפריים האחרון תואם לחיתוך, לפרספקטיבה ולצבע של תמונת המקור.
- ☐ התפרים בקיר, ההשתקפויות, השמיים, הצמחייה ויתר פרטי הרקע נשארו ללא שינוי.
- ☐ רק רכיבי מבנה גדולים נעים.
- ☐ הלוגוטייפ אינו זז הצידה בזמן הופעת האותיות.
- ☐ עומק האותיות זהה בכל הרכיבים.
- ☐ צורת האותיות נשארת נכונה לאחר שהן ננעלות.
- ☐ המצלמה זזה מעט, אך אינה רועדת, מתקרבת או מקיפה.
- ☐ אין אבק, שברים, עשן, ניצוצות או חלקיקים אחרים.
- ☐ התאורה עולה בצורה חלקה, ללא ריצוד.
- ☐ הצבע נשאר יציב, במיוחד בתמונה בשחור-לבן.

תקלות נפוצות ופתרונות

הלוגוטייפ זז הצידה

המודל ממרכז מחדש את הטקסט בכל פעם שמופיע תו. הוסיפו מיקומים קבועים, קו בסיס קבוע והוראה מפורשת לא לשנות את הפריסה. אם הבעיה נמשכת, עדיף להרכיב את הטיפוגרפיה בקומפוזיטינג.

האותיות מתעוותות

התופעה נפוצה יותר באותיות קטנות ובכתב יד. צרו את הרקע, החומרה והתאורה בצורה נקייה, ואז הוסיפו את הטיפוגרפיה בקומפוזיטינג. לרוב זה יעיל יותר מניסיונות חוזרים.

תנועת המצלמה הופכת לרעד

הסירו הוראות שמתארות פגיעה. השאירו רק תזוזת מיקרו איטית. אם חייבים תגובת מצלמה, הגבילו אותה לפחות מפריים אחד ודרשו התאוששות מלאה בתוך שני פריימים.

חזית האור מגמגמת

הרחיבו את פס האור לכשליש מהפריים והאטו אותו. פס צר נוטה יותר להפעיל את האפקט מחדש.

הרקע משתנה אחרי פתיחה חשוכה

העלו את בהירות הפתיחה לכ-25%, כדי שצבע הקיר והמבנה שלו יישארו קריאים לאורך כל השוט.

צורה מעוקלת נבנית בצורה שגויה

אפשרו ניסיון נוסף אחד. אם הקצה עדיין נשבר, התחילו כשהצורה כבר קיימת והנפישו אותה בנפרד.

התוצאה מרגישה רופפת

קצרו את קצב האותיות מ-0.18 שניות לכ-0.14 שניות. הוסיפו צפיפות בתזמון, לא תנועה נוספת.

שאלות נפוצות

למה תמונת המקור חייבת להיות הפריים האחרון?

למודל יש יעד חזותי לקומפוזיציה, לפרספקטיבה, לפרטי הרקע ולצבע. תיאור הפתיחה כהחסרה מהיעד מצמצם סטייה.

האם כל אות צריכה לעוף לתוך הפריים?

לא. רכיבים קטנים צריכים להופיע בקואורדינטות הסופיות שלהם. שמרו מסלולי תנועה לרכיבי מבנה גדולים.

כמה התקני חשיפה כדאי לשלב?

אחד. שני רעיונות מתחרים בתוך חמש שניות מחלישים את התנועה ומוסיפים נקודות כשל.

מתי כדאי לעבור לקומפוזיטינג?

כאשר צורת האותיות ממשיכה להשתנות, המרווחים זזים או שסמל בכתב יד אינו שומר על הצורה אחרי ניסיון אחד או שניים.

לעדכונים, להעתקת פרומפטים בלחיצה ולקישורים נוספים, חזרו למדריך באתר.