

7

Masky a tvary

Kouzlo aplikace After Effects spočívá stejnou měrou v tom, co neukážete, jako v tom, co ukážete. V této kapitole se tedy blíže podíváme na masky (a na jejich charakteristiku) a na pár skvělých triků, které s nimi můžete provádět.

Dále společně projdeme také pár souvisejících témat, jako jsou tvary či masky Matte. Po prozkoumání jiných knížek a online tutoriálů jsem bohužel zjistil, že se o skutečném významu těchto funkcí nikde příliš nemluví. Proto doufám, že v následující kapitole najdete pár nových triků, které vám umožní posunout vaše umělecké výtvary o úroveň výš.

Masky a tvary



V jiných částech této knihy si budeme hrát s prolínáním masek a jejich expanzí. U masek však můžete využít i několik dalších možností, jako je například schopnost animovat jejich tvar a pozici, nebo režimy prolnutí, které řídí vzájemnou interakci mezi vícenásobnými maskami.

V tomto triku vytvoříme pomocí vícenásobných masek a jejich prolínání bláznivou fragmentovanou verzi sportovního klipu od společnosti uberstock.com.



1 Otevřete projekt Možnosti_masky.aep a v něm kompozici Možnosti masky START. Následně v horní části rozhraní vyberte v panelu Tools (Nástroje) nástroj Rectangle (Obdélník).



3 Stisknutím **M** (M) zobrazte vlastnosti masky, mezi kterými najdete také rozevírací nabídku režimů masky a vlastnost Mask Opacity (Neprůhlednost masky). Je důležité vědět, že režimy masky mění způsob, jakým se maska chová vůči maskám, které jsou nad ní. Horní maska ovlivňuje alfa kanál vrstvy. Mou horní maskou je svislá maska nad pravým okem sportovkyně. Hodnotu vlastnosti Mask Opacity (Neprůhlednost masky) jsem snížil na 50%, abyste viděli, že nižší neprůhlednost mají pouze oblasti jež obsažené v masce. V pravém dolním rohu jsem dále změnil režim masky na Difference (Diference), který vytváří díry v místech, jež jsou překrytá jinými vrstvami. Pravého opaku pak dosáhnete pomocí režimu Intersect (Protnout).



2 Ujistěte se, že máte tuto vrstvu označenu, klepněte myší a táhněte tak, abyste vytvořili několik obdélníkových masek. Výchozí režim masek je nastaven na Add (Sečíst), což znamená, že se obsah masky zkombinuje a vytvoří neprůhledné oblasti vrstvy a vše mimo masku bude průhledné.



4 Úpravu těchto masek můžete vytvořit skutečně zajímavé efekty. Verzi s mými úpravami najdete v kompozici Možnosti masky HOTOVO. Do kompozice jsem přidal vrstvu úprav s korekcí barev. Tento screenshot jsem snímal s aktivními maskami, abyste viděli, co přesně jsem udělal. Je to sice časově náročnější, ale výsledek skutečně stojí za to.



EXTRA TIP

PřHWRcH MRX
UHcLP \ P DVHN
SRYDcRYÍ Q\ J D
UHcLP \ SURcXW
SURcODM SRXJ H
P DVN\ cD DNVKÍ cct
vrstvě.

Zkratky

MAC WIN OBOJÍ

Okamžité vytvoření viněty



Toto vytvoření viněty sice není okamžité, ale má k němu blízko.

Viněty jsou v dnešní době velmi populární. Pomáhají zaujmout pozornost diváků, což je hlavní podstatou vyprávění příběhu.

V tomto triku vytvoříme v několika málo krocích vinětu a podíváme se také na pár zajímavých triků, které můžete s maskou udělat.



1 V tomto triku budete potřebovat videoklip nebo statický obrázek. Já jsem si vybral klip z hudebního videa Zen Chemists, které jsem udělal. Najdete jej v projektu Viněta.aep. Podle mého názoru je tento záběr skvělý, ale obsahuje příliš mnoho věcí a textur odvádějících pozornost od rappera, který má být v centru zájmu.



3 V panelu Timeline (Časová osa) změňte nastavení rozevírací nabídky režimů masky z Add (Sečíst) na Subtract (Odečíst). Tím maskou vyřezáte do vrstvy díru ve tvaru elipsy. A už máme skoro hotovo!



2 Stisknutím kombinace kláves **Ctrl+Y** (**⌘+Y**) vytvořte novou černou vrstvu Solid stejné velikosti, jako je kompozice. Nyní bychom chtěli vytvořit masku ve tvaru elipsy, která vyplní kompozici. V panelu Tools (Nástroje) vyberte nástroj Ellipse (Elipsa). Nyní bychom mohli klepnout myší a tažením vytvořit masku ve tvaru elipsy. Existuje však jednodušší způsob. Vrstvu Solid označte a v panelu Tools (Nástroje) poklepejte myší na nástroj Ellipse (Elipsa). Tím okamžitě vytvoříte masku, která vyplní kompozici.



4 Vrstvu Solid znova označte a stisknutím klávesy **F** zobrazte její vlastnost Mask Feather (Pronutí masky). Vypadá to dobře, ale černá přeče jen působí rušivě. Musíme masku roztáhnout manuálně? V žádném případě! V oblasti možností masky změňte nastavení parametru Mask Expansion (Expanze masky) na 40. Já jsem dále znova označil vrstvu Solid, stisknutím klávesy **T** jsem zobrazil její vlastnost Opacity (Neprůhlednost) a snížil ji na 80 %. Tím jsem efekt zjemnil (tak, že je možná na screenshotu těžko postřehnutelný), ale to přesně chceme – aby diváci vinětu cítili, ne ji viděli. Zkuste zapnout a vypnout viditelnost viněty, abyste si uvědomili rozdíl, rozdíl který je skutečně markantní.



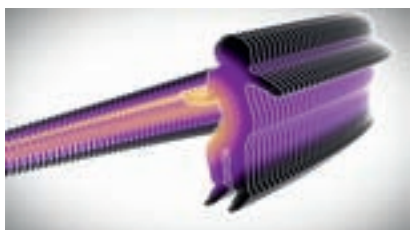
EXTRA TIP

3RNKG QHYLGIWI
P RçQRWLP DMN
P ůçHMI NH J REUDJ LW
WLNQXVIP **MM**
NO YHM ÅO
GYDNJ WJ D VHERX

Zkratky

MAC WIN OBOJÍ

Od videa k vrstvě tvarů



Tento trik bude možná mírně šokující. Věci se mají takto: miluju vrstvy tvarů, které se objevily již ve verzi CS3. Mají tak obrovský potenciál, že mám pocit, že jej stále plně nevyužívám. Proto se vždy pokouším najít nové způsoby, jak vrstvy tvarů použít.

Vrstvy tvarů mají spoustu úžasných vlastností, které vám umožní s nimi provádět bláznivé věci, jako například použít výraz wiggle na jejich transformační vlastnosti či hrany nebo vytvořit vícenásobné kopie některých objektů.

Vždy jsem si říkal, že by bylo úžasné, kdyby tyto vlastnosti měly mezi ovládacími prvky také normální vrstvy a podařilo se mi najít způsob, jak změnit obrysy videa na vrstvu tvarů. V následujících krocích se toho o maskách a tvarech dozvíte skutečně spoustu!



1 Začneme pracovat s projektem velmi podobným projektu z minulé kapitoly, ve kterém jsme vytvářeli siluety. Obsahuje videoklip od společnosti uberstock.com s tančícím dítětem, pozadí jsem odstranil.



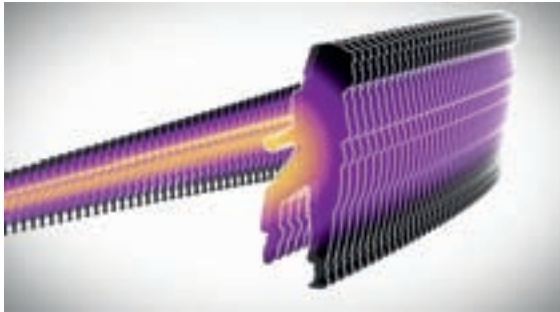
3 Nyní potřebujeme data této masky dostat do vrstvy tvarů. Způsob, jak to udělat, je poněkud podivný a záludný. Stisknutím klávesy F2 zrušíte označení všech vrstev. Následně stiskněte klávesu **Q**, abyste vybrali nástroj Pen (Pero). Klepněte myší a vytvořte novou vrstvu tvarů. Není důležité, co přesně s nástrojem Pen (Pero) vytvoříte – stačí i jeden bod. Pokud jste to udělali správně, obrys masky bude modrý.



4 Na vrstvě s automatickým sledováním zvolte Mask 1 (Maska 1) > Mask Path (Cesta masky). Stisknutím kombinace kláves **Ctrl+C** (**⌘+C**) tuto masku zkopírujete. Dále otevřete vrstvu tvarů, zvolte Contents (Obsah) > Shape 1 (Tvar 1) > Path 1 (Cesta 1) > Path (Cesta) a klepněte na slovo Path (Cesta), které má vedle sebe stopky, abyste jej označili. Stisknutím kombinace kláves **Ctrl+V** (**⌘+V**) vložte do vrstvy tvaru data masky. Pokud jste to udělali správně, uvidíte kolem tančícího dítěte modrý obrys.



2 Ze všeho nejdříve potřebujeme kolem tohoto tvaru vytvořit masku, a to úplně na všech snímcích. Zní to pracně? Pokud použijete funkci Auto-trace (Automatické sledování), tak to bude hračka. Vrstvu označte a v horní části rozhraní zvolte v nabídce Layer (Vrstva) možnost Auto-trace (Automatické sledování). Ujistěte se, že v rozevírací nabídce Channel (Kanál) máte nastavenou možnost Alpha (Alfa), v nabídce Time Span (Časové rozpětí) zvolte možnost Work Area (Pracovní oblast) a klepněte na tlačítko OK. Chvilí to potrvá, ale až celý proces skončí, budete mít kolem této vrstvy masku na každém snímku!



5 Jakmile masku vložíte do vrstvy tvarů, můžete s ní dělat spoustu různých věcí, protože je to již obyčejná vrstva tvarů. Já jsem změnil nastavení vlastností Fill (Výplň) a Stroke (Tah) a přidal několik dalších kopií tančícího dítěte. V panelu Timeline (Časová osa) klepněte na rozevírací nabídku Add (Přidat) a zvolte možnost Repeater (Opakovač). Díky tomu budete moci vytvořit vícenásobné kopie tvaru, jak můžete vidět na obrázku, který zachycuje situaci po změně počtu kopií a vlastností Anchor Point (Kotvicí bod) a Position (Pozice) v oblasti Repeater (Opakovač). Nezapomeňte, že tato vrstva je jako video! Nahoře ji můžete vidět o několik snímků dále v čase. Zkuste ji porovnat s předchozími screenshoty – to je naše video!



EXTRA TIP

- DNP LQH J YLGHID
vytvořtva YUWVX
WDLK Xc MHM
Y SURNHVX
QH-SRVĚHEXMHVH

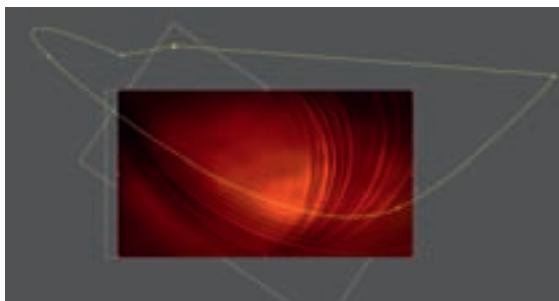
Zkratky

MAC WIN OBOJÍ

Efekt Vegas



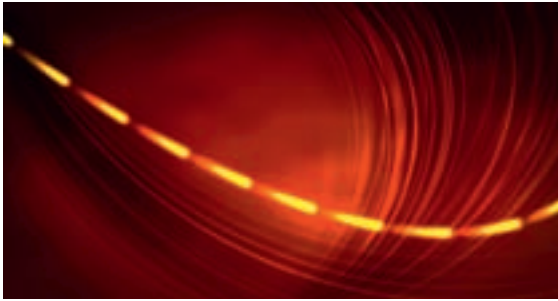
Efekt Vegas byl vytvořen za účelem simulace starých dobrých světelných nápisů z Vegas (jaké můžete vidět na obrázku). Tento efekt však má v rukávu i pár dalších es. V tomto triku se podíváme na jedno z nich.



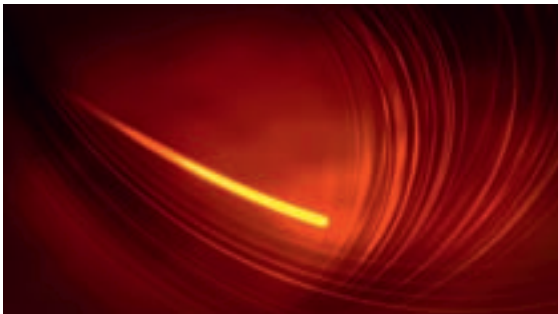
1 Tento projekt je podobný tomu, který jsme používali v minulé kapitole při vytváření světelných vějířků, a najdete ho v kompozici Vegas START v projektu Vegas.aep. Efekt Vegas může využívat kontury (kolem alfa kanálu) obrázku nebo masky. Já obvykle raději volím masku, protože s ní dostávám předvídatelnější výsledky. Dostatečně velkou masku jsem načrtnul i pro vás.



3 Ještě bychom mohli zmenšit hodnotu vlastnosti Length (Délka), abychom vytvořili starý dobrý světelný nápis ve vegaském stylu, ale pojďme zkusit udělat něco jiného. Hodnotu vlastnosti Segments (Segmenty) > Segments (Segmenty) snižte na 1. Tím zajistíte, že se kolem masky vytvoří pouze jeden nepřerušovaný proužek světla.



2 Nyní na vrstvu Vějířek použijte efekt Vegas. Zatím žádnou změnu nevidíte. V ovládacích prvcích efektu Vegas změňte nastavení rozevírací nabídky Stroke (Tah) z Image Contours (Kontury obrázku) na Mask/Path (Maska/Cesta). Ani teď se prakticky nic nezmění. Efekt Vegas je totiž (bohužel) navržen tak, že ve výchozím nastavení používá jemný žlutý tah a masky jsou také žluté! Abyste viděli, co přesně se stalo, změňte hodnotu vlastnosti Rendering (Renderování) > Width (Šířka) na 15.



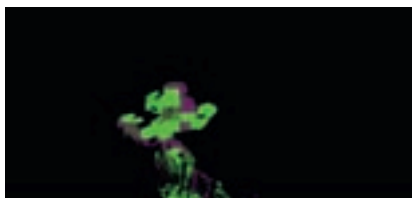
4 Zbývá animovat hodnotu vlastnosti Segments (Segmenty) > Rotation (Otočení) (v tomto případě od vyššího úhlu k nižšímu). Dále jsem také snížil hodnotu vlastnosti Segments (Segmenty) > Length (Délka) na 0.15, abych proužky světla zkrátil. Úžasné je na tom zejména to, že segment projde celou trasu po uzavřené cestě, kterou můžete vidět na screenshotu s maskou v prvním kroku. Zkuste vytvořit třeba i bláznivější cestu a animovat po ní pohyb více segmentů.



EXTRA TIP

3RNKG VH YI P
 WAOVR HI HNWQE t
 P RQi E\WH VL
 P ěQ S URKQ GORXW
 LSRVOHGQt WLN
 Y VpVR NDS LVROH
 YH NWUlp VH
 SRGiYi P H QD
 Ji VXYQp P RGXO '
 6WRNH ' 7DK RG
 7LDSFRGH 9\Wri řt
 SRGREQp YoVHGm
 DQh V URJ átřHQp L
 IXQNFHP L

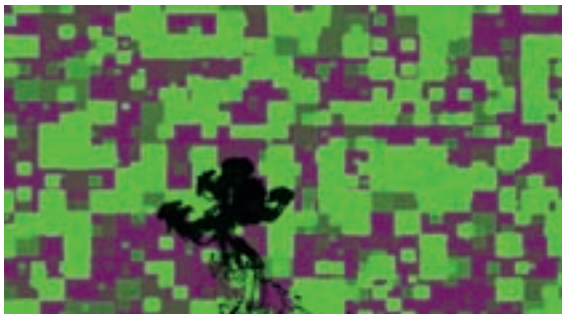
Masky Luma Matte



Masky Luma Matte umožňují použít jas jedné vrstvy jako masku pro vrstvu, která je pod ní. V tomto triku a v dalším triku si projdeme způsoby, jak můžete maskovat, aniž byste vytvářeli masku – tedy pomocí masek Matte. Podobně jako u režimů prolnutí je stinnou stránkou takového maskování, že nad výsledkem nemáte prakticky žádnou kontrolu. Stejně jako u režimů prolnutí však na druhou stranu platí, že pokud použijete správné nastavení, bude maska fungovat okamžitě a výsledek bude úžasný.



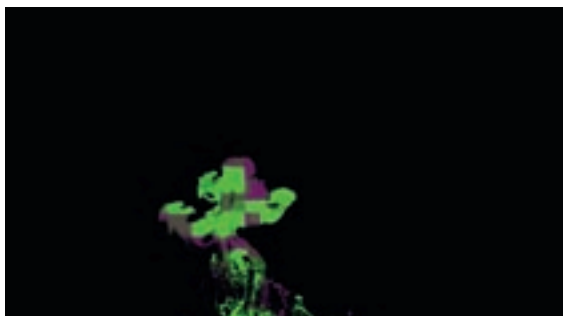
1 V projektu Luma_Matte.aep v kompozici Luma Matte START najdete dvě vrstvy. Jednu z nich tvoří klip od společnosti uberstock.com s černým inkoustem kapajícím na bílé pozadí. Tato vrstva je nahoře, protože ji chceme použít jako masku.



3 V panelu Timeline (Časová osa) v oblasti Modes (Režimy) najdete ve sloupci TrkMat (Track Matte) rozevírací nabídku. Změňte její nastavení pro vrstvu Vzor na Luma Matte. Pokud jste jako já, tak si nikdy nezapamatujete, zda díry vytváří bílá, nebo černá. Tmavé tóny očividně tvoří masku. To my ale nechceme.

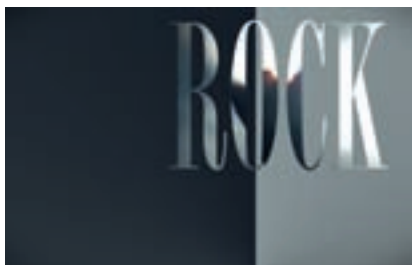


2 Druhá vrstva obsahuje jednoduché pozadí s fraktálním šumem. Je vespod, protože chceme, aby se její textura použila jako výplň masky.



4 Žádný strach, stačí jen změnit rozevírací nabídku TrkMat (Track Matte) na Luma Inverted Matte (Invertovaná Luma Matte). Tím zařídíte, že bílé oblasti vytvoří masku pro spodní vrstvu. Tento trik je úžasný zejména při vytváření skutečně složitých a krásných vzorů jako pozadí pro pohyblivou grafiku.

Masky Track Matte



Masky Track Matte jsou velmi podobné maskám Luma Matte, až na to, že místo luminance horních vrstev používají k vytvoření masky jejich alfa kanál.

Vzhledem k tomu, že jsme se v minulém triku s maskami Matte seznamovali poprvé, nechtěl jsem vám to nijak ztěžovat. V tomto triku však již použijeme tři vrstvy, abych vám mohl ukázat, jak vytvořit ještě složitější vzory s použitím zajímavého pozadí. Takže ještě jednou. Naše tři komponenty jsou:

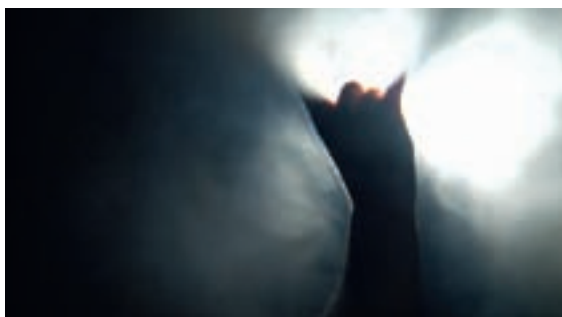
1. horní vrstva, která slouží jako maska,
2. prostřední vrstva, která tvoří výplň masky,
3. spodní vrstva, která tvoří pozadí.



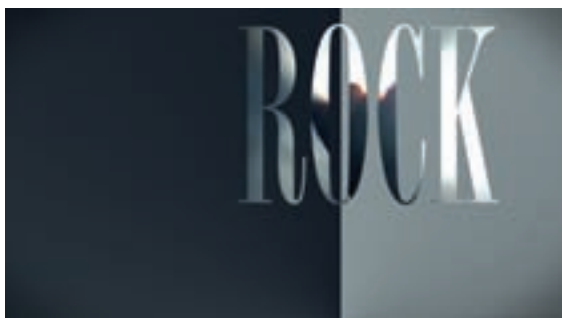
1 Kroky v tomto triku jsou skutečně jednoduché, ale pojďme se nejdříve podívat na vrstvy. Vrstva s maskou Matte, která je první v pořadí vrstev, obsahuje pouze jednoduchý text. Vzhledem k tomu, že je červená, vytvořila by velmi slabou masku Luma Matte. Díky jejím obrysům však bude skvělá jako maska Alpha Matte.



3 Nezapomeňte, že jakmile vytvoříte masku Matte, video z druhého kroku bude existovat pouze jako výplň masky Matte z prvního kroku. Pozadí (tedy vše, co není text) tak zůstane prázdné. Nyní tedy přichází na řadu třetí vrstva umístěná vespod pořadí, která bude sloužit jako pozadí.



2 Další vrstva – která se použije jako výplň textové masky – je dalším z videoklipů společnosti uberstock.com.



4 Ve vrstvě s videoklipem od společnosti uberstock.com přejděte v panelu Timeline (Časová osa) do oblasti Modes (Režimy), rozevřete nabídku TrkMat (Track Matte) a zvolte možnost Alpha Matte. Tím zařídíte, že se alfa kanál horní vrstvy (nápis ROCK) použije k vytvoření masky v aktuální vrstvě a zároveň se objeví pozadí.



EXTRA TIP

3RGREČě MNR
 X P DVHN /XP D
 O DWVH REMHW
 NMLUo WRřt P DVX
 P ůčH EoWYLGR
 DQLP RYDQf YUWVD
 QHER RERM 1 ěNG\
 WQ QHMJ DMP DYěMāt
 YeVOHGNN Y\WRřřřVH
 VDN čH SRXčLHWVH
 ĀSXVKMft` VQO
 DQLP RYDQRX P DVX
 O DWVH

Animace masek

V několika následujících tricích se s vámi podělím o bonusové tipy týkající se integrace s dalšími produkty. V tomto triku se podíváme na jednu úžasnou schopnost, kterou mají masky při animaci. Následně přeneseme tvar vytvořený ve Photoshopu, vložíme jej do After Effects a použijeme pro vytvoření animace Shape Tween (tedy přechodu z jednoho tvaru na druhý). Tento přechod následně vylepšíme pomocí dalšího skvělého nástroje aplikace After Effects. Uvidíte zkrátka spoustu úžasných věcí.



1 Budeme pracovat s touto rybou, kterou najdete v projektu Animace_masek.aep. Ve skutečnosti je to oranžová vrstva Solid, na kterou byla použita maska ve tvaru ryby. Tuto vrstvu nyní označte a stisknutím klávesy **M** zobrazte možnosti její masky. Klepněte na stopky u vlastnosti Mask Path (Cesta masky).



4 Nyní tento tvar vložíme do vrstvy s rybou. Musíte to však provést opatrně. Pokud vrstvu označíte a tvar do ní vložíte, vytvoří se samostatná maska. A to nechceme. Proto musíte nejdříve označit samotnou cestu masky (Mask Path) a pak již stisknutím kombinace kláves **Ctrl+V** (**⌘+V**) tento tvar vložit do stejné masky.



2 Indikátor aktuálního času posuňte dozadu a zkuste upravit některé body na rybě. Tím automaticky dojde k vytvoření klíčového snímku a původní tvar ryby se změní na nový, který jste vytvořili.



3 Nyní si na chvíli odskočíme do Photoshopu. Otevřete soubor tvar_ptáka.psd, který najdete ve složce Soubory cvičení > Média > PSD. Klepněte na miniaturu vektorové masky u vrstvy Tvar 1. Tím označíte masku. Stisknutím kombinace kláves **Ctrl+C** (**⌘+C**) tento tvar zkopírujte. Následně se vraťte zpět do After Effects a posuňte se o kousek dále v čase.



5 Pokud jste vše udělali správně, bude se nyní ryba přeměňovat na ptáka! Není to úžasné? Je tu však ještě jeden problém týkající se průběhu zmíněné proměny. Žádný strach – to dokáže After Effects také napravit. Zvolte Window (Okno) > Mask Interpolation (Interpolace masky), abyste otevřeli tento panel.



6 Klepněte na vlastnost Mask Path (Cesta masky) v oranžové vrstvě Solid, abyste označili všechny její klíčové snímky. V panelu Mask Interpolation (Interpolace masky) následně zvolte v rozevírací nabídce Matching Method (Spojovací metoda) možnost Polyline (Lomená čára) a klepněte na tlačítko Apply (Použít). Nyní je již přechod mezi dvěma tvary mnohem hladší.



EXTRA TIP

```
3RGL6tVH QL
XNDJ DVAOP \äL
ODG MHGQRV0Y0P L
P RçQRWP L Y SDQHx
O DWN ,QWILS R0DMRQ
,QWILS R0DFH
P DVN ] RE LDJ tVH
LQI RUP DFH R MHMFK
IXONFL
```

Zkratky

MAC WIN OBOJÍ

Cesty pohybu z Illustratoru

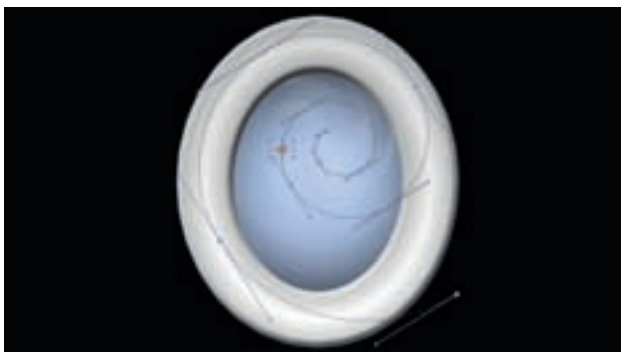
Nyní se podíváme, jak k práci s vloženými tvary přispívá Illustrator. Nebudeme vkládat cesty jako masky, ale vložíme tvar, který použijeme jako cestu pohybu.

Toto je jeden z hlavních důvodů, proč používat Illustrator ve spojení s After Effects. Možná jste si všimli, že se z pozicních klíčových snímků v panelu Timeline (Časová osa) stanou kotvicí body cesty pohybu v panelu Composition (Kompozice). Pro Illustrator platí opak: kotvicí body cest vytvořených v Illustratoru se stanou po vložení do After Effects klíčovými snímky. Ušetříte tak spoustu času a obvykle vytvoříte i mnohem lepší cesty pohybu.

Ještě bych chtěl podotknout, že i když jste Illustrator nikdy nepoužívali, nebudete mít problém následující kroky sledovat.



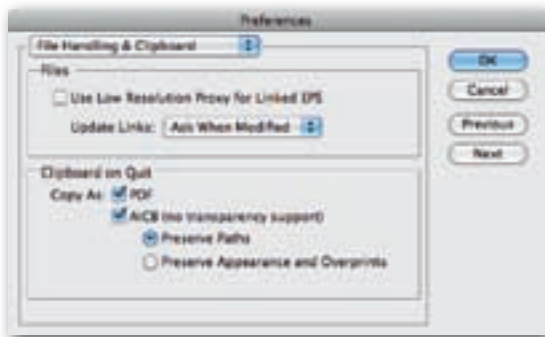
1 V tomto triku použijeme projekt Cesty_pohybu.aep. Svou ženu nade vše miluju a vždy jsem se bál, že jednou nechtěně spláchnu snubní prstýnek do záchodu. Takže zatímco vy se budete učit nový trik v After Effects, já se budu snažit překonat svůj odvěký strach.



3 Vraťte se zpět do After Effects. Označte vrstvu se snubním prstýnkem, stisknutím klávesy **P** zobrazte její vlastnost Position (Pozice) a označte ji (vlastnost Position [Pozice], ne celou vrstvu). Nyní stiskněte kombinaci kláves **Ctrl+V** (**⌘+V**), abyste do cesty pohybu snubního prstýnku vložili data tvaru z Illustratoru. Prstýnek se nyní bude pohybovat po této cestě, aniž byste klepli na jediné stopky nebo upravovali některou z vlastností! Klíčové snímky jsou automaticky vytvořeny jako „toulavé“ (angl. roving), takže stačí jen přetáhnout poslední z nich, abyste animaci roztáhli v čase podle svých představ.



2 Nyní přejděte do Illustratoru. Stisknutím kombinace kláves **Ctrl+N** (**⌘+N**) vytvoříte nový dokument libovolné velikosti. Následně v panelu Tools (Nástroje), který najdete na levé straně uživatelského rozhraní, podržte ukazatel nad nástrojem Line Segment (Segment čáry), abyste zobrazili nástroj Spiral (Spirála). Vyberte ho, klepněte myší a tažením vytvoříte spirálu. Jakou pro ni vyberete výplň a jaký tah, není v tomto případě důležité.



4 A nakonec pár tipů: Bohužel neexistuje žádný jednoduchý způsob, jak změnit velikost cesty pohybu, takže se ujistěte již v Illustratoru, že spirála má takovou velikost, jakou chcete použít v After Effects. Máte-li problémy s kopírováním a vkládáním cesty, přesvědčte se, že máte v Illustratoru nastaveny preference File Handling & Clipboard (Zpracování souborů a schránka) tak, jak jsou znázorněny na obrázku.

EXTRA TIP

7DNp P DVM] \$I VWU
 (11HFWP ůčHM
 NRS tURYDWD YNŌ GDW
 MDNR FHWX SRK\EX

Zkratky

MAC WIN OBOJÍ

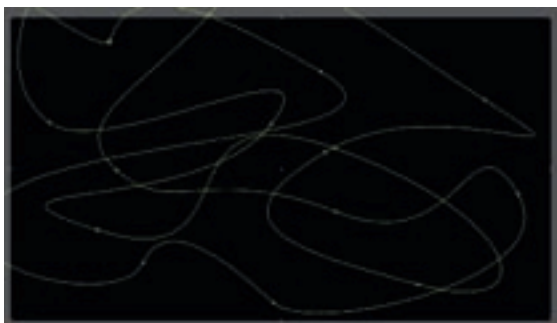
3D Stroke (3D tah) od Trapcode



Mé nejoblíbenější zásuvné moduly v After Effects pocházejí od společnosti Trapcode. Spolu s efektem Shine (Světelná záře) patří efekt 3D Stroke (3D tah) sice mezi staré, ale velmi dobré efekty.

Pomocí efektu 3D Stroke (3D tah) můžete obtahovat masku. Možnosti nastavení tohoto efektu jsou však tak úžasné (či přímo neodolatelné), že mě vždy zlákaají, abych si s nimi pohrával ještě déle. Díky tomu, že je tento efekt 3D, můžete si pomocí kamery kompozice prohlížet jeho trojrozměrné tvary. Efekt 3D Stroke (3D tah) je však efektem třetí strany a jako takový není součástí After Effects. Jeho zkušební verzi si ale můžete stáhnout na stránkách redgiantsoftware.com.

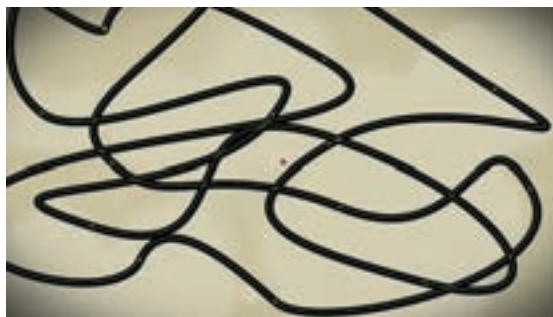
V tomto triku si jen ve stručnosti ukážeme, co efekt 3D Stroke (3D Tah) dokáže. Mimochodem bych se chtěl omluvit, že se pozadím, které jsem použil v této ukázce efektu 3D Stroke (3D tah), poněkud bije s oranžovým pruhem v horní části stránky.



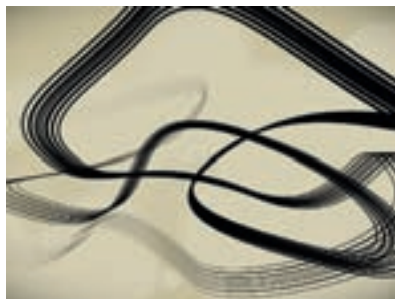
1 V projektu 3D Stroke.aep najdete rozsáhlejší masku, kterou jsem pro vás vytvořil.



3 Mými nejoblíbenějšími oblastmi tohoto efektu jsou ovládací prvky Taper (Zúžení) a Repeater (Opakovač). Otevřete postupně obě tyto kategorie a zaškrtnutím políčka Enable (Povolit) je zapněte. Již přímo ve výchozím nastavení vypadají úžasně.



2 Použijete-li efekt 3D Stroke (3D tah), pozadí vrstvy Solid zmizí. Klepněte na vzorník barev a změňte jeho barvu z bílé na černou.



4 Pro tento tvar jsem snížil hodnotu parametru Thickness (Tloušťka) na 5, zvýšil hodnotu parametru Start (Začátek) na 9 a nastavil hodnoty parametrů Taper (Zúžení) > Start Shape (Začít tvar) a End Shape (Zakončit tvar) na hodnotu 2. Dále jsme změnil hodnotu parametru Repeater (Opakovač) > Instances (Instance) na 5 a parametru Repeater (Opakovač) > Scale (Měřítko) na 96.



5 Nezapomeňte, že je tento efekt trojrozměrný! Zkuste vytvořit novou kameru. Následně v oblasti kamery zaškrtněte políčko Comp Camera (Kamera kompozice) a posuňte kameru kompozice podle přání. Obrázek zachycuje pohled na spodní část tvaru ze čtvrtého kroku.



EXTRA TIP

- HGLQp FR P XVVW
XGŠOW DE\WV
HIHNW ' 6VRNH
' VDK RçLYLQ
MH DQLP RYDVMHKR
YQWQWRWZ I I VHW
2 GVD] HQt