

Videoen preview vinduet viser, at begivenhederne på spor 1 skjule en på spor 2.

Jeg vil bruge den Bézier maskering redskaber til at skære et hul i spor 1, således at en del af video fra spor to shows gennem og fylder en af projektoren skærme.

Event Pan / Crop vindue indeholder de værktøjer, du skal bruge for at oprette din masker. Klik på **Event Pan / Crop** knappen for det tilfælde, at du ønsker at maskere ud. Figur 2 viser, at jeg allerede har gjort nogle beskæring på denne fil, så det viser bare den del, som jeg ønsker. Bemærk, at keyframe controller område i bunden af Pan / Crop vinduet har to spor: Position og Mask. Du bruger holdning spor for at skabe den form for beskæring, som jeg allerede har gjort og for at skabe nogen pan / scan træk, du måske ønsker at gøre. Men i denne diskussion, er vi interesseret i Mask sporet.



Event Pan / Crop vindue indeholder Bézier maskering værktøjer.

På nuværende tidspunkt Mask spor er inaktiv. Vælg **Mask** afkrydsningsfelt for at aktivere den. Når du gør det, du også vælge Mask spor i keyframe Controller Area og dette medfører et Bézier værktøjer og egenskaber til at blive synlig i ejendomme område som vist i figur 3.



Med Mask track er valgt i keyframe Controller Area, værktøjer og egenskaber ændre til masken-relaterede virksomheder.

Hvis du vil oprette din maske, vil du fjerne en række ankerpunkter over billedet i Event Pan / Crop vindue. Hvert nyt punkt du tilføjer er tilsluttet til det foregående punkt, du tilføjede med en stiplede linje. Disse linjer definere grænserne for masken.

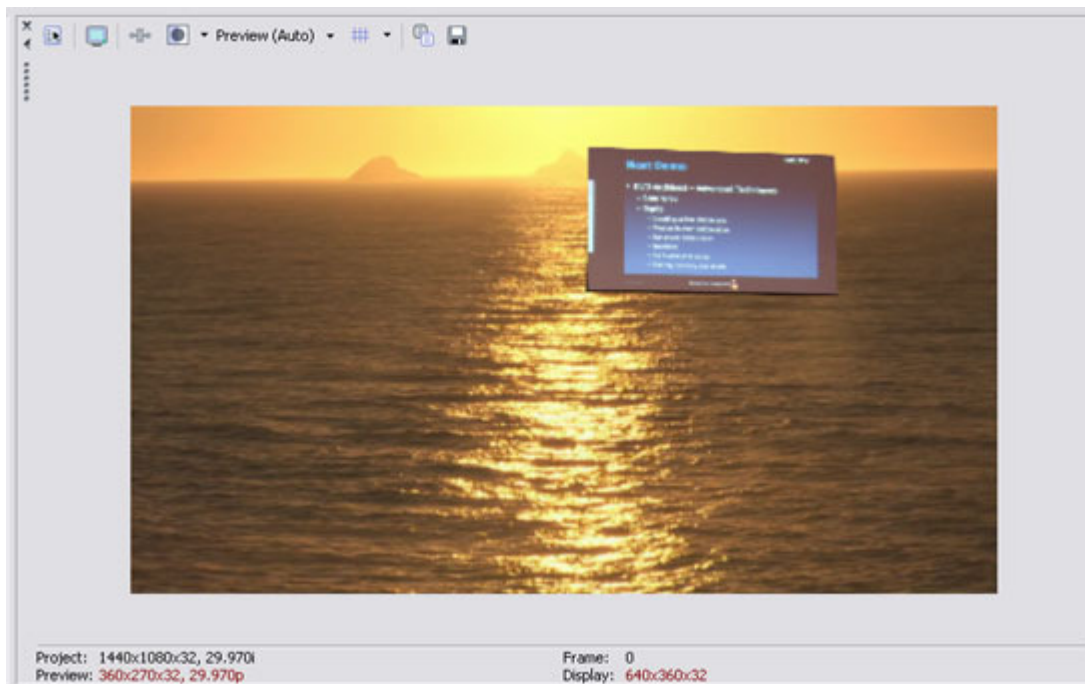
Så kommer man til gang, skal du klikke på **Anchor Creation Tool-knappen** for at vælge den (det er valgt som standard, så hvis det er første gang, du har brugt disse redskaber, skal det være valgt). Nu, klik (klik og du bør ikke Klik og træk), hvor du ønsker at placere det første punkt i masken. Dette skaber et ankerpunkt ved at klikke placering. I mit tilfælde, jeg placeret mit første punkt i det øverste venstre hjørne af projection screen. Klik på et nyt sted at placere en anden anker. Det andet anker vises ved at klikke beliggenhed og en stiplede linje forbinder de to anker. Det er den første side af din maske!

Placer så mange flere ankere, som du har brug for. Når du har tilføjet det sidste punkt skal du klikke på det første punkt du har placeret igen for at slutte den til det sidste punkt, du placeret. Dette fuldender masken. Jeg har placeret et anker i hvert hjørne af projektionsskærmen som du kan se i figur 4.



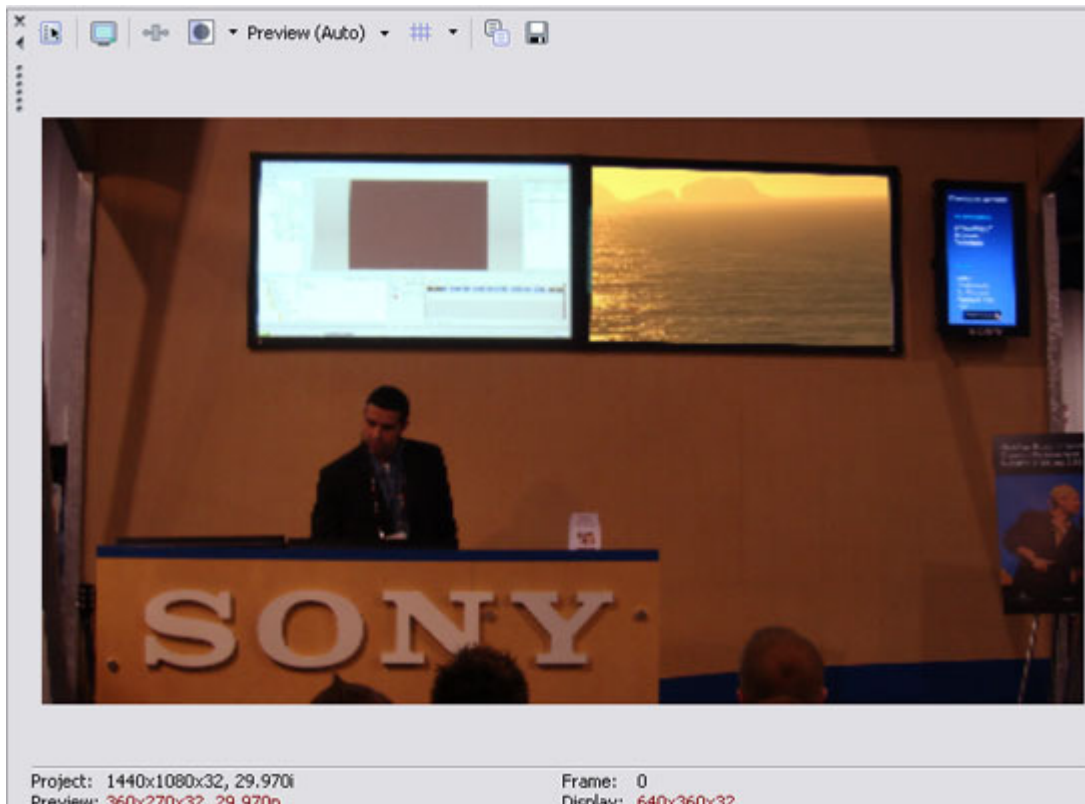
Med fire ankerpunkter, har jeg oprettet en maske den dækker et af de projektionsskærme i videoen.

Figur 5 viser resultaterne af masken i preview vinduet, og du kan se er det ikke netop den effekt, jeg gik efter. Når du opretter en maske på denne måde, du hovedsageligt definere et område, du ønsker at beholde. Alt, hvad der falder uden for den maske, du har oprettet, er kasseret, og du kan se igennem det til næste spor i dit projekt.



Alt, hvad der falder uden for den maske, du opretter, er ignoreret, så du kan se indholdet af det andet spor på plads.

Det jeg ønskede var netop det modsatte af, hvad jeg fik, men jeg kan sagtens lave det. Vejen del af Egenskaber område giver mig løsningen. Skift **Mode** ejendom fra *positiv* til *negativ*. Dette sætter maske op til at ignorere alt, der falder inden for den. I Figur 6, video preview vindue nu viser effekten var jeg efter. Sammenlign rammen efter Masken er blevet anvendt i dette tal til figur 1, som viser de oprindelige ramme.



Med min maske i negativ mode, video-on track 2 synes i projektoren ramme som jeg ønskede det.

Lad os nu gøre en mere kompliceret maske. Den anden begivenhed i spor 1 i mit projekt indeholder et billede med buet vinduer (se tilbage til figur 1), og jeg har tænkt mig at erstatte scene på den anden side af

disse vinduer. Det betyder, at jeg nødt til at matche mine nye maske til bue af vinduerne præcis. I Event Pan / Crop vindue for begivenheden, har jeg aktiveret Mask spor.

Hvis du vil oprette en buet maske, klik for at placere den første anker som du gjorde tidligere, men denne gang fortsætte med at holde museknappen nede, mens du trækker væk fra ankeret. Figur 7 viser, at når du gør dette, to stiplede linjer strækker sig fra anker: Den ene går i den retning du trækkes og den anden går den stik modsatte retning. I dette tilfælde trukket jeg op og så en streg over det anker, og en anden i direkte modsat retning. Disse linjer kaldes tangenter, men du kan tænke på dem som kurvehåndtagene. I et øjeblik, hvor du skal bruge dem, håndtag til at bestemme udformningen af den buede linje som forbinder denne anker til næste anker du afgiver.



De anker's håndtag giver dig mulighed for at styre formen på kurven.

Når du opretter en buet linje, overvej bue af kurven. Det giver dig en vigtig anelse om, hvordan man griber skabe det. For eksempel, kurve af buen i figur 7 er den ganske ensartede (lad os se bort fra de små figur på toppen af kurven for denne diskussion). Ser man på, at kurven, jeg tror jeg kan oprette det med to ankerpunkter. Når du blive fortrolig med den kurve værktøjer, vil du være i stand til at se på formen og dommeren længde, placering og retning af håndtaget skal du oprette den første anker. For mit første anker, jeg startede på bunden af den ene side af kurven og trak ankeret håndtaget *i retning af kurvens bue*.

Nu skal du klikke på tilføje et andet punkt i bunden af kurven på den anden side. Igen, før du slipper museknappen, trække for at oprette håndtag for denne kurve punkt. Det andet anker er nemmere at arbejde med, fordi det bliver umiddelbart indlysende, hvilken retning du skal trække i håndtaget, da du kan se den buede linje, du opretter mellem de to ankre.

Efter al sandsynlighed, placering af dit første anker's håndtag blev ikke helt korrekt at skabe kurven, så du bliver nødt til at justere håndtagene for hvert anker individuelt, indtil du til sidst får en kurve, der passer til den form, du forsøger at maskere imod. Dette tager nogle reelle praksis, så du skal ikke give op for let! Når du får hænge af det, værktøjer vil disse være meget let for dig at bruge, men der er nogle indlæringskurve (undskyld ordspillet!) Involveret.

Figur 8 viser kurven jeg har oprettet til svangen. Bemærk, hvordan håndterer for mine to ankre punkt opad (i retning af kurven) og lidt indad. Du er nødt til at finde den rette kombination af position bevægelighed for anker håndtag for at få kurven til at arbejde perfekt. Når du får tæt, laver små justeringer, som du nul i den præcise form du har brug for.



Du kan oprette en jævn kurve med kun to ankre.

Hvis du har problemer med at oprette den kurve, du har brug for, forsøger at bide fra mindre bidder af kurven. For eksempel skal placere dine andet punkt på toppen af buen i stedet for hele vejen på den anden side. Du vil ende op med at bruge mere ankre til at oprette en kurve, men du kan finde det en smule lettere at få den ønskede facon, hvis du gør det i sektioner. Bare husk, at jo færre ankre du kan bruge, det glattere den kurve, du vil være i stand til at skabe.

Nu har jeg brug for at tilføje mit tredje anker. Grænsen mellem mit andet og tredje anker skal være lige, ikke krumme som jeg oprette masken omkring søjlen ornamentik. Men vi ved, at min anden anker er en kurve anker, som den skulle være for at få kurven vi havde brug for buen. Klik for at placere din næste anker (uden at trække siden du ønsker en lige linje og ikke en kurve). Dette skaber en dyb kurve, der, som du kan se i figur 9, er slet ikke hvad jeg har brug for.



Fordi det andet anker er en kurve anker, linje mellem anden og tredje ankre er buede.

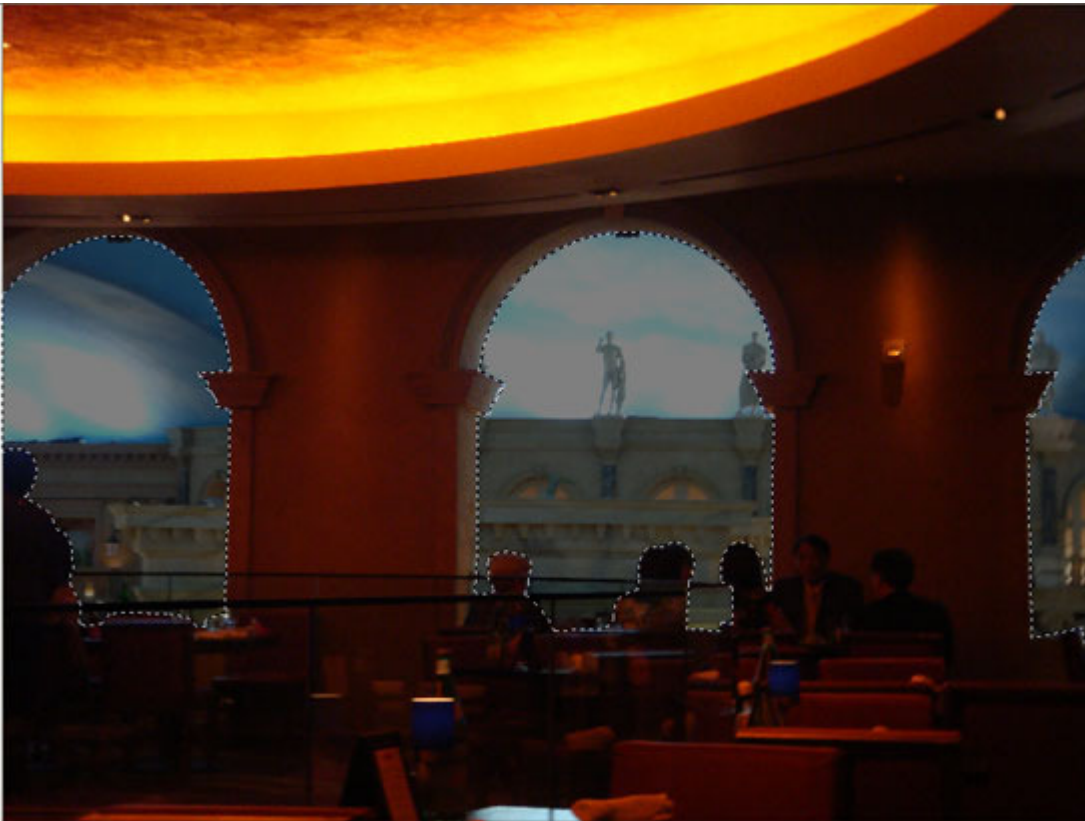
Bemærk, at da du oprettede den anden kurve det havde to håndtag, som jeg nævnte tidligere (se tilbage til figur 8). Et definerer kurve på den ene side af anker og de andre definerer kurve på den modsatte side af ankeret. Når du har tilføjet den tredje anker i figur 9, kan du stadig se håndtaget på den anden anker, der definerer kurven mellem anden og tredje. Da du vil have en lige linje mellem ankre 2 og 3, position kurven håndtag til anker 2, så det sidder lige på toppen af anker selv.

Nu fortsætte med at tilføje ankre rundt om formen for at oprette din maske. Så længe maskens sider er lige, er det nemt bare at klikke og placere ankre. Som du indsætter ankre, brug din musehjulet til at zoome ind tættere, hvis du har brug for, så du kan se mere detaljeret, mens du arbejder. Skift til Normal Edit værktøj, hvis du har brug for at flytte den opfattelse inde i position boks. Med Normal Edit værktøj, kan du trække et vilkårligt sted på billedet (det er ikke et anker eller en maske kant) for at flytte den.

Hvis du skal, kan du ændre en anker fra et hjørne anker (som dem du brugte til at tegne rette linjer) til en kurve anker eller vice versa. For at gøre det, så brug Split Tangent værktøj og klik på anker. Du kan også klikke på et håndtag's slutpunkt med Split Tangent. Hvis når du peger på håndtaget Split Tangent værktøjets museikonet er hvidt, håndtag vil blive behandlet selvstændigt. Hvis ikonet er sort, håndtag vil blive behandlet som forbundet. Hold Ctrl-tasten nede for at skifte mellem de hvide ikon (tilkoblede behandling) og den sorte ikon (forbundet behandling). Når du flytter et håndtag, der er knyttet til sin partner, partner bevæger sig så godt.

Du kan oprette lige så mange masker, som du har brug for på en begivenhed. Figur 10 viser, at jeg har oprettet masker til alle tre vinduer i rammen som angivet ved stiplede maske linier omkring hver af dem. Figur 11 viser resultatet af min maskering som det ses i min video preview vindue. Mine masker har forvandlet vores video fra en restaurant i Rom (godt, Las Vegas, hvis jeg skal være helt ærlig) til en

restaurant med udsigt over havet i Brasilien. Den eneste ulempe er, at du ikke får kredit for frequent flyer miles!



Jeg har oprettet tre forskellige masker, så jeg kan maskere over indholdet i hvert vindue.



Det endelige resultat af mine tre masker giver videoen en meget anderledes fornemmelse.

Du vil ikke altid nødvendigvis at være helt så nøjagtig med dine kurver som jeg har været i disse eksempler. Nogle gange, du ønsker at skabe en generel form og sløre kanterne for speciel effekt. Du kan tilføje udtynding til masken med Feather type og Feather% egenskaber under Sti ejendom position i Event Pan / Crop vinduet. Du kan ændre opacitet af din maske med Opacitet% ejendom der.

Når du først begynder at bruge den Bézier maskering værktøjer, vil du sandsynligvis føle sig lidt klodset og måske en smule forvirret over, hvordan de arbejder. Men efter lidt øvelse, vil du få fornemmelsen for dem. Praksis på enkle former første, som lige sider objekter. Derefter kandidat til enkle, glatte kurver. Og endelig tackle en maske, der kræver en kombination af buede og lige linjer som vinduer jeg har arbejdet med her. Før du ved af det, vil du blive en mester i Bézier maske. Og når du nå til det punkt, vil du komme med alle former for kreative anvendelser for dem.