

Shape layer

1. Čo je *Shape layer*, *Shape layer* vs. maska
2. Zloženie *Shape layeru*
3. *Shape layer* menu

1. Čo je *Shape layer*, *Shape layer* vs. maska

Shape layer je vrstva, ktorej tvar a veľkosť definujeme pomocou *Mask Tool*. Je to ako vybrať to najlepšie z vrstvy, to najlepšie z masky, pridať k tomu pár nových zaujímavých vlastností a vytvoriť z toho nový nástroj v AE.

Shape layer vytvoríte v *Layer – New – Shape Layer*, alebo pomocou *Mask Tool (Pen Tool)*, ak v TL nemáte vybrať žiadnu vrstvu.

Pozor! Jeden *Shape Layer* môže obsahovať viac tvarov vytvorených s *Mask (Pen) Tool*. Každý z týchto tvarov ale možno ovládať samostatne (viď nižšie).

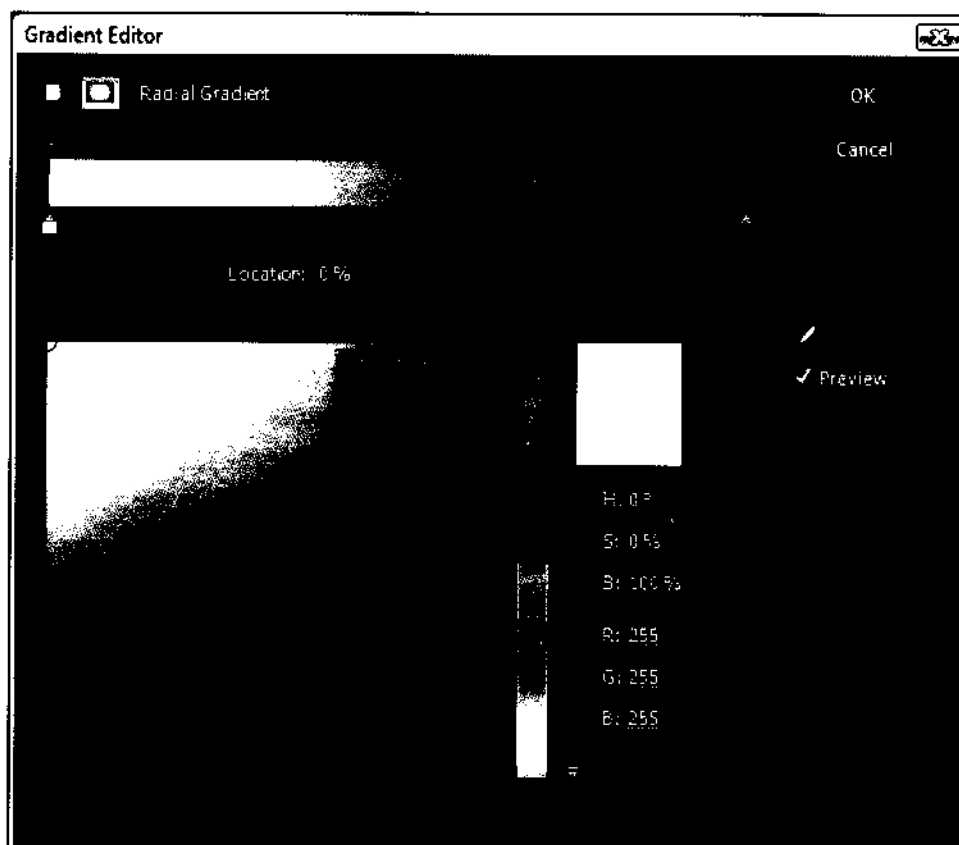
Shape Layer má aj vlastné nástroje v paneli nástrojov, ktoré sa zobrazia hneď pri jeho tvorbe.

2. Zloženie *shape layeru*

Fill (výplň) – po kliknutí naň si môžete zvoliť výplň – bez výplne, vyplnený farbou, *Linear* alebo *Gradient Ramp*, *Blending Mode* aj priehľadnosť.

Ramp je výplň tvorená min. 2 farbami, medzi ktorými je plynulý prechod. Je viacero druhov ramp, ale najčastejšia je *Linear* (pásky farieb) a *Radial* (kruhová).

Pokiaľ ste vybrali výplň farbu, vyberiete si ju vedľa *Fill*, ak ste vybrali ramp, v tomto okne môžete nadefinovať nielen prechod medzi farbami, ale aj viditeľnými a priehľadnými oblasťami.



Obr. 9

Klikaním do vrchnej časti čierno-bieleho pásu pridávate kontrolné body pre priehľadnosť. Ak máte nejaký z týchto bodov vybratý, jej priehľadnosť zmeníte zmenou *Opacity*. V spodnej časti pridávate kontrolné body pre farby.

Stroke (obrys) – jeho riadiace parametre sú identické s Fill. Navyše je tu ale možné zadefinovať aj jeho šírku.

Rozkliknutím *Shape Layer* v TL sa dostanete k ďalším ovládačom. Okrem *Transform* pre celý *Shape Layer* môžete každý tvar v tejto vrstve ovládať samostatne. Stačí len rozkliknúť príslušný *Shape*.

Zároveň je tu detailnejšie ovládanie pre tvar (*Path*), *Fill* a *Stroke* (pozícia počiatočného a konečného bodu pre ramp, zaoblenie obrysu a pod.). Zaujímavý nástroj je *Dashes* v časti *Stroke*. Tento nástroj rozbije obrys na tehličky. Ich veľkosť a vzdialenosť medzi nimi môžete upraviť pomocou *Dash* a *Gap*. Ak chcete tehličky rôznych veľkostí, stačí kliknúť na +. Max ich môžete mať tri. Ich zakončenie môžete upraviť zmenou *Line cap*.

Hodnota *Offset* určuje, ako sú tieto tehličky odsadené od pomyselného začiatku.



Ak nevidíte praktické využitie funkcie *Offset*, skúste ju zamilovať.

3. Shape layer menu

Čo ale robí *Shape Layer* takým výnimočným, je jeho vlastné menu. Dostanete sa k nemu kliknutím na šípku vedľa *Add* v paneli nástrojov alebo v TL vedľa *Contents*.

Pozor! Predtým, ako vyberiete niektorú z možností menu *Add*, uistite sa, že ste v TL kurzorom na správnom mieste. Pokiaľ chcete aplikovať niektorý z nástrojov a v TL máte kurzorom zvýraznený niektorý tvar v *Shape Layeri*, tento nástroj sa neaplikuje na celú vrstvu, ale len na tento tvar. Pokiaľ sa má ale nástroj použiť na celú vrstvu, kliknite kurzorom na ňu alebo na *Contents*.

Čo obsahuje toto menu?

Group – ak máte vybratých viac tvarov a vyberiete túto možnosť, budú sa tieto tvary správať ako jeden (vytvoria skupinu).

Ďalšie možnosti Vám umožňujú pridávať tvary, vypíňať ich, alebo pridávať obrisy. Tieto nástroje sa až tak často nevyužívajú, keďže prístup k nim je jednoduchší z hlavného menu.

Merge Paths – tento nástroj tvary zjednocuje, vytvára ich prienik alebo odčítava podobne ako menu pre *Mask* (viď vyššie). Pozor! Záleží na poradí, ako sú tvary umiestnené v TL!

Offset Paths – odsadí obrys a výplň od samotného tvaru. Nástroj podobný *Mask Expansion*.

Pucker & Bloat – zaujímavý nástroj na deformovanie tvaru.

Repeater – vytvára klony tvaru. V jeho podmenu definujete ich počet, offset, či sú nad sebou alebo pod sebou a menu *Transform* pre tento nástroj ako celok.

Round Corners – zaoblenie rohov.

Trim Paths – určuje, koľko percent z tvaru má použiť. Na jeho pochopenie vytvorte ľubovoľný tvar bez *Fill*, len *Stroke*, aplikujte tento nástroj a zmeňte nastavenia v jeho podmenu.

Wiggle Transform – ak cez *Repeater* vytvoríte viac klonov a zanimujete napr. ich *Scale*, tieto klony budú meniť veľkosť v čase rovnako. Ak ale chcete, aby sa ich veľkosť menila rôzne, nezávisle na sebe, použite tento nástroj.

Twist – vykrútenie.

Wiggle Paths – chvenie tvaru. V jeho podmenu definujete, ako sa toto chvenie má správať (rýchlosť, veľkosť a pod.).

Zig Zag - „cikcakový“ efekt, ktorý obdobne môžete bližšie špecifikovať v jeho podmenu.

Úloha 4:

Určite netreba zdôrazňovať, že *Shape Layer* je veľmi účinný nástroj na animáciu. Netreba ani veľa okolo neho bádať a zrazu začnú vznikať veľmi zaujímavé veci. V tejto úlohe použijeme len jednoduchý geometrický útvar –