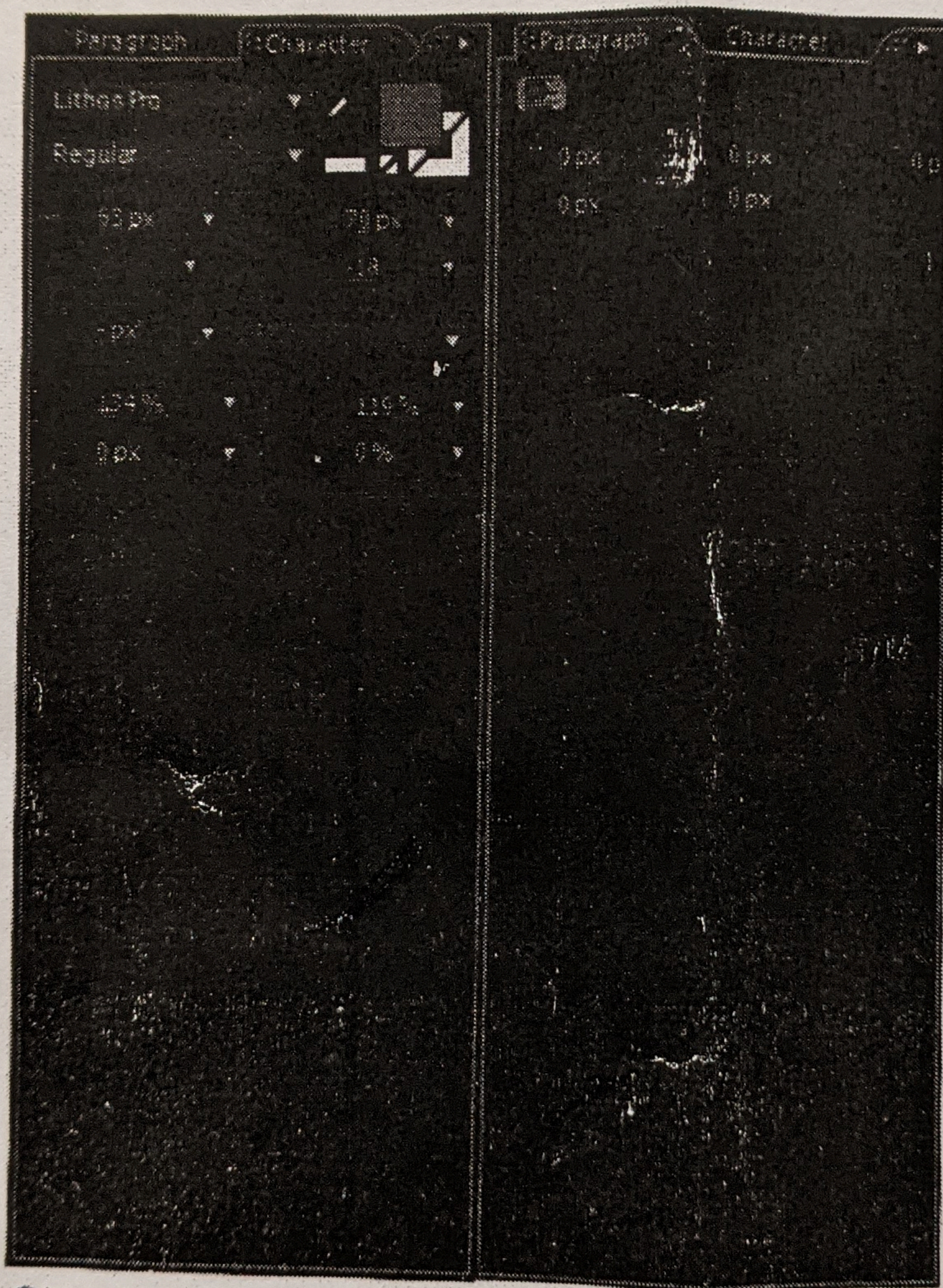


Text a jeho nástroje

1. Text a jeho panely
2. Text Layer v TL
3. Animate menu

1. Text a jeho panely

Text vytvoríte pomocou *Horizontal (Vertical) Type Tool*. Jeho výzor môžete meniť pomocou panelov na úpravu písma alebo odseku. Môžete ho nastaviť pred samotným písaním alebo následne po jeho označení (napr. dvojklikom v TL).



Obr. 13

Paragraph – v tomto paneli upravujete zarovnanie a odsadenie textu ako celku.

Character – panel obsahujúci nástroje na úpravu textu – zmenu fontu, farby, veľkosti, výšky, šírky, medzier medzi jednotlivými písmenami a pod.

Niektoré fonty sa skladajú z výplne a obrysov. Pre oboje môžete nastaviť farbu samostatne. Ako sa majú navzájom prekrývať definujete v roletovom menu v tomto paneli.

2. Text Layer v TL

Ďalšie možnosti na ovládanie textu sa nachádzajú v TL. Okrem štandardného menu *Transform*, textová vrstva obsahuje aj menu *Text*.

Source Text – zdrojový text. Text, ktorý napíšete môžete časom zmeniť bez toho, aby ste vytvárali novú textovú vrstvu. Stačí zanimovať tento nástroj. Kliknutím na stopky sa vloží *Hold Keyframe*. Keď sa posuniete na časovej osi ďalej a text prepíšete, automaticky sa vloží ďalší *Hold Keyframe*.

Path Options – ak sa má text pohybovať po Vami definovanej ceste, vytvorte túto cestu v textovej vrstve pomocou *Mask Tool*. V roletovom menu *Path* ju vyberte a s nástrojmi nižšie môžete zdefinovať, ako sa má text vo vzťahu k tejto ceste správať.

More Options – tu definujete, na čo má byť naviazaný **Anchor Point**, výplň, obrys a *Blending Mode* pre textovú vrstvu (ak sa písmo pokrývajú v tejto vrstve, ako sa majú pokrývať, resp. ako sa majú pokrývať s textovou vrstvou, ktorá sa v TL nachádza pod touto.)


3. Animate menu

Ak sa Vám Váš text stále zdá nudný, je najvyšší čas rozkliknúť menu *Animate* v TL. Prostredníctvom neho môžete animovať jednotlivé časti textu, nie len text ako celok. Z tohto menu si môžete vybrať vlastnosť / vlastnosti, ktoré chcete animovať.

Keď vyberiete niektorú vlastnosť, vloží sa do TL pre ňu *Animator*, v ktorom sú ovládače na príslušnú vlastnosť a *Range Selector*. Tento slúži na definovanie oblasti, kde sa má prejavíť Vaša animácia. Ak je *Start* 0% a *End* 100%, prejaví sa na celom texte. Ak *End* zmeníte na 50%, prejaví sa len na prvej polovici atď. *Offset* je odsadenie alebo posunutie začiatku a konca vpravo alebo vľavo. Umiestnenie týchto bodov vidíte aj v *Composition* paneli ako dve vertikálne čiary.

Ďalšie možnosti na doladenie *Range Selector* sú v jeho menu *Advanced*. Tu môžete napr. prostredníctvom *Amount* ovplyvniť, ako výrazne sa animácia prejaví, plynulosť (*Smoothness*) a pod. Plynulosť ovplyvníte aj prostredníctvom *Ease High*, *Ease Low*. Tieto dve vlastnosti majú podobný efekt, ako keď *keyframe* zmeníte z lineárneho na *Easy Ease*.

Za zmienku stojí spomenúť ešte *Shape*, t.j. tvar *Range Selectoru*, ktorý je preddefinovaný ako *Square*, ale je možné ho aj zmeniť, čo môže Vašej animácii dodať aj nepravidelnosť.

 Pokiaľ chcete, aby ste vlastnosti *Animate* mohli používať v 3D priestore, vyberte v ňom možnosť *Enable Per-character 3D*.

Vždy, keď vložíte vyššie spomenutým spôsobom vlastnosť, ktorú

chcete zanimovať, vloží sa aj *Range Selector*. Pokiaľ ale chcete pre jeden *Range Selector* použiť viac vlastností, t.z., že tieto vlastnosti majú byť animované rovnako v rovnakom čase, nepridávajte vlastnosť cez *Animate*, ale cez *Add* pri príslušnom *Range Selectore*.

Pozn.: Rovnaký výsledok dosiahnete, aj keď vyberiete vlastnosť cez Animate menu, ale v TL máte vybratý tento Range Selector.