

LEZIONE 10/ - 11 gennaio 2014

PROSHOW: LE MASCHERE

L'argomento delle maschere è stato già trattato nella lezione precedente con il titolo "Effetto riflettore". Questa sarà la base/regola di come si procede per creare e per gestire una maschera, ossia un livello nero, coprente in parte l'immagine che c'è sotto.

Si tratta sempre di un fascio di luce che si sposta, più o meno velocemente, lasciando intravedere la figura al di sotto.

Quindi una breve ripetizione di come fare la maschera e poi come gestire l'immagine.

I livelli sono importanti e teniamoli d'occhio per la loro sequenza.

Dopo aver inserito un'immagine nel menu Layers, cliccare col destro su di essa e dalla voce "Add Masking Layer/Add Solid Color" aprire una finestrella dove sceglieremo il colore nero. Il risultato di questi movimenti sarà evidente la finestra Layers dove ci tro-



viamo. A sinistra ci dovrà essere la voce Alpha-Transparency. Poi andiamo su Vignette e facciamo il solito ovale con la solita dimensione. Fin qui basta per la maschera.

Ora dobbiamo aggiungere la stessa immagine che abbiamo già inserito ma facendo attenzione a non duplicarla col solito sistema, bensì cliccando sul segno più, come se si trattasse di inserire una nuova immagine. A cosa serve questo doppione? Serve molto. Siccome la maschera tende ad oscurare quello che c'è sotto nonostante il suo "fascio di luce", bisogna correre ai ripari aumentando la luminosità dell'immagine. E questo si può fare seguendo pedissequamente questa procedura:

1. Con il livello 2 selezionato, inserire dal segno più l'immagine uguale alla precedente. In tal modo, verrà a collocarsi esattamente rientrante come l'immagine precedente. Vedi figura a destra.



2. Ora, con il livello 2 selezionato, andiamo al menu Layers/Editing e sulla sinistra troviamo la voce "Opacity" nella sezione "Adjustments". Al posto del 100% di opacità, metteremo 30% in modo da far trasparire la luminosità dell'immagine che c'è sotto e che invece non modificheremo.

3. Trasferiamoci sul menu Effects/Effects Motion e con il livello 2 sempre selezionato andiamo nella Ending Position e invece di 100% di Zoom, mettiamo 150%. Poi andiamo su Rotate e inseriamo il valore di 10%. In questo modo l'immagine sarà sia ingrandita che leggermente girata verso destra dando così l'impressione di movimento e non di staticità.
4. Ora dobbiamo ripetere questi due movimenti (di Zoom e di rotazione) anche all'immagine del livello 3 in modo che le due immagini sovrapposte non abbiano la benchè minima sfasatura e si muovano in perfetta sincronia.

Potremo ora rivolgere la nostra attenzione ai 3 movimenti della maschera che abbiamo già spiegato nella lezione 9.

