

### Маска съехавшего лица

Не пугайтесь названия, но ничего лучше придумать не смог ☹

Иногда мы видим в кино или в клипах, как крупный план какого-нибудь героя под музыку или там какой-нибудь типа эффект съезжает в сторону, делай это лицо расплывающимся в сторону. Кошмар какой, опять ничего не могу сказать удобнее, по иному описать это не получается, но читать страшно... Ладно, давайте лучше смотреть.

Замечательный канал [LinalliTutorial](#), ролик называется **Маска+B&W**

Автор очень без лишней болтовни (вообще нет никаких словесных сопровождений, а это, я считаю, самый идеальный способ подачи уроков – когда все объясняется подсветками, напоями и тп)

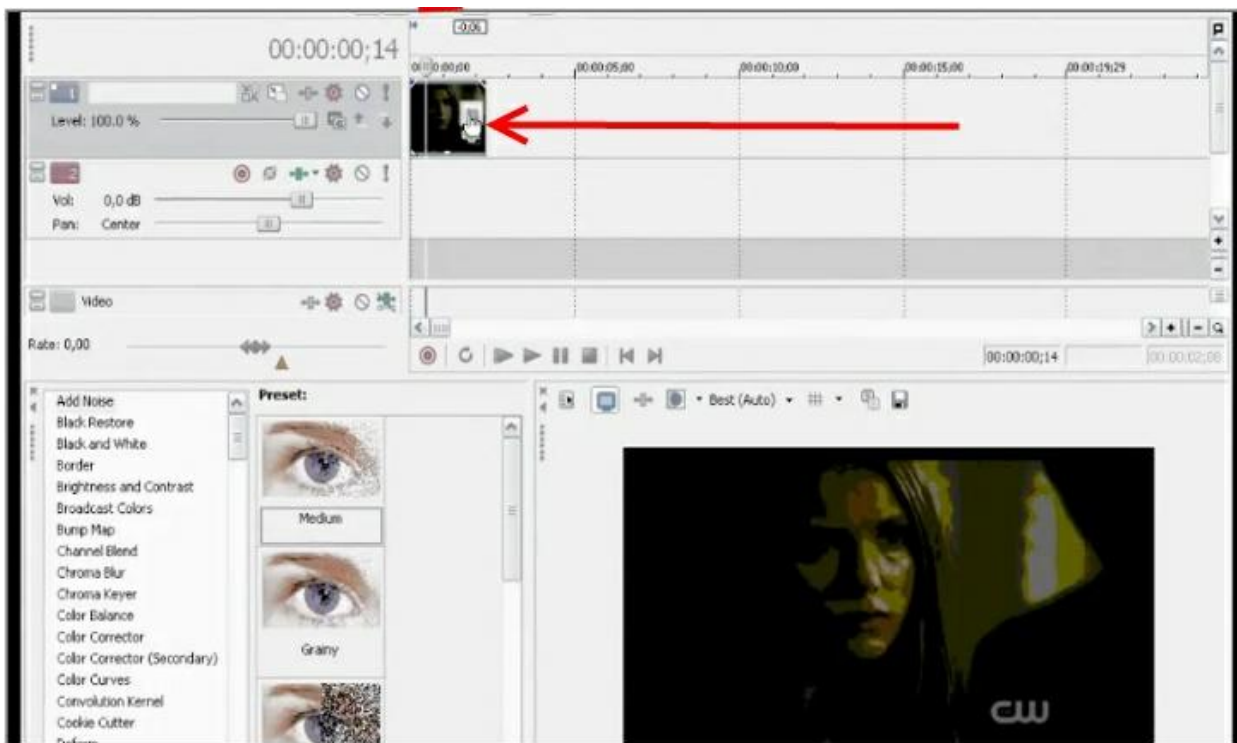
Итак, вот начало видео и слегка заметно, что картинка «поехала» вправо



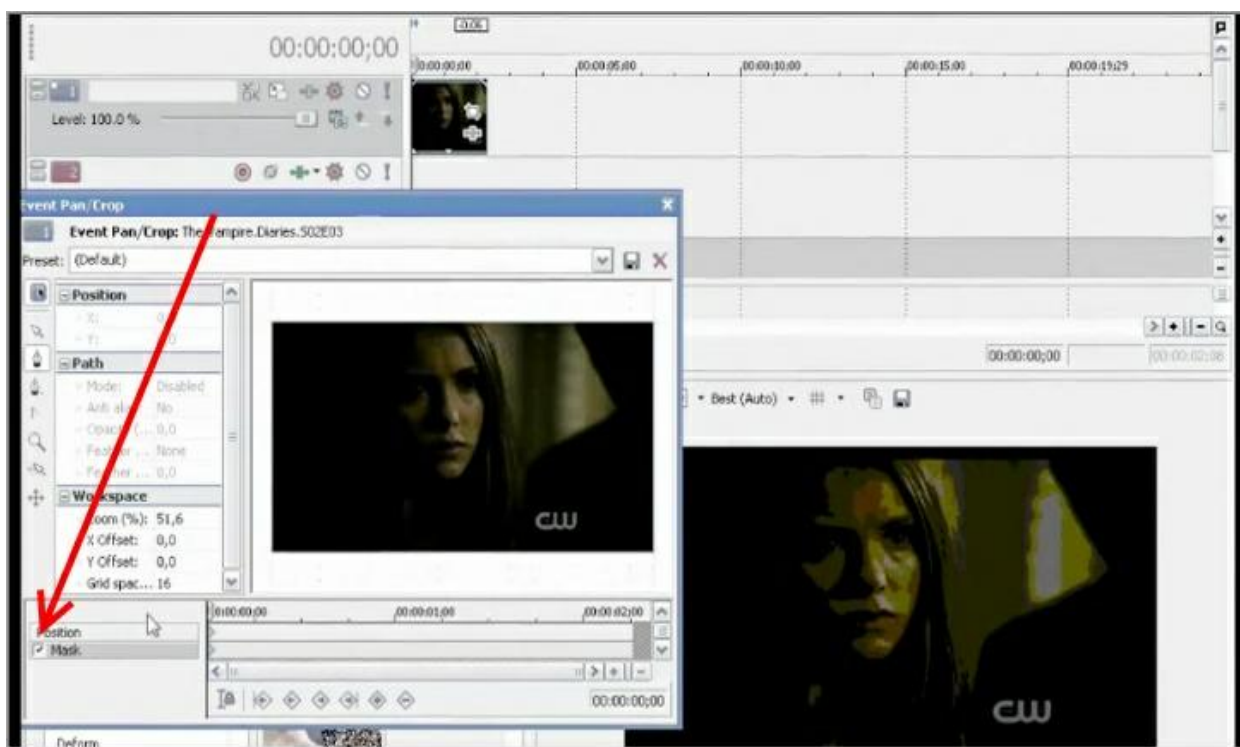
А вот продолжение эффекта



Открываем свойства нашего видео квадратиком, на который показывает красная стрелка

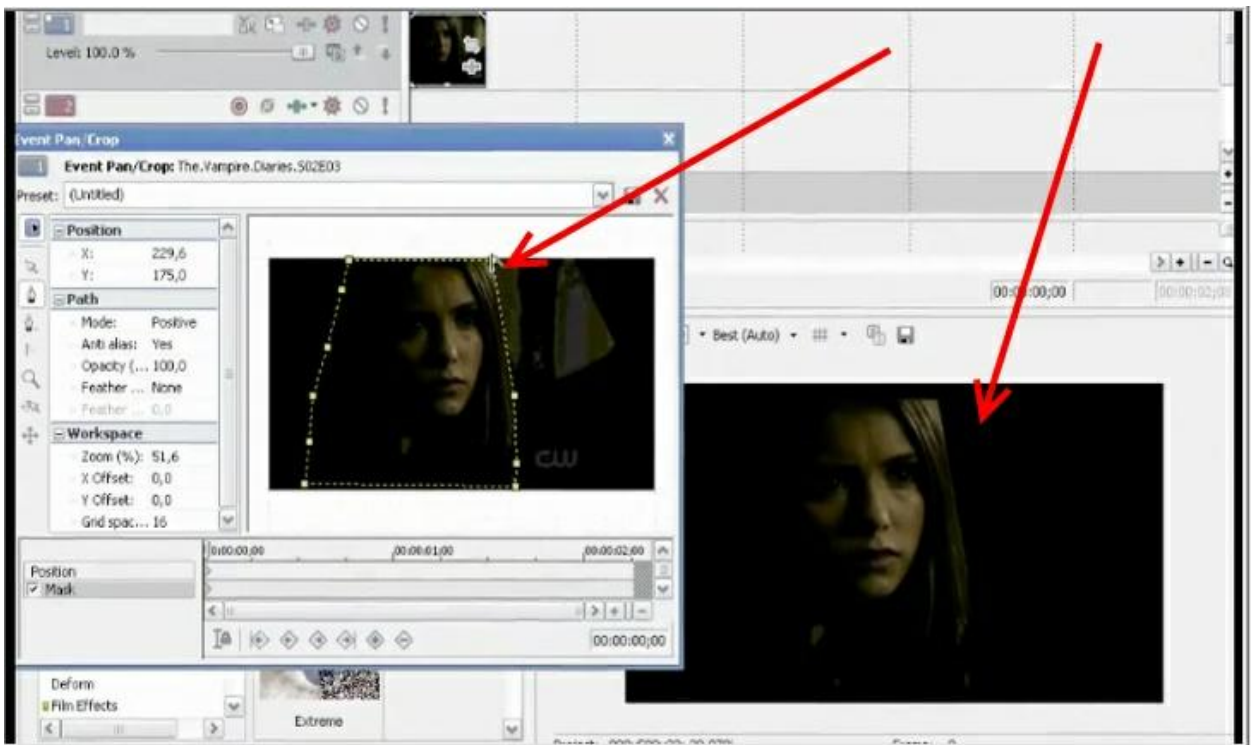


Включаем режим «маска»

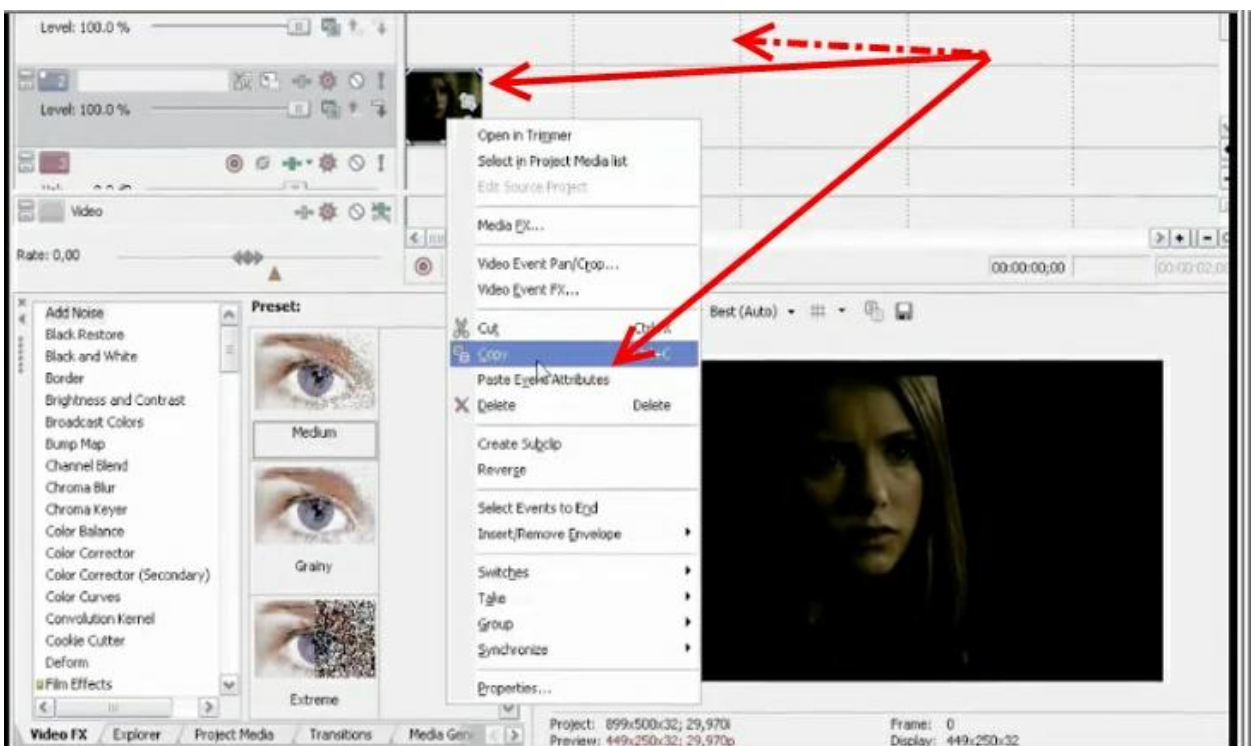


И делаем не слишком точную маску на изображении (оно довольно темное, поэтому со сложной маской можно не париться)

В настройках «позитив-негатив» (там, где цифровая панель, левее изображения) делаем так, чтобы на экране осталась только наша выделенная область



Копируем этот фрагмент на новую дорожку



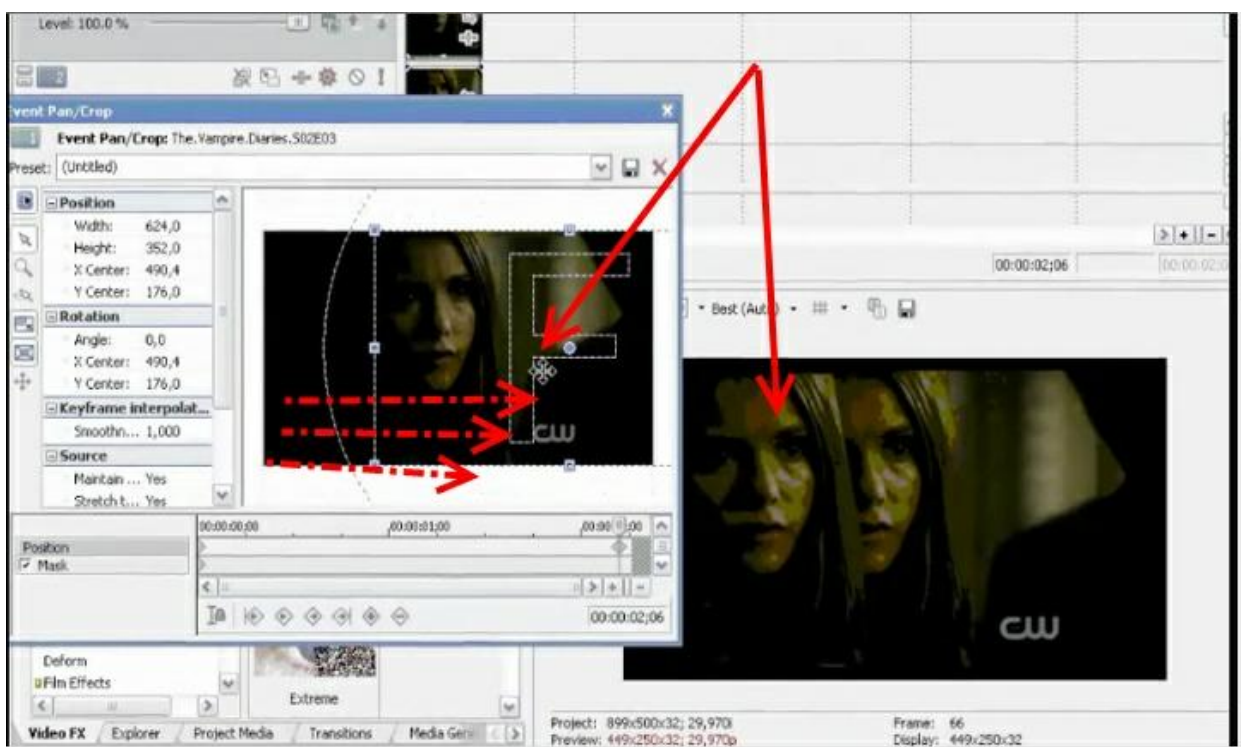
В верхней дорожке снова включаем свойства и делаем ключевую точку в конце трека, смещая картинку вправо

Пунктирные стрелки показывают направление движения

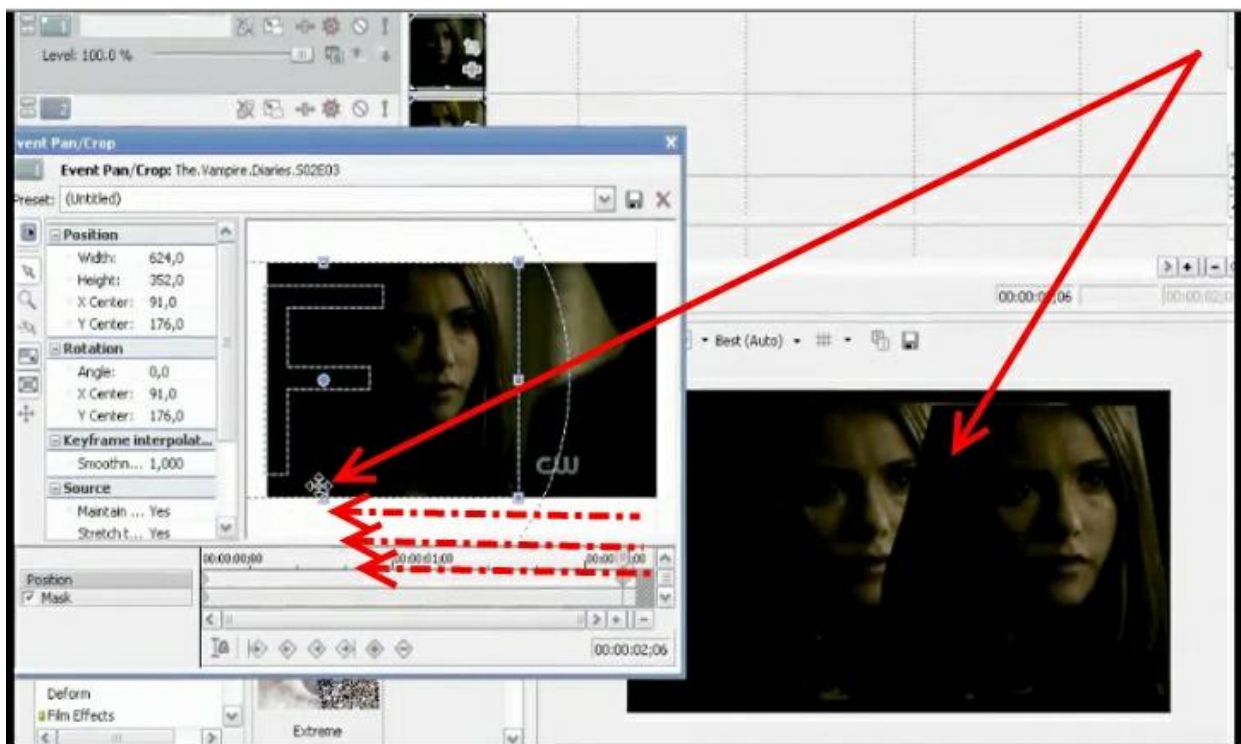
Левая стрелка указывает на инструмент передвижения (крестик посреди круга)

Правая стрелка показывает нашу маску на экране. Она впереди, поэтому фоновое изображение позади нее не затронуто никак, а маска первой дорожки сдвинулась влево (в противоположную сторону от движения «крестика»).

«Галочка» на маске стоит, как видите, но сейчас она нам уже не нужна, потому что мы использовали другой инструмент из свойств трека

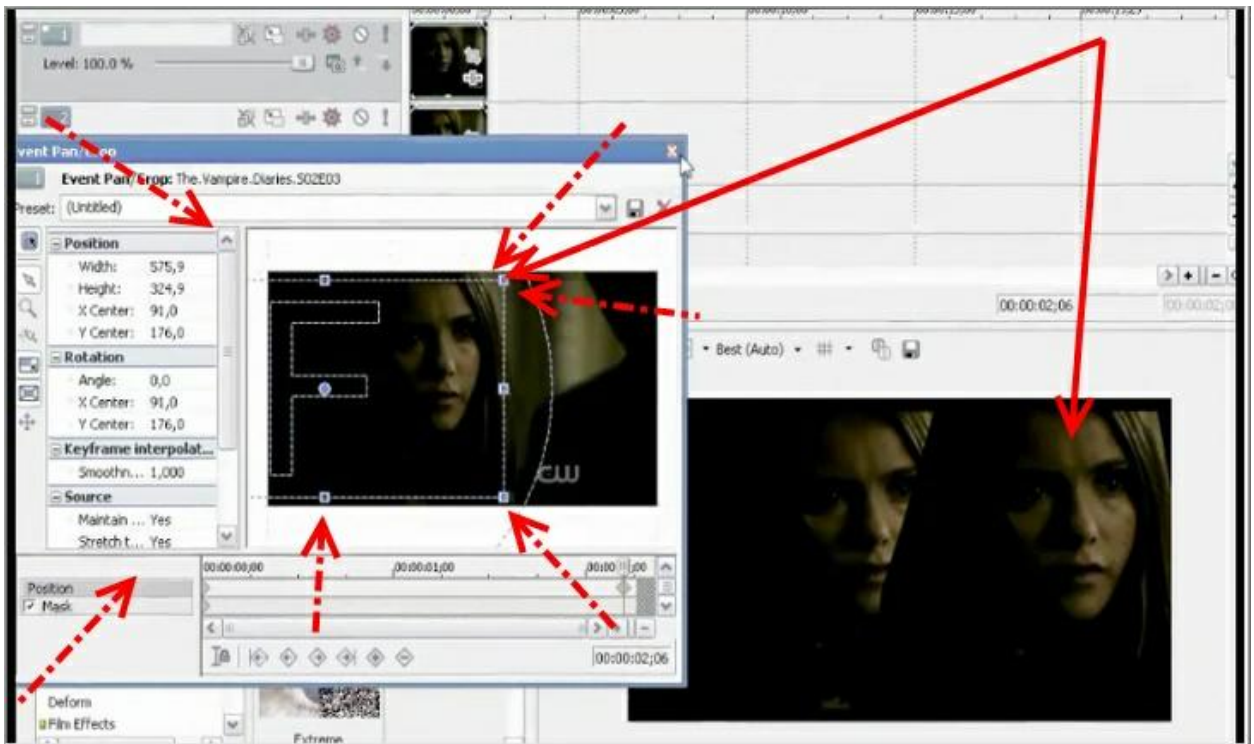


Если же передвинем эту фигурку в другую сторону, то увидим нашу неаккуратную маску во всей «красе» ☺

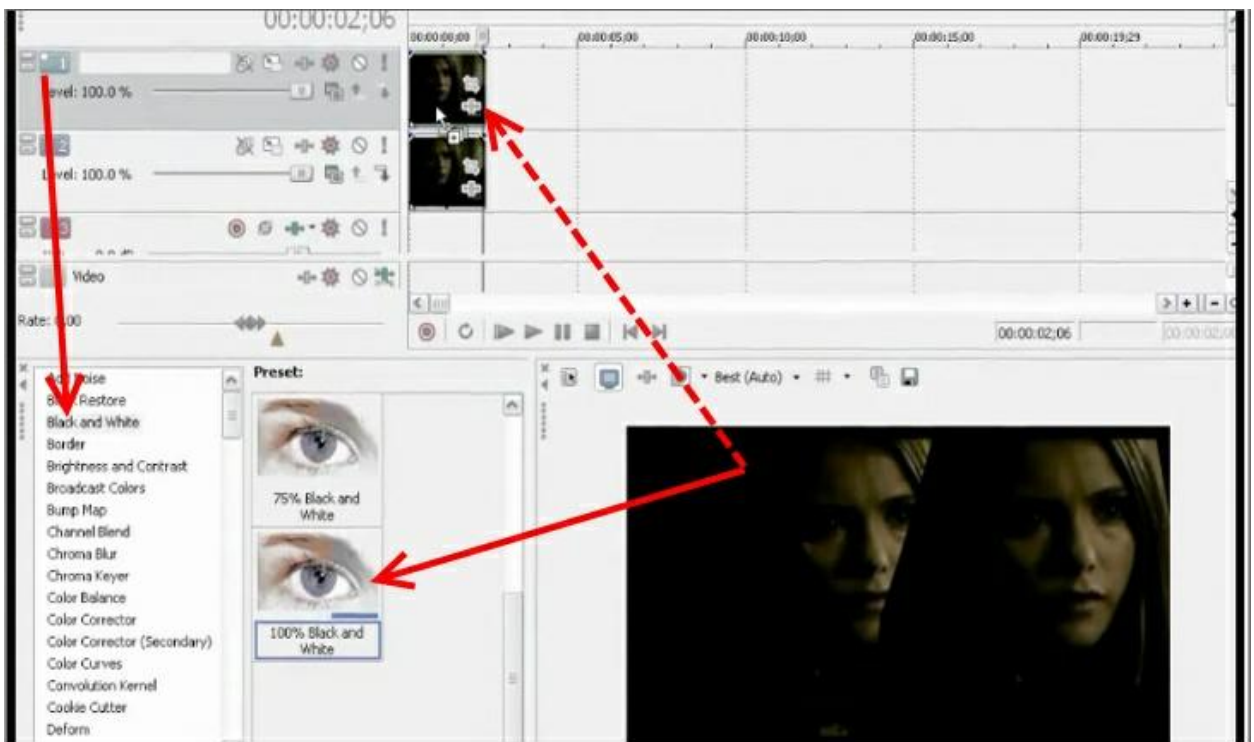


После того, как определились со стороной съезжания, делаем изображение в измененном треке чуть больше, то есть сдвигаем со всех сторон (стрелки показывают направление давления)

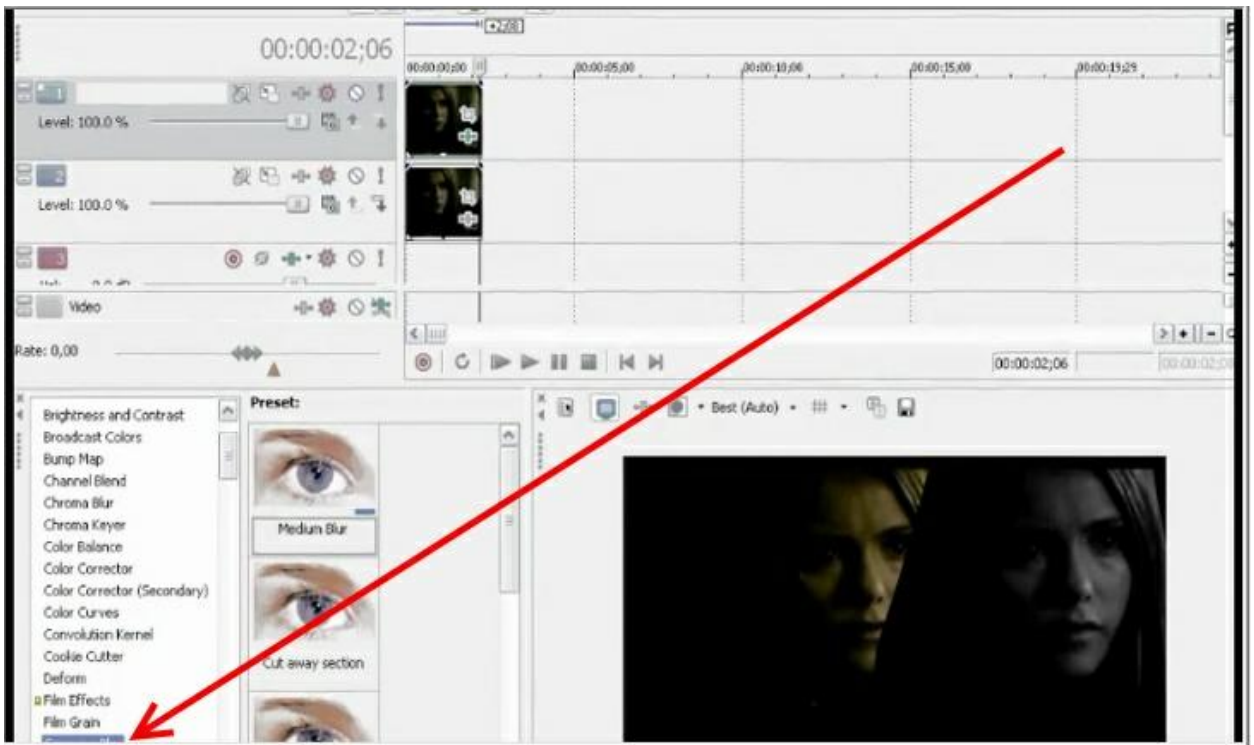
Не обязательно «давить» со всех указанных мной точек, это просто ради акцентирования внимания я поместил стрелки. На самом деле даже при использовании одной (любой из точек, на которую эту стрелки указывают) изображение будет сжиматься или становиться больше – все зависит от того, в какую сторону вы потянете мышкой за эти ключи (отметки, узлы – как удобно)



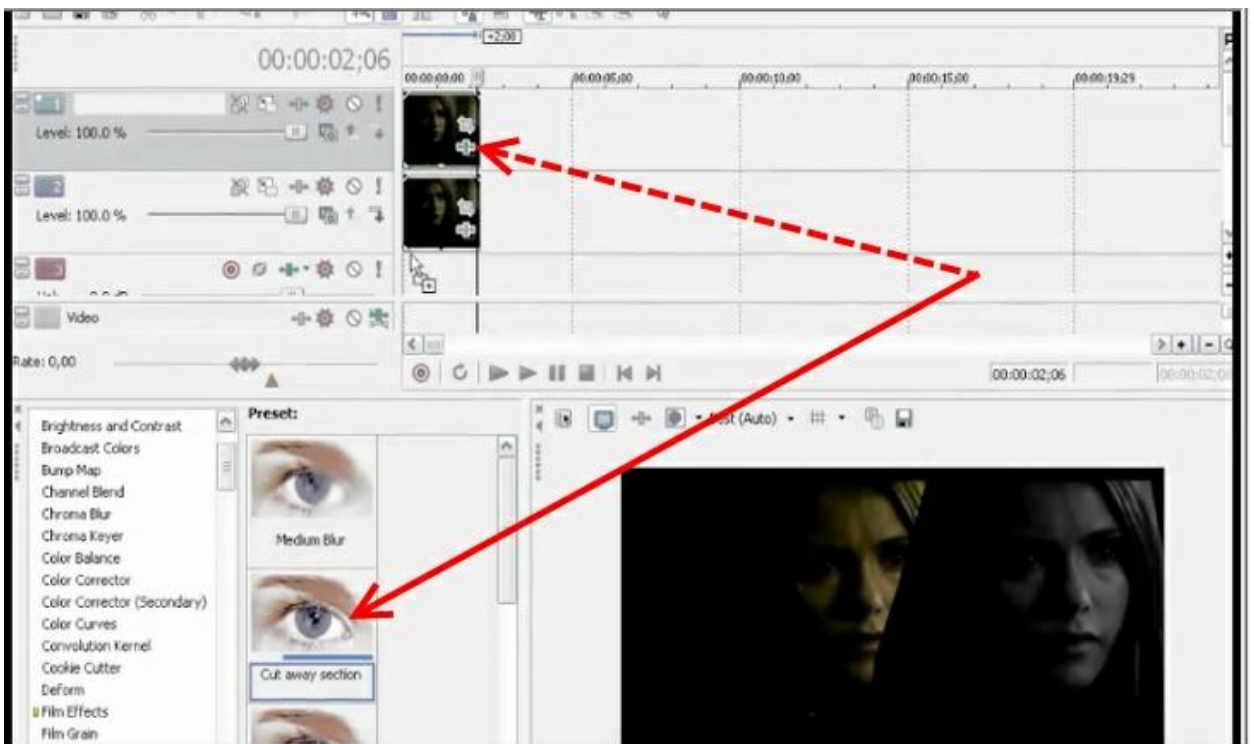
После этого на тот же, верхний трек добавляем эффект **Black and White** (100 % из предустановок, то есть из Preset) Левая стрелка – панель эффектов, пунктирная – трек, нижняя - preset



Туда же добавляем эффект **Gaussian Blur** (на скриншоте не влез, но можете мне поверить 😊)

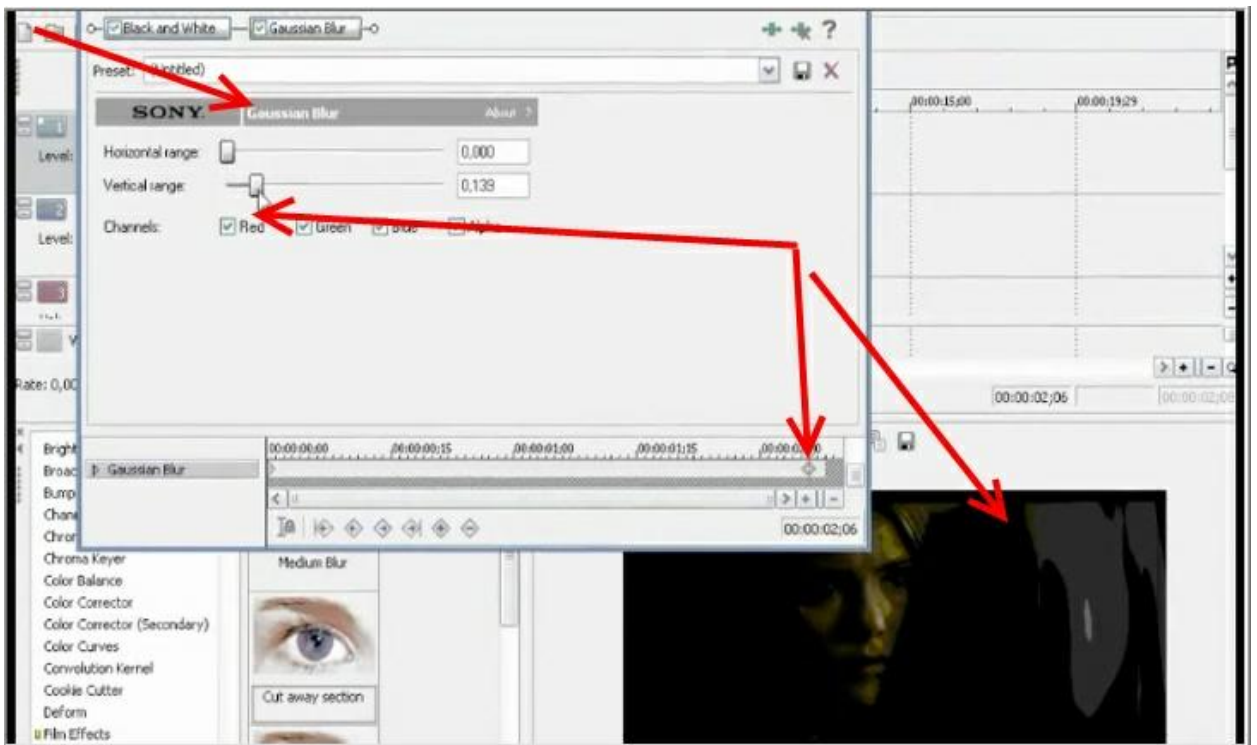


Оттуда берем предустановку **Cut away section** (пунктир показывает, куда ее перетащить)



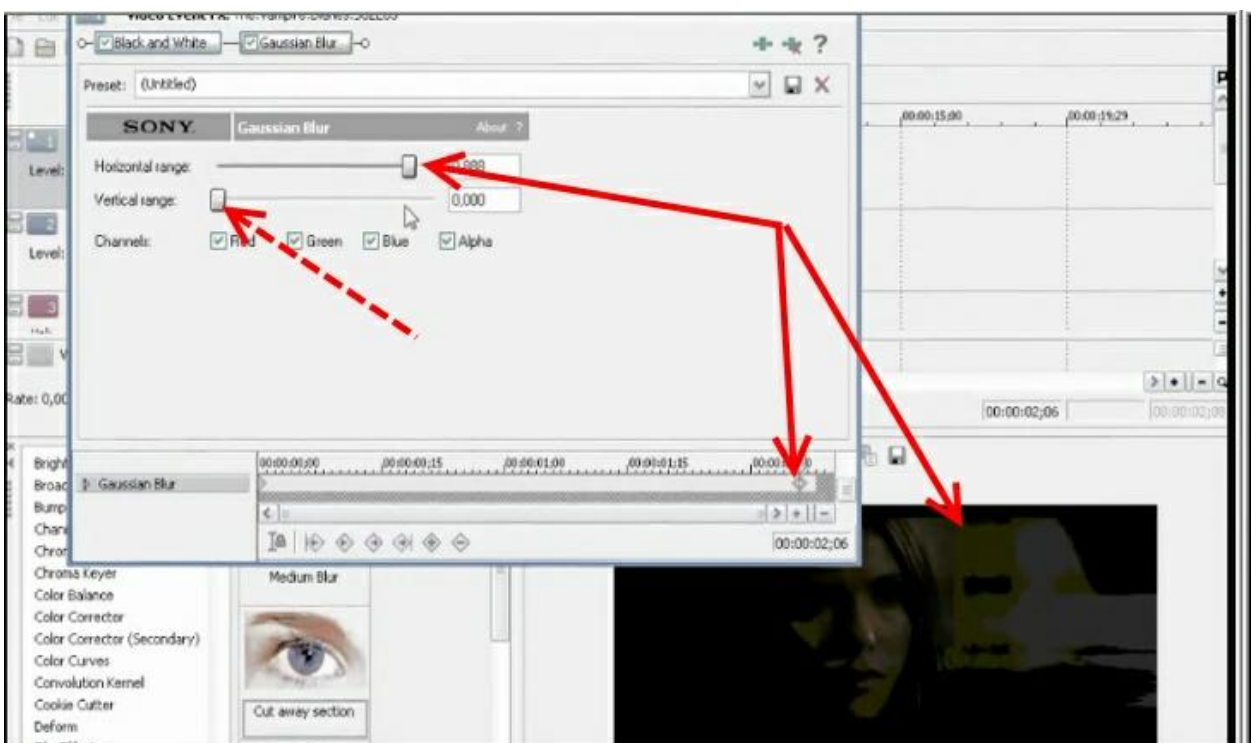
И в свойствах этого эффекта почти в конце шкалы времени создаем ключевую точку

Верхняя стрелка указывает на название эффекта, вторая сверху – на «ползунок» изменения свойств эффекта, третья – на ключевой кадр **keyframe**, который в конце шкалы времени, четвертая на изображение, которое будет таким в конце фрагмента видео после применения этого эффекта



Выглядело это кошмарно, не правда ли?

Однако автор убрал «ползунок» с **Vertical range** до нуля, а **Horizontal range** поднял. Попробуйте и вы, будет то, что надо.



И вообще, побольше экспериментируйте, это как раз и повышает ваши навыки плюс к этому вы сами можете придумать что-то новое. Не надо эти мои шпаргалки воспроизводить полностью. Я просто их показал в формате **doc**. Как говорится, «мотороллер не мой, я просто разместил объяву»