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 Macka+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, написями 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 максу на изображении (оно довольное 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 току 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 фигню 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 сдавливаем 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 становится 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 свойст 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

		o-[]Black and White	Gaussian Blur -0		+*?		
		Preset: Pictitled)			⊻ 🖬 X		P
	13	SONY	Goussian Blur	About 2		00.00115.00 00.0011	929
L	evel:	Horizontal range:		0,000			
		Vertical range: -	-Q	0,139			
		Channels:	Red Green moto	a Brees			
	erren.						
88	3						
81	V						G
0.124						1. F.	> + - 9
nate;	0,00					00:00:02;06	[00:00:02:08
4 E	Bright		00.00.00.00	00-00:15 00-60-01-00 p	0.00.01.15		
1	Broac	Gaussian Blur	- I Property in the second second		2 III		
	Chane		Tellopoor		> + -		
	Chrone	Kever	In the other	লা ক ক	00/00/02/06		
	Color B	alance	- House bes				
	Color C Color C	orrector Corrector (Secondary)	and a		1		
9	Color C	Curves utics Keynel	0				
	Cookie	Cutter	Cut away section				
C pr	Deform	ects					

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.

C Black and White	- 🖂 Gaussian Blur - O	+ * ?	+ + ?	
Preset: (Untitled)		⊻ 🖬 X		P
Level: Hotzontal range: - Vertical range: - Level: Channel: V	Gaussian Blur Abour ? 0,000 0,000 RNJ C Green C Blue Alpha		00:00:15:00 , 00:00	1982 3
5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5			00:00:02;06	(*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*)
Bright Broad D Gaussian Blue Bump Chan Chron	^{00:00:01:00}			
Chronia Keyer Color Balance Color Corrector Color Corrector (Secondary) Color Curves Convolution Kernel Cookie Culter Deform	Medium Blur	-		

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»