|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EKONOMSKA ŠOLA  NOVO MESTO | **VAJA AFTER EFFECTS** | Zdenko POTOČAR |

**VAJA AF 11C –VERTEX TOOL**

Kreiraj mapo: VAJA AF 11D – ANIMIRANJE LIKOV EASY EASE

ter podmape: GRADIVO, PROJEKT, RENDER.

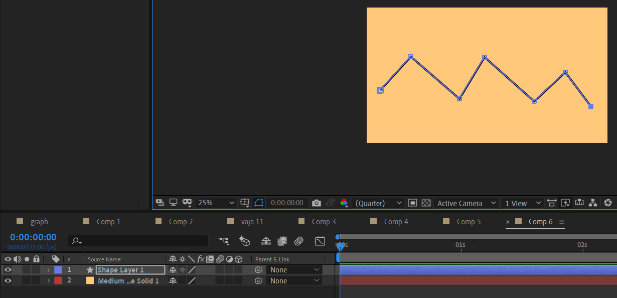
1. Naredi novo kompozicijo - 5 sek

2. naredi novi solid layer svetlo ORANŽNE barve

3. Naredi nov shape layer in izberi PEN TOOL:



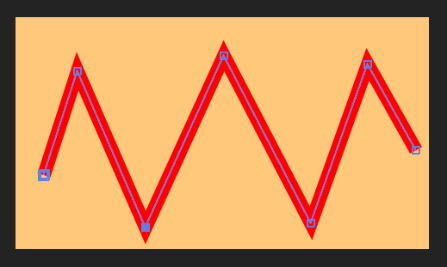
Nariši lomljeno premico.



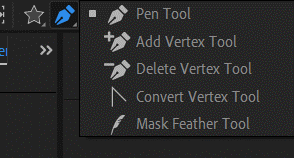
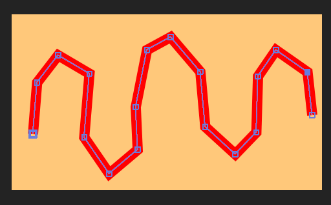
Spremeni barvo črte v rdečo, povečaj debelino črte (stoke).

Točke, kjer se premica lomi, imenujemo VERTEX.

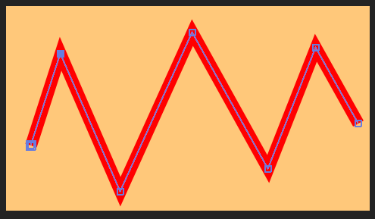
Primi posamezen vertex in jim spremeni položaj.



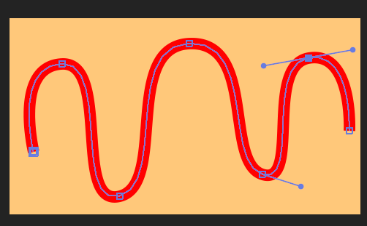
4. S pomočjo ADD VERTEX TOOL dodaj še nekaj točk na premico, da dobiš taklole:

5. Vertexe lahko pobrišeš z DELETE VERTEX TOOL. Poizkusi in jih pobriši nekaj.



5. Vertexe lahko preoblikuješ z CONVERT VERTEX TOOL. Naredi spodnje:

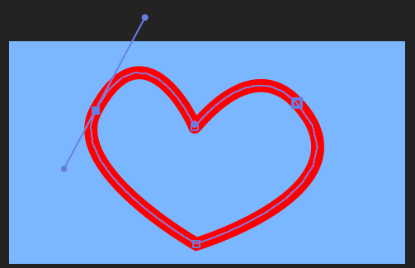


6. Kreiraj novo kompozicijo 5 sekund.

Ustvari novi layer modre barve.

Ustvari nov shape layer.

S pen toolom boš kreiraj lik v obliki srca. Ko želiš, da je vertex v krivulji (ne lomljen), moraš s miško točko tiščati dalj časa. Tako da se pojavi točka s tangento.



7. Odpri še 5 novih kompozicij in v vsaki naredi barvno podlago in novi shape layer na katerem oblikuješ naslednje like s pomočjo vertexov: BANANO, JABOLKO, RIBO, METULJA.

8.

Odpri novo kompozicijo in nanjo položi vse kompozicije z liki. Vsako kompozicijo ustrezno pomanjšaj in jih položi eno poleg druge.



Shrani projekt in renderiraj.

- pazi na ustrezno poimenovanje datotek

(Naprimer: leto-mesec-dan\_Priimek\_ime vaje\_ver\_številka.mp4)

PAZI:

- Če oddajaš v spleto učilnico velikost datoteke mp4 skrči kolikor se le da

- Če profesor zahteva oddaj še v wordu narejen print shot (print screen) projekta, kjer se vidijo vse časovnice