

## Mask vs Track Matte

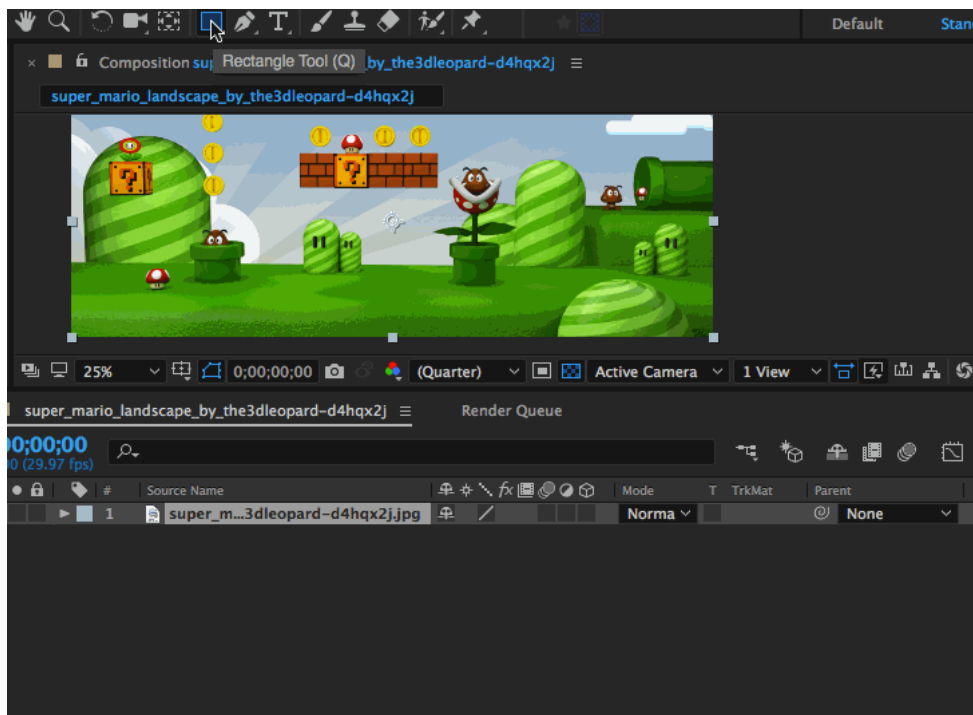
### Preciso trabalhar com máscara, qual usar?

Essa pode ser uma das principais dúvidas de quem tá começando os trabalhos com o *After Effects*, principalmente quando perceber que o *After* possui duas formas de se trabalhar com máscara, sendo elas, a **máscara aplicada por shapes** e o recurso **Track Matte**.

Eu gosto de levar em consideração que a escolha do tipo de máscara a se utilizar vai depender muito do resultado estético que quer alcançar. Então vamos refletir um pouco agora!

### Máscara aplicada por shapes

Aqui falamos da forma mais simples e talvez a única conhecida por muitos usuários, pois basicamente você precisará de uma única camada para a máscara funcionar. Além de que o uso em si se baseia 100% nas ferramentas shapes, que estão presentes praticamente em todas os softwares da Adobe e também de outros fabricantes.



Vejam a imagem acima, quando usamos a máscara por shapes, temos a vantagem de termos uma única camada para trabalhar, onde a única forma de se trabalhar de forma isolada com a máscara é a partir das propriedades do parâmetro *Mask*.

Um ponto legal também de apontar é fato que quando temos os shapes trabalhando como máscara, temos a facilidade de trabalhar com várias ferramentas compostas, nos dando uma liberdade muito grande em animar como também em compor, um exemplo, quando temos um shape e podemos trabalhar com a **Pen Tool** e a **Selection Tool** para modelar o shape.

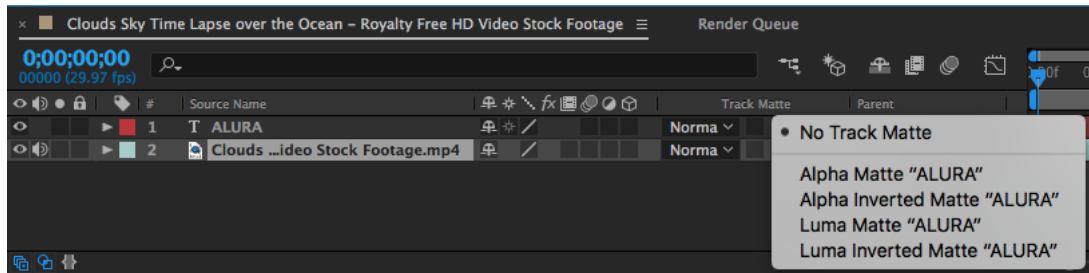
Mas aí tem um pequeno problema que ganhamos quando só usamos shapes para mascarar. Indo direto ao ponto, como a máscara fica junto com a camada, se precisamos realizar uma animação que envolva qualquer propriedade física lá do **Transform** da camada, acabamos tendo a máscara sofrendo as mesmas alterações.

## Track Matte

Aqui temos um dos recursos que mais traz possibilidades visuais no *After*. Vamos primeiro entender o funcionamento do recurso...

O Track Matte acontece a partir do relacionamento de **duas camadas sobrepostas**, onde a **camada superior** determina como áreas específicas da **camada de baixo** serão visíveis ou não.

Tecnicamente ele nos traz 2 modos, o **Alpha** e o **Luma** onde ambos recebem as variações de *normal* e *invertido*, como podem ver na imagem abaixo.



Para entender melhor o que seria o **Alpha** e o **Luma** vamos vê-los em ação? Primeiro olhem o gif abaixo.



Nessa imagem foi usado o recursos de **Alpha Matte** onde com ele podemos gerar a máscara levando em consideração todo os a forma/espço que a camada de cima ocupa. No exemplo em questão, temos um vídeo de uma paisagem, um *timelapse*, e quando aplicamos o recurso o vídeo só é reproduzido dentro do espaço do texto **Alura**.

Já na imagem abaixo temos uma pequena diferença.



Como foi usado o modo **Luma**, a máscara é criada mediante a variação de **Branco** e **Preto**, sendo branco por padrão, a cor representa a visibilidade dos elementos e o preto a falta de visibilidade.

Caso queira baixar esse mesmo vídeo, clique [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/637-After-effects-spot/files/Clouds+Sky+Time+Lapse+over+the+Ocean+-+Royalty+Free+HD+Video+Stock+Footage.mp4\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/637-After-effects-spot/files/Clouds+Sky+Time+Lapse+over+the+Ocean+-+Royalty+Free+HD+Video+Stock+Footage.mp4) e faça o experimento proposto.