

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Adobe Premiere Pro CS4. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Irmina Lubowiecka

ISBN: 978-83-246-2312-9

Tytuł oryginału: [Adobe Premiere Pro CS4
Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 424



- Jak pracować z materiałami beztaśmowymi?
- Jak przeprowadzić montaż?
- Jak przygotować interfejs użytkownika dla płyt DVD?

Adobe Premiere Pro CS4 to najnowsza wersja narzędzia ze stajni Adobe przeznaczonego do obróbki materiałów wideo. Dzięki swym możliwościom Premiere zdobył uznanie profesjonalistów, z kolei intuicyjność i przyjemność użytkowania podbiła serca pasjonatów montażu. Adobe Premiere to aplikacja, która pozwoli Ci rozwinąć skrzydła, a uzyskane efekty zależą tylko i wyłącznie od Twojej kreatywności.

Książka, którą trzymasz w ręku, została napisana przez najlepszych specjalistów z firmy Adobe. Stanowi ona kompletne źródło informacji na temat Adobe Premiere w wersji CS4. Dzięki niej bez trudu rozpoczniesz przygodę z cyfrową obróbką filmów wideo. Zgromadzona w niej wiedza została podzielona na 21 lekcji, w trakcie których nauczysz się dobierać atrakcyjne kadry, filmować oraz przechwytywać zgromadzony materiał. Ponadto dowiesz się, jak zarządzać zasobami, tworzyć napisy, przejścia oraz dodawać efekty. Wśród tych wszystkich interesujących wiadomości znajdziesz również te dotyczące pracy ze ścieżką dźwiękową, tworzenia interfejsu dla płyt DVD oraz publikacji Twojego filmu na różnych nośnikach. Najnowsze wydanie książki zostało zaktualizowane o takie zagadnienia, jak praca z materiałami beztaśmowymi czy też transkrypcja dźwięku. Jest to obowiązkowa pozycja dla wszystkich użytkowników Adobe Premiere - zarówno tych zaczynających z nim przygodę, jak również tych, którzy pracowali z poprzednimi wersjami programu.

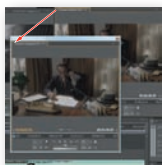
Popuść wodze fantazji – nakręć i zmontuj niezapomniany film!

SPIS TREŚCI

WSTĘP 11

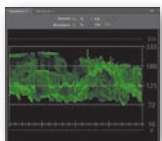
O Oficjalnym podręczniku.....	11
Wymagania.....	12
Instalacja Adobe Premiere Pro CS4.....	12
Optymalizacja działania.....	12
Kopiowanie plików lekcji.....	13
Jak korzystać z lekcji.....	13
Dodatkowe materiały.....	14
Certyfikacja Adobe.....	15
Aktualizacja programu.....	15

1 POZNAWANIE ADOBE PREMIERE PRO CS4 16

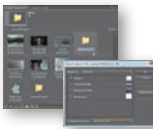


Tematyka lekcji.....	16
Zaczynamy.....	18
Nowe opcje w Adobe Premiere Pro CS4.....	18
Nieliniowa edycja w Adobe Premiere Pro CS4.....	21
Przedstawienie standardowego postępu pracy na cyfrowym wideo.....	21
Usprawnianie przebiegu pracy za pomocą zaawansowanych elementów.....	22
Stosowanie w przebiegu pracy edycyjnej pakietu Creative Suite Production Premium.....	23
Poznanie przestrzeni roboczej Adobe Premiere Pro.....	25
Dostosowywanie przestrzeni roboczej.....	31

2 POZNAWANIE ADOBE ONLOCATION CS4 36



Tematyka lekcji.....	36
Zaczynamy.....	38
Przygotowanie Adobe OnLocation.....	38
Kalibrowanie kamery za pomocą SureShot.....	40
Nagrywanie wideo na żywo.....	42
Zapisywanie wideo na liście ujęć.....	43
Analiza wideo za pomocą mierników Adobe OnLocation.....	44
Analiza dźwięku w Adobe OnLocation.....	48

3	FILMOWANIE I PRZECHWYTYWANIE DOSKONAŁEGO MATERIAŁU WIDEO	50
	Tematyka lekcji	50
	Zaczynamy	52
	Wskazówki jak nakręcić doskonały materiał	52
	Przechwytywanie wideo	58
	Przechwytywanie całej taśmy	59
	Korzystanie z przechwytywania seryjnego i wykrywania scen	63
	Ręczne przechwytywanie analogowego wideo	68
	Przechwytywanie wideo HDV i HD	68
4	WYBÓR USTAWIEŃ, DOSTOSOWANIE PREFERENCJI I ZARZĄDZANIE ZASOBAMI	70
	Tematyka lekcji	70
	Zaczynamy	72
	Wybór ustawień projektu według sekwencji	72
	Trzy rodzaje ustawień	72
	Ustawienia projektu	73
	Ustawienia sekwencji	76
	Dostosowanie preferencji użytkownika	77
	Importowanie zasobów	79
	Bliższe spojrzenie na obrazy	81
	Zarządzanie mediami w folderach	85
	Poznajowanie dodatkowych opcji folderów	88
	Odnajdowanie zasobów w panelu Media Browser	89
5	IMPORTOWANIE MATERIAŁÓW BEZTAŚMOWYCH	92
	Tematyka lekcji	92
	Zaczynamy	94
	Przebieg pracy z materiałem beztaśmowym	94
	Korzystanie z panelu Media Browser	96
	Importowanie materiału P2 i XDCAM	96
	Łączenie formatów materiału	101

6 TWORZENIE WIDEO Z OSTRYMI PRZEJŚCIAMI 104



Tematyka lekcji	104
Zaczynamy	106
Wykorzystanie scenopisu do stworzenia montażu wstępnego.....	106
Edycja klipów w panelu Timeline	110
Przesuwanie klipów do, z i wewnątrz panelu Timeline.....	115
Praca z narzędziami edycji panelu Source Monitor	120
Dostosowywanie klipów w panelu Trim.....	123
Korzystanie z innych narzędzi edycji.....	125

7 DODAWANIE PRZEJŚĆ WIDEO 128



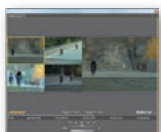
Tematyka lekcji	128
Zaczynamy	130
Stosowanie przejść z umiarem	130
Wypróbowanie kilku przejść.....	132
Zmiana parametrów w panelu Effect Controls.....	136
Udoskonalanie przejść w trybie A/B	138
Stosowanie przejść do wielu klipów jednocześnie.....	141
Dodawanie przejść audio	142

8 TWORZENIE DYNAMICZNYCH NAPISÓW 144



Tematyka lekcji	144
Zaczynamy	146
Ulepszanie projektu za pomocą nałożonego tekstu	146
Zmiana parametrów tekstu.....	147
Tworzenie tekstu od podstaw	150
Umieszczanie tekstu na ścieżce.....	154
Tworzenie kształtów	156
Wprawianie tekstu w ruch w pionie i poziomie.....	160
Dodawanie efektów tekstowych: połysk, obramowanie, cień i wypełnienie	162

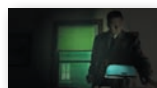
9 STOSOWANIE SPECJALISTYCZNYCH NARZĘDZI EDYCJI 168



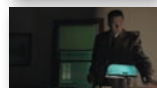
Tematyka lekcji	168
Zaczynamy	170
Poznanie narzędzi edycji pomagających zaoszczędzić czas	170
Zastępowanie klipu i zastępowanie materiału.....	176
Korzystanie z opcji Sync Lock i Lock Track.....	178

Edycja z punktami wejścia i wyjścia wokół klipu.....	180
Tworzenie podklipów	
w panelu Source Monitor	182
Edycja materiału z wielu kamer.....	182

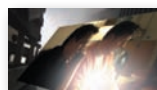
10 DODAWANIE EFEKTÓW WIDEO **190**



Tematyka lekcji	190
Zaczynamy	192
Wypróbowanie kilku podstawowych efektów wideo	192
Stosowanie efektów do wielu klipów	197
Dodawanie efektów kontrolowanych klatkami kluczowymi	197
Dodawanie interpolacji i prędkości klatek kluczowych	201
Dodawanie efektów oświetlenia.....	206
Tworzenie własnych szablonów	208



11 WPRAWIANIE KLIPÓW W RUCH **212**



Tematyka lekcji	212
Zaczynamy	214
Stosowanie efektu Motion w klipach	214
Zmiana rozmiaru i obracanie klipu.....	219
Praca z interpolacją klatki kluczowej.....	222
Tworzenie obrazów w obrazie	224
Udoskonalanie ruchu za pomocą cienia i ściętych krawędzi	225
Stosowanie innych efektów ruchu: Transform i Basic 3D	228

12 ZMIANY CZASU **232**



Tematyka lekcji	232
Zaczynamy	234
Stosowanie spowolnionego tempa i ruchu odwrotnego.....	234
Ustawianie zmiennego czasu za pomocą efektu Time Remapping	237
Przeprowadzanie ponownego mapowania czasu	
z przejściami prędkości	238
Stosowanie ponownego mapowania czasu z odwróceniem ruchu.....	239
Rozpoznawanie efektów zmian czasu, modyfikujących inne klipy.....	240
Modyfikowanie prędkości kilku klipów jednocześnie	241
Modyfikowanie długości kilku klipów jednocześnie	241

13 NAGRYWANIE I EDYCJA DŹWIĘKU 244



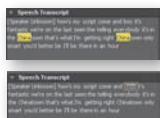
Tematyka lekcji	244
Zaczynamy	246
Określanie podstawowego obszaru nagrywania głosu	247
Tworzenie profesjonalnej narracji	247
Przygotowanie wysokiej jakości doświadczenia z dźwiękiem w Adobe Premiere Pro	248
Analiza właściwości dźwięku	249
Dostosowanie poziomu głośności	256
Dostosowywanie wzmocnienia dźwięku	260
Tworzenie edycji typu J-cut i L-cut	261

14 ULEPSZANIE I MIKSOWANIE DŹWIĘKU 266



Tematyka lekcji	266
Zaczynamy	268
Ulepszanie dźwięku za pomocą efektów audio	268
Wypróbowanie efektów stereo i 5.1 surround	272
Praca z panelem Audio Mixer	275
Tworzenie wyjść do ścieżek submix	280
Nagrywanie głosu lektora	281
Tworzenie miksowanego dźwięku 5.1 surround	282
Naprawianie, ulepszanie i tworzenie ścieżek dźwiękowych w aplikacji Soundbooth	284

15 TRANSKRYPCJA DŹWIĘKU 292



Tematyka lekcji	292
Zaczynamy	294
Transkrypcja dźwięku do tekstu	294
Wyszukiwanie słów kluczowych w transkrypcji	297
Modyfikowanie metadanych	298

16 TECHNIKI TWORZENIA KOMPOZYCJI 300



Tematyka lekcji	300
Zaczynamy	302
Włączanie kompozycji do projektów	302
Praca z efektem Opacity	303
Łączenie warstw na podstawie trybów mieszania	305

Praca z przezroczystością kanału alfa	306
Kluczowanie koloru w materiale z zielonym tłem.....	308
Stosowanie kluczy masek	311

17 KOLOR, OSADZONE SEKWENCJE I SKRÓTY **318**



Tematyka lekcji	318
Zaczynamy	320
Przegląd efektów związanych z kolorami	320
Dostosowywanie i poprawianie kolorów.....	322
Stosowanie osadzonych sekwencji	327
Osadzanie klipów	330
Poznananie polecanych skrótów klawiszowych.....	331

18 ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI **338**



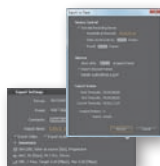
Tematyka lekcji	338
Zaczynamy	340
Przegląd menu Project.....	340
Korzystanie z panelu Project Manager	344
Przeglądanie notatek opcji Clip Notes	346
Importowanie projektów lub sekwencji.....	351

19 ULEPSZANIE PROJEKTÓW WIDEO ZA POMOCĄ APLIKACJI PHOTOSHOP I AFTER EFFECTS **354**



Tematyka lekcji	354
Zaczynamy	356
Poznananie pakietu Creative Suite Production Premium	356
Importowanie plików Photoshopa w postaci sekwencji	357
Stosowanie dynamicznego połączenia z After Effects	361
Zastępowanie klipu kompozycją After Effects	369

20 EKSPORTOWANIE KLATEK, KLIPÓW I SEKWENCJI **372**



Tematyka lekcji	372
Zaczynamy	374
Przegląd opcji eksportu	374
Nagrywanie na taśmie wideo.....	376
Stosowanie Adobe Media Encoder	378
Eksportowanie dla urządzeń przenośnych	383
Praca z decyzyjnymi listami edycji	385

21 TWORZENIE INTERFEJSÓW DVD ZA POMOCĄ ADOBE ENCORE CS4 388



Tematyka lekcji	388
Zaczynamy	390
Przegląd tworzenia interfejsu DVD w Adobe Premiere Pro	390
Dodawanie do listwy czasu znaczników rozdziałów Encore	391
Tworzenie automatycznie odtwarzanego DVD	393
Tworzenie DVD z menu	397
Tworzenie dysku Blu-ray	400
Eksportowanie projektów DVD do Flash	401
Skorowidz	404

11

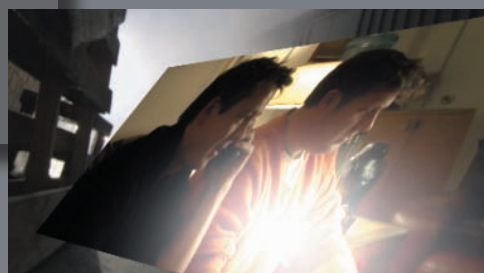
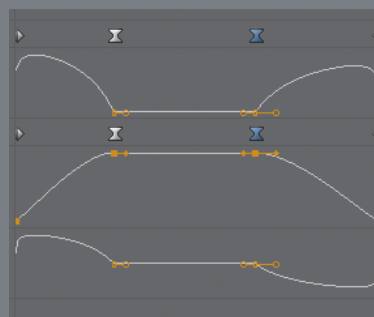
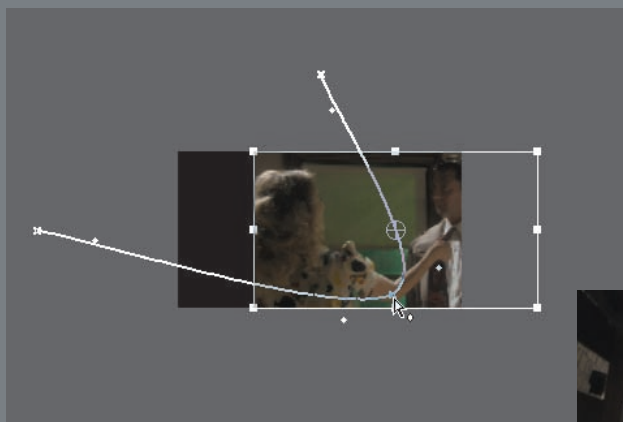
WPRAWIANIE KLIPÓW W RUCH

Tematyka lekcji

- Stosowanie efektu *Motion* w klipach.
- Zmiana rozmiaru i obracanie klipu.
- Praca z interpolacją klatki kluczowej.
- Tworzenie efektu obrazu w obrazie (PIP).
- Udoskonalanie ruchu za pomocą cienia i ściętych krawędzi.
- Stosowanie innych efektów ruchu, takich jak *Transform* i *Basic 3D*.



Ta lekcja zajmie Ci około 50 minut.



Stały efekt *Motion* dodaje zdjęciom dramatyzmu i umożliwia Ci zmianę ich rozmiaru, wstawianie ich w dowolne miejsce ekranu (i przenoszenie poza ekran) oraz obracanie. Możesz ulepszać opcje ruchu, dodając cienie i ramki do swoich animowanych klipów oraz tworząc obrazy w obrazie. Uzupełnieniem efektu *Motion* jest kilka efektów opartych na klipach, które zawierają dodatkowe opcje dotyczące ruchu, takie jak: przekrzywianie obrazów i dodawanie refleksów świetlnych.

Zaczynamy

Podczas pracy z tym podręcznikiem już widziałeś działanie efektu *Motion* (ruch). Korzystałeś z jego opcji *Rotation* (obrót), aby przetestować interpolację klatki kluczowej, i widziałeś, w jaki sposób przybliża i panoramuje fotografie.

Kiedy oglądasz reklamy telewizyjne, z pewnością napotykniesz wideo z klipami „wlatującymi” nad inne obrazy lub obracającymi się na ekranie — pojawiającymi się jako małe punkty i powiększającymi się do rozmiaru pełnego ekranu. Możesz tworzyć takie efekty, używając stałego efektu *Motion* lub kilku efektów opartych na klipie z ustawieniami ruchu.

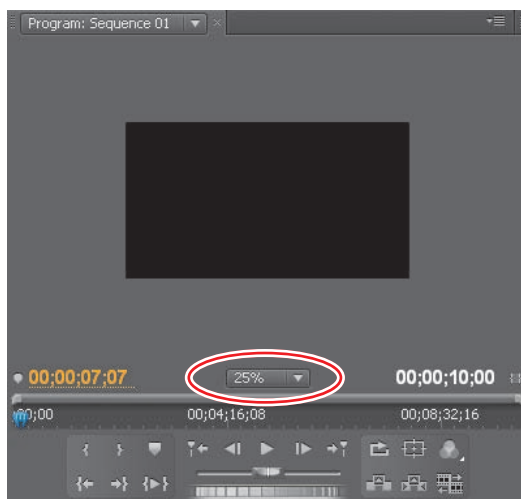
Stosujesz efekt *Motion*, aby umieszczać, obracać i skalować klip wewnątrz klatki wideo. Możesz to robić bezpośrednio w oknie *Program Monitor* (monitor programu), przeciągając do nowej pozycji lub przeciągając i obracając uchwyty klipu, aby zmienić jego rozmiar, kształt i orientację.

Możesz także dostosować parametry *Motion* w panelu *Effect Controls* (kontrolki efektów) i animować klipy za pomocą klatek kluczowych i kontrolki opcji *Bezier*.

Stosowanie efektu Motion w klipach

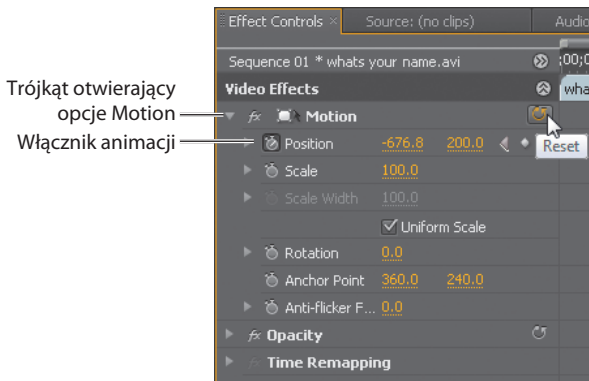
Parametry efektu *Motion* (ruch) dostosowujesz w oknie *Program Monitor* (monitor programu) i panelu *Effect Controls* (kontrolki efektów).

- 1 Otwórz projekt *Lesson 11-1.prproj*.
- 2 Korzystając z menu *Window/Workspace/Effects* (okno/przestrzeń robocza), przejdź do przestrzeni roboczej *Effects* (efekty).
- 3 Otwórz wyskakujące menu *View Zoom Level* (poziom powiększenia widoku) w oknie *Program Monitor* (monitor programu; zaznaczone na następnym rysunku) i zmień powiększenie na 25%.



Pomoże Ci to w przeglądaniu i pracy z ramką efektu *Motion*.

- 4 Powiększ ramkę *Program Monitor* (jeśli trzeba), aby na ekranie nie było żadnych pasków przewijania.
Twoje okno *Program Monitor* powinno wyglądać tak, jak na poprzednim rysunku.
- 5 Odtwórz klip na listwie czasu.
- 6 Kliknij trójkąt rozwijający opcje efektu *Motion* w panelu *Effect Controls*, aby wyświetlić jego parametry.
- 7 Kliknij przycisk stopera *Toggle Animation* parametru *Position* (położenie), aby wyłączyć jego klatki kluczowe.



- 8 Kliknij OK, kiedy pojawi się okno informujące, że ta operacja usunie wszystkie klatki kluczowe.
- 9 Kliknij przycisk *Reset* (po prawej stronie nazwy *Motion* w panelu *Effect Controls*).
Te dwie operacje wprowadzają domyślne ustawienia efektu *Motion*.

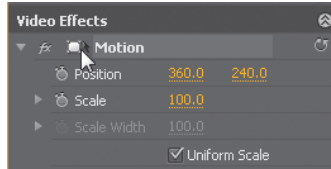
Analiza właściwości efektu Motion

Aby zapoznać się z ustawieniami efektu *Motion*, wykonaj następujące kroki:

- 1 Przeciągnij wskaźnik czasu w dowolne miejsce w klipie, aby widzieć video w oknie *Program Monitor*.

- 2 Kliknij na obrazie ekranu *Program Monitor*.

Wokół klipu pojawia się ramka, w jego środku kursor w postaci celownika, a na krawędziach uchwyty (przedstawione tutaj). Efekt *Motion* staje się aktywny w panelu *Effect Controls*. Kliknięcie efektu *Motion* lub jego przycisku *Transform* w panelu *Effect Controls* także aktywuje ramkę wokół klipu w oknie *Program Monitor*.



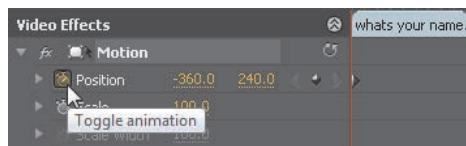
- 3 Kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz ramki klipu w oknie *Program Monitor* i przeciągnij klip po ekranie, obserwując zmiany wartości opcji *Position* w panelu *Effect Controls*.
- 4 Przeciągnij klip tak, aby jego środek znajdował się bezpośrednio nad lewym górnym rogami ekranu i zwróć uwagę, że wartości *Position* w panelu *Effect Controls* wynoszą 0, 0 (lub około 0, 0, w zależności od tego, gdzie dokładnie umieściłeś środek klipu). Prawy dolny róg ekranu ma wartości 720, 480 — jest to standardowy rozmiar ekranu NTSC DV.
- 5 Przeciągnij klip całkowicie poza ekran w lewo, jak pokazano tutaj.

● **Uwaga:** Adobe Premiere Pro wykorzystuje do opisywania położenia na ekranie system przypominający odwrócone do góry nogami współrzędne X/Y. Ten system współrzędnych oparty jest na metodzie stosowanej w systemie Windows od tak dawna, że zmienianie go teraz spowodowałoby mnóstwo problemów w programowaniu. Lewy górny róg ekranu to punkt 0, 0. Wszystkie wartości x i y odpowiednio na lewo i powyżej tego punktu są ujemne. Wszystkie wartości x i y odpowiednio na prawo i poniżej tego punktu są dodatnie.



- 6 Popraw to położenie, zmieniając wartości *Position* w panelu *Effect Controls* na -360, 240. Ponieważ 360 to połowa 720, prawa krawędź klipu zostaje umieszczona wzdłuż lewej krawędzi ekranu.

- 7 Naciśnij klawisz *Page Up* lub *Home*, aby umieścić wskaźnik czasu na początku klipu, po czym dodaj tam klatkę kluczową opcji *Position*, klikając przycisk *Toggle Animation* opcji *Position*.



- 8 Przeciągnij wskaźnik czasu na środek klipu i zmień wartości opcji *Position* na 360, 240 (środek ekranu).

Zmiana parametrów opcji *Position* powoduje umieszczenie w tym miejscu klatki kluczowej.

- 9 Naciśnij *Page Down*, a potem klawisz lewej strzałki, aby umieścić wskaźnik czasu na końcu klipu.

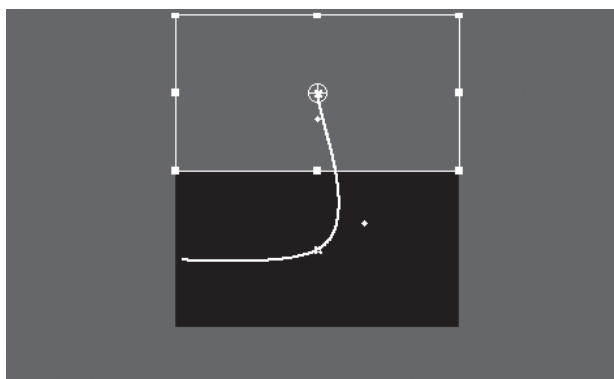
- 10 Zmień wartości opcji *Position* na 360, -240.

Klip znajduje się teraz w całości nad ekranem i zostaje dodana klatka kluczowa.

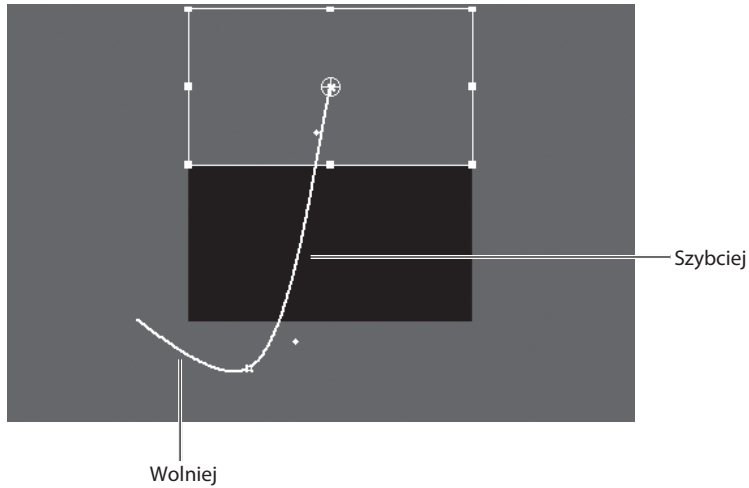
- 11 Odtwórz klip.

Klip wsuwa się płynnie na ekran, a potem zsuwa się z niego poza górną krawędź. Stworzyłeś ścieżkę (jeśli jej nie widzisz, kliknij słowo *Motion* w panelu *Effect Controls*, aby włączyć jej wyświetlanie). Zwróć uwagę na kilka rzeczy (przedstawionych tutaj):

- Ścieżka jest zakrzywiona. Adobe Premiere Pro automatycznie stosuje krzywe Beziea dla ruchu.
- Małe kropki opisują zarówno ścieżkę, jak i prędkość. Kropki bliżej siebie reprezentują mniejszą prędkość, a punkty bardziej od siebie oddalone oznaczają większą prędkość.
- Punkty u czterech bokach oznaczają klatki kluczowe.



- 12** Przeciągnij środkową klatkę kluczową ekranu *Program Monitor* (kwadrat/gwiazdka o czterech rogach) w dół i w lewo.



Uwaga:

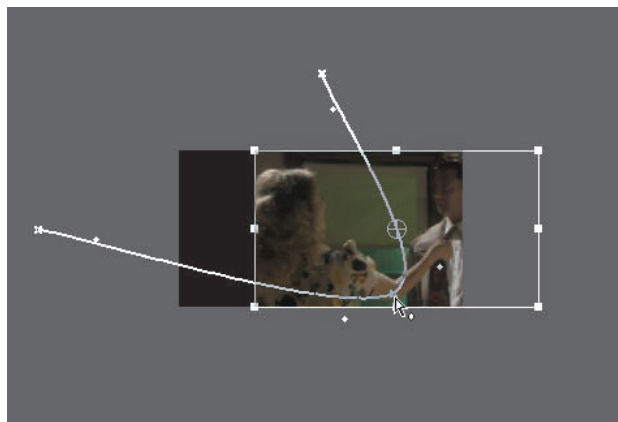
Przesuwając środkową klatkę kluczową, zmieniłeś jej położenie, a więc także dystans, który klip musi przebyć między tą klatką i sąsiadującymi z nią klatkami kluczowymi. Nie zmieniłeś jednak czasu między klatkami, dlatego klip porusza się szybciej między tymi klatkami, które znajdują się w większej odległości od siebie i wolniej tam, gdzie klatki znajdują się bliżej siebie.

Uwaga: Teraz

zmieniasz czas między klatkami kluczowymi, nie zmieniając ich fizycznego położenia na ekranie. Małe punkty ścieżki/prędkości na ekranie *Program Monitor* stają się bardziej rozstrzelone lub zbliżają się do siebie, ale położenie klatek kluczowych nie zmienia się.

Zwróć uwagę, że kropki zbliżają się do siebie po lewej stronie klatki kluczowej i oddalają po jej prawej stronie.

- 13** Odtwórz klip. Zauważ, że porusza się wolno do pierwszej klatki kluczowej, a potem przyspiesza.
- 14** Przeciągnij ponownie środkową klatkę kluczową, tym razem w dół i w prawo (wykorzystaj następnny rysunek jako podpowiedź).



Powstaje parabola z równomiernie rozłożonymi po obu stronach kropkami; oznacza to, że prędkość będzie taka sama na obu ramionach paraboli.

- 15** Przeciągnij środkową klatkę kluczową w panelu *Effect Controls* najpierw w lewo, a potem znacząco w prawo.
- 16** Odtwórz ten klip, obserwując, jak dużo wolniej porusza się na początku, a znacznie szybciej na końcu. Powinien zachowywać się tak samo, jak w chwili, kiedy otworzyłeś projekt tej lekcji.

Zmiana rozmiaru i obracanie klipu

Przesuwanie klipu po ekranie to jedynie początek wykorzystywania możliwości, jakie daje efekt *Motion*. Efekt *Motion* jest tak bardzo użyteczny dzięki zdolności zmniejszania i powiększania klipów oraz obracania ich.

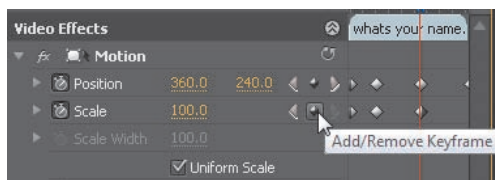
Możesz na przykład zacząć wyświetlanie klipu od pełnego ekranu (lub powiększyć klip nawet bardziej), a potem zmniejszać go, odsłaniając kolejny klip. Wirujący klip może pojawić się na ekranie jako mały punkt, a potem zniknąć z niego jako rosnący obraz. Możesz też ułożyć warstwowo więcej klipów, tworząc kilka obrazów w obrazie (PIP).

Zanim zagłębisz się w to ćwiczenie, przyjrzyj się sześciu opcjom efektu *Motion*, kontrolowanym przez klatki kluczowe:

- **Position** (położenie): Położenie punktu kotwiczącego klipu na ekranie (środek klipu, o ile nie zmienisz ustawień punktu).
 - **Scale** (*Scale Height* [wysokość skali], kiedy opcja *Uniform Scale* [skala jednolita] jest odznaczona): Skala odnosi się do względnego rozmiaru klipu. Suwak ma zakres od 0 do 100%, ale możesz zmienić ustawienie numeryczne, aby zwiększyć rozmiar klipu do 600% oryginalnego rozmiaru.
 - **Scale Width** (szerokość skali): Musisz odznaczyć pole *Uniform Scale*, aby ta opcja stała się dostępna. Kiedy to zrobisz, będziesz mógł zmieniać oddzielnie szerokość i wysokość klipu.
 - **Rotation** (obrót): Pracowałeś z tą opcją w projekcie *Lesson 10-3.prproj*. Możesz wstawić stopnie lub ilość obrotów, na przykład 450 stopni lub 1×90. Liczba dodatnia to ruch zgodny z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a liczba ujemna to kierunek przeciwny. Maksymalna dozwolona liczba obrotów w każdym kierunku to 90, czyli możesz sprawić, że klip wykona nawet 180 pełnych obrotów.
 - **Anchor Point** (punkt kotwiczący): Środek obrotu, niezależny od środka klipu. Możesz wprowadzić takie ustawienia, aby klip obracał się wokół dowolnego punktu na ekranie, łącznie z jednym z narożników klipu, lub wokół punktu poza klipem, jak piłka na końcu liny.
 - **Anti-flicker Filter** (filtr zapobiegający migotaniu): Ta opcja jest przydatna dla klipów zawierających detale o wysokiej częstotliwości, takie jak wyraźne linie, ostre krawędzie, linie równoległe (problem z prążkami moiré) lub obrót. Te właściwości mogą powodować migotanie podczas ruchu. Domyślne ustawienie (0.00) nie dodaje rozmycia i nie ma wpływu na migotanie. Aby dodać rozmycie i usunąć migotanie, zastosuj wartość 1.00.
- 1 Otwórz projekt *Lesson 11-2.prproj* i otwórz sekwencję *Finished* (ukończona).
 - 2 Odtwórz klip, aby obejrzeć animację.
Tak będzie wyglądał efekt *Motion* pod koniec tego ćwiczenia.
 - 3 Otwórz sekwencję *Practice* (ćwiczenie), aby rozpocząć od tego samego klipu, ale bez efektów.
 - 4 Umieść wskaźnik czasu na początku klipu, rozwiń efekt *Motion*, kliknij przycisk *Toggle Animation* opcji *Position*, aby aktywować dodawanie klatek kluczowych i przesunąć środek klipu w lewy górny róg (0, 0).

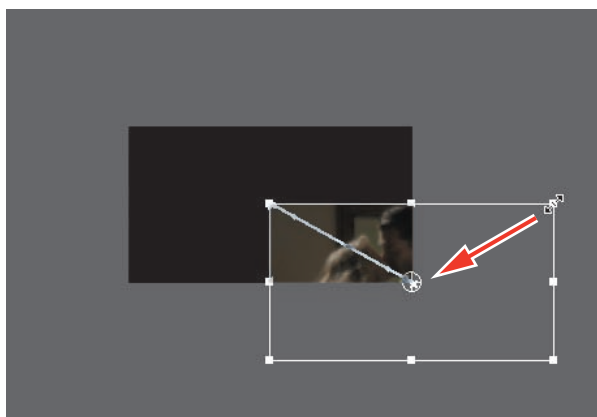
● **Uwaga:** Wielkość procentowa odnosi się do obwodu klatki klipu, nie obszaru klipu. Tak więc 50% oznacza 25% obszaru, a 25% to 6,25% obszaru.

- 5 Rozwiń parametr *Scale*, kliknij przycisk *Scale* i przeciągnij suwak do wartości *0*. Na początku klipu został ustawiony rozmiar zerowy.
- 6 Przeciągnij wskaźnik czasu do punktu położonego mniej więcej w jednej trzeciej długości klipu i kliknij przycisk *Reset*. Powstają dwie klatki kluczowe o domyślnych ustawieniach efektu *Motion*: klip w pełnym rozmiarze zostaje wyśrodkowany na ekranie.
- 7 Przeciągnij wskaźnik czasu do punktu położonego mniej więcej w dwóch trzecich długości klipu i kliknij przycisk *Add/Remove Keyframe* dla opcji *Position* i *Scale*.



Klip pozostaje wyśrodkowany i w pełnym rozmiarze w czasie między dwiema klatkami kluczowymi. Mogłeś też ponownie kliknąć *Reset*, aby zastosować te domyślne parametry i osiągnąć taki sam efekt.

- 8 Naciśnij klawisz *Page Down*, a potem lewą strzałkę, przy aktywnej listwie czasu, aby przesunąć wskaźnik czasu na koniec klipu, po czym zmień parametry opcji *Position* na *720, 480* (prawy dolny róg).
- 9 W oknie *Program Monitor* (monitor programu) przeciągnij uchwyt otaczającej klip ramki, aby zmniejszyć klip aż do umieszczonego pośrodku kursora w formie celownika. Wartość opcji *Scale* zostaje z powrotem ustawiona jako *0*.



Zmiana rozmiaru klipu — niczym w pracy z tekstem

Wykorzystując narzędzie *Titler*, zmieniałeś wielkość tekstu, używając otaczającej go ramki. Odznacz opcję *Uniform Scale*, a następnie, aby móc dowolnie skalować, przeciągnij uchwyt narożnika. Aby przeskalować tylko jeden wymiar, przeciągnij uchwyt boku (nie narożnika); aby skalować proporcjonalnie, przeciągnij dowolny uchwyt, przytrzymując *Shift*.

10 Odtwórz klip.

Klip powinien rosnąć od małego punktu w lewym górnym rogu przejść do wyśrodkowanego pełnego ekranu, pozostać tak przez pewien czas, a potem skurczyć się do punktu, przesuwając się jednocześnie w prawy dolny róg.

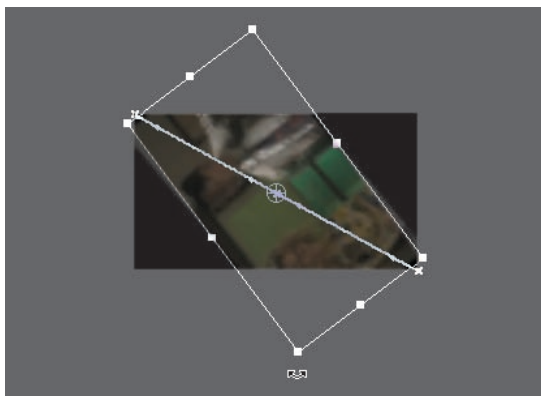
Dodawanie obrotu i zmiana punktu kotwiczącego

Teraz spowodujesz, że klip będzie się obracał:

- 1 Naciśnij *Page Up* lub *Home*, przy aktywnej listwie czasu, aby przenieść wskaźnik czasu na początek klipu, a następnie kliknij przycisk *Toggle Animation* opcji *Rotation*.

Klatka kluczowa dla opcji *Rotation* zostaje ustawiona, jej wartość początkowa to 0.0 stopni.

- 2 Kliknij przycisk *Go To Next Keyframe* (przejdź do następnej klatki kluczowej) obok opcji *Position* lub *Scale*, aby przenieść wskaźnik czasu do drugiej klatki kluczowej.
- 3 Przenieś wskaźnik tuż poza uchwyt ramki klipu w oknie *Program Monitor*, aż stanie się zakrzywioną linią, zakończoną na obu końcach strzałkami. Dwukrotnie wykonaj ramką klipu pełen obrót, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tak jak pokazano tutaj.



- 4 Przenieś wskaźnik czasu do trzeciej klatki kluczowej i kliknij przycisk *Add/Remove Keyframe* opcji *Rotation*. Zostaje dodana klatka kluczowa o takich samych wartościach, jak klatka poprzednia.
- 5 Przenieś wskaźnik czasu na koniec klipu.

Uwaga:
Możesz dostosować ten ruch w panelu *Effect Controls*, ustawiając wartość opcji *Rotation* na 2x0.0 stopni.

- 6 Kliknij trójkąt rozwijający parametry opcji *Rotation*, a następnie dwukrotnie przeciągnij pokrętkę *Rotation* (kliknij trójkąt rozwijanego menu *Rotation*, aby otworzyć widok parametru) w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (nie możesz skorzystać z ramki okna *Program Monitor*, ponieważ klip został zmniejszony do rozmiarów punktu).

Parametr *Rotation* wraca do swojego domyślnego ustawienia *0.0* stopni. Jeśli nie widzisz wykresów klatki kluczowej, rozwiń parametry *Scale* i *Rotation*. Odtwórz ten klip. Obróci się dwukrotnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zatrzyma, a potem obróci w ruchu przeciwnym.

- 7 Odtwórz ten efekt. Powinien wyglądać bardzo podobnie do efektu z sekwencji *Finished*. Różnica między tym efektem a widocznym w sekwencji *Finished* jest taka, że obracanie zaczyna się i kończy gwałtownie. Naprawisz to w kolejnym ćwiczeniu.

Jeśli podoba Ci się ten efekt, możesz go zapisać jako ustawienie predefiniowane. Kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub kliknij, przytrzymując *Control* (Mac OS), efekt *Motion* i wybierz *Save Preset*.

● **Uwaga:** Kiedy zapiszesz ustawienie predefiniowane, możesz zdecydować, czy ma ono skalować długość klipu czy zostać osadzone według określonych punktów wejścia i wyjścia. W wielu przypadkach ustawienie skalowania efektu do długości klipu jest najbardziej skuteczne.

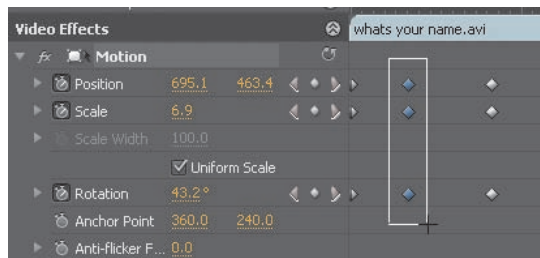
Praca z interpolacją klatki kluczowej

Efekt *Motion* przesuwa klipy na ekranie w określonym czasie. Adobe Premiere Pro oferuje metody interpolacji klatek kluczowych, które odpowiadają obu aspektom tego ruchu: przestrzennemu i czasowemu.

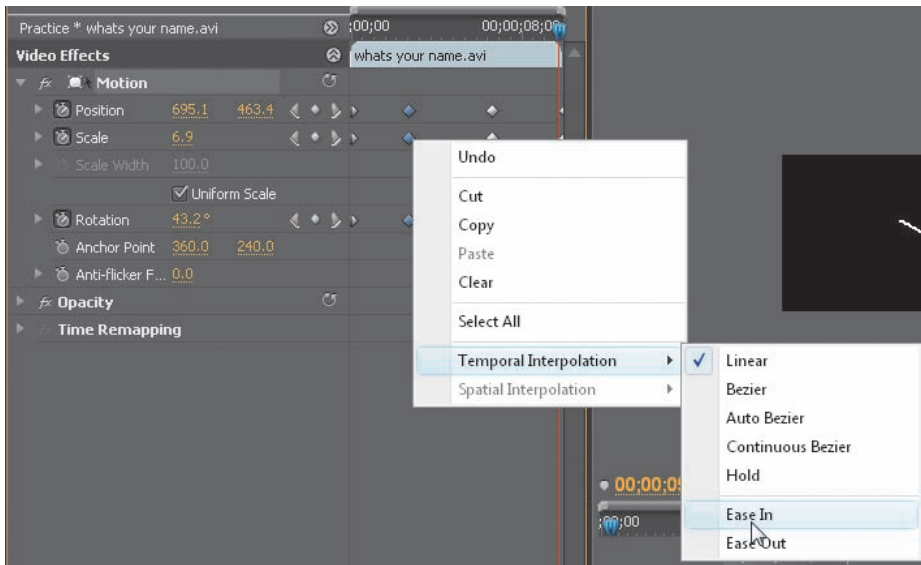
Interpolacja przestrzenna dotyczy ścieżki ruchu — miejsc, w których klip pojawia się na scenie. Interpolacja czasowa dotyczy zmian prędkości.

W tym ćwiczeniu zastosujesz metody interpolacji zwane *Ease In* (nasilanie) oraz *Ease Out* (łagodzenie). Wykorzystanie tych opcji pozwala szybko utworzyć krzywą Beziea dla klatek kluczowych bez ręcznego przeciągania uchwytów tych klatek.

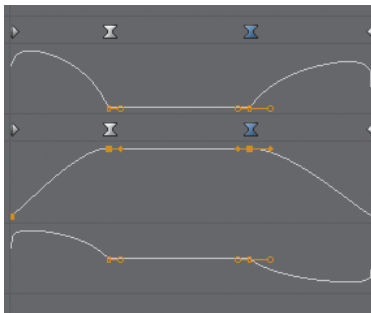
- 1 Kontynuuj pracę z sekwencją *Practice* (ćwiczenie) tam, gdzie przerwałeś.
- 2 Aby dostosować interpolację skali, położenia oraz obrotu jednocześnie, rozciągnij pole zaznaczenia wokół drugiego zestawu klatek kluczowych, tak jak pokazano tutaj. Zaznaczone klatki kluczowe staną się niebieskie.



- 3 Kliknij prawym przyciskiem dowolną spośród zaznaczonych klatek, po czym wybierz z menu *Temporal Interpolation* (interpolacja czasowa) opcję *Ease In*.



- 4 Stosując tę samą technikę, zaznacz trzeci zestaw klatek kluczowych i wybierz z menu *Temporal Interpolation* opcję *Ease Out*.
- 5 Rozwiń parametry *Position* (położenie), *Scale* (skala) i *Rotation* (obrót), aby wyświetlić ich wykresy. Jak widzisz, wybranie opcji *Ease* utworzyło na wykresach krzywe.



- 6 Odtwórz klip, obserwując łagodne zmiany, jakie zostały zastosowane w momencie rozpoczęcia i zakończenia ruchu poprzez dodane klatki kluczowe.

Tworzenie obrazów w obrazie

Technika „obrazu w obrazie” (*picture-in-picture*, PiP) to jedna z najciekawszych opcji efektu *Motion* (ruch). To także jeden z najprostszych sposobów zrozumienia zasad tworzenia *kompozycji* (lub warstw) klipów. Oficjalnie rozpoczniesz prace nad kompozycjami w dalszej części podręcznika, ale to ćwiczenie da Ci tego przedsmak.

Aby uprościć zadanie, zacznij od sekwencji zawierającej trzy klipy ułożone w warstwy, gotowe do odtworzenia. Stworzysz obrazy w obrazie (PiP), a potem dodasz do nich cienie i ścięte krawędzie.

- 1 W projekcie *Lesson 11-3.prproj* otwórz sekwencję *Finished* (ukończona), klikając ją dwukrotnie w panelu *Project* (projekt), jeśli jeszcze nie jest wyświetlona. Wyrenderuj i odtwórz tę sekwencję, aby zobaczyć, co możesz stworzyć. Ten efekt to pięć obrazów w obrazie, z cieniami i ściętymi krawędziami.
- 2 Otwórz sekwencję *Practice* (ćwiczenie), klikając ją dwukrotnie w panelu *Project*. Jeśli odtworzysz tę sekwencję, zobaczysz tylko klip na górnej ścieżce, który przykrywa wszystkie pozostałe klipy sekwencji.
- 3 W panelu *Effects* (efekty) rozwiń opcję *Presets* (szablony), aby zobaczyć foldery *Effects/Presets/PiPs/25% PiPs/25% UL* (efekty/ustawienia predefiniowane/PiP/25% PiP/25% górna lewa część).

Spójrz na opis:

- Wszystkie predefiniowane ustawienia obrazów w obrazie wyświetlają klipy w 1/16 ich obszaru (przypomnienie: 25% odnosi się do obwodu klipu, nie jego obszaru).
- Skrót *LL*, *LR*, *UL* i *UR* odnoszą się do położenia na ekranie: *Lower Left* (dolna lewa część), *Lower Right* (dolna prawa część), *Upper Left* (górna lewa część) i *Upper Right* (górna prawa część).
- Każdy zestaw PiP oferuje inne rodzaje ruchu obrazów w obrazie.
- Zazwyczaj będziesz wybierał styl, a potem dostosowywał go do swoich potrzeb. Możesz na przykład zmienić położenie początkowe lub końcowe albo rozmiar z ustawienia predefiniowanego.

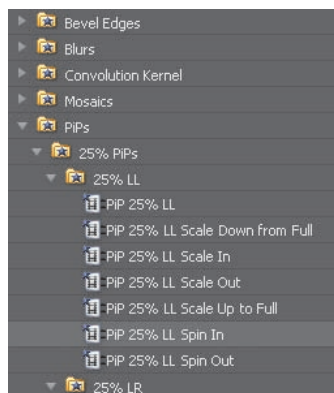
Klip na ścieżce *Video 1* pozostanie niezmieniony; użyjemy go jako tła.

- 4 Przeciągnij następujące szablony PIP do klipu w podanej kolejności:
 - **Klip na ścieżce *Video 2*:** Zastosuj ustawienie predefiniowane *PiP 25% LR Spin In*.
 - **Klip na ścieżce *Video 3*:** Zastosuj ustawienie predefiniowane *PiP 25% UL Slide In Right*.
 - **Klip na ścieżce *Video 4*:** Zastosuj ustawienie predefiniowane *PiP 25% UR Spin In*.
 - **Klip na ścieżce *Video 5*:** Zastosuj ustawienie predefiniowane *PiP 25% LL Scale In* (PiP 25%, lewa dolna część; skaluj).
 - **Klip na ścieżce *Video 6*:** Zastosuj ustawienie predefiniowane *PiP 25% LL Spin In*.

● Uwaga:

Nie ma ustawienia *25% Center* (25% pośrodku). Możesz użyć jednego z ustawień predefiniowanych, aby je stworzyć — po prostu zmień wartości początkowe i końcowe klatek kluczowych opcji *Position* na 360, 240.

Następnie musisz dostosować ten ruch, aby obraz w obrazie pojawiał się pośrodku ekranu, a nie w jego lewej dolnej części.



- 5 Zaznacz klip wideo na ścieżce *Video 6* i rozwiń ustawienia ruchu w panelu *Effect Controls* (kontrolki efektów).
- 6 Zmień parametry *Position* na *360, 240*. Klip zostaje wyśrodkowany.
- 7 Odtwórz klip, aby zobaczyć pięć obrazów w obrazie, które dodałeś nad tłem wideo. Jeśli miałeś problemy z któryś z kroków, otwórz sekwencję *5 PiP*, aby zobaczyć końcowy rezultat.



Udoskonalanie ruchu za pomocą cienia i ściętych krawędzi

Obrazy w obrazie wyglądają dużo bardziej realistycznie, kiedy ich pomniejszone klipy mają cienie, ścięte krawędzie lub inny rodzaj obramowania. W tym ćwiczeniu dodasz do klipu takie efekty:

- 1 Otwórz sekwencję o nazwie *5 PiP*.

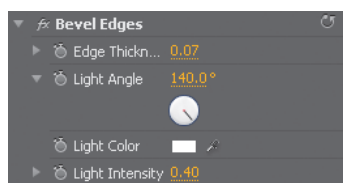
Sekwencja zawiera sześć klipów na warstwach (użyj paska przewijania panelu *Timeline* (listwa czasu), aby zobaczyć je wszystkie). W pięciu górnych zastosowane zostały predefiniowane ustawienia ruchu 25%. Klip na dole sekwencji, na ścieżce *Video 1* będzie służył jako tło obrazów w obrazie.

- 2 Przeciągnij wskaźnik CTI tak, by znajdował się za wartością 1 sekundy, aby wyświetlić pięć obrazów PiP.
- 3 Przeciągnij efekt *Bevel Edges Thin* (wąskie ścięte krawędzie) z folderu *Presets/Bevel Edges* (ustawienia predefiniowane/ścięte krawędzie) do górnego klipu w sekwencji.
- 4 Powiększ widok w panelu *Program Monitor* (monitor programu) do 100%, aby lepiej widzieć ten efekt.

Efekt pojawia się pośrodku okna *Program Monitor*. Następny rysunek pokazuje, jak efekt będzie wyglądał, kiedy dostosujesz parametry *Bevel Edges*.

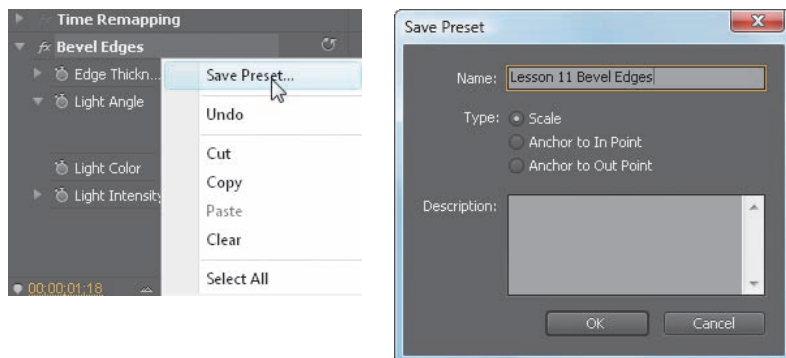


- 5 Kliknij trójkąty rozwijające menu *Bevel Edges* w panelu *Effect Controls* (kontrolki efektów) i zmień parametry zgodnie z opisem:
 - Zwiększ nieznacznie *Edge Thickness* (grubość krawędzi).
 - Zmień *Light Angle* (kąt światła) na około 140 stopni, aby rozjaśnić ciemną, ściętą krawędź u dołu klipu.
 - Zwiększ *Light Intensity* (intensywność światła) na około 0.4, aby podkreślić ścięte krawędzie.



- 6 Kliknij *Bevel Edges* w panelu *Effect Controls*, aby zaznaczyć efekt i stworzyć ustawienie predefiniowane o parametrach, które właśnie zastosowałeś.

- 7 Otwórz menu panelu *Effect Controls*, wybierz *Save Preset*, wpisz nazwę *Lesson 11 Bevel Edges* (lekcja 11 ścięte krawędzie), jeśli chcesz — dodaj opis i kliknij *OK*. To nowe ustawienie natychmiast pojawia się w folderze *Presets*.



● **Uwaga:** Jeśli stosowałeś ten efekt z klatkami kluczowymi, podczas zapisywania, ważny będzie także wybór jednej z trzech opcji — *Scale* (skaluj), *Anchor To In Point* (zakotwicz w punkcie wejścia) lub *Anchor To Out Point* (zakotwicz w punkcie wyjścia).

Zapisywanie ustawień predefiniowanych dla innych projektów

Jeśli chcesz korzystać z tego ustawienia predefiniowanego w innych projektach, eksportuj je. Aby to zrobić, zaznacz to ustawienie w folderze *Effects/Presets*, otwórz menu panelu *Effects*, wybierz *Export Preset*, przejdź do odpowiedniego folderu plików, nadaj swojemu ustawieniu nazwę (nie musi być taka sama, jak nazwa w folderze *Presets*) i kliknij *Save*.

- 8 Przeciągnij ustawienie *Lesson 11 Bevel Edges* z folderu *Presets* do każdego klipu na ścieżkach wideo od 2 do 5 (nie do klipu na ścieżce *Video 1* — jest to pełnoekranowe wideo, którego użyjesz jako tła dla obrazów PiP).
- 9 Przełącz z powrotem widok okna *Program Monitor* do *Fit* i odtwórz tę sekwencję. Wszystkie pięć obrazów w obrazie ma ten sam wygląd ze ściętymi krawędziami.

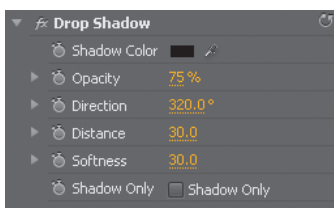
Dodawanie cienia

Aby dodać cień, wykonaj następujące kroki:

- 1 Przeciągnij efekt *Drop Shadow* (cień) z folderu *Video Effects/Perspective* (efekty wideo/perspektywa na klip).
- 2 Zmień parametry efektu *Drop Shadow* w panelu *Effect Controls* zgodnie z opisem:
 - Zmień wartość *Direction* na około 320° lub -40° .
 - Zwiększ wartość *Distance* (odległość) na 30, aby widzieć cień (jeśli chcesz zobaczyć, jak wygląda ten efekt, możesz dostosować opcję *View Zoom Level* [poziom powiększenia widoku] okna *Program Monitor*).
 - Zmień wartość *Opacity* na 75%, aby przyciemnić cień (ponieważ tło klipu jest raczej ciemne).

● **Uwaga:** Chcesz, aby cień padał w kierunku przeciwnym do pozornego źródła światła? W tym ćwiczeniu ustawiłeś kierunek światła dla krawędzi o wartości 140 stopni. Aby cienie padały od źródła światła, dodaj lub odejmij 180 stopni od kierunku źródła światła, aby uzyskać poprawną wartość kierunku padania cienia.

- Zmień wartość *Softness* na 30, aby nadać cieniowi trochę miękkości. Generalnie — im większy parametr *Distance*, tym większa powinna być wartość *Softness*.



- 3 Zastosuj te same wartości dla pozostałych czterech obrazów w obrazie, używając metody „kopiuj i wklej”. Kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub kliknij, przytrzymując *Control* (Mac OS) efekt *Drop Shadow* w panelu *Effect Controls* i wybierz *Copy* (kopiuj).
- 4 Zaznacz klip na ścieżce *Video 2*, kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub kliknij, przytrzymując *Control* (Mac OS) w panelu *Effect Controls* i wybierz *Paste* (wklej). Filtr cienia zostanie wklejony do zaznaczonego klipu. Powtórz tę operację dla pozostałych klipów PIP.
- 5 Wyrenderuj i odtwórz tę sekwencję. Powinna wyglądać tak, jak sekwencja *Finished*.

Stosowanie innych efektów ruchu: Transform i Basic 3D

Jeśli używasz efektu *Motion*, aby dodać obrót do swojego cienia i klipu, cień będzie obracał się z klipem — jako jeden element. Wygląda to nierealistycznie. Powinien zawsze padać w tym samym kierunku — od obracającego się klipu. Jeśli chcesz stworzyć realistyczny cień obracanego klipu, możesz użyć efektu *Transform* (przekształcenie) lub *Basic 3D* (podstawowe 3D) do nadania ruchu obrotowego.

Aby *przekrzywić* klipy, nadając im trójwymiarowy wygląd, użyj efektu *Basic 3D*.

- 1 Otwórz projekt *Lesson 11-4.prproj*, a w nim sekwencję *Practice* (ćwiczenie).
- 2 Kliknij klip *writers 3*, aby go zaznaczyć, i zobacz efekty zastosowane już w panelu *Effect Controls* — *Drop Shadow* i *Transform*.

Filtr *Transform* ma wiele takich samych możliwości, jak stały efekt *Motion*, ale efekt *Transform* można przenieść na niższą pozycję w kolejności stosowanych efektów. Wkrótce zobaczysz, dlaczego jest to ważne. W tym przypadku, efekt *Transform* skazuje klip do obrazu w obrazie, przesuując go w prawo i w lewo oraz obracając go.

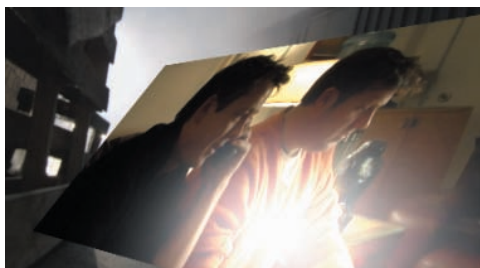
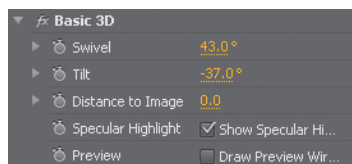
- 3 Odtwórz sekwencję i obserwuj położenie cienia w stosunku do obrazu w obrazie podczas jego obracania.
Cień obraca się razem z obrazem, tworząc nierzeczywisty efekt. Zachowuje się tak, ponieważ efekty stosowane są od góry do dołu. Cień jest stosowany przed efektem *Transform*.
- 4 W panelu *Effect Controls* przeciągnij efekt *Drop Shadow* poniżej efektu *Transform*. Ponownie odtwórz sekwencję.

● **Uwaga:** Teraz, kiedy obraz się obraca, cień pozostaje wciąż po tej samej stronie, tworząc efekt bardziej realistyczny.

Dodaj blask za pomocą Basic 3D

Efekt *Basic 3D* może obracać i przechylać Twój klip, tworząc wrażenie, że porusza się on w przestrzeni trójwymiarowej. Efekt jest jeszcze ciekawszy dzięki odbiciom kierunkowym — błyskom na powierzchni obrazu, które poruszają się podczas animowania klipu.

- 1 Usuń efekty *Transform* oraz *Drop Shadow* z klipu *writers 3*.
- 2 Przeciągnij efekt *Basic 3D* (folder *Perspective*) do panelu *Effect Controls*, powyżej efektu *Drop Shadow*.
- 3 Rozwiń efekt *Basic 3D* w panelu *Effect Controls* i zaznacz opcję *Show Specular Highlight* (pokaż odbicie kierunkowe).
- 4 Dostosuj opcje *Swivel* (obrócenie) i *Tilt* (nachylenie) do momentu, aż zobaczysz odbłask przesuwający się po obrazie.



● **Uwaga:** Odblask staje się bardzo jasny, kiedy znajduje się pośrodku klipu. Używając efektu *Basic 3D*, najlepiej jest obracać i przechylać klip w taki sposób, aby odbicie kierunkowe przesuwało się po krawędziach klipu.

- 5 Renderuj i odtwórz tę sekwencję, aby obejrzeć płynnie odtwarzany efekt.

Pytania kontrolne

- 1 Jaki parametr efektu *Motion* (ruch) tworzy obrazy w obrazie?
- 2 Rozpoczynasz obrót opcją *Rotation* (obrót) przy jej domyślnym ustawieniu, przesuwasz wskaźnik czasu i dodajesz klatkę kluczową *Rotation* o wartości $2x$, a następnej klatce kluczowej dajesz wartość $-2x$. Opisz, jaki będzie efekt.
- 3 Chcesz, aby klip pojawił się na pełnym ekranie na kilka sekund, a następnie zniknął z niego, wirując. Co zrobisz, aby opcja *Rotation* efektu *Motion* zaczęła działać w środku klipu, a nie na jego początku?
- 4 Co zrobisz, aby obraz PIP zaczynał obrót powoli i kończył go w taki sam sposób?
- 5 Dlaczego — chcąc dodać cień do wirującego klipu — musisz, poza stałym efektem *Motion*, użyć także innych efektów ruchu?
- 6 Jednym ze sposobów dodawania tego samego niestandardowego efektu do kilku klipów jest skorzystanie z ustawień predefiniowanych. Jak stworzysz takie ustawienie?

Odpowiedzi

- 1 Parametr *Scale* (skala) pozwala zmienić rozmiar klipu na większy lub mniejszy.
- 2 Klip dwukrotnie obróci się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, dochodząc do pierwszej klatki kluczowej. Następnie obróci się w kierunku przeciwnym cztery razy przed dotarciem do kolejnej klatki kluczowej. Liczba obrotów jest równa różnicy między wartościami obrotu dwóch klatek kluczowych. Ustaw z powrotem wartość *Rotation* (obrót) na 0, aby klip obrócił się dwa razy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- 3 Umieść wskaźnik czasu w miejscu, gdzie ma się rozpocząć obrót, i kliknij przycisk *Add/Remove Keyframe* (dodaj/usuń klatkę kluczową). Następnie przejdź do momentu, w którym działanie opcji *Rotation* ma się skończyć i zmień jej parametr; pojawi się druga klatka kluczowa.
- 4 Użyj parametrów *Ease In* (nasilanie) i *Ease Out* (łagodzenie), aby zmienić interpolacje klatek kluczowych z gwałtownych na stopniowe.
- 5 Stały efekt *Motion* (ruch) jest ostatnim efektem stosowanym w klipie. *Motion* obraca wszystkie efekty zastosowane wcześniej (łącznie z cieniem) jako jeden element. Aby stworzyć realistyczny cień obracanego obiektu, zastosuj efekt *Transform* (przekształcenie) lub *Basic 3D* (podstawowe 3D), a potem umieść efekt *Drop Shadow* (cień) poniżej jednego z tych efektów w panelu *Effect Controls* (kontrolki efektów).
- 6 Dostosuj parametry efektu zgodnie z własnym upodobaniem, kliknij nazwę efektu w panelu *Effect Controls*, aby go zaznaczyć, otwórz menu tego panelu, wybierz *Save Preset* (zapisz szablon), nadaj ustawieniu nazwę, zaznacz jeden z trzech parametrów i kliknij *OK*.