
Движение клипов

Под термином "движение" в данном случае понимается:

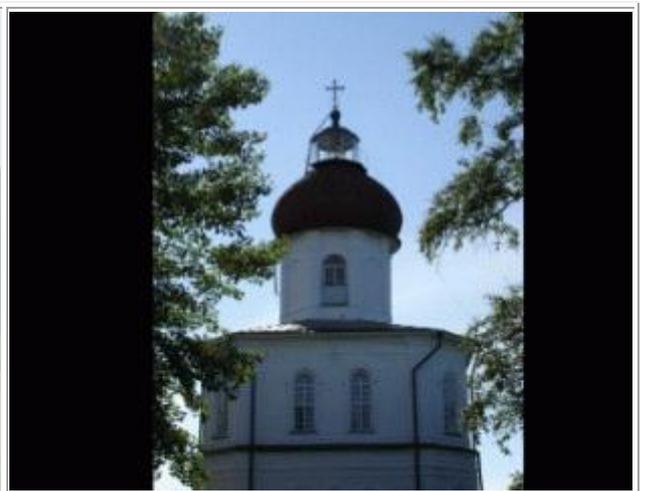
- движение в рамках одного клипа;
- движение одного клипа на фоне другого.

Рассмотрим реализацию движения одного клипа на примере статического изображения. Данный прием бывает весьма эффективен для оживления так называемых слайд-фильмов, частично или полностью состоящих из статических изображений, фотографий. В этом случае получается добиться эффекта движения камеры, что делает даже обычный слайд-фильм намного интересней для зрителя.

Итак, перед нами две фотографии. На обеих - изображение Вознесенской церкви на горе Секирная Большого Соловецкого острова. Попробуем совместить эти два разноплановых кадра при помощи эффекта движения.



Исходник 1



Исходник 2

Разместим оба файла последовательно на дорожке Video 1. Эффект движения (Motion) настраивается во вкладке "Управление эффектом" (Effect Controls). Нам нужно задать движение для первого клипа, поэтому выделим его, щелкнув мышкой, и откроем вкладку "Управление эффектом" (Effect Controls). Дизайн окна нам уже знаком по предыдущему уроку: в левой части окна находятся параметры настройки эффекта, в правой части расположена шкала времени, на которой отображаются ключевые кадры (если они есть).

Рассмотрим основные настройки Движения (Motion).

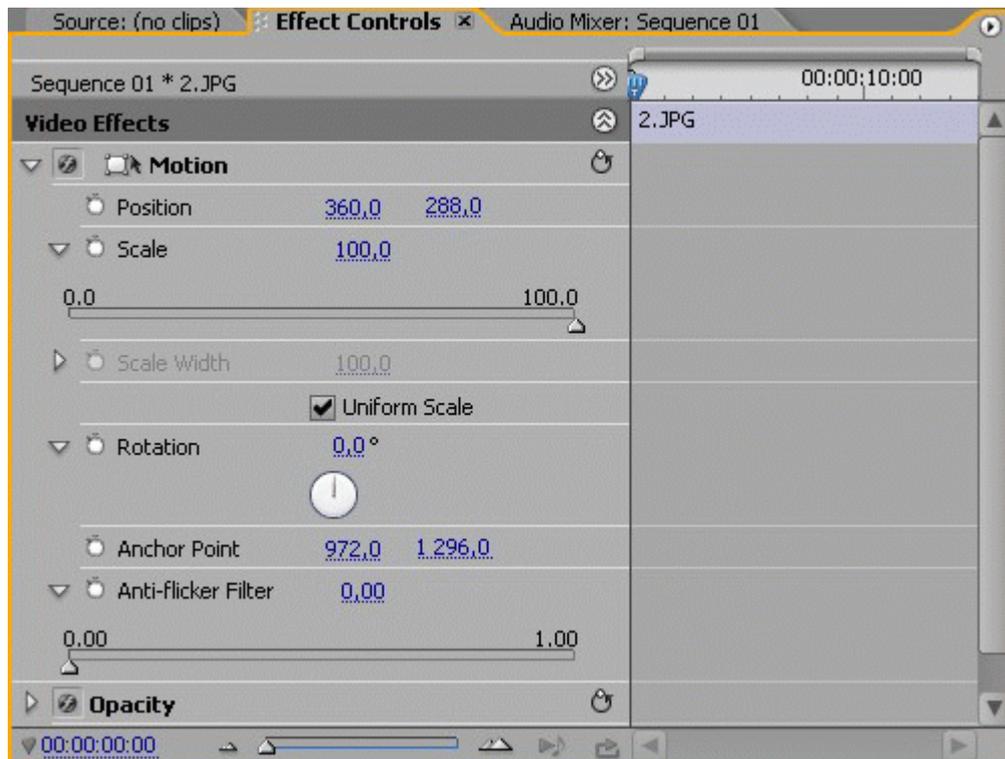


Рис. 13.1. Настройка эффекта движения

- **Position** определяет положение изображения в рамках кадра.
- **Scale** - установка масштаба изображения в кадре.
- **Rotation** - поворот изображения в кадре.
- **Anchor Point** - точка, определяющая положение картинки по осям X и Y; относительно нее возможно смещение изображения по вышеназванным осям.
- **Anti-flicker Filter** - фильтр подавления "шумов" при изменении параметров исходного изображения.

Каждый из названных параметров имеет числовое значение (синие цифры рядом с названием). Это значение меняется автоматически (например, при внесении правки при помощи мыши) либо задается с клавиатуры.

Установим курсор в начале фрагмента в правой части окна "Управление эффектом" (Effect Controls) и поместим в эту точку ключевой кадр. Здесь мы ничего менять не будем. Переместим курсор в конец фрагмента и установим здесь второй ключевой кадр. Для этой точки растянем изображение в кадре так, чтобы церковь на дальнем плане на первой фотографии примерно совпала по



Рис. 13.2. Изменение масштаба изображения в кадре

композиции с той же церковью на второй фотографии. Для этого щелкнем правой кнопкой мыши на надпись "Motion". В окне "Программа" (Program) с изображением текущего кадра появится рамка, потянув за края которой, увеличим изображение церкви и поместим его по центру кадра. Чтобы пропорции изображения не деформировались, будем при этом удерживать клавишу Shift.

Поскольку в данном случае изменяются два параметра (Position и Scale), то ключевые кадры необходимо расставить для обоих параметров в начале и конце фрагмента.

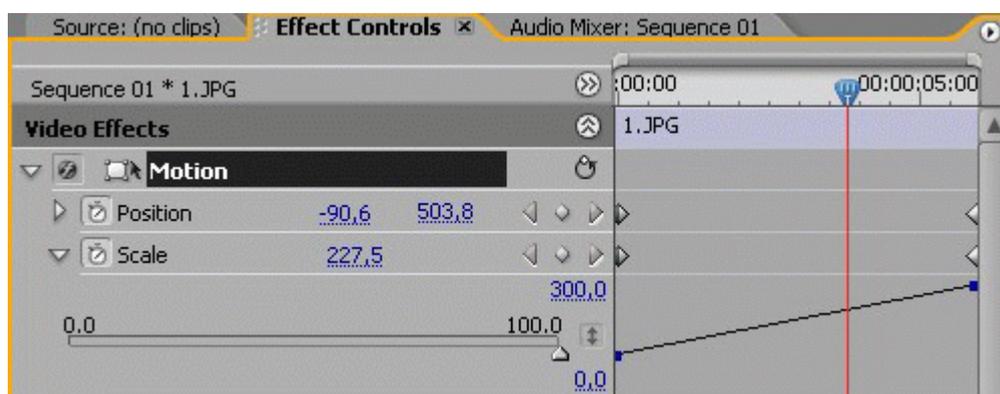


Рис. 13.3. Настройка параметров Position и Scale

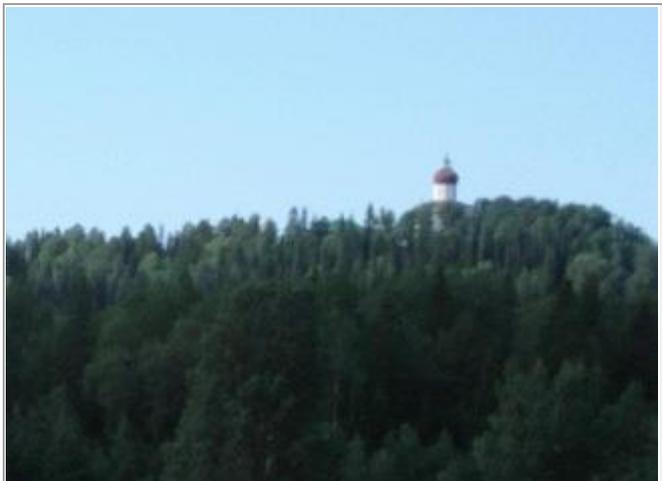
И, наконец, между двумя кадрами наложим переход Cross Dissolve, обеспечив плавный переход от одного изображения к другому.

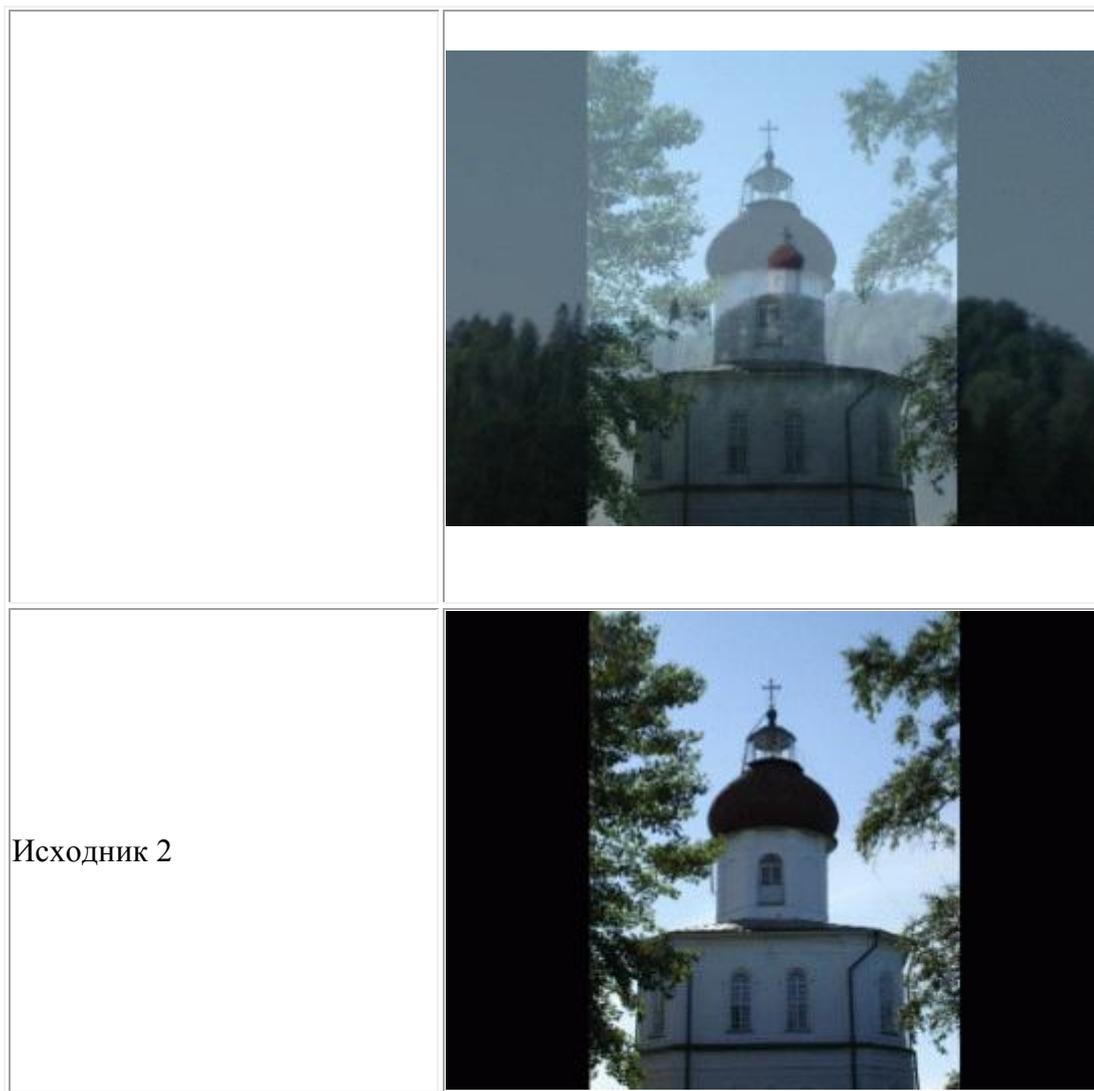
В конечном итоге у нас получилась такая смена изображения:

Исходник 1



Промежуточные изображения





Теперь рассмотрим второй вариант движения одного клипа поверх другого. В данном случае клипы располагаются один над другим. В качестве примера попробуем наложить изображение чайки на морской пейзаж. Расположение клипов в окне Монтажный стол (Timeline) будет выглядеть так (рис. 13.4).

Используя эффект прозрачности Chroma Key, сделаем голубой фон вокруг чайки прозрачным и при помощи параметра Scale параметра "Движение" (Motion) уменьшим изображение. Не забудьте выделить нужный клип перед созданием того или иного эффекта. В окне "Программа" (Program) получается следующая картинка (рис. 13.5).

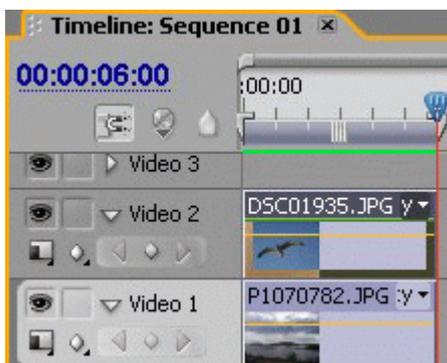
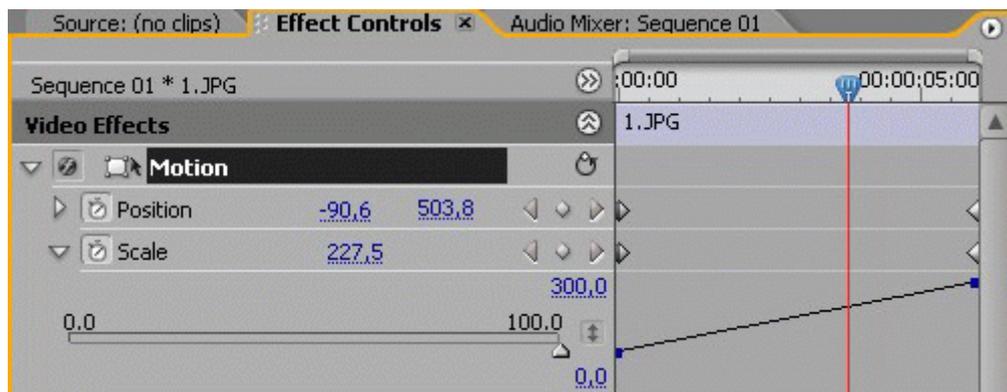


Рис. 13.4. Расположение клипов в окне монтажа для настройки эффекта движения

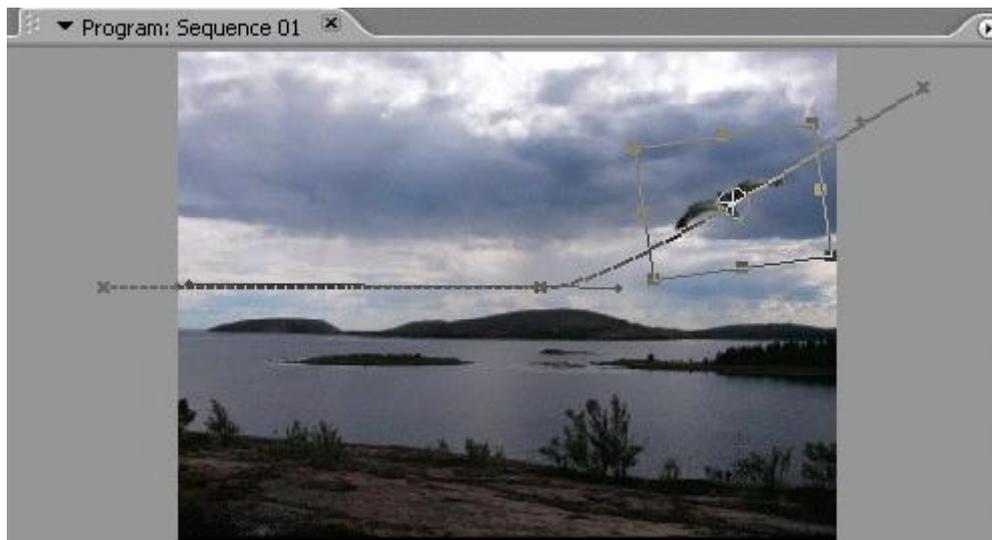


Рис. 13.5. Изменение масштаба изображения в окне "Программа"

Далее зададим траекторию полета по ключевым точкам (Position). Для более правдоподобного движения добавим поворот птицы (Rotation). Масштаб картинки (Scale) остается неизменным. Таким образом, ключевые кадры необходимо задать только для изменяющихся параметров.



Окно "Управление эффектом" с измененными параметрами Движения и ключевыми кадрами



Окно "Программа" с обозначенной траекторией движения одного клипа поверх другого

В данном уроке для объяснения использовались самые простые примеры движения - при работе со статическими изображениями. Тот же самый алгоритм сохраняется и для работы с видеофайлами.