

## Upravljanje z učinkom Gibanja (Motion) (Window > Workspace > Effects)

Učinek gibanja je avtomatsko dodan vsakemu posnetku s privzetimi nastavitvami, ki ne vplivajo na izgled. S spremembami pa lahko vplivamo na pozicijo, velikost in rotacijo posnetka. S pomočjo ključnih okvirjev lahko posnetek spreminjamo tudi skozi čas.

Nastavitve lahko spreminjamo v oknu kontrole učinkov:

**Položaj:** x in y položaj izhodiščne točke od zgornjega levega kota.

**Velikost:** Posnetek je nastavljen na 100%. Z nižanjem proti 0, posnetek manjšamo. Če ni izbrana izenačena velikost, lahko posebej spreminjamo višino in širino.

**Rotacija:** Določimo rotacijo posnetka po z osi, kar omogoča ploskovno rotacijo (od -90 do 90 stopinj). Pozitivna rotacija pomeni v smeri urinega kazalca.

Premaknemo lahko tudi izhodiščno točko, ki je privzeto nastavljena v središče posnetka. Filter za preprečevanje utripanja (anti-flicker) pa posnetek zamegli, da se odpravi efekt moiré oziroma utripanje pri premikanju.

Nastavljen učinek na enem posnetku lahko prekopiramo na druge posnetke. Na posnetku, ki smo mu spremenili pozicijo izberemo Edit>Copy in potem na ostalih posnetkih, ki smo jih označili izberemo Edit> Paste Attributes.

Interpolacija med ključnimi okvirji. Prehod iz ene vrednosti v drugo je lahko postopna, če uporabimo za prehod Bezierjevo krivulje od običajne linearne interpolacije. Pri krivuljah imamo na izbiro navadno

**Bezierjevo interpolacijo pri kateri imamo največ nadzora**, avtomatsko, ki se avtomatsko prilagodi spremembam in neprekinjeno **Bezierjevo** interpolacijo, ki dovoljuje delno kontrolo.

Imamo pa tudi prednastavljeno interpolacijo postopnega pospeševanja (Ease Out) in (za končne ključne okvirje) postopnega pojemanja (Ease In).

## Drugi učinki, ki vplivajo na gibanje

Da poudarimo perspektivo lahko uporabimo učinek senčenja (drop shadow).

Drugi način, da poudarimo rob je da uporabimo učinek ukrivljenosti "Bevel", ki se največkrat uporablja na tekstu ali kadar imamo sliko v sliki. Pri prvem primeru se največkrat uporablja alfa ukrivljenost (Bevel Alpha) pri drugem pa ukrivljenje robov (Bevel Edges).

Alternativa učinku Gibanja je učinek Transformacije (Transform). Čeprav učinka ponujata podobne funkcije veljajo tri ključne razlike:

- Učinku Transformacije lahko nastavimo da se izvede pred drugimi efekti (privzetim učinkom (tudi učinku gibanja) ne moremo spreminjati vrstnega reda in se izvedejo za ostlimi),
- omogoča tudi nagibanje (skew) in
- ni podprto s strani grafičnega procesorja.

Učinek, ki tudi vpliva na premik posnetka je 3D, ki ga tudi najdemo pod učinki Perspektive. Omogoča, da posnetek rotiramo v prostoru. Omogoča nam še dodatno, da ga osvetlimo.