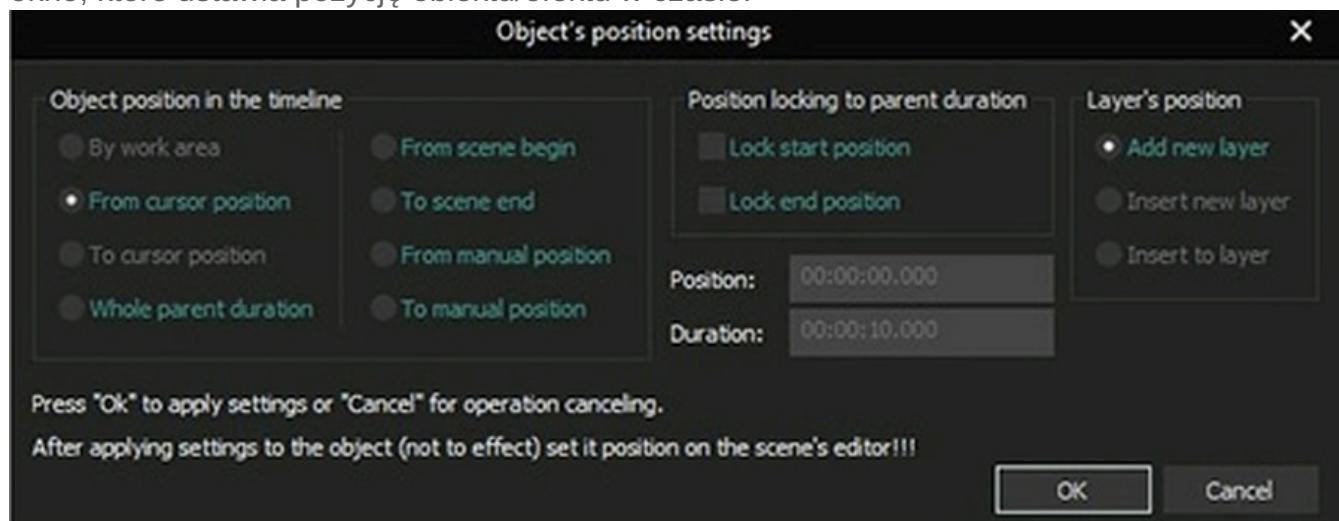


Jak ustawić właściwości położenia obiektu w czasie

Edytor wideo umożliwia pracę z różnymi obiektami, a mianowicie: "Sprite", "Duplikat", "Linia", "Prostokąt", "Elipsa", "Podpowiedź", "Obraz", "Dźwięk", "Wideo", "Ruch" a także z dużą ilością efektów wideo i audio.

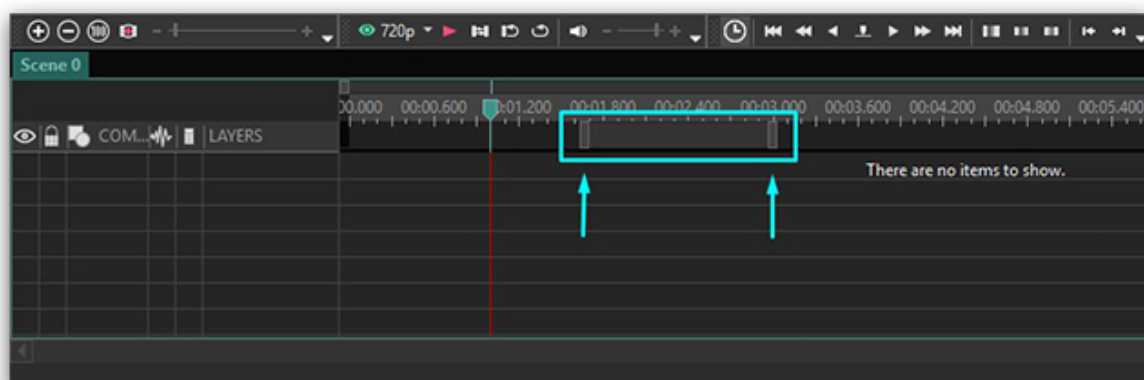
Obiekty te można dodawać tymi samymi metodami, które podzielone są na trzy etapy: wybór obiektu, ustawienie jego położenia w czasie i na scenie. Więcej informacji na temat pierwszego i trzeciego etapu znajdziesz w przykładzie dodawania wideo i obrazu do sceny w sekcji "[Jak utworzyć plik wideo lub obraz do edycji](#)". W tej sekcji wyjaśnimy, jak ustawić obiekt, gdy zostanie dodany do sceny.

Po dodaniu obiektu do sceny lub po zastosowaniu efektu do obiektu zobaczysz następujące okno, które ustawia pozycję obiektu/efektu w czasie:



W tym oknie można ustawić czas pojawienia się obiektu na scenie (czas rozpoczęcia efektu), czas wyświetlania (czas trwania efektu), a także jego dynamikę po zmianie czasu trwania obiektu nadrzędnego. Przyjrzyjmy się szczegółowo każdemu parametrowi:

- **Według obszaru roboczego** – ustawia czas pojawienia się i czas trwania zgodnie z zaznaczonym obszarem roboczym na osi czasu (czas trwania obiektów wideo i audio jest ustawiany nie zgodnie z czasem trwania obszaru roboczego, ale zgodnie z czasem trwania materiału wideo i audio w pliku).



- **Od pozycji kursora** - ustawia czas pojawienia się od pozycji kursora na osi czasu i automatycznie ustawia czas trwania do końca sceny (czas trwania obiektów wideo i audio jest ustawiany nie do końca sceny, ale zgodnie z materiałem wideo i audio w pliku).
- **Do pozycji kursora** – ustawia czas pojawienia się od początku obiektu nadrzędnego (sceny lub duszka) do pozycji kursora na osi czasu (czas trwania obiektów wideo i audio jest ustawiony nie na pozycję kursora, ale zgodnie z materiałem wideo i audio w pliku).
- **Cały czas trwania rodzica** - ustawia czas pojawienia się obiektu i jego czas trwania równy czasowi trwania obiektu rodzica. Ustawiane jest również połączenie czasu trwania obiektu z czasem trwania obiektu nadrzędnego ("Zablokuj pozycję końcową").
- **Od początku sceny** - ustawia czas pojawienia się od obiektu nadrzędnego. Czas trwania obiektu jest ustawiany ręcznie (z wyjątkiem obiektów wideo i audio, których czas trwania jest ustawiony zgodnie z czasem trwania materiału).
- **Do końca sceny** - ustawia czas zniknięcia obiektu równy czasowi zniknięcia obiektu nadrzędnego. Czas trwania jest ustawiany ręcznie. Ustawiane jest również połączenie czasu pojawienia się obiektu i czasu jego trwania z czasem trwania obiektu nadrzędnego („Zablokuj pozycję początkową i „Zablokuj pozycję końcową”).
- **Od pozycji ręcznej** – czas pojawienia się obiektu i czas jego trwania ustawia się ręcznie.
- **Do pozycji ręcznej** – czas zniknięcia obiektu i czas jego trwania ustawia się ręcznie.
- **Zablokuj pozycję początkową** - ustawia powiązanie czasu pojawienia się obiektu z czasem trwania obiektu nadrzędnego, tzn. w przypadku zmiany czasu pojawienia się obiektu nadrzędnego czas pojawienia się obiektu zostanie automatycznie przeliczony.
- **Zablokuj pozycję końcową** - ustawia połączenie czasu trwania obiektu z czasem trwania obiektu nadrzędnego, tzn. w przypadku zmiany czasu trwania obiektu nadrzędnego czas trwania obiektu zostanie automatycznie przeliczony.

Zalecamy wybranie opcji „Cały czas trwania nadrzędnego” dla filtrów i innych efektów obejmujących cały czas trwania obiektu nadrzędnego, ponieważ w tym przypadku ustawiona jest opcja „Zablokuj pozycję końcową” i po zmianie czasu trwania obiektu czas trwania efektu zostanie automatycznie zmieniony.

Jednocześnie dla efektów przejścia zalecamy wybór „Od początku sceny” lub „Do końca sceny”. W takim przypadku opcje „Zablokuj pozycję początkową” i „Zablokuj pozycję końcową” są ustawione w taki sposób, że po zmianie czasu trwania obiektu czas trwania efektu nie ulegnie zmianie, a czas zakończenia efektu zawsze będzie pokrywał się z czasem zniknięcia obiektu, jeśli wybierzesz opcję „Do końca sceny”.