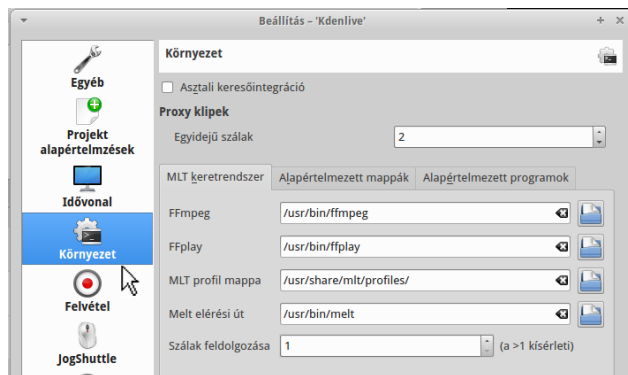


KDenLive: 3. rész

Írta: loudog

Most, hogy már tekintélyes és alapos Kdenlive alapismerettel rendelkezünk, nekilátunk, hogy beleássuk magunkat a sok effektus közül néhányba egy kicsit mélyebben. Emellett azt is szeretnénk, ha a Kdenlive a kedvenc szerkesztőnket használná az effektustárunk és az MLT keretrendszerünk tekintetében. Íme egy kép az én összeállításomról. Te válaszd azt, ami neked tetszik.

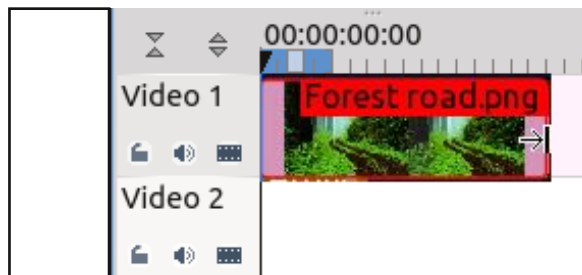


Miként látni fogod, egyetlen effektushoz több oldal útmutatás és segítség kell. Érezd úgy, mintha most léptél volna magasabb osztályba. A magasabb szintű tanulmányokkal további felelősséggel jár, pontosabban házi feladattal. Nos, csak azt mondhatom, amit a jó tanárok, minden cikk végén adok házi feladatot, így felkészülhetsz a következő foglalkozásra.

Ebben a cikkben az előzőleg önálló klipekkel és ami még fontosabb, az önálló képekkel eddig végzettkre építünk. Egy videó alapvetően nem más, mint sok kép, és sokszor igény lehet önálló képek szerkesztésére is. Erre az ismeretre most nincs szükség, de a következő havi kiadásban már szükség lehet ezen az alapismeretekre. Az utolsó szempont, amit át kell tekintenünk, mielőtt továbblépnénk, az a képminőség.

ség. A 2160x1440 pixeles értelemszerűen kétszer olyan részletes, mint az 1080x720-as kép. Emiatt és a kísérletezgetések alapján kerülöm a 1920x1080-asnál kisebb felbontású képek használatát, hogy nagyítás esetén is kevésbé szemcsés legyen, így a videó sokkal jobban nézzen majd ki.

E hónapban megismerünk néhány újabb effektust és gyors szerkesztő tippet. Kezdjük a gyors tippekkel. Először is beillesztünk egy képet az idővonalra. Ezután, mivel 5 másodpercnél hosszabban akarjuk lejátszani, megnyújtjuk az idővonalon. A képeimet én mintegy 30 másodpercre, vagy hasonlóra szoktam nyújtani és ha kell később vágom meg.

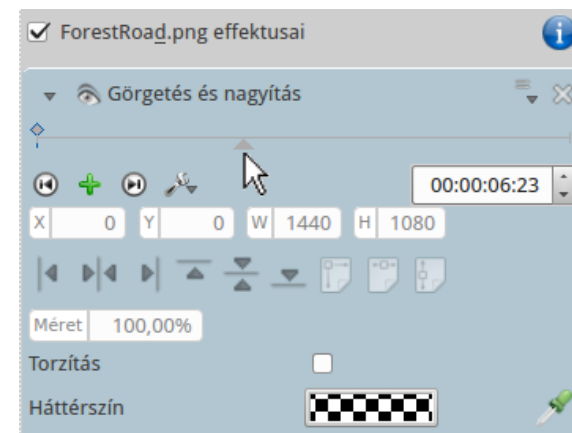


Amikor kész, láthatod, hogy a Kdenlive automatikusan hozzáadott egy effektust. Mivel más effektust szeretnénk, ezt eltávolítjuk. Kattints az effektusra (lehet akár videó, vagy hang klip is) és piros színnel kiemeli.



A billentyűzeten a törlés gombot leütve eltávolítja a projekt idővonaláról, de a projektfáról nem. Effektus törlése esetén az effektusveremből kikerül.

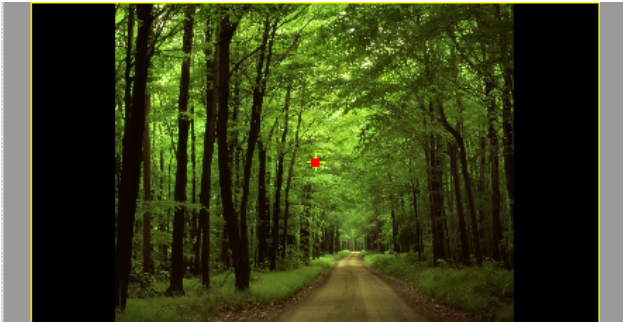
Most már tudod, hogyan húzd szét a képet, illetve töröld a klipet, vagy az effektust a projekt idővonalról. Most térjünk a lényegre, ugye? Az oktató anyaggal az a tervünk, hogy bedobjuk a csalit a fényképező generációnak. Meg fogunk tanítani, hogyan lehelj új életet az állóképeidbe. Válassz ki három, vagy négy képet, ami teszik és importáld őket a projektfába (az oktatáshoz én csak kettőt fogok használni, indítót és zárót). Húzd az első képet az 1. videó sávra. Húzd szét. Kattints rá jobb billentyűvel és válaszd ki az effektuslistából a „Vágás és átalakítás → Görgetés és nagyítás”-t. Az effektus megjelenik az effektusveremben.



Fent látszik a képkocka idővonalja és a marker, valamint az egérmutató, amint készül mozgatni az idővonal markerét jobbra. Ettől egy kicsit följebb található ikonoknál van az „effektus mentése” stb. és az „Effektus törlése” gomb. Lefelé pedig az „Ugrás az előző kulcsképre” gomb, a kulcskép hozzáadása, illetve törlése (zöld + = hozzáadás; piros - = törlés) gomb, „Ugrás a következő kulcsképre” gomb, a „Beállítások” és az idővonal adataablaka. Mindezek alatt vannak a kép igazítása gombjai, továbbá az igazítás „eredeti méretre”, „szélességhez, vagy „magassághoz” ikonok.

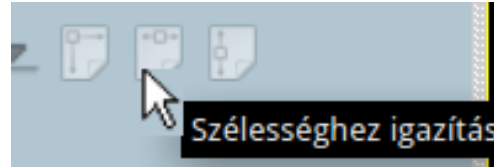
Tovább nézve látható a méret kijelzőablaka (innenlő zoomnak hívjuk), a torzítás kijelölő gomb, a háttérszín kijelzője és a színpipetta. A Projekt monitor ablakának jobb szélén található alul a zoom csúszka (tapasztalatom szerint nincs hatással a projektekre, de később láthatod, hogy milyen hasznos), illetve fölfelé haladva további ikonok a „Monitort kitöltő nagyítási érték”, az „Eredeti méret”, a „Paraméterek megváltoztatása a ...”, az „Előző kulcskép megjelenítése” és végül a „Show path” (útvonal megjelenítése) ikonok.

Az oktatóanyagban előrehaladva ezen vezérlők többségével foglalkozni fogunk. Amikkel viszont nem, azok megismerését rád hagyom, játssz velük és fedezd fel a hatásukat. A görgetés és nagyítás alapból az idővonalon (videó 1.) található első kulcsképpel jelenik meg, ahogy az a kulcskép fölötti rombusz is mutatja. A klip legelején kezdjük a kép manipulálását. Először is vessünk egy pillantást a kezdőképemre (kb. 30 másodpercre húztam szét az idővonalon).

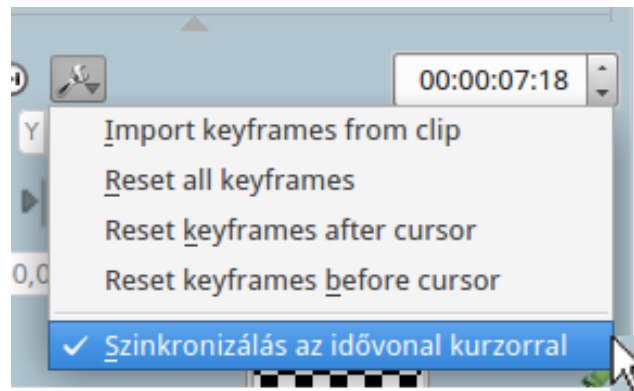


Láthatod, a kép nem illeszkedik a monitorra. Az oldalsó színek megegyeznek a „Háttérszín” megjelenítőjében mutatottal, ami jelzi az áttetszést (fekete-fehér kockás minta, alapbeállítás). A látható fekete szín a monitor képernyőjének aktuális fekete színe. A háttér megváltoztatásához kattints vagy a.) a háttérszín megjelenítőjére, ami előhoz egy színválasztó ablakot, vagy b.) a pipettára (háttérszín kijelzője mellett) és az egérrel mozgassd a pipettát arra színre, amilyenre a hátteret változtatni szeretnéd. Esetünk-

ben én a „Szélességhez igazítás”-t opciót választom, mivel az aktuális kép elegendően jó minőségű ahhoz, hogy ne torzuljon az átméretezés hatására. Ám az alja és a teteje nem fog látszódni addig, amíg el nem kezdek a képen le-fel pásztázni, zoomolni.

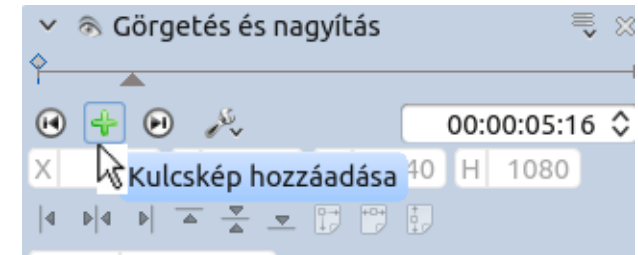


A monitoron látható kurzor (kéz formájú) jelzi, hogy a képet megragadhatod és áthelyezheted, valahogy úgy, mint a Google Earth-nél, vagy a Google Maps-nél. A sárga + a monitoron jelzi a kép középpontját, és a középsőnek „X” (jobbra, balra) és „Y” (le, föl) értékei jelennek meg a megfelelő kijelzőn. Most, hogy a kép széltében kitölti a monitort szinkronizáljuk a projekt idővonalát a kulcskép idővonalával. Kattints a „Beállítások” ikonra és a lenyíló menüből válaszd ki a „Szinkronizálás az idővonal kurzorral” pontot. Most mindkét jel egymással szinkronban fog mozogni.

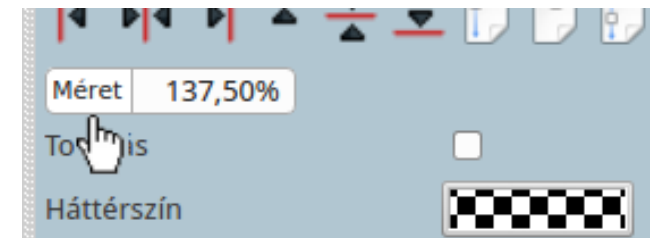


Adjunk hozzá egy kulcsképet. A kulcskép idővonalán a markert kb. 5 másodperccel odébb viszem (az időablak 5,16-ot mutat a példában). Kattints a „Kulcskép hozzáadása”-ra (zöld +) és zoomold 135% körülire (kijelzőn, vagy zoom). **Megjegyzés: kulcskép hozzáadáshoz duplán kattinthatsz a kulcskép idővonalán bárhol, vagy kulcskép eltá-**

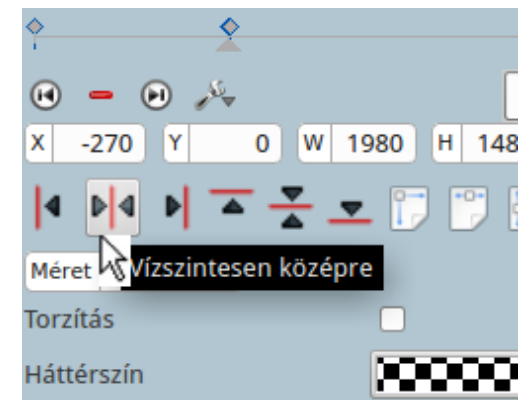
volításához duplán kattints a kulcskép kijelzője fölötti rombuszon.



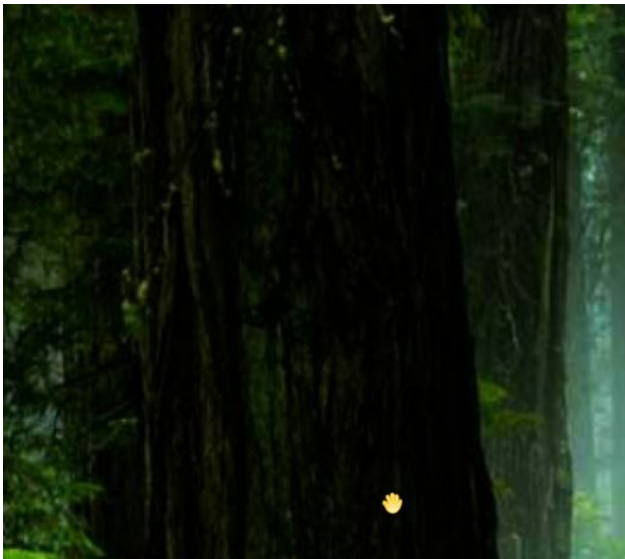
Amikor a zoom effektust használod, begépelheted a kívánt méretet (az állítani kívánt adatot szoktam kijelölni), vagy csúszka műveletet kezdhetsz, amikor „Méret” feliratra állva az egérmutató kézre változik. Ekkor kattintva és tartva a kurzort jobbra, balra mozgatva változtatja a nagyítás mértékét.



Ha a billentyűzetten való állítást választod, akkor az újonnan átméretezett kép megtekintéséhez az <Enter>-t le kell ütnöd. A képet, átméretezését követően, újra középre hozom a monitoron a képigazítás gombokkal. A képet függőlegesen és vízszintesen is központosítom.



A kulcsképek esetén sorrendje a kamerát utasítja, hogy a kép középpontján zoomoljon az első kép méretéről (100%) a következő kulcskép méretére (137,03%) 5,16 mp alatt (ténylegesen megcímzi, de ezzel a múlt havi cikkünkben már foglalkoztunk). Most az idővonalon 8 másodperc körül adjunk hozzá egy újabb kulcsképet és ismét zoomoljunk 300%-ig. Központosítsuk a képet. Adjunk hozzá egy újabb kulcsképet 2 mp-re. Ez valójában szünet, amikor nem adunk hozzá effektust, csak azt akarjuk, hogy erre az időre merevítse ki a képet. 6 másodperccel később jön egy újabb kulcskép az idővonalon. Zoomoljuk 200%-ra, majd a képet megfogva húzzuk a kulcsképnek megfelelően a monitor egy tetszőleges pontjára. Ezúttal arra utasítom a kamerát, hogy egy kicsit távolodjon el, és ugyanakkor pásztázzon a kép baloldalára és maradjon a fatörzsön általam látott „arcon”. Itt hozzáadok egy újabb szünetet úgy 4 mp körüli kulcsképpel, majd a vélt „arca” rázoomolok. **Megjegyzés: minél nagyobb a kulcsképek közötti idő, annál lassabb lesz a zoomolás, görgetés és vízszint.**

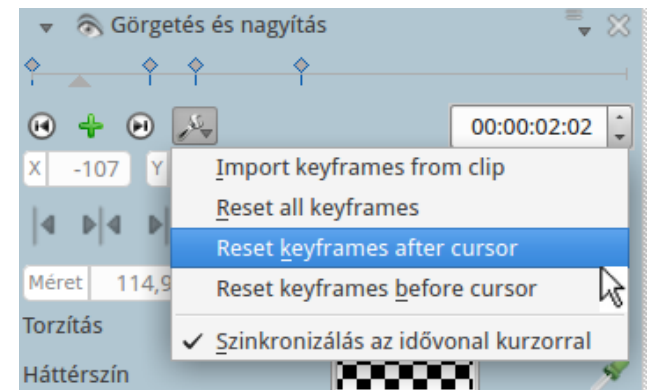
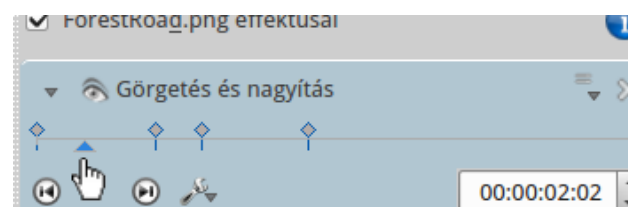


Látod az arcot? ... Igen? ... Nem? ... Valószínűleg az ital miatt van. Miért ne adjunk a nézőknek újabb 2

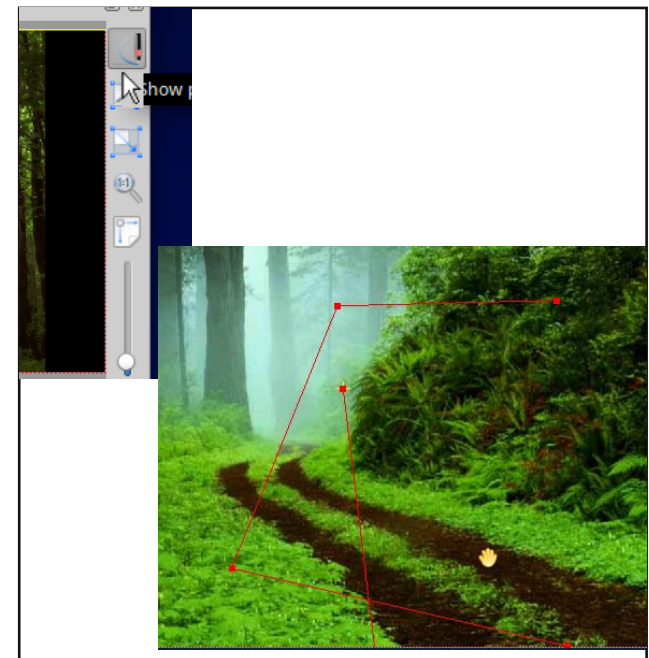
mp szünetet, hogy tanulmányozzák a kulcsképet és lássák a rájuk néző arcot (mindig adjál hozzá egy kulcsképet), majd 4 mp után zoomoljunk 75%-ra. **Megjegyzés: egyszerűbb előbb zoomolni és csak azután helyére "pásztázni" a kulcsképet.** Újabb 2 mp szünet. Most a kép ellenőrzésére játszd le a klipet a monitoron (kattints a visszatekerésre, majd a szünet gombra a nullázáshoz) és dönts el, eddig tetszik-e. **Megjegyzés: a visszajátszás addig, amíg nem képezted le (renderelés) és nem a megfelelő lejátszón nézed, nagyon szaggatott lesz.**

A következő és az előző kulcsképre ugrás gombjai, a képek közötti gyors váltás révén a szerkesztési folyamatot felgyorsítják. Rajta, kattintgass rajtuk, ugrálj oda-vissza a kulcsképek között, szokd meg; később a cimboráid lesznek. Ha újabb kulcskép hozzáadásáról döntesz, az összes mögöttest törölni kell (alaphelyzetbe állítani) és újracsinálni mindent.

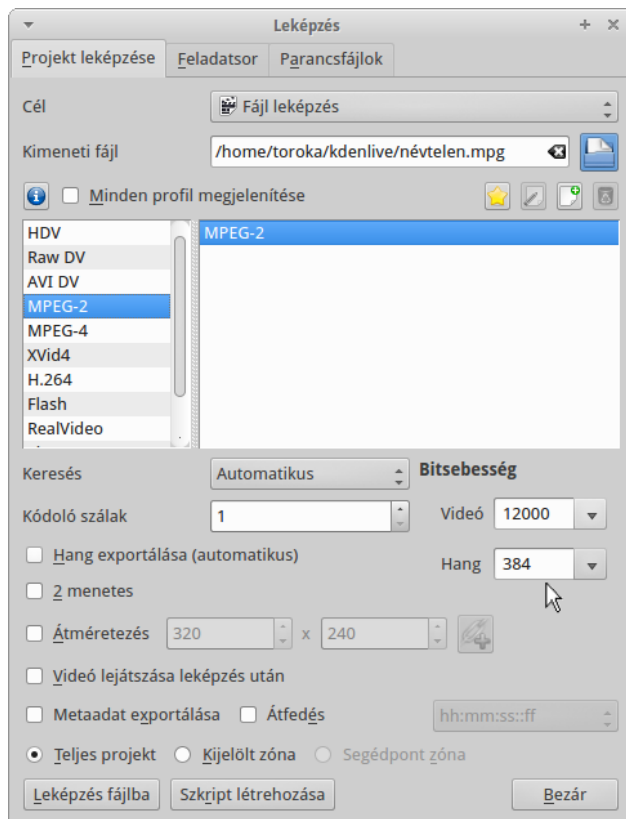
Tapasztalatom szerint az effektusok összekeveredhetnek, ha nem így csinálod. Ezért is fontos a projektet rendszeresen ellenőrizni a monitoron már a készítés közben. Ha viszont úgy döntesz, hogy eltávolítasz egy kulcsképet, csak állj rá és kattints a piros „Kulcskép törlése” gombra. A videó átnézését követően eldöntöttem, hogy középre berakok egy kulcsképet, ezért alaphelyzetbe állítom az összes kulcsképet onnantól (összes kulcsképet, beleértve azt is, amin éppen állok törölnöm). Ennek végrehajtására kijelölöm az első törlendő. Ezután a Beállítások ikont használva és a lenyíló menüből a „Reset keyframes after cursor”-t választom ki.



Miután hozzáadtam a plusz kulcsképet, a törölteket újra elkészítem. Nézzük meg a kiválasztás szerinti kameramozgást. Először tekerd vissza a lejátszót. Ezután kattints a „Show path” ikonra. Látni fogod a monitoron a kamera beállított útvonalát. Minthogy a kamera balra gördül a cél jobbra mozog. Felfelé görgetve a cél lefelé mozog. A cél középpontjának mozgási útvonal az, amit a vörös vonal mutat. Játszd le a klipet és nézd, ahogy a kép középpontja követi az útvonalat.

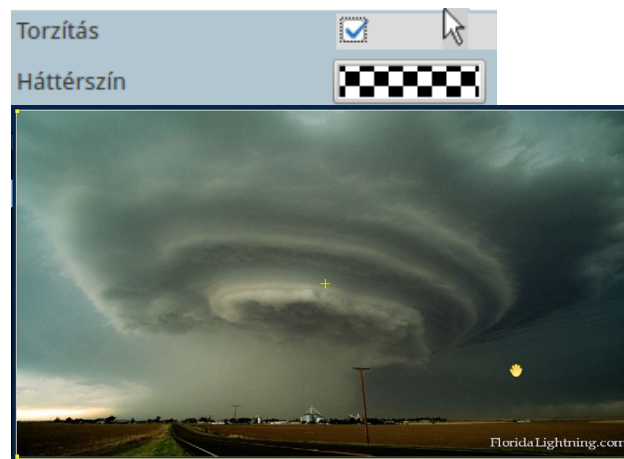


Most ideje felkészülni a következő képre történő átmenetre. 3 mp alatt kinagyítom 850%-ra (lehető leggyorsabb zoomolást akarok), és ezután a kép egy fehér, ködös részére állok. Úgy döntöttem, hogy a következő egy elég vészjósló vihar képe lesz. A képem világos, ködös része szépen átúszik majd a következő képen látható viharfelhő világos részébe. Az utolsó kulcsképnél 10 másodperes szünetet hagyok, hogy több mint elegendő ideje legyen az átmenetnek a megfelelő szerkesztéshez. Minthogy a klipben nem hagytam elég időt a projekt idővonalán, egyszerűen egy kicsit széthúzom a klipet. Még egyszer utoljára megnézve a videót és elégedett lévén avval, ahogy az effektusok működnek, leképezem (renderelés) a „projektet”. Ezeket a beállításokat fogom használni. Mivel a projekt nem tartalmaz hangot, a hang bitrátájának nincs jelentősége, még ha a kijelzőn szerepel is egy 384-es kiírás.



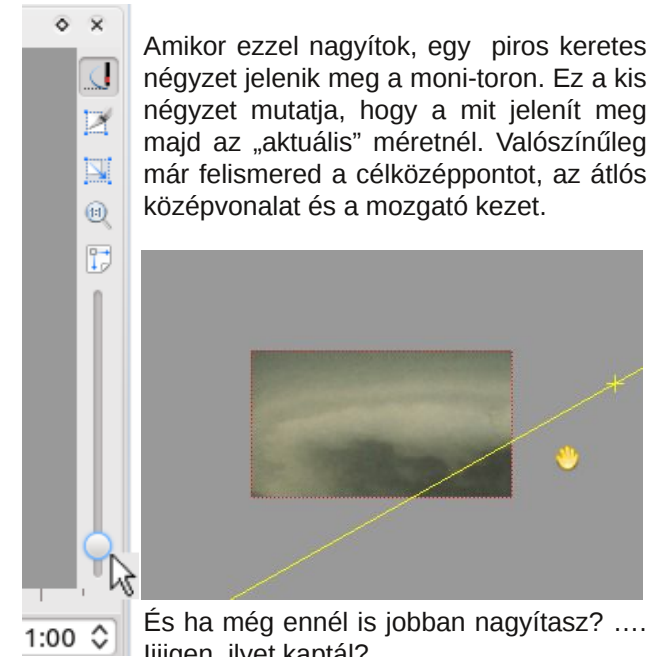
A kimeneti fájlnak nevet adtam és .avi videóként mentettem el. Micsoda? Nehogy már megint! De megint, nézd meg a leképezett .avi fájlt a kedvenc videólejátszódban és továbblépés előtt keresd a hibákat. **Megjegyzés: sose töröld a projektet, vagy ürítsd ki a projekt idővonalát, amíg a leképezés be nem fejeződött és meg nem nézted a videólejátszódban. Így szükség esetén apróbb javításokat végezhetsz a meglévő projekten ahelyett, hogy az egészet újra kellene építened.**

Most, hogy elégedettek vagyunk az első klippel, ürítsük a projekt idővonalát, húzzuk be a következő képet a projektbe (esetünkben a zárókép), húzzuk szét és adjuk hozzá a pásztázás és zoom effektust. **Megjegyzés: sokat segíthet ha van hang a hangsáv idővonalában, így némi fogalmad lehet arról, mennyire kell széthúzni az utolsó képet, hogy a hang hosszával egyezzen.** Aká az első kép, ez sem tölti ki a képernyőt, de most a szélességhez igazítás helyett, a torzítás gombra kattintok. Hűha.



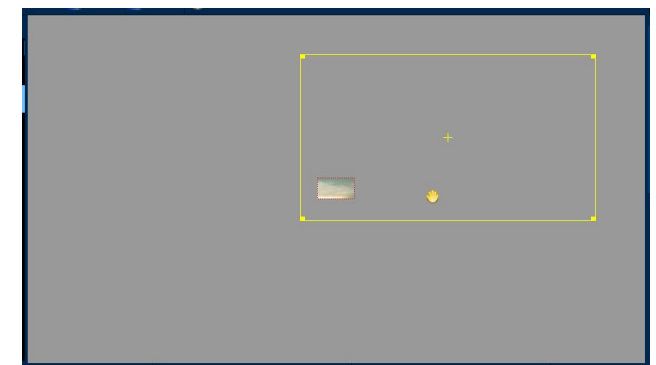
Az effektus hatására a kép kitölti a képernyőt, de az értékek széthúzásával és zsugorításával, így nem minden képen alkalmazható, mert bizonyos képek túlságosan is torznak hatnának. Mivel én egy elég nagy, homályos fehér háttérbe szeretnék átmenni, a kép 800%-os nagyításával indítok. Most ahelyett, hogy fognám a képet és kézzel pozicionálnám, vagy

a központositás után elindulva néznék körül, hogy megtaláljam a fehékes helyet, a jobb oldali zoom csúszkát fogom használni arra, hogy megkeressem a kedvenc helyemet. Igen, a videószerkesztés játék, amit menet közben tanulsz meg.



Amikor ezzel nagyítok, egy piros keretes négyzet jelenik meg a moni-toron. Ez a kis négyzet mutatja, hogy a mit jelenít meg majd az „aktuális” méretnél. Valószínűleg már felismered a célközéppontot, az átlós középvonalat és a mozgató kezecskét.

És ha még ennél is jobban nagyítasz? ... Iliigen, ilyet kaptál?

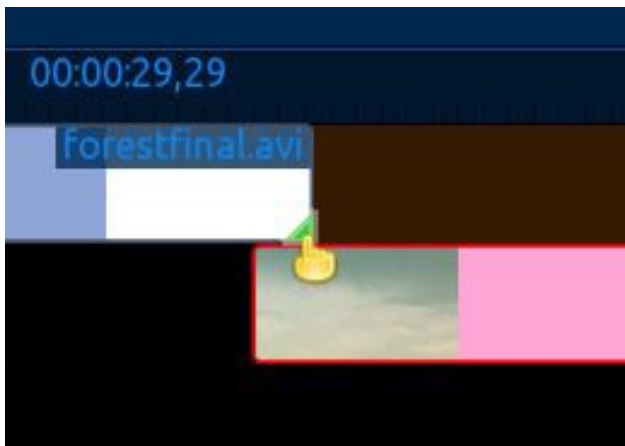


A négyzet sárga kerettel a teljes kép. Amikor a sárga négyzetet húzogatod, frissül a piros négyzet tartalma. Ezzel az eszközzel gyorsan odamehetsz a kép bármely részére és láthatod, hogy mi látszódik

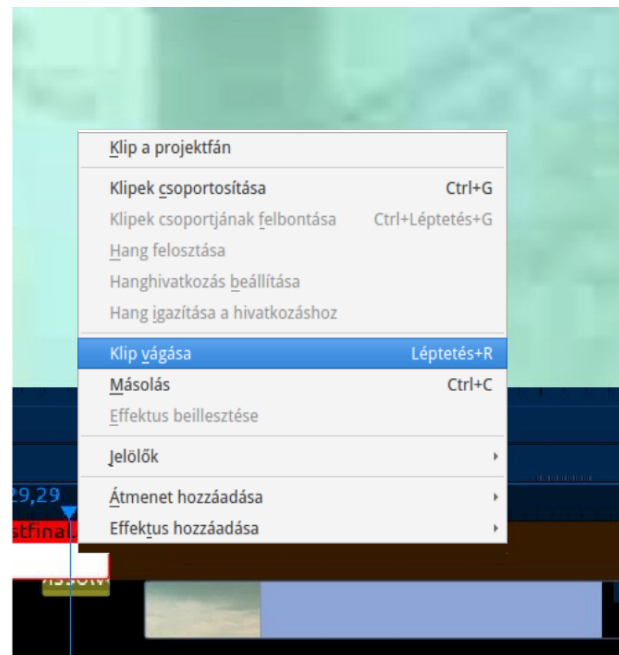
majd, amikor a megfelelő méretre visszazoomolsz. Ez a csúszka megfizethetetlen idő megtakarító a pásztázás és zoomolás során. Játssz vele és fedezd fel, mennyit segíthet neked, hogy felgyorsítsd a készítés folyamatát. **Megjegyzés: az effektus tárban található szerkesztési opciókat kiegészítőnek és a zoom csúszkával együttes használatra tervezték. Kísérletezz velük.**

Most, hogy gyorsan megtaláltam a fehér áttűnési területemet, ideje folytatni. A következő kulcsképet négy másodperces szünetre állítottam, ahonnan 100%-ra zoomolok a következő képig. A képet központosítani akarom és a zoomolást nagyon lassúnak szeretném, ezért 15-20 másodpercet hagyok a kulcsképek között. A záró effektus, egy elég gyors kicsinyítés 1%-ra (3 mp-en belül) adja a lelovést, viszlát, minden elmegy.

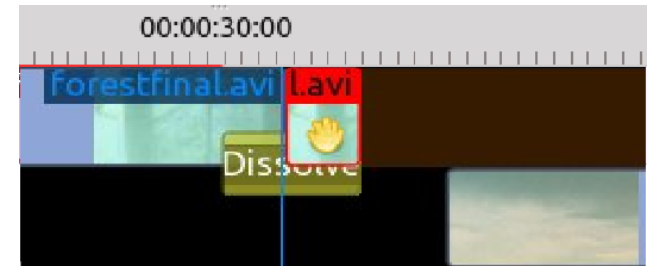
A szokásos átnézés után, ismét leképezem a fájlt és a leképezett fájlt átnézem. Rendben, a dolgok jól mennek és elégedettek vagyunk a leképezett fájllal, tehát üríthetjük a projekt idővonalát. Importáld a két .avi fájlt, helyezd el az elsőt az 1. sávon és a másodikat a másodikon. Egy kicsit hozd fedésbe a videókat és helyezd a kurzort a felső klip jobb alsó sarkára. Amikor a kurzor mutató kézre vált és a sarok elkezd zölden villogni, kattints az alap effektus hozzáadására.



Az eljárás alapeffektusa az áttűnés. Az első sáv lassan eltűnik, miközben a második sáv kezd megjelenni. Amint az effektust beállítottad, nézd meg és szükség szerint állíts rajta a gördülékény átmenet érdekében. Észrevettem, hogy az első videó statikus vége túl hosszú egy finom átmenethez, tehát vágnom kell. Ehhez, először az alsó klipet elviszem jobbra, hogy ne legyen útban, majd a projekt idővonalán a markert a vágásra kiválasztott pontra viszem. Jobb kattintás a klipben és a menüből a klip vágását választom. **Megjegyzés: minden sáv, ami a projekt idővonalának markere alá esik vágásra kerül.**



Amikor a klipet megvágtam, a nemkívánatos részt egyszerűen kiválasztom és törölöm az idővonalról. Az effektus rövidebb lett.



Most újrarendezem a klipeket, hogy átfedésbe kerüljenek és beállítom a dolgokat ízlésemnek megfelelően. Átnézés után hozzáadom a hangot (és a szokásos bevezető klipemet), leképezem a fájlt, majd elküldöm a barátaimnak. Ennél a pontnál már láthatod, egyetlen effektus mire képes. Próbáld ki, készíts, szórakozz és élvezd a játékszert, amit a nyílt forráskódú közösség ajándékozott neked. Ha bármilyen kérdésed lenne, írd meg a fórum szoftver részében. Hogy az ebben a leckében készített videót megtekintsd, menj [ide](#). A YouTube lejátszója meg sem közelíti az otthoni lejátszód minőségét. Szóval Alice, te még semmit sem láttál. Ha azt szeretnéd, hogy megmutassam, hogy milyen mély a nyúl gödre ... javaslom végezd el a házi feladatot. Ha elolvastad a magazin korábbi számaiban ezt a két cikket is ([1. rész](#)) ([2. rész](#)), akkor a következő hónap cikke legalább ennyire, ha nem még inkább élvezetes és informatív lesz. A következő hónapig csőváz.

ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION
DEFENDING YOUR RIGHTS IN THE DIGITAL WORLD

Want to keep up on the latest that's going on with PCLinuxOS?

Follow PCLinuxOS on Twitter!

<http://twitter.com/iluvpclinuxos>