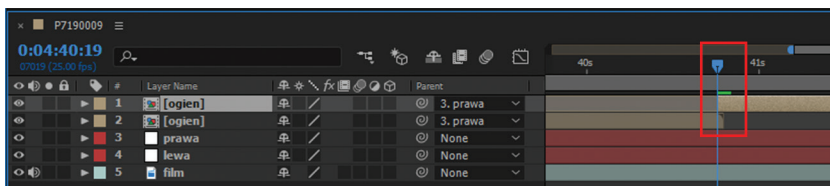


16. Pasek warstwy przesunąć w prawo tak, aby ogień na warstwie niżej nie zdążył zgasnąć (rys. 257).



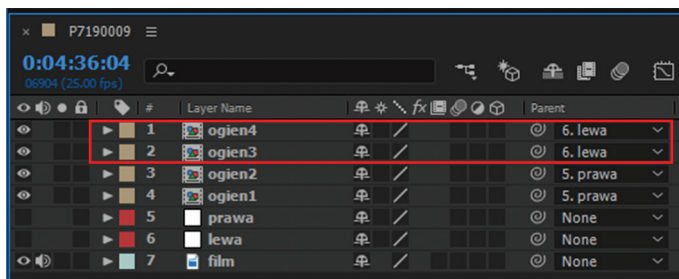
Rysunek 257. Określenie początku zduplikowanej warstwy

Jeżeli masz naprawdę długi film, może się okazać, że zduplikowaną warstwę należy jeszcze raz powielić. U nas wystarczy ta jedna.

17. Ogień powinien wydobywać się także z drugiej dłoni. Możesz powtórzyć wszystkie operacje lub skorzystać z drogi na skróty, czyli duplikowania. Aby łatwiej było zrozumieć, co teraz wykonujemy, zmienimy nazwy warstw. Pierwszą warstwę z ogniem nazwiemy ogien1, drugą ogien2.
18. Zaznacz obie te warstwy i je powiel (**Ctrl+D**).
19. Na obu warstwach rozwiń listę **Parent** i zmień rodzica na „lewa”.
20. Za pomocą wskaźnika obie warstwy przesunąć tak, aby płomień znalazł się nad drugą dłonią (rys. 258).

Efekt jest gotowy. Oczywiście jeszcze ciekawiej będzie wyglądał, kiedy dodasz plik dźwiękowy. Pamiętaj, że do każdej zagnieżdżonej kompozycji możesz stosować transformacje, tzn. zmieniać pozycję, rozmiar kompozycji, obracać ją. Czasami warto też zrobić kopię oryginalnej kompozycji i bezpośrednio w niej dokonać zmian. Taki zabieg może się przydać choćby w przypadku ognia. Zwróć uwagę, że płonie, dopóki nie skończy się film. A gdyby tak go zgasić?

1. Otwórz projekt, w którym masz zapisaną kompozycję z ogniem.
2. W oknie **Project** kliknij nazwę tej kompozycji.
3. Aby powielić kompozycję, naciśnij **Ctrl+D**, a następnie otwórz tę zduplikowaną.



Rysunek 258. Zmiana rodzica zduplikowanych warstw

4. Zwiększ czas trwania kompozycji. Z menu wybierz **Composition**, następnie **Composition Settings** i w oknie dialogowym zmień wartość **Duration** na przykład na dwa razy większą i zatwierdź nowe ustawienia.
5. Kliknij warstwę, na której umieściłeś wcześniej wszystkie efekty, i też ją powiel, naciskając **Ctrl+D**.
6. Warstwę przesuń w prawo tak, aby zazębiała się z warstwą poniżej – chodzi tylko o to, aby zachować ciągłość płomienia.