

Akademia Górniczo-Hutnicza im. St. Staszica

Sony Vegas

ustawienia projektu

Tomasz Bartuś

Wersja: 8 stycznia 2014



2014

Wstęp

Każdy zestaw ujęć wideo nagrywany w trakcie uroczystości rodzinnych, imprez okolicznościowych i innych wymaga obróbki polegającej na połączeniu nagranych scen w jedną całość stanowiącą film. Praca montażysty polega więc na wyborze odpowiednich ujęć lub ich fragmentów, odpowiedniego ich połączenia, dodaniu ścieżek dźwiękowych, komentarzy, intro oraz zakończenia. Oprogramowanie używane wspólnie do powyższych zadań określane jest mianem aplikacji do nieliniowej edycji video¹. Na rynku istnieje szereg mniej lub bardziej zaangażowanych aplikacji służących obróbce video. Do najbardziej znanych należą: *Windows Movie Maker*, *Adobe Premier*, *Adobe After Effects*, *Pinnacle Studio* czy *Sony Vegas Studio* [1].

Sony Vegas jest jednym z najbardziej profesjonalnych, a przy tym przyjaznych dla amatorskiego użytkownika programów do edycji plików multimedialnych. Jest kompletnym rozwiązaniem do wielościeżkowej edycji wideo, tworzenia prezentacji, pokazu slajdów oraz przygotowywania płyt Blu-ray i DVD. Głównym składnikiem pakietu jest Vegas - uznany, profesjonalny program do cyfrowej edycji video i produkcji audio. Umożliwia zaawansowaną edycję formatów DV, AVCHD, HDV, SD/HD-SDI.

Okno aplikacji

Główne okno aplikacji w zależności od wybranych komponentów (zależnych od preferencji użytkownika) może się nieco różnić (Fig. 1). W typowych projektach, wśród najważniejszych komponentów aplikacji należy wymienić:

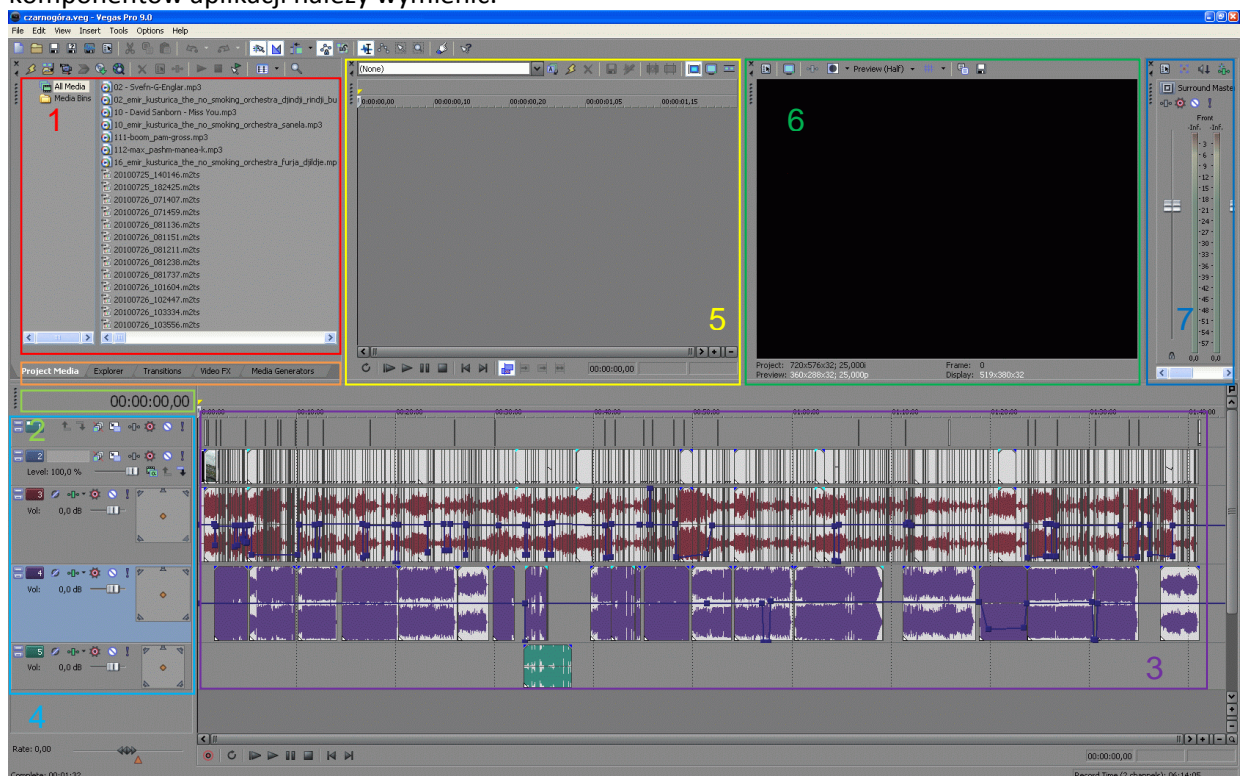


Fig. 1. Okno Sony Vegas z wgranym plikiem projektowym

1. Obszar dokowania okien, w którym wyświetlane będą różne okna w zależności od wybranej niżej zakładki):
 - 1.1 **Project Media** – eksplorator plików multimedialnych (dźwiękowych i wideo) biorących udział w projekcie. W związku z tym, że pliki takie są zazwyczaj

¹ Nieliniowa obróbka video – niesekwencyjny sposób edycji umożliwiający dostęp do każdego fragmentu materiału w dowolnym momencie pracy nad nim

największymi na dysku twardym, nie zawsze łatwo je przenosić, a trzymanie wielu kopii tego samego pliku nie jest praktyczne. Można dodać pliki multimedialne do listy multimedii. Gdy już zaczniesz pracę nad projektem, wszelkie pliki, które zostaną umieszczone na linii edycyjnej, zostaną także dodane do listy multimedii. Z menu **View** (Widok) wybierz **Project Media** (Multimedia), aby otworzyć okno multimedii, jeśli nie jest ono widoczne.

- 1.2 **Explorer** - Okno przeglądarki jest podobne do Explorera systemu Microsoft Windows. Możesz w nim wybrać pliki multimedialne, które chcesz dodać do projektu. Możesz w nim także dokonywać prostych operacji na systemie plików, takich jak tworzenie folderów, zmienianie nazw plików i folderów oraz usuwanie plików i folderów. Użyj przycisków **Start Preview** (Włącz podgląd) oraz **Auto Preview** (Podgląd automatyczny), aby zobaczyć zawartość plików przed dodaniem ich do projektu.
- 1.3 **Transitions** – okno animacji przejść między klipami. Okno przejść zawiera wszystkie dostępne przejścia. Miniaturki pokazują animowane przykłady różnych przejść. Możesz przeciągnąć przejścia z tego okna, aby zastąpić płynne przejście między dwoma epizodami w pliku wideo lub rejon wzmocnienia bądź zaniku.

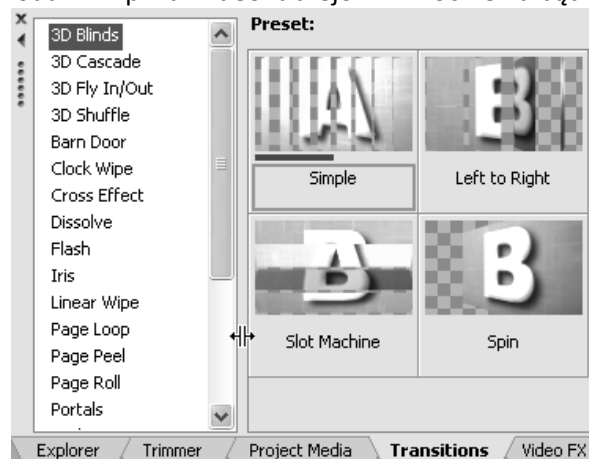


Fig. 2. Widok okna Transitions (przejścia) – (Alt+7)

- 1.1 **Video Fx** – okno efektów wideo. W oknie efektów wideo znajdują się dostępne efekty wideo. Miniaturki pokazują animowane przykłady każdego z nich. Możesz przeciągnąć stąd efekty do epizodów, ścieżek lub okna podglądu wideo.

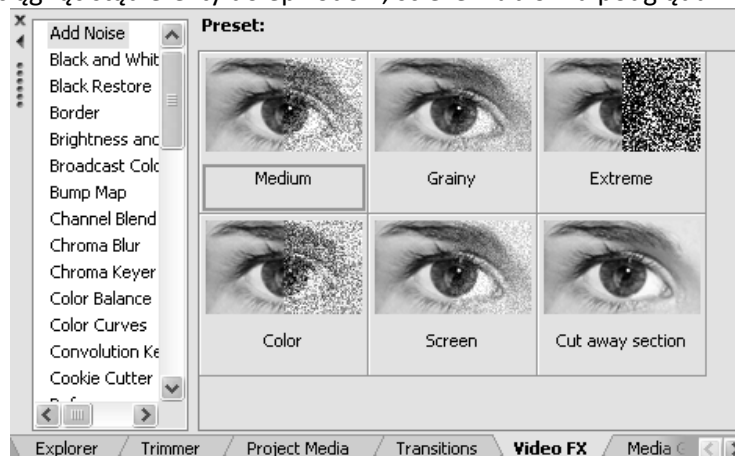


Fig. 3. Widok okna efektów wideo (Alt+8)

- 1.1 **Media Generators** – okno umożliwiające generowanie ciekawych efektów tekstowych. W oknie generowania multimedii masz do dyspozycji różne generatory multimedii. Umożliwiają one łatwe tworzenie epizodów zawierających

tekst, napisy końcowe, wzory testowe, gradienty oraz wypełnione tła kolorowe. Możesz przeciągać stąd elementy na linię edycyjną.

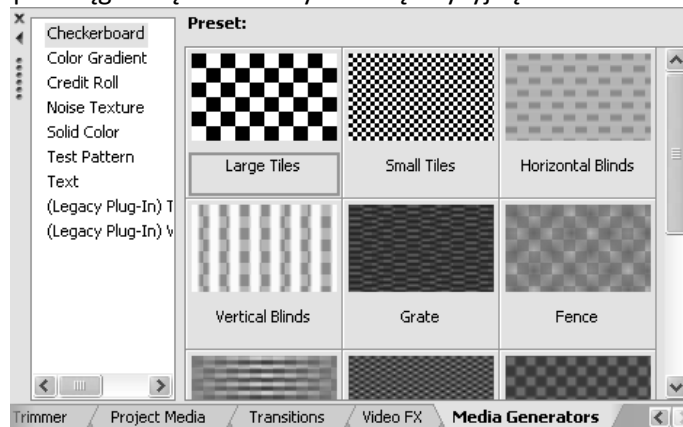


Fig. 4. Okno generatorów mediów (Alt+9)

2. Wyświetlacz kodu czasowego. Wyświetlany kod czasowy odzwierciedla pozycję kursora na linii edycyjnej oraz punkt końcowy zaznaczonego zakresu czasu.
3. Widok ścieżek (linia edycyjna, timeline). Całe składanie i edytowanie ścieżek video i audio dokonywane jest w widoku ścieżek. Ten obszar zawiera wszystkie epizody (klipy) projektu.

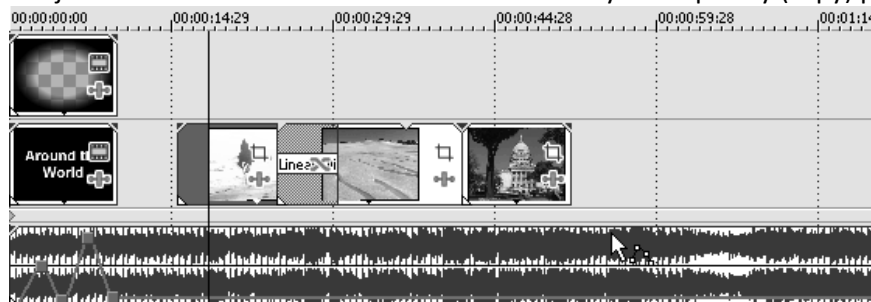


Fig. 5. Okno widoku ścieżek

4. Lista ścieżek.

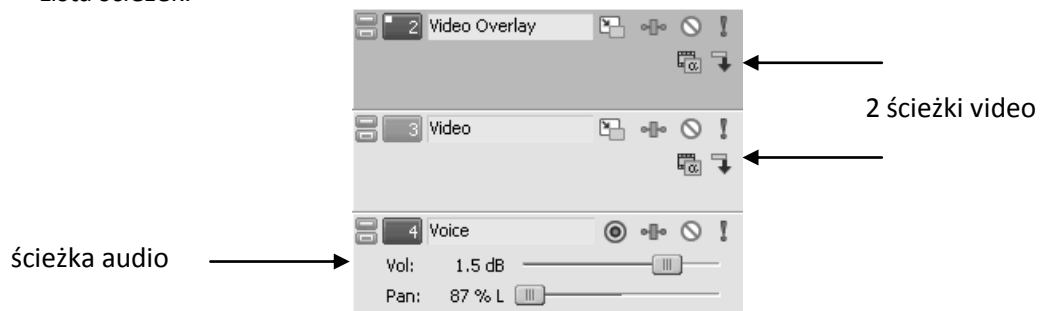


Fig. 6. Okno listy ścieżek

5. Podgląd plików multimedialnych.
6. Podgląd filmu projektowego.
7. Mikser dźwięku. W oknie miksera możesz ustawiać właściwości dźwiękowe projektu oraz poziom wyjść.

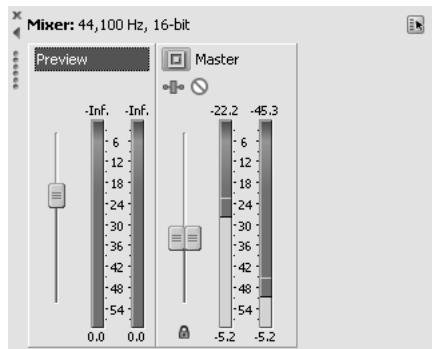


Fig. 7. Okno miksera

Tworzenie projektów, pliki projektowe

Proces tworzenia produkcji multimedialnych bywa skomplikowanym przedsięwzięciem, wymagającym posiadania wielu zdjęć, ujęć, podkładów głosowych, podkładów dźwiękowych, ścieżek dźwiękowych. Organizacja tak wielkiej ilości materiałów jest kluczowym elementem procesu tworzenia filmu. W oprogramowaniu Sony Vegas za organizację projektów odpowiadają niewielkie pliki projektu o rozszerzeniach: .vf (Vegas Movie Studio) lub .veg (Vegas Pro). W plikach tych zapisywane są informacje o lokalizacji plików źródłowych, punktach edycyjnych, cięciach, punktach wklejenia, przejściach i efektach specjalnych. Plik projektu nie jest więc plikiem multimedialnym, jest on natomiast używany do stworzenia ostatecznego pliku, gdy zostanie już skończona edycja. Ponieważ oprogramowanie Vegas edytuje plik projektu, a nie pliki źródłowe, można zająć się edycją bez martwienia się o zepsucie swoich plików źródłowych. Nie tylko zapewnia to poczucie bezpieczeństwa, ale także pozwala na swobodne eksperymentowanie.

Ustawienia projektu

Skorzystaj z programu Mediainfo aby sprawdzić parametry swoich materiałów video m. in.:

- Display aspect ratio (format: 4:3, 16:9),
- Frame rate (liczbę klatek na sekundę)
- Width,
- Height,

Po włączeniu programu wejdźmy do konfiguracji projektu: **File->Properties**. Jest to dość skomplikowane okno dialogowe podzielone na pięć zakładek: Video, Audio, Ruler, Summary i Audio CD. Za chwilę zajmiemy się wyborem opcji odpowiednich dla danego projektu. Na wstępie należy powiedzieć, aby nie ustawiać w zakładce Video większej rozdzielczości, niż ta, w której sceny filmu były pierwotnie nagrywane. Jeżeli np. nagraliśmy film rozdzielczości w 640x480 px, a ustawimy 800x600 to i tak akcja będzie miała 640x480, a film będzie „ważył” czterokrotnie więcej. Jeżeli materiał, który przygotowujemy docelowo ma zostać opublikowany w Internecie np.: na portalu YouTube – nie przesadzajmy ze zbyt wysokimi ustawieniami. Film w dość wysokiej jakości to 640x480 pikseli i 24 klatki/sek. Taka jakość wystarcza większości użytkowników Internetu. Jeżeli nie mamy ambicji montażu filmu w rozdzielczości HD, możemy pokusić się o rozdzielczość 800x600. Zwiększanie ilości klatek nic nie da, człowiek więcej niż 24 nie zobaczy. Jeżeli zamierzasz montować film w rozdzielczości 4:3, należy wybierać wielokrotności tej proporcji np. 640x480, 800x600, 1280x960.

=====
 Randerowanie pod You Tube [na podstawie: <http://sonyvegas.info/thread-1027.html>]

Z punktu widzenia serwisu You Tube, najkorzystniej będzie skorzystać z następujących parametrów:

Wideo:

- Maksymalny rozmiar pojedynczego filmu: 2GB,
- Rozdzielczości: 480x360, 640x480, 1280x720, 1920x1080 (1080p),
- Kodeki: najlepiej używać [H.264](#) oraz [MPEG-2](#),
- Liczba klatek: najlepiej taka sama jak w filmie, który zaimportowaliśmy do projektu. YouTube najlepiej sobie radzi z 24-25 klatkami na sekundę.

Dźwięk:

- Kodeki: MP3 oraz AAC,
- Częstotliwość próbkowania: 44,1 kHz,
- Kanały: 2 (stereo); na chwilę obecną 5.1 na YouTube jest niedostępny i jakoś w sumie nie słyszałem, żeby zmieniło się to w najbliższej przyszłości.

Formaty 4:3 oraz 16:9.

Wielu ludzi popełnia błąd i próbują robić sztuczne 16:9 w np. rozdzielczości 640x480. O ile na komputerze może to jeszcze jako tako wyglądać to na YouTube tak nie jest! Dlaczego? Dlatego, że rozmiar odtwarzacza na stronie jest stały. Jeżeli przesyłasz film w rozdzielczości **640x480** to jest on w formacie **4:3** i taki ma pozostać. **16:9** uzyskasz poprzez ustawienie rozdzielczości np. na **1280x720**.

Musimy ustalić sobie na początek w jakim formacie chcemy mieć film.

Format	Preferowane rozdzielczości
4:3	320x240, 480x360, 640x480, 768x576, 800x600
16:9	853x480, 1280x720, 1920x1080

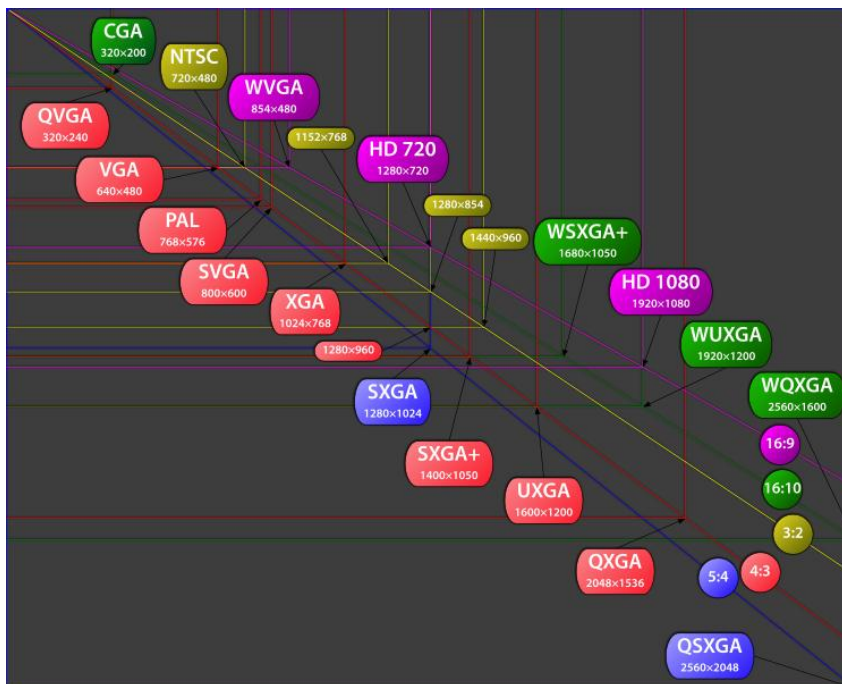


Fig. 8. Najczęściej spotykane rozdzielczości ekranowe (Wikipedia)

Przykładowe ustawienia dla filmu w docelowym formacie 4:3

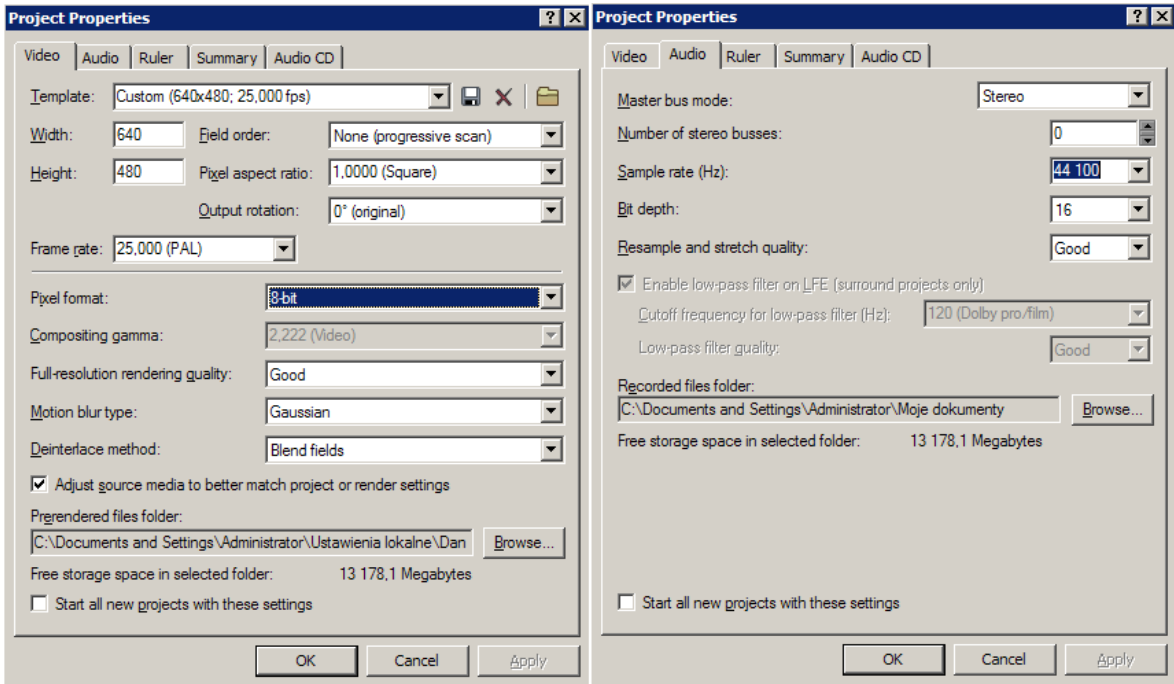


Fig. 9. Przykładowe ustawienia pliku projektowego w formacie 4:3

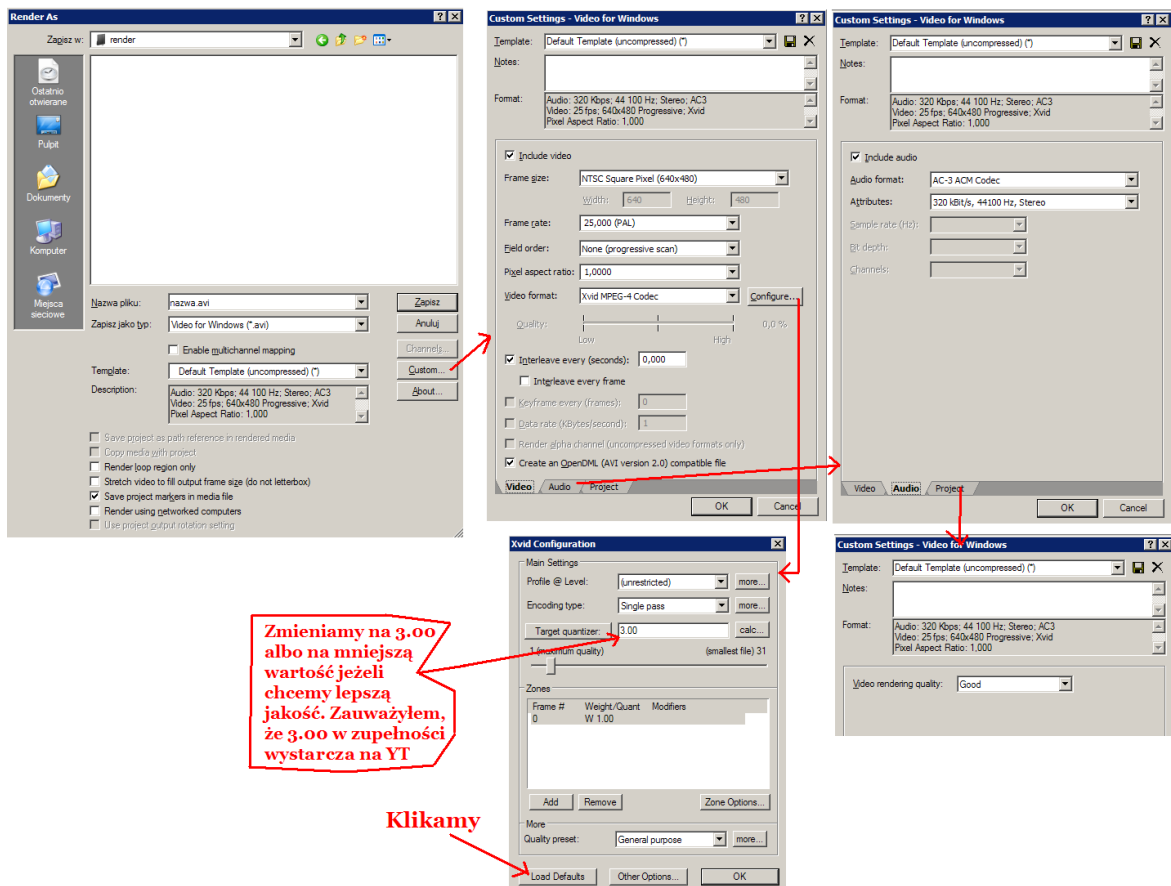


Fig. 10. Opcje renderingu filmu w formacie 4:3 (obrazek jest linkiem prowadzącym do większej wersji)

I tak robimy w każdym przypadku formatu 4:3. Jeżeli chcemy film w rozdzielczości 800x600 to zmieniamy tylko rozdzielczość. Reszta pozostaje taka sama.

Przykładowe ustawienia dla filmu w docelowym formacie 16:9

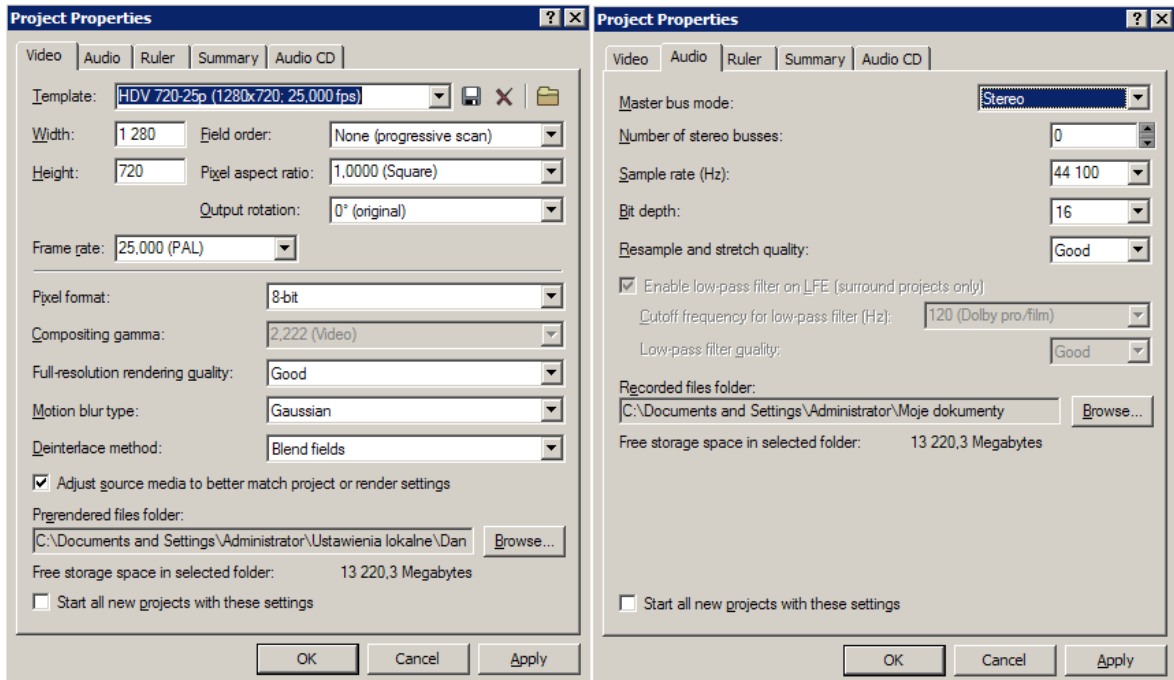


Fig. 11. Przykładowe ustawienia pliku projektowego w formacie 16:9

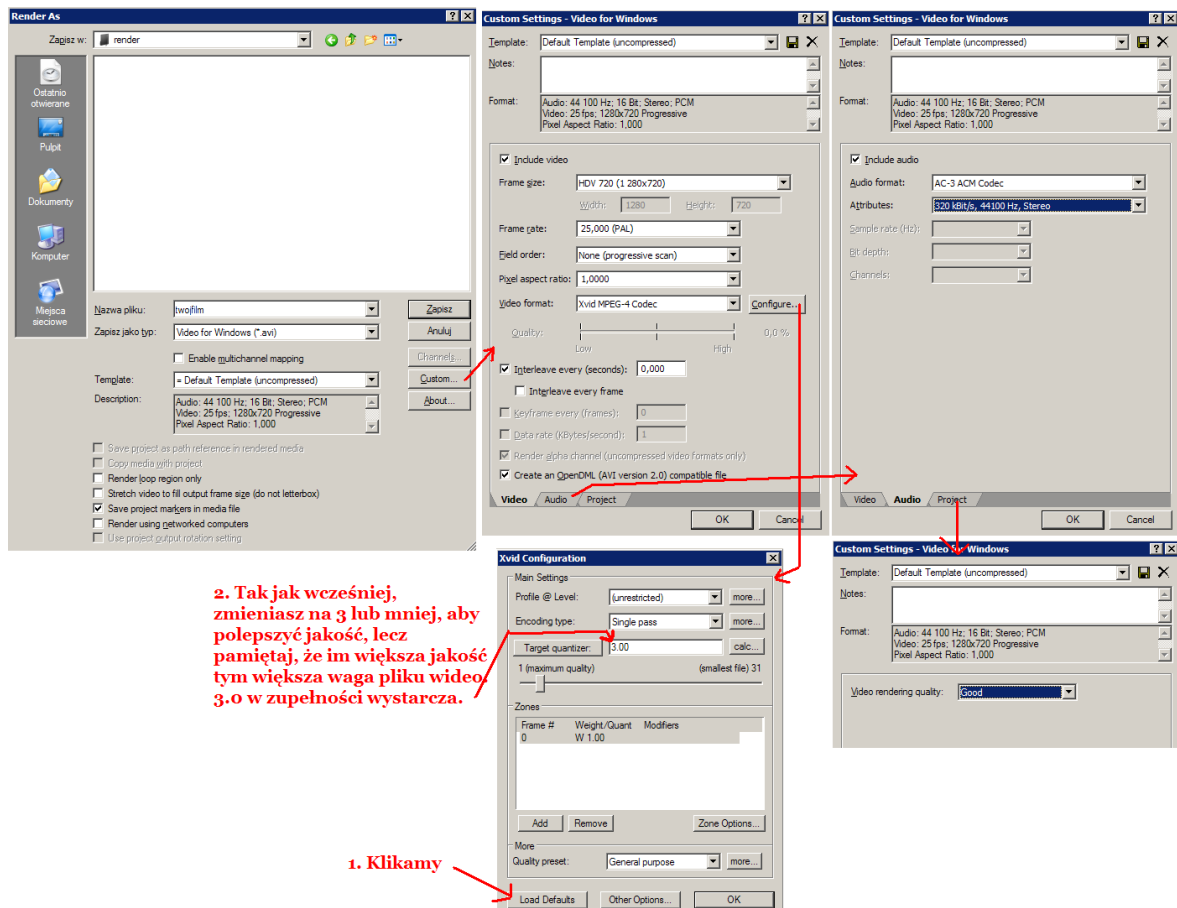


Fig. 12. Opcje renderingu filmu w formacie 16:9 (obrazek jest linkiem prowadzącym do większej wersji)

Powyższe ustawienia są dla rozdzielczości 1280x720 jak łatwo zauważyć. Jeżeli robisz film w rozdzielczości 1920x1080 musisz zmienić w opcjach projektu oraz renderingu pole **Pixel aspect ratio** na 1,3333 (HDV 1080)

| Sony Vegas

Jeszcze jedno, kodek XviD można pobrać z [oficjalnej strony](#). Jeżeli macie jakieś pytania to śmiało pytać. Tylko bez kolokwializmów :P No i oczywiście, aby nie wyskakiwały różne dziwne błędy na YouTube to w Event Pan/Crop też musicie ustawiać 4:3 lub 16:9 w zależności od tego w jakim formacie chcecie renderować.

Literatura:

- [1] http://pl.wikipedia.org/wiki/Por%C3%B3wnanie_edytor%C3%B3w_wideo
- [2] <http://sonyvegas.info/> - forum o Sony Vegas – najlepsze polskojęzyczne źródło informacji o Sony Vegas
- [3] <http://www.forum.netmovies.pl/> - forum o obróbce video (w tym o SV)
- [3] <http://sonyvegas.info/thread-4303.html>
- [4] <http://sonyvegas.blox.pl/html/>