

**Akademia Górniczo-Hutnicza im. St. Staszica**

# **Sony Vegas Pro**

**Edycja filmów**

**Tomasz Bartuś**

Wersja: 8 stycznia 2014



**2014**

## Struktura projektu

Na początku każdego projektu tworzonego w Sony Vegas należy poświęcić pewną ilość czasu na przemyślenie struktury filmu. Pomijając kwestie fundamentalne takie jak format (4:3, 16:9), trzeba sobie odpowiedzieć na pytania: czy będzie to tylko montaż nagranych filmów, czy chcę dodać dodatkowe ścieżki z komentarzem i z podkładem muzycznym. W zależności od udzielonej odpowiedzi należy w projekcie stworzyć odpowiednią liczbę ścieżek video, audio i tekstowych.

Jeżeli wydaje nam się, że dojrzelismy do rozpoczęcia projektu, należy jeszcze przemyśleć w jaki sposób zamierzamy prowadzić projekt. Istnieją dwie możliwości:

1. Fizycznie tworzymy folder projektu np. o nazwie: /film, po czym tworzymy w jego wnętrzu strukturę katalogów (patrz poniżej), do których kopiujemy/przenosimy wszystkie pliki medialne biorące udział w projekcie.



Rozwiązanie takie powoduje, że projekt jest przejrzysty i cały czas panujemy nad jego źródłami. Jeżeli zachodzi potrzeba jego archiwizacji wystarczy spakować folder projektu, a archiwum przekopiować na dysk backup'owy.

2. Niestety najczęściej jest jednak tak, że na dyskach swoich komputerów mamy utworzoną strukturę katalogów /zdjęcia, /video, /mp3 i inne. Jeżeli zamierzamy skorzystać z pierwszego sposobu należałoby skopiować (względnie przenieść) wszystkie wybrane materiały do osobnego folderu projektowego. Powoduje to albo duplikowanie danych (w pierwszym przypadku), albo zniszczenie uporządkowanej struktury plików multimedialnych. Rozwiązaniem tego problemu jest pozostawienie plików źródłowych na swoich miejscach, stworzenie folderu projektu np.: /film, w którym będzie przechowywany wyłącznie plik projektowy. Sony Vegas posiada odpowiednie narzędzie – **Project Media**, które w wirtualny sposób zgromadzi wszystkie potrzebne multimedia zapamiętując fizyczne ścieżki do każdego z wybranych elementów. Będziemy mieć do niego dostęp z poziomu głównego okna programu. Kosztem takiego rozwiązania jest problem tworzenia pełnych kopii zapasowych.

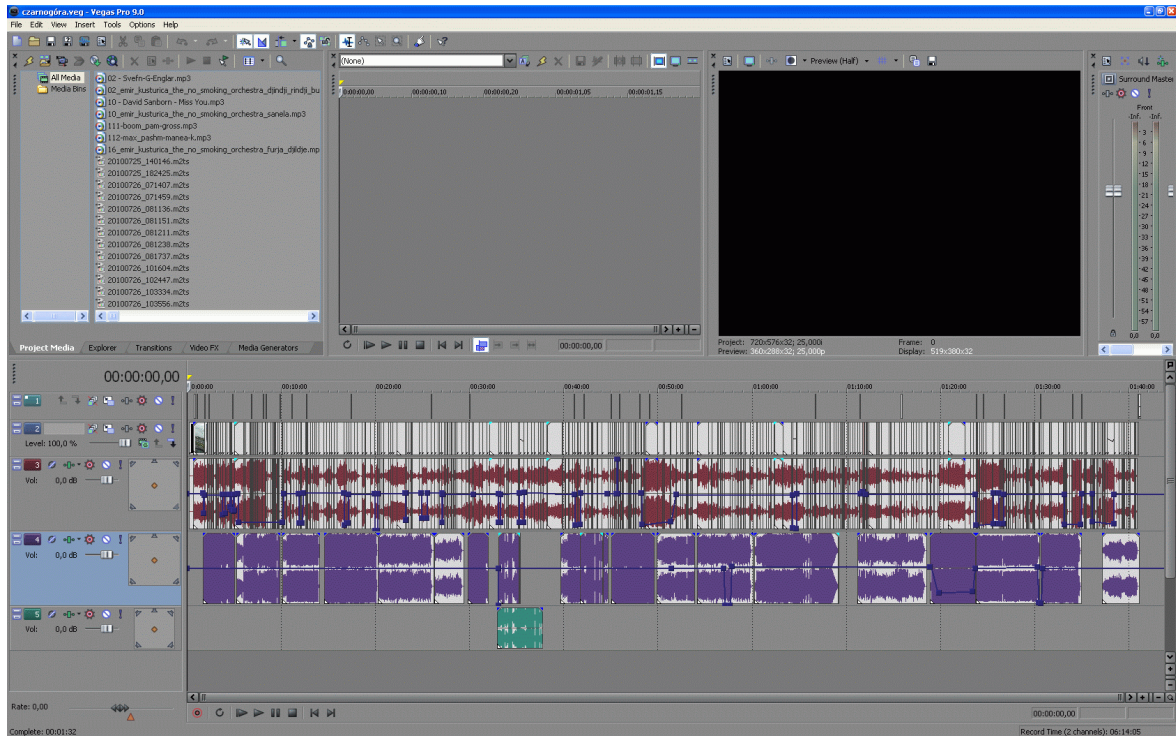


Fig. 1. Projekt Media gromadzący wszystkie pliki projektu umiejscowiony jest w lewym górnym rogu aplikacji

## Dodawanie plików multimedialnych do projektu

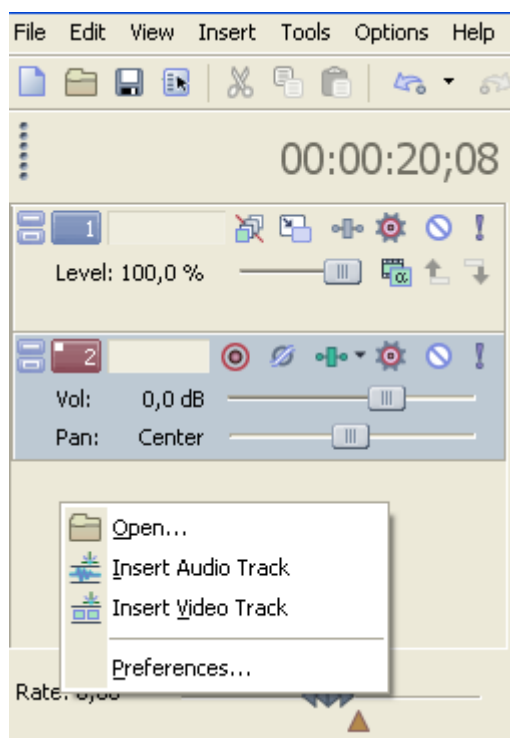
Aby dodać do projektu wybrane przez nas multimedia (video, audio, zdjęcia), należy skorzystać z Explorera (jedna z zakładek obszaru dokowania okien). Po odnalezieniu wybranego pliku multimedialnego, należy z prawokliku wybrać **Add to Project Media List**. Drugim sposobem na dołączanie plików do projektu jest ich bezpośrednie przeciągnięcie na dowolną warstwę listwy czasu. Plik automatycznie zostanie dodany do listy multimedii projektowych. Jeżeli rezygnujemy z użycia w projekcie jakiegoś pliku, należy go usunąć z listy plików projektowych. Listę plików biorących udział w projekcie można w dowolnej chwili modyfikować.

### ZADANIE

1. Utwórz folder projektu i zapisz w nim swój plik projektowy.
2. Dołącz do pliku projektowego potrzebne pliki multimedialne.

## Warstwy (ścieżki, linie edycyjne, timeline)

Dodawanie nowych ścieżek odbywa się poprzez menu główne -> **Insert** lub w oknie listwy czasu z prawokliku-> **Insert Video Track/Insert Audio Track**.




**Fig. 2. Dodawanie nowych warstw do linii projektowej**

Suwak Level (domyślnie 100%) oznacza poziom widoczności obrazu danej listwy (100% oznacza pełną widoczność danej warstwy. Jeżeli umieścimy na niej jakiś obraz, clipy znajdujące się na warstwach niższych zostaną „przykryte” i nie będą wtedy widoczne). Level 0% oznacza pełną transparentność warstwy. Epizody umieszczone na warstwie będą niewidoczne. W przypadku dźwięku wartość Level zmienia się na Vol i będą wyskalowane w „dB” i będą oznaczały głośność muzyki znajdującej się na warstwie. Użycie suwaka Level pozwala na szybkie wyciszenie dźwięków z danej warstwy. np. na jednej warstwie jest podkład muzyczny, a na drugiej komentarze. Jednym pociągnięciem myszki możesz usunąć muzykę lub teksty obejrząc film koncentrując się na warstwie video.

## Obsługa listwy projektowej

Podstawą podczas montażu jest częste sprawdzanie efektów swojej pracy. Służą do tego przyciski znajdujące się pod listwą czasu:

 <p><b>Fig. 3. Opis przycisków przewijania epizodów umieszczonych na osi czasu</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Po wciśnięciu tego przycisku (i wybraniu parametrów) pojawi się nowa warstwa na której będzie się zapisywał dźwięk z mikrofonu (jeśli posiadasz).</li> <li>2. Zapętłone odtwarzanie zaznaczonego fragmentu.</li> <li>3. Odtwarzanie filmu od 0:00 sekundy.</li> <li>4. Odtwórz od ostatnio zaznaczonego fragmentu (podczas edycji).</li> <li>5. Zatrzymaj.</li> <li>6. Zatrzymaj i wróć do ostatnio zaznaczonego fragmentu (podczas edycji).</li> <li>7. Przewiń do początku filmu (0:00 sek.).</li> <li>8. Przewiń na koniec filmu (ostatnia sekunda zawierająca filmu/dźwięk).</li> </ol>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Podgląd projektu

Po prawej stronie okna aplikacji możemy na żywo oglądać efekty naszej pracy. Każda wprowadzana zmiana (dodany efekt na filmie, napis itp.) są widoczne online w podglądzie. Podczas podglądu film wraz ze wszystkimi efektami jest generowany w czasie rzeczywistym. W związku z dużymi wymaganiami sprzętowymi związanymi z renderowaniem filmów w czasie rzeczywistym, w zależności od możliwości sprzętowych komputerów, możliwe jest wyraźne spowolnienie wyświetlania podglądu, aż do całkowitego poklatkowego spowolnienia. Jeżeli efekt spowolnienia jest widoczny należy:

1. Zmienić jakość podglądu (**Preview Quality**) z **Best** na **Good**, **Preview** lub **Draft** z możliwymi opcjami.
2. Zmienić ustawienia: Options -> Preferences -> Audio Device i przesunąć suwaki **Playback buffering** i **Track buffering** skrajnie w prawo.
3. Sprawdzić w programie **MediaInfo** (freeware) jakich kodeków używa materiał wejściowy i ew. spróbować filmy przekonwertować filmy na inny „lżejszy” kodek, bardziej nadający się do edycji -> Forum Sony Vegas.
4. Jeżeli nie uda się zoptymalizować/dobrać kodeków, można próbować renderować podgląd fragmentów filmu – należy zaznaczyć fragment filmu i renderować do pamięci(**shift+B**).

Oczywiście podczas zapisu do .avi wszystkie klatki będą wygenerowane poprawnie choć może to trwać bardzo długo.

## Płynne przechodzenie epizodów jeden w drugi

Najprostszym sposobem na stworzenie przejścia pomiędzy następującymi po sobie epizodami jest ich nałożenie na listwie projektowej. Zaimportujmy do projektu dwa dowolne pliki multimedialne np.: dwa zdjęcia, a następnie umieścimy je jedno po drugim na listwie czasu jednej warstwy. Nasunięcie drugiego zdjęcia na pierwsze spowoduje powstanie części wspólnej obu epizodów. Pierwsze zdjęcie będzie w tym miejscu zanikać, a drugie będzie się stopniowo pojawiać. Na podglądzie projektu wyraźnie widoczny jest otrzymany efekt przejścia.

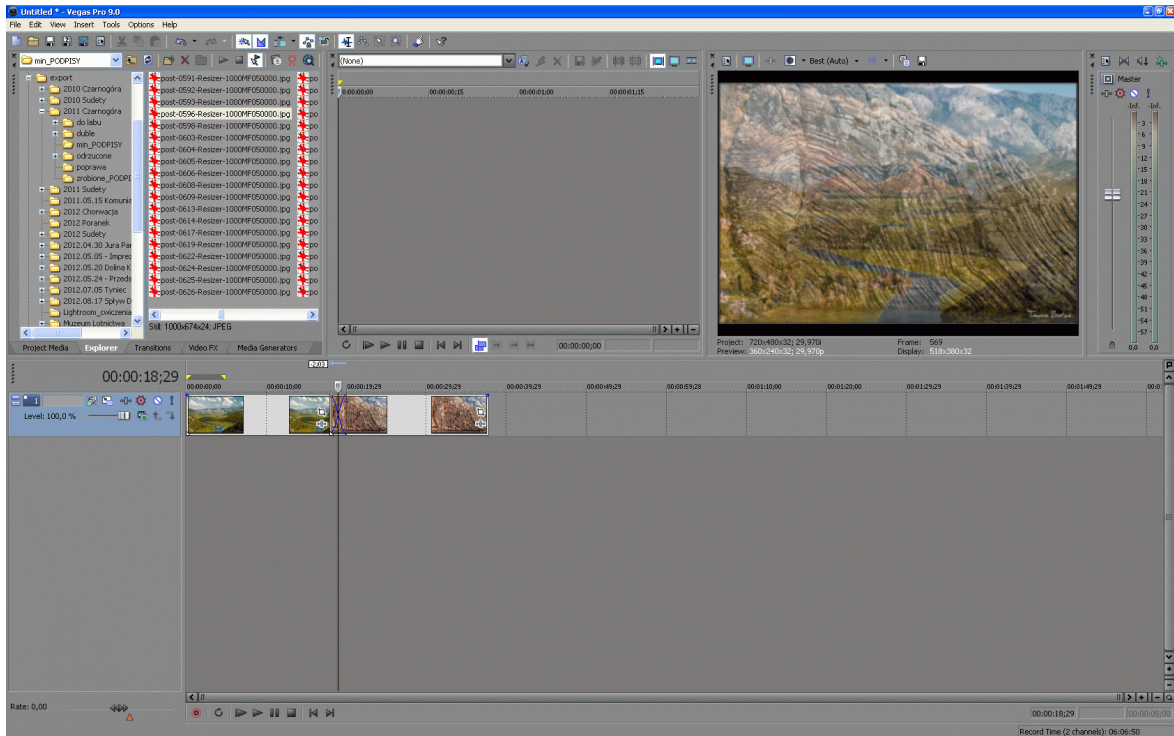


Fig. 4. Nałożenie na siebie dwóch sąsiednich epizodów tworzące przejście

Gdy już utworzyliśmy przejście, możemy zdefiniować sposób w jaki będzie zachodzić. Klikamy prawym klawiszem myszy na utworzonym przejściu i wybieramy opcję **Fade type**. Pojawi się tabela krzywych determinujących sposób płynnego przenikania między epizodami.

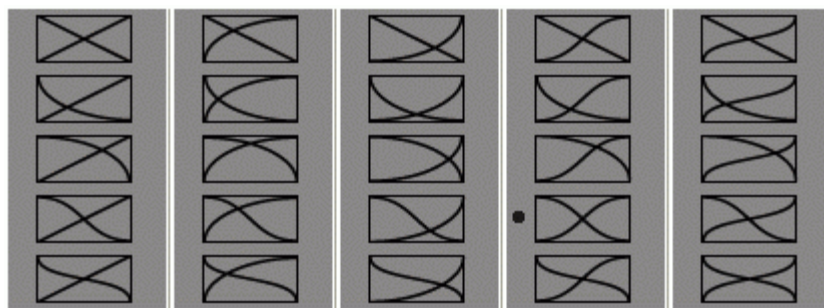


Fig. 5. Krzywe płynnego przenikania między epizodami

## Przejścia efektowe (Transitions) pomiędzy epizodami

Drugim sposobem przechodzenia epizodów jeden w drugi są efekty **Transitions**. Aby z nich korzystać należy połączyć dwa epizody ze sobą (w sposób nie nachodzący na siebie), a następnie z menu Transitions dostępnego z obszaru dokowania okien wybrać interesujący nas efekt. Korzystamy tutaj z techniki przeciągania efektu na wybrany wcześniej klip. Efekt podzieli czas swojego trwania pomiędzy dwa sąsiadujące ze sobą epizody. Otworzy się także okno dialogowe z opcjami przejścia.

## Wycinanie fragmentów epizodów/muzyki

Jedną z najczęściej wykonywanych czynności podczas montażu filmów jest modyfikacja długości klipu nazywana przycinaniem. Aby zaznaczyć wybrany fragment epizodu należy:

## Sony Vegas

1. jeżeli chcemy wyciąć fragment klipu tylko z jednej warstwy, należy ją zaznaczyć (można też zaznaczyć więcej warstw – użyj do tego klawisza Shift).
2. jeżeli nie zaznaczymy wcześniej żadnej z warstw, wycięciu podlegać będą klipy we wszystkich warstwach.

Po wybraniu wycinanej(ych) warstw(y), należy kliknąć w obszarze poniżej wszystkich warstw na wysokości początku bądź końca fragmentu wybranego do usunięcia. Trzymając lewy klawisz myszy przeciągamy obszar w lewo bądź prawo wybierając z grubsza usuwany fragment. Gdy mamy już go zaznaczony, powinniśmy doprecyzować w powiększeniu dokładne granice wycinanego fragmentu. W tym celu kliknij na perforowanym krańcu poziomego suwaka znajdującego się pod listwą czasu i przytrzymując lewy klawisz myszy, przeciągnij go jakbyśmy chcieli go rozszerzyć. Listwa czasu ulegnie powiększaniu. Możemy teraz precyzyjnie przesunąć początek i koniec zaznaczonego fragmentu. Gdy jesteśmy pewni poprawności zaznaczenia, wciskamy „S” powodując wycięcie wybranego fragmentu. Po wycięciu, zaznaczony wcześniej fragment zostaje odcięty od reszty filmu. Przy dokładnym doborze granic przycinania możemy korzystać z precyzyjnych danych czasu początku, końca i długości czasu trwania wycinanego fragmentu (patrz czerwona ramka w poniższej figurze).

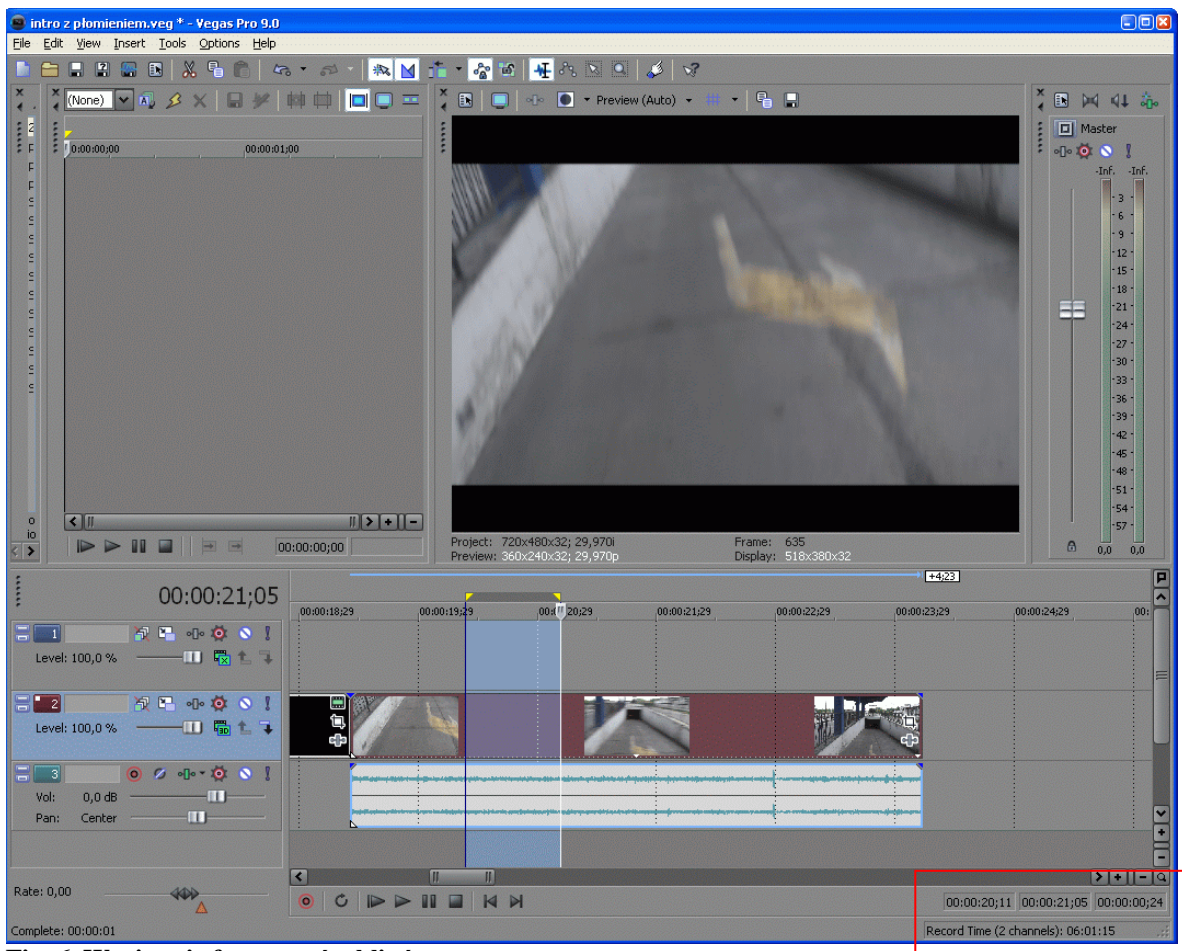
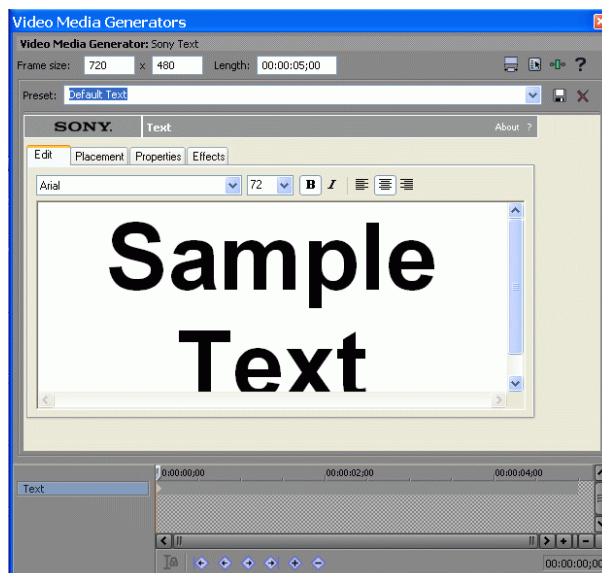


Fig. 6. Wycinanie fragmentów klipów

Jeżeli chcemy tylko rozerwać klip sposób postępowania jest identyczny i wymaga jedynie zaznaczenia miejsca przecięcia i naciśnięcia klawisza „S”.

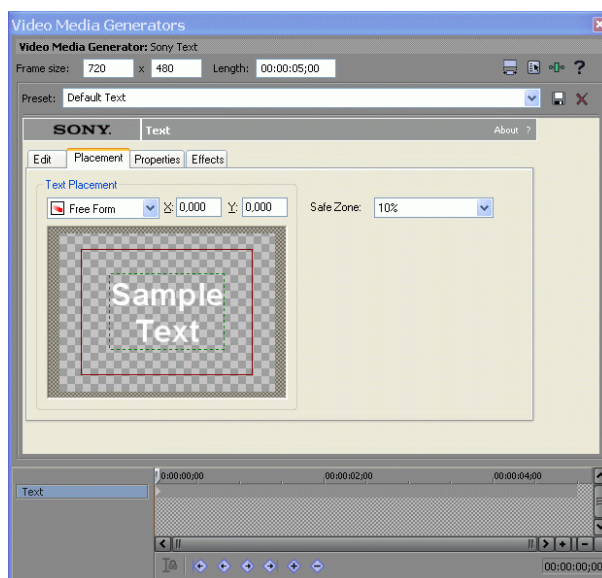
## Wprowadzanie tekstu i efekty tekstowe

W każdym filmie istnieje konieczność dodania intro, tytułu i innych informacji tekstowych. Aby wprowadzić tekst do filmu musimy stworzyć nową warstwę. Warstwa ta powinna znajdować się w hierarchii wyższej niż obraz, który będzie pojawiał się w tle. Gdy zostanie stworzona, klikamy na nią prawym klawiszem myszy i wybieramy opcję **Insert Text Media**. Można też skorzystać z zakładki Media Generators -> Text. Pojawi się okno dialogowe z czterema zakładkami. W zakładce **Edit** wpisujemy odpowiedni tekst. Możemy tutaj zmienić czcionkę, styl, wielkość, wyśrodkowanie.



**Fig. 7. Okno dialogowe wprowadzania tekstu (zakładka Edit)**

Przejdźmy teraz do drugiej zakładki – **Placement**. Ustawiamy w niej położenie tekstu względem sceny.



**Fig. 8. Okno dialogowe wprowadzania tekstu (zakładka Placement)**

W zakładce **Properties**, w opcji Text Color wybieramy kolor tekstu oraz jego przezroczystość. Stopień przezroczystości regulujemy pionowym suwakiem znajdującym się w lewym, górnym rogu okna. Kolor tekstu wybieramy za pomocą palety kolorów. Poniżej palety znajdują się okienka dialogowe, w których kolor tekstu i jego przezroczystość możemy ustawić w sposób manualny wpisując odpowiednie wartości liczbowe. Podobne ustawienia możemy zastosować dla tła. Odpowiednie opcje znajdują się w prawej części okna dialogowego. W dolnej



części okna znajdują się trzy suwaki (Tracking, Scaling i Leading). Za pomocą **Tracking** ustawiamy szerokość napisu, **Scaling** służy do jego skalowania, a **Leading** służy do zmiany jego wysokości.

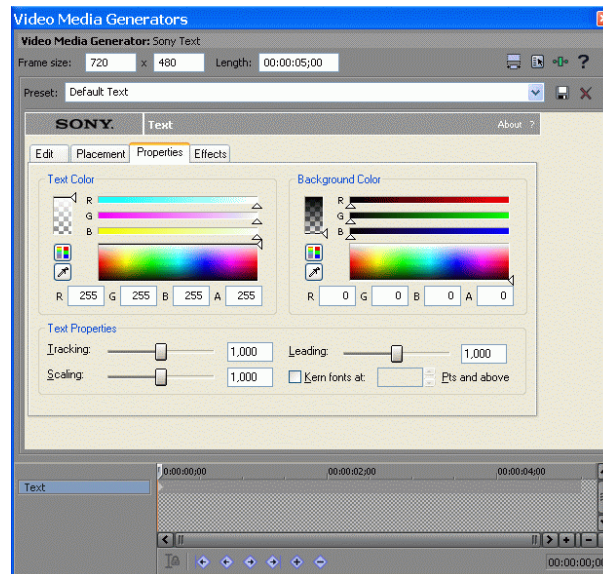


Fig. 9. Okno dialogowe wprowadzania tekstu (zakładka Properties)

Dzięki zakładce **Effects** możemy dodać do napisów dodatkowe efekty. Opcja **Draw Outline** spowoduje obrysowanie napisu obwiednią w wybranym kolorze. Suwakiem **Feather** ustalamy moc rozmycia, a **Width** szerokość. Dzięki opcji **Draw Shadow** możemy dodać do napisu cień. Ostatnia opcja - **Deformation**, powoduje deformacje tekstu. Stopień deformacji można regulować za pomocą suwaka **Amount**.

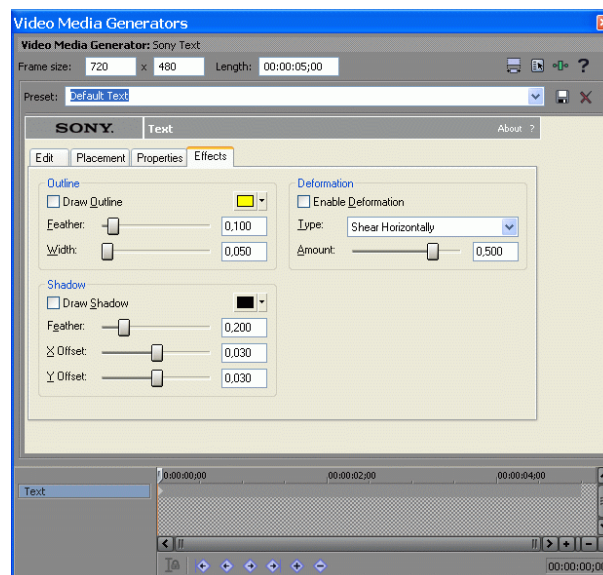


Fig. 10. Okno dialogowe wprowadzania tekstu (zakładka Effects)

## Efekty

Sony Vegas jest programem o wyjątkowych możliwościach efektowych. Wszystkie efekty w Sony Vegas są bardzo proste w użyciu. Wystarczy wybrać punkty na osi czasu (tzw. klatki kluczowe) i dla każdej z nich ustawić parametry efektu. Vegas sam stworzy płynną animację między poszczególnymi efektami i ich natężeniem.

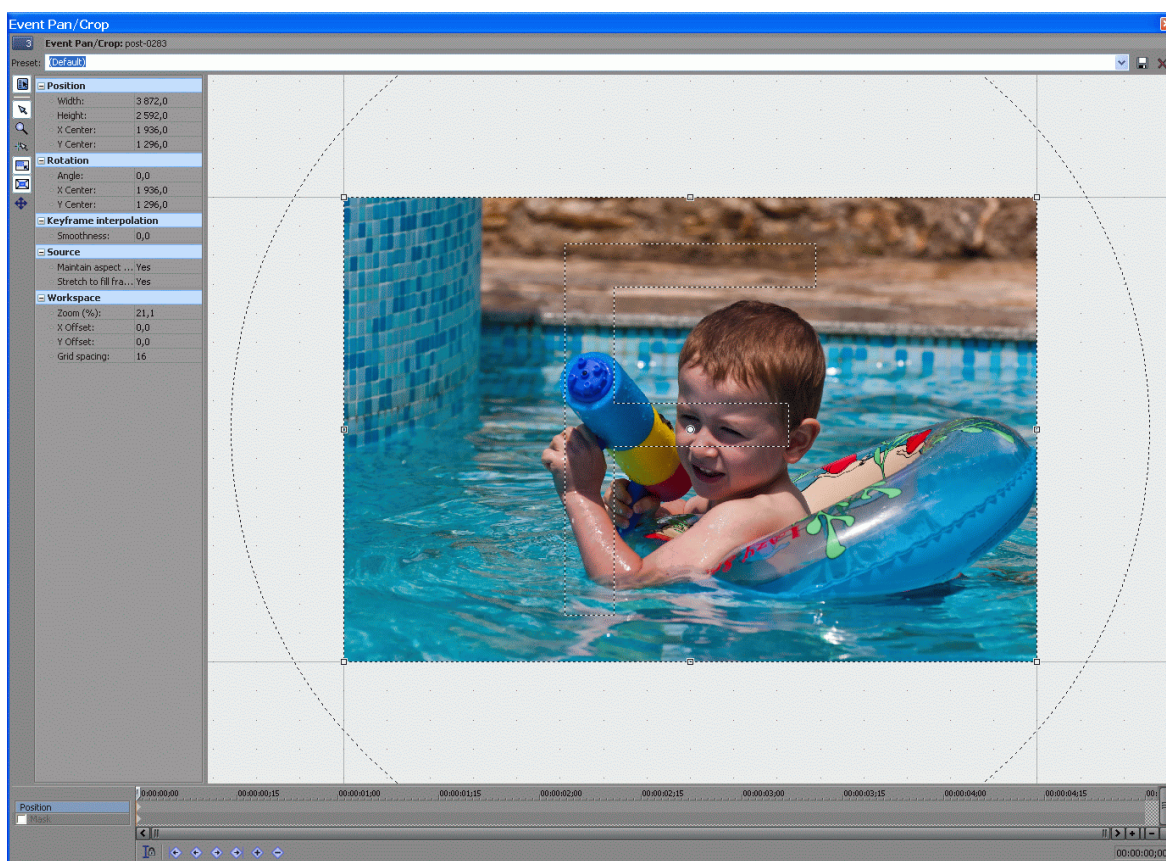


Fig. 11. Okno efektu Event Pan/Crop

Jednym z najważniejszych efektów możemy uzyskać dzięki zespołowi narzędzi **Event Pan/Crop**. Dzięki temu efektowi, dla dowolnego epizodu, którym może być fragment filmu lub zdjęcie można stosować dowolne efekty kadrowania. Efekt umożliwia powiększanie bądź pomniejszanie (przybliżanie/oddalanie), przesuwanie kadru, obroty lub bardziej złożone kombinacje wyżej wymienionych akcji. Główna część okna stanowi klatka klipu, na którą naniesiony został szereg prowadnic zaznaczonych liniami przerywanymi. Linie poziome i pionowe posiadają szereg punktów (markerów), które umożliwiają dowolne skalowanie obrazu. Najeżdżenie kursorem na obraz powoduje zmianę kursora na cztero-kierunkowe strzałki. Przeciągnięcie spowoduje przesunięcie obrazu. W środku klipu znajduje się punkt centralny będący jednocześnie osią obrotu wokół osi OZ (przecinająca powierzchnię ekranu pod kątem prostym). Gdy chcemy obrócić obraz, musimy najeżdżać na białe pole poza obrazem i poczekać aż kursor zmieni się w okrągłą strzałkę. Przeciągając obraz możemy go obracać o dowolny kąt. Jeżeli nie zmienialiśmy położenia osi obrotu, obraz będzie się kręcił względem środka klipu. Obraz możemy obracać także wokół osi OX, OY. Należy wcisnąć przycisk Ctrl i trzymając go, przesunąć jedną z krawędzi klipu na drugą lustrzaną stronę. W związku z obrotem, będzie to skutkowało pojawianiem się i zanikaniem czarnych pól bez obrazu. Jeżeli tą samą czynność wykonamy bez przycisku Ctrl, będzie to skutkowało efektem powiększania, a następnie pomniejszania odwróconego obrazu.

Oczywiście wszystkie te zabiegi odbywają się w czasie. Wymaga to wykorzystania mechanizmu klatek kluczowych. Idea jest taka, że w dowolnym miejscu na liście czasu tego klipu tworzymy dowolną liczbę klatek kluczowych (narzędzia znajdują się pod tą listwą). Następnie dla dowolnej klatki kluczowej wprowadzamy odpowiednie modyfikacje położenia klipu. Zadaniem Sony Vegas będzie wygenerowanie klatek pośrednich pomiędzy skonfigurowanymi przez nas klatkami kluczowymi.

W celu upłynnienia ruchu, należy skorzystać ze znajdującego się po lewej stronie okna - panelu złożonego ze współrzędnych pozycji oraz rotacji. Zamiast obracać obrazem w sposób ręczny, co często skutkuje brakiem precyzji, wystarczy dla odpowiednich klatek kluczowych wybrać odpowiednie wartości liczbowe.

#### UWAGA!

Im większy kąt obrotu w krótszym czasie tym szybciej się obróci kamera. Gdy chcemy wykonać jakiś złożony efekt, należy odpowiednio wydłużyć moment występowania danego klipu na głównej osi czasu programu.

#### ZADANIE

1. Wprowadź do nowego projektu zdjęcie i otwórz okno Event Pan/Crop. Przyjmij założenie płynności ruchu bez niepotrzebnych ruchów klatką po czym:
2. Utwórz klip w formacie 16:9, na którym kadr o wielkości ok. 1/20 obrazu przesuwa się z lewej do prawej strony,
3. Utwórz klip na którym obraz obraca się wokół osi OZ o 360°.
4. Utwórz klip, w który odbędzie się najazd na jakiś detal, a później nastąpi powrót do naturalnej wielkości obrazu,
5. Utwórz klip, w którym obraz się pomniejsza, a następnie odwraca „do góry nogami” i taki powiększa do naturalnej wielkości, po czym obraca wokół osi OZ o 180° i wraca do naturalnego położenia.
6. Utwórz klip, który będzie się obracał wokół osi OY, a ż do powrotu do swojego naturalnego położenia.

## Film w filmie czyli małe okienko w dużym

Często na filmach widzimy efekt, na którym dwie telefonujące do siebie osoby widoczne są jednocześnie w dwóch częściach ekranu albo w filmach akcji w małym okienku znajdującym się na tle głównej akcji pokazana jest jakiś epizod toczący się w innym oddalonym od akcji miejscu. Efekt taki można uzyskać za pomocą narzędzia **Track Motion**. Tworzymy warstwę z głównym tematem i umieszczamy w niej dowolnego klipa. Nad nią tworzymy drugą warstwę i także umieszczamy na niej drugoplanowy epizod. Za pomocą narzędzia **Track Motion** znajdującego się wśród ikonek przypisanych warstwie, skalujemy i odpowiednio przesuwamy obraz warstwy drugoplanowej. Umieszczamy ją na stałe w dowolnym miejscu np. w prawym górnym rogu (jak w dzienniku telewizyjnym). W taki sam sposób umieszczamy napisy w obrazie.

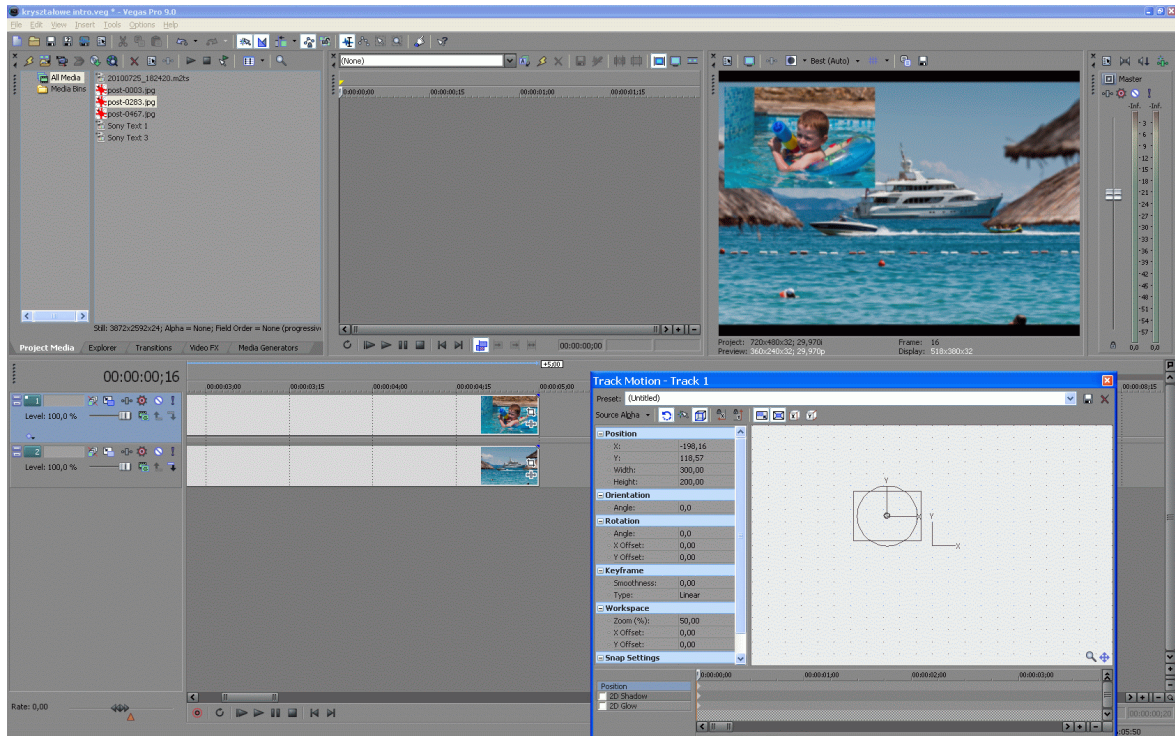


Fig. 12. Obraz w obrazie za pomocą narzędzia Track Motion

## Spowolnienie lub przyspieszenie filmu

Jeżeli chcemy spowolnić względnie przyspieszyć wybrany fragment filmu, należy go wcześniej wyciąć (klikając „s” kiedy zaznaczysz początek i znowu „s” kiedy zaznaczysz koniec filmu). Kiedy masz już wycięty fragment który chcesz przyspieszyć/zwolnić zaznaczasz go i **trzymając Ctrl** na klawiaturze skracasz/rozciągasz dany fragment filmu. Jeśli go skrócisz to po puszczeniu film będzie leciał szybciej, jeśli go wydłużysz to po puszczeniu będzie leciał wolniej.

Można też zaznaczyć interesujący nas klip, wybrać Insert -> Video Envelopes -> Event Velocity (lub z prawokliku wykonanym na epizodzie filmowym). Pojawia się wtedy na filmie pozioma zielona linia. Przesuwając ją do góry przyspieszymy film, przesuwając niżej spowolnimy film. Klikając na linii możemy dodawać markery, które będą punktami zwrotnymi w akcji spowalniania/przyspieszania.

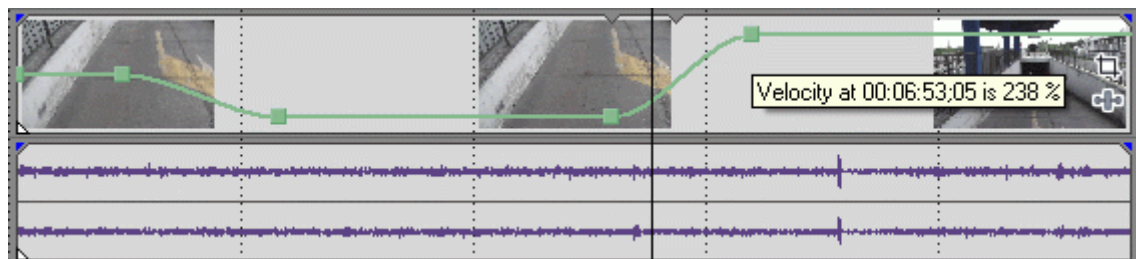


Fig. 13. Spowolnienie epizodu za pomocą linii Velocity, a następnie przyspieszenie do 238% tempa normalnego

Należy pamiętać, że spowolnienie/przyspieszenie epizodu będzie także skutkowało spowolnieniem/przyspieszeniem ścieżki audio nagranej wraz z tym epizodem. Jeżeli nam na niej nie zależy, to wystarczy ją wygłuszyć.

## Wybrane efekty

UWAGA! Efekty można dodawać (nakładać na siebie).

### Lens Flare (efekt blików obiektywu)

Czasami gdy obiektyw robi zdjęcia pod ostre światło pojawiają się tzw. bliki – refleksy w postaci ostrych punktów światła, różnokolorowych okręgów i promieni. Na istniejący epizod dodajmy taki właśnie efekt. Przejdźmy do zakładki Video FX i odszukajmy efekt Lens Flare np.: 35 mm. Przeciagniemy efekt na naszego klipa znajdującego się na listwie czasu. Otworzy się okno dialogowe z opcjami efektu. W związku z ruchem odbywającym się na klipie, zmienia się też kąt padania światła. Za pomocą klatek kluczowych spróbuj w naturalny sposób animować ruch naszego efektu.

### TV Simulator

Efekt Tv Simulator dodany do naszego klipa powoduje, w zależności od wybranego presetu (TV Look lub Bad Sync) efekt starego analogowego telewizora np.: z problemami z synchronizacją. Nadaje się do nadania dynamiki zdjęciom.

**Film Effects** - zakłócenia w stylu starych filmów

**Bump Map** - metaliczny tekst

**Light rays** - poświata z napisu

**Starburst** - gwiazdki idące z tekstu

## Znaczniki

Nad linią projektową (timeline), na tzw. Pasku znaczników<sup>1</sup> w trakcie edycji materiału można dodawać tekstowe markery (klawisz „M”), dzięki którym łatwo zorientować się w treści nagrania bez konieczności odtwarzania materiału filmowego. Wzdłuż linii projektowej pomiędzy utworzonymi wcześniej znacznikami poruszmy się za pomocą klawisza ctrl+lewa bądź prawa strzałka kursora. W podobny sposób możemy tworzyć tzw. rejony<sup>2</sup>. Służy do tego przycisk „R”.

## Synchronizacja video z podkładami audio

Dodanie ścieżek dźwiękowych do filmu w każdym przypadku nieprawdopodobnie poprawia odbiór montowanego materiału. Dzieje się tak zwłaszcza jeżeli muzyka i efekty audio są dobrze dobrane i „współgrają” z obrazem. Okazuje się, że problem doboru muzyki można odwrócić. Z moich nieprofesjonalnych zmagania z filmami wynika, że bardzo często intuicyjnie wyczuwam, że dany utwór muzyczny jak ułaj będzie pasował do tematu filmu. Pozostaje jedynie odnalezienie odpowiedniego fragmentu. Ale to dopiero początek zabawy. Gdy w utworze pojawiają się jakieś

<sup>1</sup> Pasek znaczników - to obszar, w którym można umieszczać, nazywać i ustawiać znaczniki oraz rejony wzdłuż linii edycyjnej. Te informacyjne etykiety mogą służyć jako wskazówki lub przypomnienia, zaznaczające ważne epizody w twoim projekcie.

<sup>2</sup> Rejon - to obszar pomiędzy dwoma znacznikami rejonu o tych samych numerach. Rejony stanowią identyfikację zakresów czasu i pozwalają na podzielenie projektu na mniejsze części.

charakterystyczne akcenty np.: zmiana rytmu, przyspieszenie, zwolnienie, uderzenie basów lub inne, powinno to współgrać z warstwą wideo. Tak ją musimy zmontować, aby to ona współgrała z warstwą audio.

Utwór muzyczny, który dodaliśmy na ścieżkę audio nie musi trwać do swojego zakończenia. Aby go wcześniej wyciszyć, tworzy się na tej samej warstwie audio tzw. **Empty Event**. Można go rozumieć jako pusty epizod. Po utworzeniu nasuwamy go na moment, w którym chcemy zakończyć dany utwór muzyczny, a następnie powodujemy płynne przejście muzyki w ciszę (patrz figury poniżej). Oczywiście tak samo możemy postąpić z końcową częścią Empty Event'u.

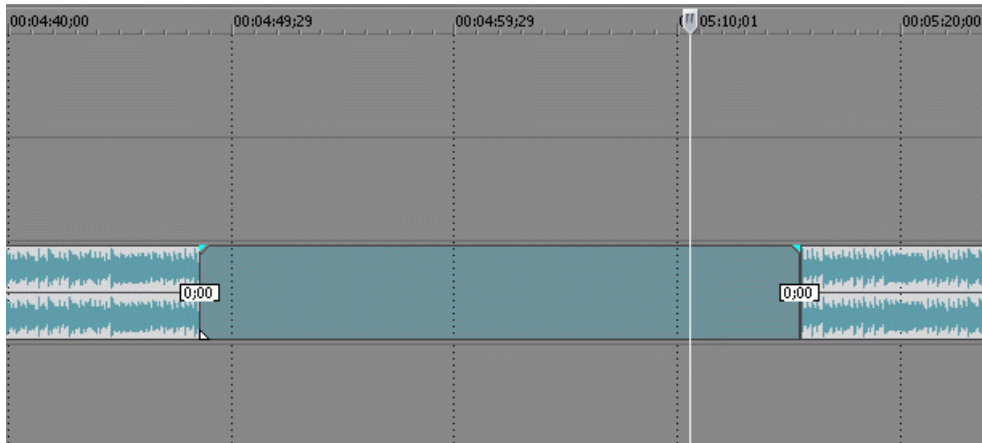


Fig. 14. Nasunięty na ścieżkę dźwiękowa Empty Event

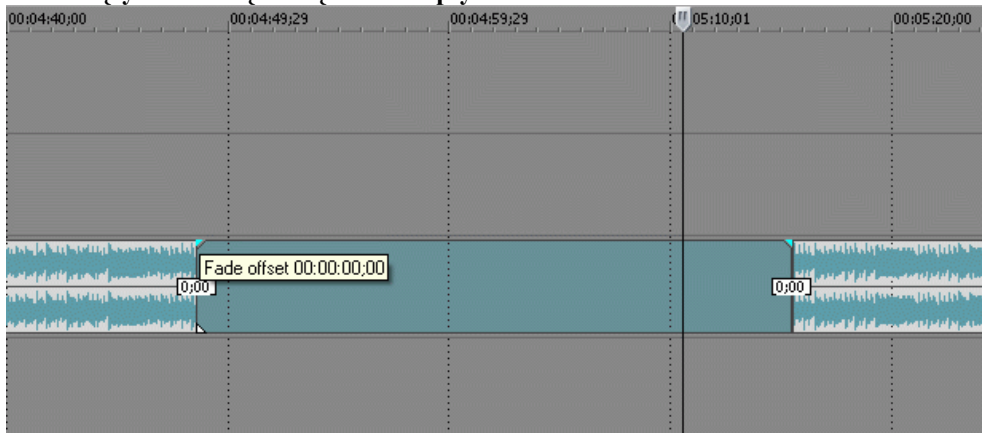


Fig. 15. Wybranie lewego, zielonego znacznika w celu wyciszenia ścieżki podkładu dźwiękowego

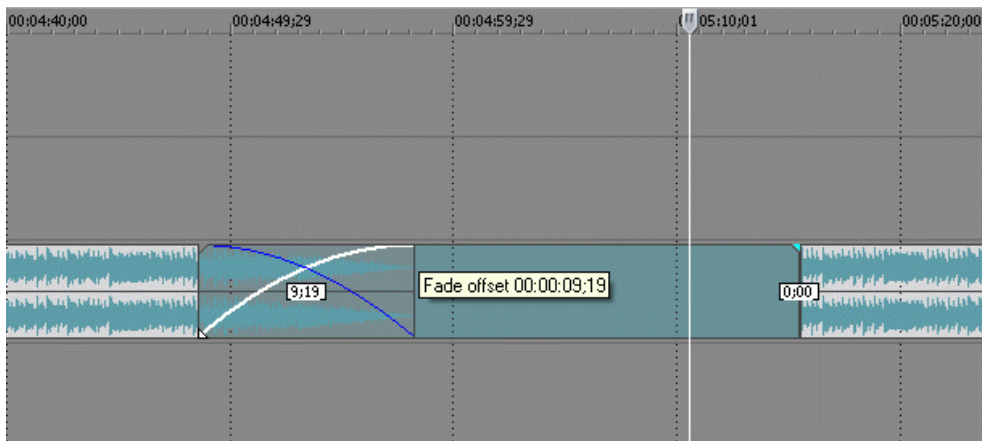


Fig. 16. Przeciągnięcie znacznika w prawo spowoduje płynne przejście muzyki w ciszę Empty Event'u

Drugim sposobem na wyciszenie utworów muzycznych jest edycja poziomu głośności ścieżki dźwiękowej. Aby w dowolnym miejscu sterować natężeniem dźwięku, po wybraniu odpowiedniej ścieżki audio należy wybrać Insert->Audio Envelopes->**Volume**. Na naszym Audio Tracku pojawi się pozioma niebieska linia. Gdy klikniemy na niej dodane zostaną węzły które dowolnie możemy przesuwać zmieniając tę linię w krzywą.

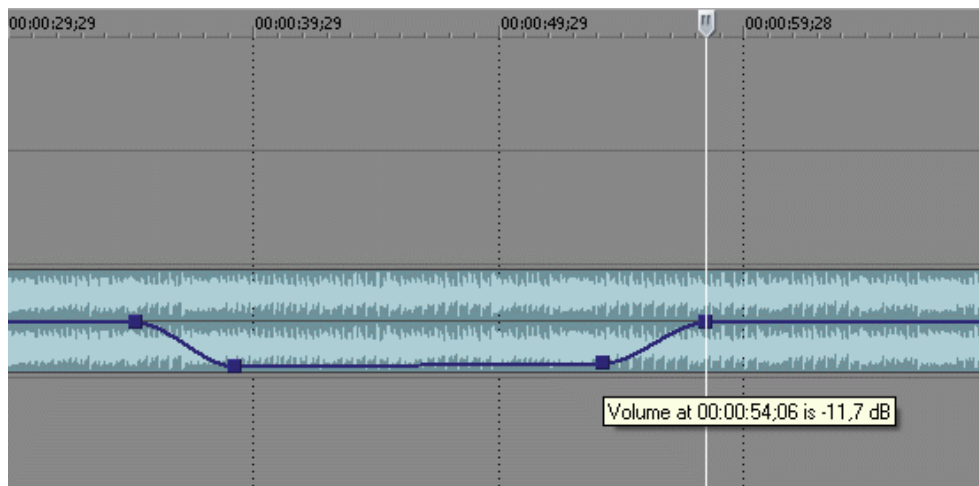


Fig. 17. Edycja poziomu głośności ścieżki audio za pomocą linii Volume

Jeżeli punkty przesuniemy w dół krzywa ulegnie przesunięciu tworząc menisk wklęsły co zawsze będzie skutkowało wyciszeniem. Jeżeli punkty przesuniemy do góry muzyka zawarta w tej ścieżce dźwiękowej ulegnie pogłośnieniu. Proszę zauważyć, że dzięki temu mechanizmowi mamy możliwość dowolnego regulowania (stopniowania) zmianami poziomu dźwięków.

## Tworzenie intro

Tworzenie dobrego intro nie jest rzeczą łatwą chociaż Sony Vegas pozwala na stworzenie skomplikowanych efektów w niespełna kilkanaście sekund. Chodzi o to aby było one efektowne ale nie efekciarskie, gustowne i subtelne, a nie przepełnione wodotryskami i przez to tandetne. Aby stworzyć coś co będzie DOBRE, zapewniam, że trzeba będzie poświęcić sporo chęci i czasu. Możliwości jest wiele. Na serwisie YouTube roi się od samouczków przedstawiających różnorodne pomysły i techniki. Zalecam studiowanie ich i wybieranie z nich tego co najlepsze. Tak czy inaczej spróbujemy pokazać sposób postępowania w celu stworzenia prostego intro.

Stwórzmy dwie ścieżki video. Zmień **Compositing Mode** (zielona ikonka w menu nagłówek warstw) górnej warstwy na **Screen**, a dolnej na **3D Source Alpha**. Na dolnej wprowadźmy jakiś tekst np.: Multimedia. Dobierz tekstowi atrakcyjną czcionkę i kolor. Dodaj jej kolorową obwódkę pasującą do całości. Wejść na **Media Generators** i z dostępnych **Noise Texture** wybierz **Microscopic Threads 1**. Wprowadź teksturę na warstwę pierwszą. W jej menu dla 10-tej sekundy wprowadź nową klatkę kluczową i zmień w niej ustawienia tekstury **Progress** na 0.64. Klip z napisem ma trwać 8 sek., a tekstura 10 sek. Na początku i końcu klipu z napisem spowoduj jego łagodne pojawianie się i na końcu zanikanie. Każdy z efektów ma trwać 2 sekundy.

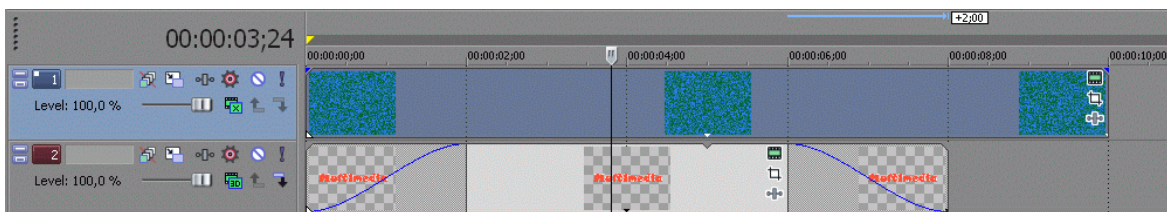


Fig. 18. Projekt intro 1

Wybierz teraz **Track Motion** warstwy z napisem i na osi czasu efektu wprowadź klatkę kluczową w drugiej sek. i następną klatkę kluczową w 8 sek. Umieść kursor w 8 sek. i wprowadź w niej obrót napisu względem osi X o 360°. Z menu **Video FX** wybierz efekt **Lens Flare** i wprowadzając go na warstwę tekstu, spowoduj płynny ruch bliku wzdłuż wybranej prostej.



Fig. 19. Wygenerowana część wstępna intro

ZADANIE: Kryształowy tekst intro

[za: <http://komputery.spryciarze.pl/zobacz/jak-dodac-efekt-crystal-text-w-sony-vegas>]

1. Wprowadź na warstwę video (Video Track) jedno z zdjęcie.
2. Rozciągnij czas wyświetlania zdjęcia do 10 sek.
3. Utwórz powyżej warstwy ze zdjęciem dwie nowe warstwy video.
4. W drugiej warstwie video wybierz Compositing Mode (jedna z ikon tej warstwy) i ustaw Custom. Otworzy się okno dialogowe Plugin Chooser. W oknie tym wybierz Sony Height Map (Add) i potwierdź to OK.
5. Wejdzimy w ten sposób do okna dialogowego efektu Height Map. Zmień jego opcje na: Amplitude: 0.076; Elevation: 0.036; Smoothness: 9. Po dokonaniu zmian zamknij okno.
6. Na warstwę 2 wprowadź Text Media, a w nim odpowiedni tekst. Po wprowadzeniu go zamknij okno.
7. Przesuń klip tekstowy i rozszerz go tak aby był wyświetlany równoległe z wprowadzonym wcześniej zdjęciem oraz zaczynał się i kończył w tych samych momentach.
8. W linii projektowej, w warstwie z tekstem kliknij na Event Pan/Crop.
9. Chwyćmy za prawy górny znacznik „F” i pomniejszamy obraz do momentu aż parametr Width osiągnie wartość 86. Po osiągnięciu pożądanej wartości przesuń „F” w skrajnie lewą część sceny (parametr Position X Center =43).
10. Przesuń następnie suwak listwy czasu na 10 sekundę. Wciśnij następnie klawisz Shift i przesuń „F” w skrajnie prawe położenie (parametr Position X Center =675).
11. Zmień Compositing Mode (jedna z ikon tej warstwy) na Multiply (Mask), a następnie skopiuj tekst (cały klip) z warstwy 2 na warstwę 3.
12. GOTOWE. Im szybciej będzie się przesuwiał tekst tym bardziej efekt będzie wyraźny.

Sony Vegas Tutorial - Metal Text Effect [http://www.youtube.com/watch?v=sr0ofVDp\\_qc](http://www.youtube.com/watch?v=sr0ofVDp_qc)



### UWAGI:

Kodek h.263, nie nadaje się do montażu. Najlepiej przekodować filmy do czegoś, o podobnych parametrach (rozdzielczość oraz klatkaż taki sam), ale lżejszym kodekiem (MPEG2).

### Literatura:

[1] [http://pl.wikipedia.org/wiki/Por%C3%B3wnanie\\_edytor%C3%B3w\\_wideo](http://pl.wikipedia.org/wiki/Por%C3%B3wnanie_edytor%C3%B3w_wideo) porównanie wymagań oprogramowania do edycji video.

[2] <http://sonyvegas.info/> - Forum o Sony Vegas – najlepsze polskojęzyczne źródło informacji o Sony Vegas.

[3] <http://www.digital-vision.pl/video-tv/domowe-studio-wideo.html> - Bardzo dobry cykl artykułów o obróbce video.

<http://www.netmovies.pl/kurs-obslugi-sony-vegas-by-gesior/> - Kurs obsługi Sony Vegas.

<http://sonyvegas.blox.pl/html/> - Blog o Sony Vegas.

<http://www.efix.pl/> - Strona o różnych aspektach montażu wideo