

Напоминаю, если словосочетание «**Explosion FX in all versions of Sony Vegas**» набить в поиске, то можно выйти на автора видео и поблагодарить лично.

Итак, есть дом и его надо типа взорвать, но сделать это без бомбы, пыли, камней и бригады пиротехников, а с помощью нехитрых манипуляций с гениальной программой Sony Vegas, двух вспомогательных футажей и рук, которые растут из правильного места.

Вот этот дом первоначальный, так сказать. Взорваться должно у него внутри или хотя бы за ним.

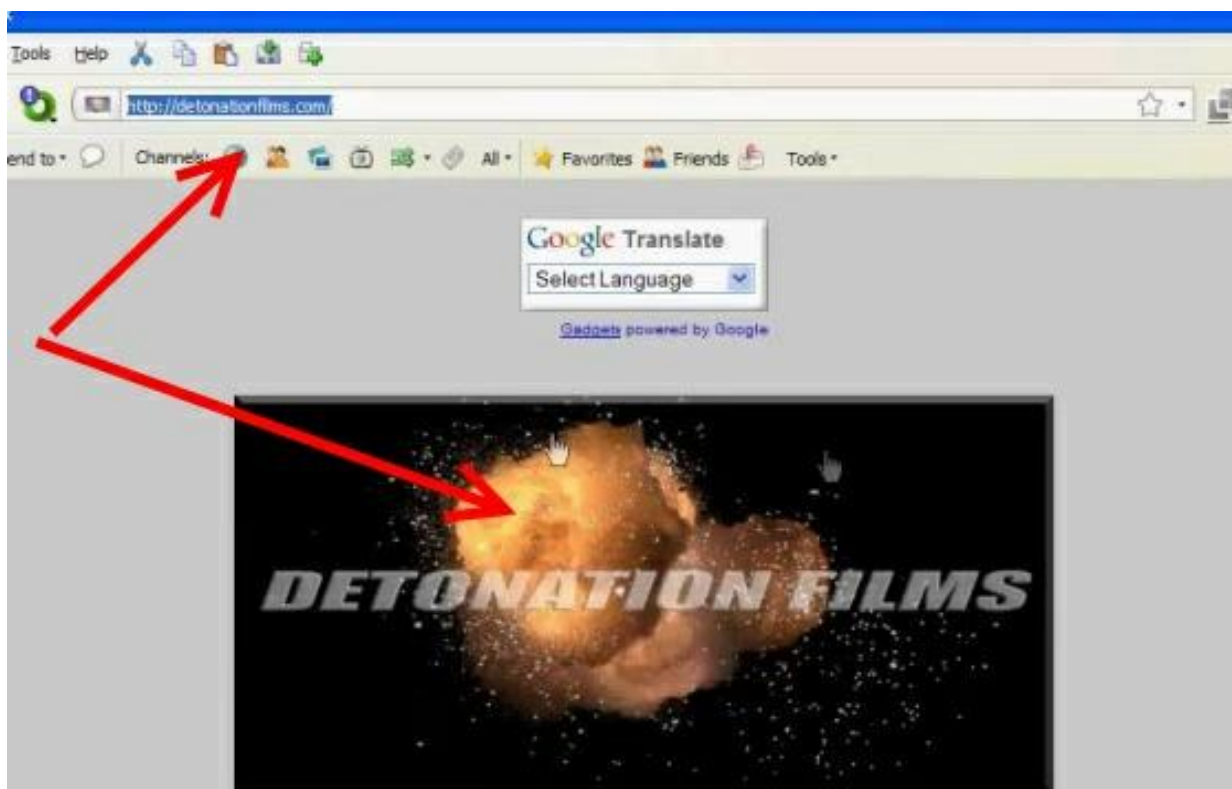


Взрыв, который смастерил автор ролика, очень правдоподобно смонтирован, дым вокруг

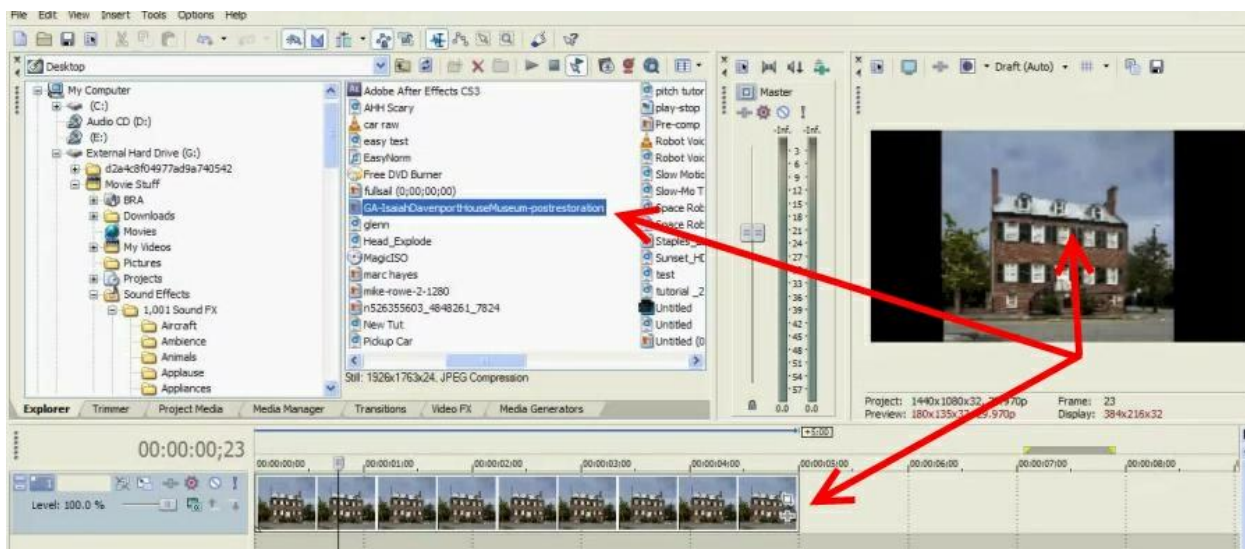


деревьев, даже объем какой-то чувствуется. Молодца! Как же это добиться? Серия из 63 скриншотов и я вам это дело растолкуем ☺

Для начала вам надо найти какой-нибудь футажики со взрывом. На скриншоте автор предлагает слить его с соответствующего сайта.



В проект вставляем картинку с домом, где будет происходить наш медиа-фейерверк

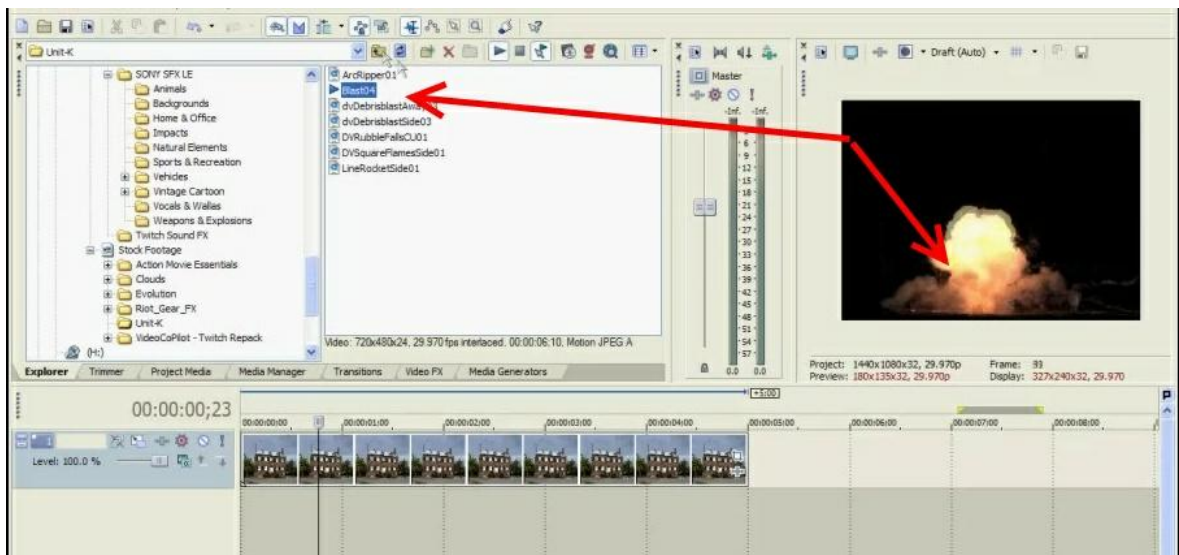


Стрелка, которая указывает влево, обозначает файл изображения дома в библиотеке слайдов домашнего компьютера. Естественно, у вас он будет другим, и располагаться в другом месте.

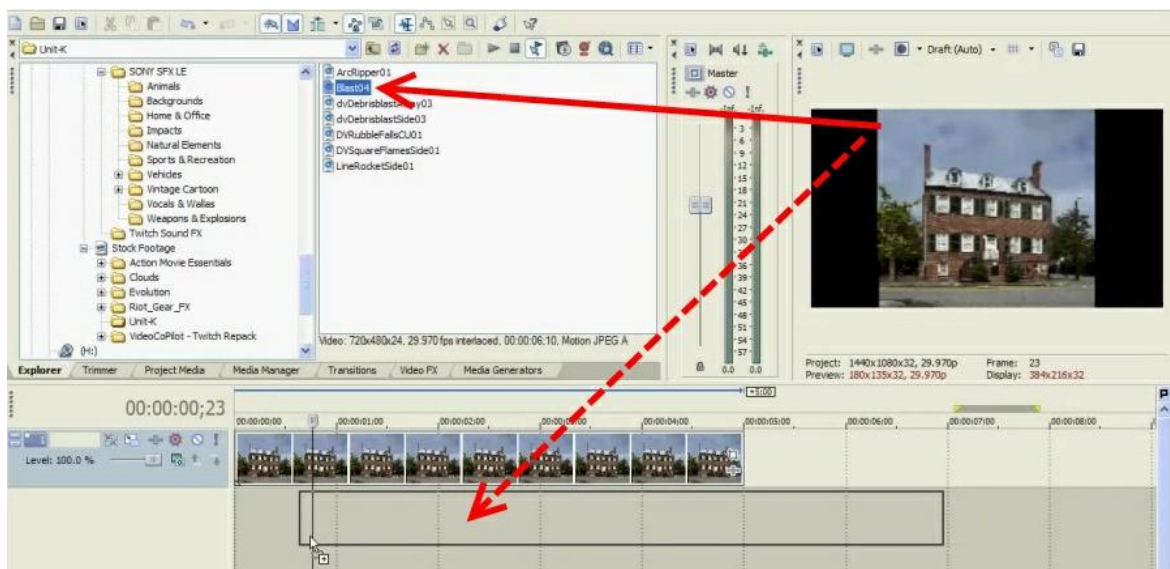
Маленькая стрелка показывает, как выглядит дом на экране

Нижняя стрелка указывает на **timeline** (шкалу времени или временную шкалу), где происходит монтаж. По умолчанию любая фотка в **Sony Vegas** занимает определенное количество секунд, но вы можете его резать или вытягивать, как вздумается, не заморачиваясь вопросами об ухудшении качества – фотка она и есть фотка, с ней ничего не случится.

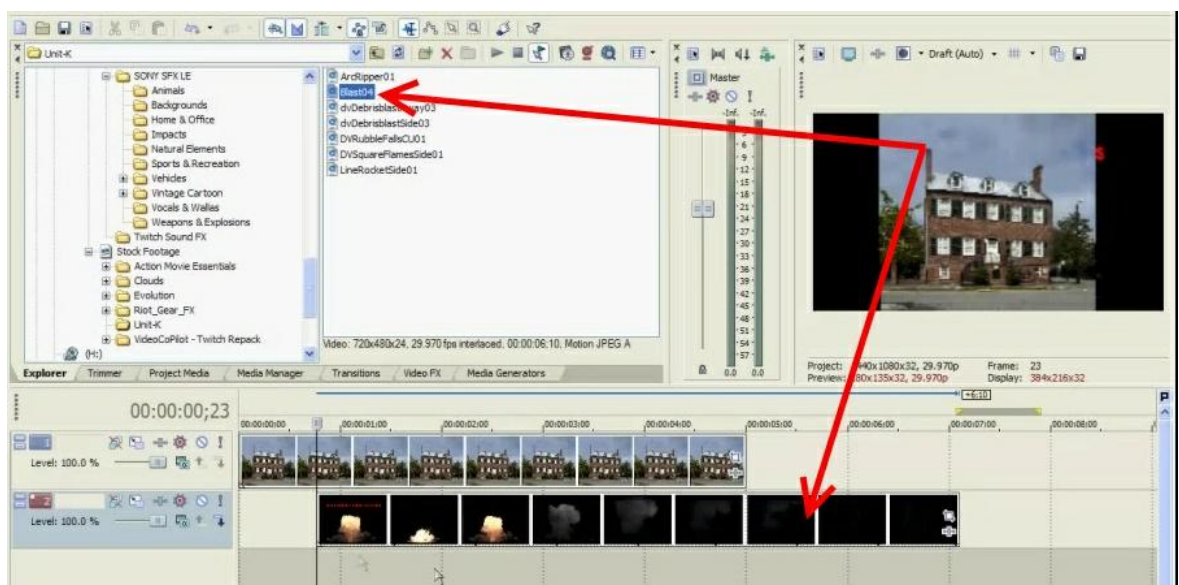
А вот так будет выглядеть взрывной футажики (левая стрелка – в библиотеке, правая – на экране предпросмотра программы)



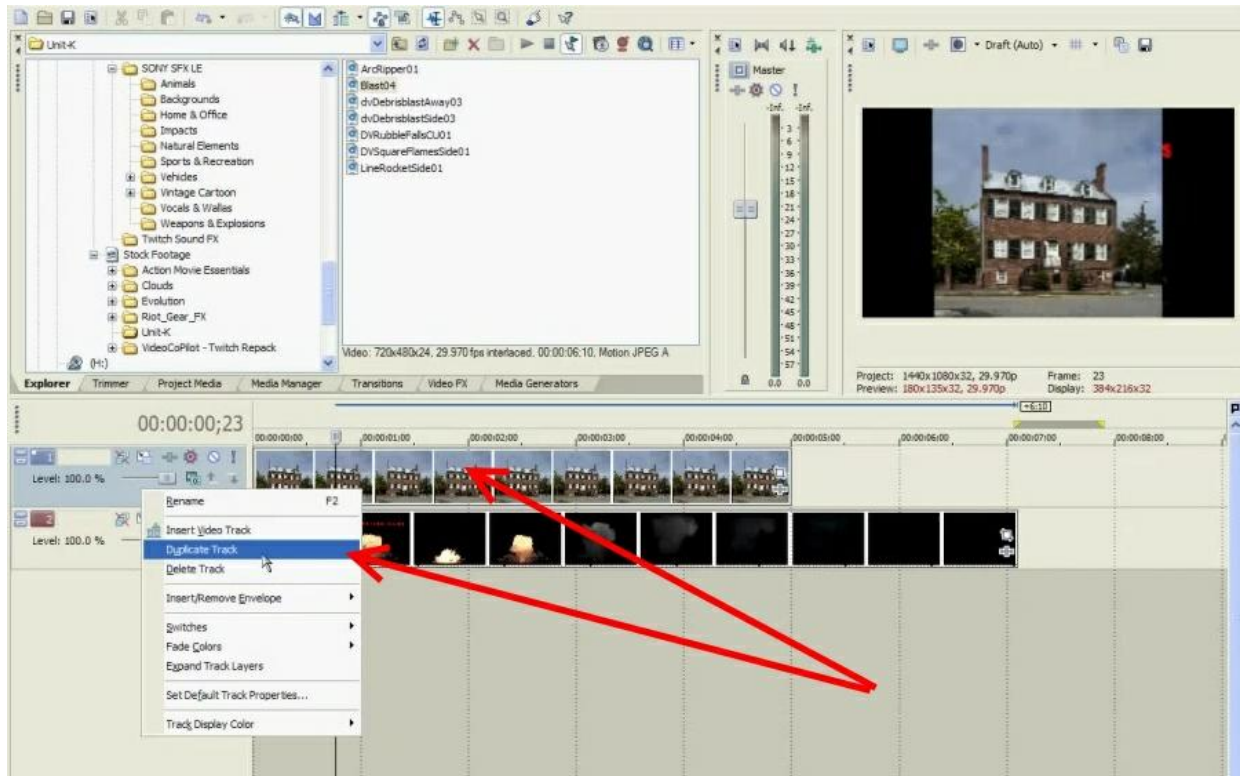
Переносим взрыв ниже изображения (пунктиром показано)



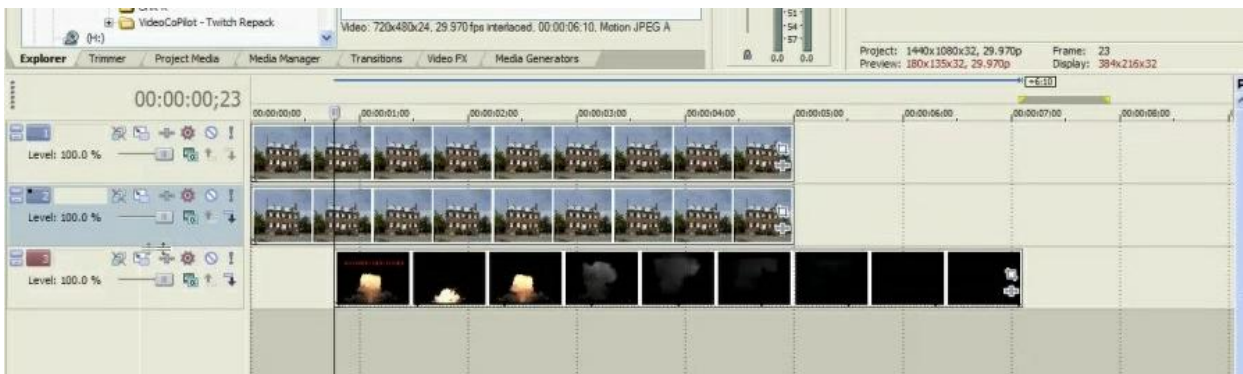
Он должен располагаться не с самого начала дорожки, а чуть дальше. Взрыв-то потом будет...



Копируем дорожку с домиком



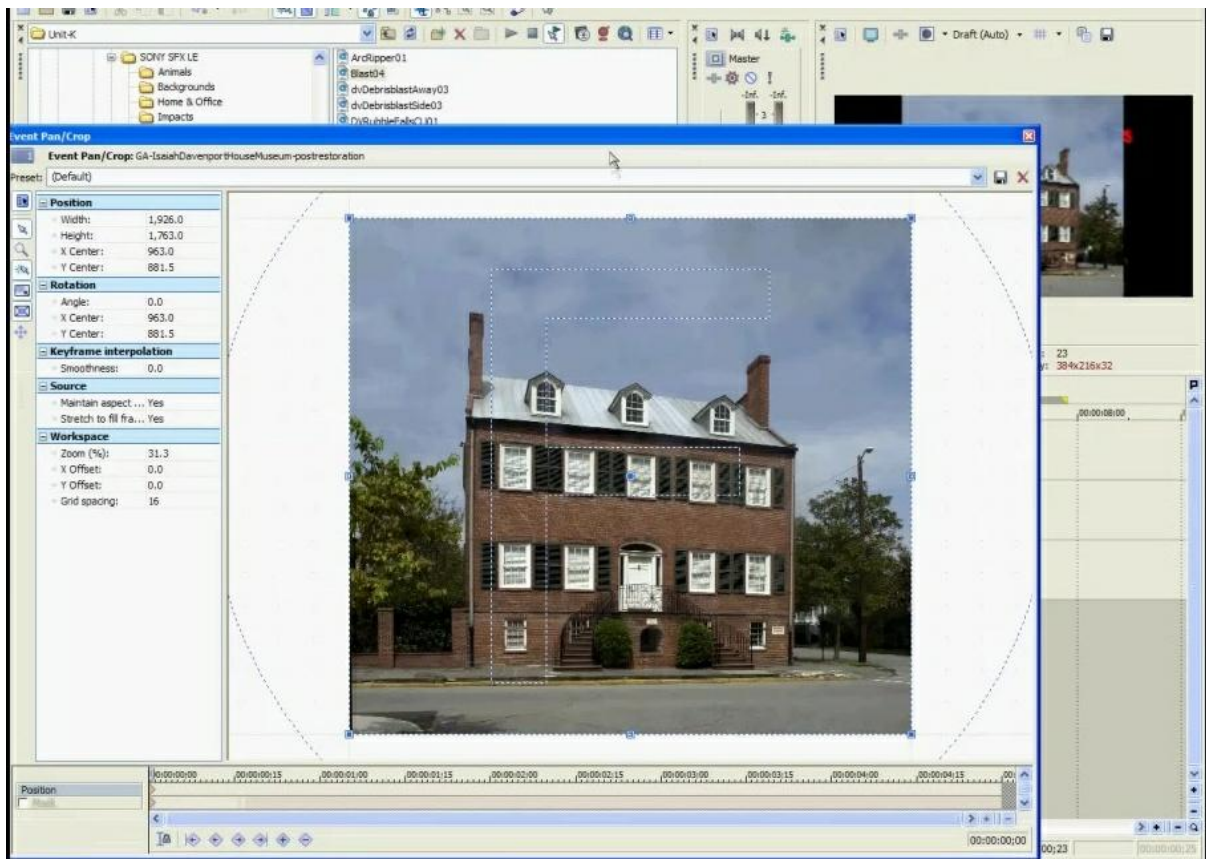
Вот так, один в один получится...



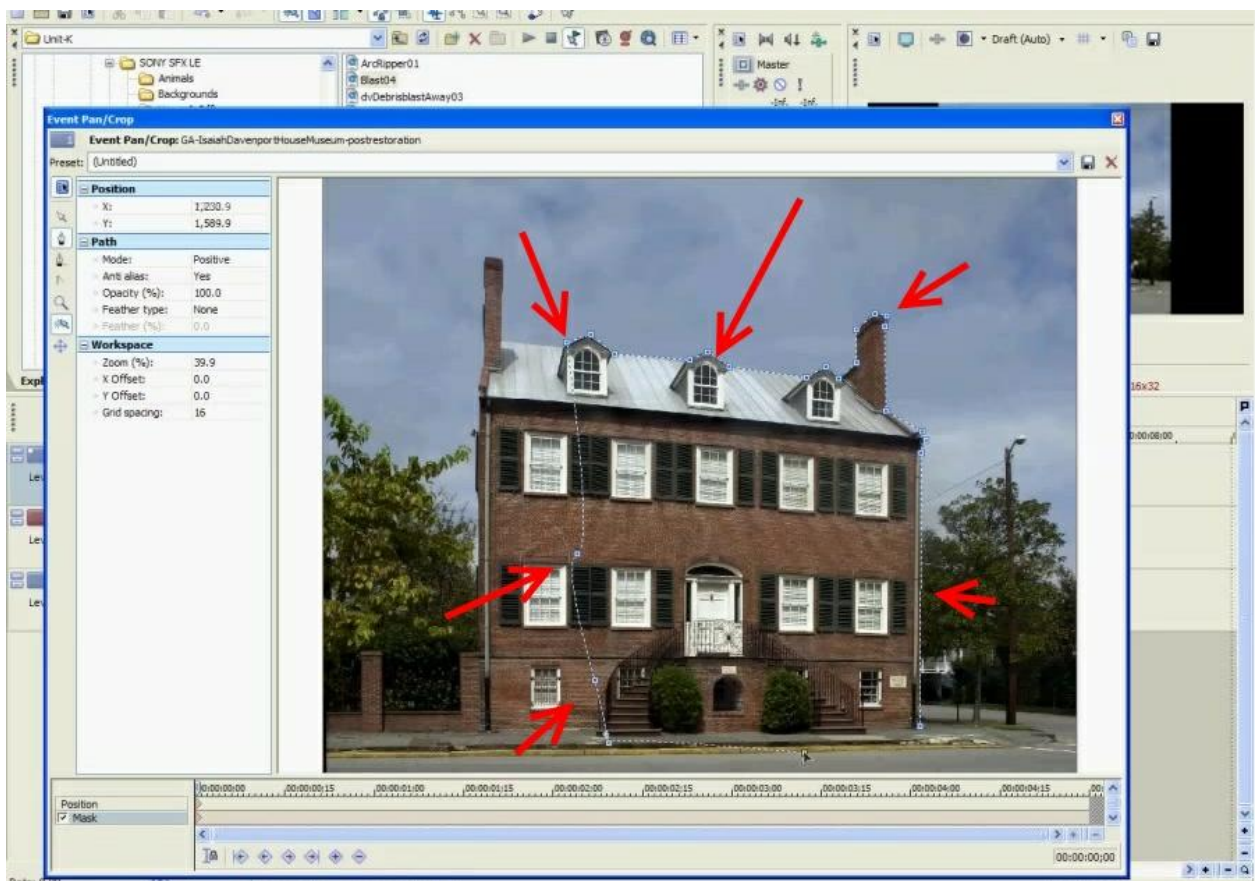
Переносим ее вниз, под дорожку со взрывом



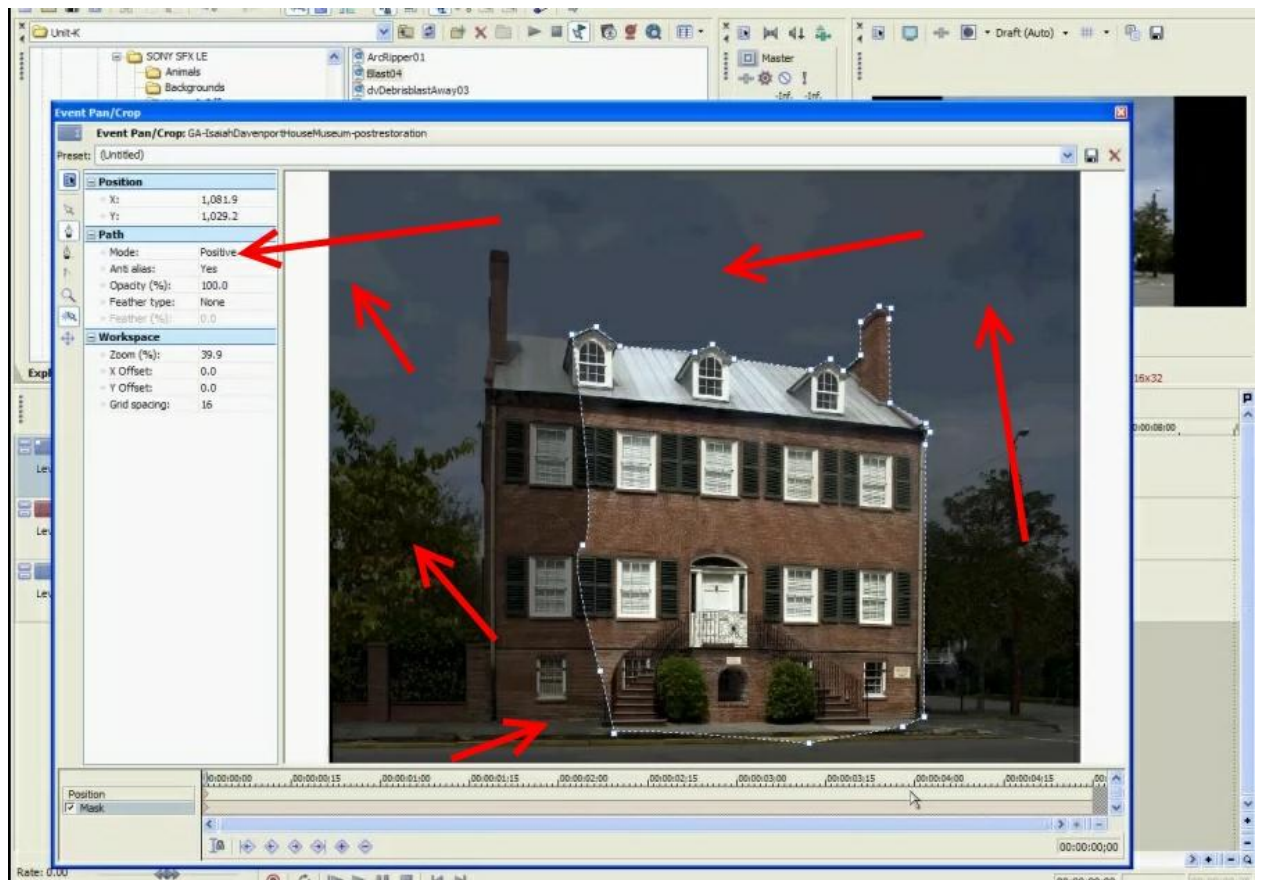
Открываем свойства верхней дорожки (стрелка указывает, куда нажимать)



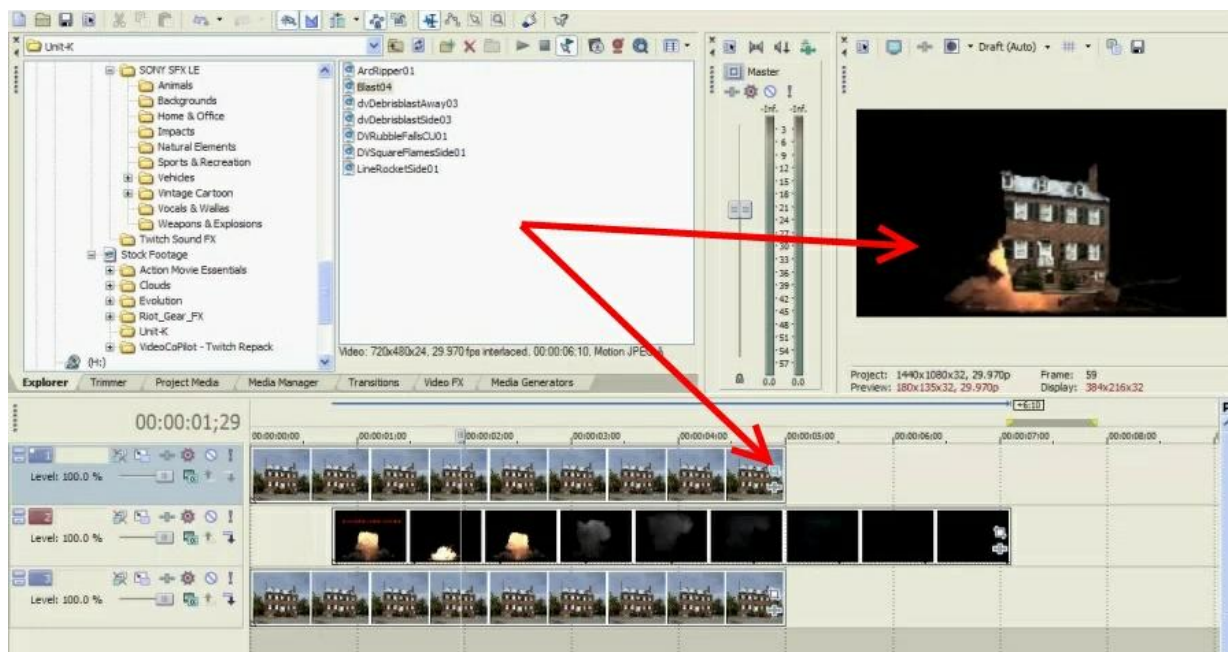
Включаем инструмент маска и аккуратно корячимся с внедрением точек, которые должны выделить часть дома... Стрелки указывают на эти точки и границы.



Выставляем свойства границ так, чтобы было за пределами границы темно. На эту фиговину указывает левая верхняя стрелка, можно выбрать положения негатива и позитива – от них зависит, как маска будет отображать это видео на экране.

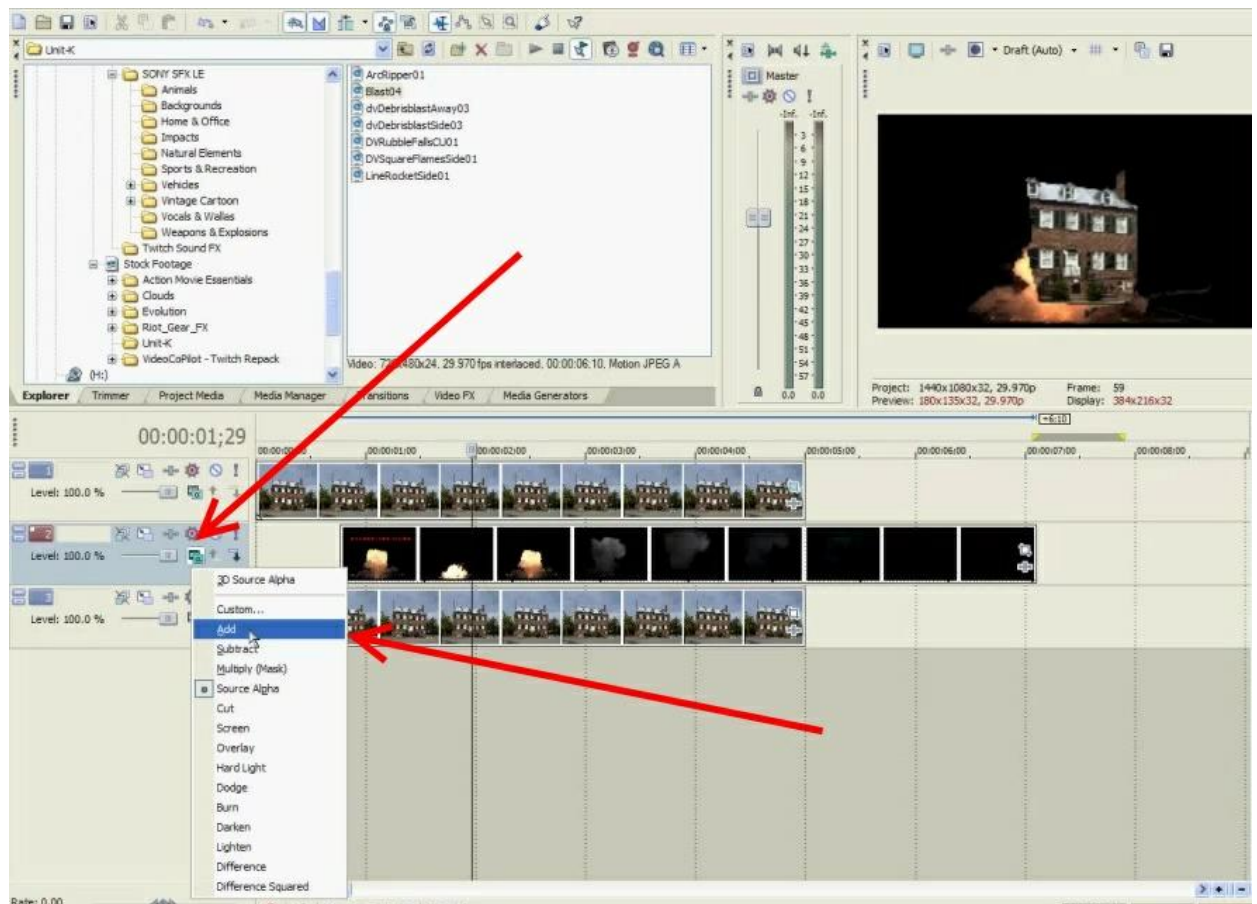


Вот так она его отображает. Видна часть, которая внутри маски

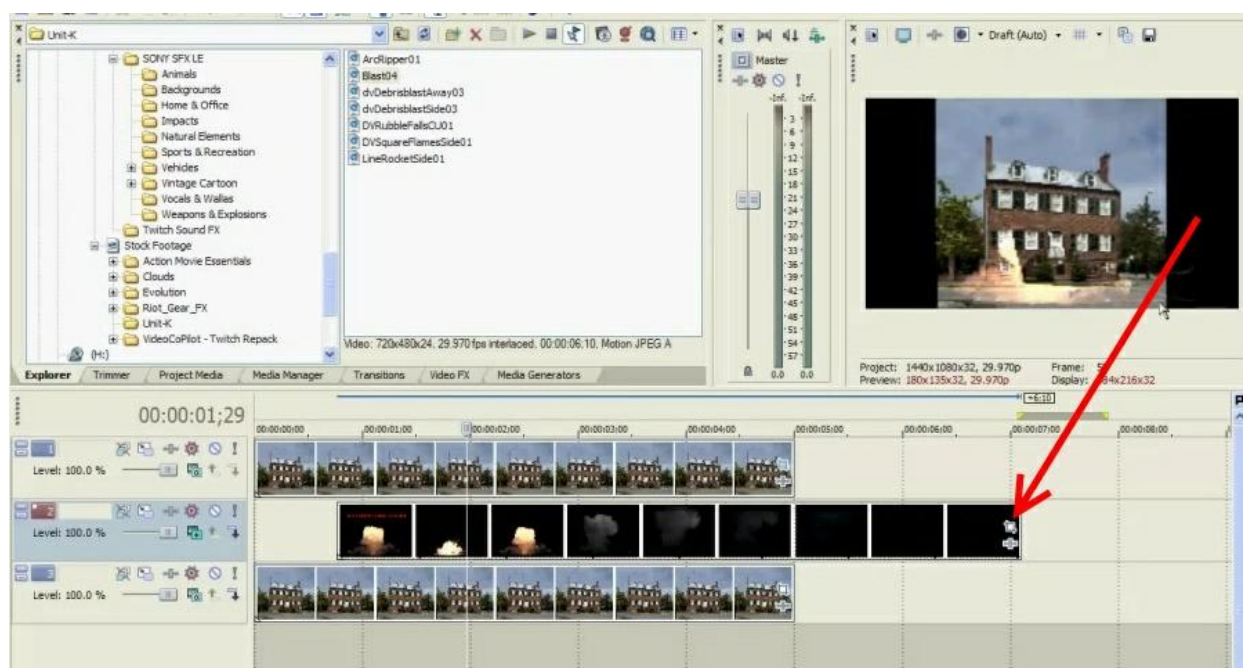


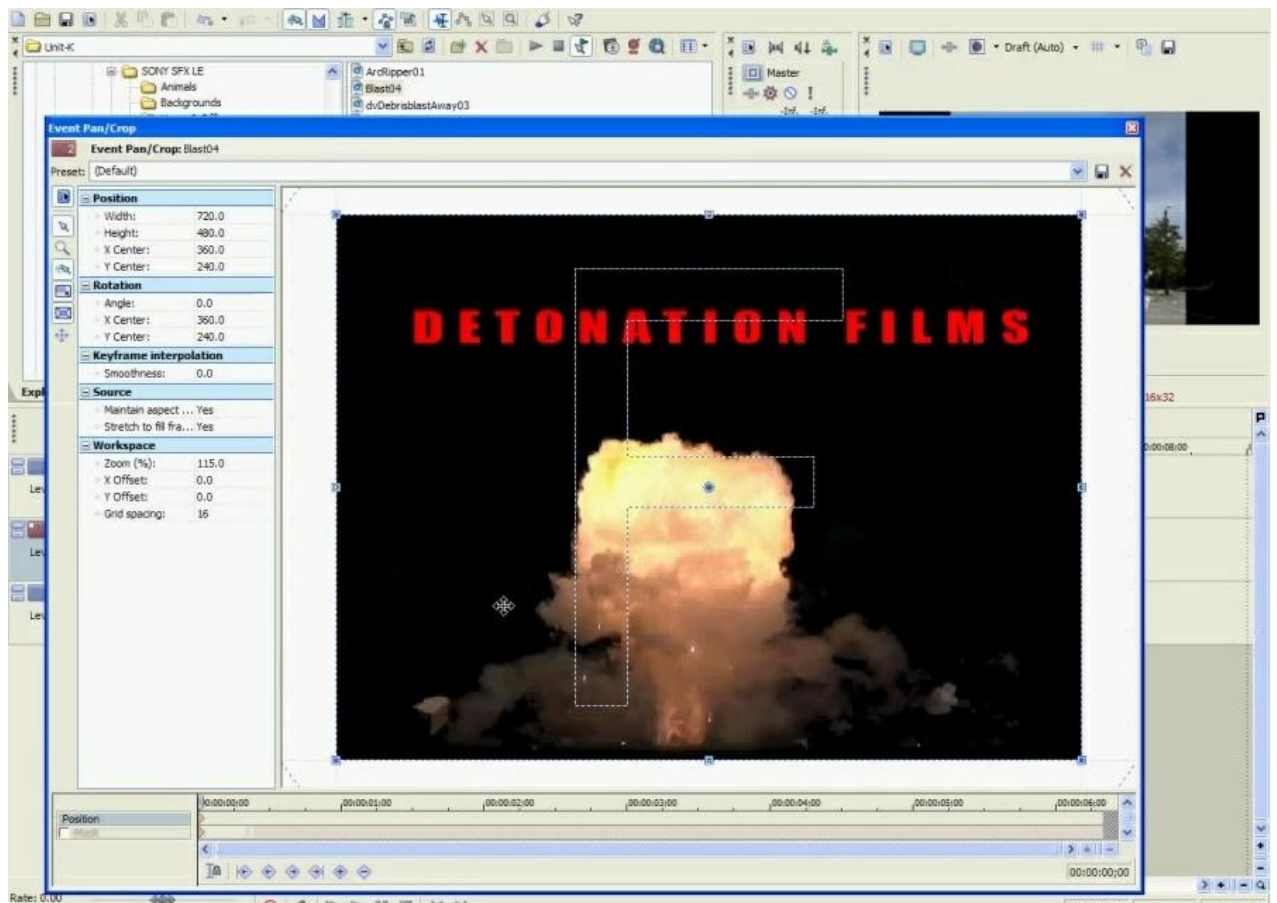
Дорожка с маской сверху, то есть доминирующая и все, что там отмечено, идет первым планом. Кусок взрыва, что вылезает из-под маски, тоже виден

Переходим ко второй дорожке и в квадратике с зелеными экранчиками ставим **add**. Что это дает хз, а я не стал вникать, потому что пока просто скриншотил урок. Но думаю, что вы разберетесь сами, когда включите программу и начнете пошагово все это воспроизводить. Результат не заставит себя ждать, можете поверить. Иногда бывает, что сами авторы роликов делают какие-то лишние движения, просто смущая зрителя.

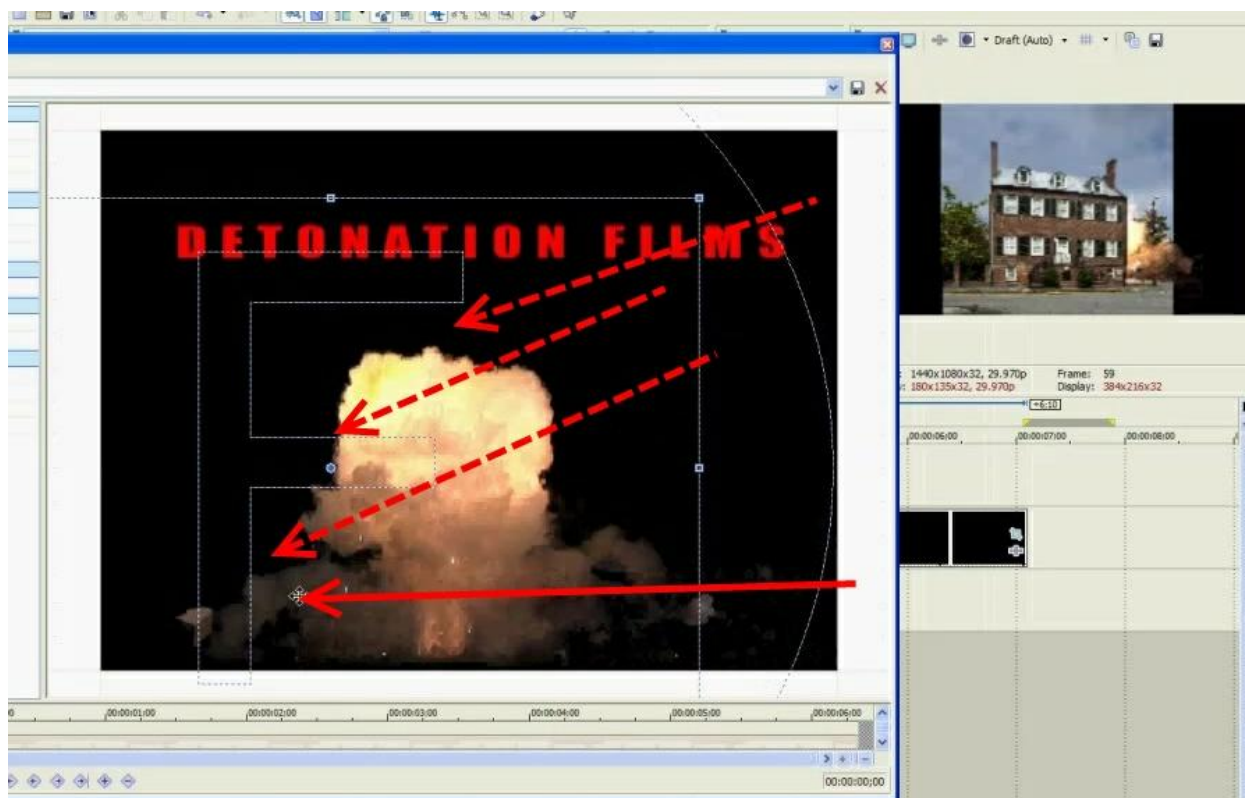


Теперь на второй дорожке включаем свойства



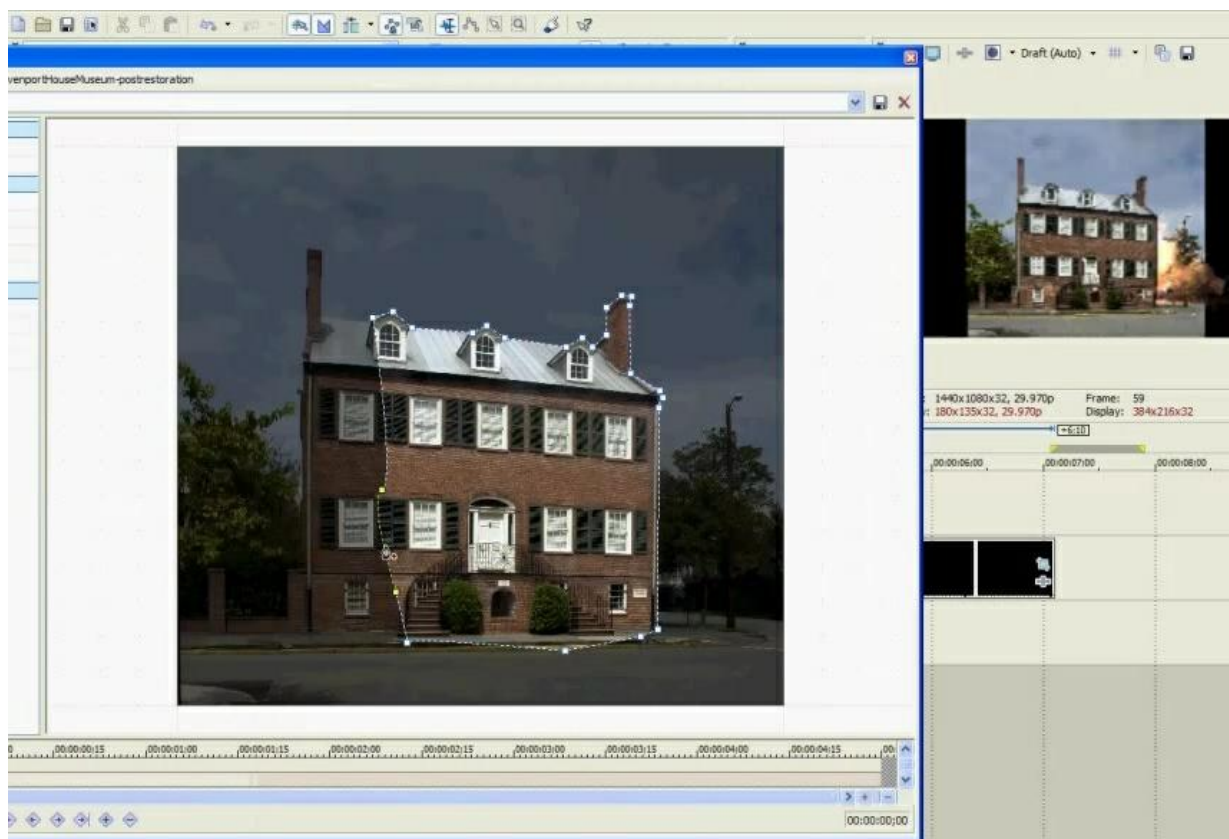


Крестик посреди экрана позволяет нам передвигать центр, то есть смещать картинку в нужную нам сторону. Сдвинем вправо или влево, стрелка пунктирная указывает на движение влево.

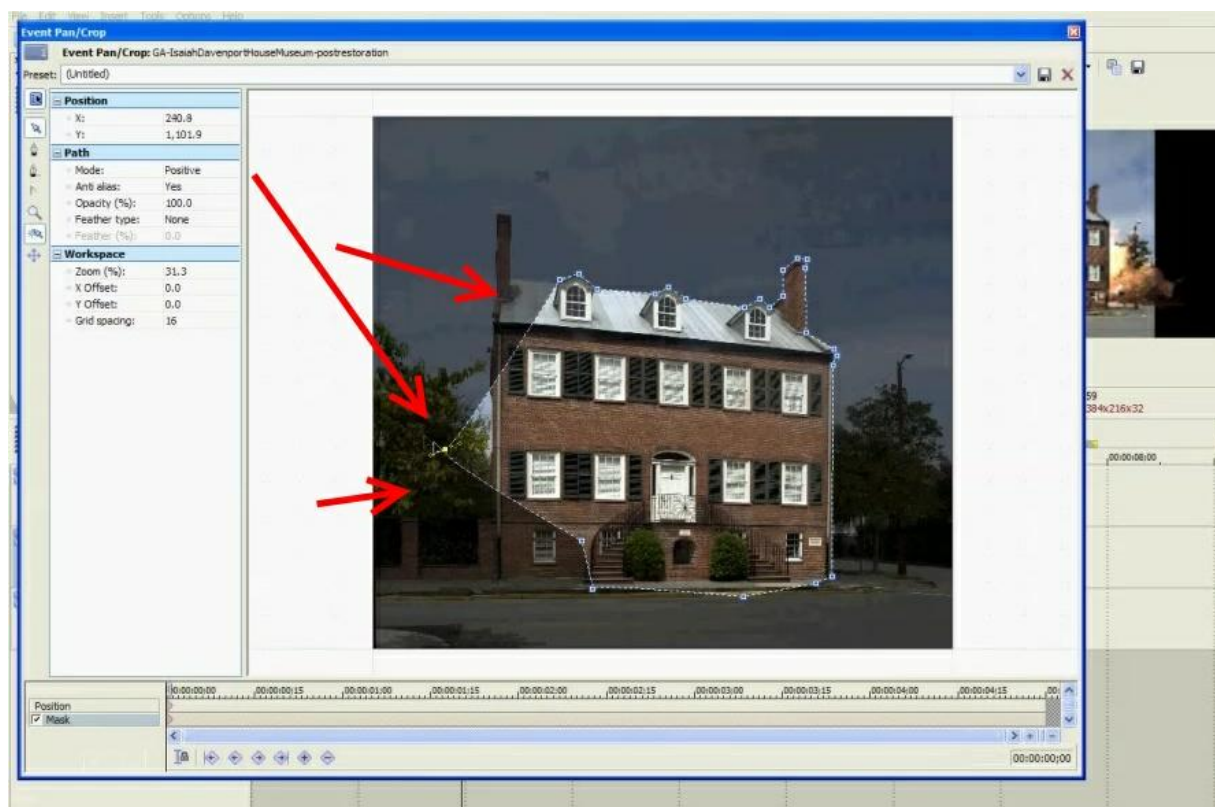


При сдвиге влево мы видим, что огонь вылезает уже с другой стороны дома

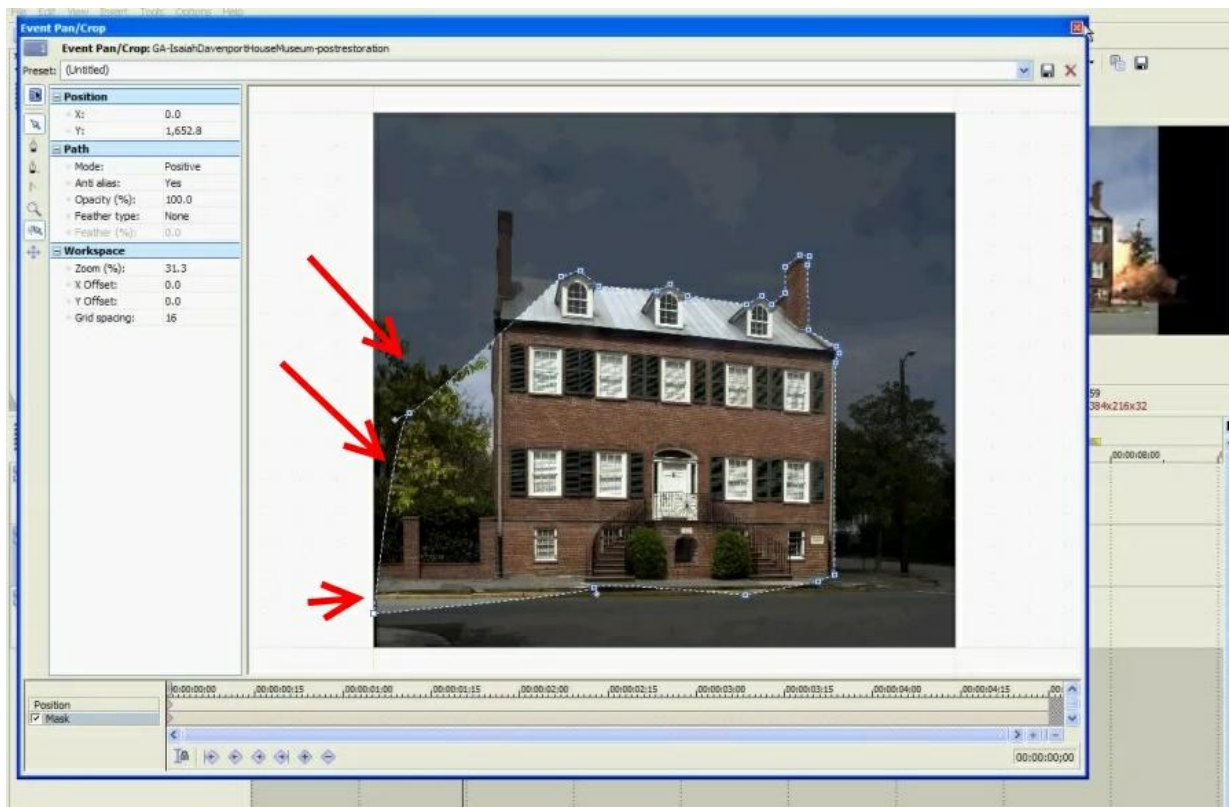
Возвращаемся к маске на нашей первой дорожке



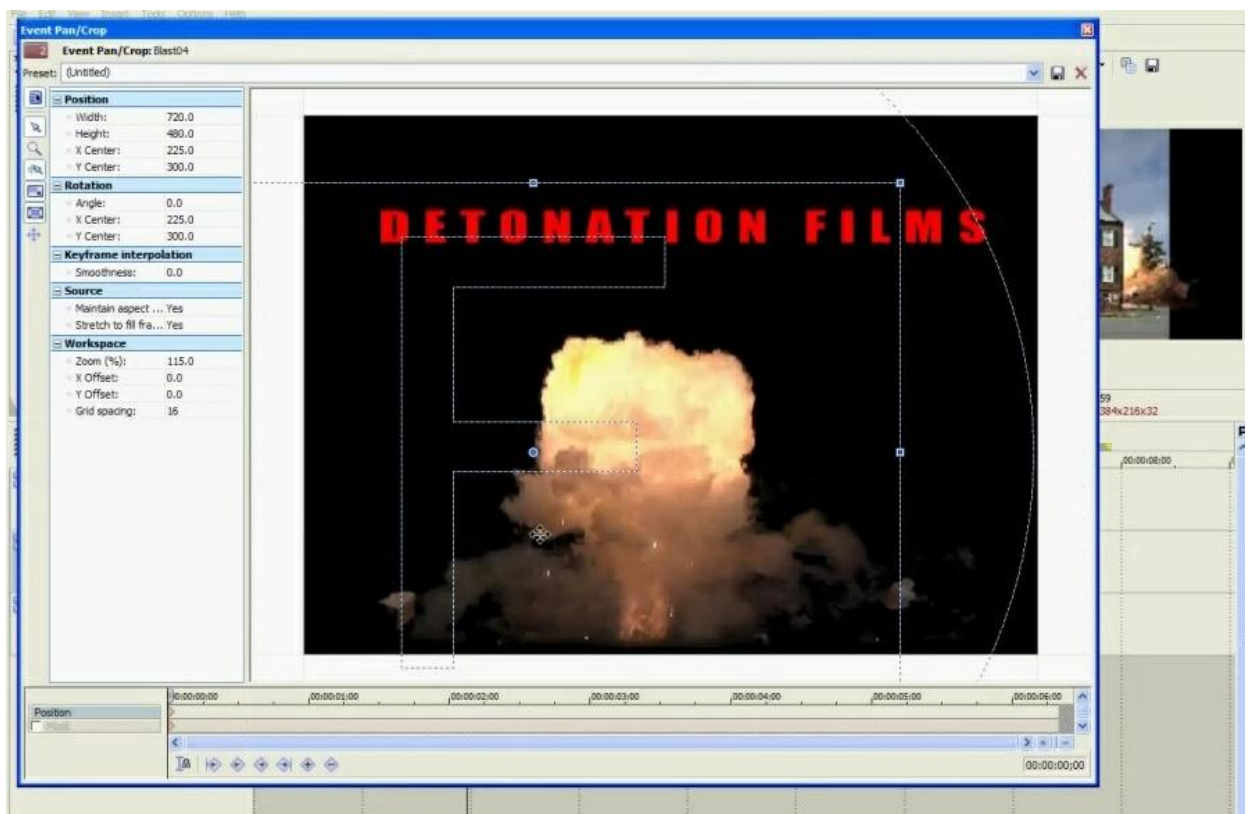
И начинаем ее растягивать...



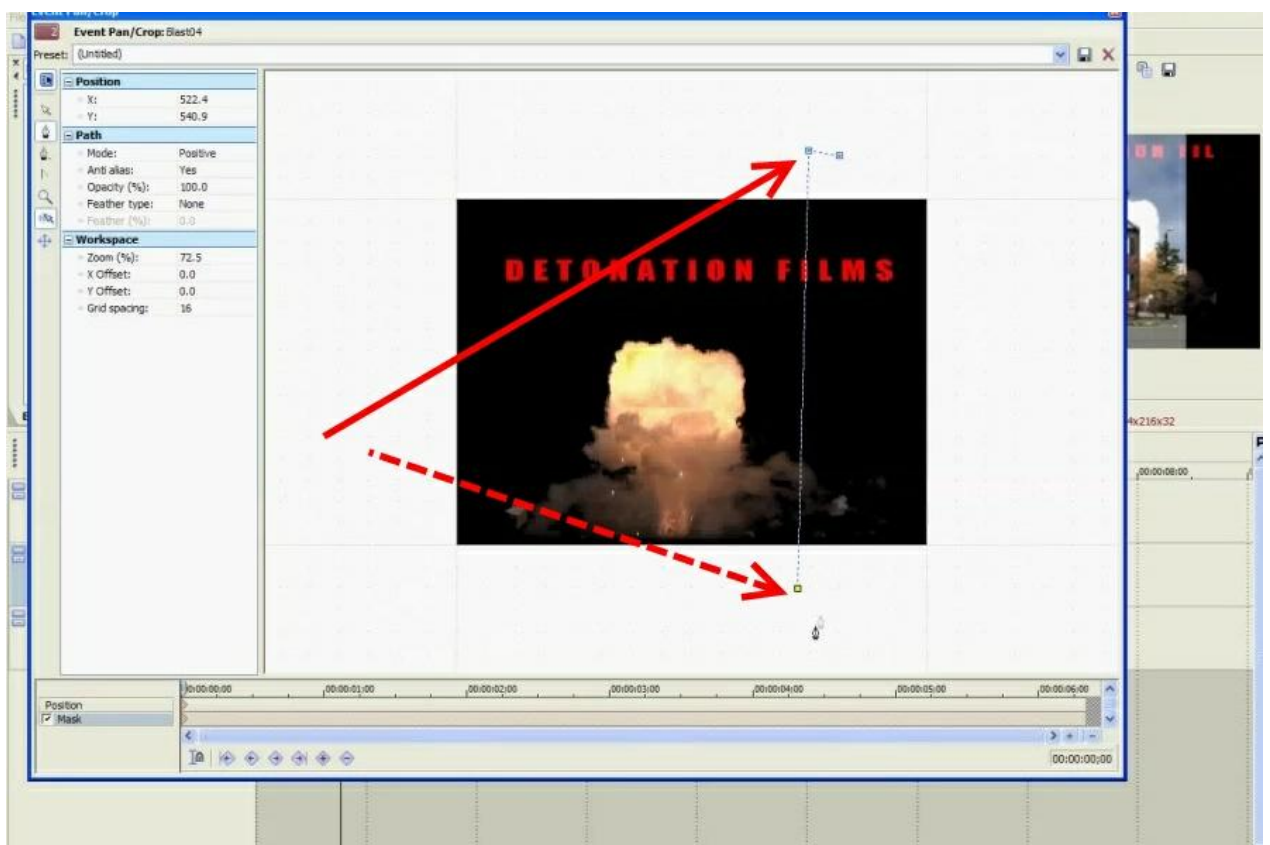
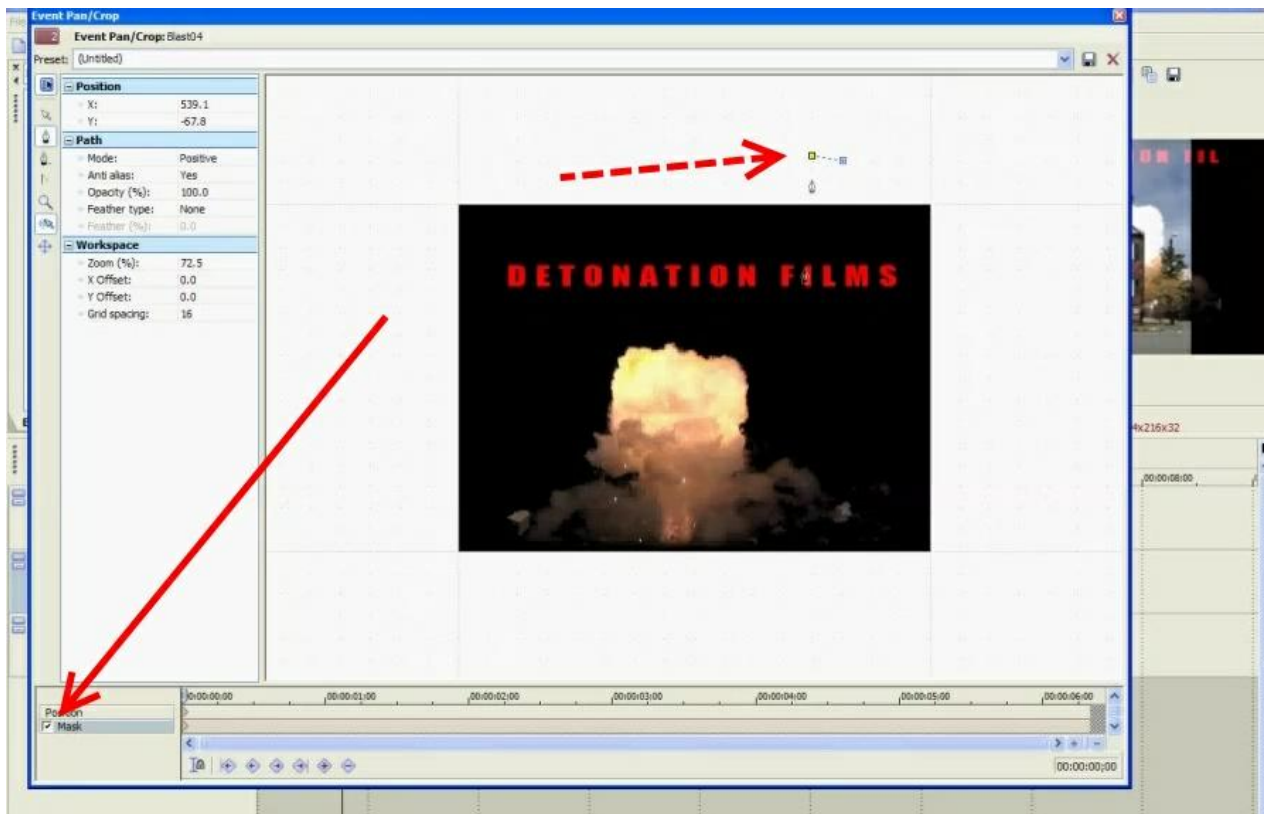
Побольше растягивать...



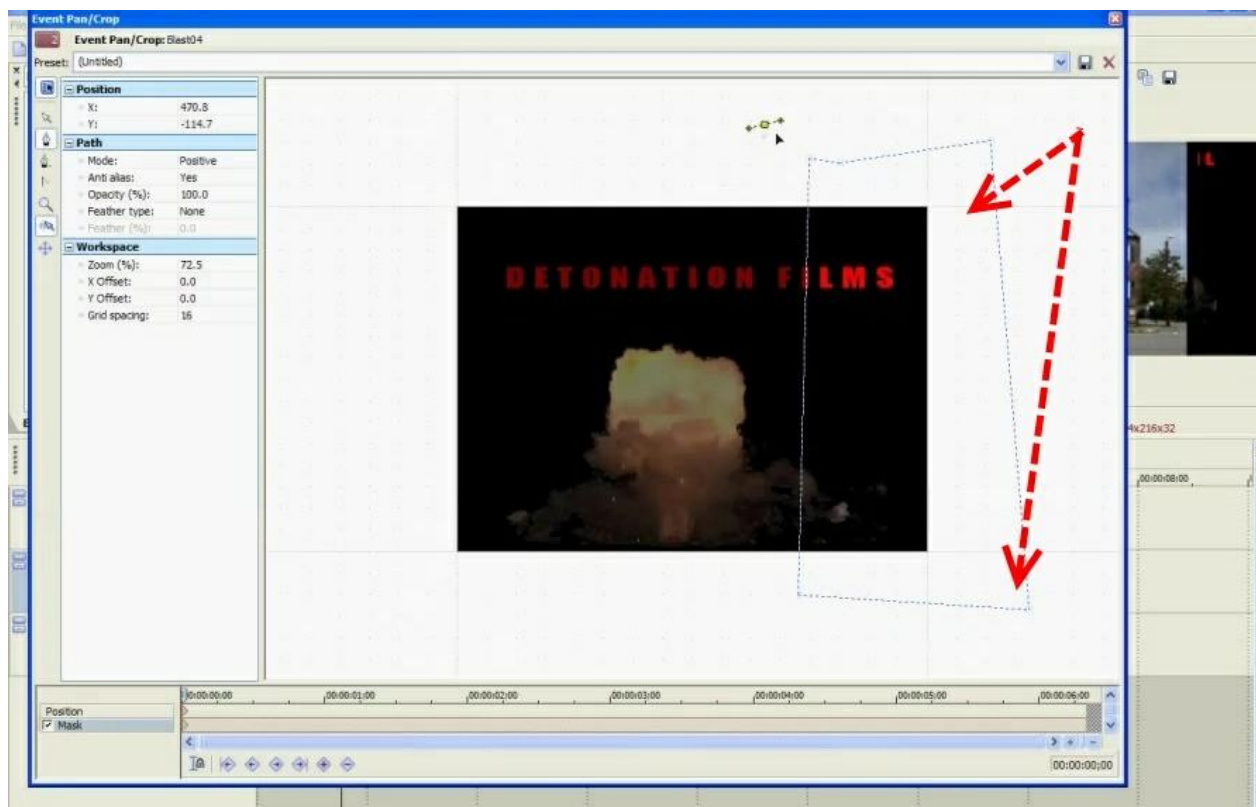
Переключаемся в свойства дорожки со взрывом



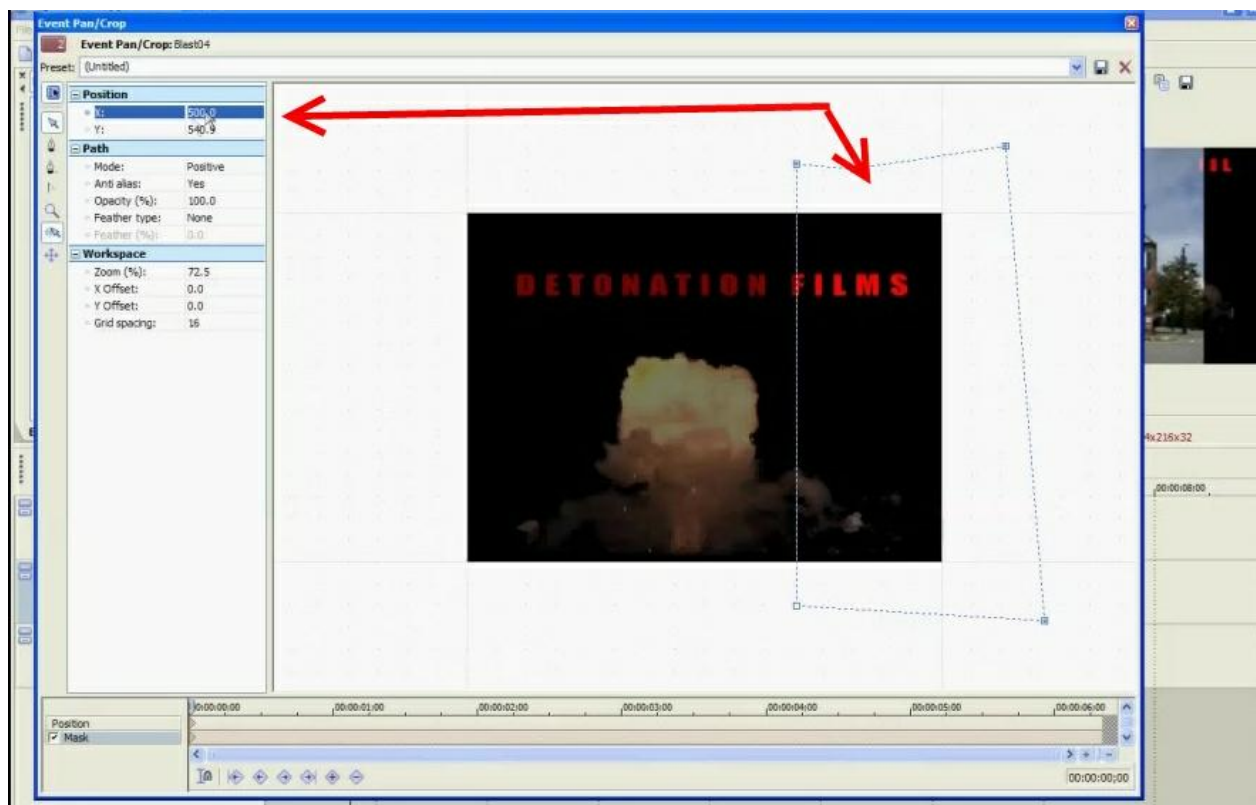
И здесь тоже включаем маску... Пунктиром показано, где надо начинать ее рисовать



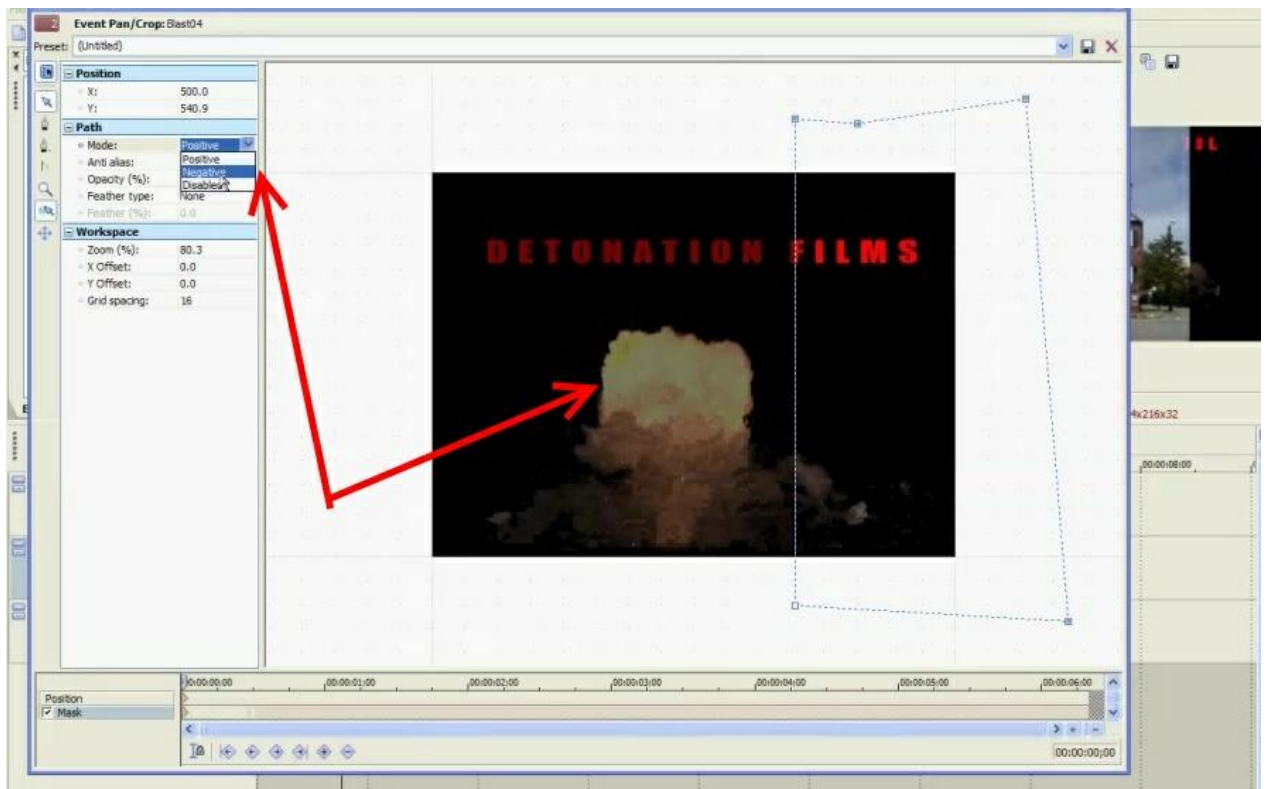
Не жалеем пространства...



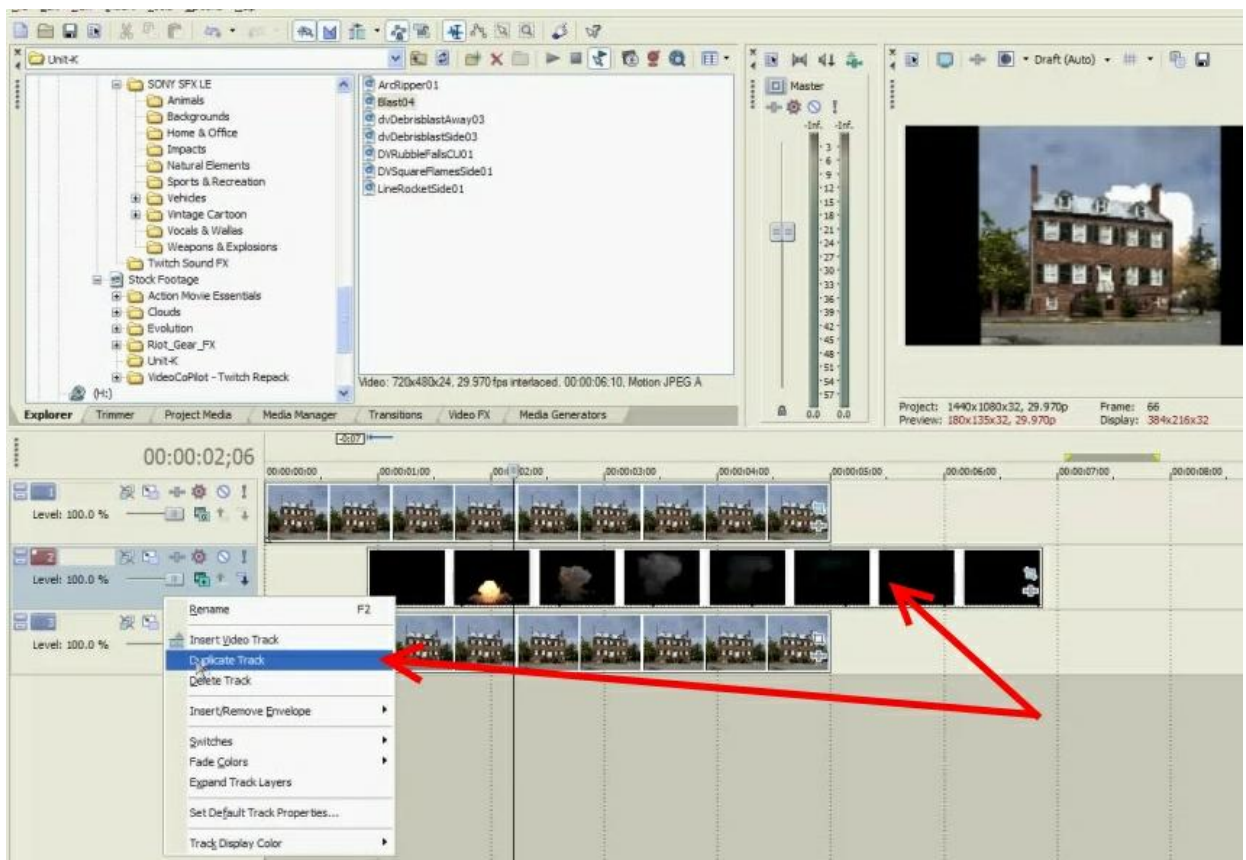
А левую границу потом выравниваем



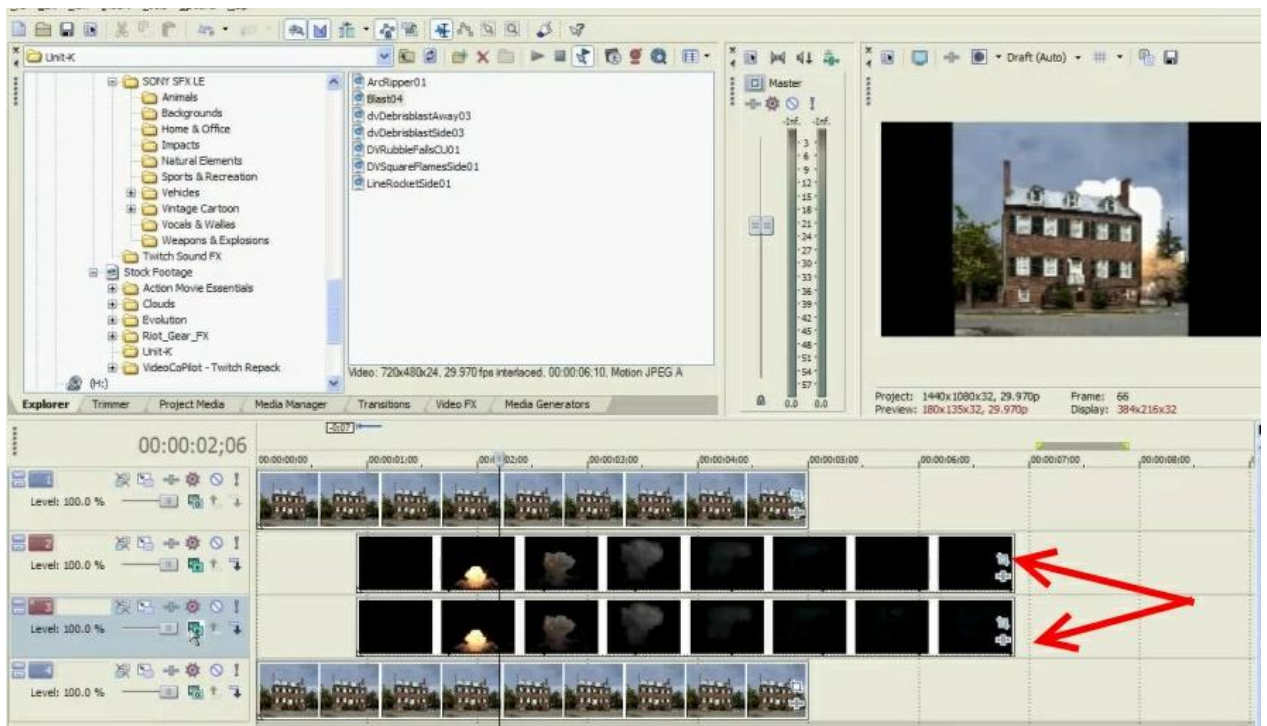
Слева в настройках выставляем **Negative**



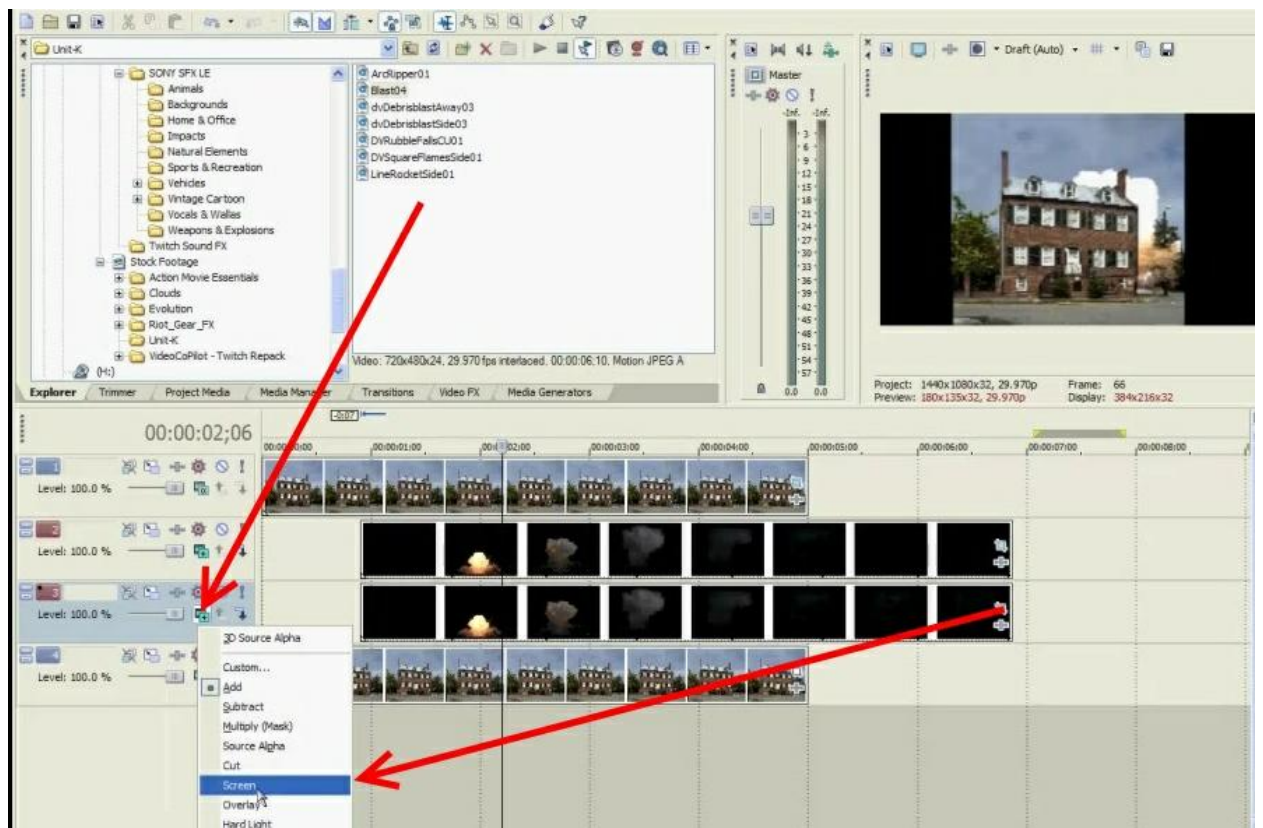
Копируем эту дорожку (**Duplicate Track**)



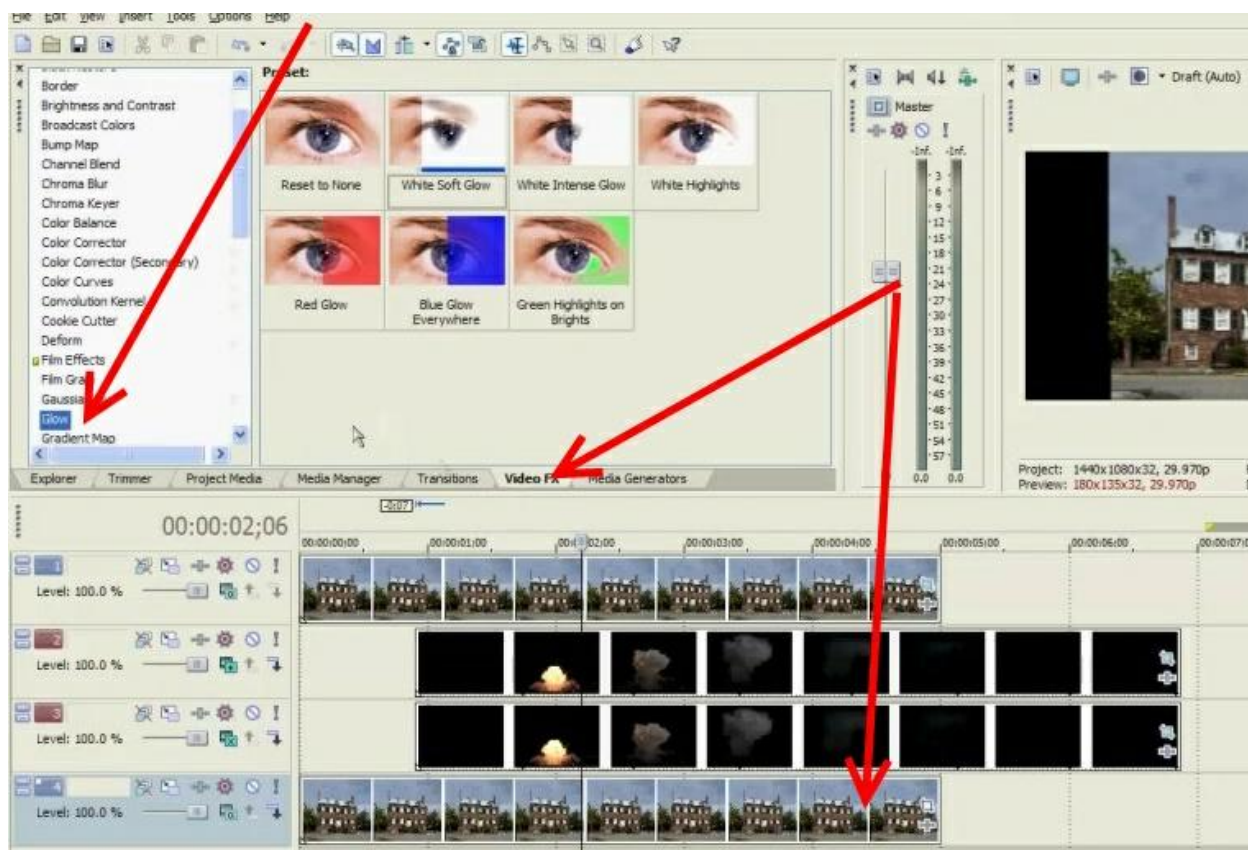
Получаем две дорожки с примененными масками в настройках



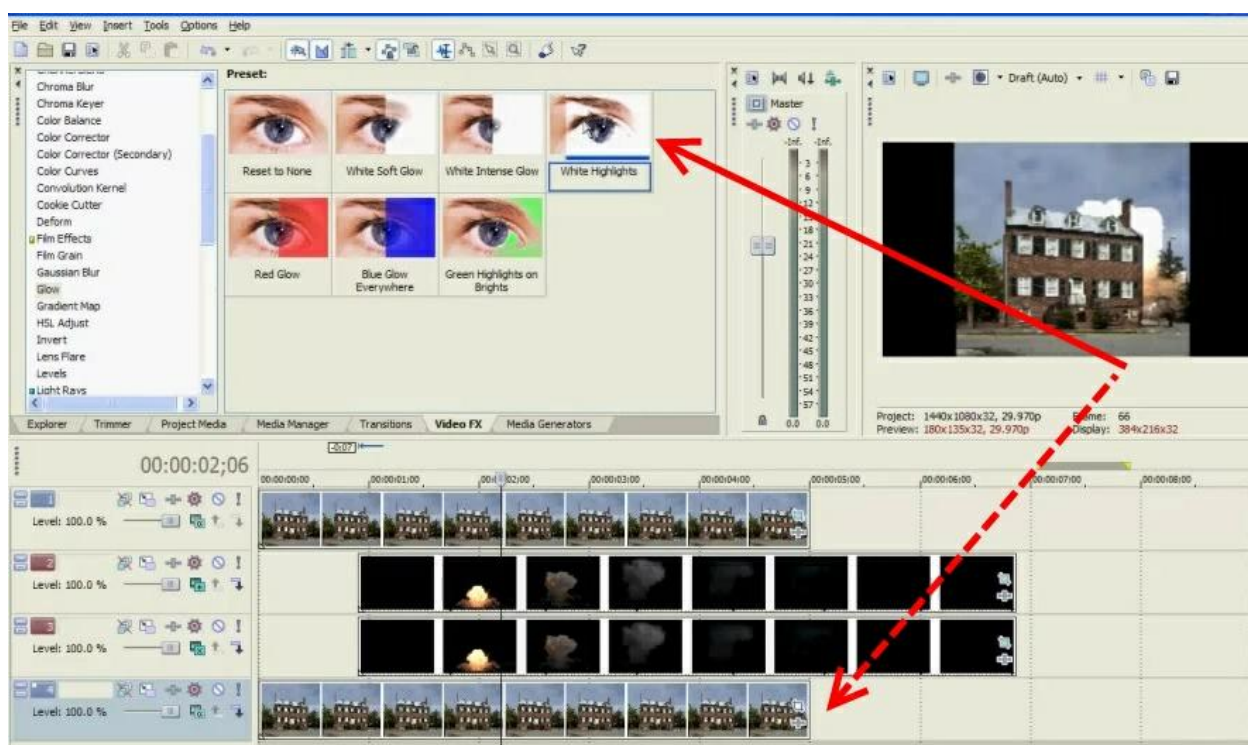
На второй дорожке снизу через зеленый квадратик выбираем опцию **Screen**



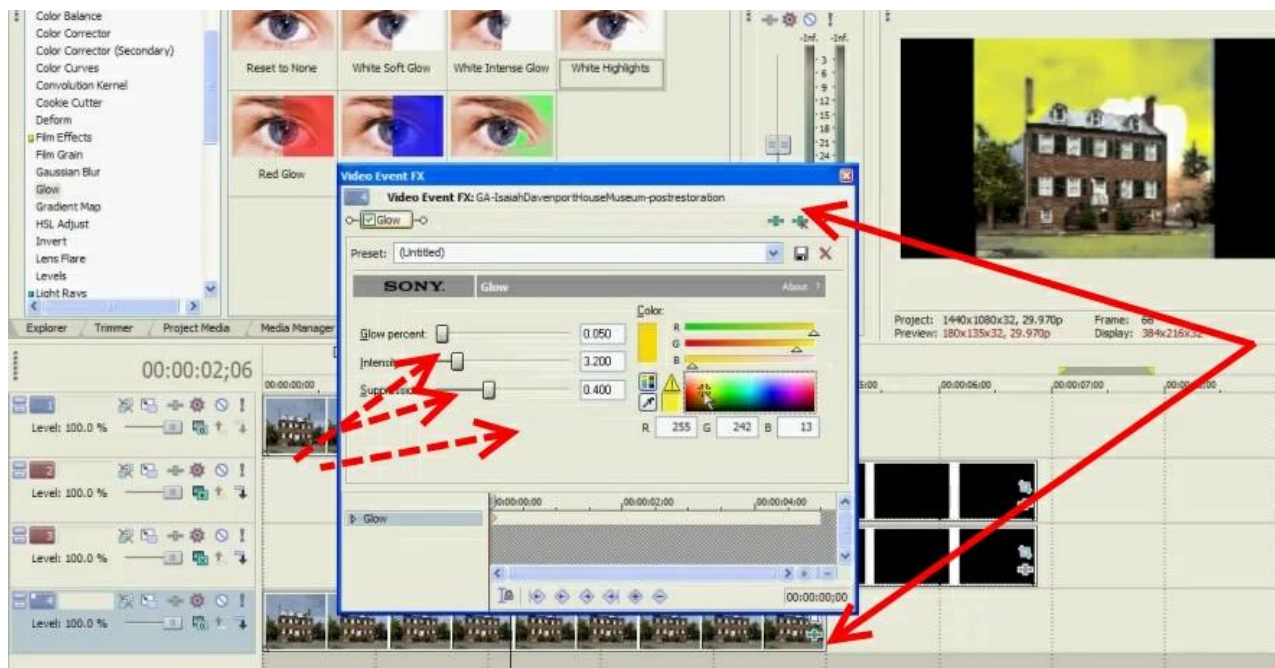
А в нижнюю дорожку добавляем эффект **Glow**



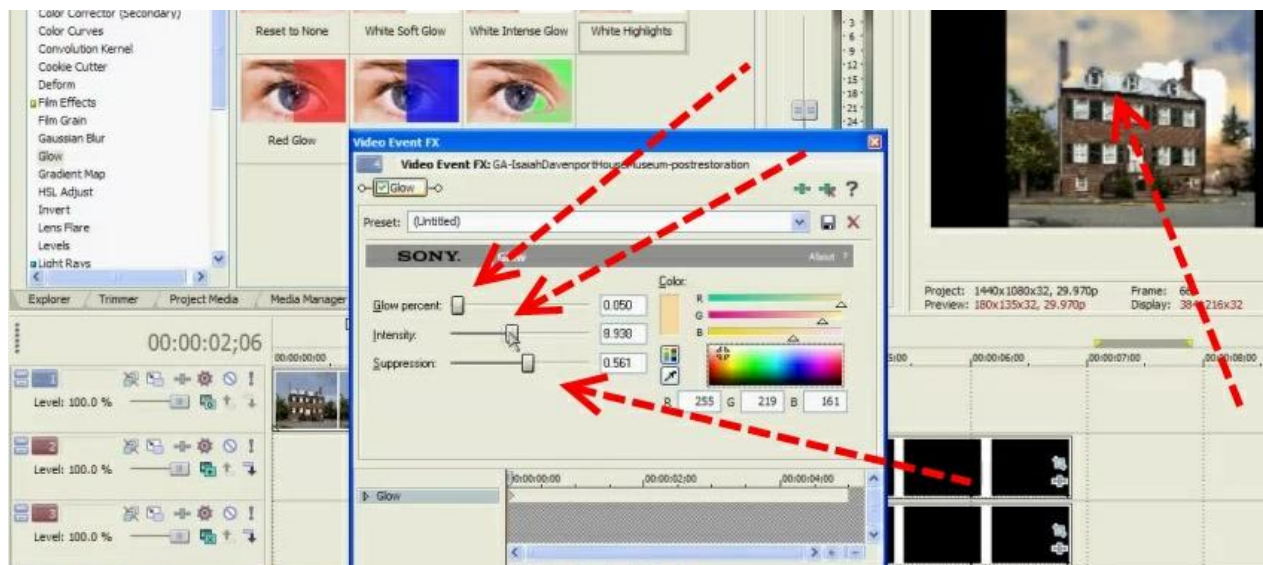
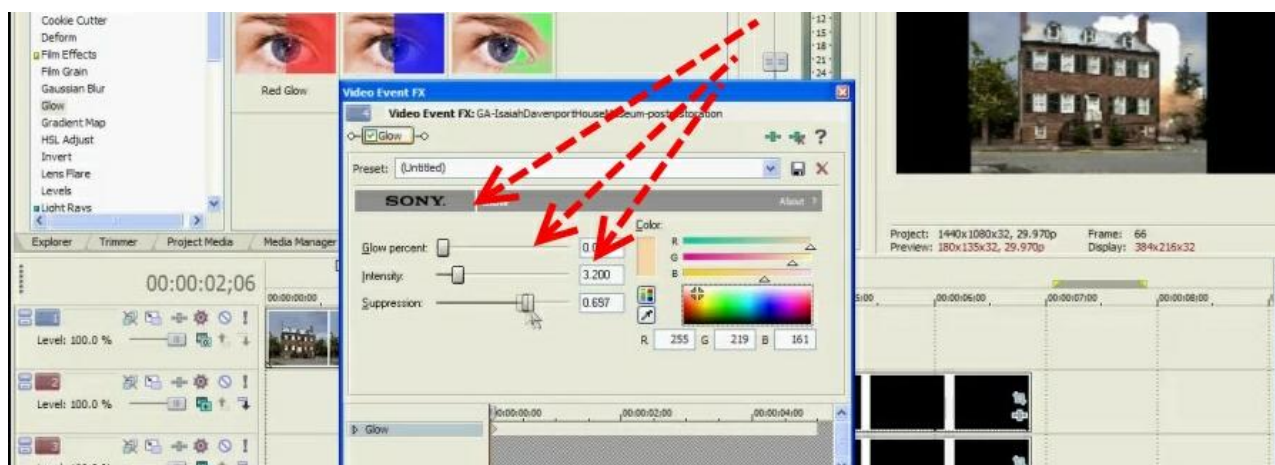
С предустановкой (пресетом), которая зовется **White Highlights**

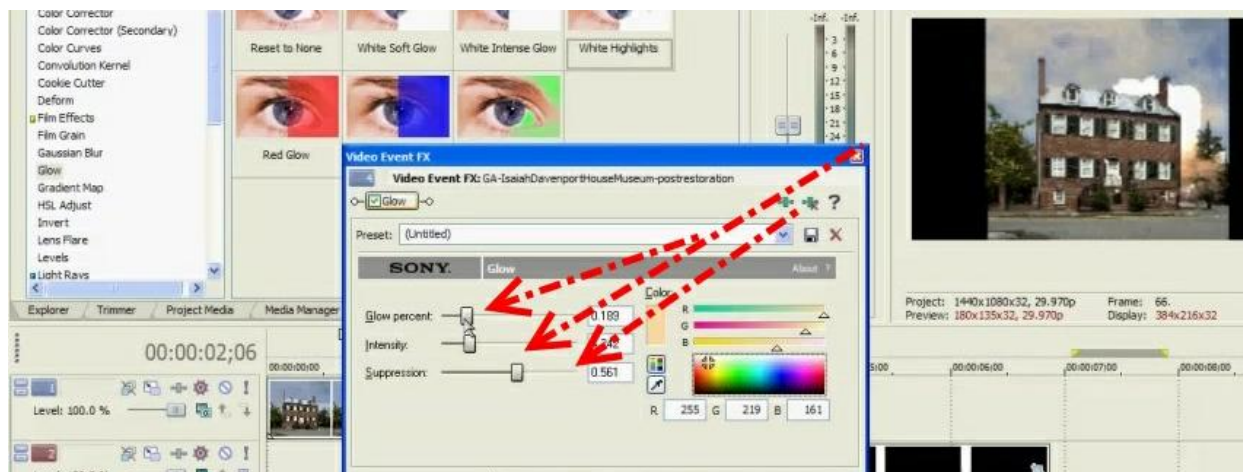


Ковыряемся в установках этого эффекта. Видите, нижняя стрелка указывает на позеленевший значок дорожки, то есть видеотрек, в который был засунут эффект. Они всегда отличаются по цвету – любое изменение настроек влияет на цвет значка, программу умные люди создавали



Изменение положений всех этих циферок и ползунков влияет на цвета, которые мы будем видеть на экране футаж с фотографией дома. Смотрим на небо...



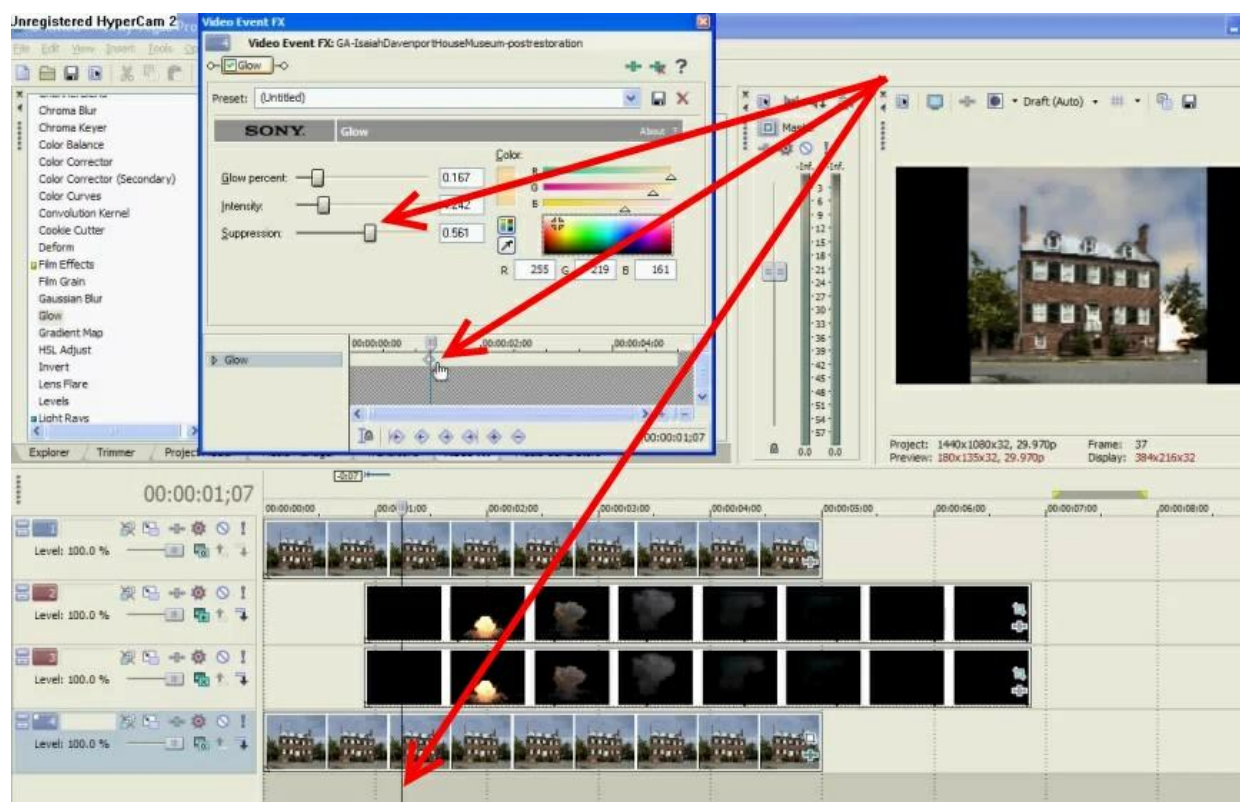


Также если при передвинутом в окне настроек курсоре мы сделаем изменения в каких-нибудь ползунках или циферках, то на **timeline** видеофрагмента, в эффектах которого мы ковыряемся, появится ключевая точка **keyframe**. В этой точке цветовая гамма изменилась, и с начала видео до этого момента изображение будет меняться в соответствии с нашими установками

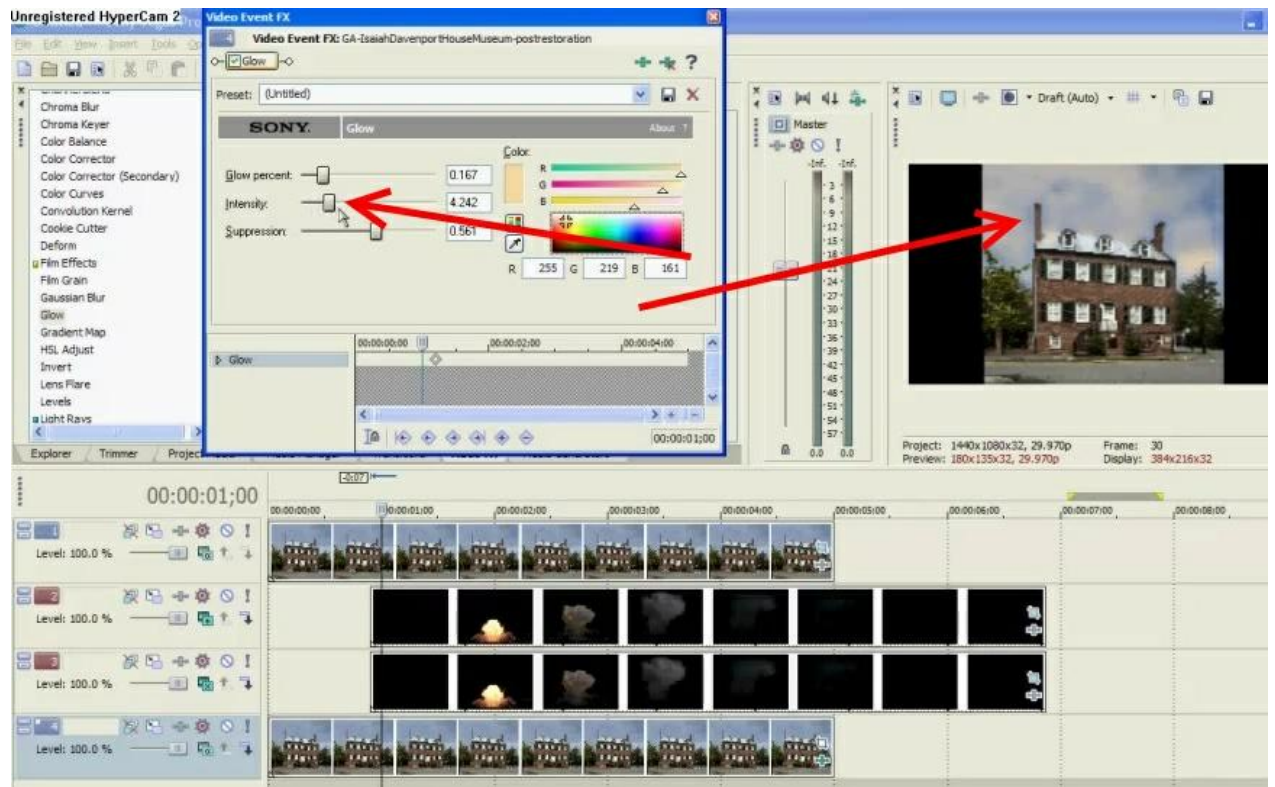
Средняя стрелка указывает на ключевую точку

Верхняя стрелка кажет на ползунок, который мог своим передвижением повлиять на создание кейфрейма в положении курсора

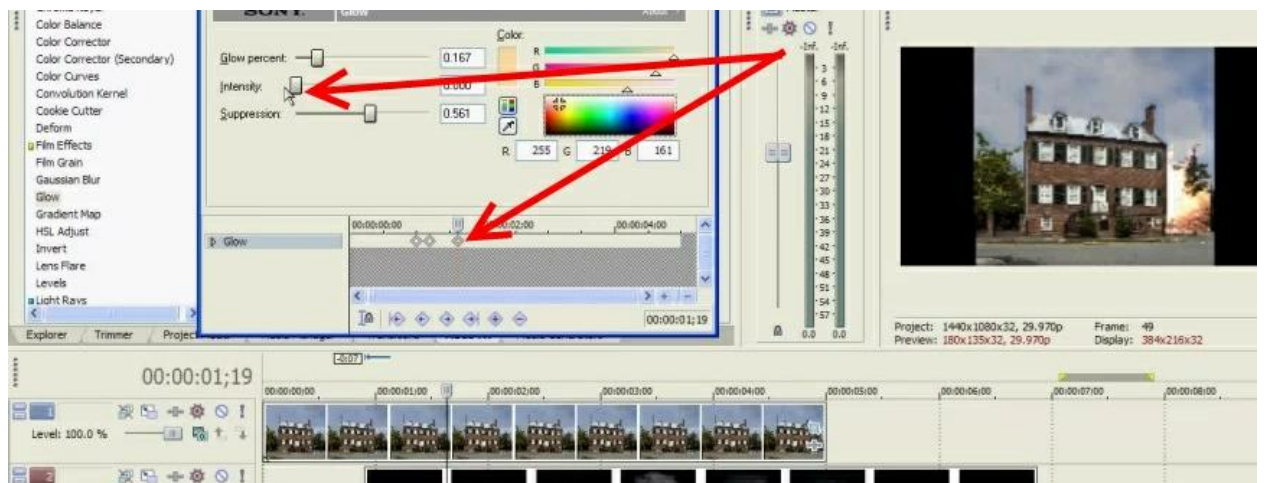
Нижняя стрелка кажет на положение курсора, который синхронно будет двигаться по видео даже если вы будете двигать его в настройках футаж (средняя стрелка указывает и на него, им также можно ползать по видео-отрезку



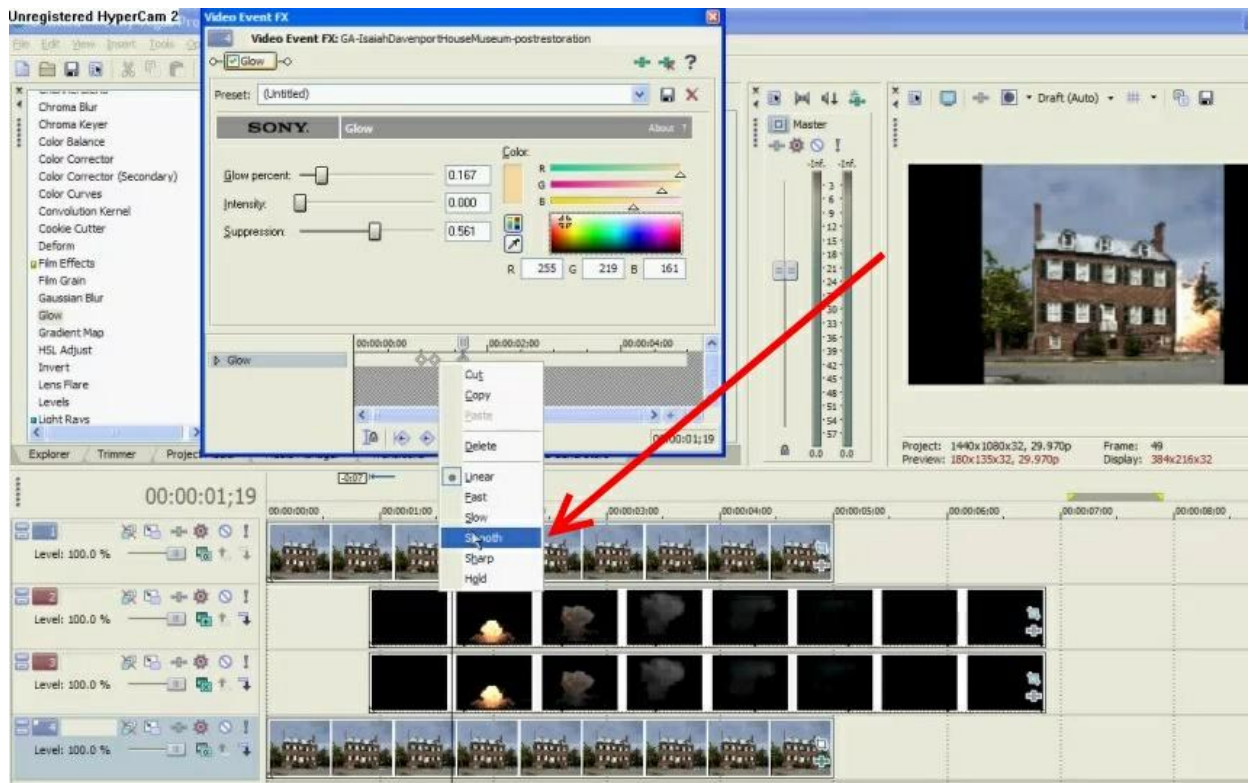
Ну, вот еще настройки, в данном случае интенсивности цвета неба или освещения, как я понял



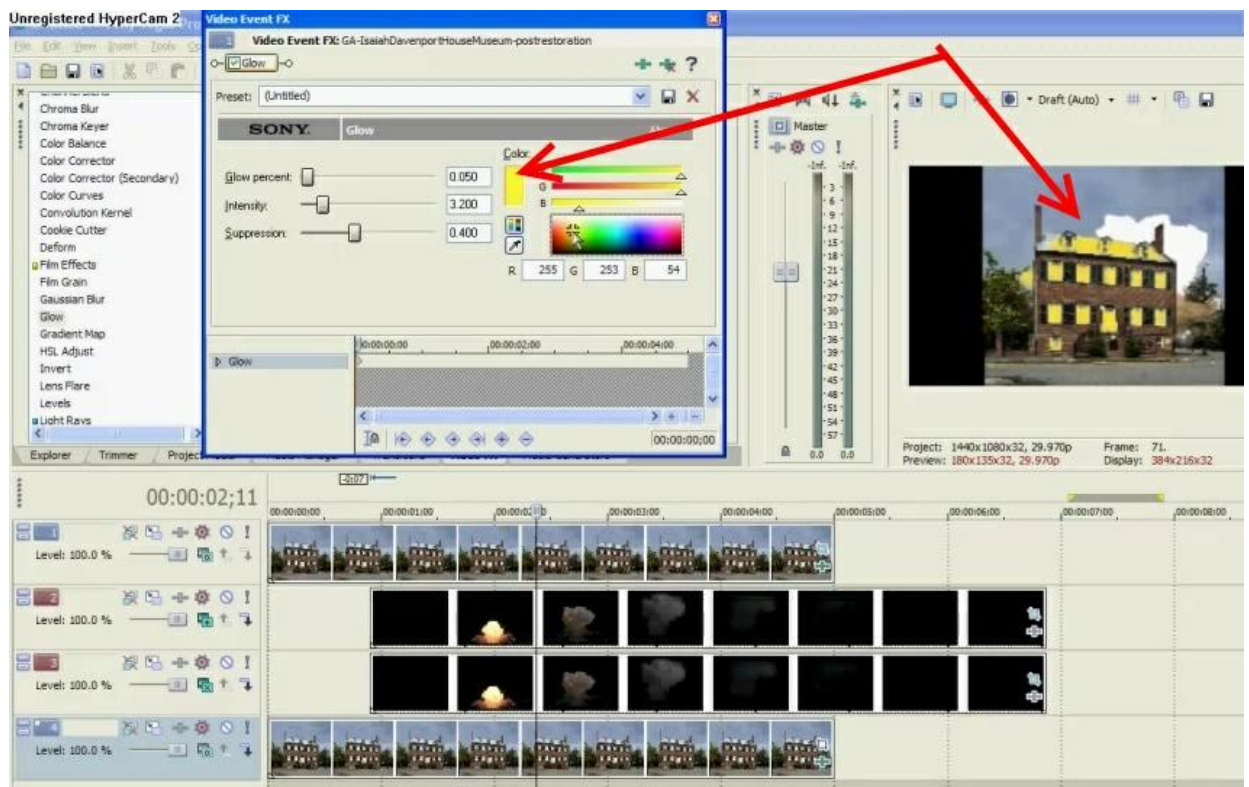
Создаем еще ключевые точки



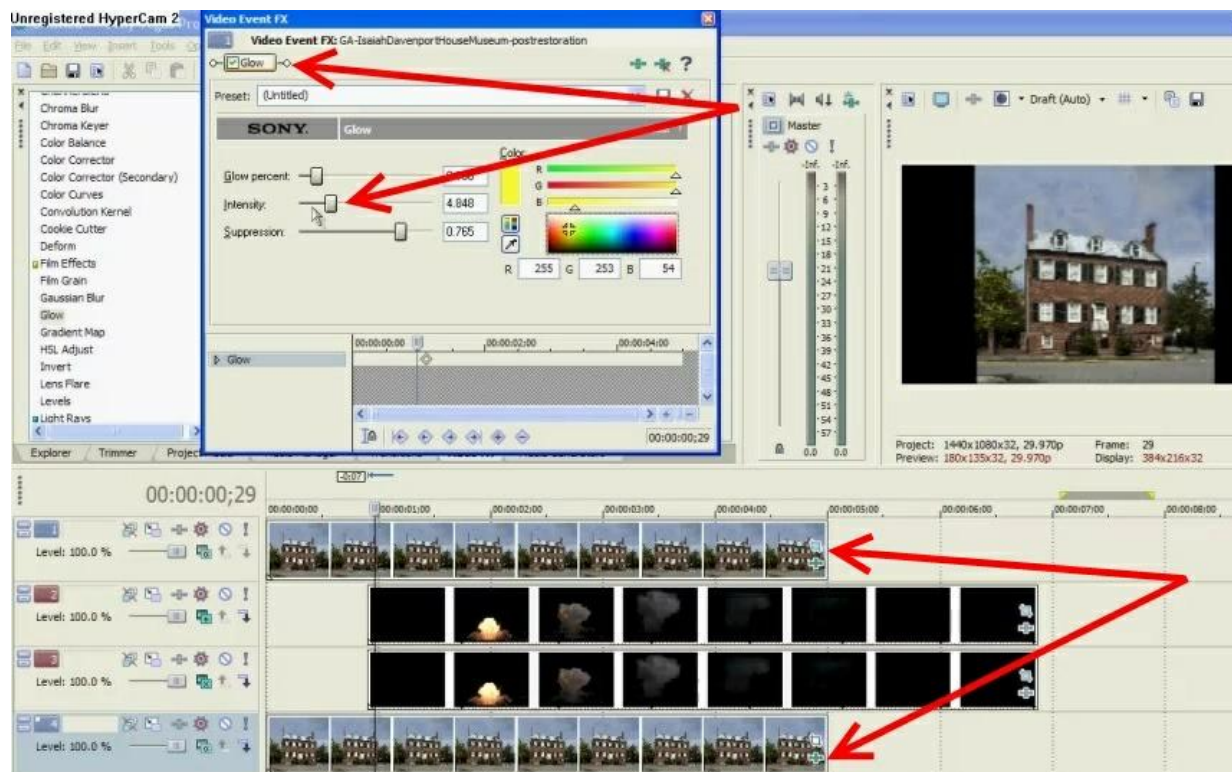
Если правой клавишей вызвать контекстное (я знаю, что надо писать «контекстное», но не могу избавиться от привычки ☹) меню возле созданной точки, то вылезет окошко, где можно будет выбрать действие, что можно с данным кейфреймом совершить. Скопировать, удалить и так далее. Выбираем третье снизу



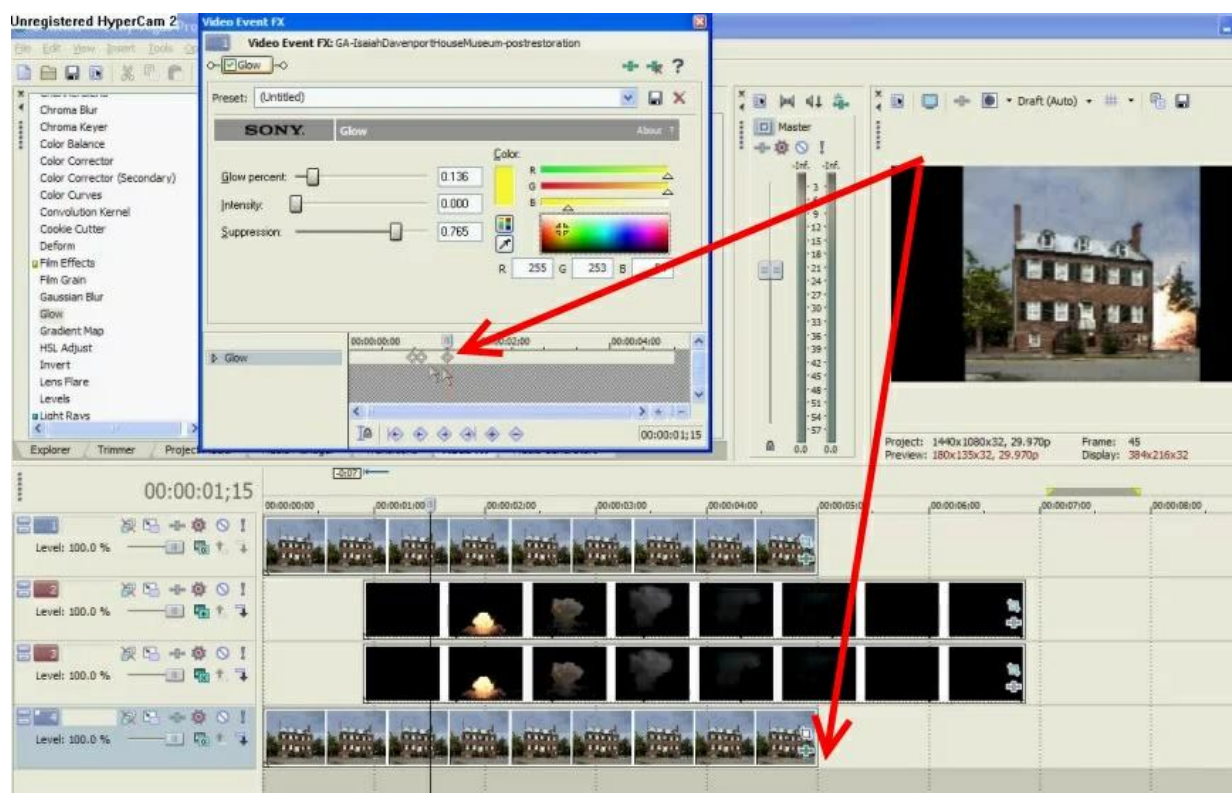
Теперь подключаем эффект Glow в верхней дорожке и ковыряемся в настройках (значок активированного эффекта делает зеленым и верхнюю и нижнюю дорожку)



Делаем ключевую точку в момент взрыва. Экспериментируем с желтым цветом

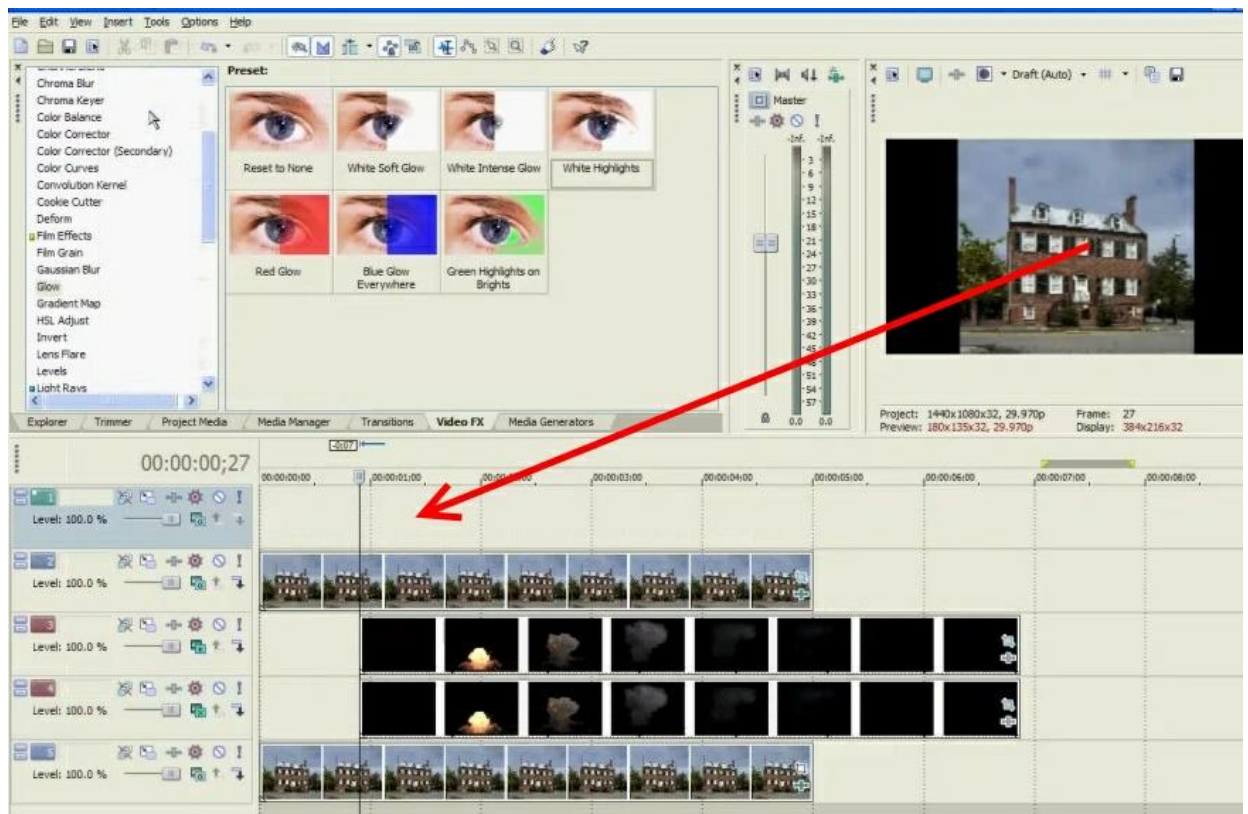


Делаем изменения в другой дорожке с тремя установленными кейфреймами

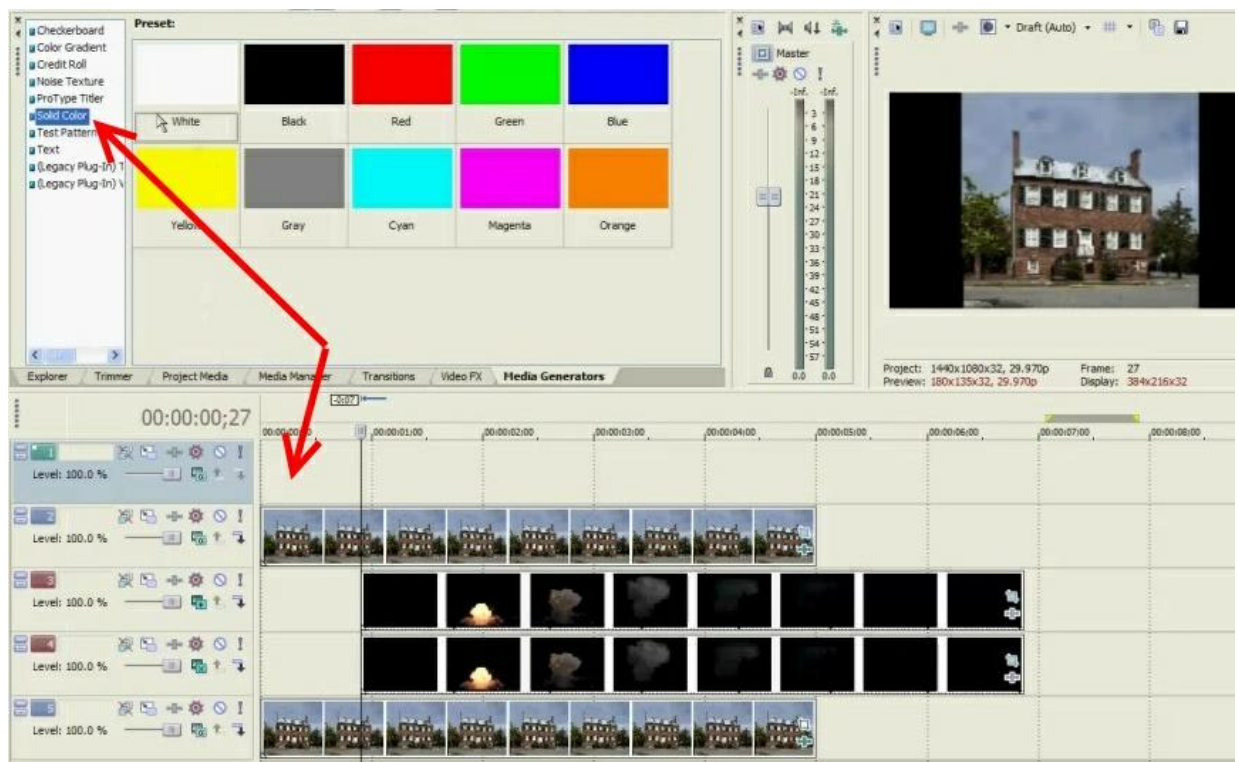


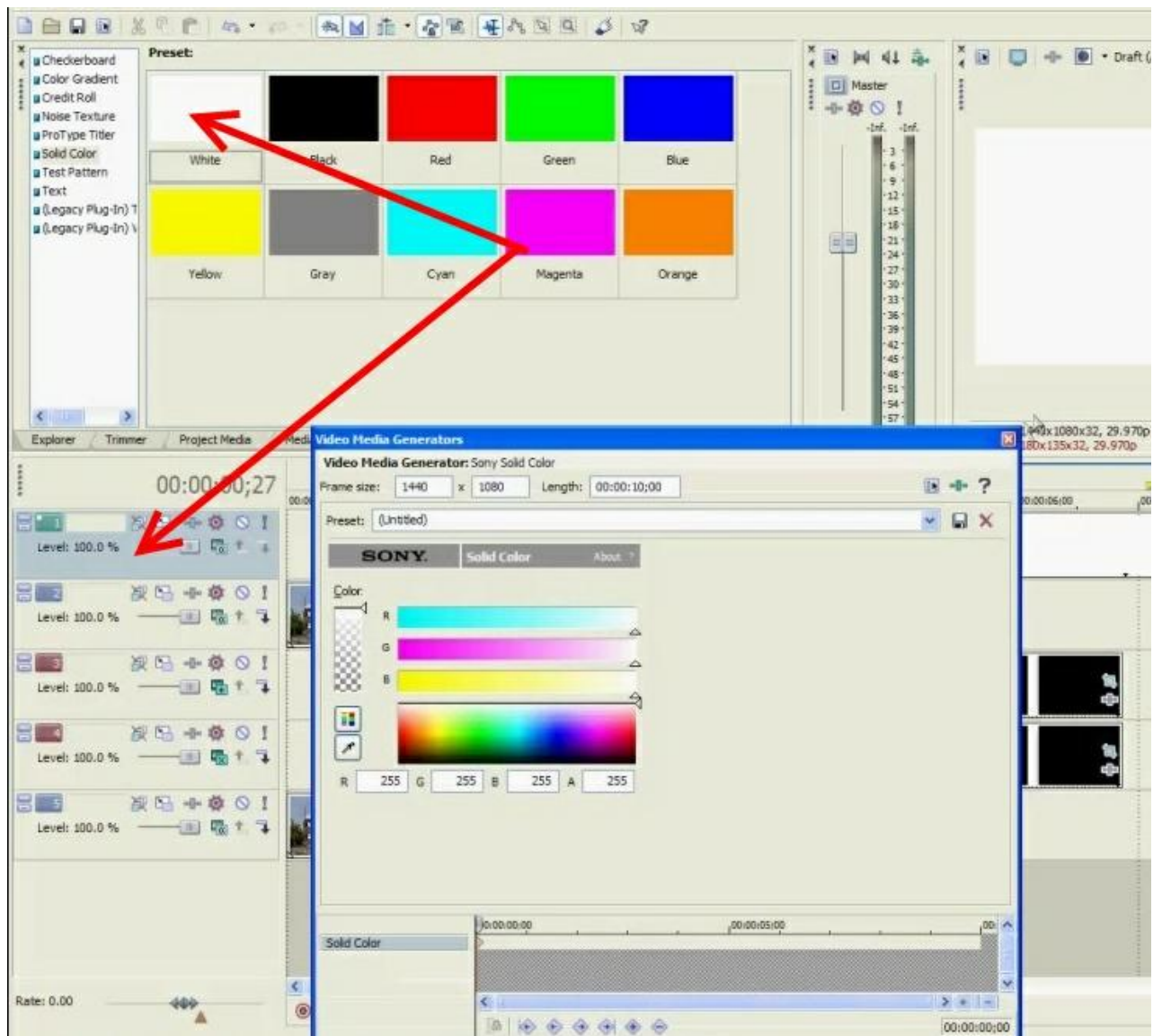
Повтор с контекстным меню, что был описан на предыдущей странице

Создаем новую дорожку

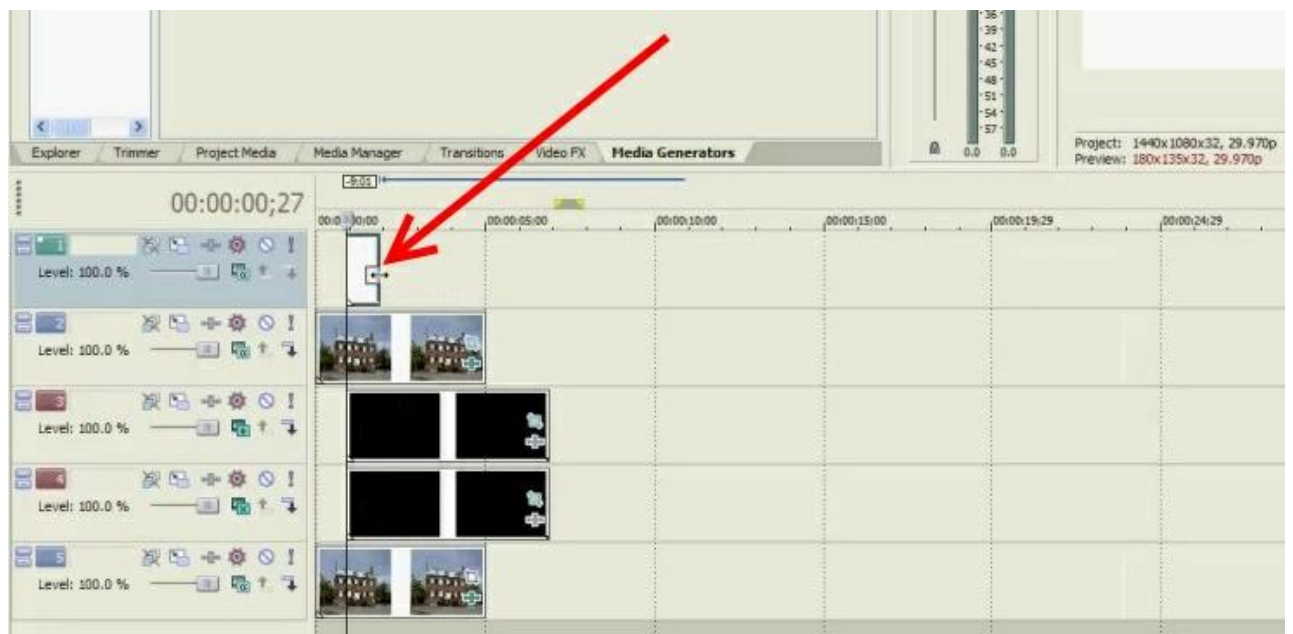


Добавляем туда белого фона из **Solid Color**

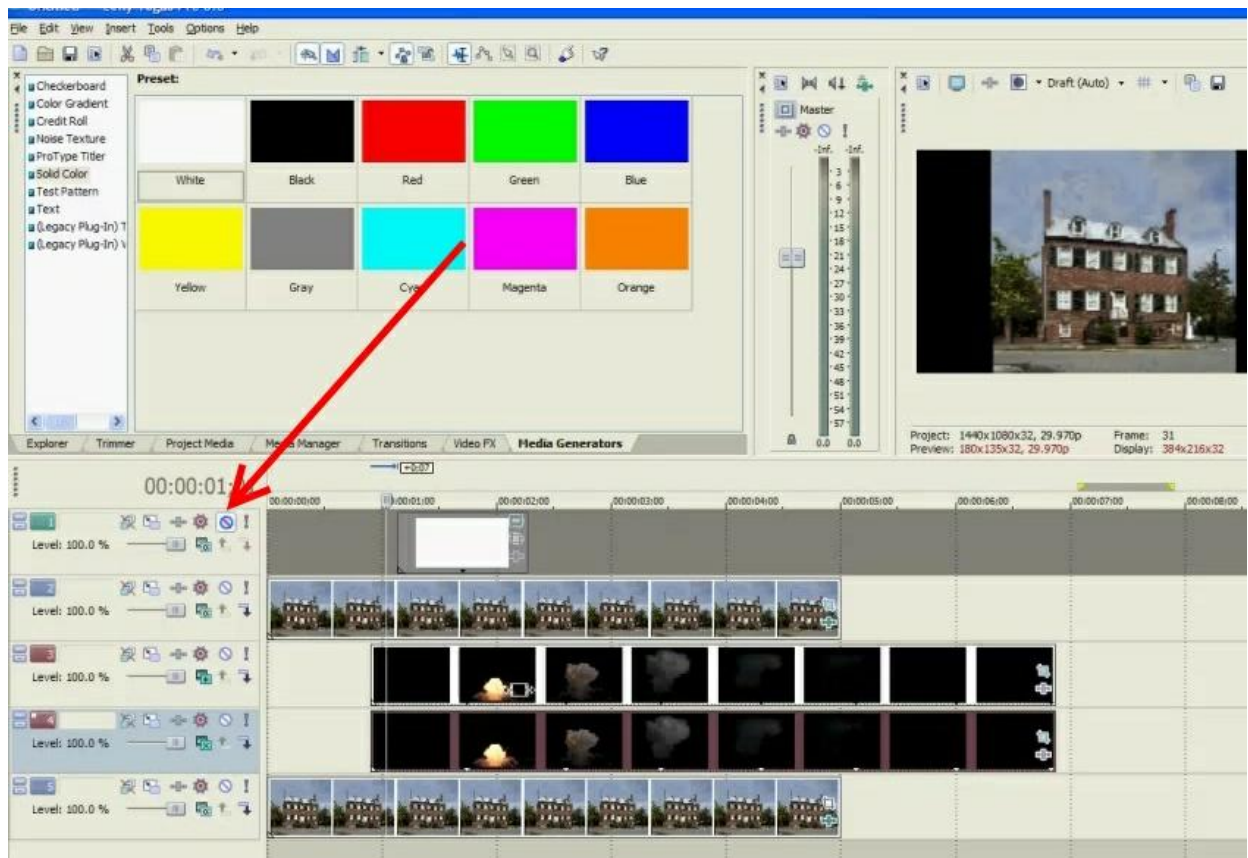




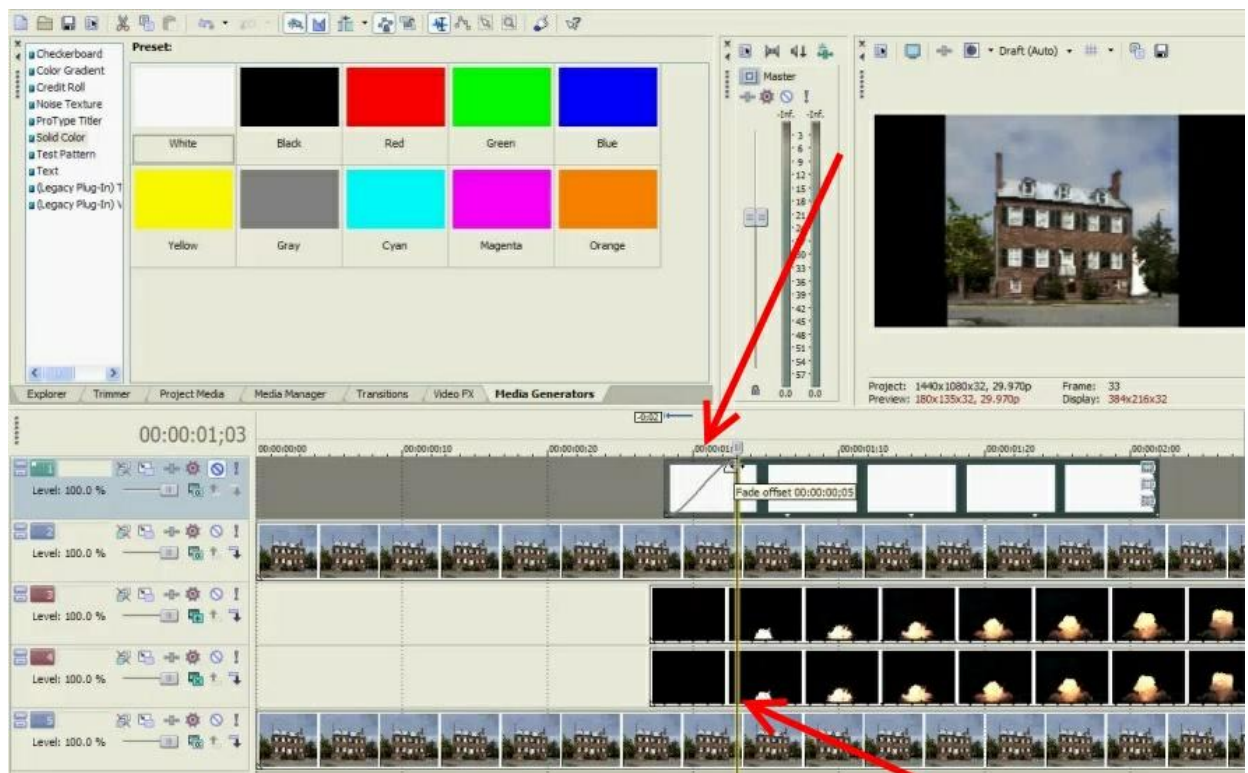
Урезаем его на маленький кусок, это же типа вспышка будет, взрыв когда, понятно?

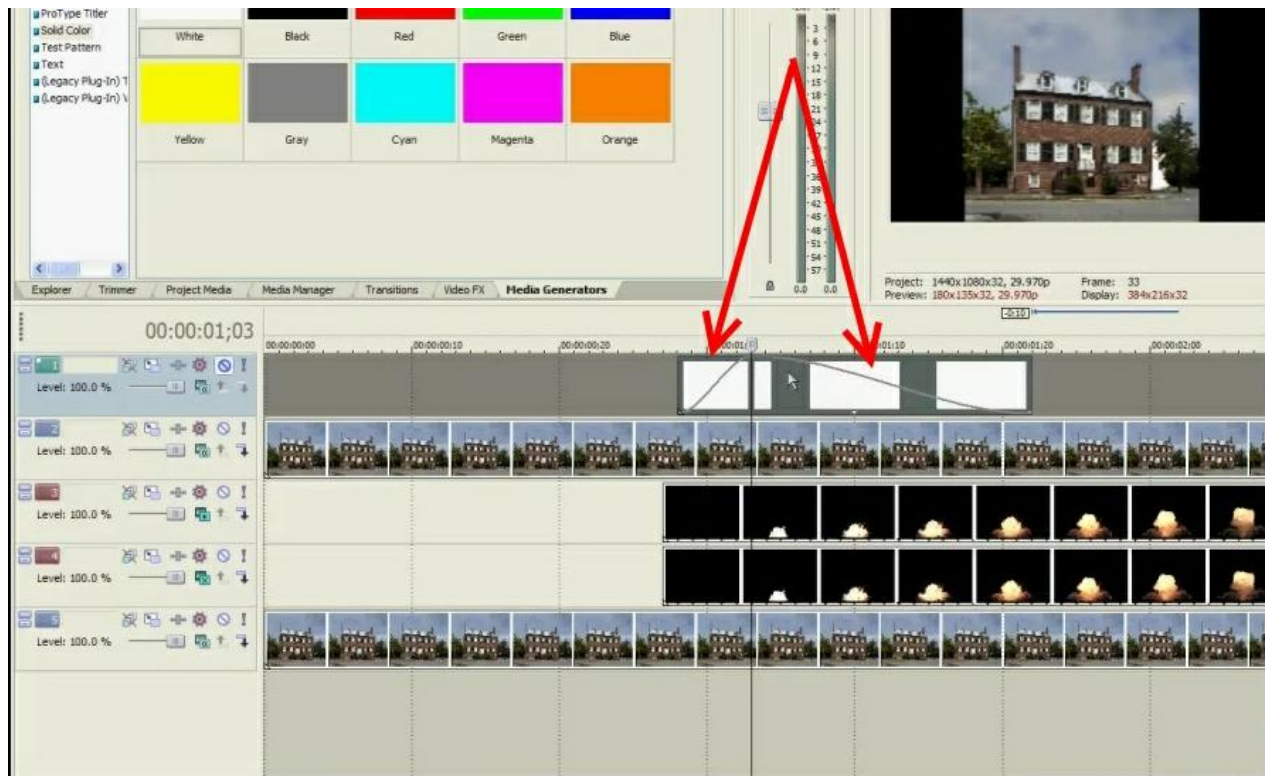


Временно заглушаем дорожку, чтобы произвести тонкую настройку других дорожек относительно друг друга (временная заглушка любой дорожки происходит нажатием на маленький белый кружок с палкой по диагонали слева экрана в свойствах любой дорожки)

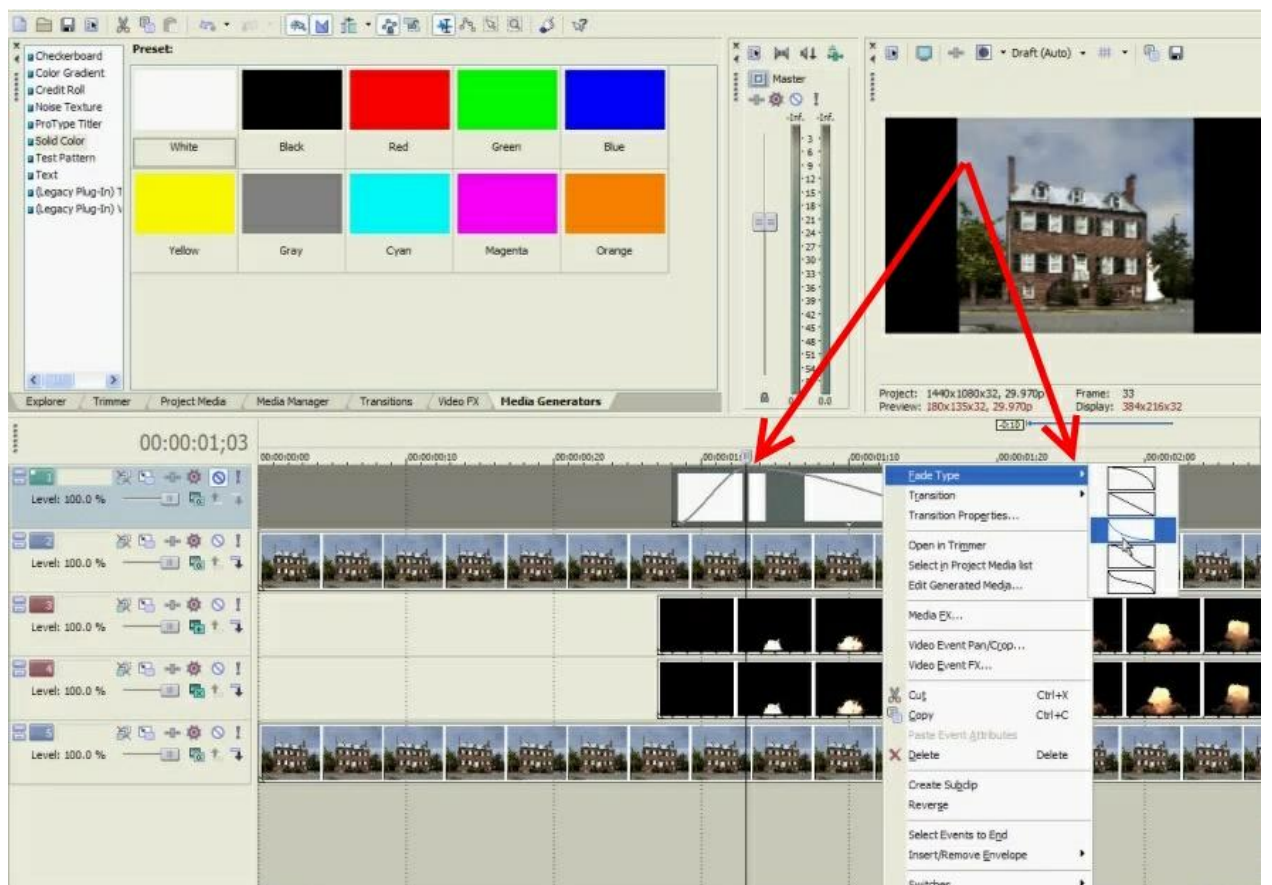


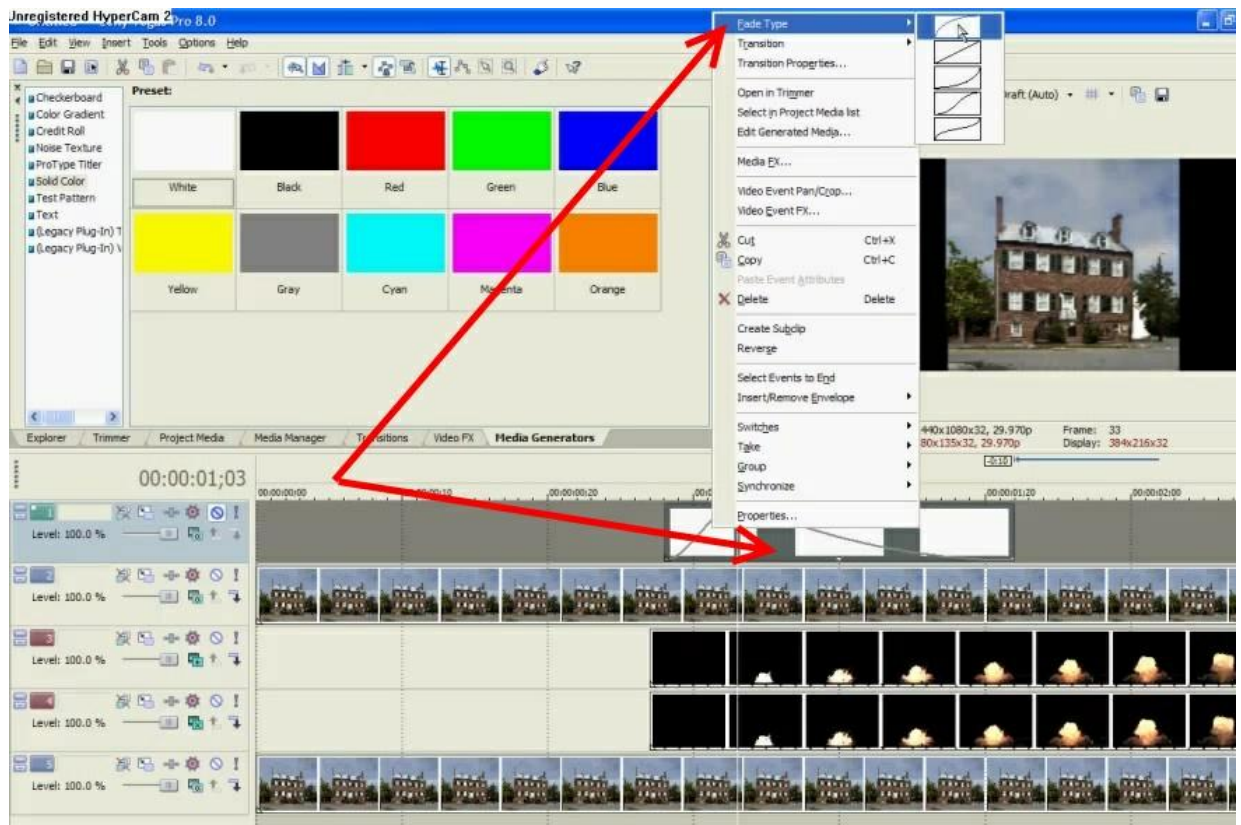
Кривую затухания можно выставить для начала взрыва (вспышки) не такую длинную, как в конце.



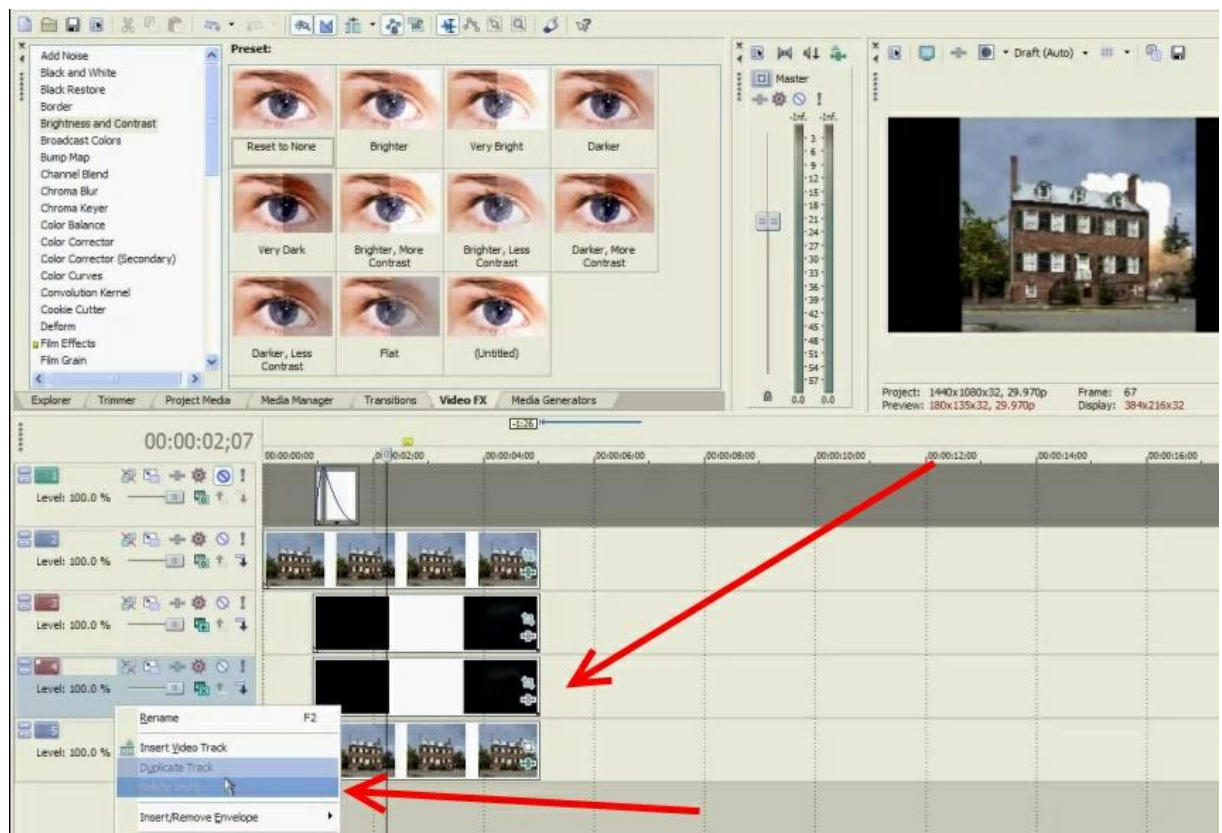


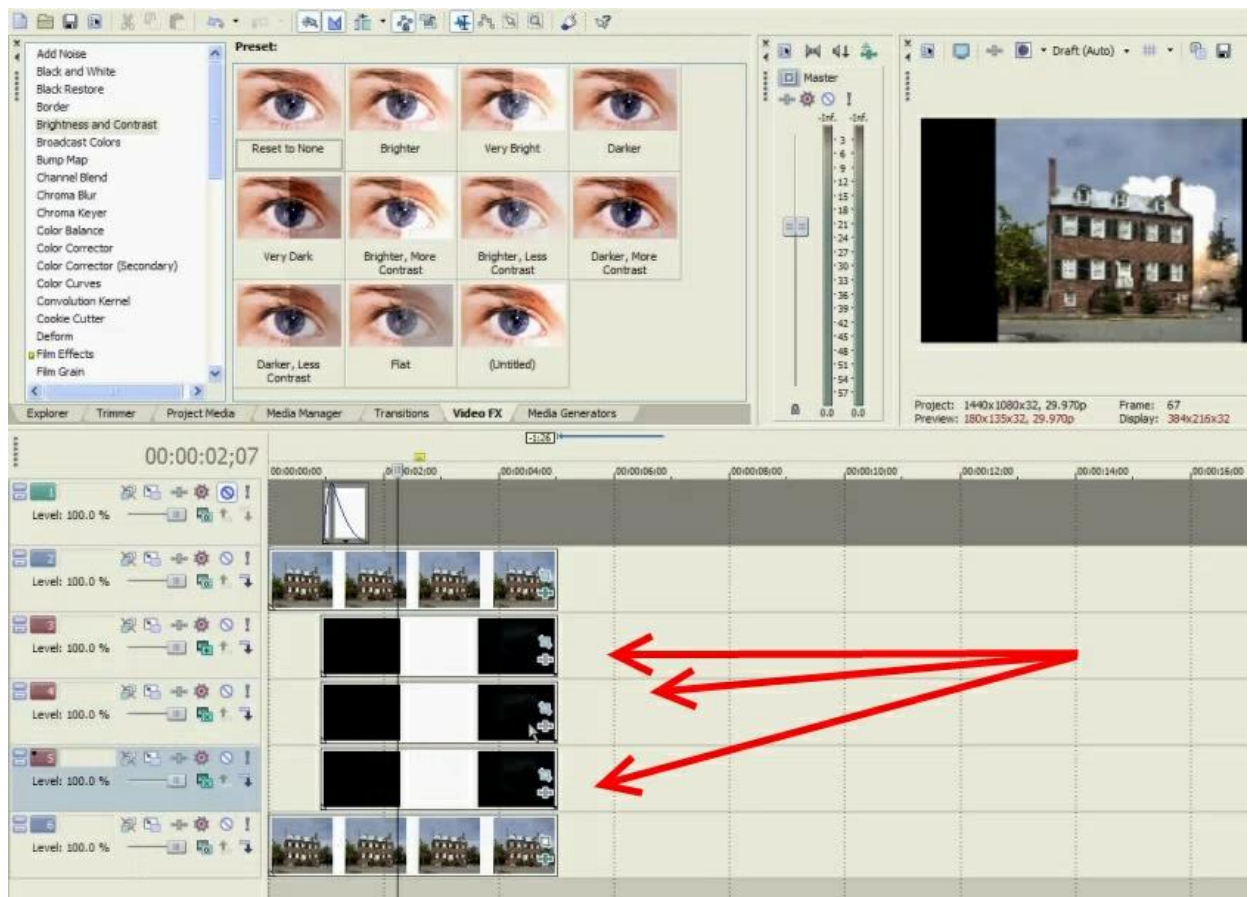
Правая стрелка указывает на пресеты (предустановки) всяких кривых. Они вызываются правой клавишей мыши на месте, где мы образуем кривую затухания
 Два последующих скриншота именно это и показывают



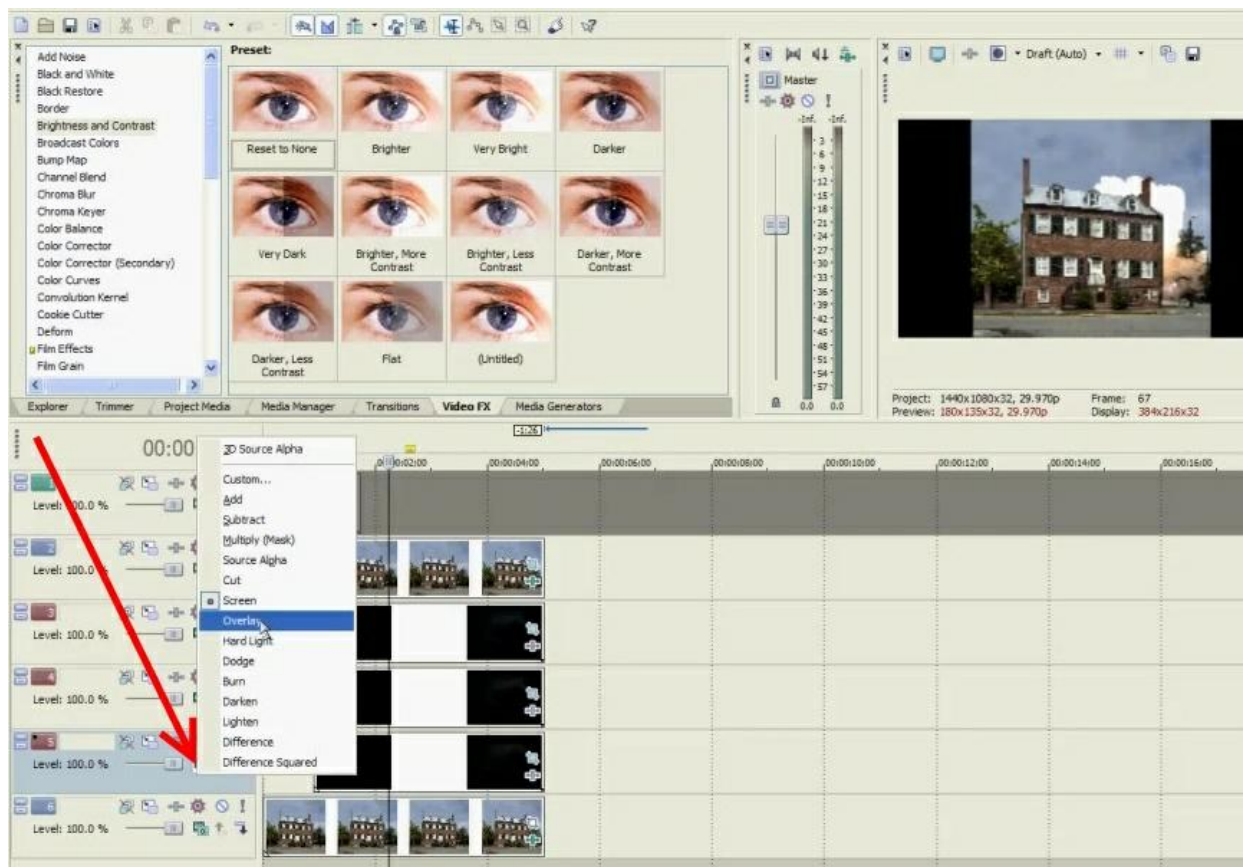


Копируем третий сверху трек (дорожку)

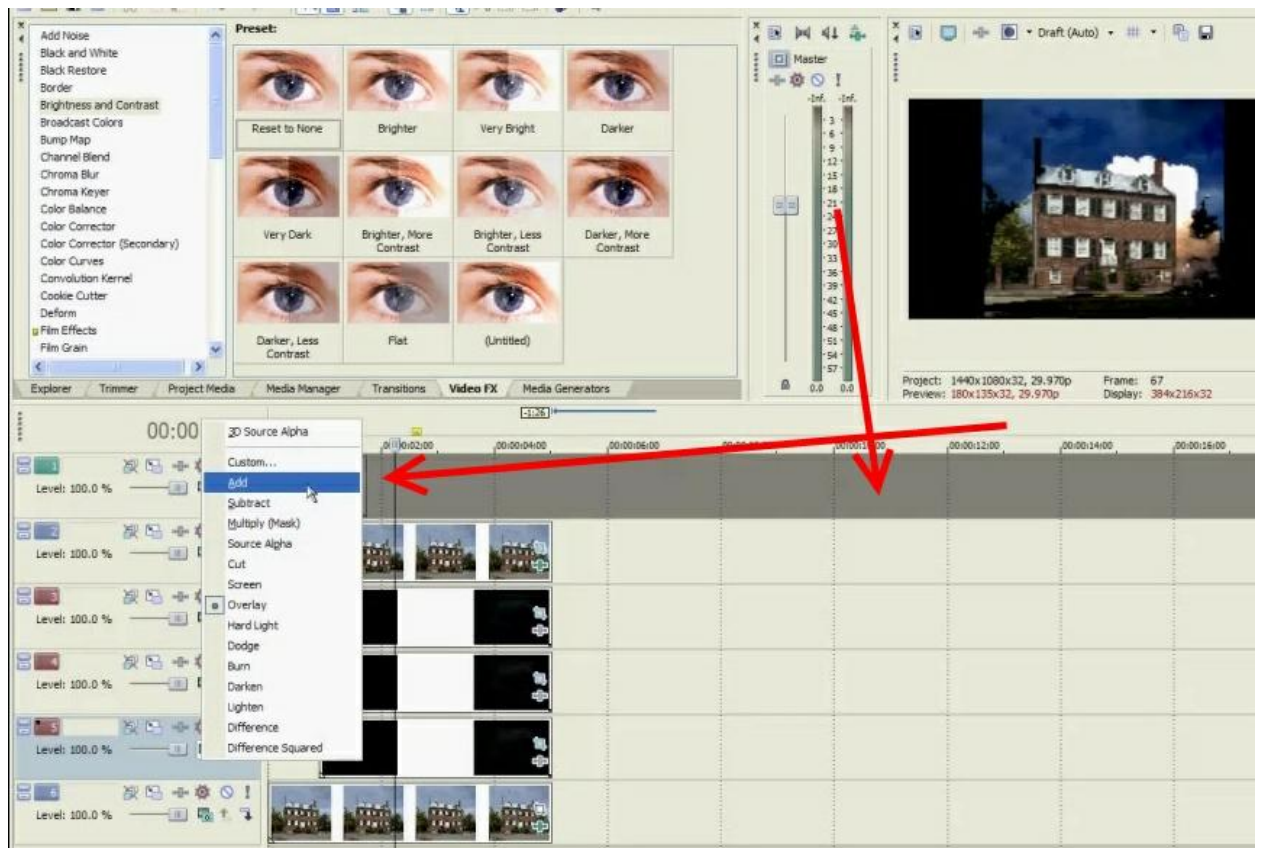




На зеленом квадратике новой дорожки (2 снизу) выбираем **Overlay**



И нажимаем **add**, что чуть выше (нижняя стрелка показывает на этот add, а правая (верхняя) на заглушенную дорожку).



Все. Больше картинок в этом уроке не будет. Вы что-нибудь поняли? Я знаю, что если не имеете включенного редактора перед собой, то могли что-то и не понять. Это не страшно. Как непрофессиональный учитель я не пытаюсь сделать так, чтобы вы слепо перли по учебному курсу. Для этого я навтыкал всяких левых стрелок и что-то подменил. Это для того, чтобы вы включили мозги экспериментаторства!

Впрочем, основная канва этого урока сохранена полностью, так что вы уже знаете, как сделать такой эффект. А когда сами будет творить эксперименты, то разберетесь куда более основательно, чем листая картинки и читая это тупое описание. Как говорится, глаза боятся, а руки делают!

Удачи!