

Урок-подсказка **Кровавость!**

Взято у автора [verkiller](#), «родное» видео называется «**Sony vegas Blood dripping tutorial**»

Перекладываю опять с Ютубско-рипнутого на общепонятный ☺

Создаем новый проект с тремя видеодорожками

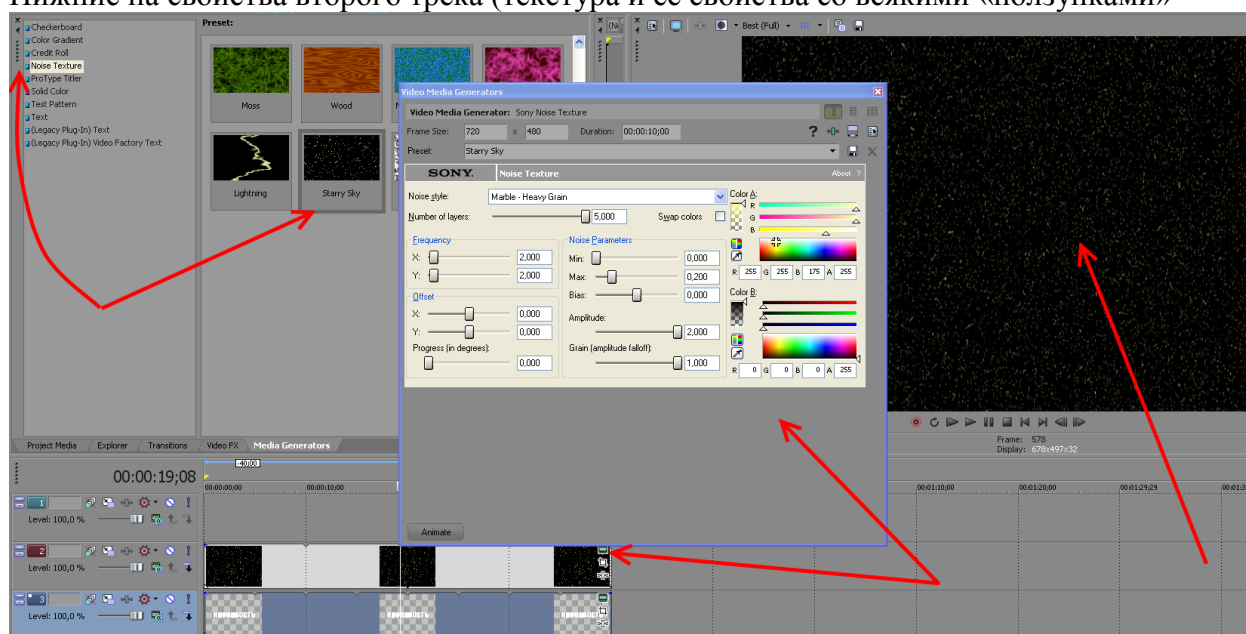
На нижнюю дорожку вставляем текст и пишем что-нибудь зловещее. Например, как я – «**кровавость!**»! Выбираем шрифт почуднее. У меня в данный момент шрифты не установлены, поэтому я поставил impact – вы можете воткнуть любой. Из фильма 28 чего-то там спустя автор взял, смотрится весьма зачетно...

На вторую дорожку добавляем из **Noise Texture** предустановку **Starry Sky**

Правая стрелка показывает на эту текстуру – типа, звездное небо

Левые – на панель текстур и предустановку, что нам требуется

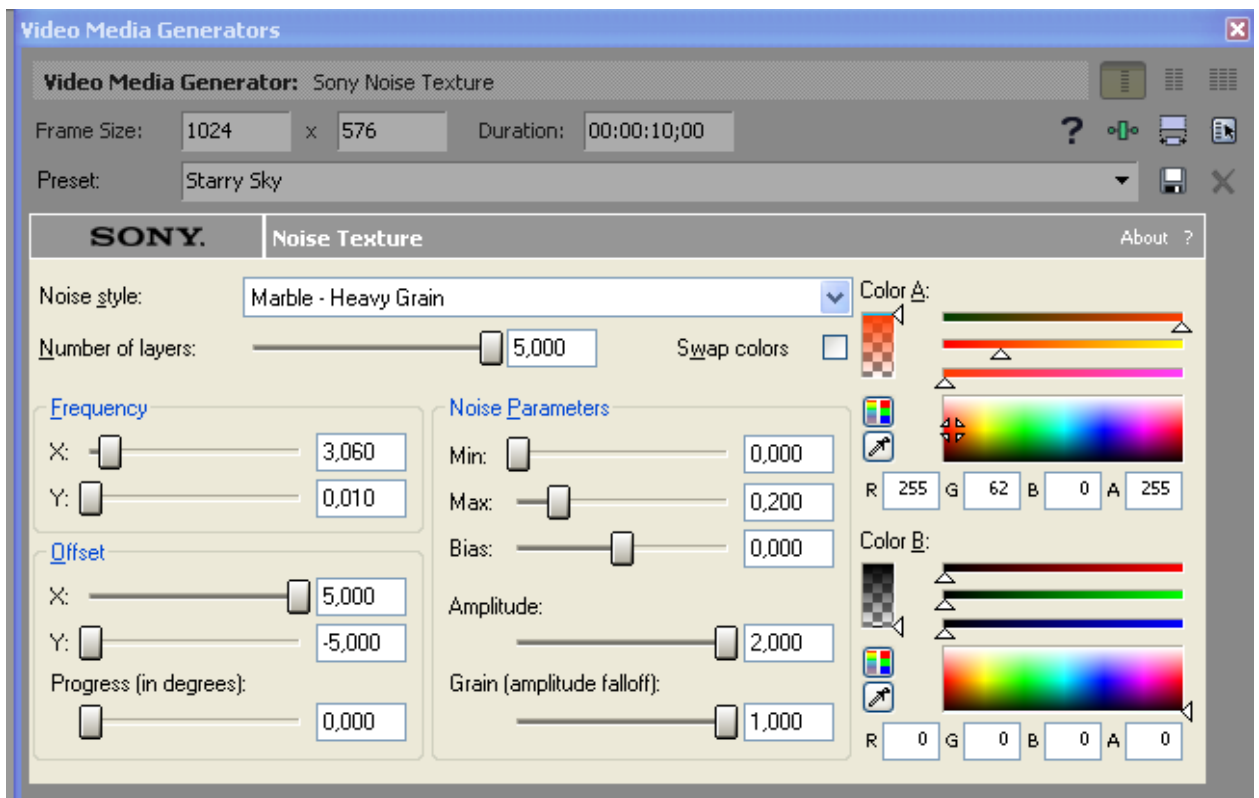
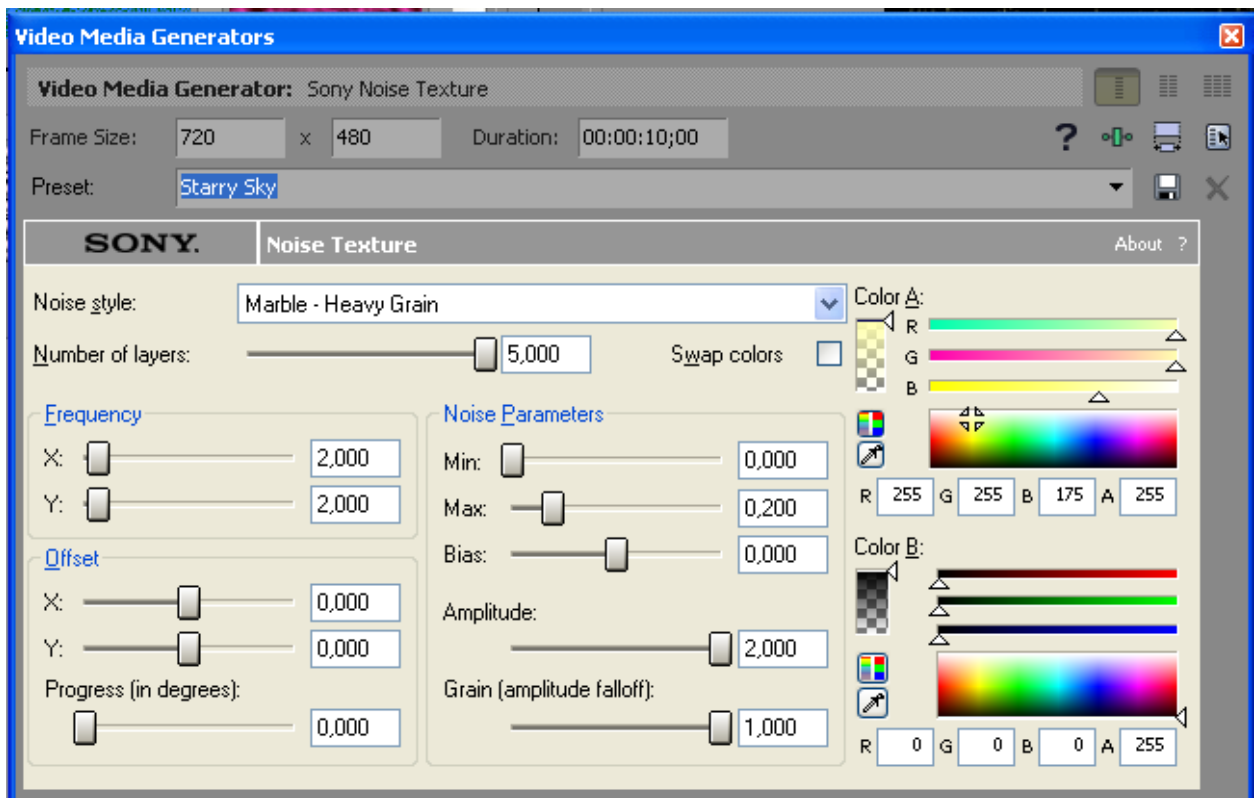
Нижние на свойства второго трека (текстура и ее свойства со всякими «ползунками»)



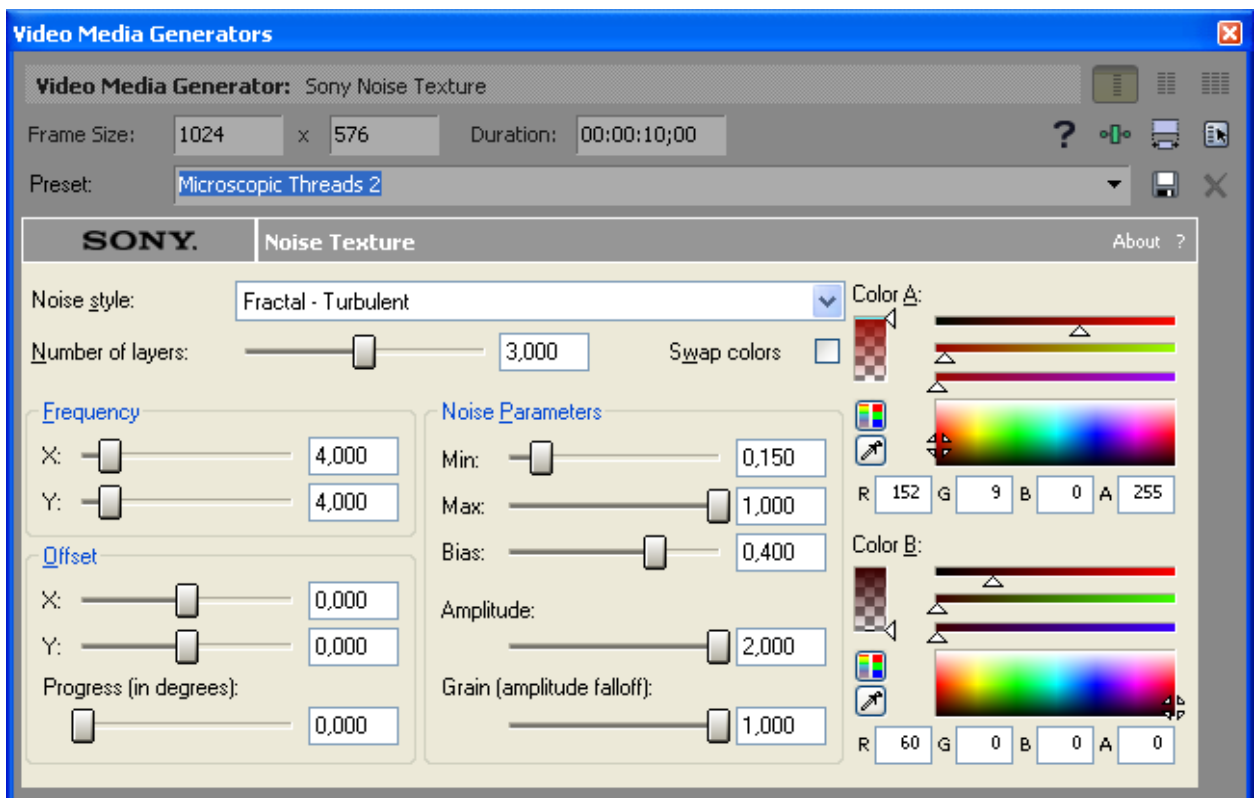
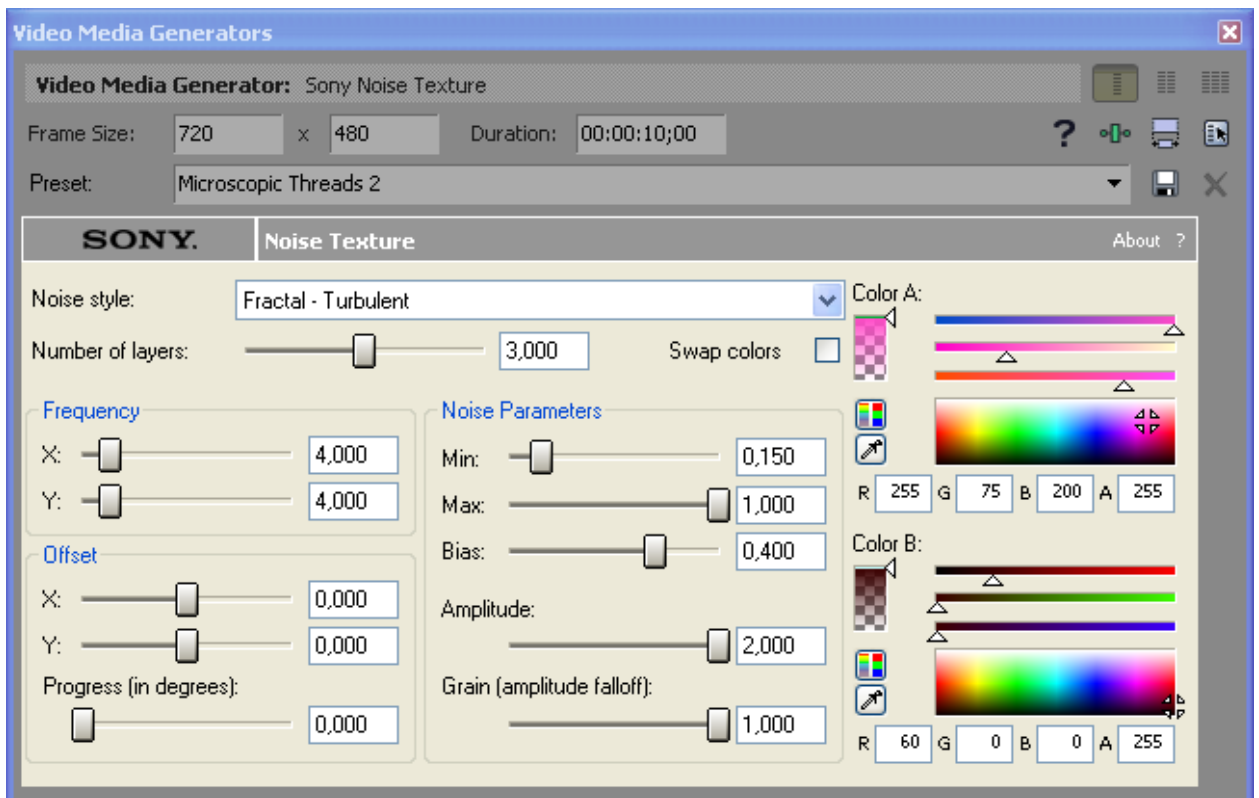
Расписывать все действия не буду, вам самим будет интересно покопаться, НО помещу два скриншота – без изменений (по умолчанию) и измененный – разницу почувствуете сами

Вверху – без изменений, внизу – с изменениями

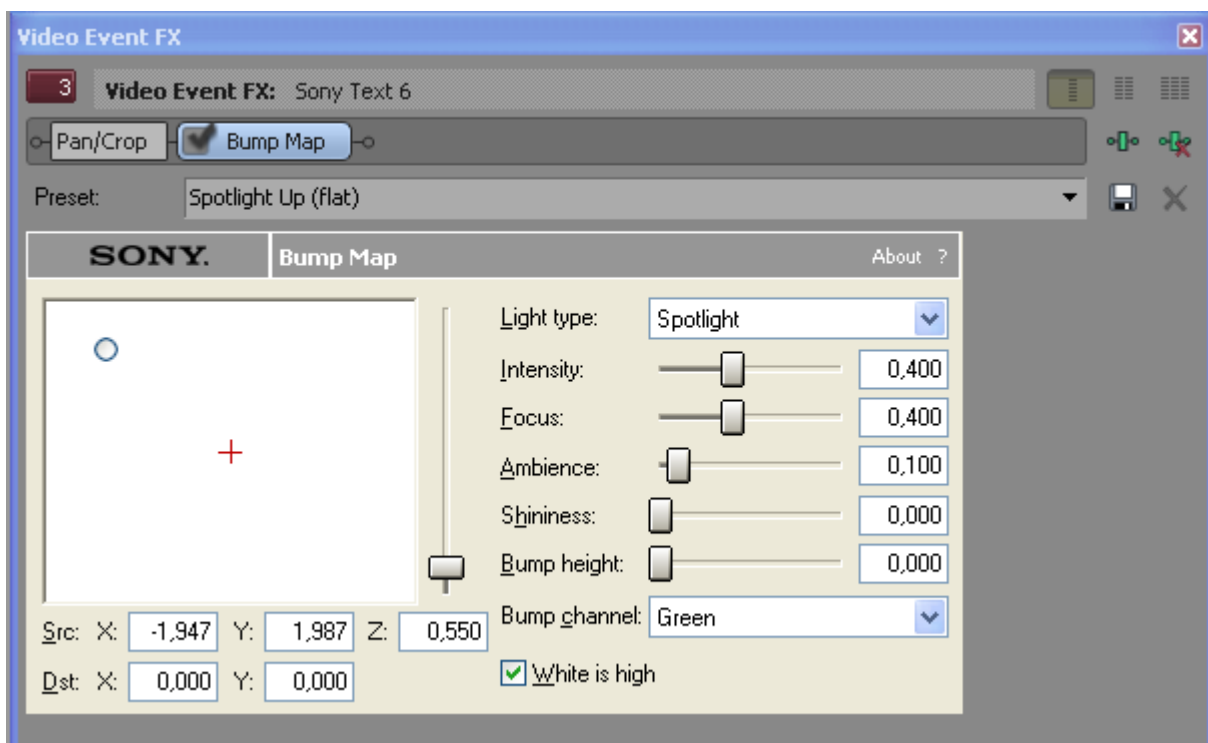
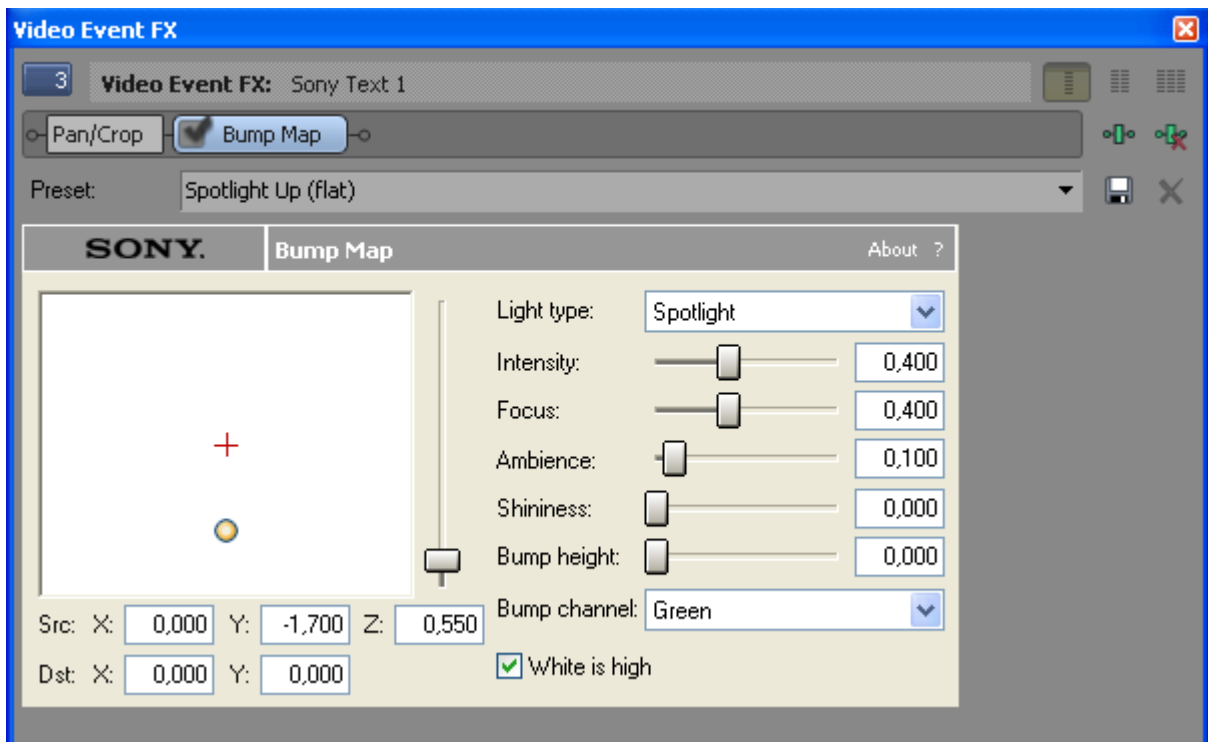
Не забудьте придать каплям движение, поставив разные значения по шкале времени в «ползунке» **Progress (in degrees)**



На верхнюю дорожку из набора **Noise Texture** берем **Microscopic Threads 2**
 Включаем в маленьком зеленом значке (**Compositing Mode**) функцию **Overlay**
 Скриншоты в таком же порядке



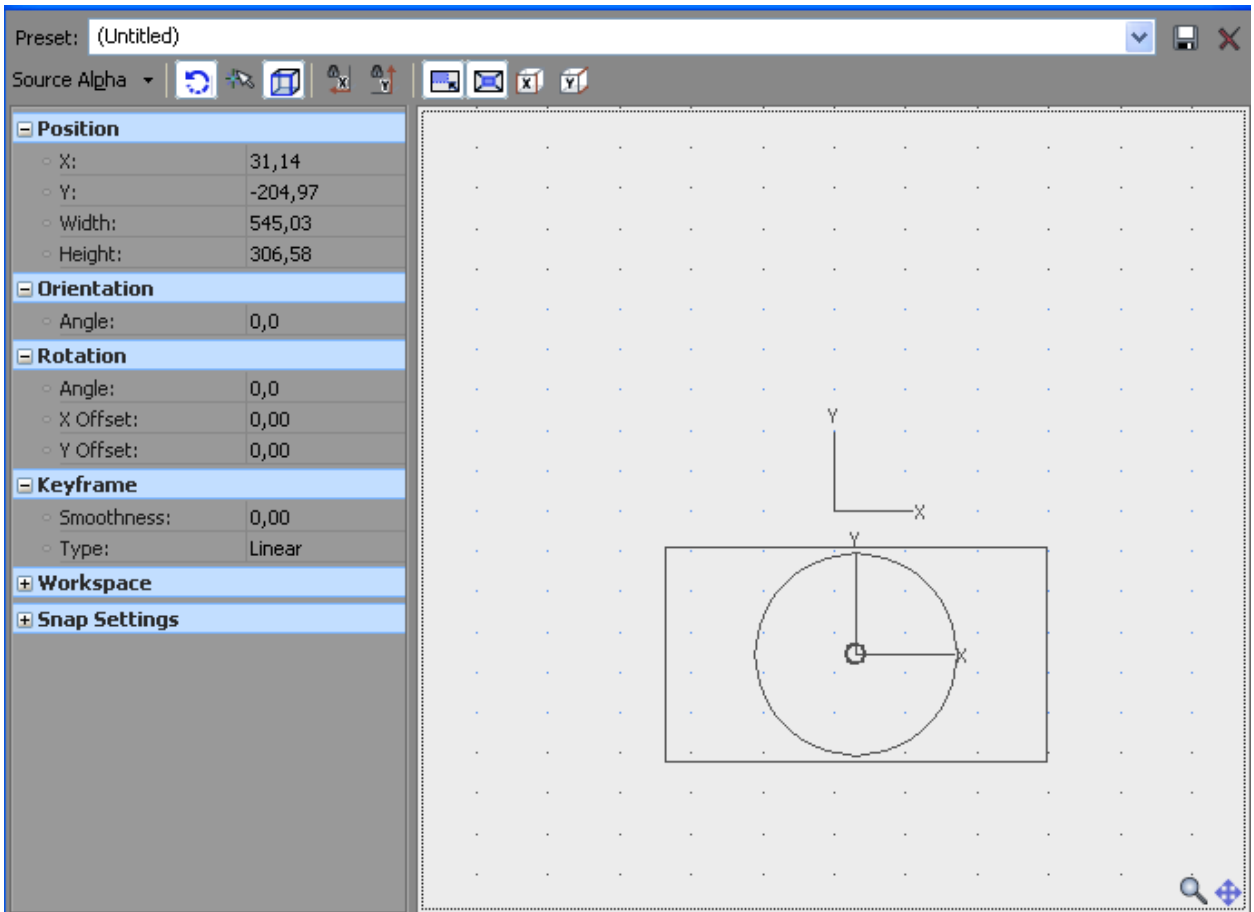
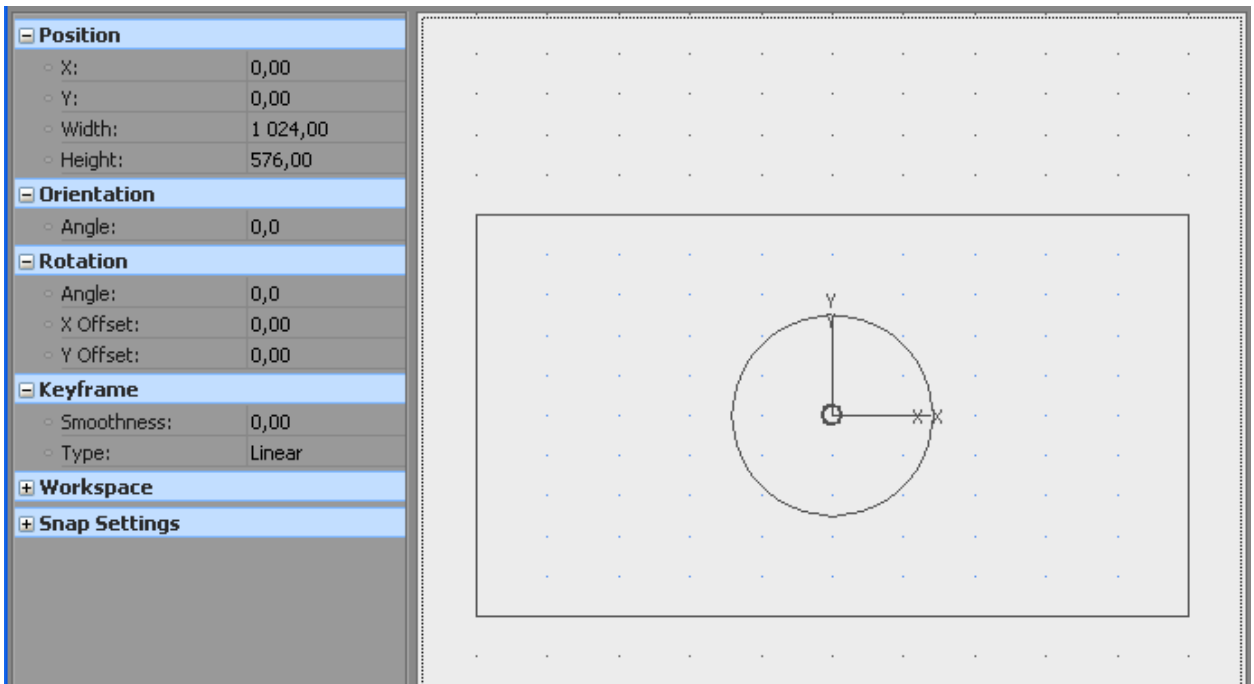
Теперь в нижний трек добавляем из эффекта **Bump Map** предустановку **Spotlight Up (flat)**
 Здесь регулирует в белом квадрате маленьким кружочком положение подсветки
 Можно это положение сделать в разных местах на протяжении фрагмента



На второй дорожке включаем инструмент «движение», уменьшаем размер кровавого дождя и подводим его под нашу надпись

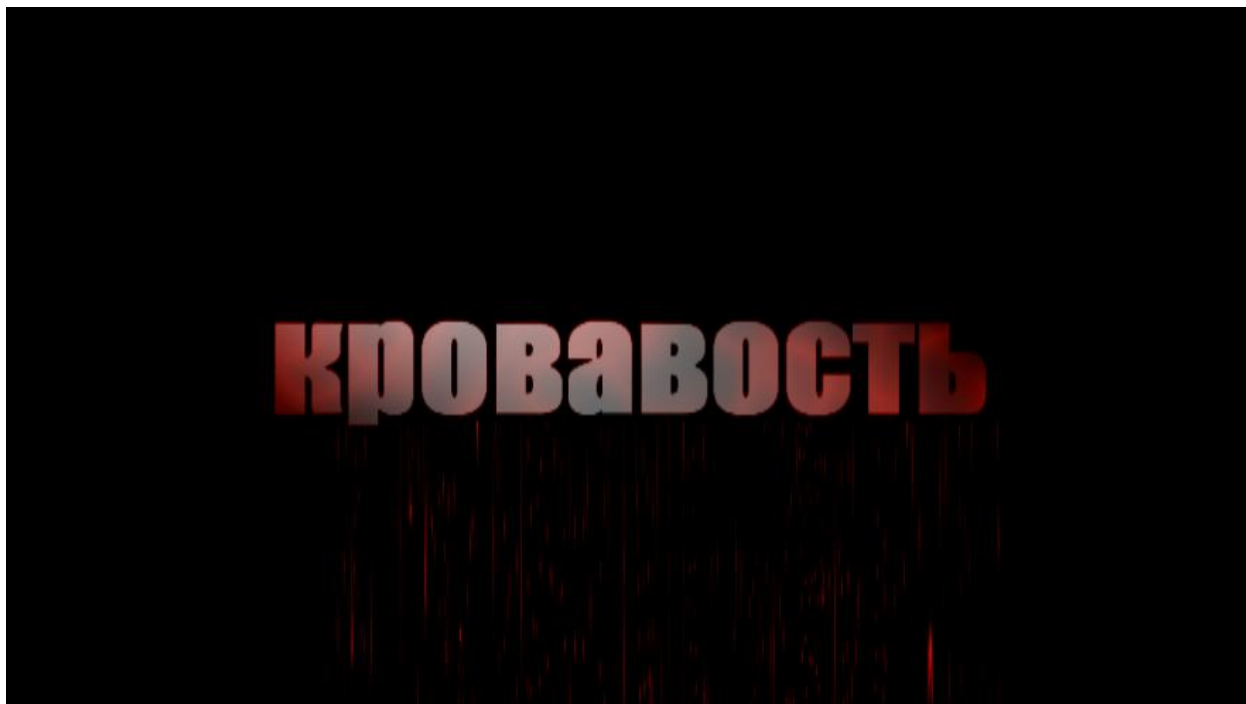
Первый – без изменений

Второй – с изменениями

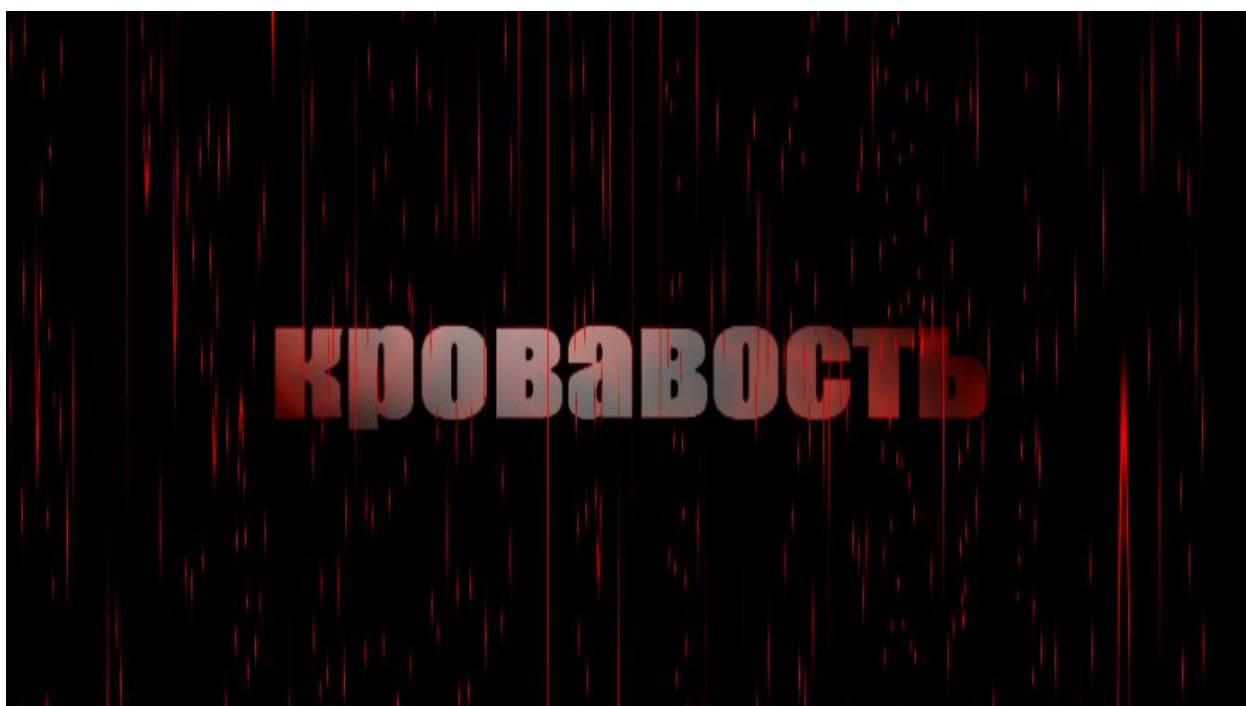


Что получилось?

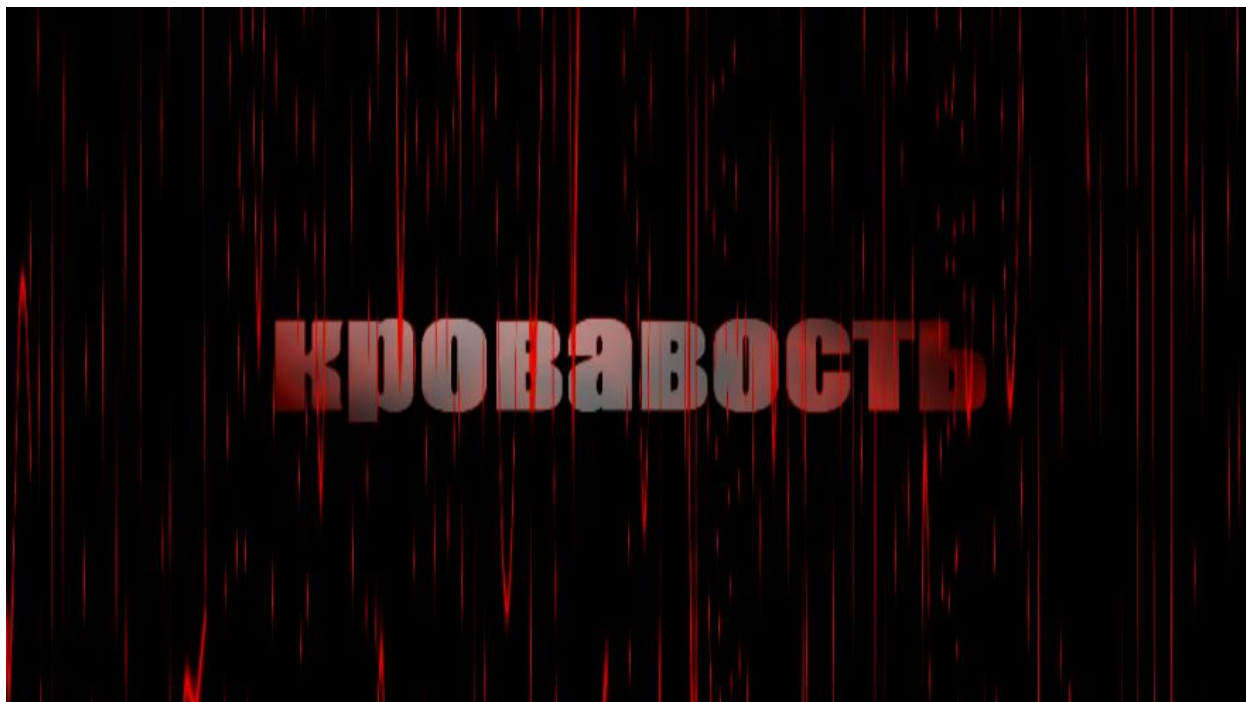
1 вариант – все, как по инструкции



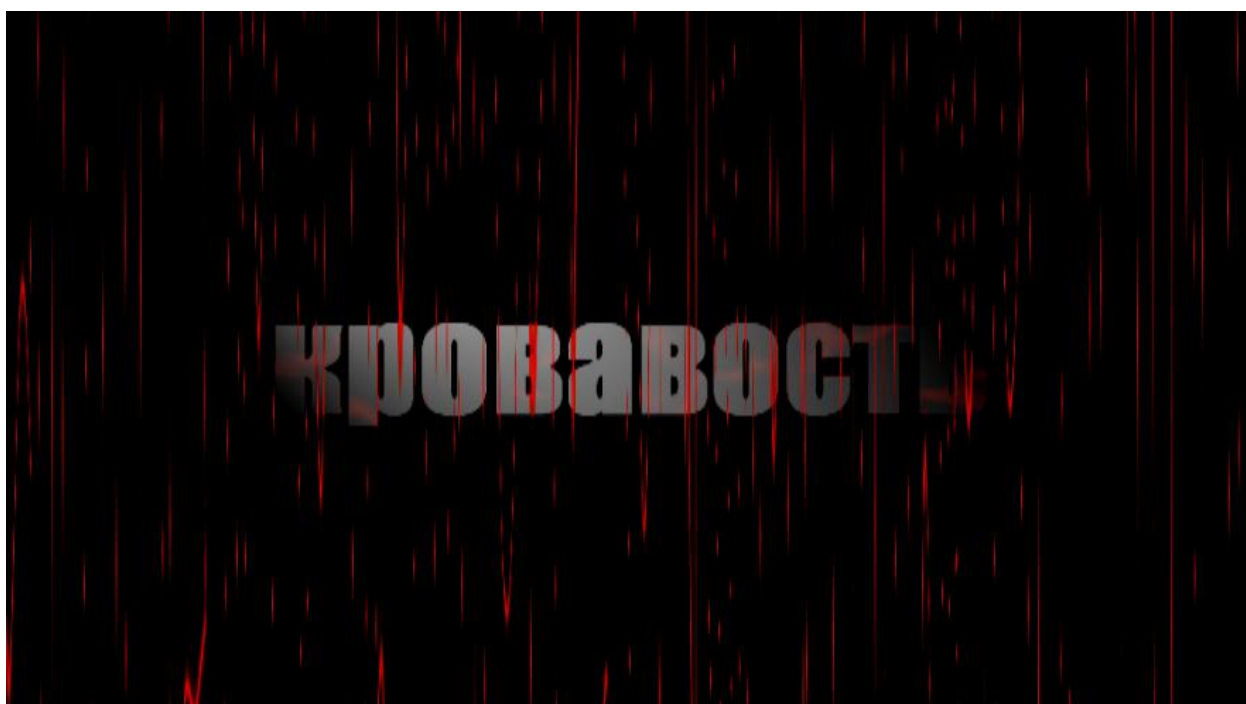
2 вариант – убрал «движение дорожки»



3 вариант – пошевелил «ползунки» в Starry Sky



4 вариант – пошевелил «ползунки» в Microscopic Threads 2



Удачи! И пусть такие «кровавые дожди» случаются только на экране, да и даже на экране поменьше!