

Начало работы и основные приемы (ответы на вопросы)

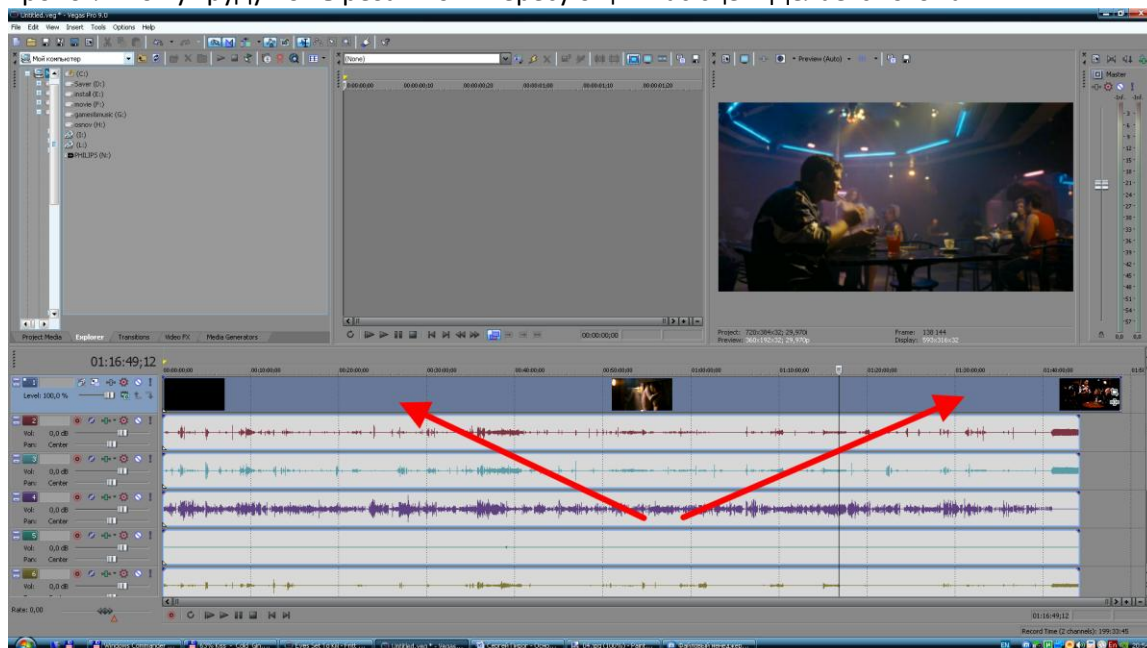
В этой главе я буду отвечать именно на вопросы, которые иногда мне задают люди на разных форумах. Поэтому данная глава будет постоянно обновляться. Также вы не найдете здесь строгой хронологии, которая предполагалась бы от начала работы в программе до ее завершения, то есть выхода полноценного видеоролика. Вопрос-ответ, так я решил построить именно эту главу. Чуть позже я сделаю еще один раздел, где буду описывать все по порядку. А пока... Короче, вот так и чтобы было 😊

Содержание

- 1- Как разбить видео на сцены
- 2- Как сделать так, чтобы весь проект поместился на шкале времени
- 3- Как отключить звук во время перемотки? То есть, когда на шкале времени, зажав левую кнопку мыши, двигаешь вправо-влево, слышен звук. Как его отключить?
- 4- как прозрачность видеоряда поставить ниже
- 5- как использовать "наложение" и «видеоэффекты» (очень непростой вопрос из-за своей слишком большой неопределенности)
- 6- к примеру, смотришь футбол, а там появляется на поле какой-нибудь рекламный логотип, а потом пропадает, как так сделать?
- 7- можно ли в этой программе в одном кадре запустить 2 потока разного видео?

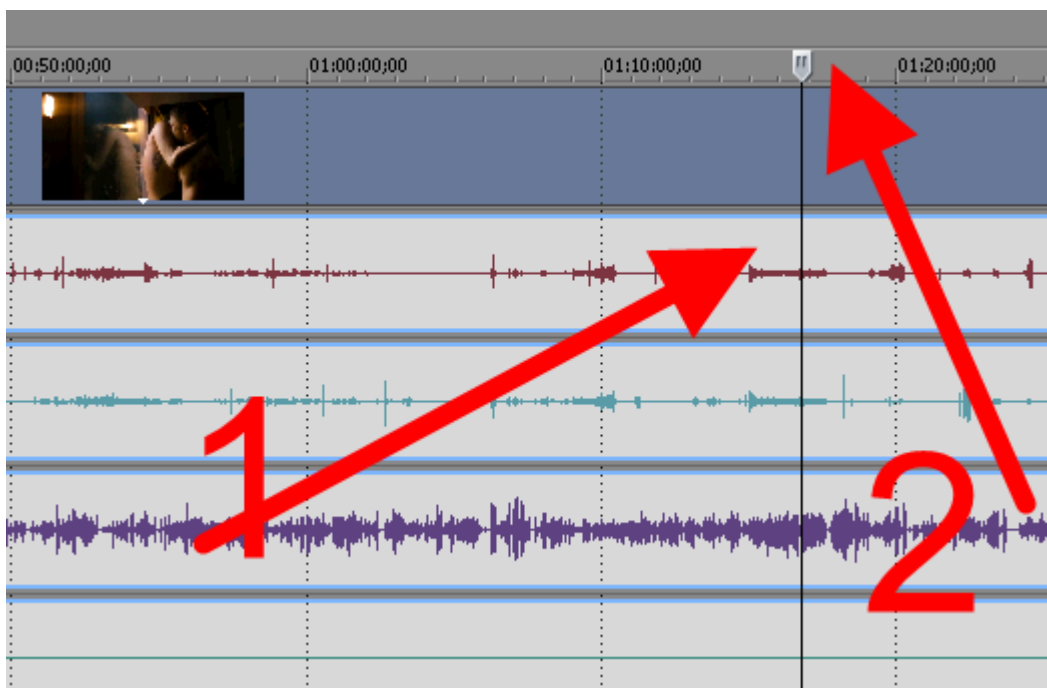
1- Как разбить видео на сцены

Итак, берем видео и перетаскиваем на шкалу времени, после чего программа выдает нам вот такую картинку. Стрелкой указана дорожка над видеорядом. После этого приступаем к кропотливому труду по вырезанию интересующих нас сцен. Делается это так.

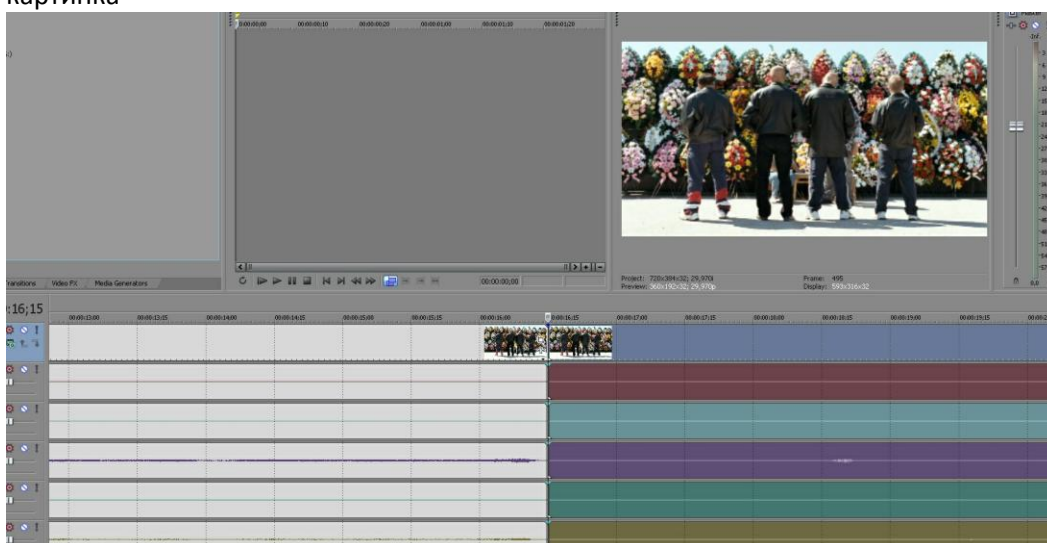


Мышкой хватаете вертикальную черную палку, на которую показывает **стрелочка под номером 1** и ведете ее по видеоряду. Изображение при этом будет «шевелиться», причем с какой скоростью вы ведете эту палку, с такой скоростью будут и двигаться кадры перед глазами. Скорость смены кадров зависит еще и не от скорости передвижения, а от «растянутости» шкалы времени.

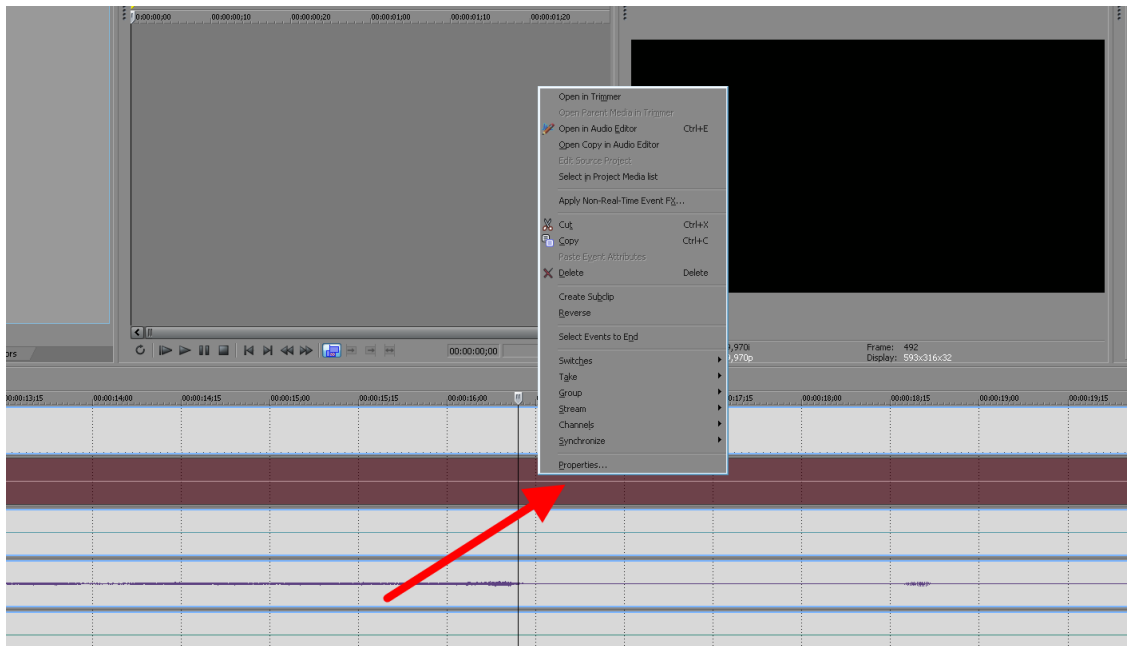
Хочу отметить, что если вы возьмете мышкой не за черную палку, а за **белую фиговинку** сверху, на которую жает вторая стрелочка, то видео будет перед вами двигаться **уже со звуком!**



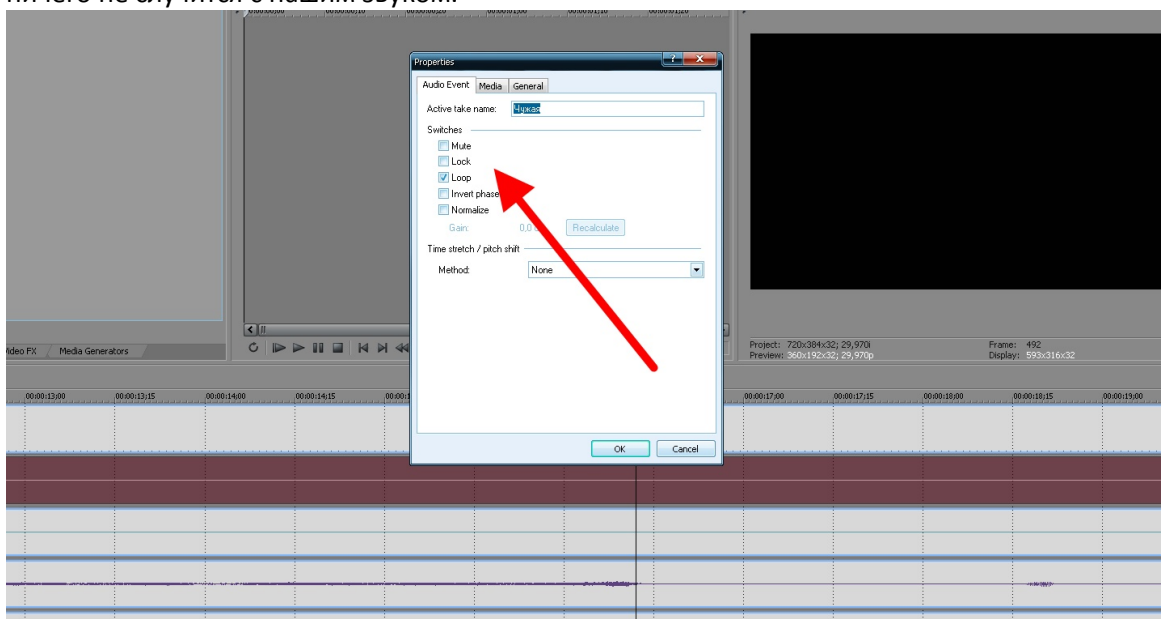
Чтобы «расчленил» фильм на несколько кусков, то, найдя нужный вам отрезок, устанавливайте черную палку на нем и нажимайте кнопку «S» («B»). Появится вот такая картинка



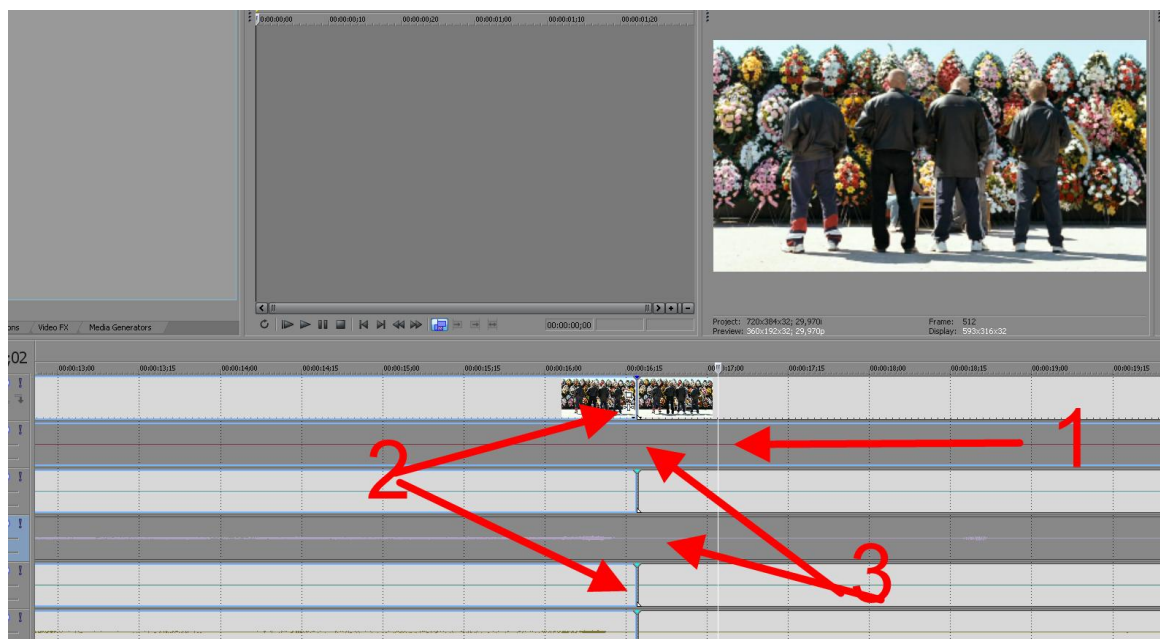
Располовинились одновременно видео и звуковые дорожки. Но если вам надо порезать только видеодорожку, а звук оставить нетронутым (такое бывает, например, когда мы хотим, чтобы музыкальный клип оставался с «родным» звуком, а видео порезать и перемешать со своими вставками), то звуковую дорожку следует зафиксировать, то есть защитить от порезания. Для этого надо тыкнуть мышкой на требуемой дорожке и нажать на мышке **правую** клавишу. Появится контекст-меню



Внизу этого **контек-меню** есть надпись **«Properties»**. Нажимаем туда, получаем такую картинку и там ставим галочку в окошке под названием **«Lock»** (заблокировать). Теперь ничего не случится с нашим звуком.



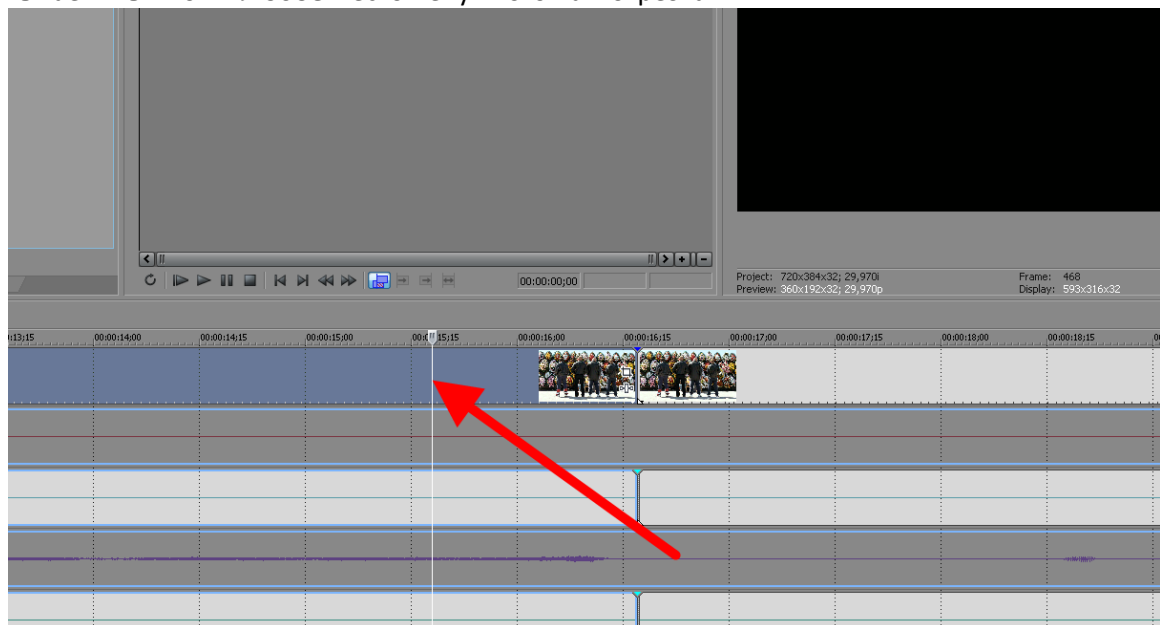
Если звуковых дорожек много, то их всех придется таким образом закреплять.



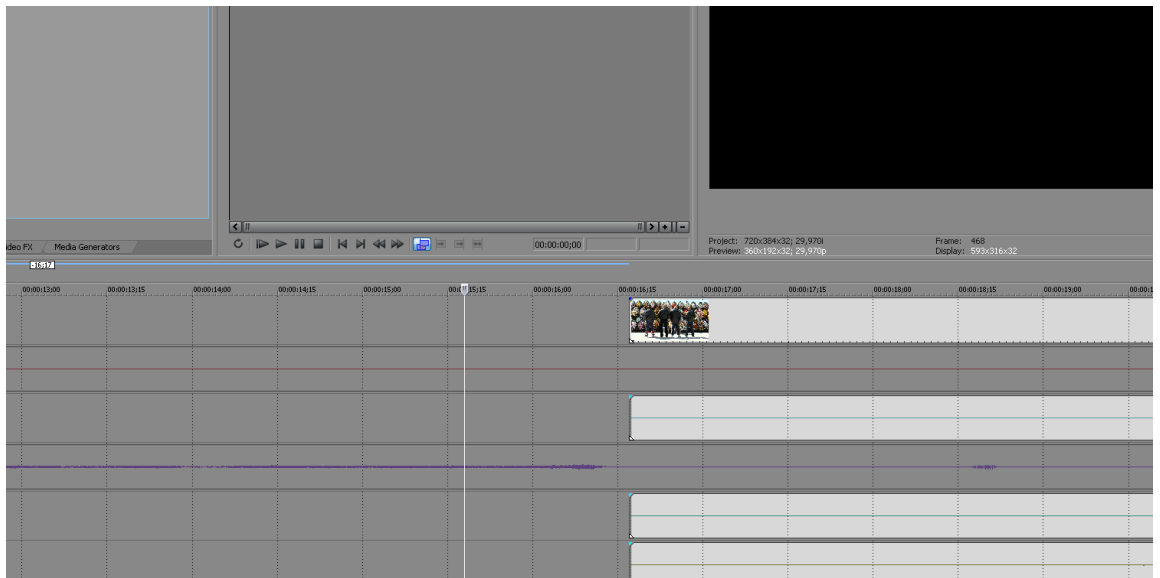
Вот как получилось, если я, например, заблокировал только две звуковых дорожки. **Стрелка 1** указывает на положение нашего **ползунка (черной палки, см. ранее)**, **Стрелка 2** показывают линии разреза. Располовинился видеоряд (он сверху) и остальные звуковые дорожки. Защищенные (заблокированные) остались невредимыми (**стрелка 3**).

Кстати, заблокировав дорожку или даже маленький отрезок, вы уже ничего не сможете с ним сделать. Ни передвинуть, ни порезать.

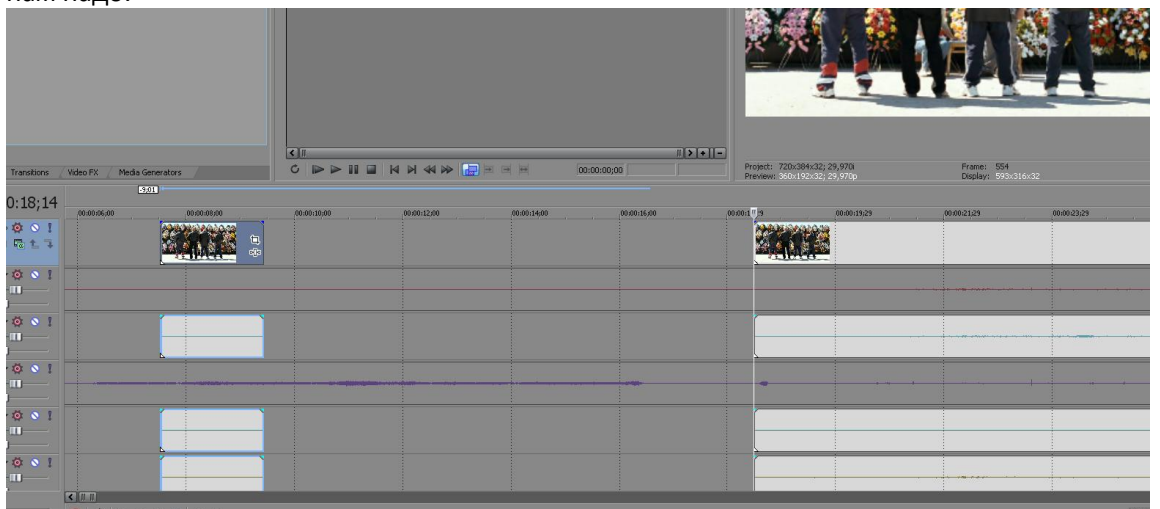
Дальше мы должны удалить то, что нам не нужно. Например, отрезок справа. Для этого тыкаем мышкой в **любое** место ненужного нам отрезка...



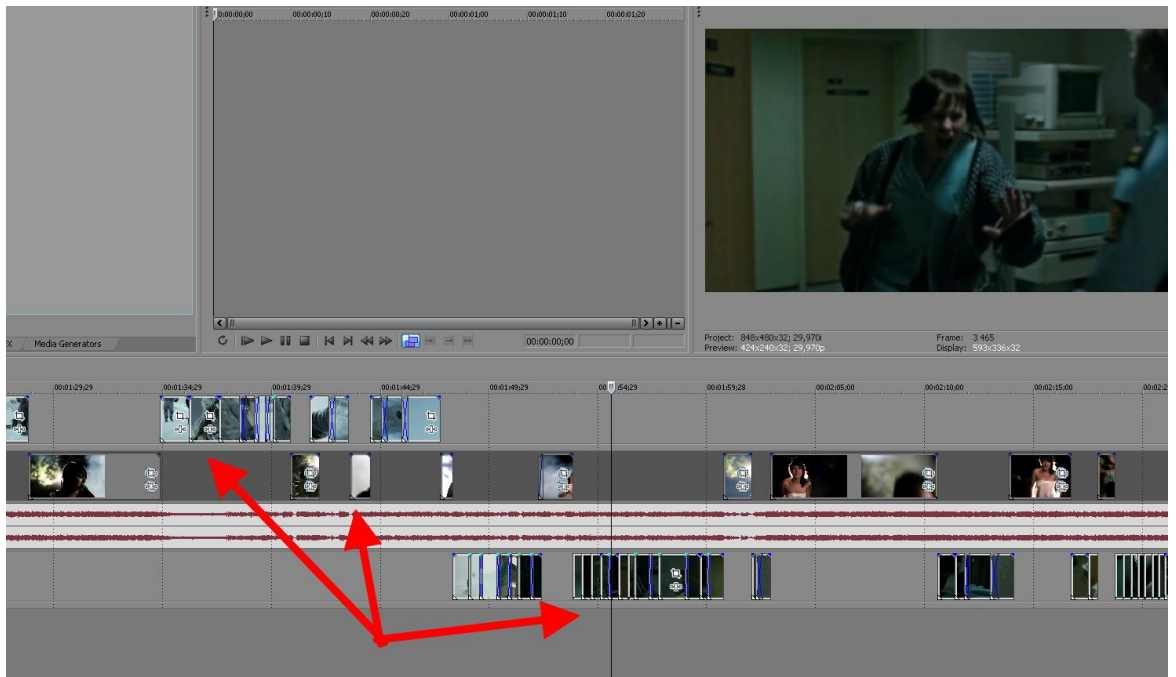
и нажимаем клавишу **«Delete»**.



Вот что получилось. Видите, кстати, две звуковые дорожки остались без изменения. Дальше... Выберите место, которое будет заканчивать выделенный фрагмент, снова нажимайте «S», а затем передвиньте вырезанный кусочек куда вам нужно. Таких кусочков может быть много, лично я сначала собираю в начале проекта, слева. Вся толпа вырезов хранится там по окончании процесса нарезания, а уже потом из них монтируется то, что нам надо.



Передвигать отрезки можно, просто захватив их левой клавишей мышки.



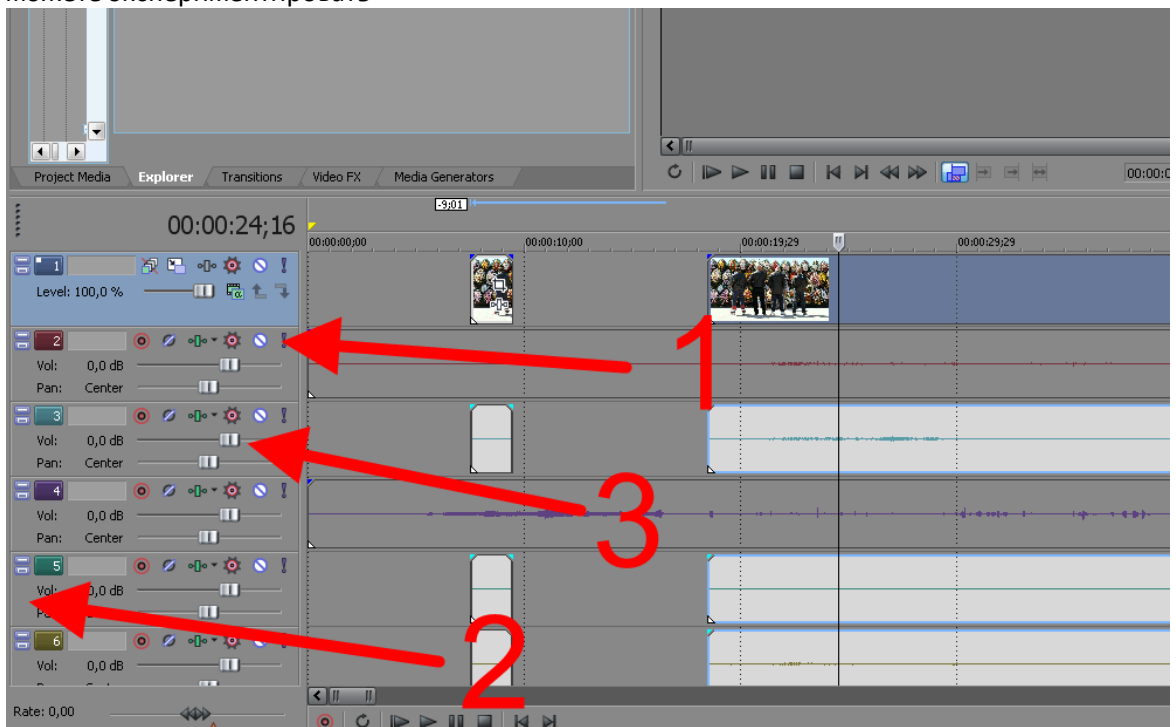
Вот они, наши нарезочки, указаны стрелками. В этом случае вы видите три видеодорожки, у каждой из них свои нарезки и свое место в ролике.

Если вам не нужен «родной» звук вашего исходника, то его можно отключить или удалить. Делается это вот так. Слева от временной шкалы есть какие-то непонятные штучки, которые мы со временем изучим. В данный момент нам нужно изучить самые основные их функции.

Стрелка 1, которая показывает на белый перечеркнутый кружок, сделает так, что нашу звуковую или видеодорожку не будет слышно и видно. Повторное нажатие на этот кружок сделает дорожку снова видимой

Стрелка 2 указывает на то место (оно совершенно пустое, чуть слева от надписей «Vol» и «Pan»), куда надо тыкнуть мышкой для того, чтобы вообще удалить дорожку из проекта клавишей «Delete»

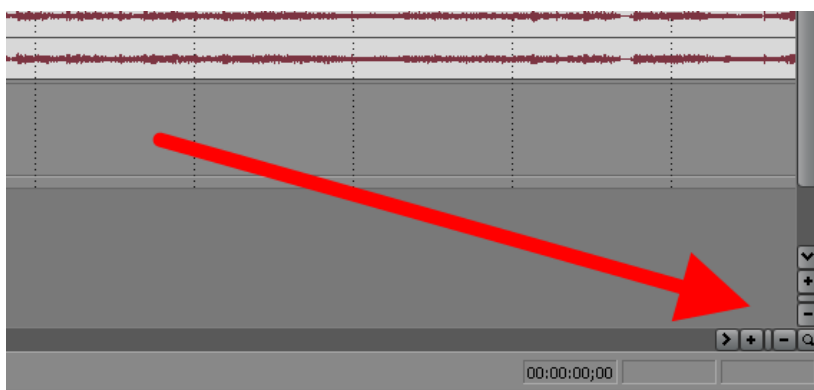
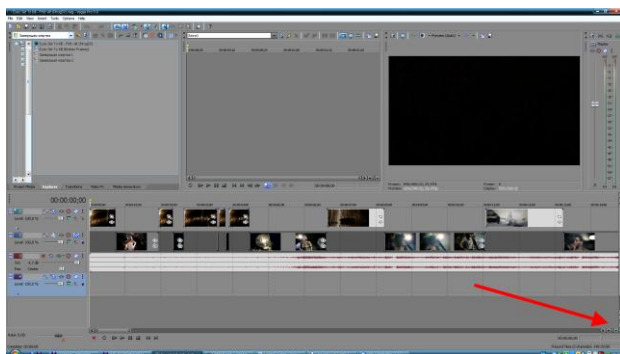
Стрелка 3 показывает на белый ползунок. Это регулятор громкости дорожки. Теперь можете экспериментировать



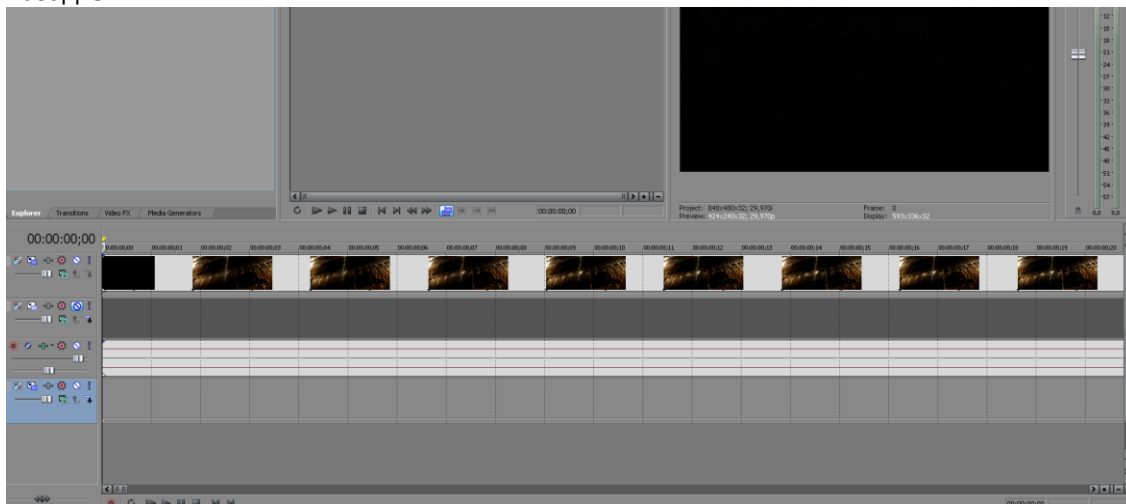
2- Как сделать так, чтобы весь проект поместился на шкале времени

времени

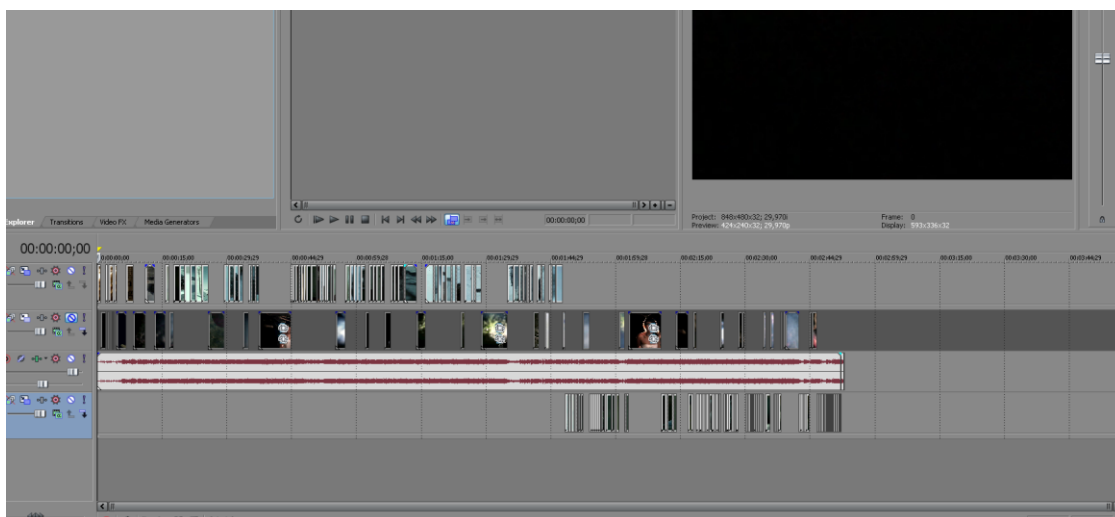
В правом углу внизу есть две кнопочки «+» и «-». Нажатием на любую мы можем вытягивать или сокращать наш проект в этой самой шкале времени (**timeline**).



Но помимо кнопки это легко делается просто вращением колесика мышки вперед или назад 😊



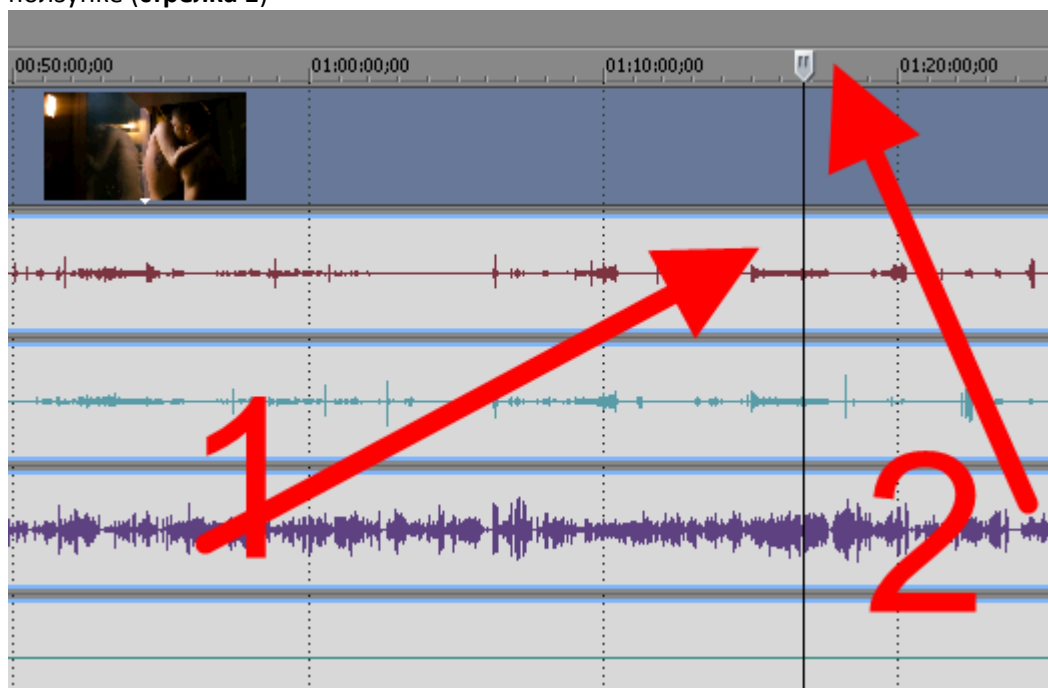
Вот я крутанул колесико вперед (от себя) – проект вытянулся. Это бывает нужно для **очень** точной подгонки кадров



А здесь я крутанул назад (на себя) – весь проект уместился на шкале времени

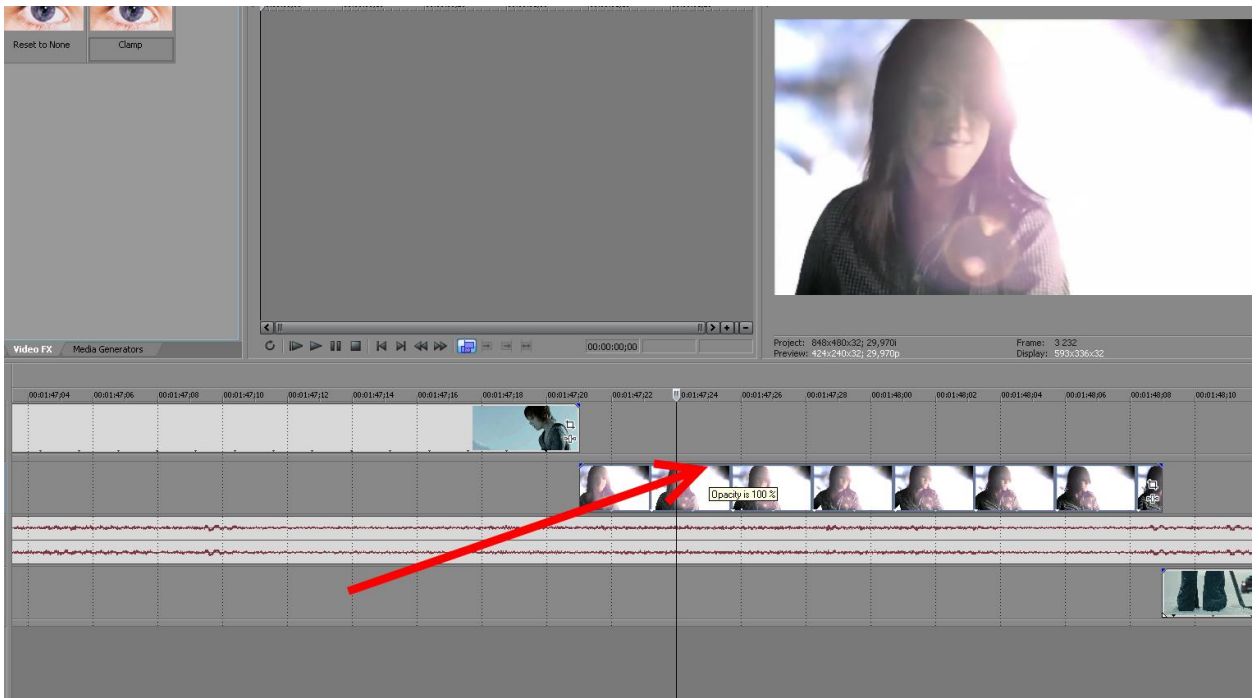
3- Как отключить звук во время перемотки? То есть, когда на шкале времени, зажав левую кнопку мыши, двигаешь вправо-влево, слышен звук. Как его отключить?

Если вы возьмете мышкой не за **ползунок (черную палку)**, а за белую фиговинку сверху, на которую кажет **стрелка 2**, то видео будет перед вами двигаться **уже со звуком!** Чтобы просто перематывать видео, работайте мышкой из любого положения на черном ползунке (**стрелка 1**)

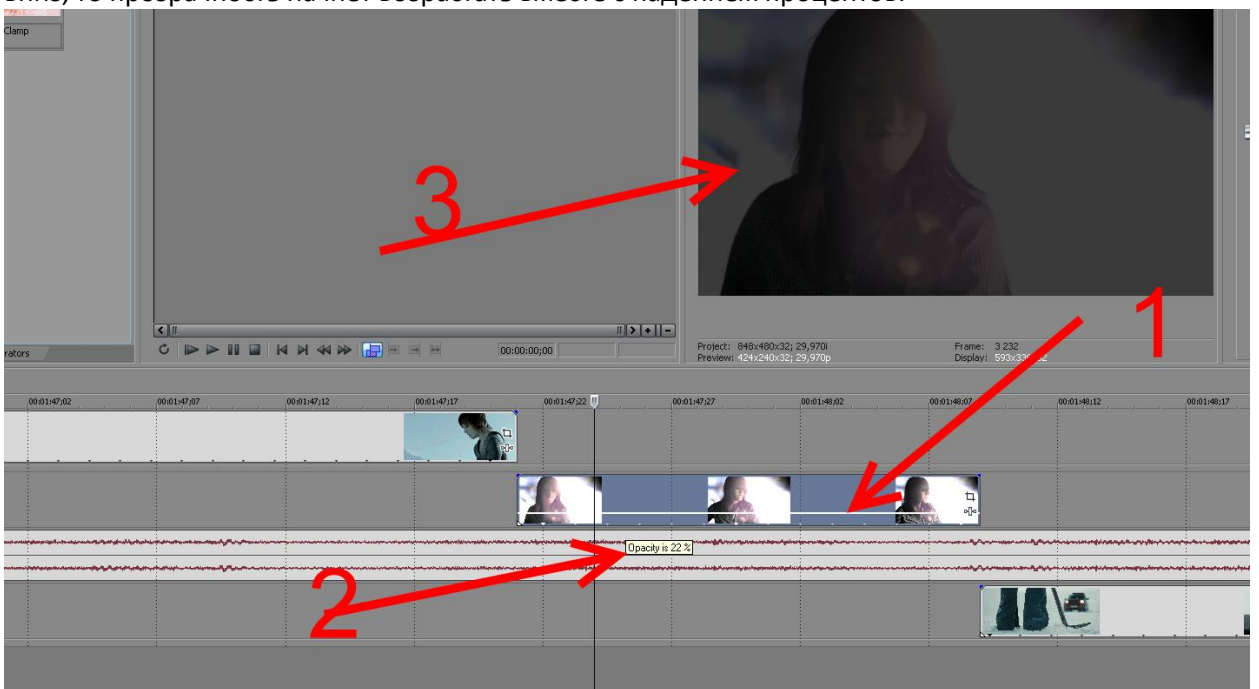


4- Как прозрачность видеоряда поставить ниже

Если вы приблизите мышку к верхнему краю видеодорожки, то курсор изменить свой вид на изображения белой руки с вытянутым указательным пальцем, чуть правее которого будет стрелка и надпись «**Opacity is 100 %**». Палец касается непосредственно края нашего видео. На изображении **красная стрелка** кажет нам на то место, где курсор как раз должен стоять



И если мы левой клавишей зажмем этим пальцем-курсором верх видеодорожки и потянем его вниз, то прозрачность начнет возрастать вместе с падением процентов.

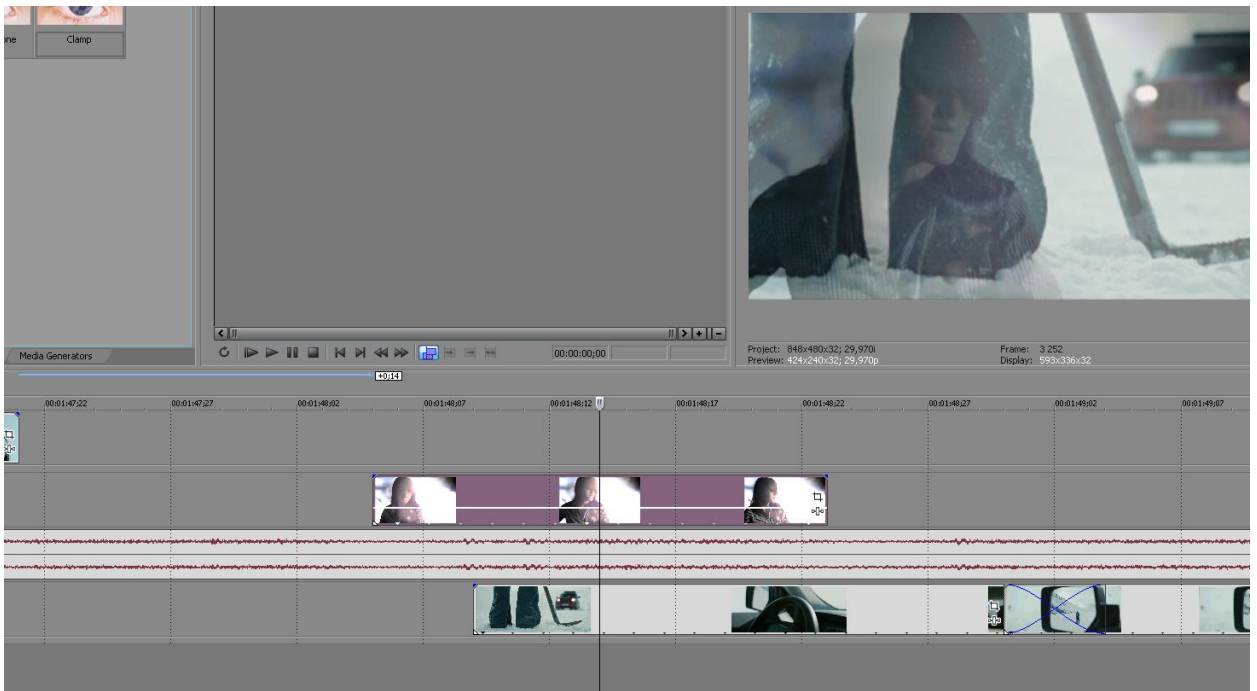


Стрелка 1 показывает положение, до которого мы опустили планку прозрачности

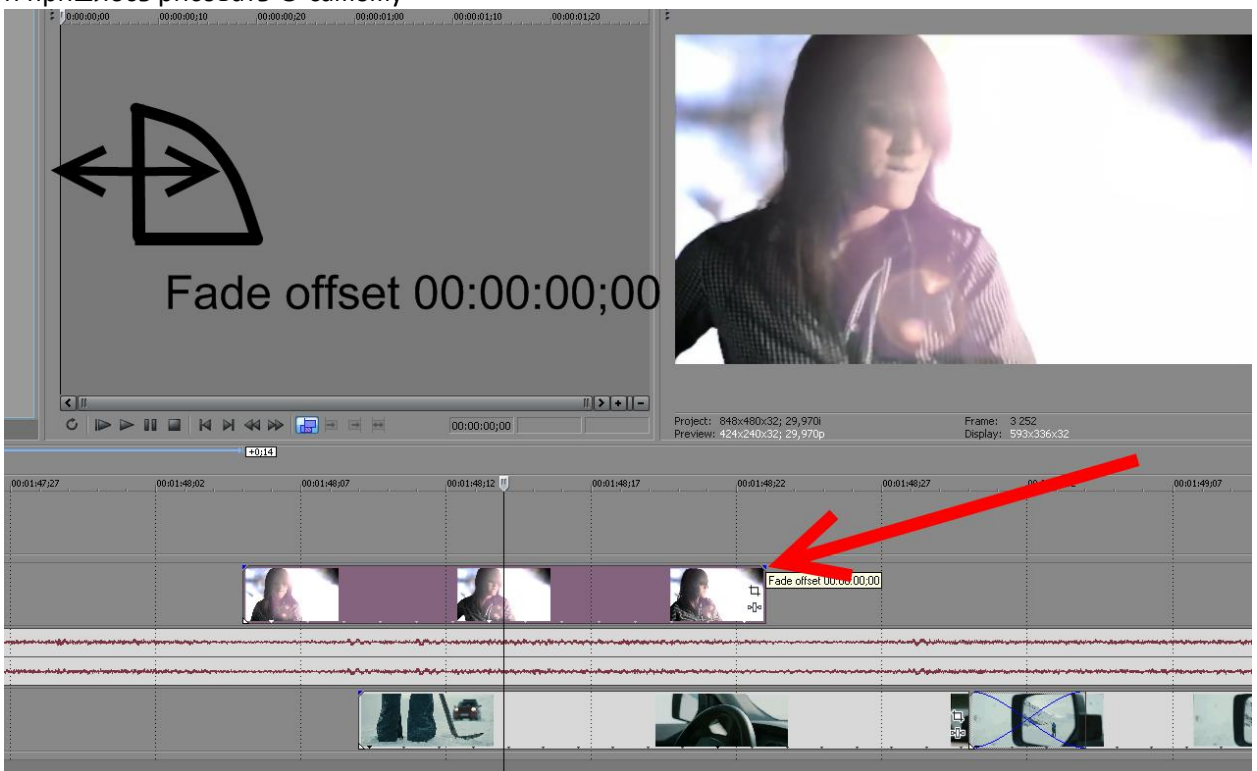
Стрелка 2 показывает, что **Opacity** уже не 100, а 22 процента

Стрелка 3 показывает насколько изменилась «картинка»

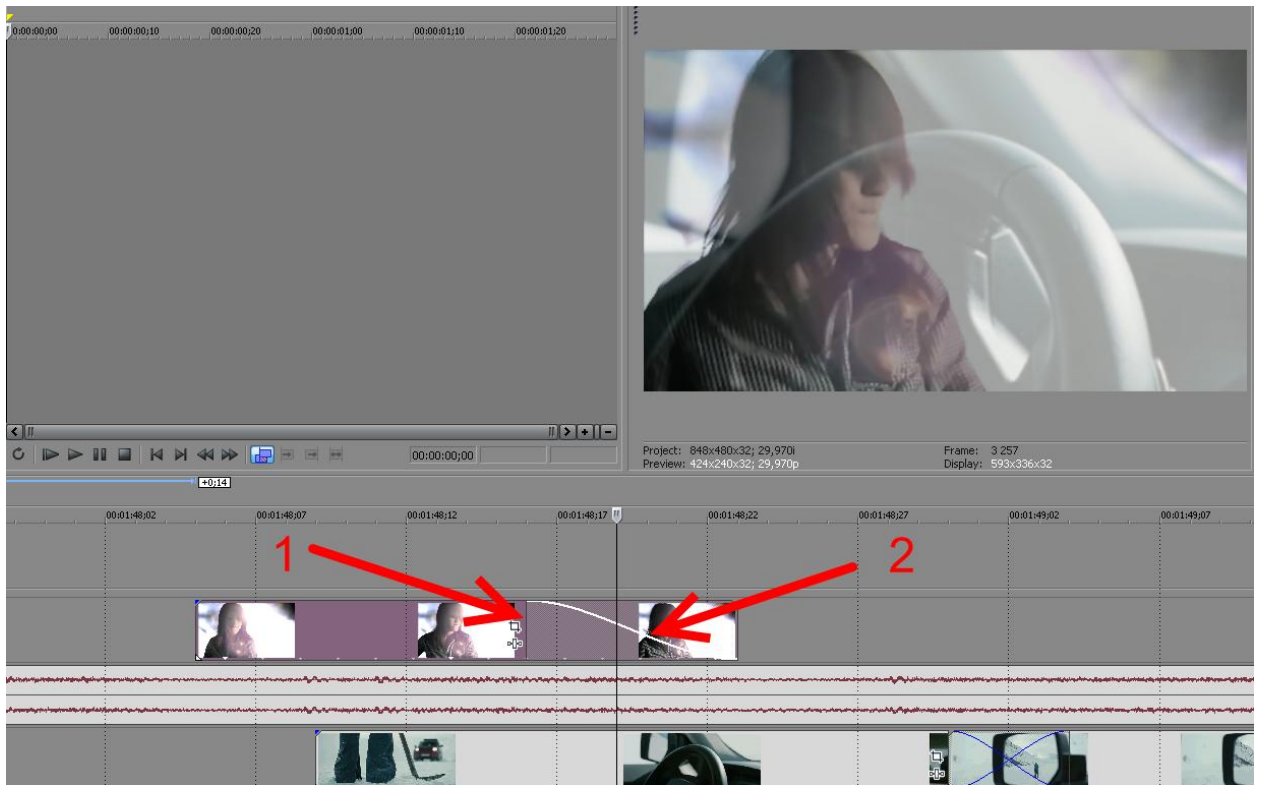
Мы можем совместить два изображения в одном, это смотрится очень эффектно. Для этого планку прозрачности следует понижать у **верхнего** видеоряда и настраивать эту самую прозрачность уже как нам требуется по нашей задумке.



Но иногда нам требуется плавное затухание верхнего видеоряда. Поэтому мы переставляем мышку к верхнему краю (левому или правому – без разницы) нужной нам видеодорожки. При приближении курсора там образуется значок, который я попытался изобразить в левой верхней части скриншота. Куда указывает красная стрелочка чуть выше таблички с надписью «**Fade offset 00:00:00;00**» эта фиговинка появится, не знаю, почему она на скринах не получается, пытался снять их и **Paint.net** и **FastStone Capture**, но никакая прога не смогла их почему-то соскринить, вот и пришлось рисовать ☹️ самому



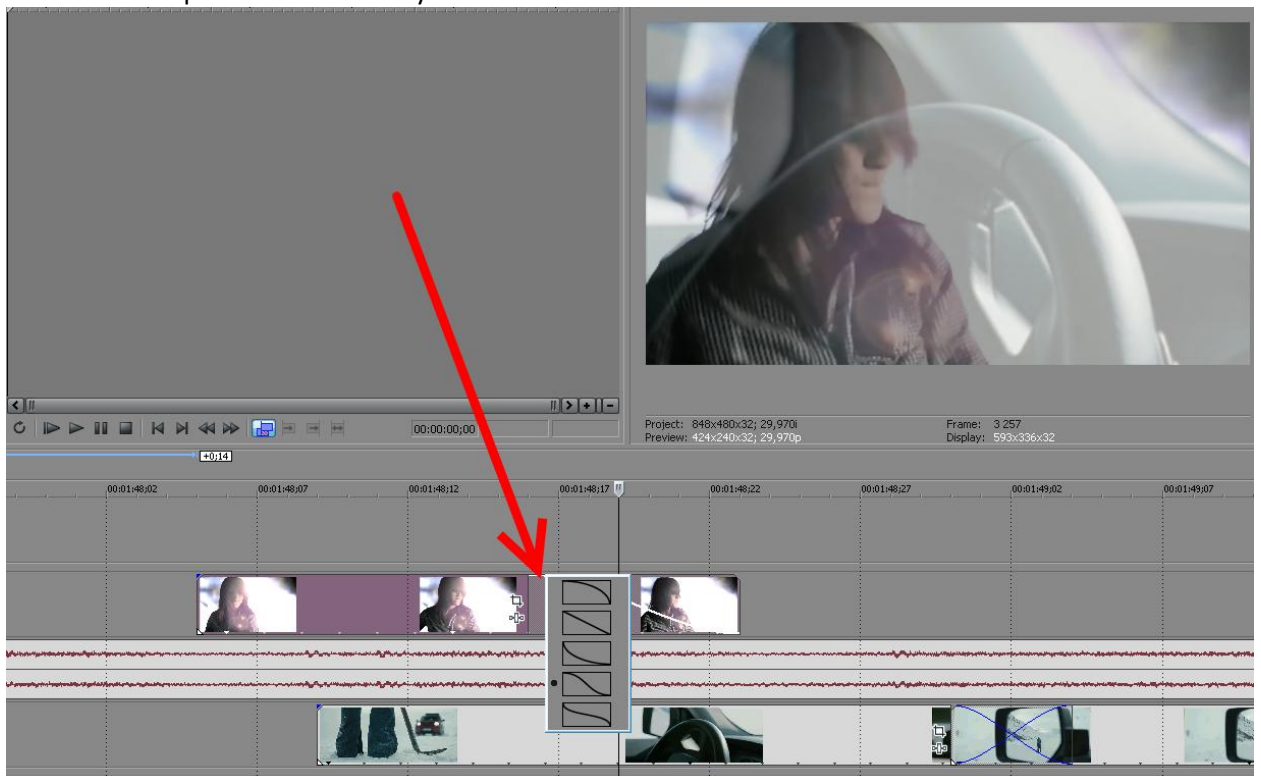
Взяв мышкой за эту стрелочку, мы тянем ее до того места, куда нам нужно.



В том районе, куда показывает **стрелка 1**, мы видим образовавшуюся черточку. Она обозначает конец области затухания.

Стрелка 2 показывает саму кривую затухания. Чем выше белая линия, тем прозрачность у верхней картинки меньше. В конце дорожки она вообще сведена к нулю и девушку с гитарой мы уже не увидим.

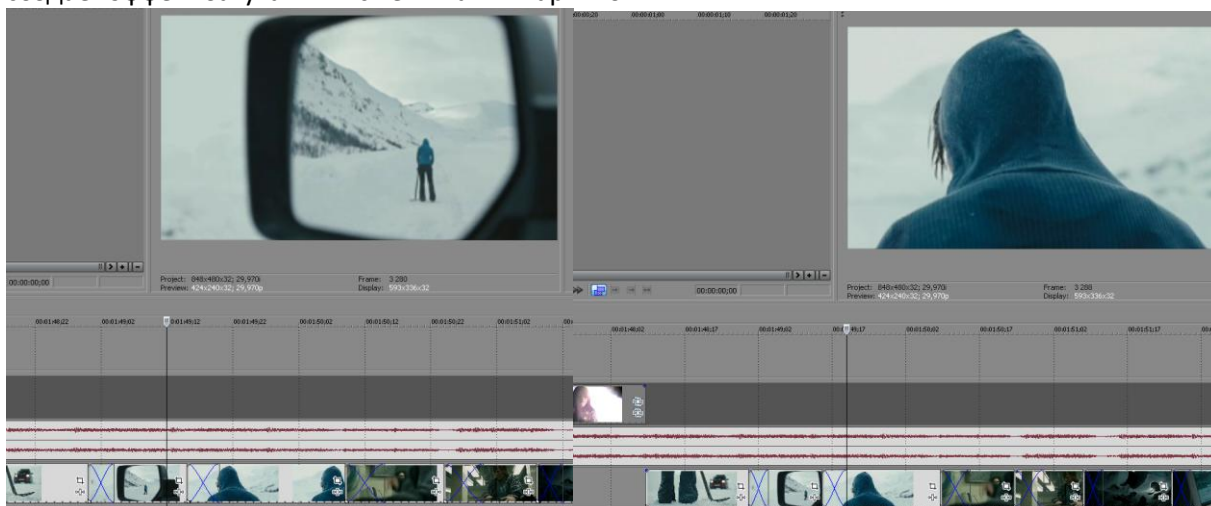
Сама кривая затухания (эта самая белая линия) совершенно не обязательно может быть такой формы. Если мы подведем курсор к верхнему положению (то есть к самому концу) белой линии и нажмем правую клавишу мышки (контекст-меню), то увидим табличку, где можем выбрать один из нескольких вариантов линии затухания



5- Как использовать «наложение» и «видеоэффекты» (очень непростой вопрос из-за своей слишком большой неопределенности)

Вопрос этот получил от одного начинающего пользователя программы, поэтому под словом наложение думаю, что он имел в виду как раз то, что было описано главой выше. То есть совмещение двух и более видеодорожек. Однако тему следует дополнить, рассказав о наложении видео в пределах **одной** дорожки.

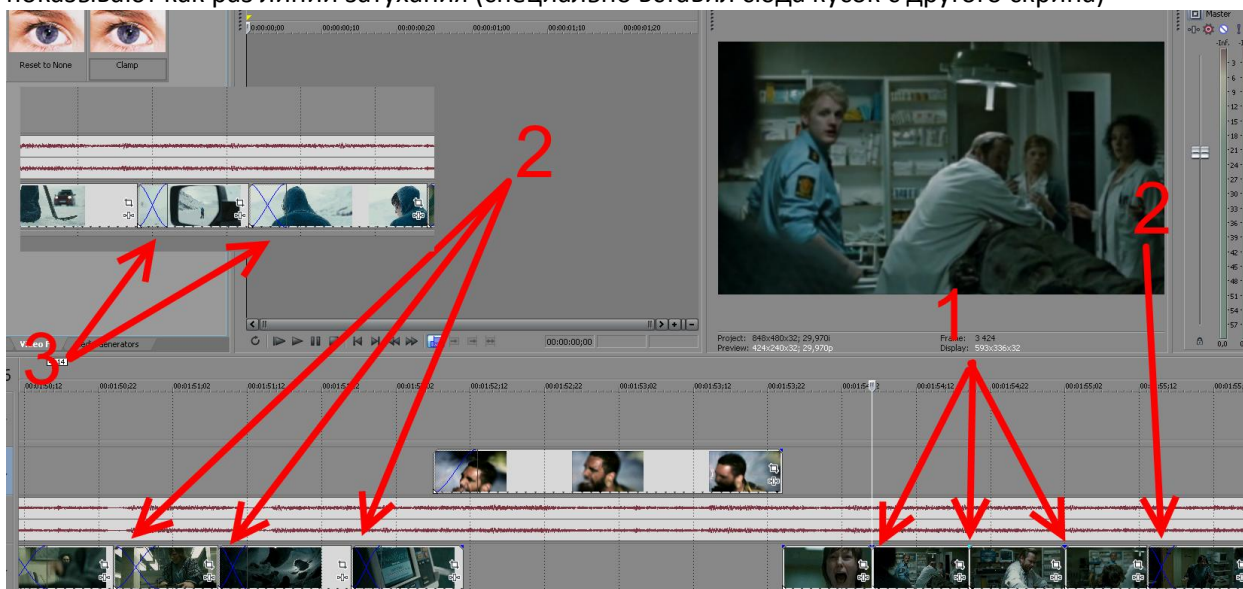
На первой фотке мы видим зеркало, на второй стоящую на дороге девушку. При совмещении двух этих отрезков изображение будет плавно перетекать из одного в другое, программа сама создает эффект затухания и смешивания картинок



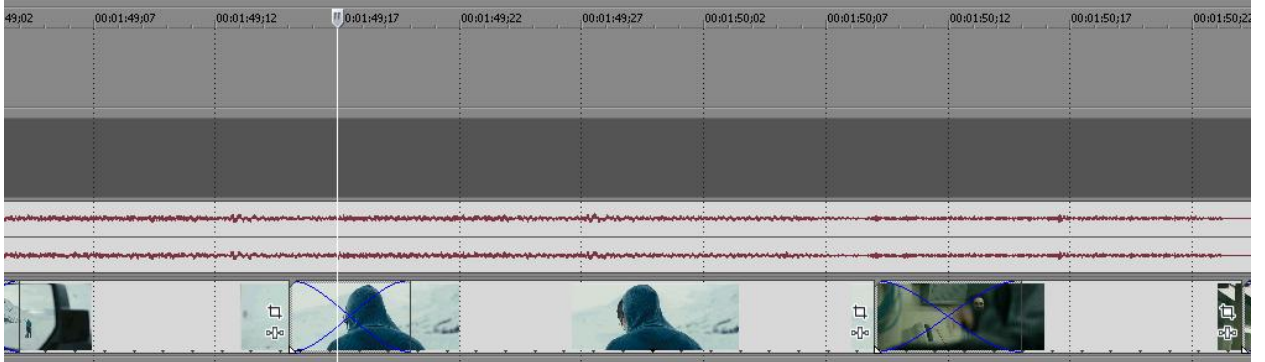
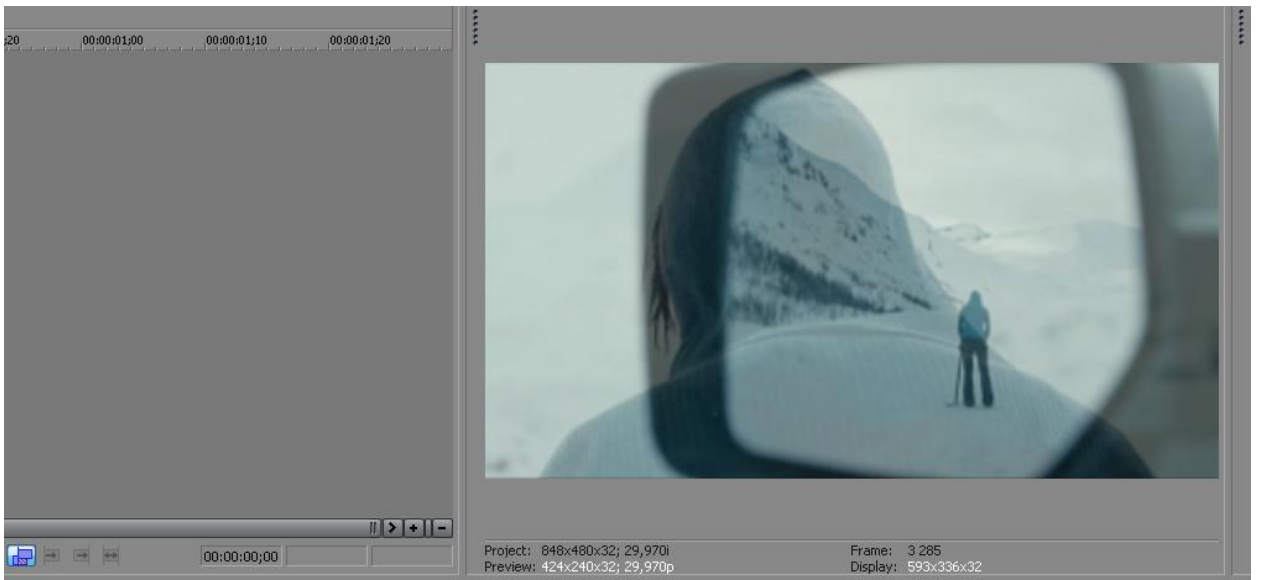
Стрелка 1 показывает на обычные нарезанные кусочки

Стрелка 2 на совмещенные, то есть наложенные друг на друга

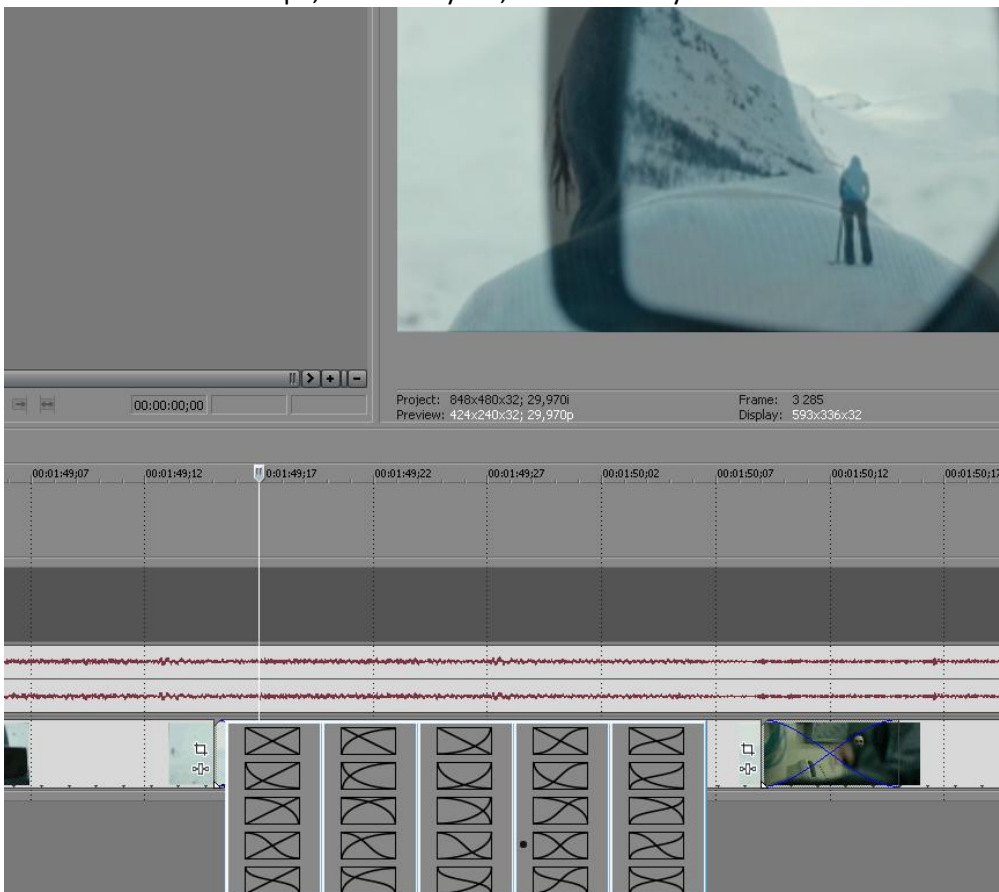
Стрелка 3 – увеличенное изображение переходящих друг в друга отрезков, синие линии показывают как раз линии затухания (специально вставил сюда кусок с другого скрина)



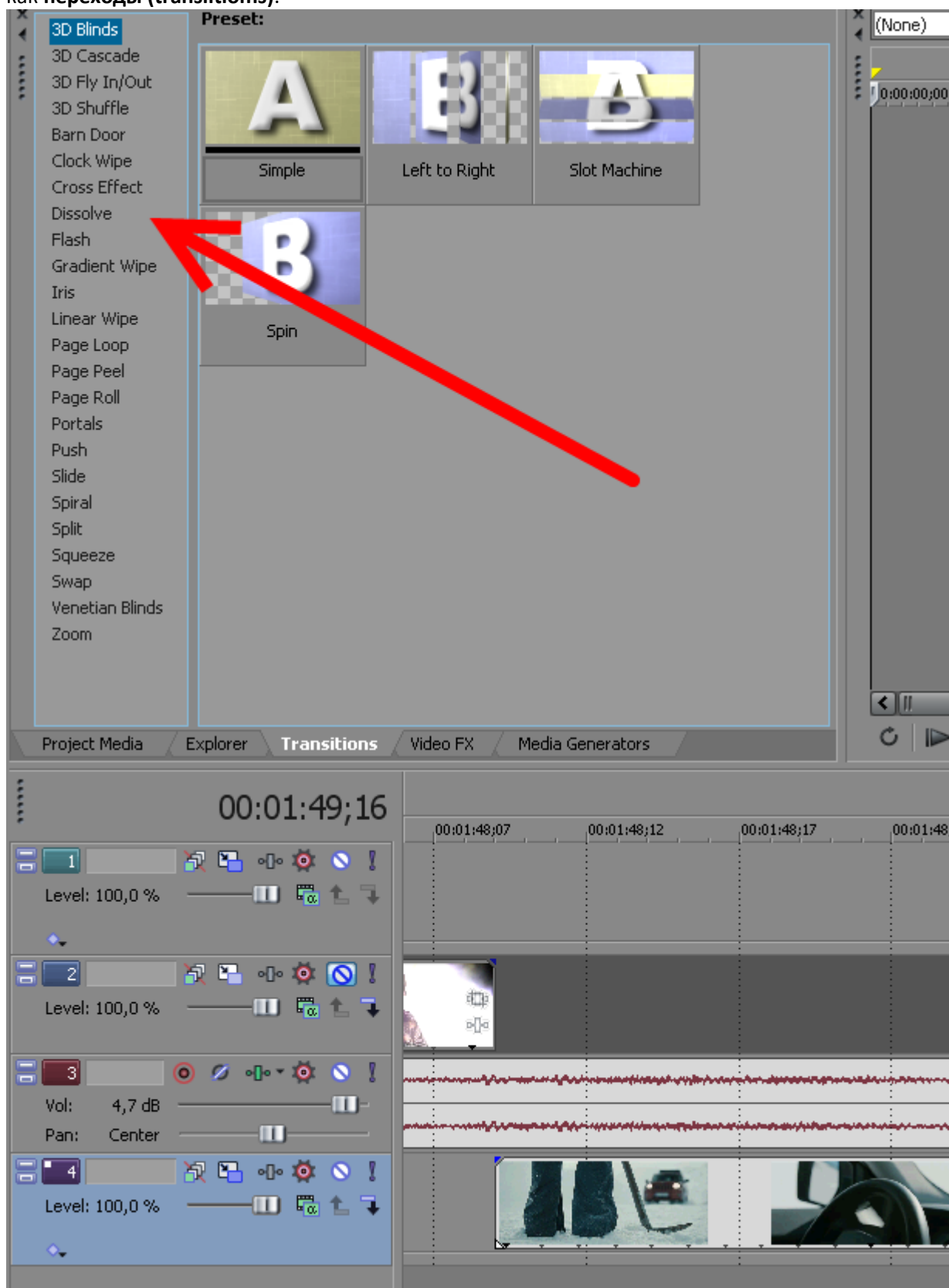
И вот что получается при их совмещении. Плавное перетекание друг в друга в клипе смотреться будет очень хорошо. Обратите внимание на синие линии затухания. Чем сильнее (дальше) вы наложите друг на друга отрезки, тем длиннее они будут, соответственно, длиннее будут наложенные друг на друга кадры.



Не забываем нажать правой клавишей у верхнего конца любой линии затухания. Появится такая же возможность выбора, как и в случае, что описан чуть выше.



Конечно, в разных клипах вы будете использовать разные приемы для совмещения или расположения нарезок, и помимо рассмотренного **наложения** существует такая интересная вещь, как **переходы (transitions)**.



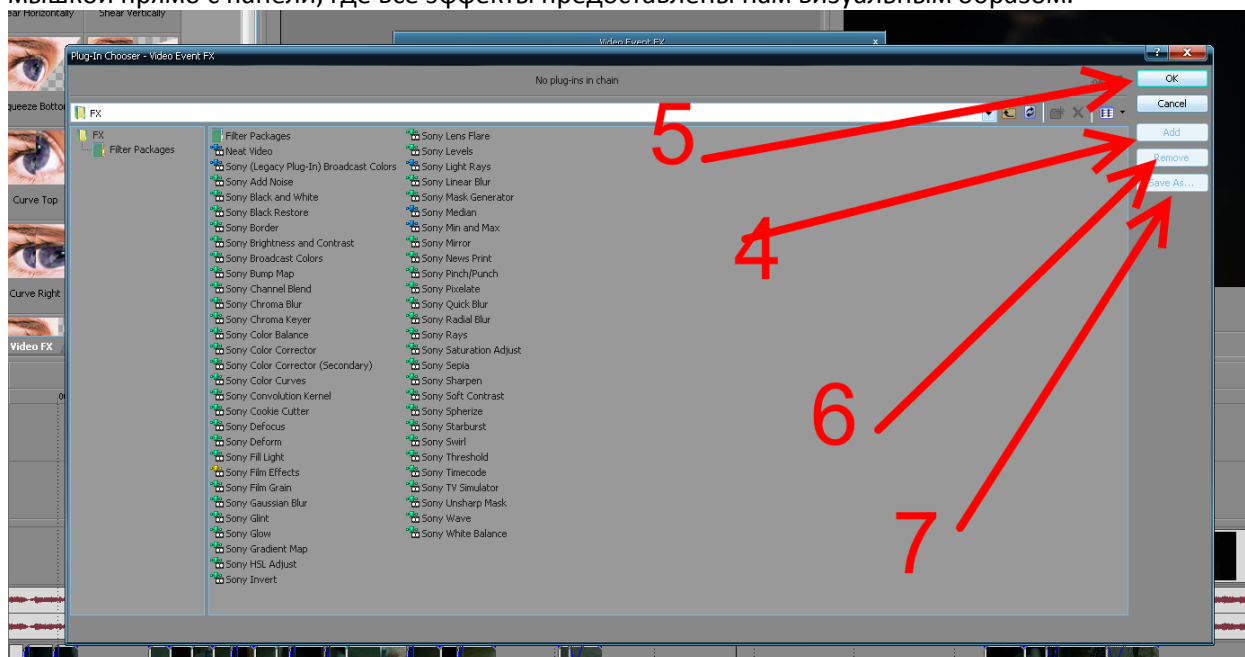
Переходы рассмотрены мною в другой главе этой книге, здесь хочу отметить, что созданы они для улучшения восприятия видеоряда, для красоты, для создания того или иного визуального эффекта. Одни переходы представляют собой вспышки, другие делают изображение плавно перетекаем в другое, третьи искажают «картинку» каким-либо образом. Стрелка указывает на

целый ряд переходов, которые можно использовать для ролика, а в окне справа (в данный момент относящемуся к переходу «3D Blinds») находятся варианты выбранного нами перехода. При наведении на любой из этих прямоугольников мышки картинка внутри начинает показывать нам анимацию данного перехода. Нам остается только выбрать тот, который подойдет к нашему видеоряду.

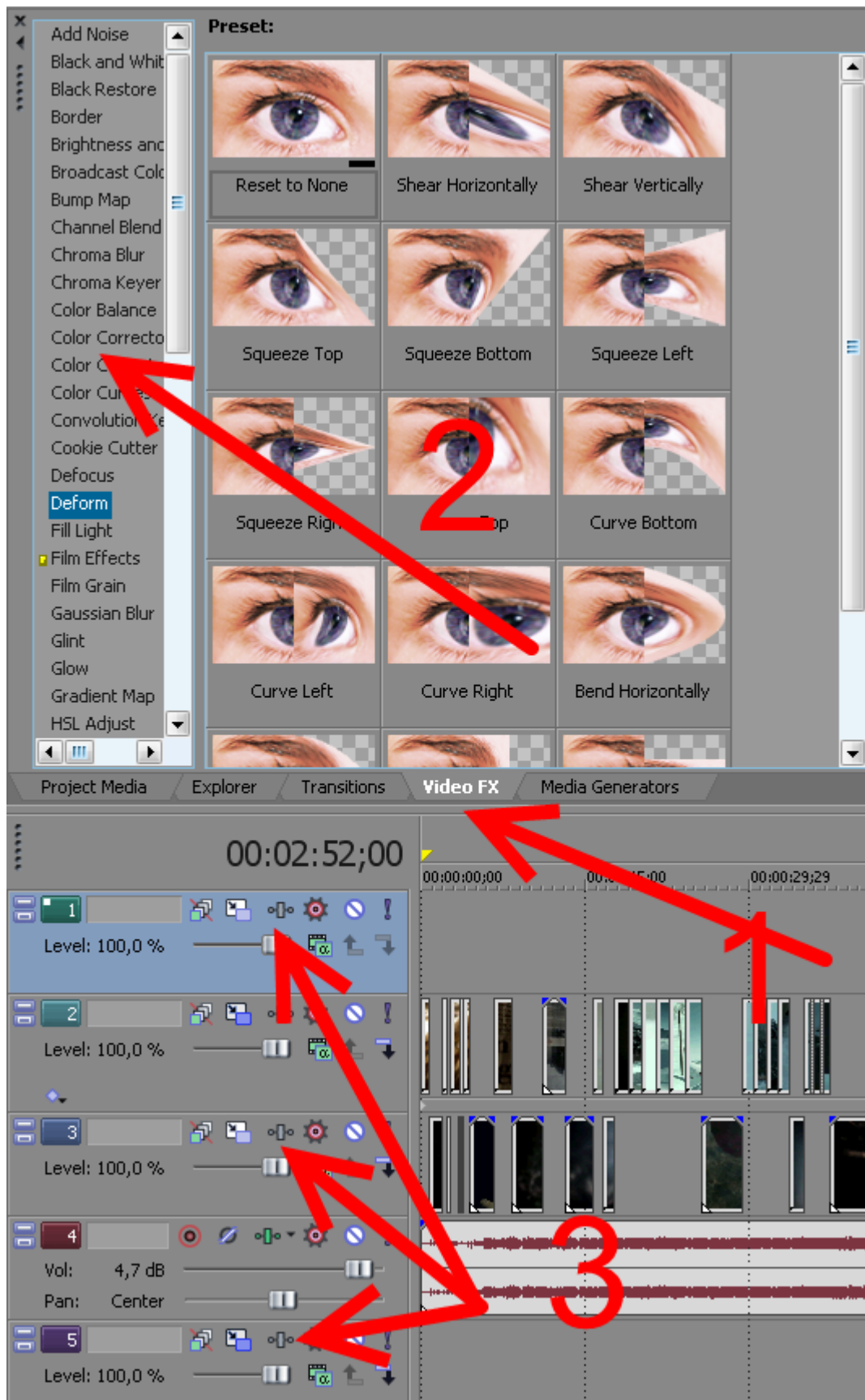
Хочу отметить, что некоторые переходы можно вставлять в конец или начало отрезка независимо, есть на той же дорожке какой-нибудь другой видеофрагмент или нет. Например, переход «Flash» (вспышка) позволяет установить себя где угодно, в то время как переход «Cross Effect» будет просто неуместным, если поставить его в конец видеофрагмента, а не между соседними. Попробуйте сделать это, увидите сами.

По вопросу о видеоэффектах можно ответить, что в программе есть специальная закладка, которая гордо именуется «Video FX» (стрелка 1). Как и в случае с переходами, с левой стороны находятся разновидности эффектов (стрелка 2), которые встроены в программу, а справа варианты использования того или иного перехода. Названия разновидностей эффектов, в принципе, сами по себе интуитивно говорят нам о том, что делает тот или иной эффект, к тому же мы можем сами просматривать все это дело и примерять его на своем проекте, однако именно из-за того, что всего этого слишком много, в мозгах возникает путаница. Лично я для этого и придумал шпаргалку и первой статьей в ней была именно расшифровка этих самых переходов, то есть конкретные примеры в скриншотах.

Обратите внимание на маленький прямоугольник, которого окружают два шарика. На этот знак указывает стрелка 3. Это значок включения эффектов, который находится как в панели управления всей дорожкой, так и в **каждом** видеоотрезке! При нажатии на него мы получим новое окно, где все эффекты, на которых показывает стрелка 2, будут представлены нам для выбора и присоединения к проекту. Мы можем выбрать требуемый эффект оттуда, можем и перетащить мышкой прямо с панели, где все эффекты предоставлены нам визуальным образом.



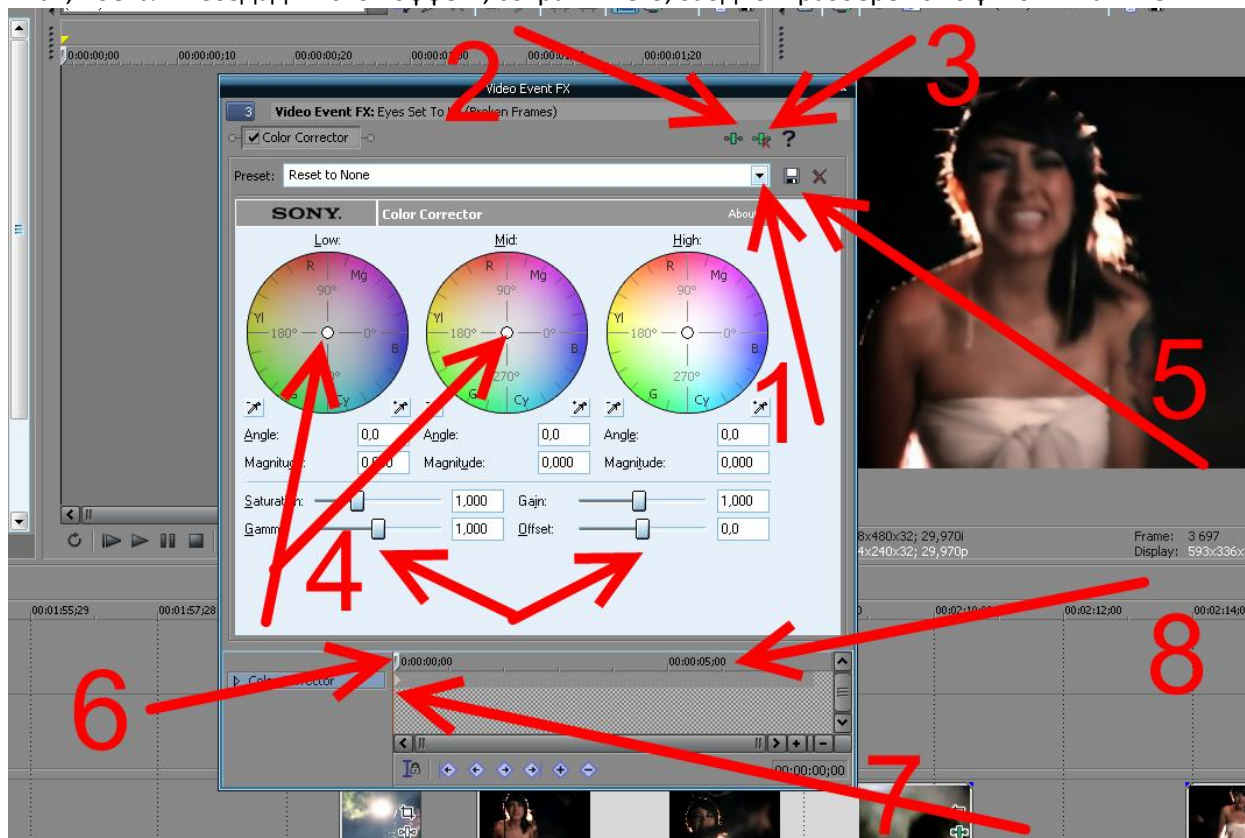
Выбрав из таблицы эффект, мы нажимаем кнопку «add» (стрелка 4) в том случае, если нам требуется задействовать несколько эффектов. Набрал необходимое, мы ждем кнопку «Ok» (стрелка 5) или «Remove» (стрелка 6). Если же мы решили, что «заводские» настройки над не нужны, то мы можем изготовить свой эффект, сохранив его кнопкой «Save As...» (стрелка 7) в папку «Filter Packages» (по умолчанию сам туда залезет).



Делается это следующим образом.

При выборе эффекта из таблицы и нажатия клавиши «Add» активируется «Save As...». Мы назначаем ему имя и нажимаем «Ok». После чего попадаем в окно, где видим пока кучу непонятных обозначений, каких-то ползунков, циферок, фиговонок и хреновинок. Не пугайтесь, все не так страшно.

Итак, поехали. Создадим свой эффект, сохраним его, заодно и разберемся с фиговинками ☺



Стрелка 1 показывает на окошко «заводских» предустановок **«preset»**, чуть выше которого слева есть название используемого эффекта и стоит галочка, которая говорит нам о том, что он включен. В данный момент у нас используется эффект **«Color Corrector»**, но их там может быть и больше, они будут располагаться в один ряд, над окошком предустановок. Кстати, там можно задействовать несколько раз один и тот же эффект.

Стрелка 2 – значок вызова таблицы эффектов (зеленый прямоугольник и шарики по бокам)

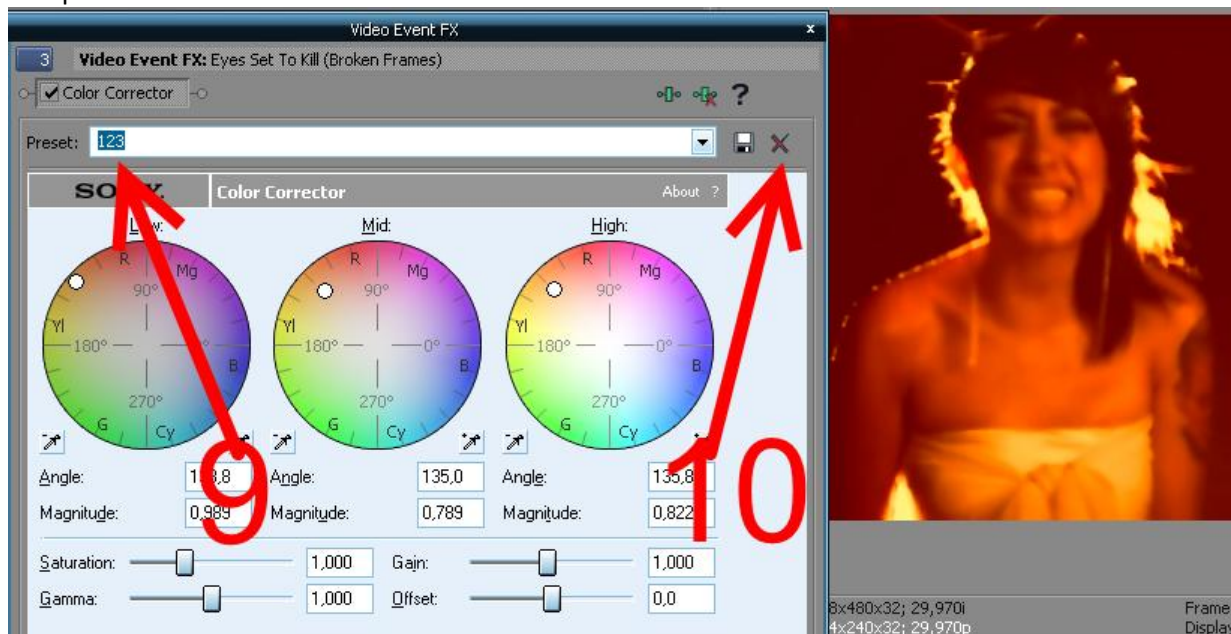
Стрелка 3 – удаление эффекта. Тот, который активирован в данный момент, то есть прямоугольник с его названием «вдавлен», является используемым и данной кнопкой может быть вычеркнут из числа эффектов

Стрелка 4 – манипуляторы, которыми в данном эффекте можно регулировать цветовую гамму. Свой клип **«Сумерки Дегенерация»**, собранный из разных видеоисходников до зеленоватого оттенка, в котором снята первая часть фильма, я подгонял именно вот такими цветовыми эффектами. Впрочем, манипуляторы (белый шарик в этих разноцветных кругах или ползунки чуть ниже) совершенно необязательно дергать прямо сразу, потому что в окне предустановок есть множество вариантов для используемого эффекта. Всякие красные оттенки, синие, зеленые и тк. Такая система используется почти во всех видах интересующих нас эффектов, это иной раз очень удобно. Но если мы хотим создать именно свою настройку, то тут нам уже придется «крутить» всякие манипуляторы или присоединять дополнительные эффекты. Когда же мы это все сделаем, то вбиваем в окно предустановок (**стрелка 1**) название нашего эффекта, сохраняем под каким-нибудь именем (**стрелка 9** имя и **стрелка 5** «дискетка» сохранения) и потом видим его в списке этих самых «пресетов». Если он нам разонравится, то удалим его расположенной там же красной кнопкой **«X»** (**стрелка 10**)

Стрелка 6 показывает нам на бегунок, с помощью которого мы можем двигаться по видеофрагменту

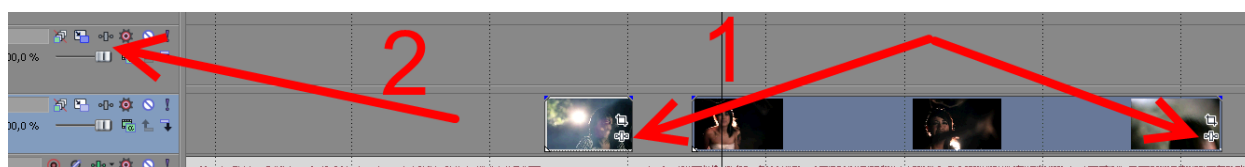
Стрелка 7 показывает на белесую точку под временной шкалой (**стрелка 8**). Эта точка обозначает какие-либо действия, которые мы производили на том или ином отрезке времени нашего видеофрагмента. Вы можете, например, поставить курсор на середину временной шкалы и покрутить манипуляторы, делая изображение чуть другим. Точка образуется там автоматически

после любого действия над эффектом, до этой точки видео будет «двигаться» со старыми настройками.



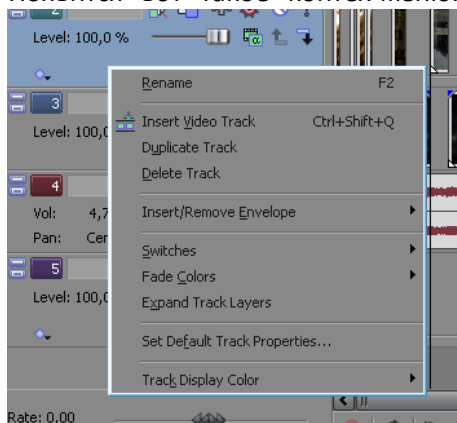
Таких точек может быть много, все зависит от того, что мы показываем в своем видео.

Не забывайте, что кнопки вызова эффектов могут быть не только у каждого видеоклипа (стрелка 1), но и у дорожки целиком (стрелка 2)

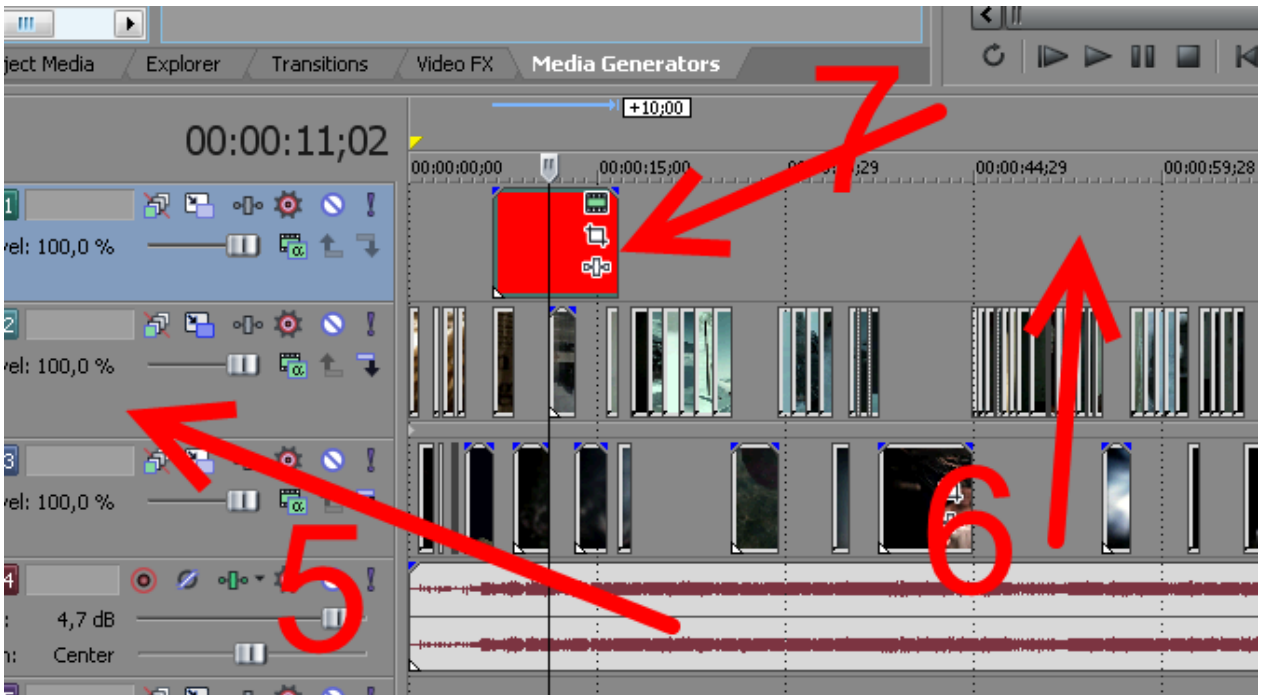


6- к примеру, смотришь футбол, а там появляется на поле какой-нибудь рекламный логотип, а потом пропадает, как так сделать?

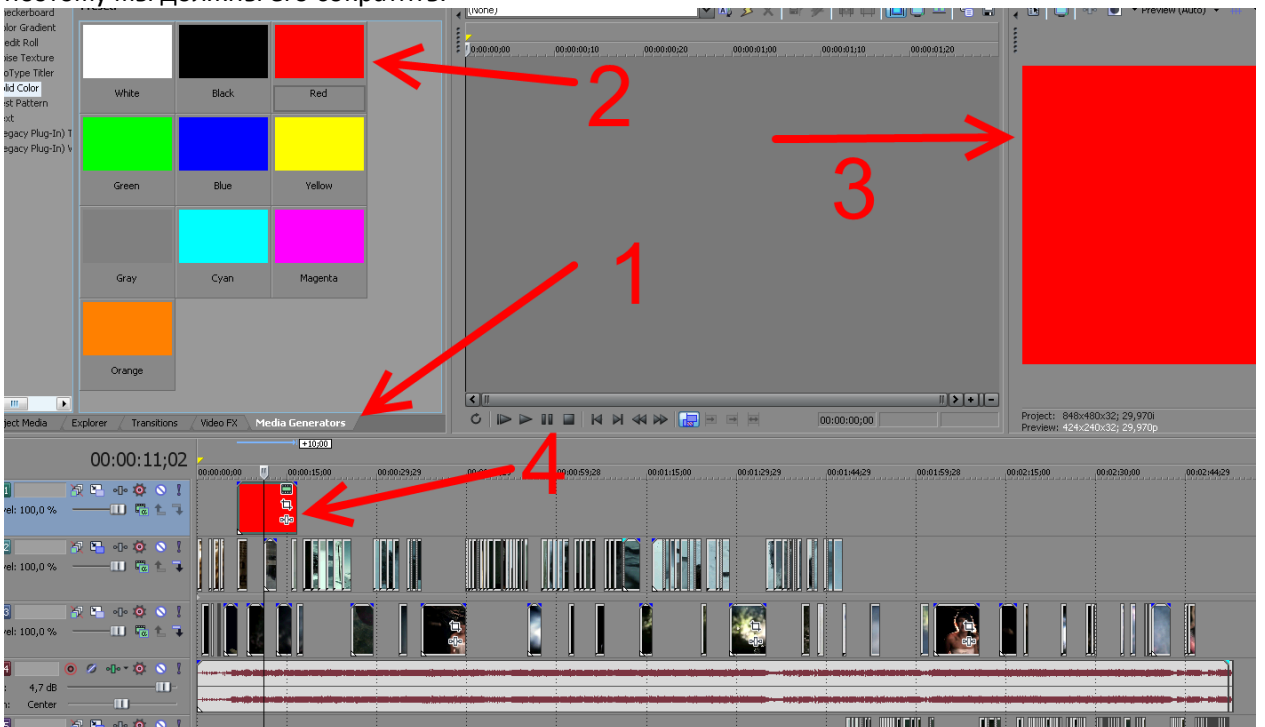
Это довольно легко. Разберем для примера момент, который используется в видеоклипах. То есть в начале ролика появляется название клипа и в конце. Для этого нам надо создать еще одну видеодорожку. Нам придется вставлять некий фон для требуемого, и он должен располагаться поверх видео. Для создания дополнительной видеодорожки мы наводим курсор на панель управления самой верхней видеодорожки и нажимаем правую клавишу мышки (стрелка 5). Появится вот такое контекст-меню. Вторая строчка сверху будет гласить «**Insert Video Track Ctrl+Shift+Q**». Нажимаем и у нас получается еще одна дорожка (стрелка 6). В нее нам надо вставить какой-нибудь фон, пусть это будет хотя бы красная заливка из самой программы, хотя можно вставить даже любой файл изображения, например, фотку в формате **jpg**.



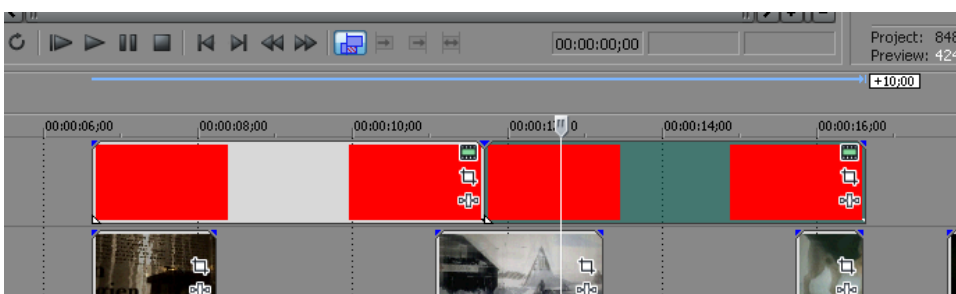
Красную заливку мы берем из закладки программы, которая называется **Media Generators** (стрелка 1). Как и с эффектами, там есть множество всяких уже приготовленных вещей, но нам требуется просто цветной фон. Для этого мы выбираем там эффект **Solid Color** (стрелка 2) и его красный вариант (стрелка 3) перетаскиваем мышкой на новую видеодорожку (стрелка 4 или стрелка 7).

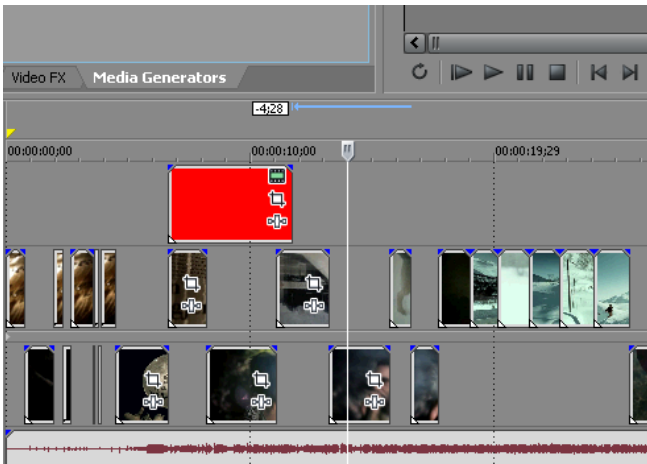


По умолчанию он занимает 10 секунд, но нам не нужны такие продолжительные названия, поэтому мы должны его сократить.



Как в вышеописанном случае с нарезанием видеоматериала, мы оставляем секунд 5 и нажимаем клавишу «S».

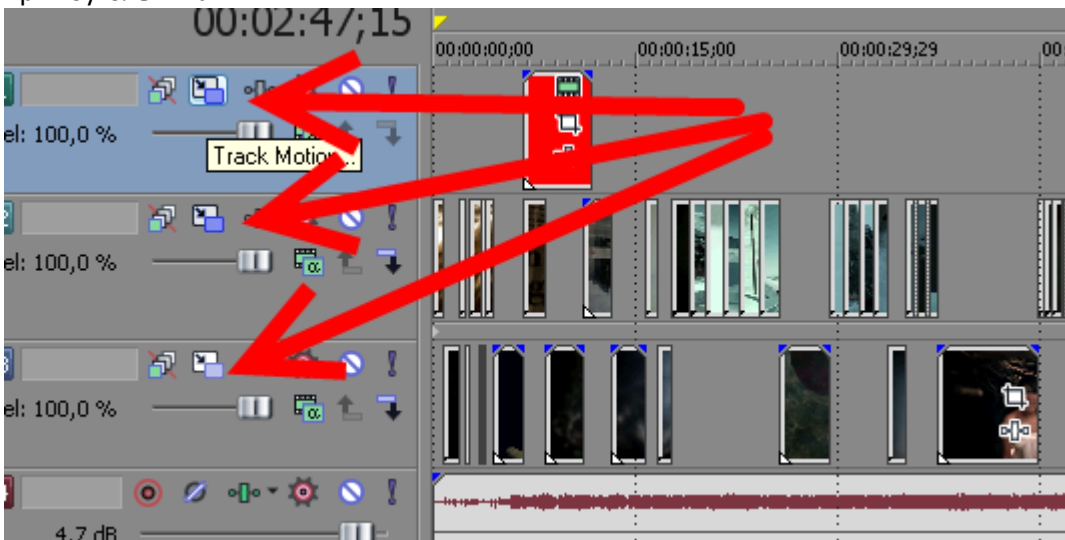




Лишний фрагмент удаляем и у нас остается один пятисекундный отрезок, который мы копируем. Для этого мышкой ткните на нем и нажмите «**Ctrl+C**». А затем в том месте, где вам нужно будет вставить этот логотип в конце ролика, нажмите «**Ctrl+V**», то есть вставка обыкновенная из буфера обмена. Получите уже два красных прямоугольника в разных концах клипа. При этом программа начнет ругаться и задавать всякие каверзные вопросы, но можете не заморачиваться и смело выбирать верхний. Вот, что у нас получилось

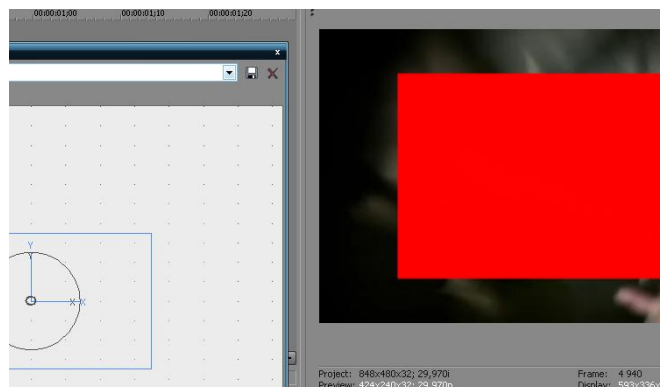


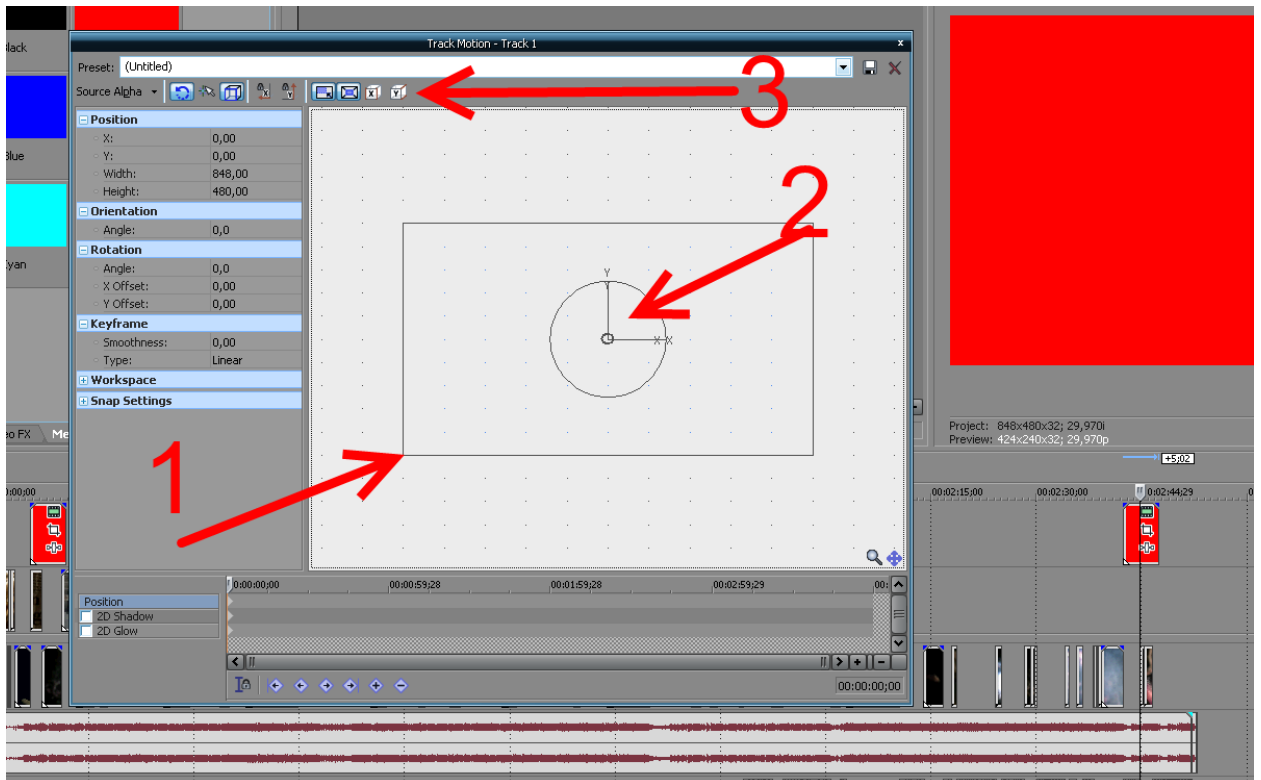
Однако в тех местах, где находится наш красный фон, ничего, кроме него не видно! А нам нужно, чтобы был аккуратный прямоугольник, посреди которого гордо красовалось бы ваше имя! Для этого мы должны из большого прямоугольника сделать маленький. Достигается сие чудо путем операции (кнопки), которая зовется «движение дорожки». В панели управления дорожкой (треком) она имеет вид двух прямоугольников со стрелкой, расположенных внутри третьего прямоугольника.



Нажав ее, мы получим устрашающего вида картинку. На самом деле это одна из важных и очень нужных функций программы, можете поверить мне на слово! 😊

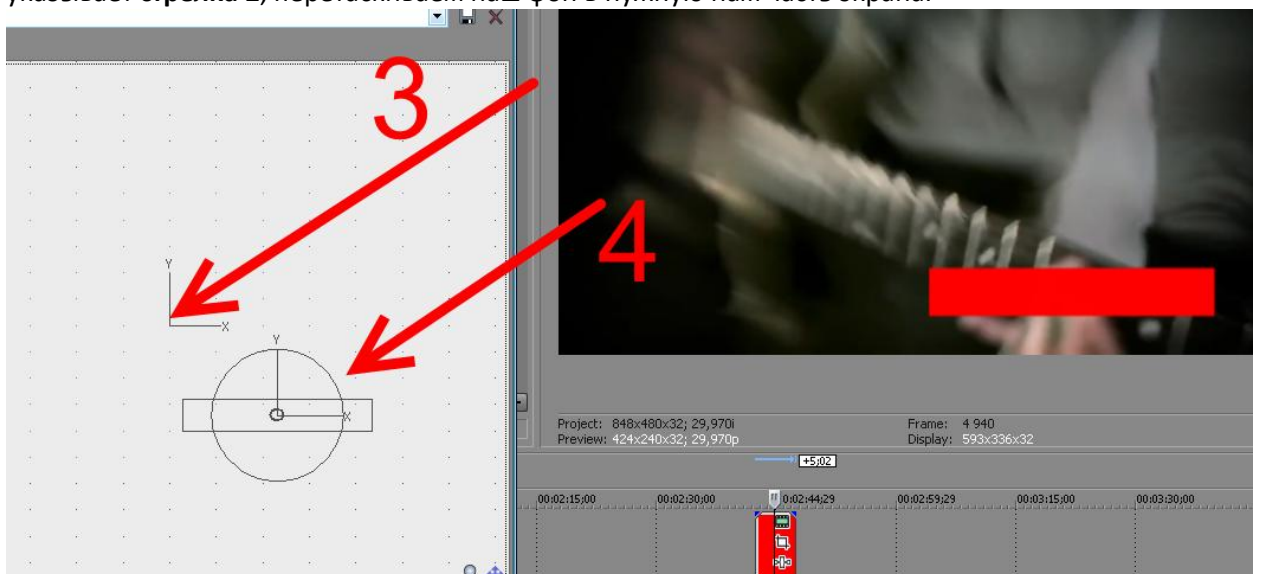
При наведении курсора на любой угол прямоугольника (стрелка 1) на его конце образуется синий кружочек, за который можно потянуть в любую сторону, но двигаться он будет только в двух положениях – уменьшая наш красный фон или увеличивая.



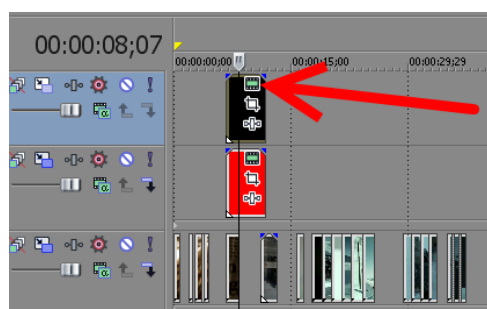


Длину и ширину нашей рамки мы можем регулировать двумя «кубиками» с надписями «X» и «Y» (стрелка 3), которые при нажатии блокируют или разблокируют сжатие по вертикали и горизонтали.

Когда мы рамку подогнали до нужного размера, то мышкой зацепившись за то место, куда указывает стрелка 2, перетаскиваем наш фон в нужную нам часть экрана.

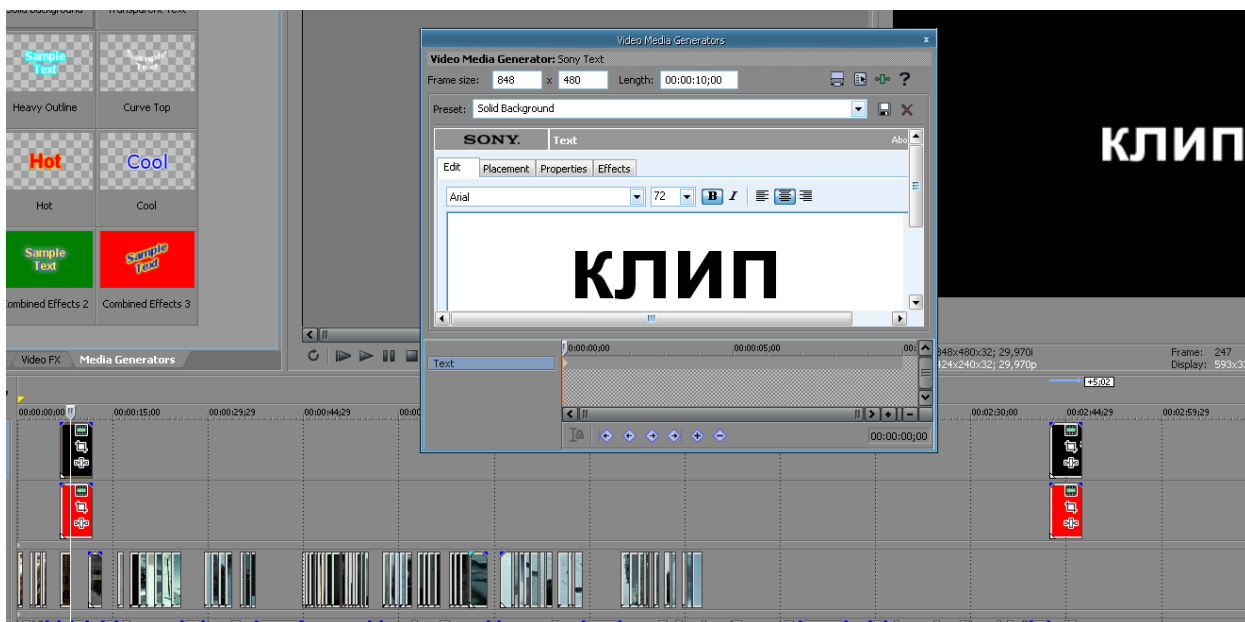


Стрелка 3 и стрелка 4 показывают насколько мы удалили объект от первоначального местоположения.

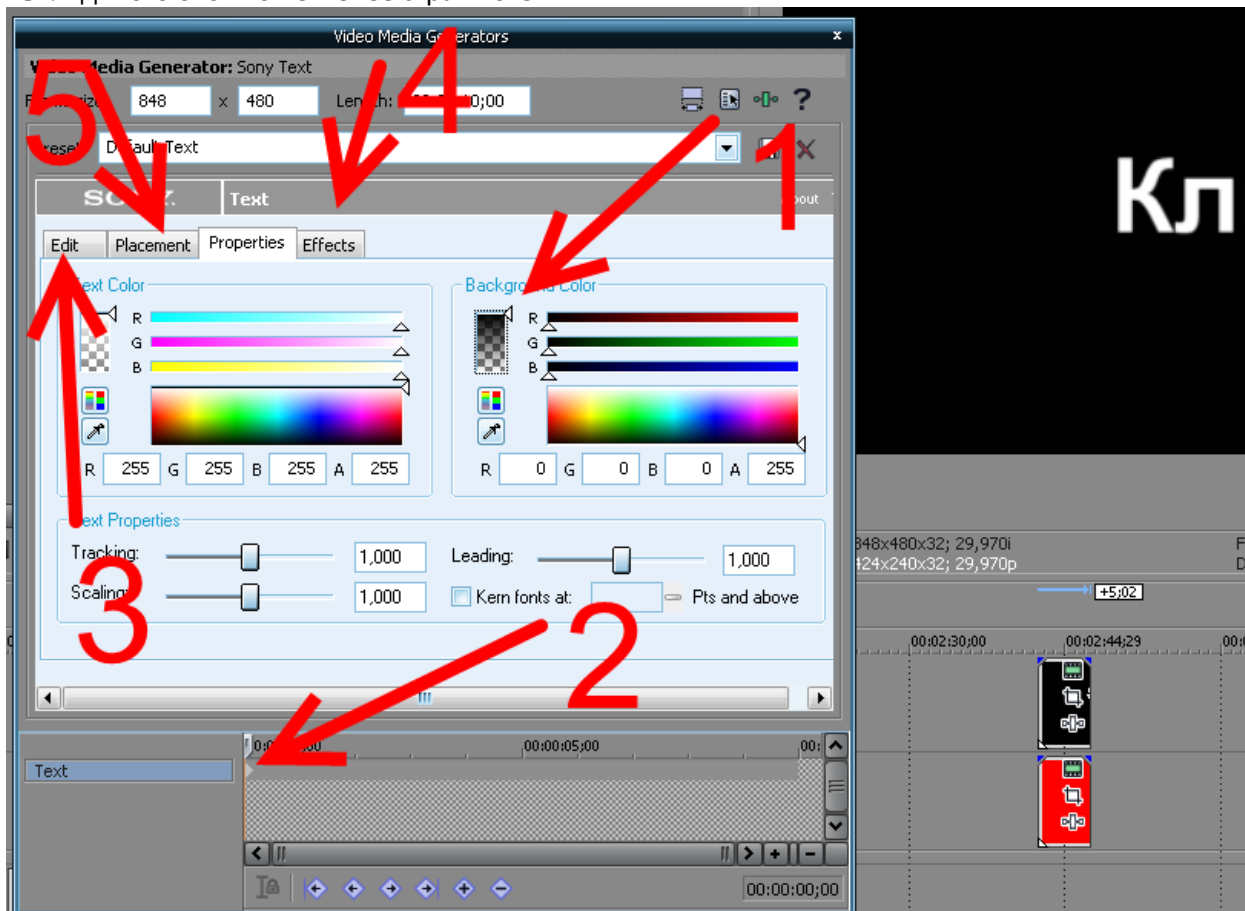


Теперь нам надо сделать внутри надпись. Для этого создаем еще одну видеодорожку, уже поверх этой, и прямо над нашими красными отрезками вставляем эффект, который называется «Text» и находится здесь же, в **Media Generators**. Приводим их к общему знаменателю, копируем, ну, короче, все, как нам уже известно. Чтобы начать редактировать текст нажимаем на полученном отрезке зеленый прямоугольник. Такой есть, кстати, и у нашего красного фона, в этой опции можно делать всякие

изменения, типа смены цветов, букв и тп



Выглядит это окошко не менее страшно 😊



Стрелка 1 показывает регулятор прозрачности фона

Стрелка 2 – уже известный timeline и белая кнопка там

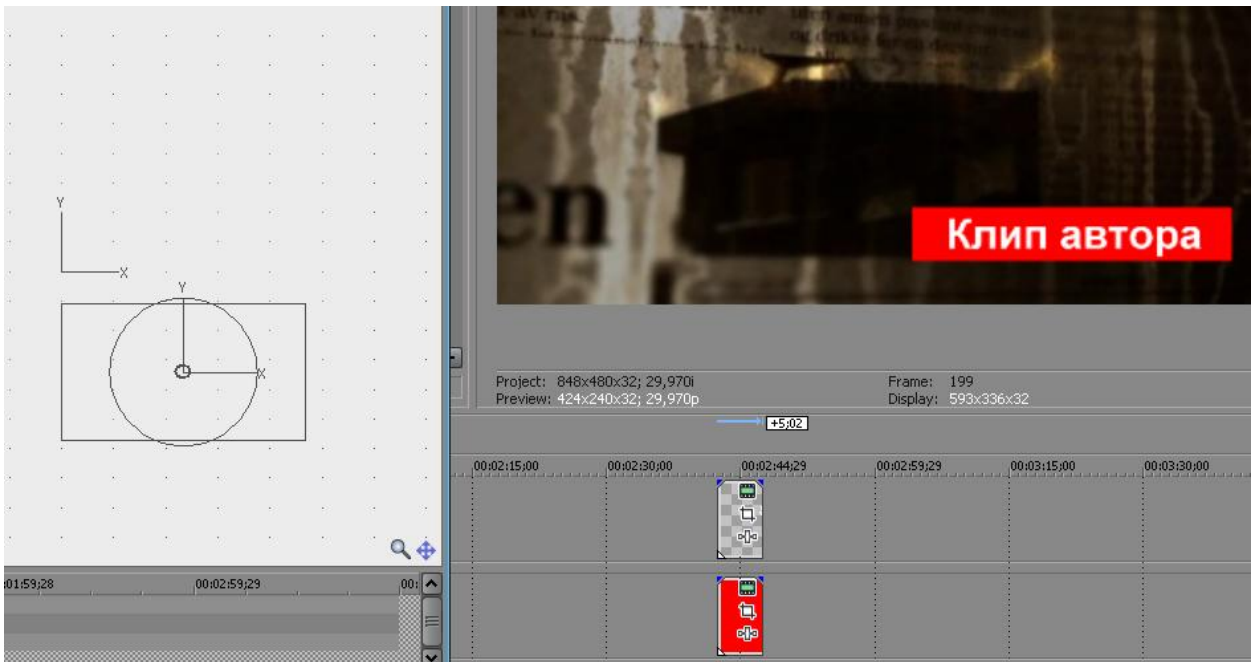
Стрелка 3 – в указанном «кармане» находятся настройки текста, шрифта и тп

Стрелка 4 – разные эффекты, что мы можем производить с текстом

Стрелка 5 – положение на экране

Не забываем также о том, что везде тут есть такие же предустановки, как и у эффектов и переходов.

Движением теперь этой дорожки устанавливаем наше название поверх красного фона.



А чтобы было вообще уж красиво, то можно сделать так, чтобы изображение этих титров появлялось и исчезало постепенно. Для этого вспомните о вышеописанном фокусе с линией затухания.

7- можно ли в этой программе в одном кадре запустить 2 потока разного видео?

Можно. Вспомните главу 4 и 5.