

Sony Vegas - работа с футажами и полноценными исходниками

В этой статье хочу поделиться несколькими советами, которые значительно облегчат вам жизнь при работе с программой Sony Vegas. Уверен, что некоторые из них будут интересны не только начинающим клипмейкерам, но и уже опытным авторам.

Начиная монтаж своего клипа, мы в первую очередь заботимся о материале, из которого нам предстоит его делать. Кто-то использует непосредственно фильм или несколько фильмов, кто-то задействует в ролике заранее изготовленные футажи или нарезки из фильмов. Всего есть три варианта, рассмотрим все по порядку. Но для начала определимся с одним из главных вспомогательных инструментов видеомонтажа - программой Virtualdub. Ее вы можете с легкостью слить в Интернете, так как она является свободно распространяемой. Также, как и некоторые из плагинов и фильтров к ней, которые в процессе работы нам будет нужно суметь подключить и задействовать.

Итак, в качестве материала, который я рекомендую, возьмем один из самых легкочитаемых программой Sony Vegas и Virtualdub - файлы формата **avi**. Позже вы поймете, почему именно этот формат выбран мной.

Есть три вида исходников, с помощью которых мы создаем свои клипы:

- Нарезки или футажи
- Специально заготовленные клипы
- Полноценные исходники, то есть не порезанные и никак не измененные клипы (фильмы)

У каждого из этих трех видов материала есть свои плюсы и минусы. Рассмотрим по порядку, как и что нам подключать к нашему проекту. Думаю, что здесь люди собрались в какой-то степени опытные, так что разжевывать совсем уж элементарные понятия я не буду, а по каким-то ключевым вопросам ответы вы сможете найти в других главах этой небольшой шпаргалки по Sony Vegas, которые можете слить с Рутрекера, набрав там в поиске словосочетание «Эффекты и возможности Sony Vegas». Эта работа написана мной и распространяется свободно, я не требую за нее денег и у вас никто не вправе требовать оплаты за ее скачивание, так как на свои авторские права я забил – все для людей, так сказать, то есть для клипмейкеров-любителей.

Нарезки или футажи

Если мы режем материал в программе Virtualdub, то на выходе будем получать файлы формата avi. Мы можем их называть как нам удобно, можем сжимать их кодеками (для более компактного хранения на "винте"), а можем и не сжимать, тем самым сохраняя первоначальное качество материала и к тому же **делая их более доступными для самой Sony Vegas**. Одно плохо - для них при такой раскладке выделять приходится довольно большее дисковое пространство. Решать вам. Например, я сохраняю их закодированными с самым низким качеством сжатия, то есть с максимально повышенным битрейтом, приближенным к некомпьютеризованному видео или, по крайней мере, к оригиналу.

Если вы пользуетесь не **Дабом** (сленговое - Virtualdub), а каким-либо сплиттером (резаком), то эти нарезки могут быть и в любом другом формате, однако не факт, что этот формат Sony Vegas адекватно воспримет. Некоторые файлы вообще программа не "умеет" читать, а некоторые из-за специфичности кодирования распознает с ошибками, что проявляется в артефактах сжатия (например, отображение разноцветных квадратиков), изменения цветовой гаммы, полное пропадание изображения после какого-то времени проведенного за работой, искажения по горизонтали-вертикали и тп. Так что тоже решать вам, применять ли нарезки в формате wmv, mpg и тд. в одном и том же проекте.

Плюсы нарезок (футажей):

У вас сохранены только те моменты, которые нужны вам. Вы можете их использовать и в других роликах, они занимают меньше места, чем весь фильм.

Минусы нарезок (футажей):

Если вы захотите переделать свой клип из сохраненного проекта, но ваши заготовки будут утеряны, то вам придется по новому делать эти заготовки и они не будут в точности подходить к проекту - все придется подгонять по-новому. Также вы не сможете передать свой проект никому, кто хотел бы сделать в вашем клипе изменения, не имея в точности таких же нарезок.

Специально заготовленные клипы

Если вы делаете тематический клип, например, посвященный рок-группе из своего города, и используете любезно предоставленное этой группой видео, то в какой-то момент... Да, в какой-то момент из нескольких гигабайт материала вам может понадобиться не все, а только чуточку, например, исполнение соло на гитаре или танец выскочившего на сцену фаната, которые вы хотите вставить в свой клип. Вам не нужны заботливо отснятые приготовления к концерту или банкет после него, что вместе с самим выступлением находятся в десятичасовом фильме. Поэтому вы можете при помощи того же Дабба сделать вырезку требующихся именно для вашего ролика действий, выбрасывая все с вашей точки зрения ненужное и тем самым оставляя себе в качестве исходника около 15-20 минут полезного видео, из которых монтируете клип. Повторюсь: такой футаж "весит" меньше полного фильма и хранит только то, что нужно по существу. Его в Sony Vegas можно резать в самом timeline, как это делать подробно описано в одной из глав указанной мною чуть выше книги на Рутрекере.

Плюсы и минусы здесь такие же, как и в случае с простыми нарезками, однако к **плюсам** хочу добавить еще и то, что такая заготовка не даст материалу "попутаться", вы точно знаете, какие сцены и какая тематика хранится у вас именно в этой заготовке. Для примера скажу, что мои нарезки по фильму "Геймер" по числу заваливают за сотню, и чтобы найти там что-либо нужное, мне приходилось перелопатить пару десятков мелких файлов, каждый из которых имеет продолжительность всего в несколько секунд. Весь этот гемор я только недавно исцелил тем, что склеил все файлы воедино.

Полноценные исходники, то есть не порезанные и никак не измененные клипы (фильмы)

Sony Vegas справляется и с такими вещами, как полнометражные фильмы, заброшенными на timeline. Только не забывайте, что программе бывает порой довольно трудно считывать с винчестера эту информацию и вовремя передавать на монитор со всеми эффектами, титрами и переходами. Это приводит к тому, что свой клип до рендеринга вы адекватно не посмотрите, не имея мощного компьютера. Также, в процессе монтажа вы можете получать "удовольствие" от всяких побочных эффектов (которые я описал чуть выше, в том месте, где упоминал про другие форматы и специфичность их кодирования) вплоть до вылетания проги в Windows с предложением отправить создателям отчет о происшедшем.

Плюсы полноценного исходника только в одном: ваш проект может прочитать и использовать любой другой человек, правда обладающий **точно такой же версией Sony Vegas или выше и точно таким же исходником**, то есть фильмом совпадающем до миллисекунды!

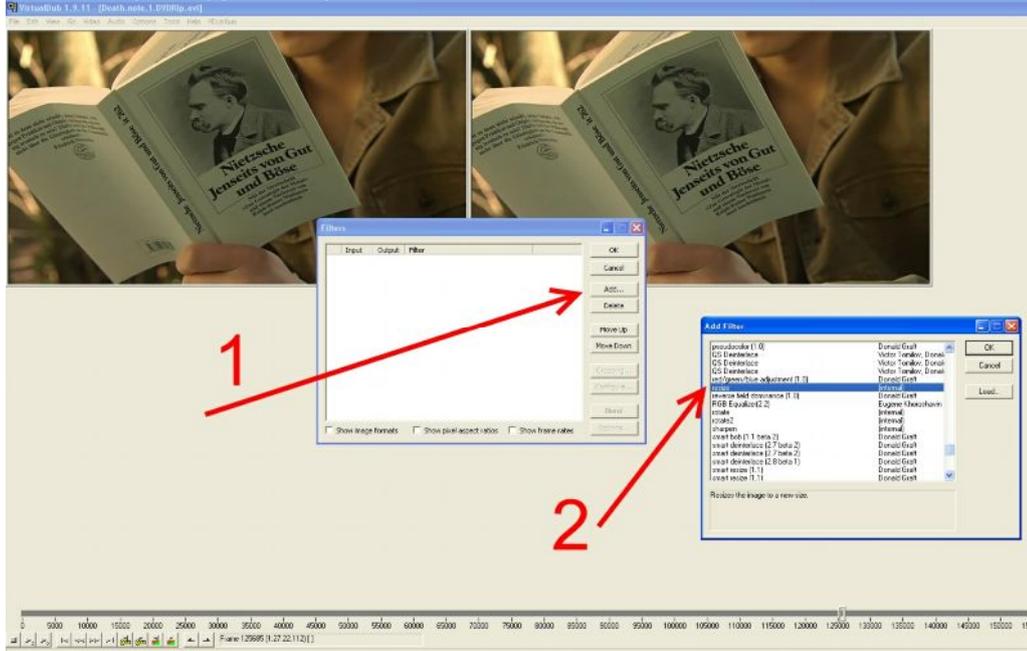
Работая над одним из совместных проектов, я столкнулся с проблемой появления "тормозов" при монтаже **закодированного** (кажись в DivX) видео, что и навело меня на мысль о том, как можно облегчить себе жизнь, использовать видео НЕЗАКОДИРОВАННОЕ, что дало бы огромный прирост производительности и процесс без глюков, зависаний и багов. Если вы будете делать монтаж в двадцатиминутном ролике при среднем разрешении (например, около 720 по горизонтале), то в незакодированном виде ваш исходник будет занимать пару-тройку гигабайт. Если же вы захотите юзать полноценный двухчасовой фильм, то вам придется на время монтажа распучиться на объем превышающий 100 гигабайт! Так что здесь тоже думаем сами: удобство и производительность в обмен на весьма ощутимое дисковое пространство.

Однако эту проблему можно немножко обойти и сделать это буквально почерски. Способ я придумал сам, потому как нигде еще не встречал его. Если такое кто-то описывал до меня, то пришлите ссылку, хочу взглянуть лично.

Итак, предположим, что вы захотели сделать клип по какому-то фильму, исходник которого имеет хорошую четкую картинку, достойное разрешение (720 или выше), но в тоже время желаете, чтобы вашим проектом смог воспользоваться ваш соавтор, который живет на другом полушарии, владеет нефтяной вышкой, а следовательно самым современным компьютером со всякими ssl-винчестерами, многогигабайтной оперативкой и офигенно-ядерным процессором. У него ваш проект пойдет в закодированном виде без всяких проблем, он давно скачал с Рутрекера такую же версию фильма, как у вас, и ждет не дожидается, когда же вы доделаете клип, чтобы он мог завершить общее дело и вставить туда свои гениальные титры!

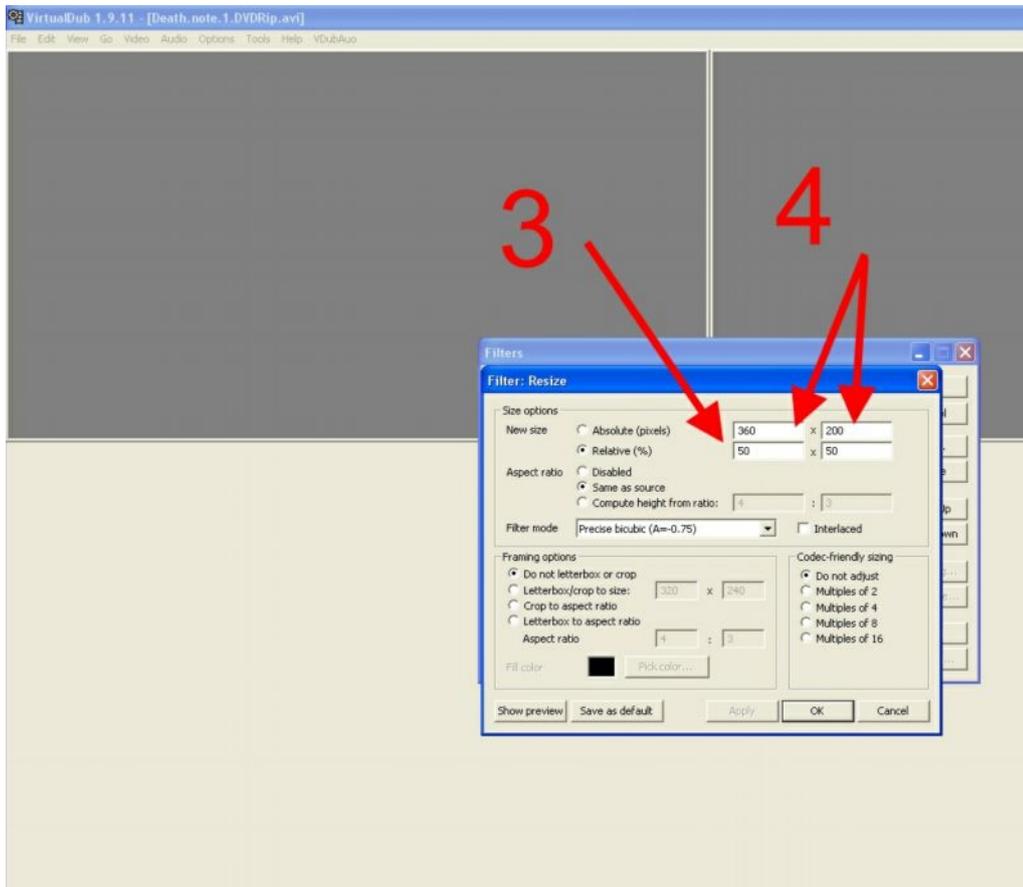
Делаем вот таким образом: помещаем наш исходник (или несколько) в timeline программы, выставляем свойства нашего проекта (возьмем я примера 720 на 400), сохраняем проект под каким-либо громким именем и... выходим из программы. Переносим наш исходник (или

переименовываем его, хотя бы в "исходник2"), открываем его Дабом и в фильтрах подключаем **resize** (изменить размер). Фильтры вызываются сочетанием клавиш Ctrl+F и выглядит это вот так.



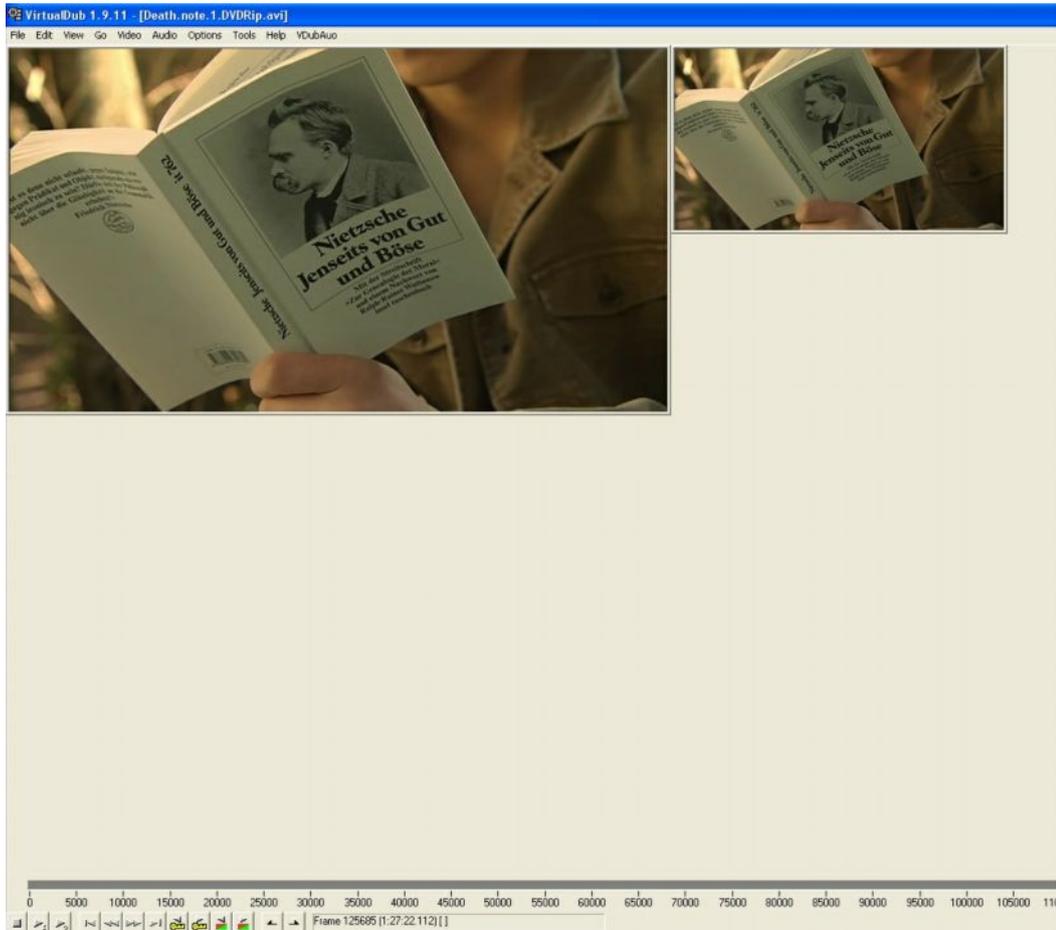
- а) стрелка 1 жмет в окне вылезших фильтров на кнопку «add» (добавить)
- б) стрелка 2 жмет на название фильтра **resize**, куда мы смело ждем мышом и потом подтверждаем это верхней правой кнопкой «OK»

После этого выставляем процентное значение 50%...

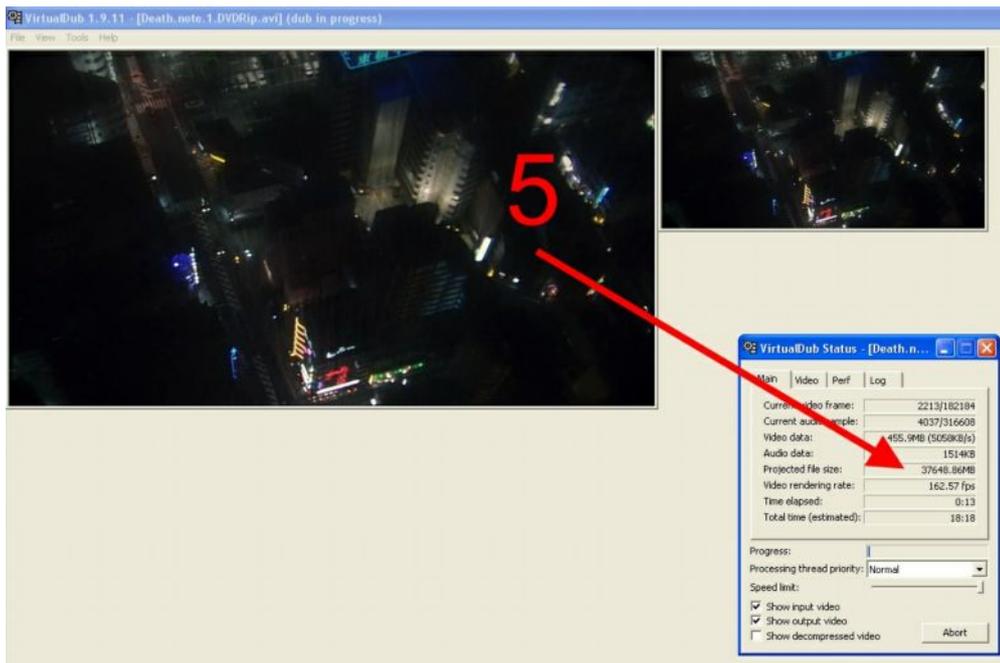


- а) стрелка 3 жмет на место, где надо вбивать требуемые проценты. Изначально там стоит 100%
- б) стрелки 4 жмут на получаемое после наших действий выходное разрешение. В нашем случае я взял картинку 720 X 400 и это нам наст после двукратного уменьшения 360 X 200

...можно и меньше, но тогда получившаяся картинка будет уж очень гавнистой, ничо не увидим. Вот, что появится в окне программы.



После этого **по необходимости** отрубаем звуковую дорожку (метров 100-200 этим экономя) и сохраняем **БЕЗ ВСЯКОГО СЖАТИЯ** фильм...



Конвертайция пошла, процесс пошел... Видите? Даже 40 гивов не наберется! Это гуд!

...туда же, где лежал наш исходник, завязанный в первоначальном проекте Вегаса под первоначальным именем. Впрочем, если вы измените имя и локацию нового файла Соня "попросит" указать его местонахождение врукопашную и когда вы укажете его, воспримет без лишнего писка. Готовый файл один в один как исходник, только больше, чем в два раза меньше по объему!

Все! Делаете над фильмом что угодно и не паритесь над тормозами, а готовый проект отправляете соавтору, но если сами захотите отрендерить свой клип без чужого вмешательства и гениальных титров, то не забудьте закрыть программу, удалить гигафайл и по-новому указать ваш исходник. Откроете, подождете чуть-чуть, пока ваш винчестре прокряхтит все кодеки фильма - и вперед! Удачи!

С уважением, клипмейкер-любитель и сетевой графоман Сергей «PirogSV» Пирог