



[Цифровое видео](#) » [Путеводители и полезная информация](#)

Видеоредактор Sony Vegas. Часть 1

1. [Введение](#)
2. [Начало работы](#)
3. [Описание главного окна](#)
4. [Захват видео](#)
5. [Встроенный учебник](#)
6. [Начало монтажа](#)
7. [Основы монтажа](#)

1. Введение

Видеоредактор Sony Vegas изначально разрабатывался компанией Sonic Foundry как многорожечный профессиональный аудио-редактор для высококачественного микширования и обработки неограниченного количества звуковых дорожек. С самой первой версии пользовательский интерфейс программы был весьма продуман и функционален при своей простоте и наглядности, и, благодаря этому, практически не изменился до сих пор.

Впоследствии в программу была добавлена возможность совмещения не только звука, но неограниченного количества дорожек с видеоматериалом, а затем группа разработчиков была приобретена компанией Sony. Начиная с пятой версии, программа выпускается уже под этой маркой, равно как и остальные программные продукты Sonic Foundry (стоит отметить, также весьма известные и качественные: профессиональный звуковой редактор Sound Forge и программа для создания музыки Acid).

Лирическое отступление. Не секрет, что определенная группа потребителей "органически не переносит" имя Sony, будучи недовольной маркетинговой политикой этой корпорации. Не вдаваясь в подробности причин такого отношения (зачастую субъективных), отметим, что к программным продуктам Sony такое отношение не имеет под собой никаких оснований. Как уже было сказано выше, изначально эти продукты разрабатывались другой компанией, заложившей основы высокого качества, и, к счастью, Sony продолжает их развитие не в ущерб качеству, устойчивости и функциональности, постоянно осваивая новые технологии и возможности редактирования видео.

Отметим основные достоинства редактора Vegas:

- даже в "младшей" версии Vegas Movie Studio можно использовать до 4 видео- и 4 звуковых дорожек, в версии Vegas Pro количество дорожек неограничено;
- наглядный, легко осваиваемый, интуитивно понятный, но при этом высокофункциональный и хорошо продуманный пользовательский интерфейс;
- возможность захвата видео и вывода результата на DV/HDV-ленту, а также создания DVD (с помощью дополнительно установленной программы DVD Architect);
- при работе с видео в форматах DV, HDV, MPEG2 необработанные участки видео сохраняются в результирующий файл (при условии, что его формат совпадает с исходным) без пересжатия и потери качества (для HDV эта возможность появилась, начиная с 8-й версии программы);
- возможность использования в одном проекте материала разных форматов: AVI, MOV (QuickTime), Windows Media (WMV), MPEG2; изображения в форматах JPEG, BMP, PNG, GIF и других; звуковых файлов в форматах WAV, mp3, Windows Media (WMA) и прочих (список поддерживаемых форматов был ранее приведен в обзорах программы: <http://www.ixbt.com/divideo/vegas5.shtml>, <http://www.ixbt.com/divideo/vegas7.shtml>, а актуальный список форматов находится на [сайте](#) производителя);
- высокая устойчивость работы: крайне редко возникают ситуации, когда программа "вылетает" в процессе монтажа, импорта данных или сохранения результата (даже при использовании в одном проекте видео одновременно в форматах AVI, MPEG2, Windows Media и других не вызывает никаких проблем);
- нетребовательность к ресурсам компьютера — для работы с SD-видео (разрешения 720x576 для PAL и 720x480 для NTSC) вполне достаточно 512 Мб оперативной памяти и процессора с частотой 1 ГГц. Хотя для видео высокой четкости (HDV/AVCHD) объем памяти желательно увеличить минимум до 2 Гб, и использовать современный многоядерный процессор (впрочем, для работы с таким видео подобные требования предъявляются и к любым другим видеоредакторам);
- обработка видео в реальном времени: по умолчанию не требуется предварительный просчет переходов и обработанных участков видеоматериала — можно просто запустить воспроизведение и сразу видеть результат обработки в окне предварительного просмотра (при этом не создается никаких временных файлов), хотя плавность воспроизведения зависит от сложности обработки видео и производительностью компьютера;

- достаточно большое количество переходов, эффектов и генераторов изображения (в том числе и для наложения титров и текста) в комплекте, и есть возможность подключения дополнительных наборов эффектов (например, Boris Red, ProDAD Heroglyph);
- мощные возможности по записи, многодорожечному сведению и обработке звука, большой набор звуковых эффектов для обработки (эквалайзеры, компрессоры, эхо и др.), также есть возможность "растягивания" звука по длительности с сохранением высоты звучания;
- возможность создания "объемного" звука в формате 5.1, а также ввода (начиная с Vegas Pro 8-й версии) и вывода его в формате AC3 (Dolby Digital);
- как для видео-, так и для звуковых эффектов и переходов параметры обработки можно сделать динамически изменяемыми во времени: задать профиль их изменения на дорожках, что дает практически неограниченные возможности по обработке;
- возможность ускорения/замедления видео (наложение профиля скорости воспроизведения на видеоклипы);

Безусловно, стоит отметить и некоторые недостатки программы:

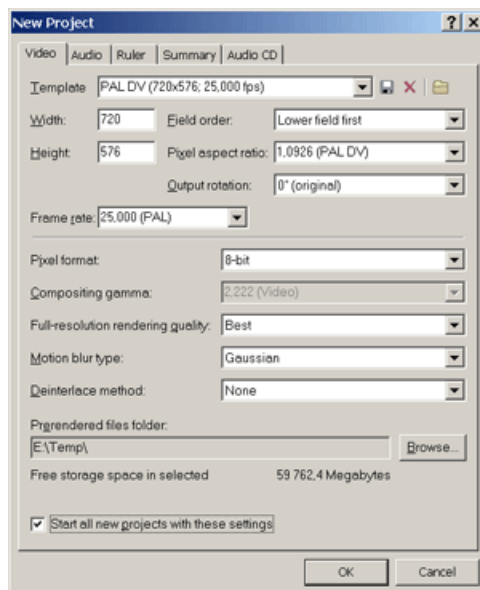
- программа не имеет русскоязычного интерфейса (впрочем, к сожалению, его нет и у абсолютного большинства других программ для работы с видео), хотя в сети можно найти неофициальные русификаторы для разных версий;
- на момент написания данной статьи программа не умеет сохранять без пересжатия видео в формате AVCHD (надеемся, что эта возможность появится в будущих версиях);
- набор эффектов, а особенно возможностей по наложению текста на видео, может оказаться недостаточным для "продвинутого" пользователя, в таком случае потребуется установка дополнительных наборов эффектов и генераторов изображений (например, известные пакеты Boris Red, ProDAD Heroglyph);
- некоторые отмечают не очень высокое качество ускорения/замедления интерлейсного (чересстрочного) видео по сравнению с некоторыми другими видеоредакторами и специализированным программами (впрочем, в большинстве случаев это не имеет особенного значения, и для абсолютного большинства людей это несущественно), подробнее об этом рассказано в [статье](#) о замедлении видео;
- на момент написания данной статьи известны проблемы при использовании в одном проекте большого количества файлов с видео высокой четкости (HDV): при этом происходит высокий расход физической памяти компьютера (впрочем, то же известно и про другие редакторы, в частности Adobe Premiere Pro). Надеемся, что в будущем эти проблемы будут устранены разработчиками;
- в отличие от Adobe Premiere, нет тесной интеграции с продуктами Adobe Creative Suite (Photoshop, Adobe After Effects и др.), что может быть существенно для профессионалов (впрочем, они вряд ли сменят свой инструмент на другой).

Перечисленные недостатки для большинства любителей домашнего видеомонтажа, скорее всего, несущественны, и с лихвой перекрываются достоинствами, в особенности удобством, устойчивостью в работе, стабильностью и качеством получаемого результата. Тем, кому немаловажно иметь качественный и удобный инструмент для монтажа видео, предлагаем приступить к чтению описания работы с программой.

2. Начало работы

В данной статье для определенности описывается работа с SD-видео в формате DV (видео, снятое видеокамерами MiniDV и Digital8), но в целом стиль работы никак не зависит от формата видео, и все приведенные сведения справедливы и для других форматов (в частности, HDV, MPEG2, либо видео, захваченного ТВ-тюнерами или прочими устройствами захвата). Кроме того, поскольку интерфейс программы почти не изменяется, начиная с 4-й, а то и 3-й версии, то большинство рекомендаций справедливо для любой версии программы.

В нашей стране большинство видеокамер соответствуют ТВ-стандарту PAL, поэтому после запуска программы Sony Vegas создадим проект такого формата. Для этого вызовем меню **File/New**, и в появившемся окне создания нового проекта **New Project** выберем в списке **Template** (шаблон) формат **PAL DV**:

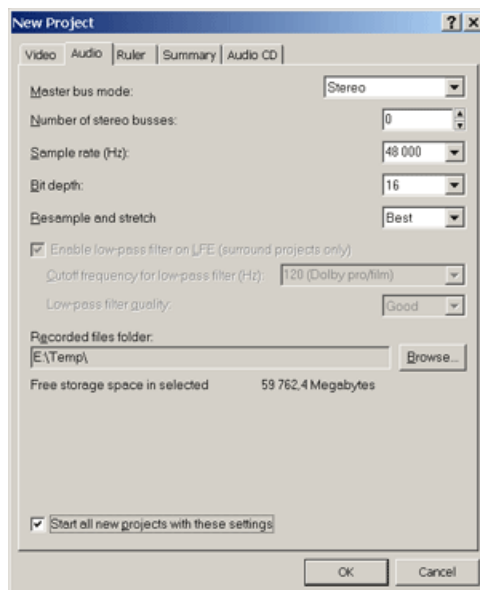


При этом автоматически будут выбраны размер и частота кадров, а также порядок следования полукадров (полей) **Lower field first**. Рекомендуется сразу включить некоторые опции:

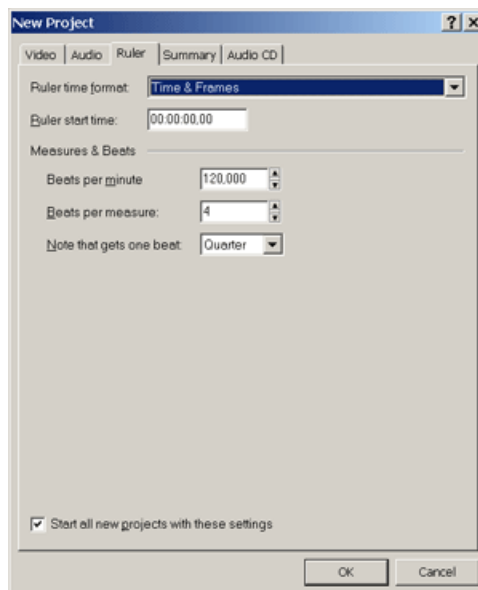
- **Full-resolution rendering quality:** качество рендеринга конечного видео — выбрать Best (лучшее);
- **Motion blur type:** тип "размытия" движений (только в обработанных движением участках видео) — выбрать Gaussian;
- **Deinterlace:** метод деинтерлейсинга видео — лучше выбрать None и деинтерлейсинг не делать без особой необходимости (подробнее причины этого описаны в [FAQ](#));
- **Prerendered files folder:** папка для файлов промежуточного просчета — лучше выбрать какую-нибудь временную папку на несистемном диске (впрочем, как было сказано во введении, эта папка обычно всё равно не используется, если не делать предварительный просчет переходов и видеоэффектов);

*В случае, если требуется создать проект другого формата (например, HDV), нужно выбрать соответствующий шаблон в списке **Template**.*

Желательно сразу включить опцию **Start all new projects with these settings**, и все последующие проекты будут сразу создаваться с указанными настройками. Рекомендуется также указать следующие параметры звука в закладке **Audio**:



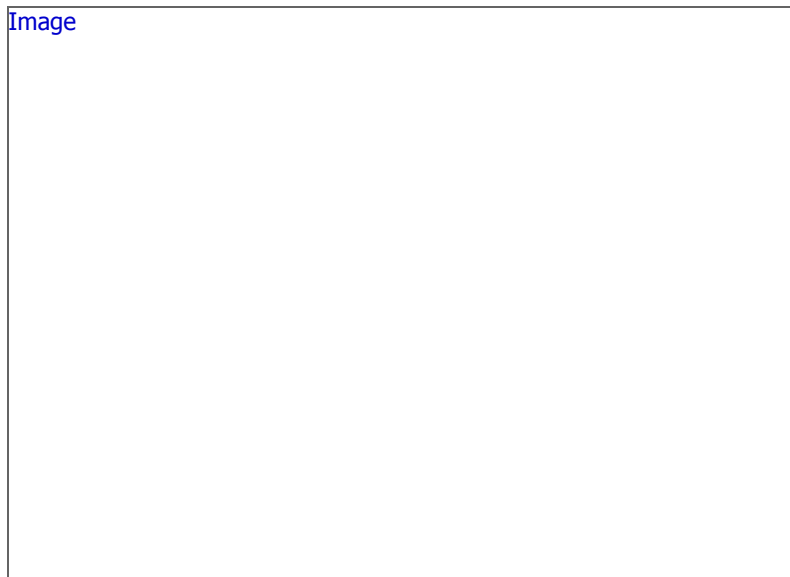
Для удобства отображения меток времени лучше выбрать формат **Time & Frames** в закладке **Ruler**:



После этого можно нажать кнопку **OK** и приступить к работе над созданным проектом. Созданный проект рекомендуется сразу же сохранить командой меню **File/Save As...**

3. Описание главного окна

Те, кто ранее уже работали или хотя бы пробовали работать со старыми версиями Vegas, при первом запуске 8-й версии программы могут обнаружить, что главное окно выглядит непривычно: монтажный стол (или таймлайн, timeline) находится в нижней части главного окна, а не в верхней. Чтобы это изменить, нужно открыть окно настроек (меню **Options/Preferences**), выбрать закладку **Display** и отключить опцию **Display timeline at bottom of main window**. После этого монтажный стол будет расположен в верхней части окна программы.



Главное окно программы состоит из нескольких основных частей (сверху вниз):

- меню и панель инструментов с иконками (toolbar);
- окно текущего времени Time Display, правее которого находится линейка времени;
- собственно монтажный стол (timeline) с видео- и звуковыми дорожками (в версии Pro их количество неограничено);
- бегунок скорости воспроизведения Rate, позволяющий осуществлять предварительный просмотр проекта как с обычной скоростью (однократной, 1), так и с кратностью от -20 до +20 (отрицательная скорость означает обратную прокрутку);
- полоса прокрутки проекта, позволяющая также изменять масштаб просмотра проекта (подведите курсор мыши к левому/правому краю "бегунка" и потяните его влево-вправо с нажатой левой кнопкой мыши);
- под полосой прокрутки находятся кнопки управления воспроизведением: зацикленное воспроизведение, старт/стоп, пауза, переход к началу/концу проекта, а также кнопка записи звука (если подвести курсор мыши к кнопке, над ней появится подсказка с указанием того, какую кнопку на клавиатуре нужно нажать для осуществления того же действия);
- справа от полосы прокрутки находятся кнопки изменения масштаба просмотра проекта как по горизонтали, так и по вертикали (также есть кнопка Zoom Tool, позволяющая "обвести" мышью нужную часть монтажного стола для ее детального просмотра целиком);

- окно с несколькими секциями (переключаются закладками внизу): проводник (Explorer, аналогичный проводнику Windows), Trimmer (окно "обрезки" клипов), Project Media (список исходных файлов проекта — в ранних версиях программы эта секция называлась Media Pool), Media Manager (менеджер исходных файлов), Transitions (монтажные переходы), Video FX (видеоэффекты), Media Generators ("генераторы" изображения, в том числе для наложения текста на видео);
- индикатор и регулятор уровня воспроизведения звука (Mixer);
- окно предварительного просмотра видео (Video Preview).

Таково содержимое окна программы по умолчанию. Главное удобство интерфейса программы заключается в том, что практически любую секцию можно "перетащить" мышью за заголовок и поместить в другом месте окна, изменив её размер, как удобно пользователю. При наличии двух мониторов любую секцию также можно "перетащить" на второй монитор, что дополнительно повышает удобство работы. Если же какая-то секция не нужна, ее можно закрыть нажатием крестика в ее верхнем правом углу, а при необходимости — показать заново с помощью команд меню View.

Если видео, которое нужно смонтировать, уже находится на жестком диске, следующий раздел можно пропустить. Если же видео еще нет на жестком диске, его можно ввести с устройства видеозахвата либо с цифровой видеокамеры.

4. Захват видео

Модуль захвата вызывается командой меню **File/Capture Video**. Он позволяет осуществлять захват видео с практически любых устройств, включая тюнеры, платы видеозахвата, цифровые видеокамеры. При первом вызове команды программа предложит выбрать формат захвата (DV или HDV — выберите нужный в зависимости от того, какая используется камера), а также задать папки, в которые будут помещаться введенные видеофайлы. Лучше всего перед каждым захватом указывать папку, в которой находится и сам монтажный проект (файл с расширением .veg).

Захват по умолчанию осуществляется с автоматической разбивкой видео на сцены. Начало очередной сцены определяется моментом запуска съемки камерой, а конец — остановки съемки. При этом каждая сцена будет помещена в отдельный видеофайл (для формата DV это файл с форматом контейнера AVI, для HDV — с форматом MPEG2 Transport Stream, файл с расширением m2t).

Для DV/HDV-камер захват видео осуществляется автоматически — программа сама запустит камеру по запуску ввода и остановит по окончании записи на кассете (естественно, ввод при необходимости можно остановить и вручную). Следует отметить, что для цифровых видеокамер осуществляется фактически не захват, а просто копирование видео- и звуковых данных "как есть" в цифровом виде, без какой-либо обработки, пересжатия и потерь качества.

По окончании захвата программа предложит добавить все полученные файлы в окно с исходными файлами проекта (Project Media), откуда они легко могут быть добавлены на монтажный стол простым перетаскиванием мышью.

Следует отметить, что для современных видеокамер на жестком диске (HDD), DVD и Flash не требуется захват видео как таковой. Данные с носителя видеокамеры можно перенести в компьютер простым копированием либо с DVD-диска, либо с камеры как съемного дискового носителя, подключив ее по интерфейсу USB. Иногда это осуществляется с помощью программного обеспечения, прилагаемого к камере. Подробнее о том, как это сделать для конкретной камеры, обычно написано в руководстве пользователя и/или в описании программного обеспечения, идущего в комплекте.

Для DVD-камер Sony скопировать видео в компьютер и монтажный проект Vegas можно с помощью команды меню File/Import/DVD Camcorder Disc.

Модуль захвата позволяет также вывести видеофайл обратно на ленту камеры (при условии, если формат файла точно соответствует формату камеры, и в ней не заблокирован цифровой вход). Для этого в меню View нужно переключиться в режим Print to Tape, а затем воспользоваться командами меню Transport/Print to Tape.

Если нужно вывести на ленту результат монтажа проекта, то для этого в основной программе Sony Vegas нужно воспользоваться командами меню Tools/Print Video to Tape (для DV-камеры) или Tools/Print Video to HDV Tape (для HDV-камеры).

Естественно, для ввода видео с DV/HDV-камер можно воспользоваться и сторонними программами для захвата - например, ScanalyzerLive для DV.

Однако, для ввода HDV рекомендуется пользоваться именно встроенными средствами. Различные источники сообщают, что HDV-файлы, введенные с помощью программы HDVSplit, могут вызвать проблемы при монтаже и даже выход Sony Vegas из строя, т.к. HDVSplit генерирует не совсем корректные m2t-файлы. Надеемся, что в будущих версиях программ это будет исправлено.

5. Встроенный учебник

В 8-й версии Vegas появился замечательный встроенный учебник по работе с программой. Это не просто руководство пользователя в виде статичного текста, как в большинстве других программ. Это набор интерактивных уроков, позволяющих изучить устройство элементов интерфейса программы в действии, а также основные приемы работы, применяемые в монтаже (причем, эти приемы могут пригодиться и при работе с другими программами). Если читатель знает английский язык, то этот учебник может существенно облегчить освоение программы.

Учебник вызывается командой меню **Help/Interactive Tutorials**. В появившемся окне нужно выбрать урок по названию (например, **An Overview of Vegas** — общий обзор элементов программы), и далее он будет представлен в виде последовательности страниц с инструкциями, с переходом между ними кнопкой **Next**. Наглядность этих инструкций повышается за счет того, что если в тексте

упоминается какой-либо элемент окна программы, то он обводится красной рамкой. Причем, если элемент был выключен (скрыт), то будет предложено осуществить действие (например, вызвать пункт меню), которое позволяет этот элемент активировать (показать).

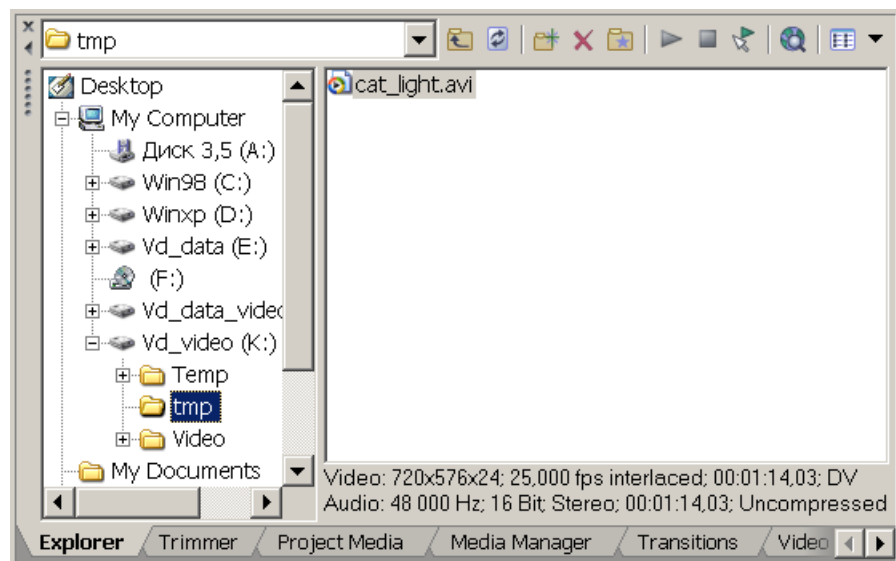
Кроме того, в некоторых шагах пользователю предлагается самому осуществить различные действия: нажать какую-либо кнопку, щелкнуть по заголовку окна, вызвать команду меню, осуществить действие с клипом на видеодорожке и т.п. И урок не будет продолжен, пока пользователь не осуществит требуемое действие. Поскольку тут же приводятся пояснения, для чего это нужно, и что получится в результате, процесс освоения программы становится простым и наглядным, а действия — легко запоминающимися. Можно сказать, что учебник представляет собой не просто набор инструкций, а виртуального учителя, на примере показывающего нужную последовательность действий.

Для многих главным недостатком учебника (да и самой программы) является то, что он, к сожалению, представлен только на английском языке. Надеемся, что следующие разделы данной статьи помогут в какой-то мере компенсировать этот недостаток, и позволят разобраться в основах использования Vegas для быстрого и эффективного видеомонтажа.

6. Начало монтажа

Новичкам, не знакомым с общими основами нелинейного монтажа, рекомендуется перед чтением данного раздела изучить статью ["Основы монтажа для начинающих"](#).

Когда программа запущена, первым делом следует в секции проводника (Explorer) найти папку с исходными видеофайлами (например, введенными с видеокамеры). При выборе файла щелчком мыши программа пытается получить информацию о формате файла, и если это удастся (т.е. формат поддерживается программой), то ниже показывается формат видео и/или звука, а также их длительность:



Если формат файла не поддерживается, то надписи с информацией о формате не появляется, а если возникли проблемы при определении формата, то в поле формата появляется надпись: "Stream attributes could not be determined". Обычно это означает, что для формата видео или звука в файле не установлено соответствующего кодека (Vegas, как и другие монтажные программы, поддерживает кодеки стандарта Video for Windows для видео и Audio Compression Manager для звука, но не поддерживает DirectShow-декодеры). Для файлов формата MPEG2 должен быть установлен и зарегистрирован MPEG-плагин компании MainConcept. В последних версиях Vegas для поддержки MPEG-файлов необходимо предварительно установить программу DVD Architect.

*Иногда бывает, что кодеки установлены, но формат AVI-файла без каких-либо очевидных причин в программе не распознается. Такое случается, если заголовки в файле не совсем корректны (не полностью соответствуют стандарту Video for Windows). Это можно исправить, если открыть AVI-файл в программе [VirtualDub](#) и сохранить в новый в режиме прямопоточкового копирования (выбрать *Direct Stream Copy* в меню *Video* и *Audio*). После такой операции файл обычно открывается успешно (конечно, при наличии нужных кодеков для видео и звука в системе).*

Если атрибуты файла определены, то его можно перетащить мышью на монтажный стол. На нём будут автоматически созданы соответствующие дорожки для видео и/или звука (в зависимости от того, какие данные есть в файле). В случае, если в файле есть и видео, и звук (например, AVI-файл с DV-камеры или с фильмом), то видео и звук автоматически попадают в группу из двух клипов, перемещаемых вместе. Чтобы обрабатывать их по отдельности, группу нужно сначала разделить (об этом ниже). Для звука будет построена волновая картинка, что потребует некоторое время (зависит от длительности звука в файле). При этом рядом с исходным файлом будет создан файл с расширением *.sfk*, в котором и хранится волновая картинка, и впоследствии этот же файл будет открываться (например, в другом монтажном проекте) практически мгновенно, т.к. заново строить волновую картинку звука больше не нужно.

Если выбрать сразу много файлов в секции Explorer, и перетянуть их мышью на монтажный стол, то они будут автоматически добавлены на дорожки в виде последовательности клипов. Таким образом можно осуществить простейший монтаж "встык" с перекрытием клипов — по месту стыковки клипы будут перекрываться друг с другом "внахлест". Величину перекрытия можно задать в окне Options/Preferences, закладка Editing, с помощью параметра **Amount** группы **Cut-to-overlap conversion** — он определяет, на

сколько кадров видеоклипы будут перекрываться (если указать 0, то перекрытия не будет). Также нужно разрешить автоматическое перекрытие — включить опцию **Automatically overlap multiple selected media when added**. При этом можно указать, какой тип перехода будет использован между видеоклипами, выбрав его в списке **Video default** группы **Envelope fade types**. По умолчанию выбран тип перехода Smooth ("перетекание", по-другому называется Dissolve), наиболее часто используемый при монтаже.

На видеодорожки можно помещать и изображения из графических файлов (поддерживаются все распространенные графические форматы: BMP, GIF, JPEG, PNG и другие). При добавлении изображения автоматически формируется видеоклип с неподвижной картинкой, длительность которого по умолчанию задается параметром **New still image length** в том же окне настроек. Если задана ненулевая величина перекрытия клипов (см. выше), то клипы, полученные из картинок, также будут автоматически перекрываться друг с другом на заданную величину. Таким образом, задав нужную длительность, перекрытие и тип перехода, можно одним движением мыши получить слайд-шоу из картинок, "перетянув" их из секции проводника на видео-дорожку. Если же автоматическое перекрытие не нужно, отключите соответствующую опцию.

После того, как нужные файлы помещены на дорожки, можно перейти к собственно монтажу видео и звука.

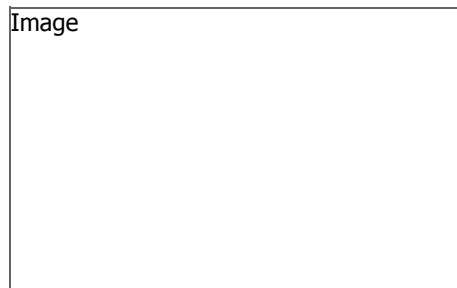
7. Основы монтажа

В основном монтаж осуществляется так же, как и в других подобных программах: вертикальный курсор, перемещаемый курсором мыши или клавишами "влево/вправо", определяет текущую позицию на монтажном столе от начала проекта (то есть, от начала видеоматериала, который получится в результате монтажа). Соответствующий этой позиции кадр показывается в окне предпросмотра Video Preview, а при нажатии "пробел" или кнопки "Play" запускается воспроизведение с этой позиции. Изменить масштаб просмотра проекта можно нажатием клавиш "вверх/вниз", либо с помощью колеса мыши. При нажатой клавише "Shift" колесо мыши осуществляет прокрутку окна проекта влево-вправо с сохранением текущей позиции времени в проекте, а при нажатых клавишах "Shift" и "Ctrl" — перемещает текущую позицию аналогично клавишам "влево/вправо".

Выбор нужного клипа (в программе клипы условно называются "событиями", или Events) осуществляется щелчком мыши по ним. Если нужно выбрать одновременно несколько клипов, то нужно щелкнуть по ним последовательно с зажатой клавишей "Shift". Чтобы исключить клип из выборки, нужно щелкнуть по нему еще раз вместе с "Ctrl".

Рассмотрим простейшие операции, осуществляемые при монтаже видео.

- Можно разрезать клип(ы) на монтажном столе по текущей позиции нажатием клавиши "S" на клавиатуре, и удалить ненужный кусок (клип), щелкнув по нему мышью и нажав клавишу "Delete".
- Если нужно "подрезать" начало или конец клипа, то нужно подвести курсор мыши к левой или правой границе прямоугольника клипа, курсор поменяет форму на прямоугольник со стрелкой. После этого можно нажать левую кнопку мыши и "потянуть" край клипа в нужную сторону. Можно предварительно выбрать место, до которого нужно переместить край клипа, установив туда текущую позицию щелчком мыши и/или стрелками влево-вправо, тогда при "перетягивании" край клипа "прилипнет" точно к нужному месту. Также "отрезать" ненужную часть клипа можно, предварительно разрезав клип в нужном месте, а затем выбрав щелчком мыши ненужную часть и удалив ее с помощью клавиши "Delete".
- Если нужно переместить клип или группу клипов на дорожке влево/вправо, нужно выделить его щелчком мыши и "потянуть" в нужную сторону с зажатой левой кнопкой мыши. Если нужно переместить несколько клипов, которые не объединены в группу (см. ниже), их нужно сначала выбрать щелчком мыши с зажатой клавишей "Shift".
- Если нужно объединить набор клипов в группу, их нужно последовательно выбрать щелчком левой кнопки мыши по каждому, удерживая нажатой клавишу "Shift", и нажать на клавиатуре клавишу "G". После этого вся группа клипов будет перемещаться, как единое целое. Как уже было сказано ранее, при добавлении в проект файла с видео и звуком появляется два клипа (один с видео, другой — со звуком), сразу объединенные в группу. Если, например, "подрезать" (см. выше) начало одного из этих клипов (например, с видео), то автоматически будет "подрезаться" и второй клип (со звуком). Если нужно разделить видео и звук, и работать с ними по отдельности, то группу нужно сначала разгруппировать.
- Если нужно удалить клип из ранее созданной группы, нужно выделить его щелчком мыши и нажать "U". Если же нужно разгруппировать все клипы группы, нужно нажать над одним из клипов правую кнопку мыши и нажать "Ctrl+U". Также команды для работы с группой доступны в меню "Group" по нажатию правой кнопки мыши над клипом.
- Простейший эффект, применяемый в монтаже — т.н. FadeIn, или плавное "проявление" видео из "темноты", а звука — из тишины. Такой эффект часто применяется в начале какого-либо сюжета (например, всего видеофильма). Противоположный эффект, называемый FadeOut, применяется к концу сюжета. Чтобы применить FadeIn к началу какого-либо клипа, подведите курсор мыши к левому верхнему краю прямоугольника клипа на дорожке, пока курсор не примет форму дуги со стрелками влево-вправо. Теперь нажмите левую кнопку мыши и потяните мышью вправо — на начале клипа появится дуга, означающая наличие FadeIn.

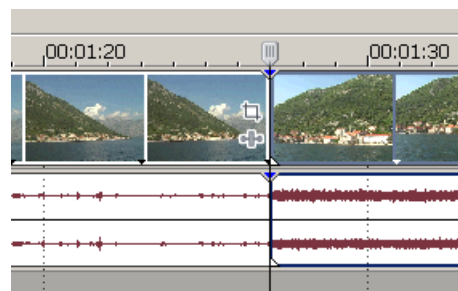


Длительность эффекта определяется тем, насколько вы "перетянули" мышью вправо от начала клипа — после этого отпустите левую кнопку. Теперь в месте, где эффект заканчивается, имеется вертикальная линия — ее можно "перетягивать" мышью влево-вправо, изменяя длительность эффекта (величина показывается во всплывающей подсказке "Fade Offset"). Попробуйте воспроизвести клип с начала и посмотреть, как выглядит эффект, и подберите его длительность по своему замыслу.

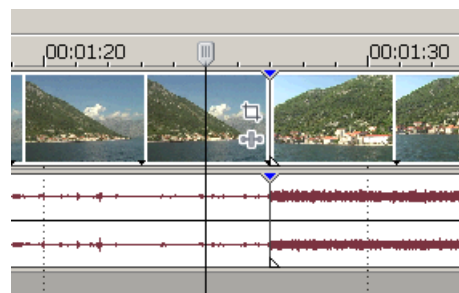
Точно так же осуществляется применение эффекта FadeOut, только применяется он на правом верхнем крае прямоугольника клипа, и мышью нужно перемещать влево. Эффекты FadeIn/FadeOut могут независимо применяться и к звуку, задавая плавное изменение громкости звука от тишины до нормальной громкости, и наоборот.

Если нажать правую кнопку мыши над дугой, то в подменю **Fade Type** можно выбрать форму профиля эффекта. Форма влияет на плавность и скорость изменения громкости для звука либо прозрачности для видео. Поэкспериментируйте и выберите профиль, наиболее подходящий для конкретного случая (обычно форма профиля по умолчанию подходит в большинстве случаев).

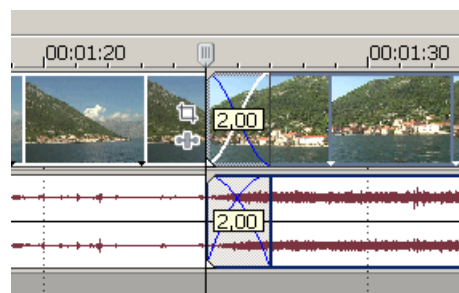
- Пожалуй, наиболее часто применяемый эффект при монтаже — переход одного клипа в другой, или Transition. Простейший, но и наиболее часто используемый тип перехода — плавное "перетекание", или "Cross Dissolve". Если между двумя клипами имеется пропуск (пустой промежуток на дорожке), сначала переместите клипы "встык" друг к другу, перетащив второй клип так, чтобы его начало "прилипло" к концу первого клипа:



Затем переместите (щелчком мыши по нужному месту, или клавишами "влево/вправо") текущую позицию (вертикальный курсор) влево от конца первого клипа к тому моменту, где должно начаться "перетекание", — например, на секунду раньше конца первого клипа:



Щелкните мышью по середине второго клипа и, зажав левую кнопку мыши, потяните клип влево так, чтобы его начало "наложилось" на конец первого клипа. Перемещайте клип до тех пор, пока его начало не "прилипнет" к текущей позиции, точно встав на нужное место:



Поверх перехода будет показана его длительность в секундах. Обратите внимание, что нужно перемещать именно весь второй клип, а не его левый край. Это тоже даст эффект перехода одного клипа в другой, но результат будет другим, т.к. длительность второго клипа изменится.

По умолчанию между клипами применяется эффект плавного перехода "Cross Dissolve", которого обычно достаточно в большинстве случаев (помимо простоты, он наименее навязчиво выглядит). Можно выбрать форму профилей перехода (как будет изменяться прозрачность для видео и громкость для звука в процессе перехода), нажав правую кнопку мыши над переходом, и выбрав нужное сочетание профилей в подменю Fade Type (всего доступно 25 вариантов).

Если же хочется применить другой эффект перехода, то довольно богатый их выбор ("заворот листа", "шторки" и прочие) имеется в закладке "Transitions" внизу главного окна:



Слева находится список типов переходов, справа — некоторые типовые наборы эффектов (Presets, предустановки) для выбранного перехода. Если подвести курсор мыши к какой-либо иконке, то ее анимация наглядно продемонстрирует, как именно выглядит выбранный эффект. Буквами А и В условно показаны соответственно первый и второй клипы, между которыми осуществляется переход.

Чтобы применить какой-либо эффект, сначала осуществите "наложение" двух клипов друг на друга (см. выше), затем выберите нужный эффект в окне Transitions, и "перетяните" мышью иконку эффекта на переход между клипами. Это можно осуществлять сколько угодно раз, применяя разные эффекты перехода, чтобы выбрать наиболее подходящий. Некоторые типовые переходы можно быстро применить, установив текущую позицию на переход между клипами, и нажимая клавиши "/", "*", "-" на малой (цифровой) клавиатуре, либо, нажав правую кнопку мыши над переходом, выбрать нужный переход в подменю Transition.

Если подвести курсор мыши к крестообразной иконке в правой части перехода между клипами на дорожке (появится надпись "Transition Properties"), то щелчок по ней позволяет вызвать окно настроек параметров перехода:



У каждого типа перехода свои параметры, и в рамках данной статьи невозможно описать их все. Отметим только, что изменение параметров переходов позволяет получить неограниченное разнообразие эффектов. Настроенный набор параметров можно сохранить в Preset, и в окно выбора эффектов будет добавлена соответствующая иконка, позволяющая быстро применить сохраненный эффект.

Перечисленный набор операций (перемещение, разрезание, удаление, "подрезка" клипов, применение FadeIn/FadeOut, а также переходы между клипами) составляют основу практически любого, даже простейшего нелинейного монтажа.

Во второй части статьи мы рассмотрим более сложные операции, осуществляемые при монтаже. Обычно они требуются реже, но часто ставят в тупик начинающих, которым приходится применять такие операции впервые.

[Читать 2 часть](#)

[Вернуться к Путеводителю](#)

[\[Все статьи в разделе «Цифровое Видео»\]](#)

Copyright © 1997—2010, ixBT.com.