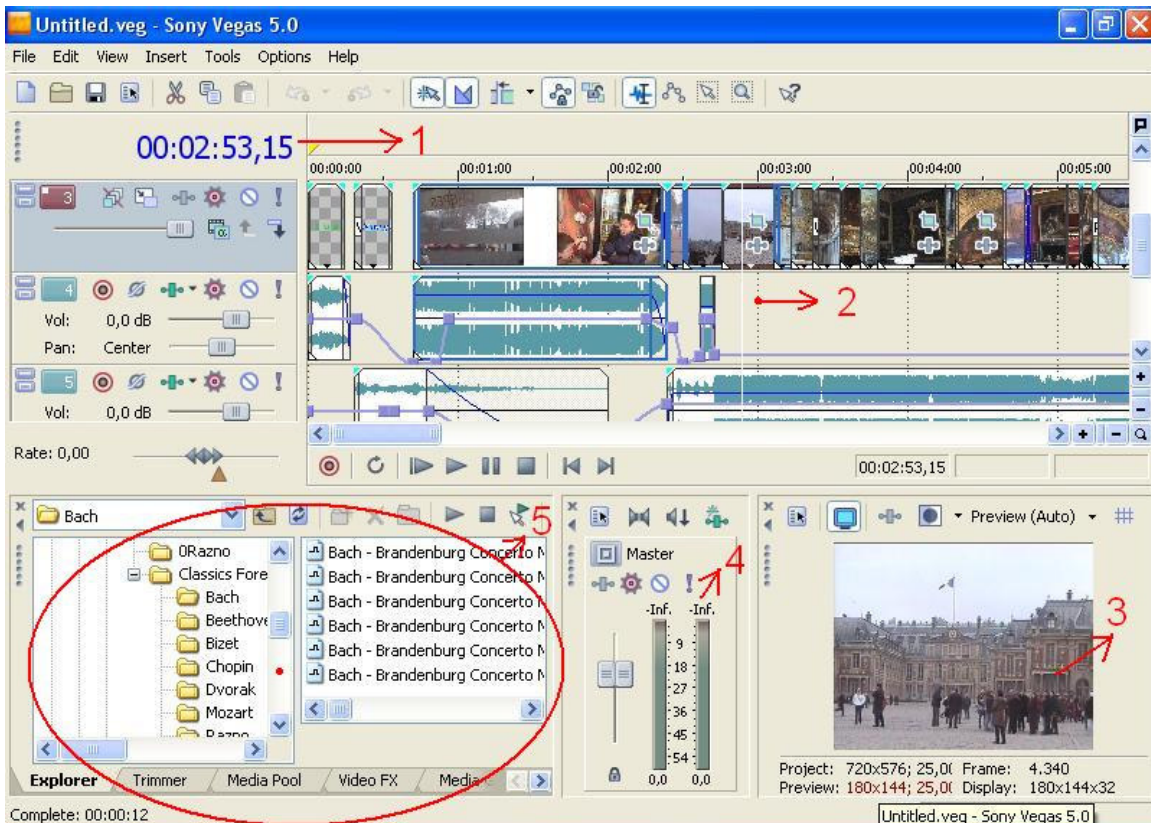


Sony Vegas 5.0

-Uputstvo-

Sony Vegas je profesionalno softversko rešenje za nelinearnu video montažu (montažu koja se obavlja na računaru). Ja ću vam opisati način rada u njemu i to na verziji 5.0. Osnovna namena programa je montiranje (odabir kadrova, pravljenje rezova i spajanje), ali da bi sve to bilo potpunije, program sadrži i razne dodatke u vidu F/X (efekata), tranzicija (prelaza) i slično.

Korisnički interfejs



Slika 1 "Korisnički interfejs"

Na slici 1 je prikazan korisnički interfejs. Glavni deo korisničkog interfejsa čine audio i video trake (2), u kojima se manipuliše video i audio fajlovima, a možete ih po potrebi dodavati koliko vam je potrebno. U donjem delu prozora se nalaze preview prozor (3) i panel sa karticama (5).

Između njih se nalazi VU metar sa klizačem i ostalim komadama za Master komandu i manipulacijom zvuka na nivou celog projekta (4).

Osim ovih, najbitnijih delova prozora, interfejs čine i razni “tasteri” i dodaci za manipulaciju. Takođe, u gornjem levom delu (1) nalazi se i realtime brojač koji služi za orjentisane pri radu i manipulaciji na timeline.

Timeline

Timeline je glavni deo programa, jer se u njemu zapravo vrši montiranje. On se sastoji od audio i video traka koje se po potrebi mogu dodati *Insert/Audio/Video Track*. U njima se ubacuju (iz kartice explorer ili *File/Open/...*) datoteke raznog tipa (audio, video, grafičkčke...) i ređaju u reltime (realnom vremenu). Za precizniji rad, timeline se po potrebi može razvući okretanjem točkića miša. Trake se ređaju jedna iznad druge i to hijerarhijski, odnosno što je traka na višem nivou – ona im “prednost”. Svaka traka ima sa leve strane dodatak kojim se mogu podešavati neke opcije i vršiti operacije nad trakama. Kod video traka postoji samo jedan klizač kojim se podešava transparentnost (providnost), što je pogodno ako se ispod nalazi neki drugi video, pa želimo da se i ovaj vidi, ali da bude providan. Ovo je samo primer, a podešavanje transparentnosti može da se koristi i za druge stvari, u zavisnosti od potrebe.

Osim ovog klizača, postoje i “tasteri” kojim se mogu podešavati *alpha channal* u 3D, odnosno okretanje i pomeranje videa u 3D okruženju. Ovo se postiže klikom na zeleni taster pored klizača “3D”, pa na beli taster (drugi s leva) “Track motion”. U prozoru koji se otvori može se podešavati položaj videa u 3D. Ovde se, takođe, mogu koristiti *Key Frame*-ovi za manipulisanje kretanja. (rad sa *Key Frame*-ovima biće objašnjen kasnije) Osim ovih alatki na video traci, postoje još neke koje su za početak nebitne.

Kod audio traka postoje 2 klizača, od kojih je jedan za *Volume*, a drugi za podešavanje audio kanala (levi, desni ili centar). Ovo je za stereo zvuk, a može se raditi i sa 5.1 zvukom, što se podešava u *File/properties/Audio*. Pored ovoga, postoje i alatke kao što su *Rec* i druge za manipulaciju zvukom. Takođe, bitno je i to da je program kompatibilan sa *Sound Forge*-om, tako da video audio fajl možete iz *Vegas*-a otvoriti u *Sound Forge*-u, obraditi ga i ponovo vratiti (desni klik/Open in Sound Frge).

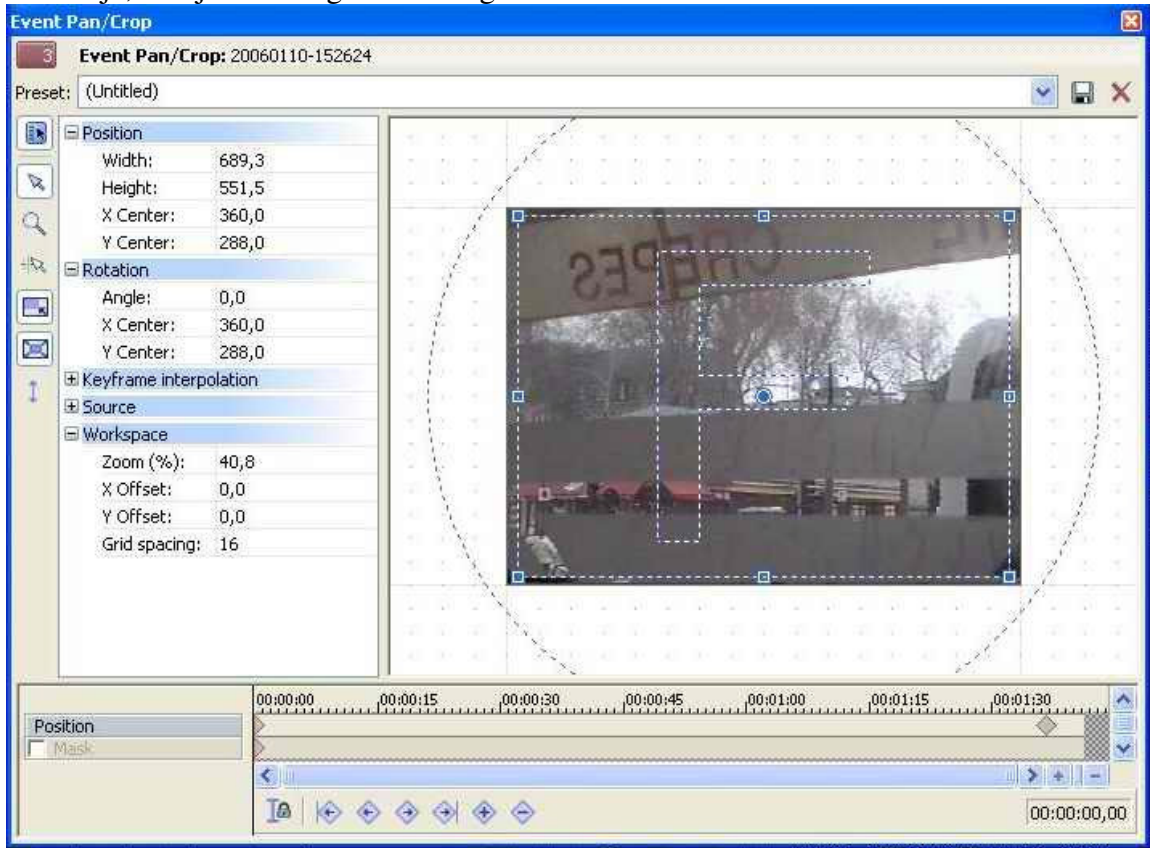
Manipulacija video i audio fajlovima

Kada se potrebni video, audio i drugi fajlovi (text, slika...) importuju na *timeline*, sa njima se dalje radi, odnosno vrši manipulacija. Svaki fajl koji ubacite se podeli u dve trake, video i audio, koje su u grupi. Ako želite da ih “rastavite” da biste mogli da ih koristite nezavisno, potrebno je ili video ili audio tog fajla izbaciti iz grupe: *desni klik/Group/Remove from*. Takođe, možete i napraviti novu grupu komandom: *desni klik/Group/Create new*. Ovo se koristi kada određene video i audio fajlove finalno izmontirate, pa ih povežete u grupu, kako bi se ponašali kao jedan i mogli da ih pomerate sve skupa. Pored ovih mogućnosti u Grupama, moguće je još i kopirati, odseći... grupe.

Video fajlove ili kadrove koje ste izabrali i importovali na *timeleine* možete spojiti jednostavnim nizanjem, a možete staviti i tranziciju (prelaz). Ukoliko samo preklopite kraj prvog i početak drugog video fajla, dobićete efekat prelivanja, tzv *crossfade* tranzicija. Ukoliko želite da prelazni efekat (tranzicija) bude drugačiji, možete jednostavno na taj “preklop” prevući željenu tranziciju iz kartice *Transitions* (panel sa karticama -5. stavka, Slika 1) i dobićete željeni prelaz primenjen na tom mestu. Takođe,

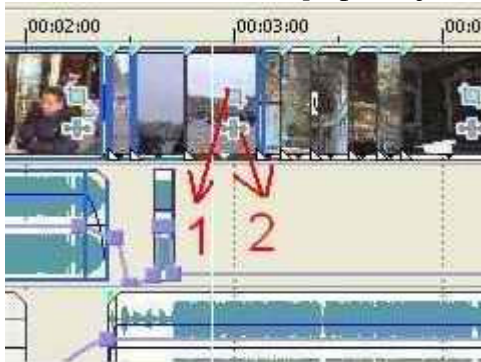
dužina tranzicije (prelaznog perioda) zavisi od preklapljene površine. Savet: ne preterujte sa tranzicijama, sem ako nije u cilju postizanja nekog planiranog efekta – kako bi izmontiran materijal izgledao ozbiljnije.

Što se tiče zvuka, kod njega je moguća tranzicija samo *crossfade*, a vrsta prelaza se može namestiti: *Desni klik na mesto preklapanja/Fade tupe* i izabrati tip preliivanja, koji su predstavljeni grafički. Ovo važi i za video, ali samo kad je u pitanju *crossfade* tranzicija, dok je kod drugih to nemoguće.



Slika 2

Svaki video fajl (ne samo video, već i grafički, Text...) imaju u desnom delu 2 tastera: *Event Pan/Crop* (pozicija 1, Slika 3) i *Video Event FX* (pozicija 2, Slika 3).



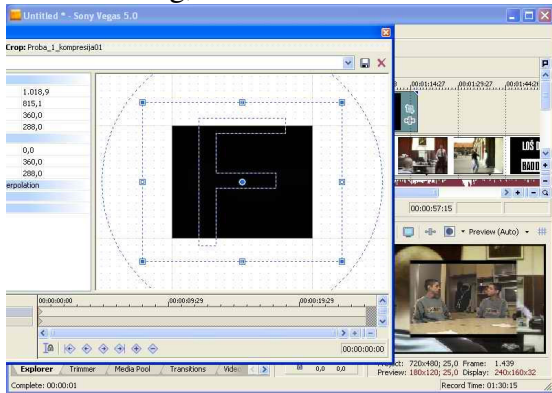
Slika 3

Event Pan/Crop prozor je prikazan na slici 2. U njemu možete okretati sliku, zoom in, zoom out (softverski), određivati poziciju (slika u slici). To se sve radi ovim “pravougaonikom i slovom F” nacrtani isprekidanom linijom. Za upravljanje se koriste *Key Frame*-ovi (ključni frejmovi) koji se postavljaju u traci “Position” i to obicnim dvoklikom. *Key Frame*-ovi služe za fremensko ograničavanje neke zadate operacije.

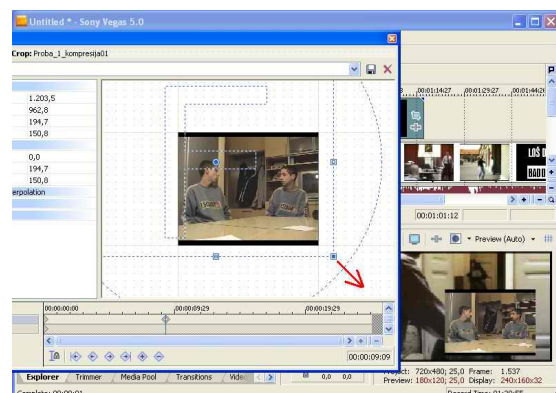
Na primer: stavite jedan ključni frejm na određeno mesto, gde treba da se započne, recimo, zumiranje, a zatim stavite i jedan na mesto gde treba da se završi ta akcija zumiranja. Što je veći razmak između početnog i završnog *Key Frame*-a, to se sporije odvija ta zadata operacija. Usput, zumiranje se vrši tako što se ovaj isprekidani kvadrat/pravougaonik smanji klikom na kvadratić u nkom od uglova i povuče unutar. Ako se prevuče van – to je zoom out i tako se snimak smanjuje, što je pogodno za PIP (slika u slici). Da bi se izveo efekat PIP, potrebno je da imamo neki drugi snimak ispod tog snimka. Može tu još dosta toga da se izvede, kao što je zumiranje, okretanje snimka...

Takođe, u ovom prozoru postoji i traka “Mask” koja mora da bude čekirana ako želite da radite sa njom. Ona služi za stavljanje *Key Frame*-ova pri radu sa maskama. Maske se mogu koristiti za rotoskopiju (isecanje nekog objekta ili dela sa video snimka) frejm po frejm, a može i za druge stvari, u zavisnosti od toga kakav efekat želite da postignete. Za stavljanje maski koriste se alatke koje se alaze na levoj strani prozora. Tu imate Olovku kojom se crta maska (slično kao Crop u *Photoshop*-u). Jednostavnim isprobavanjem ćete savladati ovo, samo vam je potrebna mašta kako biste ovo primenili negde konkretno, ponavljam, u zavisnosti od planiranog efekta.

Alatkom *Event Pan/Crop* možete, između ostalog uraditi i *PIP* (slika u slici) na sledeći način: Ubacimo 2 video trake (Insert/Video track), od kojih je u jednoj glavni video i ona je dole, a u drugoj ćemo staviti video koji će biti “mali” i biti preko ovog glavnog snimka (ne mora video, može slika, grafika...), a ta traka ide hijerarhijski gore, iznad ove sa glavnim videom. Audio trake ubacujemo po potrebi, a u zavisnosti od mixa i montaže istog, ali mi ćemo to zanemariti.



Slika 4



Slika 5

Otvoriti *Event Pan/Crop* i u njemu manipulirati plavim pravougaonikom koji “ogradauje” video. Kliknuti mišem na jedan od kvadratića u uglu i povlačiti ga (Slika 5). Time se veličina snimka koji će biti “u slici” smanjuje, a pomeranjem ovog plavog pravougaonika možete i pomerati video, odnosno menjati mu poziciju na tom koju će imati na tom glavnom videu. Takođe, taj video koji će biti PIP ne mora da stoji statično, već može i da se pomera dok “ide” video. To se postiže postavljanjem *Key Frame*-ova u traci koja se nalazi na dnu prozora *Event Pan/Crop*. Oni se postavljaju kao markeri, odnosno vremenske tačke i njima određujete u kom intervalu da se izvrši pomeranje. Izgled finalnog PIP prikazan je na slici 6. Ukoliko želite da u slici imate više slika – sve je isto, samo sa više video traka.

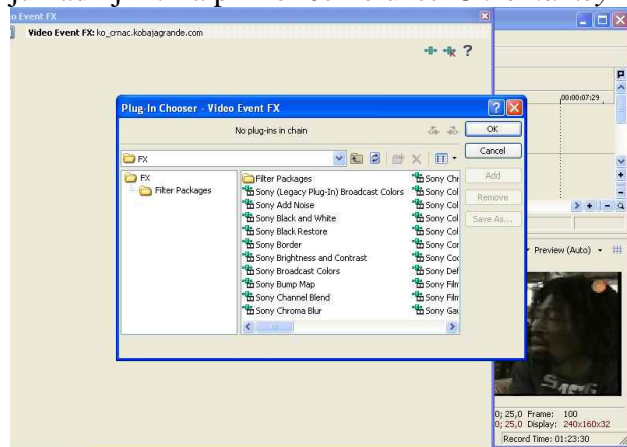


Slika 6

Korišćenjem ove alatke možete manipulirati i maskama i time postizati razne efekte. Maska služi za isecanje objekata/likova sa snimka, a to možete dalje nalepiti kao PIP, umontirati u neki video...

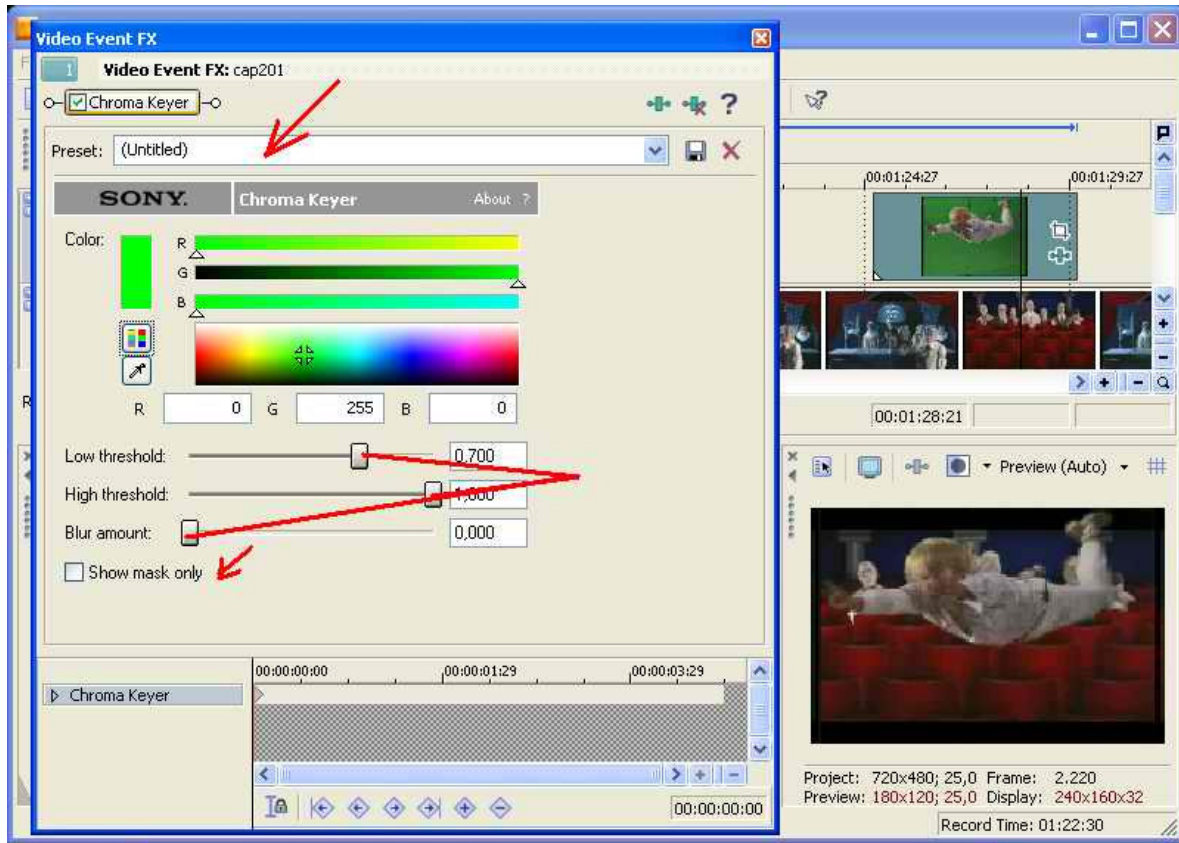
Event FX (Slika 3, tačka 2) je jedna od dve alatke koje ima video fajl, čim se isti uveze na *timeline*. Kada se otvori *Event FX*, pojavljuje se prozor sa *plug in*-ovima (Slika 7). Na raspolaganju su *plug in*-ovi koji su po difoltu dostupni pri instalaciji *Vegas*-a. Isti su u vidu raznih dodatnih efekata, poput *Chroma Keyer*, *Color Correction*... Željeni efekat (Plug in) se aktivira običnim dvoklikom na isti. Posle toga se, za svaki izabrani *Plug In*, otvara prozor za manipulaciju i upravljanju nad njim. Za primer ćemo uzeti *Chroma key* i

kroz primer ću vam predstaviti kako funkcioniše korišćenje *Plug In*-ova, konkretno *Chroma Key*. Kao primer sam izabrao baš ovaj iz razloga što je do sad veoma često postavljano pitanje kako da se eliminiše određena boja sa snimka i tako izdvojiti objekat sniman na *green screen*, zelena pozadina. Naime, ne mora biti zelena boja u pitanju. To je jedan od tri standarda: *green screen*, *blue screen* i *red screen*. Ti standardi su zapravo osnovne boje: crvena, zelena i plava (RGB). Naime, potrebno je da se nijansa te boje boje ne poklopi sa bojom koje su prisutne ne tom objektu koji se snima. Primena *Chroma key Plug In*-a prikazan je na slici 8. Vrlo je važno da se pri planskom snimanju na jednoboju pozadini radi postupka *Chroma Key*. Video na kome se radi *Chroma key* mora biti u hijerarhijski najvišoj video traci, a ispod nje se stavlja video ili slika na kojoj se želi umetnuti objekat izdvojen ovim postupkom. Prozor koji se otvorio sadrži: *Preset* u kome postoje gotova ponuđena rešenja oko izbora boja. Ispod toga, nalazi se "ekvilajzer" kojim se vrši fino podešavanje nijansi boje. Neposredno ispod se nalazi i polje za čekiranje *Show Mask*. Ovo služi za precizniji uvid na *preview* monitoru. Uključenjem ove opcije se objekat koji se treba izdvojiti prikazuje kao maska u beloj boji. To nam služi kako bismo lakše i preciznije podesili nijansu boje koju želimo da eliminišemo. Podešavanje boja je završeno kada se oko objekta potpuno izgubi bela boja

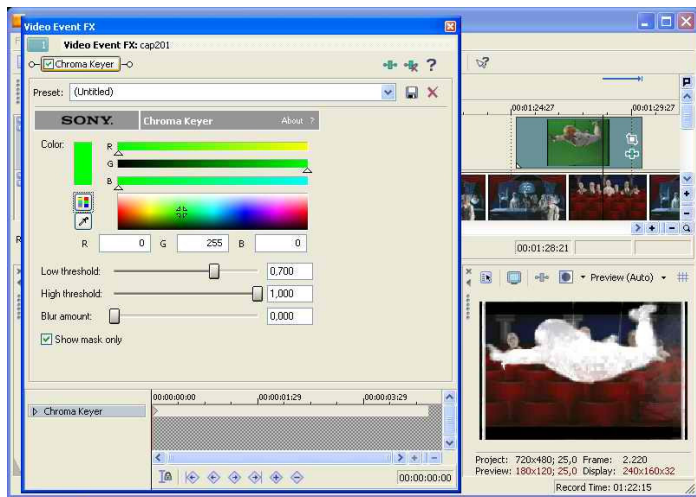


Slika 7

primena *Chroma key Plug In*-a prikazan je na slici 8. Vrlo je važno da se pri planskom snimanju na jednoboju pozadini radi postupka *Chroma Key*. Video na kome se radi *Chroma key* mora biti u hijerarhijski najvišoj video traci, a ispod nje se stavlja video ili slika na kojoj se želi umetnuti objekat izdvojen ovim postupkom. Prozor koji se otvorio sadrži: *Preset* u kome postoje gotova ponuđena rešenja oko izbora boja. Ispod toga, nalazi se "ekvilajzer" kojim se vrši fino podešavanje nijansi boje. Neposredno ispod se nalazi i polje za čekiranje *Show Mask*. Ovo služi za precizniji uvid na *preview* monitoru. Uključenjem ove opcije se objekat koji se treba izdvojiti prikazuje kao maska u beloj boji. To nam služi kako bismo lakše i preciznije podesili nijansu boje koju želimo da eliminišemo. Podešavanje boja je završeno kada se oko objekta potpuno izgubi bela boja



Slika 8



Slika 9

maske, a ostane samo željeni objekat prikazan u masci (belom bojom). Kada se to završi, polje *Show mask* se odčeka (deselektuje) i to je to. Na slici 9 je prikazan izgled na *Preview* monitoru, pri aktiviranoj opciji *Show mask*.

Na dnu prozora se naravno nalazi traka za *Key Frame*-ove. Time se može postići efekat da se boja pozadine eliminiše promenljivo u vremenu.

Sledeće čime može da se manipuliše videom, kada su u pitanju video trake, jeste i transparentnost. Kada postoji više video traka, može se na video fajlovima koji su u višim trakama (u odnosu na najnižu). Ovo se postiže na taj način što se kursom stane na gornju ivicu video fajla (koji je na *timeline*-u), klikne i držanjem klika povlači naniže, a sve u zavisnosti od željene transparentnosti.

E sad, ono što će Vam olakšati manipulaciju na *timeline*-u: Kursor na *timeline*-u je u obliku vertikalne linije. Njime se manipuliše pomoću “strelica” na tastaturi (*levo* i *desno*), dok strelice *gore* i *dole* služe za “razvlačenje” *timeline*-a. To je pogodno za precizniji rad. Isto to se postiže i okretanjem točkića na mišu. Za veoma precizan rad (u frejmovima) potrebno je “raširiti” *timeline* maksimalno. Tada je jedan klik na strelicu levo ili desno jednako tačno jedan frejm. Da bi ste se lakše snalazili u projektu, koristite *markere*. Isti se postavljaju veoma jednostavno. Potrebno je postaviti kursor (vertikalnu liniju) na određeno mesto i desnim klikom na tom mestu izvršiti: *Insert/marker or region/marker*. Neposredno iznad *timeline*-a se nalazi prostor na kome se postavljaju markeri koje možete imenovati po Vašoj želji, kako bi ste se kasnije lakše snalazili. Ovo je veoma korisno kod većih projekata. Na istom tom mestu se može selektovati određeni deo celog projekta, kako biste samo taj deo projekta izrenderovali. Potrebno je da od početne tačke (od koje se želi selektovati projekat) kliknuti i držati, i povlačiti u stranu, sve zavisi od toga koji i koliki deo želite da selektujete. Selektovani deo je obeležen žutom trakom iznad.

Panel sa karticama (Slika 1, tačka 5) se sastoji od sledećih kartica: *Explorer*, *Trimmer*, *Media pool*, *Transitions*, *Video FX* i *Media generators*.

Explorer kartica služi za manipulaciju nad sadržajem u Vašem kompjuteru. Iz nje se “vade” svi fajlovi koji su vam potrebni za montažu datog projekta (video, muzika, slike...). Mislim da ovo ne treba posebno objašnjavati. Jednostavno, željeni fajl samo “izvučete” odtale i ubacite na *timeline*. Isti efekat se postiže i na sledeći način: *File/open*.

Trimmer karticu ćemo preskočiti iz razloga što je to potpuno nepotrebno za početnike. Pomenuću samo, informacije radi, da ona služi za manipulaciju prvenstveno dugih fajlova i sečenjem istih.

Media pool kartica služi za smeštanje fajlova koje ste otvorili komandom: *Insert media*. Dovoljno je samo ovo reći, zar ne?

Transitions je kartica u kojoj su smeštene tranzicije (prelazi) koji se koriste na prelazu između 2 kadra. U tekstu gore je već pomenuto kako se tranzicija stavlja. Tranzicije su razdvojene po grupama. Dakle, potrebno je željenu tranziciju prevući na preklop 2 kadra.

Video FX je kartica koja ustvari sadrži sve one efekte koje smo pomenuli pri opisu alatke *Event FX*. Ukoliko želite da *Plug In*-ove baš odavde koristite, primena istih se aktivira jednostavnim prevlačenjem željenog *Plug In*-a na video koji se nalazi na *timeline*-u.

Media generators je kartica u kojoj imate ponuđene već gotove generisane medie, tipa: *Text* (za ubacivanje titla na video), *Credit roll* (roll – odjavna špica koju vidate na filmovima, u vidu teksta koji “ide”, a ispisana su imena glumaca...), *Texture* (gotove teksture koje se mogu koristiti kao podloge i sl.)...

Capture

U *Vegas*-u naravno imate i mogućnos da vršite *capture* snimka, odnosno da prebacite snimak (analogni ili digitalni) sa kamere na kompjuter. Komandom: *File/Capture Video* otvara se novi prozor koji služi za prebacivanje snimaka.

Glavni deo prozora je centralni, u kome se nalazi ekran za prikaz videa koji prebacujete u Vaš kompjuter. Neposredno ispod njega imate tastere za komandovanje. Ukoliko “hvatate” analogni snimak, koristite opciju *Capture Video*, jednu od tri opcije koje se nalaze ispod prozora za pregled. Druga opcija je da skidate video zapis sa

digitalne kamere i za to se koristi opcija *Capture Tape*. Treća opcija je *Capture Image* i ona služi za “hvatanje” slika sa digitalne kamere i prebacivanja u kompjuter.

Da biste sav ovaj transfer video materijala izvršili, potrebno je da ispravno povežete kameru sa računarom. Ukoliko je to analogna kamera – povežite je preko TV kartice ili video ulaza na grafičkoj (ukoliko imate), ili ukoliko je digitalna – učinite to pomoću *FireWire* kabla. Za to Vam je potrebno i da posedujete FW karticu u računar.

I, kad sve to lepo povežete, potrebno je podesiti parametre. To se obavlja u padajućim meniima: *File*, *View*, *Transport*, *Video*, *Audio* i *Options*. Dakle, potrebno je podesiti format videa i audia, kao primar, a uz to i podesite *Source* iliti uređaj sa koga će se “hvata” i video i audio. Sva ostala eventualna sitna podešavanja izvršite u *Options* kartici i to je to – ostaje vam da to što ste prebacili izmontirate i exportujete na kasetu, DVD, CD...

Trenutno nemam pri sebi kameru, pa su mi sve opcije za podešavanje zbog toga nedostupne – tako da sam ovo okvirno opisao.

Render

Kada završite Vaš projekat, potrebno je to Renderovati (eksportovati), u neki od formata, komandom: *File/Render As*. Izaberite željeni format i za željeni njega podesiti parametre kao što su: rezolucija, *framerate* (br. Frejmova u sekundi), kbalitet slike (bit rate) i kvalitet audia. Napomena: Pre početka rada na projektu, podesite video sistem komandom: *File/Properties*. Podesite video sistem (PAL, NTSC...). Pri renderovanju, vodite računa da se izlazni format i sistem poklope sa podešenim sistemom i njegovim parametrima.

Osim Renderovanja, imate mogućnost da snimak koji obradite exportujete na DV kasetu opcijom: *Options/Print Video To DV Tape*.

Eto, to vam je ono najosnovnije, za početnike. Sve ostalo ćete vremenom savladati i naučiti, a za to Vam je najbitnija praksa, odnosno što više radite u njemu – više ćete znati.

Samo napred!!!