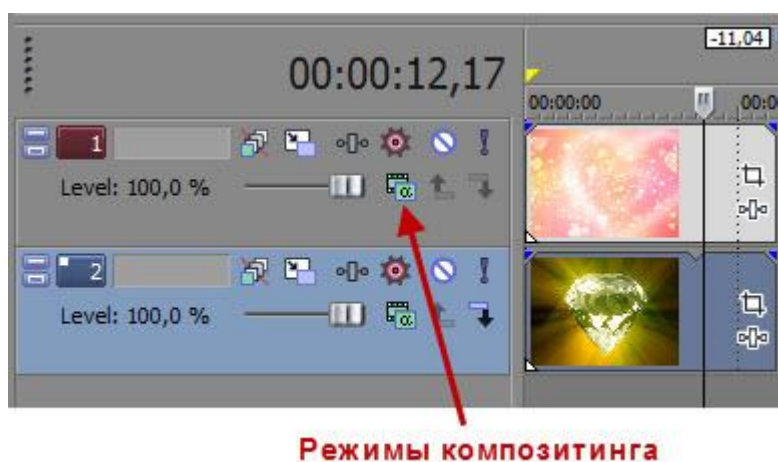


Урок 5. Дорожки в Sony Vegas | Часть 2

Здравствуйтесь, уважаемые читатели [моего блога](#)! Сегодня продолжим говорить о дорожках Sony Vegas, в частности поговорим о режимах композитинга, 3D композитинге, о понятии родительская и дочерняя дорожка.

Композитинг — это процесс наложения видеодорожек друг на друга, для создания одной результирующей дорожки. Прозрачность дорожек, формирование одного единого видео и аудио потока во многом зависит от **режимов композитинга**. Для каждой дорожки можно настроить свой режим композитинга, от которого будет зависеть насколько нижние дорожки будут просматриваться сквозь верхние, то есть как будет происходить смешивание цветов. Стандартный режим установленный по умолчанию называется **Source Alpha**. Этот режим работает на основе канала прозрачности альфа. Изменить режим композитинга дорожки можно нажав на кнопку **Compositing Mode**:

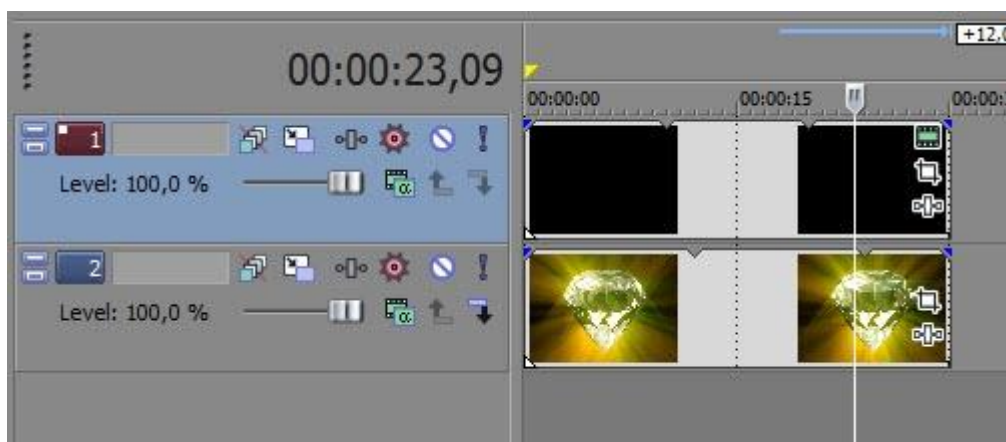


Каждый режим композитинга по своему работает с цветом и прозрачностью и может использоваться для различных эффектов. Прозрачность всех фрагментов на дорожке можно изменить с помощью регулятора **Level**. Для изменения прозрачности отдельного видеофрагмента, используйте огибающую (fade) про которую говорилось в [этом уроке](#).

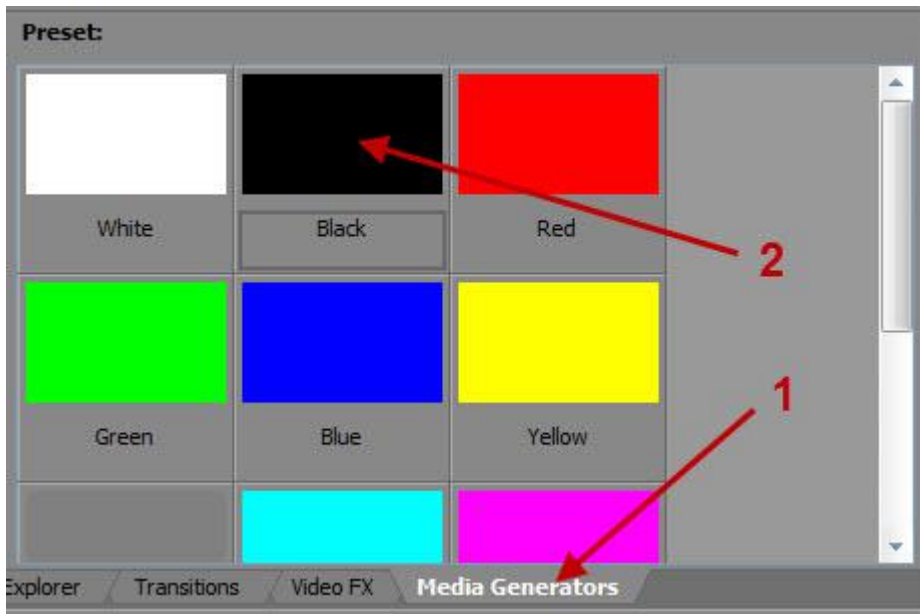
Режимы композитинга Sony Vegas

Давайте же рассмотрим один из режимов композитинга, например режим **Difference**. Этот режим вычитает более низкие цветовые уровни из более ярких цветов, чтобы создать новое значение, в результате чего получаются разные цвета.

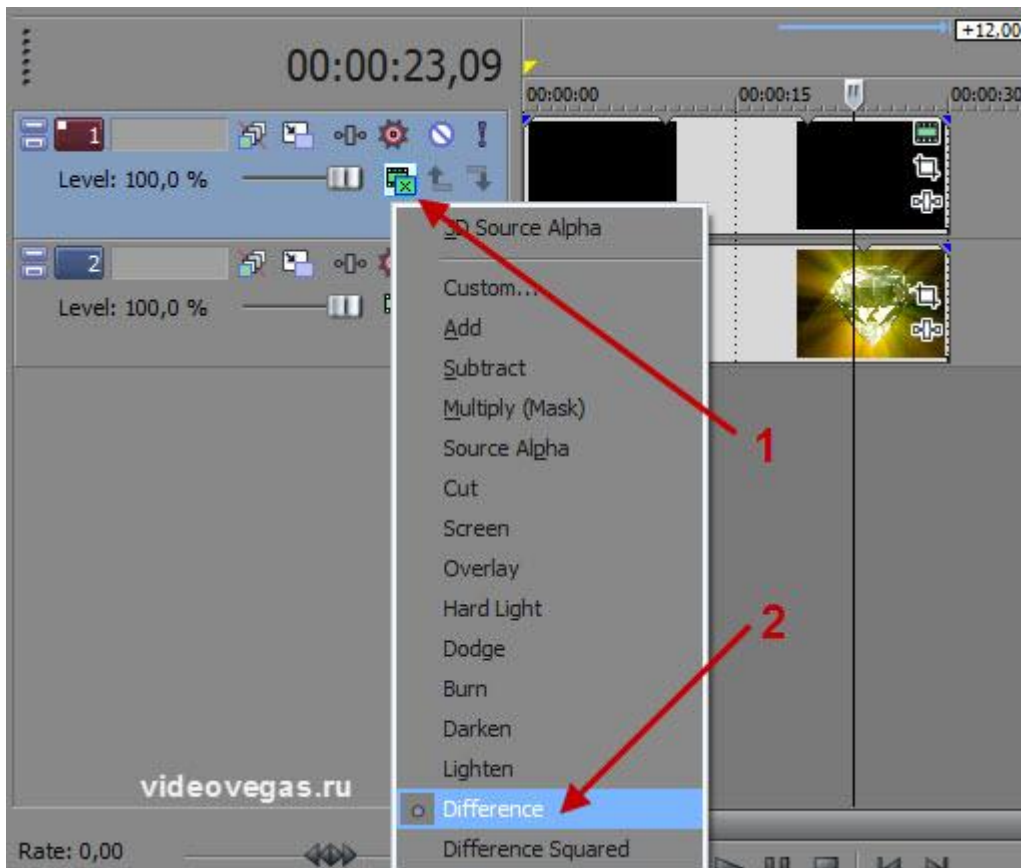
1. Создадим первую видеодорожку (футаж из диамантом) и разместим над ней вторую дорожку (однотонный чёрный цвет).



Однотонный чёрный цвет берем из вкладки **Media Generators/Solid color/Чёрный**:



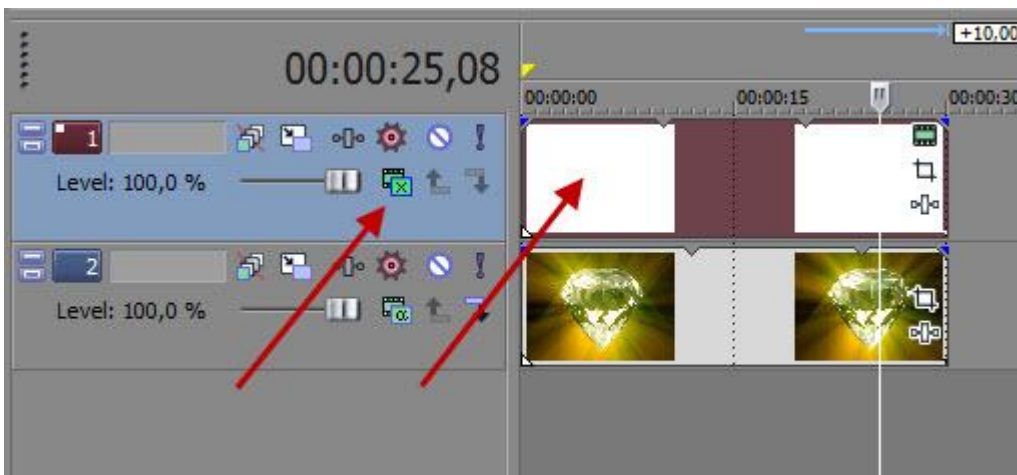
2. На второй дорожке (из чёрным цветом) нажимаем **Compositing Mode** и выбираем режим **Difference**, а первую дорожку оставляем как есть в режиме альфа канала:



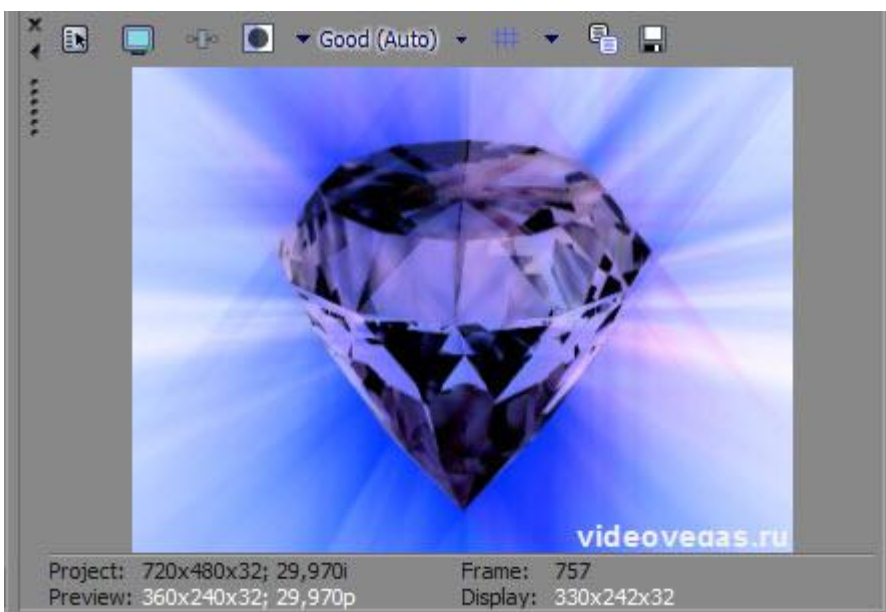
3. Проигрываем ролик, как видим ничего не изменилось, потому что чёрный цвет в этом режиме полностью прозрачный:



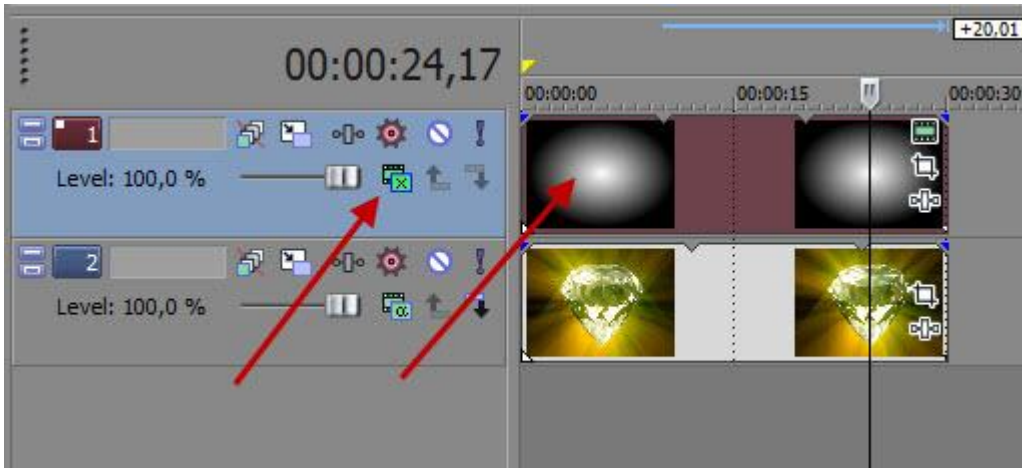
4. Теперь давайте на верхнюю дорожку в этом самом режиме поставим чистый белый цвет и посмотрим на результат, проигрывая ролик:



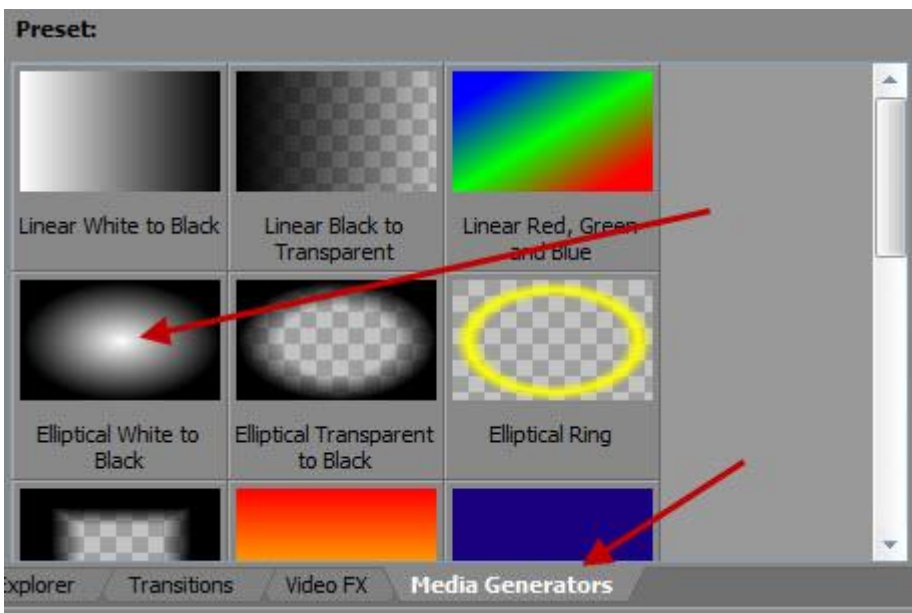
5. Как видим, изменения есть. Наложением белого цвета в этом режиме, цвета нижней дорожки инвертировались:



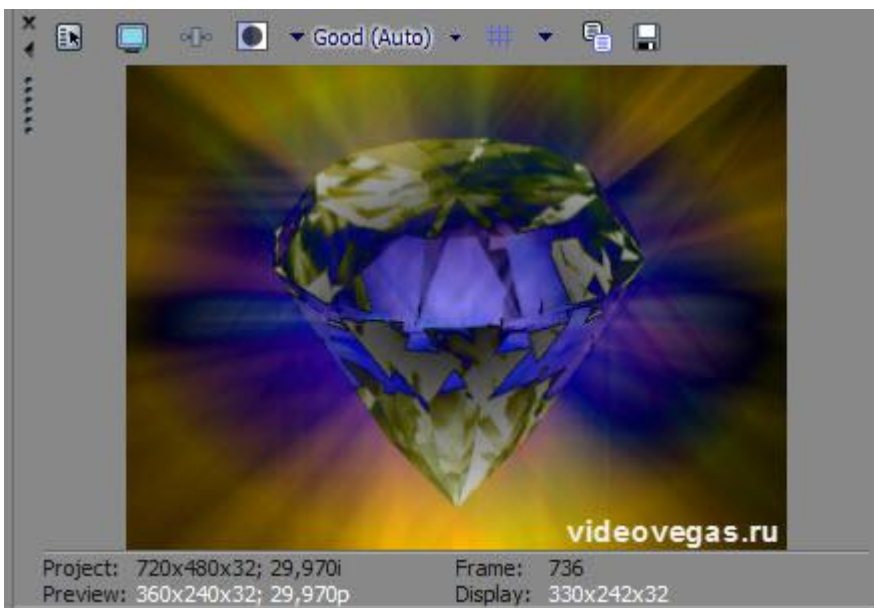
6. А теперь на второй дорожке разместим чёрно-белый градиент:



Берём его из **Media Generators/Color Gradient**:



7. Запускаем ролик и смотрим результат. В центре кадра цветовая гамма инвертировалась, а по краям осталась неизменной. Как видим получился достаточно интересный эффект:

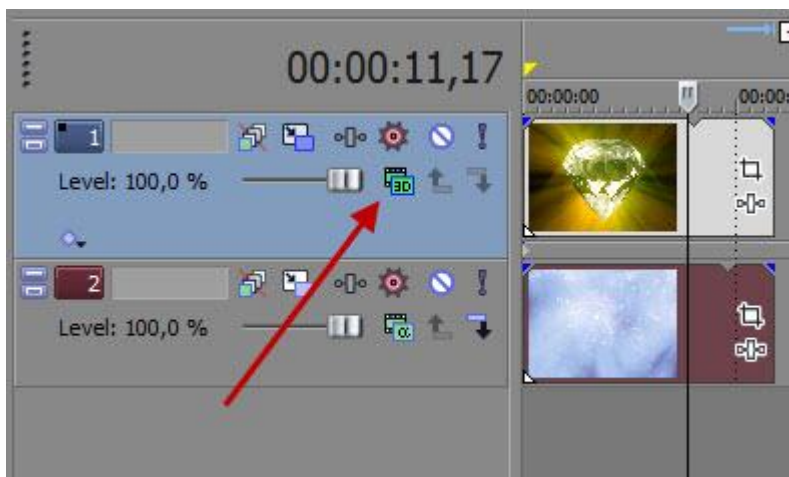


3D композитинг в Sony Vegas (3D дорожки)

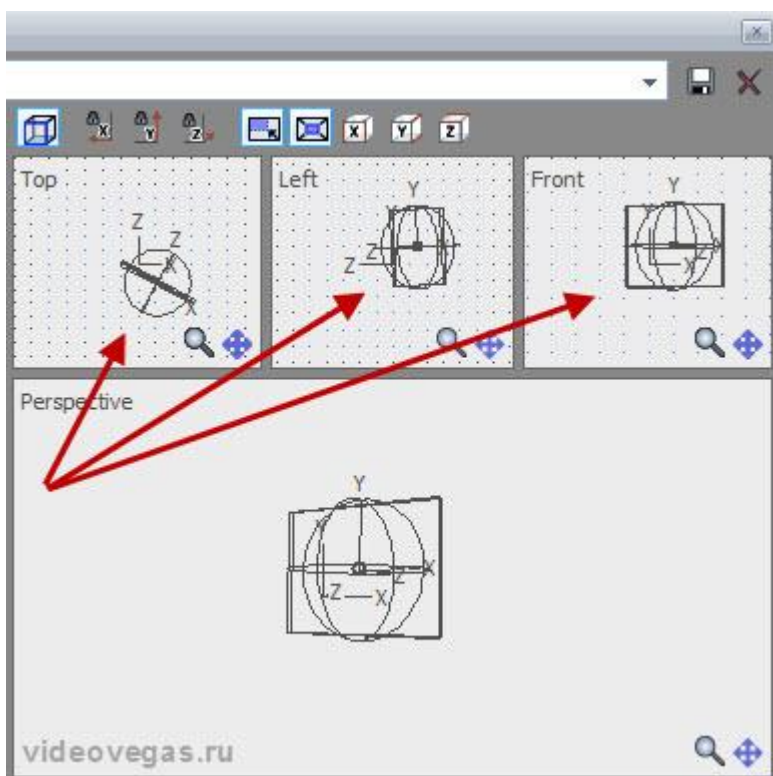
В этой части урока мы рассмотрим одну из функций дорожек Sony Vegas, которой могут похвастаться далеко не все видеоредакторы. Она позволяет вращать кадр в трехмерном пространстве. Для использования этой функции нужно выбрать необходимый режим композитинга (Compositing Mode), а именно - **3D Source Alpha**. Обратите внимание, что в данном режиме настройки тени или свечения **2D Shadow** или **2D Glow** не работают.

Давайте же рассмотрим этот режим композитинга на практике:

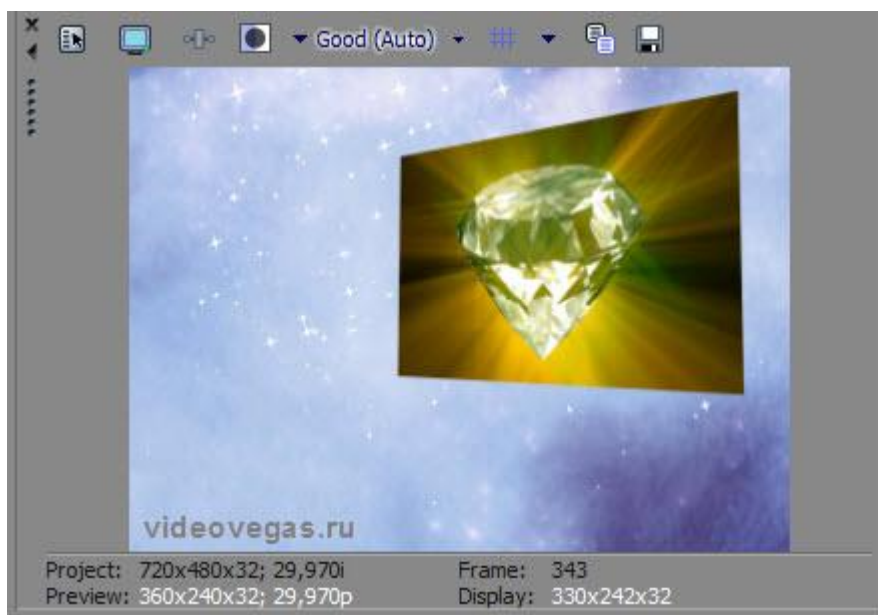
1. Создадим две видеодорожки, при этом дорожке 1 присвоим режим композитинга 3D Source Alpha:



2. Нажимаем кнопку **Track Motion** на дорожке 1. Откроется окно Track Motion, в котором с помощью квадрата можно управлять нашим видео: перемещать его, масштабировать, вращать, но теперь это можно делать в трехмерном пространстве. Просто возьмите за нужную ось и вращайте ее в нужном направлении.



3. Вот результат:

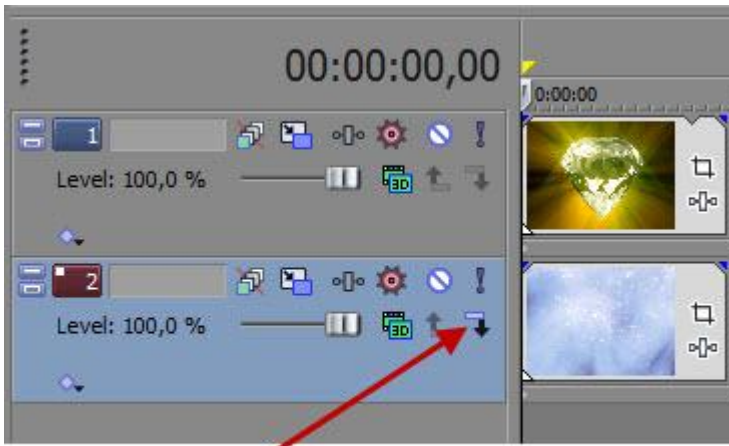


Ещё одна особенность 3D дорожек Sony Vegas это их умение друг с другом сливаться в одну композицию:



Чтобы добиться данного эффекта:

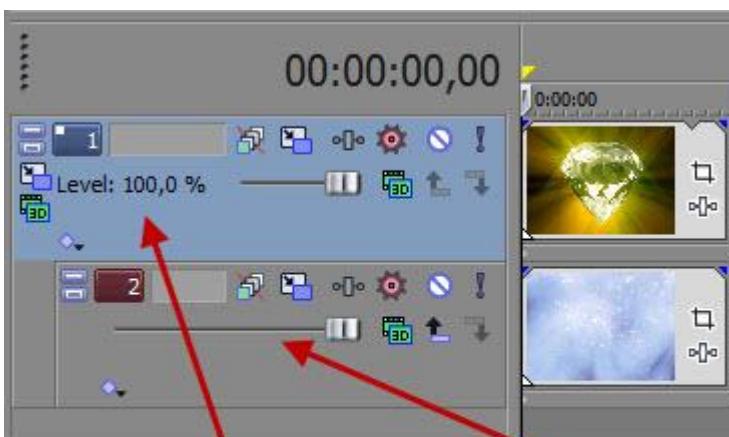
1. Создаем две дорожки, и включаем для каждой из них режим **3D Source Alpha**.
2. Поворачиваем одну из них примерно на 45 градусов вправо по оси Z, а вторую на столько же влево.
3. Чтобы управлять двумя дорожками, как одной целой, объединяем их нажав на кнопку «**Make Compositing Child**» на второй дорожке:



Сделать дорожку дочерней

дочерней, а верхнюю родительской:

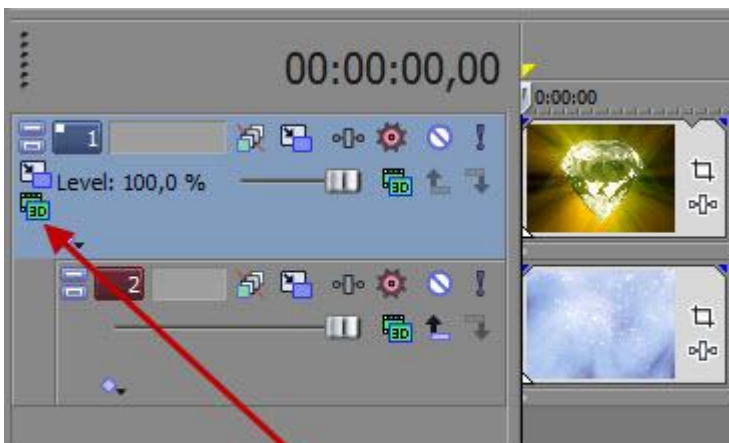
Эта кнопка делает нижнюю дорожку



Родительская

Дочерняя

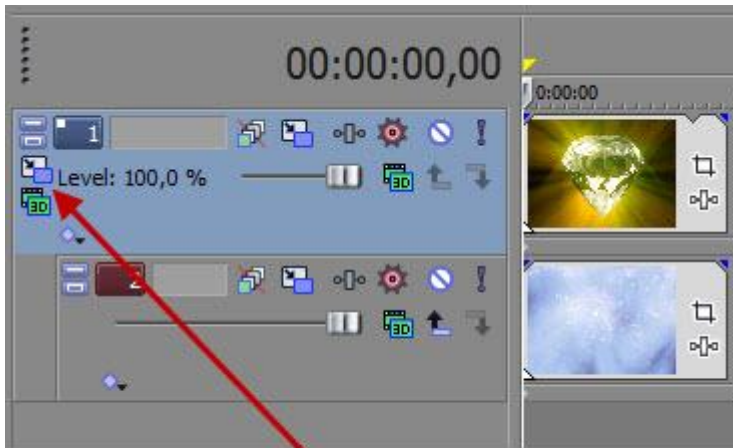
4. Нажимаем кнопку **Parent Composite Mode**, и выбираем режим 3D Source Alpha для нашей группы дорожек:



Parent Composite Mode

родительском окне:

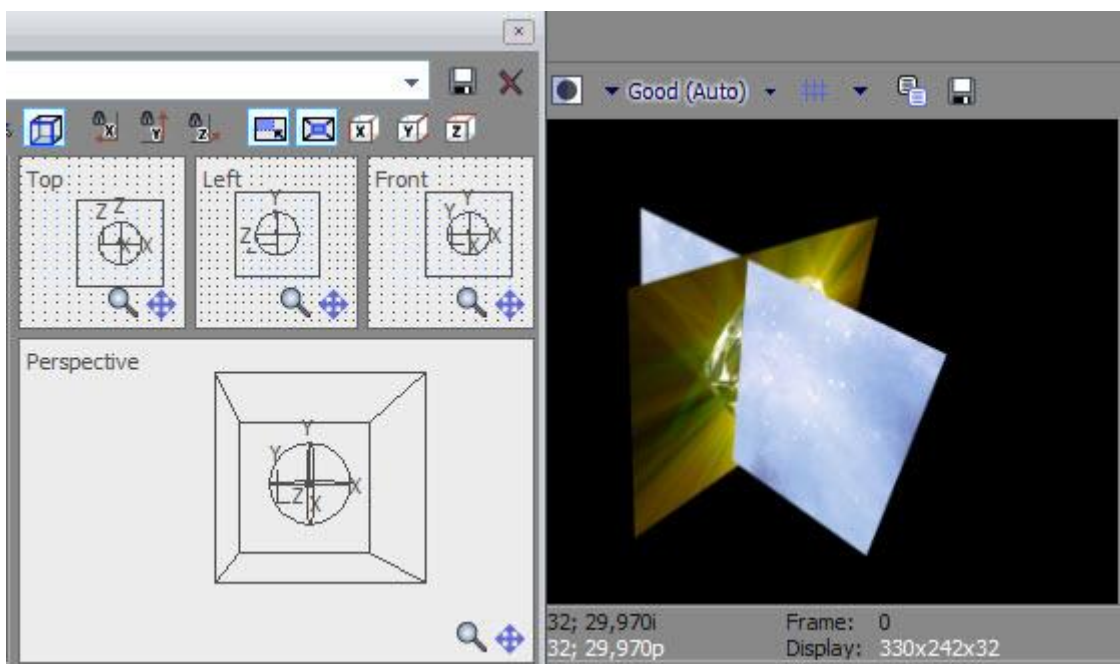
5. Нажимаем на кнопку **Parent Motion** в



Parent Motion

- группой дорожек, как одним целым:

Теперь мы можем управлять нашей



Используя ключевые точки, вы можете сделать интересную анимацию, используя возможности 3D дорожек Sony Vegas.

На практике можете попробовать другие режимы композитинга и посмотреть как они работают с цветом и прозрачностью. В следующих уроках мы рассмотрим как делать маски, плагин Mask Generator, создание маски Безье.

До встречи на следующих уроках видеомонтажа! 😊