

Урок 6. Кадрирование (Pan/Crop) и ключевые точки (Keyframe) в Sony Vegas

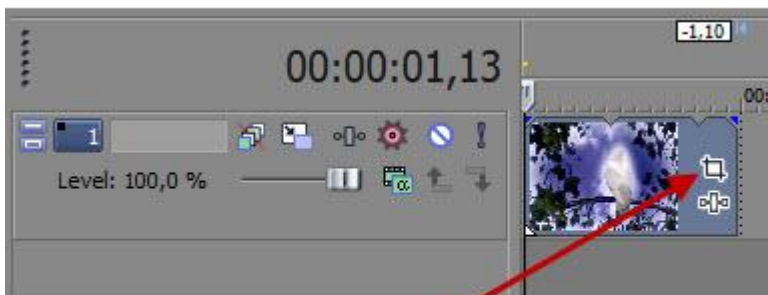
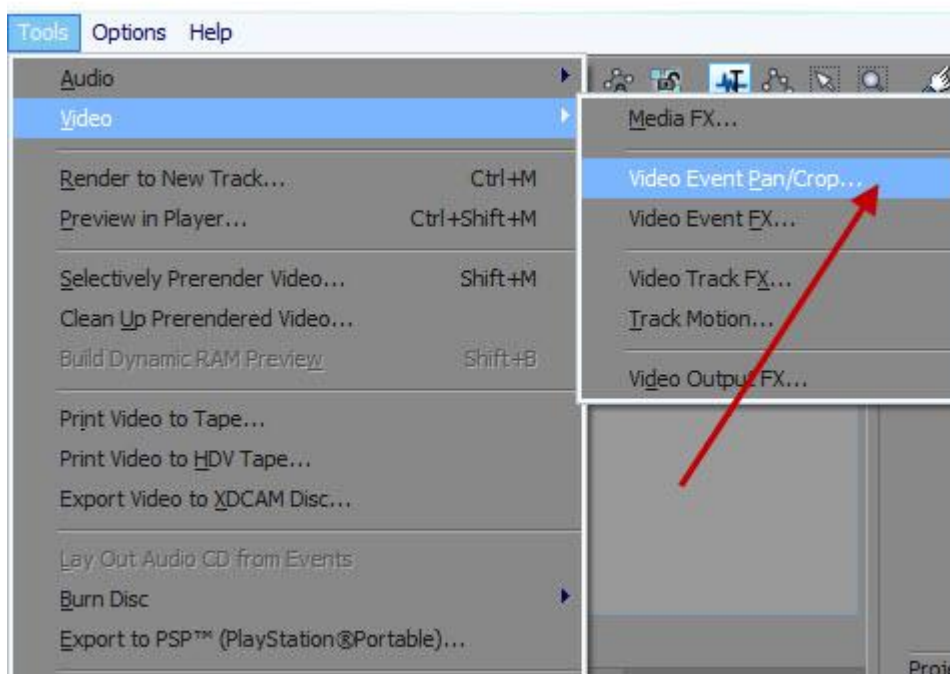
Добрый день, уважаемые читатели! Сегодня поговорим про очень полезный инструмент монтажа **Pan/Crop**, который предназначен для масштабирования, панорамирования, обрезки видеофрагментов. Наверное многие, которые пробовали работать с видео сталкивались с проблемой, когда видео или фотография после добавления в программу не растягивается на весь экран, оставляя по бокам черные полосы. Вот чтобы подогнать это видео под соответствующий размер нам и понадобится Pan/Crop.

Этот инструмент также можно использовать для создания движения статистических изображений (например фотографий). Также **Video Event Pan/Crop** используется для создания масок с помощью кривых Безье. Давайте же рассмотрим этот инструмент.

Кадрирование видео Video Event Pan/Crop

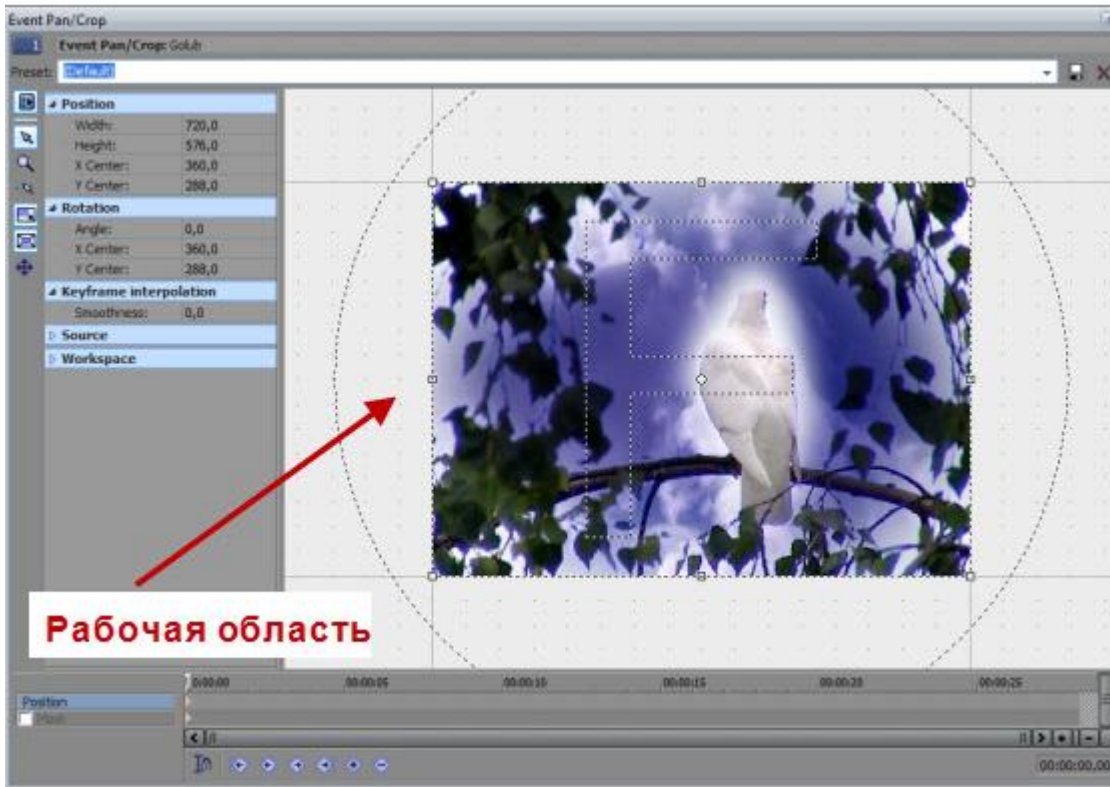
Чтобы открыть Pan/Crop, нужно выбрать в меню Tools/Video/Video Event Pan/Crop:

Или нажать на соответствующий значок в конце клипа:



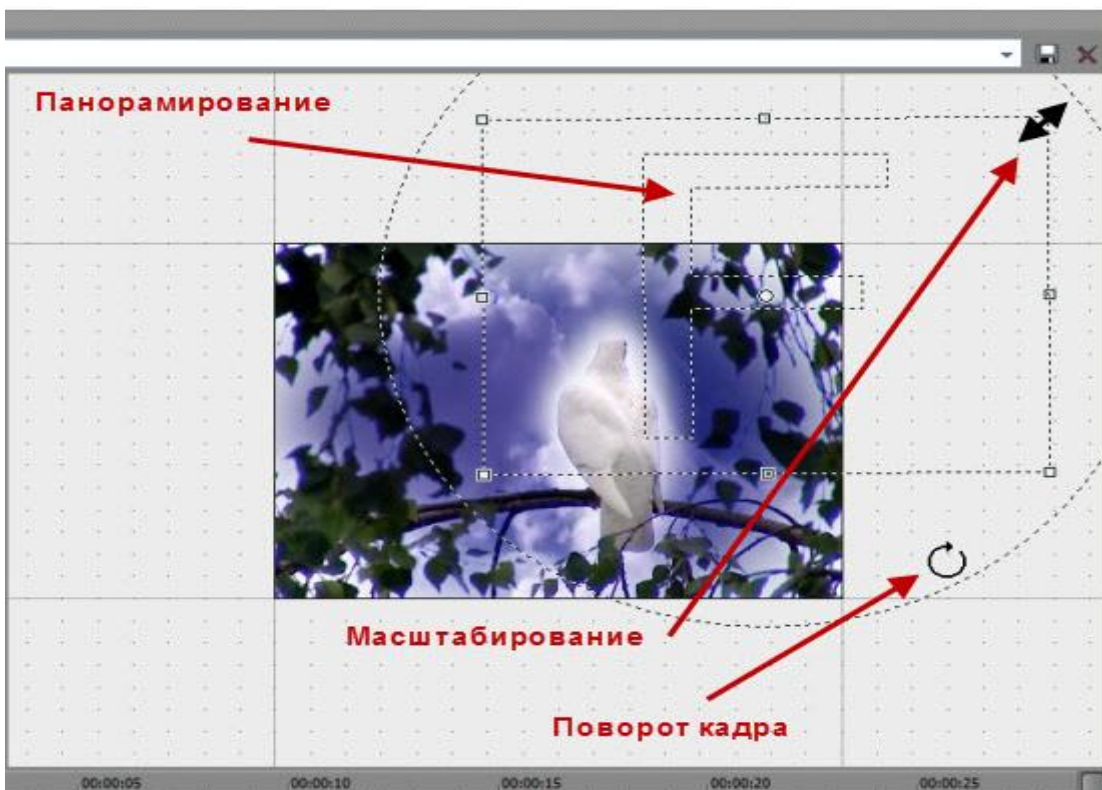
В окне Pan/Crop вы увидите ваш клип в прямоугольной рамке. Это основная рабочая область. Её масштаб можно изменять колесиком мышки. Рамка показывает видимую часть кадра. Буква **F** обозначает положение ограничивающей зоны. Рабочую область можно перемещать с помощью мыши или координат x, y слева в окне.

Инструмент Pan/Crop



Рабочая область

При перемещении ограничивающей области будет происходить процесс панорамирования видео. За пределами текущего кадра мы можем увидеть дорожки которые находятся ниже текущей дорожки. Также с помощью рамки кадрирования можно масштабировать и поворачивать кадр:

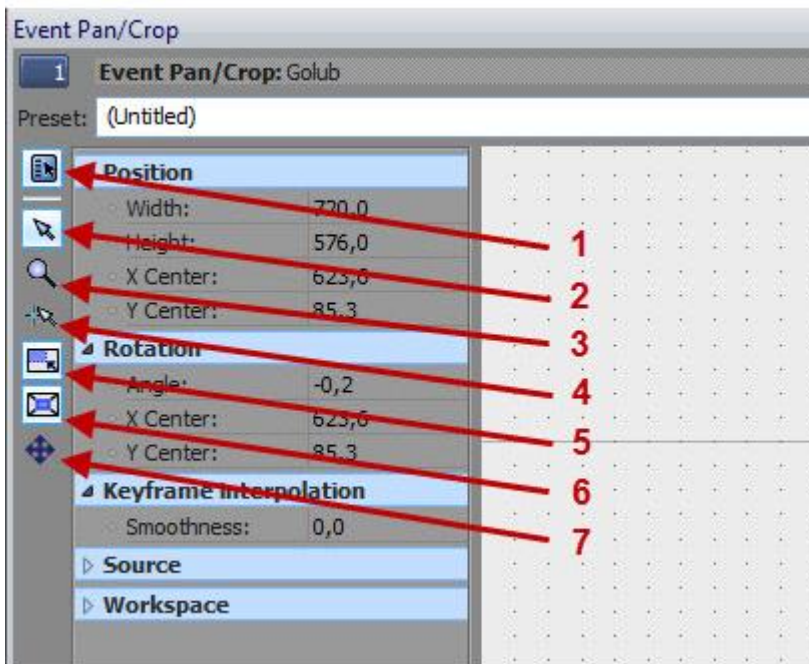


Панорамирование

Масштабирование

Поворот кадра

Слева в окне Pan/Crop отображается окно настроек, где можно задать необходимые параметры очень точно с помощью цифр, также здесь присутствуют различные кнопки параметров. Давайте рассмотрим функции этих кнопок окна Pan/Crop:

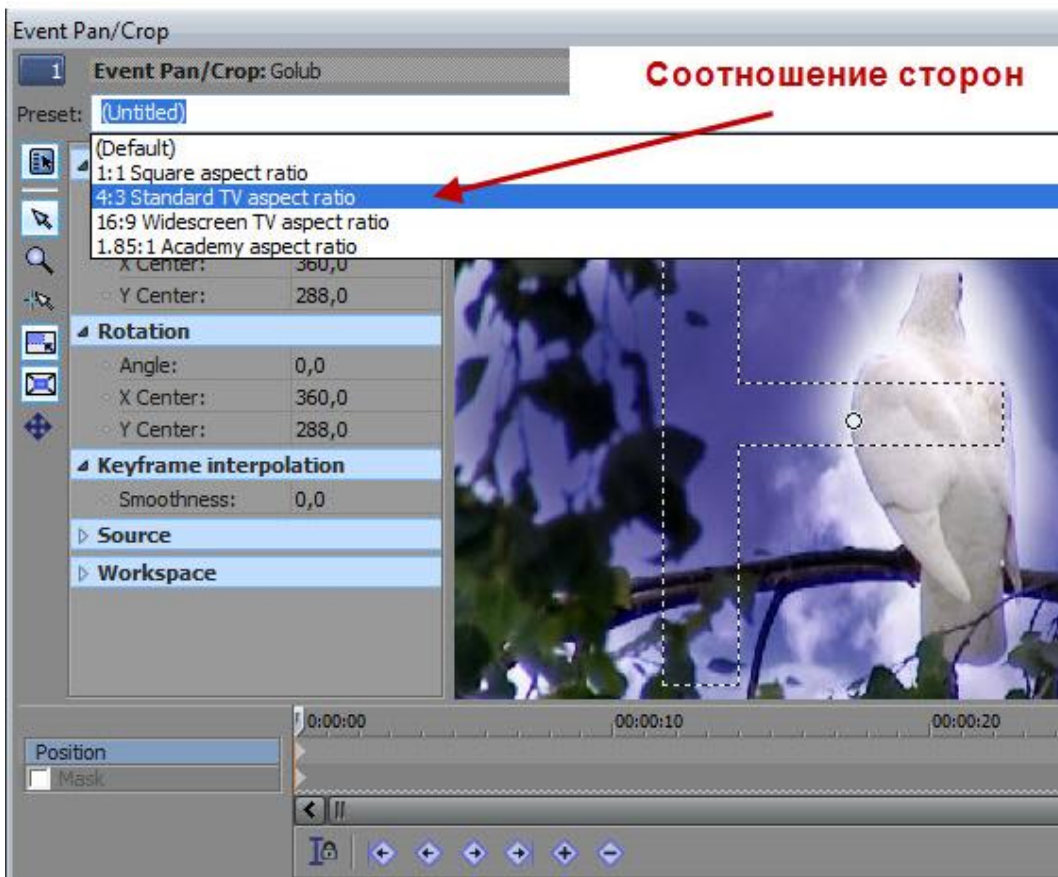


1. **Show Properties** — включает/отключает окно настроек.
2. **Normal Edit Tool** — выполняет основные функции на рабочей области. Служит для выделения, перемещения объектов.
3. **Zoom Edit Tool** — увеличивает/уменьшает рабочую область.
4. **Enable Snapping** — включает/выключает прилипание к сетке при перемещении

области.

5. **Lock Aspect Ratio** — позволяет сохранить соотношение сторон области видимости, когда изменяется высота и ширина кадра.
6. **Size About Center** — позволяет изменять размер области видимости относительно ее центра.
7. **Move Freely** — ограничивает перемещение по вертикали или горизонтали, или позволяет свободное перемещение.

Обратите внимание, что в выпадающем списке **Preset** можно выбрать необходимое соотношение сторон кадра. Например, 4:3 Standard TV Aspect Ratio:



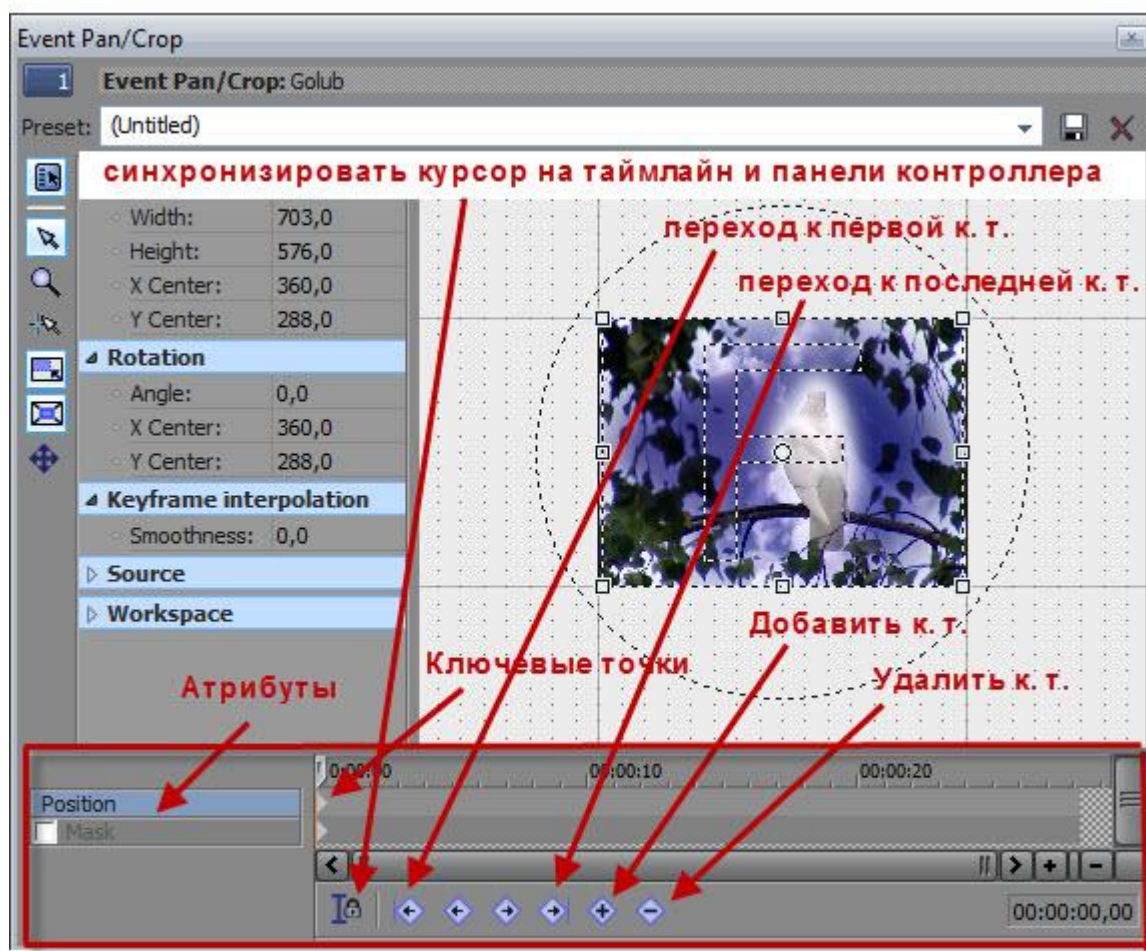
Операции кадрирования довольно часто используются в монтаже. Например, с помощью ключевых кадров с нескольких фотографий можно сделать довольно таки интересное слайдшоу.

Ключевые кадры (контрольные точки, keyframe)

А теперь, давайте рассмотрим еще один очень важный инструмент технического арсенала Sony Vegas, а именно ключевые кадры, также называемые контрольные точки или keyframe. С их помощью можно очень тонко настраивать переходы и эффекты, делать анимации из статических изображений, красивые титры. Простыми словами можно сказать, что с помощью ключевых кадров можно «заставить объект двигаться».

Ключевой кадр (keyframe) — это метка на временной шкале, которая создается для изменения состояния объекта в этой точке. При создании нескольких ключевых кадров, мы можем управлять поведением нашего объекта на экране.

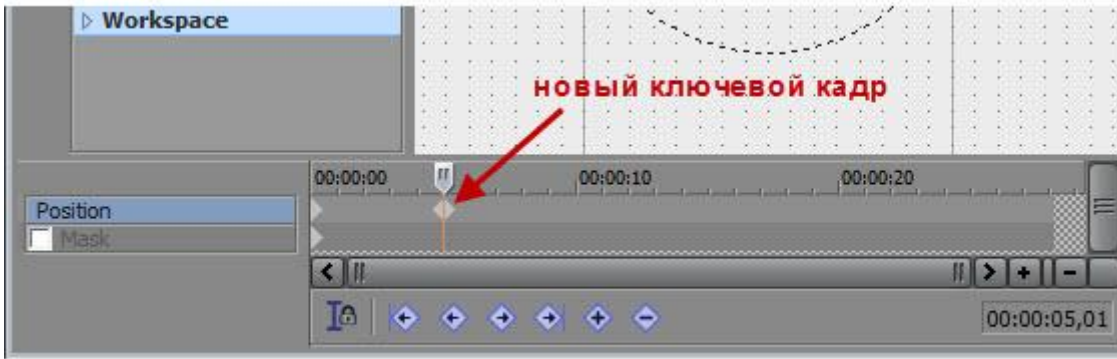
А вот и **Keyframe controller** (окно управления ключевыми кадрами) в окне инструмента Event Pan/Crop:



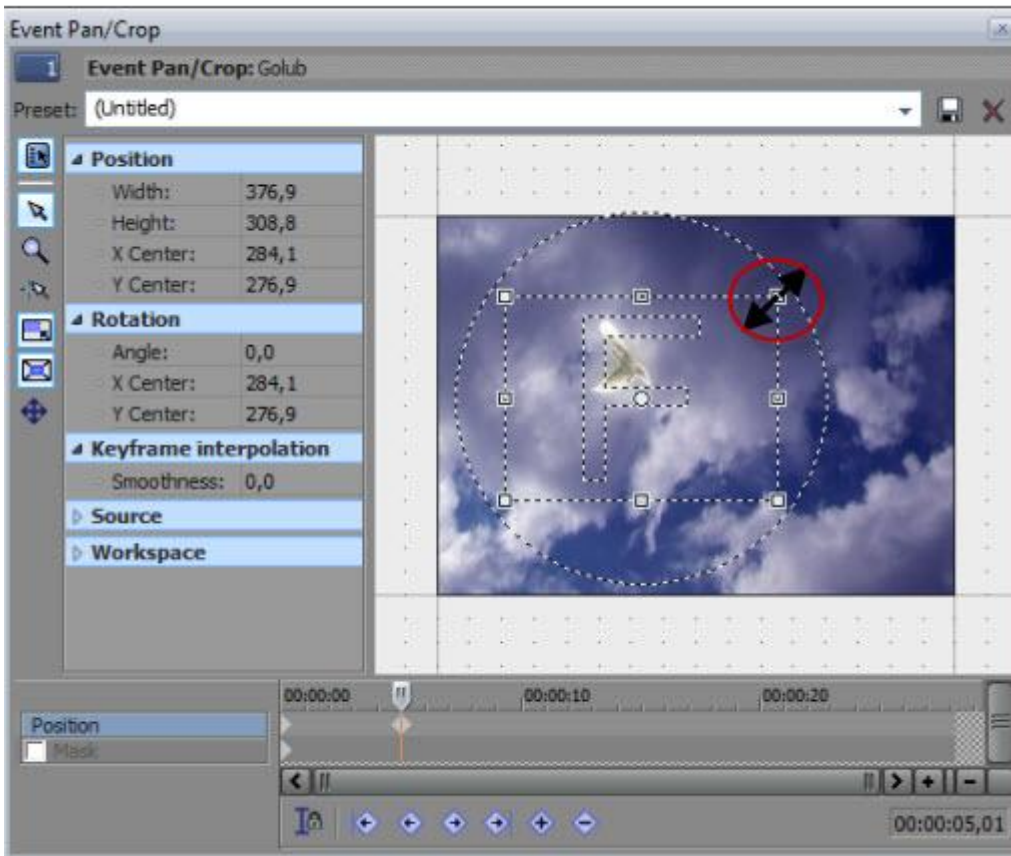
Чтобы стало более понятно, давайте рассмотрим использование ключевых кадров на примере анимации инструмента кадрирование.

Например, в ролике нам нужно в процессе полета голубя на несколько секунд показать максимально близко, а потом вернуть назад в исходную позицию.

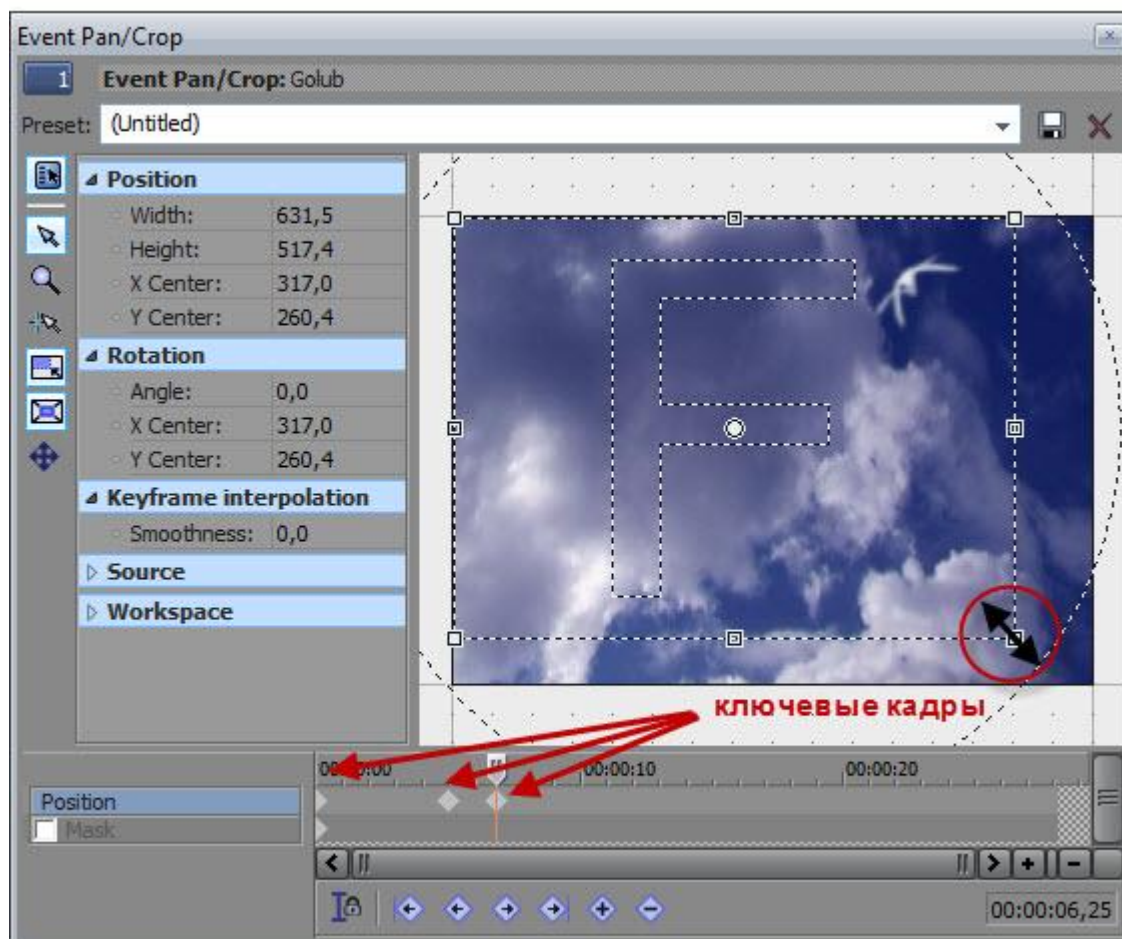
1. Кликаем в окне управления ключевыми кадрами примерно на 5 секунде в полосе position.



2. После чего на 5 секунде нашего ролика начинаем максимально приближать голубя в полете, с помощью рамки кадрирования. И сразу после операции приближения на 5 секунде появится новый ключевой кадр. Это означает то, что рамка кадрирования начиная с первой доли секунды из своего первоначального состояния, в течении 5 секунд, должна принять то состояние, которое мы установили во втором ключевом кадре. Все кадры между этими ключевыми кадрами, программа просчитывает самостоятельно.



3. А теперь поставим курсор на 7 секунде и начнем отдалять голубя, используя рамку кадрирования. В окне Keyframe controller появится еще один ключевой кадр.



Так

продолжать можно и далее, создавая ключевые точки до бесконечности. Каждый раз когда вы будете перемещать рамку кадрирования, в том месте окна Keyframe controller, где будет стоять курсор будут появляться новые ключевые точки. Настоятельно рекомендую попробовать создание ключевых кадров на практике.

По умолчанию, скорость анимации между ключевыми кадрами одинаковая в начале, середине и конце анимации. Чтобы ее изменить, нужно нажать на ключевой точке правой кнопкой мыши и выбрать один из параметров:

- **Linear** (Линейно) — скорость анимации равномерная.
- **Fast** (Быстро) — скорость в начале клипа нарастает быстрее, чем в конце клипа.
- **Slow** (Медленно) — скорость анимации в начале клипа изменяется медленно, а в конце становится быстрее.
- **Smooth** (Мягко) — в самом начале и конце клипа происходит замедление нарастания скорости анимации, смягчая нарастание.
- **Sharp** (Резко) — в самом начале и конце клипа скорость анимации нарастает быстро, но в середине скорость равномерная.
- **Hold** (Удерживать) — резкое изменения скорости анимации, начиная с второго ключевого кадра клипа.

Ключевые кадры (keyframe) можно применять в различных инструментах Sony Vegas, придавая больше эффективности и динамики Вашим роликам. С ними мы еще будем встречаться и работать в [следующих уроках](#).

До встречи!