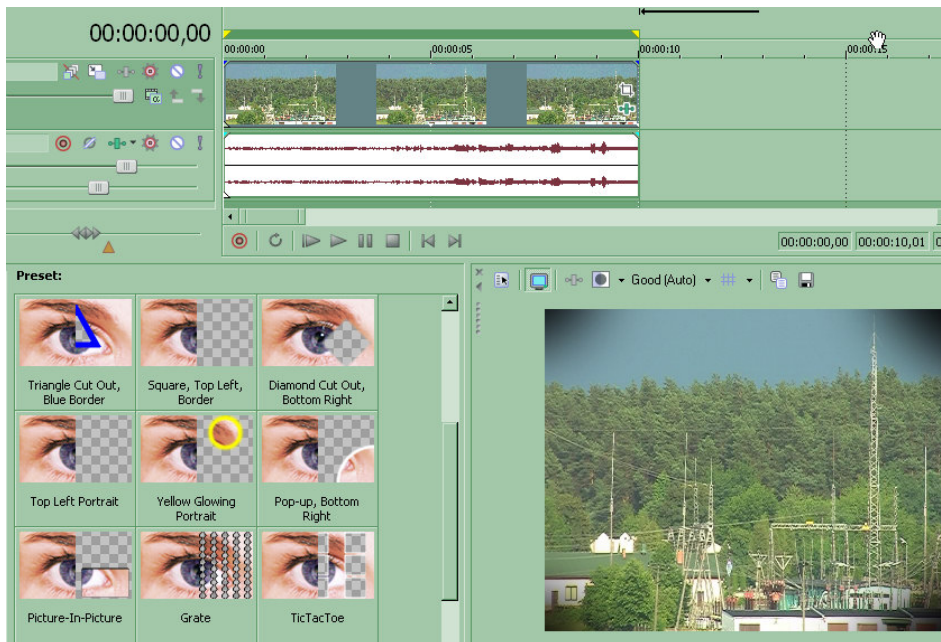
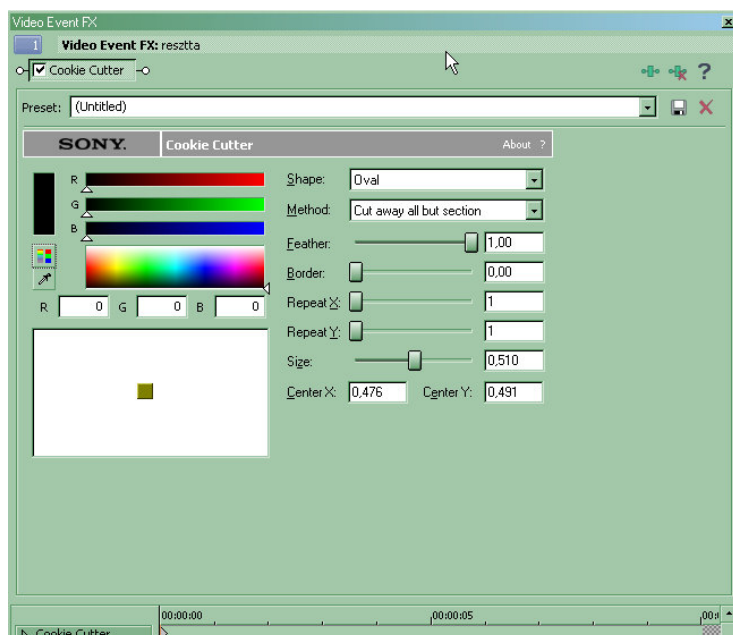


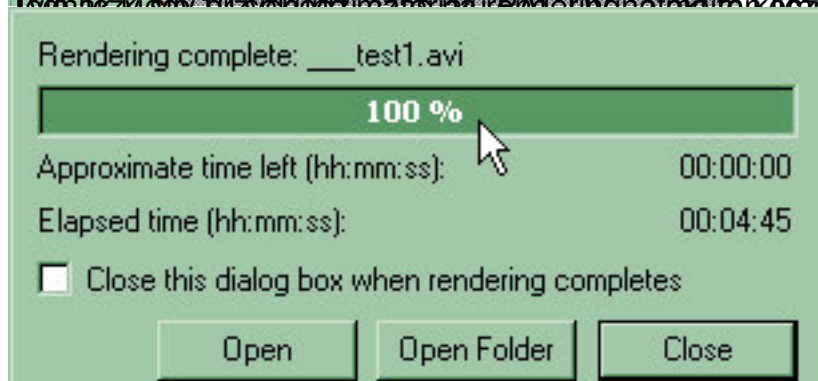
Artykuł pochodzi ze strony Daniela Łysiaka <http://vm-rexor.pl>, do odwiedzenia której oczywiście zapraszam. Publikacja za zgodą Autora.

Tym razem nie będzie rewelacyjnych efektów specjalnych, niemniej jednak przedstawione niżej tricki mogą być przydatne dla montażystów, którzy cenią sobie krótkie czasy renderingu. Spora część użytkowników Sony Vegas jeśli chce zrealizować efekt winiety (wygładzone przyciemnienie rogów obrazu) używa doskonale realizującego to zadanie efektu "Cookie Cutter". Wystarczy zaaplikować ów efekt na żądany fragment, ustawić parametry kształtu, rozmiaru, wygładzenia - i gotowe.





Techniki takie jak na poniższym obrazku.



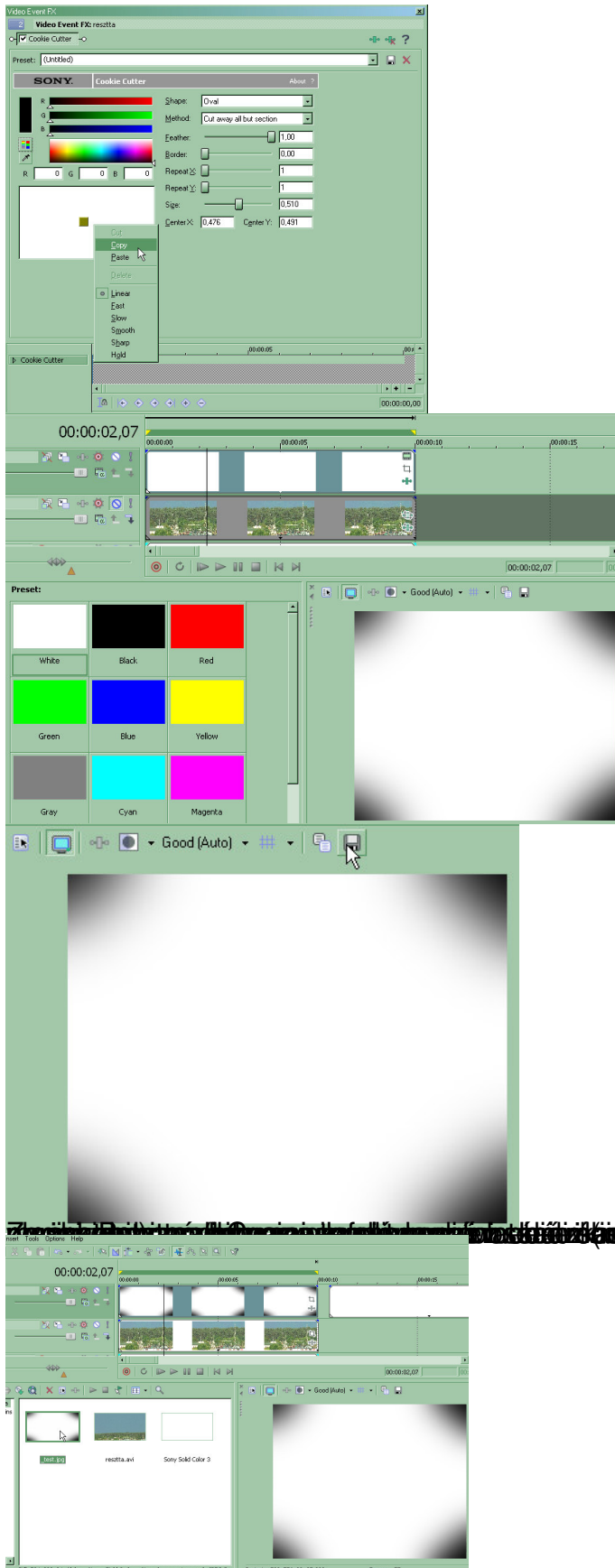
W tym celu należy wygenerować efekt w postaci obrazka lub filmu.

Sposób 1: Buforuj przeliczone efekty w bitmapach lub materiałach filmowych.

Maskę wycięcia można zapisać do pliku graficznego. Aby to jednak zrobić, trzeba efekt "wycinania" zaaplikować nie na obrabianym filmie, a na jednolitym białym kolorze. Najlepiej wstawić nową ścieżkę, w której następnie umieszczony będzie "Solid Color" koloru białego z zakładki "Media Generators". Na ten nowo umieszczony materiał aplikujemy efekt "Cookie Cutter". Wracamy do poprzedniej ścieżki z filmem, otwieramy efekt cuttera i z niego kopiujemy ustawienia do nowo utworzonego białego tła. Najlepiej skopiować punkt z timeline, choć można też zapisać preset pod nową nazwą. Jak już efekt zostanie ustawiony, usuwamy lub wyłączamy efekt z filmu i tymczasowo wyłączamy ścieżkę z filmem. Teraz można zapisać wygenerowany obrazek do pliku klikając w przycisk (z dyskietką) nad ekranem podglądu.

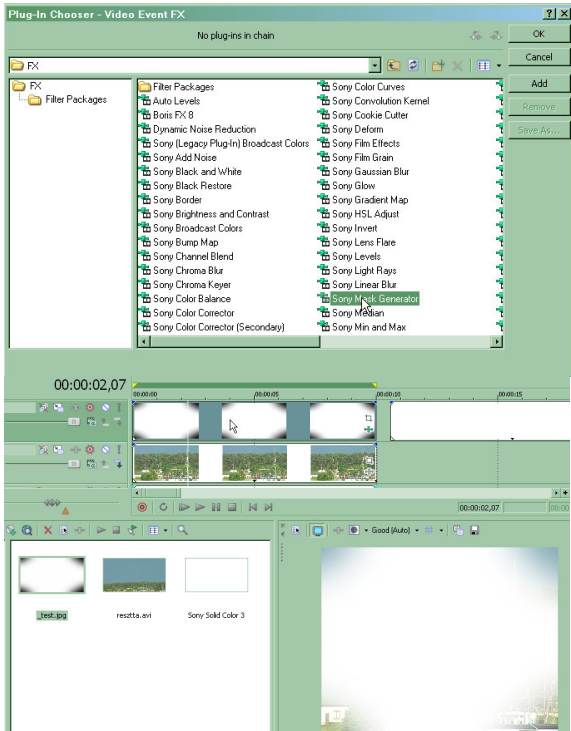
Optymalizacja w Sony Vegas - szybszy efekt winiety

Wpisany przez Daniel 'VM-Rexor' Łysiak

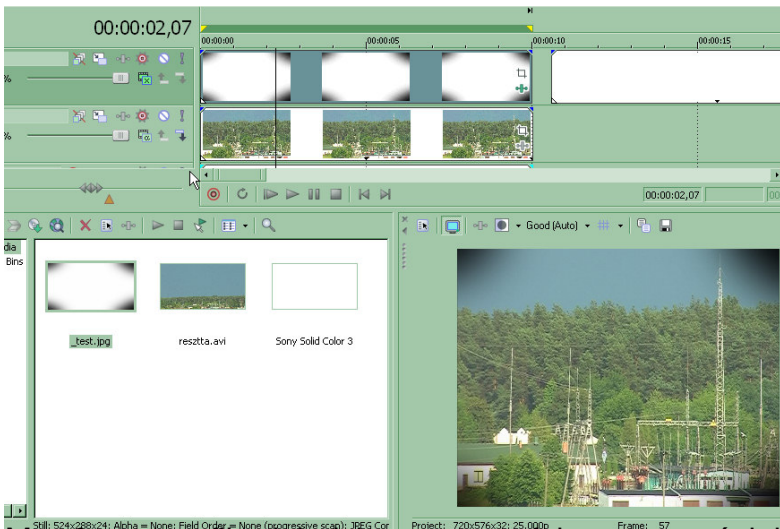
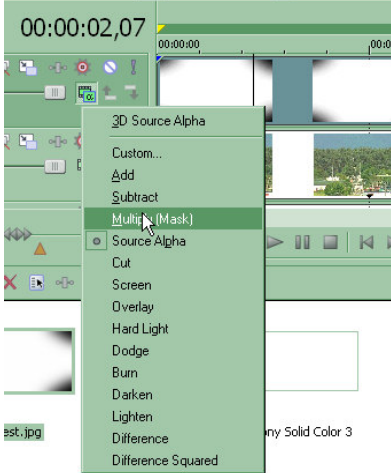


Optymalizacja w Sony Vegas - szybszy efekt winiety

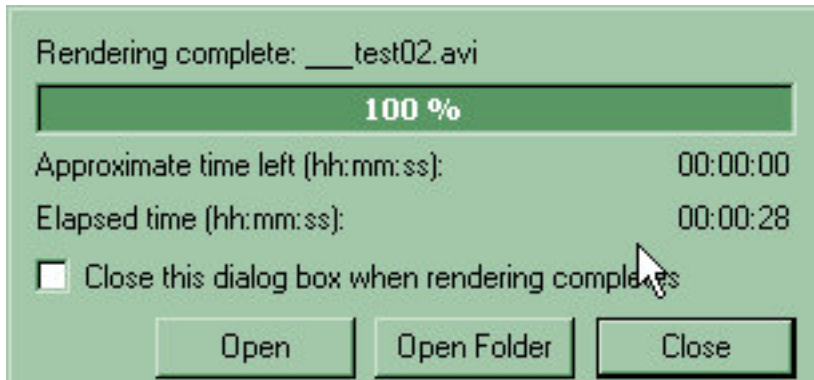
Wpisany przez Daniel 'VM-Rexor' Łysiak



Tęro nie mogę znaleźć techniki, którą używa się w maskach z Sony Vegasem. Multiplikacja jest OK.

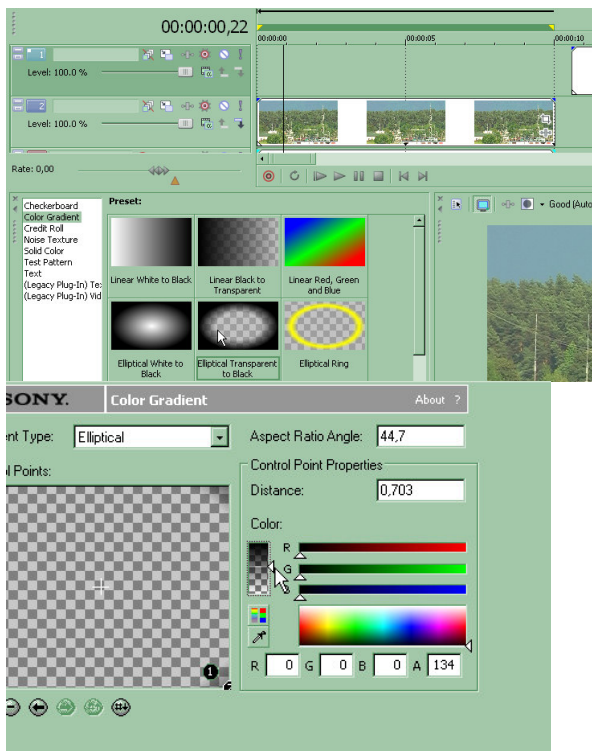


Mam pytanie, czy podglądzie ten sam efekt, co wcześniej, więc czas wyrenderować dokładnie ten



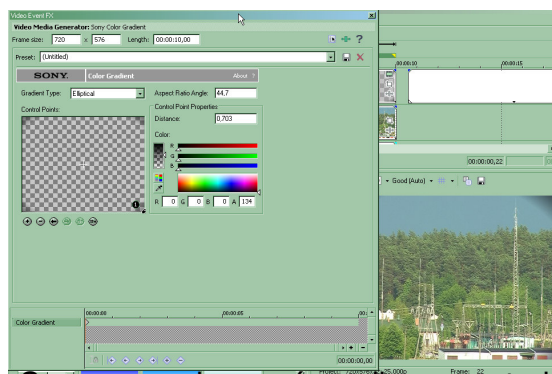
Nie tak, szkiełko można zrobić w ten sposób, ale bez stałego czasu. Tak powiada gołym okiem. Powiem
Sposob 2: Użycie generatora gradientu.

Tak prawdę mówiąc to powinno się właśnie tego pluginu użyć do realizacji efektu, ale mało kto zwraca uwagę na generatory i potężne możliwości kompozycji jakie daje Vegas, kiedy jest pula efektów do której każdy odruchowo zagląda najpierw. Ale wracając do winiety. Usuwamy bitmapę, ustawiamy spowrotem tryb kompozycji ścieżki z *Multiply* na *Source Alpha*, a następnie w miejsce, gdzie była bitmapa, wstawiamy generowaną przezroczystą elipsę na czarnym tle. Pozostaje dopasować położenie punktów kontrolnych gradientu, oraz ich położenie. Na ekranie podglądu obserwujemy wynik i dopasowujemy go do naszych oczekiwań.

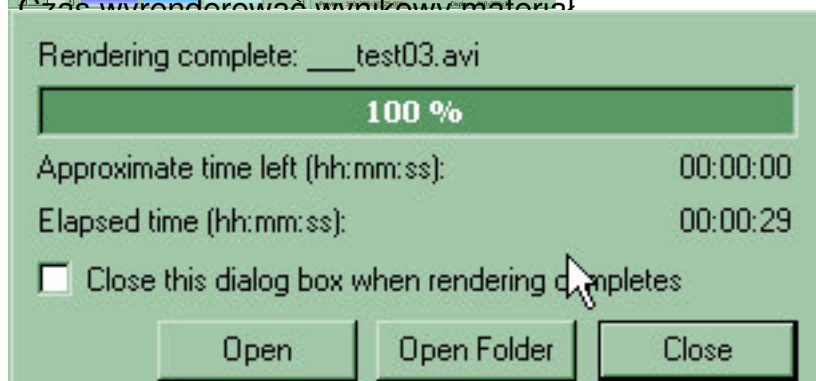


Optymalizacja w Sony Vegas - szybszy efekt winiety

Wpisany przez Daniel 'VM-Rexor' Łysiak



Czas wyrenderowania w pliku material



Różnica między danymi przy przypadku bardziej szorstkiego sprzętu, więc można stosować