

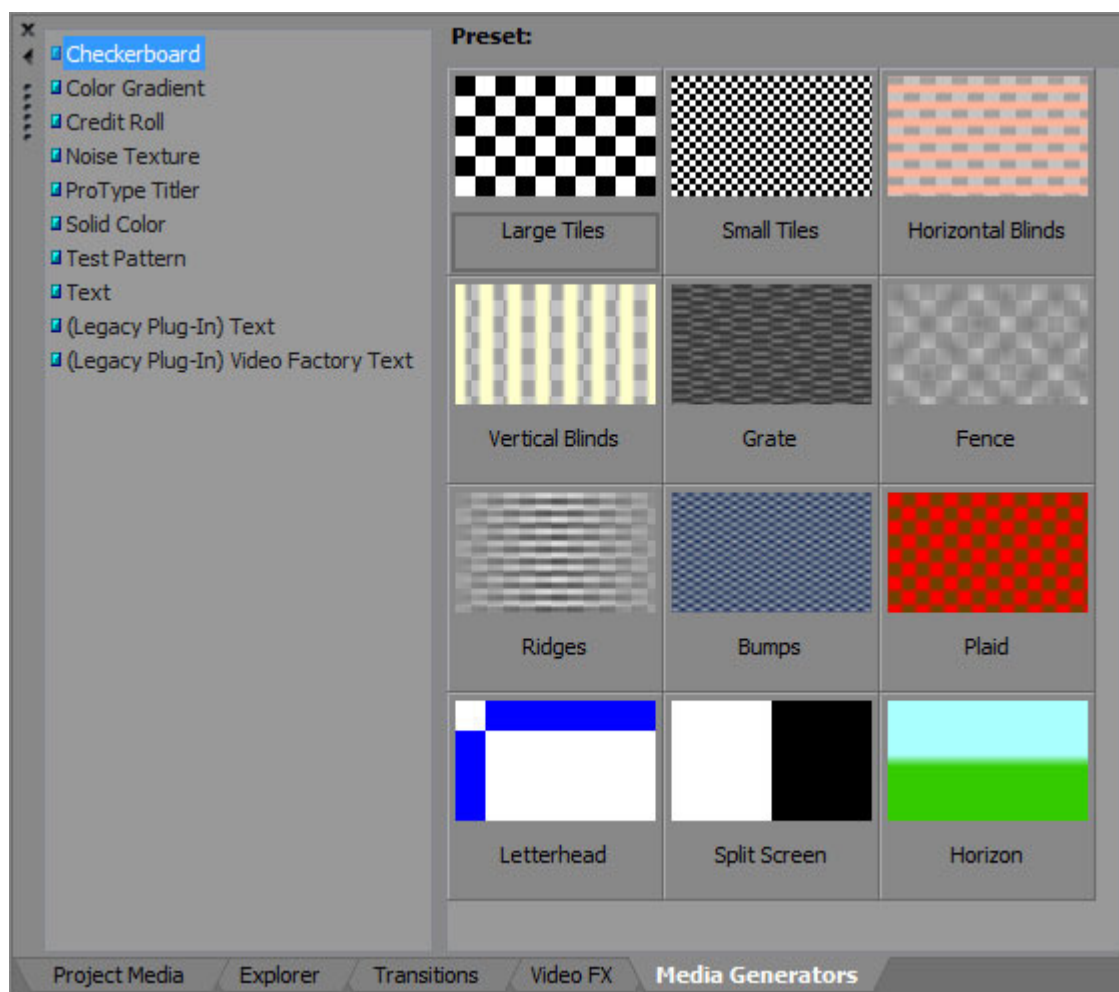
# Arbejde med Media Generator i Vegas Pro Software

Gary Rebholz

Vegas Pro software har altid været berømt for de mange forskellige filformater, det understøtter. Uanset om det er video, lyd eller stillbillede-filer, vil programmet acceptere næsten alt du vil kaste efter det, enten lige ud af kassen eller i nogle tilfælde med en enkel installation af de rigtige codec. Men én ting, som avancerede brugere tager for givet, og nye brugere virkelig har brug for at vide på et tidligt tidspunkt er, at Vegas Pro software også kan skabe sine egne medier til brug i dine projekter.

I denne artikel kan du læse om at skabe brugerdefinerede medier med Vegas Pro medie generatorer. Du vil få en fornemmelse for, hvad medie generatorer er, og hvordan du bruger dem. Hvis du er en ny bruger er denne viden uundværlig. Men forhåbentlig selv de mere avancerede brugere vil finde noget her. Måske gøre at du tænker medie generatorer på en ny måde og måske give dig nogle nye ideer til dit næste projekt.

Medie generatorer er indbygget i Vegas Pro software, så du behøver ikke at installere noget særligt for at bruge dem. For at få adgang til medie generatorer, skal du klikke på Media Generatorer faneblad i vinduet docking-området. Medie Generator vinduet er vist i figur 1 med en liste over alle de forskellige generatorer som du kan bruge. Klik gennem listen og du kan se miniaturebilleder af presets, som du kan føje til dit projekt. Som du kan se kan hver af disse thumbnails tilpasses så du får præcis det du ønsker.



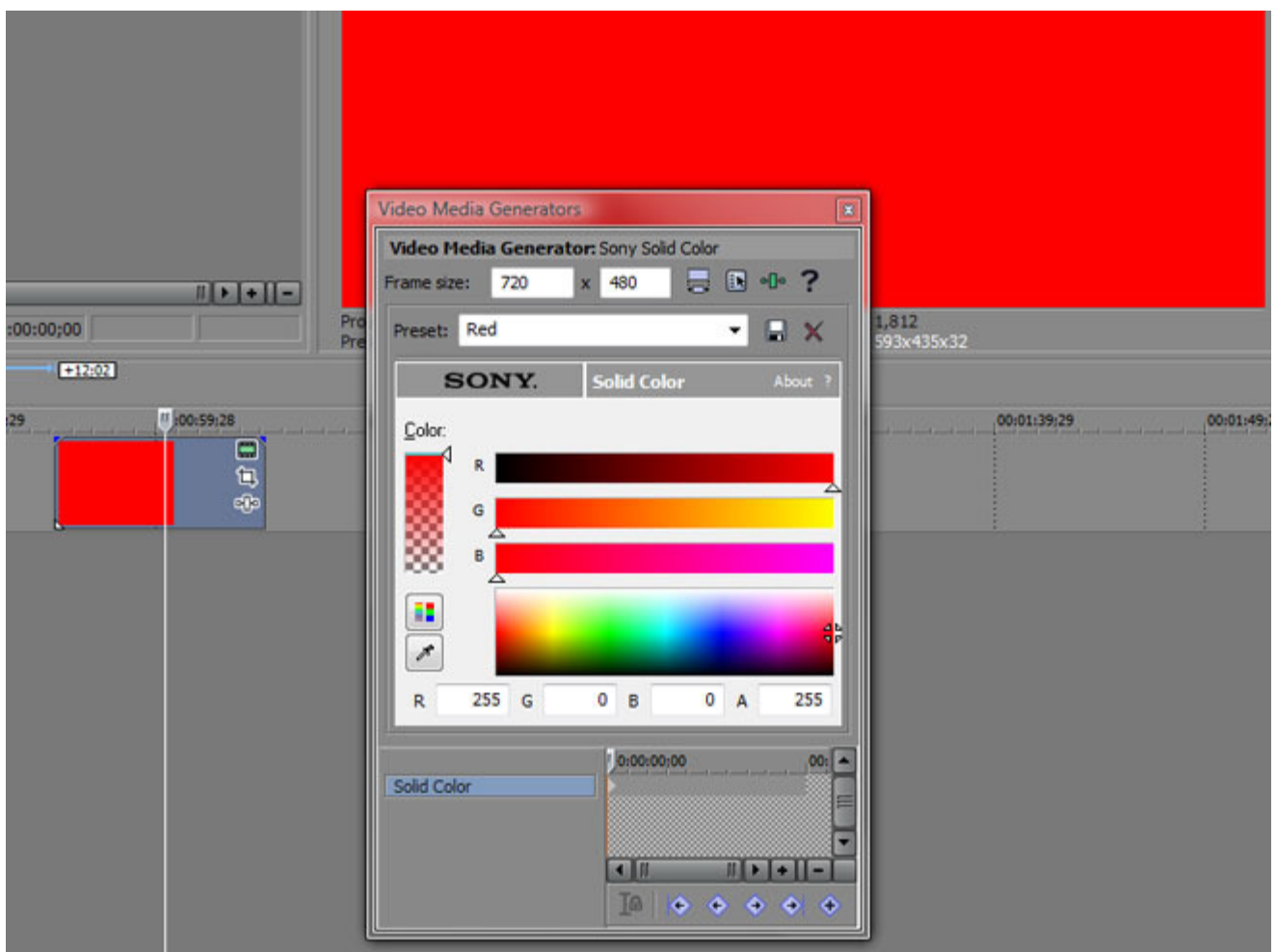
**Fig 1.** Medier Generatorer vindue giver dig værktøjer til at skabe grafiske og tekst-elementer.

Når du klikker gennem listen kan du se, at flere af generatorerne er grafiske. Jeg vil koncentrere mig om disse generatorer i denne artikel. De giver dig mulighed for at oprette forskellige grafiske teksturer. Jeg bruger ofte de enkelte Color Gradient, Støj Struktur og Solid Color generatorer i mine projekter. For eksempel kan jeg oprette en grafik i den nederste tredjedel af skærmen som jeg vil lægge under en tekstlinje og så jeg vil bruge Noise Texture generator til at skabe noget interessant. Eller måske jeg vil have en solid anden farve end sort bag en del af min video så jeg vil bruge Solid Color generator. Når du begynder at bruge medie generatorer, vil du finde flere og flere anvendelser for dem.

Den sidste generator er lidt speciel. Det er Test Mønster generator. Du skal bruge dette, hvis du har brug for at tilføje et prøvebillede til din video af en eller anden grund.

For at illustrere, hvordan man bruger generatorer, lad os begynde med den enkleste en: Solid Color generator. Tja, faktisk er prøvebillede generator endnu enklere end Solid Color, men det er så nemt at det ikke er til megen nytte for vores artikel!

*Solid Color generator* giver dig mulighed for at skabe enkelt-farvede objekter i din video. Vælg *Solid Color* fra listen af generatorer i *Media Generators* vinduet. Træk din favorit-farvet *thumbnail preset* ind på tidslinjen. Dette tilføjer en begivenhed til tidslinjen og åbner Video Media Generator vinduet med en kontrol for *Solid Color generator* som vist i figur 2.



**Fig 2.** Video Media Generators vindue indeholder alle de kontrolforanstaltninger, skal du justere

*dine Solid Color generator.*

Du kan bruge kontrollen i Video Media Generators vindue til at justere karakteristika for medierne, du netop har oprettet. For eksempel kan du se ved parameter opsætning i mit video-Media Generator vindue tilbage i figur 2, at jeg har tilføjet den røde generator på miniature for mit projekt. Du kan også se, at med min markør placeret i den resulterende begivenhed på min tidslinje, er mit Video Preview vindue helt rødt.

Men du ikke begrænset til denne farve bare fordi du har valgt en bestemt miniature. Du kan bruge parameter for at tilpasse farven til præcis, hvad du ønsker. I tilfælde af Solid Color generator, så brug opacitet skyderen til at gøre farven mere eller mindre gennemsigtig. Eller juster R, G, og B skyderne for at angive en anden farve. Eller klik på farve feltet for at vælge en ny farve på den måde. Eller skriv eksakt RGB værdier til at angive din farve. Endelig kan du klikke på *Pick Color From Screen* knappen og derefter klikke på en farve på din computer monitorer til stikprøven. Det er en fantastisk måde at skabe en farve, der matcher nogle andre elementer i din video.

Brug nogen af disse værktøjer til at ændre farven på din medier generator nu. Når du har din farve justeret, kan du gemme det som en brugerdefineret forudindstilling, så hvis du nogensinde vil bruge den nøjagtige farve igen, kan du nemt få det ved at vælge den nye preset. Hvis du vil gemme en brugerdefineret forudindstilling, skal du klikke inde i Preset feltet for at vælge den aktuelle værdi og skrive i et nyt navn. For eksempel: Jeg bruger selvfølgelig SONY logo ofte i mine projekter. Den officielle farve opskrift på den blå, der bruges i SONY logo indeholder RGB værdier af R: 0, G: 69, B: 124. Mange gange vil jeg gerne have en baggrund eller andre grafiske elementer i denne nøjagtige farve, så jeg vil oprette en forudindstillet ved hjælp af disse RGB værdier og kalde det SonyBlue. Når du har indtastet navn til din nye preset, skal du klikke på Gem Preset knappen. Bemærk at din nye preset vises sammen med alle de andre forudindstillede thumbnails i Media Generatorer vinduet og herfra kan du nu nemt kan tilføje det til ethvert projekt.

Lad os gå videre til et lidt mere kompleks eksempel på en grafisk medie generator og tale om Checkerboard generator. Hvis du vil bruge Checkerboard generator for at tilføje et helt nyt grafisk element til dit projekt, kan du følge de samme procedurer, du lærte for at tilføje Solid Color generator til dit projekt.

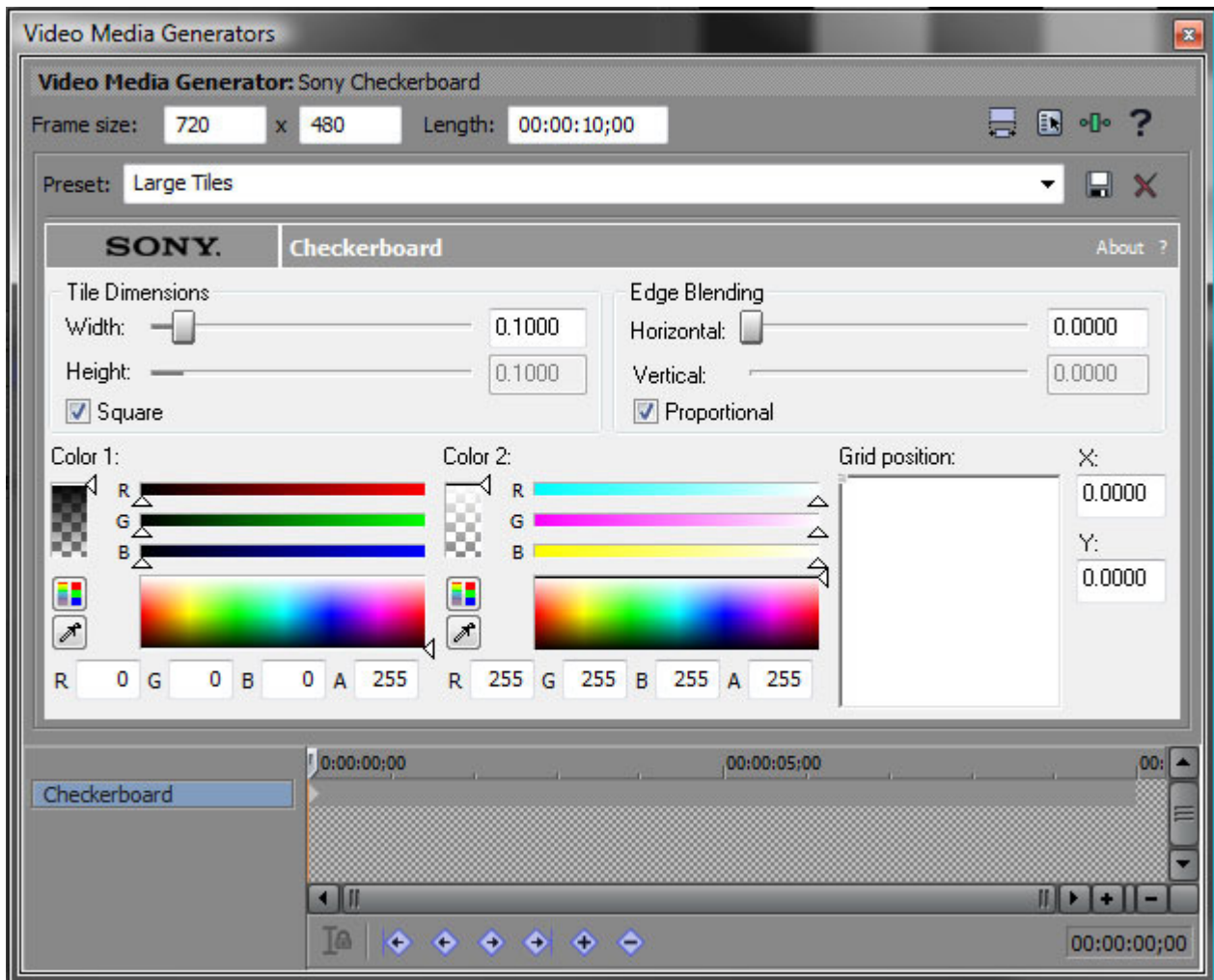
Du kan dog beslutte at du i stedet for Solid Color generator, som du allerede har tilføjet, ønsker Checkerboard generator. Hvis du allerede har placeret din Solid Color genereret grafik og redigeret den til dit projekt og du ikke blot ønsker at slette den og gøre alt forarbejde igen med den nye generator kan du blot erstatte Solid Color generator med Checkerboard.

For at gøre dette, skal du klikke på Erstat Plug-In knappen i Video Media Generatorer vindue. I Plug-In Vælger-Video Media Generator dialogboks vælger Sony Checkerboard fra listen af generatorer, klik på Tilføj, og klik derefter på OK.

Dette erstatter den solide Color i tilfælde af din tidslinje med den første misligholdelse stil for Checkerboard generator, som er en simpel mønster af skiftevis sorte og hvide firkanter. Dette åbner også alle de kontrolforanstaltninger,

for Checkerboard generator i Video Media Generators vindue.

Checkerboard generator har en mere omfattende sæt af kontroller end den Solid Color generator og nu din video Media Generators vindue kan være for små til at tillade al kontrol, skal være synlige uden at rulle. Hvis dette er tilfældet for dig, kan du ændre størrelse på vinduet, indtil du kan se alle de kontrolforanstaltninger. For at gøre det manuelt, skal du trække ethvert hjørne af vinduet i og ud for at gøre den større eller mindre. Eller for at bo den automatisk til lige så stor som det skal, dobbeltklik på vinduets titellinje. Du kan se min video Media Generators vinduet efter jeg har ændret størrelse det i figur 3.



*Checkerboard medier generator indeholder mere kontrol end Solid Color generator gjorde.*

Klik på Preset drop-down pilen. Drop-down liste indeholder alle de samme presets, som du ville se billederne for, når du vælger Checkerboard fra listen i Media Generators vinduet. Denne drop-down simpelthen giver dig en anden måde at vælge den forudindstillede du ønsker, og skifte fra den ene til den anden.

Denne generator indeholder to farver og har således to forskellige sæt farvewælger værktøjer. Hver af disse sæt værker den samme som de værktøjer, du brugte i Solid Color generator. Så hvis du ønsker sort og røde firkanter i stedet for sort og hvid, betjeningsanordningerne til at skifte farve 2 til dine foretrukne nuance af rød.

Bemærk, at top-venstre kvadrat er sort. Se nøje på Grid position område og mærke den lille prik i det øverste venstre hjørne. Træk, at dot til en ny position, og se dine Video Preview vindue. Som du trækker dot, du flytte firkanter.

Så hvis du ønsker at øverste venstre kvadrat at starte med en rød firkant i stedet for sort, har du et par muligheder. Først kan du skifte farverne rundt og sæt Color 1 til Red og Farve 2 til sort, eller du kan forlade farver som de er, og placere Grid position, indtil du har en rød firkant i denne position.

Du kan bruge Tile Dimensioner kontrol for at ændre størrelse og form af farven rektangler. Juster Bredde skyderen til højre og læg mærke til i din Video Preview-vinduet, dette øger størrelsen af kvadrater. Naturligvis derefter at trække skyderen til venstre for at gøre pladsen mindre.

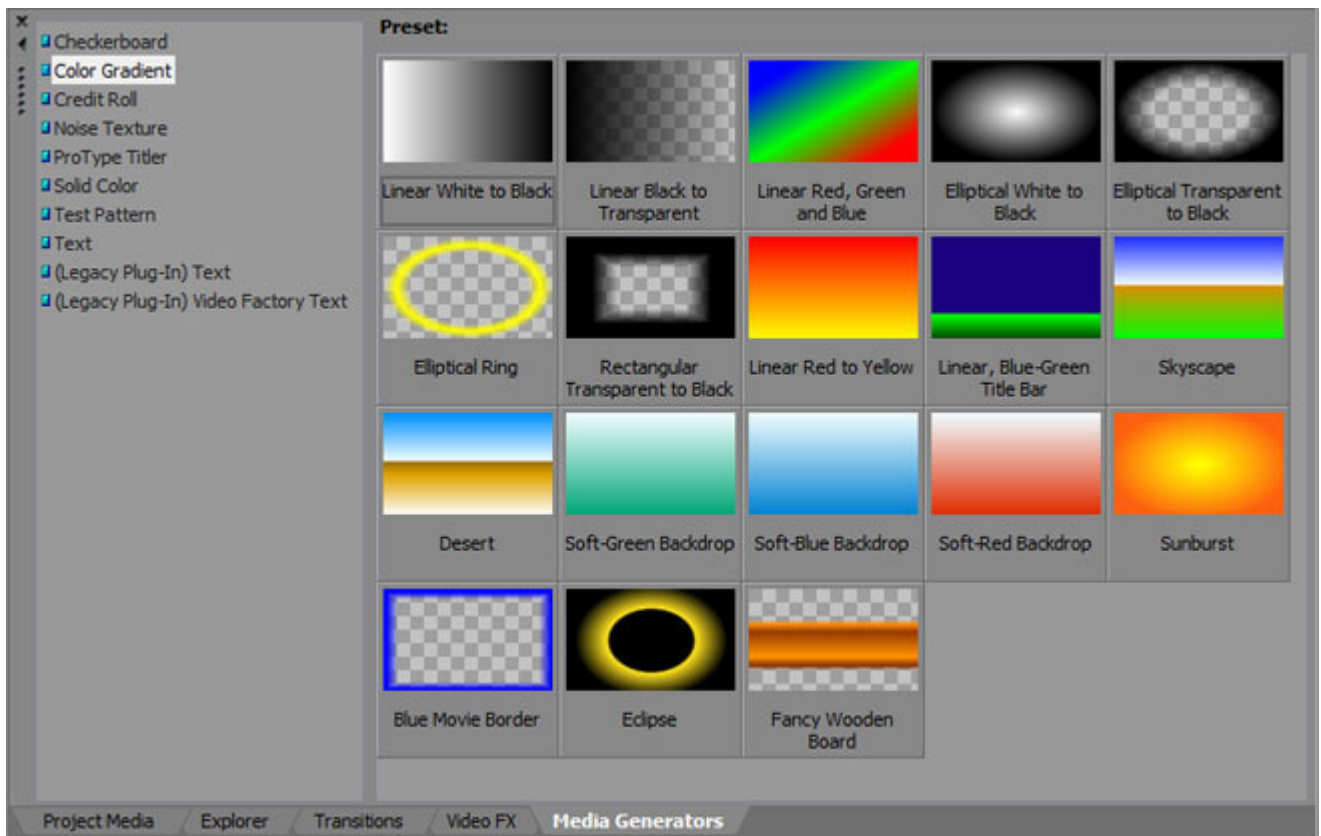
Som du trækker Bredde skyderen, at Højde værdiændringerne match, og dermed bevare firkantede form. Hvis du ønsker en ikke-kvadratisk rektangel, fravælg Square checkhæfte. Nu kan du justere bredden og højden uafhængigt.

The Edge blander kontrol giver dig mulighed for at diktere skarpheden af horisontale og vertikale kanter din rektangler. For en mere fuzzy kant mellem de to farver, skal du flytte skyderne til højre. Fravælg Proportional afkrydsningsfeltet, hvis du ønsker andre kanten blanding værdier vandret, end du gør lodret.

Igen, ligesom med Solid Color generator, kan du gemme brugerdefinerede forudindstillinger, så snart du har oprettet en grafisk udseende, som du vil, kan du nemt tilføje det samme se til dine projekter i fremtiden.

Ved nu du får den ide om, hvordan medierne generatorer arbejde. Lad os tage et hurtigt kig på de to andre grafiske generatorer og se, hvordan de arbejder for. Klik på Erstat Plug-In knap og følg procedure du lært et par minutter siden at skifte til Color Gradient generator.

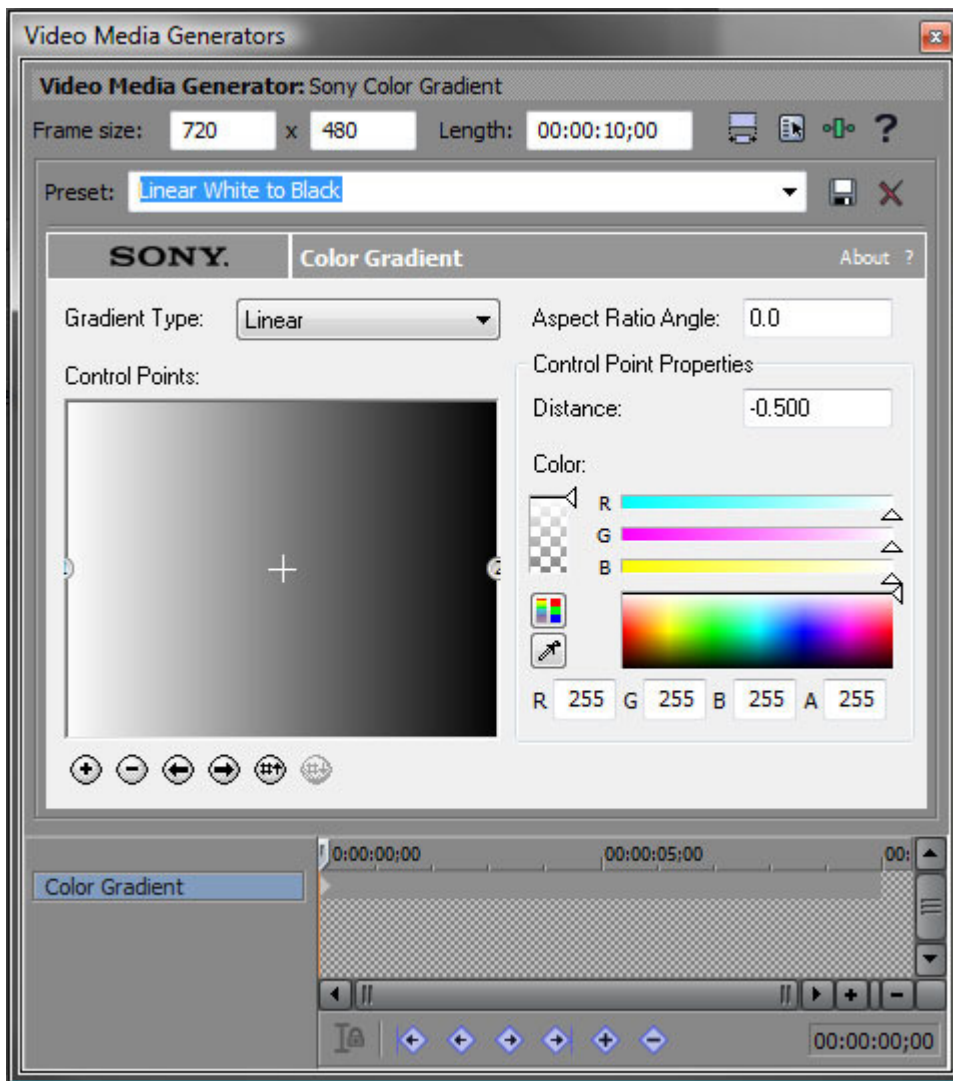
Med denne generator kan du angive to eller flere farver point, opstille deres farver, og justere afstanden mellem dem til at skabe blandinger fra en farve til den næste. Tilbage i Media Generatorer vinduet, skal du vælge Farve Gradient fra listen. Kig på den forudindstillede thumbnails, vist i Figur 4, og bemærk alle de forskellige gradient behandlinger. Du ser simpel to-farvet vertikale og horisontale farve blandinger, mere komplekse diagonal blandinger med mere end to farver, lineære blandinger ovale blandinger, rektangulære blandinger, blander, som giver virkning af en tekstureret bar og meget mere. Du kan oprette alle disse og flere med Color Gradient generator.



*Du kan oprette en lang række forskellige farver blander sig med Color Gradient medier generator.*

Tilbage i Video Media Generator vinduet vist i figur 5, kan du se nogle kendte farveindstillinger og du ved hvordan du bruger dem. Vælg den type gradient du vil oprette fra Gradient Type drop-down liste. Brug derefter Control Points sektionen til at definere antallet af farver, du ønsker i din farve blanding, de farver, du vil bruge, og den rumlige sammenhæng mellem disse farver.

Figur 5



Farve Gradient kontrol giver dig mulighed for at skabe alle former for farve-blanding virkninger.

Farven blanding, der dukkede op som standard, når du har ændret denne generator indeholder en simpel to-farvet lineær gradient fra hvid til venstre for at sorte til højre. For at gøre dette til en diagonal blanding, skal du vælge værdien i Aspect Ratio Angle indstilling og ændre det til 45,0. Bemærk, at de to kontrolpunkter i Control Points feltet skifte stilling for at afspejle den nye vinkel. Du kan også trække dem kontrolpunkter manuelt indenfor for at placere dem, som du ønsker. Gør det nu.

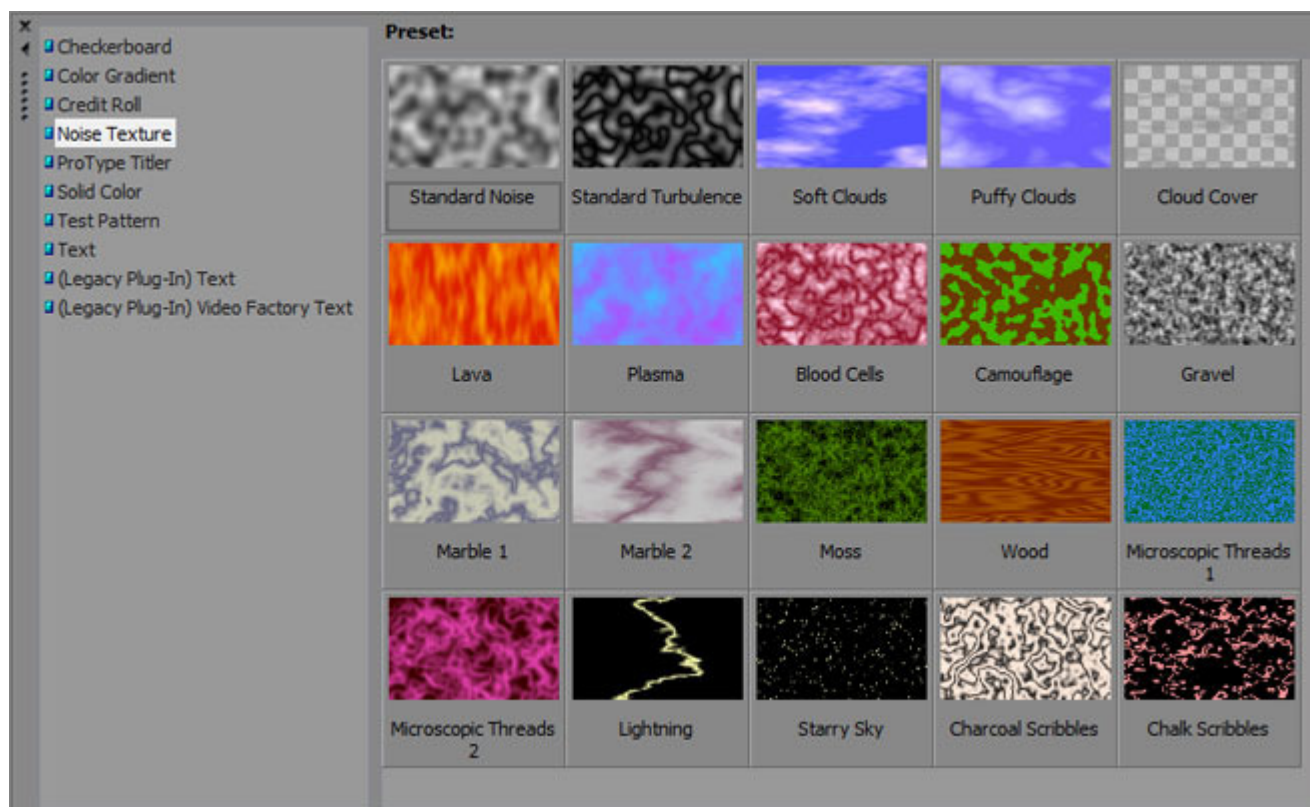
Bemærk, at mens du trækker et kontrolelement, du kan ændre sin holdning både vertikalt og horisontalt i forhold til midten af risten. Og selvfølgelig, hvis du ønsker eksakte værdier, kan du indtaste dem i Aspect Ratio vinkel og afstand felter.

Bemærk også, at når du ændrer Aspect Ratio Vinkel af et kontrolpunkt, skal du ændre det for andre også. Men det samme kan ikke siges om den Afstand værdi. Du kan ændre afstanden mellem et punkt fra midten af feltet uafhængigt af det andet punkt. Dette ændrer karakteristisk for blandingen, fordi de tættere to punkter er på hinanden, jo stærkere blanding skabt fra den ene til den anden. Points, der ligger langt væk fra hinanden skabe en mere gradvis, glattere farve blanding.

Vælg Linear hvid til sort fra Preset drop-down listen for at nulstille blandingen til den simple blanding du startede med. Under Control Points feltet, skal du klikke på Tilføj en ny gradient kontrolpunkt knappen. Du har nu tredjedel kontrol punkt at arbejde med. Eksperimenter med farver og positionering for at se, hvad du kan

komme op med. Skift Gradient Type ellipseformede og derefter Rektangulær og eksperimenter lidt mere. Du vil snart komme med flere kreative farve blandinger af din egen. Det kan være nyttigt at skifte til de forskellige presets og derefter se på Control Points felt for at se, hvordan disse blandinger blev oprettet, hvor mange kontrolpunkter blev brugt, hvor langt de er fra hinanden, deres farver, og så videre.

Når du er færdig med at eksperimenter, skal du klikke på Erstat Plug-In knappen igen og skifte til Sony Noise Texture generator. Dette kan være min favorit grafiske medier generator, fordi den giver så mange muligheder. Vælg Støj Texture fra listen i Media Generators vinduet vist i Figur 6, og tage et kig på de mange forskellige teksturer repræsenteret ved thumbnail billeder.



*Det Støj Texture generator kan oprette en endeløs række af interessante teksturer.*

Jeg har ikke tænkt mig at gå igennem alle de støj tekstur kontrol, fordi du skal have et godt greb på hvordan generatorer arbejde nu, og du kan nemt eksperimenter med de fleste af disse kontroller at se, hvordan de påvirker teksturer i denne generator.

Den ene kontrol jeg ønsker at diskutere her, Progress (i grader) kontrol, egentlig ikke ryste op meget på sine egne, men når du bruger den sammen med Vegas Pro keyframing teknikker, kan du virkelig sætter din støj teksturer til livet. Faktisk kan du bruge disse keyframing teknikker med alle de medier generatorer til at animere det medie, du opretter på samme måde, som vi vil her.

For at demonstrere, lad os skabe en skyet himmel virkning. Vælg Puffy Skyer fra Preset drop-down liste. Kontroller Video Preview vindue for resultaterne. Det ligner et par pæne, bløde skyer i en afslappende sommer himmel. Men spille dit projekt, og det tager ikke lang tid at indse, at disse skyer ikke føler meget realistisk, da de bare sidde der. Real skyer aldrig bare sidde der! Se en sky for et minut, og du indser, at det er hele tiden morphing ind i en anden form. Og det er vel også drivende hen over himlen om afslappet eller mere aggressivt.

Nå, kan du bruge Progress (i grader), der fastsætter sammen med keyframing at gøre din skyer mere realistisk. Som sædvanlig starter keyframe controller området ud med en keyframe i begyndelsen af tidslinjen. Og i øjeblikket, Progress (i grader) indstilling er på 0,000, hvilket er fint. Klik for at placere markøren i slutningen af keyframe controller tidslinjen. Nu justere Progress (i grader) skyderen. Hvis du ønsker sagte wafting skyer, gøre en lille justering-sige, noget omkring 0,400, og tryk på tabulatortasten for at færdiggøre ændringen. Spil projektet og se, at nu din skyer forsigtigt morph i forskellige former.

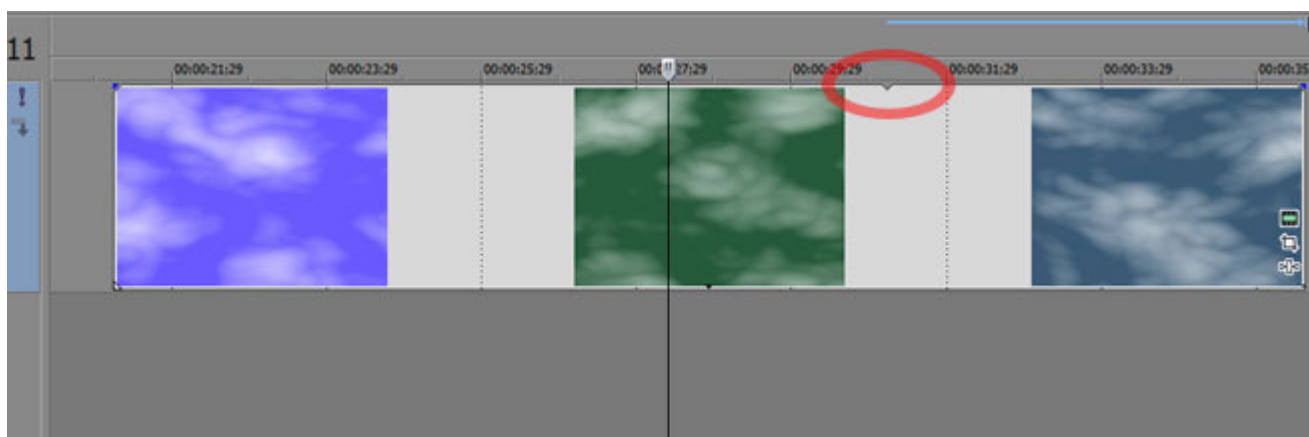
For endnu mere realisme, skal du vælge din anden keyframe igen og ændre X og Y offset værdier. Igen, for en blid himmel, at relativt små ændringer i disse værdier. Spil dit projekt igen og se din stadigt morphing skyer driver dovent over himlen.

For en mere dyster, stormfulde himmel, øge værdierne for Progress (i grader) og Offset indstillinger på din anden keyframe. Så skifter farve A til noget mere truende, som en grønlig / grålig / sort. Det centrale er at eksperimentere og have det sjovt at opdage, hvad du kan komme med!

Hvad sker der, hvis du har oprettet denne type af animation og derefter beslutter, at du vil ændre længden af den begivenhed, der holder den genererede medier? Især hvad nu hvis du gør, hvis længere? Nå, lad os se hvad der sker.

På tidslinjen, holder den begivenhed, der holder den genererede medier, du har arbejdet med i 10 sekunder. Det er den standard længde, at Vegas Pro bruger for genereres medier, du fjerner til dit projekt. Men du kan bruge medierne til at vare i 15 sekunder eller seks sekunder. Så naturligt, du ændre længden af begivenheden, der holder medier og du gør begivenheden sidste, så længe du har brug for det. Gør det nu, trække den højre kant af din genereret mediebegivenhed til højre, så det varer cirka 15 sekunder. Du behøver ikke at være helt nøjagtig, bare trække det ud så det er omkring halvdelen igen, så længe det var oprindeligt.

I figur 7, har jeg gjort mit track højere og zoomes ind lidt, så du kan se, hvad min begivenhed udseende på tidslinjen. Læg mærke til hak i toppen af begivenheden. Erfarne Vegas Pro redaktører vil genkende dette hak som tegn på, at begivenheden er længere end medierne, det råder over. Som standard, sløjfer, hvor medierne ikke er langt nok til at fylde tilfælde, Vegas Pro software medierne, således at den starter forfra. For at se denne spiller dit projekt, og bemærke, at når de spiller markøren når hakket i tilfælde, din skyer starte forfra og de genererede sekvens begynder at gentage sig selv.



*En hak i toppen af min begivenhed viser, at begivenheden er længere end medierne, det råder over.*

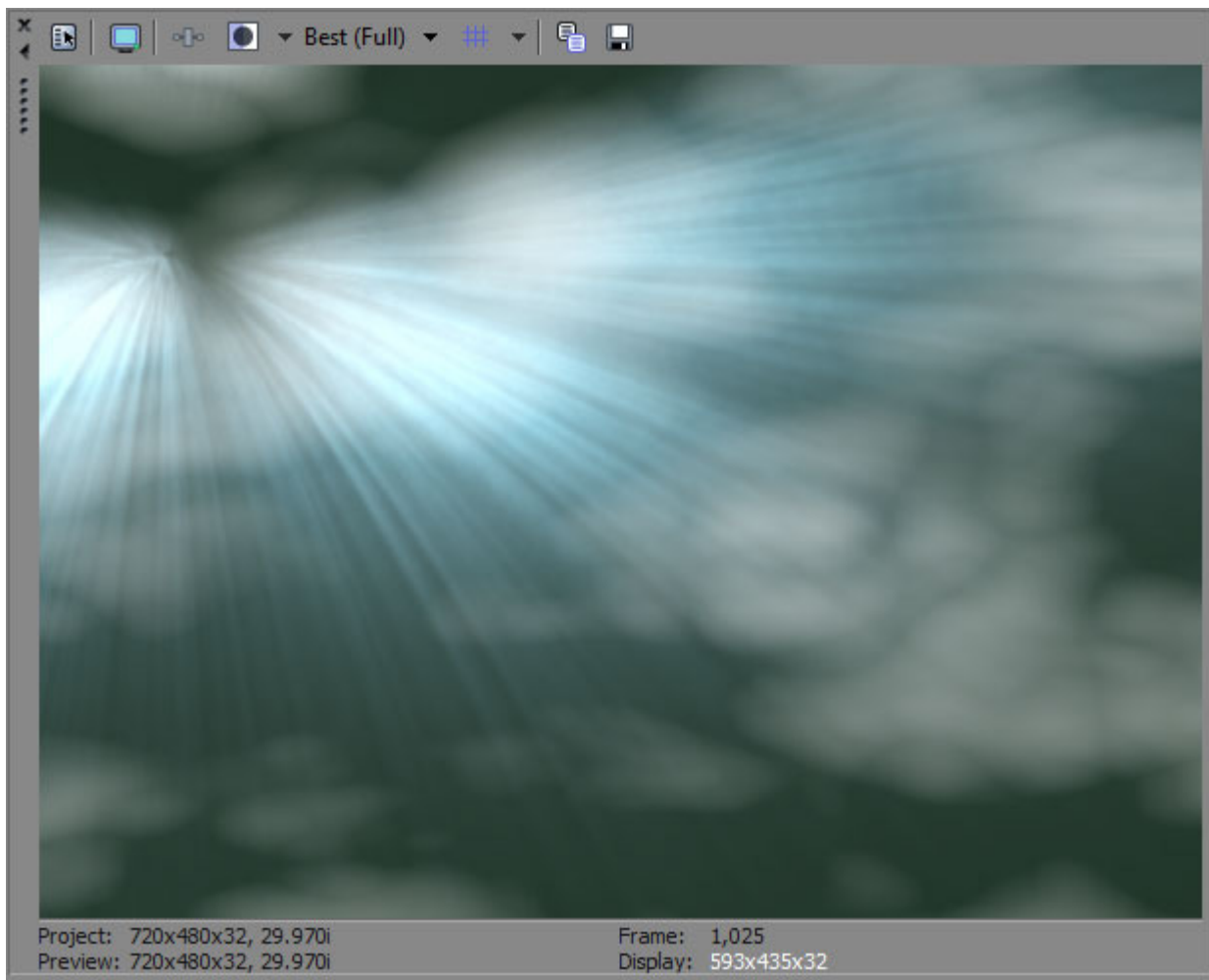
Hvis du har en statisk stykke genereret medier, som en ikke-skiftende farve, dette volder ingen problemer. Men i denne animerede sag, er det sandsynligvis ikke den effekt, du er ude efter. For at løse dette problem, skal du gå tilbage til Video Media Generatorer vindue. Den informative felter øverst i vinduet giver dig rammen størrelse (som er dikteret af dit projekt størrelse indstillinger på det tidspunkt, du genererede medierne) og længden af medierne. For at løse din looping problem her, kan du finde ud af præcis hvor længe aktionen, og derefter ændre Længde værdi til at matche det. Eller bedre endnu, kan du lade din computer gør det, de bedste og beregne den nøjagtige længde for dig!

For at gøre dette, skal du klikke på Match Event Længde knappen i Video Media Generatorer vindue. Denne knap, som i øvrigt er en ny funktion i Vegas Pro 9-software, automatisk justerer længden af medierne til at matche længden af den begivenhed, der holder det. Bemærk, at den nye længde afspejles i Længde område, og at begivenheden ikke længere har et hak i toppen af det.

En anden ting at bemærke er dog, at nu din anden keyframe ikke længere sidder i slutningen af begivenheden. Så træk keyframe til ende. Du kan også prøve at kontrollere og sørg for, Offset og Progress indstillinger du brugte stadig arbejde som du vil have dem til, nu hvor keyframes er længere fra hinanden.

En sidste ting jeg vil nævne: Hvis du har lukket Video Media Generatorer vindue og senere ønsker at foretage justeringer til dine medier, kan du altid genåbne vinduet og kommer til at arbejde. Klik på vinduets knappen Luk nu. Enhver begivenhed, som holder genereret medier indeholder en Genereret Media knap. Klik på din begivenhed Genereret Media-knappen for at genåbne Video Media Generatorer vindue. Nu kan du foretage yderligere ændringer i dine medier.

Så nu har du en god forståelse for, hvordan man bruger den grafiske medier generatorer, der kommer følger med Vegas Pro software. Det sjove er ikke nødt til at stoppe her selv. Vær kreativ. Medierne du føjer til dine projekter med den genererede medieværktøjer opfører ligesom alle andre medier, når de er i din timeline. Dette betyder at du kan bruge Pan / Crop værktøjer til at ændre formen af medierne eller oprette pan / scan / zoom effekter. Brug track bevægelse at repositionere dine medier i 2D eller 3D rum. Eller tilføj video effekter til at ændre udseendet af medierne endnu mere. For eksempel, tilføj Sony Rays filter, som jeg har i figur 8 for at skabe illusionen af solen bryde gennem en stormfuld himmel i striber af sollys.



*Ligesom alle andre medier, kan du tilføje effekter, der genereres medier (ligesom Sony Rays filter, der bruges her) til at ændre udseendet af din video.*

Med andre ord, brug din fantasi, og i kombination med disse genereret medieværktøjer, vil du komme med alle mulige interessante effekter til dine videoer!