

Vegas není jen Mekkou hráčů

Videoeditory pro náročnější uživatele by se daly spočítat na prstech jedné ruky (možná jeden prst navíc) - a to včetně Vegasu od Sonic Foundry. Ten pronásledoval poloprofesionální editory již od svého vzniku. V loňském roce se jeho třetí verze zařadila po jejich bok a nyní se jim nová, čtvrtá verze snaží ukázat záda.

Pokud znáte Sonic Foundry jen z hudební scény, například prostřednictvím Soundforge nebo Acidu, pak vězte, že tato firma dokázala "napsat" i opravdu výborný program na zpracování videa. Vegas je oproti své konkurenci velmi komplexním programem s mnoha progresivními prvky, v němž firma Sonic zužitkovala své zkušenosti z vývoje hudebního softwaru.

Záznam videa

Vegas se předvede na výbornou již při záznamu materiálů. Ve zvláštním modulu bez problémů spolupracuje s FireWire řadičem i s analogovým zařízením používajícím ovladače WDM (Windows Driver Model) nebo VFW (Video for Windows). V průběhu záznamu automaticky detekuje jednotlivé scény (je-li k dispozici časový kód) a ukládá je na disk v podobě samostatných klipů. Nechybí ani funkce pro dávkový záznam a samostatná záložka pro export klipů na pásku. Příjemná je i funkce Capture Tape, po jejíž aktivaci program přetočí pásku na začátek a automaticky ji celou nahraje.

Časová osa

Uživatelské prostředí Vegasu je poměrně nenápadné, ale účelné - zcela v duchu příbuzných hudebních programů. Asi nemá smysl popisovat všechny editační funkce podrobně, protože by se nedostalo na novinky, takže jen ve zkratce. Vegas se v tomto směru dá přirovnat k Premiere, spíše však k Pinnacle Edition. Tomu je podobný i z pohledu variability časové osy. Ta je, kromě přizpůsobivosti vzhledu, podobná i tím, že je přizpůsobena na vytvoření jednoduché kompozice. Jednotlivé stopy mohou být vzájemně spojeny, přičemž lze definovat způsob vrstvení (podobně jako například vrstvy ve Photoshopu) i vzájemný vztah stop (Parent/Child) a způsob, jakým se budou ovlivňovat. V nové verzi přibyla jedna stopa pro video i audio navíc (ačkoliv jejich počet není omezen). Nové stopy Video Bus a Audio Bus jsou jakousi nadřazenou stopou. Přidáme-li nějaký filtr na tuto stopu, promítne se jeho vliv na všechny ostatní. Přímo ve stopě lze nastavit editační křivky rozostření, stmívání nebo Supersampling - vše samozřejmě s možností úpravy klíčovými snímky. Jde o výbornou věc, protože nemusíme pracovat s nekonečným množstvím stejných efektů na různých klipech.

Editace

Samozřejmostí je podpora všech užívaných editačních funkcí. Vylepšení se dostalo Ripple editaci, která je dostupná hned v několika modech a v kombinaci s pravým tlačítkem myši nabízí velmi přehlednou a jednoduchou editaci. Přibyla i nové klávesové zkratky na číselné klávesnici, které podstatně usnadňují trimování klipů. Neodolal jsem a vyzkoušel s programem dodávané nastavení pro ovladač Jog/Shuttle od Contour Design. Nebylo ani nutné měnit definici kláves, vše běhalo jako po másle. Vegas disponuje vlastním DV kodekem, takže video při scrubbingu nebo přehrávání nezadrhává, a to je velmi důležité.

Vegasu je dokonce jedno, s jakým formátem videa pracujete. Na ose mohou být umístěny soubory MPEG i AVI, v normě NTSC i PAL - program si je přebere a výsledkem je formát nastavený projektem. I přes všechny vymoženosti časové osy je primárním nástrojem pro zkracování klipů Trimmer. Po poklepání na klip v Browseru přeskočíme rovnou do Trimmeru, kde lze klip nejen ořezat a poslat do osy, ale kde můžeme doplnit i podružné značky. Markery jsou pak viditelné i v časové ose a mohou přispět k rychlejšímu vyhledávání částí klipů. Nová funkce pro vyhledávání se podařila na výbornou. Představte si, že v desítkách složek nebo na časové ose hledáte nějaký klip mezi stovkami dalších. Sonic pro tuto příležitost připravil vyhledávací engine, v kterém můžete kromě názvu zadat jedno z dvaceti sedmi vyhledávacích kritérií (např. snímkovou frekvenci, formát klipu, použitý filtr...).

Dolby Digital 5.1

Jednou z nejdůležitějších novinek je podpora pětikanálového prostorového zvuku. Ano, Vegas je prvním editorem, v němž můžete připravit plnohodnotný Dolby Digital 5.1, aniž by byl nutný přidavný

modul třetí firmy. Je překvapivé, jak jednoduše programátoři tuto funkci integrovali do programu a jak snadno se používá. Stačí použít pět zvukových stop a každou přiřadit k jednomu reproduktoru. Pak v mixéru nastavit hlasitost a vyvážení kanálů a máme hotový "biják". K čemu Dolby Digital 5.1, když videokamera zaznamená jen stereo? Máte pravdu, ale zkuste si poslechnout domácí video, které je podbarveno hudbou ze zadních reproduktorů a doplněno komentářem z centrálního boxu. A k tomu potřebujete jen nějakou hudbu a vlastní slovo. Osobně, poté co jsem funkci vyzkoušel, ji považuji za jeden z budoucích trendů editorů.

Nevýhodou Vegasu je způsob exportu. Je totiž nutné nejdříve vyexportovat zvuk AC3 i video zvlášť. Kdyby Vegas disponoval jednoduchým multiplexorem a k tomu dokázal vytvořit DVD strukturu, bylo by to snazší.

Korekce barev

Opravdové profesionály potěší bohaté korekce barev. Barevný odstín může být vyvážen nebo naopak zaměněn pomocí tří kruhů s odstíny barev. Těm, kteří pracují s Avidem nebo Final Cutem, se budou jistě zdát povědomé. Nezávisle tak můžeme nastavit jen světlé, střední, nebo jen tmavé tóny barev a díky "kapátkům" jednotlivé barevné odstíny nahrazovat jinými. Sekundární korekce pak umožňují sjednotit barvy v materiálu snímaném více kamerami nebo v odlišných podmínkách. Komu by to bylo málo, může si spustit histogram, waveform nebo vektorskop a zkontrolovat, jestli to s těmi barvami nepřehnal.

Efekty

Obyčejný člověk bude spíše zkoumat nové efekty. Těch je nyní 47 pro video, asi 50 pro audio a nějakých 23 přechodových efektů. V nich se nyní objevují i 3D efekty, které byly dříve jen součástí samostatného efektového doplňku. Každý má navíc několik předdefinovaných šablon, takže si vybere každý uživatel. Důležité je, že všechny efekty mohou být přehrávány v reálném čase. Samozřejmě záleží na výkonu PC, ale i tak, možná díky optimalizaci kodeku a efektů, je přehrávání poměrně svižné. Na pomalejších PC lze zvolit nižší kvalitu náhledu a na těch opravdu pomalých strojích pak rychlý prerendering do RAM paměti (máte jí dost?).

Výstup na externí TV monitor byl samozřejmostí už v předešlé verzi, ale i zde je malé vylepšení. V náhledu si můžeme zapnout funkci Split View a nechat si zobrazit polovinu obrazovky s efektem a druhou v původní podobě. Tak můžeme například kontrolovat, zda efekt nezastínil některé detaily, které měly zůstat viditelné. I u této funkce je zachován výstup na monitor. U efektů lze zvolit i to, zda mají být aplikovány před nebo po použití animace stopy nebo ořezu videa. A efekty (lépe řečeno veškeré atributy výchozího klipu) nyní můžeme i kopírovat.

Poslední zmínka o efektech se týká zvuku. Ve Vegasu je totiž možné nastavit automatický proces, který skupinu předem vybraných parametrů (např. ekvalizéru) převede do jediné křivky (nebo více), na níž pak doladíme všechny parametry najednou. Zůstaňme u zvuku: Vegas 4.0 podporuje ovladače Asio, monitoring zvuku při záznamu i při přípravě prostorového zvuku nebo vypálení Audio CD z materiálu ve zvukových stopách.

Poslední zajímavou novinkou je tzv. Scripting. Programátoři zajásají, protože si mohou v Javě a ve Visual Basicu naprogramovat vlastní nástroje a třeba si je vyměňovat přes internet. Zde jsou k mání zatím jednoduché skripty přímo od výrobce.

Programovat neumím, takže se raději zmíním o starších, ale zajímavých vlastnostech programu. Přejete si naskenovat obrázek nebo vyextrahovat hudbu z CD? Žádný problém, ve Vegasu jsou tyto funkce dostupné. Není nutný externí program, jednoduše zmáčknete tlačítko, nastavíte zdroj a obrázek nebo skladba se přenesou do knihovny pro další zpracování. Upravené video můžete z prostředí Vegasu vypálit na CD v několika různých formátech (např. MPEG-1, 2, WMV, MOV apod.). Máte možnost přidat i instalační soubor přehrávače, aby kamarád nemusel na internetu hledat příslušný kodek. Když je řeč o MPEG - Vegas disponuje interním kóděrem z produkce Main Conceptu. S předdefinovanými šablonami snadno vytvoříte normový formát pro Video CD, SVCD nebo DVD. Mezi šablonami narazíme i na jednu s názvem DVD Architect video stream. Výsledkem tohoto profilu bude MPEG soubor kompatibilní s programem DVD Architect.

Závěr

Vegas tento rok, stejně jako loni, opět exceluje. Přibylo množství novinek, které mají význam z pohledu vývoje zpracování videa (Dolby Digital), i mnoho vylepšení (barevné korekce, scripting), které činí tento nástroj použitelný i pro profesionální nasazení. Při přímém srovnání například s Premiere nebo Ulead Video Studiem je Vegas vybaven podstatně lépe. Pomineme-li "macovský" Final Cut Pro, může mu z pohledu náročného uživatele konkurovat jen Pinnacle Edition. Zároveň je velmi blízko profesionálním

editorům typu AVID Xpress DV. Velkou nevýhodou Vegasu je však chybějící podpora speciálního nebo real-time videoeditačního hardwaru. Máte-li obvyčejný řadič a hledáte-li podobný program, neváhejte.

Jan Kosnar

SONIC FOUNDRY VIDEO VEGAS 4.0

Poloprofesionální videoeditor.

Minimální požadavky Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, 30 MB na HD, OHCI kompatibilní DV zachytávací karta, Windows 98SE/Me/2000/XP, DirectX 8, MS IE 5

Výrobce Sonic Foundry, Madison, WI, USA

Poskytl DISK Multimedia, Boskovice

Cena 26 790 Kč včetně DPH (v bundle společně s programem DVD Architect)