

```

startTime = startTime - offset;
ev.AdjustStartLength(startTime,length,true);
Vegas.UpdateUI();
if(ev.MediaType == MediaType.Video && !bFade)
{
    fx = new Effect(plugin);
    ev.FadeIn.Transition = fx;
}
eventEnum.moveToNext();
startoffset = startoffset + overlapTime;
}
startoffset = overlapTime;
trackEnum.moveToNext();

```

Vegas Pro 8

Professional Video, Audio, and DVD Creation



สุพจน์ เกษรมาลา
Multimedia Learning Aid
สำนักพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพองค์กร
บริษัท เครือเจริญโภคภัณฑ์ จำกัด

สนุกกับการใช้สคริปต์

“ให้ Vegas สุ่มทรานซิชัน ทำยังไงครับ..” คำถามบนเว็บบอร์ดไทยเวกัส 2008 (<http://www.thaivegas.com>) เลยเป็นจุดเริ่มให้ผมสนใจการใช้งานสคริปต์มากขึ้น (ก็ไปตอบในบอร์ดเอาไว้ว่าต้องใช้สคริปต์นี่นา เลยต้องหาวิธีให้ได้)

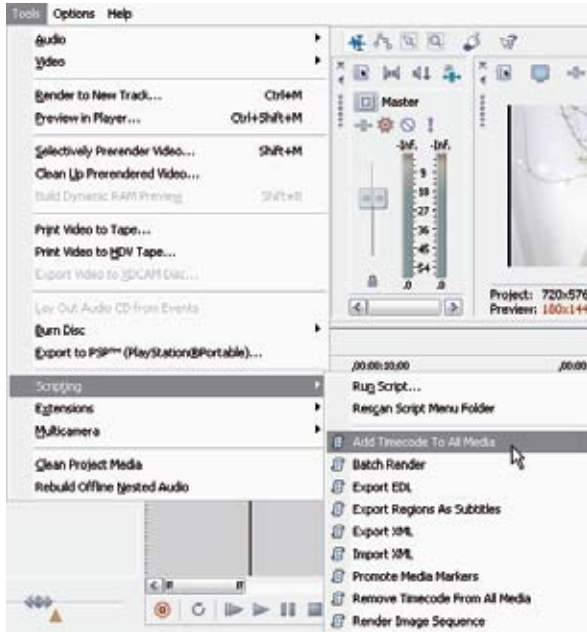
หลังจากเคลียร์งานเสร็จ พอมีเวลาบ้าง ก็หาวิธีศึกษาจากเว็บต่าง ๆ ดู Oh...!!! ไม่ง่ายเลยนะเนี่ย เฮ้อ..!! ก็ไม่ได้เรียนเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมมาเลย อาศัยดูโครงสร้างภาษาที่เขาใช้งานกันก็คิดว่า สงสัยว่าเราคงได้แต่เพียงเอาโค้ดของชาวบ้านเค้ามาปรับปรุงเท่านั้นเองแหละมั้ง..

เอาเถอะครับ แม้จะเป็นเพียงอนุบาลสำหรับการเขียนโปรแกรม และครั้งนี้ก็ไม่ได้พาไปเป็นโปรแกรมเมอร์แต่อย่างใด แต่จะพาทุกท่านมาเริ่มต้นการใช้สคริปต์กับ Vegas กัน ไม่นานครับ ใครที่มีความรู้ด้านนี้อยู่บ้างแล้ว จะได้เขียนฟังก์ชันใหม่ ๆ มาให้เราใช้งานกันบ้างก็ได้ อย่างน้อยครั้งนี่ก็จะทำให้ผมสนใจการเขียนโปรแกรม และพัฒนาความรู้ขึ้นอีกระดับหนึ่ง

ใน Vegas นั้น เมื่อติดตั้งโปรแกรม ก็จะมีสคริปต์พื้นฐานให้อยู่บ้างแล้ว ว่าแต่เคยมีใครใช้งานในส่วนนี้บ้างหรือไม่ ก็ไม่อาจทราบครับ ผมเองก็นาน ๆ ที่ค่อยเข้ามาใช้งาน ซึ่งจริง ๆ แล้ว ผมคิดว่าส่วนนี้มันจะยืดหยุ่นให้กับผู้ใช้งาน ได้เขียนโปรแกรมเสริมใน ฟังก์ชันที่ตนเองต้องการเพิ่มเติมเข้ามาได้ไม่ยากนัก เพียงมีความเข้าใจในเรื่องของการเขียนโปรแกรม (VB, Java, C#, C++, ...) บ้างเท่านั้น (ซึ่งผมไม่มีครับ ฮาาาา...)

การใช้งาน Script

ขั้นตอนการรันสคริปต์ก็ไม่ยากเลย เรียกใช้งานได้จากเมนู Tools > Scripting > ...เลือกสคริปต์จากรายการที่มีอยู่



หรือหากไม่มีมืออยู่ในรายการ แต่ถูกเก็บไว้ที่อื่นก็ใช้วิธีเลือก "Run Script..." จากนั้นก็ค้นหาสคริปต์ที่ต้องการได้เลย

ก่อนอื่นเรามาเตรียมสคริปต์ตัวอย่างกันก่อน สำหรับตัวอย่างแรก ต้องขอภัยที่ไม่สามารถบอกที่มาได้ เพราะจำไม่ได้จริงๆ ครับ แต่จะอัปโหลดเอาไว้ที่เว็บบอร์ดของ DVM (www.dvm-mag.com) ในหมวดคุยกับนักเขียน ดาวนโหลดครั้งแรกมาจะเป็น Zip พอแตกออกมาจะมีสองไฟล์ ไฟล์แรกชื่อ ApplyTransition.js ซึ่งจะใช้ประกอบกับตัวอย่างแรก ส่วนอีกอันหนึ่งชื่อ RenderQueue.js สำหรับตัวอย่างที่สอง แต่ที่นำมาลงนิตยสารเป็นแค่ตัวอย่างเท่านั้น ถ้าอยากได้ฉบับเต็มต้องดาวนโหลดมาครับ

ตัวอย่าง Scripts

```
/**
 * Apply Transition to Adjacent Video events and optionally move
 * events to overlap events.
 *
 * For use with Sonic Foundry Vegas Video 4.0
 * ลองกับ Vegas Pro 8 ใช้ได้ครับ
 * Copyright 2003 murkWare (murk@murkvisuals.com)
 *
 * Minor update on Dec 18, 2003 to fix issues with latest API
 *
 * UPDATE 1/6/2004: Jeffrey Creem has added a "Zoom Percent" option
 * Which will zoom in on each event and pan across it
 * ส่วนหัวทั้งหมดนี้ เป็นข้อมูลรายละเอียดเบื้องต้นของ Script
 * ซึ่งไม่มีผลกับการทำงานของ Script
 **/
import System.Windows.Forms;
```

```
import Sony.Vegas;
import Sony.Vegas.Script;
var overlapTime = 30; // ตรงส่วนนี้ แก้ไขตัวเลขเป็นค่าอื่นได้ เช่น 25 ก็จะซ้อนทับ
event เป็น 25 Frames
```

```
.....

.....

okButton.Text = "OK";
okButton.Left = this.Width - ((buttonWidth+10));
okButton.Top = buttonTop;
okButton.Width = buttonWidth;
okButton.Height = buttonHeight;
okButton.DialogResult = System.Windows.Forms.DialogResult.OK;
AcceptButton = okButton;
Controls.Add(okButton);
```

```
var label = new Label();
label.AutoSize = true;
label.Text = "Copyright 2003 murkWare (www.murkvisuals.com)"
label.Left = 20;
label.Top = 70;
Controls.Add(label);
}
```

```
function addTextControl(labelName, left, width, top, defaultValue) {
    var label = new Label();
    label.AutoSize = true;
    label.Text = labelName + " ";
    label.Left = left;
    label.Top = top + 4;
    Controls.Add(label);
}
```

```
var textbox = new TextBox();
textbox.Multiline = false;
textbox.Left = label.Right;
textbox.Top = top;
textbox.Width = width - (label.Width);
textbox.Text = defaultValue;
Controls.Add(textbox);
```

```
return textbox;
}
```

```
function addComboBox(left,width,top)
{
```

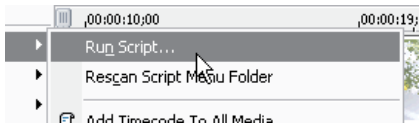
```
var transList = new ComboBox();

// transList.Anchor = ((System.Windows.Forms.AnchorStyles.Bottom Or
System.Windows.Forms.AnchorStyles.Left) _
// Or System.Windows.Forms.AnchorStyles.Right)
transList.DropDownWidth = width;
// transList.Items.AddRange(tem 5");
transList.Location = new System.Drawing.Point(left, top);
transList.Size = new System.Drawing.Size(280, 21);
transList.TabIndex = 7;
Controls.Add(transList);
```

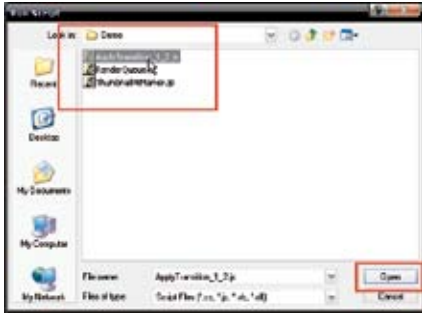
```
return transList;
}
```

```
}
```

เมื่อแตกไฟล์ที่โหลดมาเสร็จแล้ว ก็มาลองทดสอบสคริปต์กัน..... อ้อ..เอาภาพหรือวิดีโอวางบนไทม์ไลน์เดียวกันก่อนนะครับ ไม่จำกัดจำนวน แล้วค่อยรันสคริปต์...



ค้นหาไฟล์สคริปต์ที่เราเก็บไว้ เลือกสคริปต์แล้วก็คลิกปุ่ม Open



จากตัวอย่างนี้เป็นสคริปต์สำหรับใส่ทรานซิชันให้กับอีเวนต์ทั้งหมดบนไทม์ไลน์ ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของคำถามในขั้นต้นได้เลยครับ สคริปต์นี้ มีคนทำแจกไว้แล้ว เดิมจะทำมาสำหรับ Vegas 4-5 แต่ก็สามารถนำมาใช้ในเวอร์ชันใหม่ ๆ ได้อีกด้วย หากเข้าใจการทำงานก็อาจนำมาปรับปรุง แก้ไขให้มันเหมาะกับการใช้งานของเราเองก็ย่อมได้ แล้วก็เอามาทดลองดู...Wowwwwww...!!!

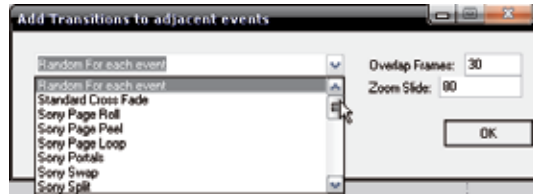
เอาละ หลังจากเลือกสคริปต์ก็จะเป็นขั้นตอนการเลือกค่าต่าง ๆ ในที่นี้ถูกกำหนดไว้ให้เป็นค่าที่เลือกแก้ไขได้จากหน้าต่างที่ Pop up ขึ้นมา ค่าที่กำหนดได้ก็คือ รูปแบบของทรานซิชัน มี Drop Down เป็นรายการทรานซิชันรูปแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่ในเครื่อง

รายการตัวแรกของทรานซิชันบนสุดคือ "Random For each event" จะเป็นการสุ่มทรานซิชันทั้งหมดที่มีอยู่ในเครื่องจากนั้นถัดลงมาก็เป็นรูปแบบต่าง ๆ เจะจะลงไป

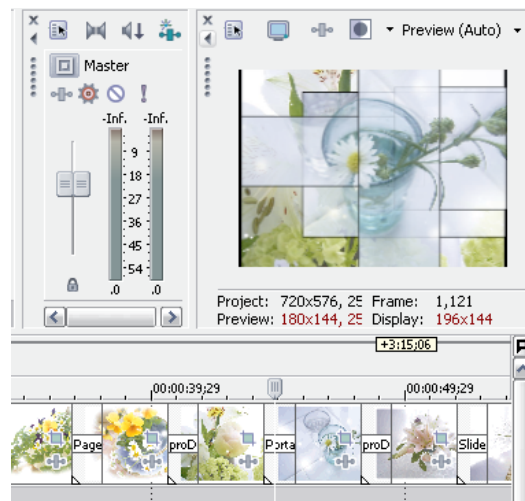
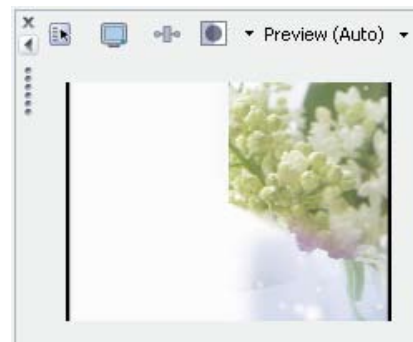
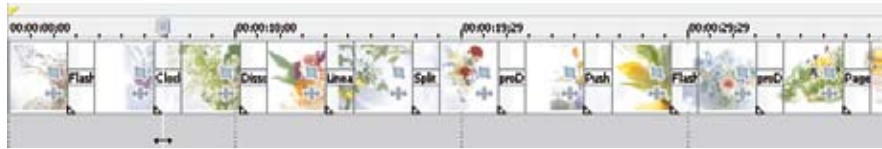
สำหรับช่องตัวเลขทางด้านขวา มี

"Overlap Frames:" ค่าในส่วนนี้จะเป็นการซ้อนทับกันของ Event เป็นช่วงของการเกิดทรานซิชันแต่ละตัวนั่นเอง ค่านี้ถูกกำหนดค่าเริ่มต้นไว้ที่ 30 เฟรม ก็เท่ากับ 1 วินาทีของระบบ NTSC ครับ หากต้องการแก้ไขค่าเริ่มต้นเป็นค่าอื่น ๆ ก็ใช้ Notepad เปิดแก้ไขก็ได้ครับ เป็นโปรแกรมสามัญประจำเครื่องของวินโดวส์อยู่แล้ว เปิดขึ้นมาก็ค้นหาตรงส่วนที่เป็น "Overlap Frames" จากนั้นก็แก้ไขตัวเลขจาก 30 เป็นค่าอื่น ๆ ที่เราต้องการ ตอนนั้นก็แก้ไขตัวเลขโดยการเปลี่ยนค่าตรงช่องนี้ไปก่อนก็ได้ครับ

เช่นเดียวกับในส่วนของ "Zoom Slide:" ค่าในส่วนนี้เป็นค่าการ Zoom และการ Slide จะแก้ไขค่าหรือไม่ก็ทำได้เช่นกัน



จากนั้นคลิกปุ่ม OK ก็จะมีเริ่มต้นรันสคริปต์จนจบ แล้วก็ได้ทรานซิชันจากการสุ่ม พร้อมทั้งการ Zoom/Pan โดยในแต่ละตำแหน่งของทรานซิชัน จะมีความยาวเป็นเฟรม ก็ขึ้นอยู่กับค่าที่กรอกลงไปนั่นเอง



ในตัวอย่างแรกนี้ คงไม่ต้องพูดถึงการแก้ไขโค๊ดกันมาก เพราะเพียงเท่าที่ให้มาก็เพียงพอสำหรับการทำงานในส่วนนี้แล้ว

แต่ท่านไม่ต้องไปดาวโหลดมา เพราะมีอยู่แล้วใน Zip ไฟล์ ที่ท่านโหลดมาจาก DVM รวมกับสคริปต์แรก แตกไฟล์ออกมาจะเป็น RenderQueue.js ให้เลย