

Vegas[™] Movie Studio

Краткое руководство пользователя

Краткое руководство содержит основные сведения о приложении Vegas[®] Movie Studio. Чтобы больше узнать о приложении, откройте онлайн-справку. Чтобы открыть онлайн-справку, выберите пункт **Содержание и указатель** в меню **Справка**.

Во время первого запуска после установки Vegas Movie Studio появится мастер регистрации. Этот мастер поможет вам в несколько простых шагов зарегистрировать приложение в Sony Creative Software Inc. Также, вы можете в любое время зарегистрироваться онлайн по адресу https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software.

Регистрация вашей копии продукта откроет вам доступ к различным вариантам технической поддержки, к уведомлениям об обновлениях и к специальным промо-акциям, доступным лишь зарегистрированным пользователям Vegas Movie Studio.

Помощь в регистрации

Помощь в регистрации можно получить в интернете по адресу *http://www.sonycreativesoftware.com/chat* или по факсу (608) 250-1745.

Отдел по продажам и работе с клиентами

Чтобы получить полный список услуг, предоставляемых клиентам, пожалуйста, посетите страницу *http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp*. В рабочее время с понедельника по пятницу можно получить поддержку по следующим телефонам:

Телефон/факс	Страна
(800) 577-6642 (бесплатно)	США, Канада и Виргинские острова
(608) 203-7620	для всех остальных стран
(608) 250-1745 (Факс)	Все страны

Техническая поддержка

Чтобы получить полный список возможностей поддержки, пожалуйста, посетите сайт *http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp*. Чтобы прослушать список возможных вариантов поддержки по телефону, пожалуйста, звоните (608) 256-5555.

О ваших правах касательно приложения Vegas Movie Studio

Vegas Movie Studio предоставлено вам в рамках Лицензионного соглашения конечного пользователя (End User License Agreement). Первый раз Лицензионное соглашение конечного пользователя показывается вам во время установки приложения. Пожалуйста, внимательно прочтите Лицензионное соглашение конечного пользователя, так как оно регламентирует ваши права при работе с приложением. Копия Лицензионного соглашения конечного пользователя приложения Vegas Movie Studio находится по адресу http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/eula.

О вашей конфиденциальности

Sony Creative Software Inc. уважает вашу конфиденциальность и приложит все усилия для защиты вашей личной информации. Использование программы регулируется Положением о конфиденциальности. Копия этого положения представлена вам в процессе установки приложения, вы должны принять это положение перед тем, как принимать Лицензионное соглашение конечного пользователя. Пожалуйста, внимательно ознакомьтесь с ним, так как в нем описаны ваши права касательно информации, которая собирается данной программой. Копия Положения о конфиденциальности расположена по адресу http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp.

Надлежащее использование программы

Программа Vegas Movie Studio не предназначена и не должна быть использована в незаконных или нарушающих авторское право целях, к примеру, для незаконного копирования или распространения защищенного авторским правом материала. Использование программы Vegas Movie Studio в подобных целях, помимо прочего, противоречит законодательству США и международному законодательству в области защиты авторских прав, а также противоречит пунктам Лицензионного соглашения конечного пользователя (End User License Agreement). Подобные действия могут преследоваться по закону, а также быть причиной применения санкций, прописанных в Соглашении конечного пользователя (End User License Agreement).

Правовые положения

ACID, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Vegas, Vision Series, and Visual Creation Studio are the trademarks or registered trademarks of Sony Creative Software Inc. in the United States and other countries. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries.

PlayStation and PSP are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) file format

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Apple QuickTime

Apple® QuickTime® application is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

AVCHD

AVCHD and AVCHD logo are trademarks of Matsushita Electric Industrial Co., Ltd and Sony Corporation.

Dolby, Dolby Digital AC-3, and AAC encoding

This product contains one or more programs protected under international and U.S. copyright laws as unpublished works. They are confidential and proprietary to Dolby Laboratories. Their reproduction or disclosure, in whole or in part, or the production of derivative works therefrom without the express permission of Dolby Laboratories is prohibited. Copyright 1992 – 2008 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby®, the double-D symbol, AC-3®, and Dolby Digital® are registered trademarks of Dolby Laboratories. AAC™ is a trademark of Dolby Laboratories.

FLAC/Ogg File Formats

©2008, Xiph.org Foundation

Neither the name of the *Xiph.org Foundation* nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

Gracenote

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525; #6,061,680; #6,154,773, #6,161,132, #6,230,192, #6,230,207, #6,240,459, #6,330,593, and other patents issued or pending. Services supplied and/or device manufactured under license for following Open Globe, Inc. United States Patent 6,304,523.

Gracenote and CDDB are registered trademarks of Gracenote. The Gracenote logo and logotype, MusicID, and the "Powered by Gracenote" logo are trademarks of Gracenote.

JPEG

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

LPEC

"LPEC" is a trademark of Sony Corporation.

Macromedia Flash

Macromedia and Flash are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries.

Main Concept encoder

Main Concept® plug-in is a trademark of registered trademark of Main Concept, Inc. in the United States or other countries. All rights reserved.

Microsoft DirectX programming interface

Portions utilize Microsoft® DirectX® technologies. Copyright © 1999 – 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media

Portions utilize Microsoft Windows Media® Technologies. Copyright © 1999 - 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MPEGLA and MPEG 2

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLIO, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206.

Manufactured under license from MPEG-LA.

PNG file format

Copyright © 2004. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTIBILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231.

Real, RealMedia, RealAudio, and RealVideo applications

2008 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real[®], Real Media[®], RealAudio[®], RealVideo[®], and the Real logo are trademarks or registered trademarks of RealNetworks, Inc. in the United States and other countries.

Sony AVC/AAC

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i)ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii)DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://MPEGLA.COM

Steinberg Media Technologies

VST[®] is a registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

ASIO[™] is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tagged Image File Format (TIFF)

Adobe Tagged Image[™] File Format is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and other countries. All rights reserved.

Targa file format

The Targa[™] file format is a trademark of Pinnacle Systems, Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio on demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like).

An independent license for such use is required. For details, please visit: http://mp3licensing.com.

Thomson Fraunhofer MPEG-4 HE-AAC

MPEG-4 HE-AAC audio coding technology licensed by Fraunhofer IIS. For details, please visit: http://www.iis.fraunhofer.de/amm/.

Sony Creative Software Inc. 8215 Greenway Blvd. Suite 400 Middleton, WI 53562 USA

The information contained in this manual is subject to change without notice and does not represent a guarantee or commitment on behalf of Sony Creative Software Inc. in any way. All updates or additional information relating to the contents of this manual will be posted on the Sony Creative Software Inc. web site, located at *http://www.sonycreativesoftware.com/*. The software is provided to you under the terms of the End User License Agreement and Software Privacy Policy, and must be used and/or copied in accordance therewith. Copying or distributing the software except as expressly described in the End User License Agreement is strictly prohibited. No part of this manual may be reproduced or transmitted in any form or for any purpose without the express written consent of Sony Creative Software Inc.

Copyright 2011. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright 2011. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

Содержание Вве

Введение	5
Добро пожаловать	5
Системные требования	5
Техническая поддержка	5
Установка Vegas Movie Studio	5
Получение справки	6
Онлайн-справка	6
Уроки «Как это сделать?»	6
Справка в Интернете	6
Обзор	7
Главное окно	7
Панель инструментов	7
Отображение времени	8
Список дорожек	8
Регулятор скорости воспроизведения	8
Временная шкала	8
Панель маркеров	9
Панель управления воспроизведением	9
Область прилипания окон и плавающие окна	9
Приступая к работе	.15
Создание проектов	.15
Сохранение проекта	16
Переименование проекта (Сохранить как)	16
Получение медиафайлов	.16
Предпросмотр медиафайлов	16
Работа с окном Медиафайлы проекта	17
Импорт мультимедиа	17
Импорт видео из DVD-видеокамеры	18
Захват DV-видео	18
Захват HDV-видео	18
Импорт AVCHD-видео	19
Получение изображений	19
Извлечение данных с аудио CD	20
Сортировка медиаданных с помощью накопителей	21
Добавление медиафайла на временную шкалу	21
Создание слайд-шоу	22
Работа с событиями	.24
Разница между файлами и событиями	24
Перемещение событий по временной шкале	25
Работа с дорожками	.25
Работа с временной шкалой	25
Работа со списком дорожек	26

Воспроизведение и предпросмотр 27
Воспроизведение проекта 27
Медленная перемотка 28
Предпросмотр в медиаплеере 28
Базовые приемы редактирования29
Навигация
Перемещение курсора 29
Смена фокуса
Создание выделений
Выделение нескольких событий
Выделение по времени
Зацикливание воспроизведения 32
Выделение событий и временного отрезка
Выделение дорожек
Редактирование событий 32
Копирование событий 32
Вырезание событий
Вставка событий
Дублирование событий 36
Подрезка событий
Разделение событий
Удаление событий
Создание кроссфейдов между событиями
Использование автоматических кроссфейдов
Ручная настройка кроссфейда 39
Изменение кривой кроссфейда 40
Использование функции отмены 40
Использование функции повтора 40
Добавление отрезков и маркеров проекта
Работа с маркерами
Работа с отрезками
Использование внешней программы редактирования аудио
Настройка программы редактирования аудио
Открытие событий в редакторе аудио
Добавление Переходов, Видеоэффектов и Титров
Добавление переходов
Добавление переходов к событиям 45
Добавление перехода ко всем выделенным событиям
Изменение скорости/продолжительности перехода
Редактирование перехода 46
Замена на другой переход
Удаление перехода

Добавление видеоэффектов	47
Добавление видеоэффектов к событию, дорожке, медиафайлу или проекту	47
Редактирование существующих видеоэффектов	48
Добавление текста, титров и заключительных титров	49
Добавление титров и текста	49
Добавление прокручиваемых титров	49
Стереоскопическое редактирование в формате 3D	51
Настройка проекта стереоскопического 3D-видео	51
Настройка предпросмотра стереоскопического 3D-видео	53
Синхронизация событий со стереоскопическим 3D-видео на временной шкале.	53
Добавление каналов для левого и правого глаза, настройка глубины	55
Визуализация проекта стереоскопического 3D-видео	56
Запись аудио и добавление эффектов аудио	59
Запись аудио	59
Добавление эффектов аудио	60
Добавление эффектов к аудиодорожкам	60
Добавление эффектов к аудиособытию	61
Формат 5 1 Surround	63
Мастер создания проекта	63
Панорамирование 5.1 Surround	63
Назначение дорожек каналам объемного звучания	64
Панорамирование дорожки	64
Панорамирование дорожки в режиме Объемное панорамирование	64
Автоматическое панорамирование с помощью огибающих	65
Изменение режима панорамирования	65
Сохранение и визуализация проектов	67
Мастер создания фильмов	67
Загрузить на YouTube	67
Разместить в сети Интернет	68
Запись на DVD	68
Запись на DVD с меню	68
Запись на Blu-ray Disc	69
Запись на Blu-ray Disc с меню	70
Перенос на DV-камеру	71
Перенос на HDV-камеру	73
Перенос на PSP™ (PlayStation®Portable)	73
Сохранение на жесткий диск	74
Визуализация проектов	74
Указатель	i

Глава 1 Введение

Добро пожаловать

Vegas® Movie Studio от Sony Creative Software Inc. - это продвинутая, инновационная многодорожечная система редактирования мультимедиа. Это приложение было разработано с целью создания эффективной среды для работы с аудио и видео материалами на привычном для Sony Creative Software Inc уровне качества и богатстве возможностей. Не важно почему - из-за привычных пользователю Microsoft® Windows® команд навигации или из-за понятного и простого интерфейса, главное, что пользоваться приложением Vegas Movie Studio - сплошное удовольствие.

Системные требования

Для работы с приложением Vegas Movie Studio, ваш компьютер должен отвечать следующим требованиям:

- OC Microsoft® Windows® XP SP3, Windows Vista® SP2 или Windows 7
- Процессор 1 ГГц (для работы с HD-видео рекомендуется многоядерная или многопроцессорная система)
- 200 Мб свободного пространства на жестком диске для установки программы
- 1 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 2 ГБ)
- ОНСІ-совместимый IEEE-1394DV карта (для захвата цифрового видео и функции переноса на кассету)
- Порт USB 2.0 (для импорта с AVCHD и DVD-камер)
- Звуковая карта, совместимая с системой Windows
- Поддержка привода DVD-ROM (только для установки с DVD)
- Поддерживаемый привод CD с однократной записью (только для записи CD)
- Поддерживаемый DVD- R/-RW/+R /+RW привод (только для записи DVD)
- Поддерживаемый BD-R/-RE привод (только для записи Blu-ray Disc™)
- Microsoft .NET Framework 3.0 (содержится на диске)
- Apple® QuickTime® 7.1.6 или выше

Примечание: чтобы активировать программу, необходимо предоставить регистрационные сведения компании Sony Creative Software Inc.

Техническая поддержка

Веб-сайт по адресу http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp содержит техническую помощь, справочную информацию, обновления программы, советы и секреты, пользовательский форум и базу знаний.

Установка Vegas Movie Studio

1. Вставьте DVD-ROM. Если разрешен автозапуск с DVD-ROM, появится окно установки.

Если автозапуск привода DVD-ROM отключен, нажмите на кнопку **Пуск** и выберите пункт **Выполнить**. В появившемся окне Выполнить, введите букву привода DVD-ROM и добавьте :\setup.exe. Нажмите **OK** для запуска установки.

- 2. Нажмите Установить. Начнется процесс установки.
- **3.** Следуйте инструкциям на экране, чтобы установить подходящую для вашего компьютера версию приложения.

Получение справки

В этом кратком руководстве содержатся базовые сведения, необходимые для создания своего первого проекта Vegas Movie Studio. Если вам требуется дополнительная помощь, с приложением поставляется три вида справки.

Онлайн-справка

Выберите пункт **Содержание и Указатель** в меню **Справка** или нажмите клавишу F1. Окно онлайн-справки состоит из четырех вкладок, которые помогут вам найти нужную информацию.



Уроки «Как это сделать?»

Научиться работе с программой Vegas Movie Studio вы можете с помощью интерактивных уроков «Как это сделать?», установленных с программой.

Открыть руководства «Как это сделать?» вы можете в любой момент, выбрав в меню Справка пункт Как это сделать?.

Справка в Интернете

Дополнительная информация доступна на сайте Sony Creative Software. В меню Справка выберите пункт Sony в Интернете, чтобы увидеть список сайтов, относящихся к приложению Vegas Movie Studio и Sony Creative Software Inc.

Обзор

Следующие разделы представляют собой ознакомительную экскурсию по рабочему пространству Vegas Movie Studio в картинках.

Главное окно

Главное окно появляется, когда вы запускаете приложение. Рабочее пространство разделено на три основных части: список дорожек, временная шкала (с дорожками), и область пристыковки окон. Вы можете изменять размеры списка дорожек, временной шкалы, и области пристыковки окон, перетаскивая разделители между ними.



Панель инструментов

Панель инструментов служит для быстрого доступа к часто используемым функциям. В меню Настройки выберите пункт Настроить панель инструментов, чтобы выбрать, какие кнопки будут отображаться на панели.

	Создать новый пустой проект
	Открыть существующий проект
	Сохранить проект
	Открыть свойства проекта
X	Вырезать выделенные события
00	или временной промежуток
	Копировать выделенные события
	или временной промежуток
	вставить в проект элементы из буфера
	оомена
\$ °° ▲	Отменить
₹	Вернуть
*	Включить прилипание к линиям сетки
	Включить автоматические кроссфейды

	Включить Автосдвиг
ŝ	Зафиксировать огибающие на событиях
	Игнорировать группировку событий
H	Инструмент Обычное редактирование
88	Инструмент Редактирование огибающей
R	Инструмент Редактирование выделенной области
	Инструмент редактирования Лупа
٢	Мастер создания фильмов
ø	Уроки «Как это сделать?»
Z	Справка «Что это?»

Отображение времени

В окне Отображение времени показана позиция курсора и конечная точка выделения по времени. Вы можете настроить формат показа времени, а также цвета, которыми будут показываться временные значения.

Вы можете переместить окно Отображение времени с его стандартного места над списком дорожек, оставив его в свободном положении, или пристыковав в другом месте области пристыковки окон.

Пристыкованное окно Плавающее окно Пристыковано в области пристыковки окон 00:01:49;23 00:01:49;23 00:01:49;23 00:01:49;23 00:01:49;23

00:01:49;23

Список дорожек

В этом окне показан порядок следования дорожек в проекте, а также содержатся элементы управления комбинированием и микшированием дорожек. Для дополнительной информации см. Работа со списком дорожек на стр. 26.



Регулятор скорости воспроизведения

Регулятор скорости воспроизведения предназначен для воспроизведения проекта в любом направлении в монтажных целях. Вы можете настроить скорость воспроизведения, перемещая маркер скорости, находящийся под регулятором скорости воспроизведения. Для дополнительной информации см. Медленная перемотка на стр. 28.



Временная шкала

Редактирование и выравнивание осуществляется на временной шкале (где показаны дорожки). В этой области содержатся все события проекта. Для дополнительной информации см. Работа с временной шкалой на стр. 25.



Панель маркеров

Панель маркеров это область над временной шкалой, в которой создаются, именуются и перемещаются маркеры и отрезки. Эти информационные теги могут служить подсказками или напоминаниями, подсвечивая важные события вашего проекта. Для дополнительной информации см. Работа с маркерами на стр. 41.



Панель управления воспроизведением

Панель управления воспроизведением содержит часто используемые кнопки позиционирования курсора и управления воспроизведением.



Подсказка: нажмите и удерживайте кнопки **Предыдущий кадр** и **Следующий кадр**, чтобы переместить курсор на несколько кадров.

Область прилипания окон и плавающие окна

Эта область позволяет вам держать часто используемые окна под рукой, но не на виду. Окна можно стыковать одно за одним, в стопку в области пристыковки окон или же в отдельном плавающем окне для стыковки. Когда окна пристыкованы в стопку, для каждого из них внизу создается вкладка. Чтобы открыть окно, нужно щелкнуть на его вкладке.



- Чтобы пристыковать окно, перетащите его в область пристыковки.
- Чтобы удалить окно из области стыковки и сделать его плавающим, перетащите его заголовок в левую часть пристыкованного окна.
- Чтобы окно не пристыковывалось, пока вы его перетаскиваете, удерживайте нажатой клавишу Ctrl.
- Чтобы развернуть пристыкованное окно, чтобы оно заняло всю область пристыковки окон, нажмите кнопку **Развернуть** (III). Нажмите ее снова, чтобы вернуть окну прежний размер.
- Чтобы удалить окно из области пристыковки окон или плавающего окна для пристыковки, нажмите кнопку Закрыть ()).

Окно Проводника - Alt+1

Окно Проводника похоже на Проводник Windows. В окне Проводника можно выбирать медиафайлы для последующего перетаскивания на временную шкалу или добавления в окно Медиафайлы проекта. Также в окне Проводника можно осуществлять стандартные операции с файловой системой - создание папок, переименование и удаление папок и файлов. Используйте кнопки Начать предпросмотр (🗩) и Автоматический предпросмотр 💽), чтобы просматривать файлы перед добавлением в проект.

ыберите иск или апку		🔾 🌗 Backgrounds		🗕 🔁 🖉 🖄 🗶 🛅 🕨 🖬 📚	🔞 🤵 🕲 🎞 🗸
	ыберите иск или апку	 Video Clips Animals Clouds Effects Flags Flugs Effects Flugs Nature Space Sport Winter 	 Ммя МVI_3429 МVI_4223 	Размер Тип 2,70 МВ Фильм QuickTime 68,83 МВ Фильм QuickTime	Изменён 26.11.2008 23:10 20.12.2009 21:56

Просматривайте выделенные медиафайлы перед добавлением в проект.

Добавляйте медиафайлы в проект с помощью перетаскивания или двойного щелчка.

Окно Триммер - Alt+2

Окно Триммер подходит для изменения любого медиафайла. Поместив файл в окно Триммер, вы можете добавлять его части на различные дорожки с помощью перетаскивания.

Примечание: видео из окна Проводника и окна Медиафайлы проекта просматривается в окне Триммер, если оно открыто. Если окно Триммер закрыто, то используется окно Предпросмотр видео. Если вы хотите, чтобы предпросмотр запускался по умолчанию в окне Предпросмотр видео, щелкните правой кнопкой мыши в окне Триммер и снимите флажок с пункта Показать видеомонитор.



Окно Микшер - Alt+3

Окно Микшер предоставляет вам доступ к настройкам звука в проекте и уровням выходного сигнала.



Окно Предпросмотр видео - Alt+4

Окно Предпросмотр видео отображает видеоинформацию во время редактирования и воспроизведения проекта. Для дополнительной информации см. Воспроизведение проекта на стр. 27.

Примечание: видео из окна Проводника и окна Медиафайлы проекта просматривается в окне Триммер, если оно открыто. Если окно Триммер закрыто, то используется окно Предпросмотр видео. Если вы хотите, чтобы предпросмотр запускался по умолчанию в окне Предпросмотр видео, щелкните правой кнопкой мыши в окне Триммер и снимите флажок с пункта **Показать видеомонитор**.

Параметры устройства предпросмотра.



Окно Медиафайлы проекта - Alt+5

Окно Медиафайлы проекта служит для организации медиафайлов, используемых в проекте. Информация об этих файлах хранится в базе данных, которую можно легко отсортировать. Также окно Медиафайлы проекта можно использовать для добавления эффектов и применения плагинов к медиафайлам и для задания специальных свойств файлов. *Для дополнительной информации см. Работа с окном Медиафайлы проекта на стр. 17*.



Окно Переходы - Alt+7

Окно Переходы содержит все эффекты, которые можно использовать для создания переходов между видеоклипами. Миниатюры показывают анимированные примеры для каждого из переходов. Вы можете перетаскивать переходы из этого окна, чтобы заменить кроссфейд между двумя видеособытиями, или чтобы заменить область проявления или затухания отдельного видеособытия. Для дополнительной информации см. Добавление переходов к событиям на стр. 45.



Окно Видеоспецэффекты - Alt+8

Окно Видеоспецэффекты содержит все доступные видеоспецэффекты. Миниатюры показывают анимированные примеры предустановок для каждого плагина. Вы можете перетаскивать плагины из этого окна на событие, дорожку или в окно Предпросмотр видео (эффекты выходного сигнала). *Для дополнительной информации см. Добавление видеоэффектов к событию, дорожке, медиафайлу или проекту на стр. 47*.



Окно Генераторы мультимедиа - Alt+9

Окно Генераторы мультимедиа содержит доступные генераторы мультимедиа. Генераторы мультимедиа упрощают процесс создания текста, прокручиваемых титров, тестовых образцов, цветовых градиентов и одноцветных фонов. Вы можете перетащить генератор мультимедиа на временную шкалу, чтобы создать новое событие на основе сгенерированного медиафайла. *Для дополнительной информации см. Добавление текста, титров и заключительных титров на стр. 49*.



Окно Проводник устройства - Ctrl+Alt+7

Окно Проводник устройства позволяет вам просматривать и импортировать клипы с AVCHD-камер. Для дополнительной информации см. Импорт AVCHD-видео на стр. 19.



Глава 2 Приступая к работе

Vegas[®] Movie Studio предлагает новый подход к созданию мультимедийных проектов. Не важно, кто вы опытный профессионал или начинающий любитель, мощные функции и возможности приложения Vegas Movie Studio помогут вам раскрыть свой творческий потенциал. Эта глава описывает базовые функции и возможности приложения.

Создание проектов

Процесс создания мультимедийного проекта может быть крайне сложным, включая в себя сотни съемок, дублей, запись голоса, музыки, аудио дорожек, добавление спецэффектов. В такого рода начинании очень важна правильная организация. В нашем приложении, организация обеспечивается маленьким файлом проекта (.vf), в котором хранится информация о расположении исходных файлов, правках, монтаже, точках вставки, переходах и спецэффектах. Файл проекта не является мультимедийным, но служит в качестве плана для создания (визуализации) окончательного результата.

Так как приложение Vegas Movie Studio работает с файлом проекта, а не изменяет исходные файлы, вы можете заниматься редактированием, не опасаясь повредить оригиналы. Это не только придает вам уверенности, но и открывает широчайшие возможности для экспериментов.

1. Выберите пункт Создать в меню Проект. Появится окно Новый проект.

Новый п	роект
Регион:	: Америка и Япония (60 Гц / NTSC) 🔹
<u>А</u> удио:	Остерео Формат 5.1 Surround
<u>В</u> идео:	Проект:
<u>И</u> мя:	ИССНО HDV DV DV DV BUray Disc Whrepwer видео Совпазающие настройки муль тимедиа Используйте данную настройку для проектов, использующих Full HD видео с AVCHD-камер. Видео: 1920x1080, 29,970 кадров/с чересстрочное.
Nan <u>k</u> a:	D/Media\Snow\ Свободное место в выбранной папке: 4,6 Гб ☑ упорядочить файлы проекта: (в названных проектах)
	ОК Отмена

Подсказка: вы можете быстро создать проект, нажав кнопку Создать ()) на панели инструментов. Проект будет создан с параметрами по умолчанию, но вы всегда можете изменить их, используя окно Свойства проекта. Выберите пункт Свойства в меню Проект, чтобы открыть диалоговое окно Свойства проекта.

- 2. Выберите из выпадающего списка Регион подходящий вам стандарт видео.
- **3.** Выберите с помощью переключателя, какой стандарт звука вы хотите использовать в проекте стерео или 5.1.

Чтобы больше узнать о работе с проектами в формате 5.1 Surround, см. Формат 5.1 Surround на стр. 63.

🥯 5.1 surround доступен только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

4. Выберите в поле **Видео** тип видео, которое используется при создании проекта, или же формат, в котором вы хотите получить конечный результат после завершения работы над проектом.

В поле Проект появится список настроек для выбранного типа видео.

Если вы хотите, чтобы параметры проекта совпадали с параметрами существующего медиафайла, нажмите **Совпадающие настройки мультимедиа** и нажмите кнопку **Обзор** рядом с полем **Выберите медиафайл**, чтобы выбрать медиафайл, который будет использован в качестве образца.

- 5. Задайте имя проекта и папку, в которой вы хотите его сохранить:
 - **а.** Введите в поле **Имя** название своего проекта. Если вы не введете название проекта, будет использоваться имя файла, в котором вы его сохраните.
 - **б.** Поле **Папка** содержит папку, в которой будет сохранен проект. Нажмите кнопку **Обзор**, если вы хотите выбрать другую папку.

В. Установите флажок **Упорядочить файлы проекта**, если вы хотите, чтобы медиафайлы проекта сохранялись в этой папке.

Если установлен этот флажок, то в подпапках этой папки будут сохраняться следующие файлы:

- Аудиозаписи.
- Файлы, которые вы захватываете или импортируете с видеокамер, фотокамер или сканера, или с аудио CD.
- Стоп-кадры, скопированные из окна Предпросмотр видео.
- Файлы, созданные с помощью функции Визуализировать как новую дорожку.
- Уже существующие файлы с вашего компьютера перемещены не будут.
- 6. Нажмите ОК, чтобы начать работу над проектом.

Примечание: если вы захотите изменить параметры позднее, воспользуйтесь окном Свойства проекта. Выберите пункт **Свойства** в меню **Проект**, чтобы открыть диалоговое окно Свойства проекта.

Сохранение проекта

Сохраняя свою работу, вы сохраняете файл проекта. Проекты не являются визуализированными медиафайлами. Чтобы сохранить проект, выберите пункт **Сохранить** в меню **Проект** или нажмите клавиши Ctrl+S.

Переименование проекта (Сохранить как)

Поработав со своим проектом, вы можете использовать функцию **Сохранить как** в меню **Проект**, чтобы сохранить копию проекта под новым именем. Это полезно для создания резервных копий различных вариантов проекта.

Получение медиафайлов

Вы можете добавлять в проект медиафайлы из различных источников. Вы можете добавлять видео и аудиофайлы, записывать звук на дорожку, захватывать видео с камеры или извлекать дорожки с аудио CD. Также вы можете добавлять в проект текст или прокручиваемые титры.

Чтобы больше узнать о записи аудиофайлов, см. Добавление эффектов к аудиодорожкам на стр. 60.

Чтобы больше узнать о добавлении текста и прокручиваемых титров, см. Добавление текста, титров и заключительных титров на стр. 49.

Предпросмотр медиафайлов

Вы можете просматривать файлы перед добавлением их в проект. В окне Проводника есть мини-панель управления воспроизведением, с кнопками **Начать предпросмотр** (), **Остановить предпросмотр** () и **Автоматический предпросмотр** (). Когда вы просматриваете файл, поток направляется на шину предпросмотра окна Микшер (для аудиофайлов) или в окно Предпросмотр видео (для видеофайлов).

Примечание: видео из окна Проводника и окна Медиафайлы проекта просматривается в окне Триммер, если оно открыто. Если окно Триммер закрыто, то используется окно Предпросмотр видео. Если вы хотите, чтобы предпросмотр запускался по умолчанию в окне Предпросмотр видео, щелкните правой кнопкой мыши в окне Триммер и снимите флажок с пункта **Показать видеомонитор**.

Подсказка: такая же мини-панель управления воспроизведением есть и в окне Медиафайлы проекта, а значит вы можете просматривать файлы и из списка медиафайлов проекта.

- 1. Выделите файл в окне Проводника.
- 2. Нажмите кнопку Начать предпросмотр (>>>), чтобы прослушать файл.
- 3. Нажмите кнопку Остановить предпросмотр () или выделите другой файл, чтобы остановить воспроизведение.

Подсказка: чтобы автоматически запускать просмотр выделенного файла, нажмите кнопку Автоматический предпросмотр () на панели управления воспроизведением окна Проводник.

Работа с окном Медиафайлы проекта

Медиафайлы, как аудио, так и видео, чаще всего являются самыми большими файлами на диске. Поэтому перемещать их нецелесообразно, как и хранить несколько копий. Вы можете добавить эти файлы в окно Медиафайлы проекта, чтобы упорядочить их перед началом работы. Когда вы начнете работу над проектом, все файлы, добавленные на временную шкалу, автоматически добавляются в окно Медиафайлы проекта. Выберите в меню **Вид** пункт **Медиафайлы проекта**, чтобы открыть это окно, если оно скрыто.



Использование представлений окна Медиафайлы проекта

Вы можете выбирать информацию, которая будет отображаться в окне Медиафайлы проекта, нажимая кног(ку **Виды Ш**) и выбирая нужное представление.

Чтобы больше узнать о различных представлениях информации, откройте онлайн-справку по Vegas Movie Studio. Чтобы открыть справку, выберите пункт **Содержание и указатель** в меню **Справка**.

Добавление медиафайлов в окно Медиафайлы проекта

С помощью импорта вы можете добавить файл в окно Медиафайлы проекта, не добавляя его на временную шкалу. Для дополнительной информации см. Импорт мультимедиа на стр. 17.

Добавление файла в окно Медиафайлы проекта из окна Проводника

- 1. Найдите и выделите файл, который вы хотите добавить в окно Медиафайлы проекта. С помощью клавиш Ctrl и Shift вы можете выбрать несколько файлов.
- **2.** Щелкните по файлу правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню пункт **Добавить в список Медиафайлов проекта**. Выделенный файл добавится в окно Медиафайлы проекта.

Замена файла в окне Медиафайлы проекта

Вы можете заменить файл в окне Медиафайлы проекта на другой. Если вы замените файл, используемый в событиях, то этот файл будет заменен во всех использующих его событиях на временной шкале.

- 1. Щелкните правой кнопкой мыши по файлу в окне Медиафайлы проекта.
- 2. Выберите в контекстном меню пункт Заменить.
- 3. Найдите и выберите новый файл, которым вы хотите заменить выбранный файл, в окне Замена медиафайла.
- **4.** Нажмите **Открыть**. Выбранный файл заменит старый в окне Медиафайлы проекта, а все события на временной шкале, которые содержали старый файл, будут содержать новый.

Импорт мультимедиа

Импорт позволяет добавить файл в окно Медиафайлы проекта, не добавляя его на временную шкалу.

- 1. В меню Проект выберите пункт Импортировать мультимедиа. Откроется окно Импортировать мультимедиа.
- **2.** Найдите и выделите медиафайл, который вы хотите добавить в окно Медиафайлы проекта. С помощью клавиш Ctrl и Shift вы можете выбрать несколько медиафайлов.

Подсказка: чтобы отфильтровать файлы, показываемые в этом диалоговом окне, используйте выпадающий список **Тип файлов**.

3. Нажмите Открыть. Медиафайл будет добавлен в окно Медиафайлы проекта.

Импорт видео из DVD-видеокамеры

В меню **Проект** выберите пункт **Импортировать диск DVD-видеокамеры**, чтобы импортировать файл с финализированного диска камеры Sony DVD Handycam[®].

Примечания:

- Перед импортом видео нужно финализировать диск. Чтобы узнать о процессе финализации диска, обратитесь к руководству по вашей камере.
- При импорте в стереопроект, аудио в формате 5.1 Surround будет смикшировано в стерео.
- 1. Поместите DVD диск, с которого вы хотите импортировать видео, в DVD привод компьютера, или подключите камеру с помощью USB.

Важно: драйвер Sony Handycam USB, поставляемый с DVD-камерами, может привести к тому, что Vegas Movie Studio не сможет распознать подключенную по USB камеру. Если вы удалите компонент «Sony DVD Handycam USB driver» с помощью окна Панели управление Программы и компоненты, Vegas Movie Studio сможет корректно соединяться с камерой и импортировать видео.

- 2. В меню Проект выберите пункт Импортировать диск DVD-видеокамеры. Появится окно Импортировать диск DVDвидеокамеры.
- 3. Выберите из выпадающего списка Источник диск, содержащий видео, которое вы хотите импортировать.
- **4.** Поле **Место назначения** показывает, куда будет импортировано видео. Имя папки создается на основе метки диска. Нажмите кнопку **Обзор**, если вы хотите выбрать другую папку.
- 5. Нажмите кнопку ОК, чтобы приступить к импорту видео.

После окончания импорта, видео с диска добавляется в окно Медиафайлы проекта. Каждая глава импортируется в виде отдельного файла.

После этого вы можете добавлять импортированное видео в проект, как и любой другой медиафайл.

Когда вы добавляете на временную шкалу видео со звуком в формате 5.1 Surround, приложение предлагает вам перевести проект в режим 5.1 Surround, и автоматически создает события на Фронтальных, Центральной, Низкочастотной и Задних дорожках.

Захват DV-видео

Для захвата и последующего добавления видео с DV-камер в окно Медиафайлы проекта можно использовать установленную вместе с Vegas Movie Studio программу Захват видео. Также вы можете выбрать для этих целей другую программу захвата DV-видео.

Подсказка: чтобы выбрать программу захвата DV-видео, которая будет использоваться приложением Vegas Movie Studio, установите флажок **Использовать внешнюю программу захвата видео** на вкладке **Видео** окна Параметры и укажите расположение исполняемого файла программы (.exe).

- 1. Если вы еще не сделали этого, подключите камеру к плате видеозахвата с помощью прилагаемого к карте кабеля.
- 2. В меню Проект выберите пункт Захват видео или нажмите кнопку Захват видео () в окне Медиафайлы проекта. Появится окно Захват видео.
- 3. Выберите вариант Цифровое видео и нажмите ОК. Будет запущено приложение Захват видео.
- **4.** Осуществите захват видео. Больше информации о захвате содержится в онлайн-справке по Vegas Movie Studio. Чтобы открыть справку, выберите пункт **Содержание** и указатель в меню **Справка**.

Если какие-то из захваченных видео станут недоступны, вы можете снова захватить их с помощью приложения Захват видео. Щелкните правой кнопкой по недоступному файлу в окне Медиафайлы проекта и выберите в появившемся меню пункт **Повторный захват**.

Захват HDV-видео

Для захвата и последующего добавления видео с HDV-камер в окно Медиафайлы проекта можно использовать встроенный в Vegas Movie Studio инструмент Захват видео.

🕙 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

- 1. Если вы еще не сделали этого, подключите камеру к плате видеозахвата с помощью прилагаемого к карте кабеля.
- **2.** В меню **Проект** выберите пункт **Захват видео** или нажмите кнопку **Захват видео** (**Second**) в окне Медиафайлы проекта. Появится окно Захват видео.
- 3. Выберите вариант Цифровое видео высокого разрешения и нажмите ОК. Откроется окно Захват.
- **4.** Осуществите захват видео. Больше информации о захвате содержится в онлайн-справке по Vegas Movie Studio. Чтобы открыть справку, выберите пункт **Содержание** и указатель в меню **Справка**.

После окончания захвата, видео будет сохранено в **Папке захвата видео**, указанной на вкладке Параметры клипа. Если вы установили флажок **Добавлять новые клипы в медиафайлы проекта** в Настройках захвата, клипы также будут добавлены в окно Медиафайлы проекта, откуда вы можете добавить их на временную шкалу.

Если какие-то из захваченных видео станут недоступны, вы можете снова захватить с помощью приложения Захват видео. Щелкните правой кнопкой по недоступному файлу в окне Медиафайлы проекта и выберите в появившемся меню пункт **Повторный захват**.

Импорт AVCHD-видео

Для импорта и добавления файлов с AVCHD-видеокамер в окно Медиафайлы проекта можно использовать окно Проводник устройства.

🕙 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

- 1. В меню Вид выберите пункт Проводник устройства, чтобы открыть окно Проводник устройства.
- 2. Подключите камеру к порту USB 2.0 вашего компьютера. Камера появится в левой части окна Проводник устройства.
- 3. Выделите вашу камеру в левой части окна Проводник устройства. В правой части будет показано содержимое вашей камеры, а клипы, которые еще не были импортированы, будут помечены значком нового клипа ().
- 4. Нажмите кнопку Импорт (🔄), чтобы импортировать клипы в окно Медиафайлы проекта:
 - Если в окне Проводник устройства выделены какие-либо клипы, то импортированы будут только они. Вы можете выделить несколько клипов с помощью клавиши Ctrl.
 - Если в окне Проводник устройства не выделено ни одного клипа, то импортированы будут все клипы.
- 5. Вы можете упорядочивать эти файлы в окне Медиафайлы проекта, добавлять их на временную шкалу точно так же, как и любые другие медиафайлы.

Примечание: по умолчанию, клипы импортируются в следующие папки. Нажмите кнопку **Свойства устройства** (**(B)**), чтобы изменить папку импорта для этого устройства.

- Windows Vista u Windows 7: C:\Users\<user name>\Documents\Imported Media\
- Windows XP: C:\Documents and Settings\<user name>\My Documents\Imported Media\

Получение изображений

Вы можете импортировать изображения прямо со сканера или фотоаппарата. Изображения добавляются в окно Медиафайлы проекта в формате JPEG.

Примечание: чтобы получать изображения прямо со сканера или фотоаппарата, для этого устройства может понадобиться драйвер. Найти его можно среди программ, поставляемых с устройством, или на сайте производителя.

- 1. Убедитесь, что сканер или камера подключены к компьютеру.
- 2. Нажмите кнопку Получить фото 🍞 в окне Медиафайлы проекта. Запустится приложение для устройства.
- **3.** Используйте это приложение, чтобы получить изображение и отправить его в Vegas Movie Studio. После отправки изображения появляется окно Отсканированные файлы.
 - Нажмите кнопку Переименовать, чтобы присвоить изображению более осмысленное имя.
 - Нажмите кнопку Удалить, чтобы отменить добавление изображения.
- 4. Нажмите кнопку Готово. Новый файл JPEG будет добавлен в окно Медиафайлы проекта.

Подсказка: если у кого-то на снимке красные глаза, вы можете воспользоваться фильтром Удаление эффекта красных глаз. Чтобы больше узнать об этой функции, откройте онлайн-справку.

Извлечение данных с аудио CD

Вы можете извлечь дорожки с аудио CD и добавить их в окно Медиафайлы проекта в виде файлов .wav.

Важно: приложение Vegas Movie Studio не предназначено и не должно использоваться для противоправных действие, таких как копирование или распространение материалов, защищенных авторским правом. Использование программы Vegas Movie Studio в подобных целях, помимо прочего, противоречит законодательству США и международному законодательству в области защиты авторских прав, а также противоречит пунктам Лицензионного соглашения конечного пользователя (End User License Agreement). Подобные действия могут преследоваться по закону, а также быть причиной применения санкций, прописанных в Соглашении конечного пользователя (End User License Agreement).

- **1.** Вставьте аудио CD в CD/DVD привод.
- 2. Нажмите кнопку Извлечь аудио из СD 🔞 в окне Медиафайлы проекта. Появится окно Извлечь аудио из СD.

И	Извлечь аудиоданные с CD								
0	<u>О</u> перация: Чтение по дорожкам								
	Дорожки для извлечения:							Отмена	
	Дорож	Тип:	Начало	Конец	Продо	Исполн		Обно <u>в</u> ить	
	01	Аудио	00:02,00	03:24,62	03:22,62		_		
	02	Аудио	03:24,62	05:43,50	02:18,63		=	воспроизвести	
	03	Аудио	05:43,50	08:44,52	03:01,02				
	04	Аудио	08:44,52	11:38,32	02:53,55				
	05	Аудио	11:38,32	14:46,70	03:08,38			<u>M</u> usicID	
	06	Аудио	14:46,70	18:10,27	03:23,32				
	07	Аудио	18:10,27	21:48,07	03:37,55		Ŧ	Сведени <u>я</u> о CD	
	<					Þ			
Ē	 Дисковод: [F:] MATSHITA DVD-RAM UJ890AS 1.00								
<u>C</u>	<u>О</u> корость: Макс. • Наст <u>р</u> ойка <u>И</u> звлечь								
B	Выбранная длина: 03:22,62								

- 3. В выпадающем списке Операция выберите метод, которым вы хотите воспользоваться для извлечения аудио из диска:
 - Чтение по дорожкам используйте этот вариант, чтобы выбрать, какие дорожки вы хотите извлечь с CD.
 - **Чтение всего диска** используйте этот вариант, чтобы автоматически извлечь все дорожки с диска. Весь диск будет извлечен в новый файл в окне Медиафайлы проекта.
 - Чтение по областям используйте этот вариант, чтобы извлечь временной диапазон данных.
- **4.** Если вы выбрали вариант **Чтение по дорожкам** или **Чтение по областям**, укажите дорожки или диапазон для извлечения:
 - Для варианта Чтение по дорожкам, выделите нужные дорожки в списке Дорожек для прочтения. Выделить несколько дорожек можно с помощью клавиш Ctrl или Shift. Каждая дорожка будет извлечена в отдельный файл в окне Медиафайлы проекта.
 - Для варианта Чтение по областям, введите время в поле Начало диапазона и либо в поле Окончание диапазона, либо в поле Длительность диапазона. Весь диапазон будет извлечен в новый файл в окне Медиафайлы проекта.

Примечание: если вы хотите, чтобы несколько дорожек были извлечены в один файл, сначала выберите вариант Чтение по дорожкам из выпадающего списка Операция, чтобы выделить нужные дорожки, а потом выберите вариант Чтение по областям из выпадающего списка Операция. Будет автоматически рассчитан временной диапазон для извлечения выделенных дорожек, и извлечены они будут в один файл.

- 5. Выберите привод с нужным CD из выпадающего списка Дисковод.
- 6. В выпадающем списке Скорость выберите скорость, с которой вы хотите извлечь звук. Если при извлечении возникают проблемы, можно попробовать снизить скорость, или нажать кнопку Настройка, чтобы настроить параметр Оптимизация извлечения аудио.

Примечание: чтобы извлечь СD в любой момент до начала извлечения аудио, нажмите кнопку Извлечь.

- 7. Нажмите ОК. Появится окно Сохранить как.
- 8. Выберите имя и расположение для нового файла .wav.
- 9. Нажмите кнопку Сохранить, чтобы приступить к извлечению аудио.

Начнется извлечение дорожки, появится индикатор выполнения, показывающий процент выполнения. После завершения извлечения, новый файл .wav появляется в окне Медиафайлы проекта.

Сортировка медиаданных с помощью накопителей

Представление по умолчанию в окне Медиафайлы проекта сортирует файлы по их медиасвойствам, но для лучшей организации вы можете создавать накопители. Накопители - это папки внутри проекта, которые вы можете использовать для организации медиафайлов.

Медианакопители - это виртуальные папки, которые сохраняются вместе с проектом. Они не влияют на то, как сами медиафайлы хранятся на вашем компьютере.

Создание накопителей

Щелкните правой кнопкой по накопителю, в котором вы хотите создать новый накопитель и выберите в контекстном меню пункт **Создать новый накопитель**.

Добавление медиафайла в накопитель

- 1. Найдите в существующих накопителях медиафайл, который вы хотите добавить. Папка Все медиафайлы содержит все медиафайлы, используемые в проекте.
- 2. Перетащите файл из правой части окна в накопитель.

Чтобы больше узнать о медианакопителях, откройте онлайн-справку (выберите в меню Vegas Movie Studio Справка пункт Содержание и Указатель).

Добавление медиафайла на временную шкалу

Добавить медиафайлы в проект можно с помощью двойного щелчка или перетаскивания из окна Проводника или из окна Медиафайлы проекта. Оба метода добавляют на временную шкалу событие, содержащее весь медиафайл.

Перетаскивание медиафайла на временную шкалу

Вы можете создать новую дорожку, перетащив файл на пустое место на временной шкале. Дорожки могут содержать множество событий, так что вы можете создавать события рядом с друг другом.

Примечание: на одной дорожке нельзя одновременно расположить видео и аудиособытия.

- 1. Найдите файл в окне Проводника или в окне Медиафайлы проекта.
- 2. Перетащите файл на временную шкалу.

В том месте, где вы отпустили кнопку мыши, создается событие.

Перетаскивание нескольких файлов на временную шкалу

- 1. Выделите несколько файлов в окне Проводника или в окне Медиафайлы проекта. Вы можете выделить несколько соседних файлов, удерживая нажатой клавишу Shift, и щелкая по первому и потом по последнему нужному файлу, или же вы можете выделить разрозненные файлы, удерживая нажатой клавишу Ctrl и щелкая по каждому из них.
- 2. Щелкните правой кнопкой мыши и, не отпуская ее, перетащите файлы на временную шкалу.
- 3. Когда вы отпустите кнопку мыши, появится контекстное меню. Выберите в контекстном меню вариант распределения событий.
 - Вставить по времени



Добавить в виде дублей



На временной шкале вы увидите лишь одно событие. Другие события будут расположены «под ним» в качестве дублей.

• Варианты Только видео и Только аудио позволяют вам изолировать видео или аудио потоки, и добавить их с распределением по времени или в качестве дублей.

Подсказка: перетаскивание левой кнопкой мыши распределяет файлы по времени. Однако, вы можете выбирать режим добавления щелкая правой кнопкой мыши (не отпуская при этом левую кнопку).

Двойной щелчок по медиафайлу

Этот метод позволяет создать событие в позиции курсора на текущей дорожке. Если текущая дорожка содержит видеоматериалы, а выбранный файл содержит аудиоданные (или наоборот), то для события создается новая дорожка. Создав событие, вы можете перемещать его по временной шкале или с одной дорожки на другую.

Вставка видеофайла с привязанным аудиофайлом

Медиафайлы с видеоматериалом, как правило, содержат и аудиоданные. Когда вы добавляете такой медиафайл на временную шкалу, связанное аудио добавляется на отдельную аудиодорожку под видеодорожкой. Эти два связанных события группируются и ведут себя как одно целое при перетаскивании и редактировании. Вы можете разгруппировать события, чтобы перемещать их независимо друг от друга.



Два события содержат видео (верхнее) и аудио (нижнее) потоки из одного и того же медиафайла; каждое событие добавлено на свою дорожку.

Автоматический кроссфейдинг добавляемых событий

При добавлении нескольких событий с распределением по времени, можно включить создание автоматических кроссфейдов (как для видео, так и для аудиособытий). Чтобы кроссфейды при добавлении файлов создавались автоматически, нужно включить две опции. Сначала, убедитесь, что рядом с пунктом **Автоматические кроссфейды** в меню **Настройки** стоит флажок. Потом выберите в меню **Настройки** пункт **Параметры**, откройте вкладку **Редактирование** и установите флажок **Автоматически применять наложение при добавлении нескольких медиафайлов**. *Для дополнительной информации см. Создание кроссфейдов между событиями на стр. 39*.

Создание слайд-шоу

Вы можете использовать Создатель слайд-шоу, чтобы добавить слайд-шоу на выбранную видеодорожку.

1. Щелкните по временной шкале, чтобы выбрать дорожку и установить курсор в нужное место.

Слайд-шоу будет добавлено на выбранную дорожку, в том месте, где установлен курсор. Вы можете настроить начальное время, если хотите.

2. Выберите в меню Вставка пункт Слайд-шоу. Появится окно Создатель слайд-шоу.

Вкладка Изображения служит для добавления и упорядочивания изображений, а вкладка Настройки - для задания начального времени слайд-шоу, его длительности и выбора типа переходов между слайдами.



- 3. Добавьте слайды в слайд-шоу.
 - **а.** Нажмите кнопку **Добавить изображения** (). Откроется окно, в котором вы можете открыть папку и выбрать изображения. Выделить несколько изображений можно с помощью клавиш Ctrl и Shift.
 - **б.** Нажмите кнопку **Открыть**, чтобы добавить выбранные изображения в слайд-шоу.
 - в. Повторяйте шаги За и Зб, чтобы добавить все нужные изображения.
 - Если вы хотите удалить изображение, выделите его и нажмите кнопку Удалить выделе(нное 🗙).
- 4. Используйте вкладку Изображения, чтобы упорядочить изображения:
 - а. Если вам нужно повернуть изображение, вы можете выделить его и нажать кнопку Повернуть против часовой стрелки () или Повернуть по часовой стрелке (). Поворачивать можно и сразу несколько выделенных изображений.
 - **б.** Если вы хотите изменить порядок следования слайдов, можно использовать кнопки **Сдвинуть выбранное** изображение влево, **Сдвинуть выбранное изображение вправо** или **Упорядочить по**.
 - Нажмите кнопку Сдвинуть выбранное изображение влево (), чтобы переместить фотографию ближе к началу слайд-шоу.
 - Нажмите кнопку Сдвинуть выбранное изображение вправо (), чтобы переместить фотографию ближе к концу слайд-шоу.

Подсказка: также вы можете просто перетаскивать фотографии в окне Создатель слайд-шоу, чтобы изменить их порядок.

• Нажмите кнопку на панели инструментов, чтобы отсортировать фотографии. Вы можете упорядочить их по имени файла, по дате или случайным образом..

Кнопка	Описание
	Сортировать от А до Я Алфавитная сортировка по имени файла.
	Сортировать от Я до А Обратная алфавитная сортировка по имени файла.
G	Сортировать от новых к старым Сортировка файлов от новых к старым.
€ ▼	Сортировать от старых к новым Сортировка файлов от старых к новым.
×	Перемешать Перемешивает фотографии случайным образом.

5. Используйте вкладку Настройки для задания начального времени слайд-шоу, его длительности и выбора типа переходов между слайдами:

оздатель слайд-шоу		
Изображения Настрой	ки	
-Расположение слайд-шоу -		
• Начать с курсора		
🔘 Начать с:	00:00:00;00	
Продолжительность		
• Время на картинку (сек):	3,00	
Общая длительность:	00:00:59;28	Время на картинку (сек): 7,56
Эффекты		
Эффект:	В случайном порядке	
Наложение (сек):	1,00	
Все по умолчанию Испол	ьзовать как настройки п	о умолчанию
		Создание
сего: 9, Выбрано: 1		00:00:18;3

- а. Элементы управления размещением в слайд-шоу определяет, где на выбранной дорожке начнется слайд-шоу.
 - Выберите вариант Начать в позиции курсора, чтобы слайд-шоу начиналось там, где вы установили курсор на шаге 1.
 - Выберите вариант **Начать в** и введите время в соответствующем поле, если вы хотите указать точное время начала.

- **6.** Параметр Продолжительность определяет время, в течение которого отображается один слайд или общую длительность слайд-шоу.
 - Выберите вариант **Время на картинку** и введите время (в секундах), чтобы задать время, в течение которого будет отображаться один слайд.
 - Выберите вариант **Общая продолжительность** и введите время, чтобы задать общую продолжительность слайд-шоу. Это время будет поровну разделено между всеми слайдами.
- в. Элементы управления эффектами определяют как один слайд будет сменять другой.

Выберите из выпадающего списка **Эффект** нужный Переход и введите значение в поле **Пересечение**, чтобы задать время перехода между слайдами. Введите **0** в поле **Наложение**, чтобы смена слайдов проходила без каких-либо эффектов. Такого рода переход называется сменой кадра.

6. Нажмите кнопку Создать.

Подсказка: вы можете просмотреть слайд-шоу на временной шкале. Если вы хотите изменить параметры слайд-шоу, щелкните на временной шкале, чтобы установить курсор в начало слайд-шоу и нажмите кнопку Отмена, чтобы удалить события с временной шкалы. После этого вы можете вернуться к шагу 5 и изменить параметры слайд-шоу.

Работа с событиями

События - это базовые составляющие проекта. Событие характеризуется временем начала, длительностью и типом - аудио или видео.

Разница между файлами и событиями

Объекты с которыми вы работаете - это события и медиафайлы.

- Файлы это объекты, хранимые на жестком диске. В рамках приложения Vegas Movie Studio вы работаете с медиафайлами, такими как музыкальные и видеофайлы. Эти файлы никак не изменяются. Вы можете получить доступ к файлам из окна Проводника в Vegas Movie Studio.
- События это отрезки на временной шкале, которые являются своего рода окнами, показывающими медиафайлы, либо полностью, либо частично. Когда вы перетаскиваете файл на временную шкалу, автоматически создается событие, которое показывает содержимое файла. Событие может содержать видео, аудио, статичное изображение или сгенерированный медиафайл. Событие может отображать лишь небольшую часть длительного медиафайла. На базе одного медиафайла можно создавать множество различных событий, так как триммирование каждого события осуществляется независимо.



Обрезанное событие на базе этого файла.

00:00:00;00	00:00:00;01	00:00:00;02	00:00:00;03	00:00:00;04	00:00:00;05	0:00:05 00:00:00:06		00:00:00;08	00:00:00;09
					5	6	7		
					Ŭ Ŭ	Ŭ			
-			:	:	<u> </u>	*	-	1	<u>.</u>

Так событие отображается в приложении Vegas Movie Studio.

Аудиособытия создаются на базе аудиофайлов с вашего компьютера (к примеру, файлов WAV или MP3) или на базе аудиопотока из видеофайла (к примеру, AVI). Вы можете изменить множество параметров аудиособытия, таких как скорость, громкость, а также воспользоваться эквалайзером. Аудиособытия можно микшировать с другими аудиособытиями.

Видеособытия создаются на базе видеофайлов с вашего компьютера (обычно AVI, MOV или QT) и изображений (BMP, JPEG, PNG или TGA). Вы можете изменить множество параметров видеособытия, таких как скорость, цветовые характеристики и размеры кадра. Для видеособытий, находящихся поверх других видеособытий, используется наложение - события являются визуальными элементами, отображаемыми поверх фонового видео, изображения или цвета.

Перемещение событий по временной шкале

Вы можете перемещать события по временной шкале, отдельно или в группе. События могут пересекаться, или даже находиться полностью поверх других событий. Вы можете создать кроссфейды между пересекающимися событиями автоматически или с помощью огибающих.

Перемещение события

Вы можете перемещать события по временной шкале в рамках одной дорожки или переместить его на другую дорожку.

- 1. Перетаскивайте событие по временной шкале.
 - Если вы перетаскиваете событие в рамках одной дорожки, событие выглядит таким же (не меняет цвет).



Однако вы можете переместить событие и на другую дорожку. Если вы сделаете это, событие будет показано в виде контура, и вы сможете увидеть исходную дорожку и положение события. Когда вы отпускаете кнопку мыши, событие перемещается в указанную позицию и принимает цвет дорожки.



2. Отпустите кнопку мыши, чтобы переместить событие.

Перемещение нескольких событий

Вы можете перемещать несколько событий по временной шкале в рамках одной дорожки или переместить их на другую дорожку. Выделенным событиям необязательно быть на одной дорожке. Используйте клавиши Ctrl или Shift, или инструмент Редактирование выделенной области (), чтобы выделить и перетащить несколько событий. Чтобы выделить все события, после текущего, в рамках одной дорожки, щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите пункт Выделить события до конца. Для дополнительной информации см. Выделение нескольких событий на стр. 30.

Перемещение событий небольшими шагами

Чтобы переместить событие небольшими шагами, щелкните по нему и нажимайте клавиши 4 или 6 на дополнительной клавиатуре, чтобы перемещать событие небольшими шагами. Размер этого шага определяется масштабом временной шкалы. Вы также можете щелкнуть по событию и нажимать клавиши 1 или 3 на дополнительной клавиатуре, чтобы перемещать событие по кадрам.

Работа с дорожками

Проект состоит из множества аудио и видео дорожек. Все события содержатся на **временной шкале** (где отображаются дорожки). Окно **Список дорожек** содержит информацию о дорожках и позволяет осуществлять действия одновременно над всеми событиями на дорожке.

Работа с временной шкалой

Существует множество вариантов просмотра и навигации по временной шкале.

Прокрутка и масштабирование

Существует несколько способов прокрутки и масштабирования временной шкалы.



- Чтобы перемещаться вверх и вниз по дорожкам, или вправо и влево по временной шкале, щелкайте по стрелкам по краям полос прокрутки или перетаскивайте сами полосы прокрутки.
- Нажимайте кнопки Масштабирования (), чтобы показать большую или меньшую часть временной шкалы.
- Перетаскивайте край ползунка полосы прокрутки, расположенного на полосе прокрутки, чтобы изменить масштаб.
- Для масштабирования временной шкалы по горизонтали можно использовать клавиши со стрелками Вниз и Вверх.
- Нажмите кнопку Инструмент редактирования Лупа () или выберите в меню Правка пункт Инструмент редактирования, Лупа. В этом режиме, вы можете нарисовать с помощью перетаскивания прямоугольник на временной шкале, который определит участок для масштабирования.

Подсказка: выбрать инструмент редактирования Лупа можно в нижнем правом углу временной шкалы []

От масштаба напрямую зависит точность редактирования. Каждое видеособытие снабжено миниатюрой, отображающей кадры из видео. В зависимости от масштаба, миниатюра может отображать все событие или отдельный кадр события.

Изменение высоты дорожки

Вы можете изменить высоту отдельной дорожки, перетаскивая ее границы в списке дорожек. В следующем примере, основная дорожка довольно высока, чтобы сцена на ней была видна в подробностях, а две дорожки над ней, созданные для наложения, уменьшены.



Работа со списком дорожек

В этом разделе описаны элементы управления в заголовке дорожки. Некоторые элементы управления появляются только у видео дорожек, или только у аудио дорожек.

Заголовок видео дорожки



Кнопка или элемент управления	Имя	Описание
	Свернуть дорожку	Минимизирует высоту дорожки.
	Развернуть дорожку	Максимизирует высоту дорожки.
3	Номер дорожки и ее цвет	Номера и цвета дорожек служат для организации дорожен в сложном проекте.
Видео	Имя дорожки (полоса для заметок)	Позволяет вам присвоить дорожке имя. Чтобы присвоить дорожке имя, дважды щелкните на полосе для заметок и введите имя.
	Движение дорожки	Движение дорожки используется для перемещения видео дорожки относительно фона. Эффект картинка-в-картинке и прокручиваемые титры - два простых примера использования этой функции.
•[]•	Спецэффекты дорожки	Добавление эффектов или плагинов к дорожке.
	Приглушить	Временно отключает звук этой дорожки, чтобы вы могли сфокусироваться на других дорожках.
1	Соло	Воспроизводится только эта дорожка.
	Режим комбинирования	Определяет как будет обрабатываться прозрачность на видеодорожках.
•	Создать дочернюю дорожку для комбинирования	Создает отношение родитель-потомок для комбинирования с дорожкой сверху.

Заголовок аудио дорожки

🗧 💶 4 Голос	i 💿 🖗 🕫 💿 🔋		an san sa an
Громк.:	0,0 dB	- 4pm-	
Панорамировать:	Центр ————————————————————————————————————		

Кнопка	Имя	Описание
или элемент		
управления		
	Свернуть дорожку	Минимизирует высоту дорожки.
	Развернуть дорожку	Максимизирует высоту дорожки.
■ 4	Номер дорожки и ее цвет	Номера и цвета дорожек служат для организации дорожен в сложном проекте.
Голос	Имя дорожки	Позволяет вам присвоить дорожке имя. Чтобы присвоить дорожке имя,
	(полоса для заметок)	дважды щелкните на полосе для заметок и введите имя.
0	Приготовить к записи	Подготавливает дорожку к записи. Вы можете осуществлять запись прямо на
		аудио дорожку. Дорожка готова к записи, если вы видите на ней датчик записи.
3	Вход записи	Позволяет выбрать устройство для записи.
•[]•	Спецэффекты дорожки	Добавление эффектов или плагинов к дорожке.
\bigcirc	Приглушить	Временно отключает звук этой дорожки, чтобы вы могли сфокусироваться
		на других дорожках.
1	Соло	Воспроизводится только эта дорожка, остальные дорожки приглушаются.
Громк.: 0,0 dB —————————	Ползунок громкости	Задает громкость дорожки относительно других дорожек. Перетаскивайте
		ползунок вправо или влево, чтобы настроить громкость дорожки.
Панорамировать: Центр	Ползунок панорамирования	Работает как триммер, управляющий панорамированием дорожки.

Воспроизведение и предпросмотр

Вы можете воспроизвести проект двумя способами: прямо с временной шкалы не покидая приложения, или преобразовав весь проект в файл предпросмотра.

Воспроизведение проекта

Панель управления воспроизведением позволяет вам воспроизводить весь проект или его части, в зависимости от позиции курсора и выделения по времени. Для дополнительной информации см. Панель управления воспроизведением на стр. 9.

Если в вашем проекте присутствует видео, убедитесь, что открыто окно Предпросмотр видео: в меню **Вид** выберите пункт **Предпросмотр видео**, или нажмите клавиши Alt+6.

Воспроизведение всего проекта

1. Нажмите кнопку Воспроизведение с начала (IDD), чтобы запустить воспроизведение с начала проекта.

2. Нажмите кнопку Стоп (), чтобы остановить воспроизведение.

В большинстве случаев, вам нужно воспроизвести лишь ту часть проекта, над которой вы работаете в данный момент. Это можно сделать создав выделение по времени.

Воспроизведение выделения по времени

- 1. Установите указатель в области над линейкой, на панели маркеров. Указатель примет вид стрелки влево-вправо (🛵-).
- 2. Создайте выделение с помощью перетаскивания. Чтобы сжать или расширить выделение по времени, перетаскивайте его края. Выделение по времени подсвечивается, а над временной шкалой появляется панель петли.





- **3.** Нажмите кнопку **Воспроизведение** (**>**), чтобы запустить воспроизведение. Будут воспроизведены только неприглушенные дорожки и события, попадающие в рамки выделения по времени.
- **4.** Нажмите кнопку **Воспроизведение в цикле** (**С**), чтобы воспроизвести выделенную область в цикле. Нажмите эту кнопку еще раз, чтобы отключить данную опцию.
- 5. Нажмите кнопку Стоп (), чтобы остановить воспроизведение.

Зациклив воспроизведение, вы можете постоянно прослушивать один и тот же участок проекта, внося изменения в эффекты и фильтры в реальном времени. В зависимости от типа материала, которые вы хотите просмотреть, вы можете создавать выделение автоматически. Для дополнительной информации см. Выделение по времени на стр. 31.

Медленная перемотка

Медленная перемотка позволяет точно управлять скоростью и направлением воспроизведения. Для управления медленной перемоткой доступны линейная и логарифмическая шкалы.

Для медленной перемотки можно использовать контроллеры мультимедиа. Чтобы больше узнать об использовании контроллеров мультимедиа в приложении, откройте онлайн-справку. Чтобы открыть справку, выберите пункт **Содержание и указатель** в меню **Справка**.

Подсказка: выберите установку из выпадающего списка Клавиши J, К и L, скорость челнока на вкладке Редактирование окна Параметры, чтобы настроить скорость медленной перемотки и шаги при использовании клавиатуры или контроллера мультимедиа.

Медленная перемотка с помощью указателя воспроизведения

Указатель воспроизведения ()) над временной шкалой можно перетаскивать вперед и назад, чтобы прокручивать проект относительно позиции курсора для нахождения точки для редактирования.

Перетаскивайте указатель воспроизведения, чтобы медленно перемотать проект



Подсказка: во время перетаскивания указателя воспроизведения можно задать точки входа и выхода, нажав клавиши I и O.

Примечание: указатель воспроизведения также доступен в окне Триммер.

Предпросмотр в медиаплеере

Проект можно просмотреть в медиаплеере, визуализировав его в медиафайл согласно свойствам проекта, и открыв в медиаплеере, связанном файлами с выбранного формата.

- 1. В меню Инструменты выберите пункт Предпросмотр в плеере. Появится диалоговое окно Предпросмотр.
- 2. Выберите тип файла из выпадающего списка.
- **3.** Нажмите **ОК**, чтобы начать процесс микширования и визуализации. Появится окно с индикатором выполнения, показывающим, сколько процентов файла готово к предпросмотру.

Когда процесс микширования завершится, будет открыт медиаплеер и начнется воспроизведение.

Глава 3 Базовые приемы редактирования

Проекты Vegas® Movie Studio - это мультитрековая компиляция событий, которые распределены во времени. События в проекте ссылаются на медиафайлы. Vegas Movie Studio является недеструктивным редактором, то есть, редактирование событий никоим образом не затрагивает сами медиафайлы.

Навигация

Во время редактирования или воспроизведения курсор показывает, в каком месте временной шкалы вы находитесь.

Перемещение курсора

Для перемещения курсора по временной шкале можно использовать следующие клавиши.

Описание	Клавиши	Описание	Клавиши
Перейти в начало проекта	Ctrl+Home или W	Перейти к маркеру слева или справа	Ctrl+Стрелка влево или Ctrl+Стрелка вправо
Перейти в конец проекта	Ctrl+End или E	Перейти к маркеру №	Клавиши 0-9 (на основной клавиатуре)
Перейти в начало выделения или представления (если ничего не выделено)	Home	Переместиться влево или вправо к точке редактирования события, включая края затухания (см. рисунок)	Ctrl+Alt+Стрелка влево или Ctrl+Alt+Стрелка вправо
Перейти в конец выделения или представления (если ничего не выделено)	End	Переместить курсор по временной линии	Стрелка влево или Стрелка вправо
Переместиться вправо на деление сетки	Page Down	Переместиться влево или вправо на один кадр	Alt+Стрелка влево или Alt+Стрелка вправо
Переместиться влево на деление сетки	Page Up	Переместиться влево или вправо на один кадр	Ctrl+Alt+Shift+ колесо мыши
Переход	Ctrl+G	Центрировать представление	١
🚍 📑 видео 📔 о[]о 🔌			

Переход курсора к точке редактирования события

Смена фокуса

Объект в фокусе - это тот объект, с которым вы в данный момент работаете. К примеру, если вы щелкнете на файле в окне Медиафайлы проекта, то это окно будет в фокусе. Чтобы передать фокус временной шкале (где отображаются дорожки), нажмите Alt+0 или выберите в меню **Вид** пункт **Передать фокус временной шкале**.

В приложении Vegas Movie Studio имеет значение, какая дорожка находится в фокусе при совершении тех или иных действий. В примеру, при двойном щелчке по файлу в окне Проводника, он добавляется на дорожку в фокусе. Чтобы передать фокус дорожке, щелкните где угодно в ее заголовке. Белый мигающий квадрат рядом с номером дорожки, а также затенение, служат индикаторами того, что дорожка находится в фокусе.

Создание выделений

Вы можете выделить одно или несколько событий, временной отрезок, или создать комбинацию выделения по времени и выделения событий. Все эти варианты выделения можно создавать на одной дорожке или на нескольких сразу. Чтобы выделить событие, щелкните по нему.

Выделение нескольких событий

Вы можете выделить сразу несколько событий различными способами.

Подсказка: выделив несколько событий, вы можете сгруппировать их. Обратитесь к онлайн-справке за дополнительной информацией. В меню **Справка** выберите **Содержание и указатель**.

Примечание: вы можете выделять несколько аудиособытий, несколько видеособытий или несколько событий обоих типов. Однако, если выделены события разных типов, вы сможете применить только те команды, которые имеют смысл для обоих типов событий.

Выделение несмежных событий

- 1. Удерживайте нажатой клавишу Ctrl.
- 2. Выделяйте события, щелкая по ним.

Чтобы снять выделение с события, просто щелкните по нему еще раз.



Выделенные события

Выделение диапазона событий

- 1. Удерживайте нажатой клавишу Shift.
- 2. Щелкните по первому событию.
- 3. Щелкните по последнему событию из тех, что вы хотите выделить.

Будут выделены и подсвечены все события между первым и последним.
Выделение группы событий

- 1. Нажмите кнопку Редактирование выделенной области [].
- 2. Установите указатель в углу той области, которую вы хотите выделить.
- 3. Нажмите и удерживайте нажатой левую кнопку мыши.
- **4.** Перетащите указатель в противоположный угол области, которую вы хотите выделить. На рабочем пространстве будет нарисован прямоугольник. Будут выделены все события, попавшие в этот прямоугольник.



Удерживая нажатой левую кнопку мыши, щелкайте правой кнопкой, чтобы выбрать один из трех типов выделения: свободное, вертикальное или горизонтальное.

Подсказка: вы можете добавлять или удалять события из выделения, щелкая по ним с нажатой клавишей Ctrl. Чтобы снять выделение со всех событий, щелкните где угодно в рабочем пространстве, за пределами выделенной области.

Выделение всех событий до конца дорожки

- 1. Щелкните правой кнопкой на событии. Появится контекстное меню.
- 2. Выберите в контекстном меню пункт Выделить события до конца. Будут выделены все события до конца дорожки.

Подсказка: чтобы перемещать большие наборы событий, можно использовать функцию Выделить события до конца на событиях с разных дорожек. Удерживайте нажатой клавишу Ctrl и щелкайте по событиям на разных дорожках, чтобы выделить их, а потом щелкните по ним правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню.

Выделение по времени

Выделения по времени отмечаются затененным прямоугольником и полосой, появляющейся вверху временной шкалы. Полосу выделения по времени можно использовать для воспроизведения части проекта или для применения многодорожечных монтажных действий.



Выделение по времени

Воспроизведение и редактирование затрагивает только те события, которые попадают в полосу выделения по времени.

Примечание: выделение по времени включает в себя все события или отрезки событий, кроме заблокированных.

Создание выделения по времени с помощью перетаскивания

- **2.** Создайте выделение с помощью перетаскивания. Все события или части событий, попадающие в выделение, будут подсвечены.
- 3. Чтобы сжать или расширить выделение по времени, перетащите желтые рукоятки по краям выделения.



Подсказка: переместить выделение по времени можно простым перетаскивание полосы выделения по времени.

Зацикливание воспроизведения

Если вы хотите воспроизвести выделение по времени, нажмите кнопку **Воспроизведение** (), чтобы воспроизвести события, попавшие в выделение по времени. Нажмите кнопку **Воспроизведение в цикле** () или клавишу Q, чтобы включить или выключить режим зацикленного воспроизведения. Vegas Movie Studio будет раз за разом воспроизведить выделенную область, если включено воспроизведение в цикле.

Выделение событий и временного отрезка

Выделение по времени не приводит к выделению событий. Все события и части событий, кроме заблокированных, будут воспроизводиться, а также будут объектами для функций меню **Редактирование**. Однако, вы можете выделить для редактирования конкретные события, а потом создать выделение по времени.

- **1.** Выделите события, которые вы хотите редактировать. Для дополнительной информации см. Выделение нескольких событий на стр. 30.
- 3. Создайте выделение с помощью перетаскивания. Заметьте, что подсвечиваются только те события, которые вы выделили на шаге 1.



Выделение дорожек

Щелкните по заголовку дорожки, чтобы выделить ее. Воспользуйтесь клавишами Ctrl или Shift, чтобы выделить несколько дорожек.

Редактирование событий

Копирование событий

Вы можете копировать в буфер обмена события или их части, а после - вставлять их в проект. Вы можете скопировать одно или несколько событий. Копируется исходная информация о событии, правки и прочие модификации.

- **1.** Выделите события, которые вы хотите скопировать. Для дополнительной информации см. Выделение нескольких событий на стр. 30.
- 2. Создайте выделение по времени, если необходимо.
- 3. Нажмите кнопку Копирфвать 📳.

Копирование выделенных событий

При копировании, выделенные события дуплицируются и помещаются в буфер обмена. Информация о времени также помещается в буфер обмена.

События перед	Содержимое буфера	События после
копированием	обмена	копирования
	Annaly right for 1 Annaly right for 1 Annaly right for 1	Исходные события не затрагиваются, не изменяются.

Копирование выделения по времени

События на всех дорожках, попадающие в выделение по времени, дуплицируются и помещаются в буфер обмена. Информация о времени также помещается в буфер обмена.

События перед копированием	Содержимое буфера обмена	События после копирования
	-Mar-Mar -Mar-Mar -Mar-Mar-Mar Mar-Mar-Mar Mar-Mar-Mar Mar-Mar-Mar Mar-Mar-Mar	Исходные события не затрагиваются, не изменяются.

Копирование выделения по времени и событиям

События и части выделенных событий, попадающие в выделение по времени, дублируются и помещаются в буфер обмена. Информация о времени также помещается в буфер обмена.



Вырезание событий

Вырезание события удаляет его с временной шкалы, но помещает всю информацию о нем (событие и время) в буфер обмена. А событие из буфера обмена можно вставить обратно в проект.

Подсказка: после вырезания можно применить послемонтажный сдвиг. Обратитесь к онлайн-справке за дополнительной информацией. В меню **Справка** выберите **Содержание и указатель**.

- 1. Выделите события или диапазон времени. Для дополнительной информации см. Создание выделений на стр. 30.
- 2. Нажмите кнопку Вырезать (🐹).

Вырезание выделенных событий

После вырезания, выделенные события удаляются с временной шкалы и помещаются в буфер обмена. Информация о времени также помещается в буфер обмена.



Вырезание выделения по времени

События, попадающие в выделение по времени, дублируются и помещаются в буфер обмена. Информация о времени также помещается в буфер обмена. При вырезании выделения по времени, от состояния режима редактирования сдвигами кадров зависит положение материала на дорожках, затронутых вырезанием.



Вырезание выделения по времени и событиям

События и части выделенных событий, попадающие в выделение по времени, дублируются и помещаются в буфер обмена. Информация о времени также помещается в буфер обмена. При вырезании выделения по времени и событиям, от состояния режима послемонтажного сдвига зависит положение материала на всех дорожках или на дорожках, затронутых вырезанием.



Вставка событий

Скопировав информацию в буфер обмена, вы можете вставить ее различными способами. Вставка всегда происходит в позиции курсора на временной шкале.

В режиме послемонтажного сдвига, материал на дорожке смещается вправо, чтобы создать свободное место для вставляемых данных. Тип послемонтажного сдвига зависит от того, какие данные вы вставляете, и от выбранного типа сдвига. Если вставляется одно или несколько событий, то сдвиг затрагивает лишь те дорожки, на которые было что-либо вставлено.

Подсказка: после вставки можно применить ослемонтажный сдвиг. Обратитесь к онлайн-справке за дополнительной информацией. В меню **Справка** выберите **Содержание и указатель**.

- 1. Переместите курсор в нужное место временной шкалы.
- **2.** Щелкните или на номере дорожке, или на самой дорожке, на которую вы хотите осуществить вставку. Эта дорожка теперь в фокусе; в фокусе может быть только одна дорожка.

Примечание: если вы вставляете множество событий на разных дорожках, то новые дорожки будут создаваться автоматически.

3. Нажмите кнопку Вста́вить 👘).

На дорожку в позиции курсора будут вставлены события из буфера обмена. Существующие события могут перекрываться вставленной информацией.

Использование функции Вставить повтор

Используйте функцию Вставить повтор, чтобы задать, сколько раз нужно вставить информацию из буфера обмена и через какие промежутки.

- 1. Скопируйте выделение в буфер.
- 2. В меню Правка выберите пункт Вставить повтор. Появится диалоговое окно Вставить повтор.

Вставить повтор		?	×
<u>К</u> оличество вставок:	5		
Расстояние между вставка	ми		
🔘 Впритык			
О С равными промежу	тками		
<u>В</u> ставлять каждые:	1,000		•
		ОК Отмена	

- 3. Укажите, сколько раз нужно повторить материал и через какие промежутки.
- 4. Нажмите ОК.

Использование функции Вставить вкладку

При использовании функции Вставить вкладку, события из буфера вставляются в позиции курсора, а существующие события на всех дорожках сдвигаются вправо на общую длительность вставленной информации. Это поведение отличается от эффекта послемонтажного сдвига, так как сдвиг затрагивает лишь измененные дорожки, а функция Вставить вкладку затрагивает все дорожки проекта.

- 1. Скопируйте выделение в буфер.
- 2. В меню Правка выберите пункт Вставить вкладку.



Врезка и кроссфейды

Вы можете вставлять события посреди (поверх) других событий, не меняя длительности проекта. После окончания добавленного события, продолжает действовать исходное событие - как будто оно никогда и не прерывалось.

Вы можете выбрать длительность кроссфейдов для врезанных событий.

- 1. В меню Настройки выберите пункт Параметры. Появится диалоговое окно Параметры.
- 2. Выберите вкладку Редактирование.
- **3.** Выберите **Длительность быстрых переходов для аудиособытий для аудиособытий**. Задайте длительность каждого перехода.

События, которые были вставлены или врезаны ранее, не будут затронуты этим изменением. Врезка имеет смысл и применяется только для событий, которые короче, чем события, в которые вы их врезаете. В следующем примере пронумерованы все кадры, чтобы вы могли заметить, как продолжается исходное событие, будто бы оно так и воспроизводилось в фоне.



Врезанное событие

Дублирование событий

Дублирование - это комбинация копирования и вставки. Копия события перемещается в новое место.

- 1. Нажмите Ctrl.
- 2. Перетащите событие, которое вы хотите дублировать, в то место, где нужна его копия.

Подрезка событий

В этом разделе описаны простые способы подрезки событий.

Подсказка: после подрезки можно применить послемонтажный сдвиг. Обратитесь к онлайн-справке за дополнительной информацией. В меню Справка выберите Содержание и указатель.

Подрезка события

Во время подрезки в миниатюре события и в окне Предпросмотр видео отображается последний кадр события, что позволяет вам точно контролировать процесс.

- 1. Наведите указатель мыши на край события. Указатель примет следующий вид (+---).
- 2. Перетащите край события, чтобы подрезать его.

Так так мультимедийные файлы чаще всего состоят из видео и аудио материалов, подрезка затрагивает оба типа событий, только если вы не разгруппировали их ранее или не нажали кнопку **Игнорировать группировку событий** ().



Одновременная подрезка группы событий

Подрезка события за его границей

Вы можете подрезать событие за его границей, что приведет к растяжению. По умолчанию событие зацикливается после растяжения. Для индикации места, в котором событие начинает зацикливаться, служит специальная метка.

Также вы можете отключить зацикливание и сделать так, чтобы все дополнительное время отображался последний кадр события (стоп-кадр). Тогда метка указывает, где заканчивается событие и начинается показ стоп-кадра.

Подрезка смежных событий

Вы можете подрезать смежные события одновременно. Нажмите Ctrl+Alt перетаскивая границу между смежными событиями. Для индикации подрезки смежных событий, указатель примет следующий вид (++).

Нажмите Ctrl+Alt над границей

между двумя соседними событиями... ... и перетаскивайте влево...





...или вправо, чтобы подрезать оба события сразу.



Подрезка выделения по времени

Подрезка событий удаляет все медиаданные за пределами выделения по времени. Удаленная информация не помещается в буфер обмена. Подрезка отличается от вырезания тем, что сохраняются события *внутри* выделения по времени.

- 1. Создайте выделение по времени. Для дополнительной информации см. Выделение по времени на стр. 31.
- 2. Нажмите Ctrl+T или в меню Правка выберите пункт Подрезать.

Материал за пределами выделения по времени (на всех дорожках) будет удален из проекта. Однако, информация между событиями (свободное место) не удаляется.

События до подрезки	Содержимое буфера обмена	События после подрезки
	Удаленная информация не помещается в Буфер обмена.	

Разделение событий

Вы можете создать несколько раздельно функционирующих событий из одного путем разделения. Разделение создает новую точку окончанию для исходного события и начальную точку для нового события.

Разделение события не изменяет исходный медиафайл. Данные медиафайла всегда неизменны, меняется лишь воспроизводимый участок, в зависимости от начальной и конечной точки события.

После разделения, новые события не зависят друг от друга. Эти два события можно перемещать независимо.

an broke for broken	
a tanga kang pangan	ويراعد المراجع المراجع ويراجع
h. h. hi . h. h.	and the second
المراشع أأنب أأتر والماشي	and a start of the last start of the

Одно событие

Точка разделения

Два события после разделения



1997 B. B. B. B. B.		1
المراشة أأسرأكم وفعاشه		ы
	and the second second	ų
بريعه الالله الالية بديد		

Новые события можно перемещать независимо.

Разделение события

- 1. Выделите событие, которое вы хотите разделить. Для дополнительной информации см. Создание выделений на стр. 30.
- 2. Установите курсор в точку, в которой вы хотите произвести разделение.
- **3.** В меню **Правка** выберите пункт **Разделить** или нажмите клавишу S. Выделенные события будут разделены в позиции курсора.

Разделение всех событий в позиции курсора

В позиции курсора будут разделены все события (кроме заблокированных). Разделение происходит на всех дорожках (если не выделены никакие события).



Разделение выделенных событий

Только выделенные события будут разделены в позиции курсора.



Разделение выделения по времени

Все события в рамках выделения по времени, кроме заблокированных, разделяются в точках начала и конца выделения по времени (создаются два разделения). Разделение происходит на всех дорожках.

События до разделения	События после разделения

Разделение и подрезка событий

Щелкните по событию, удерживая нажатыми клавиши Ctrl+Alt+Shift, чтобы разделить его. Удерживайте нажатыми клавиши Ctrl+Alt+Shift и перетащите событие, чтобы разделить его в точке щелчка и подрезать в том направлении, в котором вы его перетаскиваете. Для индикации режима разделение с подрезкой, указатель мыши примет следующий вид (++).



Подсказка: удерживание нажатой клавиши Shift временно отключает прилипание, если оно включено. Отпустите клавишу Shift во время перетаскивания, чтобы осуществилось прилипание к одной из точек привязки.

Удаление событий

Удаление события убирает его с дорожки. Удалять можно и несколько событий, а также использовать для этого выделение по времени. Редактирование сдвигами кадров применяется и при удалении. Удаление полностью аналогично вырезанию, за исключением того, что удаленная информация не помещается в буфер обмена. Для дополнительной информации см. Вырезание событий на стр. 33.

- Выделите события, которые вы хотите удалить. 1.
- **2.** Нажмите клавишу Delete.

Создание кроссфейдов между событиями

Вы можете создавать кроссфейды между двумя событиями. Для аудиособытий это означает, что громкость одного события будет снижаться, в то время как громкость другого - нарастать. Для видеособытий создается переход, при котором одно событие постепенно исчезает, в то время как другое - проявляется. Появляются линии, показывающие где и как будет происходить изменение громкости или прозрачности.

With the first the second s	— Линия нарастания громкости
and the line of	· ·
	— Линия снижения громкости

Использование автоматических кроссфейдов

Автоматические кроссфейды превращают пересекающиеся области событий в кроссфейд. По умолчанию, эта функция включена. Нажмите кнопку Автоматические кроссфейды (M) или клавиши Ctrl+Shift+X, чтобы включить или выключить автоматические кроссфейды.

События до кроссфейда

المألد المراقة ألبيأك ولا	المراقع أأمه أأتم والمراقع
and the second in the	the bar his for the first
المراقد المراقد المراقد وت	تعراقه أمرأكم وفسافي

События после кроссфейда



Перетащите одно событие так, чтобы оно пересекалось с другим

Ручная настройка кроссфейда

Автоматические кроссфейды не создаются, если более короткое событие помещается поверх или внутри более длительного события. В этом случае, сначала воспроизводится более длительное событие, потом короткое, потом продолжается длительное. Вы можете создать кроссфейд вручную, чтобы более короткое событие проявлялось и затухало.

- 1. Наведите указатель мыши на одну из рукояток более короткого события. Для индикации режима огибающей, указатель примет следующий вид (+-----).
- 2. Перетащите рукоятку в нужное место.



События с ручным кроссфейдом

Это быстрый и удобный способ добавления голосовых вставок поверх музыки (хотя музыка полностью затихает) или замены участка с плохим звучанием. Для дополнительной информации см. Врезка и кроссфейды на стр. 36.

Изменение кривой кроссфейда

Вы можете изменить кривые кроссфейда, которые определяют динамику появления и затухания событий.



Щелкните по кроссфейду правой кнопкой мыши, чтобы выбрать другой тип кривой

- 1. Щелкните правой кнопкой мыши где угодно на кроссфейде, чтобы открыть контекстное меню.
- 2. Выберите пункт Тип затухания в контекстном меню, а после выберите нужный тип кривой из подменю.

Использование функции отмены

Нажав клавиши Ctrl+Z или кнопку **Отмена** (), вы отменяете последнюю правку. Повторные нажатия будут отменять правки одну за одной в обратном хронологическом порядке, от последней до первой. К тому же, вы можете отменить последнюю правку, выбрав ее в меню **Правка**.

Отмена серии правок

Вы можете отменить сразу несколько правок, используя выпадающее меню кнопки Отмена.

- 1. Нажмите стрелку справа от кнопки Отмена (🛵 💌).
- **2.** Выберите в выпадающем меню, правку, которую вы хотите отменить. Элементы над выбранным (последующие правки) будут выбраны автоматически. Ваш проект возвращается к состоянию до этих правок.

СС • Переместить события Вставить событие Переместить события Переместить события Перетащить медиафайлы на дорожки	Используйте мышь, чтобы выделить серию правок.	Переместить события Вставить события Переместить события Переместить события Перетащить медиафайлы на дорожки	*
-	серию правок.		Ŧ

Когда вы отменяете правку или серию правок, они добавляются в список возвратов. Эта функция позволяет вам возвращать проект в предыдущее состояние.

Подсказка: в меню **Правка** выберите пункт **Отменить все**, чтобы отменить все правки. Все правки отменяются и добавляются в список возвратов.

Использование функции повтора

Нажав клавиши Ctrl+Shift+Z или кнопку **Вернуть** (), вы вернете последнюю отмененную правку. Повторные нажатия будут возвращать отмененные правки одну за одной в обратном хронологическом порядке, от последней до первой. К тому же, вы можете вернуть последнюю отмененную правку, выбрав ее в меню **Правка**.

Возврат серии правок

Историю возвратов можно просмотреть, нажав стрелку справа от кнопки **Вернуть** (). Верхний элемент - это последняя отмененная правка. Если вы возвращаете какую-либо правку ниже в этом списке, возвращаются также и все правки, находящиеся над ней.

Когда вы возвращаете правку или серию правок, они снова добавляются в список отмен. История возвратов очищается, если вы применяете новую правку.

Примечание: количество отмен и возвратов не ограничено пока проект открыт, вы даже можете отменить действия, совершенные до последнего сохранения файла (но не до открытия проекта). По мере работы над проектом, создается история правок. Каждый раз, когда вы отменяете какую-либо правку, она добавляется в историю возвратов.

Когда вы закрываете проект или приложение, история отмен и возвратов очищается.

Добавление отрезков и маркеров проекта

Вам доступны несколько типов маркеров проекта, служащих для индикации различных частей проекта, в качестве меток, открывающих новые возможности:

- Маркеры это точки на временной шкале проекта. Они используются, чтобы отметить определенные моменты в проекте или в качестве временных меток.
- Отрезки это временные отрезки, которые вы помечаете на временной шкале. Отрезки нужны, чтобы отмечать временные отрезки и могут служить в качестве постоянных выделений по времени.
- **Маркеры разметки CD** это маркеры, которые служат для разметки дорожек и индексов аудио CD. Эти маркеры используются, чтобы обозначить положение дорожек и индексов при записи CD.

Подсказка: для автоматического перемещения маркеров и отрезков во время монтажа можно использовать редактирование сдвигами кадров. Для дополнительной информации см. Создание кроссфейдов между событиями на стр. 39.

Работа с маркерами

Маркеры удобны для облегчения навигации в больших проектах. При добавлении маркера в проект, ему автоматически присваивается порядковый номер (до 99). Маркеры выглядят как оранжевые тэги над шкалой. Вы можете перемещать их по временной шкале, а также именовать.



Вставка маркера в позиции курсора

- 1. Установите курсор в позицию, в которой вы хотите создать маркер.
- 2. В меню Вставка выберите пункт Маркер, или нажмите клавишу М.
- 3. Введите имя маркера и нажмите Enter. Если вы не хотите присваивать маркеру имя, просто нажмите Enter.

Вставка маркера во время воспроизведения

Нажмите клавишу М во время воспроизведения. На панели маркеров появится новый маркер. Вы можете присвоить ему имя уже после создания.

Именование (или переименование) маркера

- 1. Наведите указатель мыши на маркер, который вы хотите переименовать. Указатель примет вид руки ((^hm)).
- 2. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню.
- 3. Выберите в контекстном меню пункт Переименовать. Рядом с маркером появится текстовое поле.



- 4. Введите имя маркера.
- 5. Нажмите Enter, чтобы сохранить имя маркера.

Также, чтобы переименовать маркер, вы можете дважды щелкнуть на его имени или на пространстве сразу справа от маркера.

Перемещение маркеров

Переместить маркер можно простым перетаскиванием по панели маркеров.

Навигация по маркерам

Вы можете переместить курсор к любому маркеру на временной шкале, просто щелкнув по нему. Также, по маркерам можно перемещаться нажимая цифровые клавиши вверху клавиатуры (*не* на дополнительной клавиатуре).

Подсказка: перемещайте курсор к следующему или предыдущему маркеру, нажимая клавиши Ctrl+Cmpeлка вправо и Ctrl+Cmpeлка влево.

Удаление маркеров

- 1. Наведите указатель мыши на маркер, который вы хотите удалить. Указатель примет вид руки ((^{hr})).
- 2. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню.
- 3. Выберите в контекстном меню пункт Удалить. Маркер будет удален из проекта.

Тэги не перенумеруются после удаления. К примеру, если в проекте было пять маркеров, и вы удалили маркеры номер 3 и 4, оставшиеся будут иметь номера 1, 2 и 5. Однако, при добавлении новых маркеров Vegas Movie Studio нумерует их таким образом, чтобы заполнить пробелы. В данном случае - 3 и 4, а потом 6, 7, и 8.

Удаление всех маркеров и отрезков

- 1. Щелкните правой кнопкой мыши по панели маркеров.
- 2. Выберите в контекстном меню пункт Маркеры и отрезки, и выберите в подменю пункт Удалить все.

Работа с отрезками

Отрезки - это временные диапазоны, они используются для разделения проекта на части. Отрезок - это область между двумя маркерами отрезков с одинаковым номером. Отрезки можно использовать как полупостоянные выделения по времени. Информацию об отрезке можно посмотреть в окне Проводника, нажав кнопку **Вид** (**III**) и выбрав пункт **В виде отрезков**.

Вставка отрезков

- 1. Создайте выделение по времени. Для дополнительной информации см. Выделение по времени на стр. 31.
- 2. В меню Вставка выберите пункт Отрезок, или нажмите клавишу R.
- 3. Введите имя отрезка и нажмите Enter. Если вы не хотите присваивать отрезку имя, просто нажмите Enter.

В начале и в конце выделения по времени будут созданы маркеры отрезка.



Перемещение отрезков

Перетаскивайте маркеры отрезков, чтобы переместить их. Чтобы переместить сразу оба маркера отрезка (начальный и конечный), удерживайте нажатой клавишу Alt, перетаскивая один их них.

Именование отрезков

- 1. Наведите указатель мыши на левый маркер отрезка, который вы хотите переименовать. Указатель примет вид руки ((أm)).
- 2. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню.
- 3. Выберите в контекстном меню пункт Переименовать. Рядом с маркером отрезка появится текстовое поле.



- 4. Введите имя отрезка.
- 5. Нажмите Enter или щелкните где угодно на временной шкале, чтобы сохранить имя.

Выделение отрезков

Вы можете выделять события, попадающие в отрезок на всех дорожках, чтобы воспроизвести или отредактировать их.

1. Щелкнуть правой кнопкой мыши по одному из маркеров отрезка, чтобы открыть контекстное меню.

1	นกอนพักระกอก 1
-1	<u>П</u> ерейти
2	В <u>к</u> онец
	<u>В</u> ыделить отрезок
	П <u>е</u> реименовать
	<u>У</u> далить

оо:оо:оз и Вы

Выделенный отрезок

2. В контекстном меню выберите пункт Выделить отрезок.

Подсказка: также выделить отрезок можно нажав клавишу с цифрой на клавиатуре (не на дополнительной) или дважды щелкнув по маркеру отрезка.

Навигация по отрезкам

Вы можете переместить курсор в начало или конец отрезка, щелкая по маркерам отрезка. Переместиться к следующему или предыдущему маркеру отрезка можно нажимая на клавиши Ctrl + Стрелка вправо и Ctrl + Стрелка влево.

Щелкните правой кнопкой мыши по маркеру отрезка, чтобы открыть контекстное меню с помощью которого, вы можете переместиться к началу (**B начало**) или к концу (**B конец**) отрезка.

Удаление отрезков

- 1. Наведите указатель мыши на начальный или конечный маркер отрезка. Указатель примет вид руки ((^{[m})).
- 2. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню.
- 3. Выберите в контекстном меню пункт Удалить. Отрезок будет удален из проекта.

Тэги не перенумеруются после удаления. К примеру, если в проекте было пять отрезков, и вы удалили отрезки номер 3 и 4, оставшиеся будут иметь номера 1, 2 и 5. Однако, при добавлении новых отрезков Vegas Movie Studio нумерует их таким образом, чтобы заполнить пробелы. В данном случае - 3 и 4, а потом 6, 7, и 8.

Удаление всех отрезков и маркеров

- 1. Щелкните правой кнопкой мыши по панели маркеров.
- 2. Выберите в контекстном меню пункт Маркеры и отрезки, и выберите в подменю пункт Удалить все.

Использование внешней программы редактирования аудио

Правки на временной шкале Vegas Movie Studio недеструктивны, это означает, что исходные медиафайлы остаются неизменными. Правки, которые изменяют сами исходные файлы (деструктивные правки) можно вносить в сторонних приложениях, таких как приложение Sound Forge® от Sony Creative Software Inc. Задав внешнюю программу для редактирования аудио, вы можете всегда открыть ее из приложения Vegas Movie Studio с помощью меню Инструменты или нажав клавиши Ctrl+E.

Настройка программы редактирования аудио

Если во время установки Vegas Movie Studio на вашем компьютере уже было приложение Sound Forge, то мастер установки должен был найти ее и сделать программой по умолчанию для редактирования аудио. Если же у вас нет приложения Sound Forge или вы хотите выбрать для этих целей иное приложение, вы можете сделать это в окне Параметры.

- 1. В меню Настройки выберите пункт Параметры. Появится диалоговое окно Параметры.
- 2. Откройте вкладку Аудио в окне Параметры.
- 3. Нажмите кнопку Обзор справа от поля Выбранный редактор звука. Появится окно Выбор редактора звука.
- 4. Укажите в этом окне приложение, которое вы хотите использовать для редактирования звука.
- **5.** Выберите файл приложения (.exe) и нажмите кнопку **Открыть**, чтобы задать это приложение в качестве редактора звука по умолчанию.

Путь к приложению появится в поле Выбранный редактор звука.

Открытие событий в редакторе аудио

В меню **Инструменты** выберите **Аудио**, а после выберите пункт **Открыть в [имя редактора]** в подменю, чтобы запустить указанный на вкладке Аудио окна Параметры редактор и открыть в нем выделенное аудиособытие.

1. Выделите событие, которое вы хотите изменить.

Вы можете выделить несколько событий, чтобы открыть из в разных окнах редактора.

- **2.** В меню **Инструменты** выберите пункт **Аудио**, а после пункт **Открыть в [имя редактора**]. Будет запущен редактор и открыты медиафайлы событий.
- 3. Измените и сохраните файл.

После работы над файлом и сохранения, Vegas Movie Studio автоматически обновит события в проекте. Однако, если вы измените имя или расположение файла (используя функцию Сохранить как), вам придется импортировать этот файл в проект.

Примечание: при установке приложения Vegas Movie Studio, мастер ищет программу Sound Forge. Если это приложение найдено, оно автоматически назначается в качестве редактора звука по умолчанию. Если же у вас нет приложения Sound Forge, вы можете указать путь к выбранному вами редактору на вкладке Аудио окна Параметры.

Подсказка: также вы можете изменять и файлы, открытые в Триммере, щелкнув по форме волны правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню пункт **Открыть в редакторе звука**.

Глава 4 Добавление Переходов, Видеоэффектов и Титров

Добавление переходов

В меню **Вид** выберите пункт **Переходы**, чтобы показать или скрыть окно Переходы. В этом окне вы можете выбирать и просматривать переходы, которые используются в начале и конце события, а также определяют, как одно событие перетекает в другое.



Больше информации о каждом из переходов содержится в онлайн-справке по Vegas® Movie Studio. В меню Справка выберите пункт Содержание и указатель, чтобы открыть онлайн-справку.

Подсказки:

- Чтобы применить предустановку, не открывая окно Спецэффекты видеособытия, удерживайте нажатой клавишу Shift во время перетаскивания предустановки из окна Переходы на временную шкалу. Чтобы изменять параметры перехода небольшими шагами, удерживайте нажатой клавишу Ctrl при перетаскивании соответствующего элемента управления.
- Выберите пункт Показать длину затуханий события в меню Вид, чтобы видеть длительность затухания между выделенным и невыделенным событиями. Это значение можно использовать как индикатор длительности перехода.

Добавление переходов к событиям

- 1. В меню Вид выберите пункт Переходы, чтобы показать окно Переходы.
- **2.** Выберите переход из списка в левой части окна. Миниатюры в правой части это существующие предустановки для выбранного перехода. Наведите указатель мыши на миниатюру, чтобы увидеть анимированный пример.
- 3. Выбрав нужную предустановку, перетащите ее на временную шкалу.

Вы можете перетащить переход на любой из концов события, на пересечение событий или на область между двумя соседними событиями.

Появится окно Спецэффекты видеособытия, в котором вы сможете изменить параметры перехода, а на временной шкале появляется кнопка **Свойства перехода** (**C**), которая показывает, в каком месте происходит переход. Нажав эту кнопку, вы сможете изменить параметры перехода.

Добавление перехода ко всем выделенным событиям

Если вы хотите использовать один и тот же переход множество раз, вы можете сэкономить время, добавив этот переход сразу к нескольким событиям.

- 1. Выделите события, к которым вы хотите добавить этот переход.
- 2. В меню Вид выберите пункт Переходы, чтобы показать окно Переходы.
- **3.** Выберите переход из списка в левой части окна. Миниатюры в правой части это существующие предустановки для выбранного перехода. Наведите указатель мыши на миниатюру, чтобы увидеть анимированный пример.

4. Найдя нужную предустановку, перетащите ее на переход одного из выделенных событий. Новый переход заменит существующие переходы на всех событиях.

Появится окно Спецэффекты видеособытия, в котором вы сможете изменить параметры перехода, а на временной шкале появляется кнопка **Свойства перехода** (**x**), которая показывает, в каком месте происходит переход. Нажав эту кнопку, вы сможете изменить параметры перехода.

Изменение скорости/продолжительности перехода

После добавления перехода к событию вы можете изменить его продолжительность, что также изменит и скорость перехода.

Настройка перехода в начале или в конце события

- 1. Наведите указатель мыши на край перехода, чтобы появился курсор затухания (+----).
- 2. Перетащите край перехода, чтобы изменить длительность.



Настройка перехода между двумя событиями

Перетащите одно из событий, чтобы изменить размер области, в которой они накладываются друг на друга. Длительность перехода изменится в соответствии с длительностью зоны наложения.



Редактирование перехода

Нажмите кнопку Свойства перехода (🔀) на переходе, чтобы изменить его параметры.

Больше информации о каждом из переходов содержится в онлайн-справке по Vegas Movie Studio. В меню Справка выберите пункт Содержание и указатель, чтобы открыть онлайн-справку.

Замена на другой переход

- 1. Нажмите кнопку Свойства перехода (🗙) на событии, чтобы открыть окно Спецэффекты видеособытия.
- 2. Перетащите другой переход из окна Переходы в окно Спецэффекты видеособытия.

Удаление перехода

- 1. Нажмите кнопку Свойства перехода (🗙) на событии, чтобы открыть окно Спецэффекты видеособытия.
- 2. Нажмите кнопку Убрать выделенный плагин (🛶), чтобы удалить текущий переход.

Добавление видеоэффектов

Есть несколько способов применения эффектов к видео. Видеоплагины можно применять к дорожкам, видеособытиям, исходным медиафайлам (в окне Медиафайлы проекта) или ко всему видео проекта.



Подсказки:

- Чтобы применить предустановку, не открывая окно Видеоспецэффекты, удерживайте нажатой клавишу Shift при перетаскивании предустановки из окна Видеоспецэффекты на заголовок дорожки, событие или в окно Предпросмотр видео.
- Чтобы изменять параметры эффекта небольшими шагами, удерживайте нажатой клавишу Ctrl при перетаскивании соответствующего элемента управления.

Добавление видеоэффектов к событию, дорожке, медиафайлу или проекту

1. Нажмите кнопку **Спецэффекты** () в позиции, где вы хотите добавить видеоэффект. Откроется окно Видеоспецэффекты.

Кнопка **Спецэффекты** отображается в оттенках серого, когда эффекты отсутствуют. Нажатие на серую кнопку **Спецэффекты** открывает окно Выбор плагинов.

- Нажмите кнопку Спецэффекты события на видеособытии, чтобы применить эффект к отдельному событию.
- Нажмите кнопку Эффекты дорожки в заголовке дорожки, чтобы применить эффект ко всем событиям на дорожке.
- Нажмите кнопку Спецэффекты мультимедиа в окне Медиафайлы проекта или удерживайте Alt при нажатии кнопки Спецэффекты события на событии, чтобы создать эффект, который будет применяться всегда, когда в проекте используется выбранный медиафайл (исходный медиафайл при этом не изменяется).
- Нажмите кнопку Спецэффекты выходного видеосигнала в окне Предпросмотр видео, чтобы применить эффект ко всем видеособытиям в проекте.
- **2.** Нажмите кнопку Цепочка плагинов (••••) в окне Видеоспецэффекты, чтобы открыть окно Выбор плагинов. Выберите каждый плагин, который вы хотите добавить, и нажмите кнопку Добавить. Нажмите кнопку ОК, чтобы закрыть окно Выбор плагинов.

Подсказка: чтобы изменить порядок применения эффектов, перетащите кнопку плагина на новое место.

о- 🔲 Добавить шум Sony 🛛 🦉 Сепия Sony

3. Вы можете использовать окно Видеоспецэффекты, чтобы включать или отключать эффекты, изменять параметры эффектов и добавлять или удалять эффекты из цепочки.

Редактирование существующих видеоэффектов

1. Нажмите кнопку **Спецэффекты** () в позиции, где вы хотите изменить видеоэффекты. Откроется окно Видеоспецэффекты.

	Спецэффекты видеособытия
	З Спецэффекты видеособытия: fire10
Цепочка плагинов ——	о 🐨 Эффекты пленки Sony 🔐 Сепия Sony 🕼 Добавить шум Sony 🚺 🔊 📭 📲
Щелкните на плагине,	Предустановка: Около 1980 💌 💂 🗙
чтобы изменить его	SONY. Film Effects About ?
части окна.	<u>G</u> rain: 0,100
Снимите флажок	Iint: 0,200
около плагина, чтобы отключить его	Color: Convert to gregscale
Изменить порядок	Image: Пыль ▼
можно простым	Amount: - 3,20000
перетаскиванием.	Анимировать

2. Выберите кнопку эффекта в верхней части окна.

-	Добавить шум Sony	Сепия Sony
	H/	

Подсказка: снимите флажок, чтобы отключить эффект, не удаляя его из цепочки.

- 3. Используйте элементы нижней половины окна, чтобы настроить параметры эффекта.
- 4. Нажмите кнопку Убрать выделенный плагин (🛶), чтобы удалить текущий плагин из цепочки.

Чтобы больше узнать об элементах управления в окне Видеоспецэффекты, нажмите кнопку Справка по плагину (), чтобы открыть онлайн-справку.

Добавление текста, титров и заключительных титров

Большинство проектов содержат титры и заключительные титры. Для добавления статического и анимированного текста можно использовать плагин Титры и текст, а для создания прокручивающихся заключительных титров - плагин Прокручиваемые титры.

Добавление титров и текста

- 1. В меню Вид выберите пункт Генераторы мультимедиа, чтобы открыть окно Генераторы мультимедиа.
- 2. Выберите плагин Титры и текст в левой части окна. В правой части окна появится список доступных предустановок.
- 3. Перетащите предустановку на временную шкалу в то место, где вы хотите создать событие со сгенерированным медиафайлом.

Подсказка: если вы хотите, чтобы текст был наложен на видео, добавьте его на дорожку, находящуюся над видео, и используйте прозрачный фон. Чтобы больше узнать о комбинировании видеодорожек, откройте онлайн-справку.

4. Используйте параметры плагина Титры и текст, чтобы настроить внешний вид текста. *Больше узнать о плагине Титры* и текст можно в онлайн-справке.

Добавление прокручиваемых титров

- 1. В меню Вид выберите пункт Генераторы мультимедиа, чтобы открыть окно Генераторы мультимедиа.
- 2. Выберите плагин Прокручиваемые титры в левой части окна. В правой части окна появится список доступных предустановок.
- 3. Перетащите предустановку на временную шкалу в то место, где вы хотите создать событие со сгенерированным медиафайлом.

Подсказка: если вы хотите, чтобы текст был наложен на видео, добавьте его на дорожку, находящуюся над видео, и используйте прозрачный фон. Чтобы больше узнать о комбинировании видеодорожек, откройте онлайн-справку.

4. Используйте параметры плагина Прокручиваемые титры, чтобы настроить внешний вид текста. *Больше узнать* о плагине Прокручиваемые титры можно в онлайн-справке.

Подсказка: для форматирования текста можно использовать и стороннее приложение. Просто скопируйте текст из текстового редактора и вставьте его в плагин Прокручиваемые титры. Добавление символа табуляции между двумя отрезками текста приведет к форматированию в две колонки.

Глава 5 Стереоскопическое редактирование в формате 3D

В Vegas® Movie Studio можно редактировать проекты стереоскопического 3D-видео (S3D) без применения дополнительных модулей и инструментов.

Редактирование проекта стереоскопического 3D-видео в Vegas Movie Studio практически не отличается от работы с обычным проектом и требует минимальных изменений рабочего процесса:

- Создайте новый проект и выберите в свойствах проекта режим стереоскопического 3D-видео. Чтобы получить больше информации, см. Создание проектов на стр. 15 и Настройка проекта стереоскопического 3D-видео на стр. 51.
- **2.** Настройте окно Предпросмотр видео и внешний монитор (опционально). Для дополнительной информации см. Настройка предпросмотра стереоскопического 3D-видео на стр. 53.
- **3.** Добавьте медиафайлы на временную шкалу. Для дополнительной информации см. Добавление медиафайла на временную шкалу на стр. 21.
- **4.** Синхронизируйте и сгруппируйте события на временной шкале (если вы работаете с потоками для левого и правого глаза раздельно) или, если нужно, настройте свойства 3D медиафайла. Для дополнительной информации см. Синхронизация событий со стереоскопическим 3D-видео на временной шкале на стр. 53.
- 5. Выровняйте каналы для левого и правого глаза и настройте глубину. Для дополнительной информации см. Добавление каналов для левого и правого глаза, настройка глубины на стр. 55.
- **6.** Визуализируйте проект. Для дополнительной информации см. Визуализация проекта стереоскопического 3D-видео на стр. 56.

🔕 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

Настройка проекта стереоскопического 3D-видео

Настроить параметры работы с 3D-видео можно на вкладке Видео диалогового окна Свойства проекта.

По умолчанию, такие параметры проекта, как **Режим стереоскопического 3D-видео** и **Поменять местами правый и левый**, используются для предпросмотра и визуализации, но вы можете переопределить их, если необходимо.

- 1. В меню Файл выберите пункт Свойства. Откроется диалоговое окно Свойства проекта.
- 2. Выберите значение из выпадающего списка Режим стереоскопического 3D-видео.

Параметр	Описание
Откл.	Выберите это значение, если работаете над двухмерным проектом.
Параллельно (половина размера)	Выберите это значение, если в вашем проекте каналы для левого и правого глаза содержатся в одном кадре.
	Левый и правый каналы отображаются вполовину доступного разрешения по горизонтали.
	В следующем примере картинка для левого глаза подсвечена синим, а для правого - красным:
Параллельно	Выберите это значение, если в вашем проекте каналы для левого и правого
(полный размер)	глаза содержатся в одном кадре.
	Левый и правый каналы отображаются в полном разрешении по горизонтали.
	В следующем примере картинка для левого глаза подсвечена синим, а для правого - красным:

Параметр	Описание
Анаглифически (красный/голубой)	Каналы левого и правого глаза обрабатываются цветовыми фильтрами, чтобы последующее разделение осуществлялось с помощью анаглифических очков.
Чередование каналов стереопары	Выберите это значение, если ваш проект будет показан на чересстрочном 3D-мониторе. Порий и прорий качали отоброжаются норосстрочное опологии поступисто
	разрешения по вертикали.
	в следующем примере картинка для левого глаза подсвечена синим, а для правого - красным:
Только левый	Выберите значение Только левый или Только правый для редактирования
Только правый	на 2D-мониторе, или если вы работаете над левым и правым каналами в разных проектах.
	В следующем примере картинка для левого глаза подсвечена синим, а для правого - красным:

3. Установите флажок **Поменять местами правую и левую сторону**, если изображение для левого и правого глаза нужно поменять местами. Этот вариант нужен в случае, если вы используете дисплей с чересстрочной разверткой, который отображает канал для правого глаза сверху, или для создания свободного 3D пространства.

Настройка предпросмотра стереоскопического 3D-видео

Если в проекте используется анаглифический (красный/голубой) режим стереоскопического 3D-видео, вы можете использовать анаглифические очки для предпросмотра 3D-проекта в окне Предпросмотр видео.

Если вы хотите запустить предпросмотр проекта на 3D-телевизоре или мониторе, для настройки 3D-дисплея нужно воспользоваться вкладкой Устройство предпросмотра в диалоговом окне Параметры. В меню **Настройки** выберите пункт **Параметры**, а потом перейдите на вкладку **Устройство предпросмотра**.

- Если вы используете видеокарту NVIDIA с поддержкой технологии 3D Vision и монитор 3D Vision, выберите
 Стереоскопическая 3D видеокарта из выпадающего списка Устройство на вкладке Устройство предпросмотра и выберите значение Левый и правый из выпадающего списка Режим стереоскопического 3D-видео.
- Если вы используете видеокарту NVIDIA с поддержкой технологии 3D Vision и поддерживающий 3D HDTV телевизор, выберите Видеокарта с поддержкой стереоскопического 3D из выпадающего списка Устройство на вкладке Устройство предпросмотра и выберите из выпадающего списка Режим стереоскопического 3D-видео, с помощью которого телевизор отображает 3D-видео — обычно это Параллельно (вполовину) или Чередование каналов стереопары. Выберите режим 3D в настройках телевизора и на вкладке Устройство предпросмотра в приложении Vegas Movie Studio.
- Если 3D-телевизор подключен к компьютеру по интерфейсу IEEE 1394 (FireWire), выберите OHCI-совместимое IEEE 1394/DV из выпадающего списка Устройство на вкладке Устройство предпросмотра и используйте выпадающий список Режим стереоскопического 3D, чтобы выбрать метод, с помощью которого ваш телевизор отображает 3D-видео.

Во время воспроизведения нажмите кнопку **Предпросмотр видео на внешнем мониторе** () в окне Предпросмотр видео, чтобы использовался 3D-дисплей. Вы можете отключить внешний предпросмотр, нажав клавиши Alt+Shift+4, или щелкнув на вторичном мониторе и нажав клавишу Esc.

Больше информации о настройке устройств содержится в онлайн-справке. В меню Справка выберите Содержание и указатель.

Синхронизация событий со стереоскопическим 3D-видео на временной шкале

При съемке 3D-видео с помощью двух камер важно снять специальную сцену для синхронизации. Некоторые хлопают в ладоши или щелкают пальцами перед камерой; другие пользуются вспышкой, кликером для животных или профессиональной кинохлопушкой.

Подсказки: Если вы работаете с мультипотоковыми 3D-файлами или с файлами, содержащими оба изображения в каждом кадре, синхронизацию производить не нужно. При добавлении мультипотокового файла в проект стереоскопического 3D-видео будет использован первый поток в паре с другим.

Если для медиафайла нужно сменить режим или поменять местами левое и правое изображение, используйте вкладку **Медиафайлы** диалогового окна Свойства мультимедиа. Обратитесь к онлайн-справке за дополнительной информацией.

Поддерживаемые мультипотоковые форматы:

- Двухпотоковые файлы AVI и QuickTime
- Файлы 3D AVC, созданные камерами 3D Bloggie HD
- 3D-фотографии МРО (множество изображений объекта)
- CineForm Neo3D 5.1 или новее (для чтения файлов Cineform Neo3D требуется продукт CineForm или бесплатный плеер Neo)
- Два отдельных файла, совмещенные описанным в этом разделе способом
- 1. Добавьте медиафайлы на временную шкалу с помощью функции **Добавить на разные дорожки**, чтобы видео для левого и правого глаза было на разных дорожках. В следующем примере дорожка для левого глаза находится над дорожкой для правого.

- 2. Используйте один из следующих методов для выравнивания аудио и видео в целях синхронизации.
 - Если вы сняли хлопок или использовали кинохлопушку, вы можете синхронизировать события по форме звуковой волны:
 - а. Приблизительно выровняйте формы звуковой волны, перетаскивая события по временной шкале.
 - **6.** Используйте элементы управления Масштабом в правом нижнем углу временной шкалы, чтобы приблизиться к звуковой волне.
 - **в.** Убедитесь, что включена опция **Квантование по кадрам**, ведь нужно, чтобы видео было выровнено по кадрам, даже если аудио немного рассинхронизировано.
 - г. Перетащите границы дорожек, чтобы добавить им высоту и лучше разглядеть форму волны.
 - д. Используйте клавиши Shift+Стрелка вверх, чтобы увеличить форму волны, если нужно.
 - **е.** Щелкните по событию, которое вы хотите переместить, и используйте клавиши 1 или 3 на цифровой клавиатуре, чтобы переместить событие на один кадр влево или вправо.



• Синхронизация видео события:

Примечание: для выполнения следующих шагов нужно включить Прилипание. Если оно отключено, нажмите кнопку **Разрешить прилипание** (). Обратитесь к онлайн-справке за дополнительной информацией.

- а. Переведите видео дорожку в режим Соло.
- **6.** Установите курсор в точку синхронизации и перетаскивайте сдвиг прилипания события так, чтобы оно привязалось к курсору. *Больше информации вы найдете в онлайн-справке*.



- в. Повторяйте шаги а и б для каждого клипа.
- **г.** Перетащите курсор в точку прилипания, а потом привяжите другие клипы к курсору.

Если камеры не были синхронизированы (снимали в разном темпе), одна может опережать другую на полкадра или менее. Если в видео не очень много движения, это нормально; просто синхронизируйте их на временной шкале насколько это возможно.

- 3. Проверьте выравнивание:
 - а. Перетащите ползунок Уровень верхней дорожки, чтобы сделать ее на 50% прозрачной.
 - **6.** Найдите сцену с движением и проверьте, что сцена одна и та же в обоих клипах, что ни одна камера не опережает другую.

Если камеры не были синхронизированы (снимали в разном темпе), один клип может опережать другой на полкадра или менее. Если в видео не очень много движения, это нормально.

4. Выделите оба видеособытия, щелкните по одному из них правой кнопкой мыши и выберите пункт **Совместить** как стереоскопический **3D**-подклип.

Одно видеособытие будет удалено с временной шкалы, активный дубль текущего события заменяется на мультипотоковый подклип, а новый мультипотоковый клип добавляется в окно Медиафайлы проекта. Если вы посмотрите свойства нового подклипа, то увидите, что в качестве **Режима стереоскопического 3D-видео** выбрано **Совместить со следующим потоком**.

5. Удалите видео и аудиодорожки, созданные на шаге 1.

После синхронизации в окне Медиафайлы проекта появится совмещенный стереоскопический подклип. Вы можете перетащить этот клип на временную шкалу как стереоскопический 3D-медиафайл.

Подсказка: если в камере использовалось зеркало или инверсия, и картинка получилась перевернутой или отраженной, что не было исправлено самой камерой, то вы можете решить эту проблему с помощью плагина Настройка стереоскопического 3D-изображения. Для дополнительной информации см. Добавление каналов для левого и правого глаза, настройка глубины на стр. 55.

Добавление каналов для левого и правого глаза, настройка глубины

Очень важно, чтобы в стереоскопическом 3D-видео разница между каналами была только горизонтальной. Любые вертикальные различия или вращение ухудшают видео и могут даже вызвать дискомфорт у зрителя. Также важно ограничить горизонтальное смещение и его направление, чтобы добиться комфортной глубины.

К примеру, при съемке параллельными камерами происходящее на видео находится перед экраном, поэтому нужно использовать горизонтальное смещение изображения, чтобы действие происходило за экраном.

Чтобы правильно выровнять и настроить глубину видео, просматривайте его как в 3D-очках, так и без них. Обычно все действия происходят за плоскостью экрана, пересекая ее только для создания специальных или драматических эффектов. Однако, не стоит разносить каналы слишком далеко друг от друга, убедитесь, что на самом большом экране, на котором будет показан ваш фильм, расстояние между изображениями для разных глаз не будет превышать 6,35 см.

К примеру, если самый большой экран - это экран формата 16:9 с диагональю в 106 дюймов, его ширина - около 87 процентов диагонали, или около 92 дюймов (2,33 м). При разрешении в 1920х1080 пикселей, 6,35 см - это всего 52 пикселя, а значит нужно убедиться, что объекты находятся друг от друга не более, чем в 52 пикселях.

В плагине Настройка стереоскопического 3D-изображения можно настроить горизонтальное и вертикальное смещение, вращение и произвести коррекцию трапецеидальных искажений. Этот плагин можно применять к событиям, дорожкам или на выходе. Чтобы больше узнать о применении видеоэффектов, см. Добавление видеоэффектов на стр. 47.

Элемент	Описание
Горизонтальный сдвиг	Перетаскивайте ползунок, чтобы настроить горизонтальное выравнивание каналов для левого и правого глаза, чтобы задать воспринимаемую глубину видео относительно экрана.
Вертикальный сдвиг	Если каналы для левого и правого глаза не выровнены вертикально, перетащите ползунок, чтобы выровнять их.
Масштаб	Если в каналах для левого и правого глаза разный масштаб, перетащите ползунок, чтобы выровнять его.
Трапецеидальное искажение	Перетащите ползунок, чтобы откорректировать трапецеидальное искажение. Трапецеидальное искажение вызвано тем, что камеры не были параллельны друг другу.
Поворот	Перетащите ползунок, чтобы исправить ненужное вращение левого и правого каналов.
Автокоррекция	Нажмите, чтобы приложение проанализировало видео и автоматически подобрало значения параметров Вертикальный сдвиг, Масштаб, Трапецеидальное искажение и Поворот.
Отразить по горизонтали	Выберите из выпадающего списка значение, чтобы отразить изображение по горизонтали.
Отразить по вертикали	Выберите из выпадающего меню значение, чтобы отразить изображение по вертикали.
Автоматическая обрезка	Установите этот флажок, если вы хотите, чтобы видео в левом и правом каналах было автоматически обрезано для удаления черных полос, появившихся в результате работы плагина.
Обрезать	Если не установлен флажок Автоматическая обрезка , вы можете контролировать обрезку с помощью этого ползунка.

Используйте элементы управления плагина следующим образом:

Подсказка: настройка 3D-глубины - это сложный процесс, который невозможно рассмотреть в этом документе. Чтобы больше узнать об этом, обратитесь к таким материалам, как «Создание фильмов в 3D: Стереоскопическое цифровое видео от сценария на экран» Бернарда Мендибуру.

Визуализация проекта стереоскопического 3D-видео

По умолчанию во время визуализации проекта используется параметр **Режим стереоскопического 3D-видео** с вкладки **Видео** в окне Свойства проекта.

Если вы хотите выбрать другой формат визуализации (чтобы получить, к примеру, мастер-копии каналов для левого и правого глаза или для создания разных версий проекта), вы можете сменить режим визуализации.

Поддерживаемые форматы визуализации 3D-видео:

- CineForm Neo3D (требуется CineForm NeoHD, Neo4k или Neo3D 5.1 и новее). Вы можете создать пользовательский шаблон для визуализации QuickTime или AVI, в котором в качестве формата видео будет использоваться CineForm. Визуализация с помощью такого шаблона создаст файл Neo3D, который можно открыть в любом приложении, работающем с форматом стереоскопического 3D-видео CineForm.
- Два отдельных файла. Вы можете создать два пользовательских шаблона и, используя вкладку Проект диалогового окна Пользовательские настройки, в качестве Режима стереоскопического 3D-видео в одном шаблоне выбрать Только левый, а в другом - Только правый. Потом вы сможете визуализировать файлы отдельно друг от друга или воспользоваться пунктом меню Инструменты > Сценарий > Пакетная визуализация, чтобы визуализировать файлы для левого и правого каналов.
- 1. В меню Файл выберите пункт Перевести в, чтобы открыть окно Перевести в.
- **2.** Выберите папку и файл из выпадающего списка **Сохранить в** или нажмите кнопку Обзор, чтобы указать папку, в которой вы хотите сохранить файл.
- 3. Введите Имя файла в соответствующее поле или нажмите кнопку Обзор, чтобы заменить существующий файл.
- 4. Выберите тип файла из выпадающего списка Тип сохранения.
- 5. Нажмите кнопку Пользовательский, чтобы создать новый шаблон.
- 6. Выберите вкладку Проект в окне Пользовательские настройки.
- **7.** Выберите из выпадающего списка **Режим стереоскопического 3D-видео** настройку, которая будет использоваться при визуализации.

Выберите значение **Использовать настройки проекта**, если вы хотите использовать настройки с вкладки **Видео** окна Свойства проекта, или выберите другой режим, если вы хотите переопределить эти настройки.

Параметр	Описание
Использовать настройки проекта	Использовать настройки с вкладки Видео окна Свойства проекта.
Параллельно (половина размера)	Выберите это значение, если в вашем проекте каналы для левого и правого глаза содержатся в одном кадре.
	Левый и правый каналы отображаются вполовину доступного разрешения по горизонтали.
	YouTube 3D
	На YouTube 3D используется формат с совмещением в кадре, поэтому вы можете использовать команду Загрузить на YouTube или создать пользовательский шаблон визуализации в один из поддерживаемых YouTube форматов, к примеру, XDCAM EX, Windows Media Video или MainConcept MPEG-2. В пользовательском шаблоне нужно выбрать режим стереоскопического 3D-видео Параллельно (половина размера) и установить флажок Поменять местами правую и левую сторону, поскольку YouTube 3D ожидает именно таких настроек.
	При загрузке видео на YouTube добавьте тэг yt3d:enable=LR , чтобы включить 3D просмотр. Также добавьте тэги yt3d:aspect=16:9 (или yt3d:aspect=4:3), чтобы задать пропорции кадра. Если вы используете команду Загрузить на YouTube, эти тэги добавляются автоматически. Для дополнительной информации см. Загрузить на YouTube на стр. 67.
	DVD и Blu-ray Disc
	При выборе опции Инструменты > Записать диск > Blu-ray Disc в стереоскопическом 3D-проекте Vegas Movie Studio визуализирует файл образа 3D Blu-ray Disc для тестирования коммерческого BD-ROM. <i>Для дополнительной информации см. Запись на Blu-ray Disc</i> на стр. <i>69</i> .
Параллельно (полный размер)	Выберите это значение, если в вашем проекте каналы для левого и правого глаза содержатся в одном кадре.
	Левый и правый каналы отображаются в полном разрешении по горизонтали.
Анаглифически (красный/голубой)	Каналы левого и правого глаза обрабатываются цветовыми фильтрами, чтобы последующее разделение осуществлялось с помощью анаглифических очков.
Чередование каналов	Выберите это значение, если ваш проект будет показан на чересстрочном 3D-мониторе.
стереопары	Левый и правый каналы отображаются чересстрочно, вполовину доступного разрешения по вертикали.

Параметр	Описание
Только левый	Выберите Только левый или Только правый , если вы создаете отдельные файлы для этих
Только правый	каналов.

- 8. Установите флажок Поменять местами правую и левую сторону, если изображение для левого и правого глаза нужно поменять местами. Этот вариант нужен в случае, если вы используете дисплей с чересстрочной разверткой, который отображает канал для правого глаза сверху, или для создания свободного 3D-пространства.
- 9. Сохраните шаблон для использования:
 - а. Введите имя в поле Шаблон.

 - в. Нажмите ОК, чтобы вернуться в окно Перевести в.
- 10. Нажмите кнопку Сохранить, чтобы визуализировать проект с использованием нового шаблона.

Глава 6 Запись аудио и добавление эффектов аудио

Запись аудио

Приложение Vegas[®] Movie Studio может одновременно воспроизводить аудио и видео с существующих дорожек и записывать аудио на несколько моно или стерео дорожек. Ограничения накладывает лишь производительность компьютера и звуковой подсистемы. Аудио записывается в медиафайл на компьютере и в событие на временной шкале.

Вы можете осуществлять запись на пустую дорожку, в выделенный отрезок времени, в событие или в область, являющуюся комбинацией выделения по времени и выделения по событиям. Также вы можете записать несколько дублей одного и того же события, которые будут доступны для воспроизведения и редактирования.

Подсказки:

- Выделите медианакопитель, если вы хотите, чтобы записанный файл был добавлен в него.
- Чтобы сохранить с записанными файлами эффекты дорожки, создайте набор эффектов из эффектов дорожки и примените эту цепочку к событию как эффект события в модельном времени.
- Нажмите Alt+Стрелка вниз во время воспроизведения, чтобы курсор редактирования переместился в позицию воспроизведения.
- 1. Подключите источник аудио ко входу звуковой карты.
- 2. Установите курсор в точку, с которой вы хотите начать запись.
- **3.** Нажмите кнопки **Приготовить к записи** () на тех дорожках, на которые вы хотите осуществить запись. Подготовка к записи разрешает запись на дорожку.

Когда дорожка подготовлена, датчик дорожки отображает ее уровень.

Подсказка: записанное аудио будет сохранено в папке, указанной в поле Папка для записанных файлов на вкладке Папки диалогового окна Свойства проекта. Если вы хотите выбрать другую папку, удерживайте нажатой клавишу Shift, когда нажимаете кнопку Приготовить к записи.

- 4. Нажмите кнопку Запись () на панели управления воспроизведением, чтобы начать запись.
- **5.** Чтобы остановить запись, повторно нажмите кнопку **Запись** или кнопку **Стоп** () на панели управления воспроизведением. Появится диалоговое окно Записанные файлы.
- **6.** В окне Записанные файлы можно подтвердить имена и расположение для записанных аудиофайлов. Нажмите кнопку **Удалить** или **Удалить все**, если вы не хотите сохранять записанные файлы, или же нажмите кнопку **Переименовать**, чтобы сменить имя файла.

Записанные файлы	
D: \Media \Audio Files \	
Ф Голос - 1.wav	
<u>Удалить</u> <u>П</u> ереименовать	Удалить все
Показывать после каждого сеанса записи	<u>Г</u> отово

7. Нажмите **Готово**, чтобы закрыть диалоговое окно Записанные файлы. Записанный файл отображается на временной шкале в виде события, а также появляется в окне Медиафайлы проекта.

Добавление эффектов аудио

Эффекты используются для обработки аудиоданных проекта.

Доступные аудиоплагины могут улучшить качество звучания проекта или создать уникальные звуки. Vegas Movie Studio поддерживает эффекты DirectX и VST от других производителей. Эффекты могут применяться ко всем событиям на дорожке или к каким-либо отдельным событиям.

Подсказка: откройте вкладку VST-эффекты в окне Параметры, чтобы указать приложению, где расположены плагины VST, и выбрать, какие из них вы хотите использовать.

Чтобы больше узнать о каком-либо плагине, нажмите кнопку Справка по плагину 🕐 в окне Аудиоплагины, чтобы открыть файл справки по плагину.

Добавление эффектов к аудиодорожкам

Выберите подменю **Аудио** в меню Инструменты и в нем выберите пункт Эффекты дорожки, чтобы применить к дорожке плагин DirectX или VST. Модули дорожек применяются ко всем событиям на дорожке.

Важно: учтите, что использование смещающих плагинов (к примеру, Растяжения во времени, Изменения тональности без сохранения длительности и некоторых вариантов Вибрато) приведет к тому, что звук на выходе будет рассинхронизирован с отображением формы сигнала на временной шкале и другими дорожками. Если в цепочке содержится смещающий плагин, то иконка цепочки будет желтой (----), чтобы показать, что используется автоматическая компенсация задержки от плагинов.

Создать цепочку эффектов дорожки

1. Нажмите кнопку Спецэффекты дорожки 💀 на дорожке, к которой вы хотите добавить эффекты. Появится окно Аудиоплагины.

Кнопка **Спецэффекты дорожки** отображается в оттенках серого, если у дорожки нет эффектов. Когда у дорожки нет эффектов, нажатие кнопки **Спецэффекты дорожки** открывает окно Выбор плагинов.

- 2. Нажмите кнопку Цепочка плагинов 💀, чтобы открыть окно Выбор плагинов.
- **3.** Выберите нужный плагин и нажмите кнопку **Добавить** или откройте пакет спецэффектов. Плагины появляются в верхней части окна в том порядке, в котором вы их добавляли.

Подсказка: чтобы изменить порядок следования эффектов в цепочке, просто перетащите кнопку плагина на новое место или используйте кнопки **Переместить плагин влево** (() и **Переместить плагин вправо** ().

4. Добавив все нужные плагины и расположив их в нужном порядке, нажмите кнопку **ОК**. Появится окно Аудиоплагины, в котором вы сможете изменить цепочку.

Редактирование цепочки эффектов дорожки

Когда вы нажимаете кнопку **Спецэффекты дорожки** (на дорожке, открывается окно Аудиоплагинов, в котором вы можете включить или отключить эффекты, изменить их параметры, добавить или удалить эффекты из цепочки. *Больше узнать об окне Аудиоплагины можно в онлайн-справке*.

Добавление эффектов к аудиособытию

Выберите подменю **Аудио** в меню **Инструменты** и в нем выберите пункт **Спецэффекты аудиособытия**, чтобы применить к событию плагин DirectX или VST или изменить существующий эффект. Эффекты событий применяются только к выделенному событию.

Создание цепочки эффектов события

1. Нажмите кнопку Спецэффекты события (🔤) на событии, к которому вы хотите добавить эффекты. Появится окно Аудиоплагины.

Кнопка Спецэффекты события отображается в оттенках серого, если у события нет эффектов. Когда у события нет эффектов, нажатие кнопки Спецэффекты события открывает окно Выбор плагинов.

- 2. Нажмите кнопку Цепочка плагинов 💀, чтобы открыть окно Выбор плагинов.
- **3.** Выберите нужный плагин и нажмите кнопку **Добавить** или откройте пакет спецэффектов. Плагины появляются в верхней части окна в том порядке, в котором вы их добавляли.

Подсказка: чтобы изменить порядок следования эффектов в цепочке, просто перетащите кнопку плагина на новое место или используйте кнопки **Переместить плагин влево** (().

4. Добавив все нужные плагины и расположив их в нужном порядке, нажмите кнопку ОК. Появится окно Аудиоплагины, в котором вы сможете изменить цепочку.

Редактирование цепочки эффектов события

Когда вы нажимаете кнопку Спецэффекты события (🖦) на событии, открывается окно Аудиоплагины, в котором вы можете включить или отключить эффекты, изменить их параметры, добавить или удалить эффекты из цепочки. *Больше узнать об окне Аудиоплагины можно в онлайн-справке*.

Глава 7 Формат 5.1 Surround

į

Если вы хотите, чтобы ваш фильм был более профессиональным, вы можете использовать объемный звук формата 5.1 Surround.

Подсказка: в Vegas Movie Studio можно создавать аудио в формате 5.1 Surround для проектов DVD Architect Studio.

Мастер создания проекта

В Мастере создания проекта вы можете выбрать формат звука в проекте - стерео или 5.1 Surround.

- 1. Выберите пункт Создать в меню Проект.
- **2.** Задайте параметры вашего проекта в Мастере создания проекта. Выберите в качестве формата **Аудио** вариант **5.1 Surround**.
- 3. Нажмите ОК, чтобы закрыть мастер и создать проект.

В режиме 5.1 Surround добавляются следующие дорожки:



Фронтальная дорожка используется для фронтальных каналов - левого и правого. Для панорамирования между левым и правым каналом можно использовать

Центральная дорожка используется для центрального канала. Панорамирование недоступно.

Низкочастотная дорожка используется для низкочастотного канала (сабвуфера). Панорамирование недоступно.

Дорожка заднего плана используется для задних каналов - левого и правого. Для панорамирования между левым и правым каналом можно использовать огибающую.

В заголовке дорожек Голос, Музыка и Звуковые эффекты появляется иконка инструмента для объемного панорамирования, позволяющая вам задать позицию дорожки в звуковом пространстве.

В режиме 5.1 Surround в микшере отображаются ползунки, позволяющие вам задать общую громкость фронтальных, задних, центрального или низкочастотного каналов.

Панорамирование 5.1 Surround

Настроив проект для использования формата 5.1 Surround, вы можете приступить к панорамированию.

Если у вас есть джойстик, вы можете использовать его для управления объемным панорамированием. Джойстик с силовой обратной связью, к примеру, Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2, может привнести тактильные ощущения в процесс панорамирования.

Чтобы больше узнать об использовании джойстиков, откройте онлайн-справку (выберите в меню Vegas Movie Studio Справка пункт Содержание и Указатель).

Назначение дорожек каналам объемного звучания

Любую из дорожек можно назначить в качестве одного из фронтальных, центрального, низкочастотного или одного из задних каналов, или же можно свободно задавать позицию дорожки в звуковом поле.

Щелкните правой кнопкой мыши по инструменту для объемного панорамирования в заголовке дорожки и выберите в появившемся меню режим объемного панорамирования:

Режим	Функция
Объемное панорамирование	Используется для свободного панорамирования дорожки между фронтальными, центральным, низкочастотным или задними каналами. Перетаскивайте оранжевую точку в инструменте для объемного панорамирования, чтобы задать позицию дорожки в звуковом пространстве.
	Для автоматизации панорамирования между левым и правым каналом можно использовать огибающую панорамирования (панорамирование между передним и задним каналами автоматизировать нельзя).
Только первый план	Используется для назначения на фронтальные каналы - левый и правый. Для панорамирования между левым и правым каналом можно использовать огибающую.
Только центр	Используется для назначения на центральный канал. Панорамирование недоступно.
Только НЧФ (канал низкочастотных эффектов)	Используется для назначения на низкочастотный канал (сабвуфер). Панорамирование недоступно.
Только задний план	Используется для назначения на задние каналы - левый и правый. Для панорамирования между левым и правым каналом можно использовать огибающую.

Панорамирование дорожки

Объемное панорамирование можно осуществить любым из следующих способов:

- Назначить дорожку на фронтальные, центральный, низкочастотный или задние каналы. Когда дорожка назначена на какой-либо канал, аудио с нее направляется на этот канал. Для дополнительной информации см. Назначение дорожек каналам объемного звучания на стр. 64.
- Если для дорожки выбран режим Фронтальные, Задние или Объемное панорамирование, вы можете использовать огибающую для панорамирования между левым и правым каналами. Огибающие не используются, если для дорожки выбран режим Центральный или Низкочастотный.
- Если для дорожки не выбран ни один из режимов **Фронтальные**, Центральный, Низкочастотный или Задние, используйте инструмент для объемного панорамирования в заголовке дорожки.

Панорамирование дорожки в режиме Объемное панорамирование

Перетаскивайте оранжевую точку в окне объемного панорамирования, чтобы задать позицию дорожки в звуковом пространстве.



Вы можете перетащить оранжевую точку в любую точку звукового пространства. Дорожка Голос панорамируется по центру. Дорожка Музыка панорамируется на левый фронтальный динамик.

Дорожка Звуковые эффекты панорамируется на правый задний динамик.

Подсказки:

- Дважды щелкните на точке панорамирования, чтобы сбросить ее позицию в центральную.
- Сочетания клавиш и знание функций кнопок мыши помогут вам осуществить панорамирование быстро и точно. Чтобы больше узнать о сочетаниях клавиш, откройте онлайн-справку (выберите в меню Vegas Movie Studio Справка пункт Содержание и Указатель).

Автоматическое панорамирование с помощью огибающих

Если для дорожки выбран режим Фронтальные, Задние или Объемное панорамирование, вы можете использовать огибающую для панорамирования между левым и правым каналами.

- 1. Выберите дорожку, которую вы хотите панорамировать.
- 2. В меню Вставка выберите подменю Огибающие аудио, а в нем выберите пункт Панорамировать.
- 3. Добавляйте точки и настраивайте огибающую, чтобы задать панорамирование на всем протяжении дорожки.

Значения огибающей добавляются к позиции между правым и левым каналами (панорамирование между передним и задним каналами автоматизировать нельзя).

К примеру, если точка панорамирования для дорожки установлена в положение «10% влево» а огибающая - «10% вправо», звук в данной точке огибающей будет воспроизводиться по центру.

Чтобы больше узнать о работе с огибающими, откройте онлайн-справку (выберите в меню Vegas Movie Studio Справка пункт Содержание и Указатель).

Изменение режима панорамирования

Щелкните правой кнопкой по инструменту для объемного панорамирования на дорожке, выберите **Тип панорамирования** в появившемся меню, и в подменю выберите тип панорамирования.

Чтобы больше узнать о режимах панорамирования, откройте онлайн-справку (выберите в меню Vegas Movie Studio Справка пункт Содержание и Указатель).
Глава 8 Сохранение и визуализация проектов

Что делать, когда вы наконец-то завершаете работу над проектом, когда он готов к показу? Приложение Vegas® Movie Studio позволяет вам легко сохранить и визуализировать ваш проект, чтобы удивить им семью и друзей.

Мастер создания фильмов

Закончив работу над своим шедевром, вы можете использовать Мастер создания фильмов, чтобы сохранить проект в одном из множества форматов.

Примечание: процесс запуска Мастера создания фильмов одинаков для всех форматов, перечисленных ниже. В меню **Проект** выберите пункт **Создать фильм** или нажмите кнопку **Создать фильм** () на панели инструментов.

Загрузить на YouTube

Важно: для этой функции требуется, чтобы у вас была учетная запись на YouTube. Если у вас нет учетной записи, вы можете создать ее здесь: http://www.youtube.com/signup.

- 1. Нажмите кнопку Загрузить на YouTube. Появится окно Загрузка на YouTube.
- 2. Введите имя пользователя YouTube и пароль в поля Имя пользователя на YouTube и Пароль от YouTube.

Подсказка: если вы связали адрес электронной почты на Gmail с учетной записью на YouTube, то чтобы войти, вы можете использовать имя пользователя и пароль от Gmail.

3. Введите название своего видео в поле Название.

По умолчанию используется информация из поля Заголовок с вкладки Сводка окна Свойства проекта.

4. Введите описание фильма в поле Описание.

По умолчанию используется информация из поля Комментарии с вкладки Сводка окна Свойства проекта.

- 5. Выберите настройку из выпадающего списка Категория видео. Выбранная категория служит для классификации видео на веб-сайте YouTube.
- **6.** Введите ключевые слова, описывающие ваше видео, в поле **Тэги**. Используйте слова, которые описывают содержание видео, связаны с ним. Эти тэги используются при поиске на YouTube. Для разделения ключевых слов можно использовать запятые или пробелы.

Примечание: если вы загружаете проект стереоскопического 3D-видео, Vegas Movie Studio автоматически добавляет тэги, необходимые для включения 3D-просмотра на YouTube. Для дополнительной информации см. Визуализация проекта стереоскопического 3D-видео на стр. 56.

- 7. Выберите значение Публичное или Личное, чтобы задать тип приватности вашего видео. Публичные ролики доступны любому пользователю YouTube; личные ролики будут доступны только тем пользователям, которых вы сами укажете.
- 8. Выберите значение Обычное или Высокое, чтобы задать качество видео. Значение Высокое приводит к созданию более высококачественного видео, предназначенного для широкополосных соединений. Визуализация такого видео займет больше времени.

В нижней части окна отображается расчетный размер файла.

9. Установите флажок **Визуализировать и загрузить только отрезок цикла**, если вы хотите сохранить только ту часть проекта, которая находится в отрезке цикла. **Чтобы сработала эта опция, нет необходимости включать опцию** Воспроизведение в цикле.

10. Нажмите кнопку Загрузить, чтобы начать процесс загрузки видео на YouTube.

После загрузки видео вы можете нажать кнопку **Редактировать информацию о видео**, чтобы открыть страницу Моя учетная запись в браузере, на которой вы сможете изменить информацию о ролике, или же вы можете нажать кнопку **Закрыть**, чтобы вернуться к временной шкале в приложении Vegas Movie Studio.

Примечание: ролики, загружаемые на YouTube, перекодируются сайтом и доступны не сразу. Состояние загруженного ролика можно посмотреть на странице Mou ролики на сайте YouTube.

Разместить в сети Интернет

- **1.** Нажмите кнопку **Разместить в Интернете**. Появится окно Настройка публикации, в котором можно выбрать веб-сайт, где вы хотите разместить видео.
- **2.** Выберите в правой части окна веб-сайт, на котором вы хотите разместить ваш ролик, и следуйте инструкциям, чтобы сохранить ролик в потоковом формате и разместить его в Сети.

Запись на DVD

4.

- 🧕 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.
- 1. Нажмите кнопку Запись на DVD или Blu-ray Disc.
- 2. Выберите вариант DVD и нажмите кнопку Далее. Появится окно запись на DVD.
- **3.** Выберите предустановку из выпадающего списка **Формат видео**, чтобы задать параметры визуализации видеопотока. Поле **Формат аудио** отображает параметры визуализации аудиопотока.
 - Выберите параметры записи для привода DVD:
 - а. Выберите привод из выпадающего списка Устройство записи диска.
 - **б.** Выберите из выпадающего списка **Скорость записи** скорость, на которой нужно произвести запись. **Значение** Макс. позволит осуществить запись на максимально возможной для вашего привода скорости; если при записи возникают проблемы, снизьте скорость.
 - **В.** Установите флажок **Извлечь диск после завершения**, если вы хотите, чтобы по окончании записи диск был автоматически извлечен.
- 5. Нажмите кнопку ОК, чтобы началась визуализация файла образа и запись на диск.

Запись на DVD с меню

🕙 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

- 1. Нажмите кнопку Запись на DVD или Blu-ray Disc.
- 2. Выберите вариант DVD с меню и нажмите кнопку Далее. Появится окно Мастер фильма Настройки визуализации.
- **3.** В поле Путь до видеофайла отображается путь до файла, который будет создан для видео составляющей проекта. Если вы хотите изменить путь или имя файла, измените их прямо в поле или нажмите кнопку Обзор.
- **4.** В поле Путь до аудиофайла отображается путь до файла, который будет создан для звуковой составляющей проекта.

Если вы хотите изменить путь или имя файла, измените их прямо в поле или нажмите кнопку Обзор.

Подсказка: аудио в формате AC-3 может воспроизводится не всеми проигрывателями PAL DVD. Чтобы убедиться в совместимости с проигрывателями PAL DVD, используйте 48-кГц, 16 битные файлы WAV (ИКД).

- **5.** Установите флажок **Визуализировать только отрезок цикла**, если вы хотите использовать лишь часть проекта. Если этот флажок снят, будет визуализирован весь проект.
- 6. Установите флажок Растянуть видео до заполнения размера выходного кадра (без прямоугольного формата), если вы хотите, чтобы видео было растянуто до заполнения кадра на выходе, размер которого указан в поле Описание. Если этот флажок снят, то сохраняются текущие пропорции, а для заполнения кадра добавляются черные полосы (прямоугольный формат). Эта опция полезна, если пропорции кадра в проекте не соответствуют желаемым пропорциям выходного формата.

7. Установите флажок **Сохранить проект как путь в визуализированном медиафайле**, если вы хотите сохранить путь до проекта в визуализированном медиафайле. Сохранение пути проекта позволяет вам вернуться к исходному проекту, если вы планируете использовать конечный файл в другом проекте.

Примечание: информация о проекте в визуализированном файле это только ссылка на проект. Если после визуализации вы измените проект, информация в нем будет отличаться от визуализированного файла. Чтобы изменить проект, используя ссылку на него, необходимо, чтобы сам файл проекта и все медиафайлы были доступны на вашем компьютере.

- 8. Установите флажок Сохранить маркеры проекта в визуализированном медиафайле, если вы хотите встроить маркеры проекта в визуализированный медиафайл. Маркеры используются для навигации по главам на DVD.
- **9.** Установите флажок **Использовать широкоэкранный формат DVD**, если вы хотите визуализировать файл в формате 16:9.
- 10. Нажмите кнопку Далее. Будут созданы аудио и видео файлы для вашего проекта.

В зависимости от параметров на вкладке Общие окна Свойства проекта, ваш проект визуализируется в видео формате NTSC или PAL.

Этот процесс может занять от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от длительности проекта.

- 11. После завершения визуализации, появляется окно с путями к визуализированным аудио и видеофайлам. Нажмите кнопку Отправить в DVD Architect Studio, чтобы запустить это приложение и создать проект с вашим фильмом.
- 12. Используйте приложение DVD Architect Studio, чтобы создать и записать DVD.

Чтобы больше узнать о работе с приложением DVD Architect Studio, откройте справку по нему.

Запись на Blu-ray Disc

🧕 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

- 1. Нажмите кнопку Запись на DVD или Blu-ray Disc.
- 2. Выберите вариант Blu-ray Disc и нажмите кнопку Далее. Появится окно Записать Blu-ray Disc.
- 3. Выберите с помощью переключателя, что вы хотите сделать:
 - Визуализировать образ и записать: визуализировать проект в файл, совместимый со стандартом Blu-ray и записать его на диск.
 - Только визуализировать образ: визуализировать проект в совместимый со стандартом Blu-ray файл, который вы сможете записать позднее.
 - Записать существующий файл образа: записать уже визуализированный файл на Blu-ray Disc.
- **4.** Если вы выбрали вариант **Визуализировать образ и записать** или **Только визуализировать образ**, выберите параметры визуализации:
 - **а.** Выберите предустановку из выпадающего списка **Формат видео**, чтобы записать видео в формате AVC/MVC или MPEG-2.
 - **б.** Выберите предустановку из выпадающего списка **Шаблон видео**, чтобы задать параметры визуализации видеопотока.

Видеофайлы могут быть записаны на Blu-ray Disc только в формате MPEG-2 или AVC. Для проектов 3D Blu-ray Disc используются следующие типы кодировки.

- Средний битрейт шаблонов Vegas Movie Studio для Blu-ray MPEG-2 составляет около 25 Мбит/с.
- Средний битрейт шаблонов Vegas Movie Studio для Blu-ray AVC составляет около 15 Мбит/с.
- Средний битрейт шаблонов Vegas Movie Studio для стереоскопического 3D-видео Blu-ray MVC составляет около 10 Мбит/с.

в. Выберите предустановку из выпадающего списка **Шаблон аудио**, чтобы задать параметры визуализации аудиопотока.

Wave64 (ИКД) для записи на Blu-ray Disc может использовать следующие форматы:

- 48 кГц, 16 или 24 бита, стерео или 5.1 Surround (доступно только для проектов со звуком в формате 5.1 Surround)
- 96 кГц, 16 или 24 бита, стерео или 5.1 Surround (доступно только для проектов со звуком в формате 5.1 Surround)
- **г.** Установите флажок **Визуализировать только отрезок цикла**, если вы хотите использовать лишь часть проекта. Если этот флажок снят, то будет визуализирован и записан на диск весь проект.
- **д.** Установите флажок Вставлять маркеры глав в позиции маркеров проекта, если вы хотите, чтобы маркеры проекта были преобразованы в маркеры глав в визуализированном файле.
- е. Установите флажок Растянуть видео до заполнения размера выходного кадра, если вы хотите, чтобы видео было растянуто до заполнения кадра на выходе, размер которого указан в поле Описание. Если этот флажок снят, то сохраняются текущие пропорции, а для заполнения кадра добавляются черные полосы (прямоугольный формат). Эта опция полезна, если пропорции кадра в проекте не соответствуют желаемым пропорциям выходного формата.
- 5. Если вы выбрали вариант Визуализировать образ и записать или Только визуализировать образ, то в папке Путь до файла отображается путь и имя файла, в который будет визуализирован ваш проект.

Если вы выбрали вариант Записать существующий файл образа, введите путь и имя файла, который вы хотите записать, в поле Путь до файла (или нажмите кнопку Обзор, чтобы найти этот файл).

- 6. Выберите параметры записи для привода Blu-ray Disc:
 - а. Выберите привод из выпадающего списка Привод для записи.
 - **б.** Выберите из выпадающего списка **Скорость записи** скорость, на которой нужно произвести запись. **Значение** Макс. позволит осуществить запись на максимально возможной для вашего привода скорости; если при записи возникают проблемы, снизьте скорость.
 - **В.** Установите флажок **Извлечь по завершении**, если вы хотите, чтобы по окончании записи диск был автоматически извлечен.
- 7. Нажмите кнопку ОК, чтобы началась визуализация файла образа и запись на диск.

Запись на Blu-ray Disc с меню

🕙 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

- 1. Нажмите кнопку Запись на DVD или Blu-ray Disc.
- **2.** Выберите вариант **Blu-ray Disc с меню** и нажмите кнопку Далее. Появится окно Мастер фильма Настройки визуализации.
- **3.** В поле Путь до видеофайла отображается путь до файла, который будет создан для видео составляющей проекта. Если вы хотите изменить путь или имя файла, измените их прямо в поле или нажмите кнопку Обзор.
- **4.** В поле **Путь до аудиофайла** отображается путь до файла, который будет создан для звуковой составляющей проекта. Если вы хотите изменить путь или имя файла, измените их прямо в поле или нажмите кнопку **Обзор**.
- **5.** Установите флажок **Визуализировать только отрезок цикла**, если вы хотите использовать лишь часть проекта. Если этот флажок снят, будет визуализирован весь проект.
- 6. Установите флажок Растянуть видео до заполнения размера выходного кадра (без прямоугольного формата), если вы хотите, чтобы видео было растянуто до заполнения кадра на выходе, размер которого указан в поле Описание. Если этот флажок снят, то сохраняются текущие пропорции, а для заполнения кадра добавляются черные полосы (прямоугольный формат). Эта опция полезна, если пропорции кадра в проекте не соответствуют желаемым пропорциям выходного формата.

7. Установите флажок **Сохранить проект как путь в визуализированном медиафайле**, если вы хотите сохранить путь до проекта в визуализированном медиафайле. Сохранение пути проекта позволяет вам вернуться к исходному проекту, если вы планируете использовать конечный файл в другом проекте.

Примечание: информация о проекте в визуализированном файле это только ссылка на проект. Если после визуализации вы измените проект, информация в нем будет отличаться от визуализированного файла. Чтобы изменить проект, используя ссылку на него, необходимо, чтобы сам файл проекта и все медиафайлы были доступны на вашем компьютере.

- 8. Установите флажок Сохранить маркеры проекта в визуализированном медиафайле, если вы хотите встроить маркеры проекта в визуализированный медиафайл. Маркеры используются для навигации по главам в проекте Blu-ray Disc.
- 9. Нажмите кнопку Далее. Будут созданы аудио и видео файлы для вашего проекта.

В зависимости от параметров на вкладке Общие окна Свойства проекта, ваш проект визуализируется в видео формате NTSC или PAL.

Этот процесс может занять от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от длительности проекта.

- **10.** После завершения визуализации, появляется окно с путями к визуализированным аудио и видеофайлам. Нажмите кнопку **Отправить в DVD Architect Studio**, чтобы запустить это приложение и создать проект с вашим фильмом.
- **11.** Используйте приложение DVD Architect Studio для создания и записи Blu-ray Disc. Чтобы больше узнать о работе с приложением DVD Architect Studio, откройте справку по нему.

Перенос на DV-камеру

- 1. Если вы хотите перенести часть проекта, создайте выделение по времени, содержащее эту часть.
- 2. В Мастере создания фильмов нажмите кнопку Сохранить на камеру, фотоаппарат или портативное устройство.
- 3. Выберите вариант Цифровая камера и нажмите Далее. Появится окно Настройка устройства.
- 4. В окне Настройка устройства можно настроить камеру или деку:
 - а. Выберите из выпадающего списка Устройство значение OHCI-совместимое IEEE 1394/DV.
 - б. Выберите из выпадающего списка Видео то значение, которое описывает нужный вам формат.

Примечание: нужно выбрать шаблон визуализации, который добавляет поля преобразования для создания стандартного файла DV, если частота кадров проекта - 24 кадр/сек или если вы установили флажок Разрешить перевод формата при открытии цифрового видео 24 кадр/сек на вкладке Общие диалогового окна Параметры. Используйте шаблон NTSC DV 24p (добавление протяжки 2-3-3-2), если вы хотите добавить полученный файл обратно на временную шкалу в качестве исходного материала.

Если вы сняли флажок **Разрешить перевод формата при открытии цифрового видео 24 кадр/сек** перед добавлением медиафайла в проект и в настройки проекта отличны от 24 кадр/сек, то ваше видео с частотой кадров 24 кадр/сек читается как чересстрочное видео с частотой кадров 29,97 кадр/сек (60i), и вы можете выбрать любой шаблон NTSC DV или PAL DV, который отвечает вашим требованиям.

- в. Выберите из выпадающего списка Аудио то значение, которое описывает нужный вам формат.
- **г.** Если необходимо, перетащите ползунок **Задержка перед записью**, чтобы задать количество кадров, за которое ваша камера переключается из режима Запись-Пауза в режим Запись. Если после записи вы заметили, что в начале не хватает нескольких кадров, увеличьте это значение. Если в начале видео вы заметили повторяющиеся кадры, снизьте это значение.
- д. Нажмите кнопку Далее. Появится окно Настройки визуализации.
- 5. Используйте диалоговое окно Настройки визуализации, чтобы выбрать формат, в котором вы хотите перенести видео на кассету.
 - **а.** Установите флажок **Включить многоканальное преобразование**, если вы работаете с многоканальными исходными файлами и требуется указать, какие каналы будут использоваться для стереопары при переносе на кассету. Нажмите кнопку **Каналы**, чтобы выбрать, какие каналы нужно преобразовать.

Примечание: многоканальное аудио не поддерживается при переносе на DV-устройство.

- **б.** Установите флажок **Визуализировать только отрезок цикла**, если вы хотите визуализировать только ту часть вашего проекта, которая была выбрана на шаге 1.
- **в.** Установите флажок **Визуализировать аудио в промежуточный файл**, если вы хотите осуществить предварительную визуализацию аудио перед тем, как переносить его на кассету.

В поле Папка предварительно визуализированных файлов показывает папку, в которой сохраняются файлы, полученные в результате предварительной визуализации. Видеофайлы сохраняются в этой папке, чтобы вам не приходилось визуализировать проект каждый раз, когда вы хотите его просмотреть.

Если вы хотите сменить расположение этой папки, нажмите кнопку **Обзор** и выберите новое место. Изменение этого параметра здесь также изменит его и на вкладке Папки диалогового окна Свойства проекта.

- г. Нажмите Далее. Появится диалоговое окно Начальный ракорд и Конечный ракорд.
- 6. Диалоговое окно Начальный ракорд и Конечный ракорд позволяет вам выбрать данные, которые будут записаны до и после вашего проекта:
 - **а.** Установите флажок **Добавить вступление в виде тестового образца**, если вы хотите добавить тестовый образец перед вашим видео.
 - б. Выберите из выпадающего списка Тип тестового образца нужный образец и формат видео.
 - в. Введите значение Длительности показа тестового образца.
 - **г.** Установите флажок **Воспроизводить тон с частотой 1 кГц во время показа тестового образца**, чтобы записать звук, который будет воспроизводиться во время показа тестового образца.
 - **д.** Установите флажок **Добавить начальный ракорд в виде черного экрана** и введите значение **Длительности** показа, если вы хотите добавить кадры с черной заливкой перед вашим видео.
 - **е.** Установите флажок **Добавить конечный ракорд в виде черного экрана** и введите значение **Длительности** показа, если вы хотите добавить кадры с черной заливкой после вашего видео.
 - ж. Нажмите Далее. Появится окно Настройка устройства.
- **7.** Используйте это диалоговое окно, чтобы определить, будет ли Vegas Movie Studio HD управлять записывающим устройством DV, и каким образом вы хотите осуществить перенос на кассету:

Параметр	Описание
Вручную	Выберите этот вариант, если приложению не удалось получить управление декой.
	Вам нужно будет перемотать кассету и нажать кнопку Запись на деке перед тем, как запустить процесс на компьютере.
Автоматически	Выберите этот вариант, если приложению удалось получить управление декой.
	Вам нужно будет перемотать кассету на то место, с которого вы хотите начать запись. Таймкод текущего положения кассеты в устройстве отображается в поле Таймкод устройства .
	Когда вы нажмете кнопку Завершить , запись начнется автоматически и остановится, когда выбранный отрезок или весь проект будет записан до конца.
Авто-редактирование	Выберите этот вариант, если дека поддерживает режим Авто-редактирование/Редактирование вставкой.
	 Важно: при выборе режима Авто-редактирование, используйте размеченную кассету, чтобы убедиться в правильной последовательности таймкодов на участке кассеты, на котором вы планируете осуществлять запись. Установите флажок Только предпросмотр, если вы хотите только просмотреть операцию переноса на кассету, не задействуя пишущие головки деки. Используйте режим Только предпросмотр, чтобы лишний раз проверить точность позиционирования и подправить значение таймкода в поле Начало записи. В поле Начало записи отображается текущий таймкод устройства. Вы можете перемотать и подправить в поле в поле начало записи.
	кассету или просто ввести нужное значение. В поле завершение записи отооражается кадр, на котором запись закончится (похоже на функцию входа в запись).
	4. Когда вы нажмете кнопку Далее, появится страница Выбор каналов.
	 На странице Выбор каналов, выберите с помощью переключателя, какие каналы вы хотите записать на кассету.
	• Записать все преобразованные каналы Выберите этот вариант, чтобы записать на кассету все каналы.
	 Записать только выбранные каналы Выберите этот вариант, если вы хотите выбрать, какие каналы нужно записать на кассету. Установите флажок рядом с каждым каналом, который нужно записать.

- **8.** Нажмите кнопку **Завершить**. Если вы еще не осуществили предварительную визуализацию, то для тех участков вашего проекта, которые невозможно визуализировать и записать в реальном времени, будет осуществлена предварительная визуализация.
 - Если вы выбрали режим Вручную, то после визуализации появится диалоговое окно. Вы можете задать время задержки в поле Таймер задержки воспроизведения и установить флажок Издавать звуковой сигнал каждую секунду, если вы хотите, чтобы перед началом отправки данных на устройство был обратный отсчет.
 - Если вы выбрали режим **Автоматически**, ваше записывающее устройство DV начнет запись сразу же после того, как закончится визуализация.

Перенос на HDV-камеру

🕙 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

- 1. Если вы хотите перенести часть проекта, создайте выделение по времени, содержащее эту часть.
- 2. В Мастере создания фильмов нажмите кнопку Сохранить на камеру, фотоаппарат или портативное устройство.
- **3.** Выберите вариант **Цифровая камера** и нажмите **Далее**. Откроется страница Перенос видео на HDV кассету Устройство.
- 4. Выберите вашу HDV камеру или деку из выпадающего списка Устройство.
- 5. Нажмите Далее. Откроется страница Перенос видео на HDV кассету Выбор формата или файла.
- 6. Выберите настройки визуализации:
 - а. Выберите переключатель Формат визуализации.
 - **б.** Введите в поле **Путь к файлу** путь до файла, который вы хотите визуализировать, или нажмите кнопку **Обзор**, чтобы открыть нужную папку и потом ввести имя файла.
 - **в.** Выберите из выпадающего списка **Шаблон** тот, что описывает нужный вам формат. В этом списке будут лишь форматы, поддерживаемые выбранным устройством.

Информация о выбранном шаблоне отображается на панели Описание.

- **г.** Установите флажок **Визуализировать только отрезок цикла**, если вы хотите визуализировать только ту часть вашего проекта, которая была выбрана на шаге 1.
- **д.** Установите флажок **Удалить файл после переноса**, если вы хотите, чтобы после окончания переноса файл был удален.
- 7. Нажмите Далее. Откроется страница Перенос видео на HDV кассету Управление устройством.
- 8. Установите переключатель в положение Вручную или Автоматически, чтобы определить, как приложение Vegas Movie Studio будет управлять устройством записи HDV:
 - Выберите Вручную если устройство HDV не OHCI-совместимо или если приложению не удалось получить управление записывающим устройством HDV. Вам нужно будет перемотать кассету и нажать кнопку Запись на записывающем устройстве HDV перед тем, как запустить процесс на компьютере.
 - Выберите Автоматически, если используется OHCI-совместимое IEEE-1394 HDV устройство и приложению удалось получить над ним контроль.

Вам нужно будет перемотать кассету на то место, с которого вы хотите начать запись. Таймкод текущего положения кассеты в устройстве отображается в поле **Таймкод устройства**.

Когда вы нажмете кнопку Завершить, запись начнется автоматически и остановится, когда выбранный отрезок или весь проект будет записан до конца.

- 9. Нажмите кнопку Завершить. Проект будет визуализирован в файл, выбранный на шаге 6.
 - Если вы выбрали режим **Вручную**, то после визуализации появится диалоговое окно. Вы можете задать время задержки в поле **Таймер задержки воспроизведения** и установить флажок **Издавать звуковой сигнал каждую секунду**, если вы хотите, чтобы перед началом отправки данных на устройство был обратный отсчет.
 - Если вы выбрали режим **Автоматически**, ваше записывающее устройство DV начнет запись сразу же после того, как закончится визуализация.

Перенос на PSP™ (PlayStation®Portable)

🕙 Данная опция доступна только в Vegas Movie Studio HD Platinum.

- 1. Нажмите кнопку Сохранить на камеру, фотоаппарат или портативное устройство.
- 2. Выберите вариант PSP™ (PlayStation®Portable) и нажмите Далее. Появится окно Мастер фильма Настройки визуализатора PSP.

3. В поле **Заголовок** отображается заголовок проекта, указанный на вкладке Сводка окна Свойства проекта. Этот заголовок будет отображаться в системе PSP™.

Изменение заголовка в окне Экспорт на PSP[™] (PlayStation®Portable) также изменит его и в окне Свойства проекта.

4. Поле Путь к файлу отображает путь и имя файла, в который будет осуществляться визуализация проекта.

Если вы хотите заменить существующий фильм, выберите его из выпадающего списка Путь к файлу.

Нажмите кнопку Обновить, если нужно повторно просканировать устройство.

- 5. Выберите значение из выпадающего списка Шаблон, чтобы задать настройки, с которыми будет визуализирован файл. Кодировать файл можно в формате QVGA, широкоэкранный QVGA, полноэкранный PSP™ или с кадром с пропорциями
 - При выборе шаблона QVGA создается видео с разрешением 320х240, а широкоэкранные шаблоны создают анаморфированное видео, которое корректно декодируется системой PSP™.
 - При выборе шаблона Полноэкранный PSP™ создается видео с разрешением 480х270, которое совпадает с разрешением экрана PSP™.
 - При выборе шаблона SD NTSC создается видео с разрешением 720х480, которое совпадает с разрешением экрана стандарта NTSC.

Подсказки:

NTSC в обычном разрешении.

- Параметры шаблона отображаются в поле Описание.
- Шаблоны QVGA и полноэкранный PSP™ с битрейтом 512 кбит/с подходят, если вы хотите минимизировать размер файла, а шаблоны с битрейтом 896 и 1128 кбит/с позволяют создать более качественное видео, особенно в сценах с большим количеством движения на экране.
- **6.** Установите флажок **Визуализировать только отрезок цикла**, если вы хотите использовать лишь часть проекта. Если этот флажок снят, весь проект будет визуализирован в новый файл.
- **7.** Установите флажок **Растянуть видео до заполнения размера выходного кадра (без прямоугольного формата)**, если вы хотите, чтобы видео было растянуто до заполнения кадра на выходе, размер которого указан в поле **Описание**.

Если этот флажок снят, то сохраняются текущие пропорции, а для заполнения кадра добавляются черные полосы (прямоугольный формат). Эта опция полезна, если пропорции кадра в проекте не соответствуют желаемым пропорциям выходного формата.

8. Нажмите ОК. Файл фильма (<имя файла>.MP4) и файл миниатюры (<имя файла>.THM) будут созданы и перенесены в соответствующую папку на системе PSP™.

Сохранение на жесткий диск

- 1. Нажмите кнопку Сохранить на жесткий диск. Появится окно Перевести в.
- **2.** Выберите настройки визуализации в окне **Перевести в** и нажмите кнопку **Визуализировать**. Для дополнительной информации см. Визуализация проектов на стр. 74.
- **3.** После завершения визуализации, вы можете нажать кнопку **Открыть**, чтобы открыть файл в связанном с ним проигрывателе, или же вы можете нажать кнопку **Открыть папку**, чтобы открыть папку, содержащую файл.

Визуализация проектов

Визуализация - это процесс создания медиафайла из проекта Vegas Movie Studio. Во время визуализации файл проекта не изменяется (не перезаписывается, не удаляется и не правится). Вы можете вернуться к проекту, внести правки и визуализировать его снова.

Чтобы создать медиафайл (файлы с аудио, видео или обоими типами материала), нужно визуализировать проект в соответствующий медиафайл. Формат медиафайла подбирается исходя из назначения конечного файла.

- 1. В меню Проект выберите пункт Перевести в, чтобы открыть окно Перевести в.
- 2. Элементы управления в группе Выходной файл позволяют выбрать, где сохранять файл:
 - **а.** Поле Папка содержит папку, в которой будет сохранен файл. Щелкните по стрелке вниз, чтобы выбрать одну из использовавшихся недавно папок, или нажмите кнопку **Обзор**, чтобы выбрать новую папку.
 - **б.** Введите **Имя** нового файла в соответствующее поле, или нажмите кнопку **Обзор**, чтобы заменить существующий файл.

3. Элементы управление в группе Выходной формат позволяют вам выбрать формат, в котором будет визуализирован файл.

Поле Выходной формат содержит типы файлов и форматы, которые можно использовать для визуализации файла. Можно дважды щелкнуть по заголовку списка доступных шаблонов (или по кнопке со стрелкой), чтобы развернуть или свернуть его. Щелкните по шаблону, чтобы выбрать и использовать его, или выберите шаблон и нажмите кнопку **Настроить шаблон**, чтобы изменить его параметры. *Чтобы больше узнать о пользовательских шаблонах визуализации, откройте онлайн-справку*.

Подсказки:

- Вы можете вводить текст в поле Поиск по шаблонам визуализации, чтобы находить нужные шаблоны. К примеру, если вы хотите визуализировать видео для PSP™ (PlayStation® Portable), вы можете ввести «PSP» в это поле, чтобы отобразились только шаблоны со словом «PSP» в заголовке или описании.
- Если вы часто используете определенные шаблоны, вы можете добавить их в избранное. Щелкните по серой звездочке рядом с шаблоном, чтобы добавить или удалить его из избранного. Вы можете установить флажок Показать только избранное, чтобы в окне Перевести в отображались только избранные шаблоны.
- Шаблоны, параметры которых совпадают с параметрами проекта (размер кадра, пропорции пикселя, частота кадров), помечены в списке знаком равно (=). Если вы хотите, чтобы отображались только шаблоны, параметры которых совпадают с параметрами проекта, установите флажок Совпадающие с настройками проекта.
- Чтобы еще точнее отфильтровать список шаблонов, щелкните по Дополнительные опции фильтрации. Вы можете настроить отображение только аудио или видео шаблонов, шаблонов с таким же числом аудио каналов, как в проекте, с той же частотой сэмплирования или частотой кадров, с тем же размером кадра, с теми же пропорциями или порядком полей.
- Чтобы создать аудиопоток в формате 5.5 Surround для DVD, скомпилируйте проект с помощью плагина Dolby Digital AC-3 Studio, используя шаблон **5.1 Surround DVD** или 5.1 Surround DVD, с AGC.
- 4. Установите или снимите по необходимости следующие флажки в секции Настройки визуализации:
 - **а.** Установите флажок **Визуализировать только отрезок цикла**, если вы хотите сохранить только ту часть проекта, которая находится в отрезке цикла. Чтобы сработала эта опция, нет необходимости включать опцию **Воспроизведение в цикле**.
 - **б.** Установите флажок **Растянуть видео до заполнения размера выходного кадра (без прямоугольного формата)**, если вы осуществляете визуализацию в формат с отличными от проекта пропорциями. Это позволит избежать появления черных полос в нижней и верхней части видео.
- 5. Используйте элементы управления в группе Настройки метаданных, чтобы указать, какая информация будет сохранена в визуализированном медиафайле:
 - **а.** Если выбранный тип файла поддерживает данную опцию, вы можете установить флажок **Сохранить маркеры проекта в визуализированном медиафайле**, чтобы включить в медиафайл маркеры, отрезки и командные маркеры.
 - **б.** Установите флажок **Сохранить проект как путь в визуализированном медиафайле**, если вы хотите сохранить путь до проекта Vegas Movie Studio в визуализированном медиафайле. Сохранение пути проекта позволяет вам вернуться к исходному проекту, если вы планируете использовать конечный файл в другом проекте.

Примечания:

- Информация о проекте в визуализированном файле это только ссылка на проект. Если после визуализации вы измените проект, информация в нем будет отличаться от визуализированного файла. Чтобы изменить проект, используя ссылку на него, необходимо, чтобы сам файл проекта и все медиафайлы были доступны на вашем компьютере.
- Этот флажок будет недоступен, если вы еще не сохранили проект, или если визуализация осуществляется с помощью стороннего плагина типа файлов.
- 6. Нажмите кнопку Визуализировать. Появится окно с индикатором выполнения.
- **7.** После завершения визуализации, вы можете нажать кнопку **Открыть**, чтобы открыть файл в связанном с ним проигрывателе, или же вы можете нажать кнопку **Открыть папку**, чтобы открыть папку, содержащую файл.

Подсказка: nonpoбyйте Macmep создания фильмов, если вы хотите легко и просто визуализировать и распространить фильм. В меню Проекты выберите пункт Создать фильм. Для дополнительной информации см. Macmep создания фильмов на стр. 67.

Указатель

0-9

3D Blu-ray Disc, 56, 69 3D-проекты *См.* проекты стереоскопического 3D-видео

A

AVCHD-камеры, импорт, 13, 19

В

Blu-ray Disc 3D, 56, 69 запись, 69–71

D

DV захват клипов, 18 перенос на кассету, 71–73 DVD 3D, 56 запись, 68–69 DVD-камера, импорт, 18

Н

HDV захват видео, 18 перенос на кассету, 73

Ρ

PlayStation Portable (PSP), 73 PSP, 73

S

S3D проекты. См. проекты стереоскопического 3D-видео

Y

YouTube 3D, 56 загрузка фильмов, 67

Α

аудиоредактор, 44

В

вебсайт открытие справки, б техническая поддержка, 5 видеоэффекты, 47-48 визуализация проекты, 74-75 проекты стереоскопического 3D-видео, 56-57 внешний монитор для 3D-проектов, 53 воспроизведение в медиаплеере, 28 медленная перемотка, 28 панель управления воспроизведением, 9 врезанные события, 36 временная шкала добавление медиафайлов, 21 обзор, 8 перемещение событий, 25

вставка видеофайлы с привязанным аудиофайлом, 22 маркеры, 41 медиафайл, 21 отрезки, 42 слайд-шоу, 22-24 события, 34 функция Вставить вкладку, 35 функция Вставить повтор, 35 выделение временного отрезка, 31 диапазона событий, 30 нескольких событий, 30 отрезки, 43 по времени с добавлением событий, 32 событий до конца дорожки, 31 выделение по времени вырезание, 34 добавление событий, 32 копирование, 33 создание, 31 вырезание выделение по времени, 34 выделение по времени и событиям, 34 редактирование сдвигами кадров, 33 события, 33 выходные видеоэффекты, 47-48

Г

главное окно, 7

Д

добавление медиафайлов добавление в качестве дублей, 21 перетаскивание, 21 распределение по времени, 21 добавление медиафайлов в накопители, 21 дорожка эффекты аудио, 60 дорожки видеоэффекты, 47-48 движение дорожки, 26 именование, 26, 27 кнопки управления представлением, 26, 27 номера, 26, 27 подготовка к записи, 27 ползунок Громкость, 27 ползунок громкости, 27 полоса для заметок, 26, 27 приглушение, 26, 27 режимы комбинирования, 26 создание дочерней дорожки для комбинирования, 26 соло, 26, 27 спецэффекты дорожек, 27 спецэффекты дорожки, 26 дупликация событий, 36

3

заголовки дорожек аудио, 27 заголовок дорожки видео, 26 загрузка на YouTube, 67 заключительные титры, 49 запись Blu-ray Disc, 69-71 DVD, 68-69 запись аудио, 59 захват См. также повторный захват недоступных видеоклипов DV-видео, 18 HDV-видео, 18 изображения, 19 захват видео захват DV-видео, 18 повторный захват недоступных клипов, 18, 19 зацикливание воспроизведения, 32

И

именование дорожки, 26, 27 маркеры, 41 отрезки, 43 импорт дорожки с аудио CD, 20 медиафайлы, 17 отсканированные изображения, 19 с AVCHD-камер, 13, 19 с DVD-камеры, 18 инструмент редактирования Лупа, 26 инструменты редактирования Выделение, 30 Лупа, 26

Κ

кнопка Движение дорожки, 26 кнопка Приглушить, 26, 27 кнопка Создать дочернюю дорожку для композиции, 26 кнопка Соло, 26, 27 кнопка Спецэффекты дорожки, 26, 27 команда Передать фокус временной шкале, 29 конвертирование формата. *См.* визуализация контроллеры мультимедиа, 28 копирование событий, 32–33 кроссфейды автоматические, 39 вручную, 39 типы кривых, 40

Μ

маркеры вставка, 41 именование, 41 навигация, 42 перемещение, 42 удаление, 42

іі УКАЗАТЕЛЬ

мастер создания фильма запись на Blu-ray Disc, 69-71 запись на DVD, 68-69 перенос на DV-камеру, 71-73 перенос на HDV-камеру, 73 сохранение на PlayStation Portable (PSP), 73 сохранение на жесткий диск, 74 мастер создания фильмов загрузка на YouTube, 67 масштабирование, 25 медианакопители. См. накопители медиафайлы вставка, 21 добавление видеоэффектов, 47-48 импорт, 17 определение, 24 предпросмотр, 16 медленная перемотка регулятор скорости воспроизведения, 8 с помощью контроллеров мельтимедиа, 28 с помощью указателя воспроизведения, 28

н

накопители добавление медиафайлов, 21 обзор, 21 создание, 21 настройка панели инструментов, 7

0

обзор, 7-13 область прилипания окон, 9 окно Видеоспецэффекты, 12 окно Генераторы мультимедиа, 13 окно Медиафайлы проекта добавление медиафайлов, 17 замена медиафайла в событиях, 17 захват DV-видео, 18 захват HDV-видео, 18 извлечение аудио с CD, 20 обзор, 12 получение изображений, 19 представления, 17 работа, 17 окно Микшер, 11 окно Отображение времени, 8 окно Переходы, 12 окно Предпросмотр видео обзор, 11 проекты стереоскопического 3D-видео, 53 окно Препросмотр видео выходные видеоэффекты, 47-48 окно Проводник устройства, 13, 19 окно Проводника обзор, 10 предпросмотр медиафайлов, 16 окно Триммер, 10 онлайн-справка, б остановить кадр, 37 отмена правок, 40

```
отрезки
вставка, 42
выделение, 43
именование, 43
навигация, 43
перемещение, 42
удаление, 43
```

П

панель инструментов, 7 панель маркеров, 9 панель управления воспроизведением, 9, 27 панорамирование 5.1 Surround назначение дорожки на каналы, 64 панорамирование дорожек, 64 режим Объемное панорамирование, 64 смена режима панорамирования, 65 переименование дорожки, 26, 27 маркеры, 41 проекты, 16 перемещение курсора покадрово, 29 переходы добавление, 45 замена, 46 изменение скорости/продолжительности, 46 редактирование, 46 удаление, 46 плавающие окна, 9 плагин Настройка стереоскопического 3Dизображения, 55 плагины. См. эффекты аудио; видеоэффекты повторение правок, 40 повторный захват недоступных видеоклипов, 18, 19 подготовка дорожек к записи, 27 подготовка дорожки к записи, 59 подрезка событий, 36-37 позиционирование курсора, 9 ползунок громкости, 27 ползунок панорамирования, 27 полоса для заметок, 26, 27 поменять местами правый/левый пользовательские шаблоны визуализации, 57 свойства проекта, 52 предпросмотр медиафайлы, 16 проекта в медиаплеере, 28 проектов в окне Предпросмотр видео, 27 проекты стереоскопического 3D-видео, 53 приложение Sound Forge, 44 проекты визуализация, 56-57, 74-75 переименование, 16 предпросмотр, 27 проекты стереоскопического 3D-видео, 51-52 размещение в Интернете, 68 создание, 15 сохранение, 16 проекты 5.1 Surround, 63

проекты стереоскопического 3D-видео YouTube 3D, 56 визуализация, 56–57 выравнивание каналов для левого и правого глаза, 55 настройка, 51–52 настройка глубины, 55 обзор, 51 предпросмотр, 53 синхронизация событий, 53–55 прокрутка, 25 прокручиваемые титры, 49 просмотр дорожек. См. временная шкала

Ρ

Режим стереоскопического 3D-видео настройки предпросмотра видео, 53 разделение событий, 37–38 размещение проектов в Интернете, 68 редактирование сдвигами кадров вставка, 34 вырезание, 33 удаление, 39 редактирование событий, 32–39 режим Объемное панорамирование, 64 режим стереоскопического 3D-видео настройки устройства предпросмотра, 53 пользовательские шаблоны визуализации, 56 свойства проекта, 51 режимы комбинирования, 26

С

системные требования, 5 события аудиособытия, 24 видеособытия, 24 видеоэффекты, 47-48 врезка, 36 вставка, 34 выделение до конца дорожки, 31 выделение нескольких, 30 выделение по времени, 32 вырезание, 33-34 дупликация, 36 копирование, 32-33 кроссфейды, 40 кросфейдинг, 39 определение, 24 перемещение, 25 подрезка, 36-37 разделение, 37-38 редактирование, 32-39 создание, 21, 22 удаление, 39 эффекты аудио, 61 совместить как стереоскопический 3D-подклип, 54 создание накопители, 21 проекты, 15 слайд-шоу, 22-24 фильмы, 74–75 создатель слайд-шоу, 22-24

```
сохранение
на DV-камеру, 71–73
на HDV-камеру, 73
на PlayStation Portable (PSP), 73
проектов с помощью Сохранить как, 16
проекты, 16
сочетания клавиш для позиционирования курсора, 29
список дорожек
использование, 26
обзор, 8
справка, 6
стыкующиеся окна, 9
текст, 49
техническая поддержка, 5
титры, 49
```

У

т

```
удаление
маркеры, 42
отрезки, 43
события, 39
упорядочивание клипов, 21
уроки, 6
уроки «Как это сделать?», 6
установка, 5
См. также системные требования
```

Φ

функции колеса мыши, 29

Э

```
эффекты аудио, 60–61
эффекты дорожки
аудио, 60
видео, 47–48
эффекты событий
аудио, 61
видео, 47–48
эффекты. См. эффекты аудио; видеоэффекты
```