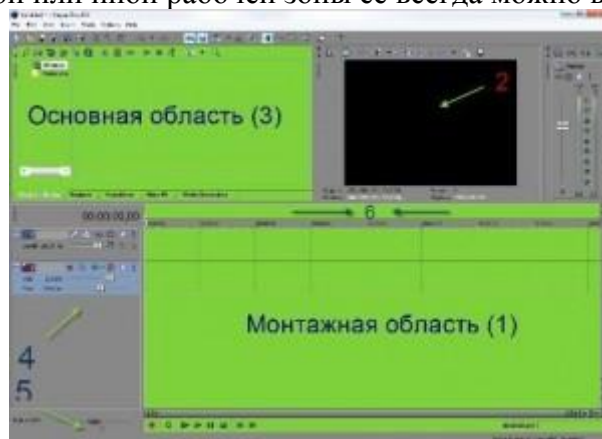


Урок 1. Знакомство с интерфейсом Sony Vegas. Создание и настройка нового проекта

Здравствуй!!! В первом нашем уроке давайте ознакомимся с интерфейсом программы Sony Vegas и рассмотрим основные настройки нового проекта. Программа состоит из нескольких основных рабочих областей:

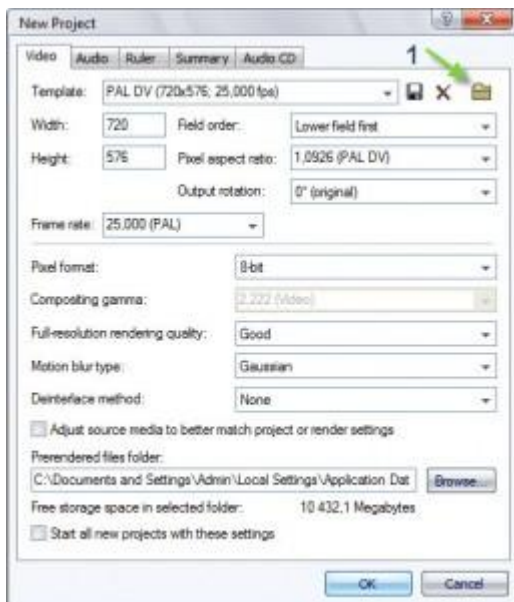
1. Монтажная область;
2. Окно просмотра;
3. Основная область (область закрепления окон);
4. Область управления дорожками;
5. Область управления скоростью проигрывания;
6. Область маркеров и регионов;

А также сверху расположены меню программы и кнопки панели инструментов. Основная область имеет закладки, каждая из которых является отдельным окном. Рабочие области можно настраивать, меняя их размер и прочие настройки. Главной рабочей областью является монтажная область, где будут проходить все операции с видео- и аудиодорожками нашего ролика. Если у Вас нет той или иной рабочей зоны её всегда можно вызвать из закладки **Вид**



(**View**) меню программы.

Создание каждого нового клипа начинается из создания нового проекта. Нажимаем **File/New** и полетели в мир создания цифрового видео!!! Появится стандартное окно настроек проекта. Сейчас постараюсь кратко объяснить основные настройки видео и аудио для создания видеоролика. Подробнее про все настройки на уровне проекта я опишу в следующих уроках. Итак, **вкладка видео**: выпадающий список шаблон (template) дает нам возможность выбрать готовый шаблон с размером и частотой кадров, или немного ниже можно вбить свои цифирки ширины (width), высоты (height) и частоты (frame rate) кадров. Графа порядок полей (field order) позволяет подобрать устройство, на котором будет просматриваться готовый ролик: none (progressive scan) — на компьютере или жк-телевизоре, upper field first — на телевизоре, lower field first — на других цифровых устройствах. Формат пикселя (pixel format) отвечает за глубину просчета пикселя при обработке файла: 8-bit — малая глубина просчета (работает быстрее), 32-bit — высокая глубина просчета (более высокое качество видео, но обработка идет медленно). 32-bit чаще используется для обработки высококачественного HD видео! Full-resolution rendering quality (качество обработки видео при выгрузке ролика) — понятно, что чем выше качество (например best), тем медленнее наш ролик выгружается из программы. Motion blur type (тип сглаживания) — по умолчанию gaussian (кривая Гаусса). Prerendered files folder — папка для сохранения Ваших видеофайлов. При выборе диска для сохранок учтите, что видео файлы занимают много места!!!



Вкладка аудио: Master bus mode (звуковой поток) — стерео (по умолчанию), возможно объемное звучание 5,1. Number of stereo busses (количество стерео шин) — их число определяется автоматически. Sample rate — частота звука в герцах. Bit depth — глубина звука, чем выше глубина, тем лучше качество звука. Resample and stretch quality — качество обработки звука.



Настроив проект по своему желанию, можно поставить флажок — начинать все новые проекты с этими настройками. Также нажав на значок дискеты можно создавать новые шаблоны с Вашими только что введенными настройками! Еще хочу обратить Ваше внимание на кнопку Match media settings (1, скрин выше) справа от дискеты, она автоматически подганяет проект по выбранному Вами медиа файле!

И еще одно примечание для Вашей комфортной работы в Sony Vegas: в настройках программы в графе Dynamic RAM (Options/Preferences/Video графа Dynamic RAM Preview max) рекомендую поставить половину вашей оперативной памяти (если у Вас 1 ГБ RAM памяти, то спокойно можете поставить 512 Мб) для большей эффективности и быстродействия программы.

Всё новый проект создан, основные настройки стоят, теперь можно приступить к работе по воплощению Ваших видео фантазий!

Желаю Вам успеха и творческого вдохновения !!!