



# **VSDC Video Editor**

Руководство пользователя 12.04.23

# Содержание

#### Часть I Интерфейс программы

- 1. Главное окно
- 2. Панель команд
  - 2.1 Вкладка Проекты
  - 2.2 Вкладка Сцены
  - 2.3 Вкладка Правка
  - 2.4 Вкладка Окна
  - 2.5 Вкладка Редактор
  - 2.6 Вкладка Свободная фигура
  - 2.7 Вкладка Экспорт проекта
  - 2.8 Вкладка Конвертация
  - 2.9 Вкладка Инструменты
  - 2.10 Вкладка Активация
- 3. Проводник объектов/проектов
- 4. Окно свойств/ресурсов
- 5. Окно шаблонов
- 6. Окно базовых эффектов
- 7. Окно гистограммы
- 8. Панель цветокоррекции
- 9. Зона сцены
- 10. Зона Шкалы времени
- 11. Панели инструментов
  - 11.1 Инструменты «Объекты»
  - 11.2 Инструменты редактирования
  - 11.3 Параметры холста
  - 11.4 Инструменты выравнивания
  - 11.5 Инструменты масштабирования
- 12. Дополнительные окна
  - 12.1 Параметры позиции объекта
  - 12.2 Удаление фрагментов и разбивка на части
  - 12.3 Помощник создания слайд-шоу



### Содержание

#### Часть II Функции программы

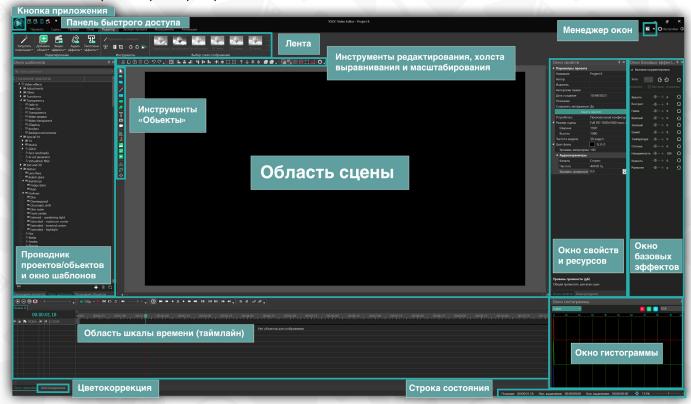
- 1. Обзор
- 2. Работа с проектами
  - 2.1 Создание нового проекта
  - 2.2 Сохранение проекта
- 3. Работа со сценами
- 4. Добавление видео, изображений и звука
- 5. Удаление и разбивка
  - 5.1 Удаление ненужных фрагментов
  - 5.2 Разбивка видео на части
- 6. Обрезка краев видео
- 7. Работа с помощником создания слайд-шоу
- 8. Наложение видеоэффектов
  - 8.1 Список доступных видеоэффектов
- 9. Наложение аудиоэффектов
  - 9.1 Список доступных аудиоэффектов
- 10. Наложение текстовых эффектов
- 11. Добавление объектов
  - 11.1 Добавление свободной фигуры
  - 11.2 Добавление текста, субтитров, подсказок
  - 11.3 Добавление счетчика
  - 11.4 Добавление графика
  - 11.5 Создание анимации
  - 11.6 Добавление визуализации аудио
- 12. Инструмент «Движение» для анимации объектов
- 13. Ремаппинг
- 14. Точка отслеживания
- 15. Поворот объектов на сцене
- 16. Модуль отслеживания движения
  - 15.1 Преобразование карты движения
- 17. Использование режимов смешивания
- 18. Применение эффекта Маска
- 19. Редактор LUTs
- 20. Сохранение видео
- 21. Настройки программы
- 22. Горячие клавиши



#### Главное окно

Главное окно редактора VSDC состоит из таких элементов, как области, кнопки и панели инструментов, которые помогают выполнять различные операции и могут быть настроены в соответствии с вашими нуждами. На следующем рисунке показан интерфейс программы по умолчанию.

Кнопка приложения предлагает вам выпадающее меню, содержащее основные параметры программы.



Панель быстрого доступа позволяет быстро воспользоваться часто используемыми функциями программы. Можно легко добавить дополнительные кнопки на эту панель. Нажмите правой кнопкой мыши на любую кнопку на ленте и выберите параметр «Добавить на панель быстрого доступа».

**Лента** - это панель, расположенная в верхней части главного окна VSDC. Она включает в себя следующие вкладки: Проекты, Сцены, Правка, Окна, Редактор, Экспорт проекта, Инструменты, Активация. Каждая вкладка содержит соответствующие кнопки управления, объединенные в группы. Вы можете скрыть кнопки управления, чтобы отображались только вкладки, нажав кнопку «Свернуть ленту» в виде стрелки в правом верхнем углу основного.

**Менеджер окон** находится в правом верхнем углу. Этот инструмент поможет вам организовать рабочее пространство редактора.

По умолчанию доступно 4 предустановки:

• Classic - стандартная конфигурация редактора.



- **Prime** оптимизированное рабочее пространство для редактирования видео и управления файлами.
- Color конфигурация позволяющая увеличить окно предварительного просмотра и сосредоточиться на редактировании освещения и цветокоррекции.
- **Libraries** заключительная конфигурация, предназначенная для тех, кто работает с большим количеством файлов проекта.
- **Timeline** ещё одна конфигурация, предназначенная для работы с большим количеством медиафайлов.

Если вы хотите создать собственное рабочее пространство, выберите опцию «Настройки...». Таким образом, вы сможете настроить рабочее пространство под свои нужды и применить к нему комбинацию горячих клавиш.

**Проводник проектов/объектов** дает доступ ко всем открытым проектам и сценам или к объектам, добавленным на сцену. Если вы не пользуетесь этой областью во время редактирования, ее можно закрыть или скрыть.

**Область сцены** позволяет просматривать видео в процессе редактирования и менять размер и положение объектов.

**Окно шаблонов** это библиотека шаблонов эффектов, позволяющая вам с лёгкостью найти подходящий вам шаблон, или сохранить свой.

Область шкалы времени (таймлайн) помогает управлять видео, изображениями и аудиоданными, а также добавленными эффектами и объектами. Для большего удобства можно поменять масштаб временной шкалы, воспользовавшись кнопками «Увеличить/Уменьшить масштаб таймлайна» или переместив соответствующий ползунок.

**Цветокоррекция** – это панель, которая объединяет все ключевые инструменты для работы с цветом, что позволяет выполнять полный цикл цветокоррекции. Чтобы открыть панель цветокоррекции, перейдите в соответствующую вкладку в левой нижней части таймлайна.

**Инструменты «Объекты»,** расположенные слева от **сцены**, содержат полезные кнопки для добавления медиа-файлов и объектов. Эту панель инструментов можно найти в верхней части сцены или в любом другом месте главного окна в качестве независимой панели.

Инструменты редактирования, Параметры холста, Инструменты выравнивания и Инструменты масштабирования в верхней части сцены содержат кнопки, предназначенные для выполнения различных операций редактирования.

Окно свойств и окно ресурсов, расположенные справа от сцены, отображают все доступные свойства для выбранного медиафайла или добавленного объекта и все ресурсы, структурированные по их типу. Если вы ими не используетесь при редактировании, их можно закрыть или скрыть.

Окно гистограммы отображает схему цветовых компонентов, составляющих



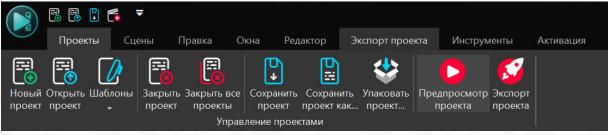
изображение или видео. В меню доступны три режима анализа изображения: RGB, Выстраивание и Волна (см. стр. 27). Гистограмма позволяет быстро оценить доминирующие цветовые значения, яркость и экспозицию для дальнейшей цветокоррекции.

**Строка состояния** - это информационная область, расположенная в нижней части окна. Она показывает позицию курсора, начало и конец области выделения и дублирует команды **панели масштабирования**.

Размер областей **Проводника проектов/объектов, окна Шаблонов, сцены, таймлайна, панели Цветокоррекции, Окна Свойств/Ресурсов/ Гистограммы** можно настроить, чтобы было удобнее работать с ними. Для этого поместите курсор на серую границу области, где он превращается в двойную стрелку с вертикальными штрихами, и, удерживая левую кнопку мыши, переместите границу, чтобы увеличить/уменьшить размер области.



# Панель команд



Панель команд в видеоредакторе VSDC содержит следующие вкладки и кнопки:

#### Вкладка Проекты

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Управление	Новый проект	<u>=</u>	Используется для создания нового
проектами		<b>(</b> ⊕	проекта, установки основных
			параметров и добавления новых файлов.
	Открыть	<u>:</u>	Используется для открытия ранее
	проект		сохраненного проекта и его
			редактирования.
	Шаблоны		Используется, чтобы открыть шаблон
			пользователя и отредактировать его.
	Закрыть		Используется, чтобы сохранить
	проект		редактируемый в данный момент проект.
	Закрыть все		Используется, чтобы сохранить текущий
	проекты		отредактированный проект под другим
			именем.
	Сохранить	P	Используется, чтобы закрыть текущий
	проект	<b>₩</b>	открытый проект и вернуться на
			страницу главного меню.
	Сохранить	D	Используется, чтобы закрыть все
	проект как	<b>6</b> 111	открытые проекты и вернуться на
			страницу главного меню.
	Упаковать	11	Используется для сохранения текущего
	проект		проекта с исходными ресурсами для
			работы на другом компьютере.
	Предпросмотр		Используется, чтобы открыть окно
	проекта		предварительного просмотра и увидеть
			результат редактирования.
	Экспорт		Используется, чтобы открыть вкладку
	проекта		Экспорт проекта и выбрать подходящий
			формат видео для сохранения проекта.



#### Вкладка Сцены

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Управление сценами	Новая сцена	<b>E</b>	Используется, чтобы добавить новую сцену в текущий проект.
	Загрузить сцену	<b>2</b>	Используется, чтобы открыть ранее сохраненную сцену с вашего компьютера.
	Сохранить сцену как		Используется для сохранения текущей сцены на жестком диске компьютера или на других устройствах хранения.
	Упаковать сцену	<b>₩</b>	Используется для сохранения текущей сцены с исходными ресурсами для работы на нескольких устройствах.
<b>X</b> 2	Удалить сцену	<b>8</b>	Используется для удаления редактируемой сцены.
	Удалить все сцены		Используется, чтобы удалить все сцены, над которыми идет работа в проекте.
	Поднять сцену	<b>1</b>	Используется, чтобы изменить порядок сцен в текущем проекте.
	Опустить сцену	$\downarrow$	
	Просмотр сцены		Используется, чтобы открыть окно предварительного просмотра и увидеть результат операций редактирования выбранной сцены.

# Вкладка Правка

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Инструменты редактирования	Вырезать	· ·	Используется, чтобы удалить выделенный объект со сцены и вставить его в другую сцену.
	Копировать		Используется, чтобы скопировать выбранный объект и вставить его в другое место сцены.



Вставить	Используется, чтобы вставить ранее вырезанный или скопированный объект.
Удалить	Используется для удаления выбранного объекта со сцены.
Выбрать все	Используется, чтобы выбрать все доступные объекты на сцене.
Отменить	Используется для отмены последней команды, например, вырезание, вставка или удаление и т.д. Если эта кнопка недоступна, значит, отменить действие невозможно.
Повторить	Используется, чтобы повторить последнюю отмененную команду.
Режим выравнивания	Используется для выравнивания выбранных объектов в соответствии друг с другом или положением родительского объекта.
Выровнять по левому краю	Используется, чтобы расположить выбранный объект в левой части экрана.
Выровнять по правому краю	Используется, чтобы расположить выбранный объект в правой части экрана.
Выровнять по верхнему краю	Используется, чтобы расположить выбранный объект в верхней части экрана.
Выровнять по нижнему краю	Используется, чтобы расположить выбранный объект в нижней части экрана.
Выровнять по центру по горизонтали	Используется, чтобы расположить выбранный объект по центру по горизонтали.
Выровнять по центру по вертикали	Используется, чтобы расположить выбранный объект по центру по вертикали.
Одинаковая ширина	Используется, чтобы увеличить ширину выделенного объекта по размеру сцены.
Одинаковая высота	Используется, чтобы увеличить высоту выбранного объекта по размеру сцены.



ОД	становить цинаковый азмер	Используется для увеличения/ уменьшения выбранного объекта, чтобы он имел тот же размер, что и сцена.
ра по по	становить динаковый азмер и озицию однять на пой вверх	Используется для увеличения/ уменьшения выбранного объекта, чтобы он имел тот же размер и занимал ту же позицию, что и сцена. Используется, чтобы переместить выбранный объект вверх.
	пустить на пой вниз	Используется, чтобы переместить выбранный объект вниз.
	однять на ередний план	Используется, чтобы переместить выбранный объект на передний план.
	пустить на эдний план	Используется, чтобы переместить выбранный объект на задний план.
	группировать бъекты	Используется для группировки нескольких объектов, выбранных на экране.
гр	брать руппировку бъектов	Используется для снятия группировки нескольких объектов, выбранных на экране.

### Вкладка Окна

Группа	Кнопка	Иконка	Описание
кнопок			
Управление	Проводник	••	Используется, чтобы показать/скрыть
окнами	проектов		проводник проектов в левой части
			главного окна.
	Проводник	0=	Используется, чтобы показать/скрыть
	объектов		проводник объектов в левой части
			главного окна.
	Окно свойств	•—	Используется, чтобы показать/скрыть
		<u> </u>	окно свойств в правой части главного
			окна.
	Окно ресурсов	<b></b>	Используется, чтобы показать/скрыть
			окно ресурсов в правой части главного
			окна.



	Окно таймлайна	Используется, чтобы показать/скрыть окно временной шкалы в нижней части главного окна.
No.	Окно базовых эффектов	У Используется, чтобы показать/скрыть окно базовых эффектов в правой части главного окна.
	Цветокоррекция	Используется, чтобы показать/скрыть панель цветокоррекции в нижней части главного окна.
	Окно гистограммы	Используется, чтобы показать/скрыть окно гистограммы в правом нижнем углу главного окна.
	Окно шаблонов	Используется, чтобы показать/скрыть окно шаблонов в левой части главного окна.
	Источники	Используется, чтобы показать/скрыть окно источников в левой части главного окна.
Управление панелями сцены	Инструмент «Объекты»	Используется, чтобы показать/скрыть панель инструментов «Объекты» слева от сцены.
	Инструменты редактирования	Используется, чтобы показать/скрыть панель инструментов редактирования в верхней части сцены.
	Параметры холста	Используется, чтобы показать/скрыть панель параметров холста в верхней части сцены.
	Инструменты выравнивания	Используется, чтобы показать/скрыть панель инструментов выравнивания в верхней части сцены.
	Инструменты масштабирования	Используется, чтобы показать/скрыть панель инструментов масштабирования в верхней части сцены.



Управление панелями таймлайна	Инструменты масштабирования		Используется, чтобы показать/скрыть панель масштабирования в верхней части таймлайна.
	Инструменты проигрывания	00	Используется, чтобы показать/скрыть панель проигрывания в верхней части таймлайна.
	Инструменты курсора	<b>≻ }&gt;</b>	Используется, чтобы показать/скрыть панель управления курсором в верхней части таймлайна.
	Инструменты объекты	*	Используется, чтобы показать/скрыть панель управления объектами в верхней части таймлайна.



# Вкладка Редактор

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Редактирование	Запустить помощник	7	Используется, чтобы открыть окно помощника, которое помогает загружать изображения и создавать слайд-шоу.
	Вставить объект	<b>=</b>	Используется для добавления новых объектов на сцену, например, текст, прямоугольник, аудиофайл и т.д.
	Видеоэфекты		Используется, чтобы выбрать и применить видеоэффект к вашему видео или изображению.
	Аудиоэффекты	\$3	Используется, чтобы выбрать и применить аудиоэффект к звуковому файлу.
	Текстовые эффекты	湿	Используется, чтобы выбрать и применить эффект к текстовому файлу.
Инструменты	Удаление и разбивка	Ž	Используется, чтобы открыть дополнительное окно редактора, которое поможет удалить ненужные сцены из видео или разбить его на части.
	Вырезать фрагмент	***	Используется, чтобы вырезать выбранный фрагмент видео.
	Разбить на части	H	Используется, чтобы разделить видеофайл на два фрагмента по текущей позиции курсора.
	Обрезать края	口	Используется, чтобы обрезать границы видеофайла. Можно использовать опцию «Обрезать края автоматически» или задать пользовательские параметры.
	Поворот на 90 градусов	G	Используется, чтобы повернуть изображение на 90 градусов по часовой стрелке.
	Поворот на -90 градусов	•	Используется, чтобы повернуть изображение на 90 градусов против часовой стрелке.



### Вкладка Свободная фигура

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Параметры свободной	Вставить точку	M	Используется, чтобы добавить больше точек в существующей фигуре.
фигуры	Показать пути		Используется, чтобы показать путь между точками.
	Обрезать границы		Используется, чтобы обрезать фигуру в соответствии с исходными границами прямоугольника.
	Количество точек	•••	Используется, чтобы сделать фигуру более гладкой.
Параметры точек	Начальная точка фигуры	2.3	Используется, чтобы начать новую форму с текущей точки.
	Начальная точка траектории		Используется, чтобы указать выбранную точку в качестве начальной.
	Ориентация фигуры		Используется, чтобы вырезать инвертированную область из нескольких фигур.
	Закрытая фигура		Используется, чтобы соединить первую и последнюю точки и замкнуть форму.
	Тип траектории	<b>D</b>	Используется, чтобы изменить тип контура фигуры.
	Количество точек		Используется, чтобы сделать кривую фигуры в соответствии с предыдущими точками.
	Количество точек		Используется, чтобы сделать кривую фигуры в соответствии со следующими точками.



### Вкладка Экспорт проекта

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Выберите мультимедийное устройство	PC		Используется, чтобы создать видеофайл для воспроизведения на вашем компьютере.
	Интернет		Используется для создания видеофайлов и его загрузки на различные интернет-платформы.
	iPhone/iPod	<b>S</b>	Используется для создания видеофайлов для воспроизведения на устройствах Apple, таких как iPhone, iPod, iPad и iTunes.
	Android		Используется для создания видеофайлов для воспроизведения на устройствах Android.
	DVD	•	Используется, чтобы создать видеофайл для воспроизведения на DVD-плеере.
	Mobile	******	Используется, чтобы создать видеофайлы для воспроизведения на мобильных устройствах.
	PS	4	Используется, чтобы создать видеофайла для воспроизведения на Play Station.
	Xbox		Используется, чтобы создать видеофайлы для воспроизведения на Xbox 360.
Выберите формат видео	B AVI	₩	С его помощью можно сконвертировать видеофайл в формат AVI, поддерживаемый ПК, DVD, Xbox, BlackBerry, Archos, iRiver, Creative Zen, Windows Mobile PPC и портативными медиаплеерами.
	B MPG		С его помощью можно сконвертировать видеофайл в формат MPG, поддерживаемый ПК, DVD-плеерами, Windows Mobile PPC и портативными медиаплеерами.



B MOV	С его помощью можно
	сконвертировать видеофайл в
	формат MOV, поддерживаемый ПК
BWMV	и портативными медиаплеерами.
D VVIVIV	С его помощью можно сконвертировать видеофайл в
	формат WMV, поддерживаемый
	ПК, Xbox, Zune, Archos, iRiver,
	Creative Zen, Windows Mobile РРС и
	портативными медиаплеерами.
BMKV	Используется для конвертации видеофайла в формат MKV.
B MXF	Используется для конвертации видеофайла в формат МХF.
BRM	С его помощью можно
	сконвертировать видеофайл в
	формат RM, поддерживаемый ПК и
D OVA/E	мобильными устройствами.
B SWF	С его помощью можно
	сконвертировать видеофайл в формат SWF, поддерживаемый ПК
	и на веб-ресурсах.
BFLV	С его помощью можно
	сконвертировать видеофайл в
	формат FLV, поддерживаемый ПК и
D D) (D	на веб-ресурсах.
B DVD	С его помощью можно
	сконвертировать видеофайл в формат DVD, поддерживаемый
	проигрывателями DVD, Play Station,
	Xbox.
BVCD	С его помощью можно
	сконвертировать видеофайл в
	формат VCD, поддерживаемый
	проигрывателями DVD.
B M4V	С его помощью можно
	сконвертировать видеофайл в
	формат M4V, поддерживаемый
	устройствами Apple.



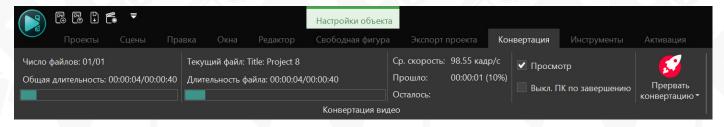
	B MP4	С его помощью можно
		сконвертировать видеофайл в
		формат MP4, поддерживаемый на веб-ресурсах, мобильными
		устройствами, Xbox, BlackBerry,
		Zune, MP4-плеерами.
	B WebM	Используется для конвертации видеофайла в формат WebM, поддерживаемый на веб-ресурсах.
	B GIF	Используется для конвертации видеофайла в формат GIF, поддерживаемый на веб-ресурсах.
	B APNG	Используется для конвертации видеофайла в формат APNG, поддерживаемый на веб-ресурсах.
	B 3GP	С его помощью можно сконвертировать видеофайл в формат 3GP, поддерживаемый мобильными устройствами и BlackBerry.
	B 3G2	Используется для конвертации видеофайла в формат 3G2, поддерживаемый мобильными устройствами.
	B PSP	С его помощью можно сконвертировать видеофайл в формат PSP, поддерживаемый карманным ПК Sony PSP и Play Station.
	Для YouTube	Используется для конвертации видеофайла в формат, подходящий для этого сайта.



	Для Instagram	0	Используется для конвертации видеофайла в формат, подходящий для загрузки в популярную сеть.
	Для Facebook	f	Используется для конвертации видеофайла в формат, подходящий для этой социальной сети.
	Для Twitter	<b>&gt;</b>	Используется для конвертации видеофайла в формат, подходящий для этой социальной сети.
	Для Vimeo	V	Используется для конвертации видеофайла в формат, подходящий для этой платформы.
Конвертация видео	Установить маркеры	0	Используется, чтобы открыть дополнительное окно редактора, которое поможет удалить ненужные сцены из видео или разбить его на части.
	Экспортировать проект		Используется для начала конвертации, чтобы проект был экспортирован в выбранный формат видео.

#### Вкладка Конвертация

Эта вкладка позволяет контролировать процесс конвертации. Вы можете поставить галочку в поле «Выкл. ПК по завершению», если не хотите ждать завершения конвертации, или даже остановить экспорт, если это необходимо.





### Вкладка Инструменты

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Приложения	Стабилизация видео		Используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает стабилизировать дергающиеся видео.
	Видеоконвертер	Ē	Используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает конвертировать файлы в разные видеоформаты.
	Запись видео с внешнего источника	•	Используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает записывать видео с камеры, подключенной к вашему ПК.
	Запись видео с экрана	•	Используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает записывать видео с экрана вашего компьютера.
	Запись голоса	₽	Используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает записывать звук непосредственно с внешних устройств.
	Запись дисков	<b>&amp;</b>	Используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает записывать DVD и CD диски.
	Загрузчик на Youtube	(*)	Используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает загружать видео напрямую на этот сайт.



#### Вкладка Активация

Это последняя вкладка на панели команд, которая позволяет получить лицензионный ключ и активировать программу для использования премиальных функций. Там можно найти ссылку на официальный сайт разработчиков программы, получить техническую поддержку и проверить наличие обновлений.

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Информация	Получить лицензию		Используется, чтобы перейти на 2checkout.com и купить версию VSDC Pro.
	Активация	F	Используется, чтобы ввести лицензионный ключ и активировать программу.
	О программе	<b>(i)</b>	Используется, чтобы прочитать лицензионное соглашение для этой программы.

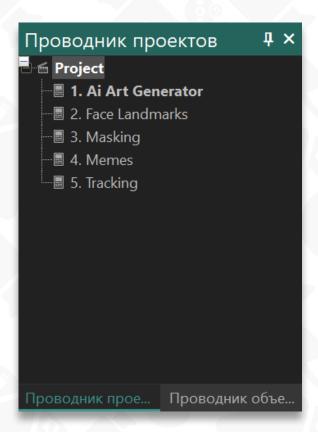
Обратите внимание, что если вы уже используете премиальную версию видеоредактора VSDC, эти кнопки отключены.

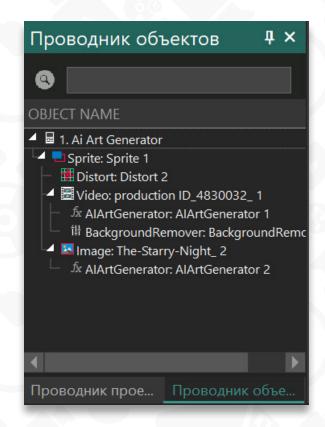


### Проводник проектов/объектов

**Проводник проектов/объектов** находится в левой части главного окна. В нем содержится две вкладки: **Проводник проектов** и **Проводник объектов**.

#### Вкладка Сцены





Переключаться между вкладками можно простым нажатием на один из них.

Проводник проектов показывает все открытые в данным момент проекты и сцены, которые они содержат. Чтобы перейти к сцене, которую нужно отредактировать, щелкните по ней левой кнопкой мыши. Нажмите правую кнопку мыши, чтобы увидеть контекстное меню со всеми доступными опциями

**Проводник объектов** показывает все объекты, используемые в выбранной сцене. Чтобы выбрать объект, щелкните по нему левой кнопкой мыши. Нажмите правую кнопку мыши, чтобы увидеть контекстное меню со всеми доступными опциями. Чтобы найти объект или его местоположение, введите имя объекта в строке поиска вверху.

Эту область можно скрыть, чтобы она занимала меньше места на экране, щелкнув значок «**Автоматически скрыть**», или даже закрыть, если она не используется ее во время работы над проектом. Чтобы показать эту область, перейдите во вкладку «**Окна**» и нажмите соответствующую кнопку.



#### Окно шаблонов

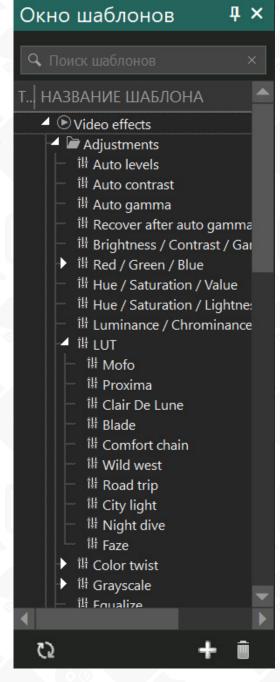
Окно шаблонов расположено в области проводника проектов/объектов. Перед первым использованием необходимо синхронизировать шаблоны с сервером, используя одноименную опцию в левом нижнем углу. После синхронизации вы увидите список всех шаблонов, хранящихся в облаке VSDC. Каждый раз, когда эффект обновляется в облаке, он будет отмечен маленькой синей точкой в окне шаблона, и вы сможете обновить его отдельно.

Чтобы применить один из доступных шаблонов, дважды щелкните по медиафайлу, который вы хотите изменить, и перетащите эффект из окна шаблонов на сцену или временную шкалу. По умолчанию редактор использует стандартные

эффекты из меню видеоэффектов или модифицированные шаблоны с настройками по умолчанию.

Структуру отображаемого списка шаблонов можно сортировать вручную, а каждый эффект можно настроить в окне свойств и затем сохранить в библиотеке как пользовательский шаблон. Для внесения изменений необходимо кликнуть по одному из доступных шаблонов правой кнопкой мыши, и выбрать одну из 15 дополнительных функций:

- Добавить шаблон
- Добавить дочерний шаблон
- Добавить папку
- Добавить дочернюю папку
- Переместить внутрь
- Переместить наружу
- Удалить элементы
- Развернуть все дочерние шаблоны
- Свернуть все дочерние шаблоны
- Показать в пресетах эффекта
- Использовать свойства по умолчанию
- Использовать как переход
- Использовать длительность шаблона
- Синхронизовать шаблоны
- О шаблоне....





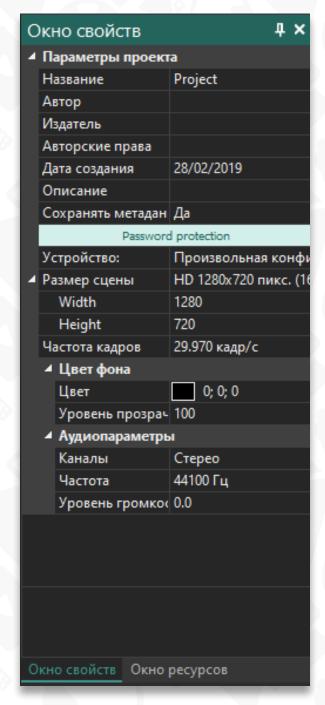
Обратите внимание, что в окне Шаблонов вы можете сохранить шаблон вместе с используемым видео или сохранить спрайт с группой эффектов.

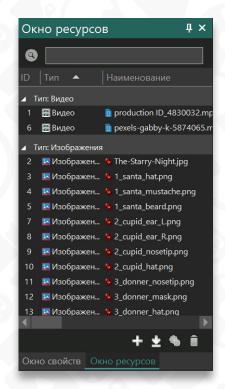
Для более удобной навигации среди шаблонов в верхней части окна имеется поле поиска. Как только вы введете название шаблона, в поиске сразу же появится искомый эффект.

В правой нижней части окна расположено две дополнительные кнопки для более удобного добавления и удаления шаблонов.



# Окно свойств/ресурсов





Окно свойств/ресурсов находится с правой стороны главного окна. В нем содержится две вкладки: Окно свойств и Окно ресурсов. Переключаться между вкладками можно простым нажатием на один из них.

Окно свойств отображает параметры выбранного объекта (видео/аудиофайл, изображение, текст, графический объект, видео/аудиоэффект и т.д.) и позволяет их менять. При необходимости вы можете расположить доступные параметры в алфавитном порядке, нажав соответствующую кнопку.

Чтобы настроить параметр, щелкните по нему левой кнопкой мыши и введите соответствующее значение или выберите нужный параметр в выпадающем меню.

Обратите внимание: вы можете редактировать несколько файлов или эффектов одновременно. Для этого выберите их на временной шкале и перейдите в окно свойств справа, чтобы определить и настроить общие параметры, такие



как длительность файла или настройки звука. Общие параметры выделены белым цветом; параметры, индивидуальные для каждого объекта, выделены зеленым цветом и не подлежат редактированию.

В **Окне ресурсов** отображаются медиаресурсы, используемые в текущем проекте. Они делятся на четыре основные категории: анимация, изображения, звуки и видео. Вы можете добавить больше файлов или удалить ненужные, щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав соответствующую опцию в контекстном меню. Вы также можете легко найти файл, используя панель поиска вверху.

Внизу окна ресурсов находятся инструменты управления файлами:

- Добавить медиа.
- Экспортировать медиа.
- Показать настройки ресурса.
- Удалить выбранные русурсы.

Имейте в виду: окно ресурсов - это, по сути, настраиваемая таблица. Вы можете изменить тип отображаемой информации, ее порядок, включить или исключить определенные столбцы и так далее.

Эту область можно скрыть, чтобы она занимала меньше места на экране, щелкнув значок «**Автоматически скрыть**», или даже закрыть, если она не используется ее во время работы над проектом. Чтобы показать эту область, перейдите во вкладку «**Окна**» и нажмите соответствующую кнопку.



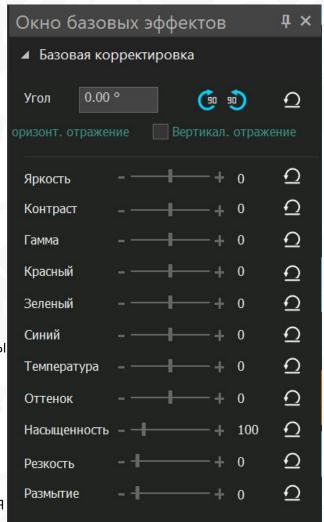
### Окно базовых эффектов

#### Окно базовых эффектов

расположено с правой стороны экрана и предназначено для работы с профессиональными инструментами цветокоррекции. Оно содержит 4 вкладки: корректировка базовых эффектов, кривые RGB, кривые тона и насыщенности и кривые YUV. В корректировке базовых эффектов отображаются основные параметры для коррекции цвета, такие как «Яркость», «Контрастность», «Гамма», «Температура», «Насыщенность» и т.д. Пользователи также могут устанавливать необходимые значения эффекта. Чтобы настроить параметр, переместите ползунок. При необходимости вы можете сбросить параметр до 0. В этом же

В поле «**Кривые RGB**» вы можете настроить красный, зеленый и синий каналы вручную, чтобы произвести значительное изменение тонов. Есть возможность создания и сохранения шаблонов.

поле можно выбрать шаблоны **LUT**.



**Кривые YUV** доступны для настройки в соответствующем поле ниже. Можно выставить значения на вход и результат для кривых вручную или изменить положение входной и выходной точек. Шаблоны могут быть сохранены и использованы при дальнейшем редактировании.

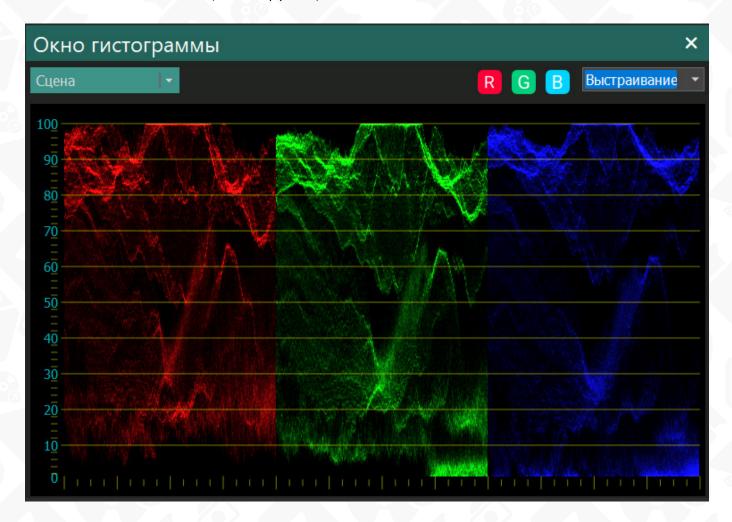
В верхней части окна вы можете выбрать угол поворота или применить вертикальное или горизонтальное отражение к объекту. Повернуть объект можно прямо на сцене.

Обратите внимание, что в окне Базовых эффектов можно одновременно изменять параметры для нескольких медиафайлов. Просто выделите нужные изображения или видео на временной шкале, чтобы настроить параметры.



#### Окно гистограммы

**Окно гистограммы** в правом нижнем углу отображает анализ цветовых компонентов выбранного медиафайла или всей сцены в трех режимах: «RGB», «Выстраивание» и «Волна». Каждый из режимов имеет свои особенности и позволяет выполнять цветокоррекцию с большей точностью.



#### Режим Волна

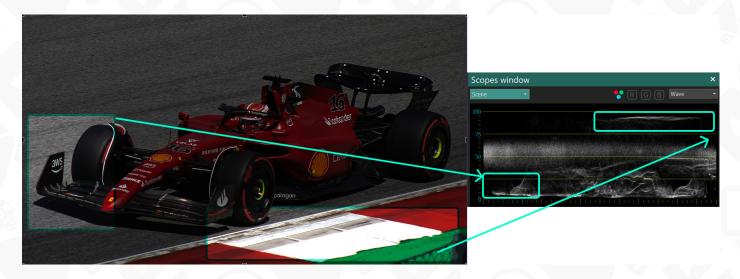
**Режим Волна** позволяет анализировать яркость и цветность редактируемой сцены или объекта. Обратите внимание: каждый пиксельный ряд объекта отражается соответствующей линией на графике.

Горизонтальная ось (ось X) на графике соответствует распределению цветовых тонов объекта слева направо. То есть, левая сторона объекта соответствует левой части графика, а правая сторона





Вертикальная ось (ось Y) отображает яркость цвета, где 0% означает черные тона (тени), а 100% - белые тона (блики).



Режим Волна позволяет быстро оценить, насколько равномерно распределены цветовые значения пикселей на графике, и требуется ли дополнительная цветовая коррекция. По умолчанию график "luma" (яркость) отображает значения IRE, которые также позволяют анализировать яркость и контрастность изображения.

Для видео с высоким уровнем контрастности, гистограмма покажет большой разброс значений между пикселями. При этом, в бликах, тенях и полутенях редактируемого объекта появится больше цветовых значений, и поэтому могут проявиться детали, которые не были видны до цветокоррекции.

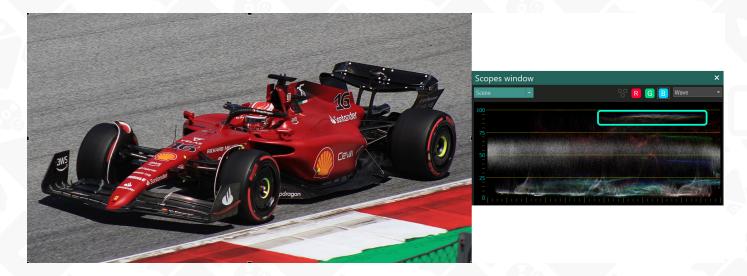




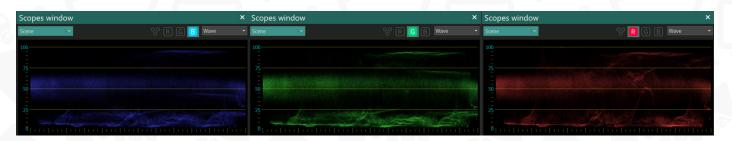
Для видео с низким уровнем контрастности гистограмма будет концентрировать пиксели в небольшой области, тем самым ограничивая количество отображаемых значений цвета для редактируемого объекта.



Для видео, в которых светлые и темные оттенки отсутствуют, пиксели на графике не будут выходить за пределы интервала 0 - 100 по оси Y.

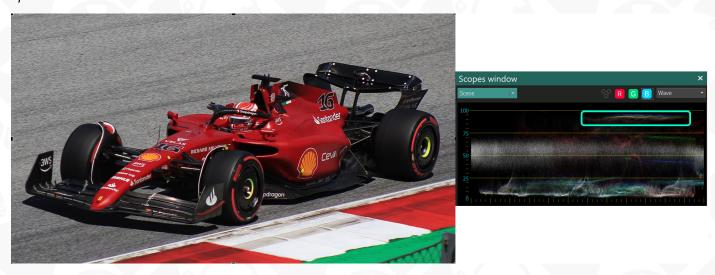


Если ваша цель – не только оценить уровень яркости и контрастности, но и понять, какие цветовые компоненты - красный, зеленый или синий - преобладают в каждой из областей, используйте переключатель RGB:





Например, если вы посмотрите на график ниже, то заметите, что в выделенной области (верхняя часть графика) преобладающим цветовым компонентом является красный:



Выполняя цветокоррекцию, вы можете изменить преобладающий цвет любой области тона, и график в окне гистограммы мгновенно отразит изменения. Например, вот результат изменения компонента преобладающего цвета для области бликов с красного на зеленый:





#### Режим Выстраивание

Режим Выстраивание формирует три отдельных графика для красного, зеленого и синего компонентов. Таким образом, можно быстро оценить, сколько каждого цветового компонента содержится в изображении.

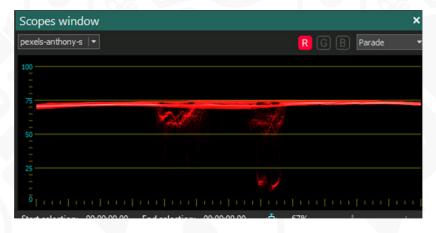
Ось Y в данном режиме отображает уровень яркости: самые яркие цветовые оттенки находятся в верхней части графика, а самые темные - в нижней. Ось X визуализирует цветовой состав сцены: левая часть графика отражает левую часть сцены, а правая часть графика - правую часть сцены.



Если необходимо сосредоточиться на одном цветовом компоненте, используйте переключатель между цветовыми каналами RGB:



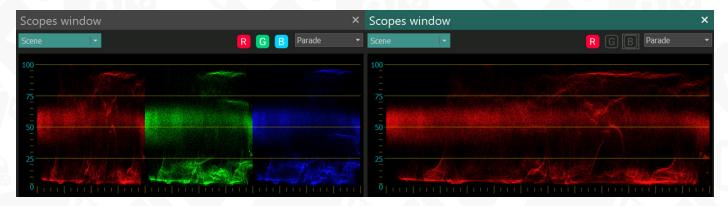




Аналогично режиму Волна, если ваше изображение имеет высокий уровень контраста, график в режиме Выстраивание будет показывать большой разброс значений между пикселями редактируемого объекта.



Если изображение имеет низкий уровень контрастности, распределение цветовых тонов будет иметь небольшой диапазон: большинство пикселей будет сосредоточено в определенной области на графике:





#### Режим RGB

Режим RGB помогает визуализировать уровень яркости каждого цветового компонента. Ось X отражает уровень яркости, где 0% - черный, а 100% - белый. Ось Y отражает диапазон цветовых тонов для каждого канала. Тени отображаются слева; блики - справа; средние тона - посередине.



Если гистограмма касается оси X в какой-либо области, это означает, что редактируемый объект имеет недостаточный уровень контрастности или яркости. Например, на примере ниже в результате цветокоррекции были потеряны светлые (бликовые) значения красных и синих оттенков.

Гистограмма RGB также позволяет анализировать редактируемый объект на наличие пересветов или недосветов. Например, если в изображении переизбыток света, все три компонента будут смещены в правую часть графика.



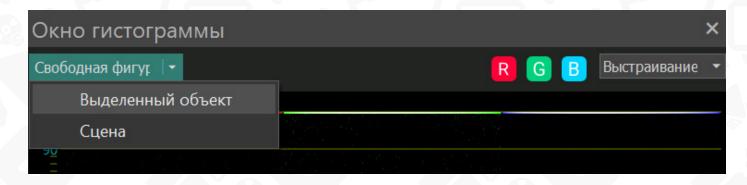


Если же в изображении недостаток света, все три компонента будут смещены в левую часть графика:



Основное отличие гистограммы RGB от режимов Волна и Выстраивание заключается в том, что цветовые значения отражаются для объекта целиком. Другими словами, вы не сможете использовать этот режим гистограммы для оценки значения цвета для отдельных областей редактируемого объекта.

Примечание: Чтобы переключиться с анализа всей сцены на анализ отдельного объекта, используйте выпадающее меню в левом верхнем углу.





#### Зона сцены

**Зона сцены** находится в центре экрана. Она позволяет визуально контролировать все операции по редактированию, которые вы выполняете. На ней отображается конкретный момент вашего видео, когда курсор находится на временной шкале.



Пунктирные линии и несколько черных квадратов окружают выделенный объект в области сцены. Это означает, что вы можете переместить этот объект, изменить его размер или настроить другие параметры. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы использовать доступные параметры в контекстном меню выбранного объекта.

Также можно выбрать несколько объектов одновременно. Для этого удерживайте нажатой кнопку Ctrl на клавиатуре и нажмите на необходимые объекты на сцене.

# Зона Шкалы времени

Область шкалы времени, расположенная под областью сцены, является основным инструментом редактирования. Таймлайн представляет собой временную шкалу с несколькими строками, предназначенными для медиафайлов, которые вы загружаете в свой проект, графических объектов и различных применяемых эффектов. Также там расположено много полезных кнопок и опций, помогающих достичь наилучшего результата.

В верхней части таймлайна можно увидеть следующую панель инструментов:

Группа кнопок	Кнопка	Иконка	Описание
Инструменты масштабирования	Увеличить масштаб	•	Используется, чтобы увеличить шкалу времени.
таймлайна	Уменьшить масштаб	Θ	Используется, чтобы уменьшить шкалу времени.
	100% масштаб	(100)	Используется, чтобы установить 100% масштаб таймлайна.
	Установить масштаб таймлайна	+ -	Используется, чтобы выбрать подходящий масштаб с помощью ползунка.
	Масштаб по рабочей области		Используется, чтобы увеличить конкретный момент видео. Сначала выберите рабочую область, перемещая серые прямоугольники под шкалой времени, а затем нажмите эту кнопку.
Инструменты воспроизведения	Просмотр	•	Используется для воспроизведения видео и предварительного просмотра результатов вашей работы в отдельном окне.
	Воспроизвести	<b>\</b>	Используется для предварительного просмотра прямо на сцене.
	Только рабочая область	D=1	Используется для предварительного просмотра только выбранной области на таймлайне.
	Вернуть курсор	ID O	Используется для автоматического перемещения курсора в самое начало после остановки



предварительного просмотра.

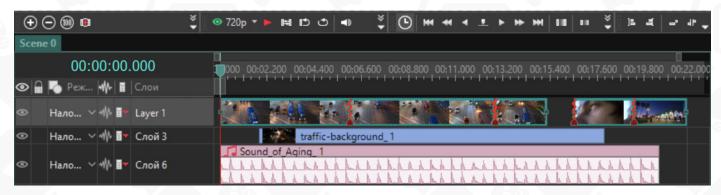
Повтор	Ð	Используется для зацикливания просмотра видео.
Отключить звук	<b>■</b> ■  ■  ■	Используется, чтобы отключить звук при воспроизведении.
Громкость	$\exists$	Используется для регулирования громкости предварительного просмотра.
Показывать время/кадры	(L)	Используется для переключения между шкалой времени и шкалой кадров.
Перейти к предыдущему ключевому кадру	144	Используется, чтобы переместить курсор в самое начало.
Переместить на предыдущую секунду	4	Используется, чтобы переместить курсор на предыдущую секунду видео.
Переместить на предыдущий кадр		Используется, чтобы переместить курсор к предыдущему кадру видео.
Создать маркер	-	Используется, чтобы добавить маркер комментария, обозначить важный момент на шкале времени или же добавить маркер разбивки и разделить проект на несколько частей для экспорта.
Переместить на следующий кадр	P.O.	Используется, чтобы переместить курсор к следующему кадру видео.
Переместить на следующую секунду	*	Используется для перемещения курсора на следующую секунду видео.
Перейти к следующему ключевому кадру	HH	Используется, чтобы переместить курсор в конец видео.
Установить рабочую область		Используется, чтобы установить рабочую область так, чтобы она соответствовала выбранному объекту.



	Начало рабочей области		Используется, чтобы установить начало рабочей области по позиции курсора.
	Конец рабочей области		Используется, чтобы установить конец рабочей области по позиции курсора.
	Переместить рабочую область	[+	Используется для перемещения рабочей области так, чтобы она начиналась с позиции курсора.
	Выровнять рабочую область	4	Используется для перемещения рабочей области так, чтобы она заканчивалась по позиции курсора.
Управление блоками на таймлайне	Переместить блоки	]=	Используется для перемещения блоков (нескольких выбранных объектов) так, чтобы они начинались с позиции курсора.
	Выровнять блоки	শ	Используется для перемещения блоков (нескольких выбранных объектов) так, чтобы они заканчивались по позиции курсора.
	Установить порядок блоков	1	Используется, чтобы расположить блоки (несколько выбранных объектов) по порядку, чтобы второй начинался в конце первого.
	Установить порядок блоков со смещением	4	Используется, чтобы расположить блоки (несколько выбранных объектов) со смещением.

Чтобы отключить любую из этих кнопок, нажмите на маленькую стрелку рядом с каждым разделом, выберите соответствующую группу кнопок и снимите флажки с ненужных. Вы можете включить их или сбросить панель инструментов в любое время.

Под панелью инструментов, описанной выше, можно увидеть основное рабочее пространство – **область таймлайна**.





Там расположено несколько вкладок, позволяющих легко переключаться между добавленными объектами. Вкладка имеет то же имя, что и выбранный объект. Откройте вкладку, чтобы применить дополнительные эффекты только к этому конкретному элементу.

Шкала времени предлагает несколько полезных инструментов:

Кнопка	Иконка	Описание
Позиция курсора	00:	Используется, для отображения значения положения курсора. Может так же быть использован для перемещения курсора в определенную позицию на шкале времени. Для ввода значения вручную, сделайте двойной щелчок по данной области.
Показать/ скрыть объект	•	Используется, чтобы показать/скрыть объект на сцене. Когда значок активен, объект визуально представлен на экране. Если рядом с объектом нет значка, его не видно на сцене.
Блокировать/ разблокировать объект		Используется, чтобы сделать объект неподвижным и на сцене. Когда иконка включена, невозможно переместить или выделить объект на экране. Его можно выбрать на таймлайне или через проводник объектов. Если рядом с объектом нет значка, объект разблокируется.
Режим смешивания	B	Используется, чтобы выбрать один из доступных режимов наложения слоев, чтобы добиться необычного эффекта.
Показать/ скрыть вейвформу	₩.	Используется, чтобы показать скрыть вейвформу видеофайла, добавленного на временную шкалу.
Показать меню		Используется для отображения контекстного меню объекта и выбора одного из доступных параметров.
Слои		Этот столбец предназначен для отображения типа объекта, добавленного на временную шкалу.
Курсор	):1740(	Красная вертикальная линия указывает момент, показанный на сцене. Курсор можно перемещать с помощью мыши или с помощью соответствующих кнопок на панели инструментов.



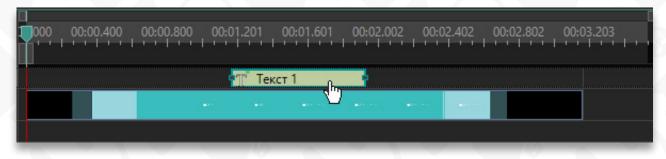
Рабочая область помогает работать с большей точностью над определенной частью видео. Чтобы выделить эту область, поместите курсор мыши на серые прямоугольники под шкалой времени и переместите их, чтобы достичь необходимых позиций в начале и в конце нужного фрагмента. После этого можно увеличить этот фрагмент, нажав кнопку «Масштабировать по рабочей области», или применить видеоэффекты только к выбранной части.

Каждый объект, который вы добавляете во время редактирования, представляет собой цветной блок. Можно легко изменить длительность и положение блока с помощью мыши.

Чтобы изменить длительность, поместите курсор мыши на границу блока и, когда он станет двунаправленной стрелкой, переместите его влево или вправо.



Чтобы изменить положение, поместите курсор мыши в центр блока и, когда он приобретет форму руки, переместите блок влево или вправо.

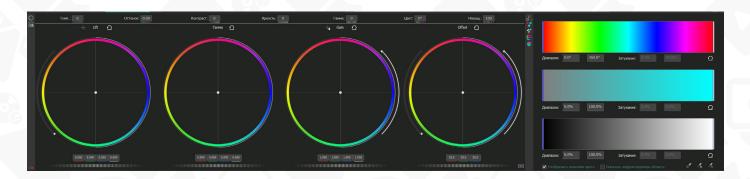


Несколько объектов может быть расположено как в разных слоях, так и в одном.



## Панель цветокоррекции

**Цветокоррекция** – это панель, которая объединяет все ключевые инструменты для работы с цветом, что позволяет выполнять полный цикл цветокоррекции, не переключаясь между вкладками и слоями эффектов.



Панель цветокоррекции состоит из 2 вертикальных меню со следующими элементами управления:

- 1. Базовые эффекты: Температура, Оттенок, Контрастность, Яркость, Гамма, Насыщенность, Тон
- 2. Цветовые спектры Lift, Gamma, Gain и Offset
- 3. Кривые и слайдеры RGB
- 4. Кривые и слайдеры HSL
- 5. Кривые и слайдеры YUV
- 6. Настройки искажения цвета (компоненты цветовых каналов RGB)
- 7. Оптимизированная версия редактора LUT

Примечание: при работе в панели Цветокоррекция, вносимые вами корректировки применяются ко всей сцене, по всей ее продолжительности. Если вам необходимо выполнить цветокоррекцию для отдельного объекта на сцене или сделать временный эффект изменения цвета, используйте одноимённый эффект из группы Корректировка цветов меню Видеоэффекты. В следующем разделе мы рассмотрим цветовые круги Lift, Gamma и Gain, предназначенные для первичной цветокоррекции. Если вы хотите узнать больше о других инструментах данной панели, обратитесь к инструкциям на нашем сайте: <a href="https://www.videosoftdev.com/ru/how-to-use-free-video-editor">https://www.videosoftdev.com/ru/how-to-use-free-video-editor</a>.



## Lift, Gamma & Gain

**Lift, Gama, Gain** — это набор цветовых кругов для первичной цветокоррекции. В отличие от инструментов вторичной цветокоррекции, таких как редактор LUT, который позволяет работать с отдельными цветовыми оттенками, первичная цветокоррекция помогает изменить всю композицию цветового тона видео.

Чтобы начать работу, откройте меню Lift, Gamma & Gain — оно находится во вкладке **Цветокоррекция** в левом нижнем углу:



Каждый цветовой круг позволяет корректировать определённый диапазон тонов. Lift корректирует преимущественно темные оттенки; Gamma корректирует преимущественно средние оттенки; Gain корректирует преимущественно светлые оттенки, а четвёртный круг Offset позволяет корректировать изображение целиком.

## Изменение цвета для тёмных, светлых и средних оттенков

Чтобы изменить цветовую палитру для определённого диапазона тонов, зажмите контрольную точку в центре круга и начните перемещать её в сторону выбранного цвета. Таким образом, вы можете быстро изменить температуру или общую эстетику видео.



Обратите внимание: когда вы вносите изменения в цветовой круг Lift, самые светлые участки на видео остаются почти неизменными, а тёмные области меняются, в зависимости от того, в какую сторону вы перемещаете контрольную точку.



Когда вы перемещаете контрольную точку, RGB значения под цветовым спектром меняются автоматически. При необходимости, здесь можно вручную ввести точные данные или использовать клавиши стрелок вверх и вниз на клавиатуре для изменения значений.

Ниже приведено сравнение увеличения компонента синего цвета для темных тонов (Lift), средних тонов (Gamma), ярких тонов (Gain) и всего диапазона тонов (Offset):





Несмотря на то, что изменения происходят в сторону одного и того же цветового компонента (синего), результат изменений заметно отличается. При работе со спектром Lift, светлые области практически не меняются; при работе со спектром Gain, тёмные области практически не меняются; при работе со спектром Gamma, ни тёмные, ни светлые области не изменяются существенно.

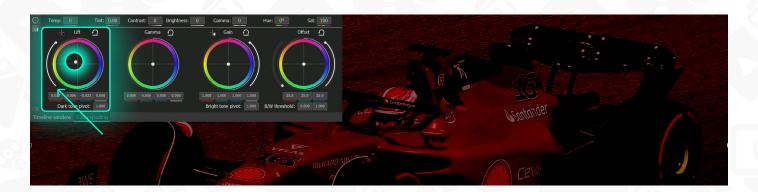
**Подсказка:** переключатель в левом нижнем углу панели называется **поддерживать уровень яркости**. Эта настройка сохраняет исходный уровень яркости видео, вне зависимости от вносимых изменений. Мы рекомендуем оставить этот режим в активированном состоянии.

## Точки искривления тёмного и светлого тонов; порог Ч/Б

Помимо цветовых компонентов, вы также можете менять общие настройки яркости и контрастности с помощью следующих инструментов (представленных в виде слайдеров):

- Тёмный тон под кругом Lift
- Светлый тон под кругом Gain
- Порог Ч/Б под кругом Offset

Слайдер тёмного тона затемняет все темные оттенки ниже отображаемого значения: на максимальном уровне, все области на видео, кроме самых ярких участков, становятся темными. Слайдер светлого тона, наоборот, затемняет все области на видео и уменьшает количество ярких тонов, пока изображение не станет полностью чёрным.





Инструмент под названием Порог Ч/Б состоит из двух слайдеров: он помогает уменьшить уровень контрастности и насыщенности цветов в видео. Слайдер слева уменьшает значения темных оттенков до тех пор, пока изображение не станет полностью белым, а слайдер справа уменьшает контрастность, пока изображение не станет чёрным.



К слову, любые изменения можно отменить, выбрав опцию Сброс над нужным цветовым кругом.

#### Чёрная точка & Белая точка

**Чёрная точка и Белая точка** – это инстурменты, которые помогут быстро исправить кадры, на которых заметен существенный недостаток или переизбыток света.

Засвеченные кадры – это, как правило, слишком яркие изображения без контрастности. Чтобы сбалансировать и улучшить такое видео, выберите опцию Чёрная точка и кликните по объекту на видео, который должен быть чёрным. Программа автоматически применит чёрный цвет к выбранному объекту и пересчитает значения всех остальных цветов соответствующим образом.







Аналогичным образом, если ваше видео слишком тёмное, выберите опцию Белая точка и кликните по области или объекту, которые должны быть белыми. Редактор автоматически исправит всю композицию цветов.

### Корректировка отдельных областей

Если вам необходимо выполнить коррекцию цвета для конкретной области видео или изображения, перейдите в правый нижний угол меню Цветовые диапазоны и воспользуйтесь инструментом Пипетка.

Нажмите на иконку пипетки и выберите область, которую вы хотите скорректировать. Чтобы убедиться в том, что программа выбрала область корректно, активируйте режим Показать корректируемую область.





На этом этапе, вы можете сразу начать применять изменения или же использовать дополнительные инструменты, чтобы расширить или сузить диапазон выбранных оттенков.

Обратите внимание: по умолчанию пипетка выбирает диапазон оттенков на видео, а не точный цвет (ширину диапазона визуализируют белые «хвосты» на графике тонов). Если вы хотите сделать наоборот и выбрать определённый цвет без диапазона, нажмите и удерживайте клавишу Ctrl при использовании пипетки. В этом случае на графике Ние разброс значений визуализирован не будет.

Вы можете увеличивать, уменьшать или сдвигать выбранный диапазон оттенков, вводя нужные значения вручную или используя слайдеры.



## Панели инструментов

В программе есть несколько панелей инструментов, позволяющих быстро использовать все доступные опции. По умолчанию они расположены в верхней или левой части области сцены. Чтобы изменить их местоположение, поместите курсор мыши над пунктирной линией в начале панели инструментов и, когда он превратится в четырехстороннюю стрелку, переместите панель инструментов в другое место главного окна.

#### Инструменты «Объекты»

Кнопки на этой панели инструментов повторяют параметры раскрывающегося меню «Добавить объект» на вкладке «Редактор».

Кнопка	Иконка	Описание
Инструмент выделения	*	Эта опция включена по умолчанию, позволяя выбирать и заменять объекты на сцене.
Добавить спрайт		Используется, чтобы добавить объект «Спрайт» в проект.
Добавить клон		Используется для создания клона объекта.
Добавить линию	/	Используется, чтобы нарисовать линию.
Добавить прямоугольник		Используется, чтобы нарисовать прямоугольник на видео или изображении.
Добавить эллипс		Используется, чтобы нарисовать эллипс.
Добавить свободную фигуру	*	Используется, чтобы добавить свободную фигуру в проект.
Добавить тест	T	Используется, чтобы добавить текст.
Добавить счётчик	00:00	Используется, чтобы добавить счётчик.
Добавить субтитры	CC	Используется, чтобы добавить субтитры.
Добавить подсказку	0	Используется, чтобы добавить всплывающую подсказку к видео или изображению.
Добавить график	<u></u>	Используется, чтобы добавить график в проект.
Добавить анимацию	大	Используется для создания анимации в проекте.



Добавить изображение	Используется, чтобы добавить файл изображения в проект.
Добавить аудио	Используется, чтобы добавить аудиофайл в проект.
Добавить видео	Используется, чтобы добавить видеофайл в проект.
Добавить визуализацию аудио	Используется, чтобы добавить визуализацию аудио в проект.
Добавить точку отслеживания	Используется, чтобы добавить точку отслеживания в проект.
Добавить движение	Используется, чтобы применить эффект движения к объекту.

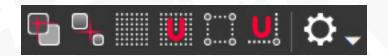


#### Инструменты редактирования



Эта панель инструментов повторяет группу кнопок «Инструменты редактирования» на вкладке «Правка». Для получения дополнительной информации о панели инструментов, пожалуйста, обратитесь к соответствующему разделу.

#### Параметры холста



Эта панель инструментов имеет опции, позволяющие выполнять операции редактирования с большей точностью.

Кнопка	Иконка	Описание
Показывать выравнивание		Используется, чтобы показать выравнивание по отношению к другим объектам.
объекта		
Привязка к объектам		Используется для перемещения выбранного объекта к другому объекту.
Показать сетку		Используется, чтобы нарисовать сетку поверх области сцены
Привязка объектов к		Ипользуется для привязки объектов к сетке
сетке		
Показать границы	00	Используется для показа границы сцены
Привязка объектов к границам		Используется для привязки объектов к границам сцены
Настройки	<b>‡</b>	Используется для именения дополнительных параметров таких как размеры сетки и направляющих, их позиции и внешнего вида



#### Инструменты выравнивания

Эта панель инструментов повторяет группу кнопок «Инструменты выравнивания» на вкладке «Правка». Для получения дополнительной информации о панели инструментов, пожалуйста, обратитесь к соответствующему разделу



#### Инструменты масштабирования

Эта панель инструментов поможет установить соответствующий размер области сцены. Вы можете выставить масштаб по сцене, выбрать необходимое значение в процентах из выпадающего списка или с помощью соответствующего ползунка.

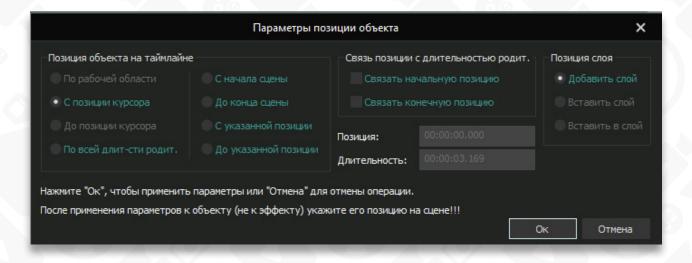


## Дополнительные окна

Чтобы упростить работу с видеоредактором VSDC, некоторые операции выполняются через дополнительные всплывающие окна.

#### Параметры позиции объекта

Это окно появляется каждый раз, когда вы пытаетесь добавить новый объект на сцену. Здесь вы можете выбрать положение объекта на шкале времени, выбрав соответствующую опцию и нажав кнопку «ОК».





Оно появляется сразу после добавления спрайта, клона, графического или текстового объекта. При добавлении видео, изображений или аудиоданных вы сначала должны выбрать медиафайл на жестком диске вашего компьютера или запоминающем устройстве, а затем установить его положение во времени.

После добавления объекта можно вручную изменить его длительность и положение на временной шкале или настроить его параметры в **Окне свойств**.

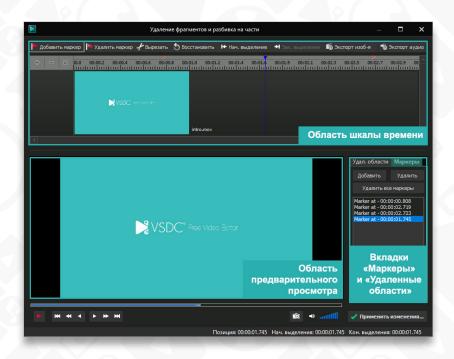
#### Удаление фрагментов и разбивка на части

Дополнительное окно редактора появляется каждый раз, когда вы нажимаете кнопку «Удаление и разбивка» или выбираете эту опцию в раскрывающемся меню. Он предназначен для того, чтобы помочь вырезать ненужные части видео или разбить его на несколько отдельных сегментов.

Окно можно разделить на три основные области:

- Область шкалы времени область, где вы можете выбрать части для удаления или установить маркеры для разделения видео по ним.
- Область предварительного просмотра видеоплеер, отображающий видеофайл во время редактирования.
- Вкладки «Маркеры» и «Удаленные области» область, в которой вы управляете маркерами, установленными на видео, и сегментами, которые хотите удалить.

Чтобы выполнить основные операции в этом окне, используйте кнопки над областью шкалы времени.



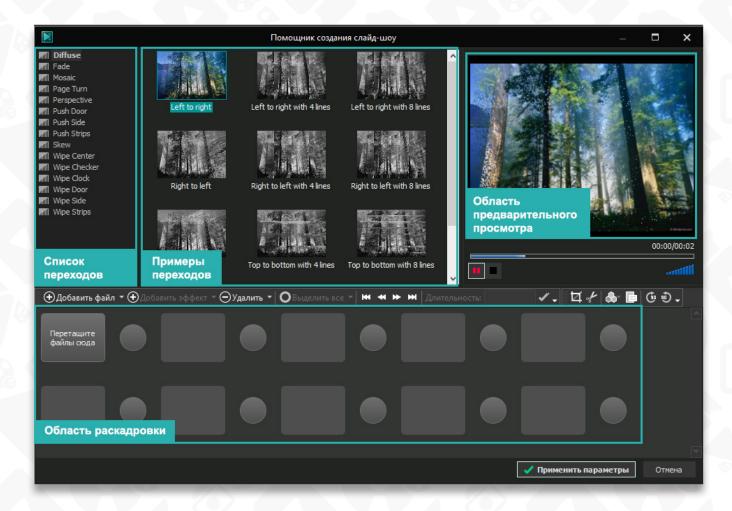


Кнопка	Иконка	Описание
Добавить маркер		Используется, чтобы установить маркер на временной шкале. Сначала переместите курсор (темно-синяя пунктирная линия), чтобы найти подходящий момент в видео, затем нажмите эту кнопку. Этот момент будет отмечен красным флажком, и его положение появится на вкладке «Маркеры». Вы можете изменить положение маркера, перемещая красный флажок на шкале времени.
Удалить маркер	<b>*</b>	Используется, чтобы удалить выбранный маркер. Сначала выберите ненужный маркер на вкладке «Маркеры», затем нажмите эту кнопку.
Вырезать	of	Используется, чтобы вырезать сегмент из видео. Сначала выберите область для удаления, перемещая курсор по шкале времени (красные пунктирные линии будут отмечать границы выделенной области), затем нажмите эту кнопку. Вы увидите красный треугольник на месте удаленной области на шкале времени, и его положение появится на вкладке «Удаленные области».
Восстановить	5	Используется, чтобы восстановить вырезанный сегмент. Сначала выберите его на вкладке «Удаленные области», затем нажмите эту кнопку.
Нач. выделение	14	Используется, чтобы выделить начало области, которую вы планируете удалить. Сначала поместите курсор в момент, когда начинается эта область, затем нажмите эту кнопку.
Зак. выделение	+1	Используется, чтобы выделить конец области, которую вы планируете удалить. Сначала поместите курсор в момент, когда эта область заканчивается, затем нажмите эту кнопку.
Экспорт изоб-я	100	Используется, чтобы сделать снимок из видео. Нажмите на него, чтобы определить путь к выходному файлу изображения и его формат. Обратите внимание, что после настройки параметров вы можете использовать кнопку «Сделать снимок экрана» под областью предварительного просмотра.
Экспорт аудио	•	Используется для экспорта аудиоданных из вашего видеофайла. Нажмите на него, чтобы определить путь к выходному аудиофайлу, его формат и другие параметры.



Как только все операции в этом окне будут завершены, нажмите кнопку «Применить изменения...» в правом нижнем углу, чтобы сохранить внесенные изменения и закрыть окно. Если вам не нужно сохранять изменения, просто закройте окно, нажав кнопку «Закрыть» в верхнем правом углу.

#### Помощник создания слайд-шоу



Чтобы открыть это окно, нажмите кнопку «Запустить помощник» во вкладке «Редактор» или выберите параметр «Помощник слайд-шоу» в выпадающем меню «Добавить объект» в той же вкладке. Он помогает без труда загружать серии картинок одновременно, создавать слайд-шоу, изменять последовательность файлов и вставлять переходы между ними.

Окно можно разделить на четыре основные области:

- Список переходов полный список доступных переходов, классифицированных по категориям.
- Примеры переходов различные эффекты перехода выбранного типа.
- Область предварительного просмотра видеоплеер, отображающий выбранный эффект или видео.



• Область раскадровки – область, которая показывает последовательность файлов и переходы между ними.

В середине окна находится панель инструментов с основными командами.

Кнопка	Иконка	Описание
Добавить файл	•	Используется для добавления новых файлов в область раскадровки.
Добавить эффект	<b>•</b>	Используется, чтобы добавить случайный эффект перехода. Нажмите на маленькую стрелку рядом с кнопкой и выберите: либо вставить только один переход между двумя файлами, либо несколько переходов между всеми файлами в раскадровке. Обратите внимание, что если эта кнопка отключена, щелкните маленький прямоугольник между двумя файлами, куда вы планируете вставить эффект перехода.
Удалить	Θ:	Используется, чтобы удалить выбранный объект (файл или переход). Нажмите на маленькую стрелку рядом с кнопкой и выберите: удалить все файлы или все переходы.
Выделить все	0	Используется, чтобы выбрать несколько объектов в области раскадровки. Нажмите на маленькую стрелку рядом с кнопкой и выберите: выделить все файлы или все переходы.
Переместить в начало	K	Используется для перемещения выбранного файла в начало последовательности.
Переместить вперед	4	Используется для перемещения выбранного файла вперед.
Переместить назад	<b>&gt;</b>	Используется, чтобы переместить выбранный файл назад.
Переместить в конец	W	Используется, чтобы переместить выбранный файл в конец последовательности.
Применить длительность	1	Используется, чтобы применить значение длительности, которое можно изменить в соответствующем поле. Можно изменить длительность любого выбранного объекта (файла или перехода).



Обрезать края	Ø	Используется, чтобы обрезать границы выбранного видеофайла или изображения.
Удаление фрагментов и разбивка на части	*	Используется, чтобы открыть дополнительное окно редактора, которое поможет удалить ненужные сцены из вашего видео или разбить его на части.
Стиль изображения	♣~	Используется, чтобы применить различные стили к выбранному файлу.
Свойства		Используется, чтобы открыть дополнительное окно, в котором можно увидеть и изменить свойства выбранного файла.

Чтобы отключить любую из этих кнопок, нажмите на маленькую стрелку рядом с каждым разделом, выберите соответствующую группу кнопок и снимите флажки с ненужных. Вы можете вернуть их или сбросить панель инструментов в любое время.

После завершения работы в этом окне нажмите кнопку «Применить настройки» в правом нижнем углу, чтобы сохранить внесенные изменения и закрыть окно. Если вам не нужно сохранять изменения, используйте кнопку «Отмена» или просто закройте окно, нажав кнопку «Закрыть» в правом верхнем углу.



## Обзор

**Видеоредактор VSDC** - многофункциональная программа для редактирования видео для создания профессиональной пост-обработки видео. С помощью этой программы вы сможете:

- Загружать широкий спектр форматов видеофайлов и кодеков, включая DVD, HD и видео GoPro.
- Записывать видео с цифровой видеокамеры, веб-камеры или непосредственно с экрана компьютера.
- Создавать видеоролики для различных мультимедийных и мобильных устройств.
- Экспортировать полученные файлы в популярные социальные сети, такие как Facebook, YouTube, Instagram и т.д.
- Наложить текст, аудио или изображений на ваше видео.
- Применить различные видеоэффекты, цветокоррекцию и трансформацию объекта.
- Использовать инструмент стабилизации видео.
- Добавить настраиваемый график для бизнес-презентации.
- Изменить внешний вид вашего видео с помощью режимов наложения и инструмента «Маска».
- Добавить аудио визуализацию.
- Создавать свои собственные шаблоны.
- Обрабатывать 360 °/3D материалы.

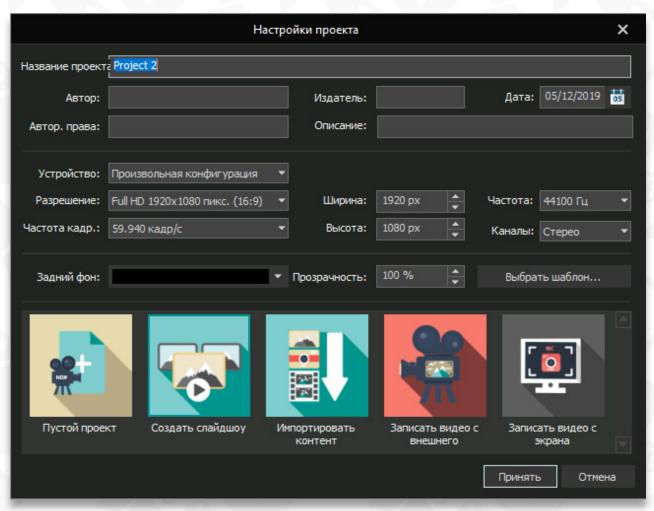


## Работа с проектами

#### Создание нового проекта

Работа с редактором VSDC начинается с создания нового проекта. Запустите программу и нажмите кнопку «Новый проект» на вкладке «Проект». Откроется окно «Настроек проекта».

Здесь вы можете написать собственное название проекта, добавит его



автора, издателя, авторское право и описание. Можно установить разрешение видео и установить такие параметры, как частота кадров, ширина и высота, частота и каналы для аудио, выбрать подходящий цвет фона и уровень непрозрачности для вашего проекта.

**Выбрать шаблон...** – используется для загрузки готовых фоновых шаблонов, доступных в VSDC Store.

Обратите внимание, что вы можете изменить эти параметры даже после создания проекта. Все они доступны в Окне свойств программы.



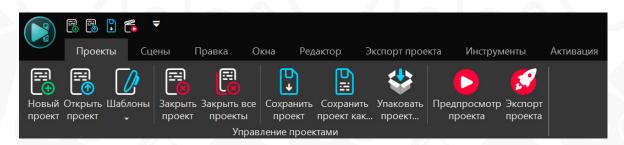
После этого выберите один из вариантов ниже:

- Пустой проект используется, чтобы открыть пустой проект для загрузки медиаданных в любое время.
- Создать слайд-шоу используется для загрузки серии изображений или видеофайлов, вставки различных переходов между ними и создания собственного слайд-шоу.
- **Импортировать контент** используется для загрузки видео- или аудиоданных с жесткого диска вашего компьютера или любого другого устройства хранения.
- Записать видео с внешнего источника используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает захватывать видео с камеры, подключенной к вашему ПК.
- Запись видео с экрана используется для запуска дополнительного приложения, которое помогает записывать видео прямо с экрана вашего компьютера.

Как только все параметры выставлены, нажмите кнопку «Принять».

#### Сохранение проекта

Файлы проектов особенно полезны, если у вас нет возможности создать, отредактировать и сохранить видео за один раз. В этом случае, вам нужно будет сохранить проект и продолжить редактирование в следующий раз.



Чтобы сохранить проект, используйте кнопки «Сохранить проект» или «Сохранить проект как» на вкладке «Проекты». По умолчанию файлы проекта хранятся в следующей папке – User/My Documents/FlashIntegro/VideoEditor, но вы можете изменить этот путь при необходимости.

Файл проекта представляет собой файл данных с расширением **.vproj**, содержащий информацию об операциях, которые вы выполнили, загрузив видео- и аудиоклипы, эффектах и переходах, добавленных в ваш фильм.

При следующем запуске программы вы увидите список ранее сохраненных проектов и сможете открыть любой из них, чтобы продолжить работу над ним. Если вы собираетесь работать над проектом на разных компьютерах, воспользуйтесь опцией «Упаковать проект». Она сохранит файл проекта вместе с используемыми ресурсами. Сцена также может быть упакована для передачи и работы на другом устройстве.



## Работа со сценами

Сцена является частью проекта. В одном проекте может быть столько сцен, сколько необходимо. Откройте вкладку «**Сцены**», чтобы добавить новую сцену, удалить ненужную или изменить их порядок.

Вы можете редактировать каждую сцену по отдельности, переключаясь между ними в **Проводнике проектов**. Давайте посмотрим, как это работает. Вот проект (Проект 3) с тремя отдельными сценами.

Первая сцена (сцена 0) содержит видеофайл с различными эффектами.

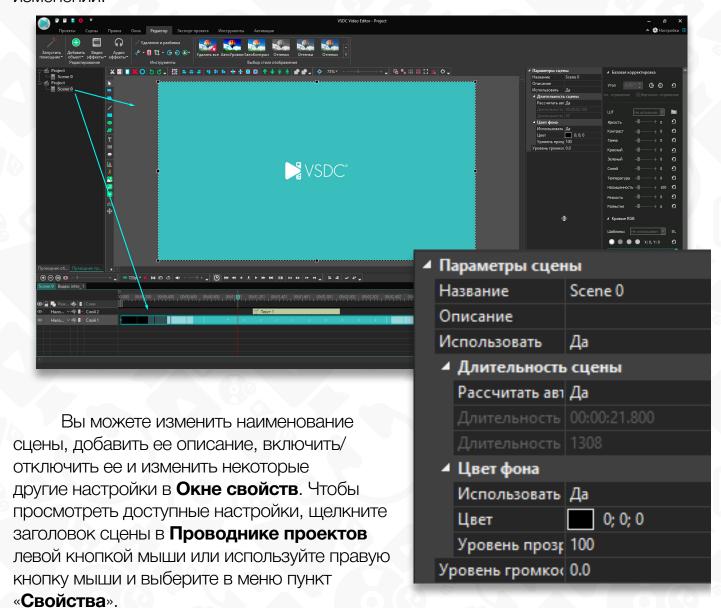


Вторая сцена (сцена 1) состоит из серии картинок.





Третья (сцена 2) представляет собой загруженный видеофайл без каких-либо изменений.



Когда работа над всеми сценами закончена, вы можете сохранить их как целый фильм. Откройте вкладку «Экспорт проекта», выберите подходящий видеоформат, измените его настройки, если это необходимо, и нажмите кнопку «Экспортировать проект». Включенные сцены будут сохранены в одном видеофайле в порядке их расположения в проекте.

В нашем проекте следующая последовательность сцен:





# Добавление видео, изображений и звука

Когда вам нужно добавить медиафайлы на сцену, вы можете сделать следующее:

- 1. Воспользоваться кнопками «Добавить изображение», «Добавить звук» и «Добавить видео» на панели инструментов «Объекты».
- 2. Нажать кнопку «Добавить объект» на вкладке «Редактор» и выберите соответствующий параметр («Изображение», «Звук» или «Видео») в раскрывающемся списке.

После этого найдите нужный файл на своем компьютере или другом устройстве



хранения и нажмите кнопку «Открыть».

Обратите внимание, что если вы загружаете какой-либо контент со съемного носителя, то не отключайте его, пока не закончится экспорт проекта.

Определите положение и позицию слоя для загруженного файла на сцене в окне «Параметры позиции объекта» и нажмите «ОК», после этого файл появится на сцене. Объект можно вставить в текущий слой к другим файлам, добавить в новый слой поверх остальных объектов на сцене или добавить новый слой над выбранным объектом на таймлайне.

Каждый файл имеет несколько общих и несколько индивидуальных настроек, которые вы можете изменить в **Окне свойств**.

#### Общими настройками являются следующие:

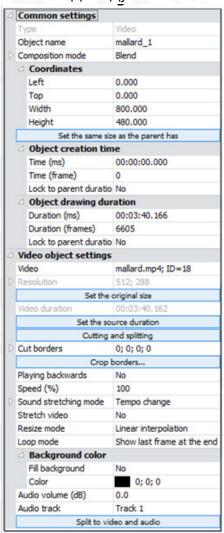
- Тип указывает тип объекта. Этот параметр невозможно изменить.
- Имя объекта указывает имя загруженного файла. Вы можете изменить его, нажав на строку и введя новое имя.
- Режим смешивания указывает режим смешивания по умолчанию. Вы можете изменить его, нажав на опцию «**Режим смешивания**» и выбрав подходящий из выпадающего списка.
- Координаты указывают положение объекта на сцене. Вы можете изменить

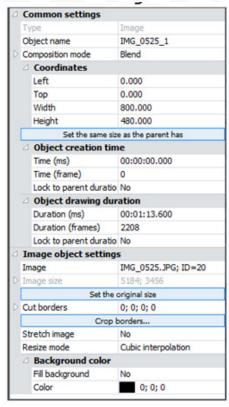


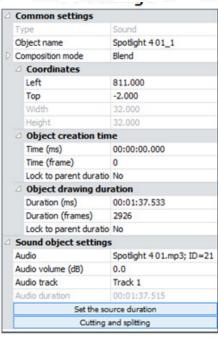
- параметры X, Y, Ширина и Высота, чтобы выставить нужную позицию объекта.
- Время появления объекта указывает время (в миллисекундах и в кадрах) до появления объекта в области сцены. По умолчанию оно имеет нулевое значение, что означает, что объект появится без каких-либо задержек. Вы также можете привязать время появления к началу родительского объекта (сцена является родительским объектом по умолчанию).
- Длительность отображения объекта указывает время (в миллисекундах и в кадрах), в течение которого объект находится на сцене. Этот параметр можно привязать к родительскому объекту (сцена является родительским объектом по умолчанию).

Обратите внимание, что при уменьшении длительности видеообъекта он становится короче и длится только определенный период. Когда вы увеличиваете длительность, видео становится длиннее и по умолчанию программа статично показывает последний кадр.

Индивидуальные настройки зависят от типа выбранного объекта. Ниже вы









## Удаление и разбивка

Программа предлагает несколько удобных способов вырезать и разделить видео.

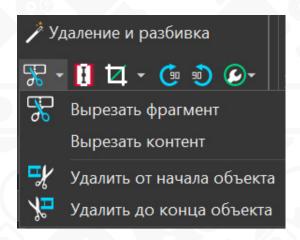
#### Удаление ненужных фрагментов

Способ 1. Позволяет удалить часть файла непосредственно таймлайне. Сначала установите серые прямоугольники рабочей области так, чтобы они соответствует ненужному фрагменту. Поместите курсор мыши на правый прямоугольник и, как только курсор примет вид двунаправленной стрелки, перетащите его вправо, удерживая левую кнопку мыши. Когда конец фрагмента достигнут, отпустите кнопку мыши. Сделайте то же самое с левым прямоугольником, чтобы выставить начало фрагмента для удаления. Для этого вы также можете использовать соответствующие кнопки на панели инструментов шкалы времени.



После настройки рабочей области откройте вкладку «**Редактор**» и нажмите кнопку «**Вырезать фрагмент**» в разделе «**Инструменты**».

Убедитесь, что видеофайл, из которого вы планируете удалить фрагмент, выделен на шкале времени. Вы также можете вырезать части из нескольких видео одновременно. Для этого щелкните по одному или нескольким видео левой кнопкой мыши.





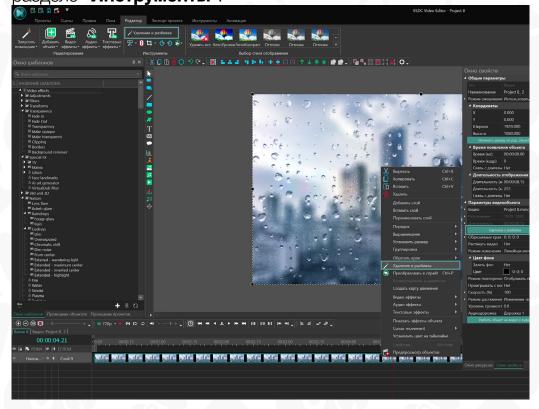
Если открыть выпадающее меню, вы увидите 4 доступные опции:

- Вырезать фрагмент этот инструмент вырезает выделенную область на таймлйне, а также разделяет файл на части. Если вам нужно восстановить удаленные кадры, необходимо зажать клавишу Shift, перетащить край кадра и удалить ненужную часть.
- Вырезать контент этот инструмент вырезает выделенную область, не разделяя файл на части. Чтобы восстановить вырезанную часть, просто дважды щелкните по появившемуся на таймлайне маркеру.
- Удалить от начала/конца объекта эти инструменты вырезают выбранное начало или конец видео без изменения расположения файла или удаления пустого пространства. Для восстановления кадров необходимо зажать клавишу Shift и потянуть за край файла на таймлайне.

Способ 2. Все действия выполняются в дополнительном окне видеоредактора. Чтобы открыть его:

- Щелкните правой кнопкой мыши видеофайл на таймлайне и выберите в меню параметр «**Удаление и разбивка**».
- Щелкните видео на шкале времени и выберите параметр «**Удаление и** разбивка» в Окне свойств.

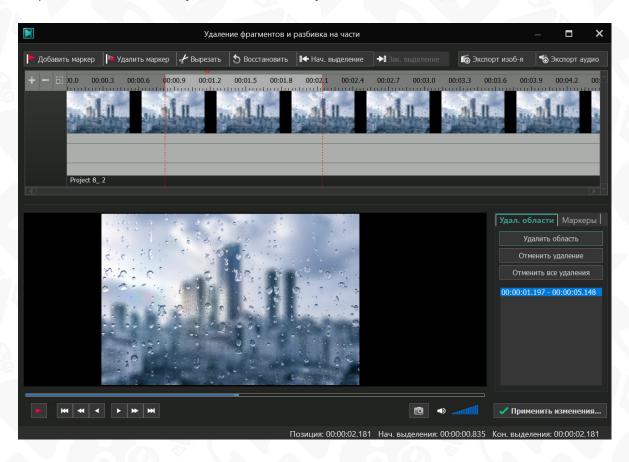
• Откройте вкладку «Редактор» и нажмите кнопку «Удаление и разбивка» в разделе «Инструменты».





Чтобы выбрать фрагмент в открывшемся окне, поместите темно-синий курсор в начало фрагмента, который вы хотите удалить. Когда курсор мыши превратится в двунаправленную стрелку, растяните область удаления, удерживая левую кнопку мыши нажатой. Как только вы выделили нужный фрагмент, отпустите кнопку мыши. Границы фрагмента всегда можно отрегулировать путем перемещения красных линий влево или вправо.

Нажмите кнопку «**Вырезать**», чтобы удалить выделенный фрагмент. Таким же образом вы можете удалить все ненужные части видео.



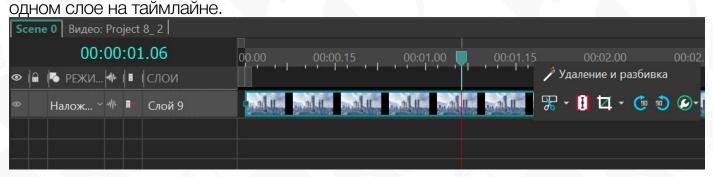
Всегда есть возможность восстановить удаленный фрагмент. Для этого нажмите кнопку «Восстановить» или используйте кнопку «Удалить область» на вкладке «Удаленные области» рядом с окном предварительного просмотра. Все изменения сохранятся только после нажатия кнопки «Применить изменения».



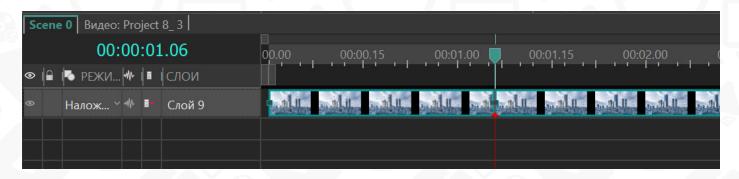
#### Разбивка видео на части

Способ 1. Он позволяет вам разбить видео на части самым простым способом. Одним щелчком мыши выберите файл, который вы хотите разделить, на таймлайне. Поместите курсор в точку, где первый фрагмент должен заканчиваться, а второй – начинаться.

Затем нажмите кнопку «Разбить на части» в разделе «Инструменты» на вкладке «Редактор». После этого вы получите два видеофрагмента, размещенных в



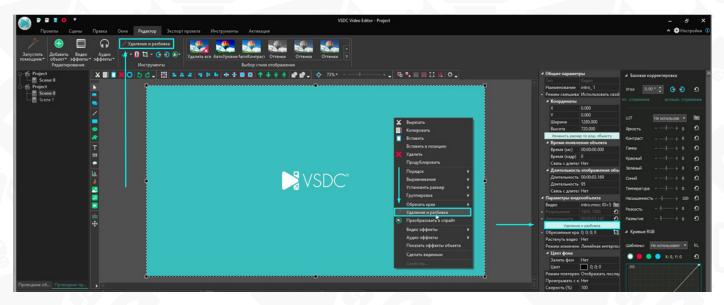
Вы также можете за раз разбить несколько файлов на части. Для этого выделите все необходимые видео- и аудиофайлы на шкале времени. Если необходимо восстановить удаленные кадры, зажмите клавишу Shift и потяните край файла на таймлайне.



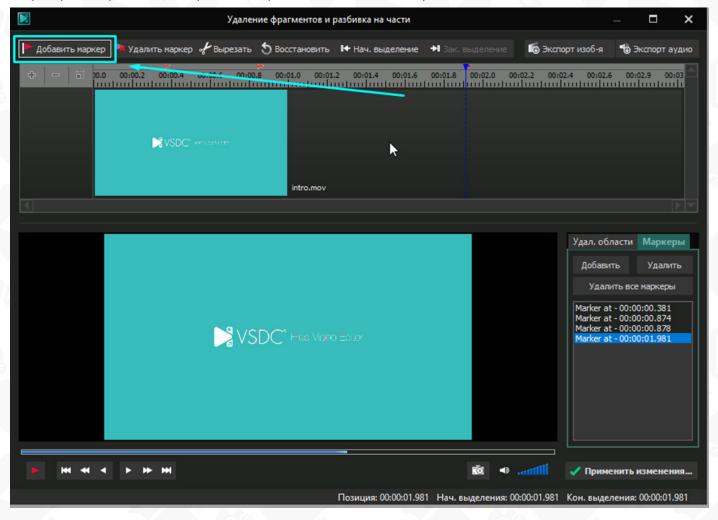
Способ 2. Разделить файл на части можно и в дополнительном окне:

- Щелкните правой кнопкой мыши видеофайл на шкале времени и выберите в меню параметр «Удаление и разбивка».
- Щелкните видео на таймлайне и выберите параметр «Удаление и разбивка» в Окне свойств.
- Откройте вкладку «Редактор» и нажмите кнопку «Удаление и разбивка» в разделе «Инструменты».



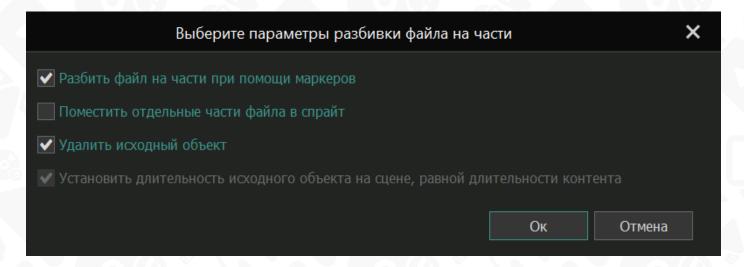


В открывшемся окне вы можете установить маркеры для разделения файла на необходимое количество частей. Переместите темно-синий курсор в подходящий момент для разделения файла и нажмите кнопку «Добавить маркер». Этот момент будет отмечен красным флажком, и его время отображается на вкладке «Маркеры» рядом с окном предварительного просмотра. Вы можете изменить положение маркера, перемещая красный флажок по шкале времени.





Таким же образом выставьте необходимое число маркеров. Чтобы удалить маркер, используйте кнопку «**Удалить**» на вкладке «**Маркеры**». После нажатия кнопки «**Применить изменения**» всплывающее окно предложит вам установить дополнительные параметры.



- Разбить файл на части при помощи маркеров используйте эту опцию, чтобы разбить файл в соответствии с маркерами, которые вы только что установили.
- Поместить отдельные части файла в спрайт используйте эту опцию, чтобы поместить каждую фрагмент в спрайт и иметь возможность применять эффекты и изменения только к этой конкретной части.
- **Удалить исходный объект** используйте эту опцию, чтобы удалить исходный файл с таймлайна и продолжить работу с отдельными фрагментами.
- Установить длительность исходного объекта на сцене, равной длительности контента – используйте эту опцию, если вы не хотите удалять исходный объект.

Отметьте нужные поля и нажмите кнопку ОК. После этого вы вернетесь в главное окно программы и увидите отдельные части вашего файла, размещенные на таймлайне в соответствии с выбранными параметрами. Например, если вы оставите параметры по умолчанию, то увидите следующее:

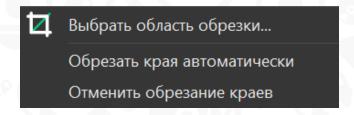




## Обрезка краев видео

VSDC поможет наиболее точно обрезать границы видео, избавиться от черных полос или случайно записанных объектов.

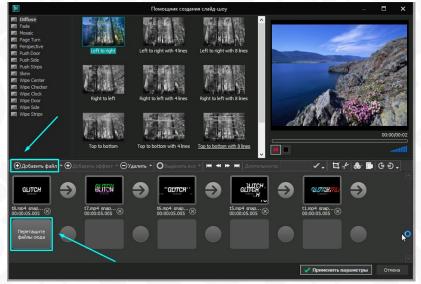
- 1. Выберите опцию «Обрезать края» в разделе «Инструменты».
- 2. Программа предложит выбрать область обрезки видео или обрезать края автоматически. Последнее означает, что размер видео будет автоматически настроен в соответствии с размером сцены.
- 3. Выделите область для обрезки и нажмите ОК.



Вы можете более точно обрезать каждую границу видео, вручную меняя их позиции в **Окне свойств.** 

## Работа с помощником создания слайд-шоу

Если вы хотите создать слайд-шоу, откройте «Помощник создания слайд-шоу», выбрав опцию «Создать слайд-шоу» при запуске нового проекта, или нажмите кнопку «Запустить помощник» на вкладке «Редактирование» при работе с текущим проектом.





Чтобы добавить файлы, вы можете просто перетащить их в область раскадровки или использовать кнопку «**Добавить файлы**» на панели инструментов.

После загрузки файлов вы можете поменять их порядок, увеличить их длительность или удалить ненужные, используя соответствующие кнопки на панели инструментов раскадровки.

Если вы используете видеофайлы в слайд-шоу, то можно вырезать лишние фрагменты из них или разбить их на части (например, чтобы создать эффект перехода между отдельными сценами). Для этого выберите файл для редактирования в зоне раскадровки и воспользуйтесь соответствующие кнопки на панели инструментов для выполнения необходимых операций.



Чтобы добавить эффект перехода, перетащите выбранный эффект из примеров переходов и поместите его между файлами, к которым он будет применен. Зеленая стрелка между двумя изображениями означает, что вы успешно добавили переход.



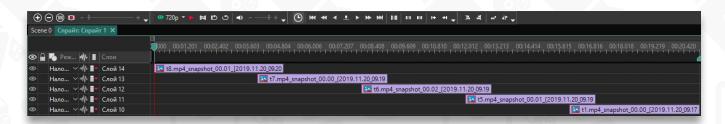
Чтобы увидеть результат ваших операций редактирования и вставленных переходов, используйте область предварительного просмотра.

Если результат вас не устроит, переход можно заменить или удалить. Нажмите на зеленую стрелку между двумя файлами и используйте кнопку «**Удалить**» на

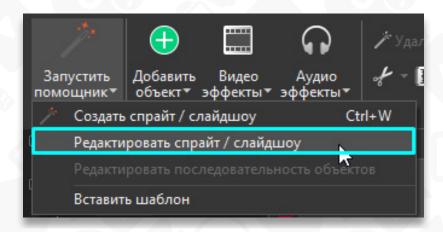


панели инструментов или кнопку «Delete» на клавиатуре.

После того, как вы выбрали последовательность файлов и добавили эффекты переходов, нажмите кнопку «Применить параметры». Окно закроется, и на сцену будет добавлен новый спрайт, который состоит из всех файлов и вставленных переходов.



Если вы хотите применить какие-то изменения к существующему спрайту, нажмите «**Редактировать спрайт/слайд-шоу**».

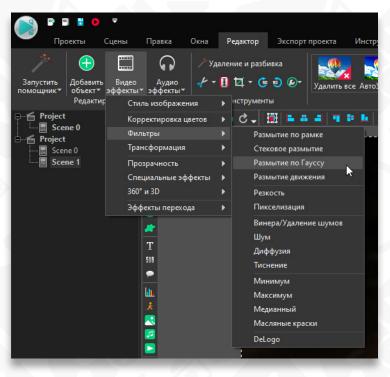




# Наложение видеоэффектов

Применить один или несколько видеоэффектов к видео или изображению очень просто.





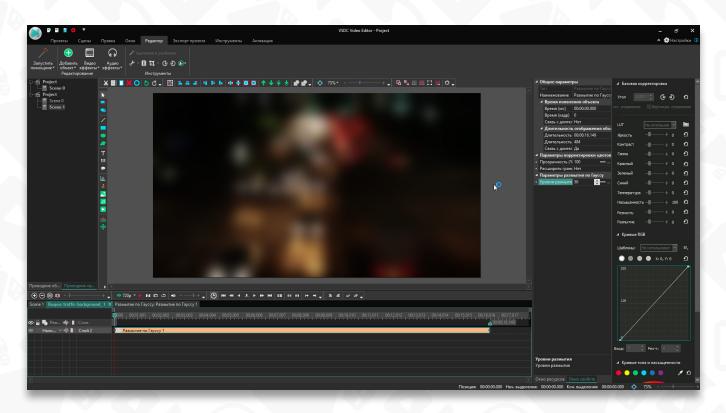
- 1. Откройте сцену с файлом, который вы хотите отредактировать, и щелкните по нему на таймлайне.
- 2. Откройте вкладку «Редактор» и нажмите кнопку «Видеоэффекты», чтобы выбрать необходимый эффект из соответствующей категории. В качестве примера мы выбирали эффект «Размытие по Гауссу» в категории «Фильтры».
- 3. После этого вы сможете выставить положение эффекта соответственно для файла в окне «Позиция объекта на таймлайне». Вы можете оставить настройки по



умолчанию, нажав кнопку «ОК», и изменить их потом в любое время.

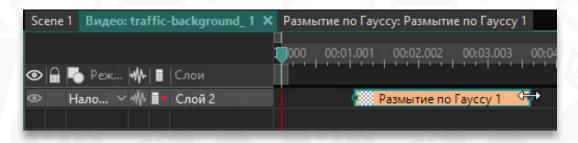
Выбранный эффект появится на таймлайне как объект. Он представляет собой цветной блок, который занимает один слой и находится на отдельной вкладке на шкале времени.

4. Каждый эффект имеет несколько общих и несколько индивидуальных настроек, которые вы можете изменить в **Окне свойств**.



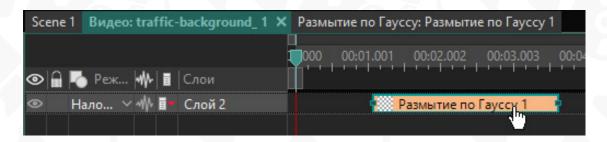
Эффект размытия по Гауссу имеет следующие индивидуальные настройки: прозрачность, расширение границ, уровень размытия.

5. Поменяйте положение и длительность эффекта, если нужно, чтобы он затронул только определенный момент в вашем видео. Чтобы изменить длительность, поместите курсор мыши на границу блока и, когда он превратится в двунаправленную стрелку, переместите его влево или вправо.





Чтобы изменить положение эффекта, поместите курсор мыши в центр блока и, когда он приобретет форму руки, переместите блок влево или вправо.



#### Список доступных видеоэффектов

В таблице ниже вы найдете все видеоэффекты, доступные в программе, и их краткое описание.

Группа	Эффект	Описание
Корректировка	Цветокоррекция	Используется для применения инструментов
цветов		панели Цветокоррекция к выбранному
		объекту на сцене или временной шкале.
	Автоматические	Используется для автоматической коррекции
	уровни	цветов в видео или изображении.
	Автоматический	Используется для автоматической коррекции
	контраст	контраста в видео или изображении.
	Автоматическая	Используется для автоматической коррекции
	гамма	гаммы в видео или изображении.
	Восстановление	Используется для отмены эффекта гамма-
	после автогаммы	коррекции.
	Яркость/	Используется для выполнения нескольких
	Контраст/Гамма	настроек цвета.
		Для яркости: отрицательные значения дают
		более темное изображение, а положительные
		значения – более яркое.
		Для контраста: отрицательные
		значения дают более низкий контраст, а
		положительные значения – более высокий.
		Для гаммы: отрицательные значения дают
		более темное изображение, а положительные
		значения –более яркое.
	Красный/	Используется для регулировки красного,
	Зеленый/Синий	зеленого и синего каналов в исходном видео
		или изображении.



Цветность/	Используется для выполнения нескольких
Насыщенность/	настроек цвета.
Значение	Цветность: смещает оттенок каждого цвета,
	давая неестественные цвета.
	Насыщенность: делает цвета
	ненасыщенными или перенасыщенными.
	Минимальное значение дает черно-белое
	изображение.
	Значение: делает изображение светлее или
	темнее. Минимальное значение дает черный
	экран.
Цветность/	Используется для выполнения нескольких
Насыщенность/	настроек цвета.
Освещенность	Цветность: смещает оттенок каждого цвета,
	давая неестественные цвета.
	Насыщенность: делает цвета
	ненасыщенными или перенасыщенными.
	Минимальное значение дает черно-белое
	изображение.
	Освещенность: делает изображение
	светлее или темнее. Минимальное значение
	дает черный экран.
Яркость/	Используется для уменьшения полосы
Цветность (YUV)	пропускания для компонентов цветности
	и преобразования цветов в видео или
	изображении.
LUT	Используется, для продвинутой
	цветокоррекции в один клик.
Искажение цвета	Используется для автоматической коррекции
	цвета на основе тонирования трех основных
	цветов.
Оттенки серого	Используется, чтобы преобразовать цвета
	изображения в серую часть спектра.
Уравновешивание	Используется, чтобы сделать цвета более
	насыщенными.
Гистограмма	Используется, чтобы применить быстрый
	фильтр для увеличения контрастности
	изображения.
Раскрашивание	Используется для настройки уровней
	красного, зеленого и синего в черно-белой



	Сепия	Используется для преобразования цветового спектра в коричневатую и желтоватую фотобумагу.
	Уменьшение разрядов цветности	Используется, чтобы придать своему изображению необычный вид с помощью подходящего типа дизеринга и значения шума и уровней.
	Постеризация	Используется, чтобы уменьшить визуальное количество цветов в клипе с помощью замены градиентов резкими цветовыми переходами.
	Соляризация	Используется, чтобы выставить
	Параболизация	противоположные тона у видео и изображений. Темные области будут казаться светлее и наоборот.
	Температура	Используется для цветокоррекции в видео или изображениях, снятых с неправильным балансом белого. Отрицательные значения делают изображение более холодным, а положительные значения – более теплым.
	Инверсия	Используется, чтобы инвертировать цвета изображения.
	Негатив	Используется, чтобы заменить каждый цвет своим негативным цветом, как пленка негатива.
	Черное и белое	Используется, чтобы превратить видео в классические ретрофильмы.
	Порог	Используется, чтобы определить степень контрастности между соседними пикселями, чтобы применить резкость.
Фильтры	Размытие по рамке	Используется для создания эффекта квадратного искажения на изображении.
	Стековое размытие	Используется, чтобы имитировать движущиеся цвета.
	Размытие по Гауссу	Используется, чтобы уменьшить контраст между соседними пикселями в соответствии с математическим уравнением.
	Размытие движения	Используется, чтобы применить эффект затемнения в определенном направлении, подходит для съемки экстремальных видов спорта.



	Резкость	Используется для увеличения контраста и повышения четкости изображения.
	Пикселизация	Используется для рисования изображения пикселями.
	Винера/Удаление шумов	Используется, чтобы применять мягкое размытие с небольшим смещением.
	Ш́ум	Используется, чтобы добавить текстуру к изображению с помощью крошечных пикселей.
	Диффузия	Используется, чтобы изображение менее сфокусированным.
	Тиснение	Используется, чтобы придать изображению трехмерный вид.
	Минимум	Используется, чтобы подчеркнуть темные пиксели на изображении.
	Максимум	Используется, чтобы подчеркнуть светлые пиксели на изображении.
	Медианный	Используется, чтобы заменить каждый пиксель пикселем, который имеет среднее значение цвета соседних пикселей.
	Масляные краски	Используется, чтобы преобразовать изображение в масляную картину, похожую на приложение Prisma.
	DeLogo	Используется, чтобы удалить нежелательный объект в видео.
Трансформация	Переворот	Используется, чтобы отобразить изображение полностью по горизонтали или вертикали.
	Перспектива	Используется, чтобы преобразовать перспективу в изображении по горизонтали или по вертикали.
	Наклон	Используется, чтобы наклонить изображение полностью по горизонтали или вертикали.
	Смещение	Используется для смещения изображения по осям X и Y.
	Поворот	Используется, чтобы повернуть изображение.
	Повтор	Используется, чтобы размножить изображение.
	Масштаб	Используется для увеличения или уменьшения изображения.



100	Обрезка	Используйте этот инструмент для удаления нежелательных границ видео, сохраняя исходное соотношение сторон.
	Искажение	Используйте этот эффект, чтобы применить к видео одну из предустановок искажения: Граненое стекло, Рыбий глаз, Водоворот, Скручивание, Вихрь, Полюс, Взрыв, Волна и другие.
	Искажение объектива	Используйте этот инструмент для исправления изображений или видео, снятых широкоугольными объективами.
	Зеркало	Используется, чтобы отобразить зеркально часть изображения.
Прозрачность	Появление	Используется, чтобы видео плавно появлялось на экране.
	Исчезновение	Используется, чтобы видео плавно исчезало с экрана.
	Настройка прозрачности	Используется для настройки прозрачности видео или изображения.
	Сделать непрозрачным Сделать прозрачным	
	Обтравочная маска	Используется, чтобы скрывать отдельные нежелательные области изображения.
	Рамка	Используется, чтобы создать рамку вокруг фотографии или видео.
	Удаление фона	Используется, чтобы удалить фон видео с помощью хромакея.
Специальные эффекты	ТВ	Используется для имитации плохого качества видеосигнала. Доступны четыре типа телевизионных эффектов.
	Glitch	Используется для создания искажений наподобие старых VHS кассет.
	Украсить лицо	Используйте его, чтобы добавить стилизованную маску, которая будет двигаться вместе с лицом.
	Генератор рисунка ИИ	Используйте создания уникальных интерпретаций ваших медиа файлов с помощью использования более 20 шаблонов.
	Матрица	Используется для создания эффекта падающего кода из трилогии Матрица.



	Фильтр VirtualDub	Используется для импорта плагинов VirtualDub.
360° и 3D	360° в 2D	Используется, чтобы развернуть материал 360° до угла панорамы.
	3D в 2D	Используется, чтобы конвертировать 3D-материал из стереоскопического вида.
Эффекты природы	Блики	Используется для имитации сильного источника света, например солнечного, расположенного как в кадре, так и за его пределами.
	Блики Боке	Используется для создания мягкого размытого фона с сияющими бликами.
	Капли дождя	Используйте для создания эффекта капель дождя, легкого тумана или имитации замерзающих на стекле капель.
	Объёмный свет	Используется для создания иллюзии объёмных лучей света, проходящих сквозь объект или окружающее пространство.
	Пламя	Используется, чтобы создать реалистичный огонь на видео.
	Вода	Используется, чтобы добавить капли дождя, падающие на поверхность воды в видео.
	Туман	Используется, чтобы добавить туманность различной интенсивности.
	Плазма	Используется, чтобы применить визуальный эффект, созданный с помощью различных функций, примененных к цветным пикселям.
	Частицы	Используется, чтобы создать иллюзию летящих в пространстве частиц: например, снежинок или листьев.
	Тень	Используйте его для создания эффекта падающей тени для объекта на видео.



Эффекты	Горящая бумага	Используется для создания реалистичной
перехода		иллюзии горящего листа бумаги, постепенно
		открывающего следующую сцену.
	Трансформация	Используется для создания фрактального
	потока	искажения изображения.
	Разбитое стекло	Используется для создания иллюзии
		разбитого стекла.
	Закрашивание	Используется для имитации мазков кисти,
	КИСТЬЮ	которые последовательно перекрывают
		текущее изображение или наоборот,
		открывают изображение из-под слоя краски.
	Шахматы	Используется, чтобы наложить
		полупрозрачную шахматную доску на видео
		или изображение.
	Стирание	Используется, чтобы применить переход,
	Вытеснение	когда один кадр заменяет другой,
		перемещаясь с одной стороны к другой.
	Мозаика	Используется, чтобы видео или изображении
		выглядело как сквозь сетку.
	Переворот	Используется, чтобы перевернуть
	страницы	видеоизображение как страницу книги.

Пошаговые инструкции по применению эффектов можно найти в разделе «Как пользоваться…» на официальном сайте:

http://www.videosoftdev.com/ru/how-to-use-free-video-editor

Чтобы просмотреть видеоуроки по этим эффектам и другим функциям, посетите <a href="https://www.youtube.com/c/VSDCFreeVideoEditor/about">https://www.youtube.com/c/VSDCFreeVideoEditor/about</a>



# Фильтр Эхо (эффект визуального эха)

Эффект эха позволяет отобразить визуальный след от объекта, который перемещается в кадре, или создать впечатление очень быстрого движения. На фото подобный эффект часто называют эффектом длинной выдержки.

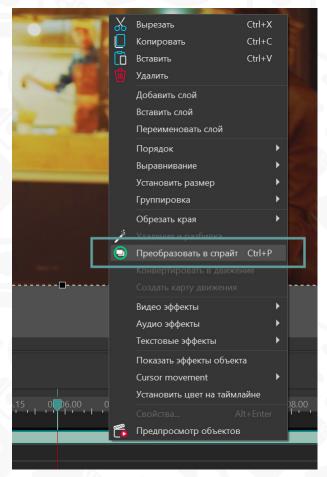


В отличие от большинства эффектов в VSDC, фильтр Эхо доступен в свойствах спрайта, поэтому вы не найдете его в меню Видеоэффекты.

Далее мы рассмотрим, как применить данный фильтр к видео.

1. Преобразуйте видео в спрайт с помощью комбинации горячих клавиш Ctrl + K или вручную, щелкнув по видео правой кнопкой мыши и выбрав **Преобразовать в спрайт**.





- 2. Перейдите в Окно свойств справа и задайте следующие параметры настроек:
- Использовать как контейнер Нет
- Показывать эффекты Да
- Залить фон Нет
- Применить фильтр Эхо Да

Используя эти настройки, вы применяете дефолтную версию фильтра Эхо. Используйте опцию предпросмотра, чтобы увидеть результат. Ниже мы более подробно расскажем о возможных корректировках.

#### Настройки фильтра Эхо

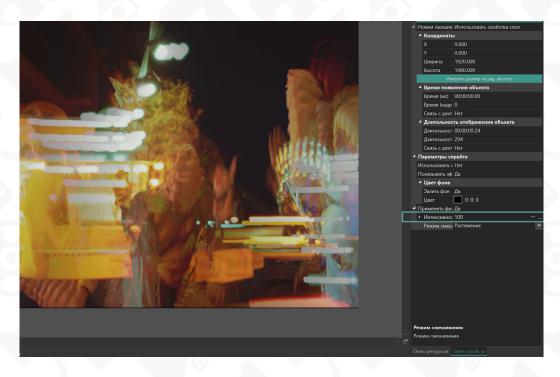
Чтобы на экране был виден «след» движения объекта, программа сохраняет кадры из предыдущих моментов и отображает их одновременно с текущим.

Используя параметры в Окне свойств, вы можете задавать количество отображаемых кадров, а также метод их наложения друг на друга.

Сделать это можно с помощью следующих параметров:



**Интенсивность** – это параметр, который влияет на скорость угасания сохранённых кадров. Чем выше значение этого параметра, тем заметнее проявляется эффект эха. Например, при значении 100, ни один из сохранённых кадров не пропадает до тех пор, пока движущийся объект остаётся виден на экране.



**Режим смешивания** определяет тип наложения кадров и существенно влияет на то, как будет выглядеть эффект.

В меню настроек доступны три режима смешивания:

- **Наложение** каждый последующий кадр объединяется с предыдущим путём наложения; этот режим производит наименее интенсивный эффект эха
- **Растяжение** отображение кадров происходит при максимальных значениях; этот режим производит наиболее интенсивный эффект эха
- Размытие смешивание кадров происходит на основе альфа-канала; этот режим производит эффект эха, визуально близкий к эффекту размытия

Первые два режима оптимальны для видео с прозрачным фоном и эффектов. Третий режим оптимален для всех остальных типов видео, в которых есть движущиеся объекты.

Обратите внимание: вы можете применять фильтр Эхо к любым эффектам, которые включают движущиеся объекты. К таким эффектам относятся эффект частиц, эффект капель дождя, и даже анимированный эффект тени.

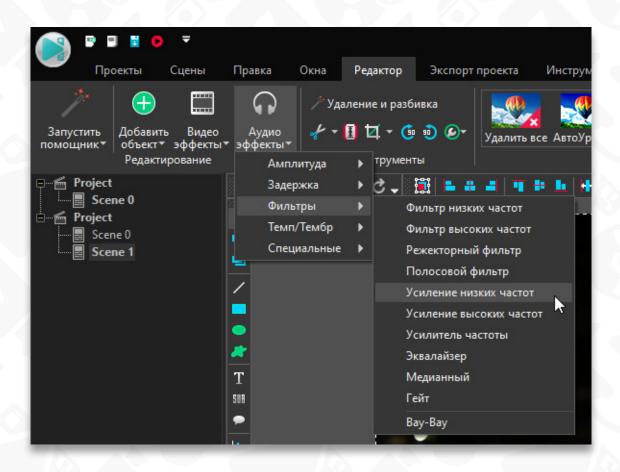


# Наложение аудиоэффектов

Применить один или несколько аудиоэффектов к видео или звуковой дорожке очень просто.

Когда вы работаете с звуковым наполнением, его можно отобразить в качестве вейвформы на таймлайне. Для этого щелкните значок «Показать/скрыть вейвформу» рядом с видео- или аудиофайлом и выберите пункт «Показать вейвформу» в меню.

- 1. Откройте сцену с файлом, аудиоконтент которого вы хотите отредактировать, и нажмите на него на шкале времени.
- 2. Откройте вкладку «Редактор» и нажмите кнопку «Аудиоэффекты», чтобы выбрать необходимый эффект из соответствующей категории. В качестве примера мы выбирали эффект «Усиление низких частот» в категории «Фильтры».

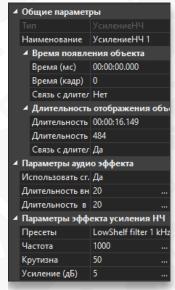


После этого вы сможете выставить положение эффекта соответственно для файла в окне «Позиция объекта на таймлайне». Вы можете оставить настройки по умолчанию, нажав кнопку «ОК», и изменить их потом в любое время.



Выбранный эффект появится на таймлайне как объект. Он представляет собой цветной блок, который занимает один слой и находится на отдельной вкладке на шкале времени. Аудиоэффект обрабатывает звук в реальном времени.

3. Каждый эффект имеет несколько общих и несколько индивидуальных настроек, которые вы можете изменить в **Окне свойств**.



У «Усиление низких частот» есть следующие индивидуальные настройки: частота, крутизна и усиление. Вы также можете выбрать один из доступных пресетов или создать свой.

4. Поменяйте положение и длительность эффекта, если нужно, чтобы он затронул только определенный момент в вашем видео. Чтобы изменить длительность, поместите курсор мыши на границу блока и, когда он превратится в двунаправленную стрелку, переместите его влево или вправо.



## Список доступных аудиоэффектов

В таблице ниже вы найдете все аудиоэффекты, доступные в программе, и их краткое описание.

Группа	Эффект	Описание
Амплитуда	Громкость	Используется для увеличения или уменьшения
		громкости путем увеличения или уменьшения
		амплитуды звука.
	Возрастание	Используется для постепенного увеличения
		громкости звука.
	Затухание	Используется для постепенного уменьшения
		громкости звука.
	Тишина	Используется, чтобы отключить звук
		аудиодорожки.
	Инвертирование	Используется, чтобы инвертировать звук по
		горизонтальной оси.
	Нормализация	Используется для увеличения или уменьшения
	звука	звука до выбранного уровня громкости.
Задержка	Флэнджер	Используется, чтобы добавить эхо путем
		изменения частоты повторяющегося звука.
	Хор	Используется, чтобы сделать звук более
		объемным.
	Задержка	Используется, чтобы создать звук
		повторяющегося затухающего эха.
	Фэйзер	Используется, чтобы добавить эхо путем
		изменения фазы повторяющегося звука.
	Вибрато	Используется, чтобы создать эффект
		пульсирующего звука.
	Реверберация	Используется для имитации акустического
		эффекта в закрытых помещениях.



Фильтры	Фильтр низких	Используется для исправления различных
	частот	дефектов в исходном аудио. Это ослабляет
		частоты выше частоты среза.
	Фильтр высоких	Используется для исправления различных
	частот	дефектов в исходном аудио. Это ослабляет
		частоты ниже частоты среза.
	Режекторный	Используется для исправления различных
	фильтр	дефектов в исходном аудио. Ослабляет
		выбранную частоту и ее гармоники.
	Полосовой	Используется для исправления различных
	фильтр	дефектов в исходном аудио. Он пропускает
		частоты в выбранном диапазоне и ослабляет
		частоты за его пределами.
	Усиление низких	Используется для усиления или подавления
	частот	низких частот звука.
	Усиление	Используется для усиления или подавления
	высоких частот	высоких частот звука.
	Усилитель	Используется, чтобы обеспечить повышение или
	частоты	понижение в окрестностях средней частоты.
	Эквалайзер	Используется для более точной настройки звука.
	Медианный	Используется для устранения импульсных шумов,
		таких как нежелательные частые резкие звуки.
	Гейт	Используется для распознавания устойчивых
		источников шума и удаления их из звуковой
		дорожки.
	Bay-Bay	Используется, чтобы повысить выразительность,
		звучащую так же, как человеческий голос,
		говорящий слог «вау». Это меняет качество
		гласного тона.
Темп/Тембр	Изменение	Используется для изменения темпа, сохраняя
	темпа	высоту звука на протяжении аудиофайла.
	Изменение	Используется для изменения скорости и тона
	скорости	звука.
	Сдвиг высоты	Используется для изменения высоты звука (тона)
	тона	без изменения его темпа.
Специальные	Реверс	Используйте его для создания эффекта, похожего
		на обратное воспроизведение.



# Наложение текстовых эффектов

VSDC включает несколько эффектов анимированного текста, которые помогут вам полностью контролировать отображение текстовых символов в сцене.

- 1. Запустите программу и нажмите на иконку "Т", расположенную в меню левой части программы.
- 2. Во всплывшем окне нажмите «Ок».
- 3. С помощью мышки пунктирной рамкой обозначьте место, где вы хотите разместить текст в кадре. Имейте в виду, что вы сможете смещать и растягивать рамку с текстом в любое время.
- 4. С помощью мышки пунктирной рамкой обозначьте место, где вы хотите разместить текст в кадре. Имейте в виду, что вы сможете смещать и растягивать рамку с текстом в любое время.
- 5. Наберите текст.
- 6. Затем щелкните текстовый файл на шкале времени, перейдите в меню «Текстовые эффекты».

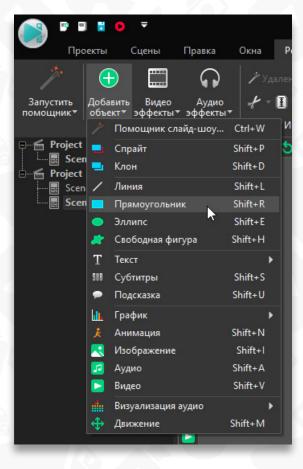
Выбранный эффект появится на временной шкале в виде объекта. Он представляет собой цветной блок, занимающий одну строку и расположенный на отдельной вкладке на временной шкале.

Эффект	Описание	
Перекрашивание	Используйте его, чтобы изменить цвет или степень прозрачности текстовых символов.	
Сдвиг положения	Используйте его, чтобы перемещать текстовые символы из одного места в другое на экране.	
Трансформация текста	Используйте его для изменения атрибутов внешнего вида текстовых символов, таких как размер, угол наклона или поворот.	



# Добавление объектов

При создании видео вам может понадобиться добавить различные объекты, например, текст, изображение, диаграмму, геометрическую форму и т.д.



- 1. Откройте сцену, в которую вы хотите вставить объект.
- Откройте вкладку «Редактор» и нажмите кнопку «Добавить объект», чтобы выбрать соответствующий объект из раскрывающеегося списка. Для этого также можно воспользоваться панелью инструментов «Объекты» слева от сцены. В качестве примера мы выбрали объект «Прямоугольник». После этого вы сможете выставить положение эффекта соответственно для файла в окне «Позиция объекта на **таймлайне**». Объект можно вставить в текущий слой к другим файлам, добавить в новый слой поверх остальных объектов на сцене или добавить новый слой над выбранным объектом на таймлайне. Вы можете оставить настройки по умолчанию, нажав кнопку «ОК», и изменить их потом в любое время.
- 3. Поместите курсор в область сцены, и он примет вид перекрестия, щелкните кнопкой мыши и растяните объект до определенного размера.





Выбранный объект также появится на таймлайне. Он представляет собой цветной блок, расположенный на отдельной вкладке на временной шкале.

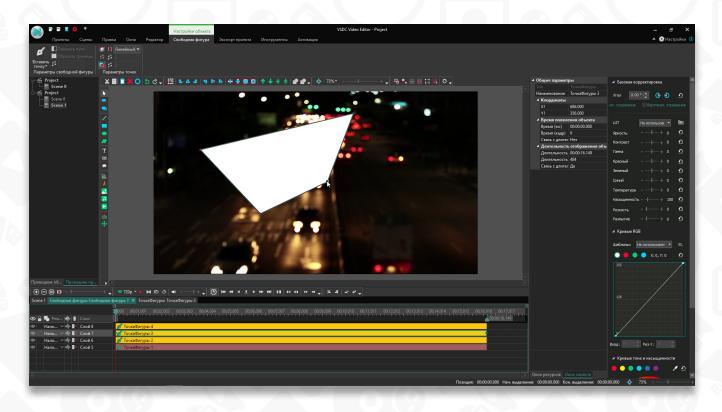
4. Каждый объект имеет несколько общих и несколько индивидуальных настроек, которые вы можете изменить в **Окне свойств**. Чтобы изменить его положение на сцене, настройте значения **X** и **Y** в поле «**Координаты**» или переместите его в нужное место прямо на сцене. Чтобы изменить его размер, настройте значения «**Ширины**» и «**Высоты**» в поле «**Координаты**» или растяните его границы прямо на сцене.

Вы также можете выбрать стиль объекта, толщину и цвет контура, тип и цвет фона.

5. Наконец, если нужно, поменяйте позицию и длительность объекта на шкале времени, чтобы он появлялся только в определенный момент в вашем видео. Пожалуйста, обратитесь к четвертому пункту раздела «Применение видеоэффектов», чтобы узнать, как это сделать.

#### Добавление свободной фигуры

Вы можете нарисовать простые настраиваемые фигуры для поздравительных открыток или домашних видео, таких как звезды, снежинки, сердечки и многие другие.



1. Выберите опцию «**Добавить свободную фигуру**» в раскрывающемся меню «**Добавить объект**» на вкладке «**Редактор**» или используйте



- соответствующую кнопку на панели инструментов «Объекты».
- 2. Вы увидите пять доступных опций. Свободная фигура позволяет создать группу точек, обозначая тем самым необходимую форму фигуры. Опция Вставить точку помогает добавить точку в уже существующую группу точек. Начать новую траекторию позволяет вам нарисовать фигуру, где началом является стартовая точка первой фигуры. Начать новую фигуру позволяет вырезать фигуру, начиная от стартовой точки уже существующей формы. А вариант "Из галереи" содержит готовые шаблоны фигур.
- 3. Нажмите на **Свободную фигуру**, перетащите курсор на сцену и начните строить новую фигуру, рисуя точки. По умолчанию редактор использует кривую Безье, поэтому, если зажать кнопку мыши, вы увидете два симметричных вектора, которые будут основой кривой. Чтобы сделать их асимметричными, нажмите клавишу **Ctrl**, затем перетащите один вектор в нужном вам направлении и отпустите кнопку мыши.
- 4. Если создать новую контрольную точку, продолжая удерживать кнопку мыши нажатой, вы увидите новый вектор, созданный на основе положений двух предыдущих контрольных точек. При этом первая и последняя контрольные точки будут соединены прямой линией, а пространство между ними будет закрашено белым цветом.
- 5. Чтобы завершить фигуру. Щелкните по второй контрольной точке, нажмите клавишу **Ctrl** и перетащите вектор так, чтобы он расположился параллельно предыдущему. Чтобы закрыть фигуру. Нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните по первой контрольной точке или сначала щелкните по первой контрольной точке, а затем выберите "Замкнутая фигура" в "Параметрах точек".
- 6. Если вам нужно изменить вектор любой контрольной точки, просто щелкните по ней и перетащите вектор в нужном направлении. Если вам нужно создать вектор с разными, асимметричными направлениями, не забудьте нажать клавишу **Ctrl** при перетаскивании вектора.
- 7. Чтобы изменить фигуру, нажмите на точку, которую вы хотите исправить, затем вы можете легко удалить ее или перетащить.

#### Добавление текста

Когда вам необходимо добавить какую-то текстовую информацию: пару слов для заголовка или несколько предложений для комментирования сцены, - вы можете использовать один из следующих вариантов: Способ 1

- 1. Выберите параметр «Текст» в раскрывающемся меню «Добавить объект» на вкладке «Редактор» или используйте соответствующую кнопку на панели инструментов «Объекты».
- 2. Поместите курсор в область сцены и, когда он примет вид перекрестия, нажмите и начните вводить текст. Текстовая область автоматически изменит свой размер в соответствии с введенным текстом.





#### Способ 2

- 1. Выберите параметр «Текст» в раскрывающемся меню «Добавить объект» на вкладке «Редактор» или используйте соответствующую кнопку на панели инструментов «Объекты».
- 2. Поместите курсор в область сцены и, когда он примет вид перекрестия, нажмите и растяните текстовое окно. Затем введите свой текст.

После ввода текста вы можете настроить его параметры исходя из ваших запросов. Все стандартные функции редактирования находятся в вашем распоряжении во вкладке «**Редактор**» или в **Окне свойств**.

Выделите весь текст или только его часть с помощью мыши и измените



его цвет, шрифт, размер шрифта, стиль шрифта. Вы можете подчеркнуть или зачеркнуть текст, использовать заглавные буквы и индексы, менять горизонтальный и вертикальный масштаб, выбрать подходящий вариант выравнивания или указать другие параметры абзаца. К тексту можно добавить обводку и отрегулировать ее толщину, стиль штрихов, если это необходимо. Любое слово или букву можно сделать прозрачной. Для этого выделите мышью необходимые символы, откройте раскрывающийся список «Цвет текста» и переместите ползунок прозрачности.

Вы можете изменить ориентацию текста справа налево, что наиболее важно для тех, кто использует арабский, арамейский, азербайджанский, дивехи/мальдивский, иврит, курдский (сорани), персидский/фарси и урду.



Чтобы применить изменения ко всему тексту, активируйте текстовую область так, чтобы она была окружена черными квадратами. Вы также можете изменить расположение текстовой области на сцене, просто активировать ее и двигаться в нужном направлении.

#### Добавление субтитров

Если вам нужно добавить субтитры к видео, выполните следующие простые действия.

- 1. Выберите опцию «Субтитры» в раскрывающемся меню «Добавить объект» во вкладке «Редактор» или используйте соответствующую кнопку на панели инструментов «Объекты».
- 2. Найдите соответствующий файл **.srt** на вашем компьютере или внешнем устройстве и нажмите кнопку «**Открыть**».
- 3. Определите позицию объекта в окне настроек или оставьте настройки по умолчанию, нажав кнопку «**ОК**». В любое время к этим настройкам можно вернуться и изменить их прямо на таймлайне.
- 4. Поместите курсор в область сцены и, когда он примет вид перекрестия, нажмите и растяните область для субтитров.
- 5. Настройте доступные параметры в Окне свойств.

Если же у вас нет готового файла с субтитрами, его можно создать непосредственно в программе. Выберите опцию **СС** в меню инструментов слева, нажмите **Отмена**, когда программа предложит загрузить файл с компьютера, затем выберите **ОК** в окне **Параметры позиции объекта**. Выделите область на сцене, где будут отображаться субтитры, и выберите опцию **Редактировать субтитры**.

В открывшемся окне вы сможете вручную написать текст субтитров, используя следующий формат:

1 00:00:06,107 --> 00:00:08,534 Текст субтитра 2 00:00:10,234 --> 00:00:18,530 Текст субтитра

Первая строка – это порядковый номер субтитра. Вторая строка определяет точное время появления субтитра, а также момент, когда текст субтитра пропадает с экрана. Третья строка содержит сам текст субтитра. Имейте в виду, что если вы решите самостоятельно подготовить файл с субтитрами заранее, текст должен быть написан в таком же формате.



#### Добавление подсказок

При создании учебного или обучающего видео вы можете добавить подсказки к видео.

- 1. Выберите опцию «**Подсказка**» в раскрывающемся меню «Добавить объект» во вкладке «Редактор» или используйте соответствующую кнопку на панели инструментов «Объекты».
- 2. Определите позицию объекта в окне настроек или оставьте настройки по умолчанию, нажав кнопку «ОК». В любое время к этим настройкам можно вернуться и изменить их прямо на таймлайне.
- 3. Поместите курсор в область сцены и, когда он примет вид перекрестия, нажмите и растяните область для всплывающей подсказки.
- 4. Найдите поле «Текст» в разделе «Параметры текста» в Окне свойств и нажмите кнопку с тремя точками. Введите текст в открывшемся окне.
- 5. Поменяйте стиль всплывающей подсказки, выбрав его направление и цвет во вкладке «Редактор». Все доступные настройки находятся в вашем распоряжении в Окне свойств.



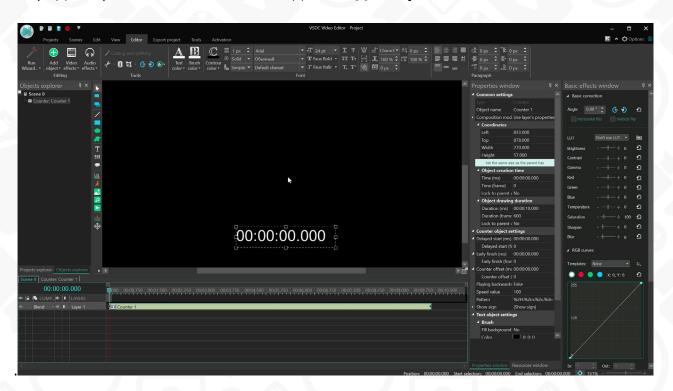
#### Добавление счетчика

Счетчик - это объект, который выставляет таймер в вашем видео. Можно установить любой период времени: от дней до секунд или даже кадров.

1. Откройте раскрывающееся меню «Добавить объект» во вкладке



- «Редактор» и выберите «Счетчик» в разделе «Текст». Вы также можете выбрать эту опцию, нажав кнопку «Текст» на панели инструментов «Объекты».
- 2. Определите позицию объекта в окне настроек или оставьте настройки по умолчанию, нажав кнопку «**ОК**». В любое время к этим настройкам можно вернуться и изменить их прямо на таймлайне.
- 3. Поместите курсор в область сцены и, когда он примет вид перекрестия, нажмите и растяните область для счетчика.
- 4. Измените доступные настройки объекта «Счетчик» в Окне свойств. Чтобы проиграть таймер в обратном порядке, переключитесь на опцию «Да» в поле «Проигрывать с конца». Увеличьте или уменьшите значение скорости, установите отклонение значения счетчика, чтобы сместить запуск таймера относительно начала видео, выберите формат счетчика в поле «Паттерн». При необходимости установите отложенный запуск таймера или измените время окончания, используя параметры «Отложенный старт (мс)» и «Ранний финиш» (мс)
- 5. Настройте внешний вид вашего счетчика, используя настройки редактирования текста во вкладке «**Редактор**» выше



#### Добавление графика

При создании видеопрезентации или слайд-шоу вам может потребоваться сравнить или проанализировать какую-то информацию. Используйте функцию «График», чтобы визуально представить данные.





- 1. Выберите параметр «**График**» в раскрывающемся меню «**Добавить объект»** во вкладке «Редактор» или используйте соответствующую кнопку на панели инструментов «**Объекты**».
- 2. Определите позицию объекта в окне настроек или оставьте настройки по умолчанию, нажав кнопку «**ОК**». В любое время к этим настройкам можно вернуться и изменить их прямо на таймлайне.
- 3. Дважды щелкните объект «График» на шкале времени, чтобы открыть свойства графика и изменить их в Окне свойств. Один график может содержать несколько диаграмм. Чтобы добавить еще одну диаграмму, нажмите кнопку «Диаграмма» на панели инструментов «Объекты» и выберите опцию «Диаграмма» в раскрывающемся меню.
- 4. Введите свои данные. Дважды щелкните объект «Диаграмма» на шкале времени. После этого появится объект «Набор данных». В Окне свойств укажите «Аргумент», «Значение» и «Цвет», добавьте текст легенды для каждой точки.
- 5. Настройте график в соответствии с вашим запросом. Нажмите на опцию «**Стиль**» и выберите стиль графика из выпадающего меню. Доступны следующие стили: Гистограмма, Точечная диаграмма, Пузырьковая диаграмма, Линейная диаграмма, Круговая диаграмма, Диаграмма Ганта, Пирамида, Радарная диаграмма и другие

#### Создание анимации

Чтобы создать анимацию, выполните следующие простые шаги.

1. Выберите параметр «**Анимация**» в раскрывающемся меню «**Добавить объект**» во вкладке «**Редактор**» или используйте соответствующую кнопку



- на панели инструментов «Объекты».
- 2. Определите позицию объекта в окне настроек или оставьте настройки по умолчанию, нажав кнопку «**ОК**». В любое время к этим настройкам можно вернуться и изменить их прямо на таймлайне.
- 3. Откройте дополнительное окно ресурсов, нажав кнопку «Редактировать объект Анимация» в нижней части Окна свойств.
- 4. Нажмите кнопку «Добавить» или «Вставить», чтобы загрузить необходимые изображения. Используйте соответствующие кнопки для удаления ненужных изображений, перемещайте их вверх/вниз или на передний/задний план. Выберите тип кадра, увеличьте длительность каждого кадра и установите режим изменения размера в Окне свойств.
- 5. Нажмите «**ОК**» и оцените результат.
- 6. Измените положение объекта **Анимация** на таймлайне, перемещая фиолетовый блок влево или вправо.





# Добавление визуализации аудио

#### Спектр

- 1. Выберите параметр «Визуализация аудио» в выпадающем меню «Добавить объект» во вкладке «Редактор» или используйте соответствующую кнопку на панели инструментов «Объекты» и выберите «Спектр».
- 2. Если вы хотите использовать внешнюю аудиодорожку, расположенную на вашем ПК, найдите нужный файл в проводнике. Если вы хотите визуализировать дорожку, которую вы добавили на сцену, закройте всплывающее окно проводника. Расположите спектр на сцене с помощью мыши.
- 3. Во втором случае пролистайте **Окне свойств** вниз и выберите «**Объекты на сцене»** в поле «**Источник аудио**». Выберите необходимый файл.
- 4. Чтобы изменить спектр, отрегулируйте его тип, выбирая градиентные пики, линии и линии с размытием. Цветовая тема также может быть изменена, для этого нажмите на значок дополнительных настроек («...») или значок пипетки около каждого цвета.

#### Аудио абстракция

- 1. Выполните те же действия, что перечислены выше, но выберите опцию «Аудио абстракция» в объекте «Визуализация аудио».
- 2. Сотни пресетов доступны для использования в поле «Параметры объекта Аудио абстракция» в Окне свойств. Они делятся на несколько групп: Aderrasi, Flexi, Geiss, Goody, Hexcollie, Martin, Orb, Stahlregen, Eo.S, Fishbrain, Phat, Rovastar, Shifter, Unchained, Zylot и другие.

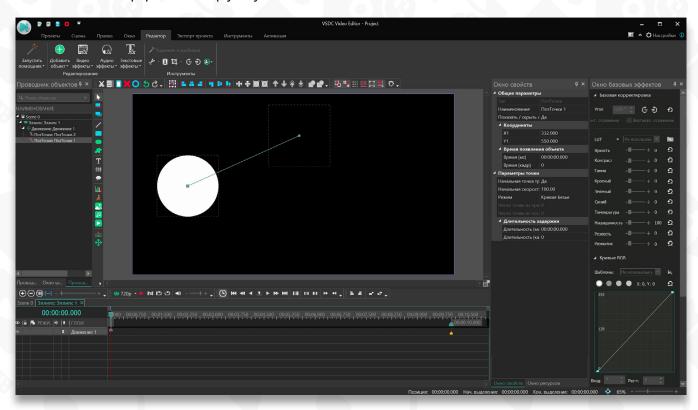




# Инструмент «Движение» для анимации объектов

Если вы хотите сделать так, чтобы добавленный объект – например, текст, изображение, или фигура – двигались на видео, воспользуйтесь инструментом Движение.

- 1. Добавьте объект на сцену через меню Добавить объект из вкладки Редактор или используя соответствующую кнопку на панели инструментов Объекты.
- 2. Затем сделайте двойной щелчок по объекту и найдите иконку «Движение» в меню слева. Вы также можете воспользоваться сочетанием Shift + M.
- 3. Подтвердите положение эффекта на таймлайне в окне Параметры позиции объекта и нажмите ОК. При необходимости, вы сможете изменить положение слоя с эффектом вручную.



В центре объекта, к которому вы применили эффект, появится контрольная точка (мы также называем её «опорной»). Это начало вектора движения.

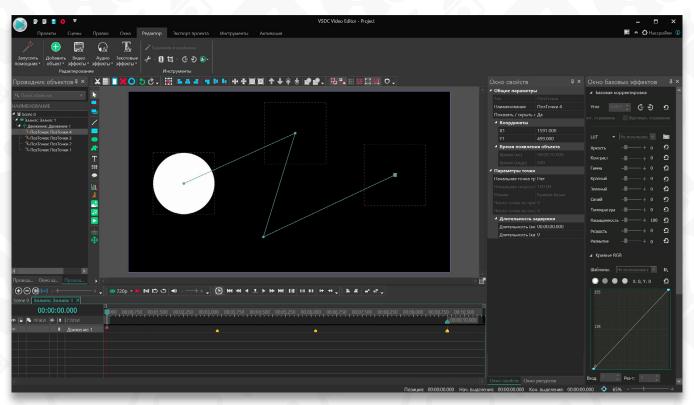
4. Щелчком мыши по сцене обозначьте точку, в которую должен переместиться объект. Эта точка, также как и все последующие, будет называться «промежуточной». На сцене появится вектор движения. Вектор между контрольной и промежуточными точками – это вектор движения, и вы



- сможете изменить его направление, перемещая точки на сцене.
- 5. Чтобы добавить новый вектор, вернитесь в панель меню слева и воспользуйтесь инструментом «Движение» столько раз, сколько необходимо, чтобы выстроить траекторию.
- 6. Если вы хотите изменить скорость движения объекта для определённого участка траектории, необходимо сделать так, чтобы точки по оба края вектора были опорными. Чтобы сделать это, щёлкните по выбранной точке левой кнопкой мыши, перейдите в **Окно свойств** и задайте нужный режим в меню **Параметры точки.**

После того, как вы выбрали нужный участок траектории, перейдите в Окно свойств и скорректируйте значение в поле Начальная скорость.

7. Если вы хотите, чтобы объект вращался в процессе движения, выделите нужный вектор движения и перейдите в Окно свойств; затем найдите параметр Повернуть объект и выберите Да. Задать угол наклона объекта относительно траектории вы сможете вручную.



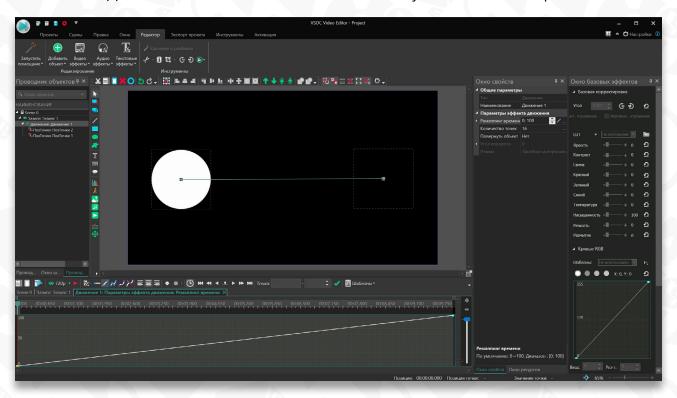


## Ремаппинг

Ремаппинг в редакторе VSDC – это инструмент, который позволяет замедлить, ускорить или повернуть вспять движение анимированного объекта на заданном участке траектории. К таким объектам относятся изображения, фигуры, текст, иконки и любые другие сторонние объекты на сцене, к которым применили инструмент Движение.

#### Как открыть график ремаппинга

Прежде чем начать работу, создайте анимированный объект, следуя шагам из инструкции в предыдущей главе. Затем щелкните правой кнопкой мыши по слою **Движение** на таймлайне и выберите **Свойства** из контекстного меню. В **Окне свойств** найдите **Ремаппинг** и нажмите на иконку с 3 точками справа.



График, который откроется на таймлайне, иллюстрирует движение объекта относительно течения времени; при этом, оси графика определяют два разных аспекта движения. Ось X показывает течение времени в видео, а ось Y показывает течение времени непосредственно для объекта.

Изменяя график с помощью ключевых точек (кифреймов), вы сможете изменять ход движения объекта. Например, можно заставить объект двигаться медленнее или быстрее на определенных участках траектории; можно также задать движение в противоположном направлении.

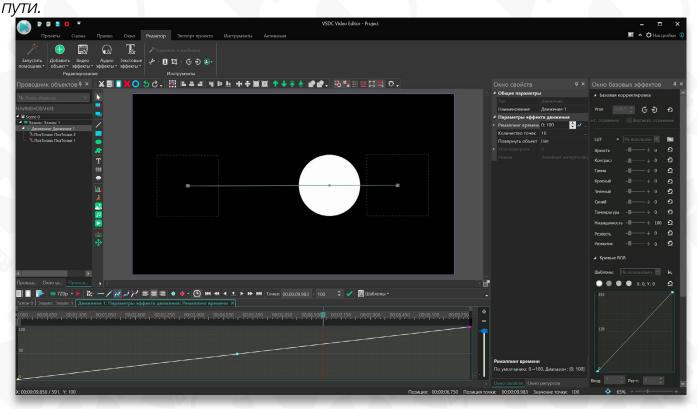
Давайте посмотрим, как создавать и смещать ключевые кадры на графике.



#### Принцип работы ключевых кадров и оси Ү

Ключевые кадры (кифреймы) – это контрольные точки, которые позволяют разбить график, а следовательно, и траекторию движения, на участки, с каждым из которых можно будет работать отдельно. Ключевые кадры можно создать с помощью шаблонов или вручную, дважды щелкнув по графику.

Обратите внимание: первый ключевой кадр (Y:0) указывает на начальное положение объекта на пути. Последний ключевой кадр (Y:100) соответствует концу

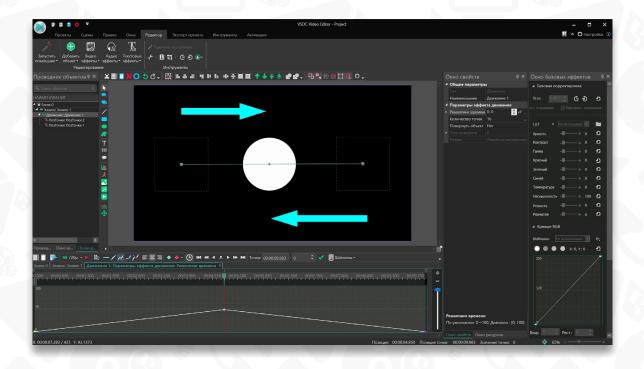


По мере того, как кривая графика непрерывно следует из точки 0 в точку 100, объект будет перемещаться из точки A в точку B, следуя созданному вами вектору движения.

Ось Y соответствует течению времени для объекта. Например, чтобы объект прошел половину пути, а затем вернулся в начальную точку с той же скоростью, необходимо создать дополнительный ключевой кадр на середине графика, а последний ключевой кадр – переместить с 100 на 0.

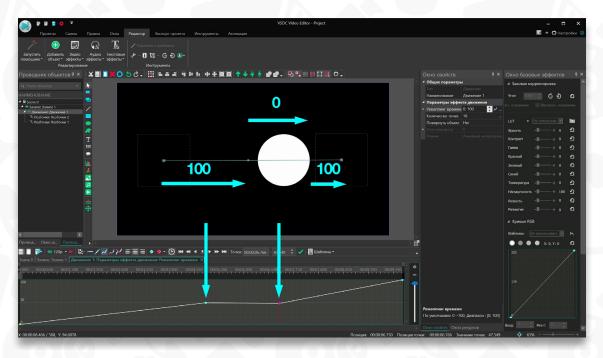
Для удобства, можно рассуждать следующим образом: если угол между соседними ключевыми кадрами больше нуля градусов, течение времени для объекта в этой области идёт в обычном направлении; если же угол меньше нуля градусов, течение времени для объекта идёт в обратном направлении.





#### Принцип работы оси Х

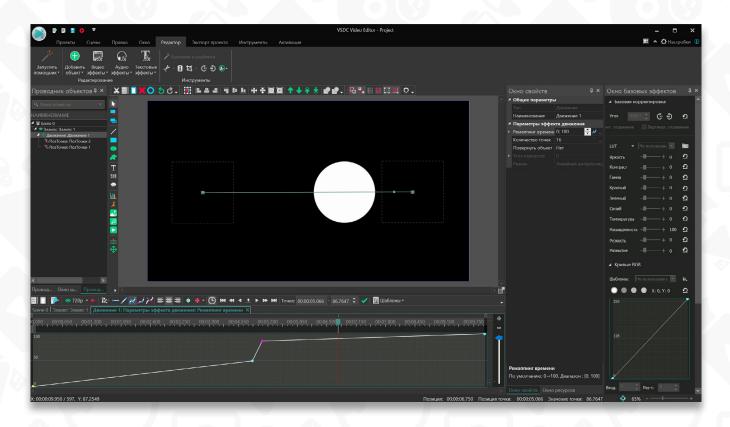
Ось X позволяет изменить скорость движения объекта на отдельном участке траектории за счёт изменения угла между ключевыми кадрами, формирующими этот участок. Например, чтобы объект замедлился на середине пути, необходимо создать сегмент с помощью ключевых кадров на графике и сделать его более плоским.



Аналогичным образом, чтобы ускорить движение объекта на определённом участке, необходимо выделить этот участок с помощью ключевых кадров и задать более острый угол между ними.



# Ремаппинг для траектории, состоящей из нескольких векторов

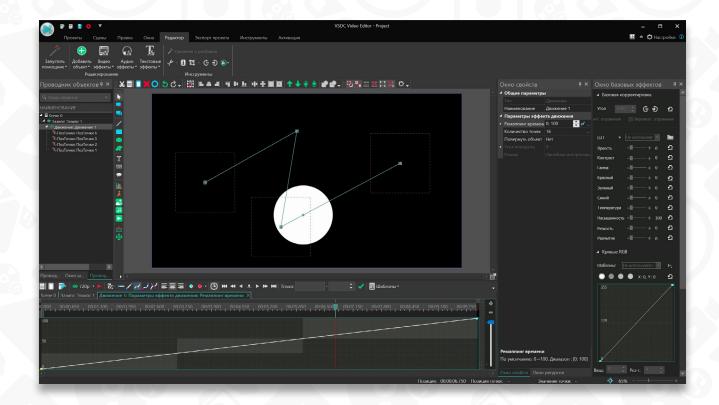


Если вы построили траекторию движения из нескольких векторов, на графике ремаппинга каждый вектор будет обозначен светло-серым прямоугольником. Задача этих прямоугольников – помочь визуализировать расположение каждого вектора относительно графика и корректно расставить ключевые кадры.

Если вы решите изменить расположение вектора на сцене, расположение серых прямоугольников также изменится. Нюанс заключается в том, что если к этому моменту вы уже создали ключевые кадры на основе прежнего расположения векторов, вам придётся сместить их вручную.

Расположение ключевых кадров никак не привязано к расположению векторов. Следовательно, если вы выстраиваете график ремаппинга на основе продолжительности векторов и в процессе меняете их расположение, вам будет необходимо перепроверить расположение ключевых кадров и сместить их соответствующим образом.

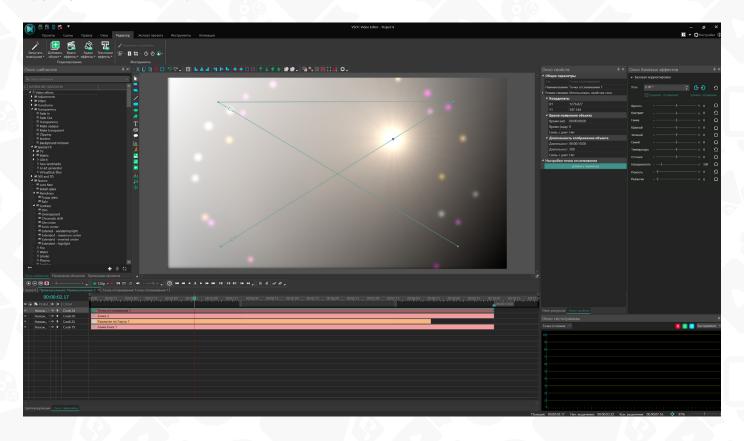






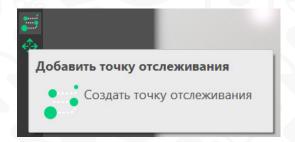
#### Точка отслеживания

При работе с эффектами на основе координат, такими как Блики или Объемный свет, вы можете использовать инструмент под названием Точка отслеживания. Он позволяет анимировать эффект и запустить его движение по вручную заданной траектории движения.



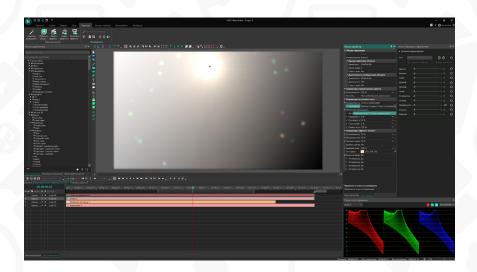
Основные принципы работы с данным инструментом:

- 1. Добавьте **Точку отслеживания** на сцену с помощью соответствующей кнопки на панели инструментов слева.
- 2. Дважды щелкните по блоку эффекта на таймлайне и создайте вектор движения с помощью опции **Движение** на той же боковой панели инструментов слева. Вы также можете прикрепить карту движения, созданную с помощью модуля **Отслеживания движения**. (Дополнительную информацию об инструментах **Движение и Отслеживание движения** см. в инструкциях на стр. 109 и 118.)





- 3. Когда траектория движения будет готова, перейдите на основную вкладку шкалы времени и примените любой из эффектов, основанных на координатах, к вашему видео или изображению. В данном примере мы используем эффект **Блики**.
- 4. Чтобы применить эффект, выберите изображение или видео на шкале времени, перейдите в раздел **Видеоэффекты Эффекты природы Блики**.
- 5. Щелкните правой кнопкой мыши по слою с эффектоми выберите пункт **Свойства** в контекстном меню. **Окно свойств** появится с правой стороны.
- 6. Найдите среди свойств опцию **Координаты центра** и выберите Точка отслеживания. Затем откройте выпадающее меню **Привязка к точке** отслеживания и выберите точку, которую вы создали ранее.



Ниже приведен список эффектов, поддерживающих анимацию с помощью Точки отслеживания, а также названия их свойств, позволяющих выполнить привязку к данной точке.

Название эффекта	Параметр в окне свойств
Сдвиг положения текста	Изначальное положение символа
Размытие движения Блики Блики Боке Объемный свет Разбитое стекло	Координаты центра
Тень	Координаты тени
Искажение: - Полюс - Рыбий глаз - Линза - Капля - Полярные координаты	Координаты центра, Тип внутренних/ внешних координат

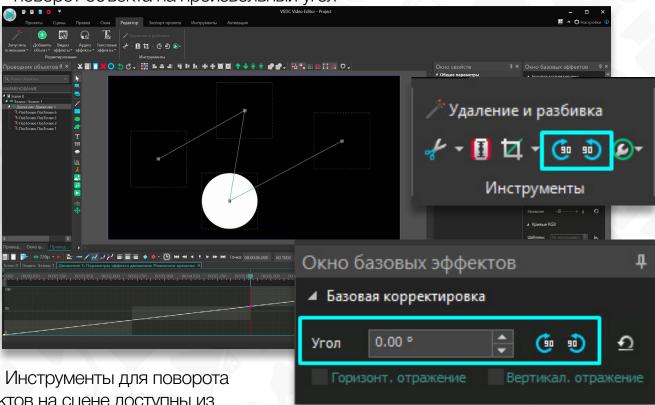


### Поворот объектов на сцене

В VSDC вы можете осуществить два типа поворота:

• быстрый поворот по часовой или против часовой стрелки на 90 градусов

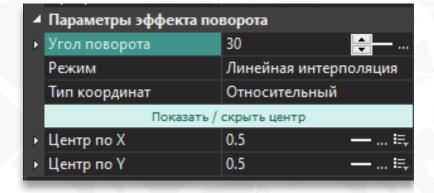
• поворот объекта на произвольный угол



Инструменты для поворот объектов на сцене доступны из нескольких меню в редакторе. Вы можете воспользоваться наиболее удобным вариантом.

#### Способ 1

Выберите объект, который вы хотите повернуть, и перейдите в меню Удаление и разбивка в верхней панели или в окно Базовые эффекты справа. Затем используйте соответствующие



кнопки для поворота объекта на 90 градусов по часовой или против часовой стрелки.

#### Способ 2

Повернуть объект на произвольный угол можно выполнить прямо на сцене с помощью мыши. Угол поворота при этом можно скорректировать в окне **Базовые** эффекты.



#### Способ 3

Вы также можете применить эффект **Поворот** из вкладки **Видеоэффекты** -> **Трансформация**. Затем с помощью настроек в Окне свойств, вы можете задать длительность вращения, изменить угол вращения, а также сместить центр эффекта вращения.

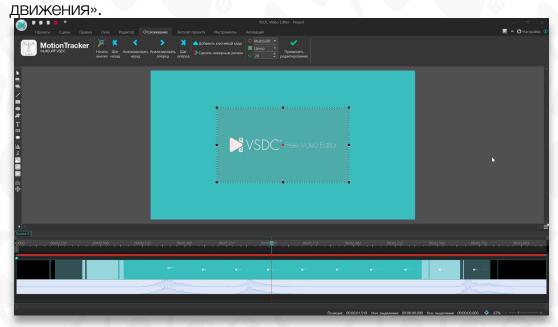
### Модуль отслеживания движения

Модуль Motion tracking позволяет фиксировать движение объекта в кадре, а затем задавать те же траекторию и скорость другим элементам – например, маске, изображению или тексту.

Чтобы начать работу, запустите программу и импортируйте ролик с объектом, движение которого вы планируете отслеживать. Затем необходимо создать так называемую «карту движения» - траекторию движения объекта на сцене, построенную программой в процессе отслеживания.

Сделать это можно следующим образом:

- 1. Правой кнопкой мыши щёлкните по видеоролику.
- 2. В открывшемся контекстном меню выберите опцию «Создать карту



- 3. Выберите место для хранения карты (на вашем компьютере) и дайте ей название. Нажмите «Сохранить».
- 4. На экране предпросмотра появится контурная рамка она определяет область, в которой находится отслеживаемый объект. Измените её размер и положение так, чтобы объект находился внутри рамки и, по возможности, занимал большую её часть.



- 5. Нажмите на иконку «Начать анализ» в меню модуля Motion tracker, чтобы запустить процесс отслеживания выделенного объекта.
- 6. По мере проигрывания видео, зелёным цветом на экране предпросмотра будет вырисовываться карта движения. В конце видео оцените полученную траекторию, и если она вас устраивает, нажмите «Применить редактирование». Таким образом, вы сохраняете созданную карту движения в обозначенном ранее месте на ПК, а программа переходит в обычный режим редактирования.

### Как исправить карту движения, если объект слежения утерян?

В некоторых случаях программа может «потерять» объект в процессе отслеживания. Чаще всего это происходит, если в определенный момент объект становится полностью перекрыт сторонними предметами в кадре или принимает абсолютной другой вид. Изменение цвета, размера и формы объекта также может привести к его «потере».

Чтобы отредактировать карту движения или найти зону потери трекинга, вам нужно вручную добавить ключевые кадры в требуемые области с помощью кнопок ниже:

Добавить ключевые кадры можно следующим образом:

- 1. На таймлайне разместите курсор на том моменте, в который объект «теряется». Откорректируйте контур отслеживаемого объекта в окне предпросмотра.
- 2. Далее вы можете выбрать способ, с помощью которого будет восстановлено отслеживание в области потери: Шаг назад, Анализировать назад, Анализировать вперед, Шаг вперед.
- 3. Воспользуйтесь кнопкой "Продолжить анализ", чтобы продолжить построение траектории в соответствии с выбранным ранее методом. В случае, если объект «теряется» неоднократно по мере проигрывания

Кнопка	Иконка	Описание
Шаг назад	K	Корректировка траектории в предыдущем кадре
Анализировать	<b>\</b>	Регулировка траектории от позиции курсора до начала
назад		видео
Анализировать		Регулировка траектории от позиции курсора до конца
вперед		видео
Шаг вперед	K	Регулировка траектории в следующем кадре

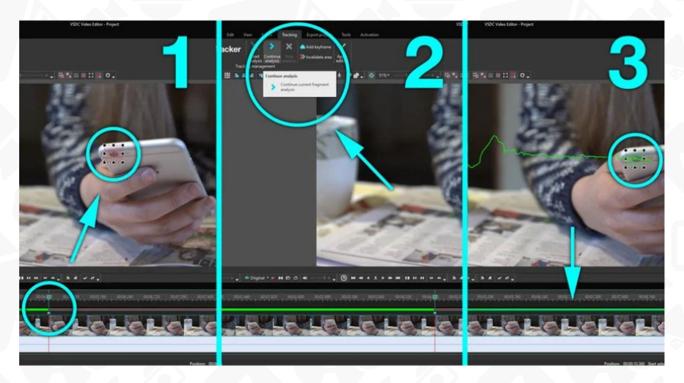


Добавить		Используйте его, чтобы добавить ключевого кадра для
ключевой кадр	]	изменения региона или режимов
Сделать		Используйте его, чтобы определить часть траектории
неверным	//	как неправильно отслеживаемый регион.
регион		

Если в процессе построения карты движения вам необходимо выделить какой- либо участок траектории, например, чтобы удалить его, вы также можете сделать это вручную. Просто расположите курсор на таймлайне в начале участка и воспользуйтесь иконкой «Добавить ключевой кадр», чтобы поставить маркер на этом моменте. Затем таким же образом поставьте маркер в конце временного отрезка. Щелчком мыши выделите отрезок и нажмите «Удалить».

Следует отметить, что появившиеся области потери отслеживаемого объекта по времени не всегда могут совпадать с началом реального перекрытия объекта. В этом случае, для уточнения или расширения отрезка потери необходимо выполнить следующие действия:

- 1. Используйте кнопку «**Добавить ключевой кадр**», чтобы более точно обозначить область потери объекта.
- 2. Двойным щелчком выделите полученный отрезок.
- 3. Нажмите на иконку «Сделать неверным регион», чтобы сообщить программе, что на обозначенном отрезке траектория отслеживается некорректно.
- 4. Затем откорректируйте вручную, используя дополнительные ключевые кадры.

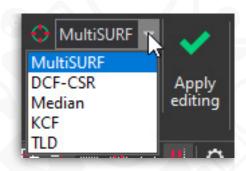




### Алгоритмы трекинга, доступные в VSDC

В случаях, когда объект на видео меняет масштаб, передвигается хаотично или пропадает из поля зрения, программа может не с первого раза отследить его траекторию. Поэтому помимо основного алгоритма трекинга VSDC включает несколько дополнительных режимов, разработанных для различных сценариев. Если настройки по умолчанию

не приводят к желаемому результату, мы рекомендуем ими воспользоваться. В выпадающем меню вам доступны следующие опции:



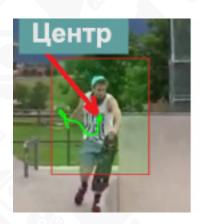
- **Multi-surf** уникальный алгоритм, созданный командой разработчиков VSDC. Этот режим отслеживания является наиболее точным, однако, трудности могут возникнуть при изменении масштаба перемещающегося объекта.
- **DCF-CSR** (Discriminative Correlation Filter with Channel and Spatial Reliability)
- в случае, когда Multi-surf не справляется с задачей, используйте этот алгоритм.
   Он также позволяет с высокой точностью отслеживать движение объекта на видео в течение продолжительного времени.
- Median этот тип трегинга отлично сработает в случаях, когда объект на видео движется медленно и предсказуемо. С отслеживанием быстрых хаотичных перемещений Median не справится.
- **KCF** (Kernelized Correlation Filters) лучший алгоритм для отслеживания пропадающего из поля зрения объекта. Однако КСF не подойдёт, если объект в процессе перемещения меняет масштаб.
- **TLD** (tracking, learning and detection) в отличие от большинства алгоритмов, TLD отлично справляется с отслеживанием объектов, изменяющих масштаб. Он также позволит построить траекторию движения объекта, исчезающего из поля зрения на короткий период.

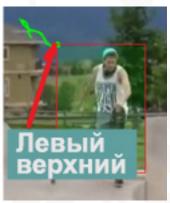
Конечно, это не значит, что при небольших затруднениях стоит пытаться решить проблему переключением типа трекинга. Чаще всего более точного размещения контурной рамки (области отслеживания) будет вполне достаточно для коррекции траектории. Если этот приём не сработает, переключитесь на DCF-CSR. Если же результат снова оставляет желать лучшего, а отслеживаемый объект на



видео меняет масштаб, стоит попробовать Median или TLD.

Помимо типа трекинга, вы также можете выбрать зону в области отслеживания, на которую будет ориентироваться программа при построении траектории. Как правило, это необходимо, чтобы указать, в какой из пяти зон области контурной рамки (центр, правый и левый нижние, а также правый и левый верхние углы) находится большая часть отслеживаемого объекта, на основе движения которой будет построена траектория. Например, выбирая "Центр", вы запускаете построение траектории с учётом движения именно в центральной части области отслеживания.





Опция «Потерянные кадры» поможет вам определить количество потерянных кадров во время работы отслеживания.

Обратите внимание: VSDC позволяет задать максимальное количество кадров, в течение которых допускается потеря отслеживаемого объекта. Это значит, что даже если объект будет скрыт из вида, трекинг будет продолжаться. Как только количество кадров с потерянным объектом превысит максимально допустимое, программа прекратит отслеживание.

После того, как карта движения построена, вы можете привязать к ней любой объект, соответствующий вашей задумке. Это может быть изображение, иконка, маска или текст. В качестве примера, мы покажем, как сделать так, чтобы подпись перемещалась вместе с объектом на видео.

- 1. Первым делом добавьте на сцену текст, используя меню редактора слева.
- 2. Сделайте двойной щелчок по тексту на таймлайне, чтобы зайти в него.
- 3. В меню «Вставить объект», выберите «Движение» -> «Карта движения».
- 4. В открывшемся окне настроек позиции объекта выберите сохранённую ранее карту движения и нажмите ОК.
- 5. Обратите внимание, в этом же окне вы можете изменить момент начала применения карты движения: от начала сцены, от позиции курсора или от обозначенной вручную позиции.



После того, как вы привязали объект к карте движения, вы можете осуществить более детальные настройки траектории и движения объекта.

Чтобы начать работу, сделайте двойной щелчок по объекту, который был привязан к карте движения. На таймлайне появится слой под названием «Карта движения». Все последующие настройки доступны в Окне свойств справа (чтобы вызвать Окно свойств, щёлкните правой кнопкой мыши по объекту «Карта движения» и выберите «Свойства»).

Ниже мы поясним, за что отвечает каждый параметр:

- **Координаты (X/Y)** исходные координаты объекта в окне предпросмотра.
- **Время создания объекта (мс/кадр)** время начала применения карты движения.
- **Длительность показа объекта (мс/кадр)** продолжительность применения карты движения. Подобно предыдущему параметру, может обозначаться как в секундах, так и в кадрах.

Настройка карты движения включает в себя несколько пунктов:

- **Карта движения** используемая карта движения, импортированная с вашего ПК
- Исходное видео видео, используемое для построение карты движения. Указывая используемый видеофайл в данной строке, вы сопоставляете параметры видео и параметры карты движения. В случае, когда видеофайл не указан, нужные параметры можно ввести вручную. Если же этого вовсе не сделать, карта движения не будет учитывать характеристики используемого видео.
- Обработка при потере в данной позиции вы задаёте режим перемещения объекта, привязанного к карте, на отрезках, где отслеживаемый объект теряется из вида.

Вариантов в данном случае три:

- 1. Приблизительная траектория объект, привязанный к карте, не исчезает на отрезках-потерях, и программа самостоятельно (приблизительно) достраивает траекторию его движения.
- 2. Скрывать объект объект, привязанный к карте движения, исчезает на отрезкахпотерях.
- 3. Не обрабатывать карту на отрезках-потерях объект двигается по заданной вами траектории. Для использования данного режима необходимо самостоятельно достроить траекторию перемещения объекта с помощью функции «Движение».

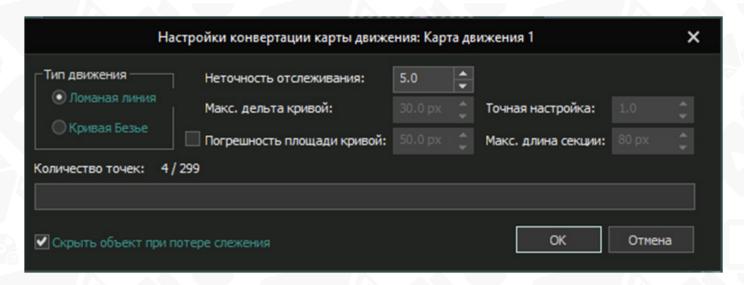


Обратите внимание, что если в режиме «Не обрабатывать карту» дополнительная траектория не построена, объект будет двигаться в режиме «Приблизительная траектория».

### Преобразование карты движения

Для того, чтобы более точно настроить траекторию перемещения объекта, вы можете преобразовать карту движения в кривую и скорректировать размещение контрольных точек. Ниже мы расскажем, как это работает.

Сделайте щелчок по карте отслеживания правой кнопкой мыши и выберите опцию **Преобразовать в кривую**. После этого откроется всплывающее окно с настройками преобразования карты движения.



По умолчанию редактор преобразует карту движения в ломаную линию, соединив точки отслеживания на сцене. Ниже – более подробное описание дальнейших параметров настройки.

- 1. **Неточность отслеживания** позволяет удалить некоторые точки отслеживания, чтобы сделать траекторию движения более плавной. Универсального значения для этого параметра не существует. Вы можете менять значение по своему усмотрению и проверять результат.
- 2. После того, как вы настроили неточность отслеживания, необходимо изменить **тип движения** на **кривую Безье**. Таким образом, вы сделаете плоскую линию, соединяющую точки отслеживания, более плавной.
- 3. Следующий параметр называется **Точная настройка**, и он позволяет сделать траекторию движения еще более плавной. Принцип работы данного параметра схож с параметром «Неточность отслеживания»: он помогает удалить какое-то количество точек отслеживания, чтобы сделать переходы между ними более плавными.
- 4. Если между точками отслеживания слишком много пространства, и движение



- объекта выглядит неестественно, используйте параметр **Макс. дельта кривой.** Он помогает приблизить траекторию к оригинальному виду.
- 5. Параметр **Погрешность площади кривой** работает аналогичным образом, но вычисления в данном случае основываются не на точках отслеживания, а на области вокруг них.
- 6. Наконец, вы можете применить параметр **Макс. длина секции**, что оптимизировать количество точек отслеживания на основе максимально возможного расстояния между ними.

Обратите внимание, что в нижней части модуля отслеживания движения указано общее **количество точек** на карте движения.

Кроме того, вы можете на некоторое время убрать объект из сцены с помощью опции **Скрыть объект при потере слеживания.** 

7. Как только вы закончите с настройками, нажмите **Ok**. Карта отслеживания будет снова преобразована в карту движения; при этом количество точек отслеживания уменьшится, а на шкале времени будут видны ключевые кадры, работать с которыми вы сможете с помощью мыши или меню в Окне свойств.



### Режимы смешивания

Режимы смешивания позволяют создавать уникальные эффекты за счёт наложения нескольких объектов на сцене друг на друга и их смешивания в единую композицию. В процессе смешивания, вы сможете использовать различные каналы включения или исключения цветовых оттенков, регулировать степень непрозрачности изображения и применять популярные эффекты – такие как двойная экспозиция или «эффект призрака».

В качестве примера, мы покажем, как воспроизвести эффект, состоящий из нескольких слоёв одного и того же видео в разных цветовых оттенках (как на примере ниже)



- 1. Правой кнопкой мыши кликните по видео, к которому хотите применить эффект, и выберите опцию Дублировать из контекстного меню. Необходимо, чтобы исходное видео и дубликат были одного размера. Чтобы гарантировать полное совпадение, используйте кнопку «Изменить размер по род. объекту» в Окне свойств.
- 2. Сделайте двойной щелчок по дубликату и добавьте на сцену фигуру Прямоугольник, используя меню инструментов слева.
- 3. С помощью мыши растяните прямоугольник до размера сцены. Затем примените к нему стиль закрашенной фигуры без граней это третий вариант из меню стилей сверху.
- 4. Измените цвет прямоугольника через параметр Кисть в Окне свойств. Чтобы выбрать желаемый цвет из палитры, нажмите на значок дополнительных настроек («...») в строке Цвет.
- 5. Вернитесь на шкалу времени, перейдите в меню режимов смешивания и выберите Наложение (Overlay).
- 6. Чтобы сделать эффект более интересным, добавьте ещё несколько цветных слоёв. Для этого перейдите на главную вкладку шкалы времени, продублируйте копию с прямоугольником. Затем сделайте двойной щелчок по новому дубликату и замените цвет прямоугольника для каждого слоя последовательно. Для лучшего эффекта, используйте контрастные цвета



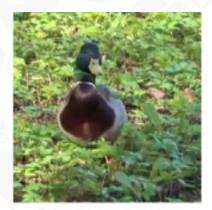
- и разную степень непрозрачности. Не бойтесь экспериментировать с различными режимами смешивания, фигурами и цветами!
- 7. Когда всё будет готово, сдвиньте созданные слои с дубликатами прямо на сцене с помощью мыши. Прежде, чем экспортировать видео, используйте функцию предпросмотра.





## Применение эффекта Маска

Если по соображениям конфиденциальности вам необходимо скрыть личность человека в видео, вы можете размыть или пикселировать лицо этого человека. Давайте посмотрим, как это сделать.



Оригинальное видео



Эффект «Пикселизация»



Эффект «Размытия»

- 1. Активируйте видеообъект на таймлайне, нажав на него мышью. Переместите курсор в тот момент, где вы планируете скрыть объект на видео.
- 2. Примените соответствующий видеоэффект. Нажмите кнопку «Видеоэффекты» на вкладке «Редактор», выберите один из эффектов размытия или эффект «Пикселизация» в категории «Фильтры».
- 3. Установите флажок «С позиции курсора» в окне «Параметры позиции объекта» и нажмите «ОК». Вы сможете в любой момент скорректировать позицию эффекта непосредственно на таймлайне.
- 4. Отрегулируйте уровень пикселизации в **Окне свойств** для достижения необходимого результата.
- 5. Сделайте двойной щелчок по слою «Пикселизация 1» на временной шкале и добавьте на сцену графический объект в форме эллипса (кнопки для добавления графических объектов разной формы находятся в меню слева).
- 6. Откройте раздел «Режим смешивания» на таймлайне и выберите опцию «Инверсная маска». Эта опция позволяет вам оставить пикселированную или размытую область



7. Если нужный объект будет двигаться в кадре, маска не будет следовать за ним, и тогда весь смысл цензурирования теряется. Чтобы этого не случилось, вы можете использовать функцию движения в программе, которая позволит маске оставаться там, где задумано. Сделайте двойной щелчок по слою «Эллипс 1» и в меню инструментов выберите иконку «Добавить движение».

Следуйте инструкциям в разделе с одноименным названием выше.





# Редактор LUTs

LUT (от англ. Look Up Table) – это набор значений, которые задают степень модификации цветовых тонов. Каждый LUT имеет в своей основе таблицу, которая определяет значения насыщенности, тона и яркости для каждого цвета.

Когда вы применяете LUT к изображению или видео, программа сравнивает значения оригинальной картинки со значениями, указанными в таблице, и корректирует оригинал соответствующим образом.

В дополнение к 10 встроенным шаблонам LUTs, в VSDC есть редактор LUT. Он позволяет создавать собственные LUTs, редактировать уже готовые LUTs, а также экспортировать LUTs для дальнейшего использования в сторонних фото- и видеоредакторах.

### Как создать новый LUT в VSDC

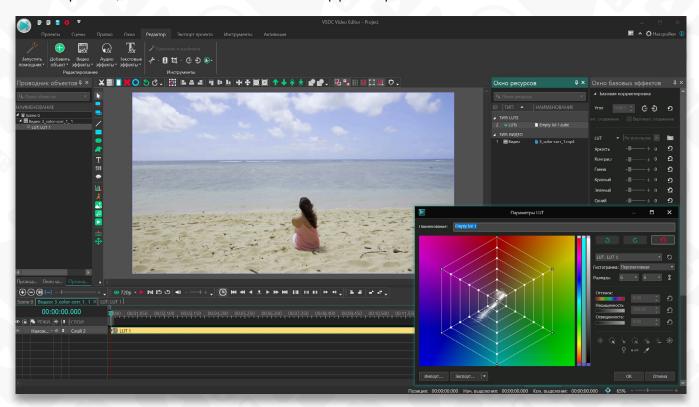
Чтобы начать работу, импортируйте видео или изображение на сцену. Следующим шагом необходимо создать новый LUT. Для этого откройте **Окно ресурсов** (если вы не можете найти его, воспользуйтесь вкладкой Окна в верхнем меню и выберите «Окно ресурсов»), сделайте в нём клик правой кнопкой мыши и выберите **Добавить ресурсы** >> **Создать LUT.** 



Созданный вами LUT появится в списке ресурсов под названием "Empty lut 1.cube." Сделайте двойной щелчок по видео и перетащите LUT из Окна ресурсов на сцену. Обратите внимание: по умолчанию LUT будет применён к файлу от



местоположения курсора на шкале времени – поэтому, если курсор сдвинут с начала файла, его положение стоит скорректировать.



Теперь, когда вы создали новый LUT и применили его к видео, сделайте двойной щелчок по значку LUT в Окне ресурсов, чтобы открыть редактор.

Редактор LUTs выглядит как всплывающее окно, бОльшую часть которого занимает гистограмма HSL (Hue – тон; Saturation – насыщенность; Lightness – яркость). Справа от гистограммы – меню настроек, которое мы подробнее разберём ниже.

#### Обзор гистограммы

Начнём с краткого обзора окна редактора LUT и непосредственно гистограммы.

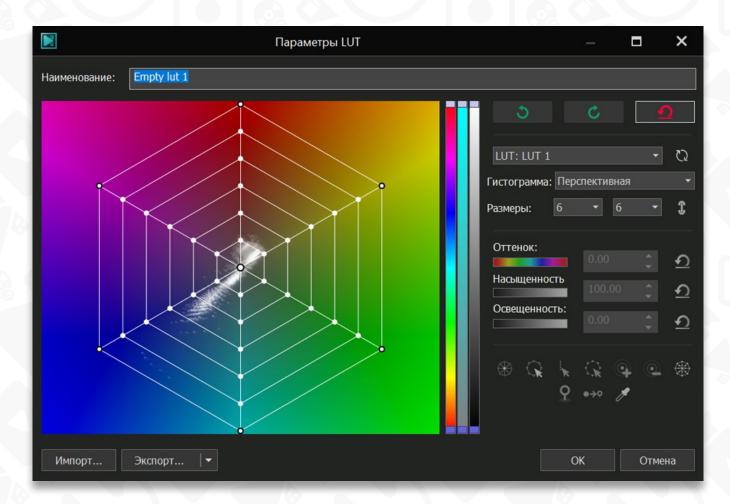
Белые точки на градиенте отражают распределение цветовых тонов, которые присутствуют на видео или изображении. Чем более плотно расположены эти пятна, тем выше присутствие данных тонов на видео.

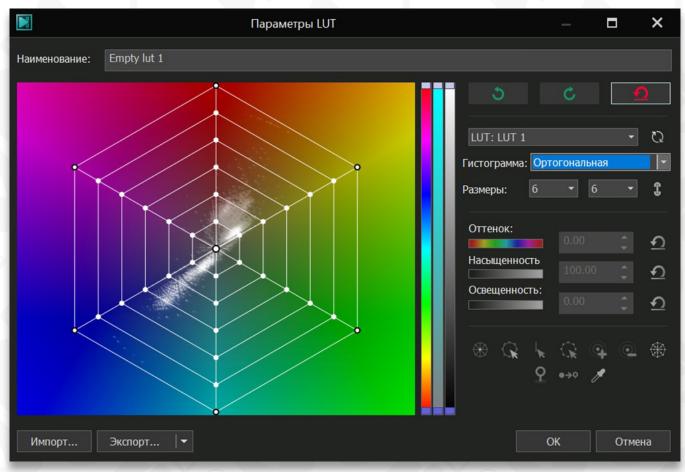
Если переключить тип гистограммы – с перспективной на ортогональную – вы заметите, что распределение белых пятен на градиенте тоже изменится.

Это объясняется тем, что перспективная гистограмма включает значения яркости, в то время как ортогональная гистограмма исключает их. Это значит, что для корректировки яркости удобнее будет использовать перспективную гистограмму.

Вы также можете изменить количество лучей, формирующих основу сетки. Чем больше лучей в сетке, тем больше контрольных точек (точек пересечения) будет



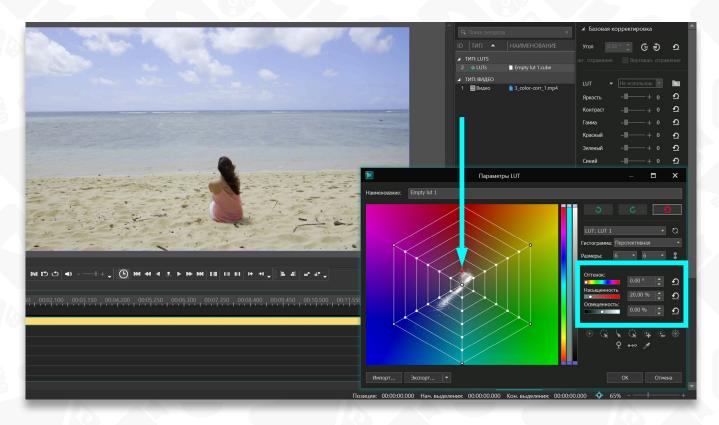






вам доступно – а значит, вы сможете с более высокой точностью выбрать тон для корректировки.

Чтобы получить примерное представление о том, что представляют из себя контрольные точки, выберите любую из них и переместите её в рамках гистограммы. Вы также можете выбрать любую точку на сетке и посмотреть значения её тона, яркости и насыщенности в меню справа, а затем обратить внимание на то, как эти значения меняются при перемещении точки.

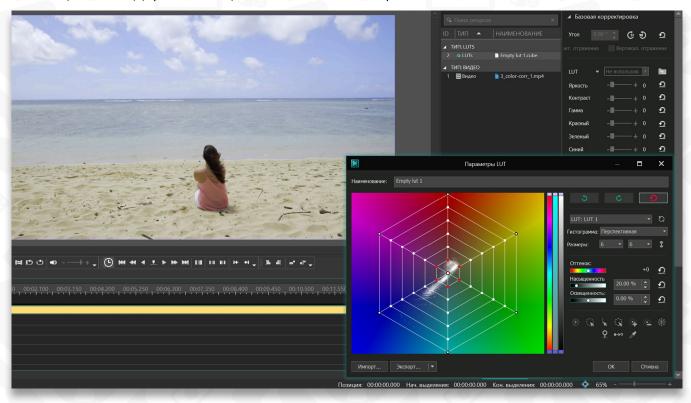




### Корректировка насыщенности

Наименее насыщенные цветовые тона расположены в центре гистограммы, в то время как наиболее насыщенные тона расположены ближе к краям. Если вы загрузили в редактор необработанное (raw) видео, как правило, оно будет состоять из ненасыщенных тонов. Соответственно, белые пятна будут сконцентрированы в центре.

Чтобы увеличить насыщенность всех тонов на видео одновременно, необходимо выделить круг из контрольных точек, который охватывает все белые пятна на гистограмме (то есть, все тона на видео) и растянуть его так, чтобы контрольные точки сдвинулись к краям сетки. Сделать это можно как вручную, так и с помощью слайдера насыщенности в меню справа.



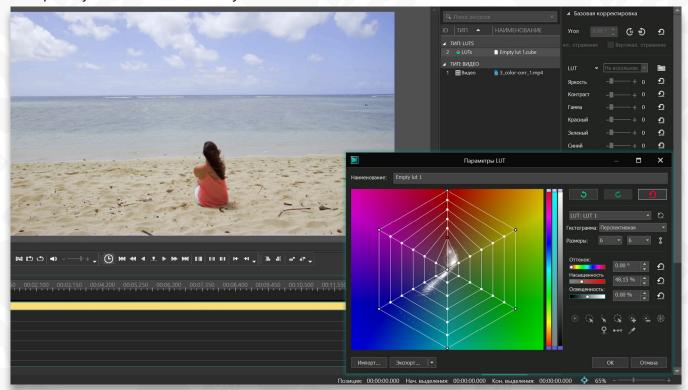
Аналогичным образом, если вы хотите увеличить или уменьшить насыщенность определённого тона на видео, необходимо выбрать контрольные точки в секторе этого тона и перетащить их ближе к центру или к краям – в зависимости от ваших целей.

### Корректировка тона

Значения тона меняются за счёт перемещения контрольных точек по кругу спектра. Технически, с помощью редактора LUT вы сможете заменить любой цвет на видео, выбрав соответствующие точки и изменив значение тона. Например, если вы хотите сделать объекты зелёного цвета красными или синими, необходимо



выбрать контрольные точки, отвечающие за зелёные тона на видео и переместить их в красную или синюю зону.



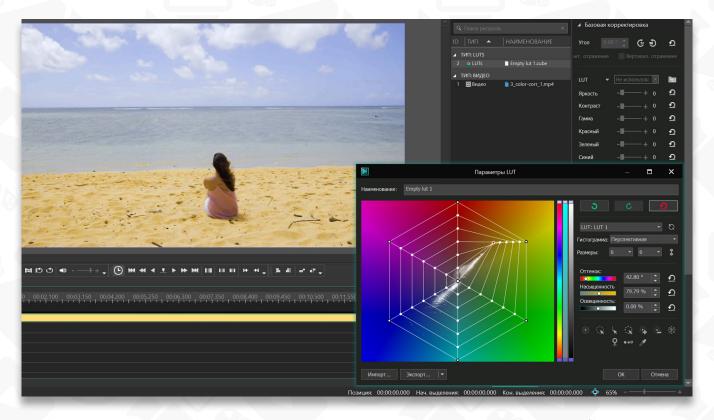
Обратите внимание: как только вы поменяете значение тона для того или иного цвета, белые пятна на гистограмме тоже поменяют своё положение, поскольку меняется цветовая схема всего видео.

Если вы хотите скорректировать определённый тон на видео, но вы не уверены в том, как найти его на гистограмме, используйте инструмент Пипетка из меню справа. Просто нажмите на значок пипетки и наведите мышку на нужный вам тон в окне предпросмотра. При наведении пипетки на изображение вы заметите два квадратных идентификатора на гистограмме: фиолетовый и зелёный. Первый указывает на область гистограммы, к которой принадлежит интересующий вас тон. Второй указывает на ближайшую контрольную точку, с помощью которой вы сможете этот тон скорректировать. Чтобы выбрать указанную точку, просто кликните по цвету на изображении.

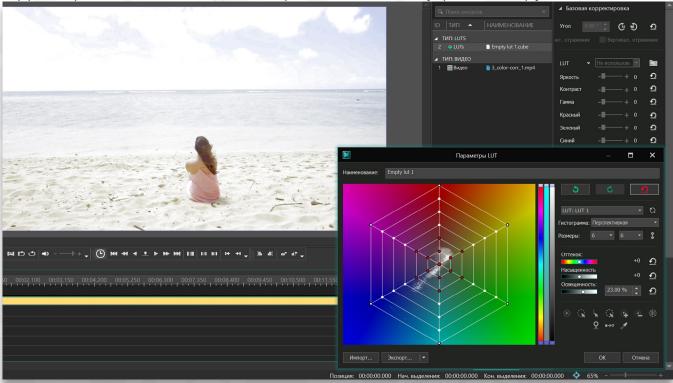
### Корректировка яркости

Третья группа значений, с которыми позволяет работать редактор LUT – это значения яркости. Например, если вы хотите скорректировать яркость определённого цвета на видео, выберите луч точек в этом цветовом секторе и увеличьте значения яркости с помощью слайдера.





Если же вы хотите сделать все оттенки на видео ярче или темнее, необходимо выбрать соответствующий круг на гистограмме и также, с помощью слайдера, скорректировать значения для контрольных точек внутри этого круга.



Контрольные точки можно выбрать либо вручную, кликнув по ним



# Инструменты для быстрого выбора контрольных точек

Контрольные точки можно выбрать либо вручную, кликнув по ним последовательно, либо выделив мышкой область сетки, в которой расположены интересующие вас точки.



Однако вы также можете воспользоваться инструментами для быстрого выбора нескольких контрольных под слайдерами:

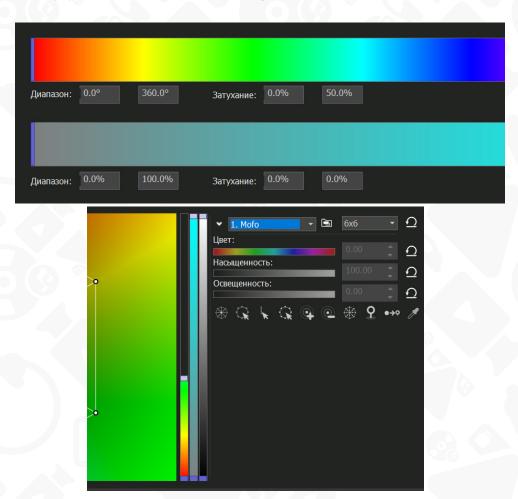
- **Выбрать центральную точку** используйте эту опцию, чтобы выбрать центральную точку на гистограмме
- **Выбрать внешний круг** используйте эту опцию, чтобы выбрать все контрольные точки на внешнем круге
- **Выбрать луч** используйте эту опцию, чтобы выбрать луч контрольных точек на гистограмме (чтобы данная опция стала доступной, выберите хотя бы одну точку на интересующем вас луче)
- **Выбрать круг** используйте эту опцию, чтобы выбрать спектр контрольных точек (чтобы данная опция стала доступной, выберите хотя бы одну точку на интересующем вас круге)
- Увеличить/Уменьшить выбор используйте эту опцию, чтобы увеличить или уменьшить количество выбранных точек относительно текущего выбора. Например, если вы выбрали одну контрольную точку, данный инструмент автоматически выберет соседние точки или снимет с них выделение. Если же вы выбрали круг или луч, данный инструмент автоматически выберет соседний круг или луч из контрольных точек.
- **Выбрать всё** используйте эту опцию, чтобы выбрать все контрольные точки на сетке.

Если требуется предотвратить смещение конкретной контрольной точки, круга или луча, используйте инструмент закрепления точек.

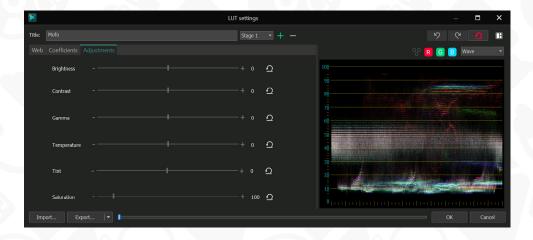
Аналогичным образом, вы также можете закрепить ближайшие контрольные точки к выбранной.



Во вкладке Коэффициенты представлены ограничители для графиков HSL, которые вы также можете найти на вкладке Паутина. С помощью элементов управления, доступных под каждым графиком, можно изменять и ограничивать значения цвета или создавать эффекты постепенного затухания



Во вкладке Корректировки можно установить значения яркости, контраста, гаммы, температуры, оттенка и насыщенности.



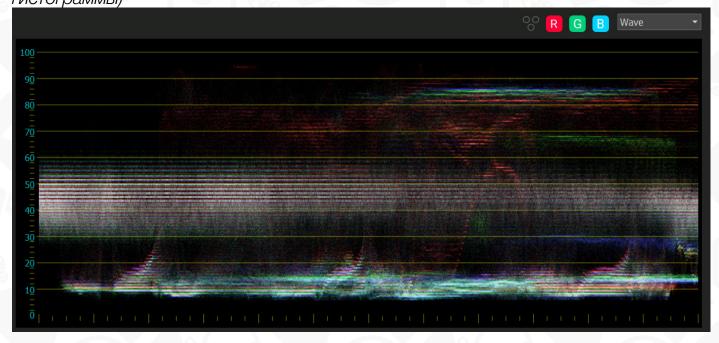
Обратите внимание: в редакторе LUT есть возможность выполнять цветокоррекцию одного и того же объекта поэтапно. На каждом этапе вы сможете определить диапазон цветовых тонов, с которым вы работаете, и установить для них желаемые



значения оттенка, насыщенности и яркости. Иными словами, если вам нужно провести коррекцию разных цветовых тонов, нет необходимости использовать одну и ту же гистограмму — вы можете создать для каждого тона отдельный этап, что намного удобнее.



В левой части редактора LUT отображаются графики, которые полностью соответствуют окну гистограммы основного редактора (см. раздел Окно гистограммы)



Последняя опция, доступная в редакторе LUT, называется Восстановить расположение панелей, которая позволяет вернуться к исходному рабочему пространству при его изменении.



### Как экспортировать созданный LUT из VSDC

После того, как вы закончили настройку, вы можете сохранить LUT и экспортировать его из программы для использования в сторонних редакторах. Введите название LUT в поле Наименование сверху, затем воспользуйтесь опцией Экспорт в левом нижнем углу и выберите папку на компьютере, в которой необходимо сохранить новый LUT.



### Сохранение видео

После завершения работы над проектом сохраните его как видеофайл в подходящем видеоформате.

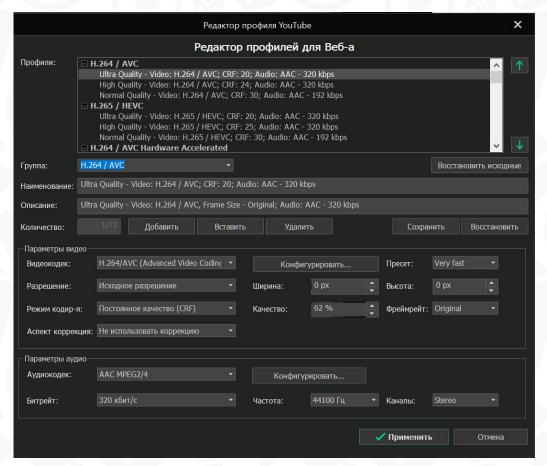


1. Перейдите во вкладку «Экспорт проекта» и выберите один из доступных форматов видео. Сначала выберите мультимедийное устройство, на котором вы планируете воспроизводить его, а затем формат, поддерживаемый выбранным устройством. Чтобы просмотреть весь список поддерживаемых устройств, нажмите на кнопку со стрелкой в поле «Выбрать мультимедийное устройство».

Вы можете найти подробное описание всех доступных устройств и форматов в части руководства по программному интерфейсу.

- 2. Укажите путь для сохранения видео в поле «Результирующий файл».
- 3. Выберите профиль в соответствующем поле и при необходимости измените его качество. Вы также можете настроить свой собственный профиль, нажав кнопку «**Изменить профиль**».





4. Нажмите кнопку «Экспортировать проект», чтобы начать процесс конвертации. Если вы использовали какие-то премиальные опции, вы увидите следующее сообщение со списком функций, используемых в вашем проекте:

Вы сможете обновить свою версию программы до премиальной и сохранить проект со всеми примененными эффектами. Вы также можете нажать кнопку «Продолжить» и экспортировать свой проект без премиум-функций.

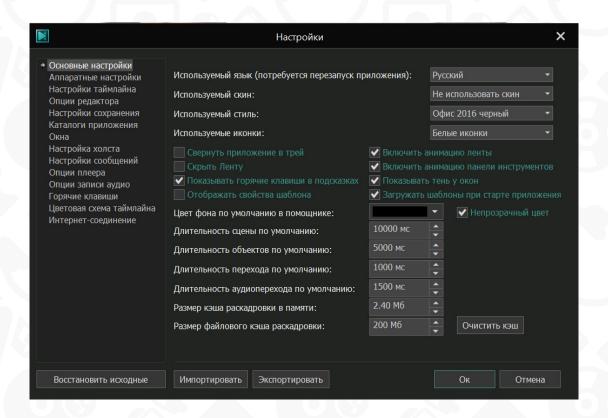
5. После завершения конвертации вы получите видеофайл в выбранном формате. Откройте вкладку «Инструменты» и используйте YouTube Uploader, чтобы загрузить полученное видео прямо на свой YouTube-канал, или воспользуйтесь «Записью дисков» для записи файла на DVD.



## Настройки программы

Для доступа к настройкам программы нажмите кнопку «Настройки» в правом верхнем углу главного окна. Откроется дополнительное окно, позволяющее изменить настройки пяти разделов: Основные настройки, Аппаратные настройки, Настройки таймлайна, Настройки сохранения, Каталоги приложения, Окна, Настройки холста и Опции записи аудио.

### Основные настройки



Здесь вы можете изменить следующие параметры:

- Используемый язык язык интерфейса программы. Доступные языки: английский, немецкий, французский, итальянский, русский, японский, испанский, португальский, китайский упрощенный, хинди, турецкий, урду и фарси. Чтобы применить выбранный язык, необходимо перезапустить программу.
- **Используемый скин** скин интерфейса программы. Доступные скины: синий, черный, черный версия 2, бирюзовый и серебристый.
- Используемый стиль стиль интерфейса программы аналогичен программному обеспечению Office. Доступны следующие стили: Office 2007 (черный, синий, серебристый, бирюзовый), Office 2010 (черный, синий, серебристый) и Office 2016 (черный, белый, серый).
- Используемые иконки иконки, используемые в главном окне программы.

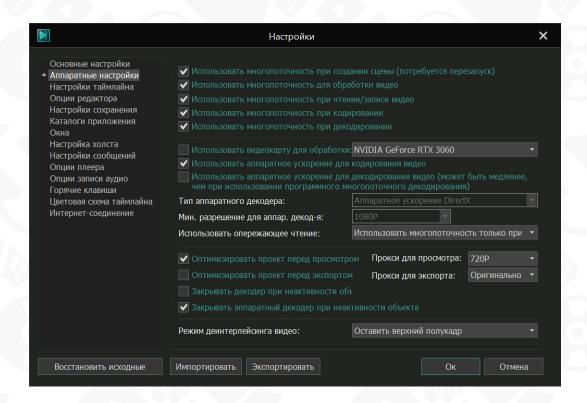


- Они могут быть цветными, белыми или черными.
- Свернуть приложение в трей установите этот флажок, если вы предпочитаете сворачивать приложение в панель задач во время работы.
- **Скрыть Ленту** установите этот флажок, чтобы свернуть панель команд ленты для экономии места в главном окне. Когда лента свернута, командные кнопки скрыты, но вкладки видны.
- Отображать свойства шаблона включите этот параметр, чтобы открыть свойства шаблона в окне «Свойства» на вкладке «Редактор».
- Задавать координаты и размер объекта... установите флажок, чтобы вручную определять положение добавляемого объекта на сцене. Когда вы добавляете видео или изображение на сцену, вам нужно будет щелкнуть по сцене и растянуть объект с помощью кнопки мыши. По умолчанию видео или изображения сразу появляется на сцене и соответствует ее размеру автоматически.
- Включить анимацию ленты & Включить анимацию панели инструментов отметьте эти поля, если вы предпочитаете, чтобы кнопки выделялись и исчезали постепенно.
- Показывать тень у окон снимите этот флажок, чтобы отключить тени окна.
- Цвет фона по умолчанию в помощнике используйте его для изменения цвета фона проекта, созданного мастером. Здесь вы можете снять отметку с опции «Непрозрачный цвет», чтобы создать прозрачный фон.
- Чтобы изменить продолжительность основных параметров проекта, используйте следующие опции: **длительность сцены по умолчанию**, **длительность перехода по умолчанию**, **длительность аудиоперехода по умолчанию**.
- "Размер кэша раскадровки в памяти" и "Размер файлового кэша раскадровки" используются для ограничения объема памяти, который может использоваться программным обеспечением для сохранения промежуточного результата.

Используйте кнопку «**Очистить кеш**», чтобы вернуться к настройкам по умолчанию.



### Аппаратные настройки



В общих чертах, аппаратные настройки помогают эффективней обрабатывать видеоконтент во время редактирования. Можно создавать сцены, считывать/ записывать и кодировать/декодировать видео, используя возможности многоядерного процессора. Все эти опции включены по умолчанию.

Опции аппаратного ускорения могут быть особенно полезны для тех, кто работает с HD-видео. Когда эти параметры включены, программа обрабатывает HD-файлы с использованием емкости видеокарты так, что декодирование и кодирование видеоданных происходит быстрее. Однако это возможно, только если ваша видеокарта достаточно мощная для поддержки аппаратного ускорения.

Обратите внимание, что аппаратное ускорение для декодирования видео отключено по умолчанию, но вы можете включить его вручную. Программа автоматически выбирает тип HW-декодера, подходящий для вашего ПК. Однако вы можете вручную выбрать другой аппаратный декодер и изменить его разрешение, если хотите.

Ускорение может потребоваться для всего файла/проекта со всеми его элементами или отдельных частей проекта/видео/изображения, поэтому вы можете выбрать, какой тип аппаратного ускорения вам подходит.

**Nvidia HW и Intel HW** - самые быстрые аппаратные кодеки, которые работают со всем файлом/проектом. Они поставляются производителями, поэтому чем новее процессор вашего ПК (Intel) и видеокарта (Nvidia), тем быстрее будут работать эти аппаратные кодеки.

Помимо аппаратных кодеков в программе доступны следующие аппаратные ускорители: **DirectX, Direct3D, Cuda HW**. Они используют программный декодер,



который декодирует только те части проекта/видео/изображения, которые необходимо ускорить. Это сказывается на их скорости по сравнению с Intel и Nvidia.

Пользователи с **APU AMD** и видеокартами **AMD** должны выбрать **DirectX**, **Direct3D**. **DirectX** почти всегда быстрее, чем **Direct3D**, поэтому по возможности выбирайте его.

**CUDA** - это технология NVIDIA, которая упрощает программирование на видеокарте. Это позволяет вашему графическому процессору упростить распараллеливание задач и принятие решений об использовании ресурсов для достижения максимальной производительности.

**Использовать опережающее чтение** - эта опция позволяет выполнять чтение и декодирование видео одновременно с другими задачами. Здесь доступны три варианта:

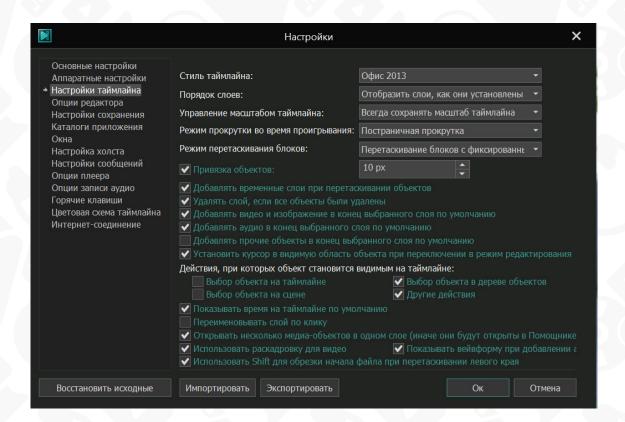
- Не использовать многопоточную обработку
- Используйте многопоточную обработку
- Использовать многопоточную обработку только при аппаратном декодировании

Если вы используете компьютер с низкой мощностью, всегда лучше переключиться на «**Не использовать многопоточную обработку**». Два других варианта могут улучшить воспроизведение и рендеринг в зависимости от загрузки процессора.

- Прокси для просмотра/экспорта используйте эти параметры для создания копий ваших медиа файлов с более низким разрешением, это позволит улучшить воспроизведение и ускорить процессы редактирования или экспорта.
- Оптимизировать проект перед предпросмотром/экспортом активируйте эти параметры, чтобы разрешить программе открывать мультимедийный контент, используемый в вашем проекте, до предварительного просмотра или экспорта.
- Закрывать декодер при неактивности/ Закрывать аппаратный декодер при неактивности активируйте эту опцию чтобы уменьшить использование памяти ПК.
- **Режим деинтерлейсинга видео** выберите один из методов деинтерлейсинга: Метод усреднения и Метод смешивания или Не использовать деинтерлейсинг и др.



### Настройки таймлайна



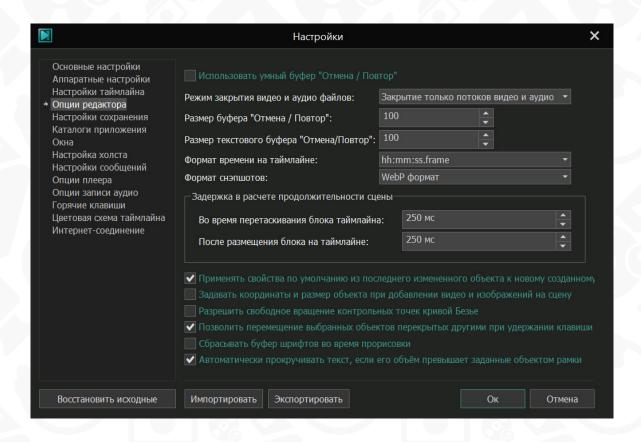
Этот раздел позволяет вам выбрать необходимые настройки для шкалы времени. Помимо стиля, вы можете установить порядок слоев и управлять масштабом таймлайна.

- **Порядок слоев** слои могут быть показаны в порядке рендеринга или в порядке, указанном на сцене.
- Управление масштабом таймлайна выберите один из доступных режимов. По умолчанию программа не сохраняет масштаб таймлайна. Чтобы не менять масштаб вручную при каждом переключении между объектами, выберите опцию «Всегда сохранять масштаб таймлайна» или «Сохранять масштаб таймлайна для каждого объекта».
- Режим прокрутки во время проигрывания эта опция в основном используется при работе с большим количеством медиафайлов и увеличенной шкалой времени. В раскрывающемся меню доступны три варианта на выбор, позволяющие включать или отключать прокрутку временной шкалы во время предварительного просмотра.
- Режим перетаскивания блоков этот параметр позволяет выбрать один из двух доступных режимов в раскрывающемся списке. Стандартное перетаскивание блоков может исказить последовательность файлов при их перемещении на шкале времени. Второй метод позволяет фиксировать заданный порядок файлов.
- Привязка к объектов это параметр позволяет регулировать расстояние между объектами при их перемещении по шкале времени.



• Действия, при которых объект становится видимым на таймлайне – отметьте необходимые действия, которые делают объект видимым.

#### Опции редактора



Эти опции могут быть особенно полезны тем, кто работает с большими проектами. Когда включен стандартный режим, программа хранит полную историю всех изменений, примененных к объектам в буфере обмена. Установите флажок «Использовать умный буфер "Отмена / Повтор"», чтобы указать медиа файл, изменения которого будут перенесены в буфер для сохранения и дальнейшего восстановления, если это необходимо. Это действие уменьшит объем компьютерной памяти, используемой программным обеспечением.

Поле Формат времени на временной шкале предоставляет два доступных формата времени, отображаемых в верхнем левом углу временной шкалы.

Задержка расчета длительности сцены позволяет отложить пересчет длительности сцены при перетаскивании блоков на временной шкале.

Режим закрытия видео- и аудиофайлов определяет процесс декодирования на временной шкале. При переключении между этими опциями редактор читает только тот файл, который отображается в главном окне сцены. Остальные файлы либо закрываются полностью, либо редактор отключает чтение



их потоков. Обратите внимание, что для включения этой опции необходимо активировать опции " Закрывать декодер при неактивности/" " Закрывать аппаратный декодер при неактивности ". Они находятся в разделе аппаратных настроек.

Параметры с именами «Размер буфера "Отмена / Повтор"» и «Размер текстового буфера "Отмена / Повтор"» помогут вам определить, сколько изменений следует сохранить в буфере. По умолчанию программа сохраняет 100 последовательных изменений, внесенных в медиафайлы и текстовые объекты соответственно.

Опция "Применять свойства по умолчанию из последнего измененного объекта к новому созданному объекту" включена по умолчанию. Редактор автоматически сохраняет изменения, применяемые ко всем фигурам, текстам и некоторым эффектам. Если снять этот флажок, редактор будет использовать настройки по умолчанию для каждого нового объекта, добавленного в сцену.

«Задавать координаты и размер объекта при добавлении видео и изображений на сцену» - установите флажок, чтобы вручную определять положение добавляемого объекта на сцене. Когда вы добавляете видео или изображение в сцену, вам нужно будет щелкнуть область сцены и растянуть курсор, чтобы разместить объект. По умолчанию видео или файл изображения немедленно появляется в области сцены и автоматически соответствует его размеру.

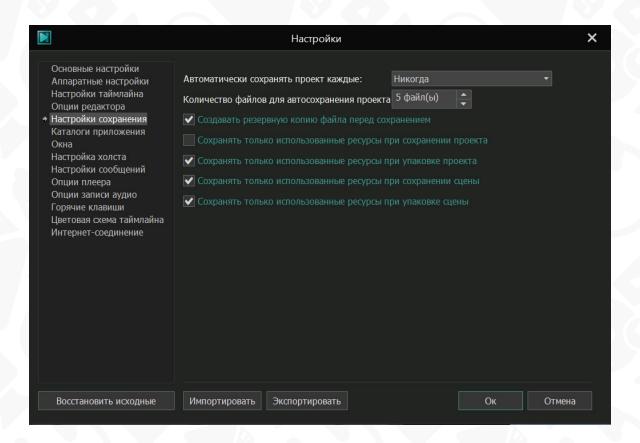
Параметр **Разрешить свободное вращение контрольных точек кривой Безье** позволяет создать угол 90 градусов на кривой Безье.

Опция по умолчанию **Позволить перемещение выбранных объектов перекрытых другими при удерживании ALT**, позволяет выбрать объект, скрытый другим файлом на сцене, и переместить его.

**Сбрасывать буфер шрифтов во время прорисовки** - включите эту опцию, если используемый шрифт отображается неправильно.



### Настройки сохранения



В этом поле вы можете выбрать, когда необходимо сохранить используемые ресурсы.

**Количество файлов для автосохранения проекто**в - эта опция позволяет указать количество автоматически сохраняемых копий проекта. Обратите внимание, что опция работает только в том случае, если у вас включена опция автосохранения. По умолчанию копии проекта сохраняются в той же папке, что и основной файл проекта.

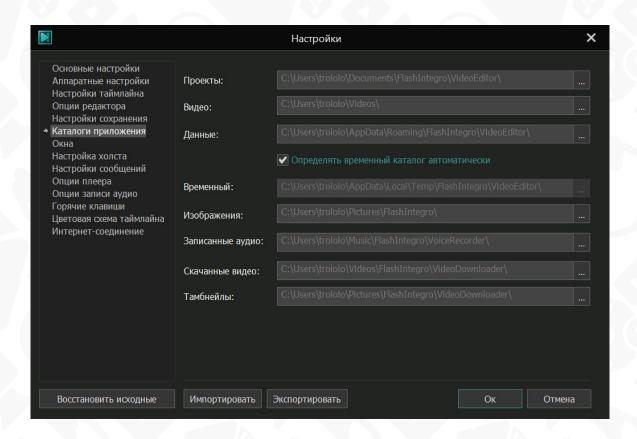
**Автоматически сохранять проект каждые** – выберите подходящий период для автосохранения.

**Создавать резервную копию файла перед сохранением** – этот флажок установлен по умолчанию, и он автоматически создает резервную копию файла вашего проекта.

Сохранять только используемые ресурсы при сохранении/упаковке проекта и Сохранять только используемые ресурсы при сохранении/ упаковке сцены — эти параметры указывают, следует ли сохранять медиафайлы, используемые в проекте или сцене, или просто создавать ссылки на их расположение на компьютере, чтобы уменьшить размер файла проекта или сцены.



### Каталоги приложения

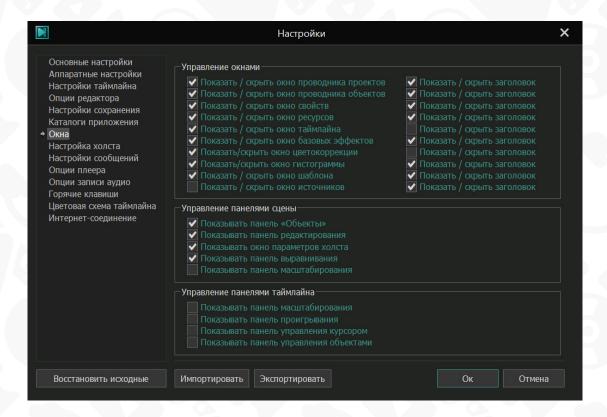


Здесь вы можете посмотреть и изменить пути для сохранения файлов (проекты, видео, скриншоты) на вашем компьютере. Каталоги по умолчанию находятся в папке Users на жестком диске.

Чтобы изменить папку для хранения временных файлов, снимите флажок с опции «**Определять временный каталог автоматически**».



#### Окна

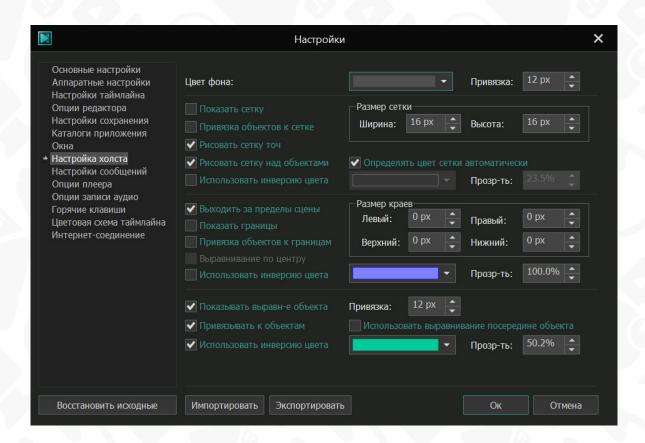


Этот раздел повторяет вкладку «Окна» на ленте. Он позволяет отображать или скрывать части интерфейса программы. Вы можете настроить главное окно программы, активируя или скрывая следующие окна: Проводник проектов, Проводник объектов, Окно свойств и Окно ресурсов.

Вы также можете показать или скрыть следующие панели: «Объекты», Инструменты редактирования, Параметры холста, Инструменты выравнивания, Инструменты масштабирования.



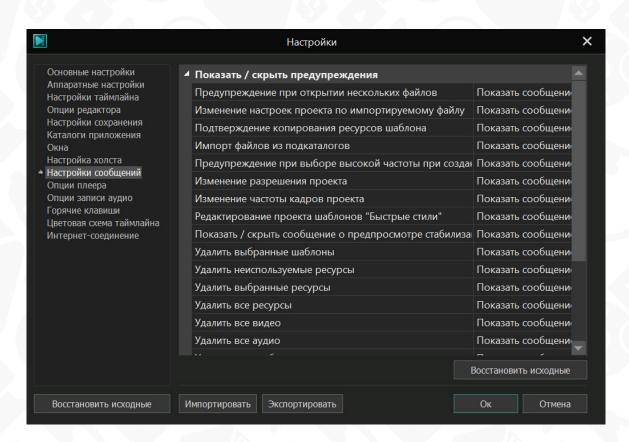
### Настройки холста



Этот раздел дублирует панель инструментов «Параметры холста», которая помогает выполнять операции редактирования с большей точностью, рисуя сетку поверх области сцены.



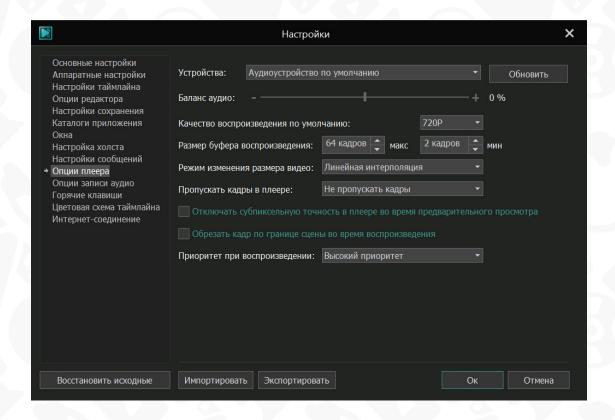
### Настройки сообщений



В этом разделе можно отключить / включить предупреждающие сообщения, в которых объясняются функции программы.



#### Опции плеера



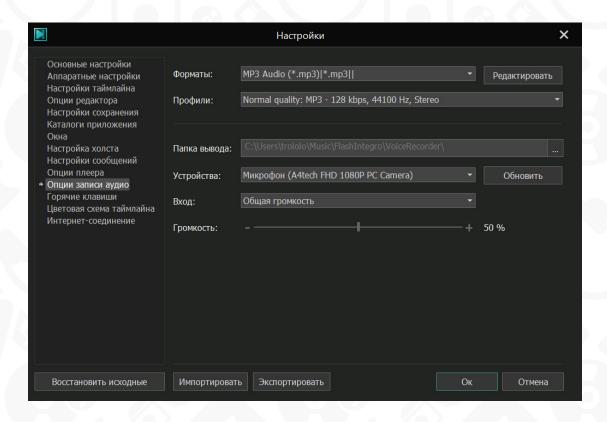
- Устройства используйте это раскрывающееся меню, чтобы изменить аудиоустройство.
- **Баланс аудио** переместите ползунок, чтобы изменить значение баланса звука.
- **Качество воспроизведения по умолчанию** здесь можно задать качество файлов, отображаемых в окне предварительного просмотра.
- **Размер буфера воспроизведения** эта опция позволяет задать минимальное и максимальное количество кадров, хранящихся в буфере.
- Режим изменения размера видео выберите один из доступных режимов изменения размера. По умолчанию программа использует режим линейной интерполяции для изменения размера изображений. Чтобы предотвратить потерю качества изображения, вы можете выбрать один из расширенных методов изменения размера, таких как Простейшая интерполяция, Кубическая интерполяция, Выборочная интерполяция и Интерполяция Ланцоша.

Если ваш компьютер не справляется с объемом информации, который необходимо обрабатывать одновременно, а окно предварительного просмотра задерживается, используйте параметр «Пропускать кадры в плеере» и отключите субпиксельную точность в плеере во время предварительного просмотра.



- Обрезать кадр по границе сцены во время воспроизведения активируйте эту опцию, чтобы при предварительном просмотре все файлы подгонялись под размер сцены.
- Приоритет при воспроизведении переключайтесь между тремя доступными режимами, чтобы изменить приоритет вашего процессора. Это позволит программе использовать больше мощности вашего процессора для более плавного воспроизведения.

### Опции записи аудио

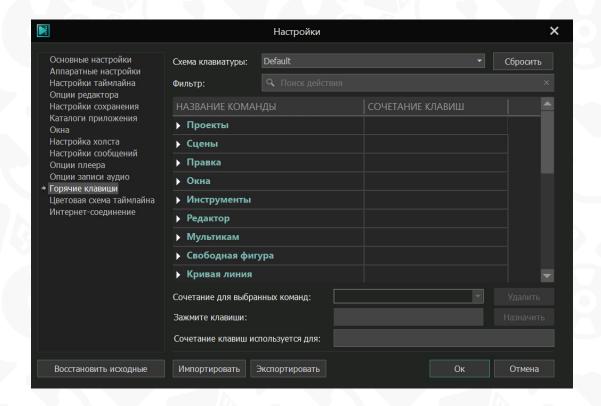


В этом разделе вы можете установить соответствующие настройки для записи звука, такие как формат, аудиоустройство, громкость звука и т.д.

- Форматы выберите один из доступных аудиоформатов для записи.
- Профили используйте наиболее подходящие настройки профиля, такие как битрейт, частота и каналы. Чтобы изменить настройки, нажмите «Редактировать».
- Папка вывода установить путь, по которому программа сохранит вашу запись.
- **Устройства** выберите необходимое устройство, которое будет записывать звук. Чтобы обнаружить новое устройство, нажмите «**Обновить**».
- Вход выберите источник аудио.
- Громкость отрегулируйте громкость записи.



### Горячие клавиши



В этом разделе находятся сочетания горячих клавиш, доступные в редакторе. Вы можете посмотреть их для ознакомления, переназначить их или создать собственные комбинации.

Первое поле под названием Схема клавиатуры предназначено для быстрого выбора наиболее стандартных схем: Default, Adobe Premier, Filmora, HitFilm.

Полный список горячих клавиш можно найти в таблице в середине окна. Для навигации по таблице используйте опцию Фильтр, которая поможет быстро найти нужное сочетание клавиш.

При выборе любой из команд, представленных в таблице, назначенные горячие клавиши появятся в поле Сочетание для выбранных команд. При необходимости их можно удалить с помощью одноименной опции или переназначить в поле «Зажмите клавиши», которое расположено ниже.

Если новая комбинация уже используется другим действием, вы увидите предупреждение в поле «Сочетание клавиш используется для».

Если вы хотите вернуть сочетания клавиш к настройкам по умолчанию, нажмите кнопку Сбросить рядом с полем Схема Клавиатуры.



# Горячие клавиши по умолчанию

Проекты	
Новый проект	Ctrl + N
Открыть проект	Ctrl + O
Закрыть проект	Ctrl + F4
Сохранить проект	Ctrl + S
Предпросмотр проекта	Ctrl + F7
Экспорт проекта	F7
Сцены	
Просмотр сцены в отдельном окне	Ctrl + F5
Воспроизвести сцену	F5, SPACE
Правка	
Вырезать	Ctrl + X
Копировать	Ctrl + C
Вставить	Ctrl + V
Отмена	Ctrl + Z
Поднять на слой вверх	Alt + Up Arrow
Поднять на слой вниз	Alt + Down Arrow
Поднять на передний план	Alt + Home
Опустить на нижний план	Alt + End
Окна	
Показать/Скрыть проводник проектов	Ctrl + 1
Показать/Скрыть проводник объектов	Ctrl + 2
Показать/Скрыть окно свойств	Ctrl + 3
Показать/Скрыть окно ресурсов	Ctrl + 4
Показать/Скрыть таймлайн	Ctrl + 5
Показать/Скрыть базовые эффекты	Ctrl + 6
Показать/Скрыть окно шаблонов	Ctrl + 7
Свойства окна гистограммы	Alt + Enter
Показать/Скрыть инструменты «Объекты»	Ctrl + Shift + 1
Показать/Скрыть инструменты редактирования	Ctrl + Shift + 2
Показать/Скрыть параметры холста	Ctrl + Shift + 3
Показать/Скрыть инструменты выравнивания	Ctrl + Shift + 4
Показать/Скрыть инструменты масштабирования	Ctrl + Shift + 5
Менеджер окон	
Загрузить конфигурацию 1	Ctrl + Alt + 1
Загрузить конфигурацию 2	Ctrl + Alt + 2
Загрузить конфигурацию 3	Ctrl + Alt + 3



Загрузить конфигурацию 4	Ctrl + Alt + 4
Загрузить конфигурацию 5	Ctrl + Alt + 5
Загрузить конфигурацию 6	Ctrl + Alt + 6
Загрузить конфигурацию 7	Ctrl + Alt + 7
Загрузить конфигурацию 8	Ctrl + Alt + 8
Загрузить конфигурацию 9	Ctrl + Alt + 9
Настройки	Ctrl + Alt + 0
Редактор	
Запустить помощник	Ctrl + W
Создать спрайт/слайдшоу	
Добавить спрайт	Shift + P
Дублировать	Shift + D
Добавить линию	Shift + L
Добавить прямоугольник	Shift + R
Добавить эллипс	Shift + E
Добавить свободную фигуру	Shift + H
Добавить текст	Shift + T
Добавить счетчик	Shift + O
Добавить субтитры	Shift + S
Добавить подсказку	Shift + U
Добавить график	Shift + C
Добавить анимацию	Shift + N
Добавить изображение	Shift + I
Добавить аудио	Shift + A
Добавить видео	Shift + V
Добавить спектр	Shift + W
Добавить аудио абстракцию	Shift + Alt + W
Добавить движение	Shift + M
Добавить карту движения	Shift + Alt + M
Вырезать фрагмент	Ctrl + Del
Удалить от начала объекта	Ctrl + Shift + [
Удалить от конца объекта	Ctrl + Shift + ]
Разбить на части	Ctrl + K
Повернуть на 90 градусов	Ctrl + R
Преобразовать в спрайт	Ctrl + P
Сделать скриншот	Ctrl + F12
Таймлайн	
Увеличить масштаб	Num +; =
Уменьшить масштаб	Num -; -
100% масштаб	Num /; /; \



Отключить звук	Ctrl + M	
Перейти к предыдущему ключевому кадру	Ctrl + Home	
Переместить на предыдущую секунду	Ctrl + Left Arrow	
Переместить на предыдущий кадр	Left Arrow	
Создать маркер	M, M	
Переместить курсор на следующий кадр	Right Arrow	
Переместить на следующую секунду	Ctrl + Right Arrow	
Перейти к следующему ключевому кадру	Ctrl + End	
Установить предыдущий масштаб таймлайна	Num/, Num/; /, /;  \	
Установить высоту слоёв	Shift + Num+; Shift + =	
Уменьшить высоту слоёв	Shift + Num-; Shift + -	
Установить минимальную высоту слоёв	Shift + Num/; Shift + /;	
Shift + \	RIGHT	
Создать маркер по умолчанию	M	
Расширить рабочую область до следующего кадра	Shift + Right Arrow	
Расширить рабочую область до предыдущего кадра	Shift + Left Arrow	
Расширить рабочую область до следующей секунды	Ctrl + Shift + Right Arrow	
Расширить рабочую область до предыдущей секунды	Ctrl + Shift + Left Arrow	
Расширить рабочую область до начала сцены	Shift + Home	
Расширить рабочую область до начала объекта	Ctrl + Shift + Home	
Расширить рабочую область до конца объекта	Ctrl + Shift + End	
Установить положение курсора	Ctrl + G	
Переместить курсор в начало сцены	Home	
Переместить курсор в конец сцены	End	
Переместить курсор в начало объекта	Alt + [	
Переместить курсор в конец объекта	Alt + ]	
Выделить все объекты на таймлайне	Ctrl + A	
Удалить выбранные объекты	Del	
Редактор кривой		
Увеличить масштаб таймлайна	Num +; =	
Уменьшить масштаб таймлайна	Num -; -	
Установить масштаб таймлайна на 100%	Num /; /; \	
Создать маркер	M, M	
Создать маркер по умолчанию	M	
Вставить точку	Ins	
Удалить точку	Del	



Перейти к предыдущему ключевому кадру	Ctrl + Home
Переместить на предыдущую секунду	Ctrl + Left Arrow
Переместить на предыдущий кадр	Left Arrow
Переместить на следующий кадр	Right Arrow
Переместить на следующую секунду	Ctrl + Right Arrow
Перейти к следующему ключевому кадру	Ctrl +End
Редактор контента	
Увеличить масштаб таймлайна	Num +; =
Уменьшить масштаб таймлайна	Num -; -
Установить масштаб таймлайна на 100%	Num /; /; \
Сохранить скриншот	Ctrl + F12
Воспроизвести видео	F5; Space; Ctrl + P
Удалить фрагмент видео	Del; Ctrl + G
Восстановить удаленный видеофрагмент	Ctrl + E
Восстановить исходное видео	Ctrl + S
Перейти к предыдущему кадру	Left Arrow
Перейти к предыдущей секунде	Ctrl + Left Arrow
Перейти к следующему кадру	Right Arrow
Перейти к следующей секунде	Ctrl + Right Arrow
Перейти к началу видео	Home
Перейти к концу видео	End
Расширить рабочую область до предыдущего кадра	Shift + Left Arrow
Расширить рабочую область до предыдущей секунды	Ctrl + Shift + Left Arrow
Расширить рабочую область до следующего кадра	Shift + Right Arrow
Расширить рабочую область до следующей секунды	Ctrl + Shift + Right Arrow
Расширить рабочую область до начала сцены	Shift + Home
Расширить рабочую область до конца сцены	Shift + End
Проигрыватель	
Воспроизвести видео	Space; Play; Ctrl + Pause; Ctrl + P
Остановить проигрывание видео	Ctrl + S
Перемотать видео	Backspace
Увеличить громкость	Up Arrow; B
Уменьшить громкость	Down Arrow; C
Отключить звук	Ctrl + M; Ctrl + D
Перейти к предыдущему кадру	Ctrl + Left Arrow
Переместить на полсекунды назад	Left Arrow



Перейти к предыдущей секунде	Alt + Left Arrow
Перейти к следующему кадру	Ctrl + Right Arrow
Переместить на полсекунды вперед	Right Arrow
Перейти к следующей секунде	Alt + Right Arrow
Воспроизвести следующий файл	Ctrl + A; Ctrl +
Воспроизвести предыдущий файл	Ctrl + B; Ctrl +
Показать информацию о файле	Ctrl + I
Показать плейлист	P
Показывать плеер поверх других окон	Ctrl + T
Свернуть плеер	Shift + Esc
Развернуть плеер	Alt + Enter
Запустить / остановить запись звука	Ctrl + R
Запись DVD	
Выбрать все файлы	Ctrl + A
Удалить выбранные файлы	Del
Открыть выбранную папку	Enter
Выйти из текущей папки	Backspace



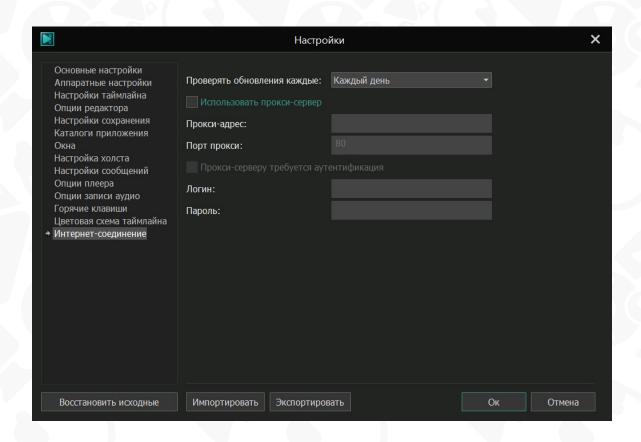
# Цветовая схема таймлайна



В этом разделе можно настроить цвета блоков, отображаемых на временной шкале.



## Интернет-соединение



В этом разделе вы можете настроить параметры доступа редактора к Интернету и выбрать периодичность, с которой программа будет информировать вас об обновлениях. Доступные периоды: каждый раз при выходе новой версии, каждый день, два раза в неделю, каждый месяц, два раза в месяц, каждый месяц, никогда.

