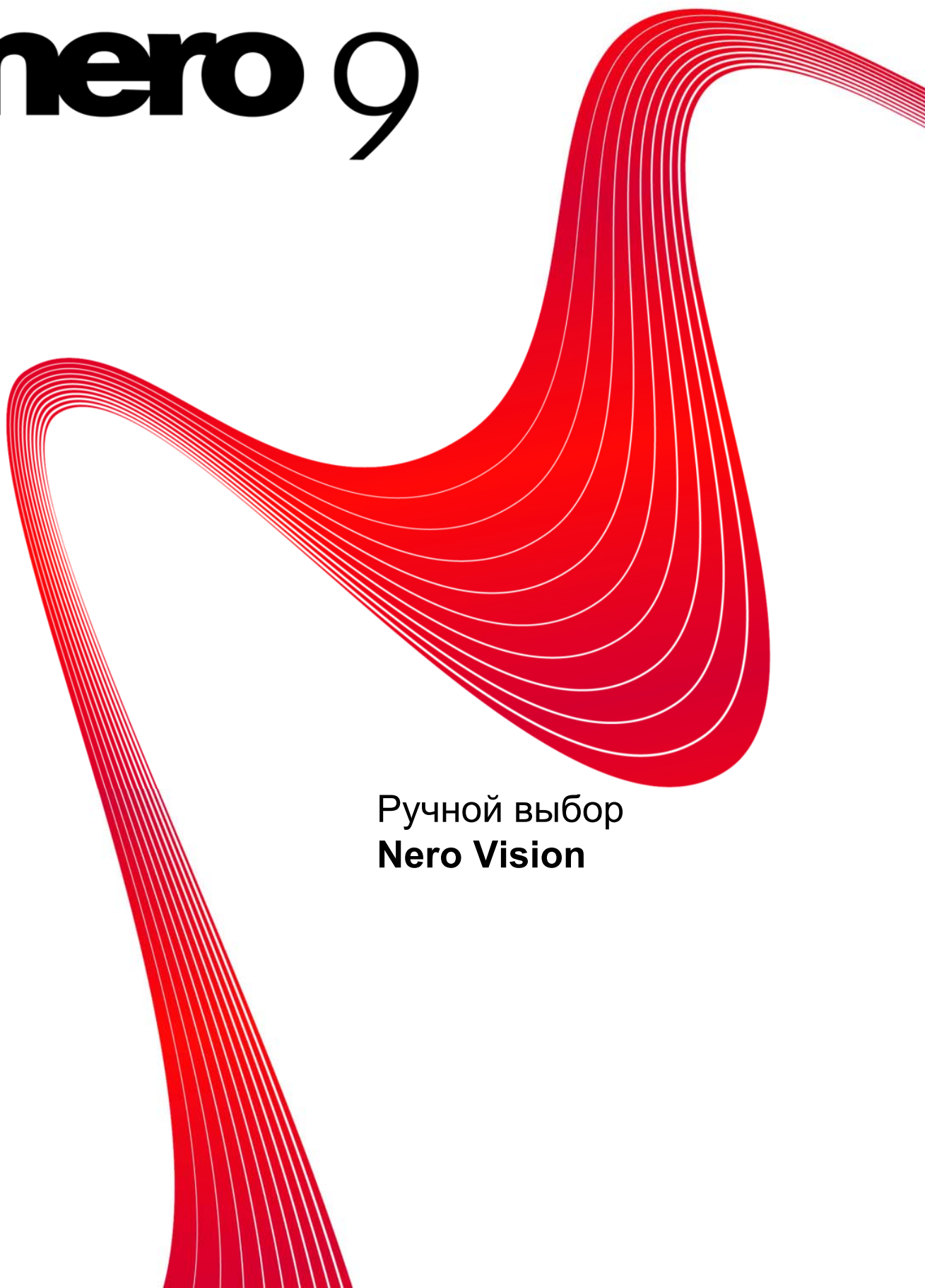


nero 9



Ручной выбор
Nero Vision

Сведения об авторских правах и торговых марках

Данный документ, а также описываемое в нем программное обеспечение, предоставляется в качестве лицензии и может быть использован и воспроизведен в соответствии с лицензионным соглашением. Содержимое данного документа, а также соответствующего программного обеспечения, может быть изменено без предварительного уведомления. Nero AG не несет ответственности за правильность содержания данного документа и отклоняет любые иски, выходящие за пределы данного гарантийного соглашения.

Данный документ и всё его содержимое защищены авторскими правами и являются собственностью Nero AG. Все права защищены. Данный документ также содержит данные, защищенные международными законами об авторском праве. Данный документ или какая-либо его часть не могут быть воспроизведены, переданы или переписаны без прямого письменного разрешения со стороны Nero AG.

Примите во внимание тот факт, что существующие графики, изображения, видеoinформация, музыкальные произведения или другие материалы, которые вы хотите вставить или записать в свой проект, могут быть защищены авторскими правами. Несанкционированное использование данного типа материалов в ваших проектах может привести к нарушению прав правообладателей. Удостоверьтесь в том, что у вас есть все необходимые разрешения владельцев авторских прав. За исключением случаев, когда вы являетесь обладателем авторских прав, обладаете разрешением обладателя авторских прав или ваши действия подпадают под категорию авторских прав "правомерное использование", ваши действия могут вызвать нарушение национальных или международных законов о защите авторских прав. Цитирование, дублирование, модификация или публикация защищенного авторским правом материала может привести к требованиям о возмещении убытков и другим судебным искам против вас. Если вы не уверены в своих правах, вам следует связаться с своим консультантом по правовым вопросам.

Некоторые из приложений Nero Suite используют технологии, разработанные сторонними производителями, и включены в Nero Suite в демо-версиях. Чтобы получить права неограниченного пользования данными приложениями, вы можете бесплатно активировать их через Интернет или посредством факсимильной связи. Nero передаст только те данные, которые необходимы для активации технологий, передаваемых по лицензии сторонними производителями. Поэтому, чтобы получить возможность неограниченного использования приложения Nero Suite, необходимо иметь доступ к Интернету или факсимильному аппарату.

Авторские права 2006-2009 Nero AG и лицензиары компании. Все права защищены.

Nero, Nero Digital, Nero BackItUp, Nero Essentials, Nero Express, Nero ImageDrive, Nero LiquidTV, Nero MediaHome, Nero Recode, Nero RescueAgent, Nero ShowTime, Nero Simply Enjoy, Nero StartSmart, Nero Vision, InCD, Move it, PhotoSnap, the SecureDisc logo, Burn-At-Once, DNC Dynamic Noise Control, LayerMagic, Nero DMA Manager, SmartDetect, SmoothPlay, Superresolution, Nero Surround, Nero LiquidMedia, Nero MediaStreaming и UltraBuffer являются торговыми марками и зарегистрированными торговыми марками Nero AG.

Adobe, Acrobat Reader и Premiere являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Adobe Systems, Incorporated. AMD Athlon, AMD Opteron, AMD Sempron, AMD Turion, ATI Catalyst и ATI Radeon являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc. ATSC является торговой маркой Advanced Television Committee. ICQ является зарегистрированной торговой маркой AOL, LLC. Apple, iPhoto, iPod, iTunes, iPhone, FireWire и Mac являются торговыми марками и зарегистрированными торговыми марками Apple, Inc. ARM является зарегистрированной торговой маркой ARM, Ltd. AudibleReady является зарегистрированной торговой маркой Audible, Inc. BenQ является торговой маркой BenQ Corporation. Blu-ray Disc является торговой маркой объединения Blu-ray Disc Association. CyberLink является зарегистрированной торговой маркой CyberLink Corp. DLNA является зарегистрированным товарным знаком Digital Living Network Alliance. DivX и DivX Certified являются зарегистрированной торговой маркой DivX, Inc. Dolby, Pro Logic и символ двойного-D являются торговыми марками и зарегистрированными торговыми марками Dolby Laboratories, Inc. DTS и DTS Digital Surround являются зарегистрированными торговыми марками DTS, Inc. DVB является зарегистрированной торговой маркой DVB Project. Freescale является торговой маркой Freescale Semiconductor, Inc. Google и YouTube являются торговой маркой Google, Inc. WinTV является зарегистрированной торговой маркой Hauppauge Computer Works, Inc. Intel, Intel XScale, Pentium и Core являются торговыми марками и зарегистрированными торговыми марками Intel Corporation. Linux является зарегистрированной торговой маркой Linus Torvalds. Memorex является зарегистрированной торговой маркой Memorex Products, Inc. ActiveX, ActiveSync, DirectX, DirectShow, Internet Explorer, Microsoft, HDI, MSN, Outlook, Windows, Windows Mobile, Windows NT, Windows Server, Windows Vista, Windows Media, Xbox, Xbox 360, кнопка пуска Windows Vista и логотип Windows являются торговыми марками и зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation. My Space является зарегистрированной торговой маркой MySpace, Inc. NVIDIA, GeForce и ForceWare являются торговыми марками и зарегистрированными торговыми марками NVIDIA Corporation. Nokia является зарегистрированной торговой маркой Nokia Corporation. CompactFlash является зарегистрированной торговой маркой SanDisk Corporation. Sony, Memory Stick, PlayStation, PLAYSTATION и PSP являются марками или зарегистрированными торговыми марками Sony Corporation. HDV является торговой маркой Sony Corporation и Victor Company of Japan, Limited (JVC). UPnP является зарегистрированной торговой маркой UPnP Implementers Corporation. LabelFlash является зарегистрированной торговой маркой Yamaha Corporation.

Названия торговых марок приведены в данном документе исключительно в информационных целях. Названия брендов и торговых марок являются собственностью их владельцев.

Nero AG, Im Stoeckmaedle 13-15, D-76307 Карлсбад, Германия

Оглавление

1	Начните с успеха	6
1.1	О руководстве	6
1.2	Информация о данном приложении	6
1.3	Запуск программы	7
1.4	Работа в Nero Vision	8
1.5	Расширенная область	11
1.5.1	Кнопки	12
2	Создание проекта	14
2.1	Окно «Содержимое»	14
2.2	Создание проекта для записи на диск	17
2.2.1	Создание разделов вручную	20
2.2.2	Автоматическое создание разделов	20
2.2.3	Редактирование разделов	21
3	Захват видео с видеокамер и других внешних устройств захвата	23
3.1	Захват	23
3.2	DV- и HDV-камеры, цифровое и аналоговое видео	24
3.3	Окно «Видеозахват»	24
3.3.1	Окно «Предварительный просмотр»	27
3.3.2	Окно «Свойства видеоустройства»	27
3.3.3	Окно «Свойства аудиоустройства»	28
3.4	Настройка телевизионной платы	28
3.5	Видеозахват на жесткий диск	30
3.5.1	Предварительное сканирование результатов видеозахвата	34
3.6	Захват на диск «на лету»	35
3.7	Импорт из Интернета	36
4	Редактирование видеофайлов	39
4.1	Окно «Фильм»	39
4.1.1	Вкладка «Монтажная линейка»	42
4.1.2	Окно «Коррекция цвета»	43
4.1.3	Окно «Ad Spotter»	45
4.1.4	Окно «Music Grabber»	47
4.2	Создание фильма	49
4.2.1	Создание групп для хранения	51
4.2.2	Обнаружение рекламных вставок	52
4.2.3	Обрезка видеофайлов	52
4.2.4	Выбор шаблона	53
4.2.5	Фильм: вставка переходов	54
4.2.6	Добавление эффекта	55
4.2.7	Добавление текстового эффекта	56
4.2.8	Вставка аудиофайла	58
4.2.9	Поиск музыкальных роликов	59

5	Экспорт видеороликов	61
5.1	Окно «Экспорт видео»	61
5.2	Экспорт видео в файл	64
5.3	Экспорт видео на камеру	65
5.4	Экспорт видео и его отправка в виде вложения электронной почты	66
5.5	Экспорт аудио в файл	67
5.6	Экспорт в Интернет	68
6	Слайд-шоу	70
6.1	Окно «Слайд-шоу»	70
6.2	Создание слайд-шоу	72
6.2.1	Слайд-шоу: вставка переходов	75
6.2.2	Слайд-шоу: редактирование картинок	76
6.2.3	Слайд-шоу: изменение длительности отображения	78
7	Меню	81
7.1	Уровни	81
7.2	Окно «Правка меню»	81
7.2.1	Вкладка «Шаблоны»	84
7.2.2	Вкладка «Настроить»	85
7.2.3	Окно «Сохранить шаблон как»	102
7.3	Создание меню	103
8	Просмотр	105
8.1	Окно «Просмотр»	105
8.2	Отображение просмотра	106
9	Опции записи	108
9.1	Окно «Опции прожига»	108
9.2	Прожиг диска	111
9.3	Прожиг файла образа	113
9.4	Запись в папки на жестком диске	114
10	Управление проектом	116
10.1	Сохранение проекта	116
10.2	Открытие проекта	116
10.3	Открытие образа диска	117
10.4	Создание обложек и этикеток	117
11	Инструменты для работы с диском	118
11.1	Стирание перезаписываемого диска	118
11.2	Отображение информации о диске	119
11.3	Финализация диска	119
12	Конфигурация	120
12.1	Вызов файла конфигурации	120
12.2	Окно «Настройки приложения»	120
12.2.1	Вкладка «Общие»	120
12.2.2	Вкладка «Папки»	121





12.2.3	Вкладка «Сообщения»	122
13	Опции видео	123
13.1	Отображение опций видео	123
13.2	Окно «Опции видео» (по умолчанию)	123
13.2.1	Вкладка «Общие»	123
13.2.2	Вкладка [Формат диска]	124
13.3	Конфигурация кодировщика Nero Digital	128
14	Техническая информация	131
14.1	Системные требования	131
14.2	Поддерживаемые форматы дисков	131
14.2.1	Обзор совместимости дисков и дисковых форматов	132
14.2.2	Обзор совместимости: DVD-диск — редактируемый формат диска	133
14.3	Комбинации клавиш	133
14.4	Версии Nero Vision	134
15	Индекс	136
16	Контакты	142

1 Начните с успеха

1.1 О руководстве

Это руководство предназначено для всех пользователей, желающих научиться пользоваться Nero Vision. Данное руководство основано на объяснении процессов, и оно предоставляет сведения, необходимые для достижения цели по принципу "шаг за шагом".

Чтобы извлечь наибольшую пользу из этой документации, примите во внимание следующие условные обозначения:

	Указывает на предупреждения, предварительные условия или инструкции, которые должны быть точно соблюдены.
	Указывает на дополнительную информацию или советы.
1. Начало ...	Цифра в начале строки указывает на запрос о действии. Приводите в исполнение данные действия в указанном порядке.
	Указывает на промежуточный результат.
	Указывает на результат.
ОК	Указывает на текстовые переходы или кнопки, появляющиеся в интерфейсе программы. Они отображаются жирным шрифтом.
(см...)	Указывает ссылки на другие разделы. Они оформляются как ссылки, отображаются в красном цвете и подчеркиваются.
[...]	Указывает на клавишу быстрого ввода команд на клавиатуре.

1.2 Информация о данном приложении

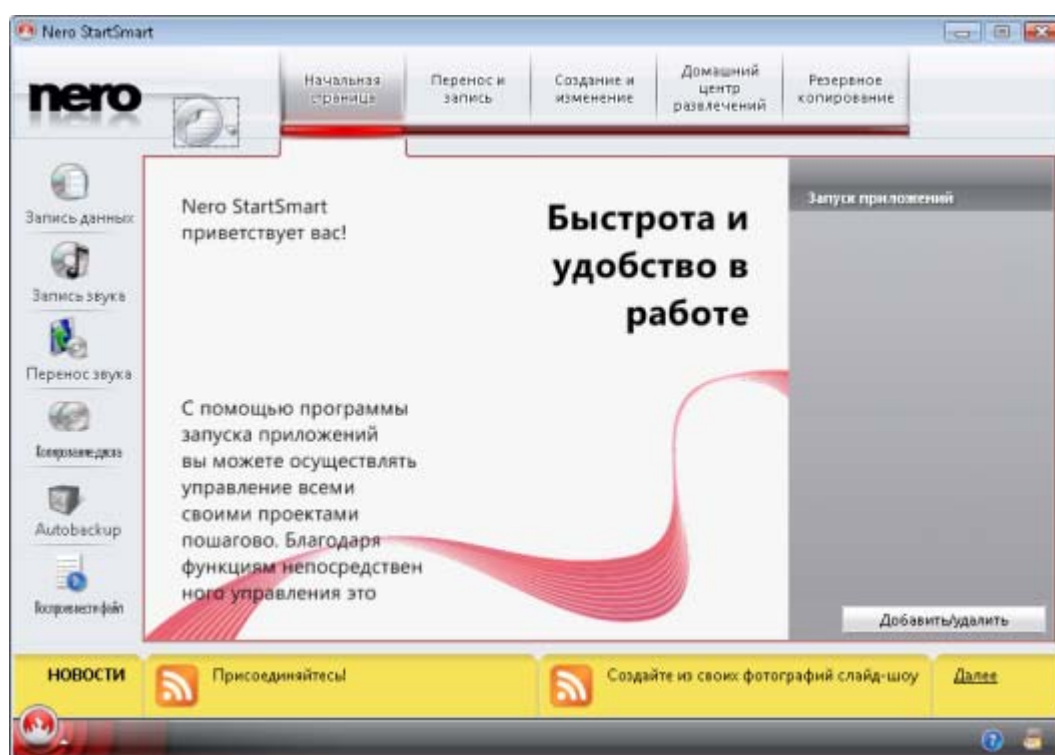
Nero Vision — это приложение, предназначенное для захвата, редактирования и прожига фильмов и слайд-шоу с очень простым интерфейсом. Nero Vision может использоваться для воспроизведения видео с цифровых DV-видеокамер или других внешних видеоустройств, подключенных к ПК, для записи видео в форматах DVD, DVD-VR/-VFR (в режиме видео)/+VR, на видеокомпакт-диски (VCD), в форматах Super Video (SVCD), мини-DVD, AVCHD или BD-AV или же для его сохранения в папку на жестком диске. Благодаря множеству функций, заложенных в этом ПО, Вам предоставляются широкие возможности для оформления и хранения своих воспоминаний. Даже новички в обращении с видеотехникой смогут быстро освоить Nero Vision. Nero Vision позволяет укорачивать видеоролики, добавлять эффекты, разбивать ролик на картины при помощи автоматического детектора сцен, вручную добавлять маркеры сцен, задавать собственное меню при помощи шаблонов с анимированными кнопками, добавлять фоновые изображения и текст, просматривать полученный результат при помощи удобного виртуального пульта д/у и др.

При помощи цифровой видеокамеры, карты «FireWire» и соответствующего оборудования вы можете импортировать отснятые видеоматериалы с собственной камеры. Если у вас имеется DirectShow-совместимая карта видеозахвата, то с помощью Nero Vision вы сможете осуществлять захват видео прямо с карты. Если у вас нет требуемого видеоборудования, вы можете редактировать видео файлы непосредственно со своего ПК или скачивать их из Интернета.

1.3 Запуск программы

Для запуска Nero Vision посредством Nero StartSmart необходимо выполнить следующие действия:

1. Щелкните по пиктограмме **StartSmart**.
→ Откроется окно Nero StartSmart.
2. Щелкните кнопку .
→ Будет отображен список приложений Nero.



Окно Nero StartSmart

3. Выберите запись Nero Vision в списке выбора.
→ Откроется окно Nero Vision.
→ Вы запустили Nero Vision посредством Nero StartSmart.

1.4 Работа в Nero Vision

Пользовательский интерфейс для Nero Vision состоит из основного окна и расширяемой области. В основном, работа в Nero Vision заключается в выборе нужной задачи в окне **Старт**. Затем выполнение задачи осуществляется путем пошагового прохода по этапам, в каждом из которых открывается индивидуальное окно.



В окне **Старт** отображаются только те варианты задач, выполнение которых возможно с технической точки зрения, учитывая возможности установленных в компьютере приводов и подключенных к нему устройств.




Если у вас установлен пишущий привод DVD-RW/+RW и вставлена болванка DVD-RW или DVD+RW, вы можете использовать Nero Vision для создания редактируемых форматов DVD-дисков и DVD-видео дисков: DVD-VFR (в режиме видео) и DVD+VR.

По сравнению с дисками в формате DVD-Video преимуществом данных дисковых форматов состоит в том, что его содержимое может быть впоследствии изменено. Это означает, что Вы можете редактировать фильмы, вставлять новые переходы, удалять сцены, которые не желаете видеть, или перезаписывать диск. При этом недостатком является то, что вы не можете создавать индивидуальные меню.

Форматы дисков DVD-VFR (видеорежим) и DVD+VR совместимы с DVD-Video и могут воспроизводиться практически на всех DVD-проигрывателях, присутствующих на рынке.



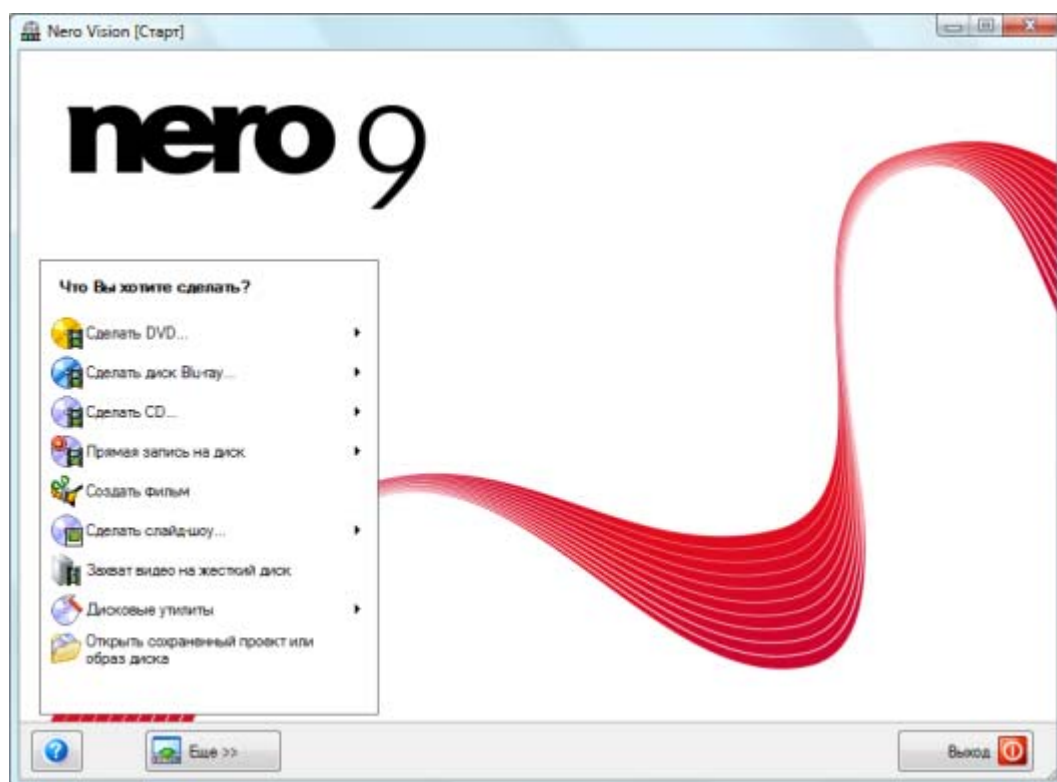
Щелчком по кнопке  в нижнем левом углу главного окна можно открыть меню **Справка**, в котором представляется возможность вызова интерактивной справки и просмотра номеров версий и других регистрационных данных.

Чтобы перейти к следующему или предыдущему окну, щелкните кнопку **Далее** или **Назад** на навигационной панели. При необходимости вам будет предложено сохранить проект, так как иначе сделанные вами изменения будут утрачены.

Проект состоит фактически из четырех этапов:

■ Выбор задачи.

Выбор варианта проекта выполняется путем наведения курсора на значок соответствующего варианта и щелчком мыши по нему. При наведении указателя мыши на элемент меню всплывает пояснительный текст.





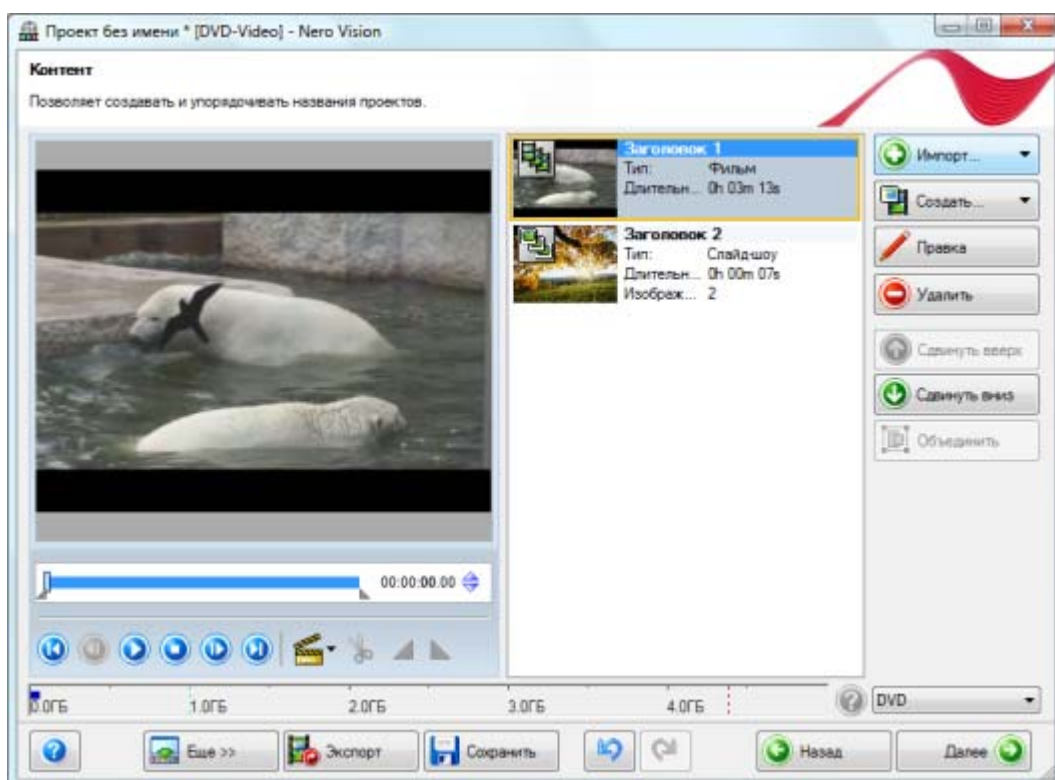
Стартовое окно

Это руководство содержит раздел для каждого задания, описывающий все шаги, которые необходимо проделать для его завершения.

■ Завершение проекта

В зависимости от выбранного варианта проекта необходимо пройти по различным этапам, прежде чем проект будет завершен. Каждый этап отображается в новом окне. Чтобы знать, на каком этапе вы находитесь, и что необходимо в нем сделать, каждое окно имеет название и краткое описание. В каждом экране содержатся описания инструментов, детальная информация и объяснения для кнопок, иконок и меню.

Обе кнопки  **Отменить** и  **Вернуть** имеются в окнах, в которых допускается выполнять различные действия. Эти кнопки позволяют быстро отменить или вернуть последнее выполненное действие. Таким образом, вы можете опробовать ряд возможностей, предоставляемых Nero Vision, без риска и необходимости отменить весь проект, если Вам не нравятся внесенные изменения.

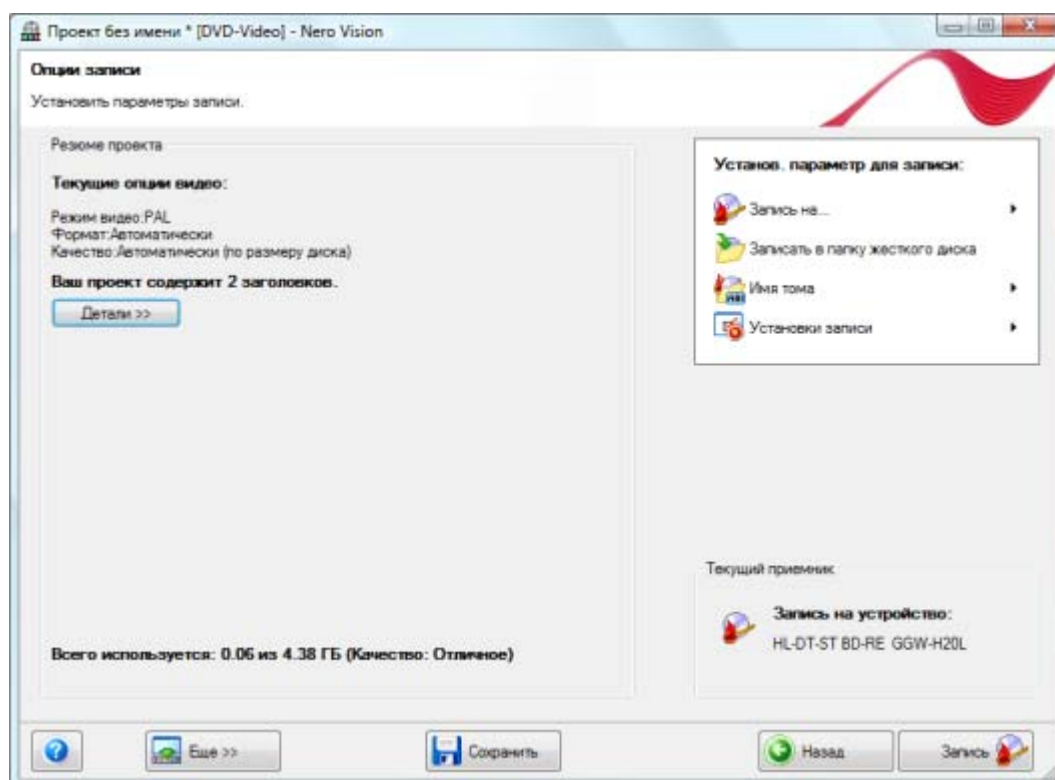


Окно «Содержимое»

В каждом экране содержится раздел руководства, содержащий детальное описание всех областей.

■ Запись

Прожиг венчает процесс создания проекта. Прежде чем выполнить прожиг необходимо определить параметры и щелкнуть кнопку **Прожиг**. В зависимости от типа выбранного проекта и типа пишущего привода, подключенного к системе, существует целый ряд вариантов.



Окно «Опции прожига»

■ После прожига

По завершении прожига вы можете решить, что делать дальше: запустить мультимедийный проигрыватель и просмотреть свой проект или создать обложки и этикетки с помощью Nero CoverDesigner. Также допускается сохранить проект или начать новый.

смотри также:


- 📖 [Расширенная область → 11](#)
- 📖 [Создание проекта для записи на диск → 17](#)


1.5 Расширенная область


Пользовательский интерфейс Nero Vision состоит из главного окна и области с объяснением. Нажатием кнопки **Дополнительно** открывается расширенная область.



Пользовательский интерфейс Nero Vision отображает только те опции, которые допустимы в данном конкретном окне. Благодаря этому интерфейс "облегчается".

Расширенная область снова скроется в нормальном режиме при переходе к следующему окну. В так называемом "фиксированном режиме" расширенная область не скроется до тех пор, пока ее принудительно не закроют щелчком по кнопке **Дополнительно**. Значок  в выносном диалоговом окне отображает текущий режим. Чтобы сменить режим, щелкните данную кнопку.

 Расширенная область в нормальном режиме.

 Расширенная область в фиксированном режиме.

смотри также:

 [Кнопки → 12](#)

1.5.1 Кнопки

В расширенной области доступны следующие кнопки:

Настройка конфигурации	Позволяет открыть окно с настройками конфигурации Nero Vision.
Опции видео по умолчанию	Позволяет откорректировать стандартные варианты создания видеоролика. Откроется окно Опции видео по умолчанию . Если формат диска не выбран, отображаются опции создания видео для всех поддерживаемых форматов. Но после того как выбор формата диска завершен, отображается только вкладка, отвечающая текущему дисковому формату. Откроется окно Конфигурация кодировщика Nero Digital для формата Nero Digital.
Стереть диск	Позволяет стереть перезаписываемый диск. Откроется окно Стереть перезаписываемый диск ; при этом допускается выбрать метод стирания. Прежде чем перезаписываемый диск будет стерт, его необходимо вставить в пишущий привод.
Информация о диске	Позволяет отобразить информацию о вставленном диске, например, тип диска, доступную емкость для записи, количество сессий и дорожек. Откроется окно Информация о диске . Вставьте диск, информацию о котором хотите получить, и выберите привод, в который этот диск вставлен.

Финализация диска	Позволяет финализировать диски в форматах DVD-VFR (в видеорежиме) или DVD+VR. Откроется окно Финализация диска .
Создание обложек и этикеток	Позволяет запустить Nero CoverDesigner. Nero CoverDesigner — это приложение из пакета Nero Suite, которое автоматически устанавливается вместе со всем пакетом. Nero CoverDesigner используется для создания и печати этикеток и буклетов для прожигаемых компакт- и DVD-дисков. Полное руководство по профессиональному созданию обложек и этикеток вы можете найти в отдельном руководстве пользователя к Nero CoverDesigner.



2 Создание проекта

2.1 Окно «Содержимое»

В окне **Содержимое** вы сможете создавать проекты в соответствии с индивидуальными требованиями и упорядочивать заголовки проекта.



Проект — это процесс, начинающийся моментом открытия видео в первый раз до его завершения и экспортирования фильма. Проект допускается сохранять со всеми внесенными в файл проекта изменениями и открывать его впоследствии в любой момент. Файл проекта имеет расширение *.nvc (Nero Vision Compilation).

В области просмотра в левой верхней части окна можно воспроизвести каждый видеоролик. Список заголовков добавленных файлов приводится в области содержимого рядом с областью предварительного просмотра. Каждый видеоролик отображается в виде эскиза вместе с информацией об имени файла, длительности видеоряда и количестве разделов. Кроме того, все существующие разделы могут отображаться  или скрываться  — по желанию — при помощи кнопок. Начало каждого раздела обозначается меткой раздела на полосе прокрутки в области просмотра; исключением является первый раздел, начало которого совпадает с началом видеоролика.



Разделы представляют собой части видеоролика, к которым проигрыватель может получить доступ с помощью кнопок **Назад** и **Далее**, не прибегая к перемотке. Изначально, каждый видеоролик состоит из одного раздела. Новые разделы допускается добавлять вручную или автоматически.

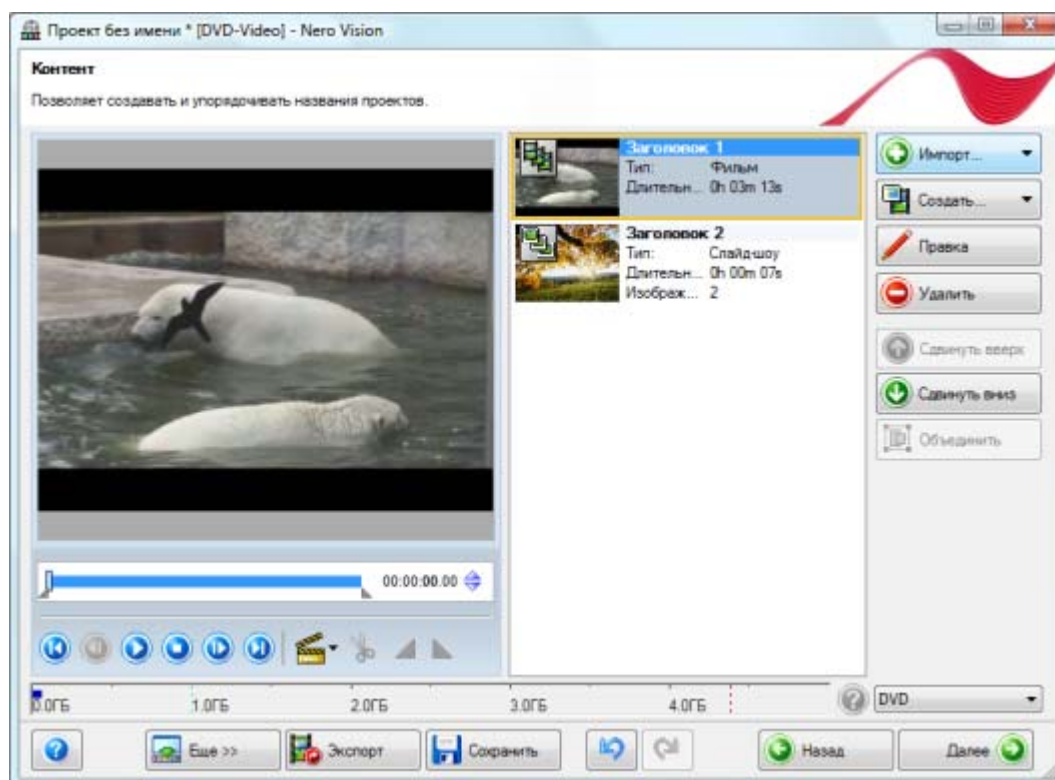
Преимущество разбиения фильма на разделы заключается в том, что они позволяют быстро переходить к необходимому разделу без необходимости перематывать его вперед или назад.

Если проставить галочку в независимой кнопке **Создать разделы автоматически** в расширенной области, маркеры разделов будут автоматически создаваться в ходе процесса прожига, позволяя быстрее ориентироваться в проекте при управлении с пульта д/у, несмотря на отсутствие меню.

Изменить тип диска можно в нижней области окна рядом со шкалой емкости диска. Наличие свободного места на диске отображается соответственно. Общее доступное пространство на диске зависит от типа редактируемого проекта. Если используемый диск не является DVD, емкость которого 4,38 ГБ, но является DVD-1 или DVD-9 (емкость которого 7,95 ГБ), выберите тип диска из выпадающего списка. Если используемый диск — обычный компакт диск, в выпадающем списке выберите его емкость в минутах: 74 или 80 минут.



В зависимости от типа диска вы сможете создавать ролики различного рода (VCD/SVCD — до 98 роликов; DVD-Video/miniDVD, DVD-VFR — до 99 роликов). Проекты в формате DVD+VR создания роликов не допускают.



Окно «Содержимое»

При помощи кнопок в правосторонней области окна возможно вставлять и упорядочивать выборку видеороликов в проекте. В списке выбора **Импорт** имеются следующие варианты:

Импортировать файлы	Позволяет добавлять в проект видеофайлы, сохраненные на жестком диске, например, видеосъемку вашего отпуска. Откроется окно.
Import Disc	Позволяет импортировать объекты с существующего диска.
Захват	Позволяет осуществить захват видео. Откроется окно Захват видео .
Импорт AVCHD с диска	Позволяет импортировать видеофайлы, сохраненные в проекте AVCHD (на DVD-диске).
Импорт AVCHD с жесткого диска	Позволяет импортировать видеофайлы, сохраненные в проекте AVCHD (на карте памяти или жестком диске).

Импорт из Интернета	Позволяет осуществлять импорт файлов из Интернет-сообществ и добавление их в проекты как новые ролики.
----------------------------	--










Пункт **Импорт файлов PowerPoint** позволяет импортировать файлы PowerPoint и добавлять их в проект в качестве новых роликов. Откроется окно, в котором допускается указывать длительность показа отдельных слайдов.

Кроме того, доступны следующие кнопки:

Создать	Позволяет создать фильм или слайд-шоу. Откроется окно «Правка».
Правка	Позволяет отредактировать выделенный видеоролик. Редактирование видеофайла может заключаться, например, в создании переходов, вырезании сцен или в создании звукооряда к фильму. Откроется окно «Правка».
Удалить	Позволяет удалить выделенные файлы мультимедиа.
Сдвинуть вверх	Позволяет переместить выделенные файлы мультимедиа вперед.
Сдвинуть вниз	Позволяет переместить выделенные файлы мультимедиа назад.
Объединить	Позволяет объединить несколько видеороликов в один проект.

Перемещая ползунок полосы прокрутки в области предварительного просмотра, вы сможете перейти в нужную позицию видеоролика. Для этого также можно воспользоваться кнопками **Позиции** рядом с дисплеем адресно-временного кода. Доступны следующие настройки параметров:

Кнопка 	Начинает воспроизведение.
Кнопка 	Позволяет остановить воспроизведение.
Кнопка 	Переход к предыдущему/следующему кадру.
Кнопка 	Переход к началу/концу файла.

<p>Выпадающее меню</p> 	<p>Добавить раздел позволяет вставить метку раздела в позицию, в которой находится ползунок.</p> <p>Добавлять раздел ко всем видеороликам позволяет вставить метку раздела с наименованием в начало каждого видеоролика.</p> <p>Автом. определение разделов позволяет запустить распознавание разделов в автоматическом режиме, при котором программа помещает маркеры разделов автоматически перед каждой сценой.</p> <p>Удалить разделы позволяет удалить отмеченный маркер раздела.</p> <p>Удалить все разделы позволяет удалить все ранее созданные маркеры разделов ролика.</p> <p>Функция доступна только в том случае, если видеоролик был выделен в области содержимого. Отдельные элементы отображаются только в том случае, когда метка положения проставляется на полосе прокрутки.</p>
<p>Кнопка</p> 	<p>Позволяет вырезать сцены из видеоролика.</p> <p>Функция доступна только в том случае, если видеоролик был выделен в области содержимого.</p>
<p>Кнопка</p> 	<p>Позволяет сократить видеоролик, вырезав фрагмент либо от начала до позиции маркера, либо от позиции маркера до конца.</p> <p>Данный элемент отображается только в том случае, если маркер позиции проставлен на полосе прокрутки. В противном случае кнопка не активна.</p>

Активируйте независимую кнопку **Не использовать черные эскизы** в расширенной области, если не хотите, чтобы приложение вставляло в меню черные эскизы. Вместо них осуществляется поиск и отображение картинок в эскизах.

2.2 Создание проекта для записи на диск



Если ваш пишущий привод поддерживает редактируемые форматы дисков, формат **Делактируемый DVD-диск** также отображается в опции **Создать DVD-диск**.



Вы можете найти более подробную информацию о поддержке Blu-ray по адресу www.nero.com/link.php?topic_id=416.



Возможно расхождение порядка редактирования роликов и фильмов ввиду отличий форматов DVD-VFR (видеорежим) и DVD+VR. При этом, в целом, процесс идентичен тому, что описан в этом разделе.

Чтобы создать проект для записи на диск, поступают следующим образом:

1. В окне **Старт** выберите пункт **Создать DVD** или **Создать CD** и необходимый тип диска (**Video-CD/Super Video CD/miniDVD/DVD-Video/AVCHD**).
→ Откроется окно **Содержимое**.
2. Чтобы осуществить захват видео в проект, поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопки **Импорт > Захват**.
→ Откроется окно **Захват видео**.
 2. Порядок действий аналогичен тому, что описан в разделе **Видеозахват на жесткий диск**.
3. Если вы уже записали видеоролик или хотите добавить видеоролик, сохраненный на жестком диске, то поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопки **Импорт > Добавить файлы**.
→ Откроется окно.
 2. Отметьте желаемые файлы и нажмите на кнопку **Открыть**.
→ При необходимости файлы добавляются в проект.
4. Чтобы добавить видеофайлы, сохраненные на оптическом диске, поступают следующим образом:
 1. Вставьте диск в оптический привод.
 2. Щелкните кнопку **Импорт > Импорт диска**.
 3. Если в компьютере установлено несколько приводов, в выпадающем выберите привод, в который был вставлен оптический диск.
→ Откроется окно **Импорт ролика с диска**.
 4. Отметьте необходимые видеоролики и щелкните кнопку **ОК**.
→ Итак, вы добавили видеофайлы.
5. Чтобы добавить видеоролики из папки AVCHD, размещенной на встроенном жестком диске или карте памяти видеокамеры AVCHD, поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Импорт > Импорт AVCHD с жесткого диска**.
→ Откроется окно **Импорт AVCHD из папки**.
 2. Отметьте необходимую папку или видеоролики и щелкните **ОК**.
→ Итак, вы добавили видеофайлы в проект.
6. Чтобы добавить видеоролики из папки AVCHD, размещенной на DVD-диске видеокамеры AVCHD, поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Импорт > Импорт AVCHD с диска**.
→ Откроется окно **Импорт AVCHD из папки**.
 2. Отметьте необходимую папку или видеоролики и щелкните **ОК**.
→ Итак, вы добавили видеофайлы в проект.



Видеокамеры AVCHD позволяют сжимать захватываемое видео непосредственно в метаданные MPEG-4, записываемые на DVD-носитель, карту памяти или встроенный жесткий диск. Данные, которые необходимо перенести с видеокамеры на жесткий диск, импортируются и, таким образом, не «переносятся» посредством захвата.

В случае видеокамер AVCHD, которые осуществляют запись видео непосредственно на DVD-диск, достаточно вставить DVD-болванку из камеры в DVD-привод компьютера и произвести импортирование. В случае видеокамер AVCHD, которые осуществляют видеозахват на жесткий диск, видеокамеру следует подключить к ПК. Карты памяти вставляются в специальный слот в компьютере.

7. Если файлы импортируются из Интернет-сообщества, поступают согласно порядка, описанного в разделе **Импорт из Интернета**.
8. При необходимости создать фильм или слайд-шоу поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Создать**.
 - Откроется окно «Правка».
 2. Создайте фильм или слайд-шоу, как описано в разделах **Создать фильм**.
 3. Если вас все устраивает и проект не требует дальнейшей коррекции, щелкните кнопку **Далее**.
 - Итак, вы добавили ролик в область «Содержимое».
9. Если видеофайл нуждается в дальнейшей правке, поступают следующим образом:
 1. Выделите видеоролик.
 2. Щелкните кнопку **Правка**.
 - Откроется окно «Правка».
 3. Отредактируйте фильм или слайд-шоу, как описано в разделах **Создать фильм**.
 4. Если вас все устраивает и проект не требует дальнейшей коррекции, щелкните кнопку **Далее**.
 - Итак, вы отредактировали видеоролик.
10. При необходимости сменить выбранный тип диска, необходимый тип выбирают в выпадающем списке в правой нижней части окна.
 - При этом, в зависимости от выбранного типа диска, шкала емкости в нижней части окна автоматически изменяет длину и объем занятого и свободного пространства на диске.
11. Если в проект уже добавлено несколько видеороликов, а один из них необходимо переместить ближе к началу или концу, то этот ролик выделяют и щелкают кнопку **Переместить вперед** или **Переместить назад**.
 - Итак, вы переместили видеофайл на необходимую позицию.
12. Если необходимо удалить видеофайл из проекта, его выделяют и щелкают кнопку **Удалить**.
 - Итак, вы удалили видеофайл из проекта.
13. Чтобы объединить несколько видеороликов в один, поступают следующим образом:

1. Выделите видеоролики.
2. Щелкните кнопку **Объединить**.
→ Открывается окно.
3. Щелкните кнопку **Да**.
→ Итак, вы объединили несколько видеороликов в один.
- ➔ Итак, вы создали проект для записи на болванку и теперь можете приступить к созданию меню для него.

смотри также:

- 📖 [Создание разделов вручную→ 20](#)
- 📖 [Автоматическое создание разделов→ 20](#)
- 📖 [Редактирование разделов→ 21](#)
- 📖 [Окно «Содержимое»→ 14](#)


2.2.1 Создание разделов вручную

Допускается добавлять разделы к видеофайлу проекта вручную.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое**.

Чтобы вручную создать раздел, поступают следующим образом:

1. Выделите заголовок нужного видеоролика в окне **Содержимое**.
2. Переместите ползунок полосы прокрутки в области предварительного просмотра в позицию, с которой должен начинаться новый раздел.
3. Щелкните кнопку  > **Добавить раздел**.
➔ Создастся раздел; метка раздела будет установлена на полосе прокрутки в области предварительного просмотра, и раздел добавится в список разделов в области «Содержимое».
4. Чтобы добавить следующие разделы, повторите последние два шага.
➔ Итак, вы вручную добавили новые разделы.

смотри также:

- 📖 [Редактирование разделов→ 21](#)


2.2.2 Автоматическое создание разделов

В проекте разделы к видеофайлу могут создаваться также автоматически.

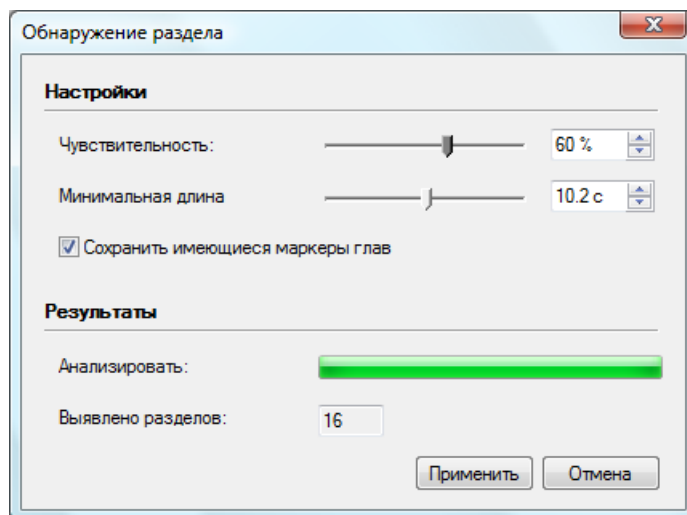
Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое**.

Чтобы автоматически создать разделы, поступают следующим образом:

1. Выделите заголовок нужного видеоролика в окне **Содержимое**.
2. Щелкните кнопку  > **Автом.определение разделов**.

- Откроется окно **Обнаружение разделов**. Начнется процесс автоматического распознавания разделов. Это может потребовать некоторого времени. В окне отображается количество разделов, распознанных при данных настройках.



Окно «Обнаружение разделов»

3. При необходимости сократить или увеличить минимальную длительность раздела передвиньте ползунок **Минимальная длина раздела** на соответствующее расстояние.
4. При необходимости повысить чувствительность поиска меток разделов сместите ползунок **Чувствительность** вправо. При необходимости снизить чувствительность поиска меток разделов сместите ползунок **Чувствительность** влево.

→ В окне отображается количество разделов, распознанных при данных настройках.
5. При необходимости придерживаться уже распознанных разделов проставьте галочку в независимой кнопке **Оставить распознанные разделы**.
6. Щелкните кнопку **Применить**.

→ Создадутся разделы; метки разделов будут установлены на полосе прокрутки в области предварительного просмотра, и разделы добавятся в список разделов в области «Содержимое».

→ Итак, вы автоматически создали разделы.

смотри также:

[Редактирование разделов→ 21](#)

2.2.3 Редактирование разделов



Допускается редактирование и переименование разделов, перестановка и удаление меток отдельных разделов, а также удаление всех существующих меток разделов. Вы

можете изменять порядок следования отдельных меток разделов в пределах начала и конца видеофайла вплоть до следующей метки раздела.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое**.

При необходимости отредактировать раздел поступают следующим образом:

1. Выделите заголовок нужного видеоролика в окне **Содержимое**.
2. При необходимости переместить существующую метку раздела щелкните ее на полосе прокрутки в области предварительного просмотра и перетащите в нужную позицию.
3. При необходимости удалить раздел отметьте его в области «Содержимое» и щелкните кнопку  > **Удалить раздел**.
→ Итак, раздел удален.
4. При необходимости удалить все разделы ролика отметьте видеоролик и щелкните кнопку  > **Удалить все разделы**.
→ Итак, все метки разделов удалены.
→ Итак, вы отредактировали разделы.

3 Захват видео с видеокамер и других внешних устройств захвата

3.1 Захват

Захват — это метод получения видеоизображения с цифровых видеокамер (DV-камер) и других устройств захвата, подключенных к плате видеозахвата, и перенос его на ПК. Устройством захвата называется устройство, которое позволяет передавать «захватываемый» видеосигнал, напр., с DV-видеокамеры, платы видеозахвата или телевизионной платы.



Перечень поддерживаемых устройств приводится на нашем сайте: www.nero.com.

Чтобы передать видеоряд со внешнего устройства захвата на компьютер с целью его дальнейшего использования в проекте, поступают согласно порядку, описанному в разделе **Видеозахват на жесткий диск**.

При необходимости создать диск и произвести захват видео в этот проект необходимо выбрать соответствующий вариант **Создать DVD** (или VCD, SVCD, miniDVD) в окне **Старт**, а затем щелкните кнопку **Импорт > Захват** в окне **Содержимое**. Таким образом, вы сможете осуществлять видеозахват и одновременно работать над проектом.



Исключение составляют камеры AVCHD. Они позволяют сжимать захватываемое видео непосредственно в метаданные MPEG-4, записываемые на DVD-носитель, карту памяти или встроенный жесткий диск. Данные, которые необходимо перенести с видеокамеры на жесткий диск, импортируются и, таким образом, не «переносятся» посредством захвата.

Если у вас имеется камера AVCHD, позволяющая осуществлять захват на DVD-болванку, вставьте DVD-болванку из нее в привод DVD на компьютере и импортируйте захваченный видеоряд, используя **Импорт > Импорт диска** в окне **Содержимое**, непосредственно в проект.

Если у вас имеется камера AVCHD, позволяющая осуществлять захват на жесткий диск, подключите видеокамеру к компьютеру и импортируйте захваченный видеоряд, используя функцию **Импорт > AVCHD с жесткого диска** в окне **Содержимое**, непосредственно в проект.

Если у вас имеется камера AVCHD, позволяющая осуществлять захват на карту памяти, подключите камеру к компьютеру через специальный интерфейс и импортируйте захваченный видеоряд, выбрав **Импорт > Импорт AVCHD с жесткого диска**, в окне **Содержимое**.

3.2 DV- и HDV-камеры, цифровое и аналоговое видео

Существует три типа устройств захвата: цифровые, аналоговые и DV/HDV-камеры. Все три типа предъявляют различные требования к аппаратному обеспечению.

DV/HDV-камеры: в DV- и HDV-камерах видеосигнал передается на ПК в цифровом формате. Все что вам необходимо, чтобы передать видеоряд на ПК, — это подключить кабель в разъем на ПК.

Аналоговое видео: чтобы обработать видеосигнал с аналогового источника на ПК, его необходимо конвертировать в цифровой формат. Примерами аналоговых устройств захвата могут быть видеомagniетофоны VHS, телевизоры, VHS-C-, 8 мм- и Hi-8-видеокамеры. В отличие от цифровых устройств захвата, в которых само устройство позволяет передать цифровой видеосигнал на ПК, для передачи аналогового видеосигнала в ПК должна быть установлена плата видеозахвата. Аналоговый сигнал конвертируется в цифровой формат посредством платы видеозахвата.


Цифровое видео (ATSC, DVB-T/S/C): видеосигнал с цифрового устройства видеозахвата передается на ПК в цифровом формате, после чего хранится в формате MPEG-2. Типичным примером цифровых устройств являются телевизионные платы. Чтобы передать цифровой видеосигнал, к ПК следует подключить соответствующее устройство.


3.3 Окно «Видеозахват»

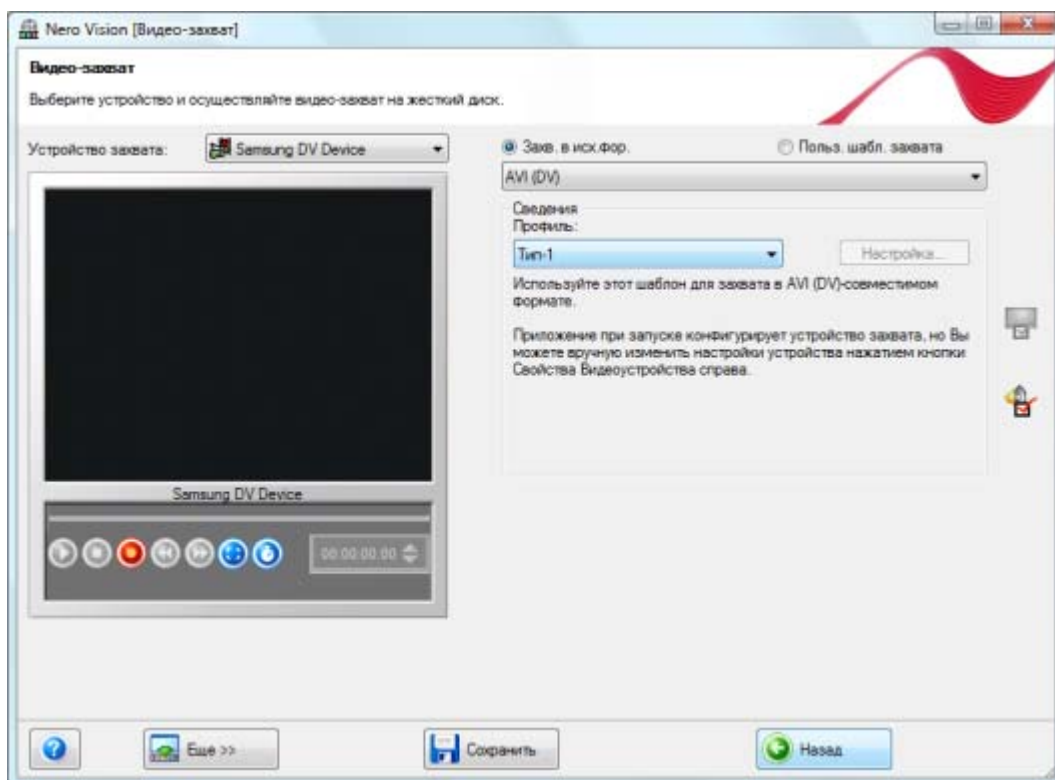
В окне **Видеозахват** в меню выбора **Устройство захвата** отображаются все подключенные устройства. Здесь же, помимо необходимого устройства захвата, допускается выбрать шаблон захвата.

Для целей тонкой настройки и удобства организации процедуры захвата окно разделено на две области: предварительный просмотр — в левой части и информационная область, в которой собраны наиболее важные настройки файла-приемника, — в правой.

Щелчок по кнопке **Конфигурация** позволяет открыть окно, в котором настраиваются подробные параметры видео.

Щелчок по кнопке  позволяет открыть окно **Свойства видеоустройства**. Щелчок

по кнопке  позволяет открыть окно **Свойства аудиоустройства**. Подробные настройки допускается изменять в обоих окнах, если подключенное устройство это допускает.













Окно «Видеозахват»

В списке выбора шаблонов захвата имеются следующие кнопки выбора:

Захват в исходной форме	Позволяет оптимизировать все аппаратнозависимые параметры, привязанные к устройству захвата, и осуществлять видеозахват в формате, предусмотренном устройством захвата. Кнопка выбора Захват в исходной форме активирована по умолчанию. Рекомендуется производить захват со стандартными настройками.
Определяемый пользователем	Позволяет индивидуально настроить опции захвата. Здесь допускается определять предпочтительный формат файла-приёмника.




При помощи кнопок **Позиции**, расположенных рядом с дисплеем адресно-временного кода в области предварительного просмотра, вы сможете перейти в нужную позицию видеоролика. Доступны следующие настройки параметров:

Кнопка 	Начинает воспроизведение.
---	---------------------------

<p>Кнопка</p> 	Позволяет остановить воспроизведение.
<p>Кнопка</p> 	Позволяет начать захват.
<p>Кнопка</p> 	Позволяет «перемотать» видеоряд назад/вперед.
<p>Кнопка</p> 	Позволяет переключиться в полноэкранный режим. Возврат в режим окна осуществляется нажатием на кнопку Esc .
<p>Кнопка</p> 	Позволяет настроить таймер, который оперделит время начала захвата, его конец и длительность.
<p>Кнопка</p> 	Позволяет сканировать ленту и отображает свой эскиз в галерее сцен по каждой распознанной сцене. Здесь же допускается выбирать необходимую сцену для захвата. Доступен только для DV- и HDV-камер в режиме VCR.
<p>Кнопка</p> 	Позволяет переключиться на следующий/предыдущий канал. Доступно только для телевизионных плат.
<p>Ползунок</p> 	Позволяет увеличить или уменьшить скорость предварительного просмотра на DV- или HDV-камере в 6 раз. Как только ползунок будет отпущен, происходит автоматический переход назад в среднее положение, и воспроизведение ленты осуществляется с нормальной скоростью. Доступен только для DV- и HDV-камер в режиме VCR.
<p>Поворотный переключатель функций</p> 	Позволяет осуществлять навигацию в захваченном видеоряде на поккадровой основе. Доступен только для DV- и HDV-камер в режиме VCR.

Активируйте независимую кнопку **Разрешить воспроизведение устройства захвата звука** в расширенной области, если необходимо разрешить воспроизведение на устройстве захвата. Данная настройка не влияет на воспроизведение захваченных видеофайлов.

смотри также:

-  [Настройка телевизионной платы→ 28](#)
-  [Окно «Предварительный просмотр»→ 27](#)
-  [Окно «Свойства видеоустройства»→ 27](#)

📖 Окно «Свойства аудиоустройства»→ 28

📖 Вideoзахват на жесткий диск→ 30

3.3.1 Окно «Предварительный просмотр»

В окне **Предварительное сканирование результатов захвата** допускается осуществлять предварительное сканирование ленты в DV- или HDV-камере. Окно разбито на две части: область предварительного просмотра в левой части и галерея сцен в правой, каждая из распознанных сцен в которой отображается в виде эскиза. Здесь же допускается выбирать необходимую сцену для захвата. Если вы не меняли стандартных настроек захвата в окне **Вideoзахват** или желаете изменить настройки, в данном случае также можно выбрать все варианты выбора шаблонов захвата. Кнопка выбора **Захват в исходной форме** отмечена по умолчанию. Рекомендуется производить захват со стандартными настройками.

Доступны следующие кнопки:

Сканировать	Позволяет запустить процесс сканирования и отображает свой эскиз в галерее сцен по каждой распознанной сцене.
Удалить	Позволяет удалить отмеченные сцены из галереи сцен.
Объединить	Позволяет объединить отмеченные сцены.
Захват	Позволяет начать передачу отмеченных сцен на жесткий диск.
Отмена	Позволяет отменить действие и закрыть окно.

смотри также:

📖 Окно «Вideoзахват»→ 24

📖 Предварительное сканирование результатов вideoзахвата→ 34

3.3.2 Окно «Свойства вideoустройства»


В окне **Свойства вideoустройства** доступны следующие вкладки:

Формат	Позволяет задать частоту кадров, параметры процесса копирования цвета и выходного формата в соответствии с таковыми, с которыми вideoматериал должен писаться на диск. В случае если захват осуществляется аналоговыми устройствами, щелчок по кнопке Конфигурация позволяет запустить тестирование устройства. Здесь же допускается указывать источник вideoматериала (вideo, комбинированное или S-video).
Общий	Позволяет задать такие параметры, как яркость, резкость и контраст при помощи ползунков на шкалах.

Каналы	<p>Позволяет отобразить доступные каналы для выбранных устройств. Здесь же допускается выбирать необходимый канал для захвата.</p> <p>Щелчок по кнопке Управление группами ТВ-каналов позволяет снова отобразить последний кадр ТВ-мастера, и вы можете редактировать, добавлять и удалять группы и присвоенные каналы. В окне ТВ-мастер отображаются доступные каналы и группы для установленных устройств захвата.</p> <p>При щелчке по кнопке Настройка каналов допускается снова отконфигурировать телевизионную плату на пошаговой основе с помощью ТВ-мастера.</p>
---------------	--

3.3.3 Окно «Свойства аудиоустройства»

В окне **Свойства аудиоустройства** имеются следующие области:

Настройки устройства	Позволяет задать необходимый источник звука.
Аудиовход	Позволяет задать необходимые аудиовходы (напр., проигрыватель компакт-дисков, линия, микрофон). Чтобы отобразить доступные опции, щелкните значок  .

3.4 Настройка телевизионной платы



Чтобы задать устройство для захвата цифрового или аналогового видеосигнала, в компьютер должна быть интегрирована на заводе-изготовителе или установлена карта видеозахвата, параметры которой соответствуют требованиям изготовителя.



Nero Vision обеспечивает одновременную поддержку множества телевизионных плат, телевизионных плат с двустандартными тюнерами или гибридных тюнеров. Перечень поддерживаемых телевизионных плат приводится на нашем сайте: www.nero.com.


Если вы установили телевизионную плату в свой ПК и впервые открыли окно **Видеозахват**, то в выпадающем списке **Устройства захвата** отображаются все подключенные устройства.


Должны быть удовлетворены следующие требования:


- Телевизионная плата должна быть подключена к ПК и включена.

Конфигурирование телевизионной платы при помощи ТВ-мастера осуществляется следующим образом:

1. Выберите опцию **Видеозахват на жесткий диск** в окне **Старт**.
→ Откроется окно **Захват видео**.

2. Если к ПК подключено несколько устройств, выберите необходимое в выпадающем списке **Устройство захвата**.
3. Щелкните кнопку .
→ Откроется окно **Свойства видеоустройства**.
4. Щелкните вкладку **Каналы**.
5. Щелкните кнопку **Настройка каналов**.
→ Отобразится первое из окон ТВ-мастера **Поиск каналов аналогового телевидения**. Мастер проведет вас по всем шагам процесса настройки.
6. Выберите свою страну в выпадающем списке **Выбор страны**.

 При конфигурировании телевизионных плат DVB-S необходимо выбрать спутник вместо страны в поле **Выберите конфигурацию спутника**.
При конфигурировании телевизионных плат DVB-C вместо страны необходимо указать соответствующий частотный диапазон.
7. Выберите **Антенна** или **Кабель** в качестве источника сигнала в выпадающем списке **Выбрать тип источника**.

 Выпадающий список **Выбрать тип источника** недоступен при конфигурировании цифровых телевизионных плат (DVB-T, DVB-S, DVB-C).
8. Щелкните кнопку **Начать поиск**, чтобы приступить к поиску каналов.
→ Начнется поиск каналов. При этом отображается информация о ходе процесса и количестве найденных каналов в области **Статус поиска**.
9. Щелкните по кнопке **Далее**.
→ Отобразится второе из окон ТВ-мастера The second screen of the TV wizard, **Редактирование телевизионных каналов**. Вы можете упорядочивать, переименовывать и удалять каналы.
10. Щелкните кнопки **Вверх** или **Вниз**.
→ Порядок расположения имеющихся каналов изменится.
11. Выделите ненужные каналы и щелкните кнопку **Удалить**.
→ Итак, вы удалили каналы.
12. При необходимости упорядочить воедино каналы с нескольких телевизионных плат поступают следующим образом:
 1. Выделите один канал и щелкните кнопку **Переименовать**.
→ Откроется окно **Переименование канала**.
 2. Введите новое имя для канала в текстовом поле **Переименование канала** и щелкните кнопку **ОК**.
→ Итак, вы переименовали канал.



Nero Vision "расценивает" телевизионные каналы с одним именем — так называемые "физические" каналы — но на различных ТВ-тюнерах как один и тот же "логический" канал. Это означает, что в логическом канале может содержаться один и более физических каналов

В ходе поиска каналов происходит автоматическое упорядочивание каналов. Nero Vision позволяет отображать только логические каналы после того, как состоялась настройка конфигурации в ТВ-мастере.

13. Щелкните по кнопке **Далее**.
 - Отобразится третье из окон ТВ-помощника **Управление группами ТВ-каналов**. Здесь допускается упорядочивать каналы в рамках существующих тематических групп или групп, созданных индивидуально.
14. Щелкните кнопку **Добавить** на вкладке **ТВ-помощник**.
 - Откроется окно **Добавить группу**.
15. Введите имя для создания новой группы в текстовом поле **Добавить группу** и щелкните кнопку **ОК**.
 - Итак, вы создали новую группу.
16. Щелкните вкладку **ТВ-каналы по группам**.
17. Выберите группу для редактирования в выпадающем списке **Изменить группы**.
18. Выделите каналы для присвоения к данной группе в области **Имеющиеся каналы** и щелкните кнопку **>>**.
 - Выделенные каналы отобразятся в области **Изменить группы**.
19. Щелкните кнопки **Вниз** или **Вверх**.
 - Порядок очередности каналов в группе изменится.
20. Щелкните по кнопке **Завершение**.
 - Окно ТВ-помощника закроется, и откроется окно **Захват видео**.
 - Итак, вы отконфигурировали телевизионную плату.

3.5 Видеозахват на жесткий диск



Чтобы задать устройство для захвата цифрового или аналогового видеосигнала, в компьютер должна быть интегрирована на заводе-изготовителе или установлена карта видеозахвата, параметры которой соответствуют требованиям изготовителя.



Для осуществления захвата требуется наличие большого объема свободного пространства на жестком диске. Убедитесь, что имеется свободное пространство, по крайней мере, достаточное, чтобы записать весь видеофайл. Для захвата видео в платы видеозахвата требуется приibl. 3-30 МБ дискового пространства на одну секунду длительности файла в зависимости от качества разрешения и формата сохраняемого видеофайла. Захват цифрового видео с помощью платы FireWire (IEEE 1394) требует до 3,6 МБ дискового пространства на секунду длительности видео.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Должны быть закрыты все приложения, значительно загружающие процессор.
- Не должно быть приложений, работающих в полноэкранном режиме.
- Доступ к рабочей станции не должна блокироваться в ходе всего процесса захвата.
- На жестком диске должно быть достаточно свободного места.

Чтобы осуществить видеозахват на жесткий диск, поступают следующим образом:

1. Подключите цифровое или аналоговое устройство к ПК, используя соответствующий интерфейс, и включите его.
2. Выберите опцию **Видеозахват на жесткий диск** в окне **Старт**.
→ Откроется окно **Видеозахват**. Также откроется дополнительное окно, в котором вам будет предложено выбрать **Захват в исходной форме**.
3. Выберите устройство видеозахвата в выпадающем списке **Устройство захвата**.



Устройство захвата может быть настроено на режим **Камера** или **VCR**.

В режиме **Камера** видеосигнал непрерывно передается с устройства захвата на ПК, и вы можете контролировать качество текущего видеосигнала в области предварительного просмотра. При захвате с цифровой видеокамеры картинка в рамке фокусировки видеокамеры отображается и в диалоговом окне предварительного просмотра.

Телевизионная плата всегда находится в режиме **Камера**, так как наличествует постоянный входящий видеосигнал и отсутствует возможность приостановить воспроизведение, перемотать его вперед/назад или запустить с начала.

В режиме **VCR** видео уже присутствует на ленте (или другом носителе). Для захвата такого видер требуется вставить кассету в видеомагнитофон и запустить воспроизведение. Вы также можете осуществлять перемотку вперед/назад в ходе воспроизведения с кассеты и воспроизводить только отдельные сцены.

Цифровые видеокамеры допускают перевод как в режим **Камера**, так и в режим **VCR**. Подробные инструкции приведены в руководстве по эксплуатации видеокамеры.

Аналоговые видеокамеры автоматически настроены на режим **VCR**.

В зависимости от текущего режима устройства захвата — **Камера** или **VCR** — некоторые кнопки могут быть недоступны.

4. В верхней правой части окна выберите одну из кнопок выбора **Захват в исходной форме** и **Захват с настраиваемыми параметрами**.




Захват в исходной форме позволяет передавать видео без потерь информации в ходе конверсии в том формате, который автоматически определяется устройством захвата.







Кнопка выбора **Захват в исходной форме** активирована по умолчанию. Захват методом **Захват в исходной форме** наиболее предпочтителен.


5. Если активирована кнопка выбора **Захват с настраиваемыми параметрами**:
1. Выберите нужный формат в выпадающем меню.
→ Появится выпадающее меню **Профиль** области **Подробно**.
 2. Выберите необходимый **Профиль**.
→ Настройки файла-приемника отобразятся в области **Подробно** под заголовком **Файл-приёмник**.
 3. При необходимости откорректировать подробные настройки щелкните кнопку **Конфигурация**.
→ Откроется окно.
 4. Выполните тонкую настройку параметров и щелкните кнопку **ОК**.
→ Итак, вы отрегулировали настройки файла-приёмника.

6. При использовании аналогового устройства захвата необходимо сперва запустить воспроизведение на устройстве захвата.
При использовании цифрового устройства захвата, которое настроено в режиме **VCR**, необходимо управлять движением ленты при помощи кнопок.
- Текущая сцена отображается в области предварительного просмотра.





Имеется возможность предварительно сканировать пленку DV- или HDV-камеры. Отображается эскиз к каждой сцене. Здесь же допускается выбирать необходимую сцену для захвата. Щелчок по кнопке  позволяет открыть окно **Предварительное сканирование результатов захвата**.

7. Проверьте качество захвата с устройства захвата в области предварительного просмотра.
8. При необходимости изменить настройки видео поступают следующим образом:
1. Щелкните кнопку .
→ Откроется окно **Свойства видеоустройства**.
 2. Выполните настройку необходимых параметров и щелкните кнопку .
→ Итак, вы отрегулировали настройки видео.
9. При необходимости осуществить захват звука со внешнего аудиисточника поступают следующим образом:
1. Щелкните кнопку .
→ Откроется окно **Свойства аудиоустройства**.
 2. Выполните настройку необходимых параметров и щелкните кнопку .
→ Итак, вы отрегулировали настройки аудио.
10. При желании сохранить видеофайл в другую папку, отличную от **Мои документы/NeroVision/CapturedVideo**, поступают следующим образом:
1. Щелкните кнопку **Больше**.
→ Раскроется расширенная область.
 2. Введите путь и имя файла в поле ввода **Захват в файл**.
11. Щелкните кнопку .
→ Начнется процесс захвата и появится картинка, захваченная последней.
12. Чтобы остановить захват, щелкните кнопку .
→ Отобразится список выбора. В нем содержатся захваченные файлы, еще не вставленные в проект.
13. При необходимости продолжить захват другого видеоматериала из того же источника предыдущие два шага повторяют.
14. При необходимости просмотреть захваченное видео поступают следующим образом:

1. Выберите необходимый видеофайл в списке выбора.
2. Щелкните кнопку .
- Захваченный видеоряд отобразится в области просмотра.
15. Щелкните по кнопке **Далее**.
- Отобразится окно с меню **Ваши дальнейшие действия?**.
- Итак, вы записали видеоролик на жесткий диск и можете отредактировать его.

смотри также:

-  [Предварительное сканирование результатов видеозахвата](#) → 34
-  [Окно «Видеозахват»](#) → 24

3.5.1 Предварительное сканирование результатов видеозахвата

Позволяет сканировать ленту с DV- или HDV-камеры и отображает свой эскиз в галерее сцен по каждой распознанной сцене. Здесь же допускается выбирать необходимую сцену для захвата.



Чтобы задать устройство для захвата цифрового или аналогового видеосигнала, в компьютер должна быть интегрирована на заводе-изготовителе или установлена карта видеозахвата, параметры которой соответствуют требованиям изготовителя.




Для осуществления захвата требуется наличие большого объема свободного пространства на жестком диске. Убедитесь, что имеется свободное пространство, по крайней мере, достаточное, чтобы записать весь видеофайл. Для захвата видео в платы видеозахвата требуется припл. 3-30 МБ дискового пространства на одну секунду длительности файла в зависимости от качества разрешения и формата сохраняемого видеофайла. Захват цифрового видео с помощью платы FireWire (IEEE 1394) требует до 3,6 МБ дискового пространства на секунду длительности видео.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Должны быть закрыты все приложения, значительно загружающие процессор.
- Не должно быть приложений, работающих в полноэкранном режиме.
- Доступ к рабочей станции не должна блокироваться в ходе всего процесса захвата.
- На жестком диске должно быть достаточно свободного места.
- DV- или HDV-камера должна быть подключена к ПК через соответствующий интерфейс и находиться в режиме VCR.
- Откроется окно **Захват видео**.

Чтобы осуществить предварительное сканирование перед видеозахватом и выбрать наиболее интересные сцены для записи на жесткий диск, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку .
- Откроется окно **Предварительное сканирование**.

2. Щелкните кнопку **Начать предварительное сканирование**.
 - Начнется процесс сканирования. Ход процесса отображается в окне. В окне **Предварительное сканирование** для каждой сцены в галерее отображается свой эскиз.
3. Если отдельные сцены не нужны на жестком диске, отметьте их в галерее сцен и щелкните кнопку **Удалить**.
 - Итак, отмеченные сцены удалены из галереи сцен.
4. Если отдельные сцены следует объединить в одну, отметьте их в галерее сцен и щелкните кнопку **Объединить**.
 - Итак, отмеченные сцены объединены в одну.
5. В случае, если вы не меняли стандартных настроек захвата в окне **Захват видео** или желаете изменить настройки, то можете осуществить свои намерения именно сейчас.
6. Щелкните кнопку **Захват**.
 - Начнется захват видео и передача необходимых сцен.
 - Отмеченный список отобразится в окне **Захват видео**. В нем содержатся захваченные файлы, еще не вставленные в проект.
 - Итак, вы осуществили предварительное сканирование перед видеозахватом и выбрали наиболее интересные сцены для записи на жесткий диск.

смотри также:

📖 Окно «Предварительный просмотр» → 27

📖 Видеозахват на жесткий диск → 30

3.6 Захват на диск «на лету»

Если редактируемый DVD-диск создается при помощи устройства захвата, то необходимые данные (напр., захват с камеры) могут передаваться непосредственно на диск, т.е. буферизация не требуется.



Чтобы задать устройство для захвата цифрового или аналогового видеосигнала, в компьютер должна быть интегрирована на заводе-изготовителе или установлена карта видеозахвата, параметры которой соответствуют требованиям изготовителя.



Если у вас установлен пишущий привод DVD-RW/+RW и вставлена болванка DVD-RW или DVD+RW, вы можете использовать Nero Vision для создания редактируемых форматов DVD-дисков и DVD-видеодисков: DVD-VFR (в режиме видео) и DVD+VR.

По сравнению с дисками в формате DVD-Video преимуществом данных дисковых форматов состоит в том, что его содержимое может быть впоследствии изменено. Это означает, что Вы можете редактировать фильмы, вставлять новые переходы, удалять сцены, которые не желаете видеть, или перезаписывать диск. При этом недостатком является то, что вы не можете создавать индивидуальные меню.

Форматы дисков DVD-VFR (видеорежим) и DVD+VR совместимы с DVD-Video и могут воспроизводиться практически на всех DVD-проигрывателях, присутствующих на рынке.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Устройство захвата цифрового или аналогового видео должно быть установлено и подключено к ПК.
- Должны быть закрыты все приложения, значительно загружающие процессор.
- Не должно быть приложений, работающих в полноэкранном режиме.
- Доступ к рабочей станции не должна блокироваться в ходе всего процесса захвата.

Чтобы создать редактируемый DVD-диск непосредственно при помощи устройства захвата, поступают следующим образом:

1. Вставьте перезаписываемый диск в пишущий привод.
2. Включите устройство захвата и запустите Nero Vision.
3. Выберите вариант **Прямая запись на диск** в окне **Старт**.
4. Если в компьютере установлено несколько пишущих приводов, в выпадающем выберите привод, в который был вставлен перезаписываемый диск.
→ Откроется окно **Захват видео**.
5. Если телевизионная плата еще не была отконфигурирована, порядок дальнейших действий описан в разделе **Конфигурирование телевизионной платы**.
6. Порядок действий аналогичен тому, что описан в разделе **Видеозахват на жесткий диск**.
→ Итак, вы создали редактируемый диск непосредственно при помощи устройства захвата.

3.7 Импорт из Интернета

Вы можете загрузить видеофайл или картинку из Интернета или Интернет-сообщества и добавить их в проект в качестве отдельного файла или компонента на монтажной линейке (область Содержимое в проекте). Допускается импортировать все файлы, формат захвата которых поддерживается Nero Vision. Допускается загрузка только одного файла за раз.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое**.

Чтобы загрузить файл из Интернета, поступают следующим образом:

1. В окне **Содержимое** щелкните кнопку **Импорт > Импорт из Интернета**.
 - При первом случае импорта из Интернета или экспорта в Интернет открывается окно **Логин для My Nero**. Здесь допускается вводить данные для доступа в Интернет-сообщество **My Nero**, причем вход выполняется только один раз, ваши данные «запоминаются», и последующие входы осуществляются автоматически, если вы входите через Nero Vision.
2. Введите свой **Логин** и **Пароль** для Интернет-сообщества **My Nero** в соответствующих полях ввода.
3. Активируйте независимую кнопку **Сохранить данные учетной записи** и щелкните кнопку **ОК**.
4. Если у вас еще нет учетной записи в сообществе **My Nero**, щелкните кнопку **Отмена**.
 - При запуске процедуры импорта Nero проверяет наличие новых файлов конфигурации. Информация о рекомендуемых или необходимых обновлениях представляется в диалоговом окне.
 - Отобразится окно **Импортировать из Интернета**. Интернет-сообщества, доступные для осуществления загрузки медиафайлов, отображаются в меню выбора в правой верхней части окна. Дерево навигации (карта сообщества) данного сообщества отображается внизу. Вы всегда можете получить доступ к папкам общего доступа, выложенных в сообществе. Если вы зарегистрированы, то сможете получить доступ также к собственным видеоматериалам, выложенным в сообществе.
5. При желании загрузить другое сообщество, отображаемое в выпадающем списке просто выберите его.
 - Откроется окно для ввода ваших пользовательских данных.
6. Если у вас уже имеется учетная запись в отмеченном сообществе:
 1. Введите свои **Логин** и **Пароль** в полях ввода.
 2. Проставьте галочку в независимой кнопке **Сохранить данные учетной записи**.
 - Ваши данные доступа будут сохранены и использованы при последующих ваших входах в сообщество.
 3. Щелкните по кнопке **ОК**.
7. Если у вас еще нет учетной записи в отмеченном сообществе, щелкните кнопку **Отмена**.
 - Отобразится дерево навигации (карта) данного сообщества.
8. Найдите и выделите необходимый медиафайл в правой части окна.



Имеется возможность ввести слово для поиска в поле ввода в правой верхней части окна и, щелкнув кнопку **Поиск**, произвести поиск ключевых слов по сообществу. Все найденные файлы отображаются в области ниже.



Если выбранный тип файла не подходит к текущему проекту, напр., попытка импортировать видеофайл в слайд-шоу, появится окно с соответствующим сообщением.

9. Щелкните кнопку **Загрузить**.
 - Начнется импортирование; файл будет загружен в исходном формате. Ход процесса импортирования отображается в отдельном окне.
 - Откроется окно **Копировать файлы на жесткий диск**.
10. Выберите папку-приемник на жестком диске, в которую необходимо сохранить файл.
11. Щелкните по кнопке **ОК**.
 - Файл будет сохранен, и Nero Vision отобразит его в качестве нового объекта в проекте. Если файл был импортирован непосредственно в окно «Правка», Nero Vision отобразит его в области мультимедиа.
 - Итак, вы импортировали файл из Интернета и теперь можете вставить его в проект.

4 Редактирование видеофайлов



4.1 Окно «Фильм»


В окне **Фильм** допускается составить файлы в фильм, обрезать добавленные видеоролики или добавить эффекты и переходы по своему усмотрению. Допускается добавлять видеоролики и картинки, а также аудиофайлы для создания фонового саундтрека к фильму.



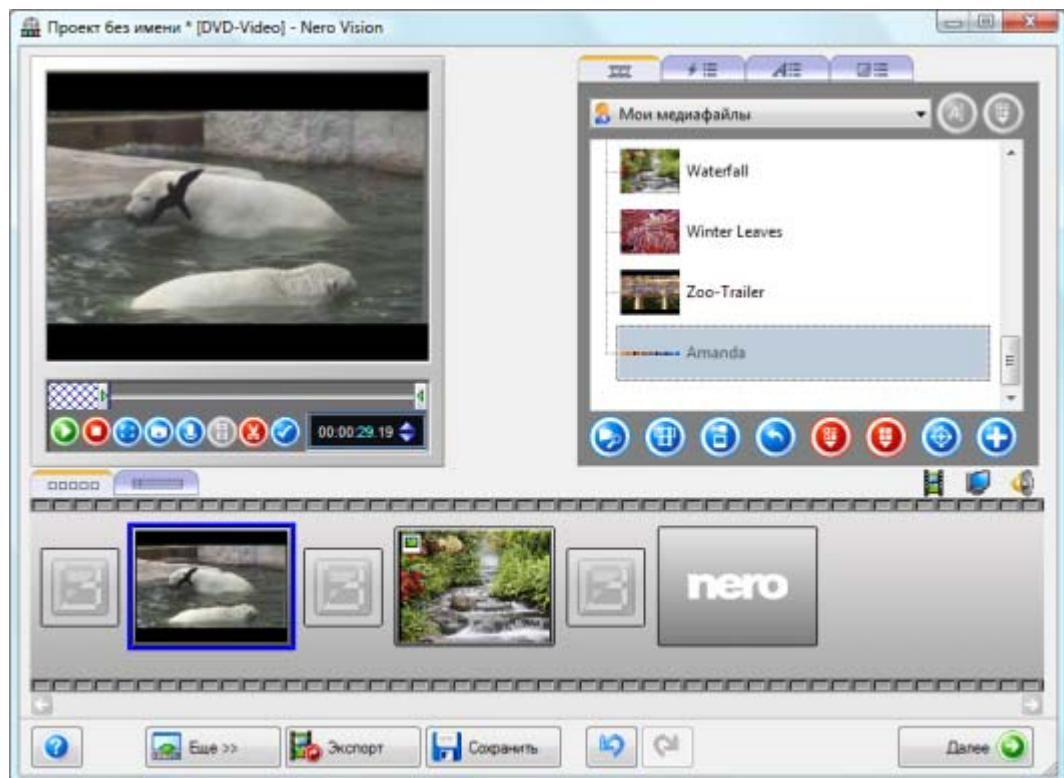
Nero Vision Essentials SE не позволяет осуществлять видеомонтаж и создавать собственные фильмы.

В области медиафайлов, в правой верхней части окна, допускается осуществлять поиск необходимых мультимедийных файлов на компьютере, импортировать файлы и добавлять их в проект. Кроме того, все переходы, а также текстовые эффекты собраны по группам.

В нижней части окна, в области «Содержимое», все добавляемые в проект файлы отображаются во вкладках **Раскадровка**  и **Монтажная линейка** .

Картинки отображаются в обеих вкладках со значком  в левом верхнем углу. При необходимости откорректировать цветовую гамму данных, откройте из контекстного меню окно **Коррекция цвета**.

В области просмотра в левой верхней части окна можно провести тестирование проекта.










Окно «Фильм»

В меню медиафайлов доступны следующие вкладки:







	Позволяет отобразить медиафайлы.
	Позволяет отобразить видеоэффекты.
	Позволяет отобразить текстовые эффекты.
	Позволяет отобразить переходы.

В области медиафайлов доступны следующие кнопки:

	Обзор позволят осуществлять поиск медиафайлов и добавлять их к собственным медиафайлов. Появится окно Открыть . Обзор и добавление в проект позволяет осуществлять поиск медиафайлов, добавлять их к собственным медиафайлам и в фильмы. Появится окно Открыть .
	Позволяет начать захват. Открывается окно Видеозахват .

	Импорт позволяет импортировать медиафайлы с TWAIN-совместимых устройств, таких как сканеры. Открывается окно. Выбор источника позволяет выбрать источник импорта TWAIN. Откроется окно Выбор источника .
	Позволяет импортировать медиафайлы из Интернет-сообществ. Открывается окно.
	Позволяет выбрать объект из группы.
	Позволяет удалить все объекты из группы. Открывается окно.
	Позволяет начать автоматическое Распознавание разделов и отображает обнаруженные сцены в области медиа по отдельности, так что их можно вставлять из в фильмы по одной. Откроется окно Распознавание разделов . Данный объект отображается только в том случае, если исполняемое действие было присвоено отмеченному медиафайлу. В противном случае кнопка загорается.
	Позволяет открыть отмеченный медиафайл с помощью выбранной программы. Данный объект отображается только в том случае, если исполняемое действие было присвоено отмеченному медиафайлу. В противном случае кнопка загорается.
	Позволяет добавить выделенные объекты к фильму.

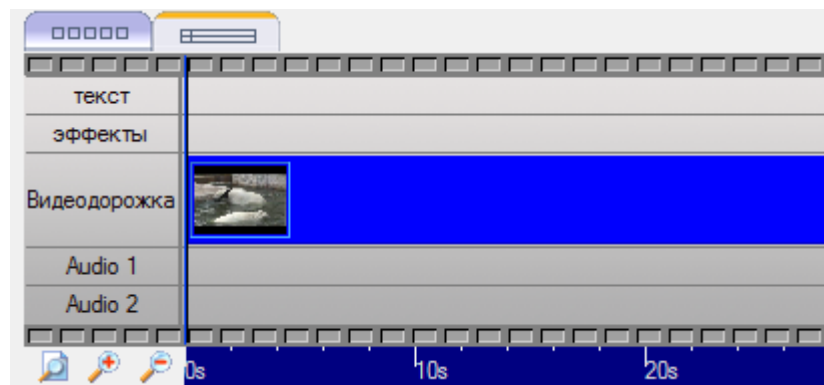
В диалоговом окне просмотра доступны следующие кнопки:

	Позволяет начать воспроизведение фильма.
	Позволяет приостановить воспроизведение фильма.
	Позволяет остановить воспроизведение.
	Позволяет переключиться в полноэкранный режим. Возврат в режим окна осуществляется нажатием на кнопку Esc .
	Позволяет создать заставку из кадра текущей позиции ползунка воспроизведения видеофайла.
	Позволяет осуществить захват аудиокментариев к видеофайлу. Откроется окно Настройки аудиозахвата .

	<p>Позволяет разбить видеофайл в позиции ползунка воспроизведения.</p> <p>После разбивки файла обе части являются независимыми и могут быть добавлен или перемещен относительно полосы прокрутки отдельно друг от друга. Изначальный файл не изменяется.</p> <p>Данный объект отображается только в том случае, если исполняемое действие было присвоено отмеченному медиафайлу. В противном случае кнопка загродеивается.</p>
	<p>Позволяет вырезать сцены из видеоролика.</p> <p>Данный объект отображается только в том случае, если исполняемое действие было присвоено отмеченному медиафайлу. В противном случае кнопка загродеивается.</p>
	<p>Позволяет отредактировать свойства выделенных элементов. Откроется окно Свойства.</p>
	<p>Отображает позицию воспроизведения в формате часы:минуты:секунды:сотые секунды. Позволяет переместиться к определенному месту путем щелчка по кнопкам  (вперед) и  (назад).</p>

4.1.1 Вкладка «Монтажная линейка»


Вкладка **Монтажная линейка** автоматически открывается каждый раз при добавлении фильма или аудиофайла, видеоролика или при выборе шаблона, основанного на теме.






Область Содержимое: вкладка Монтажная линейка

Доступны следующие области:




Текст	Содержит перечень текстовых эффектов.
Эффекты	Содержит перечень видеоэффектов.

Видеодорожка	Содержит перечень видеофайлов. Картинки отображаются со значком Contains the video titles  в левом верхнем углу. При необходимости произвести цветокоррекцию файлов откройте окно Цветокорректор через контекстное меню.
Аудио 1	Содержит аудиофайлы в первой дорожке.
Аудио 2	Содержит аудиофайлы во второй дорожке.

В верхней части вкладки доступны следующие кнопки:

	Позволяет открыть окно Выбор шаблона . Здесь можно выбрать шаблоны на различные темы, как, например, День рождения или Свадьба. Каждый шаблон изменяет проект путем добавления привязанных к теме введения и заключения и автоматической вставки различных подходящих (текстовых) эффектов, переходов, а также фоновой музыки в область содержимого. Здесь же допускается изменять порядок отображения и редактировать или удалять объекты по собственному усмотрению. Доступно только в том случае, если в область Содержимое добавлен хотя бы один файл.
	Здесь все настройки могут быть отрегулированы таким образом, чтобы Nero Vision мог производить поиск рекламных блоков в захваченном видеоматериале с целью их дальнейшего неосредственного удаления из проекта. Доступно только в том случае, если в область Содержимое добавлен хотя бы один файл.
	Позволяет открыть окно Music Grabber . Здесь допускается настраивать программу таким образом, чтобы производить поиск музыкальных роликов в фильмах. Доступно только в том случае, если в область Содержимое добавлен хотя бы один видеофайл без добавления эффектов и переходов.

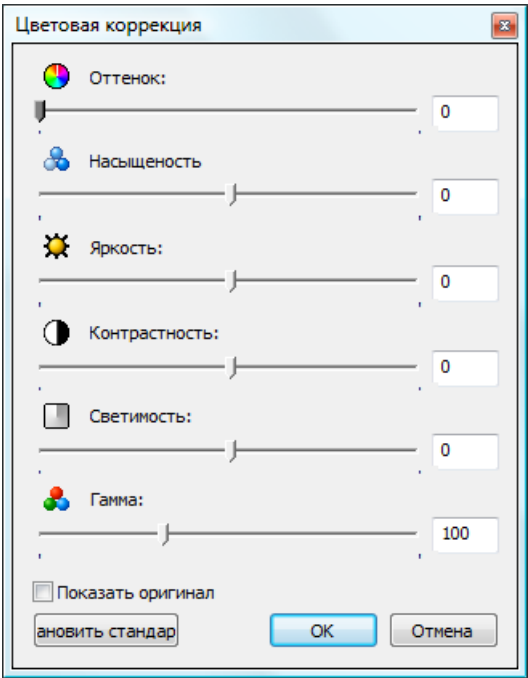
В нижней части вкладки доступны следующие кнопки:

	Позволяет уменьшить масштаб Монтажной линейки таким образом, что виден весь фильм.
	Позволяет увеличить масштаб вкладки Монтажная линейка .
	Позволяет уменьшить масштаб вкладки Монтажная линейка .

4.1.2 Окно «Коррекция цвета»

В окне **Коррекция цвета** допускается выполнять коррекцию цвета непосредственно в проектах. Все изменения вносятся только в видеоряд, открытый в Nero Vision; исходный видеофайл при этом не изменяется.

Каждое значение в данном окне допускается изменять либо путем настройки в соответствующей вкладке, либо вводом значения в соответствующее поле ввода.



Окно «Коррекция цвета»

Доступны следующие настройки параметров:

Ползунок Тон	Позволяет отредактировать цветовой тон видеоряда.
Ползунок Насыщенность	Позволяет отредактировать цветовую насыщенность в процентах.
Ползунок Яркость	Позволяет отредактировать цветовую яркость видеоряда.
Ползунок Контраст	Позволяет отредактировать цветовой контраст в процентах.
Ползунок Относительная видность	Позволяет отредактировать относительная видность в процентах.
Ползунок Гамма	Позволяет отредактировать цветовую гамму видеоряда.

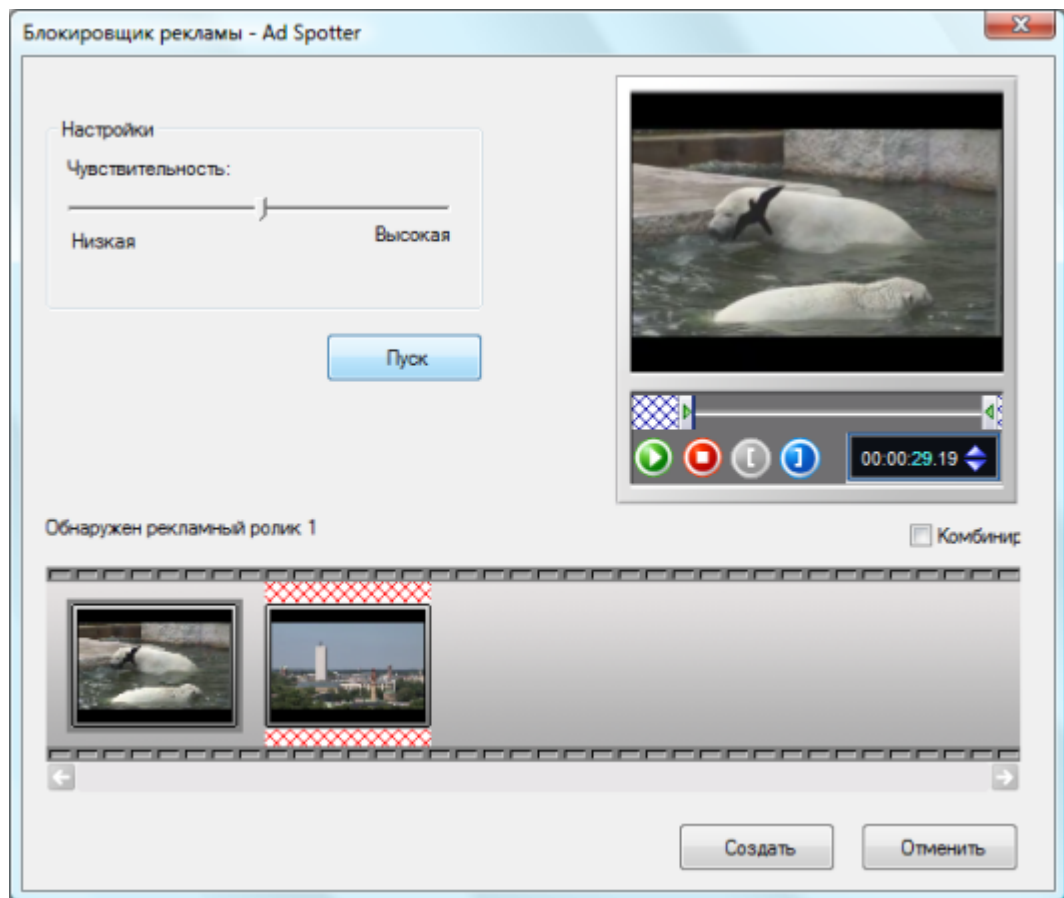
<p>Независимая кнопка</p> <p>Показать оригинал</p>	<p>Если галочка в независимой кнопке Показать оригинал снята, то в области предварительного просмотра в окне «Правка» отображается предварительный вид выполненных корректировок.</p> <p>Имеется возможность проставить и снять галочку в независимой кнопке и, соответственно, просмотреть или не просматривать изменения, вносимые в фильм.</p>
<p>Кнопка</p> <p>Восстановить стандартные</p>	<p>Позволяет отменить все индивидуальные настройки ползунков в полосах прокрутки и вернуть стандартные значения.</p>

4.1.3 Окно «Ad Spotter»

В окне **Ad Spotter** все настройки могут быть отрегулированы таким образом, чтобы Nero Vision мог производить поиск рекламных блоков в захваченном видеоматериале с целью их дальнейшего непосредственного удаления из проекта.

Все необходимые настройки выполняются в верхней левой области окна **Настройки**.

Ползунок в полосе прокрутки **Чувствительность** определяет чувствительность автоматического процесса распознавания. Чем выше чувствительность, тем меньшие рекламные блоки могут быть выявлены в видеоматериале и отображены в окне результатов. Под ними отображается полоса фильма с распознанными на ней рекламными блоками. Рекламные блоки обозначаются красным штрихом над и под эскизом.




Окно «Ad Spotter»

В правой верхней области окна предварительного просмотра допускается осуществлять ознакомительный просмотр обнаруженных последовательностей и, при необходимости, их коррекцию.

Перемещая ползунок полосы прокрутки в области предварительного просмотра, вы сможете перейти в нужную позицию видеоролика. Для этого также можно воспользоваться кнопками **Позиции** рядом с дисплеем адресно-временного кода. Появятся маркеры начала и конца рекламных блоков и фрагментов фильма. Кроме того, доступны следующие кнопки:

	Начинает воспроизведение.
	Приостанавливает воспроизведение.
	Позволяет остановить воспроизведение.

	<p>Позволяет сократить видеоряд, вырезав фрагмент либо от начала до позиции маркера, либо от позиции маркера до конца.</p> <p>Откорректировать видеоряд можно также путем перемещения меток начала и конца на полосе прокрутки.</p> <p>Данный элемент отображается только в том случае, когда метка положения проставляется на полосе прокрутки. В противном случае кнопка не активна.</p>
---	--

Кроме того, в окне доступны следующие настройки параметров.

<p>Кнопка Пуск</p>	<p>Позволяет начать поиск определенного видеофайла.</p>
<p>Независимая кнопка Комбинир.</p>	<p>Если галочка в независимой кнопке проставлена, то все обнаруженные рекламные блоки собираются в один. Это же относится и к фрагментам фильма.</p>
<p>Кнопка Создать</p>	<p>Позволяет вставить видеоряд обратно в указанную позицию проекта, но уже без рекламных блоков.</p>
<p>Кнопка Отмена</p>	<p>Позволяет отменить действие и закрыть окно.</p>

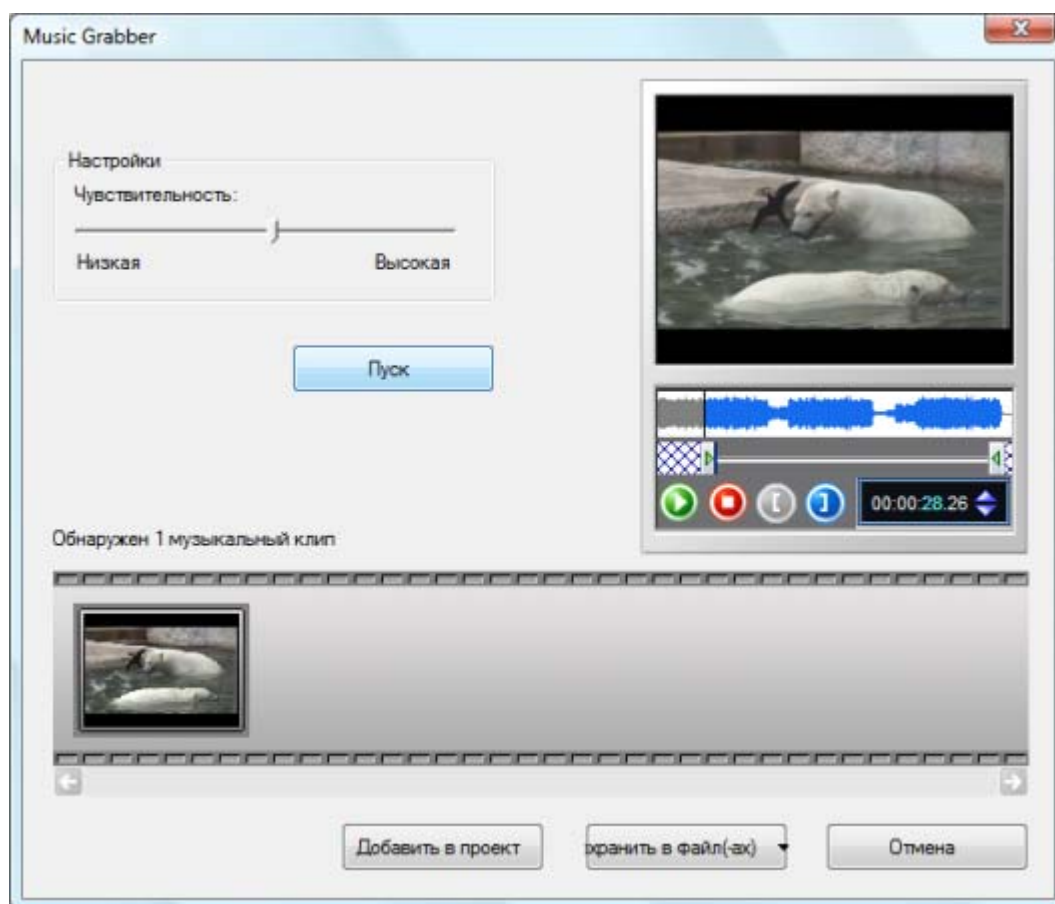
смотри также:

 [Обнаружение рекламных вставок→ 52](#)

4.1.4 Окно «Music Grabber»




В окне **Movie Grabber** допускается настраивать программу таким образом, чтобы производить поиск музыкальных роликов в фильмах. Распознанные ролики могут быть вставлены в проект или сохранены как обычные аудиофайлы отдельно от видеоряда. Nero Vision позволяет сохранять аудиофайлы в форматах WAV и MP3.


Все необходимые настройки выполняются в верхней левой области окна **Настройки**. Ползунок в полосе прокрутки **Чувствительность** определяет чувствительность автоматического процесса распознавания. Чем выше чувствительность, тем меньшие звуковые вставки могут быть выявлены в материале и отображены в окне результатов. Под ними отображается полоса фильма с распознанными на ней музыкальными роликами. В правой верхней области допускается осуществлять предварительное прослушивание и, при необходимости, коррекцию.



Окно «Music Grabber»

Перемещая ползунок полосы прокрутки в области предварительного просмотра, вы сможете перейти в нужную позицию видеоролика. Для этого также можно воспользоваться кнопками **Позиции** рядом с дисплеем адресно-временного кода. Маркеры начала и конца каждого звукового ролика отображаются в виде перечня картинок в области просмотра. Кроме того, доступны следующие кнопки:

	Начинает воспроизведение.
	Приостанавливает воспроизведение.
	Позволяет остановить воспроизведение.

	<p>Позволяет сократить музыкальный ролик, вырезав фрагмент либо от начала до позиции маркера, либо от позиции маркера до конца. Откорректировать музыкальный ролик можно также путем перемещения меток начала и конца на полосе прокрутки. Данный элемент отображается только в том случае, когда метка положения проставляется на полосе прокрутки. В противном случае кнопка загродеена.</p>
---	--

В окне доступны следующие кнопки:

Пуск	Позволяет начать поиск определенного видеофайла.
Добавить в проект	Позволяет вырезать из всего фильма обнаруженные музыкальные ролики и вставить необходимые из них в проект.
Сохранить в файл(-ах)	Позволяет сохранить нужные музыкальные ролики как обычные аудиофайлы. Nero Vision позволяет сохранять аудиофайлы в форматах WAV и MP3.
Отмена	Позволяет отменить действие и закрыть окно.

смотри также:

 [Поиск музыкальных роликов → 59](#)

4.2



Создание фильма










Nero Vision Essentials SE не позволяет осуществлять видеомонтаж и создавать собственные фильмы.

Чтобы создать фильм, необходимо выполнить следующие действия:










1. В окне **Старт** выберите опцию **Создать фильм**.
→ Откроется окно «Правка». Если файлы мультимедиа уже подготовлены, они отображаются в области мультимедийных файлов в правой верхней части. Объект, который отображается в рамках стандартных настроек, называется **Мои медиафайлы**.

 Если вы находитесь в окне **Содержимое** и желаете создать фильм для своего проекта, щелкните кнопку **Создать**.
2. При необходимости добавить в проект медиафайлы, находящиеся на жестком диске, щелкните кнопку  > **Обзор**.
→ Откроется окно.
3. Выберите необходимые мультимедийные файлы и щелкните кнопку **Открыть**.

- Итак, вы добавили мультимедийные файлы в область мультимедиа. Файлы отображаются в папке **Мои медиафайлы** в рамках стандартных соединений. В целях более удобного упорядочивания файлов также допускается их сохранение в новую папку (напр., Видео, Летние каникулы, Отпуск на лыжах и пр.).
- 4. Выберите необходимые файлы для добавления в проект и щелкните кнопку .
 - Мультимедийные файлы добавляются в область содержимого во вкладке  **Раскадровка** и отображаются в виде эскизов.
- 5. При необходимости добавить несколько файлов в проект предыдущий шаг повторяют.
 - Вновь добавляемые мультимедийные файлы помещаются в начало фильма в области «Содержимое» и отображаются в виде эскизов.
- 6. При необходимости добавить файл в конец фильма поступают следующим образом:
 1. Щелкните полосу фильма так, чтобы она подсветилась синим.
 2. Выберите файл для добавления в фильм в области мультимедиа и щелкните кнопку .
 - Мультимедийный файл помещается в конец фильма в области «Содержимое» и отображается в виде эскиза.
- 7. При необходимости добавить файл в определенное место фильма поступают следующим образом:
 1. Выберите файл в области «Содержимое», перед которым следует вставить файл.
 2. Выберите файл для добавления в фильм в области мультимедиа и щелкните кнопку .
 - Мультимедийный файл помещается перед указанным местом в фильме в области «Содержимое» и отображается в виде эскиза.
- 8. При необходимости изменить очередность отдельных мультимедийных файлов в области «Содержимое» просто перетащите их в необходимое положение.
- 9. При необходимости цветовой коррекции отдельных файлов поступают следующим образом.
 1. Отметьте необходимый файл в области Содержимое.
 2. Откройте контекстное меню и выберите **Коррекция цвета**.
 - Откроется окно **Коррекция цвета**.
 3. Выполните настройку параметров цвета и щелкните кнопку **ОК**.
 - Изменения выполняются в рамках проекта и не влияют на файл оригинала.
- 10. При необходимости удалить рекламные блоки из захваченных фрагментов, щелкните кнопку  и удалите ненужные сцены из проекта.
- 11. При необходимости выбрать шаблон, основанный на теме, чтобы добавить введение и заключение к фильму, что позволяет автоматически вставить различные уместные (текстовые) эффекты, переходы и фоновую музыку в область «Содержимое», щелкните кнопку .

12. Переходы между отдельными медиафайлами можно добавить по собственному усмотрению.
13. Допускается добавлять медиафайлы, эффекты и/или текстовые эффекты.
14. Допускается добавлять аудиофайлы к фильму по собственному усмотрению.
15. Чтобы просмотреть фильм в области просмотра, щелкните кнопку .
16. Если вас все устраивает, и фильм не требует дальнейшей коррекции, щелкните кнопку **Далее**.
 - Откроется окно **Содержимое**.
 - Итак, вы создали фильм и теперь можете приступить к добавлению дополнительных объектов к нему или созданию меню для него.

смотри также:

-  Создание групп для хранения → 51
-  Обнаружение рекламных вставок → 52
-  Обрезка видеофайлов → 52
-  Выбор шаблона → 53
-  Фильм: вставка переходов → 54
-  Добавление эффекта → 55
-  Добавление текстового эффекта → 56
-  Вставка аудиофайла → 58
-  Поиск музыкальных роликов → 59

4.2.1 Создание групп для хранения

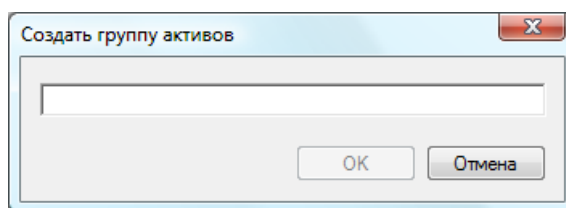
Загрузить необходимые медиафайлы можно в медиаобласти из различных папок, создаваемых в соответствии с собственными требованиями, напр., по группам, отсортированным по темам.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно «Правка».

Чтобы создать новую группу, поступают следующим образом:

1. В области мультимедийных файлов выберите в выпадающем списке пункт **<Создать новую группу>**.
 - Откроется окно **Добавить группу активов**.



Окно «Создать группу активов»

2. Введите новое имя для в поле ввода и щелкните кнопку **ОК**.
 - В выпадающем списке появится вновьсозданная группа, которая тут же автоматически откроется.
 - Итак, вы создали новую группу для хранения файлов и можете загрузить в нее необходимые файлы.


4.2.2 Обнаружение рекламных вставок

Nero Vision позволяет производить поиск рекламных блоков в захваченном видео удалять их непосредственно из проекта.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Нужный видеоролик отобразится в окне «Правка».

Чтобы начать поиск рекламных блоков и удалить их из фильма, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку .
 - Откроется окно **Ad Spotter**.
2. При необходимости повысить чувствительность автораспознавания (**Высокая**) или понизить ее (**Низкая**), отрегулируйте положение ползунка на полосе прокрутки.
3. Щелкните по кнопке **Начало**.
 - Начнется поиск рекламных блоков в видеофайле.
 - Количество распознанных рекламных блоков отображается над полосой фильма. Фильм и рекламные блоки выделяются отдельно на полосе фильма. Рекламные блоки обозначаются красным штрихом над и под эскизом. Метки начала и конца отдельных роликов также отображаются на полосе прокрутки в области просмотра. Здесь же допускается осуществлять и коррекцию параметров фильма.
4. Щелкните кнопку **Создать**.
 - Видеофайл будет снова вставлен в указанную позицию проекта уже без рекламных блоков.
 - Итак, вы удалили рекламные блоки из фильма.

смотри также:

 **Окно «Ad Spotter» → 45**


4.2.3 Обрезка видеофайлов

При порезке видеофайлов все изменения Nero Vision вносит в проект; изначальный файл не изменяется. Функция обрезки используется для удаления фрагментов определенной длины в начале, в середине или в конце файла.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Нужный видеоролик отобразится в окне «Правка».

При необходимости обрезать видеоролик поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку  в области Содержимое.
→ Если обращение к данной функции происходит в первый раз, открывается окно.
2. Чтобы данное окно больше не отображалось, проставьте галочку в независимой кнопке **Больше не показывать это сообщение**.
→ Метки начала и конца медиафайлов, которые можно использовать для редактирования, отображаются в области Просмотр. Часть файла, тонированная в красный цвет, удаляется из файла.




Область просмотра: полоса прокрутки

3. При необходимости обрезать только начало видеофайла сместите правую метку начала фильма к началу фрагмента, который следует удалить.
4. При необходимости обрезать только конец видеофайла сместите левую метку конца фильма к началу фрагмента, который следует удалить.



5. При необходимости обрезать фрагмент в середине видеофайла сместите левую метку начала фильма и правую метку конца фильма к началу и концу фрагмента соответственно, который следует удалить.



6. Щелкните кнопку .
- Откроется окно.
7. Щелкните кнопку **Да**.
→ При установке меток начала и конца видео файл автоматически обрезается по этим меткам, т.е. укорачивается в соответствии с индивидуальными требованиями пользователя.
При удалении среднего фрагмента видеофайл разбивается на две части: первая часть содержит область до момента обрезки, а вторая — после момента обрезки.
→ Итак, вы обрезали видеофайл.


4.2.4 Выбор шаблона

Каждый шаблон изменяет проект путем добавления привязанных к теме введения и заключения, включая автоматическую вставку различных подходящих (текстовых) эффектов, переходов, а также фоновой музыки в область содержимого.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно «Правка».
- Вставлен хотя бы один видеофайл в область «Содержимое».

Чтобы откорректировать шаблон, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку .
 - Откроется окно **Выбрать шаблон**.
2. Выберите подходящую тему и щелкните кнопку **ОК**.
 - В область «Содержимое» вставятся объекты, привязанные к шаблону с темой, вводный и заключительный видеофрагменты.
 - Итак, вы выбрали шаблон.



4.2.5 Фильм: вставка переходов

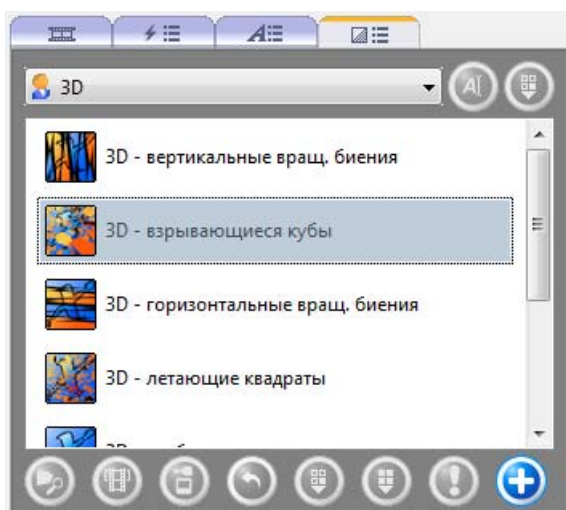
Переходы используются для связки между собой видеороликов в рамках проекта.

Должны быть удовлетворены следующие требования:


- Нужный видеоролик отобразится в окне «Правка».

Чтобы вставить переход, поступают следующим образом:

1. Щелкните вкладку  **Раскадровка** в области содержимого.
2. Выделите медиафайл, к которому необходимо добавить переход.
3. Щелкните вкладку  в области медиафайлов.



Область мультимедийных файлов: вкладка «Переход»

4. Выберите требуемую группу переходов из выпадающего списка.
 - Типы переходов, а также их имена, из указанной группы отобразятся в небольшом диалоговом окне.
5. Выделите необходимый переход и щелкните кнопку .
 - Вновь добавленный переход помещается перед указанным местом в медиафайле в области «Содержимое».
 - Мультимедийные файлы с добавленными переходами отмечаются в области

«Содержимое» цветными значками  — в зависимости от типа перехода. Медиафайлы без переходов отображаются в области «Содержимое» серыми

значками .

→ Итак, вы вставили переход.



4.2.6 Добавление эффекта

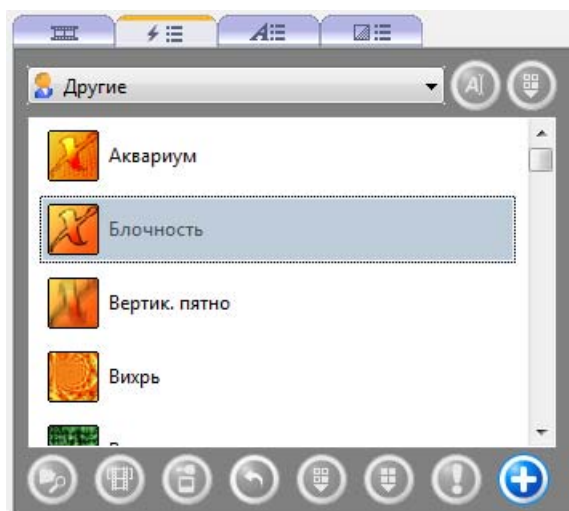
Также допускается налагать эффекты на добавленные в проект видеофайлы. В зависимости от выбранного типа свойства эффекта, такие как интенсивность и скорость, допускается индивидуально изменять.

Должны быть удовлетворены следующие требования:


- Нужный видеоролик отобразится в окне «Правка».

При необходимости добавить эффект к медиафайлу поступают следующим образом:

1. Щелкните вкладку  **Монтажная линейка** в области содержимого.
2. Щелкните вкладку  в области медиафайлов.




Область медиафайлов: вкладка «Эффекты»

3. Выберите группу эффектов в выпадающем списке и выберите требуемый эффект.
4. Щелкните кнопку .

→ Эффект добавится в области **Эффекты** в области содержимого.

Медиафайлы с добавленными видеоэффектами отмечаются значками 

во вкладке **Раскадровка** .

5. При необходимости переместить эффект в область «Содержимое» выделите синюю полосу эффекта, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите полосу эффекта в требуемую позицию.
 6. При необходимости изменить длительность эффекта поступают следующим образом:
 1. Перетащите левый край синей полосы эффекта в искомую позицию начала.
 2. Перетащите правый край синей полосы эффекта в искомую позицию конца.
 - Длительность эффекта автоматически и независимо регулируется при перетаскивании позиций начала и конца.
 7. При необходимости откорректировать отдельные свойства выбранного эффекта поступают следующим образом:
 1. Дважды щелкните синюю полосу эффекта.
 - Откроется соответствующее окно.
 2. Выполните настройку необходимых параметров и щелкните кнопку .
 - Таким образом, эффект корректируется.
- Итак, вы добавили эффект в медиафайл.



4.2.7 Добавление текстового эффекта

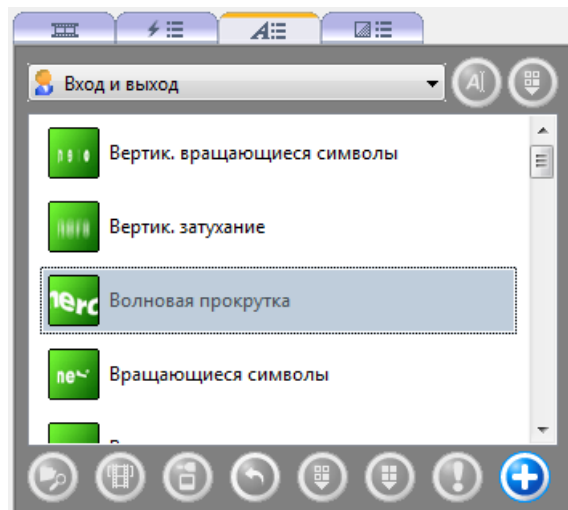
Также допускается налагать текстовые эффекты на добавленные в проект видеофайлы. В зависимости от выбранного типа эффекта допускается индивидуально изменять различные свойства.

Должны быть удовлетворены следующие требования:


- Нужный видеоролик отобразится в окне «Правка».

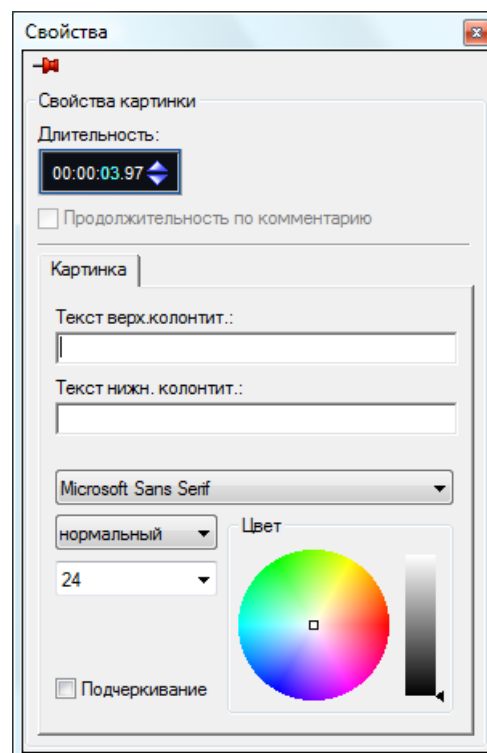
При необходимости добавить текстовый эффект к медиафайлу поступают следующим образом:

1. Щелкните вкладку  **Монтажная линейка** в области содержимого.
2. Щелкните вкладку  в области медиафайлов.








Область мультимедийных файлов: вкладка «Текстовые эффекты»

3. Выберите необходимые текстовые эффекты и щелкните кнопку .
- Откроется окно **Свойства**. Отображает позицию воспроизведения в формате **часы:минуты:секунды:сотые секунды**.



Окно «Свойства»

4. Введите желаемую длительность показа в поле ввода или щелкните группу цифр, которую необходимо изменить, а затем щелкните кнопку  или .
5. Введите текст эффекта в поле ввода **Текст**.
6. В зависимости от выбранного типа эффекта отрегулируйте остальные необходимые функции.
7. Щелкните кнопку .
 - Текстовый эффект добавится в области **Текстовые эффекты** в области содержимого.
 - Медиафайлы с добавленными текстовыми эффектами отмечаются значками  во вкладке **Раскадровка** .
8. При необходимости переместить эффект в область «Содержимое» выделите синюю полосу эффекта, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите полосу эффекта в требуемую позицию.
9. При необходимости изменить длительность эффекта поступают следующим образом:
 1. Перетащите левый край синей полосы эффекта в искомую позицию начала.
 2. Перетащите правый край синей полосы эффекта в искомую позицию конца.
 - Длительность эффекта автоматически и независимо регулируется при перетаскивании позиций начала и конца.
 - Итак, вы добавили текстовый эффект в медиафайл.




4.2.8 Вставка аудиофайла

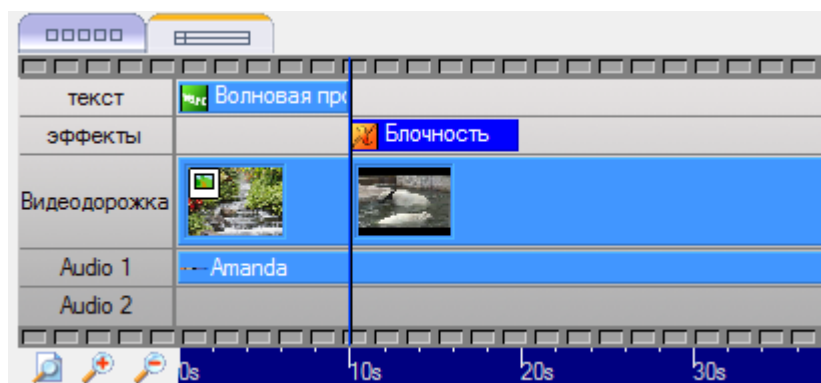
При наличии двух звуковых дорожек Nero Vision допускает дополнительно накладывать друг на друга несколько аудиофайлов. Например, на дорожке **Аудио 2** допускается вставлять комментарии, в то время как на дорожке **Аудио 1** звучит музыка.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно «Правка».


Чтобы вставить аудиофайл, поступают следующим образом:

1. Щелкните вкладку  **Монтажная линейка** в области содержимого.
2. Щелкните вкладку  в области медиафайлов.
3. Выделите необходимый аудиофайл.
4. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите аудиофайл в требуемую позицию в область **Аудио 1** или **Аудио 2**.
 - Аудиофайл появится во вкладке  **Монтажная линейка**, наложенным на указанную звуковую дорожку.



Область содержимого: вкладка «Монтажная линейка»



Также допускается выделить аудиофайл и, щелкнув кнопку , добавить его.

Nero Vision позволяет добавить файл на вкладку **Монтажная линейка** в области **Аудио 1** с позиции метки. Если **Аудио 1** уже существует, Nero Vision вносит изменения в позицию **Аудио 2**. Если обе звуковые дорожки в позиции метки уже использованы, то в конец **Аудио 1** добавляется новый файл.

5. При необходимости переместить аудиофайл в область «Содержимое» выделите синюю полосу эффекта, удерживая нажатой левую кнопку мыши и перетащите полосу эффекта в требуемую позицию.
6. При необходимости укоротить аудиофайл поступают следующим образом:
 1. Перетащите левый край синей полосы эффекта в искомую позицию начала.
 2. Перетащите правый край синей полосы эффекта в искомую позицию конца.

→ Аудиофайл автоматически обрезается в начале и в конце при перетаскивании меток начала и конца соответственно.

→ Итак, вы вставили аудиофайл.

4.2.9 Поиск музыкальных роликов

Nero Vision позволяет производить поиск музыкальных роликов в захваченном видеофрагменте. Распознанные ролики могут быть добавлены в проект или сохранены как обычные аудиофайлы отдельно от видеоряда. Nero Vision позволяет сохранять аудиофайлы в форматах WAV и MP3.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Нужный видеоролик отобразится в окне «Правка».

Чтобы произвести поиск музыкальных роликов в захваченном видеофрагменте, поступают следующим образом.

1. Щелкните кнопку .

- Откроется окно **Music Grabber**.
- 2. При необходимости повысить чувствительность автораспознавания (**Высокая**) или понизить ее (**Низкая**), отрегулируйте положение ползунка на полосе прокрутки.
- 3. Щелкните по кнопке **Начало**.
 - Начнется поиск музыкальных роликов в видеофайле.
 - Количество распознанных музыкальных роликов отображается над полосой фильма. Отдельные музыкальные ролики выделяются на полосе фильма. Метки начала и конца отдельных роликов также отображаются на полосе прокрутки в области просмотра. Здесь же допускается осуществлять и коррекцию параметров роликов.
- 4. При необходимости включить распознанные музыкальные ролики в проект щелкните кнопку **Добавить в проект**.
 - Обнаруженные ролики будут вырезаны и вставлены в проект.
- 5. При необходимости сохранить нужные музыкальные ролики как обычные аудиофайлы поступают следующим образом:
 - 1. Щелкните кнопку **Сохранить в файл(-ы)** и выберите необходимый формат.
 - Откроется окно обозревателя файлов.
 - 2. В появившемся дереве папок выберите место размещения для создаваемого файла и щелкните кнопку **ОК**.
 - Аудиофайл будет экспортирован и сохранен.
 - Итак, вы выполнили поиск музыкальных роликов в захваченном видеофрагменте.

смотри также:

📖 Окно «Music Grabber» → 47

5 Экспорт видеороликов

5.1 Окно «Экспорт видео»

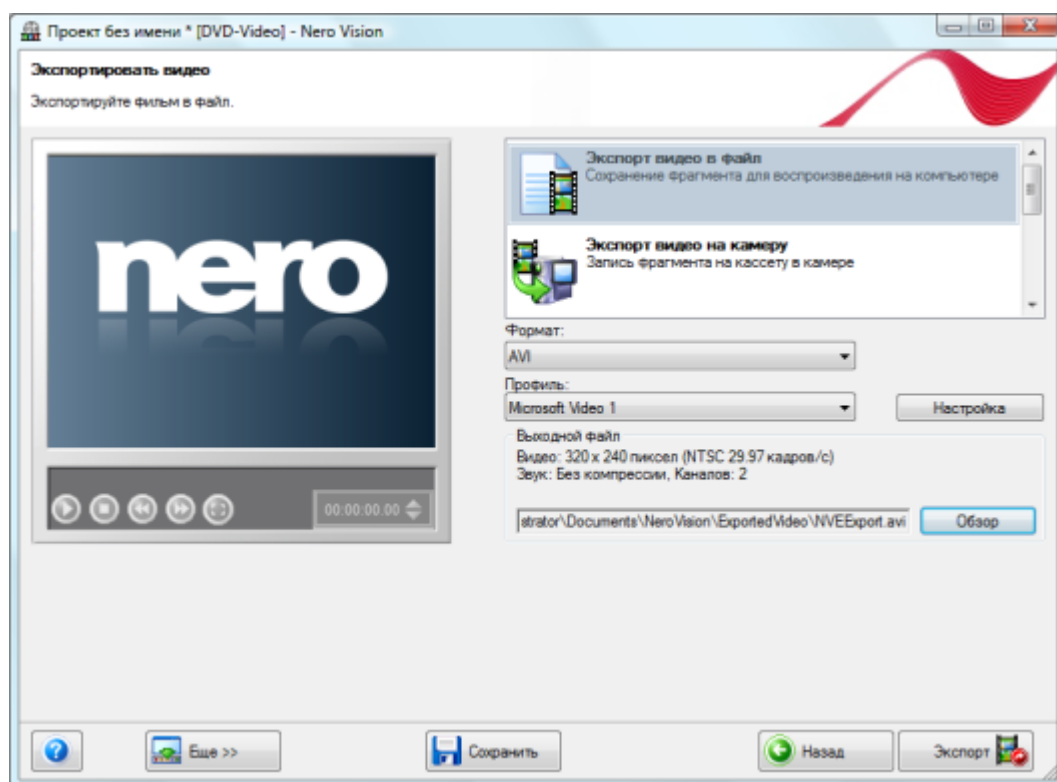


Nero Vision Essentials SE не позволяет осуществлять экспорт видеофайлов на жесткий диск и накопители памяти для цифровых видеокамер.

Окно **Экспорт видео** отображается при нажатии кнопки **Экспорт** на панели задач в нижней части главного окна. Его можно условно разделить на три области: область предварительного просмотра, предназначенную для воспроизведения фильмов, области выбора справа, в которой представлен перечень вариантов экспорта, а также выпадающие меню **Формат** и **Профиль** — ниже.

Все данные, заключенные в файле-приёмнике, отображаются в области **Файл-приёмник**. Месторасположение будущего файла-приёмника может быть выбрано в окне обозревателя файлов, открываемого кнопкой **Обзор**. Выпадающие списки формата и профиля имеются для всех вариантов экспорта. Чтобы открыть окно и откорректировать настройки, щелкните кнопку **Конфигурация**.

В зависимости от выбранного шаблона экспорта изменяются формат приёмника, соотношение сторон изображения (формат), настройки качества, скорость в битах, разрешение, режим кодирования и/или качество аудио.



Окно «Экспорт видео»

В области выбора имеются следующие опции экспорта:

Экспорт видео в файл	Позволяет произвести экспорт фильма в видеофайл.
Экспорт видео на камеру	<p>Позволяет произвести экспорт фильма на пленку в видеокамере.</p> <p>Nero Vision автоматически задает параметры в соответствии с параметрами подключенной камеры, в связи с чем выпадающие меню Формат и Профиль недоступны.</p> <p>Возможно только в том случае, если камера подсоединена к ПК и включена.</p>






Экспорт видео и его отправка в виде вложения электронной почты	<p>Позволяет произвести экспорт фильма в файл с учетом требований к размеру и отправить его в качестве приложения электронной почты.</p> <p>Доступны форматы MPEG-1 и Nero Digital. Размер файла может быть определен равным 1 МБ, 2 МБ, 5 МБ или Определяемый пользователем.</p> <p>Файл экспорта может быть приложен к новому электронному письму в любой почтовой программе или сохранен на жестком диске.</p>
Экспорт звука в файл	<p>Позволяет произвести экспорт звуковой дорожки к видеоряду в аудиофайл. Доступен формат WAV.</p> <p>Экспортированный аудиофайл может быть отредактирован во внешнем приложении и вноситься импортирован в Nero Vision.</p>
Экспорт в Интернет	<p>Позволяет произвести экспорт фильма в Интернет с учетом особых требований к размеру.</p> <p>В сообществах, обычно, максимальная длительность видеоролика ограничивается 10 минутами при максимальном размере файла 100 МБ. Если ролик окажется слишком длинным, будет выдано сообщение об ошибке, и Nero Vision отменит загрузку.</p>

При выборе опции **Экспорт видео в файл** доступны следующие шаблоны экспорта:

AVI	Содержит все кодеки, поддерживаемые операционной системой.
AVI (DV)	AVI-DV type 1 и 2
WMV	<p>Pocket PC; Broadband; Portable Device; DVD Quality; HD 720p; HD 1080p и HD 1080i</p> <p>Настраиваемый: все параметры усредняются, но допускают индивидуальную настройку в рамках звучания WMV.</p>
MPEG-1	<p>VCD-совместимый: все параметры видео уже определены и не допускают изменения; исключение составляет частота кадров.</p> <p>Настраиваемый: все параметры усредняются в соответствии с форматом VCD, но допускают индивидуальную настройку в рамках возможностей формата MPEG-1.</p>

MPEG-2	DVD-Video-совместимый и SVCD-совместимый HDV HD1; HDV HD2 (1080i); HDTV 1080i, совместимый с редактируемым форматом Blu-ray Disc Настраиваемый: все параметры заранее определены в рамках возможностей формата DVD-Video. Параметры во всех профилях заранее определены, но допускают коррекцию в рамках возможностей формата MPEG-2.
Nero Digital	PSP, MPEG4 3GPP; Nero Digital Standard Параметры во всех профилях заранее определены, но допускают коррекцию в рамках возможностей соответствующего формата.
Nero Digital AVC	PSP AVC; PSP AVC (480x272), PSP AVC (720x480), PS3 AVC, iPod/iPhone AVC, Nero Digital AVC Параметры во всех профилях заранее определены, но допускают коррекцию в рамках возможностей соответствующего формата.
AVC	Совместимый с AVCHD Чтобы создать диск в формате AVCHD, необходимо, чтобы к ПК был подключен пишущий DVD-привод.

смотри также:

-  Экспорт видео в файл → 64
-  Экспорт видео на камеру → 65
-  Экспорт аудио в файл → 67
-  Экспорт в Интернет → 68
-  Экспорт видео и его отправка в виде вложения электронной почты → 66

5.2 Экспорт видео в файл

В окне **Экспорт видео** представлен ряд опций, позволяющих, помимо записи на болванку, настроить экспорт фильма, созданного в Nero Vision.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое** или «Правка».

Чтобы осуществить экспорт фильма на жесткий диск, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку **Экспорт** на нижней панели задач в главном окне.
 → Откроется окно **Экспорт видео**.



В меню **Ваши дальнейшие действия?** выберите опцию **Экспорт фильма**.

2. Выберите опцию **Экспорт видео в файл** в области выбора.

- Выпадающие списки выходного формата и профиля имеются для всех вариантов экспорта.
- 3. Выберите необходимый формат в выпадающем списке **Формат** и необходимый профиль в выпадающем списке **Профиль**.
 - Выбранный шаблон экспорта преимущественно определяет выходной тип и качество воспроизведения.
- 4. При необходимости изменить настройки экспорта поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Конфигурация**.
 - Откроется окно.
 2. Выполните настройку необходимых параметров и щелкните кнопку **ОК**.
- 5. При необходимости сохранить видеофайл в другую папку и/или другим именем, нежели отображаемое в окне **Файл-приемник** поступают следующим образом:
 1. Щелкают по кнопке **Обзор**.
 - Откроется окно **Выбрать расположение видеофайла**.
 2. Выберите папку в выпадающем списке **Размещение**.
 3. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
- 6. Щелкните кнопку **Экспорт**.
 - Начнется процесс экспорта. Ход процесса экспортирования отображается в том же окне. Как только экспорт завершится, откроется окно.
- 7. Щелкните по кнопке **ОК**.
 - Nero Vision автоматически возвращается в окно, отображаемое перед экспортом.
 - Итак, вы экспортировали фильм на жесткий диск.

5.3 Экспорт видео на камеру

В окне **Экспорт видео** представлен ряд опций, позволяющих, помимо записи на болванку, настроить экспорт фильма, созданного в Nero Vision.



Данная функция возможна только в том случае, если камера подсоединена к ПК и включена. Камера должна быть настроена в режиме VCR.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое** или «Правка».

Чтобы экспортировать фильм на камеру, необходимо выполнить следующие действия:

1. Щелкните кнопку **Экспорт**.
 - Откроется окно **Экспорт видео**.



В меню **Ваши дальнейшие действия?** выберите опцию **Экспорт фильма**.

2. Выберите опцию **Экспорт видео на камеру** в области выбора.
 - Формат будет автоматически приведен в соответствие с параметрами подключенной камеры.
3. Щелкните кнопку **Экспорт**.
 - Начнется процесс экспорта. Ход процесса экспортирования отображается в том же окне. Как только экспорт завершится, откроется окно.
4. Щелкните по кнопке **ОК**.
 - Nero Vision автоматически возвращается в окно, отображаемое перед экспортом.
 - Итак, вы экспортировали фильм на камеру.

5.4 Экспорт видео и его отправка в виде вложения электронной почты

В окне **Экспорт видео** представлен ряд опций, позволяющих, помимо записи на болванку, настроить экспорт фильма, созданного в Nero Vision.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое** или «Правка».

Чтобы экспортировать фильм и отправить его в виде вложения электронной почты, необходимо выполнить следующие действия:

1. Щелкните кнопку **Экспорт**.
 - Откроется окно **Экспорт видео**.
2. Выберите опцию **Экспорт видео и его отправка в виде вложения электронной почты** области выбора.
 - Отобразятся выпадающие списки для данного варианта экспорта.
3. В верхнем выпадающем меню выберите нужный формат.
4. В нижнем выпадающем меню выберите максимально допустимый рамер файла.
5. При необходимости изменить настройки экспорта поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Конфигурация**.
 - Откроется окно.
 2. Выполните настройку необходимых параметров и щелкните кнопку **ОК**.
6. При необходимости сохранить видеофайл в другую папку и/или другим именем, нежели отображаемое в окне **Файл-приёмник** поступают следующим образом:
 1. Щелкают по кнопке **Обзор**.
 - Откроется окно **Выбрать место хранения видеофайла**.
 2. Выберите папку в выпадающем списке **Размещение**.
 3. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
7. Щелкните кнопку **Экспорт**.

- Начнется процесс экспорта. Ход процесса экспортирования отображается в том же окне. Как только экспорт завершится, откроется окно.
- 8. Щелкните по кнопке **ОК**.
 - Nero Vision автоматически возвращается в окно, отображаемое перед экспортом.
 - Итак, вы экспортировали фильм для его отправки в виде вложения электронной почты.

5.5 Экспорт аудио в файл

В окне **Экспорт видео** представлен ряд опций, позволяющих, помимо записи на болванку, настроить экспорт фильма, созданного в Nero Vision.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое** или «Правка».

Чтобы экспортировать звуковую дорожку к фильму, необходимо выполнить следующие действия:

1. Щелкните кнопку **Экспорт**.
 - Откроется окно **Экспорт видео**.
2. Выберите опцию **Экспорт звука в файл** в области выбора.
 - Выпадающие списки выходного формата и профиля имеются для всех вариантов экспорта.
3. При необходимости изменить настройки экспорта поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Конфигурация**.
 - Откроется окно.
 2. Выполните настройку необходимых параметров и щелкните кнопку **ОК**.
4. При необходимости сохранить видеофайл в другую папку и/или под другим именем, нежели отображаемое в окне **Файл-приёмник** поступают следующим образом:
 1. Щелкают по кнопке **Обзор**.
 - Откроется окно **Выбрать место хранения видеофайла**.
 2. Выберите папку в выпадающем списке **Размещение**.
 3. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
5. Щелкните кнопку **Экспорт**.
 - Начнется процесс экспорта. Ход процесса экспортирования отображается в том же окне. Как только экспорт завершится, откроется окно.
6. Щелкните по кнопке **ОК**.
 - Nero Vision автоматически возвращается в окно, отображаемое перед экспортом.
 - Итак, вы экспортировали звуковую дорожку к фильму на камеру. Экспортированный аудиофайл может быть отредактирован во внешнем приложении и вноситься импортирован в Nero Vision.

5.6 Экспорт в Интернет

В окне **Экспорт видео** представлен ряд опций, позволяющих, помимо записи на болванку, настроить экспорт фильма, созданного в Nero Vision.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Содержимое** или **Фильм**.

Чтобы экспортировать фильм в Интернет, необходимо выполнить следующие действия:

1. Щелкните кнопку **Экспорт**.
→ Откроется окно **Экспорт видео**.
2. Выберите вариант **Экспорт в Интернет** в области выбора и щелкните кнопку **Экспорт**.
→ Появится диалоговое окно с сообщением о том, что ваш файл конвертируется в файл экспорта.



В сообществах, обычно, максимальная длительность видеоролика ограничивается 10 минутами при максимальном размере файла 100 МБ. Если ролик окажется слишком длинным, будет выдано сообщение об ошибке, и Nero Vision отменит загрузку.

3. Щелкните кнопку **Да**.
→ Видеофайл будет экспортирован в файл. Ход процесса экспортирования отображается в том же окне.
→ При первом случае импорта из Интернета или экспорта в Интернет открывается окно **Логин для My Nero**. Здесь допускается вводить данные для доступа в Интернет-сообщество **My Nero**, причем вход выполняется только один раз, ваши данные «запоминаются», и последующие входы осуществляются автоматически, если вы входите через Nero Vision.
4. Если для экспорта в Интернет вы желаете воспользоваться сообществом **My Nero**, то поступают следующим образом:
 1. Введите свой **Логин** и **Пароль** для Интернет-сообщества **My Nero** в соответствующих полях ввода.
 2. Активируйте независимую кнопку **Сохранить данные учетной записи** и щелкните кнопку **ОК**.
5. Если вы не желаете использовать для этого сообщество **My Nero**, щелкните кнопку **Отмена**.
→ Откроется окно **Экспорт в Интернет**. Здесь допускается указывать всю информацию о файле экспорта. Указанное сообщество появится в выпадающем списке в правой нижней его части.



При запуске процедуры экспорта Nero проверяет наличие новых файлов конфигурации. Информация о рекомендуемых или необходимых обновлениях представляется в диалоговом окне.



6. При необходимости экспортировать файл в сообщество, которого нет в выпадающем списке, выберите требуемое в выпадающем списке **Выбрать другое сообщество**.
→ Поля ввода для выбранного сообщества отображаются соответственно.
7. Введите название и краткое описание своего видеоролика в полях ввода **Название** и **Описание** соответственно вместе с другой информацией о выбранном сообществе.
8. Вы должны принять условия пользования сервисами сообществ, чтобы иметь возможность загружать свои файлы на **My Nero** и другие сообщества. Активируйте соответствующие независимые кнопки в нижней части окна.
→ Кнопка **Загрузить** появляется, как только вы заполнили соответствующие поля.
9. Щелкните кнопку **Загрузить**.
→ При выборе сообщества, отличного от **My Nero**, открывается окно соответствующего сообщества.
10. Введите свои **Логин** и **Пароль** в соответствующих полях ввода и щелкните кнопку **ОК**.
→ Начнется процесс экспорта. Ход процесса экспортирования отображается в том же окне. Nero Vision автоматически возвращается в окно, отображаемое перед экспортом.
→ Итак, вы экспортировали фильм в Интернет.

6 Слайд-шоу

6.1 Окно «Слайд-шоу»

В окне **Слайд-шоу** допускается создавать слайд-шоу из отдельных картинок и добавлять к ним различные переходы и фоновую музыку. Во второй звуковой дорожке допускается вставлять комментарии к отдельным картинкам.

В области медиафайлов, в правой верхней части окна, допускается осуществлять поиск необходимых медиафайлов на компьютере, импортировать файлы и добавлять их в проект. Кроме того, все переходы собраны по группам.


В нижней части окна все файлы изображений и переходы, добавленные в проект, отображаются во вкладке . Аудиофайлы, добавленные в слайд-шоу как фоновая музыка, отображаются во вкладке .


В области просмотра в левой верхней части окна можно провести тестирование проекта.










Окно «Слайд-шоу»

В меню медиафайлов доступны следующие вкладки:






	Позволяет отобразить медиафайлы.
---	----------------------------------








	Позволяет отобразить переходы.
---	--------------------------------

В области медиафайлов доступны следующие кнопки:








	Обзор позволяет осуществлять поиск медиафайлов и добавлять их к собственным медиафайлам. Появится окно Открыть . Обзор и добавление в проект позволяет осуществлять поиск медиафайлов, добавлять их к собственным медиафайлам и в слайд-шоу. Появится окно Открыть .
	Импорт позволяет импортировать медиафайлы с TWAIN-совместимых устройств, таких как сканеры. Открывается окно. Выбор источника позволяет выбрать источник импорта TWAIN. Откроется окно Выбор источника .
	Позволяет импортировать медиафайлы из Интернет-сообществ. Открывается окно.
	Позволяет выбрать объект из группы.
	Позволяет удалить все объекты из группы. Открывается окно.
	Позволяет открыть отмеченный медиафайл с помощью выбранной программы. Данный объект отображается только в том случае, если исполняемое действие было присвоено отмеченному медиафайлу. В противном случае кнопка загроивается.
	Позволяет добавить отмеченные объекты в слайд-шоу.

Доступны следующие кнопки в области Содержимое:

	Позволяет удалить выделенный объект из слайд-шоу.
	Позволяет удалить все объекты из слайд-шоу. Открывается окно.
	Позволяет удалить звуковой комментарий, присвоенный к отдельной картинке. В контекстном меню также содержится пункт Удалить все комментарии , которая позволяет удалить все звуковые комментарии из слайд-шоу. Аудиофайлы на вкладке  (фоновые аудиофайлы) при этом не изменяются.
	Позволяет обрезать картинку до необходимого размера. Откроется окно Обрезать рисунок .

	Позволяет присвоить эффекты к выделенному рисунку. Открывается контекстное меню с доступными эффектами. Данные эффекты не сохраняются с файлом-оригиналом, но хранятся только в слайд-шоу.
	Позволяет повернуть выделенные рисунки на 90 градусов влево.
	Позволяет повернуть выделенные рисунки на 90 градусов вправо.
	Позволяет сохранить картинку со всеми эффектами. Открывается окно.
	Позволяет осуществить захват аудиофайла, который допускается добавить в слайд-шоу как фоновый аудиофайл или как картинку-комментарий. Аудиокомментарии допускается добавлять к каждой картинке. Открывается окно Настройки аудиозахвата .
	Позволяет задать время отображения картинки и длительность переходов. Открывается окно Стандартные параметры длительности .
	Позволяет отредактировать свойства отмеченных элементов, таких как длительность отображения, верхний и нижний колонтитулы, а также длительность воспроизведения сохраненных аудиофайлов (звуковые комментарии). Открывается окно Свойства .

В диалоговом окне просмотра доступны следующие кнопки:

	Позволяет начать показ слайд-шоу.
	Позволяет приостановить показ слайд-шоу.
	Позволяет остановить показ слайд-шоу.
	Позволяет переключиться в полноэкранный режим. Возврат в режим окна осуществляется нажатием на кнопку Esc .
	Отображает позицию воспроизведения в формате часы:минуты:секунды:сотые секунды . Позволяет переместиться в определенную позицию путем щелчка по кнопкам  Далее и  Назад.

6.2 Создание слайд-шоу




Чтобы создать слайд-шоу, поступают следующим образом:




1. В окне **Старт** выберите опцию **Создать слайд-шоу** и выберите формат, в котором необходимо создать слайд-шоу.
 - Откроется окно «Правка». Если файлы мультимедиа уже подготовлены, они отображаются в области мультимедийных файлов в правой верхней части. Объект,

который отображается в рамках стандартных настроек, называется **Мои медиафайлы**.



Если вы находитесь в окне **Содержимое** и желаете создать слайд-шоу для своего проекта, щелкните кнопку **Создать**.

2. При необходимости добавить в проект медиафайлы (картинки или аудиофайлы), находящиеся на жестком диске, щелкните кнопку  > **Обзор**.
→ Откроется окно.
3. Select the files you want and click the **Open** button.
→ Итак, вы добавили мультимедийные файлы в область мультимедиа. Файлы отображаются в папке **Мои медиафайлы** в рамках стандартных настроек. В целях более удобного упорядочивания файлов также допускается их сохранение в новую папку (напр., Видео, Летние каникулы, Отпуск на лыжах и пр.).
4. Выберите необходимые картинки для добавления в слайд-шоу и щелкните кнопку .
→ Картинки добавляются во вкладку  в области **Содержимое** и отображаются в виде эскизов.

 В слайд-шоу допускается добавлять до 2000 картинок.
5. При необходимости добавить несколько картинок в проект предыдущий шаг повторяют.
→ Вновь добавляемые картинки помещаются в конец слайд-шоу в области «Содержимое» и отображаются в виде эскизов.
6. При необходимости добавить картинку в определенное место слайд-шоу поступают следующим образом:
 1. Выберите картинку в области «Содержимое», перед которым следует вставить файл.
 2. Отметьте картинку для добавления в слайд-шоу в области мультимедиа и щелкните кнопку .
→ Вновь добавляемая картинка помещается перед указанным местом в слайд-шоу в области «Содержимое» и отображается в виде эскиза.
7. При необходимости изменить очередность отдельных картинок в области «Содержимое» просто перетащите их в необходимое место.
8. При необходимости добавить аудиофайлы в слайд-шоу как фоновую музыку, поступают следующим образом:
 1. Щелкните вкладку  в области «Содержимое».


2. Выберите необходимые аудиофайлы в области медиафайлов и щелкните кнопку





→ Итак, вы добавили аудиофайлы во вкладку .

9. При необходимости изменить очередность отдельных аудиофайлов в соответствии с индивидуальными требованиями просто перетащите их в необходимое положение.
10. При необходимости привести длительность показа слайдов в соответствие с длительностью звучания фонового аудиофайла поступают следующим образом:
1. Щелкните кнопку **Больше**.

→ Раскроется расширенная область.
 2. Активируйте независимую кнопку **Уровнять длительность слайд-шоу со звуковым сопровождением**.

→ Общая длительность показа слайдов будет приведена в соответствие с общей длительностью звучания всех фоновых аудиофайлов.
11. При необходимости добавить звуковые комментарии к отдельным картинкам, поступают следующим образом.
1. Щелкните вкладку  в области «Содержимое».
 2. Выберите картинку в области «Содержимое», к которой следует добавить комментарий.
 3. Выберите необходимый аудиофайл в области медиафайлов и щелкните кнопку



→ Картинка с подложенным аудиофайлом отмечена наличием дополнительного значка  во вкладке .




Чтобы удалить комментарий, щелкните правой кнопкой мышки в области «Содержимое». Откроется контекстное меню с опциями **Удалить комментарий** или **Удалить все комментарии**, позволяющими удалить все комментарии из слайд-шоу.

12. Возможно добавление переходов между отдельными файлами.
13. При необходимости изменить длительность показа картинки вносят соответствующие изменения.



Если галочка в независимой кнопке **Уравнять длительность слайд-шоу со звуковым сопровождением** проставлена, длительность отображения картинки изменить нельзя.

14. При необходимости изменить настройки индивидуальной картинки вносят соответствующие изменения.
15. Чтобы просмотреть слайд-шоу в области просмотра, щелкните кнопку .

16. Если вас все устраивает и слайд-шоу не требует дальнейшей коррекции, щелкните кнопку **Далее**.

→ Откроется окно **Содержимое**.

→ Итак, вы создали слайд-шоу и теперь можете приступить к добавлению дополнительных объектов к нему или созданию меню для него в окне **Правка меню**.



При необходимости также сохранить картинки из слайд-шоу в исходном формате как слайд-шоу на ПК или галерея HTML-обозревателя в окне **Правка меню** откройте выпадающий список. Выберите необходимый вариант во вкладке **Настроить** в лотке **Диск/проект**.

смотри также:

■ Слайд-шоу: вставка переходов → 75

■ Слайд-шоу: редактирование картинок → 76

■ Слайд-шоу: изменение длительности отображения → 78



6.2.1 Слайд-шоу: вставка переходов

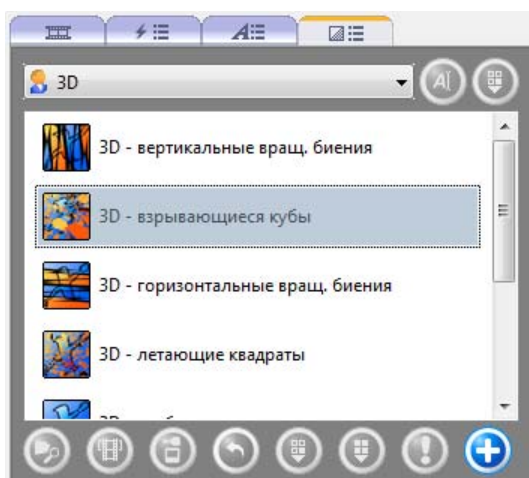
Переходы используются для связки картинок, добавленных в слайд-шоу.

Должны быть удовлетворены следующие требования:


- Нужный проект отобразится в окне «Правка».


Чтобы вставить переходы, поступают следующим образом:

1. Щелкните вкладку  в области «Содержимое».
2. Если идентичный тип переход необходимо добавить ко всем картинкам, щелкните полосу фильма таким образом, чтобы она выделилась синим. При необходимости применить различные типы переходов к различным картинкам, то поступают следующим образом: выделяют картинку, которой необходимо применить определенный переход.
3. Щелкните вкладку  в области медиафайлов.



Область мультимедийных файлов: вкладка «Переход»

4. Выберите требуемую группу переходов из выпадающего списка.
 - Типы переходов, а также их имена, из указанной группы отобразятся в небольшом диалоговом окне.
5. Выделите необходимый переход и щелкните кнопку .
 - Если вся лента фильма подсвечена синим, выбранный тип перехода добавляется ко всем картинкам в области «Содержимое». Если выбрана одна картинка, то вновь добавленный переход помещается перед этой картинкой в области «Содержимое».

Картинка с переходом отображается в области «Содержимое» значком , подсвеченным в цвет соответствующего перехода. Картинки без переходов

отображаются в области «Содержимое» серыми значками .


→ Итак, вы вставили переходы.

6.2.2 Слайд-шоу: редактирование картинок

При необходимости допускается редактирование отдельных картинок в слайд-шоу. Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Нужный проект отобразится в окне «Правка».


Чтобы настроить параметры индивидуальных картинок, поступают следующим образом:

1. Выделите необходимую картинку в области «Содержимое» и щелкните кнопку .
 - Откроется окно **Свойства**, в котором отображаются область **Свойства картинок** и вкладки **Картинка** и **Комментарий**.

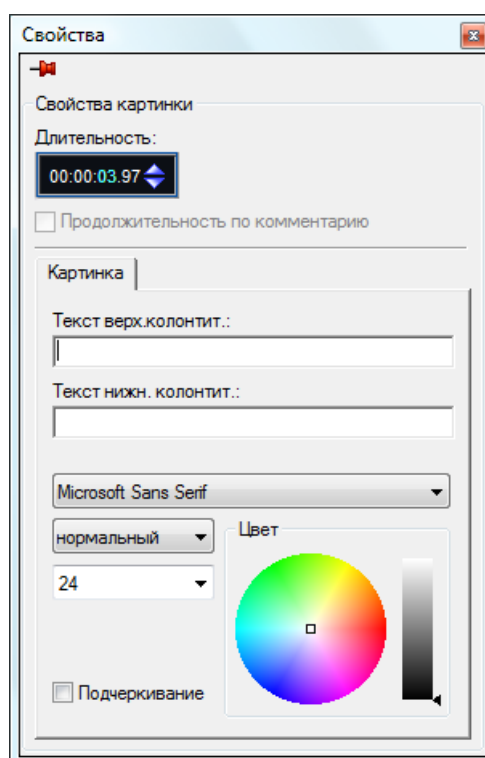


Вкладка **Комментарий** доступна только в том случае, если к соответствующей картинке был добавлен аудиокomentarий.



При необходимости одновременно изменить настройки нескольких картинок щелкните значок . В этом случае окно **Свойства** остается открытым, но в нем отображаются настройки того файла, который был выделен.

2. Введите необходимую длительность отображения картинки в поле ввода **Длительность** в области **Свойства картинки**.



Окно Свойства

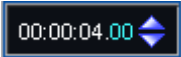
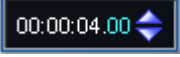



Существует возможность сократить либо продлить длительность отображения **Длительность показа слайда** всех картинок, а не настраивать длительность отображения каждой отдельно. Отрегулировать общие настройки длительности показа слайдов, а также длительность переходов в стандартных настройках времени. Учтите, что длительность демонстрации отдельных картинок, вносимых в индивидуальные настройки, утрачиваются при задании в дальнейшем стандартного времени отображения всех существующих картинок. Индивидуальные настройки времени не утрачиваются в случае, если в первую очередь указать общую длительность для отображения картинок, а затем добавить в свойства отдельных картинок.

3. При добавлении звукового комментария к картинке и необходимости привязать длительность отображения картинки к длительности звучания аудиофайла активируйте независимую кнопку **Уравнять длительность показа с длительностью звучания комментария**.



Активировать независимую кнопку **Уравнять длительность показа с длительностью звучания комментария** можно только в том случае, если к соответствующей картинке был добавлен аудиокomentarий.

4. При необходимости отобразить текст в верхней части картинки введите текст в поле ввода **Текст верхнего колонтитула**.
5. При необходимости отобразить текст в нижней части картинки введите текст в поле ввода **Текст нижнего колонтитула**.
6. При необходимости отредактировать ранее введенный текст поступают следующим образом:
 1. Выберите необходимый тип шрифта в длинном выпадающем списке.
 2. Выберите стиль шрифта в небольшом выпадающем списке в верхней части окна и размер шрифта в небольшом выпадающем списке в нижней части окна.
 3. В области **Цвет** щелкните цветной кружок, чтобы задать цвет и цветовую насыщенность текста.
 4. Сместите ползунок в полосе справа рядом с областью **Цвет** и откорректируйте цветовую интенсивность.
7. Если к картинке был добавлен аудиофайл и настройки этого файла следует дополнительно откорректировать, то поступают следующим образом:
 1. Щелкните вкладку **Комментарий**.
 2. В поле ввода **Длительность показа картинки до начала комментария**  введите длительность демонстрации картинки до того, как начнется воспроизведение аудиофайла.
 3. Если галочка в независимой кнопке **Изменить длительность звучания комментария** в области **Свойства картинки** проставлена, введите длительность демонстрации картинки в поле ввода **Длительность показа картинки после окончания комментария**  после того, как воспроизведение аудиофайла завершилось.
 4. Чтобы отрегулировать уровень громкости, сместите ползунок **Громкость**.
8. Щелкните кнопку .
 - Итак, вы отрегулировали настройки.
 - Итак, вы настроили параметры демонстрации картинки в соответствии с требованиями.

6.2.3 Слайд-шоу: изменение длительности отображения

При необходимости допускается изменение длительности отображения картинок и переходов в слайд-шоу. Вы сможете задавать стандартное время показа картинок

и/или переходов, добавляемых в проект в окне **Значения длительности по умолчанию**. Кроме того, вы также можете изменить длительность показа картинок и длительность переходов, уже добавленных в область «Содержимое», приведя их к указанным значениям.



Сократить или продлить длительность отображения отдельных картинок можно в окне **Свойства**.




Учтите, что длительность демонстрации отдельных картинок, вносимых в индивидуальные настройки, утрачиваются при задании в дальнейшем стандартного времени отображения всех существующих картинок.

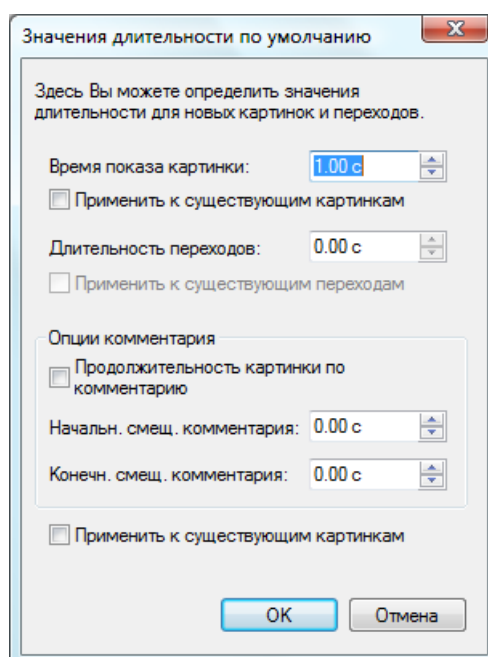
Индивидуальные настройки времени не утрачиваются в случае, если в первую очередь указать общую длительность для отображения картинок, а затем добавить в свойства отдельных картинок.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Нужный проект отобразится в окне «Правка».

Чтобы изменить длительность отображения картинок и/или переходов, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку  в области «Содержимое».
- Откроется окно **Значения длительности по умолчанию**.



Окно «Значения длительности по умолчанию»

2. При необходимости откорректировать длительность отображения картинок введите необходимое время в секундах в поле ввода **Время показа картинки**.

- Всем картинкам, добавляемым в область «Содержимое», автоматически присваивается данное время отображения.
- 3. При необходимости применить выбранную длительность отображения ко всем картинкам, уже добавленным в проект, проставьте галочку в независимой кнопке **Применить к существующим картинкам**.
 - Всем картинкам, добавленным в слайд-шоу, автоматически присваивается данное время отображения.
- 4. При необходимости откорректировать длительность отображения картинок введите необходимое время в секундах в поле ввода **Длительность перехода**.
- 5. Всем переходам, добавляемым в область «Содержимое», автоматически присваивается данное время отображения.
- 6. При необходимости применить выбранную длительность ко всем переходам, уже добавленным в проект, проставьте галочку в независимой кнопке **Применить к существующим переходам**.
 - Всем переходам, добавленным в слайд-шоу, автоматически присваивается данное время отображения.
- 7. В случае если добавлен переход, поступают следующим образом:
 1. Проставьте галочку в независимой кнопке **Уравнять длительность отображения картинки с длительностью звучания комментария**.
 - Длительность отображения всех картинок, к которым добавлены комментарии, будет приведена в соответствие с длительностью звучания соответствующих аудиофайлов. Стандартная, ранее выбранная, длительность демонстрации картинок без комментариев скрывается.
 2. Если необходимо отобразить картинку и только после этого воспроизвести комментарий, введите время задержки в поле ввода **Длительность показа картинки до начала комментария**.
 3. Если необходимо отображать картинку дольше, чем звучит комментарий, введите соответствующее время в поле ввода **Длительность показа картинки после окончания комментария**.
 4. При необходимости применить настройки отображения данной картинки ко всем добавленным картинкам с комментариями проставьте галочку в независимой кнопке **Применить к существующим картинкам**.
 - Длительность отображения всех картинок в слайд-шоу, к которым добавлены комментарии, будет приведена в соответствие с длительностью звучания соответствующих аудиофайлов. Стандартная, ранее выбранная, длительность демонстрации картинок без комментариев скрывается.
- 8. Щелкните по кнопке **ОК**.
 - Итак, вы изменили длительность отображения картинок и переходов в слайд-шоу.

7 Меню

7.1 Уровни

Допускается создавать двухуровневое меню, не включая вводное видео. Главное меню, оно же меню заголовков, состоит из названий всех видеофайлов, входящих в проект. Каждый заголовок видео представлен кнопкой, состоящей из эскиза и текста под ним. Если в видеофайле более, чем один раздел, генерируется подменю, состоящее из разделов такого видеофайла. Название каждого раздела соответствующего видеофайла представлено кнопкой в меню раздела. При внесении изменений допускается формировать уровни меню независимым образом. Вид каждого меню допускается выбирать из существующих шаблонов меню. В целях удобства, шаблоны меню подразделяются на отдельные группы шаблонов.

7.2 Окно «Правка меню»

Выбрать шаблон меню и/или шаблоны, отвечающие индивидуальным требованиям, можно в окне **Правка меню**. В нормальном режиме редактирования возможно изменение наиболее важных параметров, в то время как дополнительные варианты настройки доступны в **Расширенное редактирование**.

Выбрать индивидуальную форму и дизайн меню можно в режиме расширенные возможности редактирования. Допускается вводить и редактировать собственные графические элементы и текст в меню, изменять, удалять и создавать различные опции кнопок, а также создавать ссылки на кнопки, пункты меню и видеофайлы.

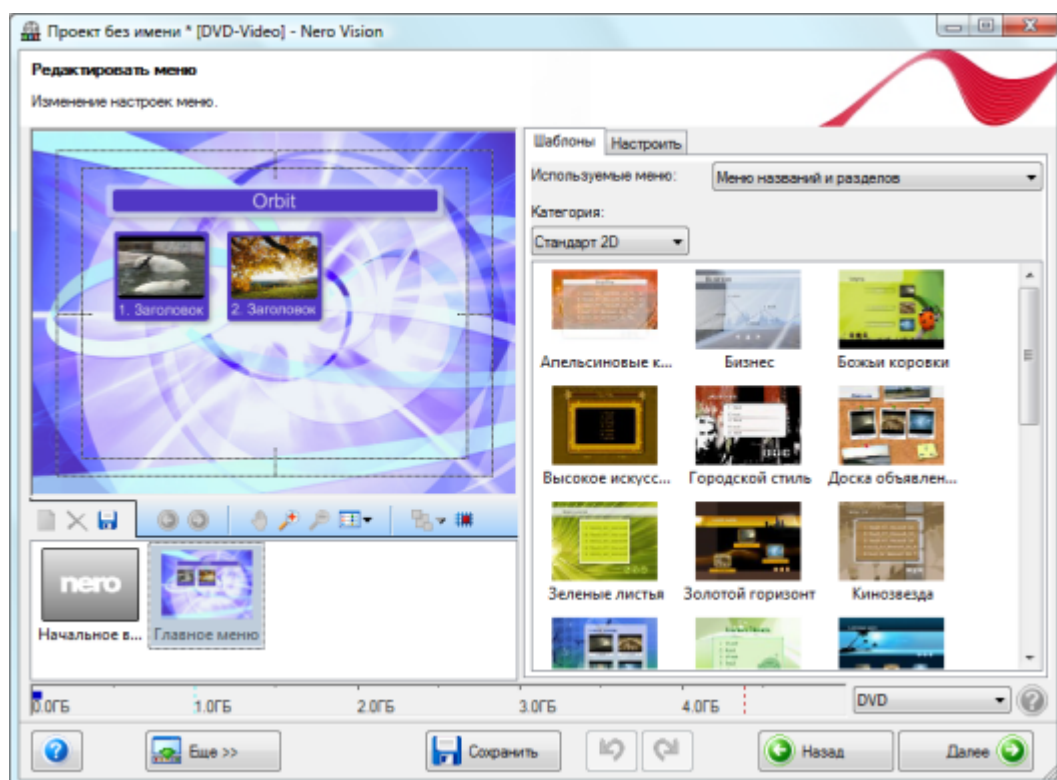


Число трехмерных шаблонов Smart3D и анимированных двухмерных шаблонов Animated 2D в Nero Vision Essentials и Nero Vision Essentials SE ограничено. Nero Vision Essentials SE не позволяет осуществлять **Расширенное редактирование**.

В областях «Просмотр» и «Проект» в окне в левой части, отображаются объекты меню видеофайла или раздела соответствующего шаблона. Если выбрано «Начальное видео», в области «Просмотр» отображается неподвижная картинка с видеофайла. Редактировать отдельные объекты шаблона здесь допускается непосредственно. Выделенные объекты выделяются рамкой и позволяют, например, изменять размер отображения, поворачивать или изменять объект.

Вкладки **Шаблоны** и **Настроить** доступны в правой части окна. Вы также можете изменить объекты в соответствующих лотках.

Шкала емкости ниже области проекта позволяет визуализировать количество занятого места на выбранном типе носителя.







Окно «Правка меню»

В верхней части проекта доступны следующие кнопки на навигационной полосе прокрутки:

Создать новое меню	Позволяет создать пустое меню без ссылок на вид шаблона, ранее выбранного . Доступно только в рамках Расширенного редактирования . Недоступно для шаблонов Smart3D.
Удалить меню	Позволяет удалить элемент стиля из шаблона. Допускается удалять все объекты, кроме фоновых. Доступно только в рамках Расширенного редактирования .
Сохранить как шаблон	Позволяет сохранить проект и все внесенные в него изменения. Откроется окно Сохранить как шаблон . При необходимости сохранить собственное меню как шаблон укажите и сохраните видеофайл и меню оглавления разделов отдельно, даже если они оба основаны на одном шаблоне. Недоступно для шаблонов Smart3D.

Предыдущая/следующая страница меню	<p>Позволяет перейти к следующей или предыдущей странице видеофайла или раздела меню, выделенного в области вид меню.</p> <p>Если меню оглавления видеофайла или меню разделов состоит из нескольких страниц, эскизы отображаются один над другим.</p> <p>Доступно только в рамках нормального редактирования, если в меню несколько страниц.</p>
Переключить курсор перемещения	<p>Если данная кнопка активирована, то допускается смещать избранные области укрупненного в масштабе станицы меню в пределах видимого диапазона окна проекта при помощи курсора в форме руки.</p> <p>Доступно только в том случае, если видимая часть области проекта увеличена.</p>
Увеличить	<p>Позволяет увеличить масштаб видимой области проекта до 500%.</p>
Уменьшить	<p>Позволяет уменьшить масштаб видимой области проекта до 100%.</p>
Вид	<p>Если выбран вариант Показать сетку, то Nero Vision «проявляет» сетку в области проекта.</p> <p>Если активирован вариант Показать безопасную область, Nero Vision отображает рамку безопасного участка в области проекта.</p> <p>Если активирован вариант Отобразить номера кнопок, Nero Vision присваивает каждой кнопке индивидуальный номер. Данный вариант доступен только в рамках Расширенного редактирования.</p>
Порядок	<p>Позволяет изменить порядок расположения графических и текстовых полей в шаблоне.</p> <p>Отмеченные объекты допускается смещать на уровень выше или ниже, либо в самый верх или в самый низ.</p> <p>Фоновая картинка всегда остается на самом нижнем уровне, в кнопки — на верхнем.</p> <p>Доступно только в рамках Расширенного редактирования.</p>
Привязать к сетке	<p>Если кнопка Привязать к сетке активирована, то объекты, перемещаемые в область проекта автоматически выстраиваются вдоль горизонтальных или вертикальных линий сетки.</p>

смотри также:

-  [Создание меню→ 103](#)
-  [Вкладка «Шаблоны»→ 84](#)
-  [Вкладка «Настроить»→ 85](#)
-  [Окно «Сохранить шаблон как»→ 102](#)

7.2.1 Вкладка «Шаблоны»

Выберите необходимый шаблон из категорий **Standard2D**, **Animated2D** и **Smart3D** во вкладке **Шаблоны**. Кроме того, допускается сохранять собственные шаблоны в категории **Мои Menu Templates**.



Число трехмерных шаблонов Smart3D и анимированных двумерных шаблонов Animated 2D в Nero Vision Essentials и Nero Vision Essentials SE ограничено. Nero Vision Essentials SE не позволяет осуществлять **Расширенное редактирование**.



При выборе меню **Smart3D** учтите, что в компьютере должна быть установлена графическая карта с 3D-акселератором. Функция **Расширенное редактирование** недоступна для Smart3D-меню.

В случае возникновения проблем при редактировании меню убедитесь, что установлена текущая версия графического драйвера.

Доступны следующие выпадающие меню:

Используемые меню	Позволяет определить, создать ли меню как меню оглавления видеофайла или как простое меню разделов. Также допускается не создавать меню.
--------------------------	--

<p>Категория</p>	<p>Позволяет задать категорию, из которой будут выбираться шаблоны. В опции Мои Menu Templates отображаются сохраненные шаблоны.</p> <p>Созданному видеоролику допускается присваивать соответствующий графический фон, используя один из шаблонов меню, сохраняемых в группе шаблонов Standard2D. В меню содержится порядок размещения меню оглавления видеофайлов и меню разделов.</p> <p>Присвоить видеофайлу ранее созданные фоновые анимационные эффекты можно, используя шаблоны меню из группы Animated2D, включая добавление начального видео и озвучание. В меню содержится порядок размещения меню оглавления видеофайлов и меню разделов, а также фоновая музыка для начального видеоряда и меню страниц.</p> <p>Вы можете добавить начальный анимированный видеофрагмент и трехмерные меню к своему видеоролику, используя шаблоны меню из группы Smart3D. Шаблоны меню основаны на динамических трехмерных сценах с анимированными переходами и ранее созданной озвучкой.</p>
-------------------------	--

7.2.2 Вкладка «Настроить»

В зависимости от выбранного режима во вкладке **Настроить** отображается большее или меньшее количество лотков. Открыть и закрыть лоток можно, щелкнув по его заголовку.

Nero Vision позволяет автоматически запустить нормальный режим редактирования также для **Компактный вид меню**. Начальный видеоролик, а также пункты меню оглавления и меню разделов отображаются в виде эскизов. Неиспользованные компоненты не активны. Если меню оглавления видеофайла или меню разделов состоит из нескольких страниц, эскизы отображаются один над другим.

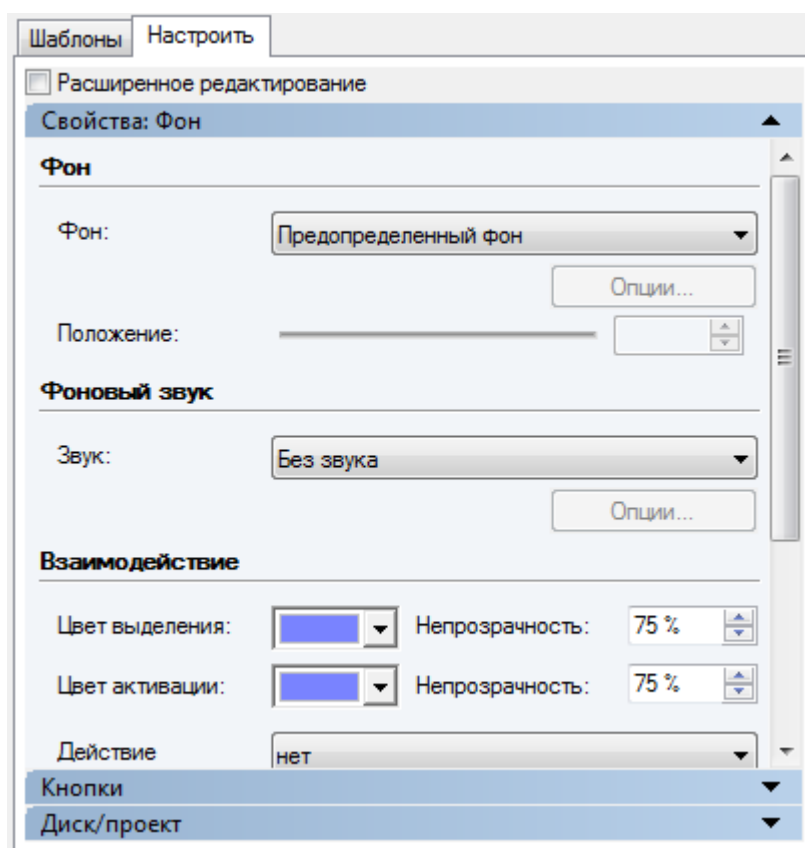
Активируйте независимую кнопку **Расширенное редактирование**, чтобы перейти в окно **Расширенного редактирования** с **Расширенным представлением меню**. Начальное видео и каждая страница отдельных меню отображаются в виде эскизов.



Переход к **Расширенному редактированию** рекомендуется только в том случае, если у вас имеется опыт редактирования меню.

При установке галочки в данной независимой кнопке появится окно, извещающее о переходе в режим расширенного редактирования. Ссылки, связывающие действия с меню и кнопками, не создаются динамически и не базируются на контенте проекта. Таким образом, видеоролики, меню и кнопки, не добавленные после открытия в режиме расширенного редактирования, должны вручную привязываться друг к другу.

Функция **Расширенное редактирование** недоступна для шаблонов Smart3D.










Окно «Правка меню»: вкладка «Настроить»

Имеются следующие лотки:

Свойства	Позволяет отобразить настроенную в индивидуальном порядке область по каждому пункту меню, отмеченному в области проекта. Здесь допускается корректировать любые настройки.
Контент	Позволяет перечислить все видеоролики и разделы, собранные в проект. Недоступно для меню Smart3D. Доступно только в рамках Расширенного редактирования .
Кнопки	Содержит группы заранее определенных кнопок в категориях Кнопки-эскизы , Текстовые кнопки и Навигационные кнопки . Недоступно для меню Smart3D.

Объекты «клип-арт» и другие объекты	<p>В папке Стандартные объекты содержатся готовые графические объекты, объекты для рисования, как, например, кружки, прямоугольники и линии, а также объекты «клип-арт» и пустые текстовые блоки.</p> <p>Допускается импортирование собственных графических файлов в папку Мои объекты.</p> <p>Недоступно для меню Smart3D.</p> <p>Доступно только в рамках Расширенного редактирования.</p>
Диск/проект	<p>В области Настройка диска приведены параметры, позволяющие настроить характеристики воспроизведения диска в соответствии с индивидуальными требованиями. Кроме того, допускается проверять навигацию в индивидуально настроенных меню на целостность.</p> <p>В области Настройки проекта допускается упрощать редактирование меню благодаря индивидуальным дополнительным линиям сетки.</p>
Настройки шаблона	<p>Содержит набор версий меню Smart3D с вариациями в темах.</p> <p>Доступно только для меню Smart3D.</p>

смотри также:

-  [Лоток «Настройки шаблона» → 87](#)
-  [Свойства лотков «Фон» и «Начальное видео» → 88](#)
-  [Свойства кнопки → 91](#)
-  [Свойства графических объектов → 94](#)
-  [Лоток «Содержимое» → 95](#)
-  [Лотки «Кнопки» и «Графические объекты» → 96](#)
-  [Лоток «Диск/проект» → 96](#)

7.2.2.1 Лоток «Настройки шаблона»

Выбрав шаблон Smart3D-меню во вкладке **Шаблоны**, вы сможете настраивать переходы меню в соответствии с индивидуальными требованиями в лотке **Настройки шаблона** и, в зависимости от выбранного шаблона, выбирать различные версии тем.



Доступно только для меню Smart3D.

Доступны следующие настройки параметров:

Кнопка выбора Переходы по умолчанию	Позволяет подключить все переходы данного шаблона.
---	--

Кнопка выбора Настроить переходы	Разрешает отображение кнопки Опции . Щелчок по этой кнопке позволяет открыть окно Настройки переходов , в котором отображаются все переходы, предусмотренные данным шаблоном. Отдельные переходы допускается отключать, равно как и фоновый звук для переходов.
Выпадающее меню [Тема]	Позволяет задать версию требуемой темы в выбранном шаблоне меню. Вид выпадающего меню и количество опций зависит от выбранного шаблона.
Кнопка Опции...	Позволяет открыть окно, в котором допускается индивидуально настраивать отдельные свойства меню независимо от темы либо комбинировать элементы темы. Вид выпадающего меню и количество опций зависит от выбранного шаблона. Недоступно для всех меню Smart3D.

7.2.2.2 Свойства лотков «Фон» и «Начальное видео»

Если в области проекта активировано применение фона, то лоток **Свойства** будет разбит на области **Фон**, **Фоновый звук**, **Анимация** и **Взаимодействие**. Область **Расширение** доступна только при редактировании в нормальном режиме..



Области **Фон** и **Анимация** недоступны для Smart3D-меню.

Если **Начальное видео** отображается в области проекта, области **Фон** и **Фоновый звук** также доступны. Область **Ссылки** также будет доступна в режиме **Расширенное редактирование**.

В области **Фон** доступны следующие настройки параметров:

Выпадающее меню Фон	Позволяет указать, импортировать ли видео или картинку в фон шаблона, или оставить его однотонным. При стандартных настройках выбран вариант Предопределенный фон , при котором каждый шаблон имеет подходящий фон. При выборе варианта Файл картинки или Видеофайл откроется окно, в котором допускается осуществить выбор нужного файла. Путь к заданному файлу при этом отображается в области выбора. В зависимости от выбранной опции отображается либо большее, либо меньшее количество выпадающих списков, в которых допускается выполнить тонкую настройку.
-------------------------------	--

<p>Ползунок/поле ввода данных</p> <p>Положение</p>	<p>Позволяет переместить выделенную картинку или видеофайл в нужную позицию. Тонкая настройка (напр., в целях выравнивания позиции начала отображения картинки в начальном видеоролике и на страницах меню) выполняется в полях ввода и не требует больших усилий.</p> <p>Фоновые картинки растягиваются во весь экран, не оставляя черных полос по краям.</p> <p>Доступно только для фоновых картинок и видеороликов.</p>
<p>Кнопка</p> <p>Опции...</p>	<p>Позволяет тонко настроить фоновый видеоряд. Откроется окно Выбор начального положения.</p> <p>Доступно только для фоновых видеороликов.</p>
<p>Выпадающее меню</p> <p>Цвет</p>	<p>Позволяет задать цвет фона.</p> <p>Доступно только для фоновых цветов.</p>

В области **Фоновый звук** доступны следующие настройки параметров:

<p>Выпадающее меню</p> <p>Аудио</p>	<p>Позволяет определить аудиофайл как фоновую музыку или отменить фоновую музыку.</p> <p>При выборе опции Определяется пользователем появится поле для указания пути к необходимому файлу.</p> <p>При стандартных настройках выбран вариант Предопределенный аудиофайл, соответствующий каждому из анимированных шаблонов Animated 2D- и Smart3D-меню с соответствующим озвучением.</p>
<p>Кнопка</p> <p>Опции...</p>	<p>Позволяет тонко настроить фоновую музыку. Позволяет открыть окно Фоновый звук.</p>

В области **Анимация** доступны следующие параметры настройки:

<p>Поле ввода данных</p> <p>Длительность</p>	<p>Позволяет определить длительность анимации соответствующего меню.</p>
<p>Независимая кнопка</p> <p>Уровнять со звуковым сопровождением</p>	<p>Если данная независимая кнопка активирована, соответствующее меню отображается в течение всего времени воспроизведения выбранного фонового аудиофайла.</p>

В области **Взаимодействие** допускается указывать, реагирует ли меню на ввод при воспроизведении диска. Доступны следующие выпадающие меню:

<p>Цвет выделения</p>	<p>Позволяет определить цвет, используемый для подсвечивания отмеченных кнопок.</p> <p>Также допускается оказывать Прозрачность в процентах.</p>
------------------------------	---

Цвет активации	Позволяет определить цвет, используемый для подсвечивания внедренных кнопок. Также допускается оказывать Прозрачность в процентах.
Действие автозапуска	Позволяет автоматически начать воспроизведение видеоролика или раздела по истечении времени ожидания. Иначе, допускается "листать" страницы меню. По умолчанию автозапуск не выполняется, т.е. выбран вариант Нет . Недоступно для меню Smart3D.
Задержка	Позволяет задать длительность задержки, после которой начинается заданная автоматизация. Недоступно для меню Smart3D.

В области Растяжение звука доступно следующее выпадающее меню: В области **Растяжение** звука доступно следующее выпадающее меню:

Число заголовков/глав в меню	Позволяет задать количество видеороликов или разделов, отображаемых на странице меню. Количество элементов на странице может быть произвольным, но только до тех пор, пока оно не превысит максимально допустимое в рамках данного шаблона. Если выбран вариант Равномерно , Nero Vision равномерно разбивает количество роликов или разделов по страницам меню. Например, общее количество названий видеороликов в фильме — восемь, следовательно, на каждой странице меню их будет по четыре. Если в стандартных настройках выбран вариант Стандартно , то количество видеороликов и разделов распределяется автоматически, с учетом заполнения максимально доступного числа позиций, разрешенного данным шаблоном меню. Например, в случае если в меню имеется восемь названий видеороликов, то, в зависимости от емкости данного шаблона, шесть названий будут помещены на первой странице меню, а оставшиеся два — на другой.
-------------------------------------	--

В области **Ссылки** доступны следующие настройки параметров:

Выпадающее меню Ссылка на	Позволяет определить, к какой странице меню следует привязать начальное видео.
--	--

Выпадающее меню Переход	Позволяет при необходимости определить переход к ссылке.
Кнопка Опции...	Позволяет открыть окно Переходы . В зависимости от выбранного типа перехода здесь допускается индивидуально изменять тонкие настройки. Здесь же допускается указывать длительность перехода; в качестве стандартной настройки принята длительность в одну секунду.

смотри также:

-  Окно «Изменить фоновый звук» → 99
-  Окно «Выбор начального положения» → 98

7.2.2.3 Свойства кнопки

Если в области проекта активирована кнопка, то лоток **Свойства** разбит на области **Ссылки**, **Внешний вид**, **Преобразование**, **Шрифт** и **Текст**.



Области **Ссылки** и **Преобразование** не доступны в меню Smart3D, а область **Внешний вид** доступна только для кнопок, но не для колонтитулов.

Чтобы изменить необходимый вариант, активируйте его в области проекта. Выделенная область отмечена красной рамкой и манипулятором размера. При редактировании кнопки **Эскиз** имеется три способа наведения на нее фокуса. Если вся кнопка находится в фокусе, ее можно переместить или откорректировать ее размер с сохранением пропорций. Если в фокусе находится текстовый элемент кнопки, то допускается изменять длину текстового поля и перемещать его в пределах контура кнопки. Если в фокусе находится текст из текстового объекта, то допускается редактировать сам текст.

В меню Smart3D-шаблонов фокус ложится на всю кнопку. Кнопки, нижние и верхние колонтитулы не допускается удалять в меню Smart3D; дополнительные объекты не допускается добавлять, перемещать или изменять их размер. Маркеры позиций верхних и нижних колонтитулов используются для упрощения редактирования и впоследствии не отображаются в меню. Даже если колонтитулы не используются, удалять их не следует.



Область **Ссылки** будет доступна только в режиме **Расширенное редактирование**.

В области **Ссылки** доступны следующие настройки параметров:

Выпадающее меню Ссылка на	Позволяет определить объект ссылки. Все доступные объекты проекта (видеоролики, все разделы и слайд-шоу) отображаются в выпадающем списке.
-------------------------------------	--

Выпадающее меню Переход	Позволяет при необходимости определить переход к ссылке.
Кнопка Опции...	Открывает окно Свойства . В зависимости от выбранного типа перехода здесь допускается индивидуально изменять тонкие настройки. Здесь же допускается указывать длительность перехода; в качестве стандартной настройки принята длительность в две секунды.
Выпадающее меню Номер кнопки	Позволяет вручную указать нумерацию кнопок. Nero Vision позволяет автоматически пронумеровать все кнопки в шаблоне. Такой номер в редактируемом текстовом поле кнопки не отображается. При редактировании меню и перепозиционировании кнопок Nero Vision сохраняет порядок нумерации. Все изменения текста, напр., шрифта, автоматически подхватываются. Если кнопке присваивается другой номер (А), Nero Vision автоматически присваивает первый свободный номер (В) кнопке, номер которой (А) был переизбран для очередного присвоения.

В области **Внешний вид** доступны следующие параметры настройки:

Выпадающее меню Показать	Позволяет указать, какие объекты отображаются на эскизе кнопки: видеоролик, кадр из видеоролика или картинка. Если выбран вариант Отобразить заголовок или Отобразить картинку , то щелчком по кнопке Опции можно открыть окно Выбор начального положения или Выбор кадра постера . При выборе опции Картинка автоматически откроется окно, в котором допускается осуществить выбор требуемого файла.
Выпадающее меню Нумерация текста	Позволяет задать нумерацию кнопок, отображаемых в шаблоне. При этом отображаются только нумерация, текст в кнопке или одновременно номер и текст. Nero Vision позволяет автоматически пронумеровать все кнопки в шаблоне. Такой номер в редактируемом текстовом поле кнопки не отображается. При редактировании меню и перепозиционировании кнопок Nero Vision сохраняет порядок нумерации. Все изменения текста, напр., шрифта, автоматически подхватываются.
Выпадающее меню Формат	Позволяет определить стиль нумерации.

Независимая кнопка Применить тень	Если галочка в данной независимой кнопке проставлена, к кнопке добавляется тень. Щелчок по кнопке Опции позволяет открыть окно Настройки тени . Параметры тени допускается настраивать в соответствии с индивидуальными предпочтениями.
---	--

В области **Преобразование** доступны следующие параметры настройки:

Поле ввода данных Координата X	Позволяет задать позицию по горизонтали для отмеченного в области проекта объекта.
Поле ввода данных Координата Y	Позволяет задать позицию по вертикали для отмеченного в области проекта объекта.
Поле ввода данных Масштаб по оси X	Позволяет задать ширину в процентах. Nero Vision позволяет изменять размер кнопки только при зафиксированном взаимном соотношении сторон. Если данная величина подвергается коррекции, то Координата Y корректируется автоматически.
Поле ввода данных Масштаб по оси Y	Позволяет задать высоту в процентах. Nero Vision позволяет изменять размер кнопки только при зафиксированном взаимном соотношении сторон. Если данная величина подвергается коррекции, то Координата X корректируется автоматически.
Независимая кнопка Фиксировать формат	Если галочка в данной независимой кнопке проставлена, Координата X и Координата Y графического объекта, т.е. ширина и высота в процентах соответственно, допускают изменение размеров только при зафиксированном взаимном соотношении сторон. Если одна величина подвергается коррекции, то и вторая корректируется автоматически. Nero Vision позволяет изменять размер кнопки только при зафиксированном взаимном соотношении сторон.
Поле ввода данных Мутность	Позволяет задать прозрачность кнопки.
Поле ввода данных Вращение	Позволяет повернуть выделенный объект.

Вид и размер шрифта текста допускается изменять в области **Шрифт**. В Smart3D-шаблонах допускается вводить индивидуальные заголовки для кнопок в области **Текст** или вводить необходимый текст в колонтитулы. В окне **Сохранить как шаблон** доступны следующие выпадающие меню:

Цвет текста	Позволяет задать цвет текста.
--------------------	-------------------------------

Выравнивание по горизонтали	Позволяет выровнять текст по горизонтали: отцентровать, по левому краю или по правому краю.
Выравнивание по вертикали	Позволяет выровнять текст по вертикали: по верхнему краю, по центру или по нижнему краю.

7.2.2.4 Свойства графических объектов

Если в области проекта активирован графический объект, то лоток **Свойства** разбит на области **Внешний вид** и **Преобразование**.

Чтобы изменить необходимый вариант, активируйте его в области предварительного просмотра. Выделенная наружная область отмечена красной рамкой и манипулятором размера. Если весь объект находится в фокусе, его допускается переместить или откорректировать его размер с сохранением пропорций.

Кроме того, зеленые точки-вершины указывают на углы многоугольника во всех стандартных форматах (и с линиями). Таким образом, все многоугольники также допускают редактирование в отдельных точках-вершинах: такой узел следует выделить щелчком мыши и переместить или удалить. Вставить новую вершину допускается в произвольном месте путем двойного щелчка мышью. Фигура должна иметь как минимум три вершины; а линейный объект (отрезок) — как минимум начальную и конечную точки.

В области **Внешний вид** доступны следующие параметры настройки:



Выпадающее меню Цвет заполнения	Позволяет задать цвет заполнения графического объекта. Доступно только в том случае, если фокус наведен на стандартную форму (объект рисования).
Выпадающее меню Цвет границы	Позволяет задать цвет контура/рамки графического объекта. Доступно только в том случае, если фокус наведен на стандартную форму (объект рисования).
Выпадающее меню Толщина линий	Позволяет задать толщину контура/рамки графического объекта. Доступно только в том случае, если фокус наведен на стандартную форму (объект рисования).
Независимая кнопка Применить тень	Если галочка в данной независимой кнопке проставлена, к кнопке добавляется тень. Щелчок по кнопке Опции позволяет открыть окно Настройки тени . Параметры тени допускается настраивать в соответствии с индивидуальными предпочтениями.

В области **Преобразование** доступны следующие параметры настройки:

Поле ввода данных Координата X	Позволяет задать позицию по горизонтали для отмеченного в области проекта объекта.
--	--

Поле ввода данных Координата Y	Позволяет задать позицию по вертикали для отмеченного в области проекта объекта.
Поле ввода данных Масштаб по оси X	Позволяет задать ширину в процентах.
Поле ввода данных Масштаб по оси Y	Позволяет задать высоту в процентах.
Независимая кнопка Фиксировать формат	Если галочка в данной независимой кнопке проставлена, Координата X и Координата Y графического объекта, т.е. ширина и высота в процентах соответственно, допускают изменение размеров только при зафиксированном взаимном соотношении сторон. Если одна величина подвергается коррекции, то и вторая корректируется автоматически.
Поле ввода данных Мутность	Позволяет задать прозрачность графического объекта.
Поле ввода данных Вращение	Позволяет повернуть выделенный объект.

смотри также:

-  Окно «Выбор кадра постера» → 100
-  Окно «Настройки тени» → 101

7.2.2.5 Лоток «Содержимое»



Доступно только в рамках **Расширенного редактирования**.



Недоступно для меню Smart3D.

В лотке **Содержимое** все заголовки и разделы проекта, собранные в окне **Содержимое**, представлены в виде файлового дерева.

При помощи функции перетаскивания допускается создавать ссылки на любой видеофайл из перечня с определенной кнопки и, таким образом, задавать объект ссылки. Если видеофайл перетаскивают в проект в первый раз или повторно, не привязывая к кнопке, Nero Vision автоматически создает кнопку по умолчанию и создает ссылку от нее к видеоролику.



Учтите, что даже при внесении изменений все объекты меню в шаблоне остаются связанными!

При присвоении кнопке новой ссылки старая заменяется, т.е. она автоматически не переприсваивается другой кнопке. К одному и тому же объекту меню допускается привязывать несколько кнопок.

7.2.2.6 Лотки «Кнопки» и «Графические объекты»



Графические объекты доступны только в рамках **Расширенного редактирования**.

Прежде всего, вы имеете возможность выбрать категорию имеющихся объектов в лотках **Кнопки** или **Объекты «клип-арт» и другие объекты**. Перечень доступных кнопок и графических объектов из выбранной категории приводятся в области предварительного просмотра обоих лотков. При нажатии на кнопку **Добавить** вид кнопки изменяется в соответствии со стилем шаблона меню, либо добавляются графические элементы.

Имеются следующие категории кнопок: **Кнопки-эскизы**, **Текстовые кнопки** и **Навигационные кнопки**. Комплект **Навигационных кнопок** всегда состоит из трех кнопок (**Назад**, **Далее** и **Возврат в главное меню**).

Имеются следующие категории графических объектов **Стандартные объекты** и **Мои объекты**. Стандартные объекты включают объекты рисования, такие как кружки, прямоугольники и линии, а также объекты «клип-арт». В папке **Мои объекты** содержатся все картинки, импортированные в Nero Vision.



Выбирать и комбинировать отдельные кнопки допускается только в окне **Расширенное редактирование**. Также допускается индивидуально настраивать существующие и добавлять новые кнопки в шаблоны. К добавляемым кнопкам ссылки приходится вставлять вручную.

7.2.2.7 Лоток «Диск/проект»

Лоток **Диск/Проект** разбит на области **Настройки диска**, **Настройки проекта** и **Нумерация кнопок**.

В области **Настройки диска** доступны следующие всплывающие меню:

Выпадающее меню
Первый

Позволяет задать видеоролик, который будет воспроизводиться первым, после того как диск будет вставлен в проигрыватель.
Доступно только в рамках **Расширенного редактирования**. В нормальном режиме редактирования автоматически воспроизводится либо начальное видео, либо оглавление диска.

Выпадающее меню Меню заголовка	Позволяет задать меню, которое будет отображаться после того, как будет нажата кнопка Заголовок на пульте д/у. Доступно только в рамках Расширенного редактирования . В нормальном режиме редактирования автоматически отображается оглавление диска.
Выпадающее меню Конечное действие	Позволяет указать, отображать меню снова по окончании воспроизведения видеофайла (задано по умолчанию) или автоматически воспроизводить следующий видеофайл (по порядку).
Выпадающее меню Дополнительная папка	Ничего позволяет сохранить картинки только в слайд-шоу. В папке Исходные картинки картинки также сохраняются в исходном формате. Исходные картинки сохраняются на диске в папке ORIGPICS. Галерея просмотра HTML позволяет создать HTML-версию слайд-шоу, которые можно отображать на любом компьютере при помощи обозревателя. Отобразить галерею HTML-обозревателя можно, открыв файл INDEX.HTM, расположенный на диске. Слайд-шоу на компьютере позволяет создать исполняемый файл на диске, который допускается открывать на ПК с установленной ОС Windows. Исполняемый файл для слайд-шоу, сохраняемый на ПК, называется slideshow.exe. Доступно только в том случае, если в проект вставлено слайд-шоу.
Кнопка Проверить проект	Позволяет произвести поиск в меню неподключенных или дублированных кнопок (видеофайлы и/или разделы), зависших страниц меню, а также видеофайлов и/или слайд-шоу в проекте, не подключенных к меню. В данном окне приводится подробное описание проблем в функционировании и краткое описание ошибок. Доступно только в рамках Расширенного редактирования .

В области **Параметры проекта** доступны следующие параметры настройки:

Выпадающее меню Число линий	Позволяет выстроить сетку из горизонтальных или вертикальных линий в области проекта либо удалить ее. Nero Vision позволяет создать сетку из равномерно расположенных линий. При этом линии сетки могут произвольно перемещаться мышью и располагаться в области проекта в произвольном месте.
---------------------------------------	---

<p>Независимая кнопка</p> <p>Не использовать черные эскизы</p>	<p>Если в данной независимой кнопке проставлена галочка, Nero Vision позволяет вместо черных эскизов в кнопках использовать первый кадр видеофайла, на который ссылается кнопка.</p>
---	--

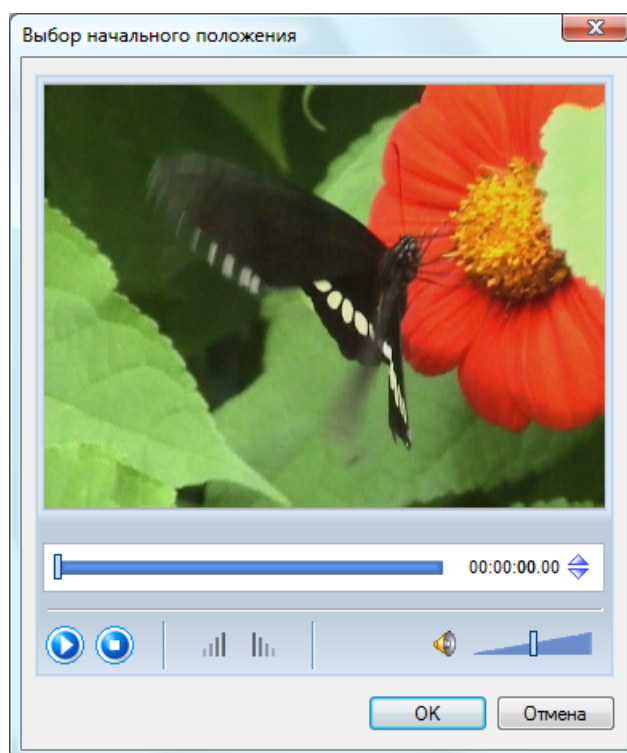
В области **Нумерация кнопок** доступны следующие независимые кнопки:

<p>Начать нумерацию заново на каждой странице меню</p>	<p>Если галочка в данной независимой кнопке проставлена, то нумерация кнопок на каждой очередной странице меню будет начинаться с 1. Если галочка в данной независимой кнопке снята, то нумерация кнопок сквозная. Галочка в данной независимой кнопке по умолчанию проставлена. Доступно только при редактировании в нормальном режиме.</p>
---	--

7.2.2.8 Окно «Выбор начального положения»





В окне **Выбор начального положения** допускается определять, которая часть привязанного к кнопке видеоролика отображается в фоне меню для начального видео или при эскизном виде кнопки **Эскиза**.

Ползунок на навигационной полосе прокрутки отображает начальное положение видеоролика. Длительность видеоролика автоматически регулируется в соответствии с длительностью меню, что визуально отображается синей подсветкой на навигационной полосе прокрутки. Определить необходимое начальное положение допускается путем перемещения ползунка на навигационной полосе прокрутки, иначе начальное положение задается путем ввода точного времени в соответствующем поле ввода. Для этого также можно воспользоваться кнопками **Позиции** рядом с дисплеем адресно-временного кода.



Окно «Выбор начального положения»

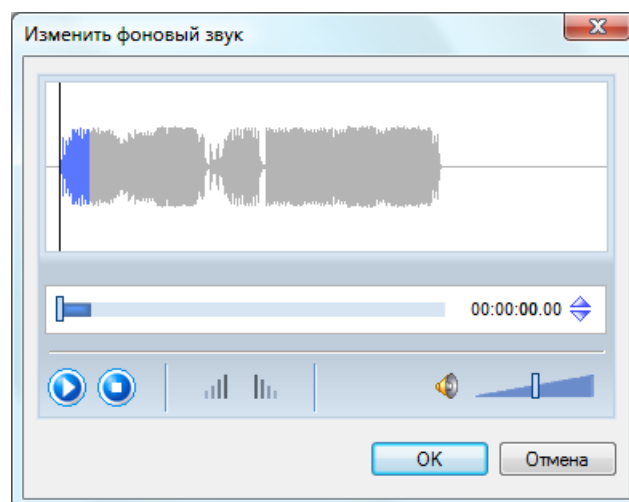
Доступны следующие настройки параметров:

Кнопка 	Позволяет воспроизвести видеофайл в области предварительного просмотра окна.
Кнопка 	Позволяет остановить предварительный просмотр.
Кнопка 	Позволяет сделать звук то тише, то громче, в ходе его воспроизведения в меню (посекундно).
Ползунок 	Позволяет задать громкость воспроизведения.

7.2.2.9 Окно «Изменить фоновый звук»





В окне **Изменить фоновый звук** допускается определять, какой фрагмент выбранного аудиофайла будет воспроизводиться в качестве звукового фона к меню. С этой целью файл символически отображается в верхней части окна в виде волны. Ползунок на навигационной полосе прокрутки отображает начальное положение аудиофайла. Позволяет автоматически привести длительность звучания фоновой музыки с длительностью показа меню. Определить необходимое начальное

положение допускается путем перемещения ползунка на навигационной полосе прокрутки, иначе начальное положение задается путем ввода точного времени в соответствующем поле ввода. Для этого также можно воспользоваться кнопками **Позиции** рядом с дисплеем адресно-временного кода.



Окно «Изменить фоновый звук»

Доступны следующие настройки параметров:

Кнопка 	Позволяет воспроизвести аудиофайл.
Кнопка 	Позволяет остановить воспроизведение.
Кнопка 	Позволяет сделать звук то тише, то громче, в ходе его воспроизведения в меню (посекундно).
Ползунок 	Позволяет задать громкость воспроизведения.

7.2.2.10 Окно «Выбор кадра постера»



В окне **Выбор кадра постера** допускается определять, которая часть привязанной к кнопке картинки отображается в фоне меню для начального видео или при эскизном виде кнопки **Эскиза**.

Ползунок на навигационной полосе прокрутки отображает начальное положение картинки в видеоролике. Выбрать картинку можно, переместив ползунок.



Окно «Выбор кадра постера»

Доступны следующие кнопки:

	Позволяет воспроизвести видеофайл в области предварительного просмотра окна.
	Позволяет остановить предварительный просмотр.

7.2.2.11 Окно «Настройки тени»

Если независимая кнопка **Применить тень** в лотке **Свойства** активирована, выделенная кнопка или графический объект приобретает тень. Щелчок по кнопке **Опции** позволяет открыть окно **Настройки тени**.

Тонкие настройки тени допускаются настраивать в верхней части окна **Настройки тени**. Область предварительного просмотра появится в нижней части окна, если проставить галочку в независимой кнопке **Просмотр**. Это позволяет немедленно увидеть, какой результат имели внесенные изменения.

Доступны следующие настройки параметров:

Выпадающее меню Источник света	Позволяет задать необходимый угол расположения виртуального источника света относительно объекта.
--	---

Ползунок Мутность	Позволяет задать необходимую степень прозрачности тени в процентах. Прозрачность 0 означает, что тень не видна.
Ползунок Дистанция	Позволяет задать расстояние от объекта до тени (в пикселях).
Ползунок Распространение	Позволяет задать степень рассеивания тени (в процентах). Рассеивание добавляется к размеру тени.
Ползунок Размазанность	Позволяет задать степень размывания контуров тени (в процентах). По умолчанию контур тени четкий, что соответствует степени размывания равной 0%.
Выпадающее меню Цвет	Позволяет задать желаемый цвет тени.

7.2.3 Окно «Сохранить шаблон как»

В окне **Сохранить как шаблон** доступны следующие выпадающие меню:

Начальное видео	Позволяет отобразить имя начального видео или Без начального видео , если таковое не было добавлено к шаблону меню.
Главное меню	Позволяет задать, какое меню из оформленного шаблона сохраняется как меню заголовков видеофайлов. Все меню, доступные в рамках шаблона, сведены в выпадающем списке.
Меню раздела	Позволяет задать, какое меню из оформленного шаблона сохраняется как меню разделов. Все меню, доступные в рамках шаблона, сведены в выпадающем списке.
Имя шаблона	Позволяет задать имя для сохранения нового шаблона.
Добавить в подкатегорию	Позволяет задать размещение для шаблона. Nero Vision позволяет автоматически сохранить созданные шаблоны меню в папке с шаблонами Мои Menu Templates . При необходимости упорядочить свои шаблоны по группам выбирают существующую группу или опцию Создать новую подкатегорию и создайте таковую.

Имя новой подкатегории	Позволяет задать имя новой категории. Доступно только в том случае, если была выбрана опция Создать новую подкатегорию в выпадающем списке Добавить в подкатегорию .
-------------------------------	---

Если независимая кнопка **Сохранить медиафайлы с шаблоном** активирована, то Nero Vision позволяет сохранить мультимедийные файлы, используемые в шаблоне, в качестве нового шаблона.

7.3

Создание меню



Число трехмерных шаблонов Smart3D и анимированных двухмерных шаблонов Animated 2D в Nero Vision Essentials и Nero Vision Essentials SE ограничено. Nero Vision Essentials SE не позволяет осуществлять **Расширенное редактирование**.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Открывается окно **Правка меню**.

Чтобы создать меню к проекту, поступают следующим образом:

1. Выберите в выпадающем списке **Используемые меню** во вкладке **Шаблоны**, должен ли создаваемый диск иметь меню оглавления видеофайла или меню заголовков, либо только меню оглавления видеофайла, либо же вообще никакого меню.
2. Если на диск планируется запись видеофайлов с несколькими разделами, т.е. в меню содержатся меню оглавления видеофайла и (несколько) меню разделов, повторите следующие шаги по каждому меню, нуждающемуся в редактировании.
3. Выберите нужную группу шаблонов меню в выпадающем списке **Категория**.
→ Отобразятся шаблоны меню в рамках выбранной категории.
4. Выберите нужный шаблон меню.
→ В областях «Просмотр» и «Проект» отображаются объекты меню оглавления видеофайла или раздела соответствующего шаблона.
5. Щелкните вкладку **Настроить**.
→ Отобразится вкладка **Настроить**. Здесь допускается редактировать выбранный шаблон меню.
6. При необходимости перейти в окно **Расширенное редактирование** для того, чтобы внести изменения, поступают следующим образом:
 1. Активируйте независимую кнопку **Расширенное редактирование**.
→ Откроется окно с уведомлением, что вы входите в режим **Расширенного редактирования**.
 2. Щелкните кнопку **Да**.
→ Появятся дополнительные функции.






Переход к **Расширенному редактированию** рекомендуется только в том случае, если у вас имеется опыт редактирования меню.

При установке галочки в данной независимой кнопке появится окно, извещающее о переходе в режим расширенного редактирования. Ссылки, связывающие действия с меню и кнопками, не создаются динамически и не базируются на контенте проекта. Таким образом, видеоролики, меню и кнопки, не добавленные после открытия в режиме расширенного редактирования, должны вручную привязываться друг к другу.

Функция **Расширенное редактирование** недоступна для шаблонов Smart3D.

7. Выделите меню, которое необходимо отредактировать в **Вид меню**.
8. При необходимости изменить настройки поступают следующим образом:
 1. Чтобы отредактировать объект стиля, активируйте его в окне предварительного просмотра или проекта.
 - На вкладке **Настроить** могут появляться дополнительные кнопки. Чтобы отобразить все области, щелкните заголовок.
 2. При помощи лотков откорректируйте все настройки.
 - Все изменения отображаются в областях Просмотр и Проект.
9. При необходимости сохранить измененное меню в качестве шаблона поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Сохранить как шаблон**.
 - Откроется окно **Сохранить как шаблон**.
 2. Введите имя в поле ввода **Имя шаблона**.
 3. Выберите опцию **Создать новую подкатегорию** в выпадающем списке **Добавить в подкатегорию**.
 4. Введите имя для новой группы шаблонов в поле ввода **Имя новой группы** и щелкните кнопку **ОК**.
 - Измененное меню сохранится в качестве шаблона меню.
 - Итак, вы изменили меню и теперь можете просмотреть весь проект в области «Просмотр».

смотри также:

-  Окно «Правка меню» → 81
-  Вкладка «Шаблоны» → 84
-  Вкладка «Настроить» → 85

8 Просмотр

8.1 Окно «Просмотр»


В окне **Просмотр** допускается воспроизводить фрагмент с диска с целью проверки проекта перед его прожигом на болванку. С помощью курсора или пульта д/у допускается проверять, как поведет себя диск при воспроизведении на совместимых проигрывателях. В меню все кнопки должны работать в нормальном режиме, так что можно пронаблюдать завершенную работу.











Если в меню содержатся анимированные объекты, также появится дополнительная кнопка. Щелчок по данной кнопке позволяет воспроизвести фоновую анимацию. В противном случае в качестве фона видео используется стандартная картинка.



Окно «Просмотр»

На виртуальном пульте управления доступны следующие варианты настройки:

Кнопка	Позволяет переместить метку вверх.
	

Кнопка 	Позволяет переместить метку вправо.
Кнопка 	Позволяет переместить метку вниз.
Кнопка 	Позволяет переместить метку влево.
Кнопка 	Подтверждает местоположение метки и запускает отмеченный объект.
Кнопка 	Отображает меню видеофайла.
Кнопка 	Позволяет отобразить последнее из использованных меню.
Кнопка 	Позволяет отобразить текущий медиафайл.
Кнопка 	Позволяет остановить воспроизведение.
Кнопка 	Позволяет переключиться на предыдущий/следующий канал.
Ползунок 	Позволяет индивидуально настроить уровень громкости воспроизведения.

смотри также:

 [Отображение просмотра→ 106](#)

8.2 Отображение просмотра

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Просмотр**.

Чтобы предварительно просмотреть проект, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопки, соответствующие необходимым действиям, на виртуальном пульте дистанционного управления.

- Если в меню содержатся анимированные элементы, отобразится кнопка **Предварительная прорисовка**.
- 2. Щелкните кнопку **Предварительная прорисовка**.
 - Откроется окно **Просмотр анимации меню**. В ходе расчета анимации меню ход процесса отображается в индикаторе выполнения.
- 3. Щелкните по кнопке **Заккрыть**.
- 4. Если вас все устраивает, и видео в окне предварительного просмотра не требует дальнейшей коррекции, щелкните кнопку **Далее**.
 - Откроется окно **Опции прожига**.
 - Итак, вы просмотрели проект в области Просмотр и можете приступить к его прожигу на болванку.

смотри также:

📖 [Окно «Просмотр» → 105](#)

9 Опции записи

9.1 Окно «Опции прожига»

В окне **Опции прожига** вы сможете выполнить прожиг проекта через образ или записать его на жесткий диск (или сохранить его на «флешку» или карту памяти SD) в качестве папки. В зависимости от типа выбранного проекта и типа пишущего привода, подключенного к системе, существует целый ряд вариантов, представленных в списке выбора **Задать параметры прожига** в правой части окна. В области **Сводка проекта** в левой части отображается информация о настройках и содержании проекта.



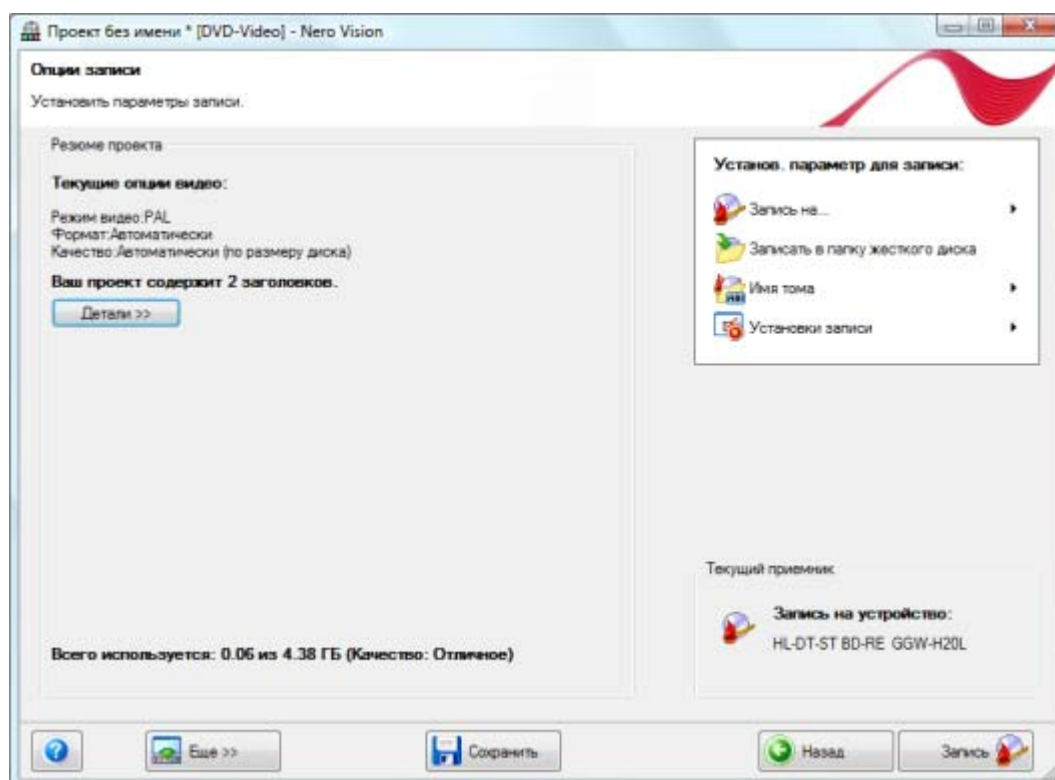
Даже если у вас нет привода, способного выполнять прожиг DVD- или CD-дисков, вы всё равно сможете использовать **Image Recorder** для прожига образов с дальнейшим их сохранением на жестком диске. А как только соответствующий пишущий привод будет подключен к компьютеру, вы в любой момент сможете выполнить прожиг образа диска на болванку с помощью Nero Vision.



В **файле проекта** (*.nvc) сохраняются данные о проекте — сведения о путях к файлам и оформлении — как только вы начнете работу над проектом. Это означает, что вы в любой момент можете прервать работу с проектом и вернуться к нему впоследствии либо записать на болванку. Содержимое файла проекта допускается открывать только в программе Nero Vision. Размер файла проекта значительно меньше, чем образ диска.

Образ диска (файл образа) представляет собой точную копию данных проекта, записываемых на диск. Готовый образ допускается в любой момент впоследствии записать на диск, но при этом следует помнить, что на жестком диске образ занимает столько же места, сколько и сам проект.

Кроме возможности прожига на оптический диск или в качестве образа, некоторые проекты также допускают захват в папки на жестком диске, на «флешки» или карты памяти SD (при условии, что на них достаточно места).



Окно «Опции прожига»

В области выбора **Задать параметры прожига** имеются следующие опции:

Прожиг на	<p>Позволяет задать необходимый привод. Отображаются все поддерживаемые системой пишущие устройства.</p> <p>При желании записать проект на болванку как образ диска выберите опцию Image Recorder. Текущий путь к приёмнику отображается в нижнем правом углу окна.</p>
Запись в папку на жестком диске	<p>Позволяет открыть окно Выберите место размещения проекта.</p> <p>Задайте путь или папку для сохранения. Он отображается в разделе Текущий путь в нижнем правом углу окна.</p>
Запись на карту памяти	<p>Позволяет открыть окно Выберите место размещения проекта.</p> <p>Задайте путь или папку для сохранения. Он отображается в разделе Текущий путь в нижнем правом углу окна.</p>

Записать на карту SD	Позволяет открыть окно Выберите место размещения проекта . Задайте путь или папку для сохранения. Он отображается в разделе Текущий путь в нижнем правом углу окна.
Имя тома	Позволяет отобразить диалоговое окно. В нем указывается имя диска.
Установки записи	Позволяет отобразить диалоговое окно. Здесь же допускается изменять необходимые Настройки захвата .

В диалоговом окне **Настройки записи** доступны следующие варианты настройки:

Выпадающее меню Скорость	Доступно только при прожиге пишущим приводом.
Независимая кнопка Определить максимальную скорость	Прежде чем выполнить прожиг, программа произведет проверку способности пишущего привода осуществить прожиг проекта с указанной скоростью.
Независимая кнопка Запись	Если галочка в данной независимой кнопке проставлена, Nero Vision производит прожиг немедленно по окончании теста скорости. При записи образа галочка в этой кнопке проставляется автоматически.
Выпадающее меню Настройки формата Book Type	Позволяет определить формат «book type». По умолчанию выбран вариант Автоматически . Данный выпадающий список отображается только для поддерживаемых пишущих приводов.
Независимая кнопка Использовать «Диск целиком»	Если галочка в данной независимой кнопке проставлена, Nero Vision позволяет осуществить прожиг файлов непосредственно на болванку, не буферизируя их на жесткий диск. Галочка в данной независимой кнопке автоматически снимается, если пишущий привод не поддерживает функцию «Диск целиком».

В выпадающем списке доступны следующие пункты **Настройки формата Book Type**:

Автоматически	Позволяет автоматически определить наиболее совместимый формат «book type» для данного оптического диска.
DVD-ROM	Позволяет задать формат «book type», соответствующий DVD-ROM.
Тип физического диска	Оставляет формат «book type» неизменным, соответствующим тому, что указан на DVD-диске.
Текущие настройки пишущего устройства	Позволяет применить настройки формата «book type», определяемые пишущим приводом.

смотри также:

- 📄 Прожиг диска → 111
- 📄 Прожиг файла образа → 113
- 📄 Запись в папки на жестком диске → 114

9.2 Прожиг диска

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Опции прожига**.

Чтобы записать проект на диск, поступают следующим образом:

1. Вставьте записываемую болванку в нужный пишущий привод.
2. Выберите пункт **Запись на** и нужный пишущий привод.
→ В нижнем правом углу окна появится кнопка **Прожиг**.
3. Выберите опцию **Имя тома**.
→ Отобразится диалоговая область.
4. Введите имя будущего диска в поле ввода. Символы, недопустимые в имени файла, автоматически заменяются нижним подчеркиванием (_).
5. Выберите вариант **Настройки записи**.
→ Отобразится диалоговая область **Настройки записи**.
6. В выпадающем списке **Скорость** выберите скорость, с которой пишущий привод должен осуществить прожиг болванки.
7. При необходимости провести тест скорости активируйте независимую кнопку **Определить макс. скорость**.
→ Прежде чем выполнить прожиг, программа произведет проверку способности пишущего привода осуществить прожиг проекта с указанной скоростью. Кроме

того, тест скорости также позволяет произвести проверку физического существования всех файлов, подобранных для прожига.

8. Если после позитивных результатов проверки вы всё еще намерены выполнить прожиг диска, активируйте независимую кнопку **Запись**.
9. Если ваша версия Nero Vision позволяет изменять настройки формата «Book Type» посредством пишущего привода, и вы действительно желаете внести такие изменения в настройки «Book Type», выберите необходимый вариант в выпадающем списке **Настройки формата Book Type**.
10. При необходимости записать проект на болванку напрямую, не буферизируя структуру будущего диска на жестком диске, активируйте независимую кнопку **Использовать «Диск целиком»**.
11. Щелкните кнопку **Прожиг** в правом нижнем углу окна.
 - Откроется окно **Прожиг**. Файлы проектов конвертируются в соответствующий формат и записываются на болванку. Приоритетность определяет, какой процент мощности процессора выделяется на выполнение процесса прожига. Как правило, изменения данной настройки не требуется.
12. При необходимости изменить приоритетность процесса захвата выберите соответствующий пункт в выпадающем списке **Приоритетность**.
13. При необходимости автоматически выключить компьютер после успешного завершения прожига диска активируйте независимую кнопку **Выключить ПК после завершения**.
 - Как только процесс прожига завершится, откроется окно.
14. Если сохранять журнал процесса прожига не требуется, щелкните кнопку **Нет**.
15. При желании сохранить журнал поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Да**.
 - Откроется окно.
 2. Выберите папку в выпадающем списке **Размещение**.
 3. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
 - Итак, вы записали диск и теперь можете либо снова записать проект на очередную болванку, либо сохранить его, создать новый проект или создать обложку или этикетку.

смотри также:

📖 Окно «Опции прожига» → 108

9.3 Прожиг файла образа



Даже если у вас нет привода, способного выполнять прожиг DVD- или CD-дисков, вы всё равно сможете использовать **Image Recorder** для прожига образов с дальнейшим их сохранением на жестком диске. А как только соответствующий пишущий привод будет подключен к компьютеру, вы в любой момент сможете выполнить прожиг образа диска на болванку с помощью Nero Vision.

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Опции прожига**.

Чтобы записать проект как образ диска, поступают следующим образом:

1. Выберите пункт **Запись на > Image Recorder**.
→ В нижнем правом углу окна появится кнопка **Прожиг**.
2. Выберите опцию **Имя тома**.
→ Отобразится диалоговая область.
3. Введите имя будущего диска в поле ввода. Символы, недопустимые в имени файла, автоматически заменяются нижним подчеркиванием (_).
4. Выберите вариант **Настройки записи**.
→ Отобразится диалоговая область **Настройки записи**.
5. При необходимости записать проект на болванку напрямую, не буферизируя структуру будущего диска на жестком диске, активируйте независимую кнопку **Использовать «Диск целиком»**.
6. Щелкните кнопку **Прожиг** в правом нижнем углу окна.
→ Откроется окно.
7. Выберите папку для файла образа в выпадающем списке **Размещение**.
8. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
→ Откроется окно **Прожиг**. Файлы проектов конвертируются в соответствующий формат и записываются на болванку как образ. Приоритетность определяет, какой процент мощности процессора выделяется на выполнение процесса прожига. Как правило, изменения данной настройки не требуется.
9. При необходимости изменить приоритетность процесса захвата выберите соответствующий пункт в выпадающем списке **Приоритетность**.
10. При необходимости автоматически выключить компьютер после успешного завершения прожига диска активируйте независимую кнопку **Выключить ПК после завершения**.
→ Как только процесс прожига завершится, откроется окно.
11. Если сохранять журнал процесса прожига не требуется, щелкните кнопку **Нет**.
12. При желании сохранить журнал поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку **Да**.
→ Откроется окно.
2. Выберите папку в выпадающем списке **Размещение**.
3. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
→ Итак, вы записали образ диска и теперь можете либо снова записать проект на очередную болванку, либо сохранить его, создать новый проект или создать обложку или этикетку.

смотри также:

📖 Окно «Опции прожига» → 108

9.4

Запись в папки на жестком диске

Должны быть удовлетворены следующие требования:

- Откроется окно **Опции прожига**.

Чтобы записать проект в папку на жестком диске, на «флешку» или на карту SD, поступают следующим образом:

1. Выберите соответствующий вариант в списке выбора **Задать параметры прожига**, например, **Запись в папку на жестком диске**.
→ Откроется окно **Выберите место размещения проекта**.
2. В дереве папок щелкните ту папку, в которой должен быть сохранен проект, и затем щелкните кнопку **ОК**.
→ В правом нижнем углу окна появится кнопка **Запись**.
3. Выберите опцию **Имя тома**.
→ Отобразится диалоговая область.
4. Введите имя будущего диска в поле ввода. Символы, недопустимые в имени файла, автоматически заменяются нижним подчеркиванием (_).
5. Щелкните кнопку **Запись**.
→ Откроется окно **Прожиг**. Файлы проектов конвертируются в соответствующий формат, после чего сохраняются в папку в папке-приёмнике. Приоритетность определяет, какой процент мощности процессора выделяется на выполнение процесса. Как правило, изменения данной настройки не требуется.
6. При необходимости изменить приоритетность процесса записи выберите соответствующий пункт в выпадающем списке **Приоритетность**.
7. При необходимости автоматически выключить компьютер после успешной записи в папку-приёмник активируйте независимую кнопку **Выключить ПК после завершения**.
→ Как только процесс записи завершится, откроется окно.
8. Если сохранять журнал процесса записи не требуется, щелкните кнопку **Нет**.
9. При желании сохранить журнал поступают следующим образом:
 1. Щелкните кнопку **Да**.

- Откроется окно.
- 2. Выберите папку в выпадающем списке **Размещение**.
- 3. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
- Итак, вы записали проект в папку-приёмник и теперь можете либо снова записать проект на очередную болванку, либо сохранить его, создать новый проект или создать обложку или этикетку.

смотри также:

- 📄 [Окно «Опции прожига»](#) → 108

10 Управление проектом

10.1 Сохранение проекта

После начала работы над проектом возможно прервать работу, сохранив сделанные изменения, вернуться к ней в дальнейшем, или осуществить прожиг на болванку.



В **файле проекта** (*.nvc) сохраняются данные о проекте — сведения о путях к файлам и оформлении — как только вы начнете работу над проектом. Это означает, что вы в любой момент можете прервать работу с проектом и вернуться к нему впоследствии либо записать на болванку. Содержимое файла проекта допускается открывать только в программе Nero Vision. Размер файла проекта значительно меньше, чем образ диска.

Образ диска (файл образа) представляет собой точную копию данных проекта, записываемых на диск. Готовый образ допускается в любой момент впоследствии записать на диск, но при этом следует помнить, что на жестком диске образ занимает столько же места, сколько и сам проект.

Кроме возможности прожига на оптический диск или в качестве образа, некоторые проекты также допускают захват в папки на жестком диске, на «флешки» или карты памяти SD (при условии, что на них достаточно места).

Чтобы сохранить проект, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку **Сохранить** на нижней панели задач в главном окне.
→ Откроется окно **Сохранить как**.
2. Введите новое имя в поле ввода **Имя файла** и щелкните кнопку **Сохранить**.
→ Итак, вы сохранили проект и можете открыть его в дальнейшем, продолжить работу над ним или записать на болванку.

10.2 Открытие проекта

Чтобы открыть сохраненный проект, поступают следующим образом:

1. В окне **Старт** выберите вариант **Открыть сохраненный проект или образ диска**.
→ Откроется окно.
2. В выпадающем списке **Файлы типов** выберите вариант **Nero Vision Projects (*.nvc)**.
3. Выделите файл проекта искомого видеопроекта и щелкните кнопку **Открыть**.
→ Проект откроется в окне **Содержимое**.
→ Итак, вы открыли существующий проект и можете продолжить работу над ним: отредактировать или записать на болванку.

10.3 Открытие образа диска

Чтобы открыть образ диска, поступают следующим образом:

1. В окне **Старт** выберите вариант **Открыть сохраненный проект или образ диска**.
→ Откроется окно.
2. В выпадающем списке **Файлы типов** выберите вариант **Nero Image Files (*.nrg)**.
3. Выделите требуемый файл образа и щелкните кнопку **Открыть**.
→ Образ откроется в окне **Опции прожига**.
→ Итак, вы открыли образ диска и теперь можете выполнить его прожиг на диск.

10.4 Создание обложек и этикеток

Nero позволяет создавать обложки и этикетки для проектов.



Nero CoverDesigner — это приложение из пакета Nero 9, которое автоматически устанавливается вместе со всем пакетом. Nero CoverDesigner используется для создания и печати этикеток и буклетов для прожигаемых компакт- и DVD-дисков.

Полное руководство по профессиональному созданию обложек и этикеток вы можете найти в отдельном руководстве пользователя к Nero CoverDesigner.

Для запуска Nero CoverDesigner посредством Nero Vision необходимо выполнить следующие действия:

1. Щелкните кнопку **Больше**.
→ Раскроется расширенная область.
2. Щелкните кнопку **Создание обложек и этикеток**.
→ Откроется Nero CoverDesigner.

11 Инструменты для работы с диском

11.1 Стирание перезаписываемого диска

Nero Vision позволяет очищать перезаписываемые диски, то есть диски с маркировкой RW, если ваш привод поддерживает такую функцию. При этом имеются два варианта стирания:

При быстром стирании данные физически не удаляются с диска, а стираются ссылки на элементы содержимого, ввиду чего к ним невозможно получить доступ. При этом сами данные — восстанавливаемы!

При полном стирании данные на диске перезаписываются нулями. Содержимое диска более не может быть восстановлено обычными методами. Многократное полное стирание увеличивает вероятность того, что посторонние не смогут восстановить содержимое диска.

Чтобы стереть перезаписываемый диск, необходимо выполнить следующие действия:

1. В окне **Старт** выберите пункт **Инструменты для работы с диском > Стереть диск**.
→ Откроется окно **Стереть перезаписываемый диск**.



Открыть **Инструменты для работы с диском (Стереть диск, Информация о диске и Финализация диска)** также можно в любое время из области расширенного редактирования главного окна.

2. В самом верхнем выпадающем списке выберите пишущий привод, в который был вставлен оптический диск.
3. Выберите метод стирания в нижнем выпадающем списке.



Доступны два способа стирания

При быстром стирании данные физически не удаляются с диска, а стираются ссылки на элементы содержимого, после чего к ним невозможно получить доступ. Пожалуйста, имейте в виду, что данные могут быть восстановлены.

При полном стирании данные на диске перезаписываются нулями. Содержимое диска более не может быть восстановлено обычными методами. Многократное полное стирание увеличивает вероятность того, что посторонние не смогут восстановить содержимое диска.



Иногда процесс полного стирания перезаписываемого диска может занять значительный промежуток времени.

4. Щелкните по кнопке **Стереть**.
→ Процедура стирания запущена.
→ Итак, вы стерли перезаписываемый диск.

11.2 Отображение информации о диске

Чтобы отобразить информацию о вставленном в привод диске, поступают следующим образом:

1. В окне **Старт** выберите пункт **Инструменты для работы с диском > Информация о диске**.

→ Откроется окно **Информация о диске**.



Открыть **Инструменты для работы с диском** (**Стереть диск**, **Информация о диске** и **Финализация диска**) также можно в любое время из области расширенного редактирования главного окна.

2. В выпадающем списке выберите пишущий привод, в который был вставлен оптический диск.

→ Итак, вы отображали информацию о вставленном в привод диске.

11.3 Финализация диска



Nero Vision Essentials SE не позволяет финализировать диски в форматах DVD-VFR (видеорежим)/+VR.

Чтобы финализировать диски в форматах DVD-VR/-VFR (видеорежим)/+VR/+R или DVD+RW с записанным видеоматериалом и предотвратить дальнейшую запись на них, поступают следующим образом:

1. В окне **Старт** выберите пункт **Инструменты для работы с диском > Финализация диска**.

→ Откроется окно **Финализация диска**.



Открыть **Инструменты для работы с диском** (**Стереть диск**, **Информация о диске** и **Финализация диска**) также можно в любое время из области расширенного редактирования главного окна.

2. Вставьте диск, который необходимо финализировать, в привод и выберите имя этого привода в меню **Выберите пишущий привод**.
3. Щелкните кнопку **Обновить**, чтобы отобразилась информация о вставленном диске.
4. В выпадающем списке **Создаваемые на диске меню** выберите, необходимо ли создать новое меню на диске, оставить существующее меню или не создавать меню вообще.
5. Щелкните по кнопке **Начало**.

→ Итак, вы финализировали диск DVD.

12 Конфигурация

12.1 Вызов файла конфигурации

Чтобы открыть конфигурацию, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку **Больше**.
→ Раскроется расширенная область.
2. Щелкните кнопку **Конфигурация**.
→ Откроется окно **Настройки приложения**.
→ Итак, вы обратились к файлу конфигурации и можете выполнить необходимые настройки.

12.2 Окно «Настройки приложения»

В окне **Настройки приложения** имеются вкладки **Общие**, **Папки** и **Сообщения**. Здесь вы можете настроить параметры Nero Vision в соответствии с собственными нуждами.

смотри также:

- 📖 Вкладка «Общие» → 120
- 📖 Вкладка «Папки» → 121
- 📖 Вкладка «Сообщения» → 122

12.2.1 Вкладка «Общие»

Вкладка **Общие** разбита на области: **Формат сохраненных медиафайлов** и **Опции**.
Выпадающий список **Картинки** представлен в области **Формат сохраненных медиафайлов**. Здесь допускается задавать графический формат, в котором Nero Vision сохраняет медиафайлы с внешних устройств и снимков с экрана видеофайлов. В качестве формата по умолчанию выбран **Portable Network Graphics (*.png)**.

Доступны следующие настройки параметров в области **Опции**:

Выпадающее меню Отображать описания инструментов	Подробные: при наведении курсора на всплывающее меню отображается название функции вместе с подробным ее описанием в виде контекстного окна указателя. Данный пункт отмечен по умолчанию. Краткие: при наведении курсора на всплывающее меню отображается название функции. Нет: при наведении курсора на объект всплывающего меню описаний нет.
--	---

<p>Независимая кнопка</p> <p>Не использовать черные эскизы</p>	<p>Позволяет избежать отображения черных эскизов в области содержимого. Вместо них осуществляется поиск и отображение картинок в эскизах.</p> <p>Данная функция способно ухудшить быстродействие программы. По умолчанию данная кнопка должна быть активирована.</p>
<p>Независимая кнопка</p> <p>Разрешить все поддерживаемые рекордером форматы для Image Recorder</p>	<p>Позволяет разрешить все поддерживаемые пишущим приводом форматы для использования также Image Recorder.</p> <p>Некоторые форматы дисков требуют использования специфических пишущих приводов. Данная настройка позволяет модулю Image Recorder создавать диски во всех дисковых форматах, а не только в тех, которые поддерживаются самим приводом. По умолчанию данная кнопка должна быть активирована.</p>

12.2.2 Вкладка «Папки»

В области **Каталоги** во вкладке **Папки** доступны следующие поля ввода:

Временные файлы	<p>Позволяет указать папку, в которой будут храниться временные файлы.</p> <p>Такая папка должна находиться на жестком диске, на котором имеется достаточно свободного дискового пространства. По умолчанию используется временная папка пользователя.</p>
Сохраненные картинки	<p>Позволяет указать папку, в которой будут храниться импортированные картинки и снимки с экрана видеофайлов.</p> <p>По умолчанию используется временная папка пользователя Мои картинки.</p>
Импортированные видеофайлы	<p>Позволяет указать папку, в которой будут храниться импортированные видеофайлы.</p> <p>По умолчанию используется поддиректория NeroVision в папке Мои документы пользователя.</p>

Нажатие на кнопку ... позволяет открыть окно, в котором допускается осуществлять выбор соответствующих файлов.

12.2.3 Вкладка «Сообщения»

При определенных обстоятельствах Nero Vision способен отображать сообщения информационного характера или предлагать выполнить действие, чтобы продолжить. В списке выбора допускается указать, какие именно сообщения должны отображаться, и какие задачи должны выполняться автоматически, без подтверждения, а какие требовать запроса на дополнительную информацию.

Контекстное меню объекта в списке выбора, открывающееся после правого щелчка мыши по нему, содержит следующие пункты:

Продолжить	Позволяет продолжить действие без подтверждения.
Подсказка	Позволяет запросить повторное подтверждение на выполнение действия.

Доступны следующие кнопки в списке выбора:

Отключить информационные сообщения	Все информационные сообщения переводятся в режим Продолжить . Сообщения, касающиеся альтернативных действий, отображаются.
Восстановить стандартные	Позволяет отменить все настройки для сообщений и вернуть стандартные значения.

13 Опции видео

13.1 Отображение опций видео

Чтобы вызвать опции видеоролика, поступают следующим образом:

1. Щелкните кнопку **Больше**.
→ Раскроется расширенная область.
2. Щелкните кнопку (**По умолчанию**) **Опции видео**.
→ Откроется окно (**По умолчанию**) **Опции видео**.
→ Итак, вы обратились к опциям видео и можете выполнить необходимые настройки.

13.2 Окно «Опции видео» (по умолчанию)

Вы можете изменить настройки, влияющие на кодирование проектов в будущем в окне **Опции видео (по умолчанию)**. Вкладки для всех поддерживаемых форматов отображаются, пока не будет выбран формат диска. Но после того, как выбор формата диска завершен, отображается только соответствующий дисковый формат. Обращение к опциям видео допускается выполнять в любой момент из расширенной области. Окно также отображается, если вы выберете **Настройку захвата** и откорректируете настройки записи видео.

Откроется окно **Конфигурация кодировщика Nero Digital** для формата Nero Digital.

смотри также:

📖 Вкладка [Формат диска] → 124

📖 Вкладка «Общие» → 123

13.2.1 Вкладка «Общие»

Вкладка **Общие** разбита на области **Видеорежим** и **Nero SmartEncoding**.

В области **Видеорежим** допускается настраивать систему цветопередачи. Это позволяет гарантировать отображение видео на существующих устройствах воспроизведения. В выпадающем списке доступны следующие пункты:

PAL	Позволяет задать видеорежим PAL, принятый в Европейских странах, а также в Австралии, странах Южной Америки и многих странах Африки и Азии.
NTSC	Позволяет задать видеорежим NTSC, принятый в большинстве стран Америки и некоторых странах Восточной Азии.

[Страна]	Позволяет автоматически задать корректный видеорежим для данной страны. Если у вас отсутствует уверенность в том, какой из видеорежимов используется в вашей стране, то просто выберите нужную страну в списке стран.
-----------------	--

В выпадающем списке в области **Nero SmartEncoding** доступны следующие настройки параметров:

Отключить	Позволяет отключить SmartEncoding. Видео- и аудиоматериал, уже совместимый с целевым форматом, все равно перекодируется.
Автоматически	Позволяет определить, необходимо ли перекодировать видео- или аудиоматериал. Nero Vision позволяет проверить, в том числе, наличие достаточного свободного места для записи проекта, а затем определить, какие совместимые сегменты подвергаются перекодировке. Этот пункт выбран по умолчанию.
Активировать	Позволяет активировать SmartEncoding. Видео- и аудиоматериал, уже совместимый с целевым форматом, не перекодируется. Это позволяет значительно сэкономить время при масштабных проектах, и выполнить задуманное гораздо быстрее.



Функция **Nero SmartEncoding** доступна для видеофайлов, в которых применяется кодек AVC для кодирования файла в AVCHD-совместимом исходном формате в AVCHD-совместимый целевой формат.

13.2.2 Вкладка [Формат диска]

На вкладке соответствующего формата диска допускается индивидуально настраивать опции видео в рамках профиля.

Щелкните кнопку **Сохранить как**, после чего откроется окно с полем ввода. Здесь допускается сохранять индивидуальные настройки для профилей, которые могут быть использованы в будущих проектах и допускают сохранение под собственным именем пользователя.

Доступны следующие настройки параметров:

Выпадающее меню Видеоформат	Позволяет задать видеорежим. Это позволяет гарантировать отображение видео на существующих устройствах воспроизведения.
--	---

<p>Выпадающее меню</p> <p>Видео режим</p>	<p>Позволяет определить систему цветовой передачи. Это позволяет гарантировать отображение видео на существующих устройствах воспроизведения.</p> <p>Вариант PAL позволяет задать видеорежим PAL, принятый в Европейских странах, а также в Австралии, странах Южной Америки и многих странах Африки и Азии.</p> <p>Вариант NTSC позволяет задать видеорежим NTSC, принятый в большинстве стран Америки и некоторых странах Восточной Азии.</p> <p>Если у вас отсутствует уверенность в том, какой из видеорежимов используется в вашей стране, то просто выберите нужную страну в списке стран. Nero Vision позволяет автоматически задать корректный видеорежим для данной страны.</p>
<p>Выпадающее меню</p> <p>Соотношение сторон</p>	<p>Позволяет задать соотношение сторон кадра.</p> <p>Пункт Автоматический, позволяющий автоматически распознавать соотношение сторон видеок кадров в каждом из роликов на основании начального материала, выбран по умолчанию.</p>
<p>Выпадающее меню</p> <p>Типовой формат</p>	<p>Учтите, что к изменению данных настроек допускаются только опытные пользователи.</p> <p>Прогрессивный: используется прогрессивный или полноэкранный метод, при котором фактические полные картинки используются для генерации картинки.</p> <p>Чресстрочный (верхнее поле в первую очередь): используется чресстрочный метод, при котором картинка состоит из двух отдельных половинок картинки, и вначале передается верхняя часть картинки.</p> <p>Чресстрочный (нижнее поле в первую очередь): используется чресстрочный метод, при котором картинка состоит из двух отдельных половинок картинки, и вначале передается нижняя часть картинки.</p> <p>Автоматический: позволяет кодировать файл в формате сэмплирования, в котором представлен оригинал. Этот пункт выбран по умолчанию.</p>
<p>Независимая кнопка</p> <p>Устранение эффекта гребенки с адаптацией к движению</p>	<p>Если галочка в данной кнопке проставлена, то применяется адаптивная каонверсия для движущихся объектов в целях оптимизации качества изображения в видеороликах и слайд-шоу.</p> <p>Эта независимая кнопка деактивирована по умолчанию.</p>

Независимая кнопка Преобразование адаптивной для движущихся объектов кадровой частоты	Если галочка в данной кнопке проставлена, то применяется адаптивная конверсия для движущихся объектов в целях оптимизации качества изображения в видеороликах и слайд-шоу. Эта независимая кнопка деактивирована по умолчанию.
Выпадающее меню Настройки качества	Автоматическое (уместить на диск): позволяет автоматически применить наивысшее возможное качество кодирования с учетом доступной для записи емкости. Другие настройки скорости и разрешения не доступны. Этот пункт выбран по умолчанию. High Quality, Standard Play, Standard Play Plus, Long Play, Extended Play, Super Long Play: позволяют задать соответствующий, заранее определенный профиль качества с фиксированными <u>скоростью</u> и разрешением. Настраиваемая: позволяет пользователю самостоятельно определять настройки. Ручная настройка скорости потока и разрешения доступна только при выборе данного пункта меню.
Ползунок Скорость	Позволяет задать скорость в битах видеофайла-приемника. Скорость в битах — ключевой фактор качества видеофайла. Скорость в битах может быть задана при помощи ползунка полосы прокрутки либо указания точного значения в поле ввода.
Выпадающее меню Разрешение	Позволяет выбрать разрешение из списка доступных разрешений для данного типа диска и определить разрешение получаемого видео. Данный выпадающий список доступен только в том случае, если в выпадающем списке Настройки качества выбран пункт Настраиваемый . По умолчанию выбран вариант Автоматически .
Независимая кнопка Превосходное разрешение	Если галочка в данной кнопке проставлена, то применяется Превосходное разрешение в целях оптимизации качества изображения в видеороликах и слайд-шоу. Эта независимая кнопка деактивирована по умолчанию.
Кнопка выбора Размер приёмника	Позволяет задать размер файла-приёмника. В рамках указанных настроек качества допускается задавать размер файла либо непосредственно в МБ, либо путем указания типа носителя. Поле выбора Качество видео отмечена по умолчанию. Поле выбора доступно только в том случае, если задан пользовательский профиль.

<p>Ползунок/поле ввода данных</p> <p>Точная настройка качества кодировщика</p>	<p>Позволяет задать уровень качества используемого кодера. Качество кодирования может быть задано при помощи ползунка полосы прокрутки либо указания точного значения в поле ввода.</p>
<p>Выпадающее меню</p> <p>Режим кодирования</p>	<p>Быстрое кодирование (за 1 проход): позволяет кодировать видеофайл за один проход. Скорость кодирования получается высокой, но качество посредственное.</p> <p>Качественное (за 2 прохода, VBR): позволяет кодировать видеофайл за два прохода с переменной скоростью передачи данных. Качество лучше, однако процесс кодирования займет больше времени. VBR или Variable Bit Rate (передача двоичных данных с переменной скоростью) означает, что в некоторые моменты времени видеофайл кодируется с различной скоростью, более подходящей для данных параметров: динамические сцены кодируются с более высокой скоростью, а менее динамические сцены — с меньшей.</p>
<p>Выпадающее меню</p> <p>Интелл. кодир. Nero</p>	<p>Автоматическое: позволяет определить, необходимо ли перекодировать видео- или аудиоматериал. Nero Vision позволяет проверить, в том числе, наличие достаточного свободного места для записи проекта, а затем определить, какие совместимые сегменты подвергаются перекодировке. Этот пункт выбран по умолчанию.</p> <p>Отключить: позволяет отключить SmartEncoding. Видео- и аудиоматериал, уже совместимый с целевым форматом, всё равно перекодировается.</p> <p>Активировать: позволяет активировать SmartEncoding. Видео- и аудиоматериал, уже совместимый с целевым форматом, не перекодировается. Это позволяет значительно сэкономить время при масштабных проектах, и выполнить задуманное гораздо быстрее.</p>

Выпадающее меню Аудиоформаты	<p>Позволяет выбрать аудиоформат, который будет использоваться при записи проекта. По умолчанию выбран вариант Автоматически.</p> <p>Dolby Digital (AC-3) 5.1: позволяет кодировать аудиоданные в аудиоформате Dolby Digital, обеспечивающем 6-канальное объемное звучание («5.1» означает: 5 каналов в полночастотном диапазоне плюс один канал низких частот).</p> <p>Dolby Digital (AC-3) 2.0: позволяет кодировать аудиоданные в аудиоформат Dolby Digital в стереозвуке.</p> <p>Стереo: позволяет кодировать в формате MPEG-1 (layer 2). Данный вариант доступен только в видеорежиме PAL.</p> <p>LPCM: позволяет кодировать аудиоданные в LPCM. Данный вариант доступен только в видеорежиме NTSC.</p>
--	---



Функция **Nero SmartEncoding** доступна для видеофайлов, в которых применяется кодек AVC для кодирования файла в AVCHD-совместимом исходном формате в AVCHD-совместимый целевой формат.

13.3

Конфигурация кодировщика Nero Digital

В окне **Конфигурация кодировщика Nero Digital** допускается изменить настройки, влияющие на кодирование последующих проектов Nero Digital.

Доступны следующие настройки параметров:

Выпадающее меню Категория профиля	<p>Позволяет задать категорию профиля.</p> <p>Как только категория и профиль выбраны, в выпадающем списке отображаются только соответствующие пункты.</p>
Выпадающее меню Профиль	<p>Позволяет создать профиль.</p> <p>Щелкните кнопку Сохранить как; откроется окно с полем ввода. Здесь допускается сохранять индивидуальные настройки для профилей, которые могут быть использованы в будущих проектах и допускают сохранение под собственным именем пользователя.</p> <p>Как только категория и профиль выбраны, в выпадающем списке отображаются только соответствующие пункты.</p>
Выпадающее меню Соотношение сторон	<p>Позволяет задать соотношение сторон кадра.</p>

Выпадающее меню Частота обновления картинки	Позволяет задать максимальное количество кадров в секунду.
Независимая кнопка Адаптивное для движущихся объектов	Если галочка в данной кнопке проставлена, то применяется адаптивная каонверсия для движущихся объектов в целях оптимизации качества изображения в видеороликах и слайд-шоу. Эта независимая кнопка деактивирована по умолчанию.
Выпадающее меню Типовой формат	Учтите, что к изменению данных настроек допускаются только опытные пользователи. Прогрессивный: используется прогрессивный или полноэкранный метод, при котором фактические полные картинки используются для генерации картинки. Чресстрочный: используется чресстрочный метод, при котором картинка состоит из двух отдельных половинок картинки.
Независимая кнопка Устранение эффекта гребенки с адаптацией к движению	Если галочка в данной кнопке проставлена, то применяется адаптивная каонверсия для движущихся объектов в целях оптимизации качества изображения в видеороликах и слайд-шоу. Эта независимая кнопка деактивирована по умолчанию.
Выпадающее меню Размер приемника	Позволяет задать размер файла-приемника. В рамках указанных настроек качества допускается задавать размер экспортируемого файла либо непосредственно в МБ, либо путем указания соответствующего типа носителя.
Выпадающее меню Размер	Позволяет определить разрешение видеофайла-приёмника. В выпадающем списке предлагается ряд величин, соответствующих данному профилю.
Независимая кнопка Превосходное разрешение	Если галочка в данной кнопке проставлена, то применяется Превосходное разрешение в целях оптимизации качества изображения в видеороликах и слайд-шоу. Эта независимая кнопка деактивирована по умолчанию.

<p>Область Звук «Nero Digital»</p>	<p>Стереo: позволяет кодировать аудиоданные в аудиоформате MPEG-1 (layer 2).</p> <p>5 1 Channel Surround: позволяет кодировать аудиоданные в аудиоформате Dolby Digital для 6-канального объемного звучания, т.е. 5 каналов с полным частотным диапазоном и один низкочастотный канал.</p>
<p>Выпадающее меню Режим кодирования</p>	<p>Быстрое кодирование (за 1 проход): позволяет кодировать видеофайл за один проход. Скорость кодирования получается высокой, но качество посредственное.</p> <p>Качественное (за 2 прохода, VBR): позволяет кодировать видеофайл за два прохода с переменной скоростью передачи данных. Качество лучше, однако процесс кодирования займет больше времени. VBR или Variable Bit Rate (передача двоичных данных с переменной скоростью) означает, что в некоторые моменты времени видеофайл кодируется с различной скоростью, более подходящей для данных параметров: динамические сцены кодируются с более высокой скоростью, а менее динамические сцены — с меньшей.</p>

14 Техническая информация

14.1 Системные требования

Nero Vision устанавливается вместе с пакетом. Их системные требования аналогичны. Более подробную информацию о системных требованиях вы можете найти на www.nero.com.

14.2 Поддерживаемые форматы дисков

поддерживает различные форматы дисков.

Подробное описание того, какие форматы допускаются какими дисками, см. обзор совместимости "Формат диска — диск". Подробное описание того, какие форматы допускаются **редактируемыми DVD-дисками**, см. обзор совместимости DVD-диск — формат редактируемых дисков.



Чтобы записать DVD-Video-, DVD+VR/-VFR (видеорежим)- или ACVHD-диск, в компьютере должен быть установлен пишущий DVD-привод поддерживаемого типа. Для записи на DVD-VR-диски должен быть подключен пишущий DVD-привод, поддерживающий запись на перезаписываемые носители. Чтобы произвести запись на VCD-/SVCD-/miniDVD-диск, в системе должен быть установлен пишущий привод CD- или DVD-дисков.

Перечень поддерживаемых пишущих приводов приводится на нашем сайте: www.nero.com.





Вы можете найти более подробную информацию о поддержке Blu-ray по адресу www.nero.com/link.php?topic_id=416.



Даже если у вас нет привода, способного выполнять прожиг DVD- или CD-дисков, вы всё равно сможете использовать **Image Recorder** для прожига образов с дальнейшим их сохранением на жестком диске. А как только соответствующий пишущий привод будет подключен к компьютеру, вы в любой момент сможете выполнить прожиг образа диска на болванку с помощью Nero Vision.

смотри также:

-  Обзор совместимости дисков и дисковых форматов → 132
-  Обзор совместимости: DVD-диск — редактируемый формат диска → 133

14.2.1 Обзор совместимости дисков и дисковых форматов

Ниже приводится таблица, в которой указываются форматы дисков, которые могут быть записаны на различные типы дисков.

Формат диска	Поддерживаемые диски
DVD-Video	DVD-R DVD-R DL DVD-RW DVD-RAM DVD+R DVD+R DL DVD+RW
DVD-VFR (видеорежим)	DVD-R DVD-RW DVD-RAM
DVD+VR	DVD+R DVD+R DL DVD+RW
Видеокомпакт-диск (VCD)	CD-R CD-RW
Компакт-диск Super Video (SVCD)	CD-R CD-RW
мини-DVD (miniDVD)	CD-R CD-RW
AVCHD	DVD-R DVD-R DL DVD-RW DVD-RAM DVD+R DVD+R DL DVD+RW Карта памяти Жесткий диск

14.2.2 Обзор совместимости: DVD-диск — редактируемый формат диска

Ниже приводится таблица, в которой указываются дисковые форматы, которые могут быть записаны на редактируемые DVD-диски.

Диск	Поддерживаемые форматы дисков для «редактируемых DVD-дисков»
DVD-R	DVD-VFR (видеорежим)
DVD-RW	DVD-VFR (видеорежим)
DVD-RAM	DVD-VFR (видеорежим)
DVD+R	DVD+VR
DVD+R DL	DVD+VR
DVD+RW	DVD+VR

14.3 Комбинации клавиш

Выполнение команд в Nero Vision возможно также при нажатии следующих комбинаций клавиш.

Имеются следующие традиционные комбинации клавиш:

[F1]	Позволяет открыть файл справки.
[Ctrl+S]	Позволяет сохранить проект.
Alt+D	Позволяет отобразить информацию о диске
Alt+E	Позволяет стереть перезаписываемый диск.
[Alt+F]	Позволяет финализировать диск.
Alt+K	Позволяет открыть окно Сочетание клавиш , в котором приведен обзор всех комбинаций клавиш.
Alt+P	Позволяет открыть окно Настройки программы .
Alt+T	Позволяет отобразить описания инструментов к соответствующему окну.

В окнах проектов **Фильм** и **Слайд-шоу** имеются следующие комбинации клавиш:

DEL	Позволяет удалить выделенный объект в проекте (в областях медиафайлов и/или Содержимое).
[Ctrl+A]	Позволяет выделить все объекты в области медиафайлов.
[Ctrl+C]	Позволяет скопировать выделенные объекты из области Содержимого в буфер обмена.

[Ctrl+X]	Позволяет вырезать выделенные объекты из области Содержимого и вставить их в буфер обмена.
Ctrl+V	Позволяет вставить объекты из буфера обмена в указанную позицию в области Содержимого.

В окне **Правка меню** имеются следующие комбинации клавиш:

Alt. Серый	Позволяет отметить выборку объектов как одно целое, в областях «Просмотр» и «Проект». Объекты удаляются из выборки повторным щелчком мышкой.
Ctrl	Позволяет отметить выборку объектов как одно целое, в областях «Просмотр» и «Проект». Объекты удаляются из выборки повторным щелчком мышкой.
Сдвиг	Позволяет переместить отмеченный объект (перемещением мыши) по горизонтальным и вертикальным линиям сетки.
Колесо прокрутки мыши	Позволяет увеличить или уменьшить до исходного масштаб вида меню в области «Просмотр» или «Проект».
[Пробел]	Позволяет изменить вид указателя мыши на ладонь, с помощью которой допускается перемещать выбранные области в увеличенную страницу меню в видимой части экрана в области «Проект». Доступно только в том случае, если видимая часть области проекта увеличена (Увеличить). При этом выбрать объект для текстового редактирования невозможно.
[F2]	Позволяет непосредственно приступить к редактированию текста в отмеченном объекте.

14.4 Версии Nero Vision

Nero Vision выпускается в версиях с различной функциональностью. Наряду с полной версией Nero Vision имеются другие версии с ограниченной функциональностью.

В Nero Vision Essentials не реализованы следующие возможности:

- Число шаблонов Smart3D и анимированных 2D ограничена.

В Nero Vision Essentials SE не реализованы следующие возможности:

- Создать новый фильм
- Правка фильма
- Экспорт фильма в файл
- Экспорт фильма на цифровую видеокамеру
- Захват на диск DVD-VR "на лету"

- Создание редактируемого DVD и финализация редактируемых дисков (DVD-VR/DVD-VFR (видеорежим)/+VR)
- Позволяет редактировать меню в области Расширенное редактирование
- Число шаблонов Smart3D и анимированных 2D ограничено.

Индекс

A

AVCHD 15, 23, 124, 128, 132

D

Dolby Digital 128, 130

DV- и HDV-камера 24

DVD+VR 8, 17, 36

DVD-VFR 8, 17, 36

I

Image Recorder 108, 113, 121, 131

M

Music Grabber 47, 59

My Nero 37, 69

N

Nero CoverDesigner 11, 117

Nero Digital 128

Nero Smart encoding 123

NTSC 123

P

PAL 123

S

SmartEncoding 124

V

VCR 32

A

Автозапуск 90

Автоопределение разделов 20

Адаптивное для движущихся объектов 126

Аналоговое видео 24

Анимация меню 107

Аудиовходы 28

Аудиодорожки 43, 51, 58, 63

Б

Блокировщик рекламы - Ad Spotter .. 50, 52

Блокировщик рекламы — Ad Spotter . 45

В

Векторная графика 87, 94, 96

Версии 134

Верхние колонтитулы 72, 78

Взаимодействие 89

Видео режим 123

Видеозахват 15, 18, 24, 25, 27, 31, 34, 36, 40

Видеозахват на жесткий диск 23

Видеокамера 23

Видеомонтаж 39

Видеонарезка 52

Видеорежим 125

Видеоформат 124

Видеоэффекты 39, 42

Виртуальный пульт дистанционного управления 105, 106

Вкладка . 39, 50, 55, 56, 58, 81, 103, 120, 121, 122, 123

Вкладка Настроить 85

Вкладка Раскадровка 54

Вкладка Шаблоны 84

Временные файлы 121

Вставить переходы 54, 75

Вставить ТВ-каналы 28

Вставка аудиофайла 58

Выбор задачи 8

Выбор кадра постера 100

Выбор начального положения 98

Выбор шаблона 43, 50, 53

Вырезать 52

Выходной формат 27

Г

Глава 20, 22, 41, 95, 103

Главное меню	81, 102
Графика	120
Графические объекты	87, 94, 96
Графический формат	120
Группы переходов	76
Группы шаблонов	81

Д

Диск	
Удалить	118
Диск целиком	110, 112, 113
Длительность воспроизведения	72
Длительность показа слайда	72
Длительность появления	79
Добавить видеофайлы	15
Добавить главу	20
Добавить файлы	18
Добавить эффекты	39
Добавление текстового эффекта	55, 56

З

Задание ссылки	90, 95
Записать образ	108, 113, 131
Запись	10, 111, 113, 114
Запись на жесткий диск	114
Запуск	
Программа	7
Запустите Nero CoverDesigner	117
Захват	23
Захват аудио	72
Захват в исходной форме	25, 27, 31, 32
Захват на диск	36
Захват с настраиваемыми параметрами	25
Захват цифрового видео	31, 34
Звук	130
Звуковые дорожки	70
Звуковые комментарии	71, 74, 77, 80
Звуковые файлы	51

И

Изменить длительность отображения	79
Изменить фоновый звук	99

Импорт TWAIN	41, 71
Импорт видео	18
Импорт диска	15
Импорт из Интернета	15, 37
Инструменты для работы с диском	118, 119
Интернет	36
Интернет-сообщество	36, 41, 68, 71
Информация о диске	12, 118, 119
Источник звука	28

К

Камера AVCHD	23
Каналы	29
Карта SD	114
Карта памяти (флешка)	114
Категория профиля	128
Кнопки	91, 96
Кнопки навигации	86, 91, 96
Кнопки обычного текста	86, 96
Кнопки-эскизы	86, 91, 96, 98
Кодировать	130
Комбинации кнопок	133
Комментарии	71, 74, 77, 80
Конвертировать файл	114
Конфигурация	12, 120
Конфигурация кодировщика Nero Digital	128
Конфигурация спутника	29
Конфигурация телевизионной платы	28
Коррекция цвета	39, 43, 50
Краткая информация	120
Курсор-рука	83

Л

Логин для My Nero	37, 68
Лоток	87, 91, 94, 95, 96

М

Маркер позиции	91
Масштаб	83
Меню	81, 85
Меню Smart3D	81, 84, 87, 88, 91, 95, 103

Меню оглавления видеофайла ... 81, 83, 84, 86, 95, 102, 103
 Меню разделов.. 83, 84, 86, 95, 102, 103
 Метка раздела 14, 20, 22
 Метод кодирования..... 130
 Мои Menu Templates 84
 Мои медиафайлы..... 49

Н

Настройка конфигурации..... 120
 Настройка на канал..... 28, 29
 Настройки аудиоустройства..... 33
 Настройки диска 87, 96
 Настройки записи 111, 113
 Настройки захвата 110
 Настройки качества..... 126
 Настройки по умолчанию 122
 Настройки приложения 120, 121, 122
 Настройки проекта 87, 97, 98
 Настройки тени 101
 Настройки шаблона 87
 Начальное меню 81, 88, 102
 Не использовать черные эскизы..... 98
 Нижние колонтитулы..... 72, 78
 Номера кнопок 92
 Нумерация 98
 Нумерация кнопок 98

О

Обзор совместимости 131, 132, 133
 Область14, 39, 55, 56, 58, 70, 73, 75, 79, 81, 99, 101, 103
 Область медиафайлов 39, 51, 70, 75
 Область мультимедиа 58, 73
 Область проекта..... 81, 91, 94, 103
 Область Просмотр 51, 53
 Область Содержимое 55
 Образ диска 108, 113, 116, 117, 131
 Обрезать картинку 71
 Обрезка видео 42
 Обрезка видеофайлов..... 52
 Обрезка сцены..... 42
 Обрезка фильма..... 42, 52

Общее 120
 Объединить видеоролики..... 19
 Объекты 94, 96
 Объекты "клип-арт" 87
 Объекты рисования..... 87, 94, 96
 Окно14, 20, 22, 24, 27, 28, 31, 37, 39, 40, 43, 49, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 73, 87, 91, 94, 95, 96, 99, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 108, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 120, 122, 123, 124, 128
 Окно Видеозахват 36
 Окно Выбор начального положения.. 98
 Окно Коррекция цвета 43
 Окно Опции прожига 113, 114
 Окно Правка меню 81, 85
 Окно Свойства 79
 Окно Свойства аудиоустройства 28
 Описания инструментов 120
 Определитель рекламы..... 43
 Опции видео 12, 123, 124
 Опции видео по умолчанию 123, 124
 Опции прожига..... 108, 111, 113, 114
 Опции экспорта 64
 Отключить информационные сообщения 122
 Открытие образа диска..... 117
 Открытие проекта..... 116, 117
 Открытие проекта или образа диска 116
 Открыть файл образа 117
 Отображение просмотра 106

П

Папки 121
 Параметры видео..... 33
 Параметры звука 33
 Перезаписываемый диск 36
 Удалить 118
 Переименовать разделы 22
 Переходы .. 39, 51, 54, 70, 74, 75, 79, 87, 90
 Перечень функций 134
 Плата видеозахвата... 23, 28, 30, 31, 34, 35

Поддерживаемые устройства захвата 23
 Поддерживаемые форматы 131, 132, 133
 Поддерживаемые форматы пишущего привода 121
 Подменю 81
 Поиск музыкальных роликов 47, 59
 Поиск рекламных блоков 45, 50, 52
 Полная версия 134
 Пользовательский интерфейс 11
 Правка слайд-шоу 19
 Правка фильма 15, 19, 39, 134
 Превосходное разрешение 126, 129
 Предварительное сканирование 34
 Предварительное сканирование результатов захвата 26, 27, 33
 Преобразование 93, 94
 Программа
 Запуск 7
 Запуск приложения 7
 Проект 14
 Проекты Nero Vision 116
 Прожиг диска 108, 111
 Просмотр. 39, 51, 70, 74, 91, 94, 99, 101, 103, 105, 106
 Просмотр анимации меню 107
 Просмотр меню 81
 Профиль 128
 Пульт дистанционного управления 105, 106

Р

Раздел 14, 81
 Разрешение 126, 129
 Распознавание разделов 41
 Распознавание рекламы 45, 50, 52
 Расширение 90
 Расширенная область 11, 12, 26, 117, 123
 Расширенное редактирование 84, 85, 96, 104
 Расширенное редактирование меню 81, 88, 91, 95, 96, 135

Редактирование картинок 76
 Редактирование меню 81, 85, 87, 91, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 135
 Редактировать графику 71
 Редактировать картинки 76
 Редактируемый DVD-диск ... 17, 36, 133, 135
 Режим VCR 65
 Режим кодирования 127
 Решетка 83, 87, 97
 Руководство, условные обозначения .. 6

С

Свойства аудиоустройства 24, 28
 Свойства видеоустройства ... 24, 27, 29, 33
 Свойства картинки 76, 79
 Сетка 83, 87, 97
 Системные требования 131
 Скорость 126, 127, 130
 Скорость записи 112
 Скорость прожига 110, 111
 Слайд-шоу 70, 75, 76, 79
 Создание DVD-дисков 18
 Создание и сохранение групп 51
 Создание компакт-дисков 18
 Создание обложек 117
 Создание проекта 14
 Создание этикеток 117
 Создать группу активов 51
 Создать раздел 14, 15, 20, 22
 Создать слайд-шоу 15, 19, 70, 72, 75, 76, 79
 Создать фильм 15, 19, 49, 134
 Сокращение 133
 Сообщения 122
 Сообщество 36, 68, 71
 Соотношение сторон 125, 128
 Составить фильм 39
 Сохранить 104, 116
 Сохранить как шаблон 102
 Сохранить проект 116
 Сохранить шаблон 82, 102

Список разделов	14
Стандартные объекты	96
Стандартные формы	87, 94, 96
Стартовое окно	8, 11, 117
Стерео	128, 130
Стереть перезаписываемый диск....	118
Стирание диска	12, 118, 119

Т

ТВ карта	23, 28
ТВ-помощник	28
Текстовые эффекты....	39, 42, 51, 55, 56
Тест скорости.....	111
Тип файла	116, 117
Типовой формат	125

У

Увеличить	83
Удаление видеороликов	19
Удалить видеоролик	19
Удалить ТВ-каналы	28
Уменьшить	83
Управление группами ТВ-каналов....	28
Уровни	81
Уровни меню	81
Условные обозначения, руководство..	6
Устранение эффекта гребенки с адаптацией к движению.....	125
Устройство захвата.....	24, 28, 30, 32, 34, 35

Ф

Файл образа.....	108, 113, 116, 117, 131
Файл проекта	108, 116
Файл протокола	112, 113, 114
Файл-приёмник	61, 126, 129
Файлы картинок Nero	117
Фиксированный режим.....	12
Финализация.....	119
Финализация видео.....	119
Финализация диска	12, 118, 119
Фокус	91, 94
Фоновая музыка	51, 58, 70, 73, 99
Фоновые видеоролики	89

Форма волны	99
Формат Book Type	110, 112
Формат диска	124
Формат приёмника	25
Формат сохраненных видеофайлов	120
Форматы.....	61
Форматы экспорта	61
Функция обрезки.....	52

Ц

Цифровая видеокамера	23
Цифровое видео.....	24

Ч

Частота кадров	27
Частота обновления картинки.....	129
Черезстрочный	125
Чресстрочная развертка	125

Ш

Шаблон захвата	24
Шаблоны	84, 102, 103
Шаблоны Animated2D ...	81, 84, 103, 134
Шаблоны Smart3D	81, 84, 85, 87, 88, 95, 103, 104, 134
Шаблоны Standard2D	84
Шаблоны меню ..	81, 84, 85, 96, 103, 134
Шаблоны экспорта	61, 65
Шкала емкости.....	14, 19, 81

Э

Экспорт.....	61
Экспорт в e-mail	66
Экспорт в Интернет.....	63, 68
Экспорт видео	61, 64, 65, 66, 67, 68, 134
Экспорт видео и его отправка в виде вложения электронной почты	66
Экспорт видео на камеру.....	66
Экспорт звука.....	63, 67
Экспорт на жесткий диск.....	61
Экспорт на камеру.....	61
Экспорт файла.....	134
Экспорт фильма	64, 65, 68

Экспортирование. 64, 65, 66, 67, 68, 134
эффекты..... 51, 55, 56, 72
Эффекты..... 42

Я
Ярлыки 90, 91

16

Контакты

Nero Vision является продуктом Nero AG.

Nero AG

Im Stoeckmaedle 13-15
76307 Карлсбад
Германия

Веб: www.nero.com
Справка <http://support.nero.com>
Факс: +49 724 892 8499

Nero Inc.

Nero Inc
Глендейл, CA 91203-2335
США

Веб: www.nero.com
Справка <http://support.nero.com>
Факс: (818) 956 7094
E-Mail US-CustomerSupport@nero.com

Nero KK

Rover Center-kita 8F-B, 1-2-2
Nakagawa-chuou Tsuzuki-ku
Йокогама, Канагава
Япония 224-0003

Веб: www.nero.com
Справка <http://support.nero.com>

Авторские права 2009 Nero AG и лицензиары компании. Все права защищены