



មជ្ឈមណ្ឌល ព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត Enter Information Technology Center

អារម្ភកថា

សព្វថ្ងៃនេះ ការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ គឺជាមធ្យោបាយយ៉ាងសំខាន់មួយ ក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហា និងជួយសំរួលដល់ការងារ ប្រចាំថ្ងៃរបស់មនុស្សដែលរស់នៅលើពិភពលោក។ ភាគច្រើនការងារ ស្ទើរតែទាំងអស់របស់ពួកគេគឺពឹងផ្អែកទៅលើការ ប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រទាំងស្រុង ដែលជាហេតុទាមទារឲ្យអ្នកប្រើប្រាស់ត្រូវមានសមត្ថភាព និងចំនេះដឹងគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការ ប្រើប្រាស់ទៅលើវា។

ដើម្បីចូលរួមលើកស្ទួយវិស័យព័ត៌មានវិទ្យា នៅក្នុងព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត ត្រូវបានបង្កើតឡើងផងដែរ ក្នុងគោលបំណង ដើម្បីជួយបណ្តុះបណ្តាលចំនេះដឹងផ្នែកព័ត៌មានវិទ្យាដល់ សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សា ឲ្យមានចំនេះដឹងពិតប្រាកដក្នុងផ្នែកនេះ ជាពិសេសមានសមត្ថភាពច្បាស់លាស់ក្នុងការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ។ ដូចនេះសូម សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សាទាំងអស់ ខិតខំប្រឹងប្រែង សិក្សា ប្រាសាទ្រព្យ និងចាប់យកនូវចំនេះដឹង ដែលមជ្ឈមណ្ឌល បានបណ្តុះបណ្តាលជូន ដើម្បីពេលវេលាដែលអ្នកបានចំនាយ ក្លាយទៅជាប្រយោជន៍មួយយ៉ាងធំធេងសំរាប់ជីវិតរបស់អ្នកនាពេលអនាគត។

យើងខ្ញុំដែលជាអ្នករៀបរៀងនៃ មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា-អិនធឺណេត សូមអរគុណចំពោះការគាំទ្ររបស់ សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សាទាំងអស់ និងសូមអភ័យ ទោសរាល់កំហុសឆ្គងដែលកើតមានក្នុងករណីណាមួយ ហើយយើងខ្ញុំ នឹងខិតខំ រិះរកនូវអ្វីដែលថ្មីក្នុងផ្នែកព័ត៌មានវិទ្យានេះ ដើម្បីផ្តល់ជូនដល់ អ្នកសិក្សាបន្ថែមទៀត សូមអរគុណ និងសូមជំរាបសួរ ។

ក្រុមអ្នករៀបរៀងនៃ
មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត

ក្រុមអ្នករៀបរៀង

អ្នករៀបរៀង:

ហ៊ុ ម៉ូឌី

អ្នកចេញគំរូ:

ហ៊ុ ម៉ូឌី

អ្នកវាយអត្ថបទ និងរៀបចំរូបភាព:

ហ៊ុ ម៉ូឌី

ច័ន្ទ ធារិទ្ធ

អ្នកកែសម្រួលអត្ថបទ:

ហ៊ុ ម៉ូឌី

ច័ន្ទ ធារិទ្ធ

ចិន សុវណ្ណ

រៀបរៀងលើកទី 1:

រក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាង © 2013 ដោយ មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត សំរាប់ជា ឯកសារប្រើប្រាស់ផ្ទៃក្នុង។
គ្មានផ្នែកណាមួយនៃសៀវភៅនេះត្រូវបាន ផលិតឡើងវិញ ទោះជាមធ្យោបាយណាក៏ដោយ នៅពេលដែលគ្មានការ
អនុញ្ញាតិជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ ពីម្ចាស់កម្មសិទ្ធិ។

អាសយដ្ឋាន:

ផ្ទះលេខ 179 ផ្លូវ 173 ក្រុម 3 ភូមិ 1 សង្កាត់ ទំនប់ទឹក ខណ្ឌចំការមន រាជធានីភ្នំពេញ

Tel: 010-012-016 603 314

Website: [www. enteritc.com](http://www.enteritc.com) | facebook.com/enteritc

មាតិកា

មេរៀនទី 1: ការណែនាំពីកម្មវិធី Sony Vegas 10	1
មេរៀនទី 2: សិក្សាពី Timeline, Events និង Track	13
មេរៀនទី 3: របៀបកែសំរួល Events	21
មេរៀនទី 4: សិក្សាលំអិតពីការកែសំរួល Events	33
មេរៀនទី 5: សិក្សាលំអិតពី Track	45
មេរៀនទី 6: សិក្សាលំអិតពី Event	57
មេរៀនទី 7: ការប្រើប្រាស់ Mixer និងការ Record សំលេង	73
មេរៀនទី 8: របៀបប្រើប្រាស់ Advanced Video Features	81
មេរៀនទី 9: ការប្រើប្រាស់ Video Effects, Compositing, and Masks	93
មេរៀនទី 10: របៀបបន្ថែម Video Transition and Motion	111
មេរៀនទី 11: របៀប Render Project & Burn to Disc	127

មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យាអន័យ



មេរៀនទី 1: ការលោតពីកម្មវិធី Sony Vegas 10

1. និយមន័យ:

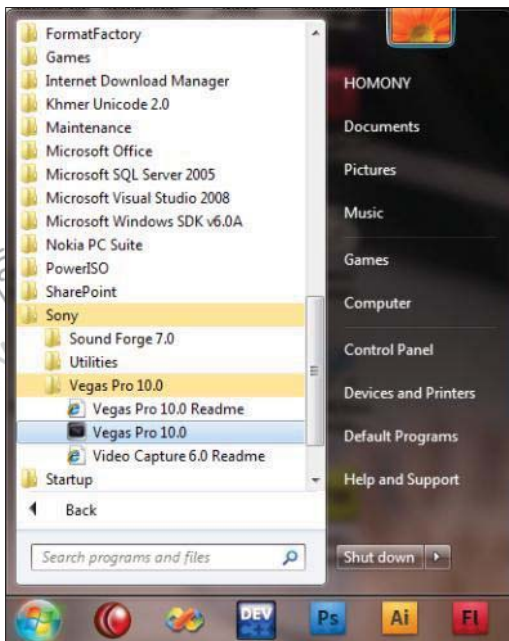
កម្មវិធី Sony Vegas គឺជាប្រភេទកម្មវិធីមួយសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការផលិតភាពយន្តជាប្រភេទ Video និង Audio ផ្សេងៗ។ វាត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកាត់តម្រូវ Video កាត់តម្រូវសំឡេង បន្ថែមម្ល៉េងផ្សេងៗទៅក្នុង Video និងតំឡើងអក្សរជាមួយនឹង Video ជាដើម។

Version របស់កម្មវិធី Sony Vegas មានដូចជា:

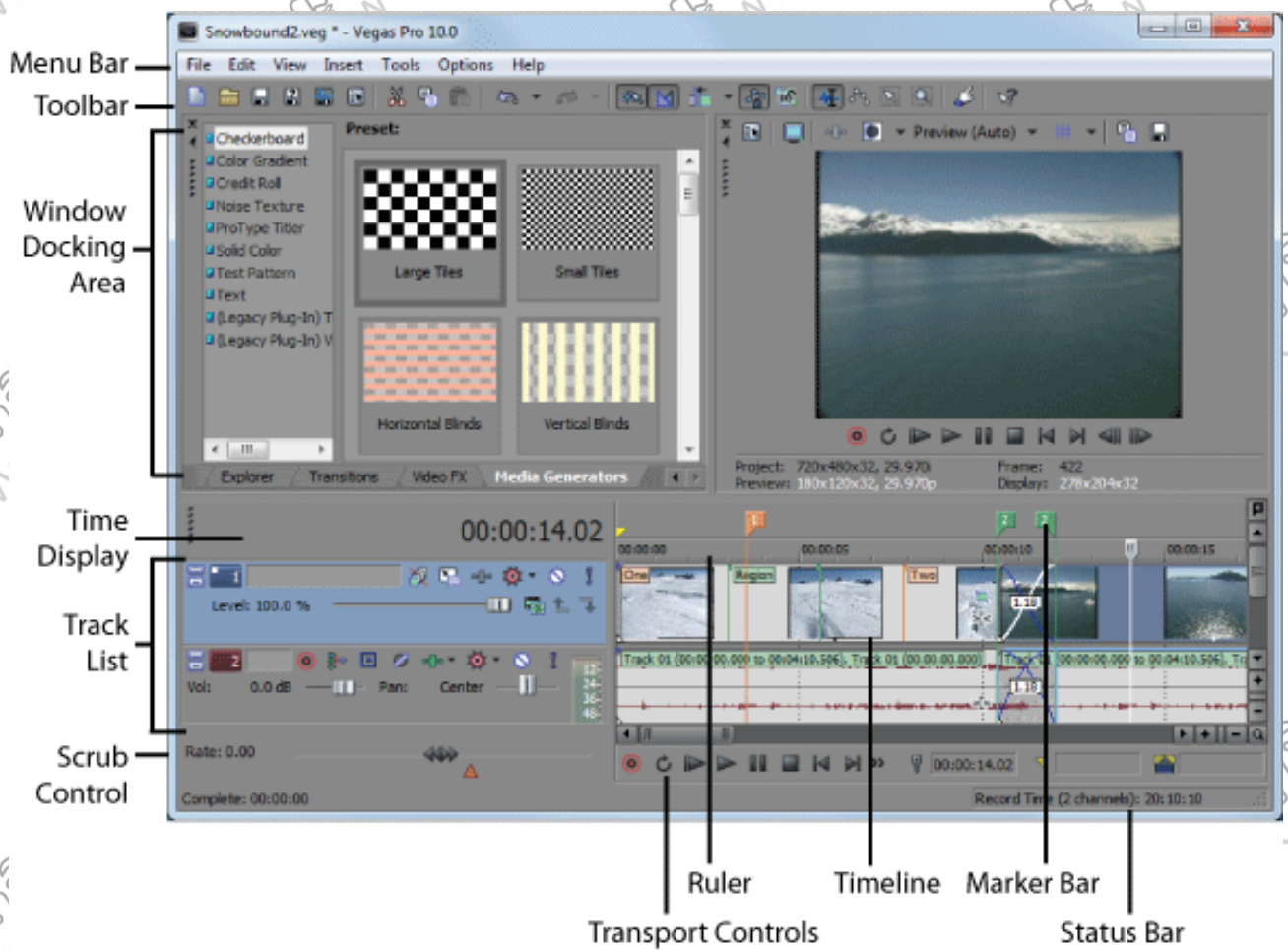
- > Sony Vegas 5.0
- > Sony Vegas 6.0
- > Sony Vegas 7.0
- > Sony Vegas Pro 8.0
- > Sony Vegas Pro 9.0
- > Sony Vegas Pro 10.0 ,... ។

2. របៀបបើកកម្មវិធី:

1. ចុច Start Menu Button >
2. All Programs >
3. Sony >
4. Vegas Pro 10.0 >
5. Vegas Pro 10.0



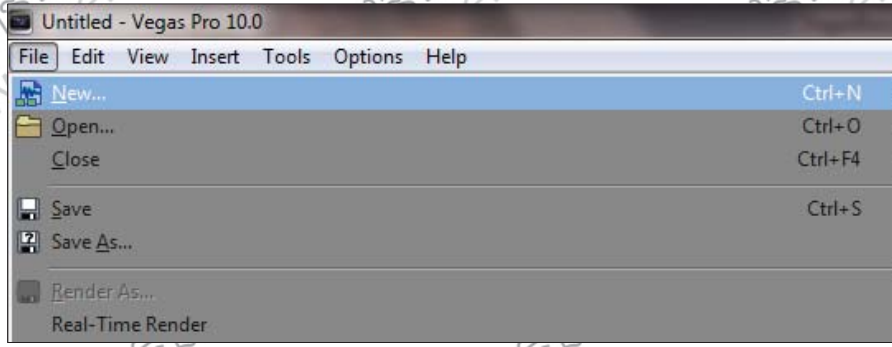
3. សិក្សាពីផ្ទាំង Interface របស់កម្មវិធី



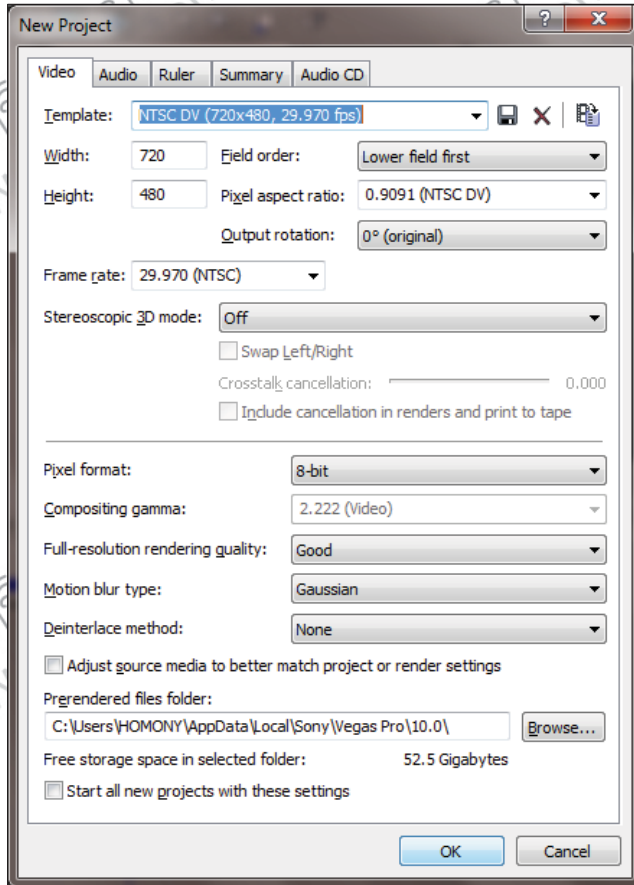
- > Menu Bar : សំរាប់ផ្ទុកនូវការងារទាំងអស់សំរាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងការកាត់ត Video
- > Toolbar : សំរាប់ផ្ទុកនូវការងារមួយចំនួនដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ញឹកញាប់
- > Window Docking area: ជាតំបន់សំខាន់មួយដែលផ្ទុកនូវ Windows នានាដែលត្រូវប្រើប្រាស់ជាមួយនឹង Project
- > Time Display : បង្ហាញពីទីតាំងនៃពេលវេលា ដែល Cursor ស្ថិតនៅ
- > Track List : សំរាប់ផ្ទុកនូវ track ទាំងអស់ដែលត្រូវធ្វើការនៅក្នុង Project (Track គឺជាតំបន់នីមួយៗដែលអាចផ្ទុកដូចជា រូបភាព, File ចំរៀង ឬ Video ជាដើម)
- > Scrub Control : សំរាប់ play project ឲ្យលឿន ឬយឺតជាងមុន
- > Transport Controls : ត្រូវបានប្រើសំរាប់ Play ឬ Stop Cursor ដែលភាគច្រើនប្រើនៅពេល preview project
- > Ruler : សំរាប់កំណត់ និងបង្ហាញពី Timeline ដែលត្រូវធ្វើការនៅក្នុង Project
- > Timeline : គឺជាពេលវេលារបស់ event នីមួយៗដែលមាននៅក្នុង Track ខុសៗគ្នា
- > Marker Bar : សំរាប់បង្ហាញពីឈ្មោះ និងទីតាំងនៃតំបន់របស់ timeline ដែលបានដាក់កំណត់សំគាល់
- > Status Bar : សំរាប់បង្ហាញពីព័ត៌មានបន្ថែមដែលទាក់ទងនឹង Project

4. របៀប Create Project File:

1. ចុច File Menu >
2. New (Ctrl +N) >

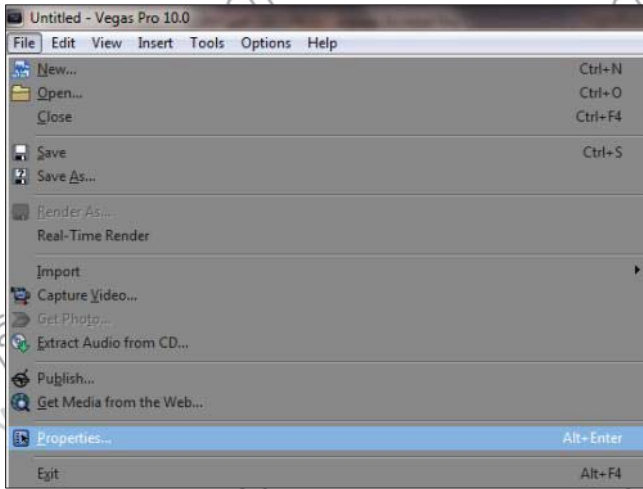


3. ចុច OK Button

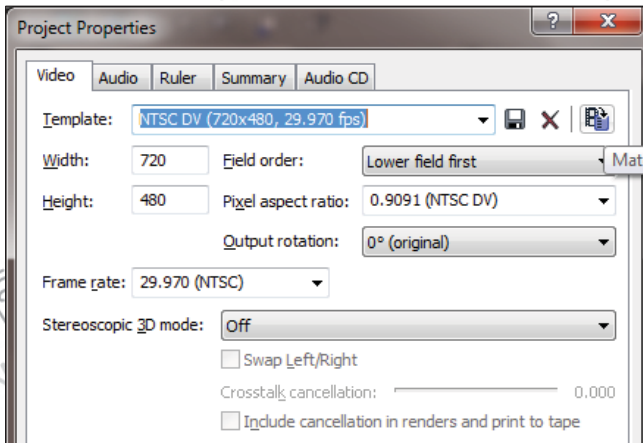


5. របៀបកំណត់ Project Properties:

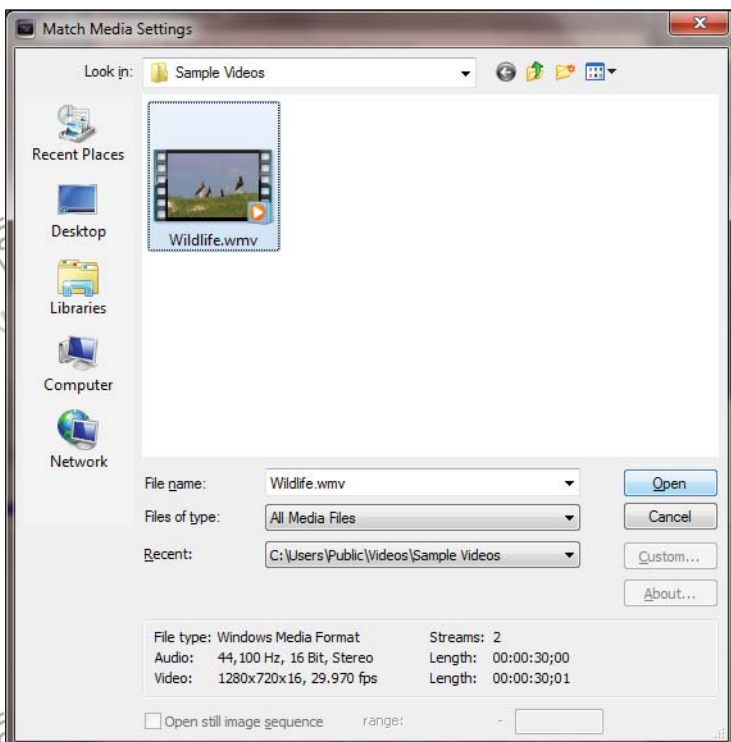
- 1. ចុច File Menu >
- 2. Properties >



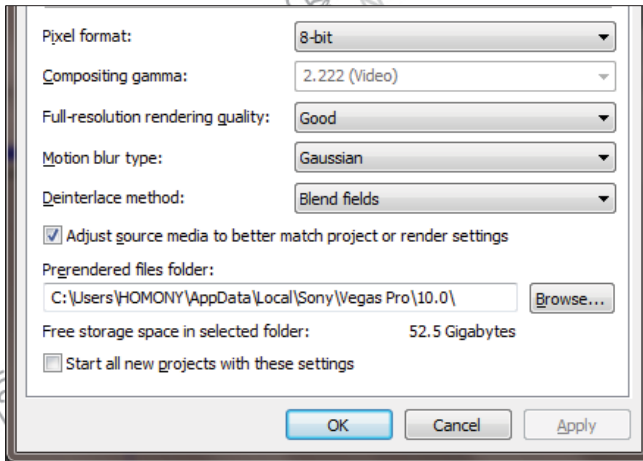
- 3. ចុច Match Media Settings Button >



- 4. Select លើ Media File ដែលត្រូវការ >
- 5. ចុច Open Button >



6. ចុច OK Button

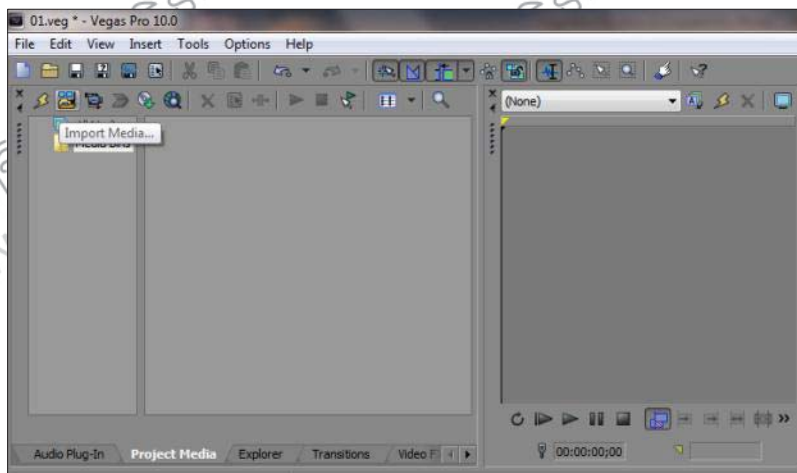


6. របៀប Import Media File:

ក្នុងការ Import Media File ចូលទៅក្នុង Project គឺអាច Import Media File ដូចជា Video, Sound, និង Image,....។

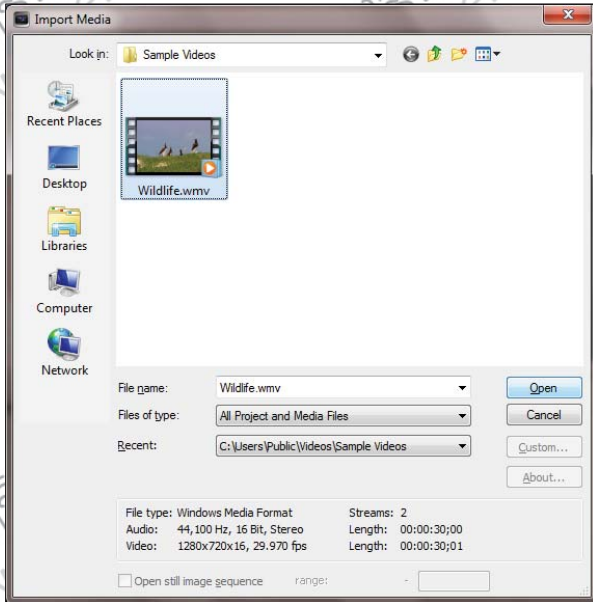
របៀបទី 1: 1. ក្នុងតំបន់ Wondow Docking area ចុចលើ Project Media Tab >

2. ត្រង់ Toolbar របស់វាសូមចុច Import Media Button >

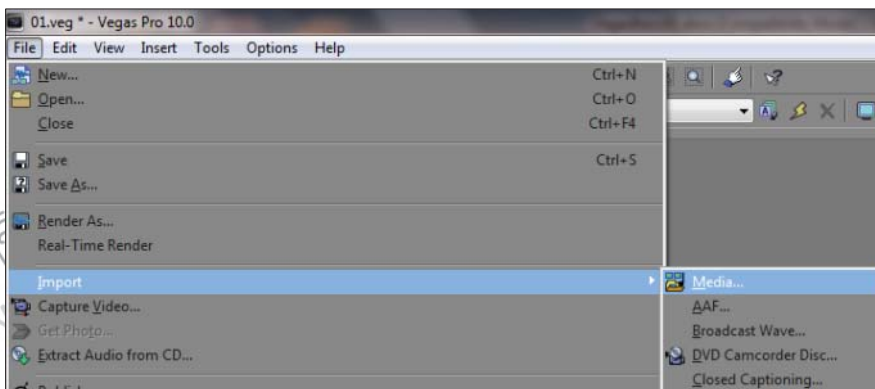


3. Select លើ Media File ដែលត្រូវការ >

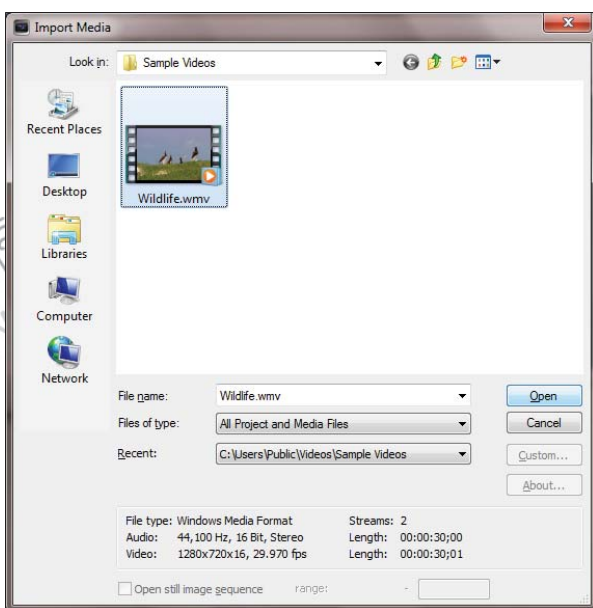
4. ចុច Open Button



- រៀបចំ 2: 1. ចុច File Menu >
- 2. Import >
- 3. Media >



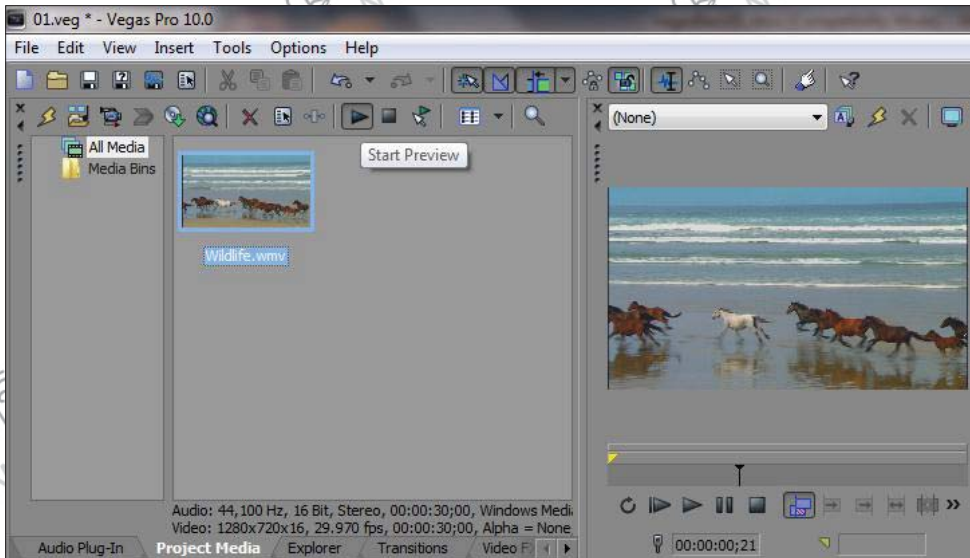
- 4. Select លើ Media File ដែលត្រូវការ >
- 5. ចុច Open Button



7. របៀប Preview Media File:

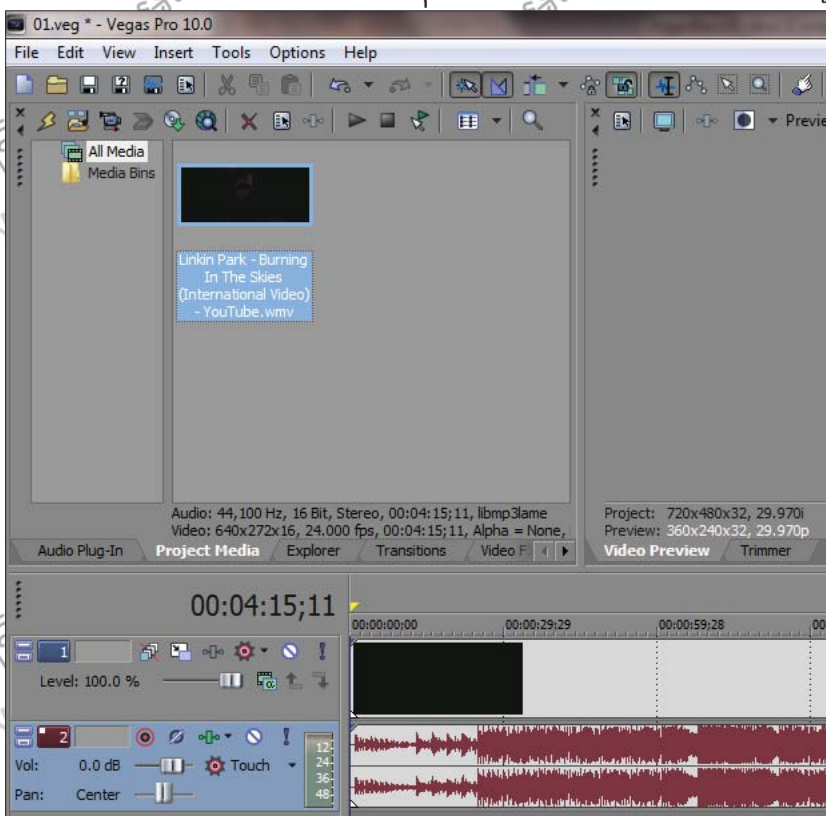
- 1. Select លើ Media File >

2. ត្រង់ Toolbar របស់វា សូម ចុច Start Preview Button >
3. បន្ទាប់មក សូម ចុច Stop Preview Button ដើម្បី Stop Preview



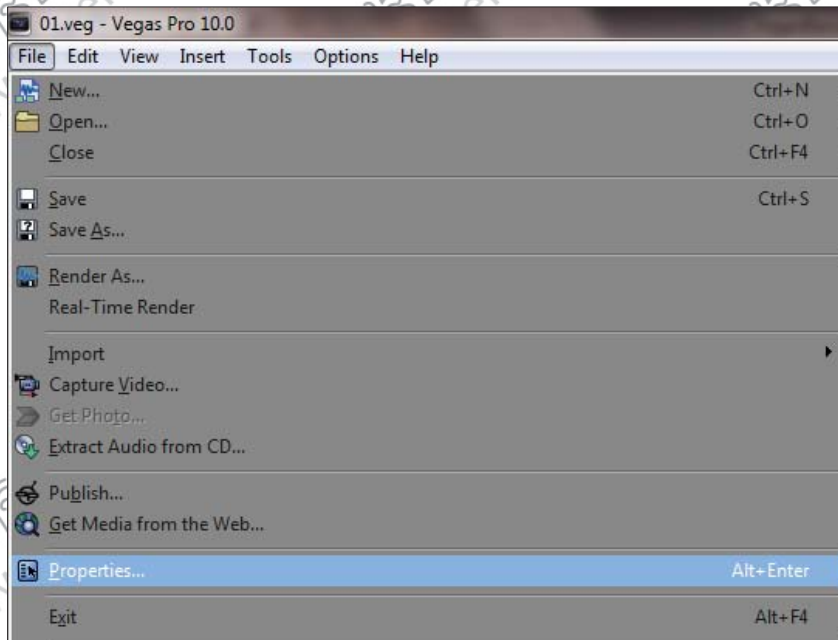
8. របៀប Add Media File ទៅក្នុង Timeline:

1. ចុច Double Click លើ Media File ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. ឬអាចធ្វើការចាប់ទាញមកដាក់នៅក្នុងតំបន់ Timeline ត្រង់ទីតាំងដែលត្រូវការ

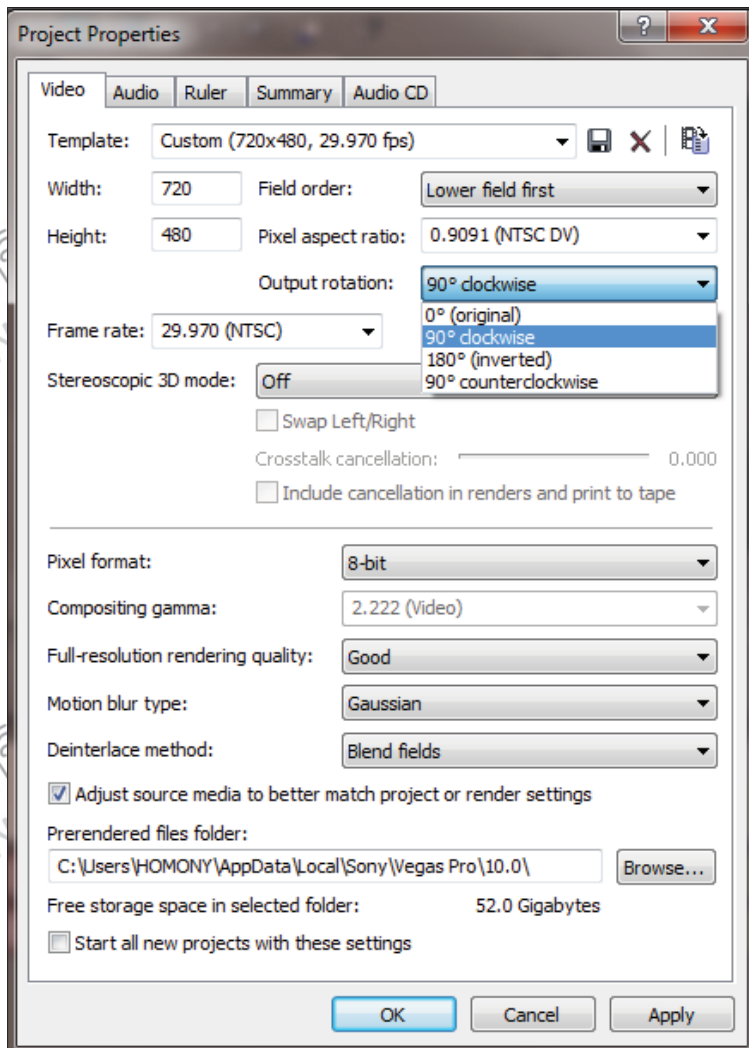


9. របៀប Rotate Project:

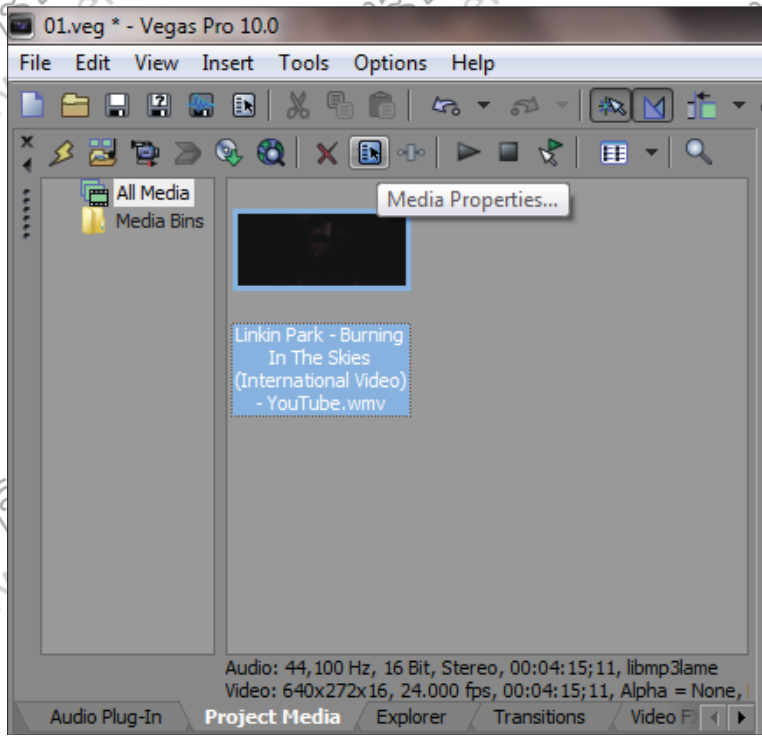
1. ចុច File Menu >
2. Properties >



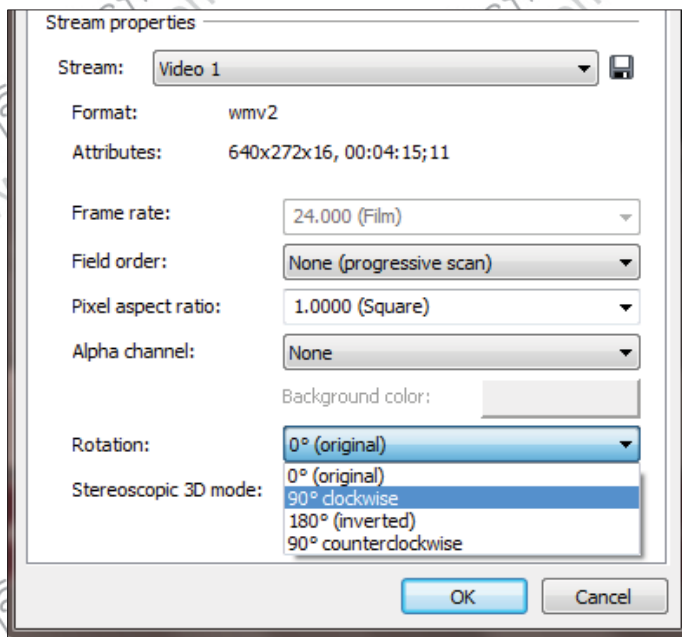
- 3. ក្នុងប្រអប់ Output Rotation សូមជ្រើសរើសយក 90° clockwise >
- 4. ចុច OK Button >



- 5. Select លើ Media File >
- 6. ត្រង់ Toolbar របស់វាចុច Media Properties Button >

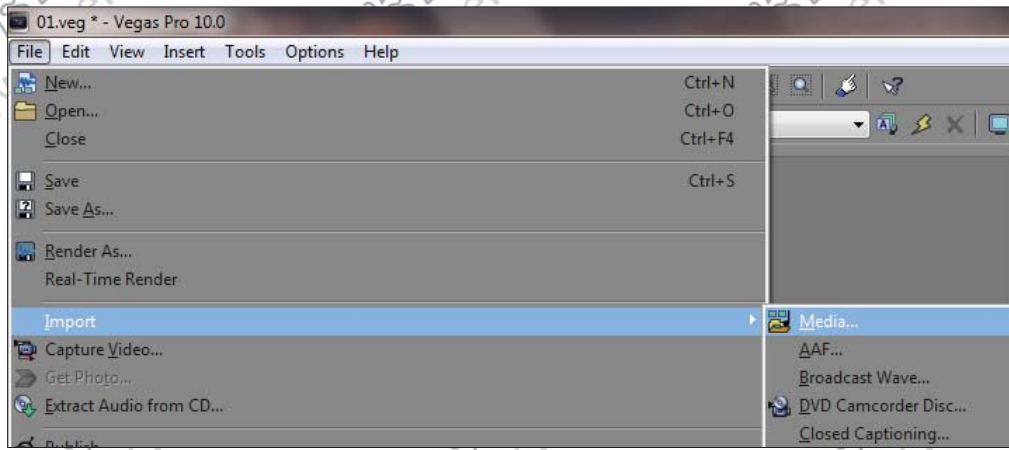


7. ក្នុងប្រអប់ Stream ជ្រើសរើសយកពាក្យ Video 1 >
8. ក្នុងប្រអប់ Rotation ជ្រើសរើសយក 90° clockwise >
9. ចុច OK Button

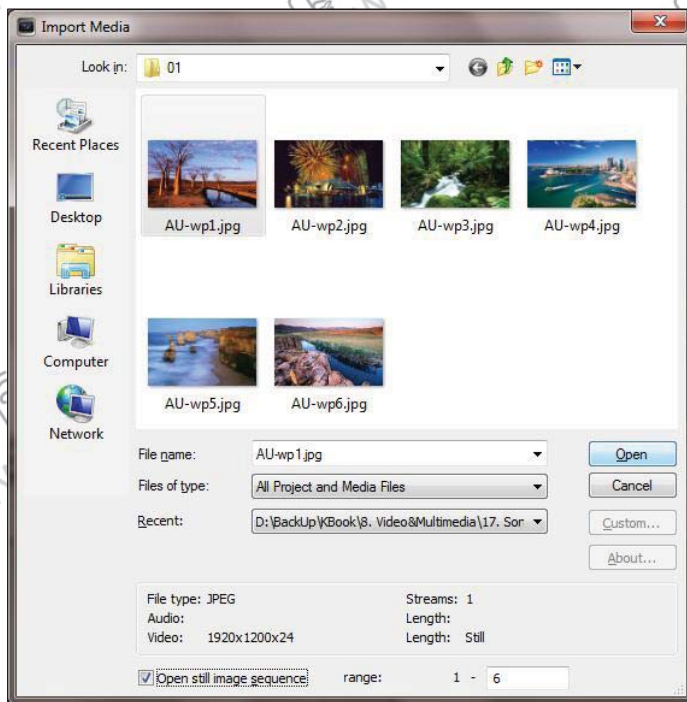


10. របៀប Import Sequence Images:

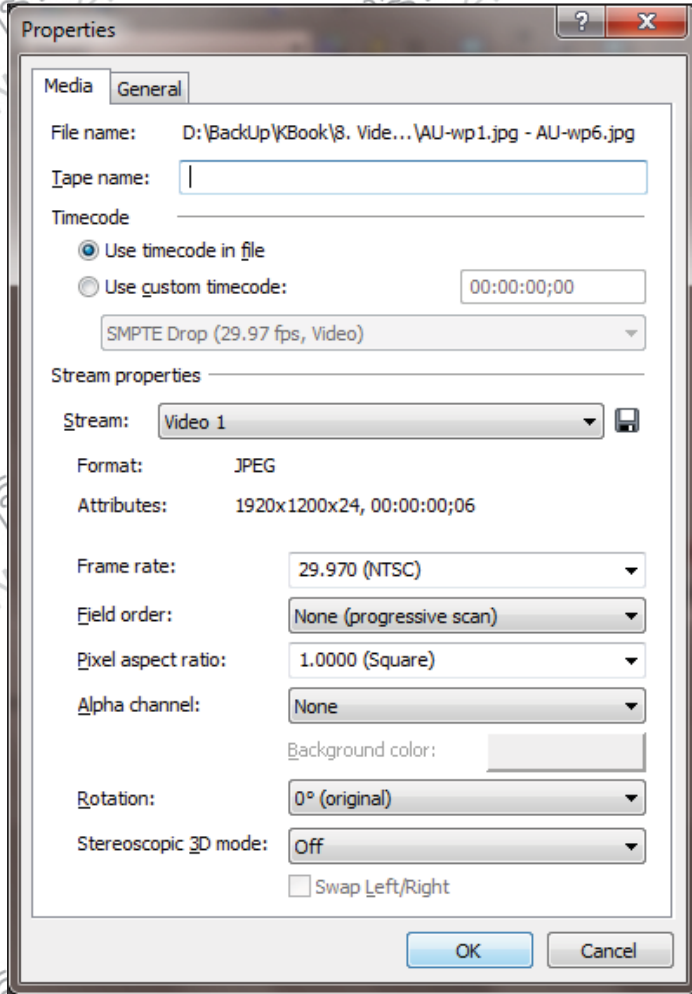
1. ចុច File Menu >
2. Import >
3. Media >



- 4. Select លើ Image ជំហ្លងគេ >
- 5. ស្តាប់ Tick ក្នុងប្រអប់ Open still image sequence >
- 6. ចុច Open Button >

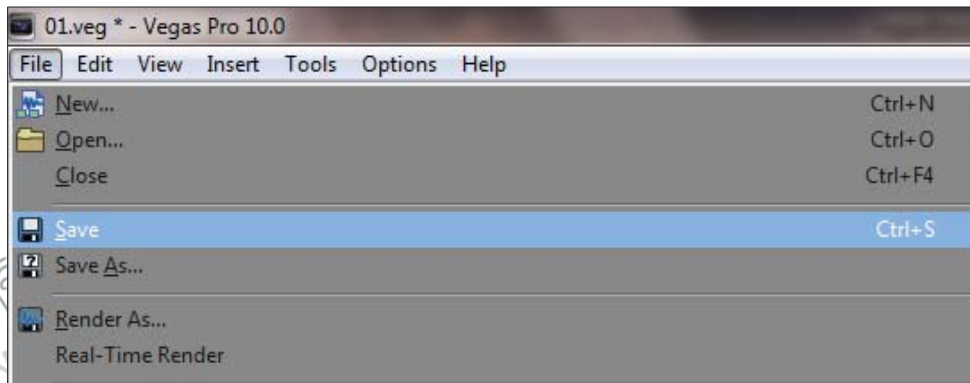


- 7. ចុច OK Button

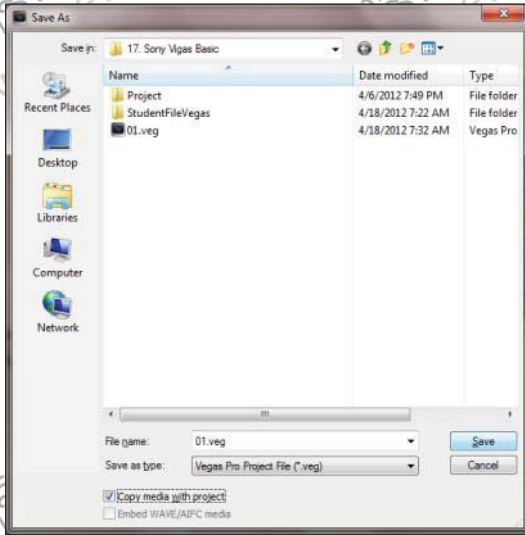


11. របៀប Save Project:

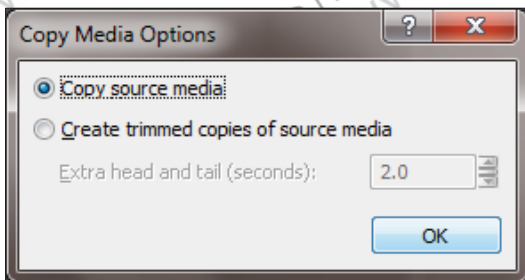
1. ចុច File Menu >
2. ចុច Save >



3. សូមដាក់ឈ្មោះថា Project នៅក្នុងប្រអប់ File Name >
4. សូម Tick ក្នុងប្រអប់ Copy media with project ដើម្បី Copy យក Media File ទាំងអស់ដែលធ្វើការជាមួយនឹង Project យកទៅរក្សាទុកនៅក្នុងទីតាំងជាមួយនឹង Project >
5. ចុច Save Button >



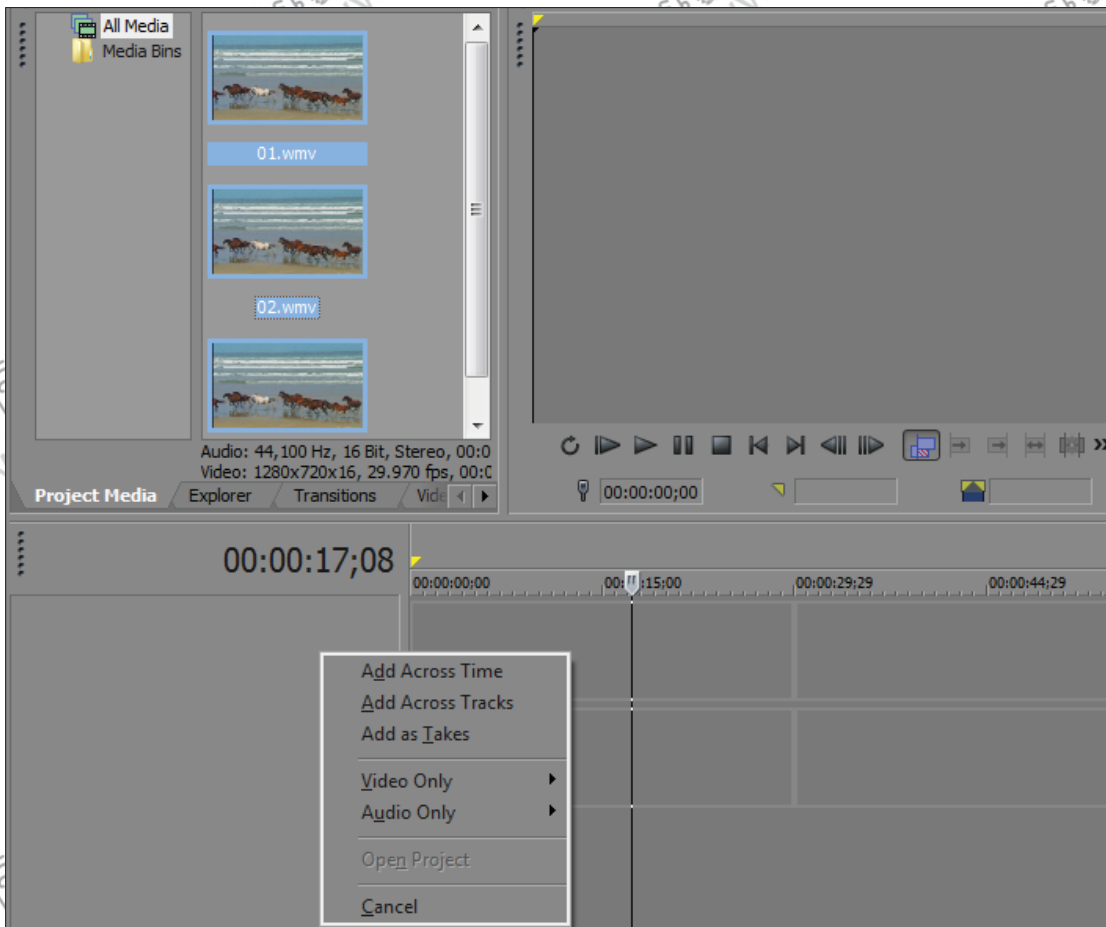
6. ចុច OK Button



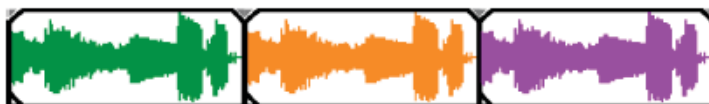
មេរៀនទី 2: សិក្សាពី Timeline, Events និង Track

1. របៀប Select Media Files ជាច្រើនចូលទៅក្នុង Timeline:

- 1. នៅក្នុង Project Media សូម Select លើ File ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
- 2. ចុច Mouse ស្តាំលើវា ហើយទាញចូលទៅក្នុង Timeline >
- 3. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញពី Menu មួយចំនួនសំរាប់ប្រើប្រាស់ ហើយសូមជ្រើសរើសយកទៅតាមតម្រូវការ ដែលក្នុងនោះ មានដូចជា:

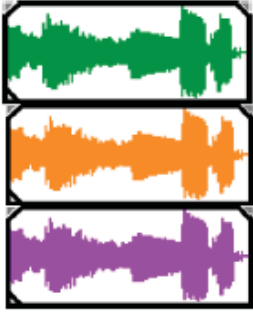


> Add Across Time :បញ្ជូន Media File ជាច្រើនដាក់ជាបន្តបន្ទាប់គ្នាលើ Track តែមួយ



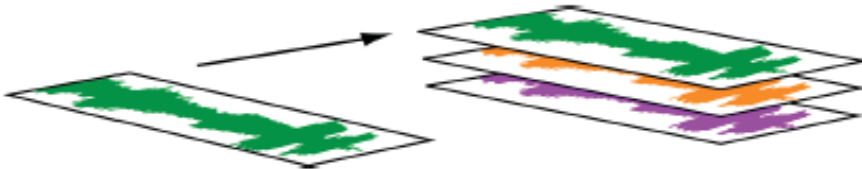
> Add Across Tracks

: បញ្ជូន Media File ជាច្រើននៅលើ Track ផ្សេងៗគ្នា ប៉ុន្តែលើ Timeline តែមួយ



> Add as Takes

: បញ្ជូន Media File ជាច្រើននៅលើ Track តែមួយ ហើយនៅលើ Timeline តែមួយ



> Video Only

: បញ្ជូន Media File យកតែ Video Track តែប៉ុណ្ណោះ

> Audio Only

: បញ្ជូន Media File យកតែ Audio Track តែប៉ុណ្ណោះ

របៀបទី 2: 1. នៅក្នុង Project Media សូម Select លើ File ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >

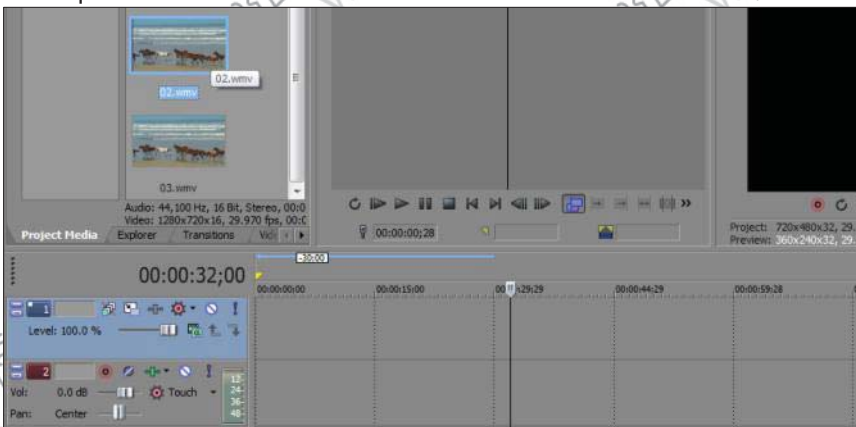
2. ចុច Mouse ឆ្វេងលើវាដាច់ហើយទាញចូលទៅក្នុង Timeline >

3. សូមបន្តចុច Mouse ឆ្វេងលើវាដាច់ដែល ហើយចុច Mouse ស្តាំម្តងមួយដើម្បីជ្រើសរើសយកជំរើសណាមួយ

2. របៀបទាញ Media File ចូលទៅក្នុង Timeline ត្រង់ Cursor ស្ថិតនៅ:

1. ដាក់ Cursor នៅត្រង់ Timeline ដែលត្រូវការ >

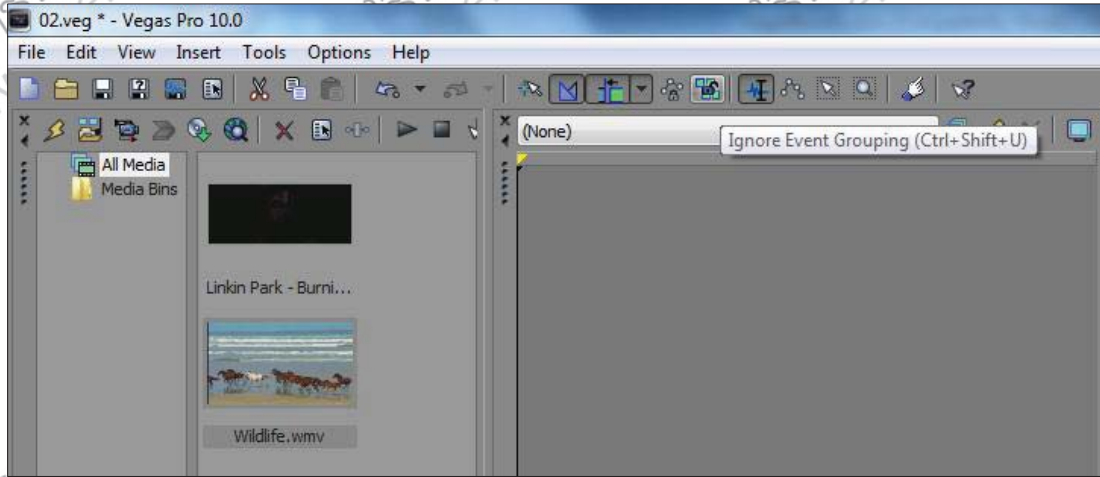
2. នៅក្នុង Project Media សូមចុច Double Click នៅត្រង់ Media File ត្រូវការ



3. របៀបផ្តាច់ Video File ពី Audio File:

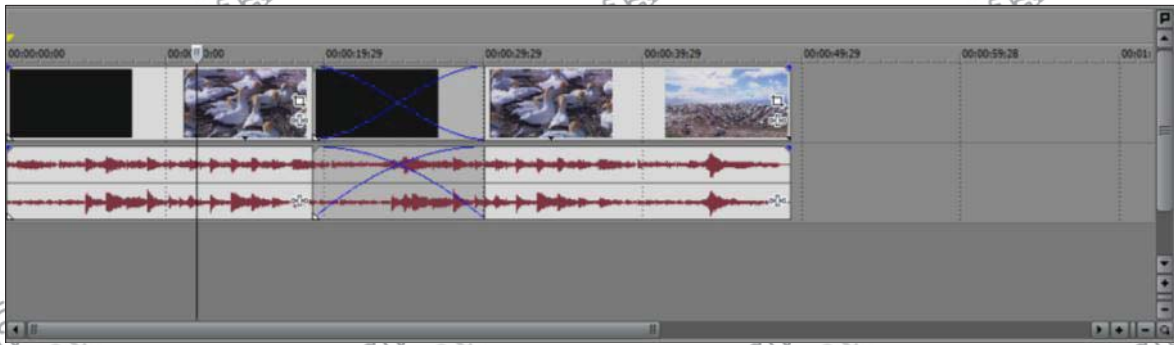
1. Select ត្រង់ Media File ណាមួយដែលត្រូវការ >

2. ត្រង់ Toolbar ចុច Ignore Event Grouping (Ctrl+Shift+U)



4. របៀប Scrolling and Zooming Track:

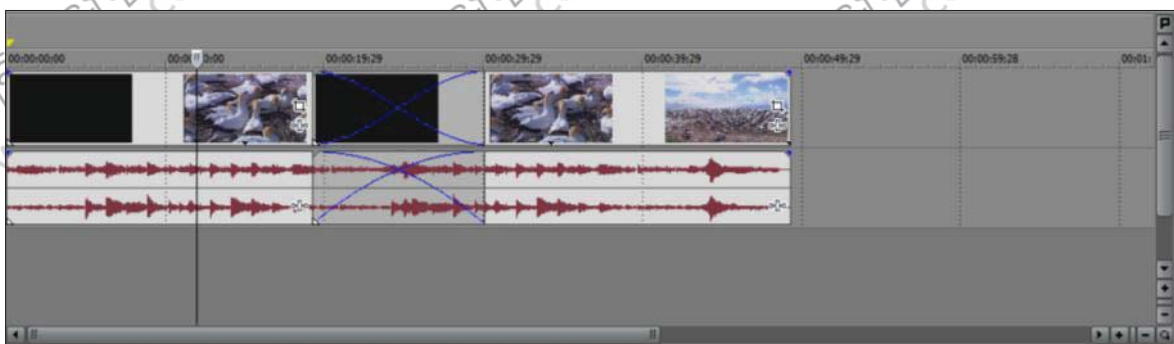
- របៀបទី 1: ទាញ Vertical Scroll bars ដើម្បីធ្វើការ Scroll Track ឡើងលើឬចុះក្រោម >
- 2. ទាញ Horizontal Scroll bars ដើម្បីធ្វើការ Scroll Track ទៅឆ្វេងឬទៅស្តាំ



- របៀបទី 2: 1. ចុច Shift + Wheel ដើម្បីធ្វើការ Scroll Track ទៅឆ្វេងឬទៅស្តាំ >
- 2. ចុច Ctrl + Wheel ដើម្បីធ្វើការ Scroll Track ឡើងលើឬចុះក្រោម

5. របៀប Zooming Track:

- របៀបទី 1: ចុចលើសញ្ញា Plus Button ឬ Minus Button ត្រង់ Vertical Scroll bars ដើម្បី Zoom Track ផ្នែកបញ្ឈរ >
- 2. ចុចលើសញ្ញា Plus Button ឬ Minus Button ត្រង់ Horizontal Scroll bars ដើម្បី Zoom Track ផ្នែកផ្តេក

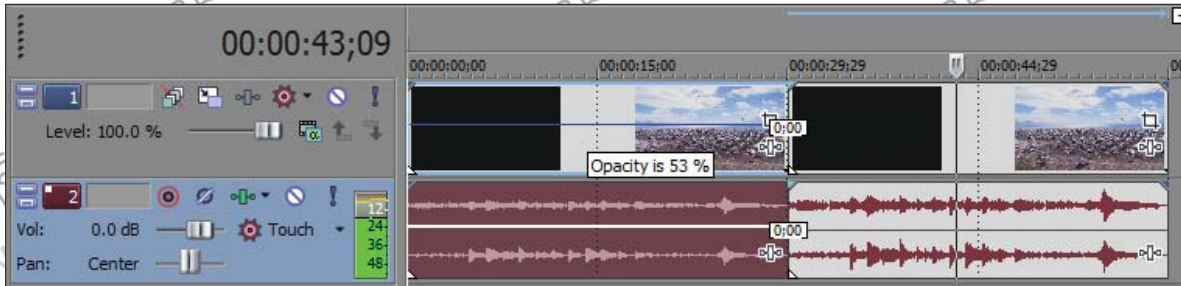


- របៀបទី 2: 1. រំកិល Scroll Wheel ដើម្បីធ្វើការពង្រីក ឬបង្រួម Track ផ្នែកផ្តេក

6. របៀប Change Track Height:

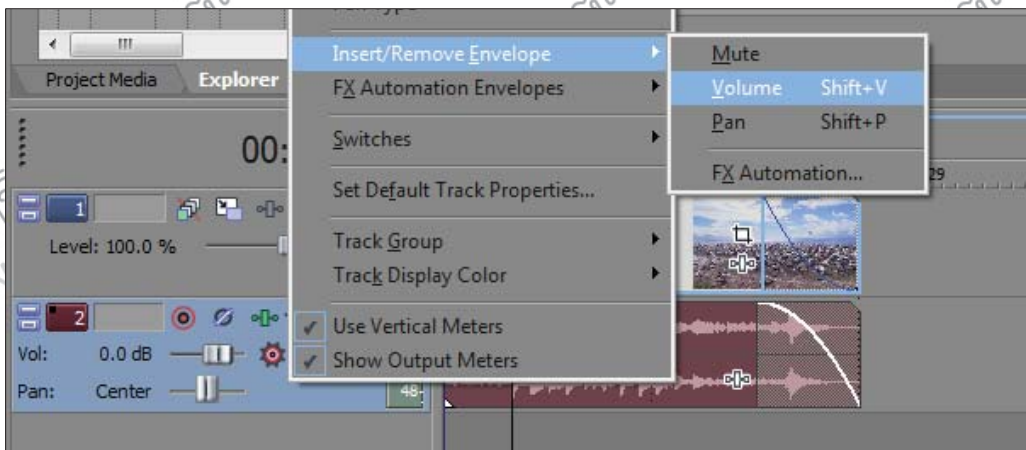
Track Height ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែនូវកំរិតមើលឃើញទៅ៤ Track មានន័យថាប្រសិនបើកំរិត Track Height កាន់តែខ្ពស់នោះ Video Track បង្ហាញរូបភាពកាន់តែច្បាស់តែបើកំរិតត្រូវបានទាបវិញនោះវានឹងបង្ហាញរូបភាពមិនសូវច្បាស់មកវិញ។

1. រំកិល Mouse Pointer នៅខាងលើ Border នៃ Event >
2. ទាញវាចុះក្រោមទៅលើបន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញពីកំរិតខ្សែរបស់ Track Height

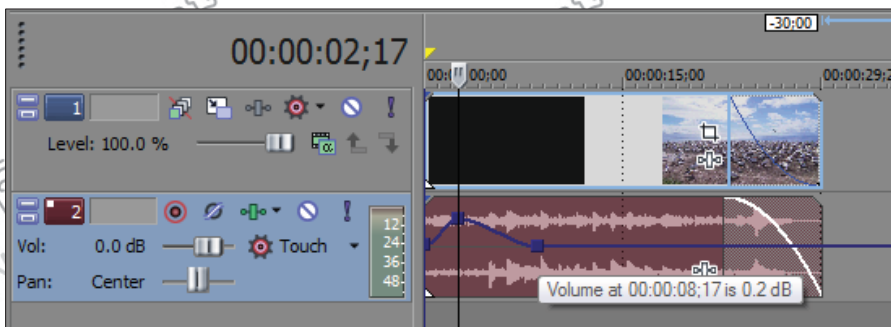


7. របៀបបន្ថែម Point ទៅ Track Height:

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Audio Track ណាមួយយកពាក្យ Insert/Remove Envelope >
2. Volumn (Shift+V) បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញ Blue Line មួយសំរាប់ឲ្យយើងធ្វើការកែប្រែ >



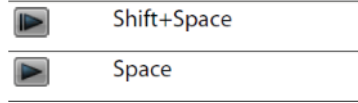
3. ចុច Double Click លើ Blue Line ដើម្បីបង្កើតជាចំនុចសំរាប់ធ្វើការតំលើងឬបន្ថយសំឡេងតាមតម្រូវការ



8. របៀប Play Project:

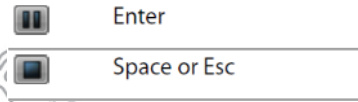
របៀបទី 1: 1. ចុច Play Button (Space) ដើម្បី Play Project ចាប់ពី Cursor ស្ថិតនៅ >

2. ចុច Play From Start Button (Shift+Space) ដើម្បី Play Project ចាប់ដំបូងមក



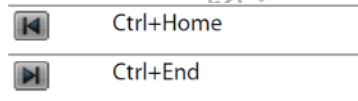
របៀបទី 2: 1. ចុច Pause Button (Enter) ដើម្បី Stop Project ហើយនាំ Cursor ទៅកាន់ទីតាំងដែលបាន Pause >

2. ចុច Stop Button (Space or Esc) ដើម្បី Stop Project ហើយនាំ Cursor មកាន់ទីតាំងដើមវិញ



របៀបទី 3: 1. ចុច Go to End Button (Alt + End) ដើម្បីនាំ Cursor ទៅកាន់ទីតាំងចុងបំផុតនៃ Frame >

2. ចុច Go to Start Button (Alt + Home) ដើម្បីនាំ Cursor ទៅកាន់ទីតាំងដើមបំផុតនៃ Frame

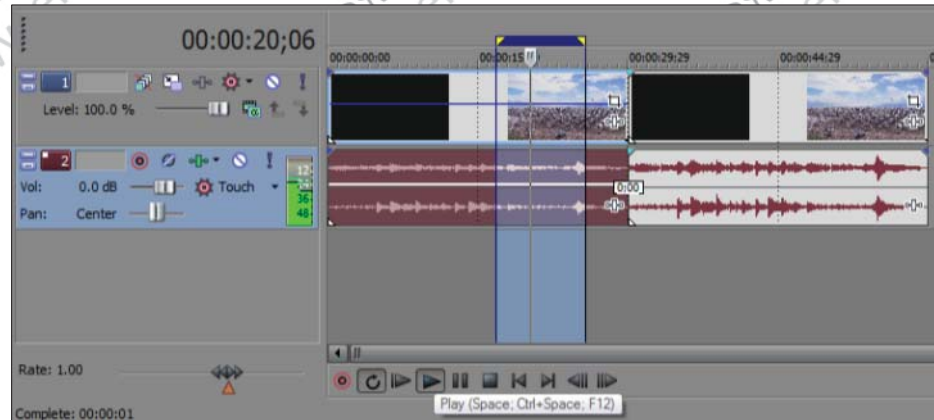


9. របៀប Play Project on Time Selection:

1. យក Mouse Pointer Select លើ Marker bar នៅក្នុង Timeline ដែលត្រូវការ >

2. ចុច Loop Playback Button (Q) >

3. ចុច Play ដើម្បីមើលលទ្ធផល

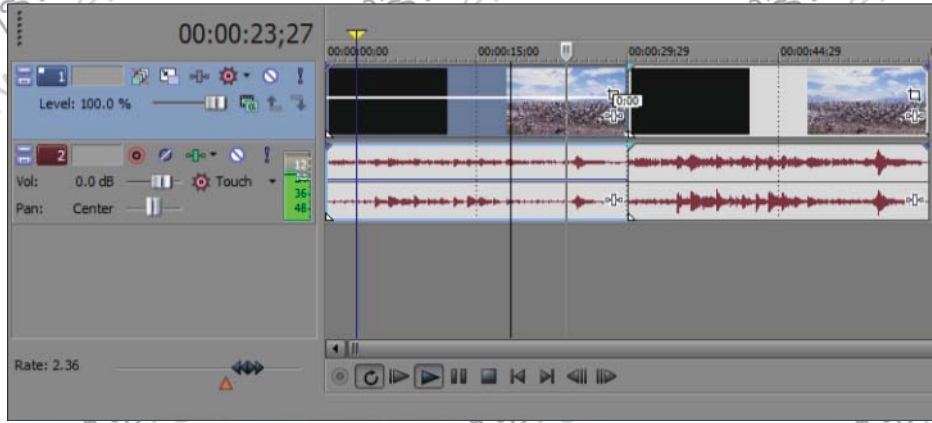


10. សិក្សាពី Scrubbing:

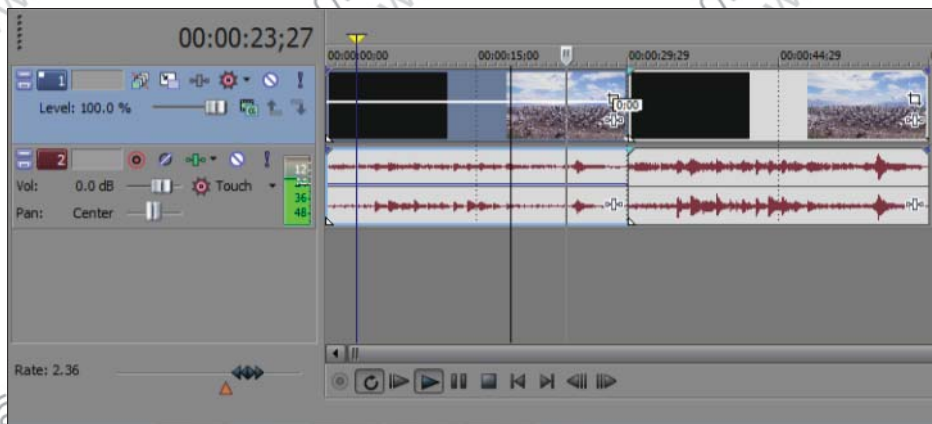
Scrubbing គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់សំរាប់គ្រប់គ្រងទៅលើ ល្បឿនរបស់ Timeline ។

របៀបទី 1: 1. ចុច Play Button (Alt + End) >

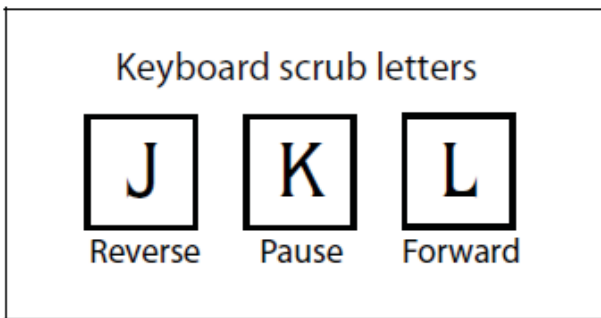
2. ទាញ scrub control slider ទៅស្តាំឬទៅឆ្វេង



- របៀបទី 2: 1. ដាក់ Mouse Pointer នៅក្នុង Cursor ប៉ុន្តែស្ថិតនៅខាងក្រោមផុត Track ទាំងអស់ >
 2. ចុច Ctrl ធាបំហើយទាញទៅស្តាំឬទៅឆ្វេង



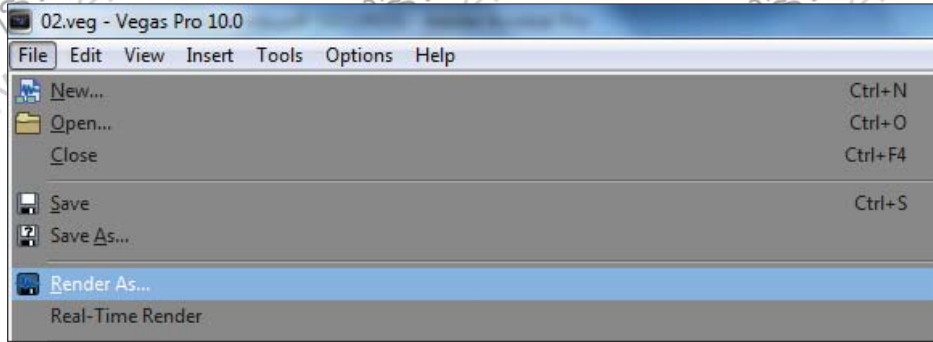
- របៀបទី 3: 1. ចុច Play Button >
 2. ចុច L Key ដើម្បីរំកិលទៅស្តាំ >
 3. ចុច J Key ដើម្បីរំកិលទៅឆ្វេង >
 4. ចុច K Key ដើម្បី Pause វិញ



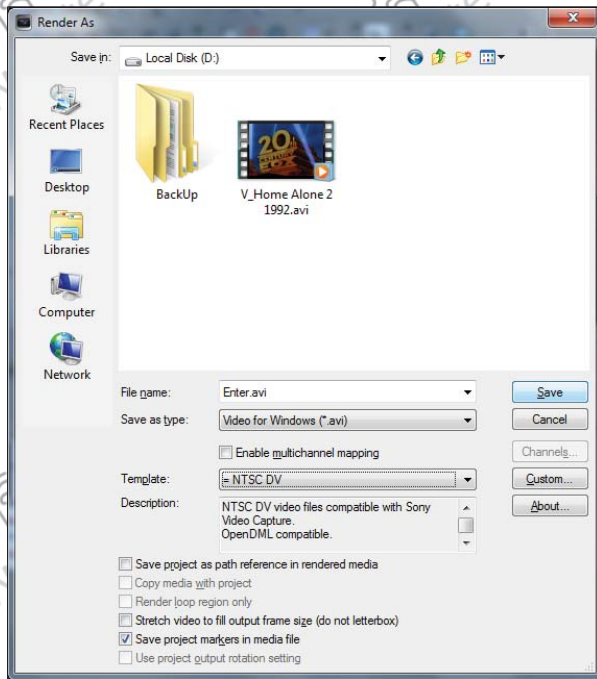
11. របៀប Render Project:

Render Project គឺជាការបង្កើត Media File ថ្មីមួយចេញពី Project File ។

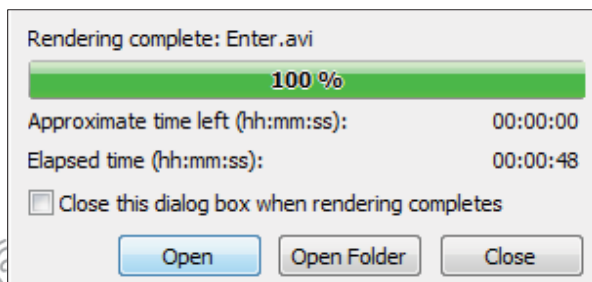
1. ចុច File Menu >
2. Render As >



3. ក្នុងប្រអប់ File name សូមដាក់ឈ្មោះទៅថ្មី File >
4. ក្នុងប្រអប់ Save as type សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទរបស់ File >
5. ចុច Save Button >



6. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការរង់ចាំរហូតដល់ចប់

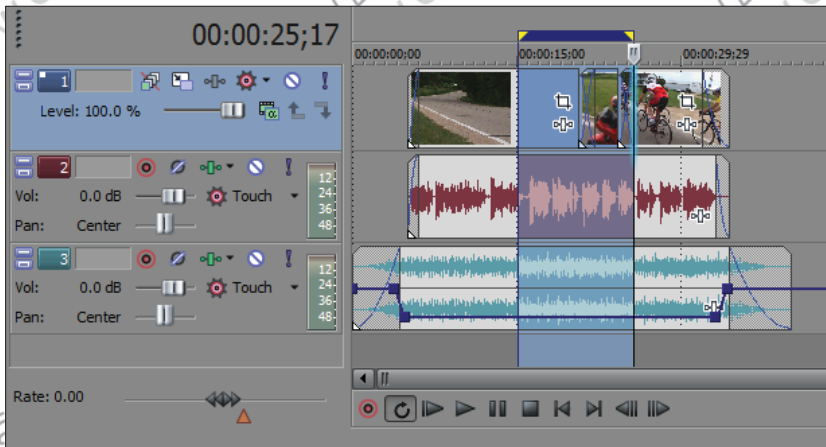


មេរៀនទី ៣: របៀបកែសម្រួល Events

1. របៀប Select Time Range របស់ Event:

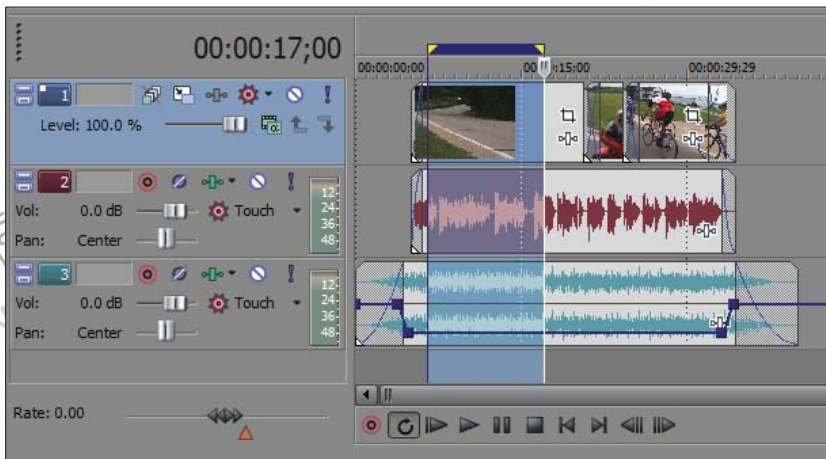
Time Range ជាតំបន់សំរាប់ឲ្យយើងធ្វើការដោយផ្ទាល់ក្រៅពីធ្វើការលើ Project ទាំងមូល ។

1. ដាក់ Mouse Pointer នៅត្រង់ Marker bar >
2. Select អូសកាត់ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ (Ctrl+Shift+Drag Mouse)



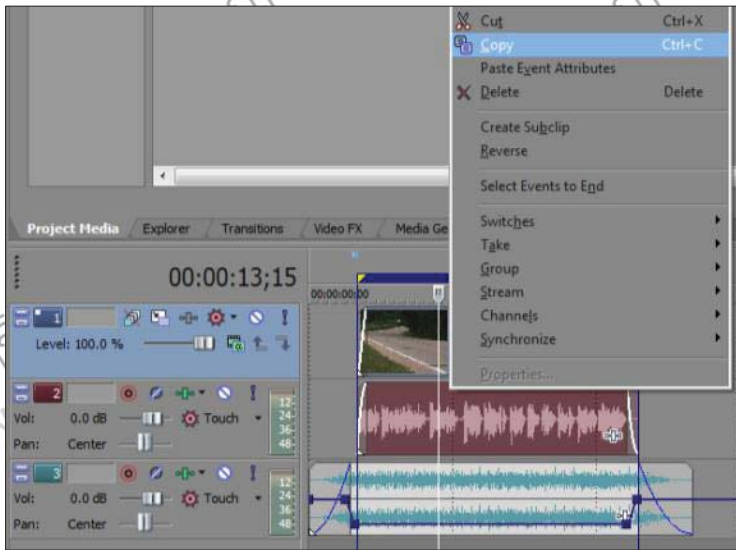
2. របៀបកែសម្រួល Time Range:

1. ដាក់ Mouse Pointer ត្រង់ Title bar ដែលបាន Select >
2. ចុចអូស រំកិលវាទៅតាមទីតាំងផ្សេងទៀត >
3. ដាក់ Mouse នៅខាងដើម ឬខាងចុងវាដើម្បីពង្រីក ឬបង្រួមតំបន់ដែលបាន Select (Shift + Left/Right Arrow)

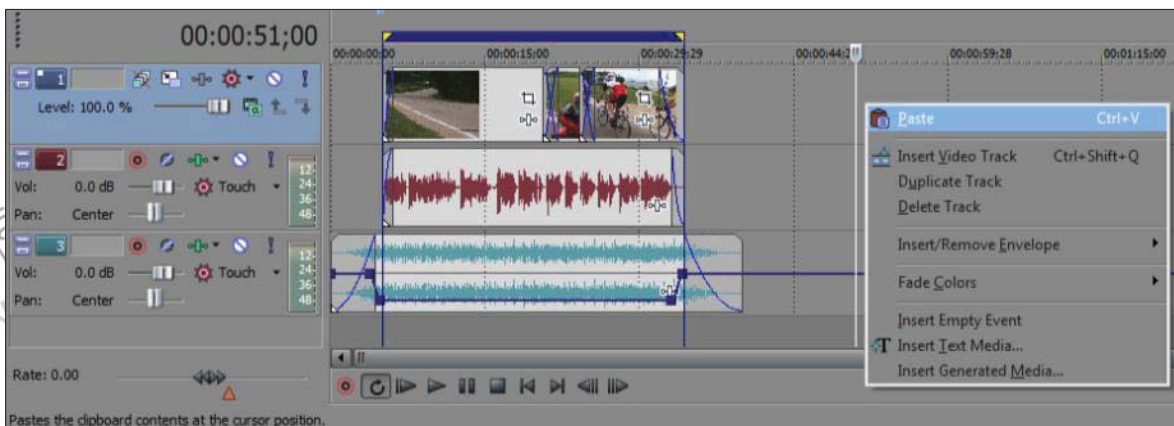


3. របៀប Copy Selected Event:

1. Select ត្រង់ Event មួយឬច្រើនទៅតាមតំរូវការ >
2. ចុច Mouse ឆ្នាំយកពាក្យ Copy >

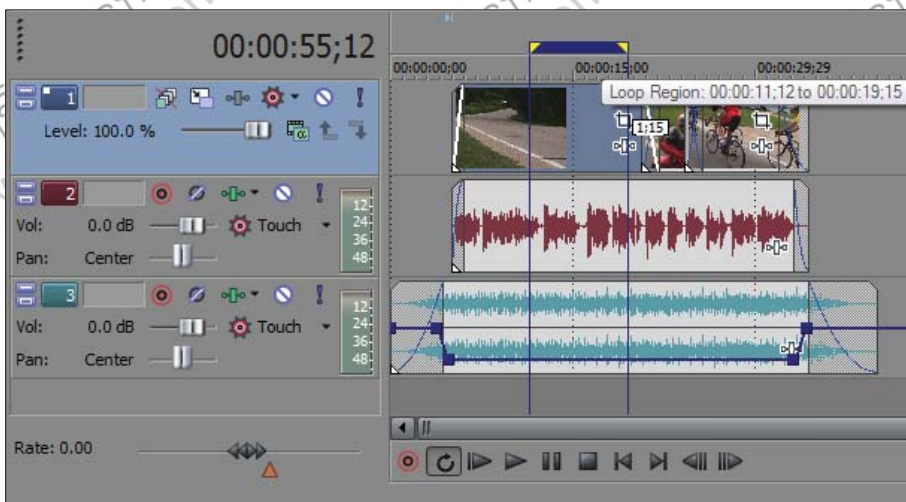


3. ចុច Mouse ឆ្នាំនៅត្រង់តំបន់ទំនេរយកពាក្យ Paste

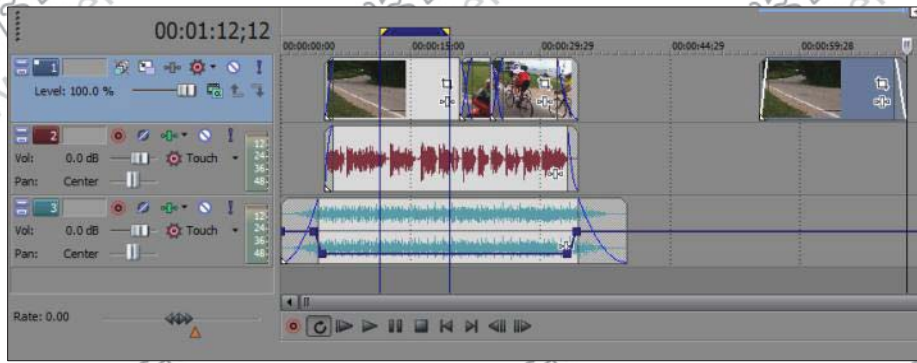


4. របៀប Copy Time Selection:

1. Select នៅលើ Marker bar ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >
2. ប្រើ Shortcut ដោយចុច Ctrl+C >

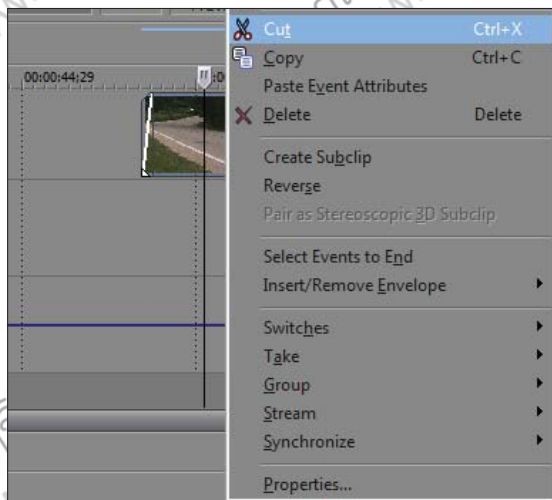


3. ដាក់ Mouse នៅត្រង់តំបន់ Timeline ទំនេរប្រើ Shortcut ដោយចុច Ctrl+V

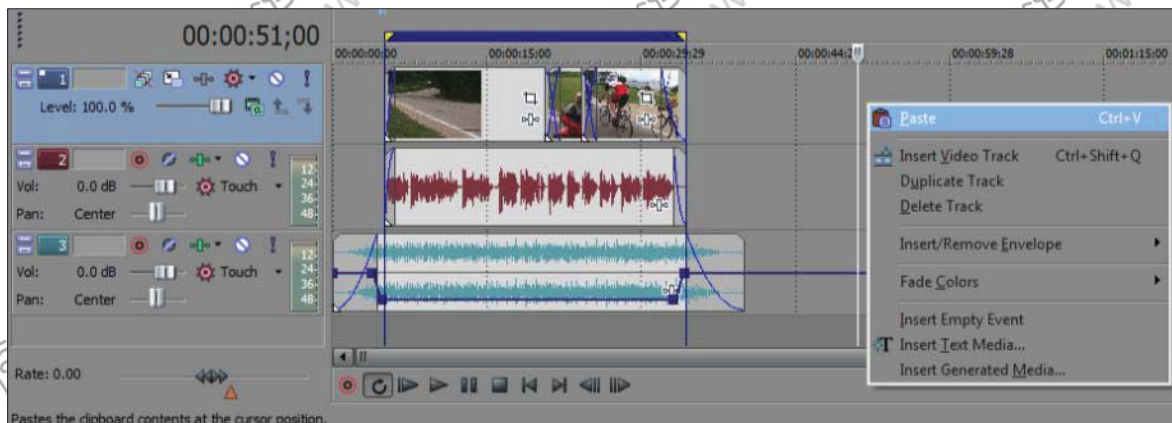


5. របៀប Cut Selected Event:

1. Select ត្រង់ Event មួយឬច្រើនទៅតាមតំរូវការ >
2. ចុច Mouse ឆ្នាំយកពាក្យ Cut >

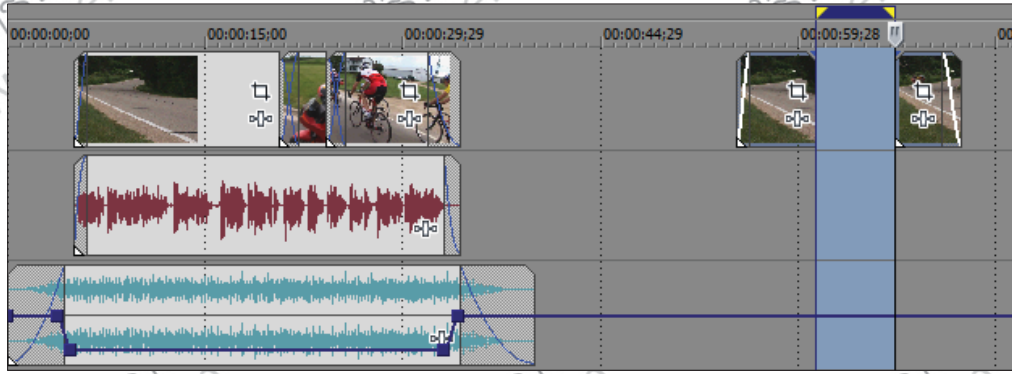


3. ចុច Mouse ឆ្នាំនៅត្រង់តំបន់ទំនេរយកពាក្យ Paste

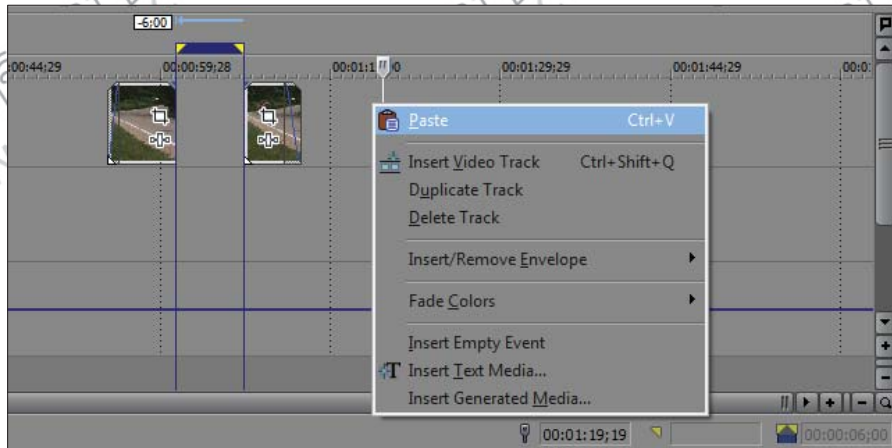


6. របៀប Cut time Selection

1. Select នៅលើ Marker bar ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >
2. ប្រើ Shortcut ដោយចុច Ctrl+X >



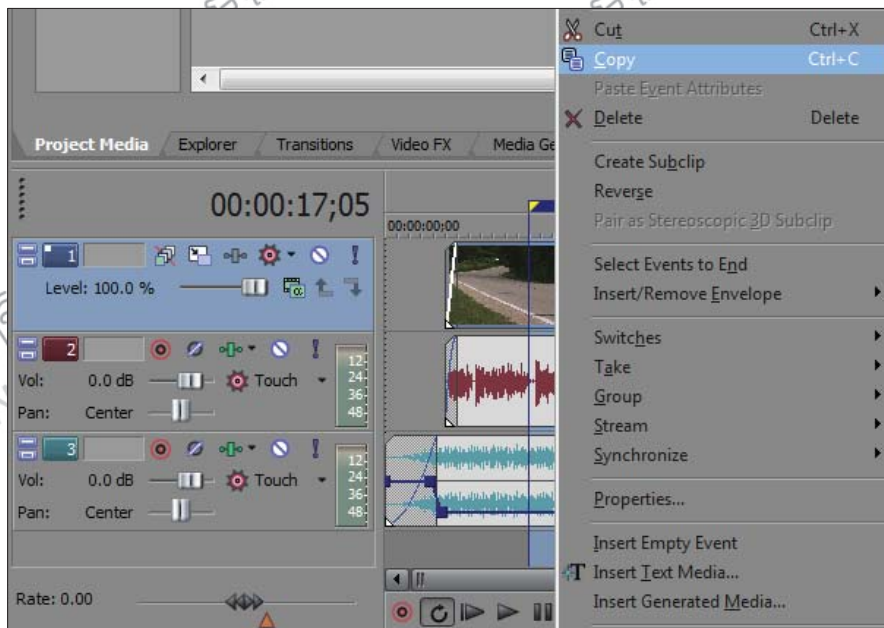
3. ដាក់ Mouse នៅត្រង់តំបន់ Timeline ទំនេរប្រើ Shortcut ដោយចុច Ctrl+V



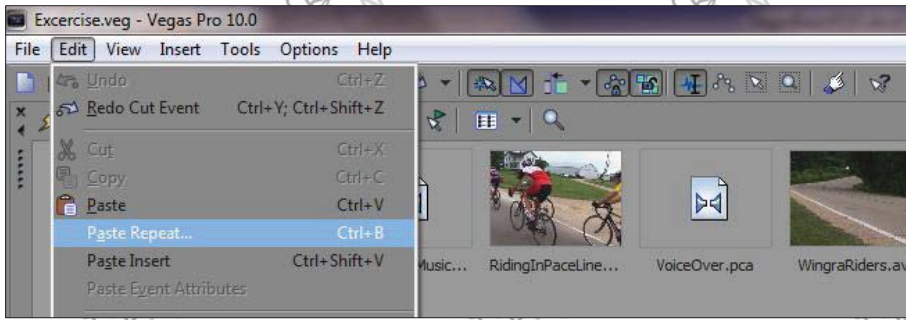
7. របៀប Paste Repeat:

Paste Repeat គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការ Paste នូវអ្វីដែលបាន Cut ឬ Copy ច្រើនដងទៅតាមចំនួនដែលបានកំណត់ និងរៀបតាមលំដាប់ដោយពិធានទៅស្តាំ។

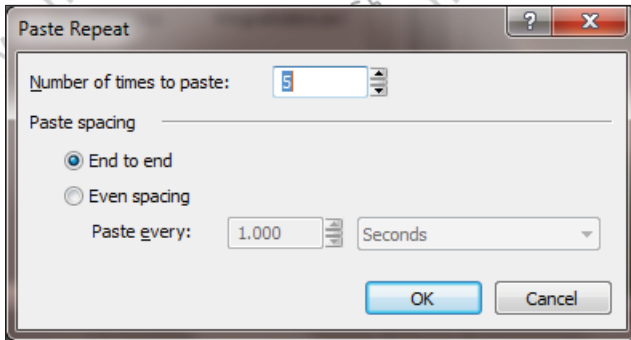
1. Select ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Copy >



- 3. ដាក់ Cursor នៅត្រង់តំបន់ទំនេរហើយចុច Edit Menu >
- 4. Paste Repeat (Ctrl+B) >



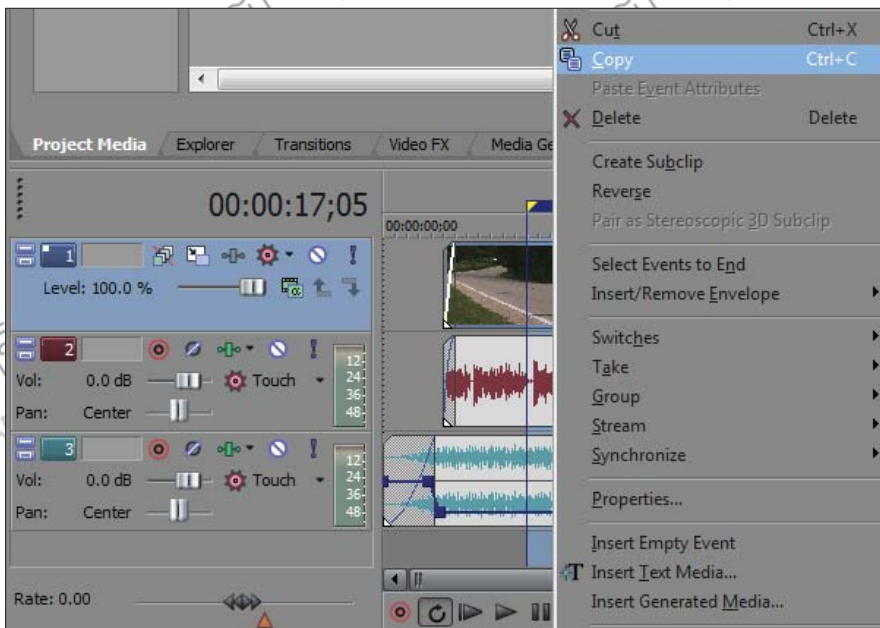
- 5. ក្នុងប្រអប់ Number of times to paste សូមកំនត់ចំនួនដងដែលវាត្រូវ Paste ជាបន្តបន្ទាប់ >
- 6. ចុច OK Button



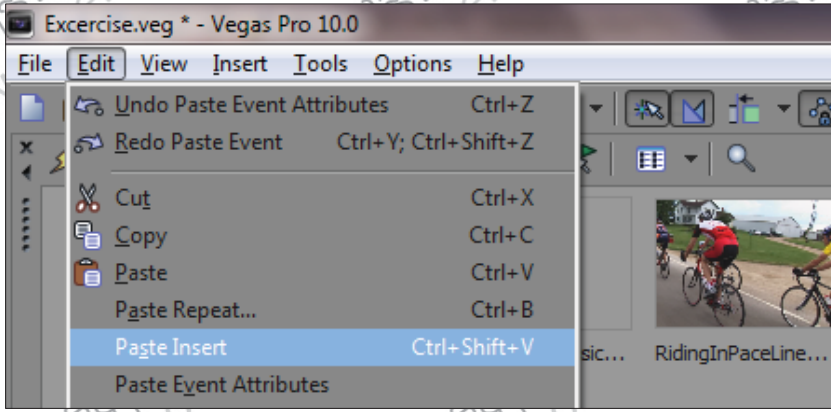
8. របៀប Paste Insert:

Paste Insert គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការ Paste នូវអ្វីដែលបាន Cut ឬ Copy នៅត្រង់ តំបន់កណ្តាលនៃ Event ហើយរំកិល Event ដែលនៅសល់ទៅខាងស្តាំជាបន្តបន្ទាប់។

- 1. Select ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >
- 2. ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Copy >

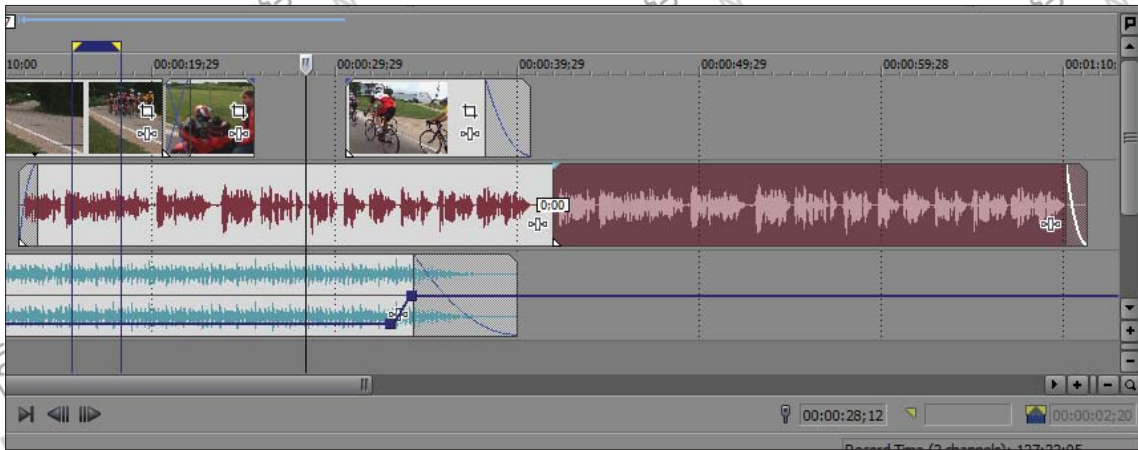


- 3. ដាក់ Cursor នៅត្រង់តំបន់កណ្តាលនៃ Event >
- 4. ចុច Edit Menu >
- 5. Paste Insert



9. របៀប Duplicate Event:

1. Select ត្រង់ Event ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. ចុច Ctrl ធាប់ហើយអូសវាទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ

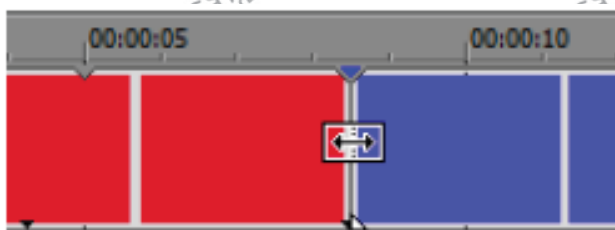


10. របៀប Trimming Event:

1. របៀបទី 1: ដាក់ Mouse Pointer នៅត្រង់ ខាងដើម្បី ឬចុងនៃ Event បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញពី សញ្ញាសំរាប់ Trim >
2. ចុច Mouse ឆ្វេងលើវា ហើយទាញ Time វាទៅតាមតំរូវការ



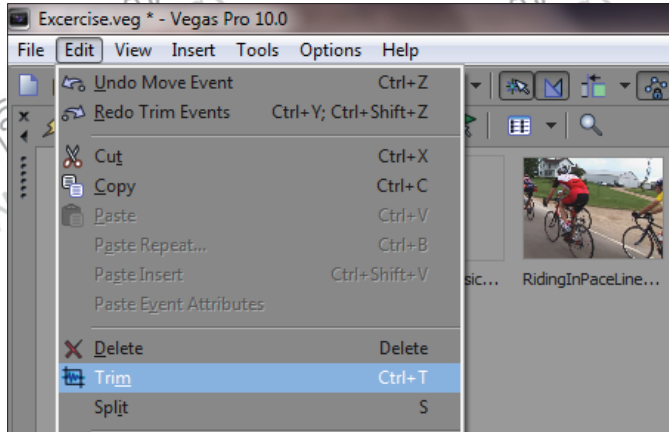
1. របៀបទី 2: ដាក់ Mouse Pointer ត្រង់តែមនៃ Event មួយចំនួនដែលជាប់គ្នា >
2. ចុច Ctrl+Alt ធាប់ហើយទាញតែមរបស់វាតាមតំរូវការ



11. របៀប Trimming Time Selection:

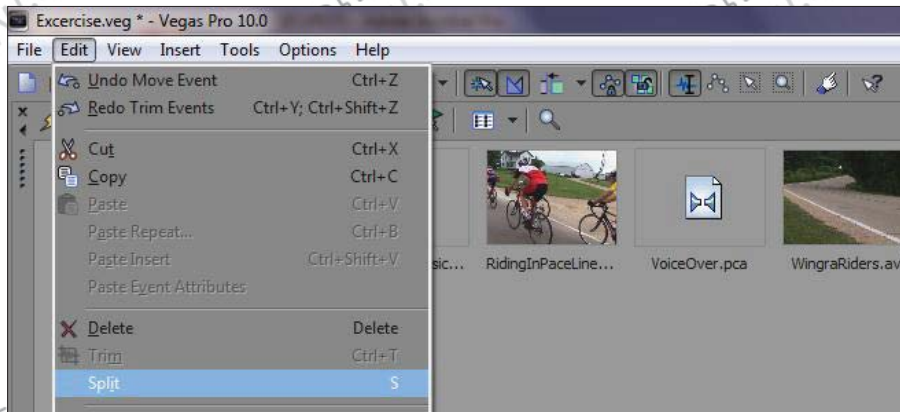
Trimming Time Selection មានន័យគឺជាការកាត់ត្រង់តំបន់ខាងក្រៅចេញ ដោយទុកតែតំបន់នៅក្នុង Time Selection តែប៉ុណ្ណោះ។

1. Select លើ Event ណាមួយ ឬទាំងអស់ដែលត្រូវការ >
2. Select ត្រង់ Marker bar ដើម្បីបង្កើតជា Time Selection >
3. ចុច Edit Menu >
4. Trim (Ctrl + T)

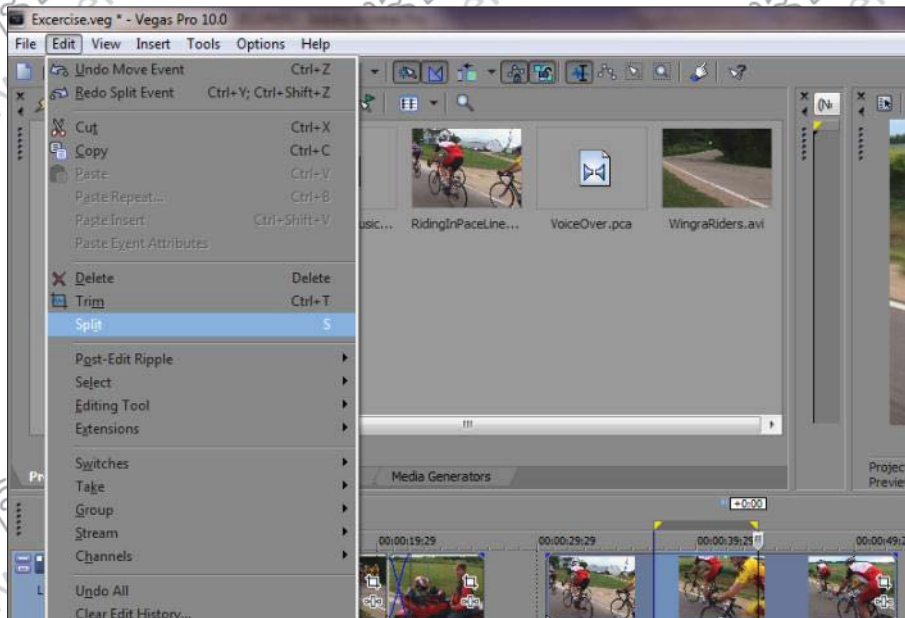


12. របៀប Splitting Event:

1. Select ត្រង់ Event ណាមួយដែលត្រូវការ Split >
2. ចុច Edit Menu >
3. Split (S)



1. Select ត្រង់ Marker bar ដើម្បីបង្កើតជា Time Selection >
2. ចុច Edit Menu >
3. Split (S)



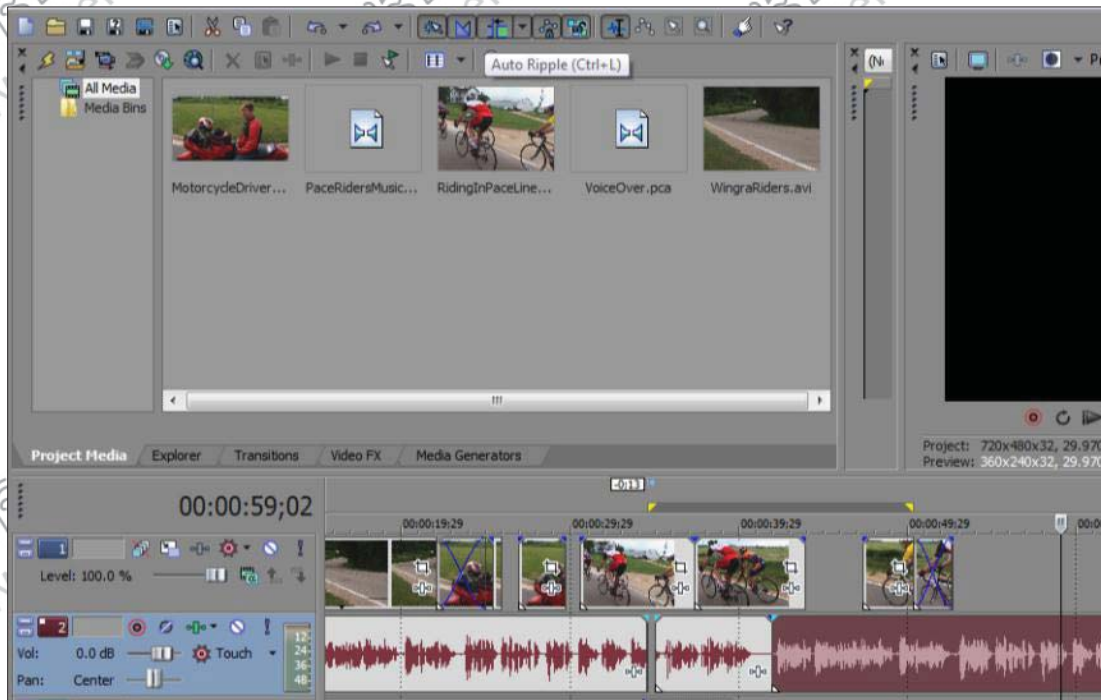
- រូបថត ៣: 1. ប្រើ shortcut ដោយចុច Ctrl+Shift+Alt ឲ្យជាប់ហើយចុចលើត្រង់ Event ណាដែលត្រូវការ Split >
- 2. បន្ទាប់មកវាដើម្បីអា Trim វាទៅតាមតំរូវការ



13. របៀប Auto Ripple:

Auto Ripple គឺជា Option មួយដែលប្រើដើម្បីរក្សាទុក Event មួយចំនួនដែលនៅខាងស្តាំ Event ដែលយើងកំពុង Trim ឲ្យនៅជាប់គ្នាខាងស្តាំរបស់វា។

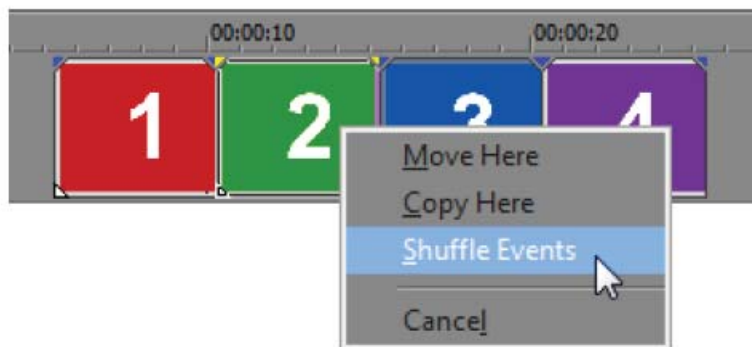
- 1. ក្នុង Toolbar សូម Select ត្រង់ Auto Ripple Button (Ctrl+L) >
- 2. បន្ទាប់មកសូម Trim Event ណាមួយបន្ទាប់មក Event ដែលនៅខាងស្តាំវានឹងរត់មកក្បែរជាប់ Event ដែលយើងកំពុងធ្វើការ



14. របៀប Shuffling Events:

Shuffling Event គឺជាការផ្លាស់ប្តូរទីតាំង Event មួយនៅក្នុង Track ដោយរក្សាតំបន់របស់វាដដែល។

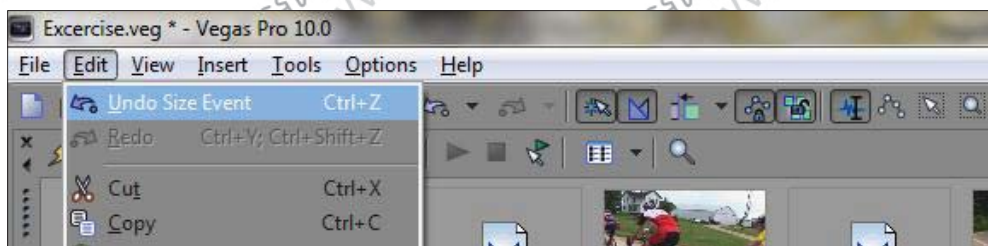
1. ចុច Mouse ភ្នំនៅត្រង់ Event ណាមួយដាច់ >
2. អូសវាទៅកាន់ចន្លោះ Event ផ្សេងទៀត >
3. លែង Mouse វិញហើយចុចយកពាក្យ Shuffle Events



15. ការប្រើប្រាស់ Undo:

Undo គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីត្រលប់ទៅក្រោយវិញនូវការងារដែលយើងបានធ្វើមួយដំហាន។

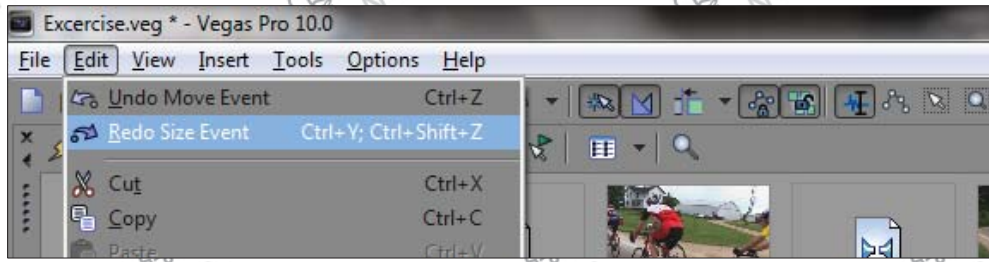
1. ចុច Edit Menu >
2. ចុច Undo (Ctrl + Z)



16. ការប្រើប្រាស់ Redo:

Redo គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីត្រលប់ទៅមុខវិញនូវការងារដែលយើងបានធ្វើមួយដំហាន។

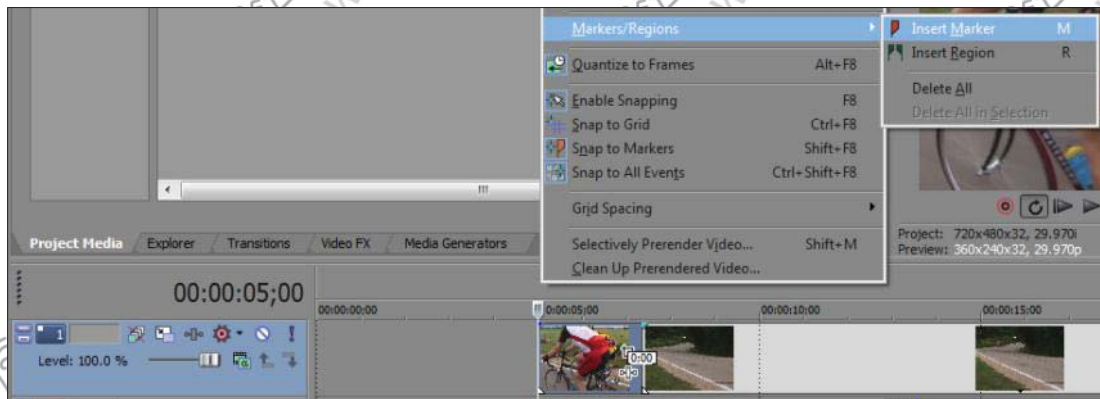
- 1. ចុច Edit Menu >
- 2. ចុច Undo (Ctrl + Y)



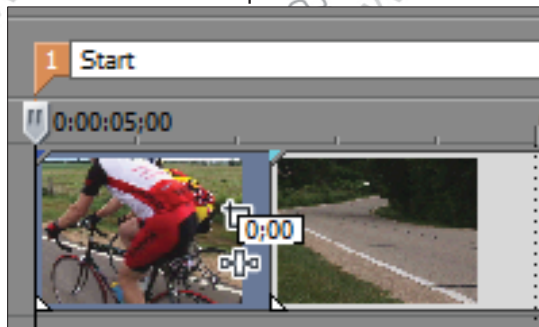
17. ការប្រើប្រាស់ Marker:

Marker គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់សំរាប់ដាក់កំណត់សំគាល់នៅក្នុង ទីតាំងជាក់លាក់ណាមួយនៅក្នុង Timeline ។

- 1. ដាក់ Cursor នៅក្នុងទីតាំងនៃ Timeline ណាមួយដែលត្រូវការ >
- 2. នៅលើ Marker bar ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Marker/Regions >
- 3. Insert Marker (M) >



- 4. ដាក់ឈ្មោះឲ្យនៅក្នុងប្រអប់ Marker ហើយចុច Enter Key

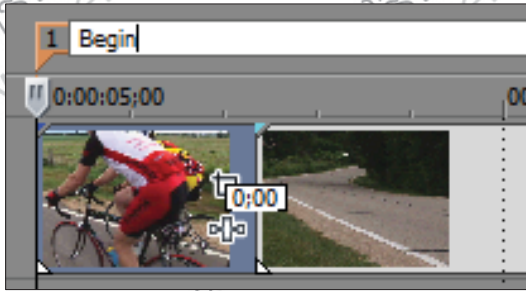


18. របៀបម្តូរឈ្មោះរបស់ Marker:

- 1. ចុច Mouse ស្តាំនៅក្នុង Marker ណាមួយ យកពាក្យ Rename >



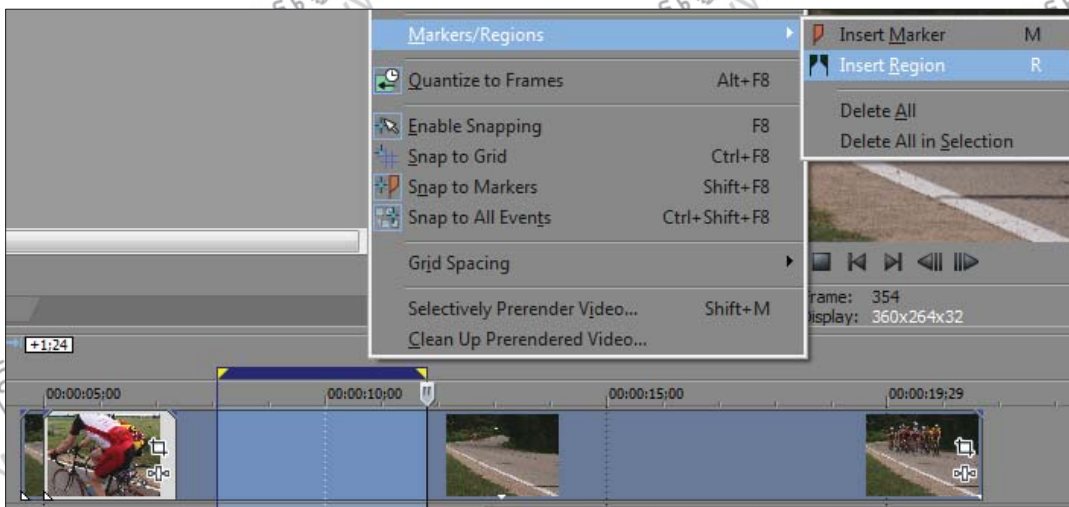
- 4. ដាក់ឈ្មោះឲ្យនៅក្នុងប្រអប់ Marker ហើយចុច Enter Key



19. ការប្រើប្រាស់ Region:

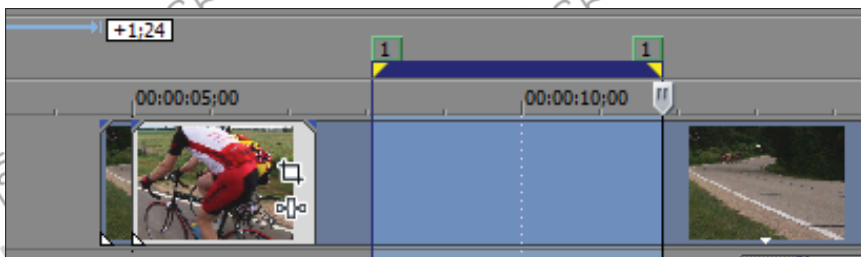
Region គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកំណត់សំគាល់ពីតំបន់ណាមួយនៅក្នុង Timeline ។

1. Select លើ Marker bar នៅត្រង់ទីតាំងនៃ Timeline ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. នៅលើ Marker bar ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Marker/Regions >
3. Insert Region (R) >
4. ចុច Enter Key



20. របៀបកែលម្អ Region:

1. Select លើ Start Region ឬ End Region ហើយទាញទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ >
2. ឬក៏ប្រើ Shortcut ដោយចុច Ctrl+Alt ហើយទាញ Start Region ដើម្បីធ្វើការទាញទាំងពីរ

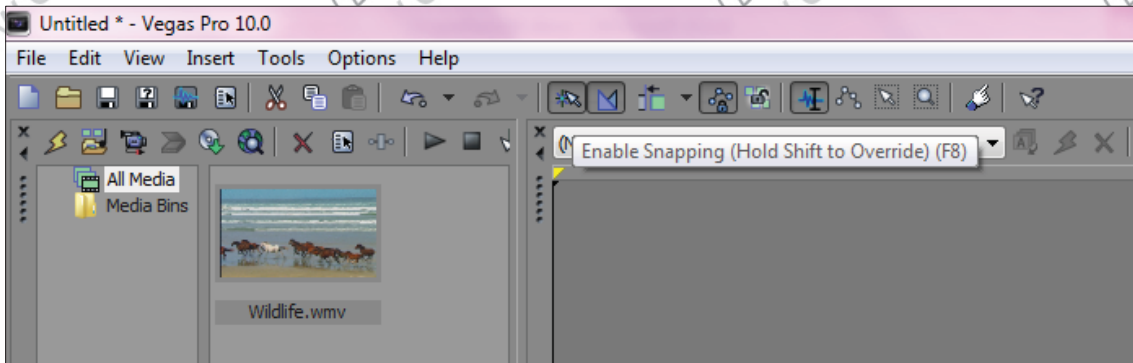


មេរៀនទី 4: សិក្សាលំអិតពីការ កែសំរួល Events

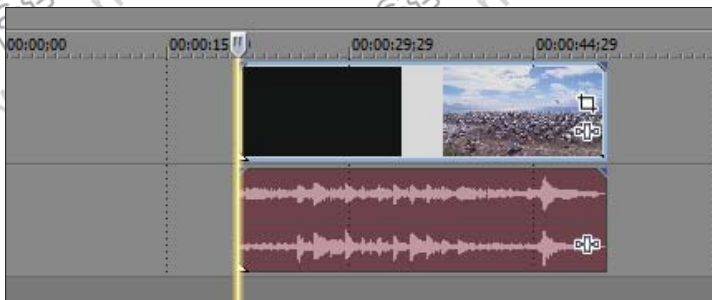
1. របៀបកំណត់ Snapping ON/OFF:

គ្រប់ Events នីមួយៗ អាច Snap ជាមួយនឹង បង្អស់នៃ Events ដទៃទៀត ទៅតាមទីតាំងរបស់ Cursor, Marker, Region, Grid ឬ Time Selection ជាដើម។

1. នៅក្នុង Toolbar សូមចុចលើ Enable Snapping Button (ចុចម្តងដើម្បី ON ឬម្តងទៀតដើម្បី OFF) >



2. Select អូសកាត់ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ (Ctrl+Shift+Drag Mouse)

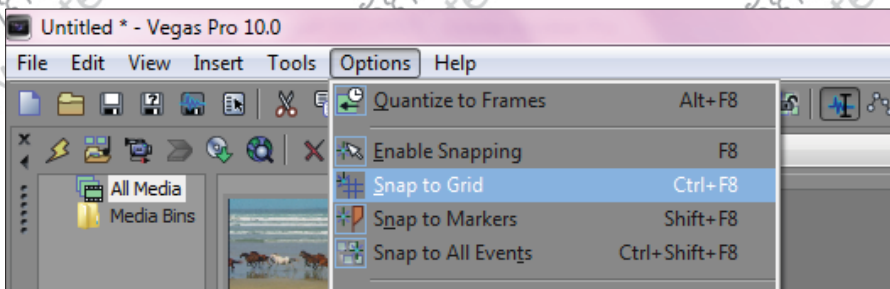


> ឬក៏អាចប្រើប្រាស់ដោយចុច Shift ក្នុងកំឡុងពេលទាញ Event បានផងដែរ។

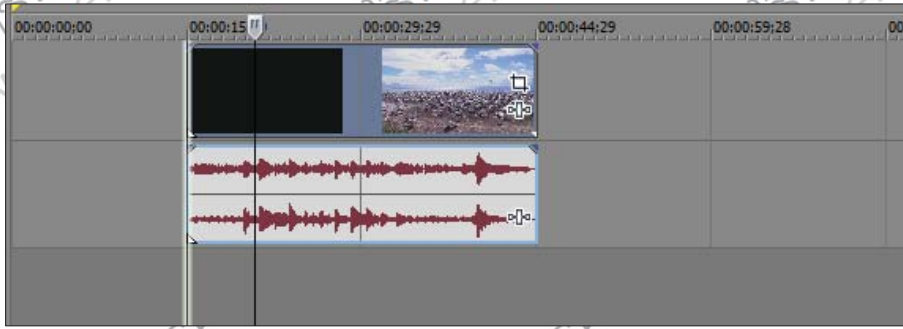
2. របៀបកែលម្អ Time Range:

1. ចុច Options Menu >

2. Snap to Grid (Ctrl + F8) >



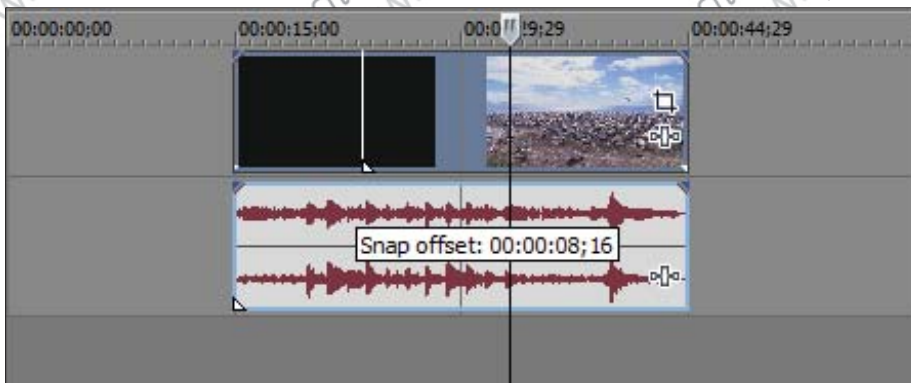
3. បន្ទាប់មកសូមទាញ Event ទៅកាន់ Grid ដើម្បីមើលលទ្ធផល



3. ការប្រើប្រាស់ Event Snap Offset:

គ្រប់ Event នីមួយៗនៅក្នុង Project តែងតែមាន Snap Offset Flag សំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីកែប្រែប្រវែងរបស់ Event សំរាប់ ធ្វើការតំរៀបជាមួយនឹង Event ផ្សេងទៀត។

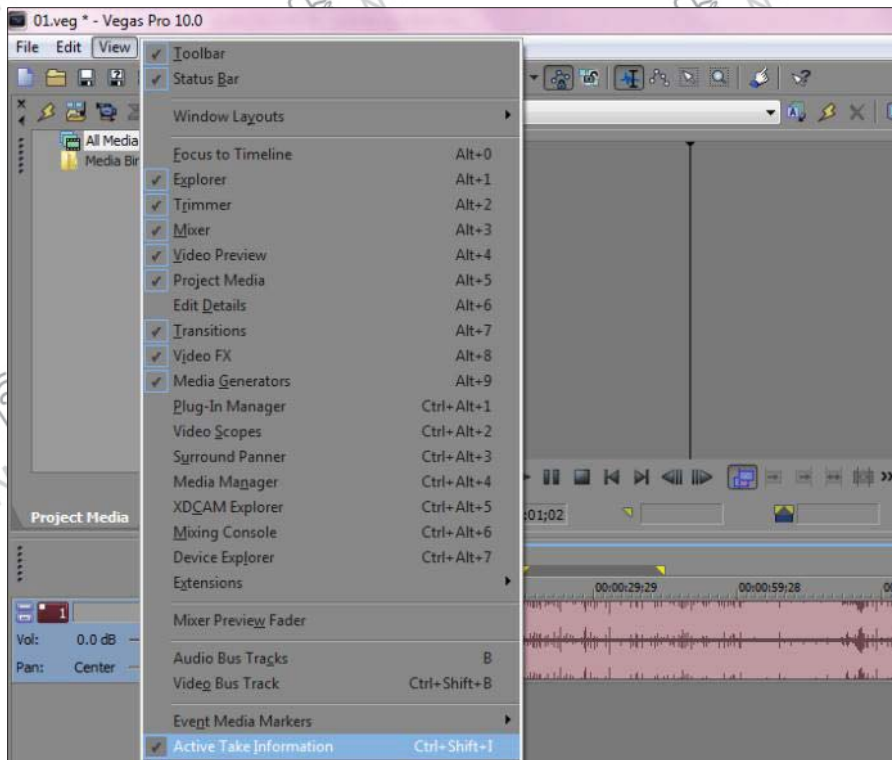
- 1. ចុច Mouse ឆ្វេងត្រង់ Snap Offset Flag ហើយទាញទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការតំរៀបជាមួយនឹង Event ផ្សេងទៀត



4. របៀប Pitch Shifting Audio Events:

Pitch Shift គឺជាមធ្យោបាយមួយក្នុងការពន្លឿន ឬពន្លឿន និងធ្វើសំលេងស្រួយឬគ្រលរច Audio Event ដែលមាន Semitone ចន្លោះពី -24 ទៅ 24 ។ ក្នុងនោះ 12 Semitones គឺស្មើនឹង 1 Octave ដូច្នោះយើងអាចធ្វើការតំឡើង ឬបន្ថយ Pitch នៃ Event ក្នុងចន្លោះ 2 Octave ។ នៅក្នុង Semitone មួយគឺផ្ទុកទៅដោយ Cent ជាច្រើន ដែលក្នុងមួយ Semitone ស្មើនឹង 100 Cents ។

- 1. ចុច View Menu >
- 2. Active Take Information (Ctrl+Shift+I) >

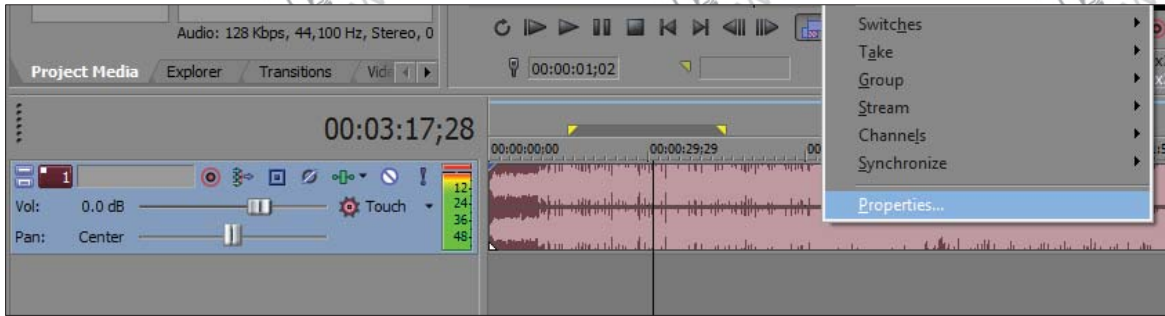


- 3. Select លើ Event ណាមួយ ហើយ Play វា >
- 4. ប្រើ Key = ឬ - នៅលើ Keyboard ដើម្បីធ្វើការកែប្រែដែលនឹងបង្ហាញដូចខាងក្រោម:

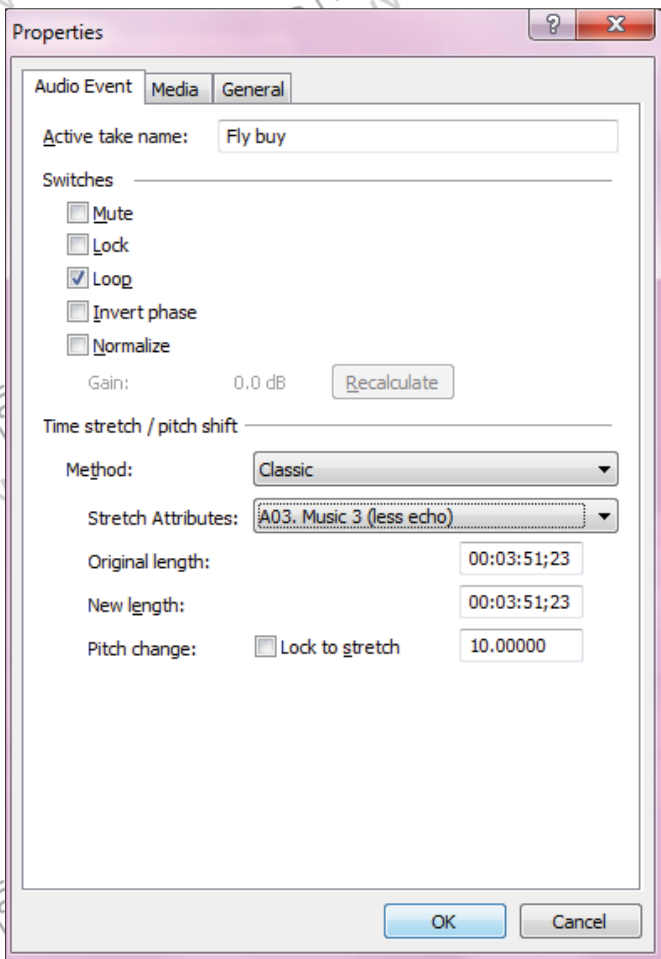
Key	Result
=	Raise pitch one semitone.
Ctrl+=	Raise pitch one cent.
Shift+=	Raise pitch one octave.
Ctrl+Shift+=	Reset pitch.
-	Lower pitch one semitone.
Ctrl+ -	Lower pitch one cent.
Shift+ -	Lower pitch one octave.
Ctrl+Shift+ -	Reset pitch.

5. របៀបកែប្រែ Pitch Shifting Audio Events តាម Properties:

- 1. ស្វ័យ ចុច Mouse ស្តាំលើ Event ណាមួយ >



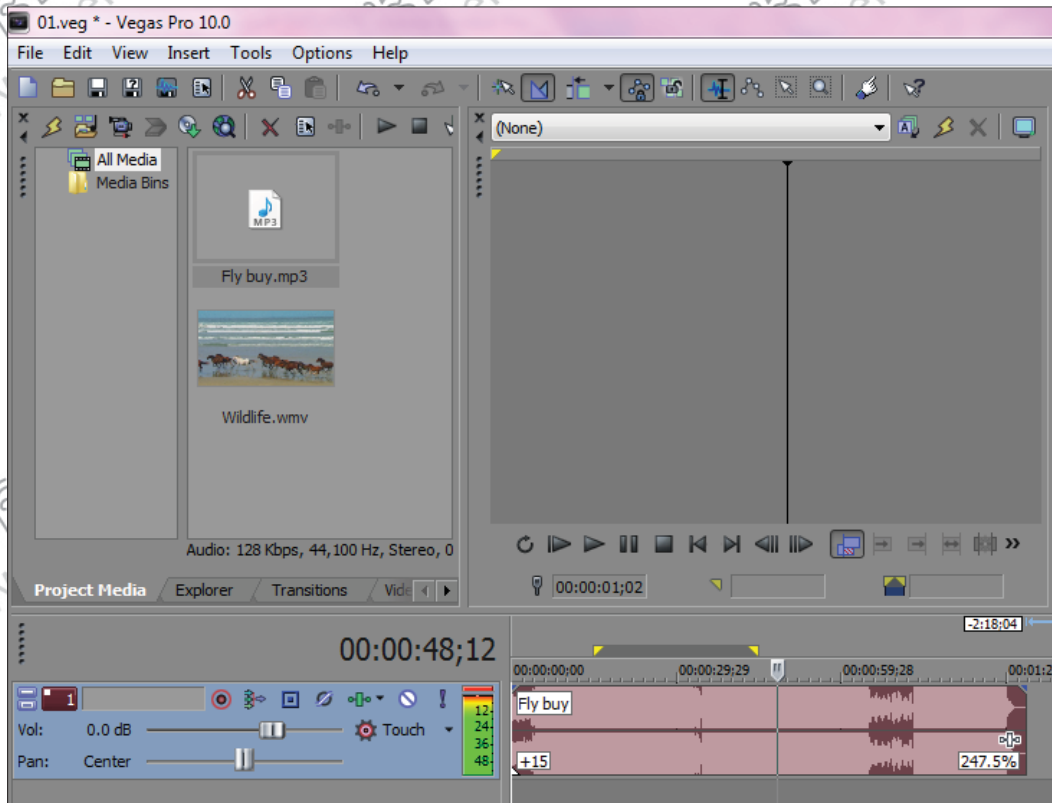
- 2. ត្រង់ Audio Event Tab ក្នុងប្រអប់ Method រើសយក Classic >
- 3. ក្នុងប្រអប់ Pitch change ស្វ័យគំនិតលេខតាមតំរូវការ >
- 4. OK Button



6. Time Compressing/stretching Events:

Time stretching/compressing Events គឺជាដំនើការនៃការកំណត់ Event មានប្រវែងខ្លី ឬវែងជាងមុន ដោយធ្វើឲ្យល្បឿនរបស់វាអាចយឺត ឬលឿនជាងមុន ។

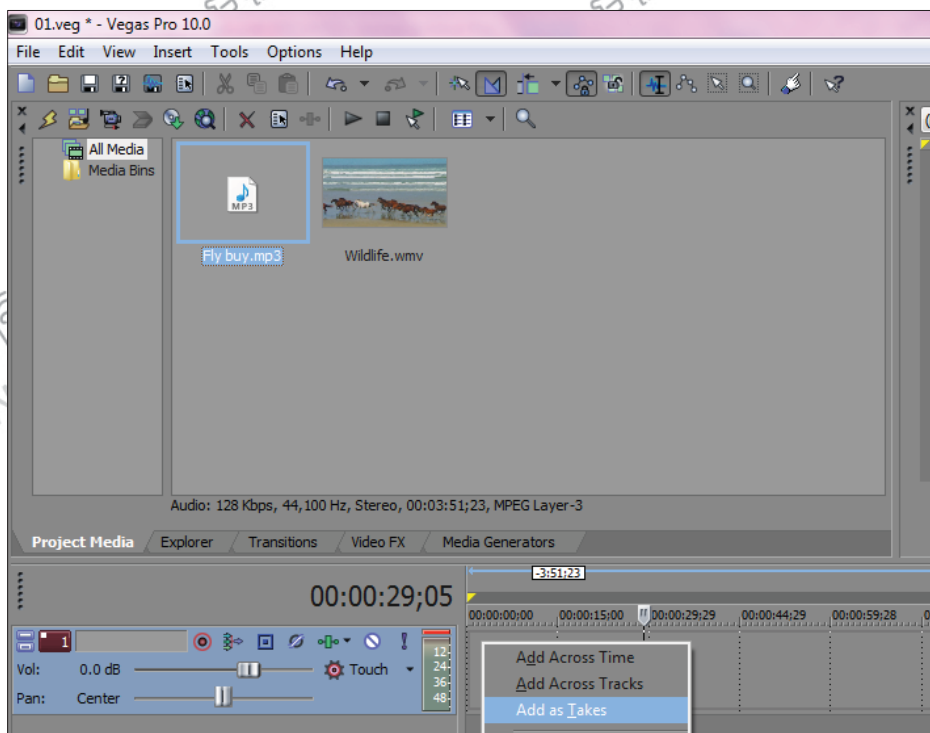
- 1. ដាក់ Mouse Pointer នៅខាងចុងនៃ Event >
- 2. ចុចអូសចូលមកក្នុងដើម្បី ពន្លឿន ឬចុចអូសទៅក្រៅដើម្បីពន្លឿត Event



7. ការប្រើប្រាស់ Takes:

Take គឺជាការកំណត់ទៅលើ Track មួយឲ្យអាចដាក់ Event បានច្រើនចាប់ពី ចំនួនពីរឡើងទៅ ហើយអាចជ្រើសរើសយក Event ណាមួយសំរាប់ប្រើប្រាស់នៅក្នុង Project ។

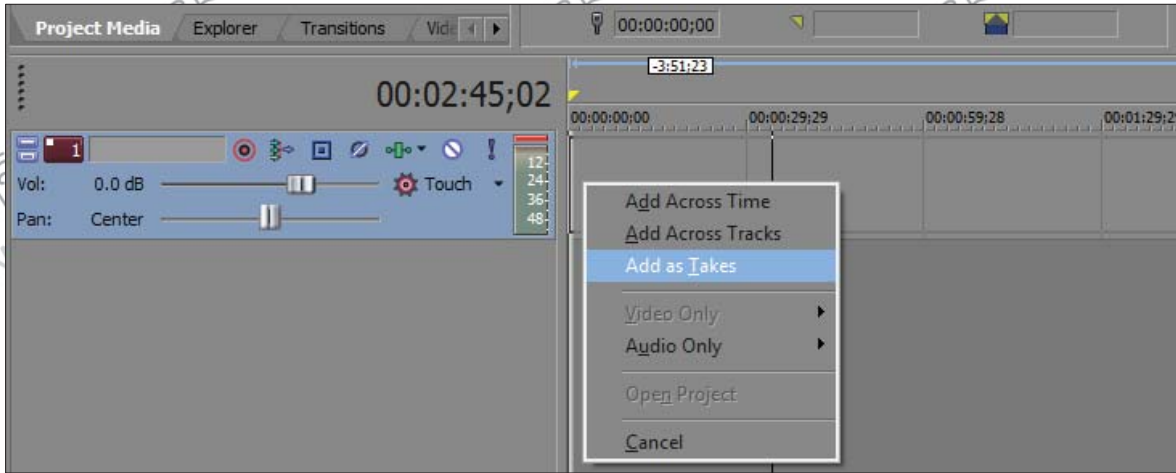
1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Media File ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. អូសវាជាមួយ Mouse ស្តាំមកដាក់នៅក្នុង Timeline >
3. រើសយក Add as Takes



8. របៀបបន្ថែម Takes ទៅក្នុង Event ដែលមាន Take ហើយ:

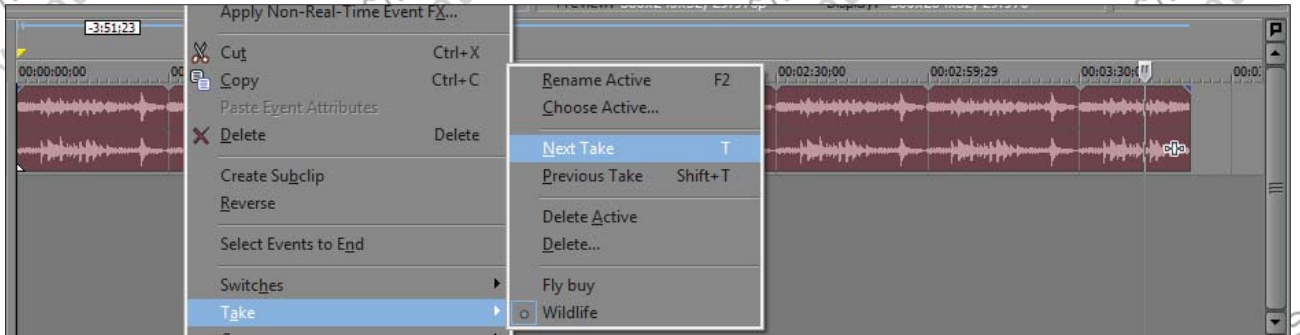
Take គឺជាការកំណត់ទៅលើ Track មួយធាតុដាក់ Event បានច្រើនចាប់ពី ចំនួនពីរឡើងទៅ ហើយអាចជ្រើសរើសយក Event ណាមួយមកប្រើប្រាស់តាមតំរូវការបានផងដែរ។

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Media File ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. សូមចាប់អូសវាចូលទៅក្នុង Timeline ជាមួយនឹង Mouse ស្តាំ លើ Event ណាមួយដែលមាន Task ហើយ >
3. រើសយក Add a Takes >



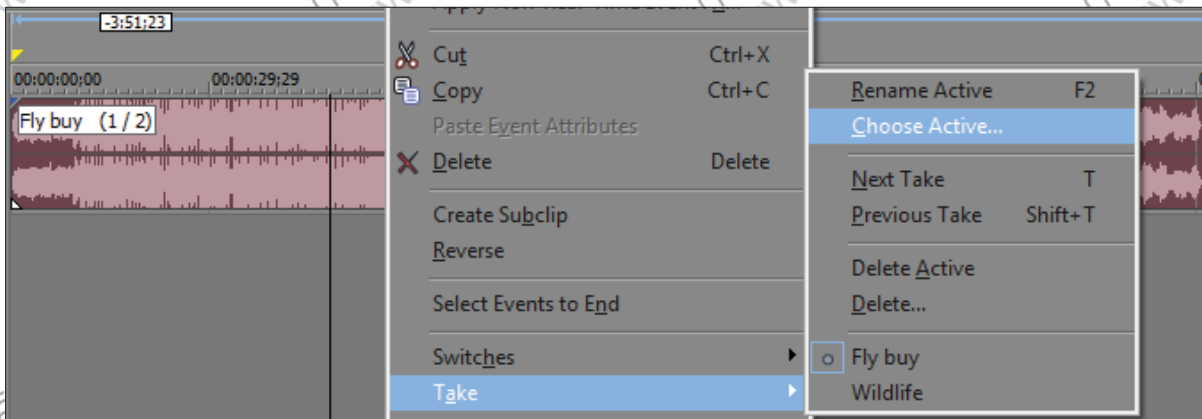
9. របៀប Select Takes ក្នុង Event ដែលមាន Multiple Takes:

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Multiple Takes យកវាក្យ Take >
2. Next Take (T) សំរាប់ Select លើ Take បន្ទាប់ ឬ Previous Take (Shift+T) សំរាប់ Select លើ Take មុន

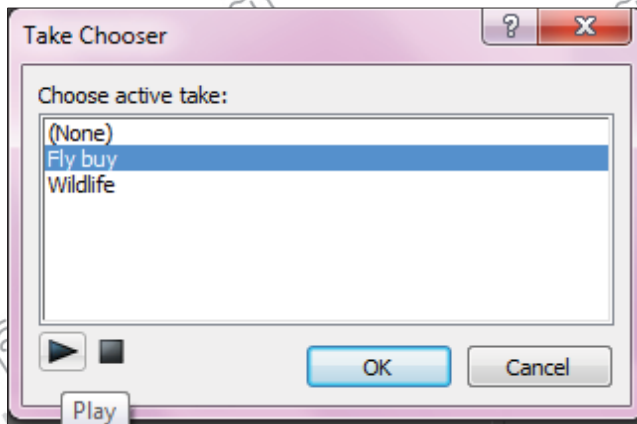


10. របៀប Preview Takes:

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Multiple Takes យកវាក្យ Take >
2. Choose Active >

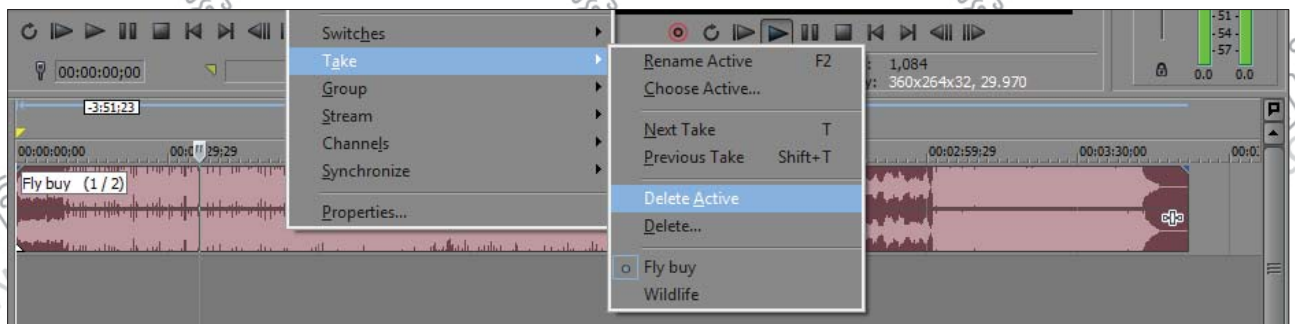


- 3. សូម Select លើ Media File ណាមួយដែលត្រូវការ >
- 4. ចុច Play Button ដើម្បី Test មើលលទ្ធផល >
- 5. OK Button



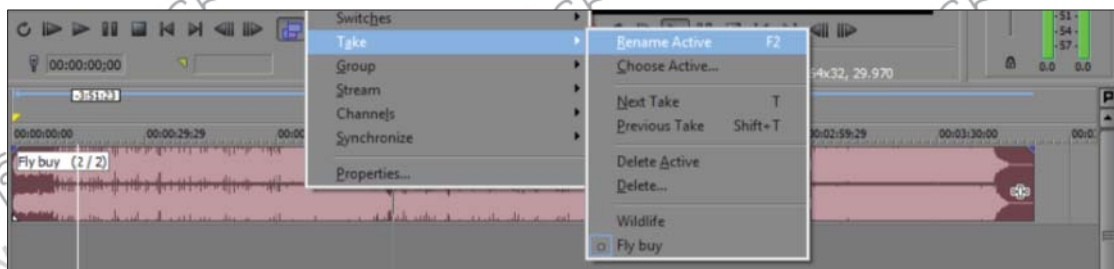
11. របៀប Delete Takes:

- 1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Multiple Takes យកពាក្យ Take >
- 2. Delete Active

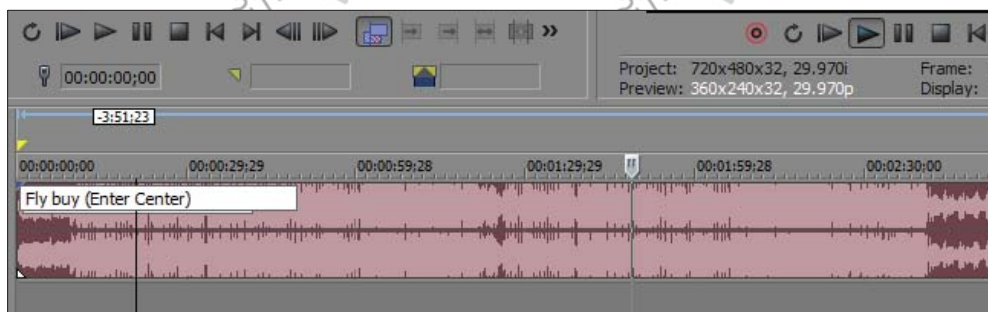


12. របៀបប្តូរឈ្មោះ Takes:

- 1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Multiple Takes យកពាក្យ Take >
- 2. Rename Active (F2) >

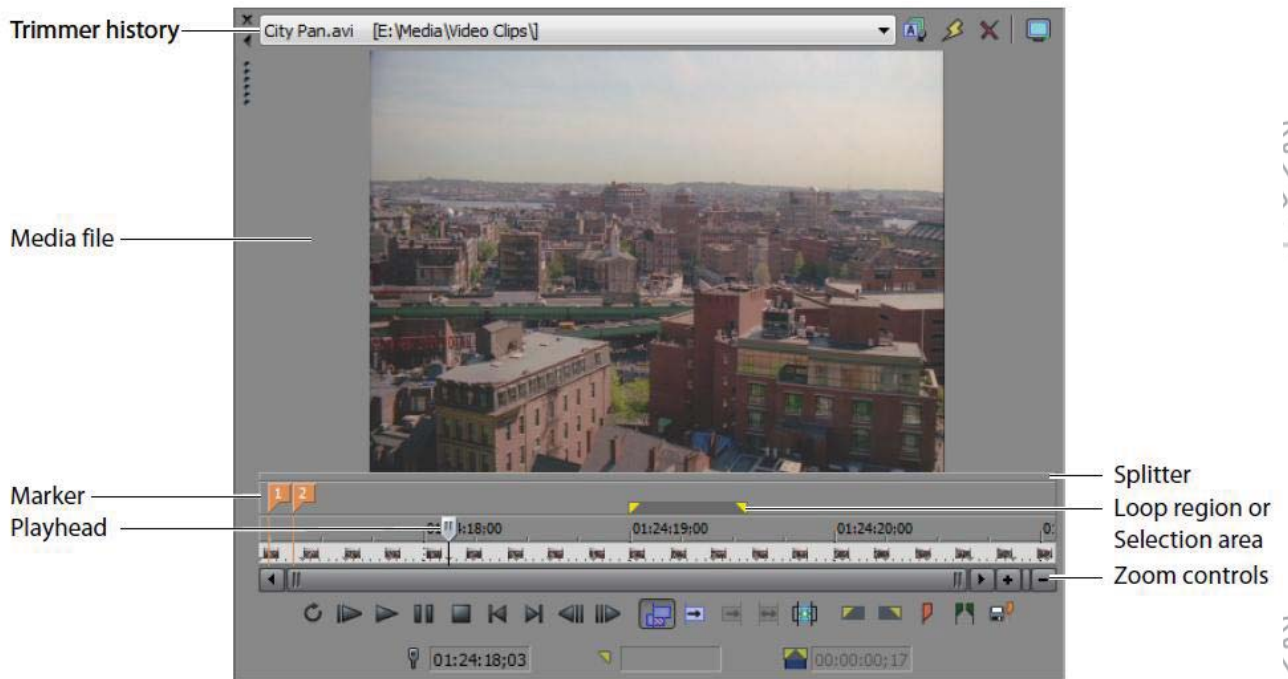


- 3. សូមកំណត់ឈ្មោះទៅតាមតម្រូវការ



13. ការប្រើប្រាស់ Trimmer Window

Trimmer Window គឺជាផ្ទាំងមួយសំរាប់ឲ្យយើងប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកាត់ ឬ Crop Media File ចេញពី Source ដើម ដោយយកតែតំបន់ណាមួយនៃ Media File ដែលត្រូវចូលទៅក្នុង Timeline តែប៉ុណ្ណោះ។

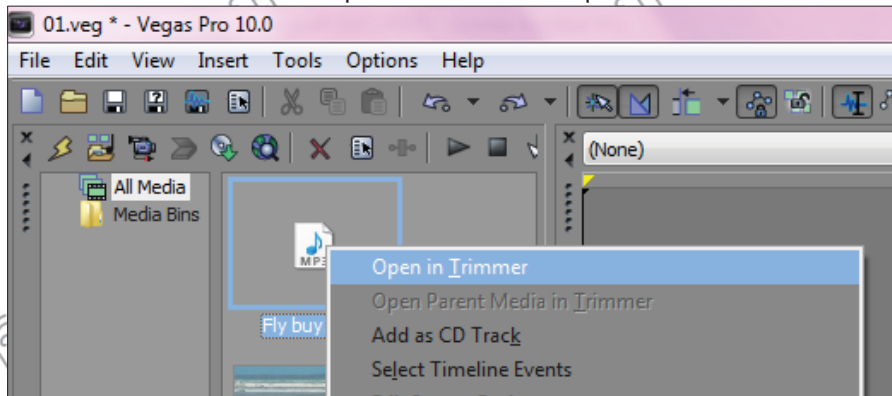


- Sort Trimmer History
- Clear Trimmer History
- Remove Current Media from Trimmer History
- Trimmer on External Monitor
- Loop Playback
- Play from Start
- Play
- Pause
- Stop
- Go to Start
- Go to End
- Previous Frame

- Next Frame
- Enable Timeline Overwrite
- Add Media from Cursor
- Add Media up to Cursor
- Fit to Fill
- Create Subclip
- Set In Point
- Set Out Point
- Insert Marker
- Insert Region
- Save Markers/Regions

14. របៀបបើក File ចូលទៅក្នុង Trimmer Window:

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Media File ណាមួយយកពាក្យ Open in Trimmer >
2. ឬក៏អាចធ្វើការចាប់អូសពីក្នុង Explorer មកដាក់ក្នុង Trimmer Window បានផងដែរ



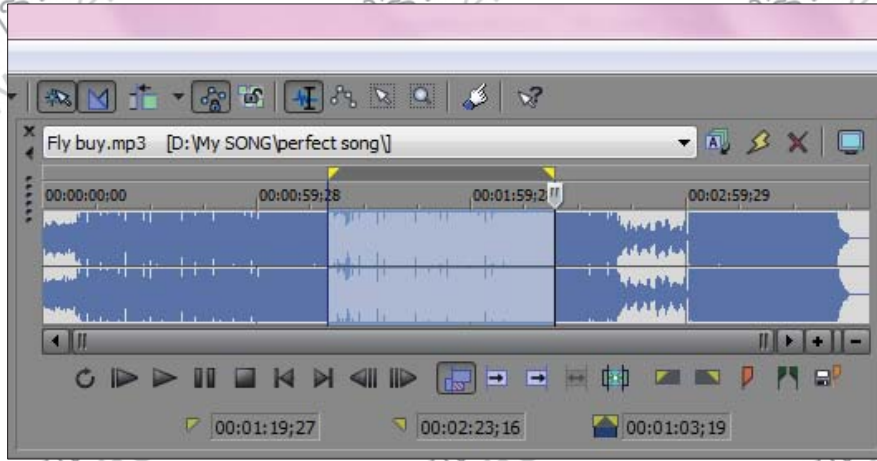
15. របៀប Preview Trimmer Window:

1. សូម Play Media File នៅក្នុង Trimmer Window >
2. ចុច Trimmer on External Monitor



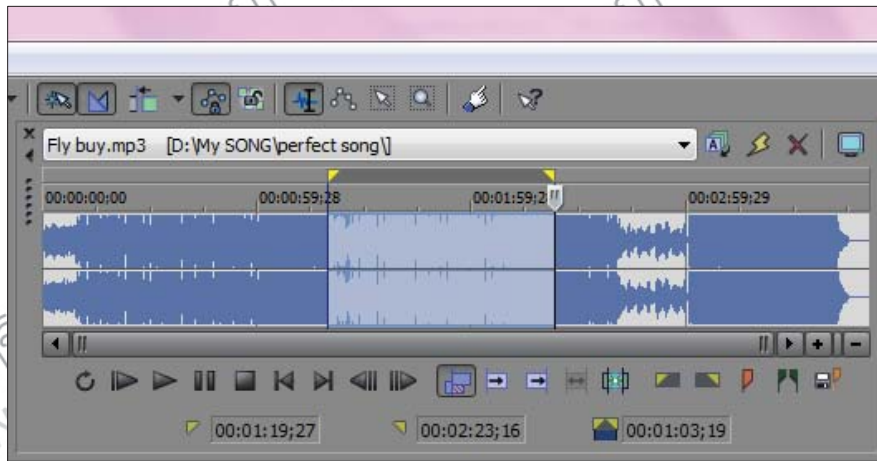
16. របៀបបង្កើត Selection ក្នុង Trimmer Window:

1. សូម Select រលើ Title Bar របស់ Media File ដើម្បីបង្កើតជា Selection >
2. ក្នុងប្រអប់ Selection Start សូមកំណត់ទីតាំងដែលត្រូវចាប់ផ្តើម >
3. ក្នុងប្រអប់ Selection End សូមកំណត់ទីតាំងដែលត្រូវបញ្ចប់ >
4. ក្នុងប្រអប់ Selection Length សូមកំណត់ប្រវែងទីតាំងដែលត្រូវ Select យក



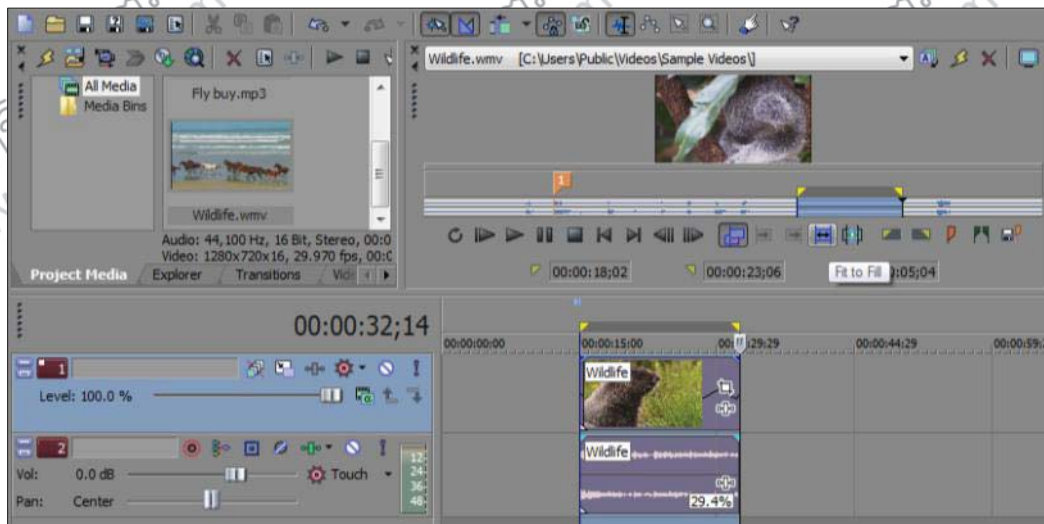
17. របៀបដាក់ Selection មុនក្នុង Timeline:

1. សូម Select រវលើ Title Bar របស់ Media File ដើម្បីបង្កើតជា Selection >
2. ចុច Add Media from Cursor (A) ឬ Add Media up to Cursor (Shift+A)



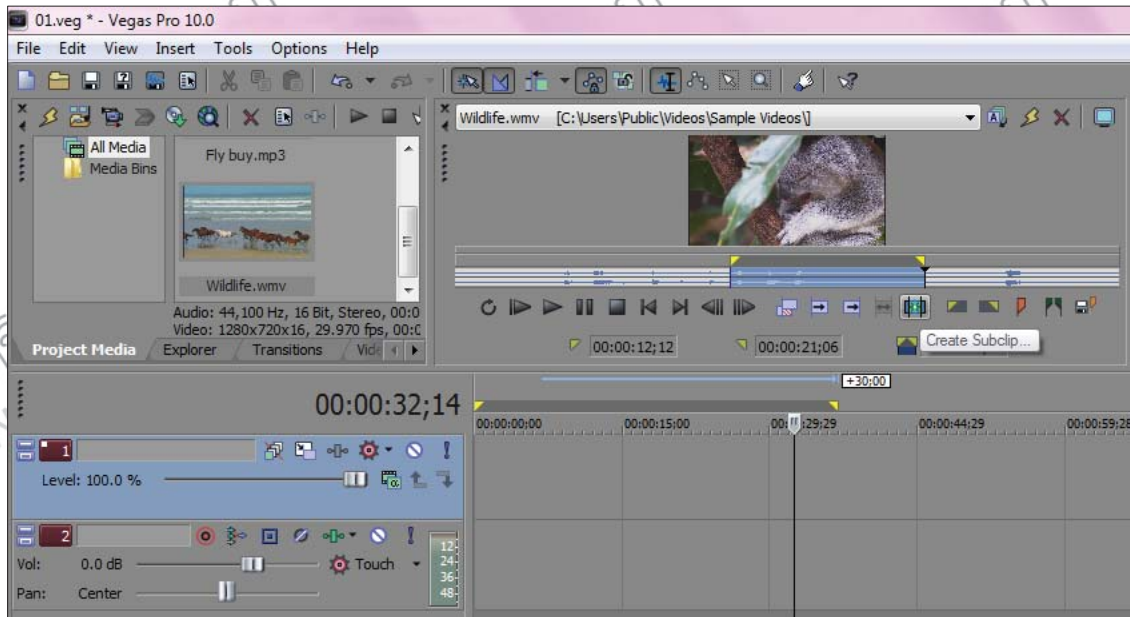
18. របៀបដាក់ Selection មុនក្នុង Timeline ត្រង់តំបន់ដែលបាន Select:

1. សូម Select រវលើ Title Bar របស់ Media File ក្នុង Trimmer Window ដើម្បីបង្កើតជា Selection >
2. សូម Select រវលើ Title Bar របស់ Media File ក្នុង Timeline ដើម្បីបង្កើតជា Selection >
3. ចុច Fit to Fill Button

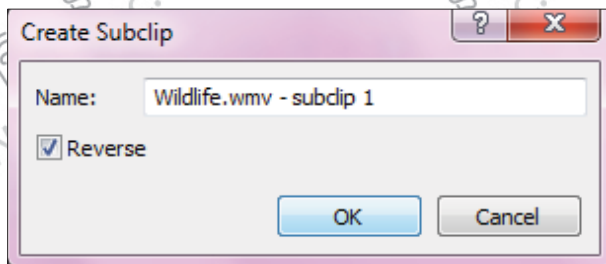


19. របៀបដាក់ Selection ចូលក្នុង Timeline ត្រង់តំបន់ដែលបាន Select:

1. សូម Select រវះលើ Title Bar របស់ Media File ក្នុង Trimmer Window ដើម្បីបង្កើតជា Selection >
2. សូមចុច Create Subclip Button >

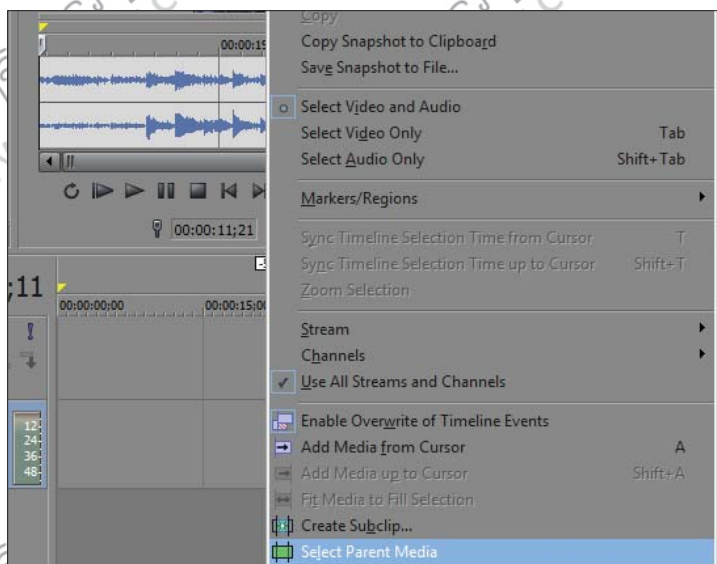


3. ក្នុងប្រអប់ Name សូមដាក់ឈ្មោះថវា >
4. សូម Tick យក Reverse ក្នុងករណីដែលត្រូវការថវា Subclip Play បញ្ជ្រាសវិញ >
5. OK Button



20. របៀប Select ក្នុង Parent Media:

1. ក្នុង Trimmer Window សូមចុច Mouse ស្តាំលើ Subclip ណាមួយ >
2. ចុចលើ Select Parent Media >



មេរៀនទី ៥: សិក្សាលំអិតពី Track

1. និយមន័យ:

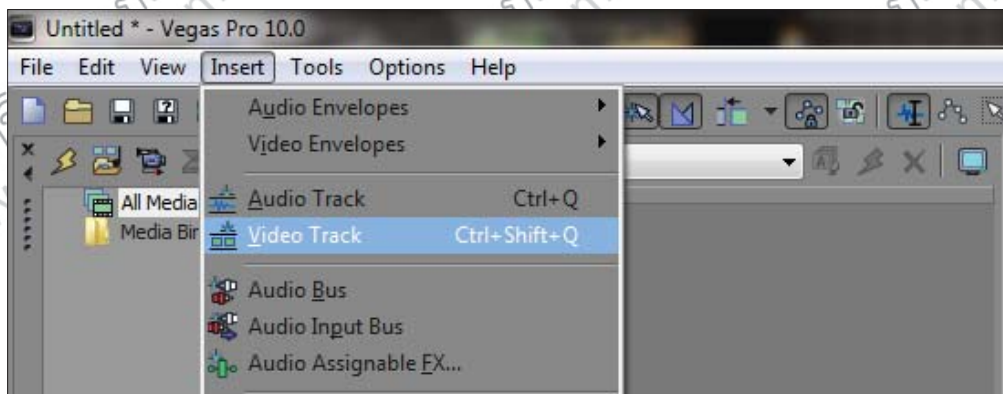
Tracks គឺជាកំណត់ដោយ Media Events ជាច្រើននៅក្នុង Timeline នៃ Project ណាមួយ។ ក្នុងនោះ Track មានពីរប្រភេទគឺ Video Track និង Audio Track ។ ចំពោះ Track នីមួយៗគឺមាន features និង Controls សំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែទៅលើ Option របស់វាដែលមាន។

2. របៀបបង្កើត Empty Track:

Tracks ត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយស្វ័យប្រវត្តិនៅពេលដែលយើងបានធ្វើការទាញយក Media File ចូលទៅក្នុង Timeline ហើយយើងក៏អាចធ្វើការបន្ថែម Track ទំនើបចូលក្នុង Project ផងដែរ។

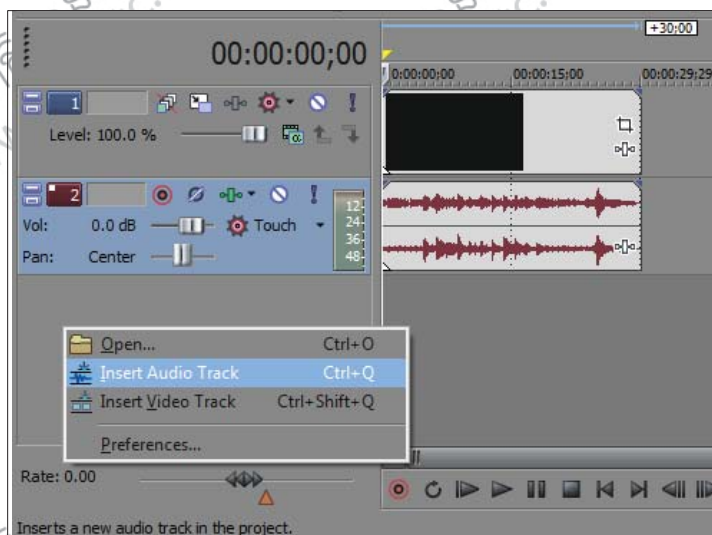
របៀបទី 1: 1. ចុច Insert Menu >

2. ចុច Audio Track ឬ Video Track



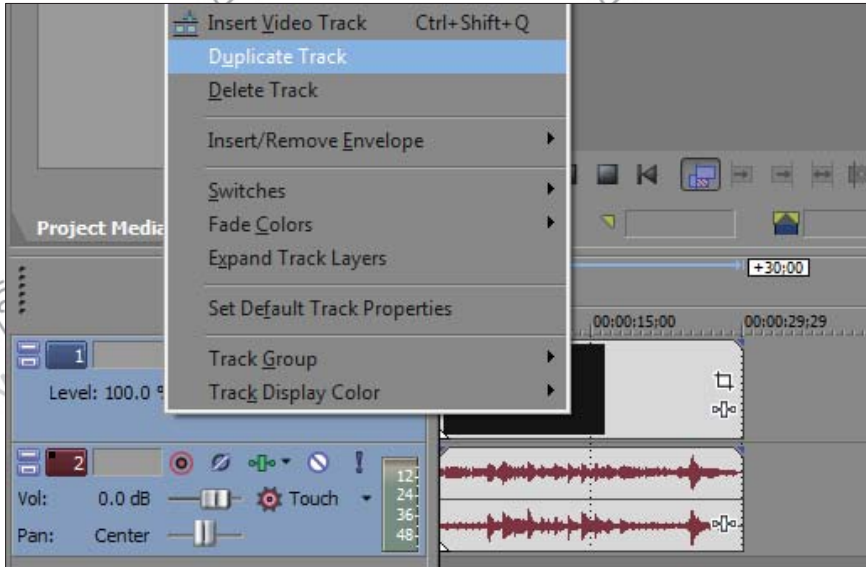
របៀបទី 2: 1. ចុច Mouse ស្តាំនៅត្រង់ Tracklist >

2. ចុច Audio Track ឬ Video Track



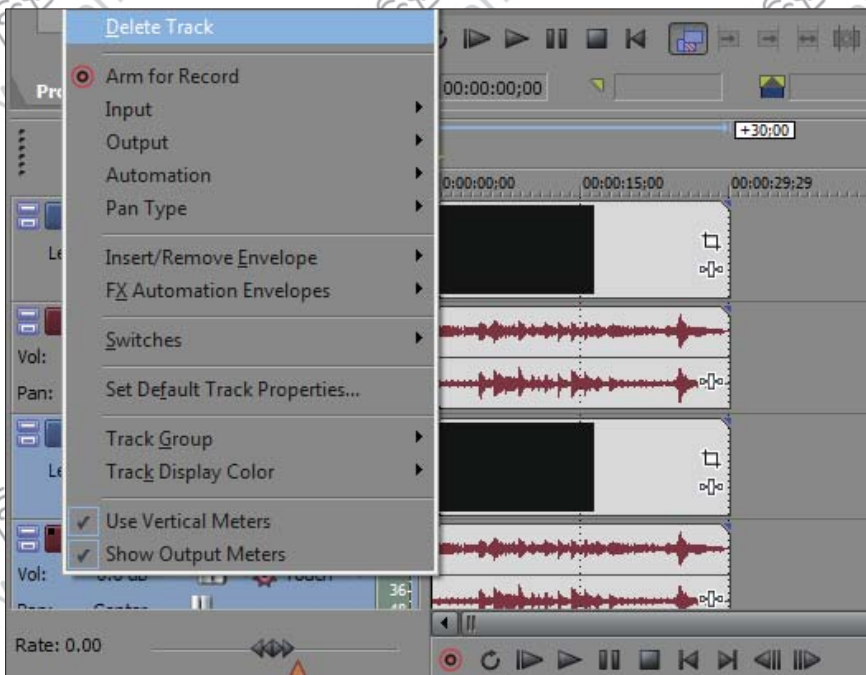
3. របៀប Duplicate Track:

1. សូម Select យក Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ស្តាំ ហើយយកពាក្យ Duplicate Track



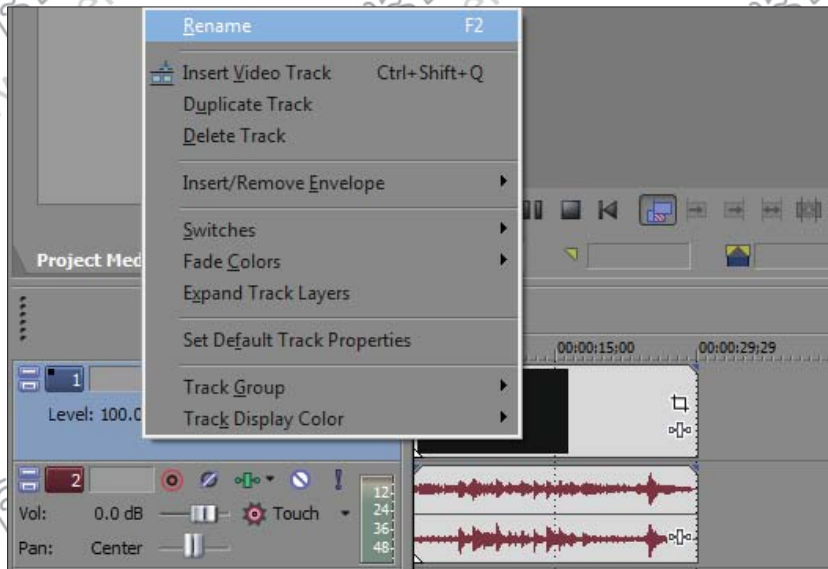
4. របៀប Delete Track:

1. សូម Select យក Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ស្តាំ យកពាក្យ Delete (Del Key)

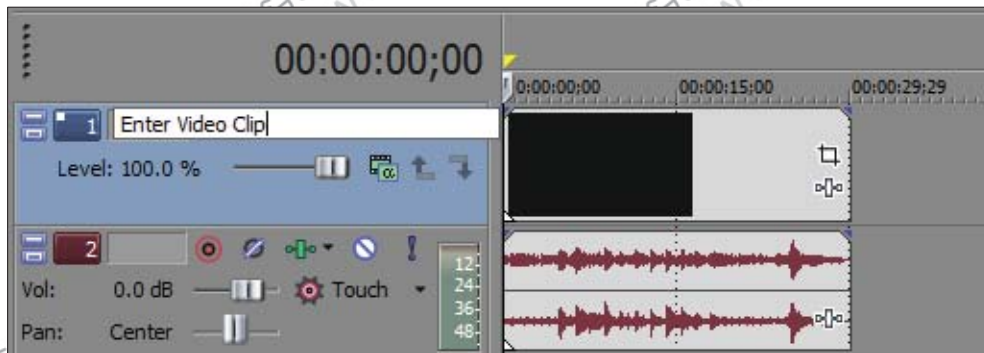


5. របៀប Rename Track:

1. សូម ចុច Mouse ស្តាំលើ Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. ចុចយក Properties >

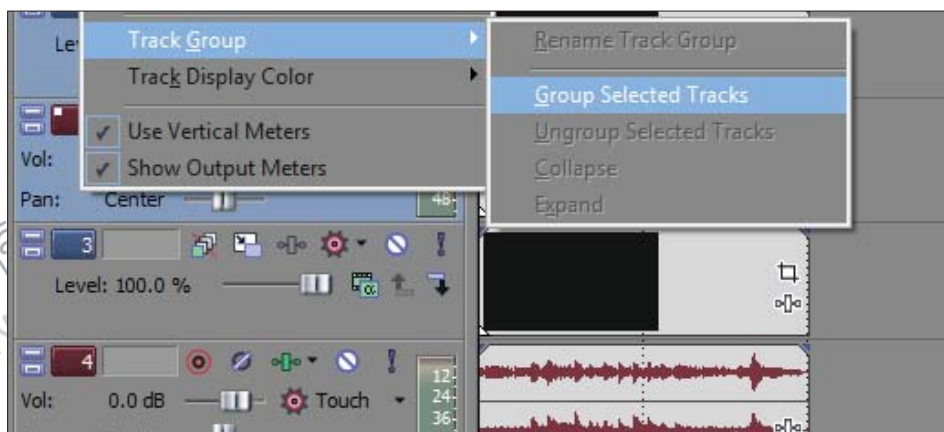


3. បន្ទាប់មកសូមដាក់ឈ្មោះវាទៅតាមតំរូវការ



6 របៀបបង្កើត Track Group:

1. សូម Select លើ Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ស្តាំយ៉ាងរហ័ស Track Group >
3. Group Selected Tracks

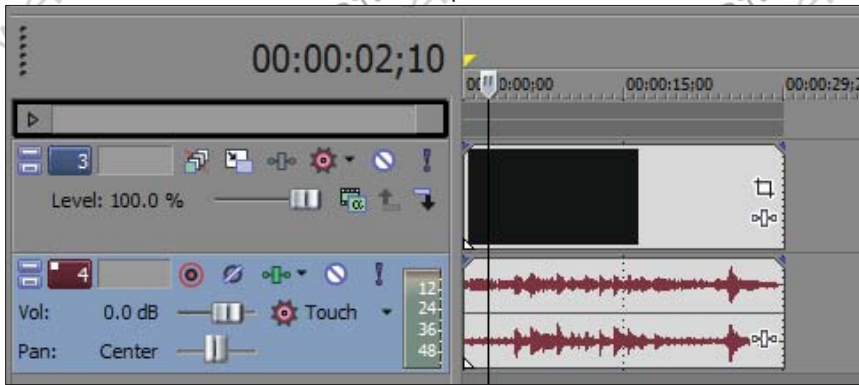


4. បន្ទាប់មកវានឹងធ្វើការ Group ហើយបង្ហាញ Option មួយចំនួនដូចជា Collapse/Expand Track Group button, Grouping lane, និង Track group header សំរាប់ប្រើប្រាស់



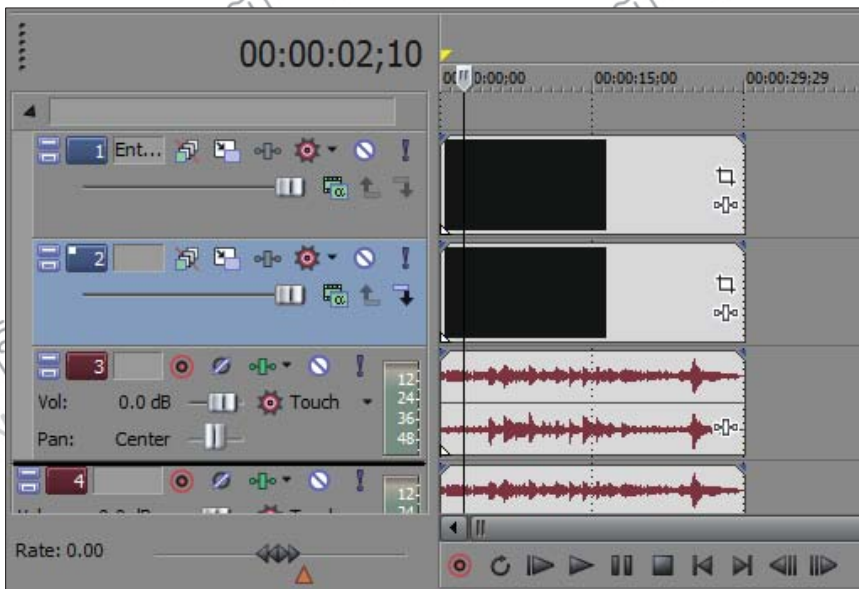
7. របៀប Add Track ចូលទៅក្នុង Track Group:

1. សូម Select លើ Track ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ឆ្វេងដោយអ្នកសំរាប់ចូលទៅក្នុង Track Group ដែលមាន



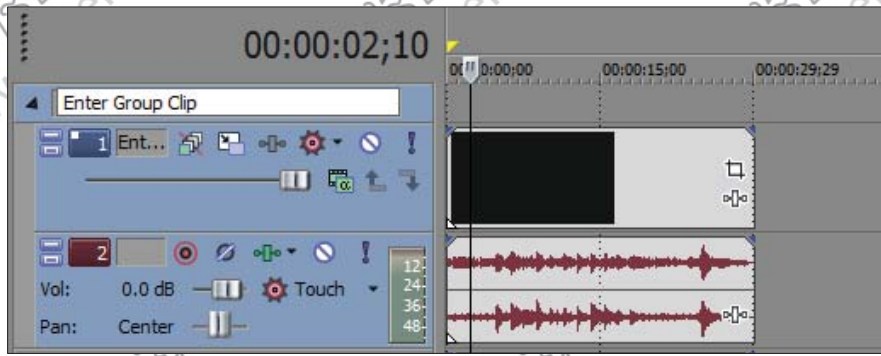
8. របៀប Remove Track ចេញពី Track Group:

1. សូម Select លើ Track ណាមួយនៅក្នុង Track Group >
2. ចុច Mouse ឆ្វេងដោយអ្នកសំរាប់ចេញពី Track Group ដែលមាននិមិត្តសញ្ញាដាក់នៅខាងក្រៅវិញ



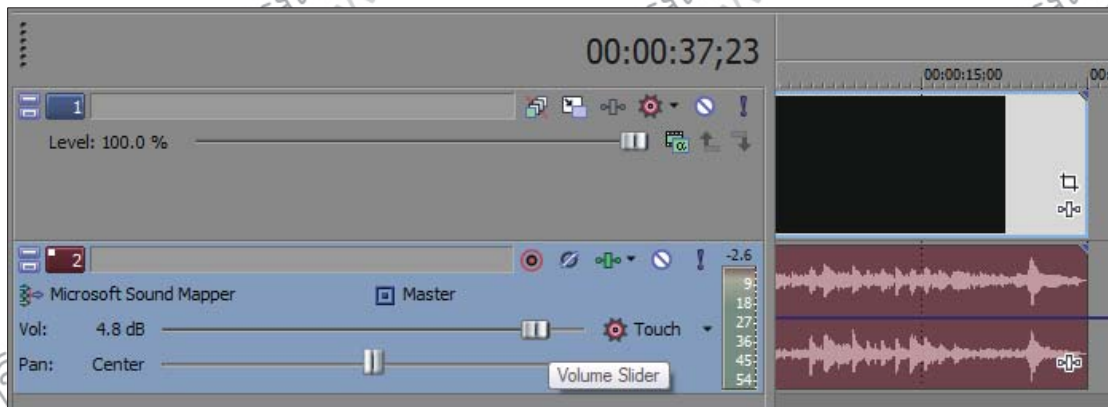
9. របៀប Rename Track:

1. សូមចុច Double Click ត្រង់ប្រអប់ Scumble Strip >
2. សូមសរសេរឈ្មោះតាមតំរូវការ បន្ទាប់មកចុច Enter Key



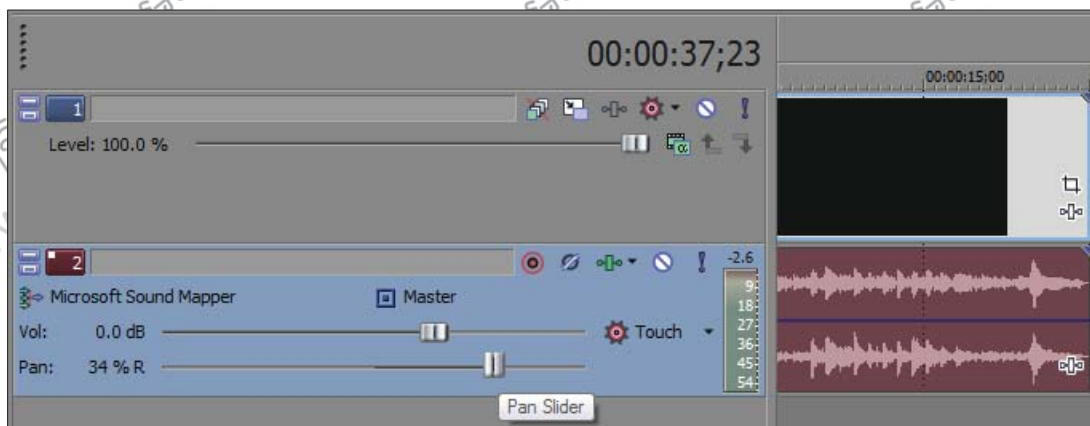
10. ការប្រើប្រាស់ Volume Fader របស់ Audio Track:

1. សូមដើរ៖ Select របស់ Automation Settings Button ចេញ >
2. សូមទាញ Volume Slider ទៅខាងស្តាំដើម្បីបន្ថែមសំលេង ឬទៅឆ្វេងដើម្បីបន្ថយសំលេង >
3. ចុច Double Click លើ Slider វិញដើម្បី Reset វា



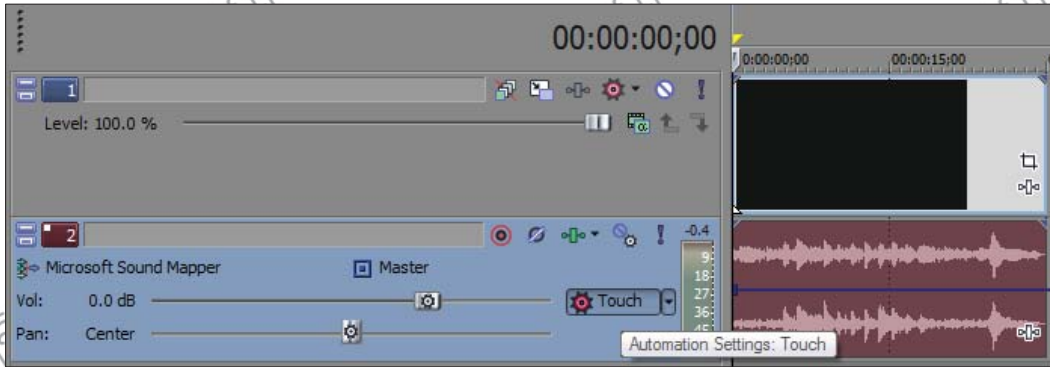
11. ការប្រើប្រាស់ Pan Fader របស់ Audio Track:

1. សូមដើរ៖ Select របស់ Automation Settings Button ចេញ >
2. សូមទាញ Pan Slider ទៅខាងស្តាំដើម្បីផ្តល់សំលេងលីនៅផ្នែកខាងស្តាំ ឬទៅខាងឆ្វេងដើម្បីផ្តល់សំលេងលីនៅផ្នែកខាងឆ្វេង >
3. ចុច Double Click លើ Slider វិញដើម្បី Reset វា

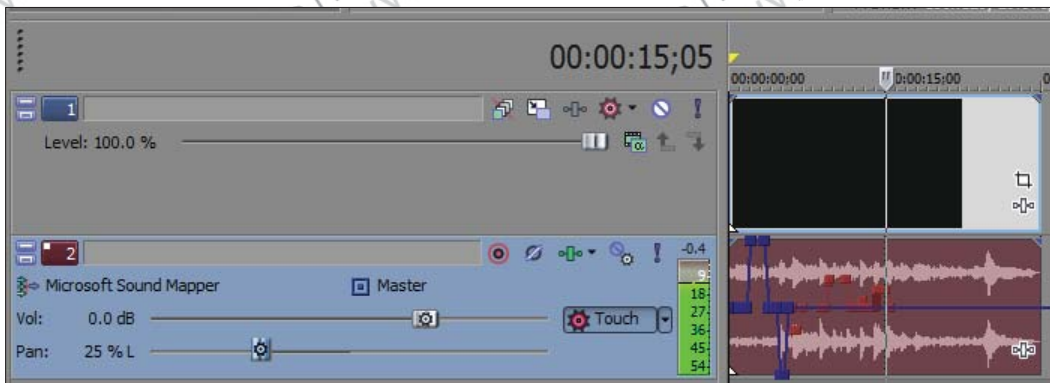


12. ការប្រើប្រាស់ Pan Fader របស់ Audio Track:

1. សូម Select របស់ Automation Settings Button >
2. ចុច Play Button ដើម្បី Play វា >

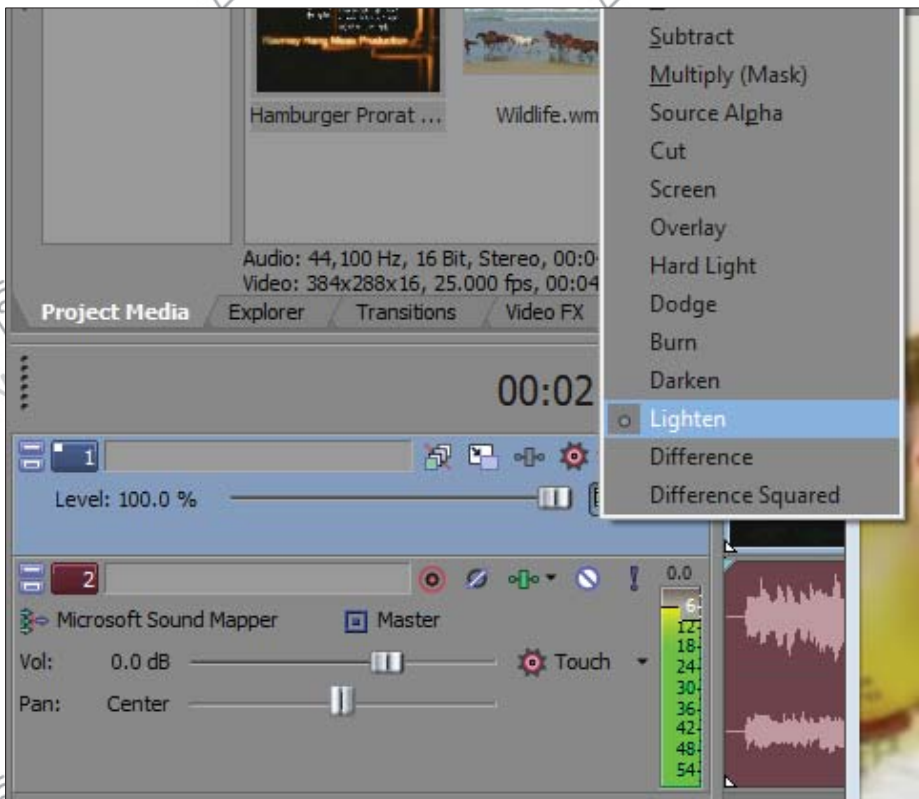


3. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការទាញ Volume Slider និង Pan Slider ដើម្បីប្រែប្រួល



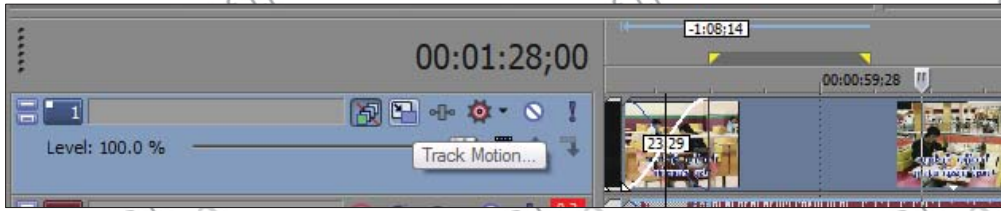
13. ការប្រើប្រាស់ Track Motion របស់ Video Track:

1. នៅក្នុង Video Track សូមចុចលើ Compositing Mode Button >
2. សូមជ្រើសរើសយក ជំរើសណាមួយតាមតំរូវការ

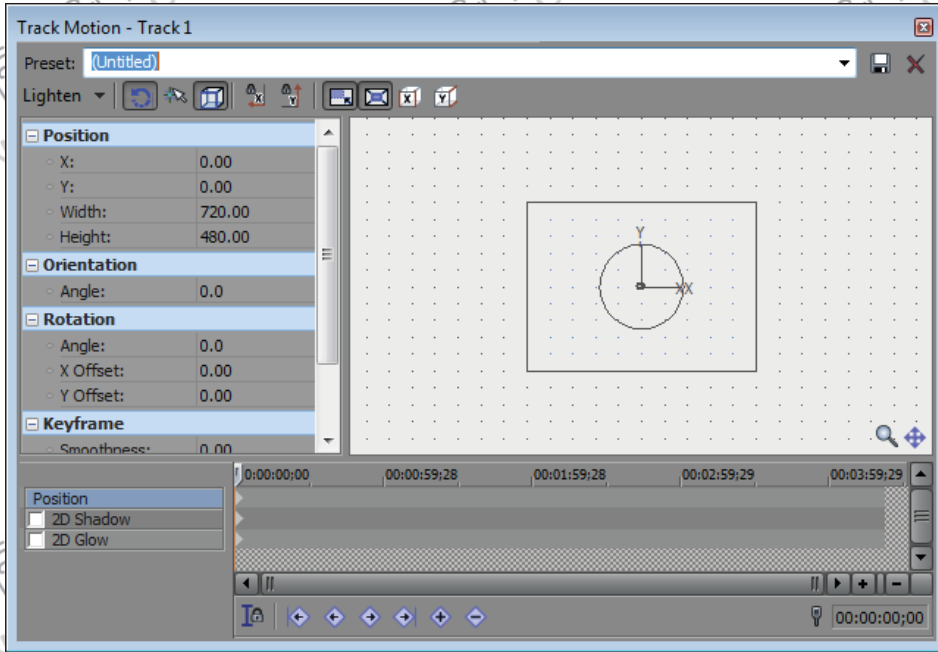


14. ការប្រើប្រាស់ Compositing Mode របស់ Video Track:

- 1. នៅក្រុង Video Track សូម ចុចលើ Track Motion Button >

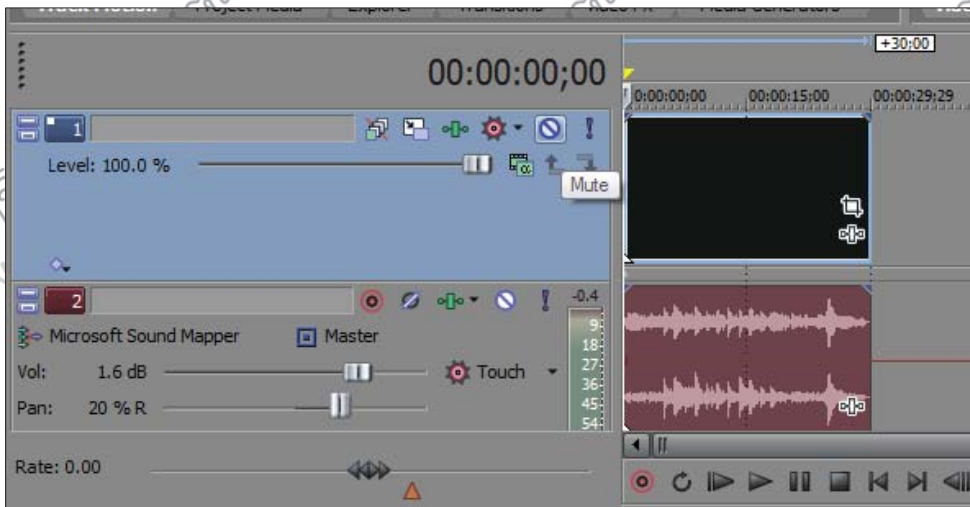


- 2. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការប្រើប្រាស់ Option ដែលមានដើម្បីកែប្រែវាទៅតាមតំរូវការ



15. របៀប Mute Track:

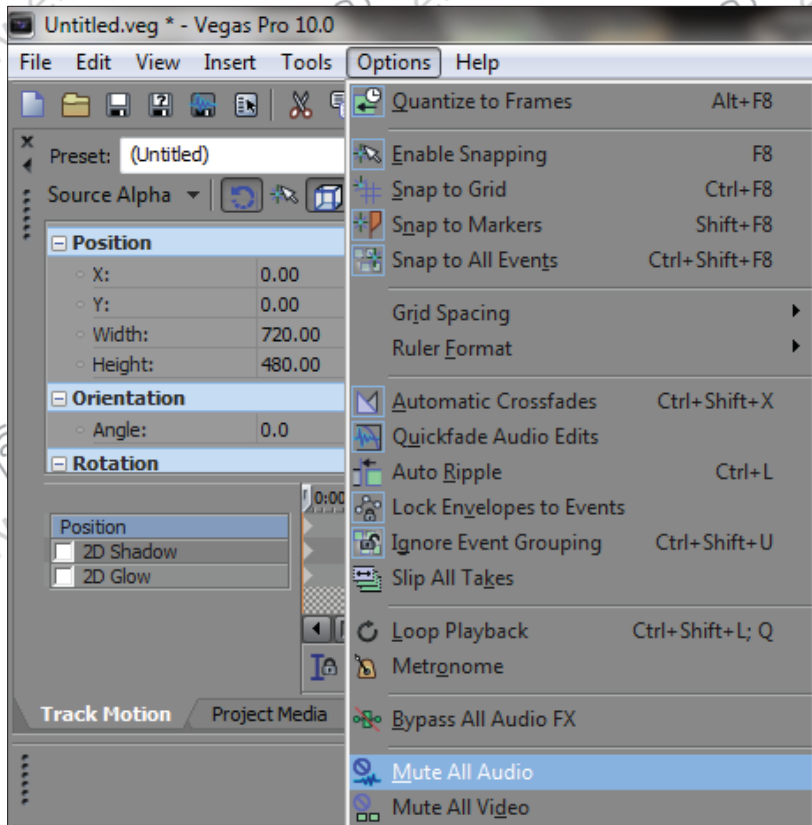
- 1. សូម Select លើ Audio Track ឬ Video Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
- 2. ចុច Mute Button



16. របៀប Mute All Track:

- 1. ចុច Options Menu >

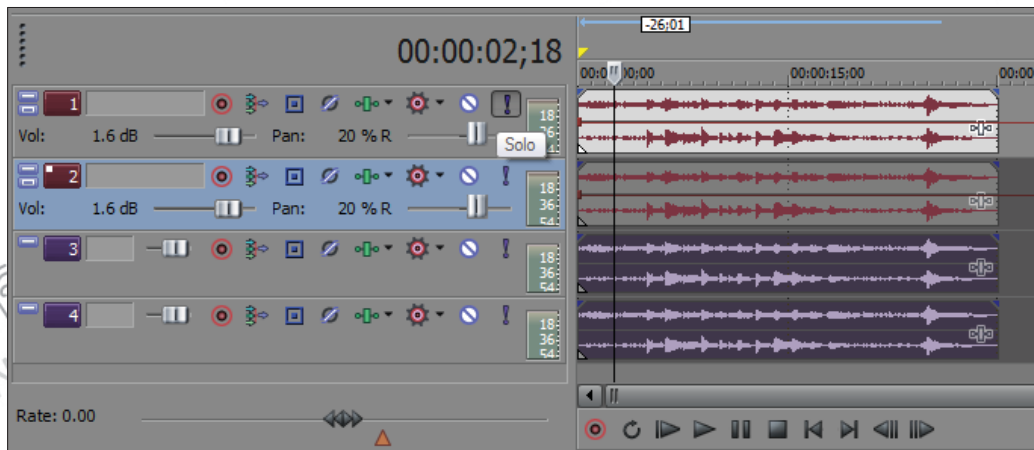
2. ចុំ ចុំ Mute All Audio ឬ Mute All Video



17. របៀប Solo Track:

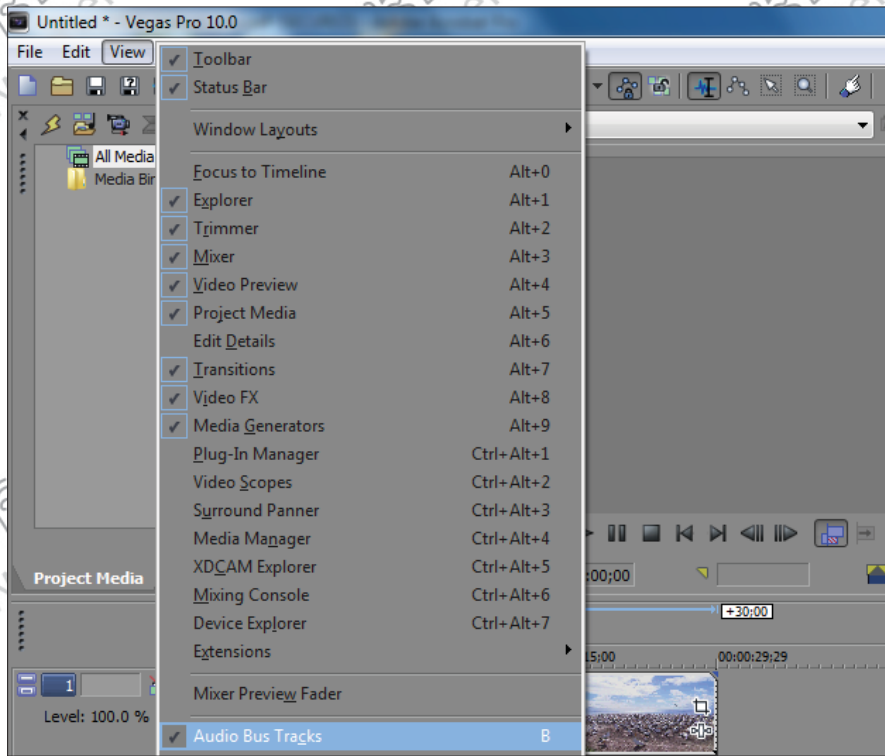
Solo Track Button ត្រូវបានប្រើប្រាស់សំរាប់ដើម្បីខណ្ឌចែកការងារដែលកំពុងធ្វើការ ជាមួយនឹងការងារផ្សេងទៀត ដោយវា Mute Tracks ដទៃទៀតមិនអោយដំនើការឡើយ ដោយទុកតែ Track ណាដែលបានដាក់ solo ប៉ុណ្ណោះ។

1. ឈរលើ Track ណាដែលត្រូវការ >
2. ចុំ ចុំ Solo Button

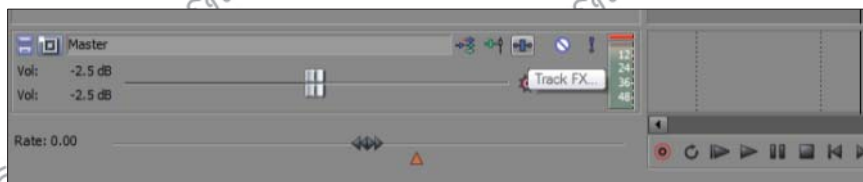


18. របៀបប្រើប្រាស់ Audio Bus Track:

1. ចុំ ចុំ View Menu >
2. Audio Bus Tracks >

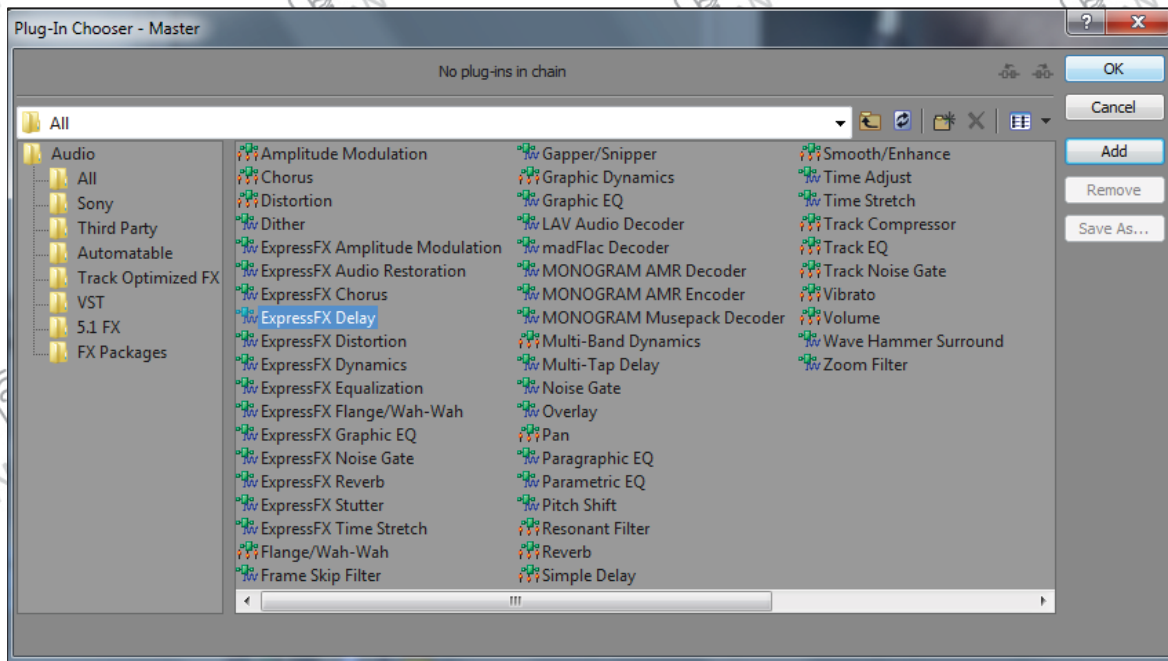


3. ចុច Track FX Button >

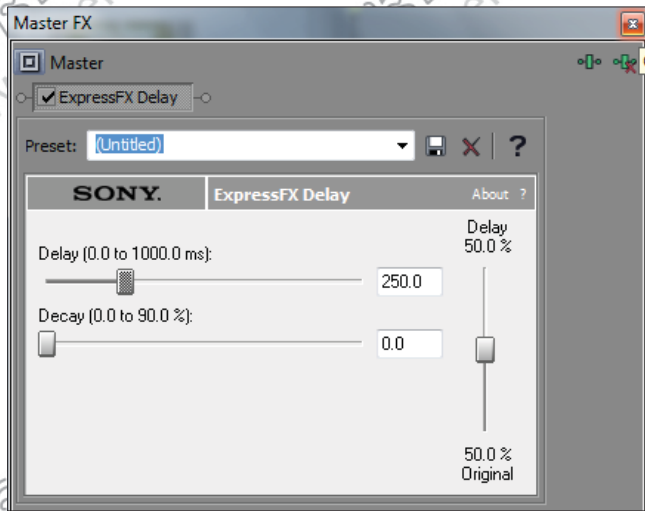


4. សូម Select យក Plug In ណាមួយដែលត្រូវការ >

5. ចុច OK Button >

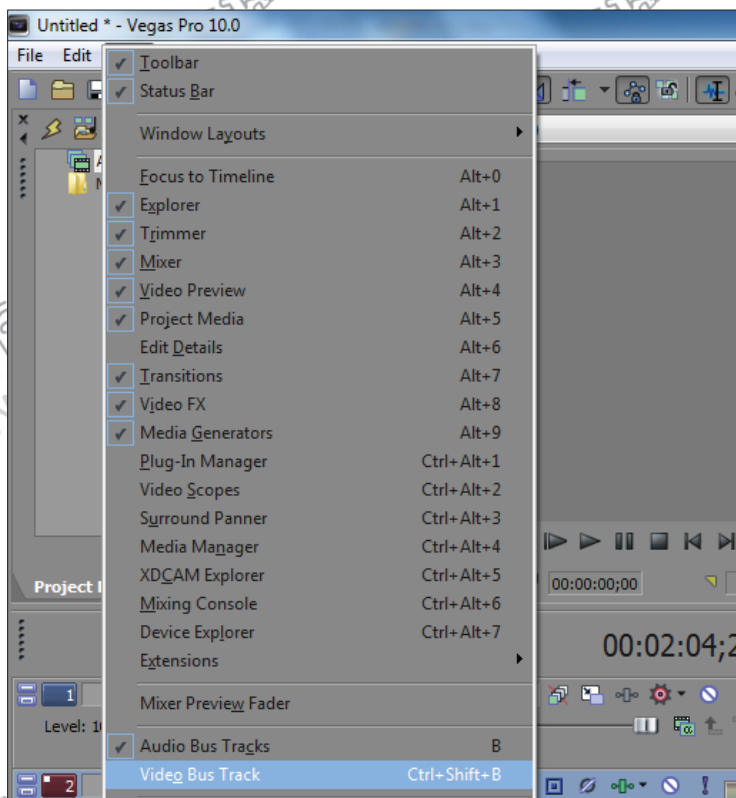


6. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ

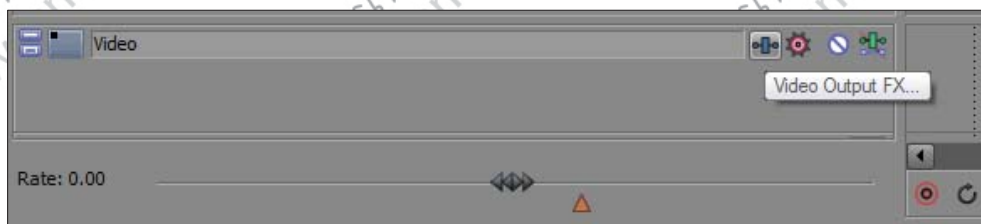


19. របៀបប្រើប្រាស់ Audio Bus Track:

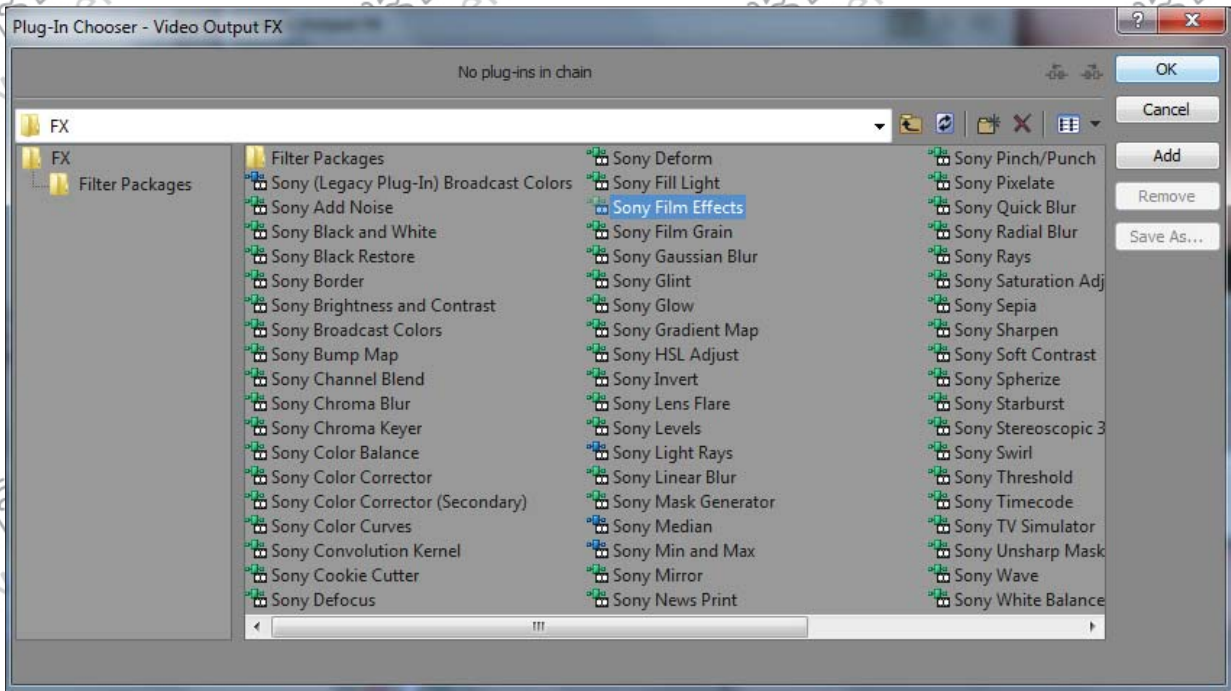
1. ចុច View Menu >
2. Video Bus Tracks >



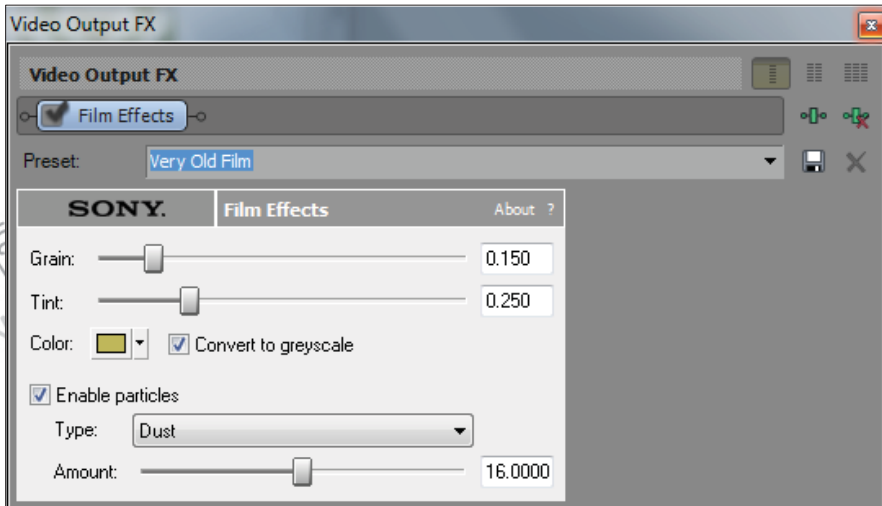
3. ចុច Video Output FX Button >



4. សូម Select យ៉ក Plug In ណាមួយដែលត្រូវការ >
5. ចុច OK Button >

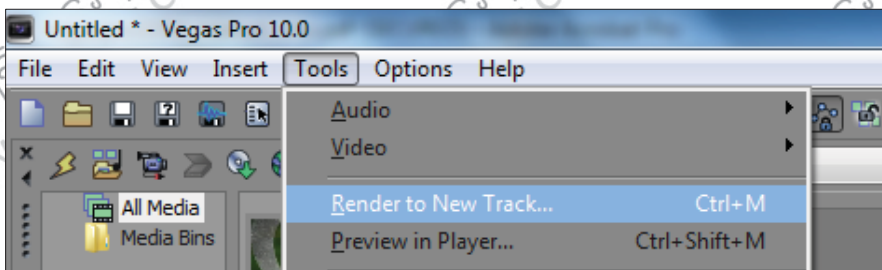


6. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ

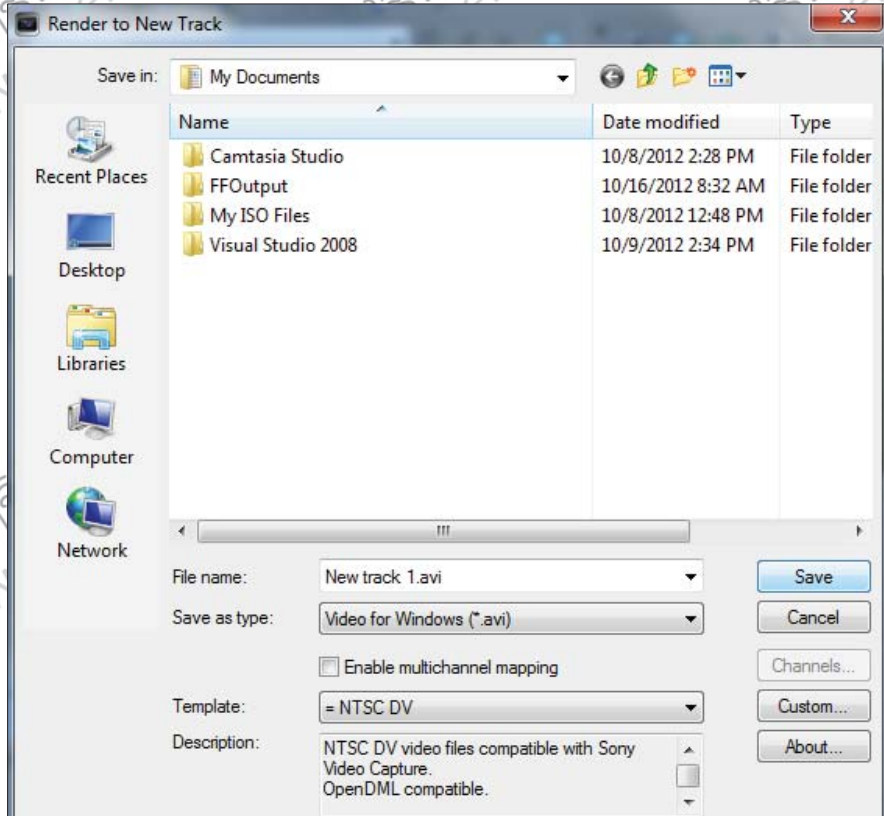


20. របៀប Render ទៅជា Track ថ្មី:

1. ចុច Tools Menu >
2. Render to New Track >



3. ក្នុងប្រអប់ File Name សូមដាក់ឈ្មោះថា Track >
4. ក្នុងប្រអប់ Save as type សូមរើសយក AVI >
5. ចុច Save Button

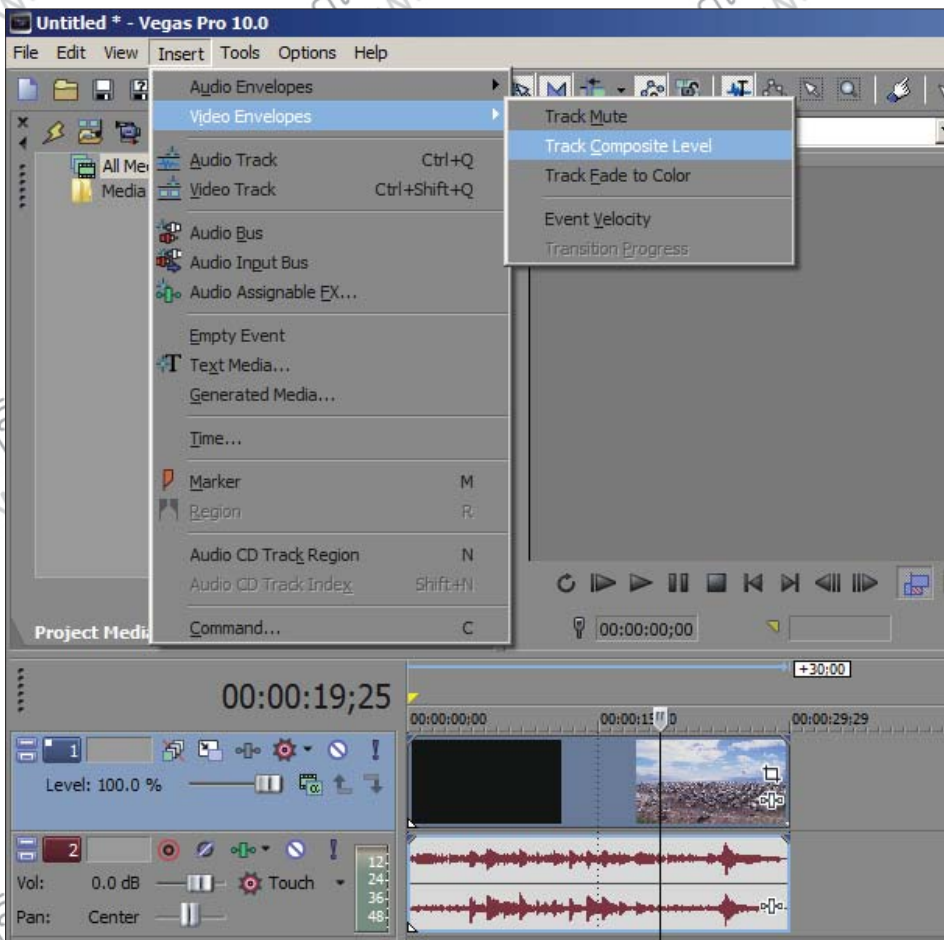


មេរៀនទី 6: សិក្សាលំអិតពី Event

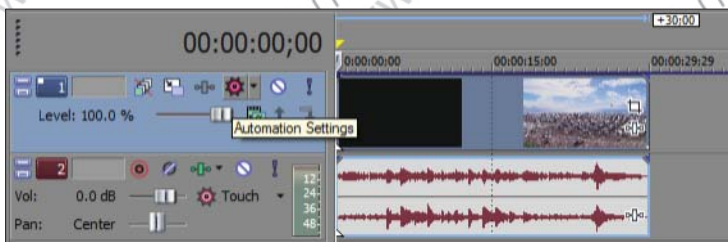
1. របៀបបង្កើត Composite Level Automation (Video Only):

វាត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែ និងបន្ថែមបន្ថយទៅលើ Opacity របស់ Video កំឡុងពេលដំនើការ ។

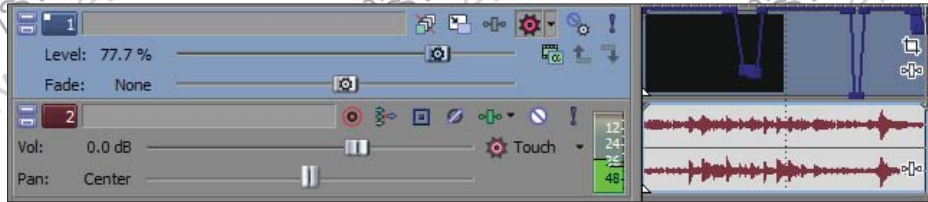
1. ចុច Insert Menu >
2. Video Envelopes >
3. Track Composite Level >



4. ចុច Automation Settings >



5. សូមទាញ Handle របស់ Level និង Fade ដើម្បីធ្វើការកែប្រែ



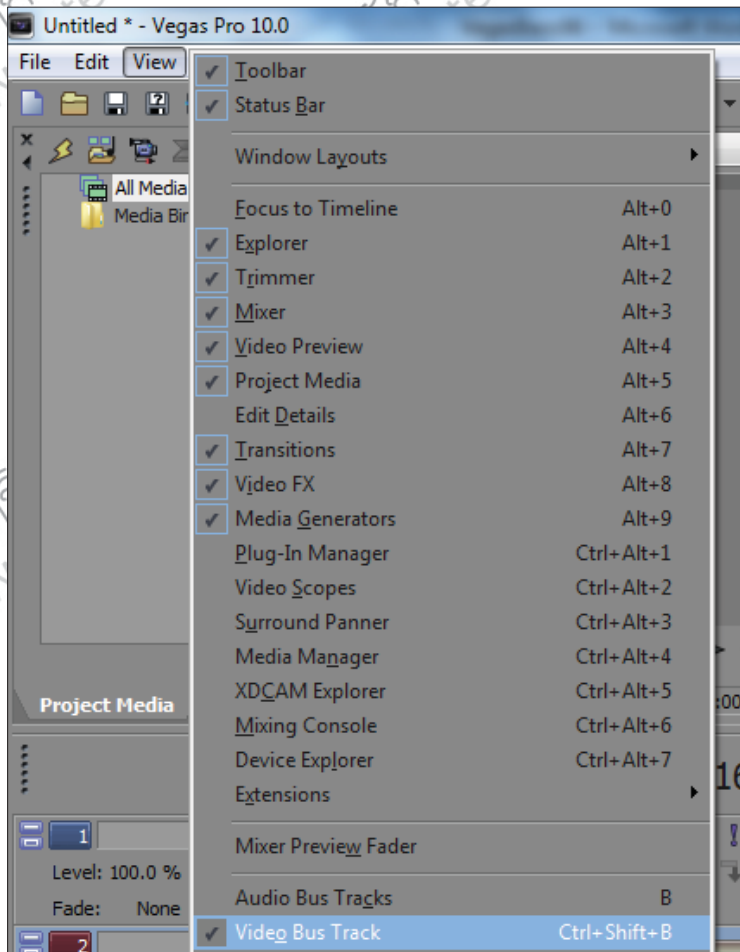
2. របៀបបង្កើត Fade-to-color Level Automation (Video Only):

វាត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែ ឬ Fade ពណ៌របស់ Video ពីពណ៌មួយទៅពណ៌មួយទៀត កំឡុងពេលដំនើការ

1

1. ចុច View Menu >

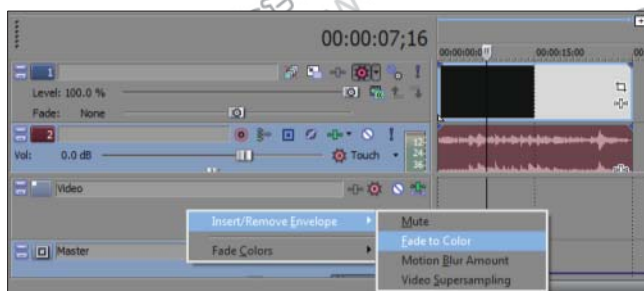
2. Video Bus Track >



3. ចុច Mouse ស្តាំលើ Video Bus-Track >

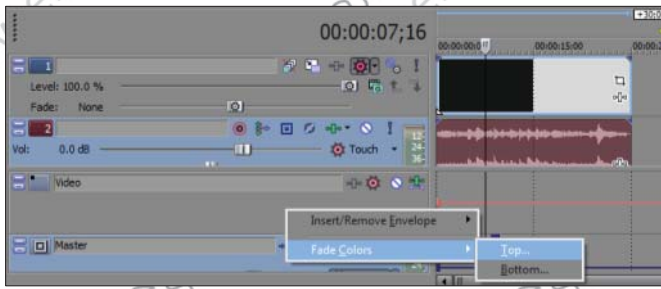
4. Insert/Remove Envelope >

5. Fade Color >

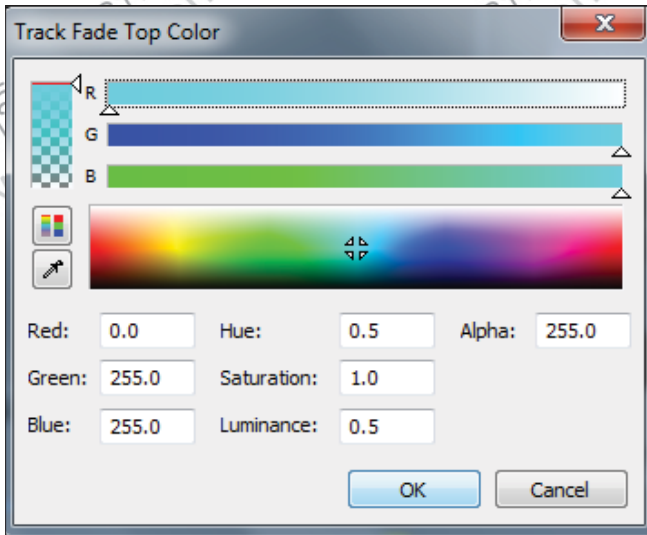


6. ចុច Mouse ស្តាំលើ Video Bus Track ឃើញពាក្យ Fade Colors >

7. ចុចយក Top >

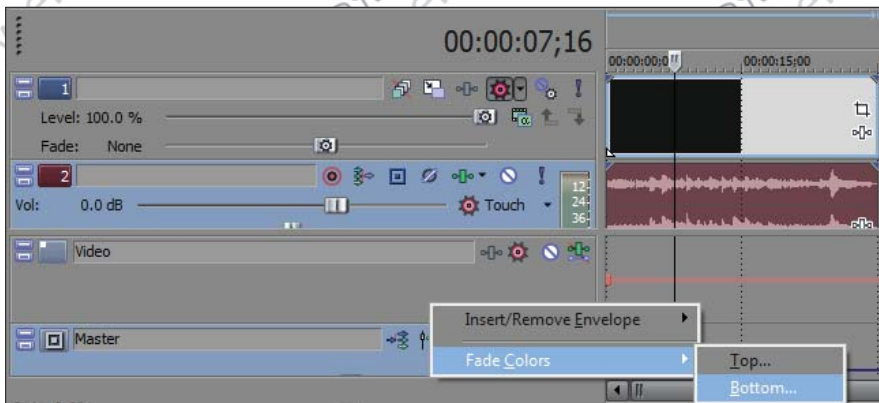


8. សូមរើសយក ពណ៌ណាមួយដែលត្រូវការ >

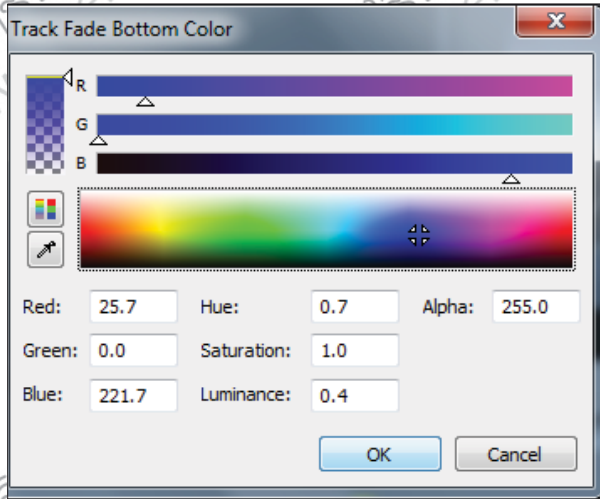


6. ចុច Mouse ស្តាំលើ Video Bus Track យកពាក្យ Fade Colors >

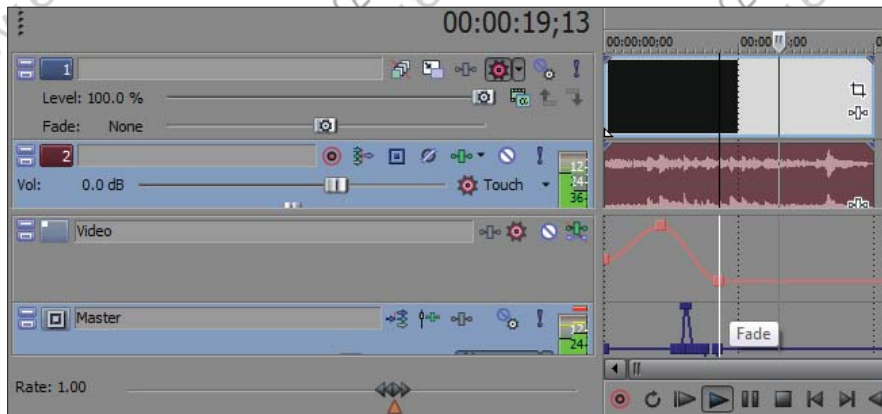
7. ចុចយក Bottom >



8. សូមរើសយក ពណ៌ណាមួយដែលត្រូវការ



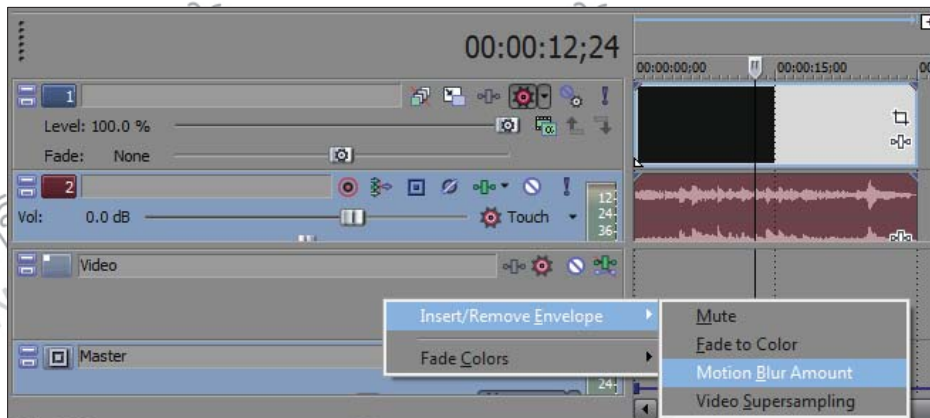
9. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការទាញខ្សែកោងរបស់វាដើម្បី Test មើលលទ្ធផល



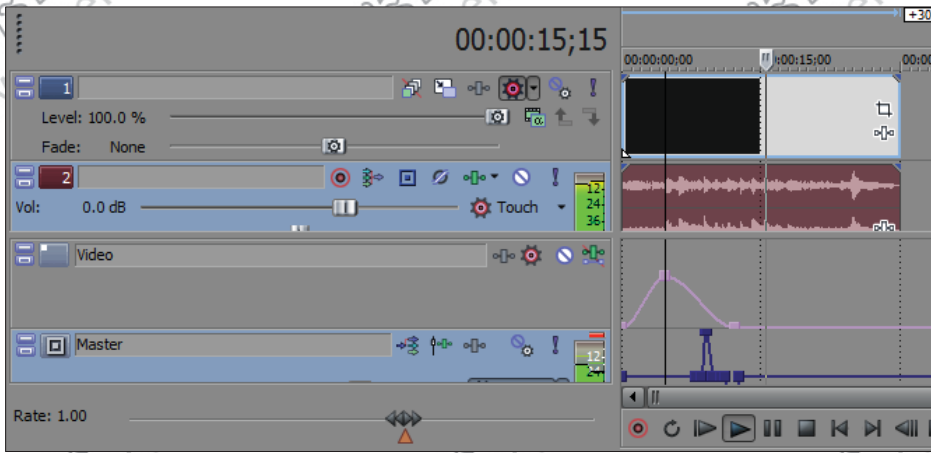
3. របៀបបន្ថែម Motion Blur Envelope:

Motion Blur គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីកំណត់ Video មានសភាពព្រិលជាងធម្មតា ។

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Video Track Bus >
2. Insert/Remove Envelope >
3. Motion Blur Amount >

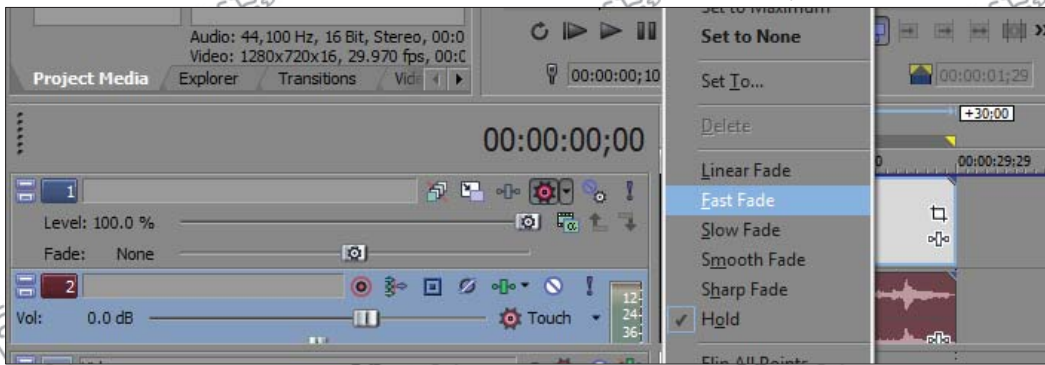


4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការទាញខ្សែកោងរបស់វាដើម្បី Test មើលលទ្ធផល



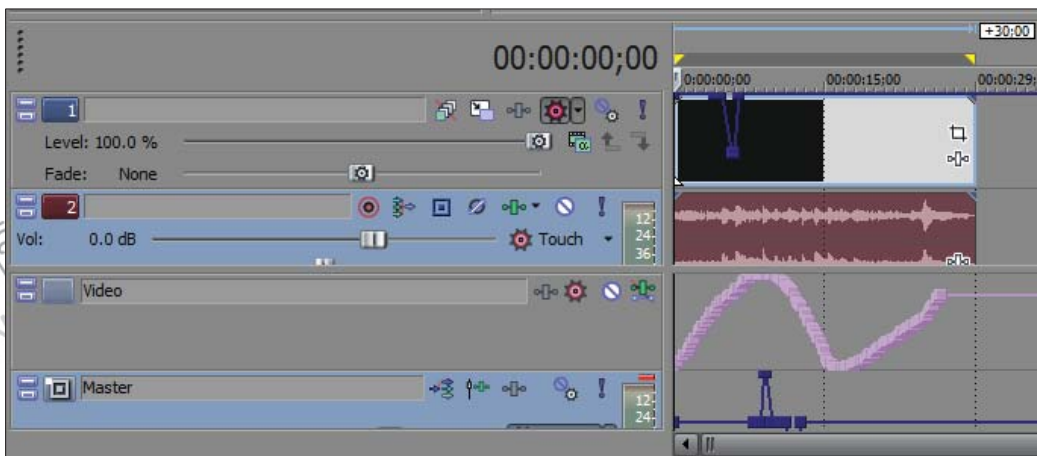
4. របៀបកែប្រែ Track Envelope:

1. ចុច Double Click លើខ្សែកោងរបស់វា >
2. ចុច Mouse ស្តាំលើចំនុចដែលបានបន្ថែម យកជំរើសណាមួយដែលត្រូវការ



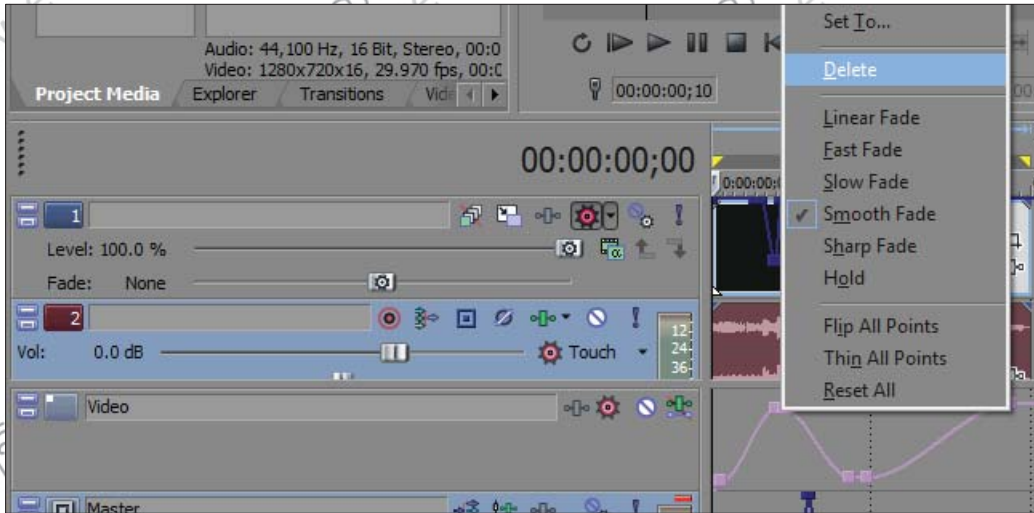
5. របៀបកែប្រែ Track Envelope:

1. ចុចលើ Normat Edit Tool ឬ Envelope Edit Tool >
2. ចុច Shift ធៀបហើយគូសអូសពីលើខ្សែកោងទៅតាមតំរូវការ



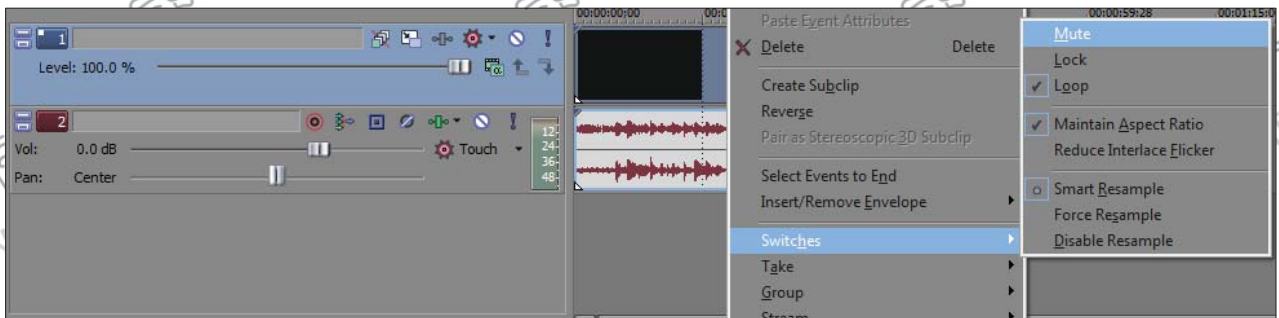
6. របៀបលុប Envelope Point:

1. សូមប្រើ Mouse ស្តាំលើ Point ហើយយកពាក្យ Delete ឬ Reset All



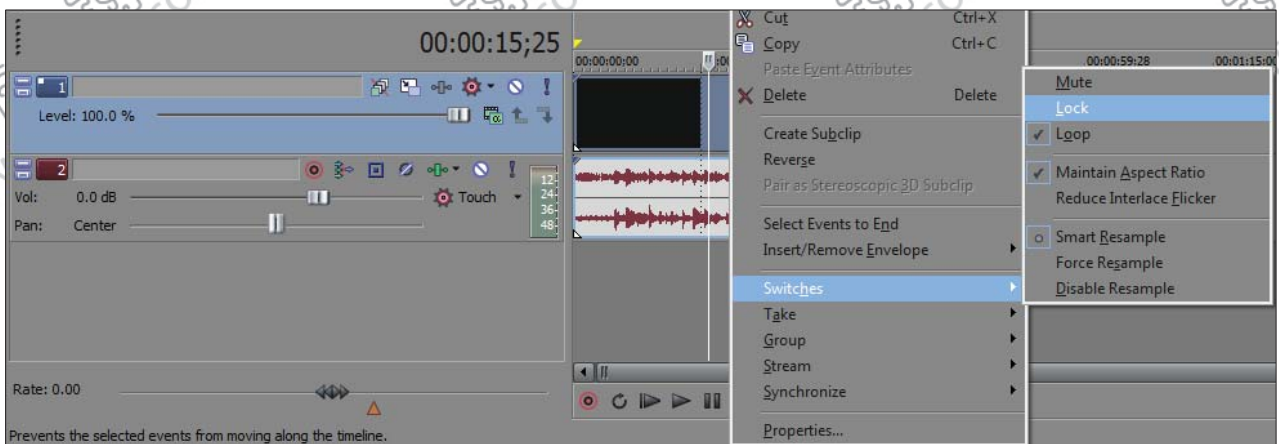
7. របៀប Mute Event:

1. សូម Select លើ Event ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. Switches >
3. Mute



8. របៀប Lock Event:

1. សូម Select លើ Event ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. Switches >
3. Lock

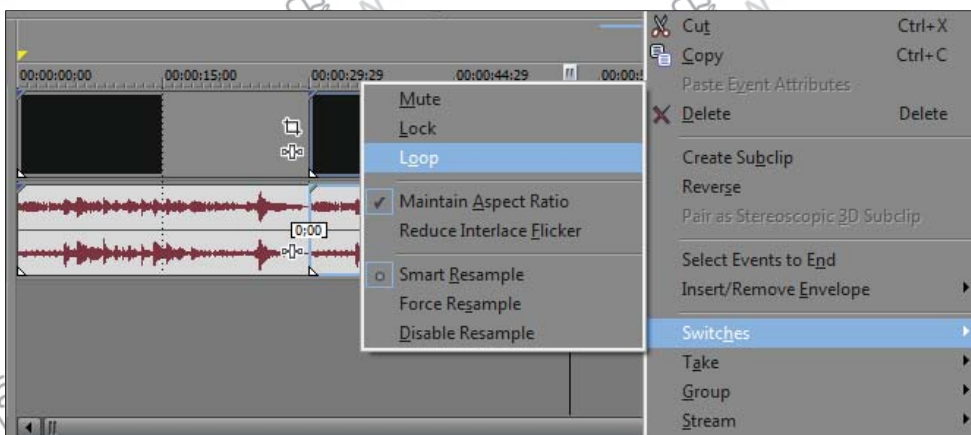


9. របៀប Loop Event:

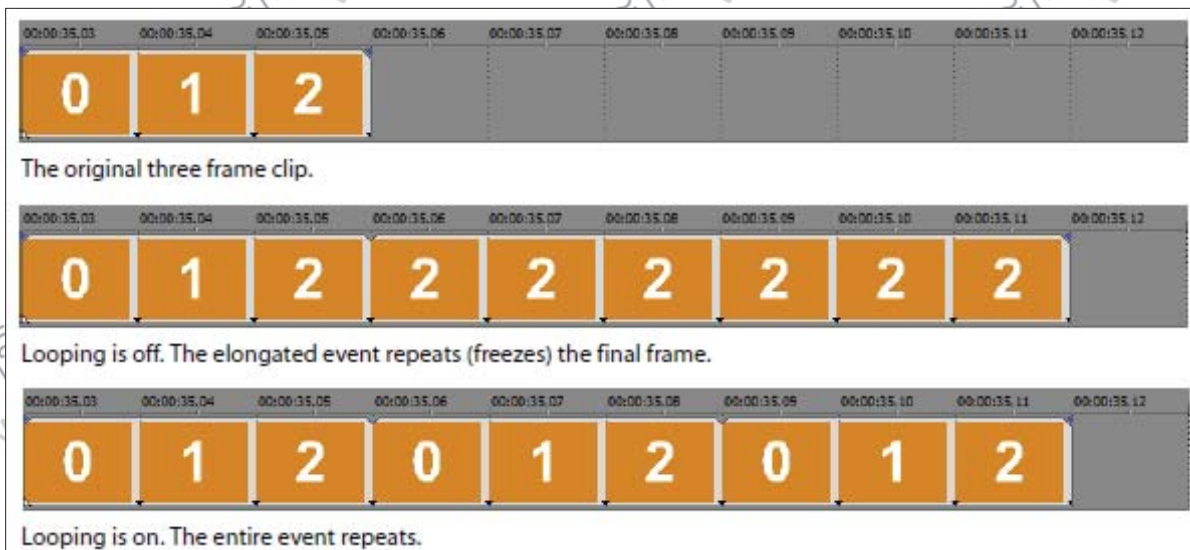
1. សូម Select លើ Event ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >

2. Switches >

3. បន្ទាប់មកសូមចុចយក Loop >



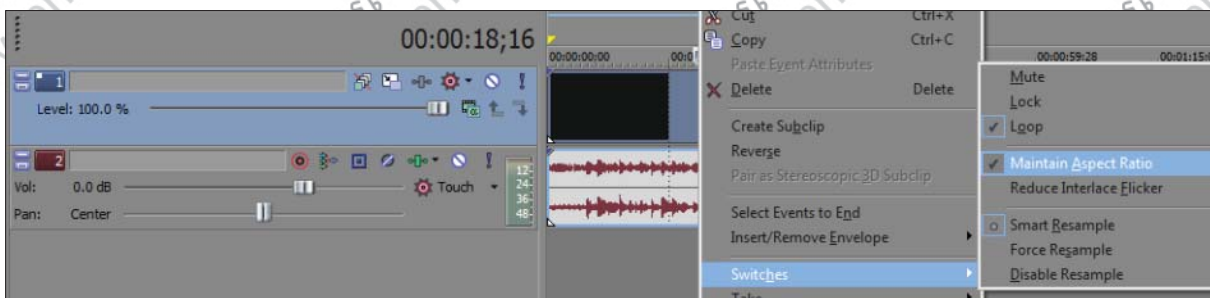
4. នៅពេលដែល Loop = off មានន័យថា Frame ចុងក្រោយនឹងត្រូវបង្ហាញរហូតដល់ចប់ ប៉ុន្តែប្រសិន Loop=on មានន័យថា វានឹងចាប់ផ្តើម Play Video ឡើងវិញម្តងទៀត



10. ការប្រើប្រាស់ Maintain Aspect Ratio:

វាត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការពង្រីកឬបង្រួមទំហំរបស់ Video Track ផ្សេងៗ ឲ្យកំណតាម Project ទាំងមូល។

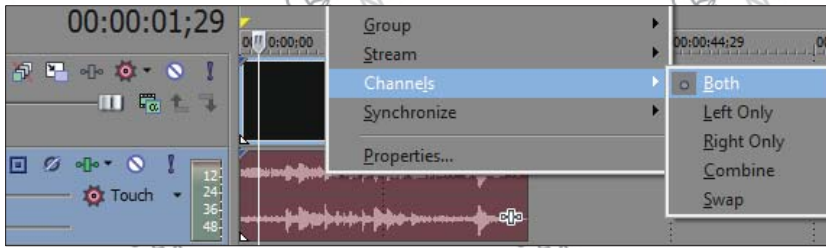
1. សូម Select លើ Event ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. Switches >
3. Maintain Aspect Ratio



11. របៀប Adjust Audio Channel:

វាត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការពង្រីកឬបង្រួមទំហំរបស់ Video Track ផ្សេងៗ ឲ្យកំណតាម Project ទាំងមូល។

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Audio Track >
2. Channels >

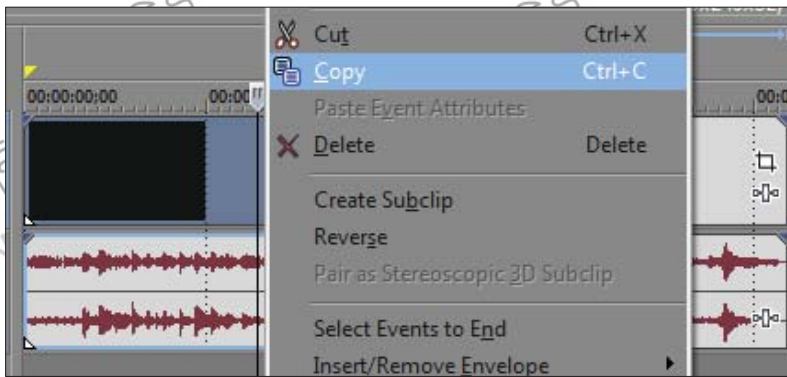


3. សូមអោយយកចំពើសណាមួយដែលនឹងពន្យល់ដូចខាងក្រោម

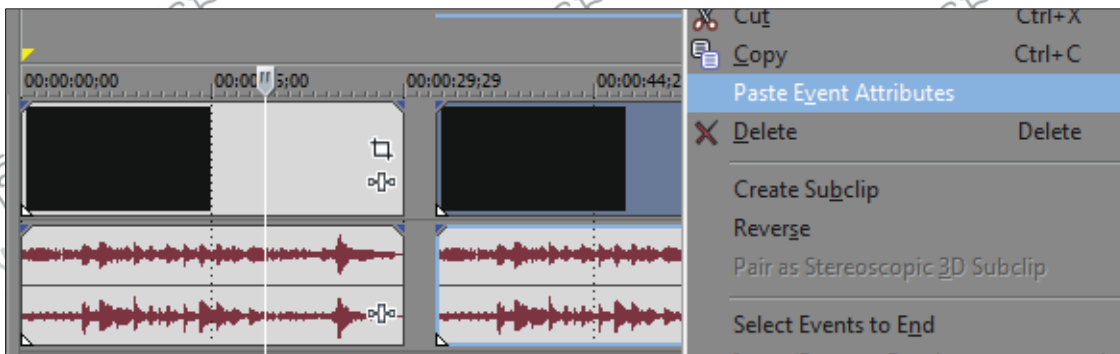
Both	Treats the event as a normal stereo file.
Left Only	Creates a mono event using only the left channel of your media file.
Right Only	Creates a mono event using only the right channel of your media file.
Combine	Creates a mono event by mixing the channels of your media file. After mixing the channels, the amplitude is divided by two to prevent clipping.
Swap	Exchanges the right and left channels in a stereo file.

12. របៀប Copy Event Attribute:

1. ចុច Mouse ស្តាំលើ Track ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. ចុច Copy >

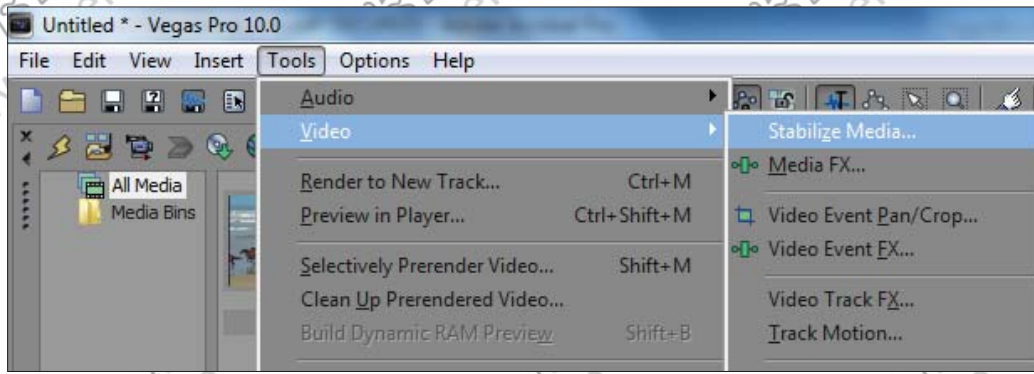


3. ចុច Mouse ស្តាំលើ Track ដែលត្រូវ Paste >
4. Paste Event Attributes



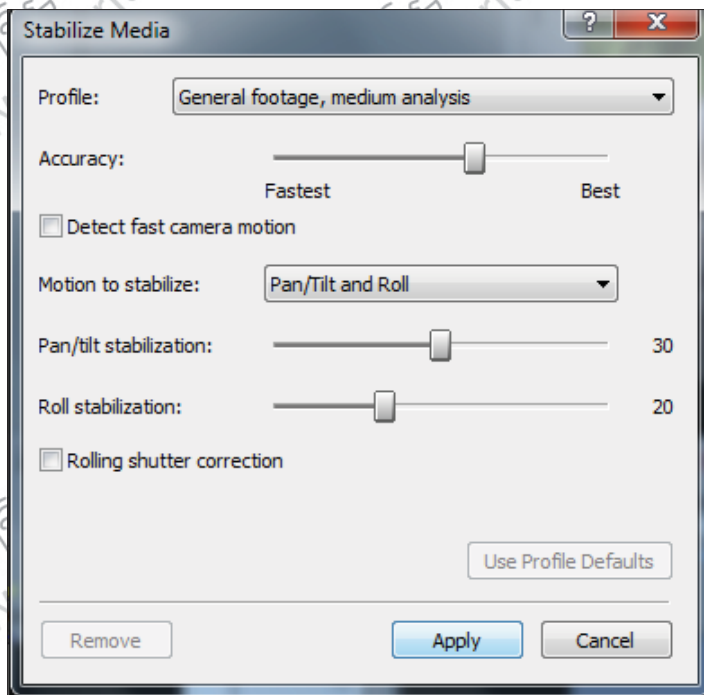
13. របៀប Stabilizing Video Clip:

1. ចុច Tools Menu >
2. Video >
3. Stabilize Media >



4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option ទៅតាមតម្រូវការ >

5. ចុច Apply Button

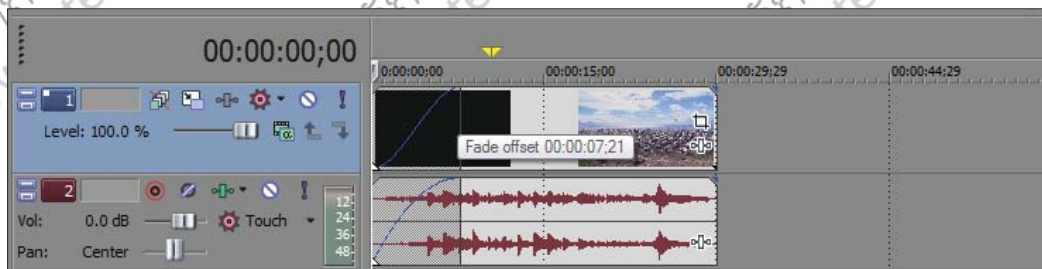


14. របៀបបង្កើត Crossfade Event:

Crossfade Event គឺជា Video File ឬ Audio File ដែលផ្អែកខាងដើម និងខាងចុងរបស់វាត្រូវបានកំណត់សំលេង ឬ រូបភាព បង្ហាញឡើង ឬ បាត់ចុះ។

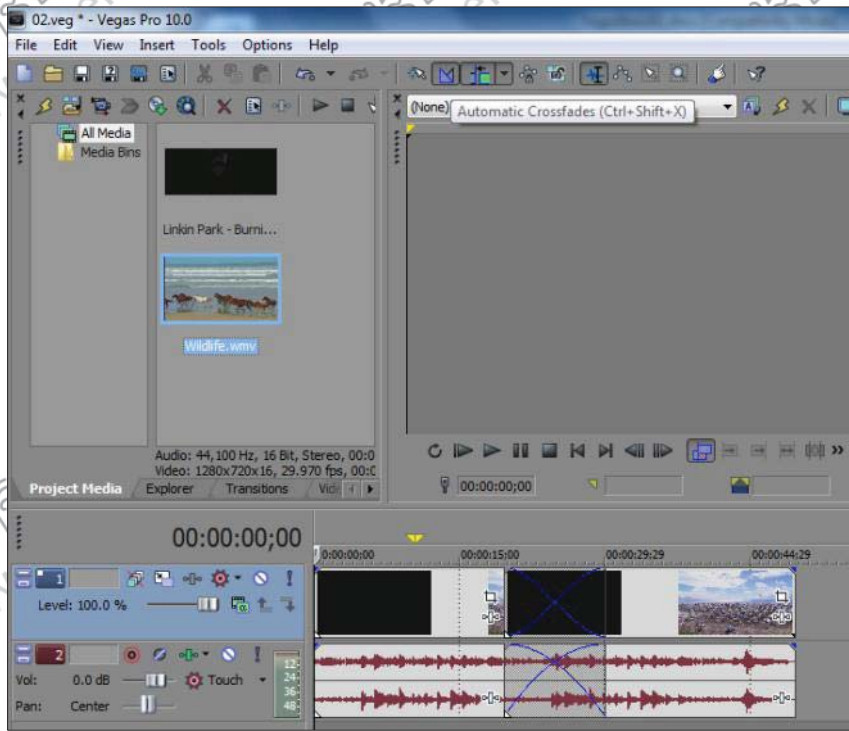
របៀបទី 1: ចុច Mouse ឆ្វេងត្រង់ ចំនុចកែងផ្នែកខាងលើរបស់ Event >

2. ទាញវាទៅខាងស្តាំដើម្បីបង្កើត Crossfade



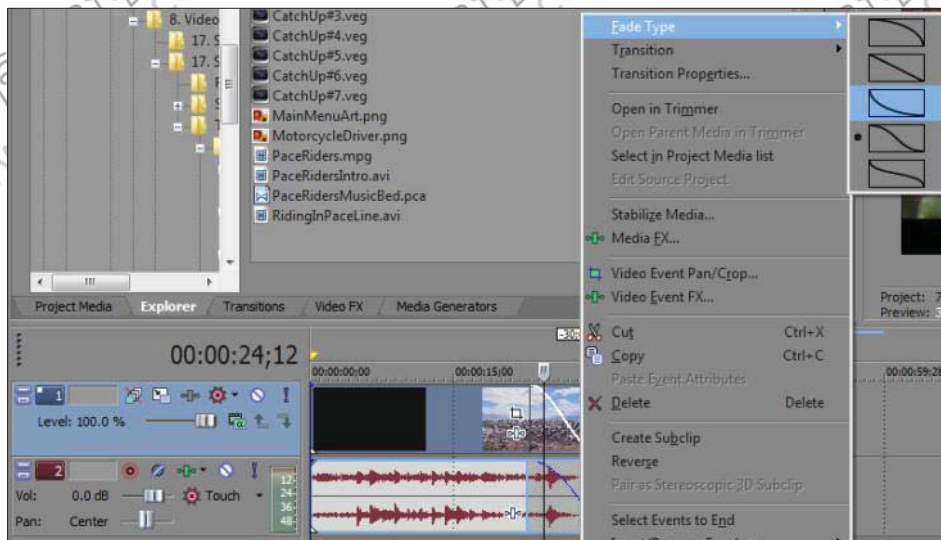
របៀបទី 2: 1. ដើម្បីកំណត់ Event ទី 1 និង ទី 2 បង្កើត Crossfade នៅពេលវាត្រួតគ្នានៅក្នុង Track តែមួយនោះ: សូមចុច Automatic Crossfade Button (Ctrl + shift + X) >

2. ទាញ Media File ពីក្នុង Project Media មកដាក់បន្តពី Event មុន នៅក្នុង Track ដដែល



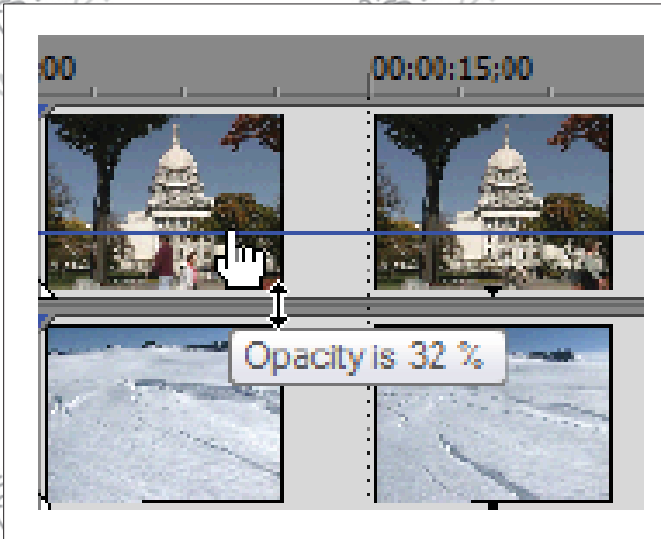
15. របៀបជ្រើសរើសយកប្រភេទរបស់ Crossfade:

1. ចុច Mouse ឆ្នាំលើ Crossfade ណាមួយ យកពាក្យ Fade Type >
2. ជ្រើសរើសយកប្រភេទ Crossfade ណាមួយ



16. របៀបកំណត់ Opacity របស់ Video Envelope:

1. ចុច Mouse ធ្វើឯនៅ Video Track ណាមួយ >
2. ចាប់ទាញរ៉ាមកក្រោមដើម្បីបន្ថយ Opacity ឬ ឡើងទៅលើដើម្បីបន្ថែម Opacity >



3. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការ Play Video ដើម្បីមើលលទ្ធផល



17. របៀបកំណត់ Opacity របស់ Video Envelope:

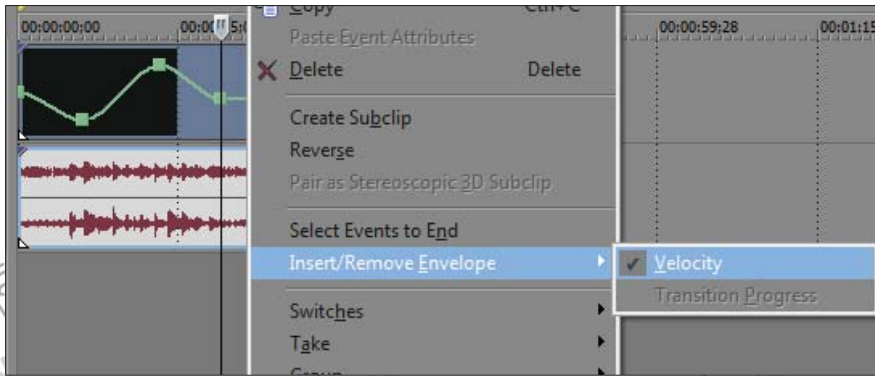
1. ដាក់ Mouse Pointer នៅត្រង់ Handle របស់វា (ចំនុចដែលស្ថិតនៅជ្រុងកែងខាងលើ) >
2. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការទាញដើម្បីបង្កើត Fade offset



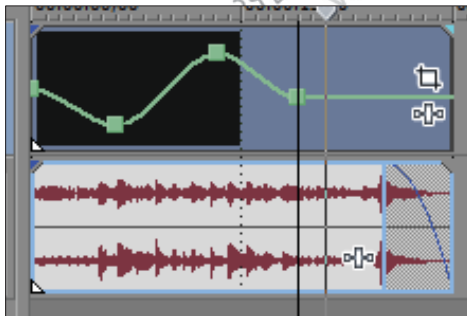
18. របៀបកំណត់ Velocity របស់ Video Envelope:

Velocity គឺជាការបង្កើតខ្សែកោង ដែលប្រើសំរាប់កំណត់ល្បឿនរបស់ Video Track មានលក្ខណៈលឿនឬយឺតខុសពីធម្មតា។

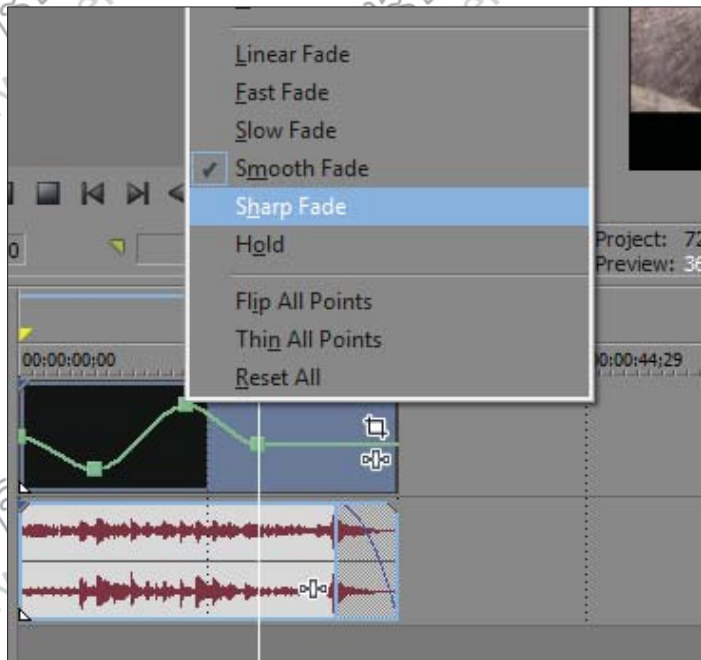
1. សូមធ្វើការ Mouse ស្តាំលើ Video Track >
2. Insert/Remove Envelope >
3. Velocity >



4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការបង្កើត Point លើខ្សែកោងហើយកែប្រែទៅតាមតំរូវការ >

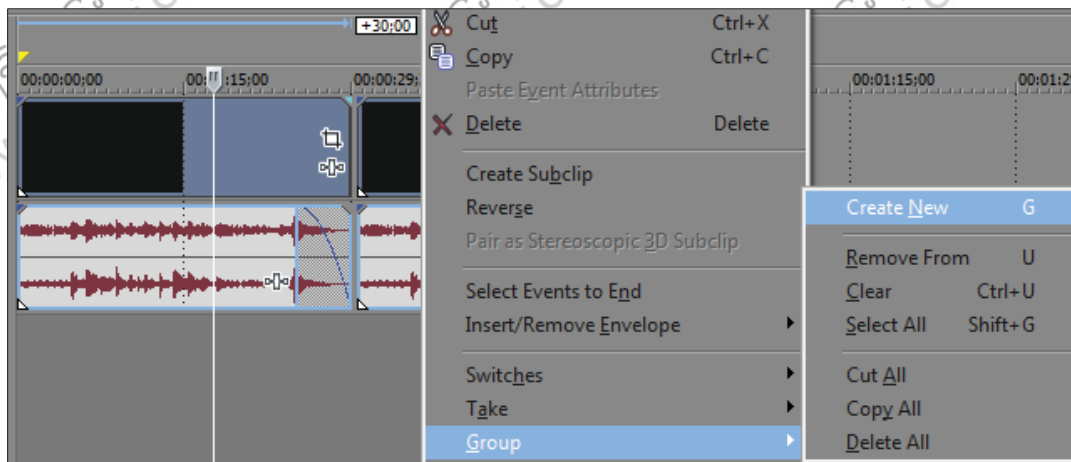


5. សូមប្រើ Mouse ស្តាំលើ Point ណាមួយដើម្បីធ្វើការកែប្រែប្រភេទរបស់វា



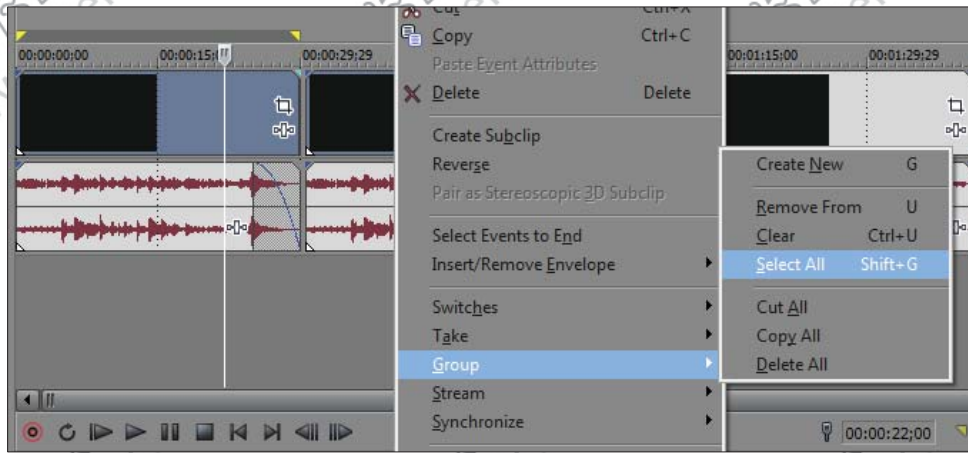
19. របៀប Group Event:

1. សូមធ្វើការ Select លើ Video Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Group >
3. Create New

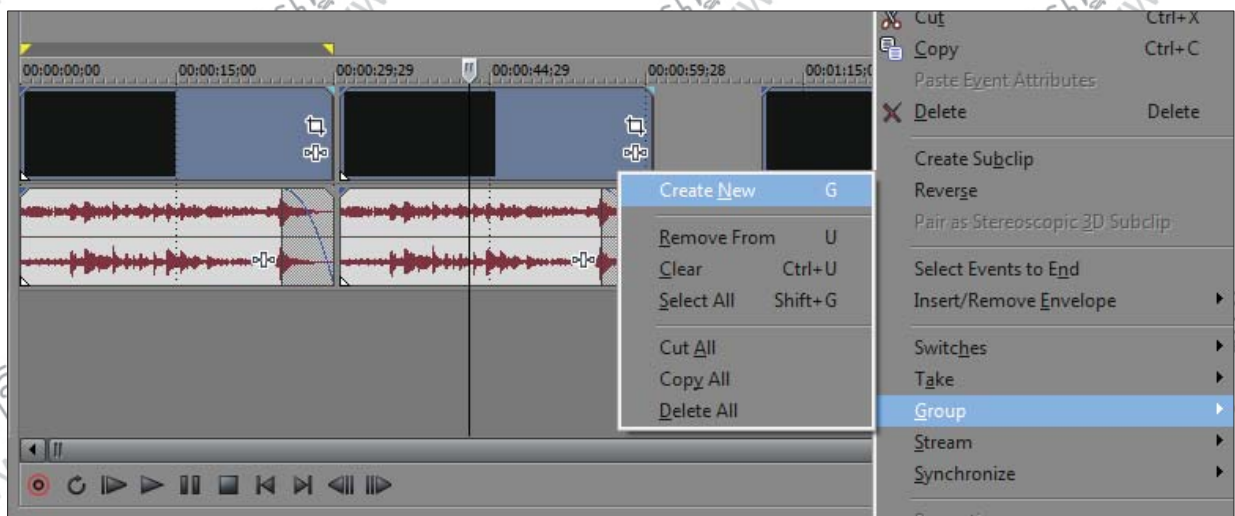


20. របៀប Add Event មូលទៅក្នុង Group:

1. សូមធ្វើការ Select លើ Video Track ទាំងឡាយណាដែលបាន Group ហើយ>
2. ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Group >
3. Select All >

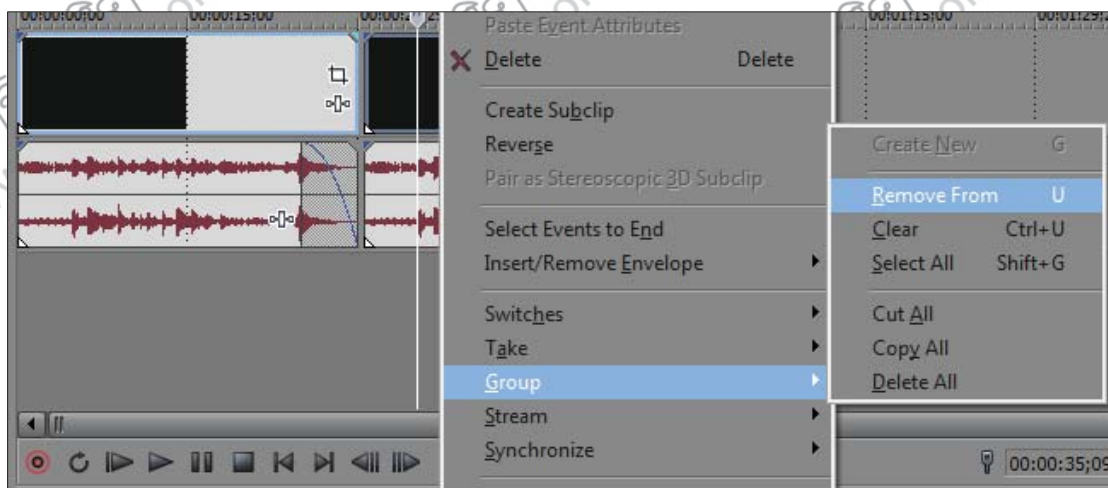


4. បន្ទាប់មកសូមចុច Ctrl ហើយ Select លើ Track ថ្មី >
5. ចុច Mouse ស្តាំលើ Track ថ្មីនោះហើយចុច Group >
6. Create New



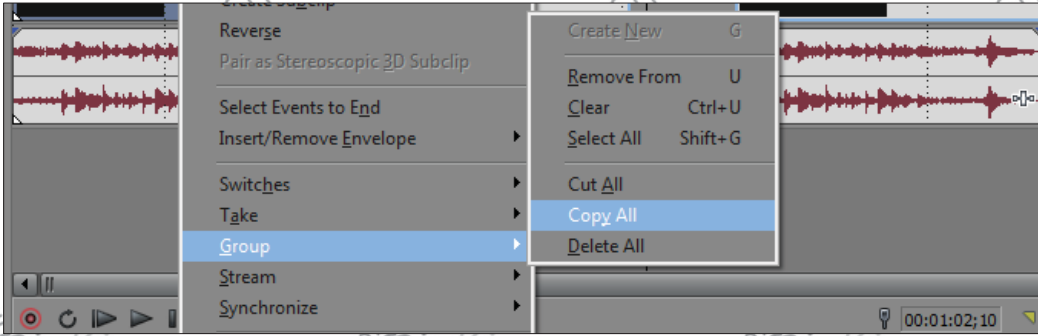
21. របៀប Remove Event ពីក្នុង Group:

1. សូមធ្វើការ Select លើ Video Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Group >
3. Remove From

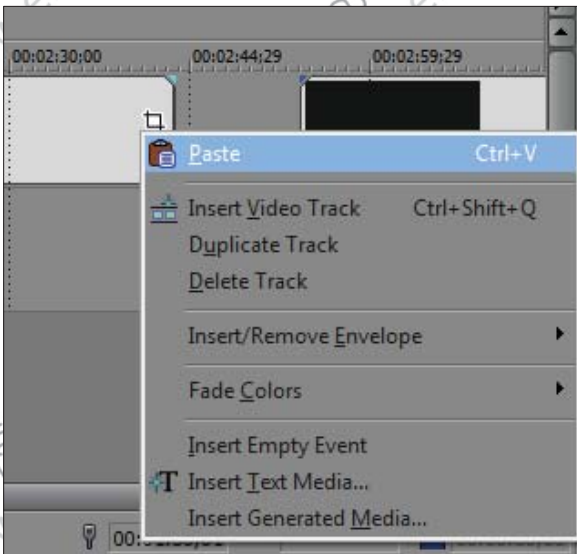


22. របៀប Copy Event ពីក្នុង Group:

1. សូមធ្វើការ Select លើ Video Track ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
2. ចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Group >
3. Copy All >



4. ចុច Mouse ស្តាំលើ តំបន់ទំនេរ យក Paste

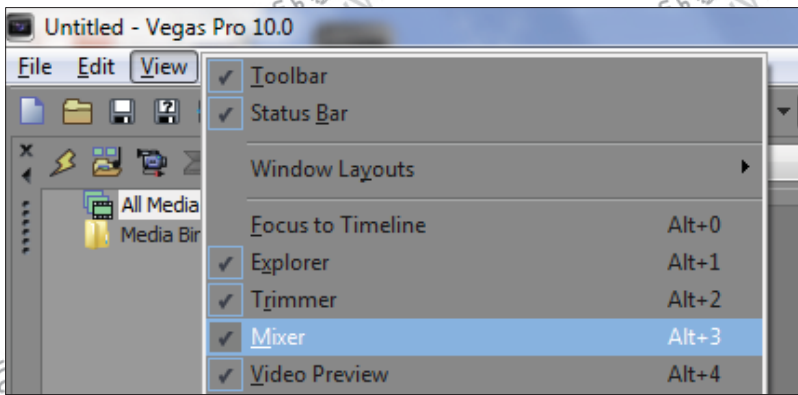


មេរៀនទី 7: ការប្រើប្រាស់ Mixer និងការ Record សំឡេង

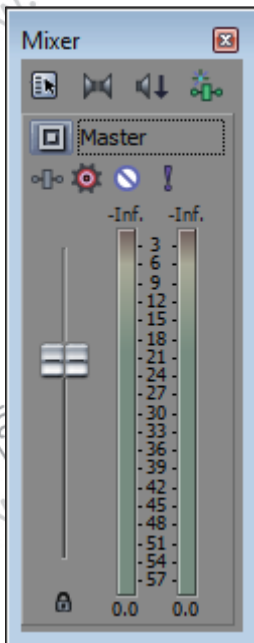
1. និយមន័យ Mixer:

Mixer Window គឺជាកន្លែងសំរាប់ឲ្យយើងធ្វើការគ្រប់គ្រងទៅលើសំឡេងរបស់ Project ។ ដើម្បីលាក់ឬបង្ហាញ Mixer Windows សូមចុច

1. View Menu >
2. Mixer (Alt+3)

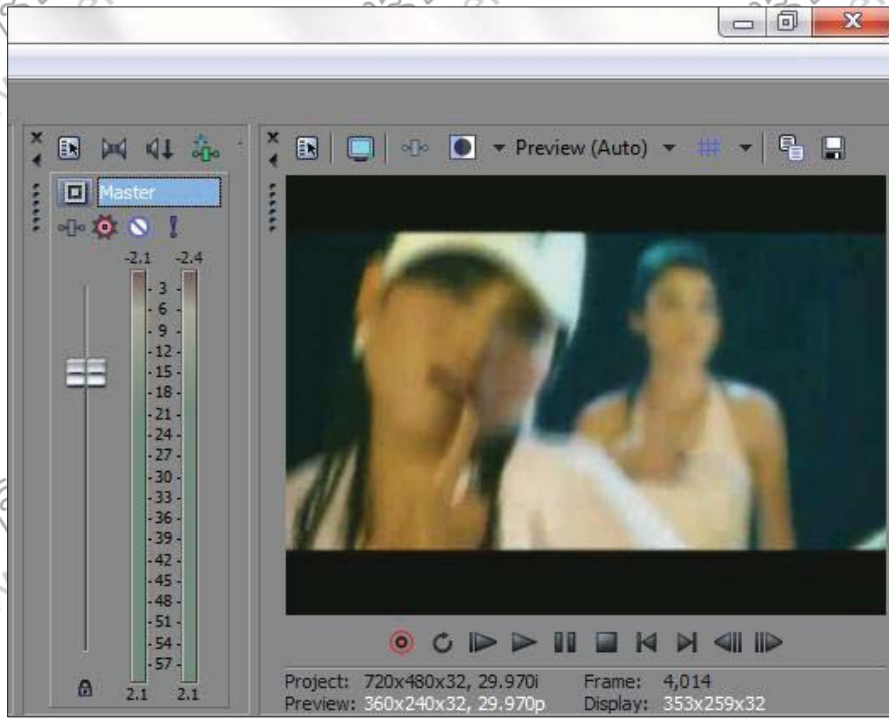


3. ខាងក្រោមនេះជាផ្ទាំងរបស់ Mixer



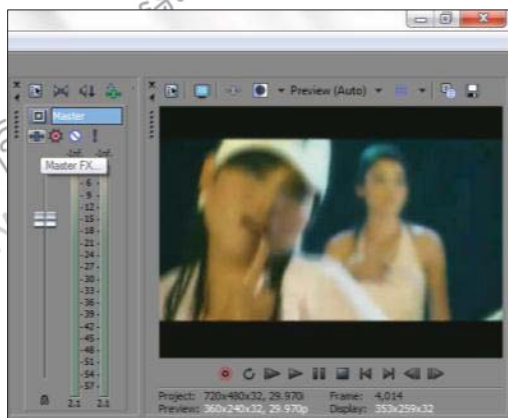
2. របៀបបន្ថែមបន្ថយសំឡេង Mixer:

1. ចុចលើ Output Fader ហើយទាញទៅខាងលើដើម្បីបន្ថែមសំឡេង ឬទាញចុះក្រោមដើម្បីបន្ថយសំឡេងវិញ >
2. ចុចលើ Lock Output Channel Button ដើម្បីទាញរាងច្របូបសំឡេងមួយខាងម្នាក់



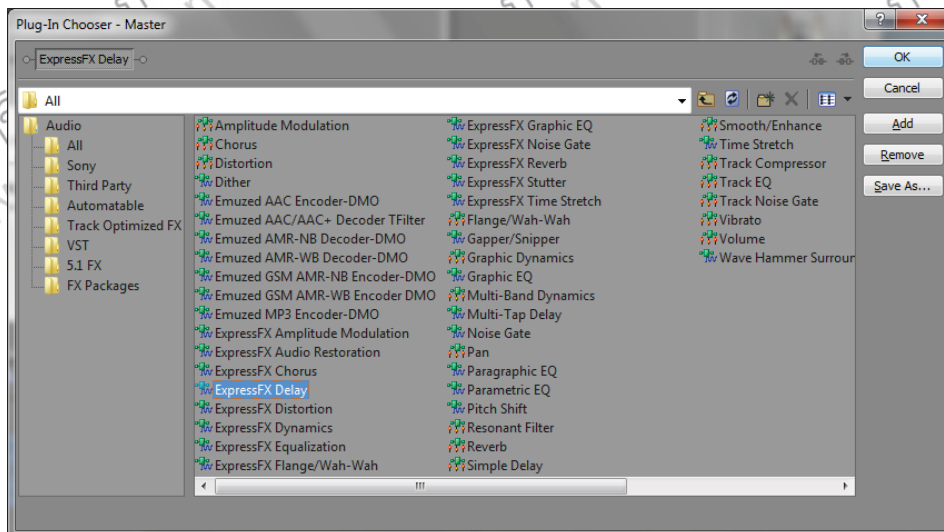
3. របៀបបន្ថែម FX ទៅលើ Audio File:

1. ត្រង់ Mixer សូម ចុចលើ Master FX Button >

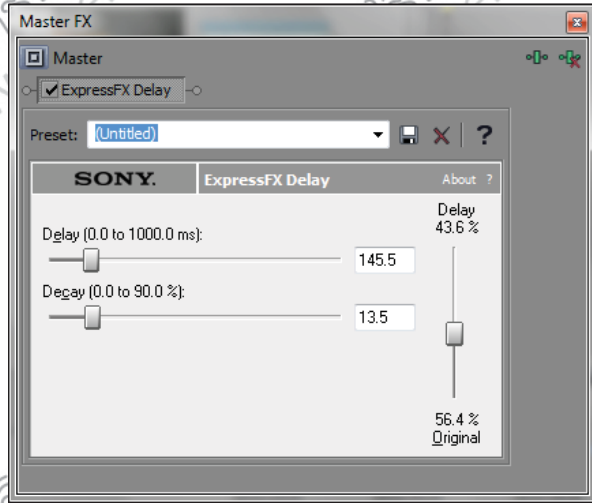


2. ជ្រើសយកនូវ FX ណាមួយ (ExpressFX Delay) >

3. ចុចលើ OK Button >

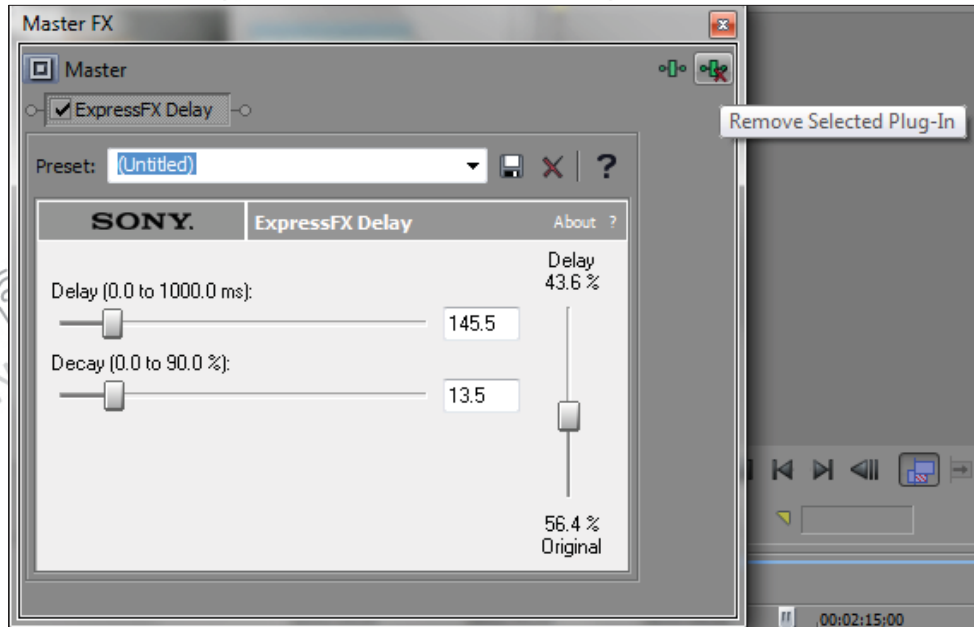


4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ



4. របៀបសម្រប FX:

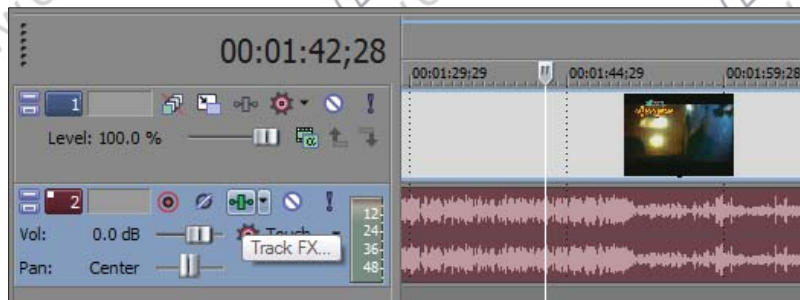
1. ចុំចុំ Remove Selected Plug-In Button >
2. ចុំចុំ Close Window Button



5. ការប្រើប្រាស់ Track FX:

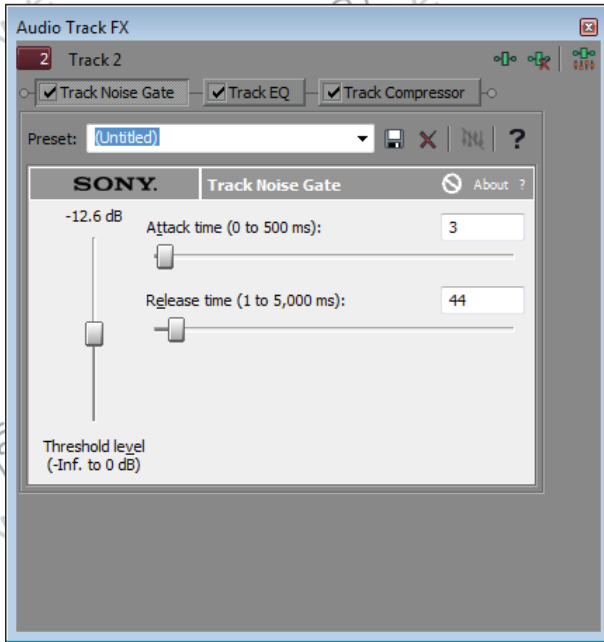
Track FX គឺជា Option សំរាប់ឲ្យយើងធ្វើការកែប្រែសំលេងជាមួយនឹង Audio Track មួយៗដាច់ពីគ្នា។

1. ចុំចុំ Track FX Button នៅត្រង់ Timeline របស់វា >



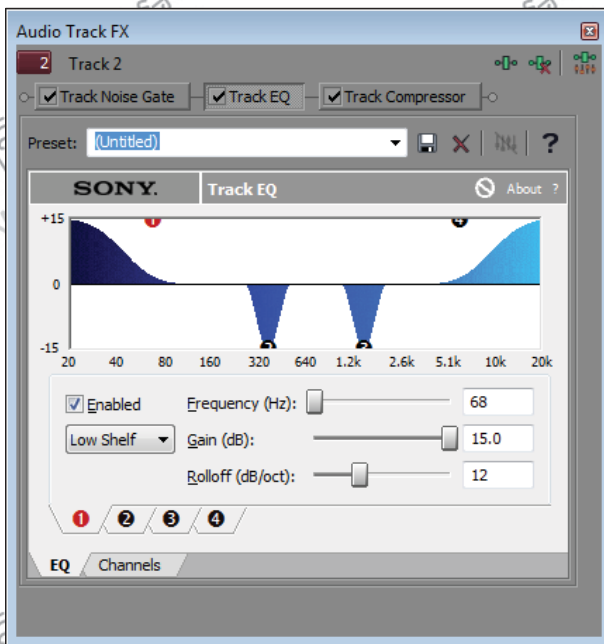
2. ត្រង់ Track Noise Gate សូមធ្វើការកែប្រែ Option ទៅតាមតម្រូវការ ដែលវាគឺជា Option មួយសំរាប់ធ្វើការកាត់បន្ថយនូវសំលេងខ្លាំងខ្លាចក្រៅចេញ >

3. សូមចុចលើ Track EQ Button >

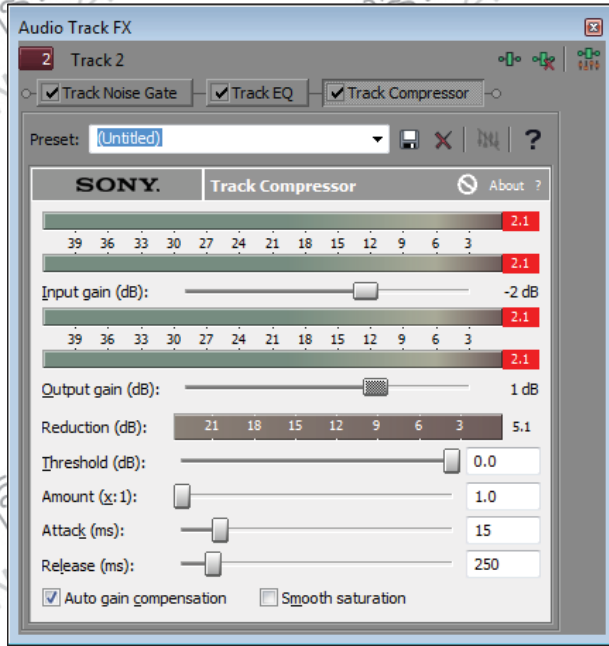


4. ត្រង់ Track EQ សូមធ្វើការកែប្រែ Option ទៅតាមតម្រូវការ ដែលវាគឺជា Option មួយសំរាប់ជួយសំលេងមានលក្ខណៈតូចឬធំជាងមុន >

5. សូមចុចលើ Track Compressor Button >



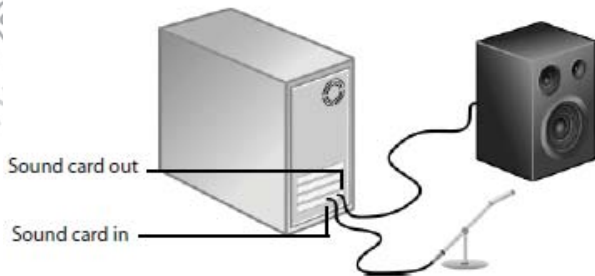
6. ត្រង់ Track Compressor សូមធ្វើការកែប្រែ Option ទៅតាមតម្រូវការ ដែលវាគឺជា Option មួយសំរាប់ធ្វើការកាត់បន្ថែមឬបន្ថយសំលេងនៅពេល Output



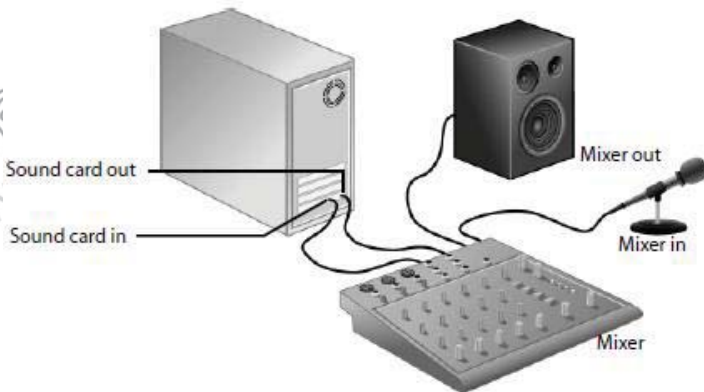
6. ការ Record សំលេង:

ក្នុងការ Record សំលេងចូលទៅក្នុងកម្មវិធី Sony Vegas គឺមានវិធីសាស្ត្រជាច្រើនប្រភេទ ដោយយើងអាចធ្វើការ Record ជាមួយនឹង Mic ធម្មតាក៏បាន ឬក៏យើងអាចធ្វើការតភ្ជាប់ជាមួយនឹង អំពូ (Mixer) ដើម្បីជួយធ្វើការបំពងសំលេងឲកាន់តែពិរោះនៅកំឡុងពេលដែលកំពុងធ្វើការ record សំលេងចូល។

> ការប្រើប្រាស់ជាមួយនឹង Mic ធម្មតា

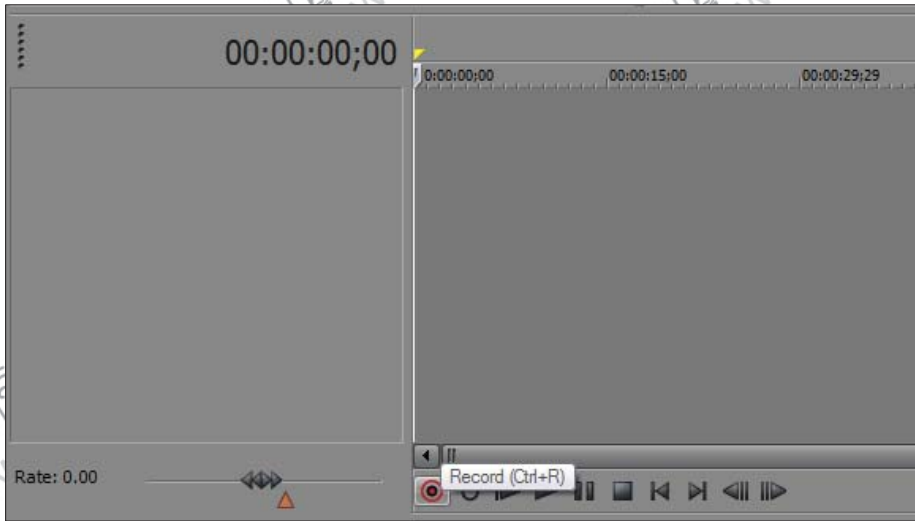


> ការប្រើប្រាស់ជាមួយនឹង Mixer ជំនួយបន្ថែម

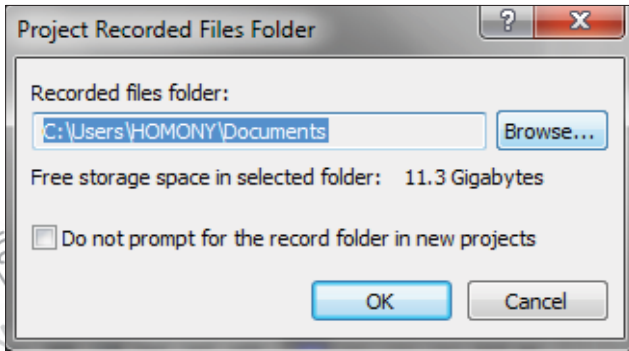


7. របៀប Record សំលេងចូលក្នុងកម្មវិធី

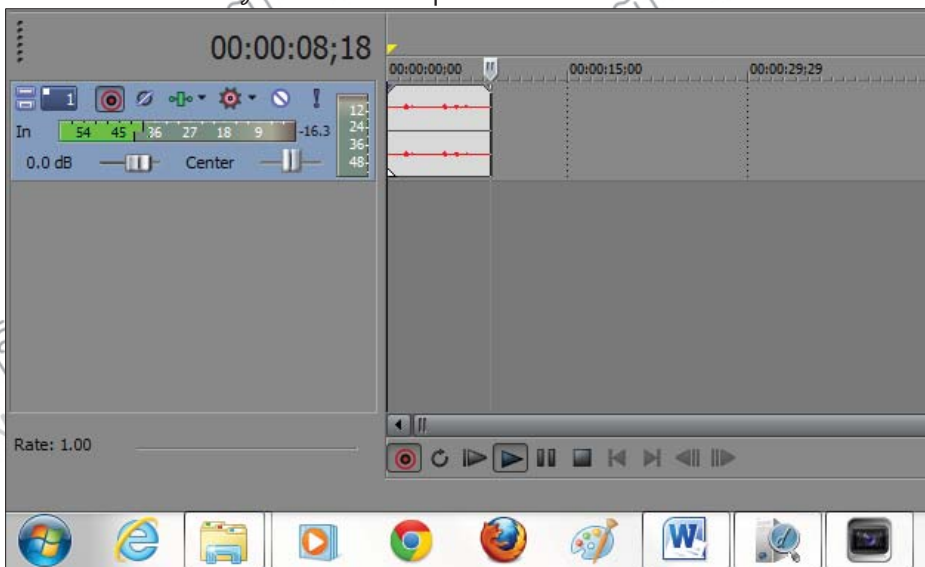
- 1. ចុចលើ Record Button >



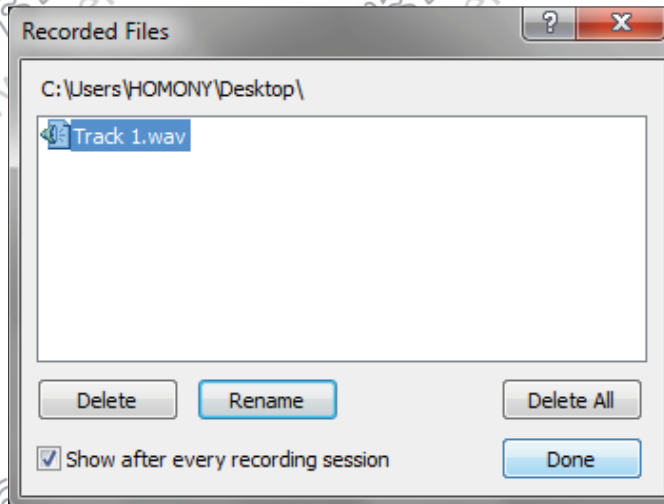
- 2. ចុច Browse Button ហើយជ្រើសរើសយកទីតាំងរក្សា-File ទុក >
- 3. ចុច OK Button >



- 4. បន្ទាប់មកធ្វើការបញ្ចូលសំលេងទៅក្នុង Mic ដើម្បីធ្វើការ Record >

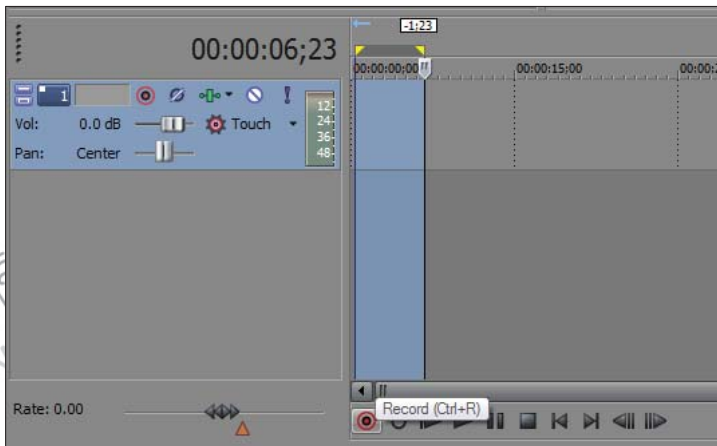


- 5. ចុច Done Button

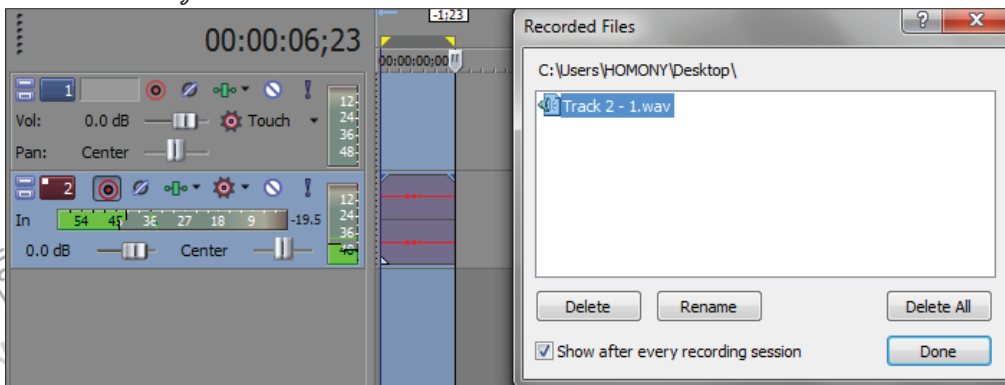


8. របៀប Record សំលេងចូលក្នុងកម្មវិធី:

1. សូម select យ៉ក Range ដែលត្រូវការ >
2. ចុច Record Button >



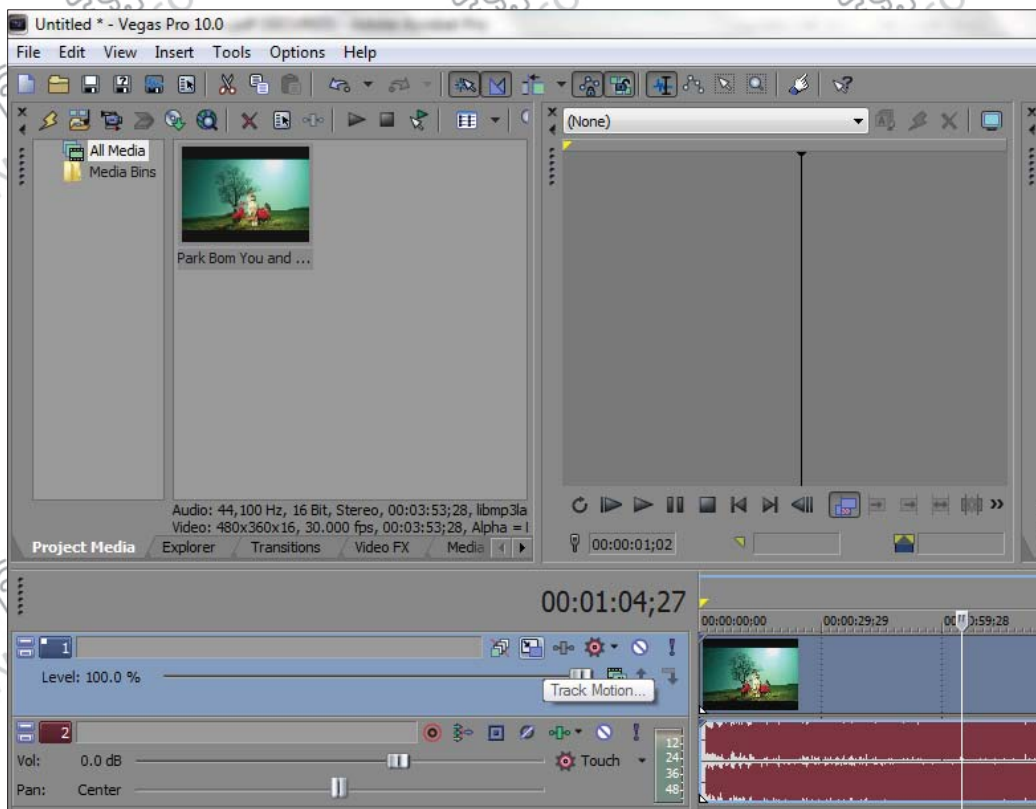
3. សូមធ្វើការបញ្ចូលសំលេង បន្ទាប់មកនៅពេលចប់ សូមចុច Done Button



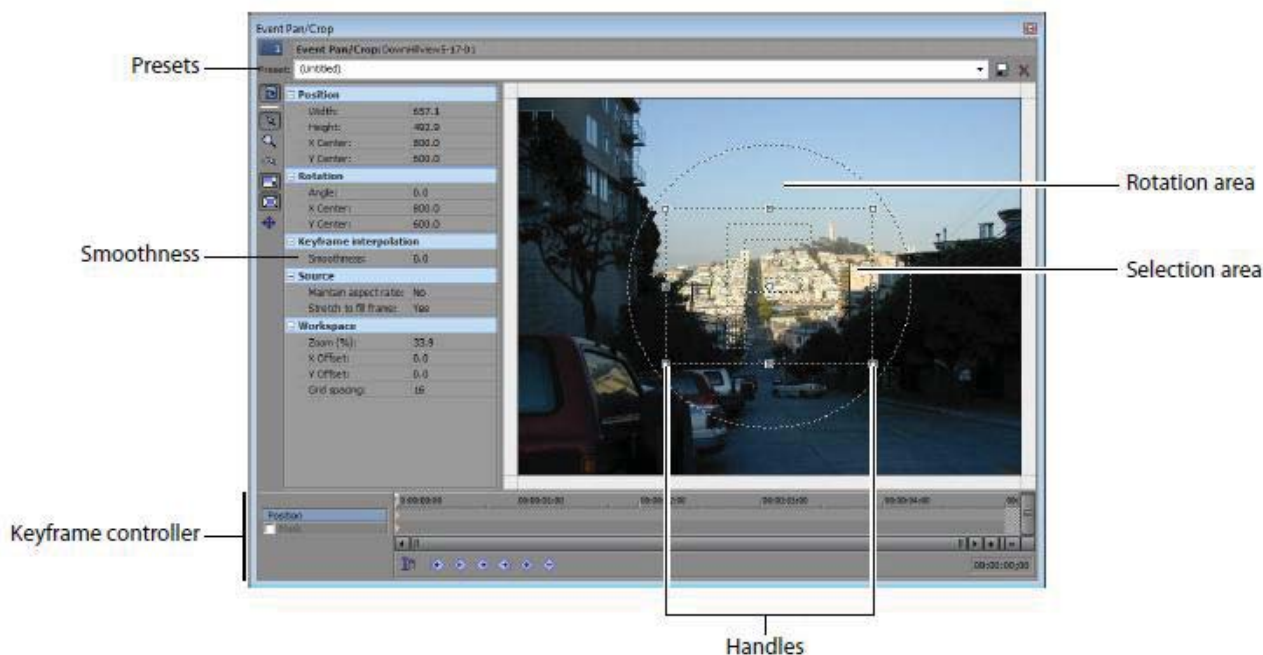
មេរៀនទី ៖ របៀបប្រើប្រាស់ Advanced Video Features





1. របៀបបើក Track Motion:




1. ត្រង់ Video Track សូមចុចលើ Track Motion Button >



2. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញពីផ្ទាំងសំរាប់អោយយើងធ្វើការកែប្រែទៅលើ Option របស់វា

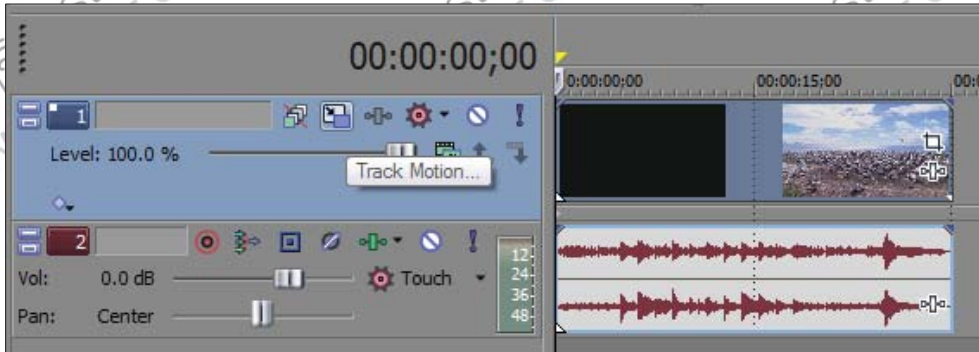


-  Show Properties
-  Normal Edit Tool
-  Zoom Edit Tool
-  Enable Snapping

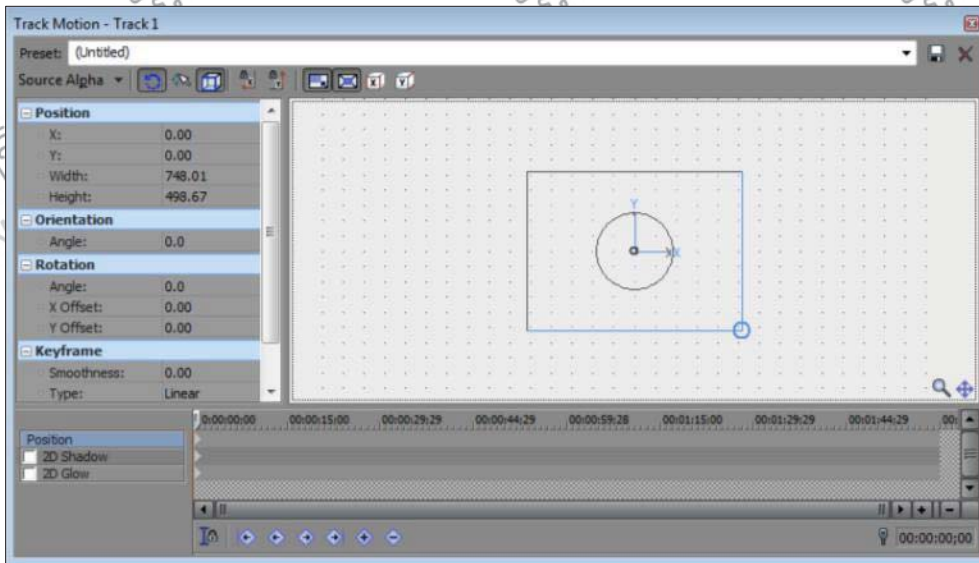
-  Lock Aspect Ratio
-  Size About Center
-  Move Freely or Move in X or Y only

2. របៀប Zoom Video:

1. ត្រង់ Video Track សូមចុចលើ Track Motion Button >

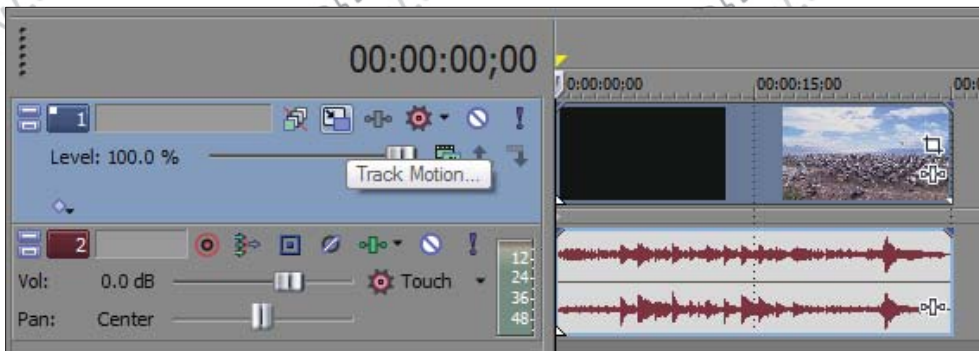


2. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការដាក់ Mouse Pointer នៅចំជ្រុងកែងរបស់ប្រអប់ហើយទាញវាទៅតាមតំរូវការ

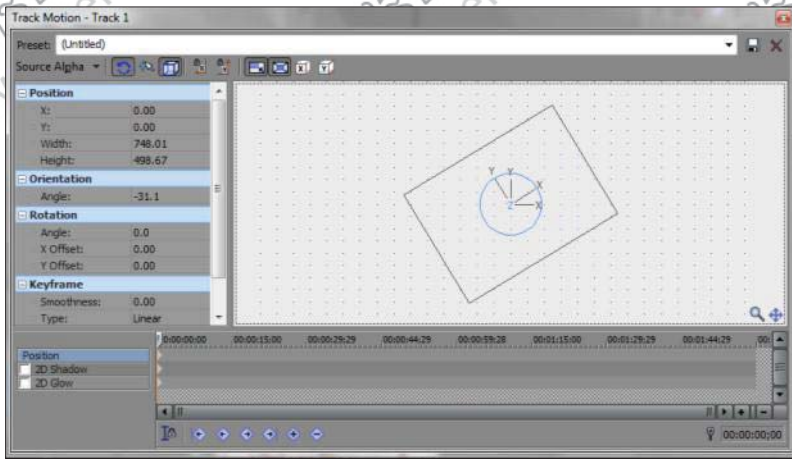


3. របៀប Rotate Video:

1. ត្រង់ Video Track សូមចុចលើ Track Motion Button >

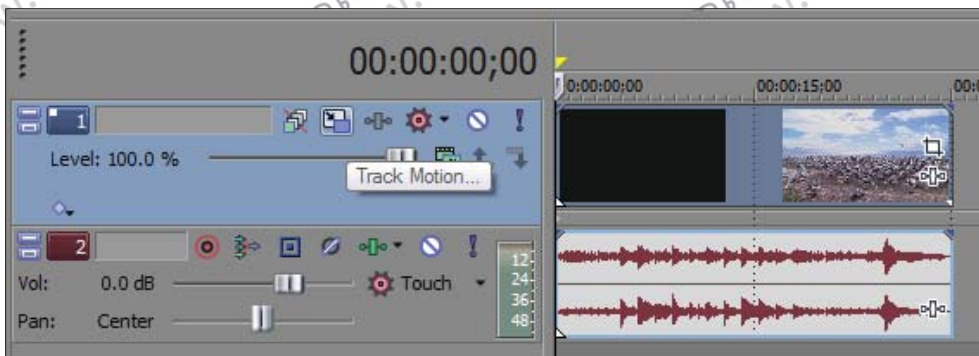


2. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការដាក់ Mouse Pointer ចំកណ្តាលនៃប្រអប់ហើយបង្វិលវាទៅតាមតំរូវការ

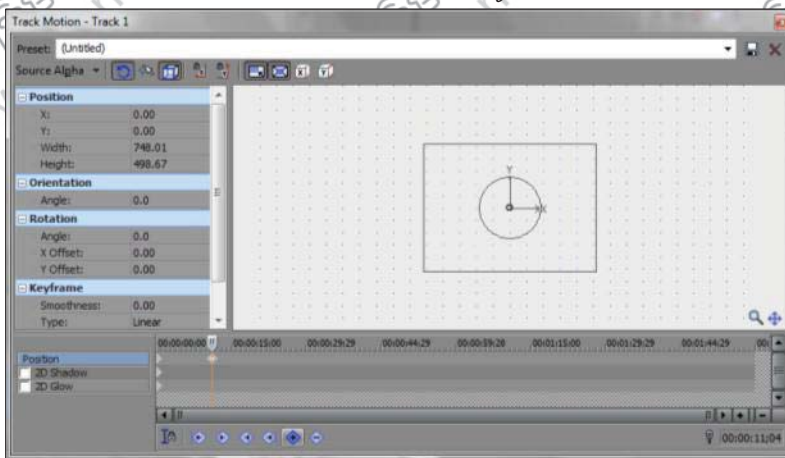


4. របៀបសម្របសម Animation លេខ Resize:

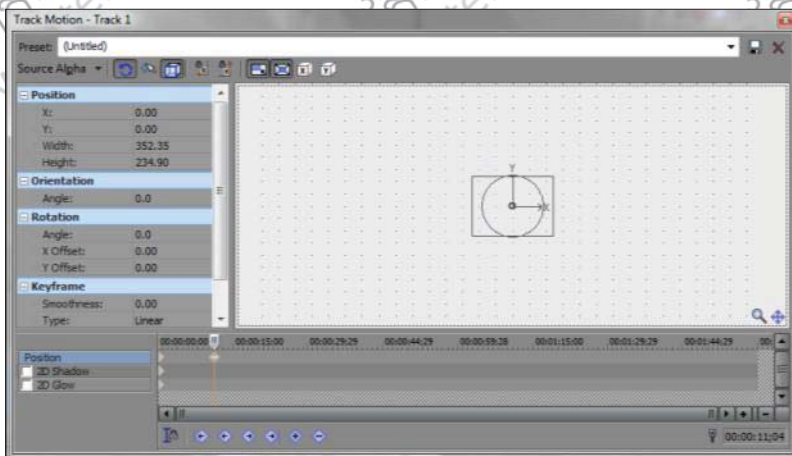
1. ត្រង់ Video Track សូមចុចលើ Track Motion Button >



2. សូមដាក់ Play Head នៅត្រង់ទីតាំងដែលត្រូវការហើយចុច Create Keyframe Button >

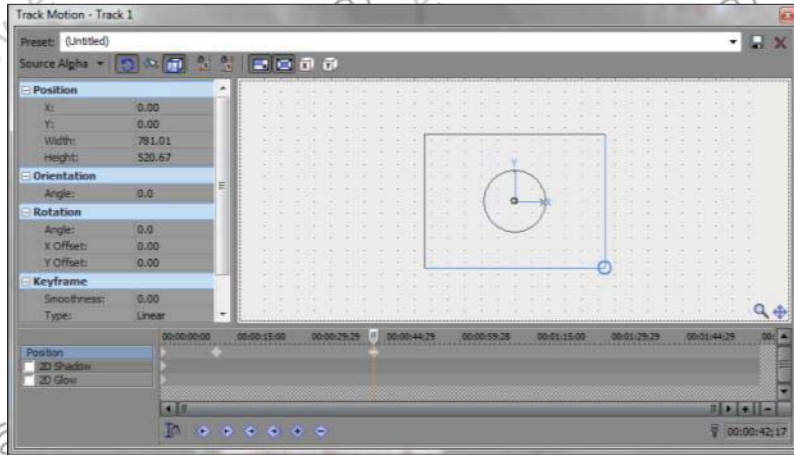


3. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការ Resize វា >



4. សូមដាក់ Play Head នៅត្រង់ទីតាំងដទៃទៀតហើយចុច Create Keyframe Button >

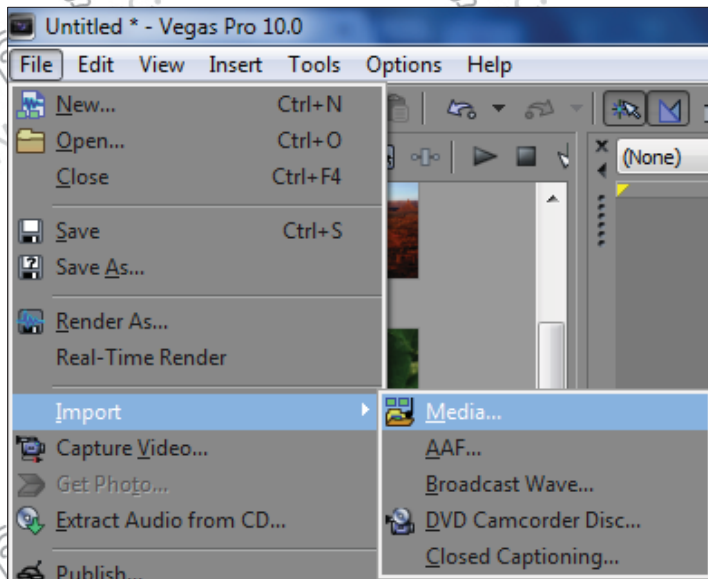
5. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការ Resize វា >



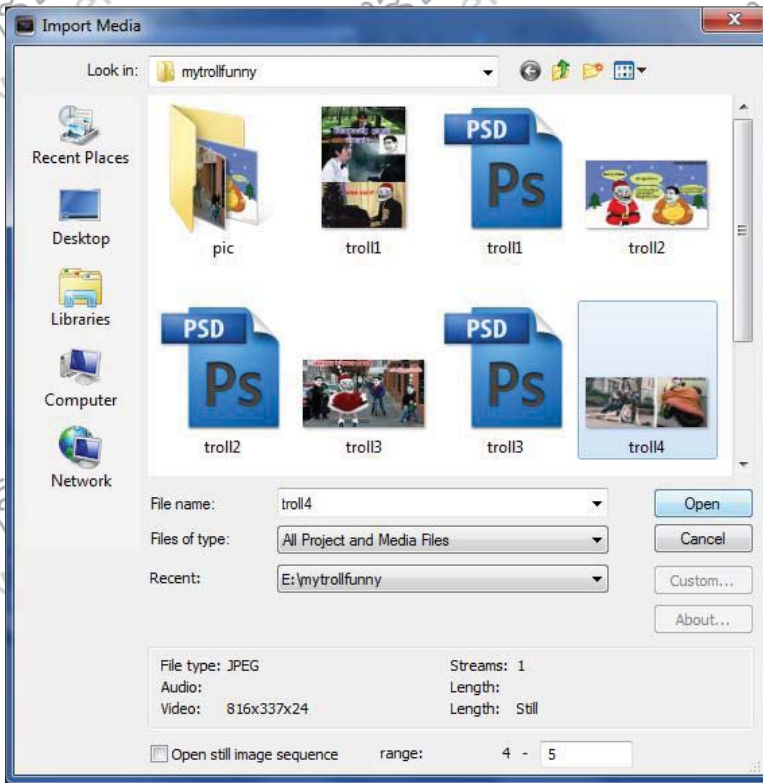
5. របៀបប្រើប្រាស់ Image:

នៅក្នុង Sony Vegas គឺអាចឲ្យយើងយក Image ធម្មតាជាច្រើនទៅបង្កើតជា Slide Show ឬធ្វើជាប្រភពភ្ជាប់ជាមួយ ភ្លេងបានផងដែរ។ ប្រភេទ File Image (Image Format) ដែលអាចធ្វើការ Import ចូលបានមានដូចជា BMP, GIF, JPG, PNG, TIFF, PSD ជាដើម។

1. ចុច File Menu >
2. Import >
3. Media >

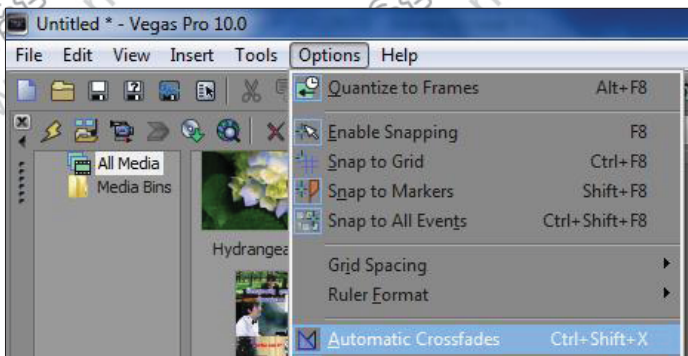


4. រើសយករូបភាពណាមួយដែលត្រូវការ >
5. ចុច Open Button

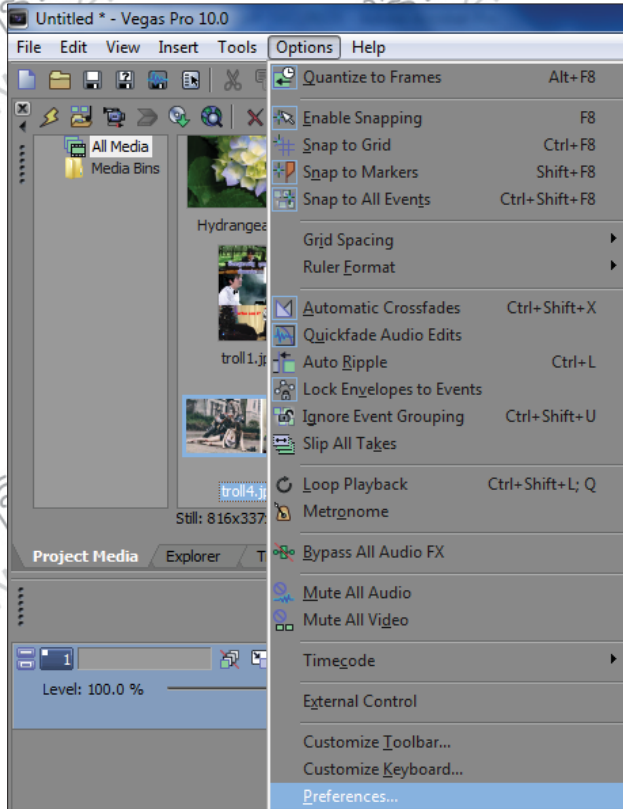


6. របៀបបង្កើត Image Slide Show:

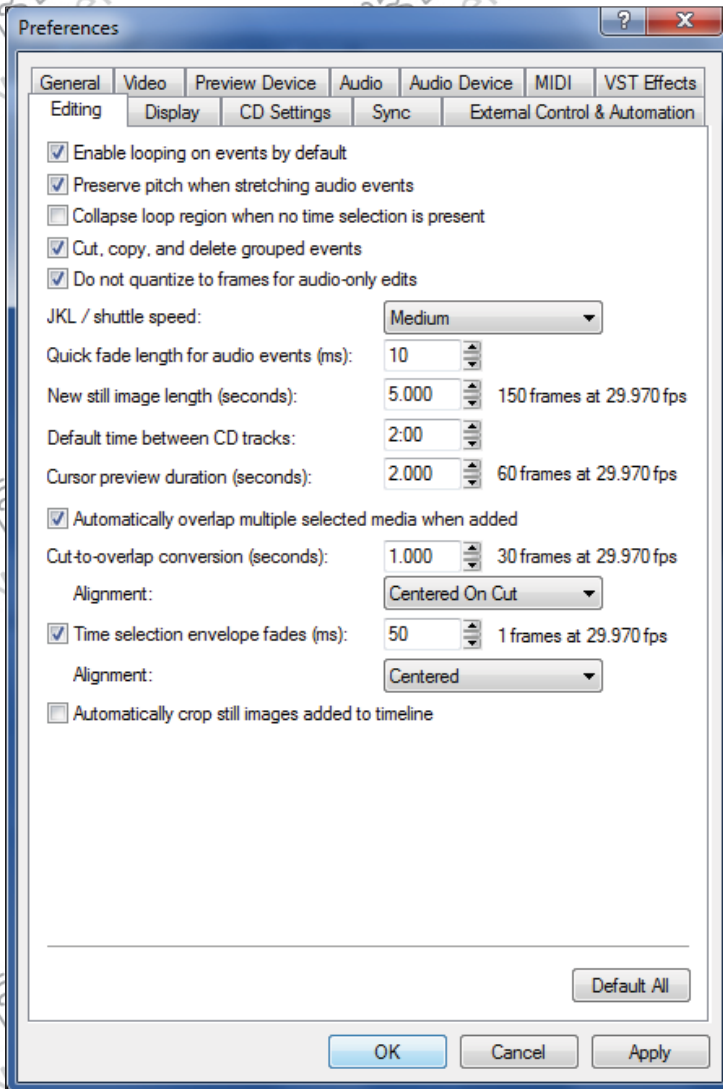
1. ចុច Options Menu >
2. Automatic Crossfades >



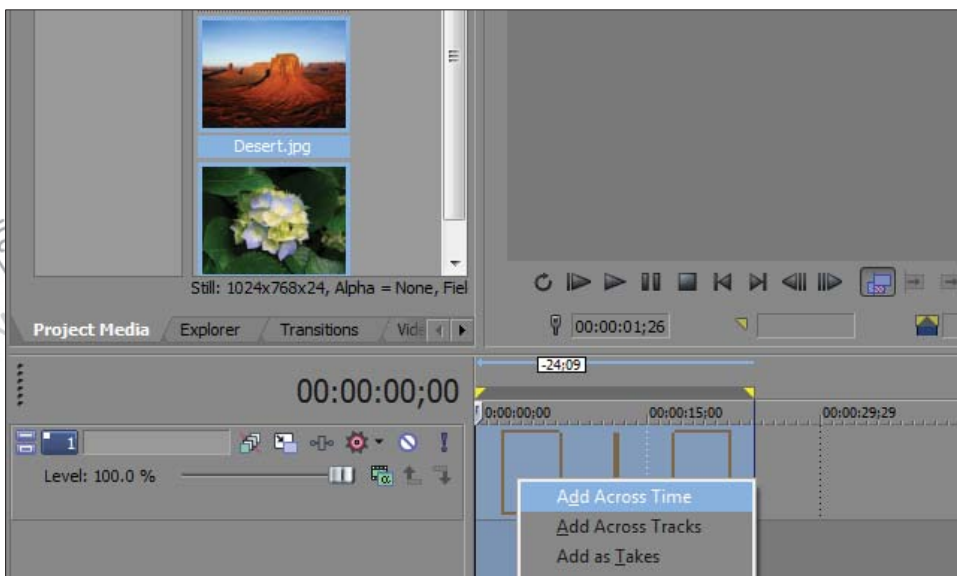
3. Options Menu >
4. Preferences >



5. ចុច Editng Tab >
6. ក្នុងប្រអប់ New still length សូមកំណត់ចំនួននាទី ដែលជាប្រវែងរបស់ Image នៅពេលដែលយើងទាញវាចូលក្នុង Timeline >
7. សូម Tick យក Automatically overlap multiple selected media when added ដើម្បីអោយ Image ទាំងអស់អាច Overlap គ្នាពីមួយទៅមួយ ជាបន្តបន្ទាប់ >
8. ក្នុងប្រអប់ Cut-to-overlap conversion សូមកំណត់ចំនួននាទី ដែលជាប្រវែងនៃការ Overlap រវាង Image នីមួយៗ >
9. ចុច OK Button >



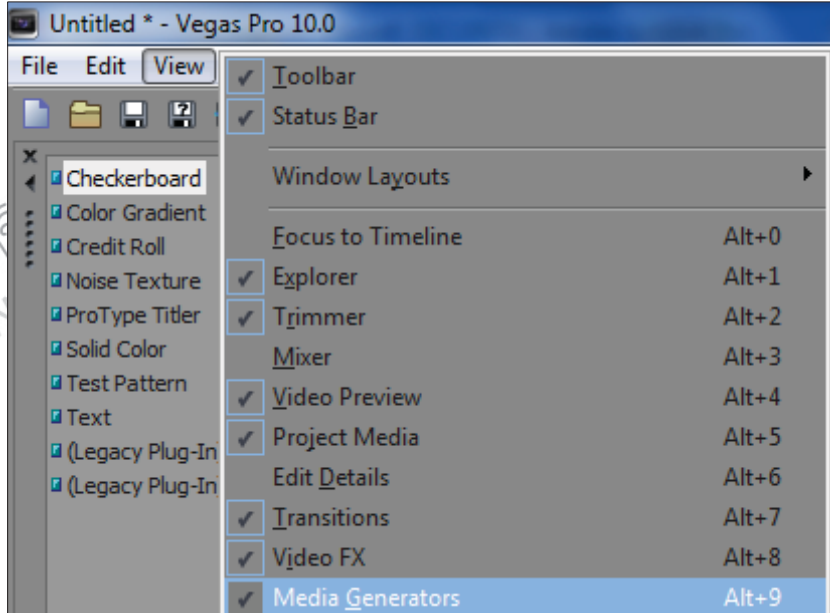
10. ក្នុង Media Explorer សូម Select យក Images ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
11. ចុច ជាមួយនឹង Mouse ស្តាំ ហើយទាញវាមកដាក់នៅក្នុង Timeline >
12. សូមរើសយក Add Across Time



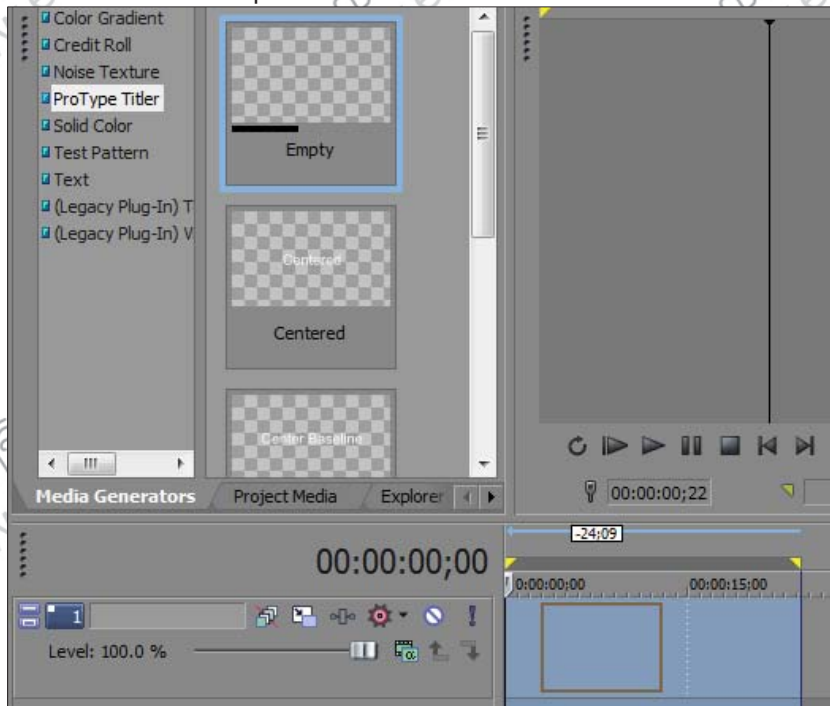
7. របៀបបន្ថែម Text និង Title ជាមួយ ProType Titrer:

ProType Titrer គឺជា Plug-In មួយសំរាប់ឲ្យយើងប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្កើតជា Text ធម្មតា ឬក៏ Text ដែលមាន Animation និង Effects ជាច្រើនទៀត។

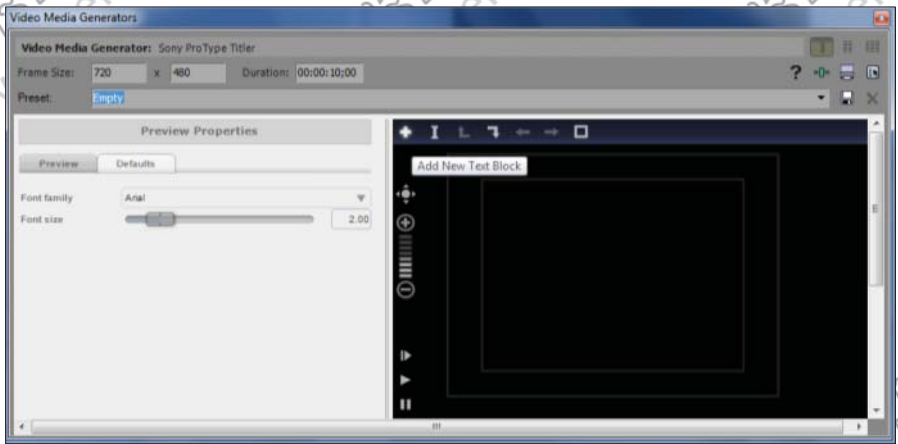
1. ចុច View Menu >
2. Media Generators >



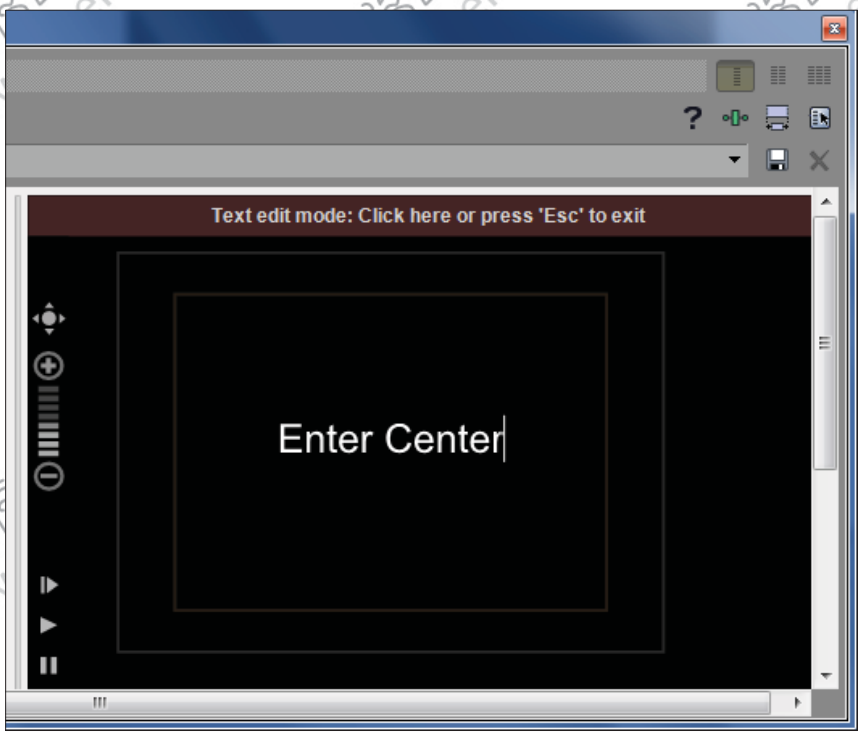
3. ត្រង់ផ្នែកខាងឆ្វេងសូមចុច ProType Titrer >
4. សូម Select យកប្រភេទនៃណាមួយដែលត្រូវការ (Empty) >
5. សូមអូសវាចូលទៅក្នុង Timeline >



6. ចុច Add New Text Block >

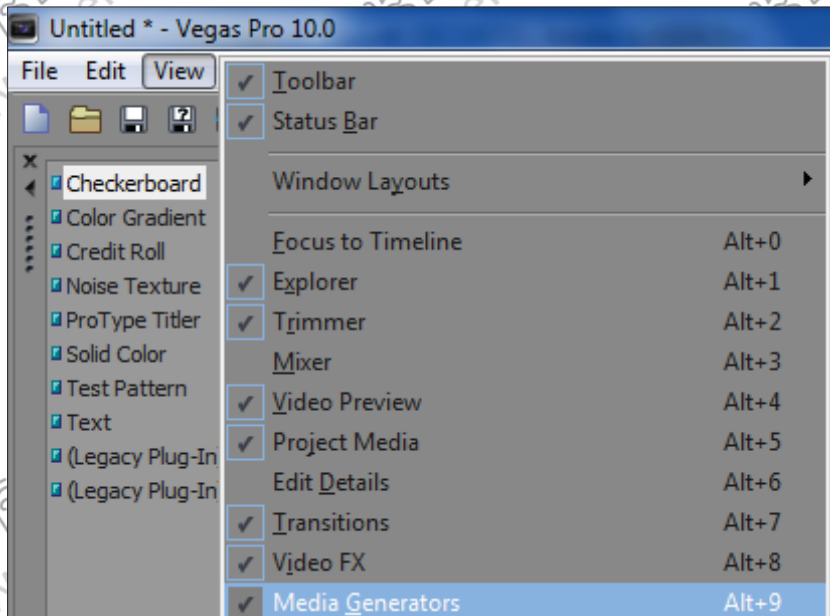


7. បន្ទាប់មកសូមសរសេរអក្សរទៅតាមតំរូវការ ហើយបុច Esc Key ដើម្បីចាកចេញ

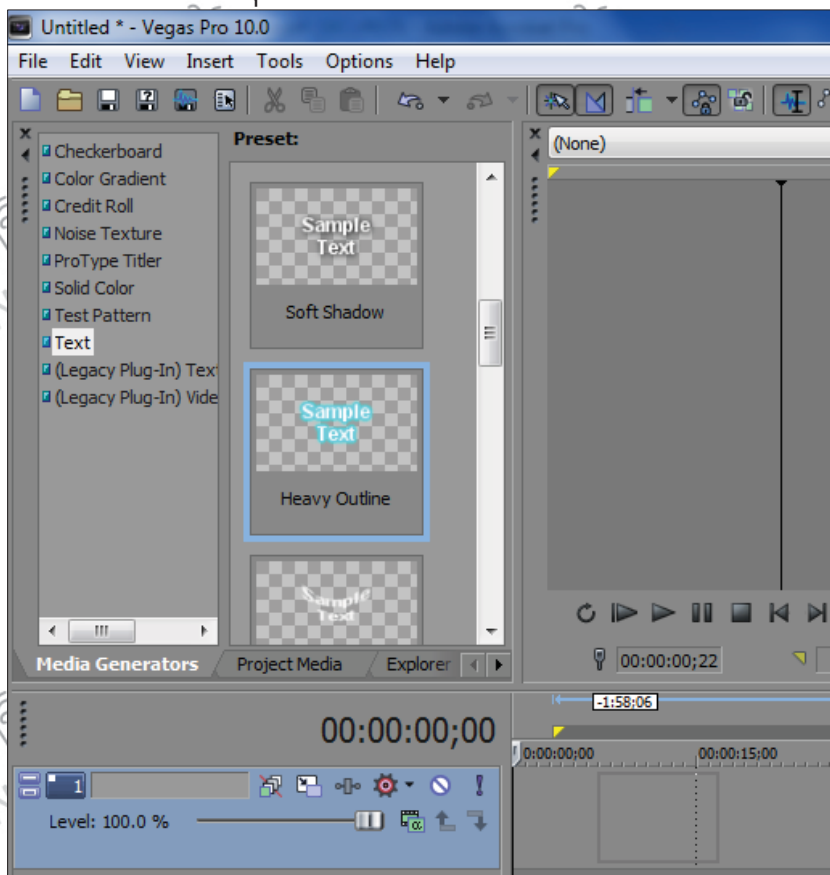


8. របៀបបន្ថែម Text ជាមួយ Text Plug-In:

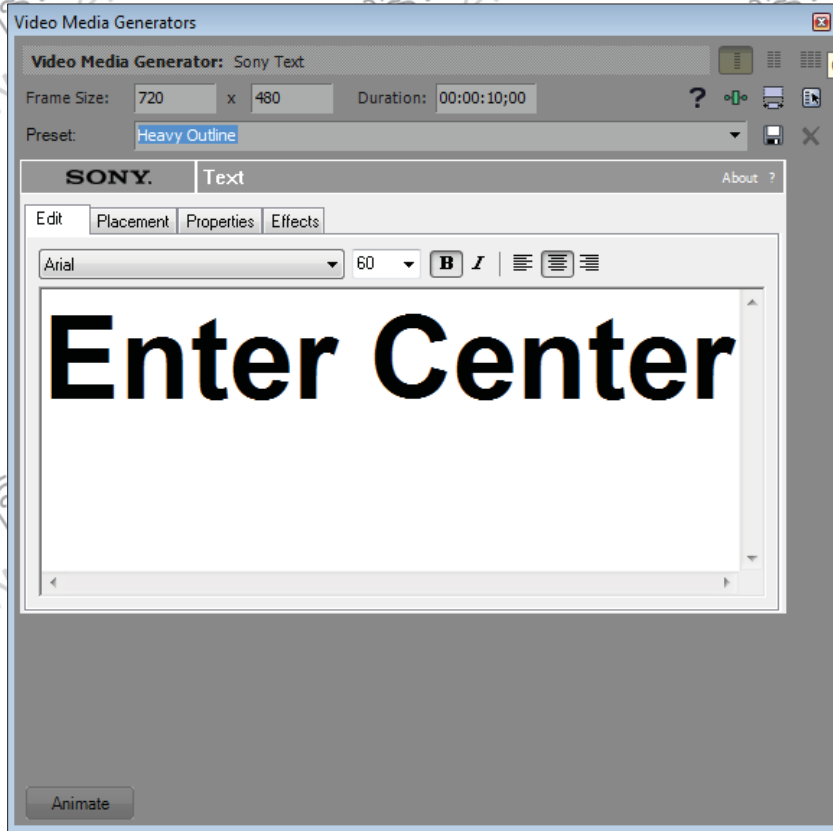
- 1. ចុច View Menu >
- 2. Media Generators >



3. ត្រង់ផ្នែកខាងឆ្វេងសូមចុចលើ Text >
4. សូម Select យកប្រភេទនៃណាមួយដែលត្រូវការ >
5. សូមអូសវាចូលទៅក្នុង Timeline >



6. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការសរសេរអក្សរចូលទៅតាមតំរូវការ >
7. ហើយសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមការកំណត់ដែលមានស្រាប់ >
8. ចុច Close Button ដើម្បីបិទវាចោល

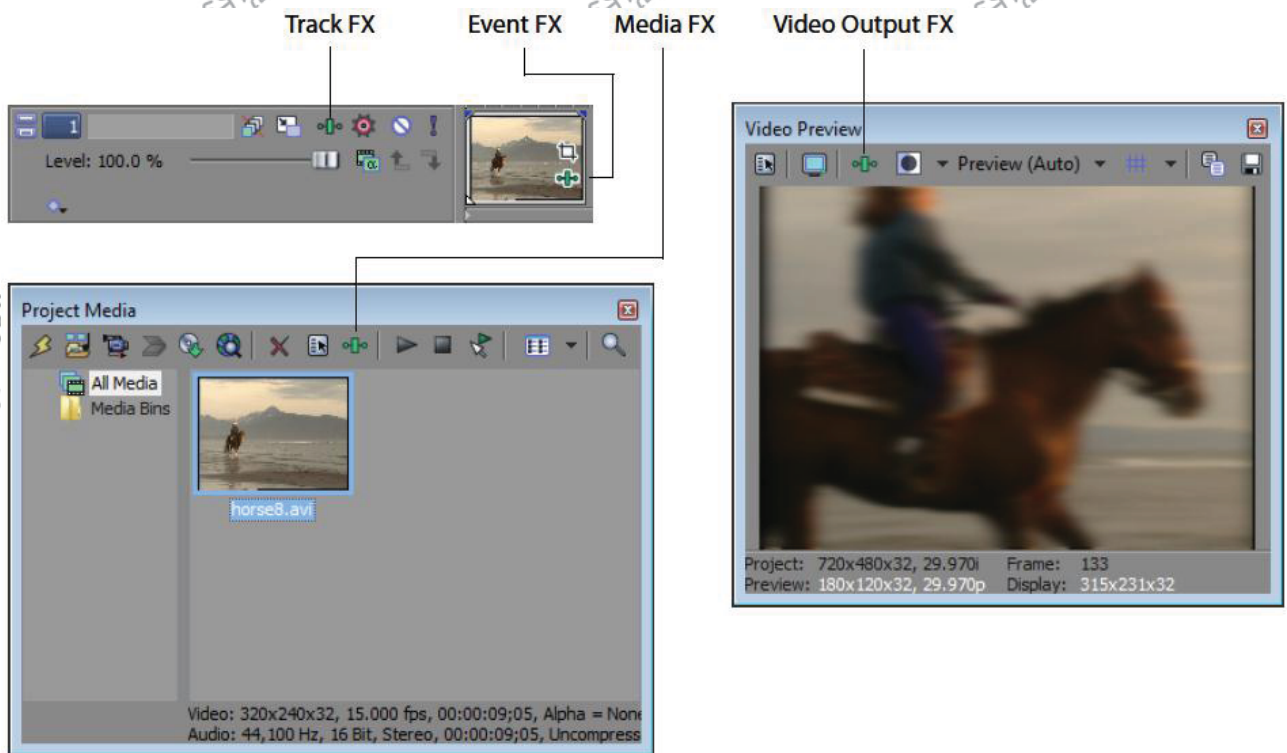


មេរៀនទី 9: ការប្រើប្រាស់ Video Effects, Compositing, and Masks

1. ការប្រើប្រាស់ Video Effects:

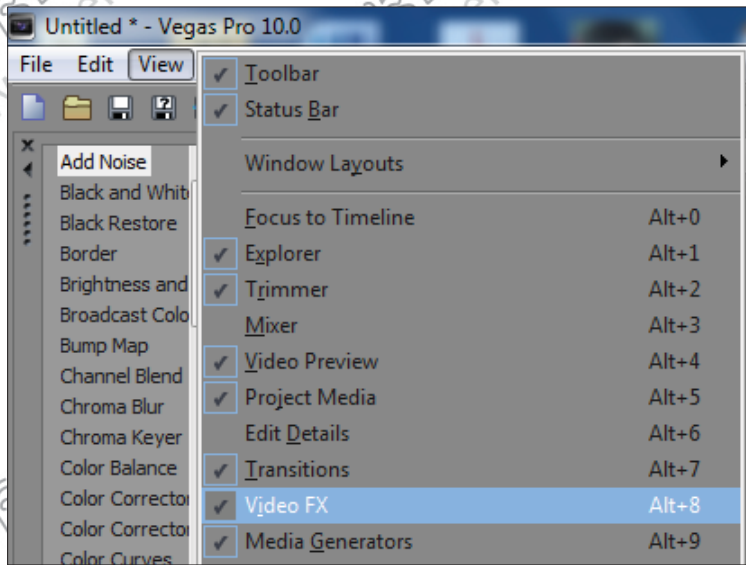
Video Effects គឺជា Plug-In សំរាប់ធ្វើកែប្រែទៅលើ Media File របស់យើងបន្ថែមទៀតទៅតាម Option នានារបស់វា ដែលមានស្រាប់។ ក្នុងនោះយើងអាចធ្វើការដាក់ Video Effects ជាមួយនឹងទីតាំង 4 ខុសៗគ្នាដែលក្នុងនោះរួមមាន:

- > Track FX : សំរាប់ដាក់ Effects ទៅអោយ Track មួយផ្សេងៗពីគ្នា
- > Event FX : សំរាប់ដាក់ Effects មួយ Event ដែលស្ថិតនៅលើ Timeline
- > Media FX : សំរាប់ដាក់ Effects ទៅអោយ Media File មុនពេលយកវាទៅក្នុង Event
- > Video Output FX : សំរាប់ដាក់ Effects ទៅចំពោះ Events ទាំងអស់របស់ Project នៅពេល Output

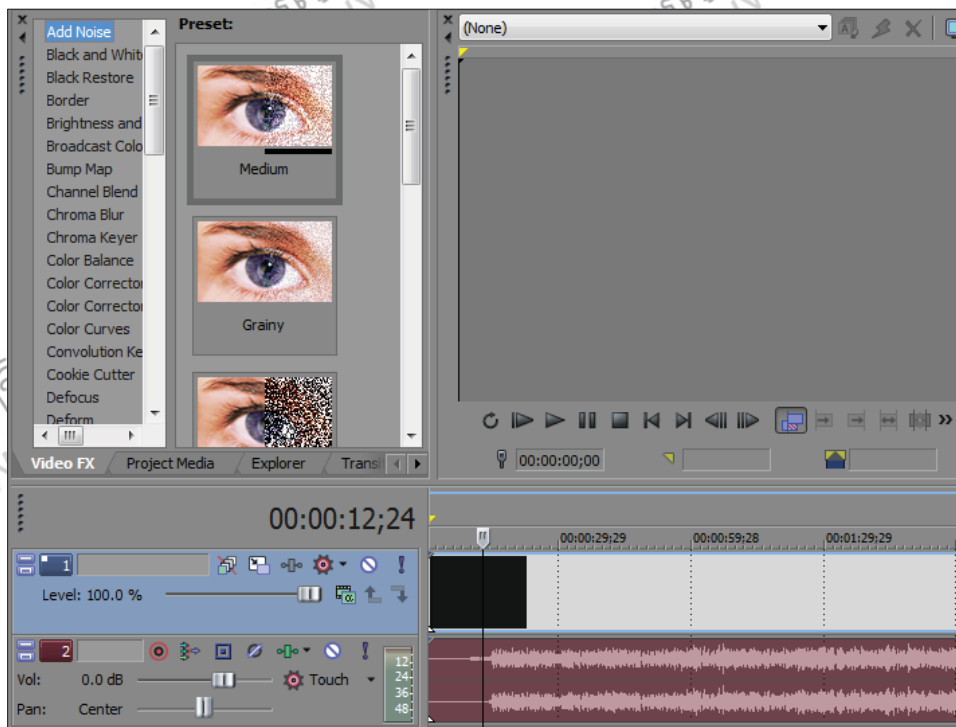


2. របៀបដាក់ Video Effects:

1. ចុច View Menu >
2. Video FX >

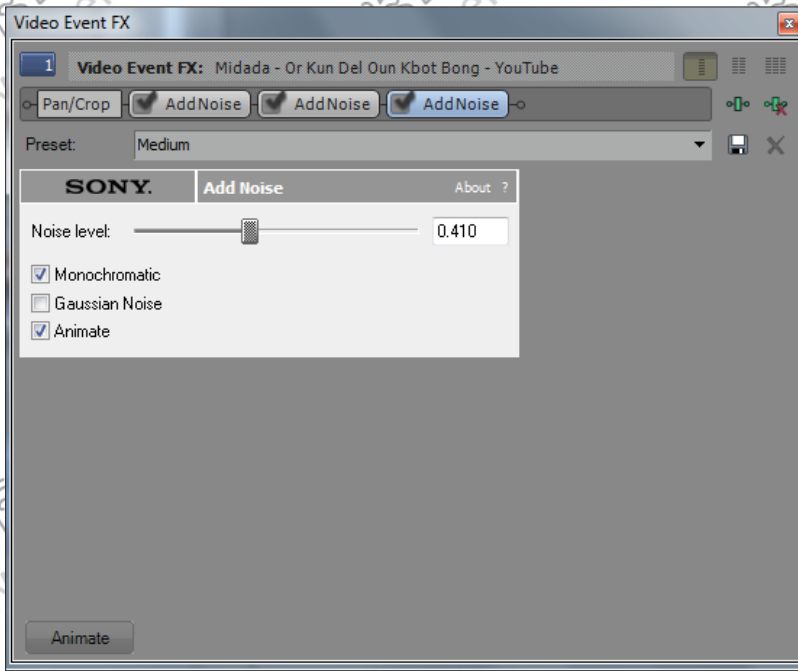


3. សូមរើសយក Effect ណាមួយ (Add Noise) ហើយទាញយក Preset របស់វាមកដាក់នៅលើ Event >



4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ >

5. ចុច Close Button ដើម្បីបញ្ចប់



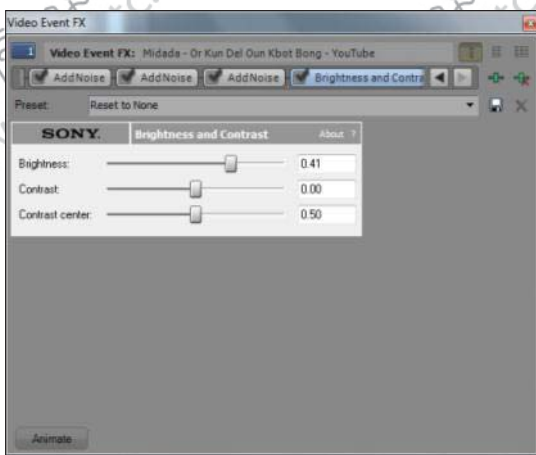
3. របៀបដាក់ Video Effects:

1. រើសយក Effect ណាមួយ (Brightness and Contrast) ហើយទាញយក Preset របស់វាមកដាក់នៅលើ Event >



4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ >

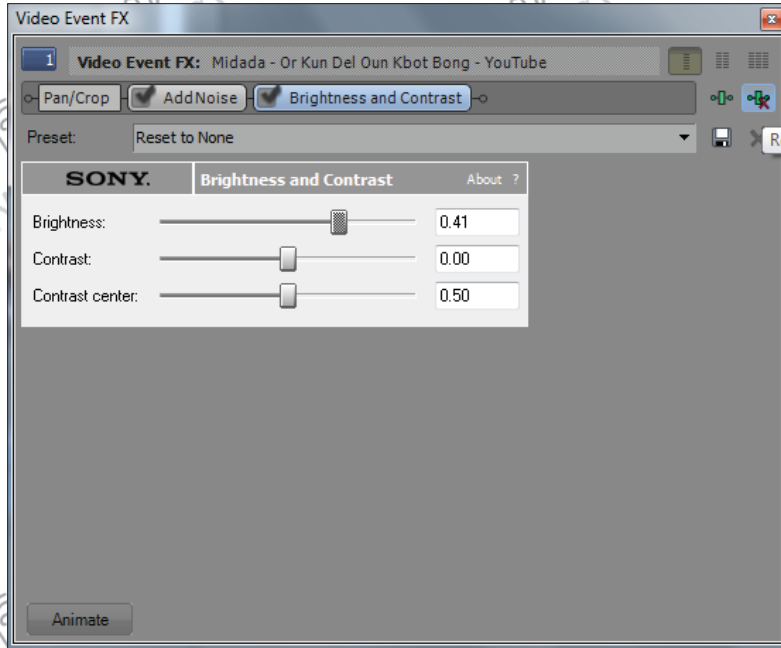
5. ចុច Close Button ដើម្បីបញ្ចប់



4. សិក្សាពីឆ្នាំង Video Effects Chain:

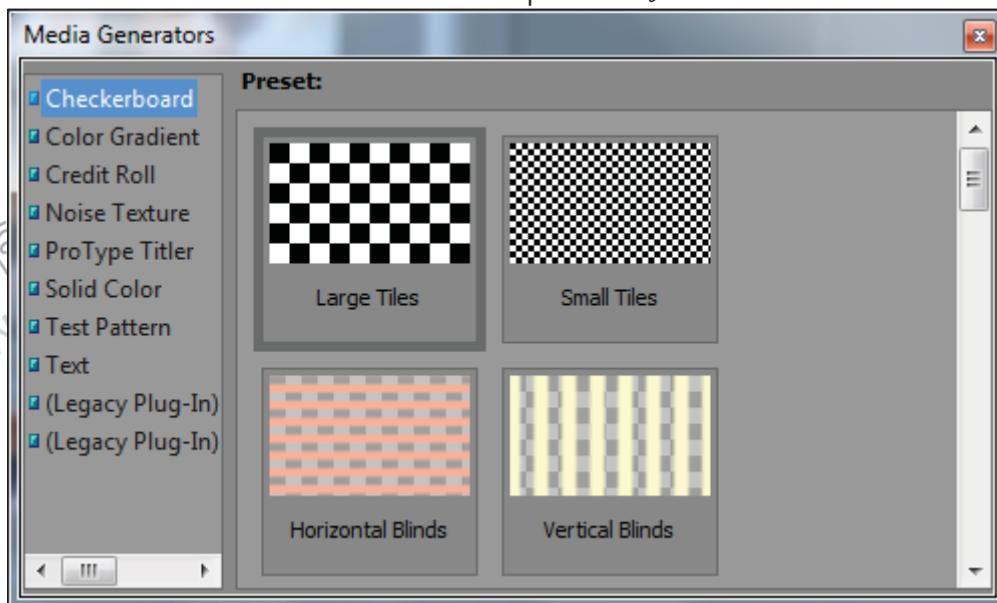
វាគឺជាឆ្នាំងសំរាប់បង្ហាញពីចំនួន Effects ដែលយើងបានប្រើប្រាស់ ហើយក៏អាចឲ្យយើងធ្វើការលុបវាខ្លះចោលបានផងដែរ។

1. ដើម្បី Select លើ Effect មួយដែលត្រូវនោះសូមចុចលើឈ្មោះរបស់វា (Brightness and Contrast) >
2. ដើម្បីលុបវាសូមចុច Remove Selected Plug-In >
3. ដើម្បីធ្វើការតំរៀបវាទៅមុខឬទៅក្រោយ នោះសូមធ្វើការ Select លើឈ្មោះរបស់ Effect ហើយអូសទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ។



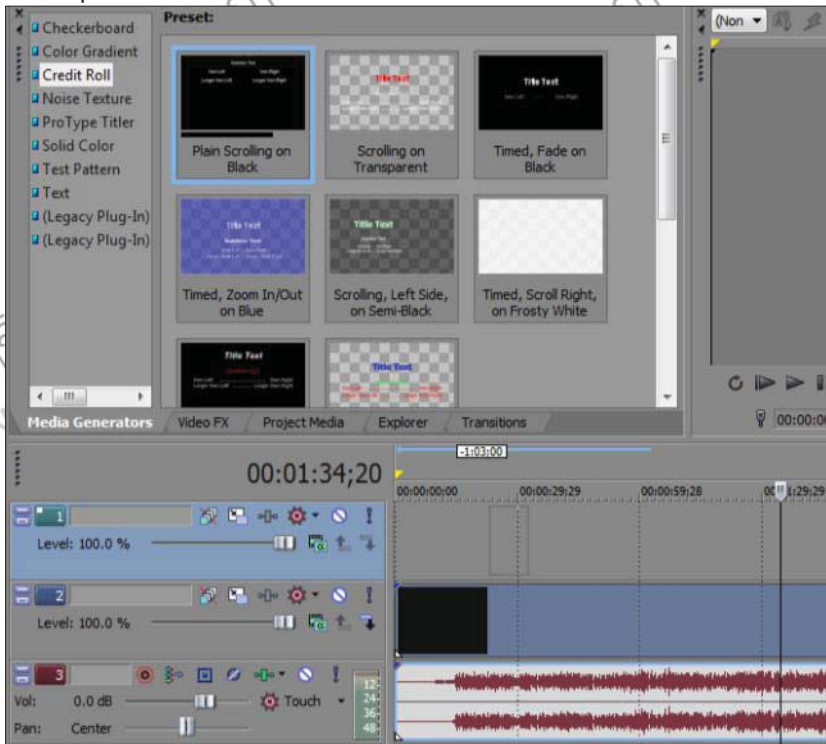
5. ការប្រើប្រាស់ Generated Media:

Generated Media គឺជាឆ្នាំង Plug-In ពិសេសៗជាច្រើនទៀតសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីបន្ថែមម៉ូដទៅ៤ Event អោយមានលក្ខណៈស្រស់ស្អាតបន្ថែមទៀត។ ក្នុងនោះវាត្រូវបានបែងចែកជាផ្នែកៗជាច្រើនដូចជា:

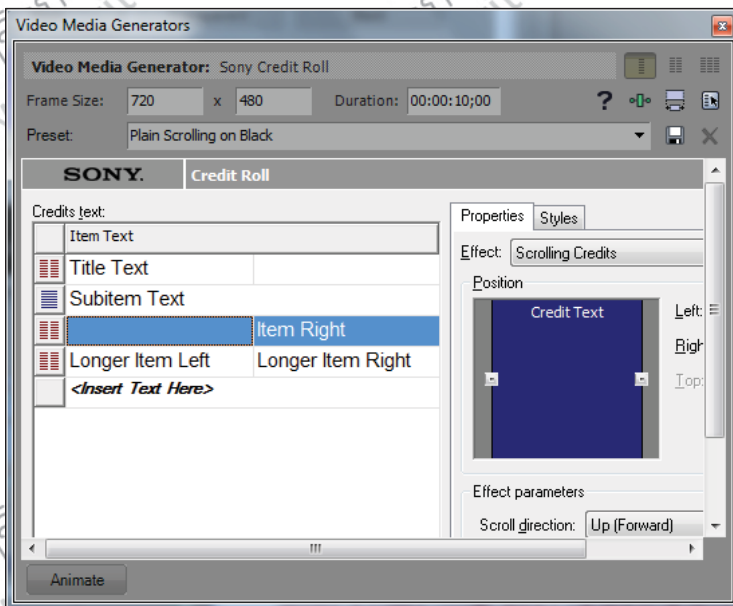


6. របៀប Add Generated Media:

1. នៅក្នុងផ្ទាំង Generated Media សូមជ្រើសយកប្រភេទណាមួយ (Credit Roll) >
2. នៅក្នុង Preset របស់វាសូមជ្រើសយកប្រភេទណាមួយ ហើយទាញវាចូលទៅក្នុង Event នៃ Timeline >

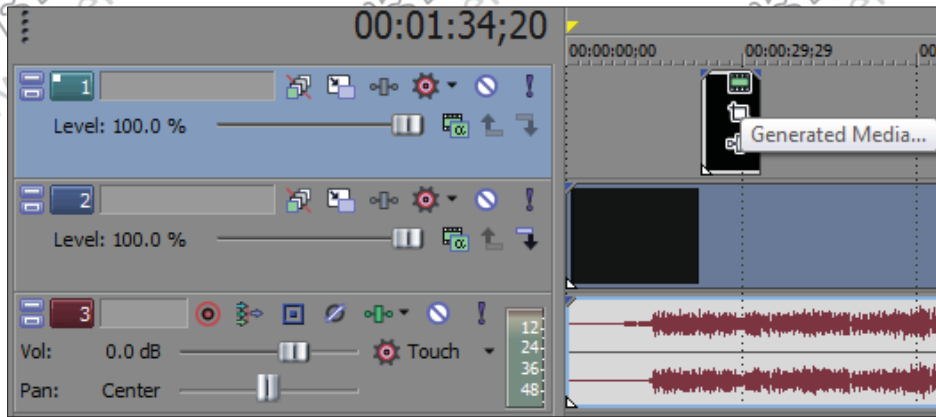


3. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ

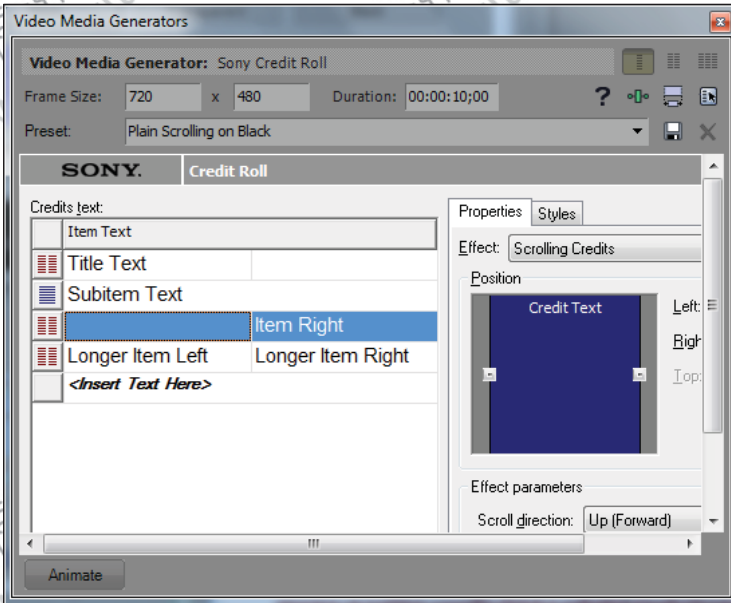


7. របៀប Edit Generated Media:

1. សូមចុច Generated Media Button នៅលើ Event របស់វា >

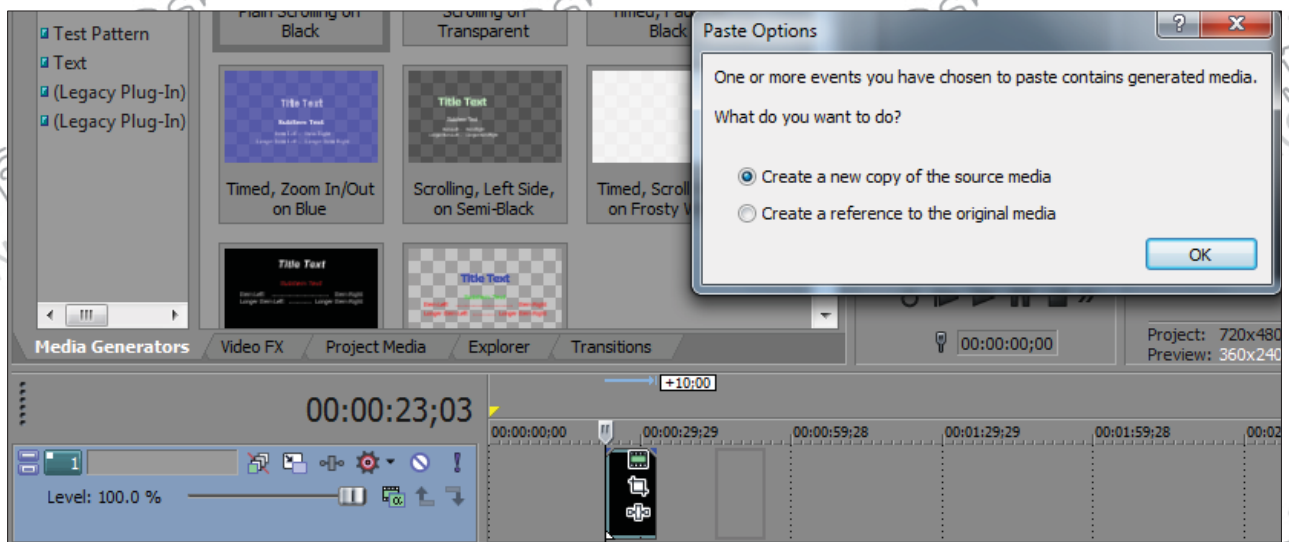


2. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតំរូវការ



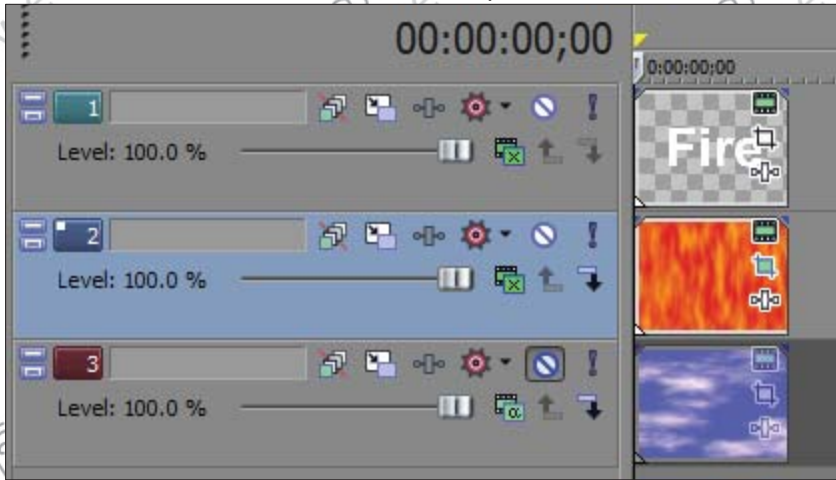
8. របៀប Duplicate Generated Media Event:

1. សូម Select លើ Generated Media នៅលើ Event ណាមួយ >
2. ចុច Ctrl ធាប់ហើយទាញវាទៅកាន់ទីតាំងថ្មី >
3. ជ្រើសយក ជំរើសណាមួយហើយចុច OK Button



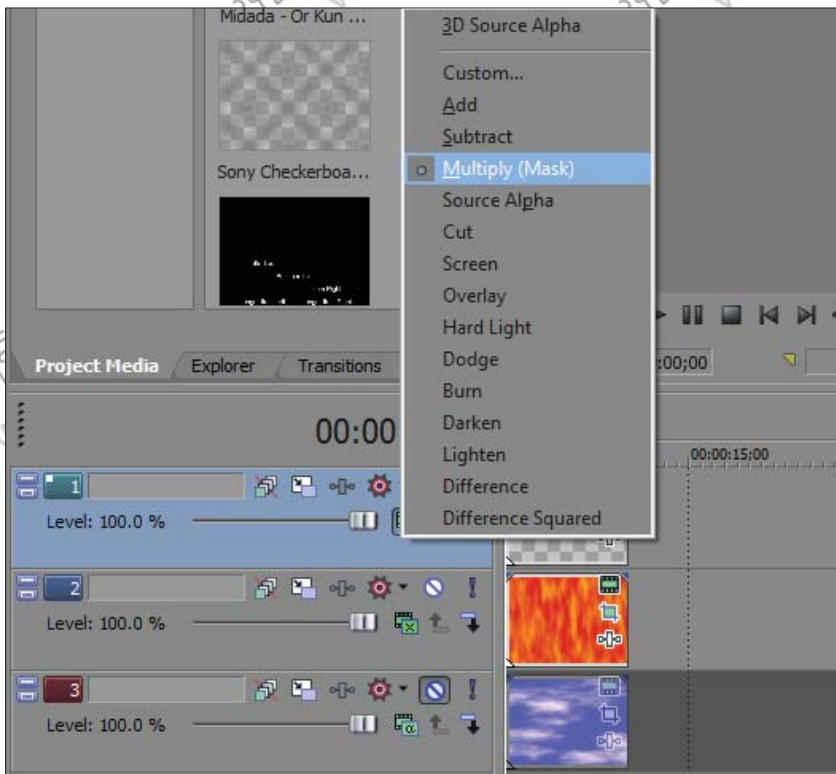
9. របៀបបង្កើត Compositing:

1. សូមបង្កើត Event ចំនួន 3 ហើយដាក់នៅក្នុង Track 3 ផ្សេងគ្នាដូចរូបខាងក្រោម >



2. នៅលើ Track អក្សរ សូមចុច Compositing Mode Button >

3. សូមរើសយក Multiply (Mask)

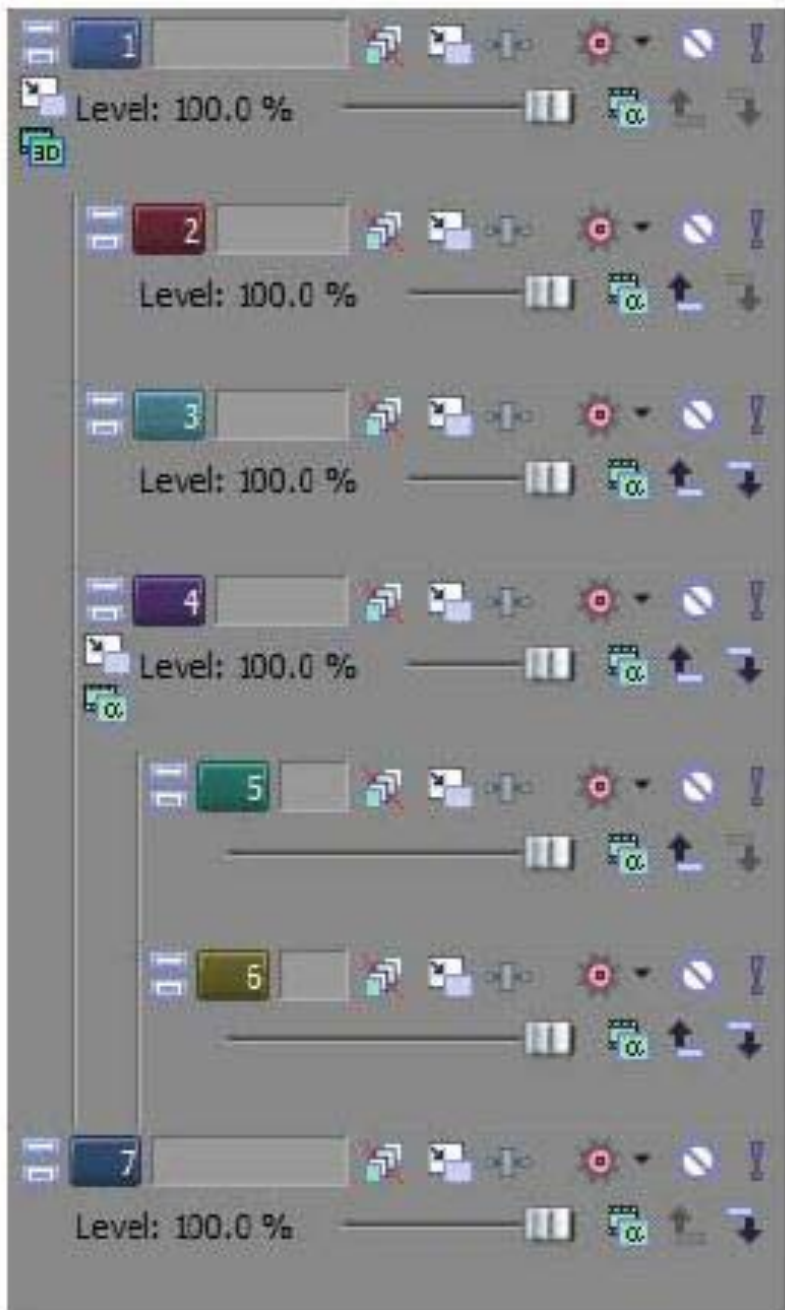


4. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន

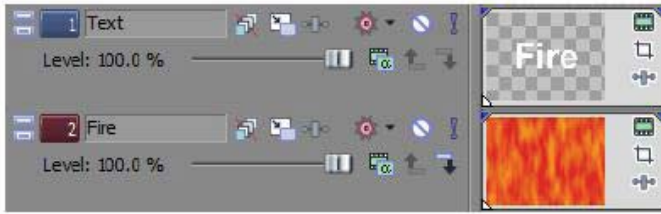


10. សិក្សាពី Compositing:

Compositing គឺជាដំនើការនៃការ Mix រវាង element ជាច្រើនបញ្ចូលគ្នា ដើម្បីបង្កើតទៅជា Output ចុងក្រោយ។ នេះមានន័យថាគឺជាវិធីសាស្ត្រមួយក្នុងការរួមបញ្ចូលរវាង Track រយៈពេលទាំងអស់បញ្ចូលគ្នា ហើយមុនធ្វើការ Mix រវាងបញ្ចូលគ្នានោះយើងត្រូវសិក្សាពី Techniques និង Relationship របស់វាជាមុនសិន។ នៅក្នុង Relationship របស់វាត្រូវបានបែងចែកជាពីរដែលមានដូចជា Parent និង Child ដែលក្នុងនោះ Parent Track គឺជា Track ក្នុង Group ដែលខ្ពស់ជាងគេ ហើយ Behavior របស់ Child Tracks ទាំងអស់ត្រូវកំណត់ដោយឬយកតាម Parent Track ជានិច្ច។



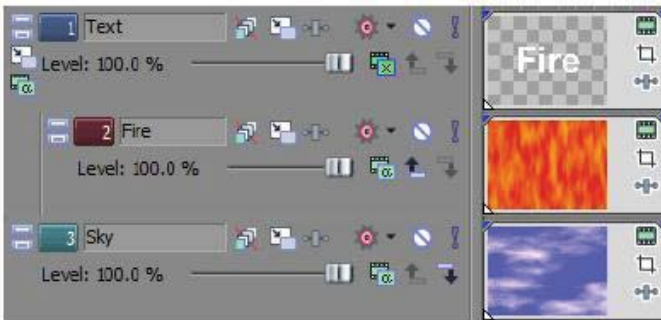
យើងក៏អាចធ្វើការបង្កើត Compositing ដែលមាន Parent/Child Groups ច្រើនគ្នាជាបន្តបន្ទាប់បានផងដែរ។ នៅពេលដែលមាន Level នៃ Parent/Child ច្រើនតៗគ្នានោះយើងអាចប្រើប្រាស់ Make Compositing Child Button ឬ Make Compositing Parent Button ដើម្បីរំកិលវាទៅ Child ឬទៅ Parent ម្តងមួយ Level ។ > រូបភាពខាងក្រោមជា Track មួយៗ ដោយមិនបាន Group នៅឡើយទេ



> រូបភាពខាងក្រោមជា Track ពីរដែលបានភ្ជាប់ Relationship ទៅគ្នា

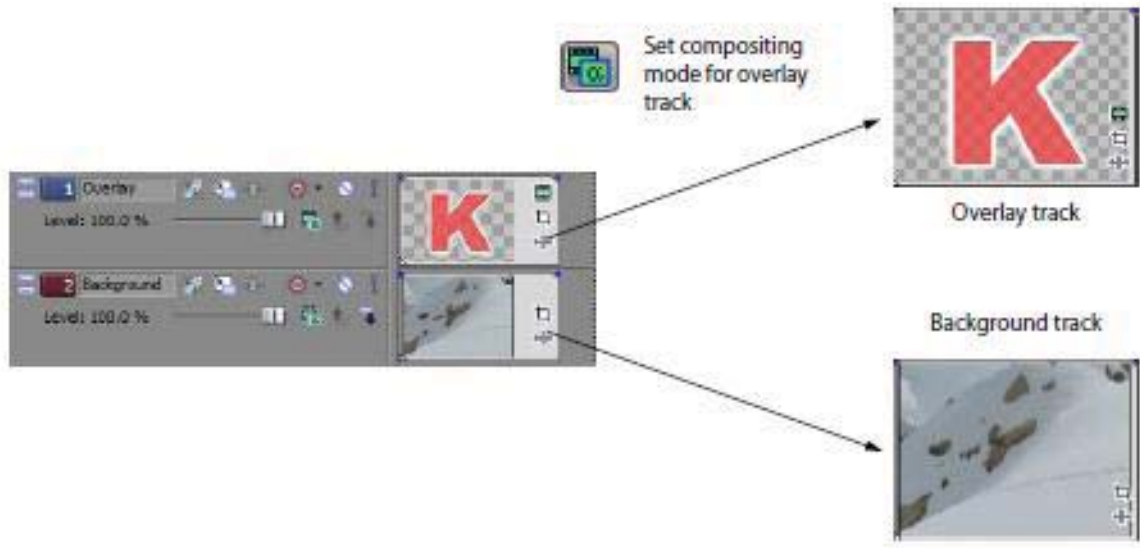


> រូបភាពខាងក្រោមជា Track ចំនួន ៣ ដែលទីមួយនឹងទីពីរបានភ្ជាប់ Relationship ចូលគ្នា ចំនែក Track ទីបី មិនបាន Group នៅឡើយទេ










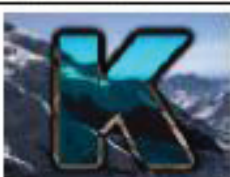
11. ប្រភេទរបស់ Compositing:

ដើម្បីប្រើប្រាស់ជាមួយនឹង Compositing Mode នោះ យ៉ាងណាចំណាស់យើងត្រូវមាន Track ចាប់ពី 2 ឡើងទៅ។



ចំពោះ compositing Mode គឺមានច្រើនប្រភេទសំរាប់អោយប្រើប្រាស់ដូចជា:

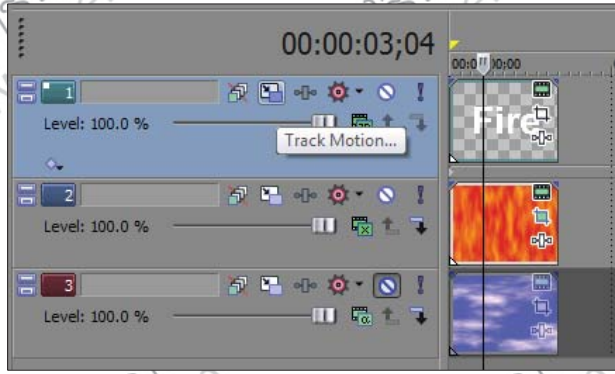
Compositing mode	Sample	Description
Add		Adds the overlay color values to the background.
Subtract		Subtracts the overlay color values from the background.
Multiply (Mask)		Multiplies the overlay color values by the background color values. This makes overlay colors stronger and more present and results in a darker video image. The opposite of this mode is Screen.
Source Alpha		Uses the alpha channel to determine transparency in the overlay. This compositing mode is based on the alpha channel characteristics of an event or media file. If no alpha channel is present in the overlay, the Source Alpha compositing mode has no effect.
Cut		Cuts out the overlay color values from the background.
Screen		Multiplies the inverse of the overlay color values with the background color values. This makes overlay colors weaker and less present and results in a lighter video image. The opposite of this mode is Multiply.

Compositing mode	Sample	Description
Overlay		Heightens contrast by using Multiply mode on darker colors and Screen mode on lighter colors.
Hard Light		Adds overlay colors as if the overlay were lit by a bright, focused spotlight.
Dodge		Brightens the background based on the overlay color values.
Burn		Darkens the background based on the overlay color values.
Darken		Compares the overlay and background pixel by pixel and selects the darker color value for each pixel.
Lighten		Compares the overlay and background pixel by pixel and selects the lighter color value for each pixel.
Difference		Compares the overlay and background pixel by pixel and subtracts the darker color value from the lighter color to generate a new color value (difference).
Difference Squared		Remaps color values along a parabolic curve. The color values of the layers in the composite group are subtracted, and then the subtracted values are squared. The resulting image will have less extreme changes in color values as the colors approach black (RGB 0,0,0) and more extreme changes in color values as colors approach white (RGB 255,255,255).

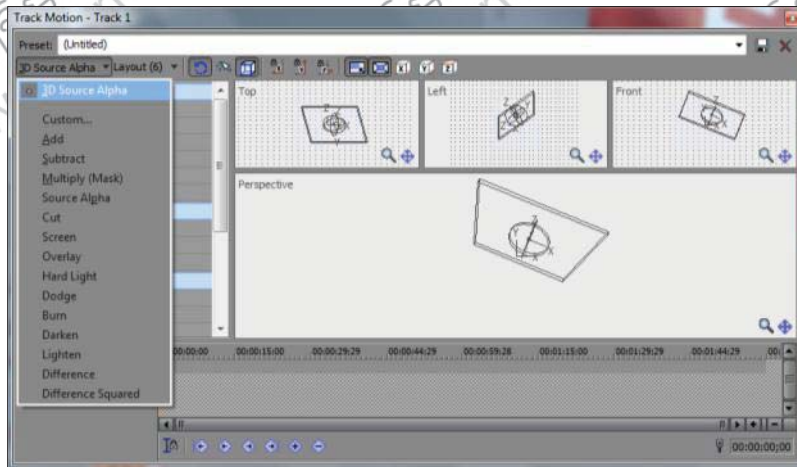
12. របៀបបង្កើត 3D Compositing:

នៅក្នុង Vegas ជំនាន់ៗមុនៗ គឺមានតែ 2D Compositing សំរាប់ចំយើងប្រើប្រាស់តែប៉ុណ្ណោះដោយអាចធ្វើការរំកិល Image ផ្នែក X និង Y តែប៉ុណ្ណោះ ។ ប៉ុន្តែចំពោះ Vegas ជំនាន់នេះវិញគឺអាចចំយើងធ្វើការរំកិល Image ជាលក្ខណៈ 3D ទៅតាមទិស X, Y និង Z ដើម្បីបង្កើតជា Distance, Depth, និង Perspective ។

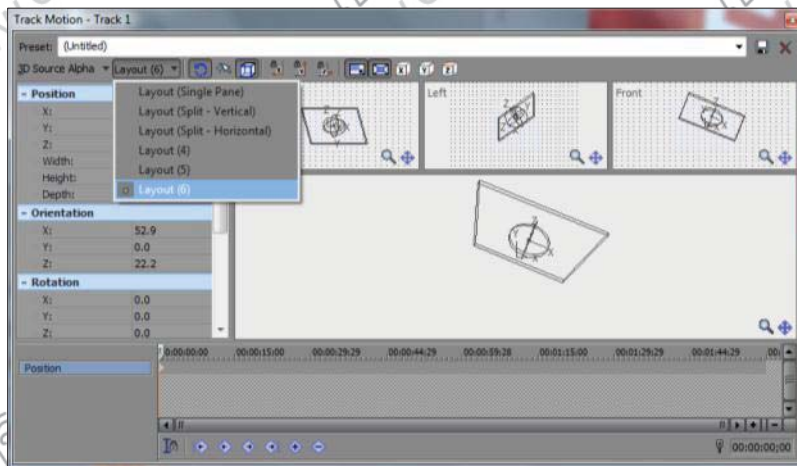
1. ចុច Track Motion Button នៅលើ Track ណាមួយដែលត្រូវការ >



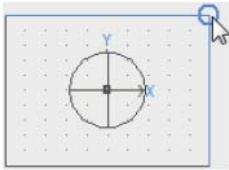
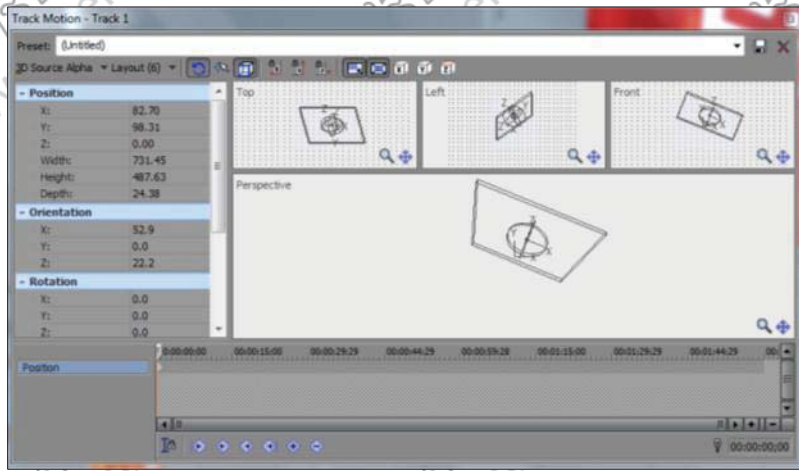
2. នៅផ្នែកខាងលើ សូមរើសយក 3D Source Alpha >



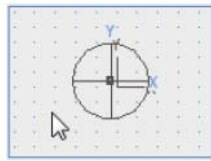
3. នៅផ្នែកខាងស្តាំ សូមរើសយក Layout (6) >



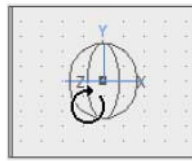
4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែឯទៅតាមតំរូវការ



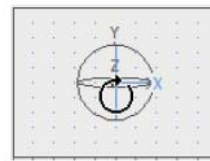
Moving closer to or farther from viewer. Drag across corners to flip the track.



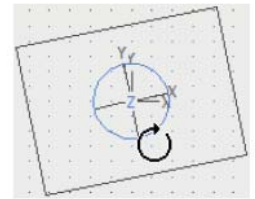
Dragging the track.



Rotating left to right around the Y axis.



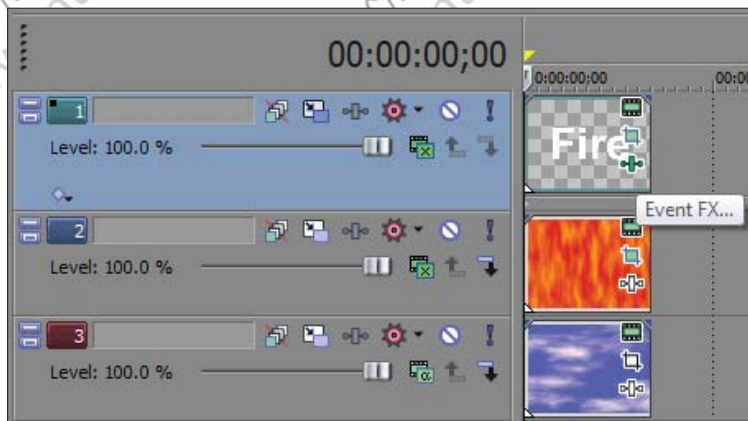
Rotating forward or backward around the X axis.



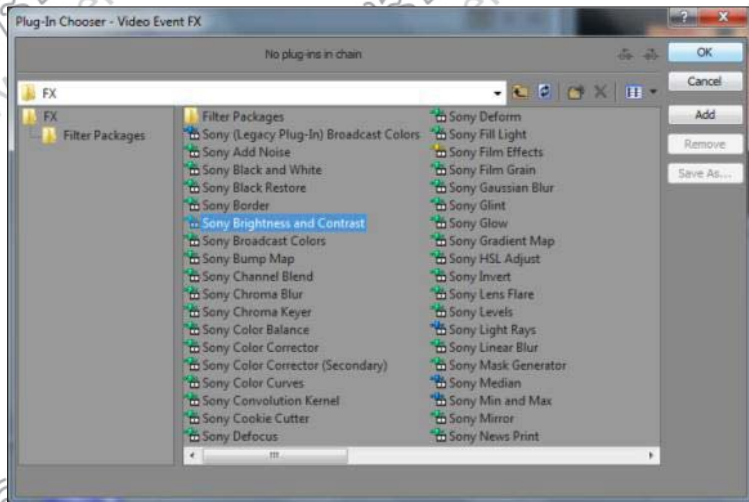
Rotating around the Z axis.

13. របៀបបង្កើត Mask:

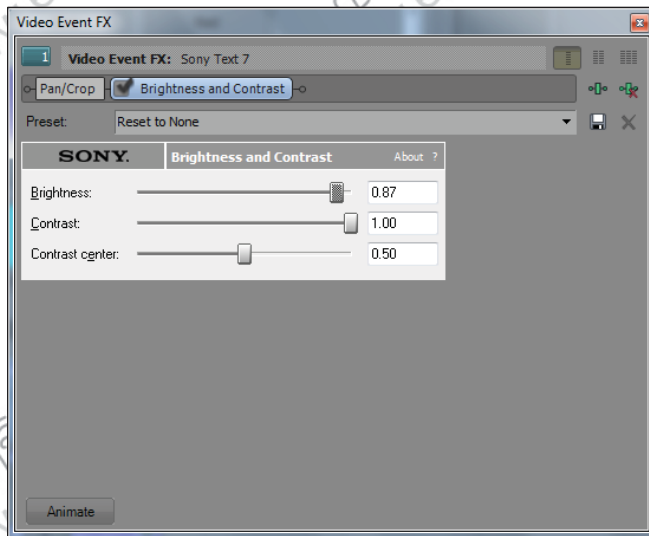
1. សូមបង្កើត Track ចំនួន 3 ឲបានដូចរូបខាងក្រោម >
2. ត្រង់ Track ខាងលើគេសូមចុច Event FX Button >



3. សូមរើសយក Sony Brightness and Contrast >
4. ចុច OK Button >

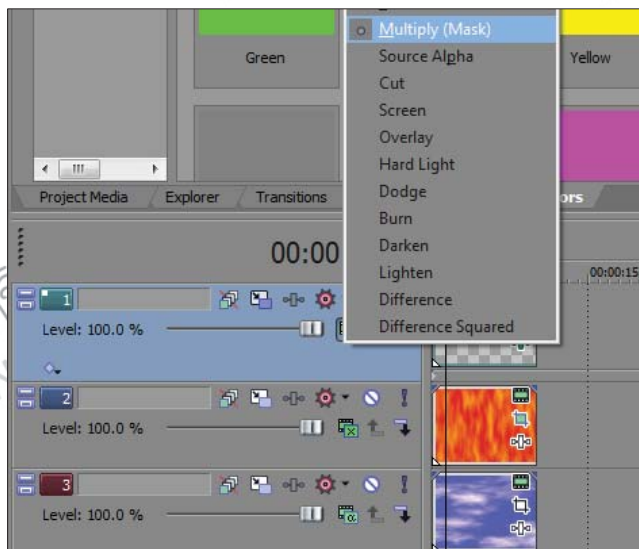


5. សូមកំណត់ Option ទៅតាមតំរូវការ >

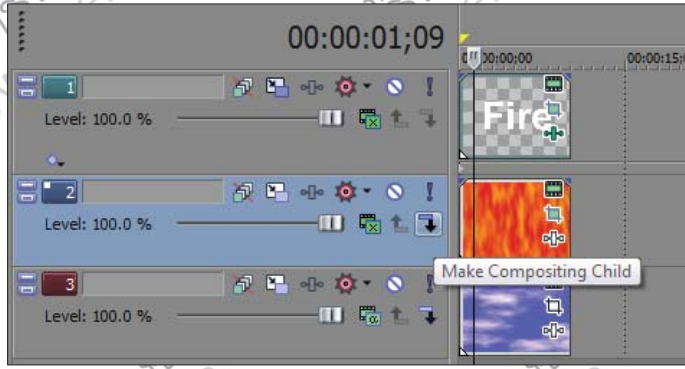


6. ត្រង់ Track ខាងលើគេងដែលសូមចុចលើ Compositing Button >

7. រើសយក Multiply (Mask) >

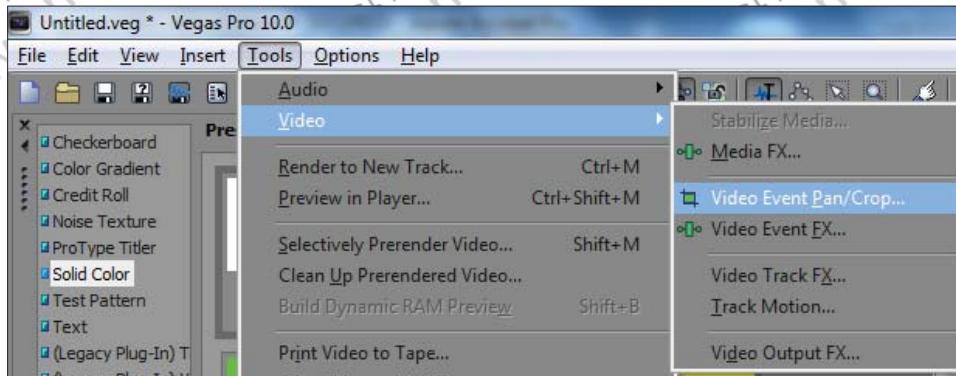


8. នៅត្រង់ Track ទី 2 សូមចុច Make Compositing Child



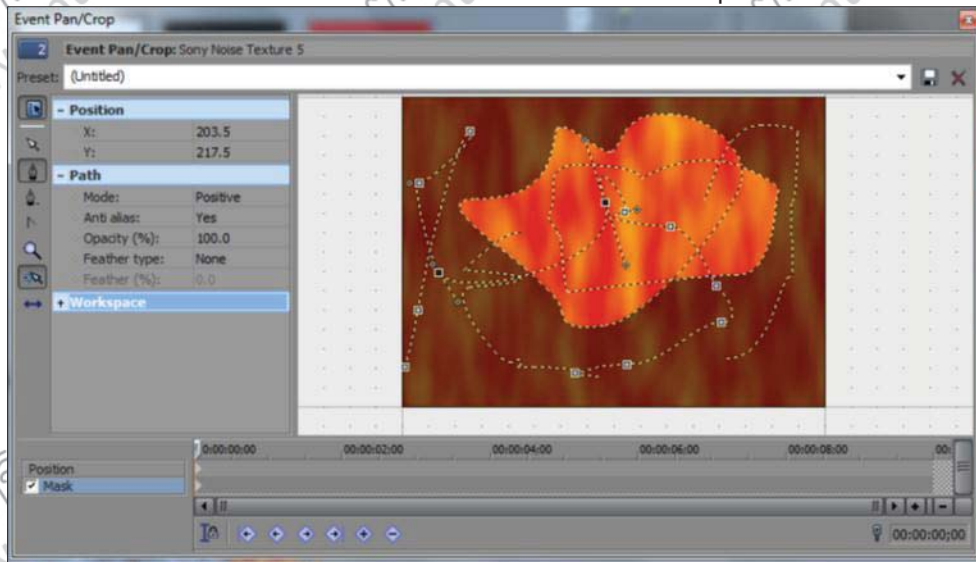
14. របៀបប្រើប្រាស់ Bezier Mask:

1. សូមចូលទៅកាន់ Tools > Video > Video Event Pan/Crop >

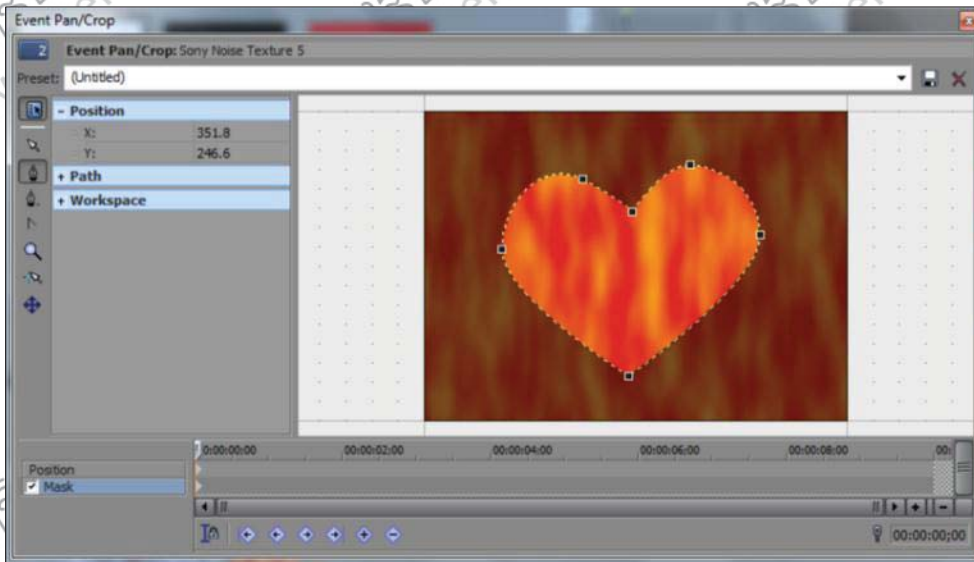


2. សូម Tick យក Mask >

3. ហើយសូមរើសយក Pen Tool ហើយកំណត់ Option របស់វានៅក្នុងតំបន់ Path ទៅតាមតួអក្សរ >

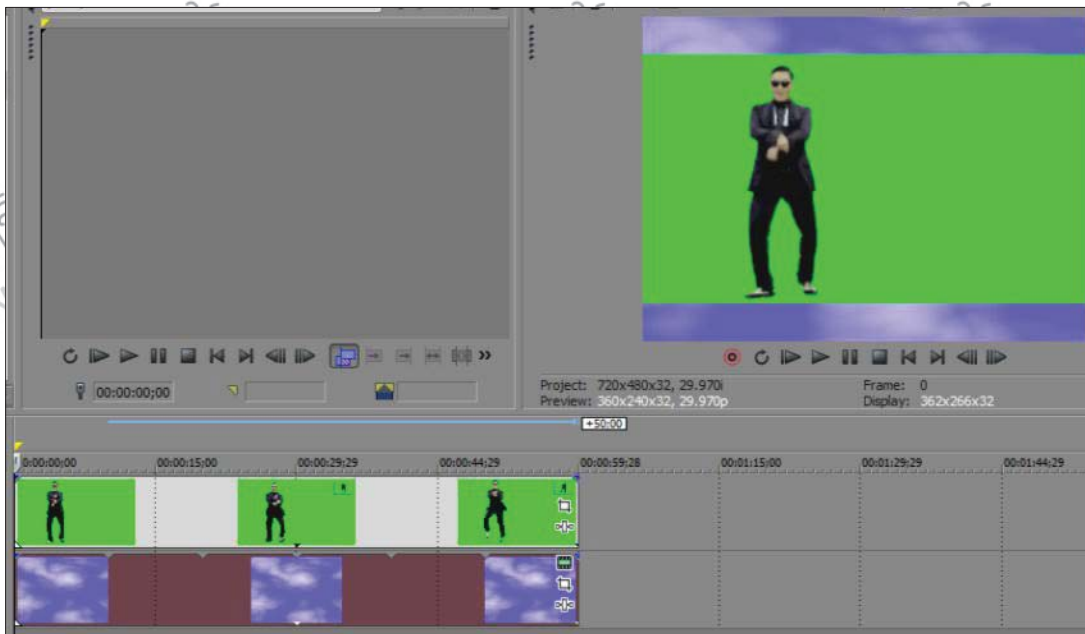


4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការតួអក្សរដើរតាមរូបមួយសំរាប់យកធ្វើជា Mask

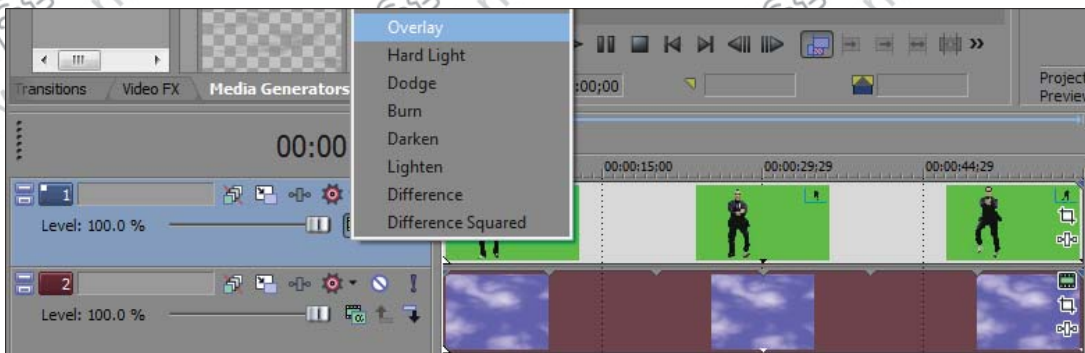


15. របៀបដាក់ Background ចេញ:

1. សូមបង្កើត Track ថ្មីនូវ 2 ហើយ Add Event ចូលទៅក្នុងវាដោយ Event ខាងលើ ជាប្រភេទ Media ដែលមាន Background តែមួយពណ៌ >



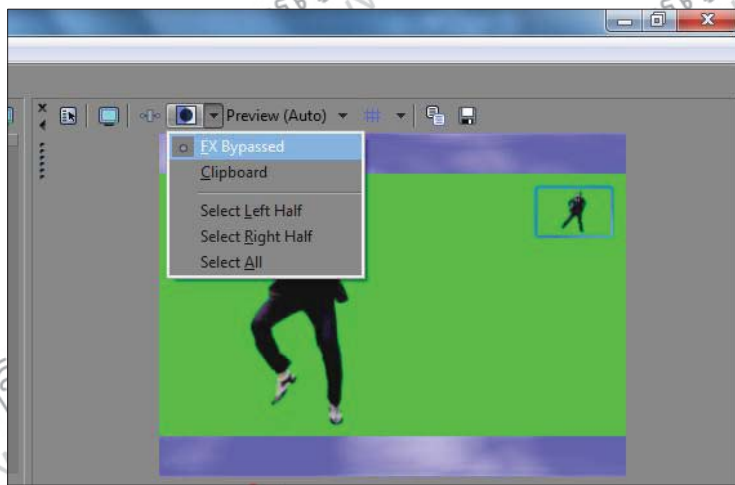
2. ត្រង់ Track ខាងលើគេ សូមចុចលើ Compositing Mode ហើយរើសយក overlay >



3. សូមចូលទៅកាន់ Video FX ហើយចាប់ទាញ Chroma Keyer មកដាក់នៅលើ Event របស់ Track ខាងលើគេ >



4. ត្រង់ ផ្ទាំង Video Preview Split Screen View Arrow ហើយ រើសយក FX Bypassed >

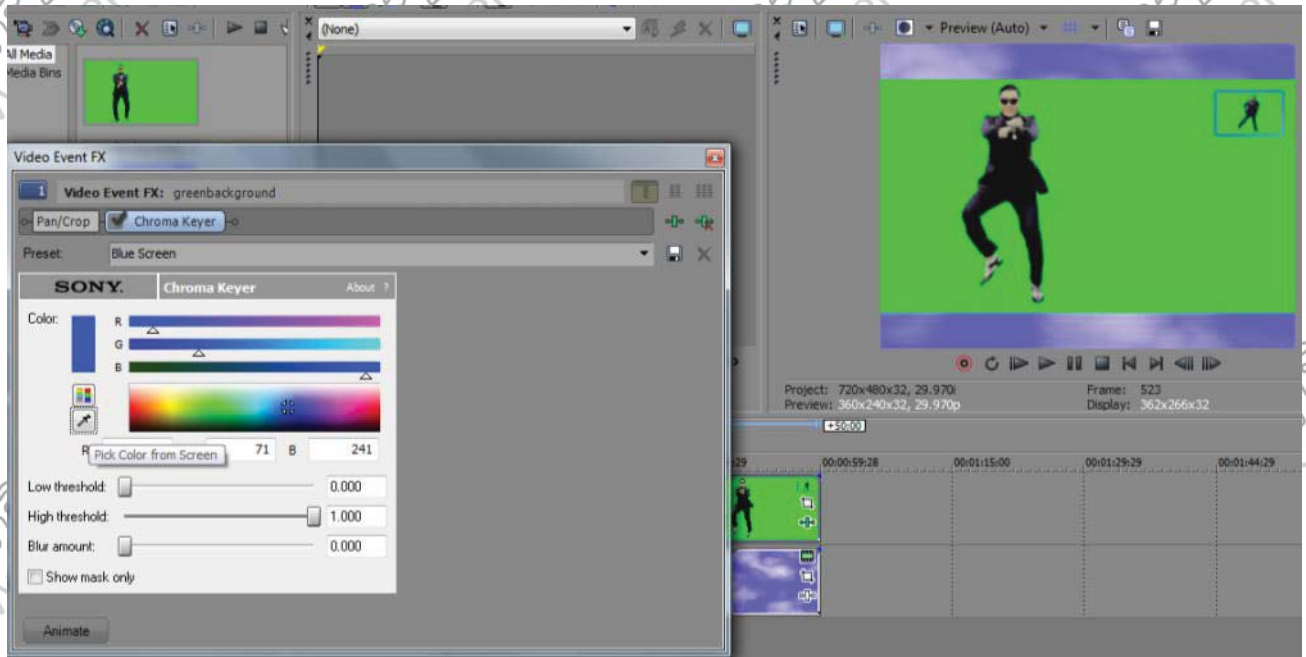


5. សូមត្រលប់មកកាន់ Track លើគេវិញហើយចុច Event FX របស់ Event វា >



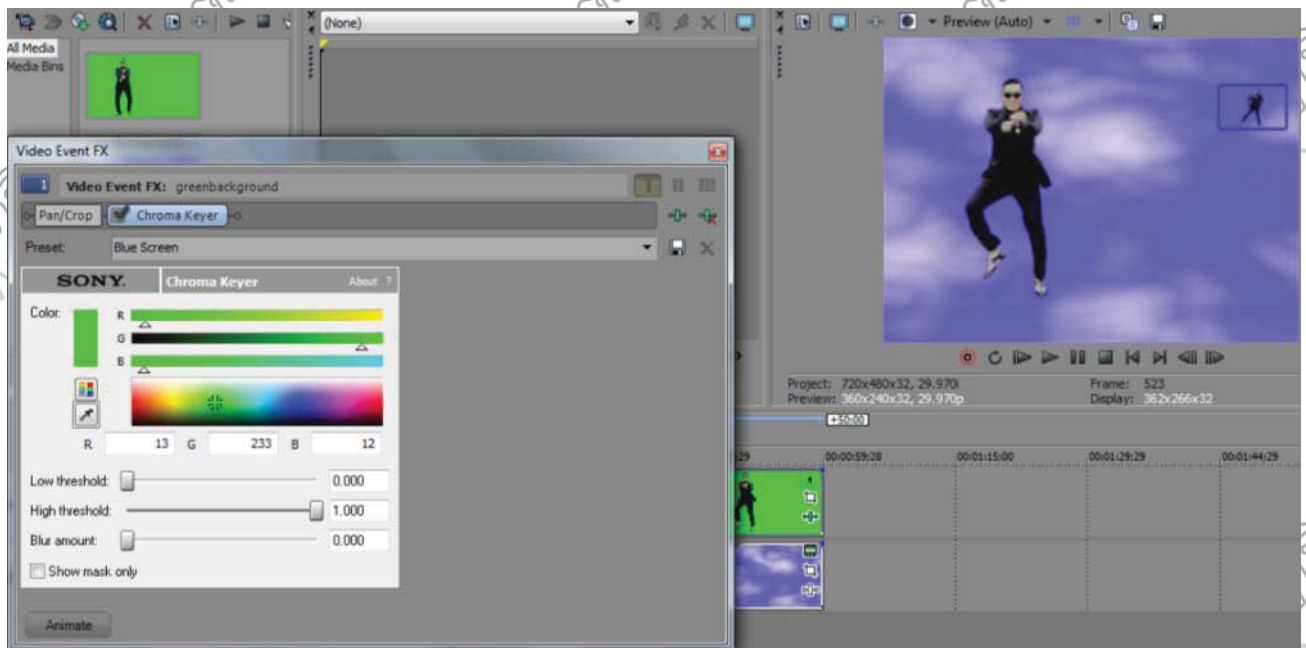
6. សូមចុច Pick Color from Screen >

7. ហើយចុចលើតំបន់ពណ៌ផ្ទៃ Background ក្នុងផ្ទាំង Video Preview >



8. សូមធ្វើការកែប្រែ Option បន្ថែមទៀតនៅលើផ្ទាំង Video Event FX ដើម្បីធ្វើការដកយកពណ៌ Background ចេញ ចូរអស់ >

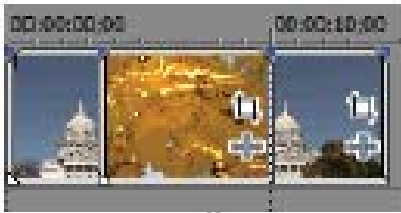
9. ហើយចុច Close Button ដើម្បីបិទវាចោល



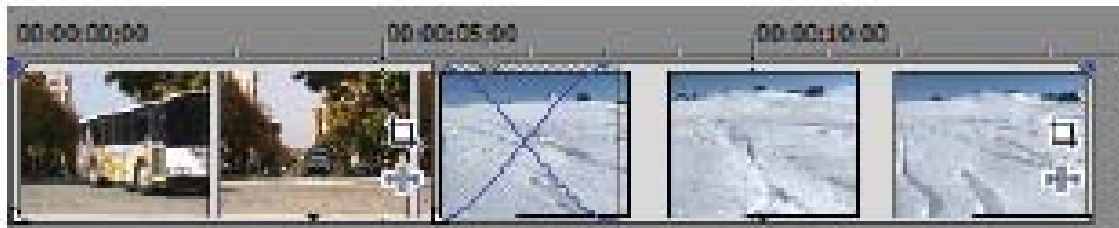
មេរៀនទី 10: របៀបបន្ថែម Video Transition and Motion

1. ភាពខុសគ្នារវាង Cut និង Crossfad:

Track ដែលមាន Events ជាច្រើន Cut គ្នាមានន័យថា Events នីមួយៗបានតំរៀបគ្នាជាបន្តបន្ទាប់ ដោយដាក់វាជាប់ៗគ្នា ចាប់ពីឆ្វេងទៅស្តាំដោយមិនឲ្យកាត់គ្នានោះទេ។

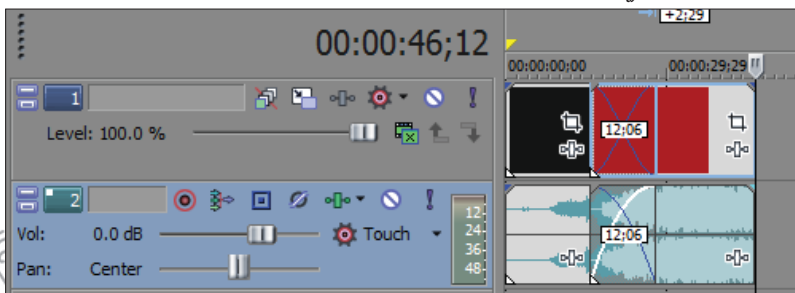


ចំពោះ Track ដែលមាន Events ជាច្រើន Crossfades គ្នាមានន័យថា Events នីមួយៗបានតំរៀបគ្នាជាបន្តបន្ទាប់ ដោយដាក់វាជាប់ៗគ្នា ចាប់ពីឆ្វេងទៅស្តាំហើយពួកវាអាចគងត្រួតលើគ្នាបាន ។ បន្ទាប់ពី Events បាន Crossfades គ្នាហើយនោះ យើងអាចធ្វើការ add Transition បន្ថែមនៅចន្លោះវាបានផងដែរ។

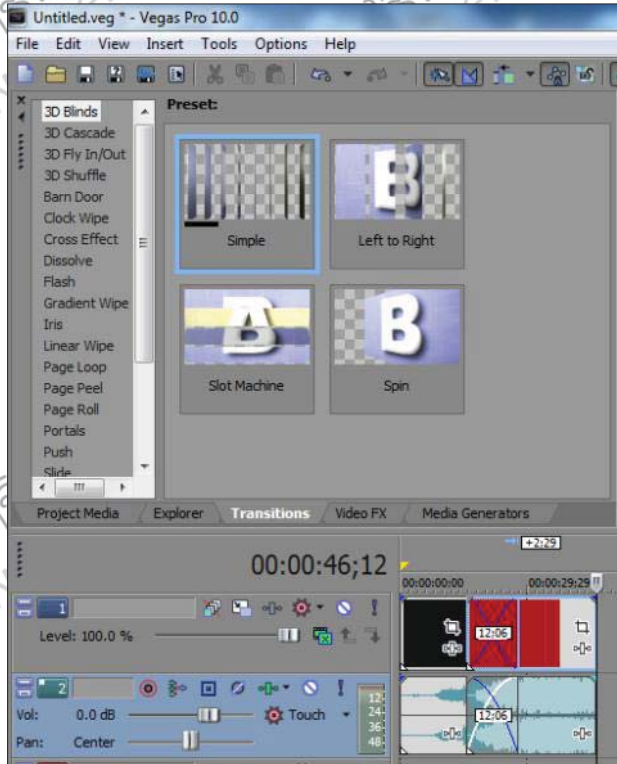


2. របៀប Add Transition:

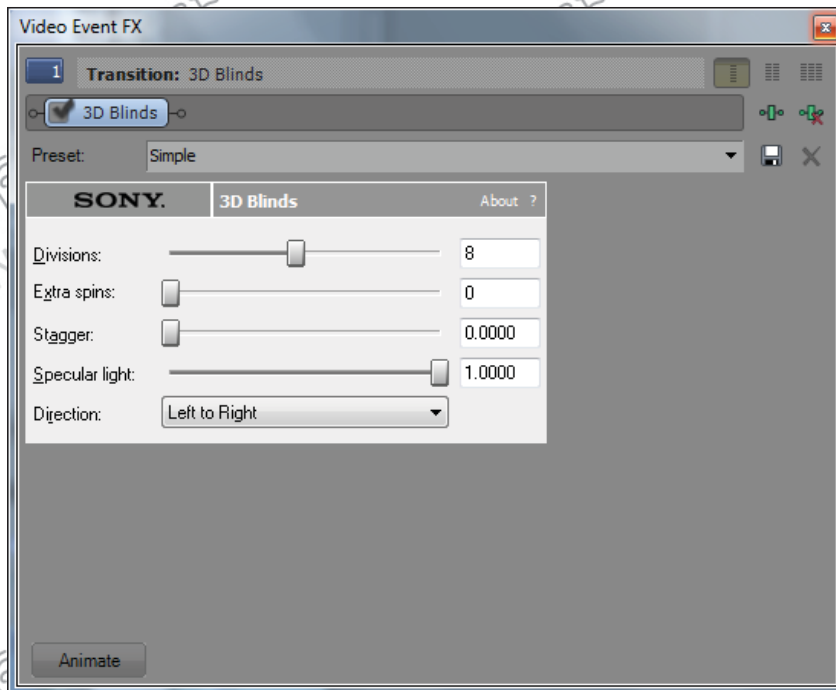
1. សូមបង្កើត Event ពីរហើយសូមធ្វើការតំរៀបវាអោយត្រួតស៊ីគ្នាដើម្បីបង្កើតជា Crossfade >



2. ចុច Transitions Tab >
3. សូម Select លើ ប្រភេទនៃ Transition ណាមួយ (3D Blinds) >
4. សូម Select លើ Preset ណាមួយរបស់វា (Simple) >
5. ទាញវាមកដាក់នៅលើតំបន់ Crossfade នៃ Event ទាំងពីរ >

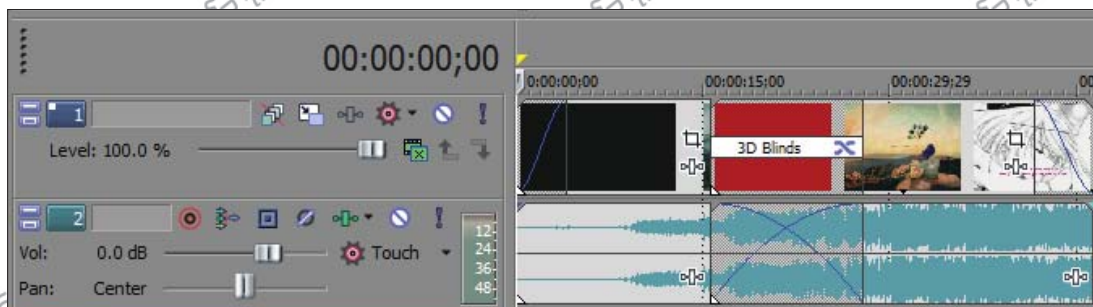


6. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតួអក្សរ

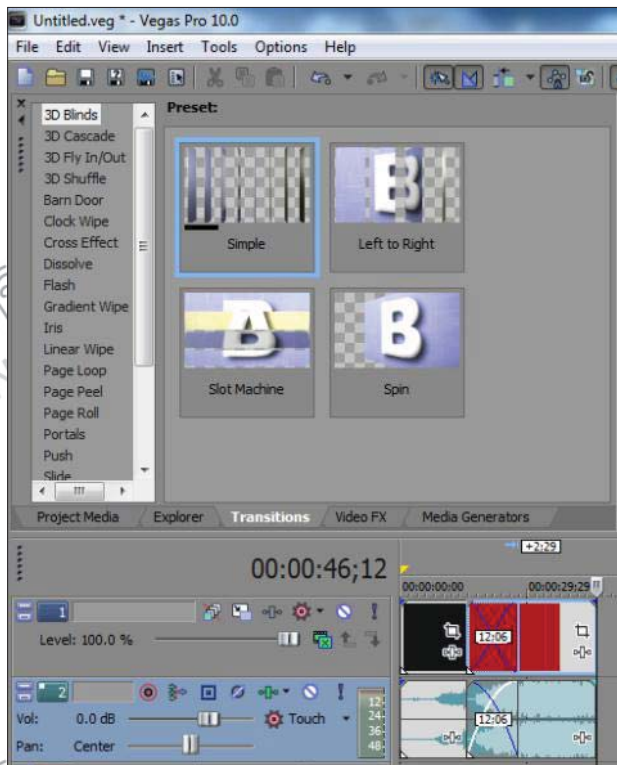


3. របៀប Add Transition នៅខាងដើម និងចុង Event:

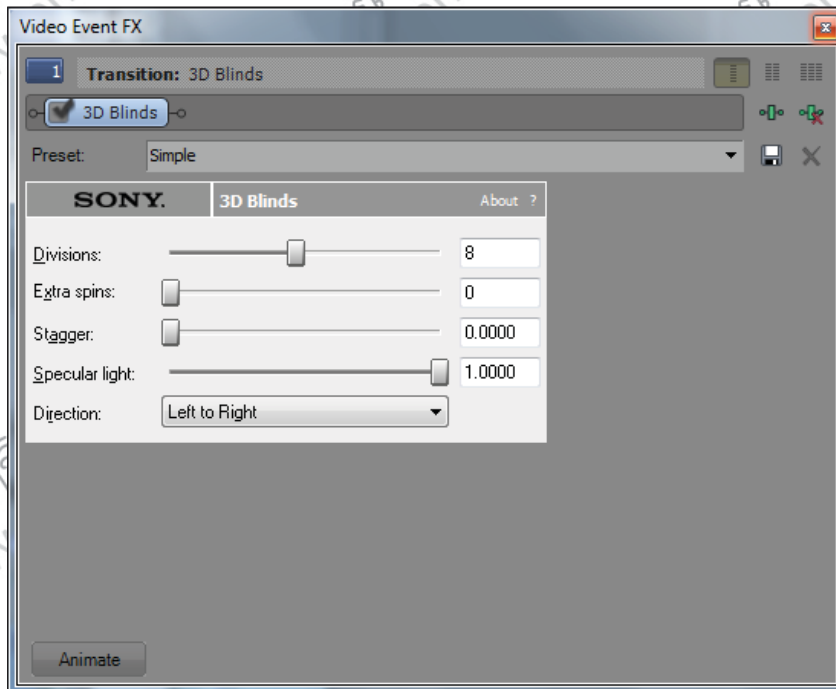
1. សូមបង្កើត Crossfade នៅខាងដើម និងខាងចុងនៃ Event ទាំងពីរ >



- 2. ចុច Transitions Tab >
- 3. សូម Select លើ ប្រភេទនៃ Transition ណាមួយ (3D Blinds) >
- 4. សូម Select លើ Preset ណាមួយរបស់វា (Simple) >
- 5. ទាញវាមកដាក់នៅលើតំបន់ Crossfade នៃ Event ទាំងពីរ >

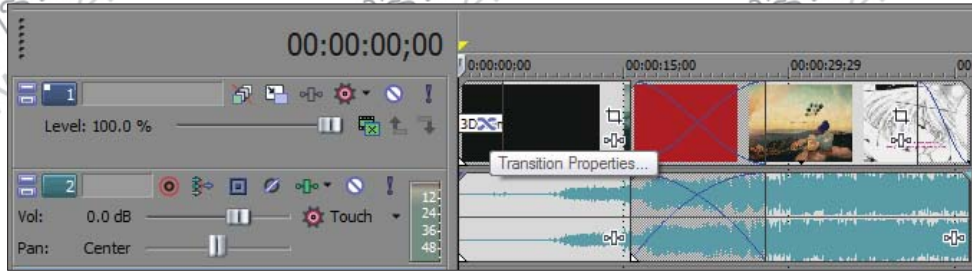


- 6. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតំរូវការ

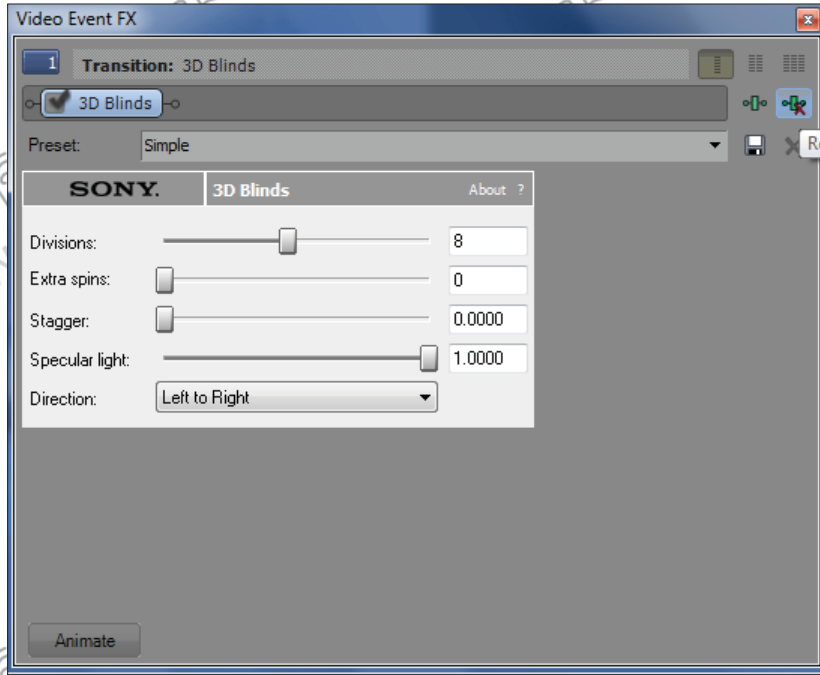


4. របៀបលុប Transition:

- 1. សូមចុចលើ Transition Properties Icon >

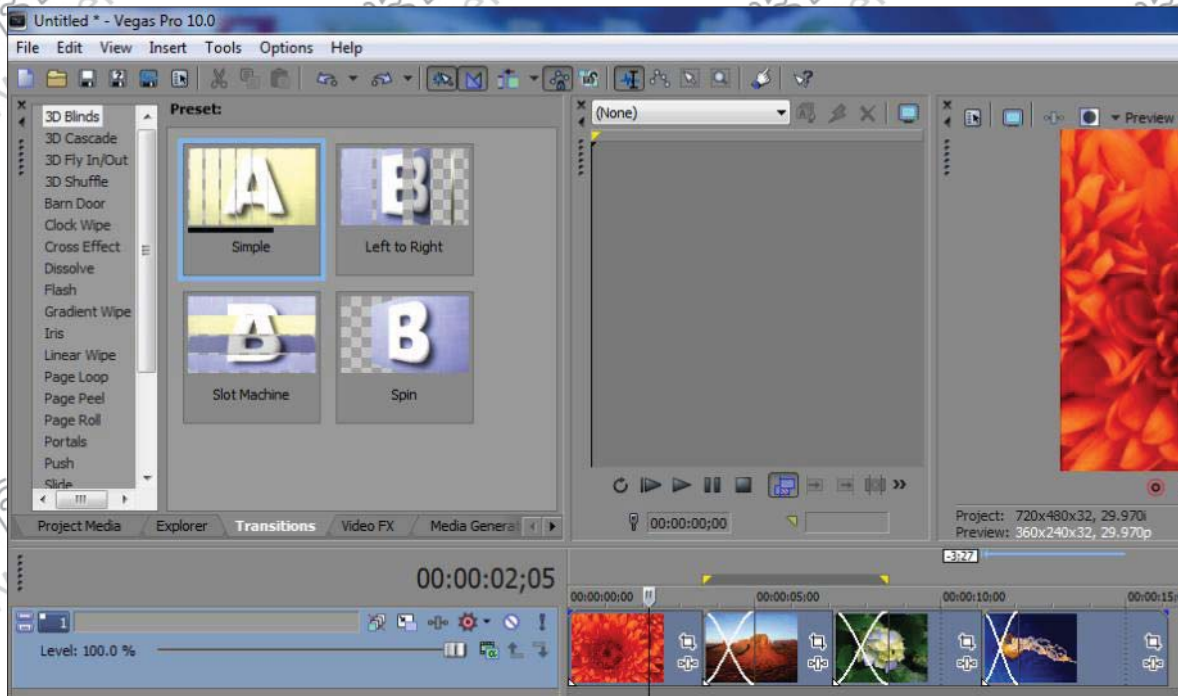


2. ចុំ ចុំ Remove Selected Plug-In Button

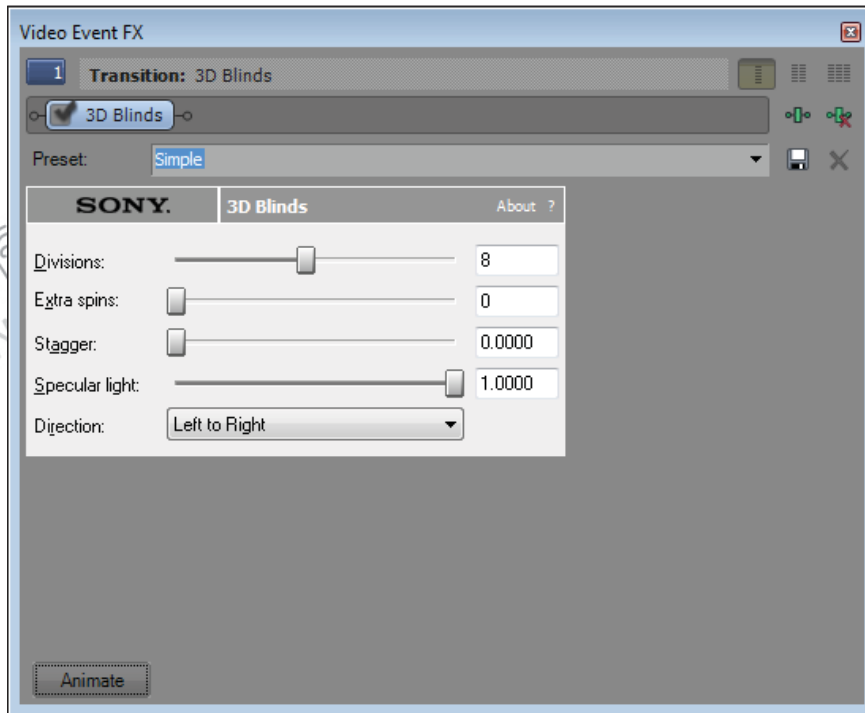


4. របៀប Add Transition ទៅ Event ទាំងអស់:

1. សូមធ្វើការរៀបចំ Event ទាំងអស់ដែលត្រូវការហើយជំរុញវា ឲ្យ Crossfade គ្នា >
2. Select លើពួកវាទាំងអស់ >
3. សូមចុំ Transitions ហើយរើសយកប្រភេទណាមួយដែលត្រូវការ >
4. ចាប់អូសវាមកទំលាក់នៅត្រង់តំបន់ Crossfade របស់ Event ណាមួយ >

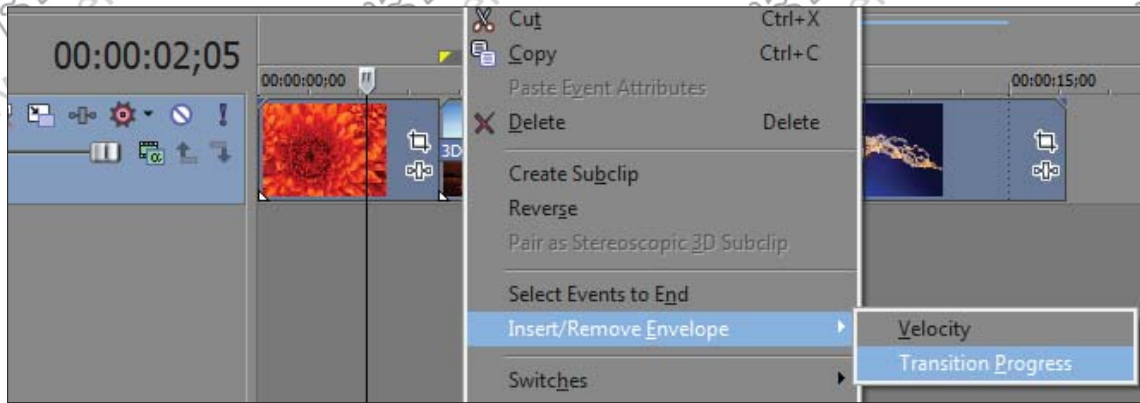


5. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ ហើយចុច Close Button

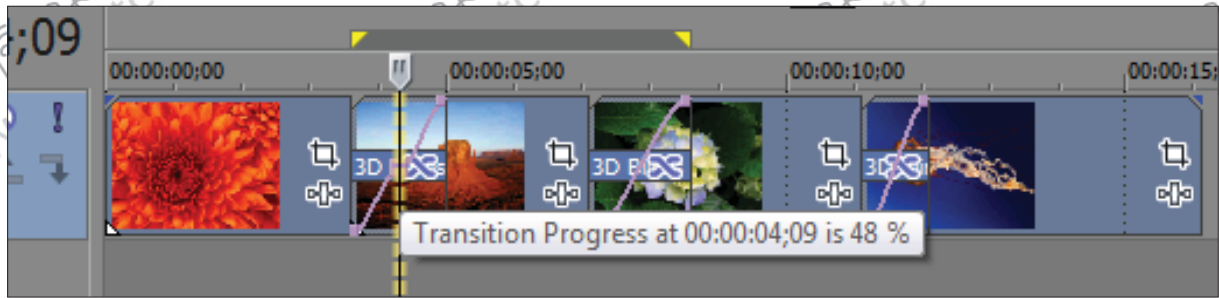


5. របៀប Add Transition Progress Envelop:

1. សូមចុច Mouse ស្តាំលើតំបន់ Crossfade >
2. Insert/Remove Envelope >
3. Transition Progress >

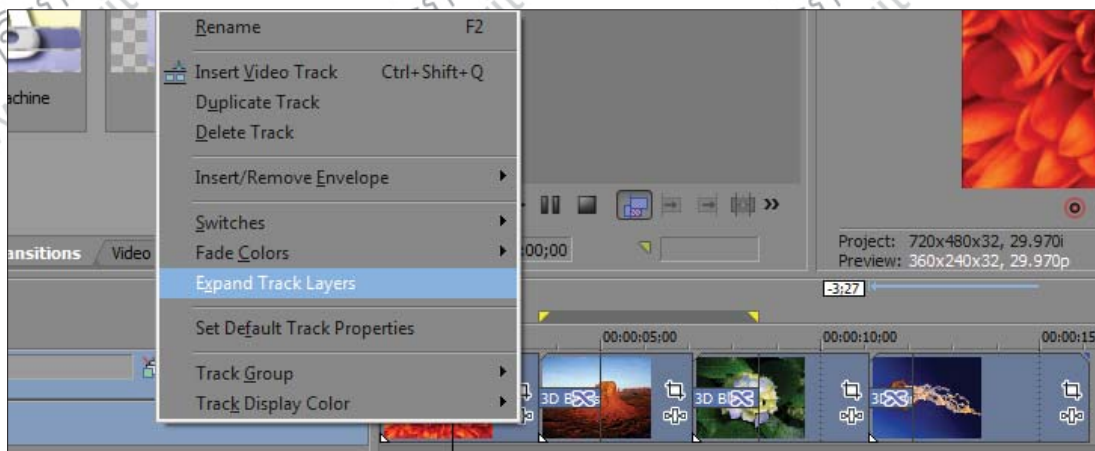


4. បន្ទាប់មកសូមចុច Double Click លើខ្សែកោងដើម្បីបង្កើតបានជាចំនុចហើយកែប្រែទៅតាមតម្រូវការ

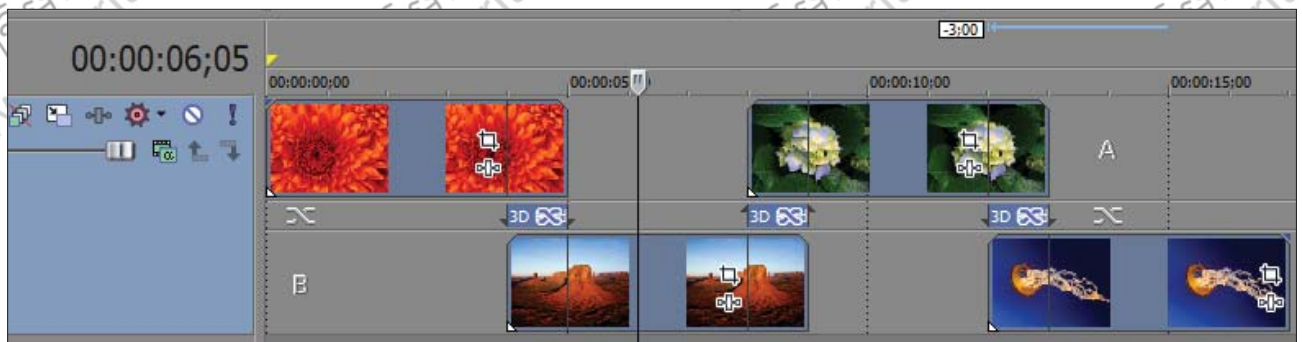


6. របៀប Add Transition Progress Envelop:

1. សូមចុច Mouse ស្តាំលើតំបន់ Track ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. Expand Track Layers >



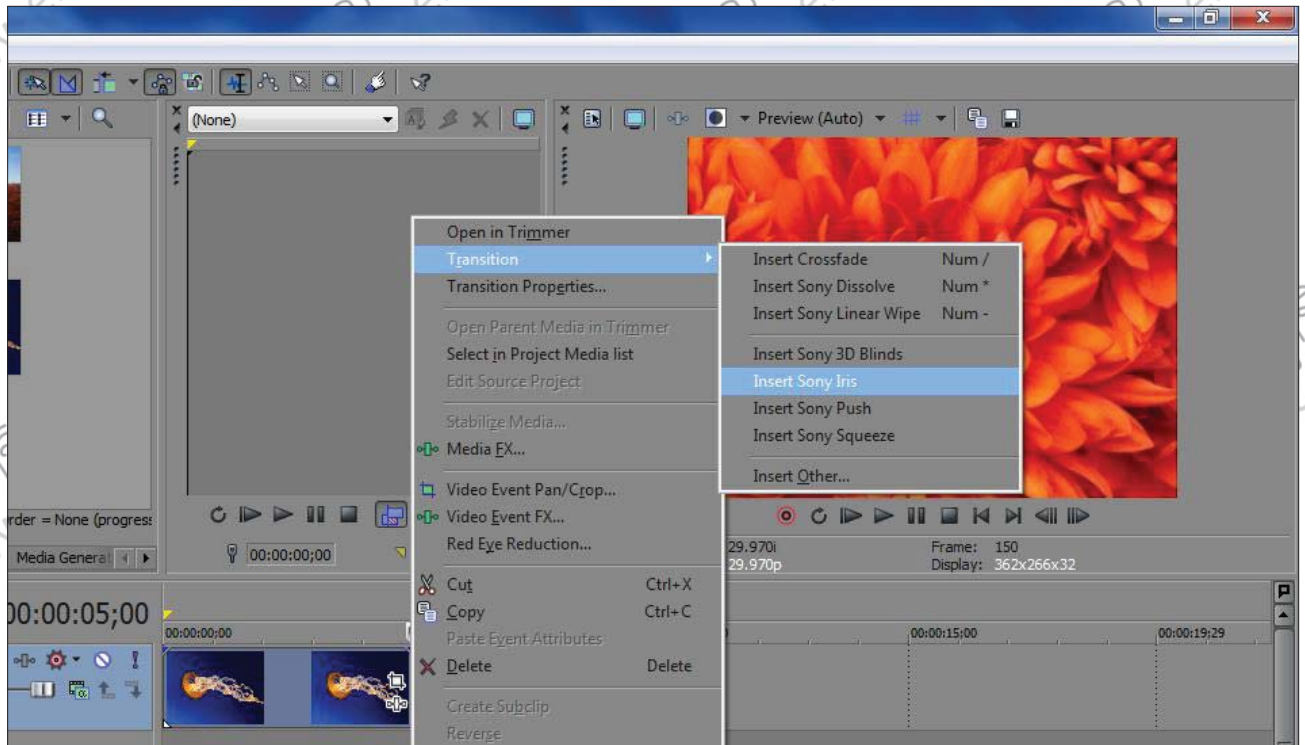
3. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



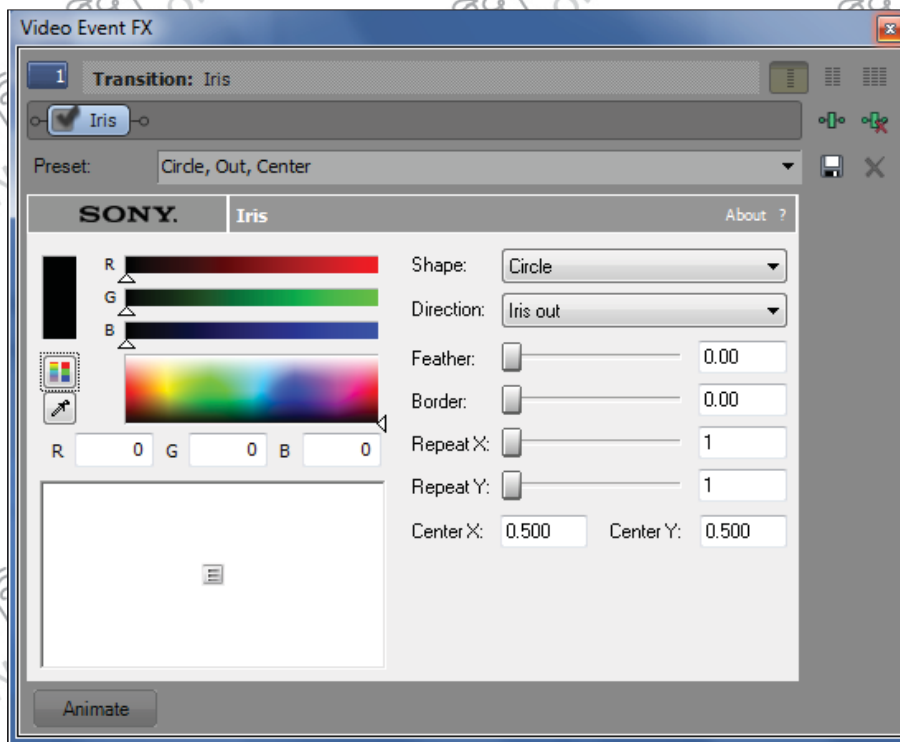
7. របៀប Add Transition Progress Envelop:

1. សូមចុច Mouse ស្តាំលើតំបន់ Event ខាងចុងគេ (ហៅថា Cut) >
2. Transition >

3. Insert Iris >



4. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ ហើយចុច Close Button



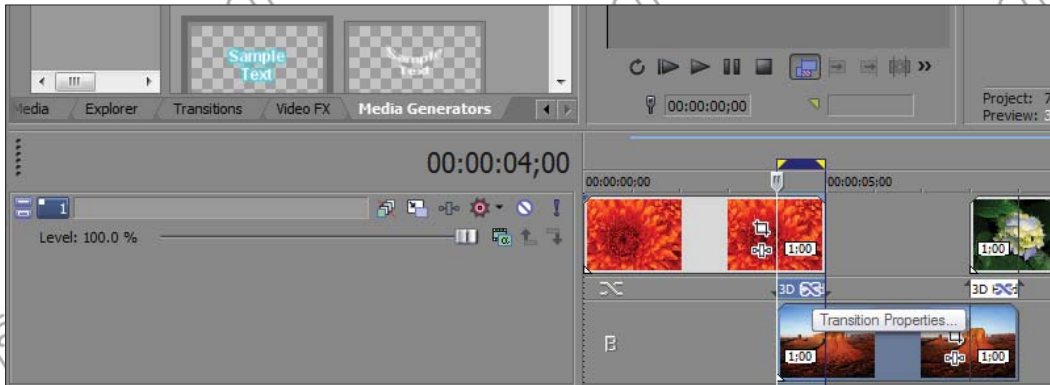
8. របៀប Preview Transition:

1. សូមចុច Double Click លើតំបន់ Transition >
2. ចុច Loop Playback >
3. ចុច Play Button ដើម្បីមើលលទ្ធផល

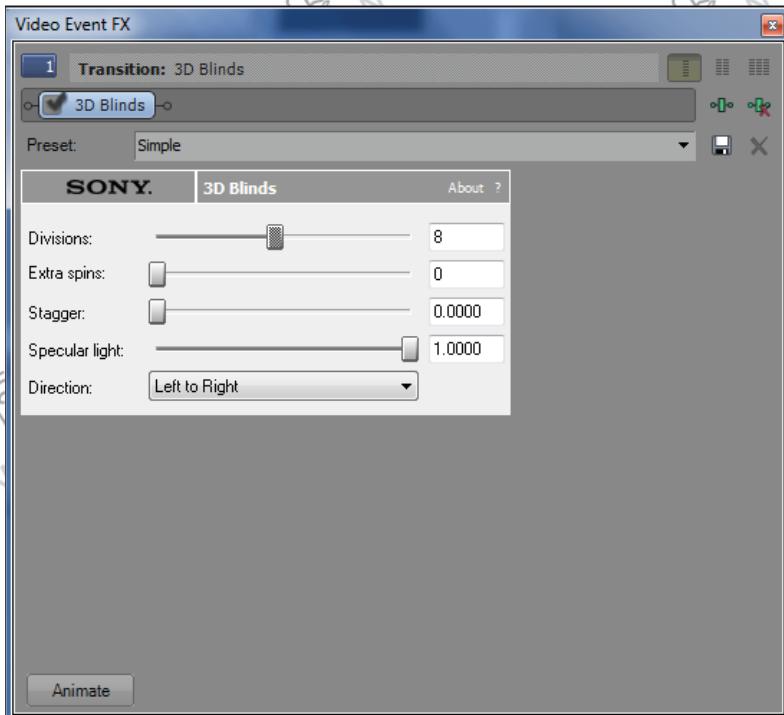


9 របៀបបន្ថែម Animation ទៅក្នុង Transition:

- 1. សូមចុច Double Click លើតំបន់ Transition >

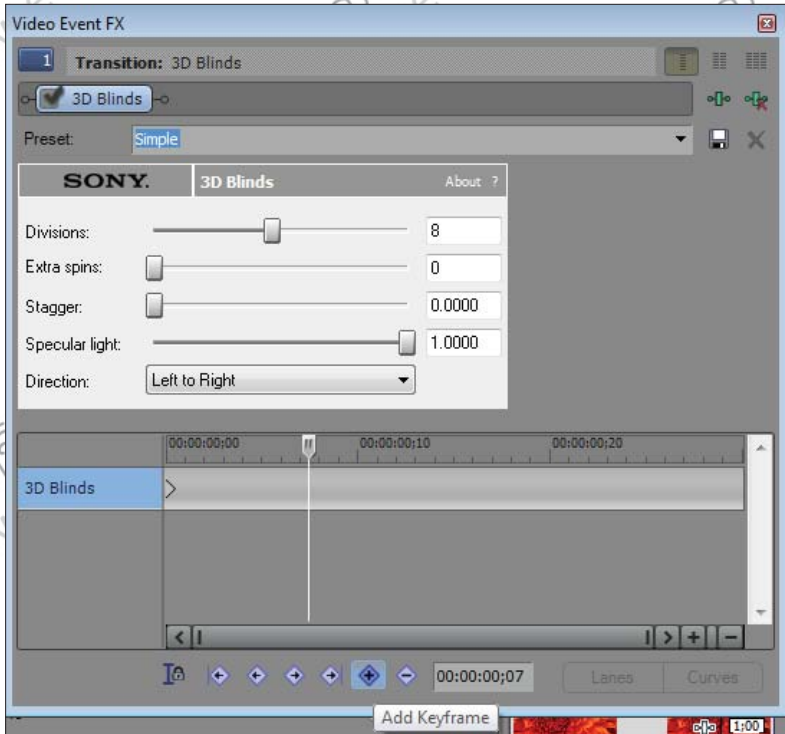


- 2. ចុចលើ Animate Button >



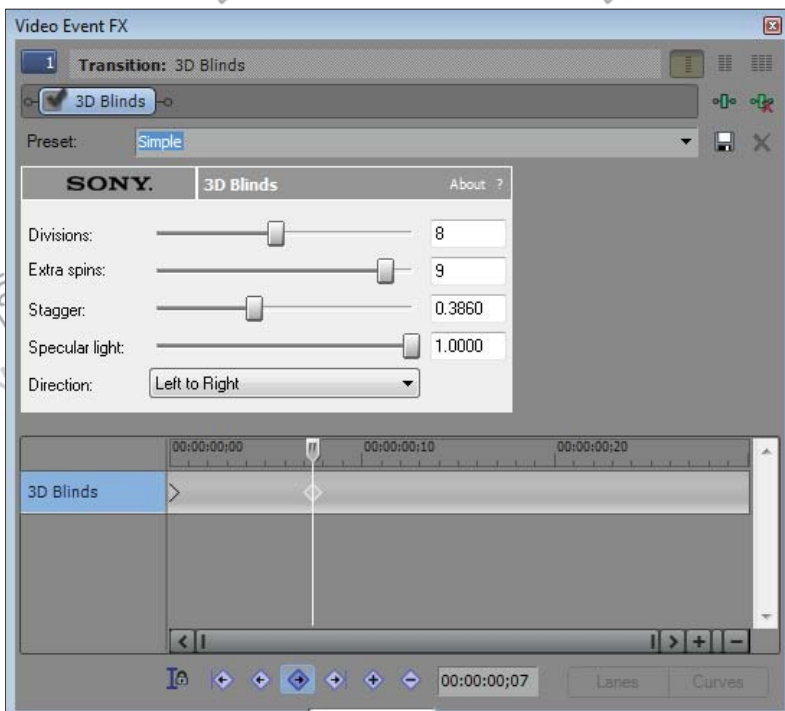
- 3. សូមរំកិល Cursor ទៅកាន់ទីតាំងថ្មីដែលត្រូវការ >
- 4. ចុច Add Keyframe Icon >
- 5. សូមធ្វើការកែប្រែ Option ទៅតាមតម្រូវការ >

6. ចុច Close Button វិញ



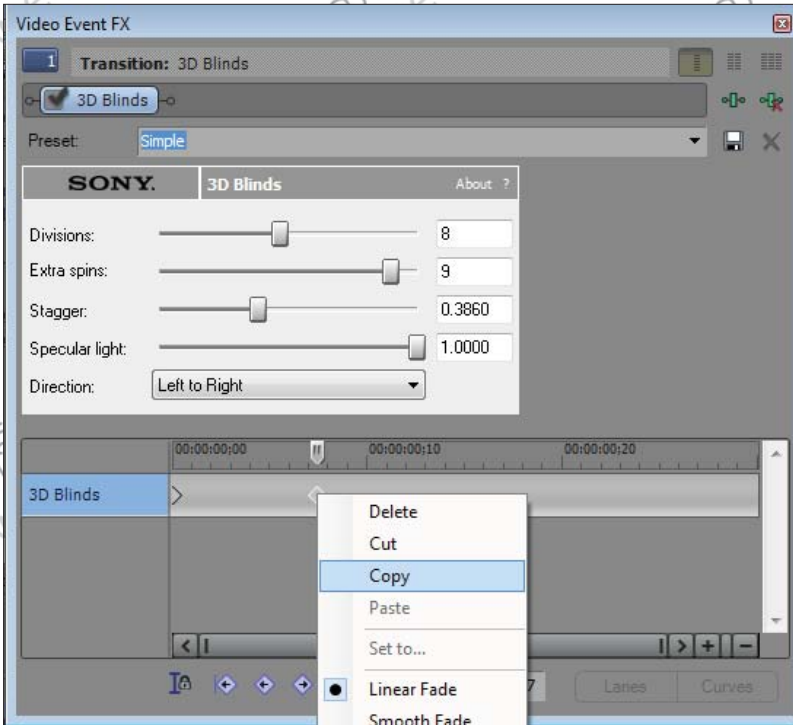
10. របៀបកែសម្រួល Keyframe:

1. សូមចុចលើ Keyframe Navigation Icon ណាមួយ (First, Previous, Next, Last) ដើម្បីធ្វើការរំកិល Cursor ទៅមុខ ឬថយក្រោយ >
2. ឬក៏យើងអាចប្រើប្រាស់ Shortcut ដោយចុច Ctrl + Right Arrow ដើម្បីរំកិលទៅស្តាំ ឬ Ctrl+ Left Arrow ដើម្បីរំកិលទៅឆ្វេង >
3. ដើម្បីរំកិល Keyframe ណាមួយសូម Select លើវាហើយរំកិលវាទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ >
4. ដើម្បីធ្វើការលុប Keyframe ណាមួយនោះសូម Select លើវាហើយចុច Delete Keyframe Icon >

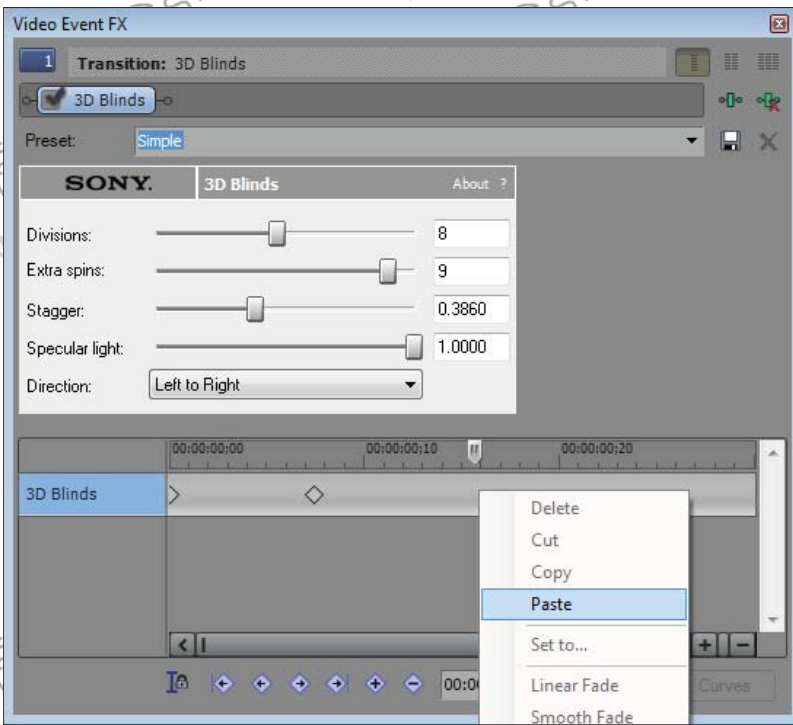


11. របៀប Copy Keyframe:

1. សូមចុច Mouse ស្តាំលើ Keyframe ណាមួយដែលត្រូវការ យកពាក្យ Copy >



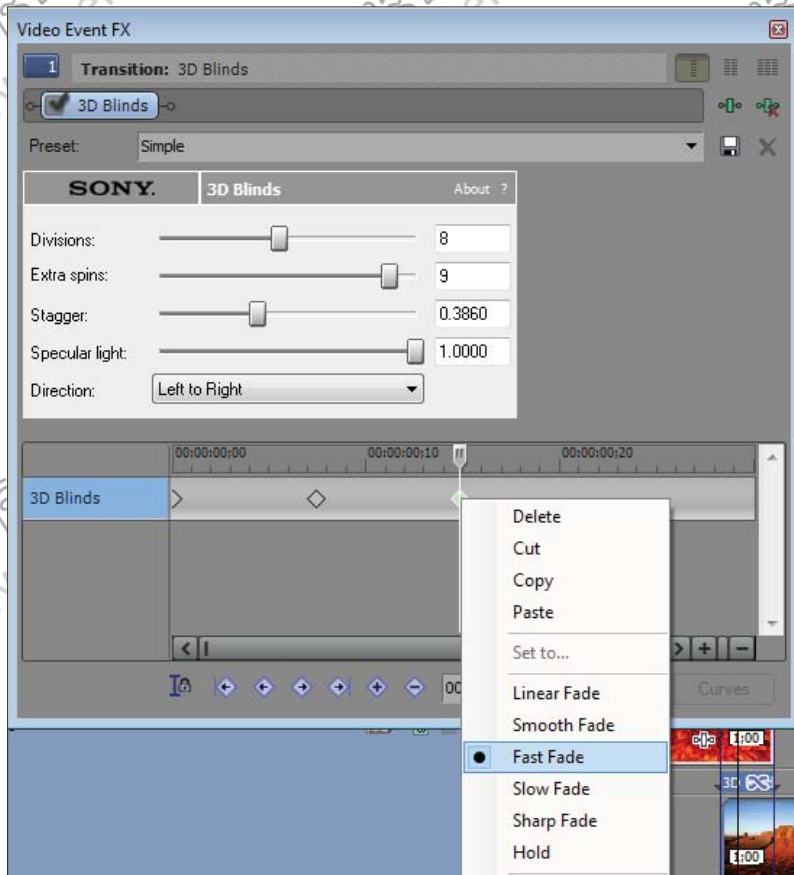
2. ដាក់ Cursor នៅក្នុងទីតាំងដែលត្រូវការហើយចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Paste



> ឬក៏យើងអាចធ្វើការអូសវាជាមួយនឹង Ctrl ទៅកាន់ទីតាំងថ្មីដើម្បីធ្វើការ Copy វា

12. របៀបកែប្រែប្រភេទរបស់ Keyframe:

1. សូមចុច Mouse ស្តាំលើ Keyframe ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. ជ្រើសយកប្រភេទរបស់វាណាមួយទៅតាមតំរូវការ >

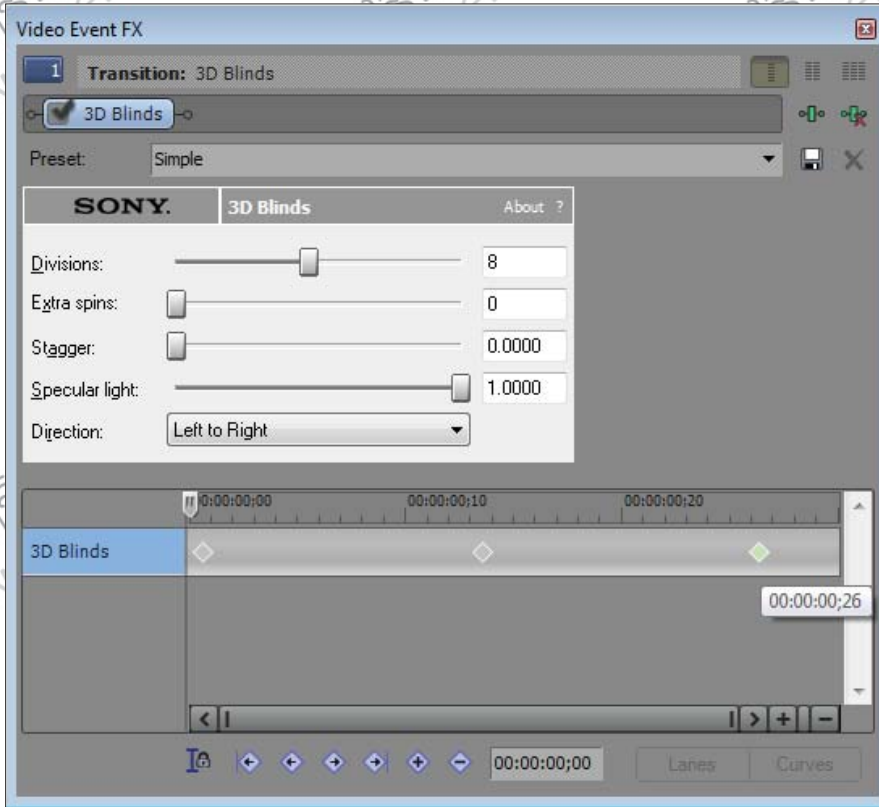


3. ខាងក្រោមនេះជាពណ៌គំរូរបស់ ម៉ូដនៃ Keyframe នីមួយៗ

-  Linear (gray)
-  Fast (green)
-  Slow (gold)
-  Smooth (lilac)
-  Sharp (pink)
-  Hold (red)

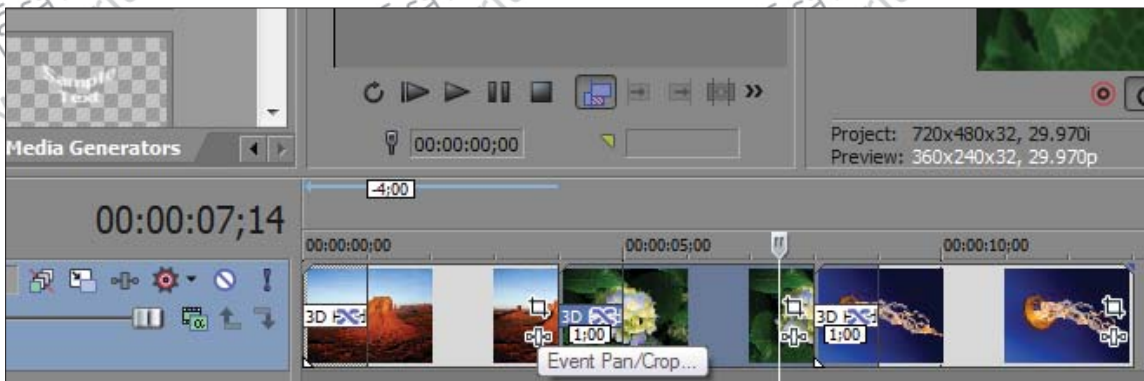
13. របៀបកែប្រែគំរូនៃរបស់ Keyframe:

1. សូម Select យក Keyframe ទាំងឡាយណា ដែលត្រូវការដោយចុចភ្ជាប់ពួកវាជាមួយនឹង Shift >
2. ចុច Alt ធាបំហើយសូមទាញ Keyframe ដែលនៅចុងគេទៅតាមគំរូការ



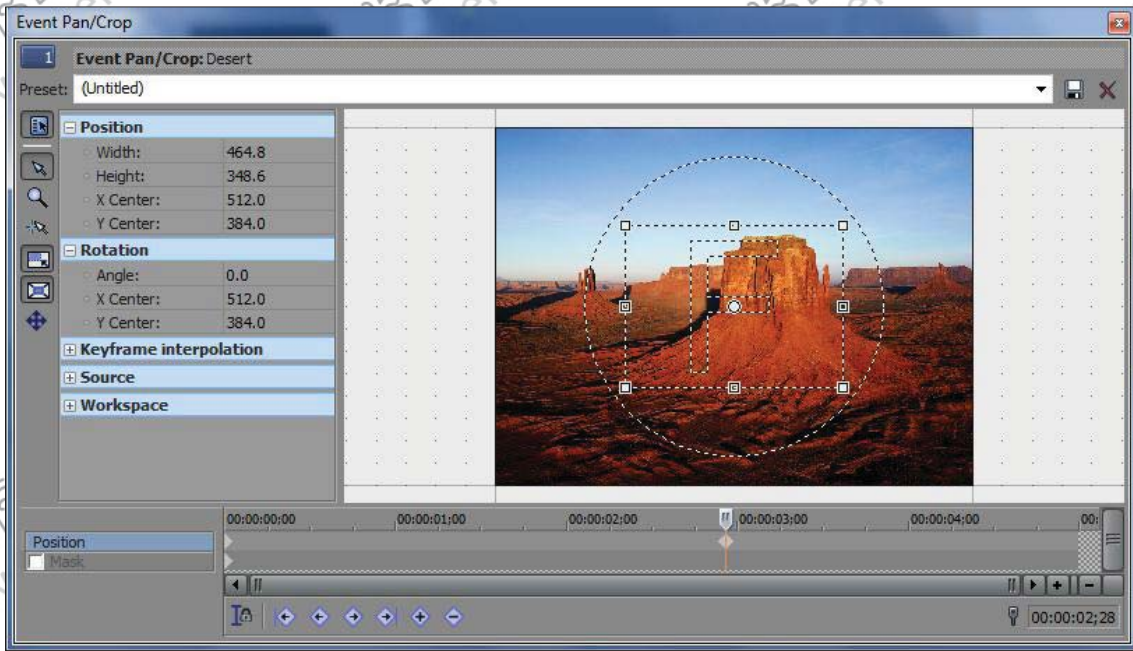
14. របៀប Pan/Crop Animation:

1. ស្វ័យ ប៊ូប៊ី Event Pan/Crop Icon នៅលើ Event ណាមួយ >



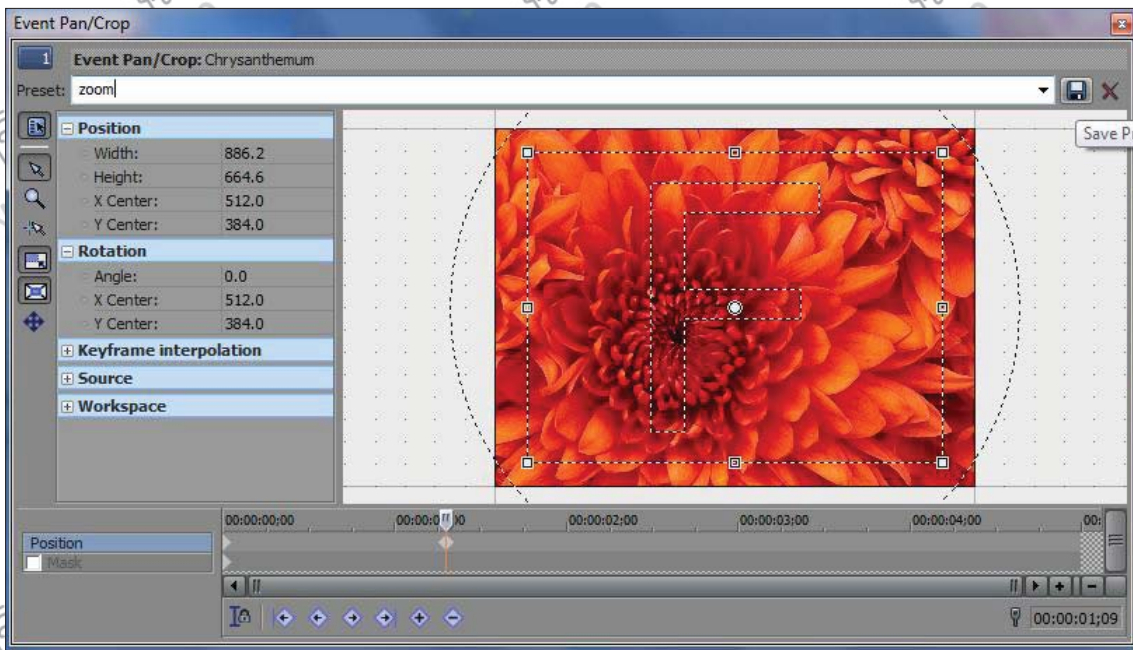
2. ដាក់ Cursor នៅត្រង់ទីតាំងថ្មីដែលត្រូវការ >

3. ហើយសូមធ្វើការទាញប្រអប់ Crop ដើម្បីពង្រីកឬបង្រួមវាទៅតាមតំរូវការ

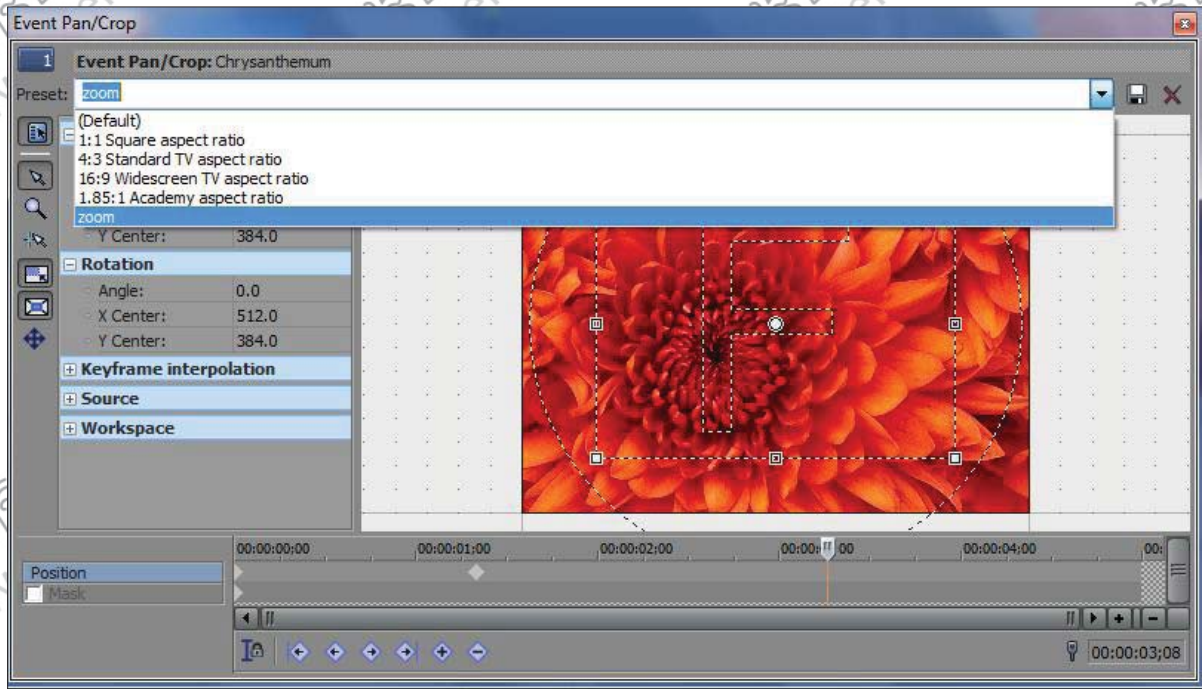


15. របៀប Save Preset Keyframe:

1. នៅក្នុងផ្ទាំង Event Pan/Crop សូមធ្វើការពង្រីកបង្រួមវា >
2. ក្នុងប្រអប់ Preset សូមធ្វើការដាក់ឈ្មោះថវា (Zoom) >
3. ចុច Save Preset Icon >

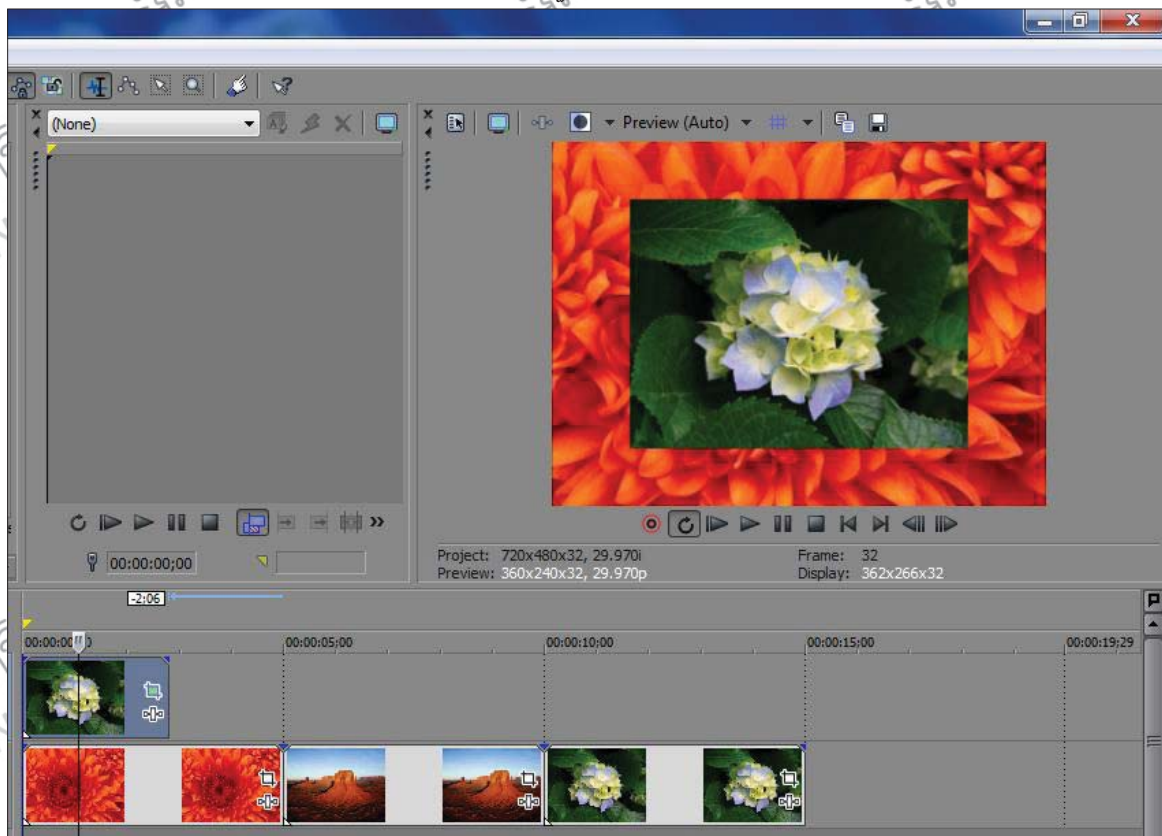


4. ដាក់ Cursor នៅត្រង់ Position ថ្មី >
5. ក្នុងប្រអប់ Preset សូមវាយកូដ zoom នោះវានឹងហៅយក Preset ដែលបាន Save មកប្រើវិញ

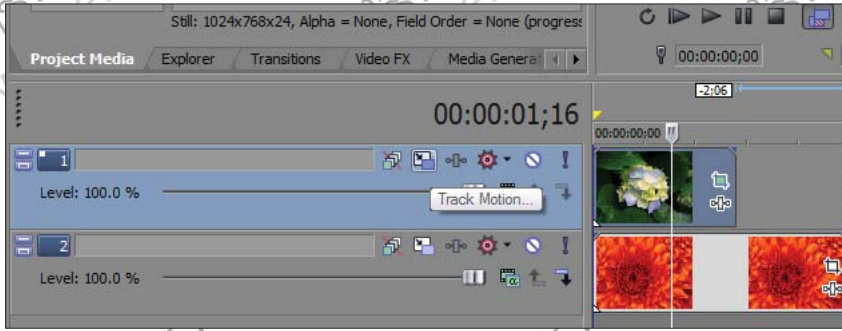


16. របៀបបន្ថែម 2D Shadow:

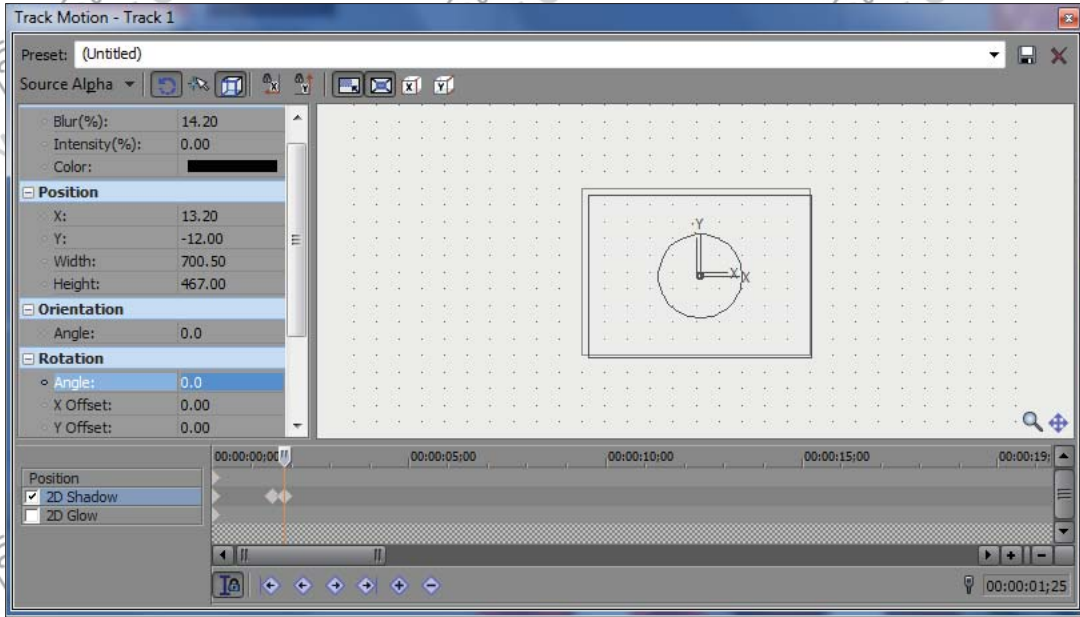
1. សូមបង្កើត Track ចំនួនពីរហើយរៀប Event ឲ្យត្រូវលើគ្នាដូចរូបខាងក្រោម >



2. នៅលើ Track ខាងលើគេសូមចុច Track Motion Button >

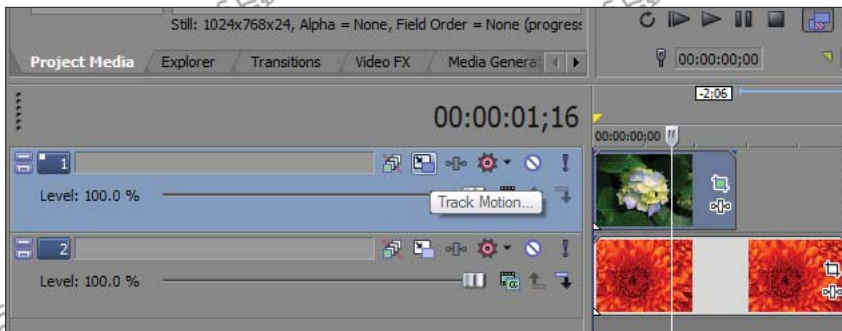


3. សូម Tick យក 2D Shadow ដើម្បីដាក់ស្រមោលថ្នាក់ >
4. ហើយសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ

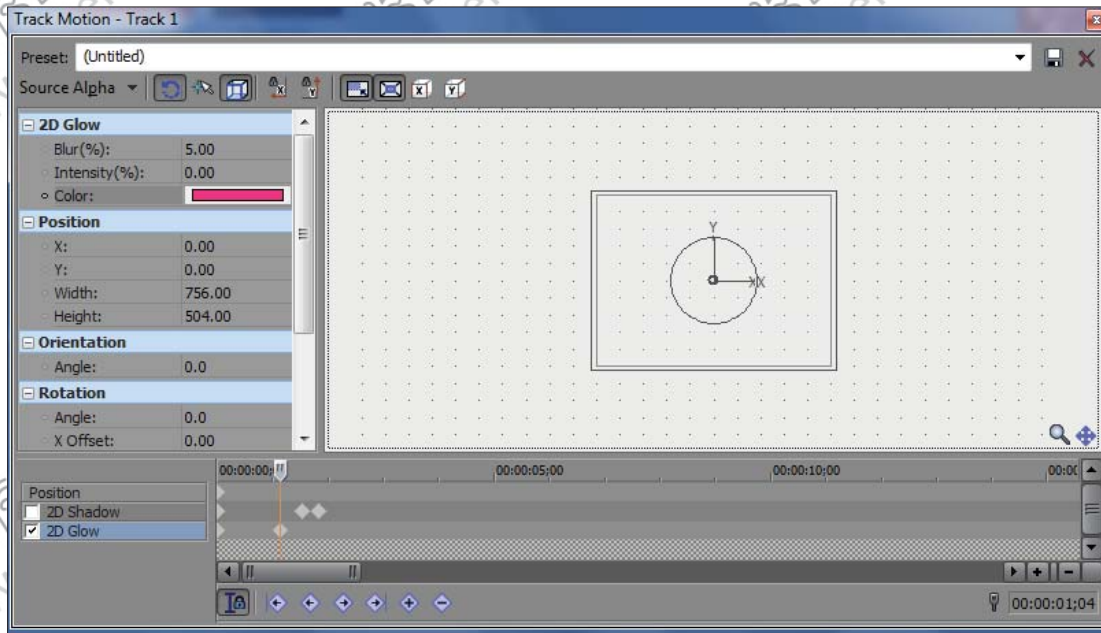


17. របៀបបន្ថែម 2D Glow:

1. នៅលើ Track ខាងលើគេសូមចុច Track Motion Button >



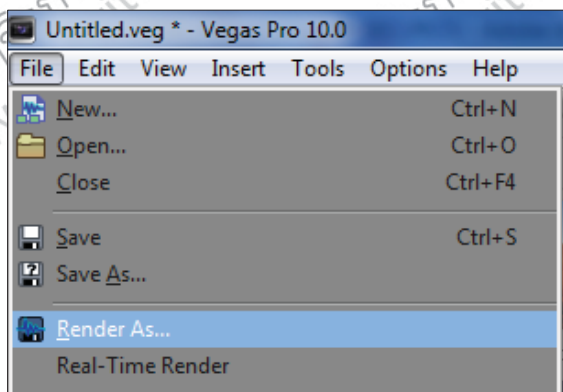
2. សូម Tick យក 2D Glow ដើម្បីដាក់ពណ៌ជុំវិញថ្នាក់ >
4. ហើយសូមធ្វើការកែប្រែ Option របស់វាទៅតាមតម្រូវការ



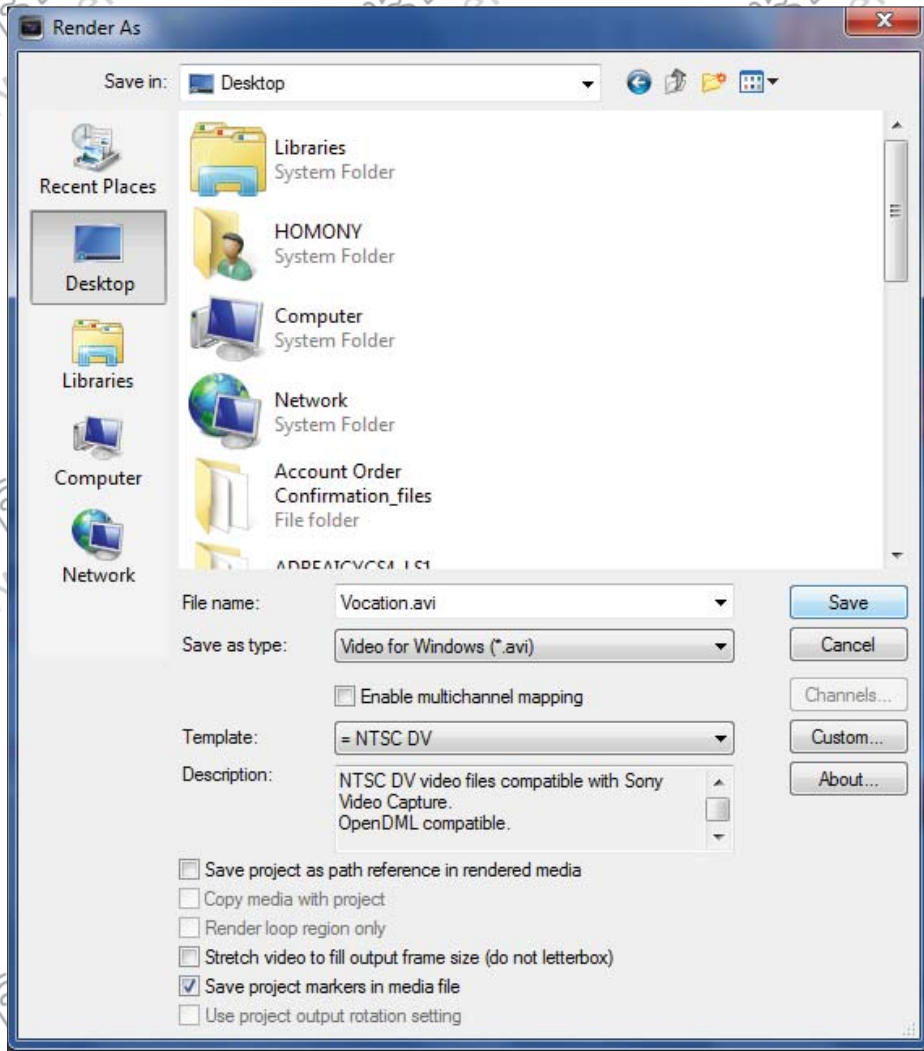
មេរៀនទី 11: របៀប Render Project & Burn to Disc

1. របៀប Render Project ជា AVI Format:

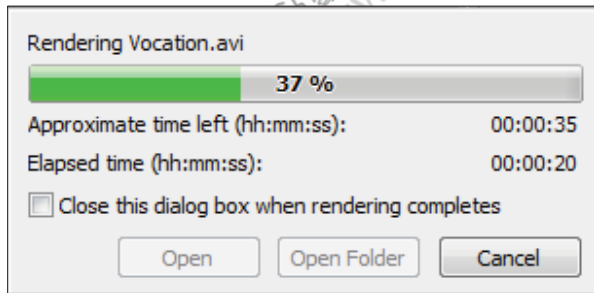
1. ចុច File Menu >
2. Render As >



3. ជ្រើសរើសយកទីតាំងរក្សា File ទុក >
4. ក្នុងប្រអប់ File name សូមដាក់ឈ្មោះថា >
5. ក្នុងប្រអប់ Save as type សូមជ្រើសយក avi >
6. ចុច Save Button >

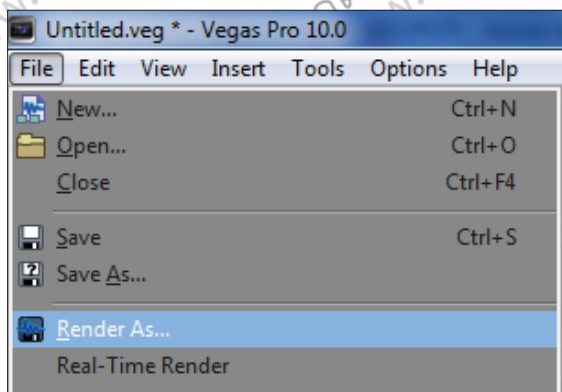


7. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការរងចាំរហូតដល់ចប់

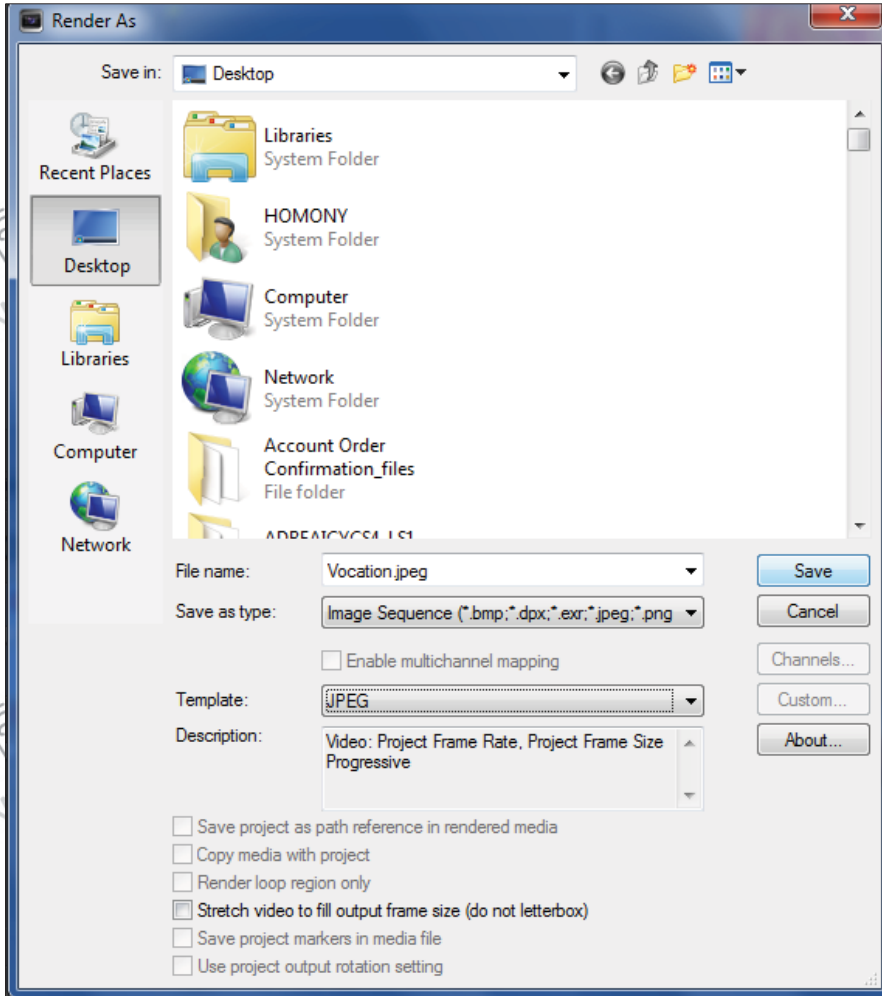


2. របៀប Render Still-image Sequences:

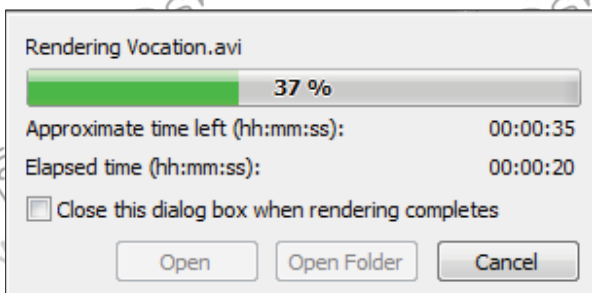
- 1. ចុច File Menu >
- 2. Render As >



3. ជ្រើសរើសយកទីតាំងរក្សា File ទុក >
4. ក្នុងប្រអប់ File name សូមដាក់ឈ្មោះថា >
5. ក្នុងប្រអប់ Save as type សូមជ្រើសយក Image Sequence >
6. ក្នុងប្រអប់ Template ជ្រើសយក JPEG >
7. ចុច Save Button >

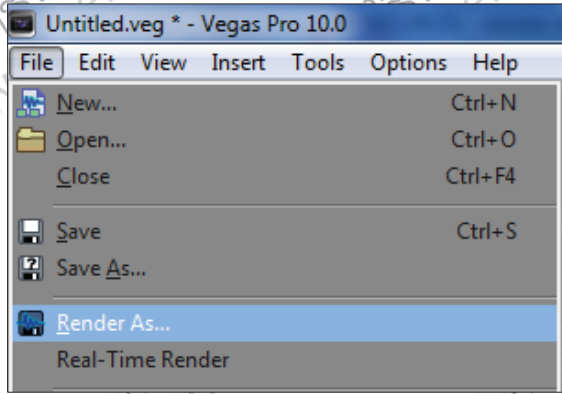


8. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការរងចាំរហូតដល់ចប់

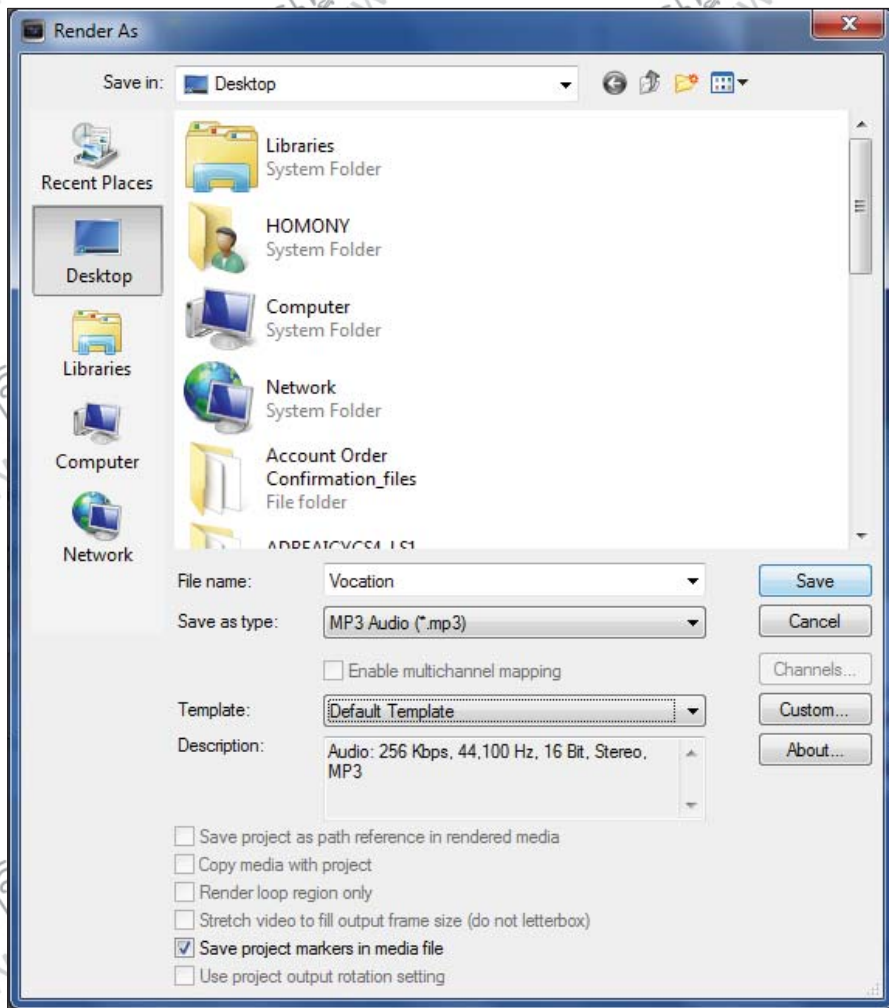


3. របៀប Render ជា Audio File:

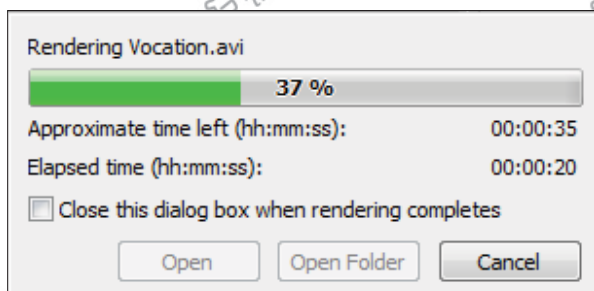
1. ចុច File Menu >
2. Reder As >



3. ជ្រើសរើសយកទីតាំងរក្សា File ទុក >
4. ក្នុងប្រអប់ File name សូមដាក់ឈ្មោះថវិកា >
5. ក្នុងប្រអប់ Save as type សូមជ្រើសយក mp3 ឬ wav >
6. ចុច Save Button >



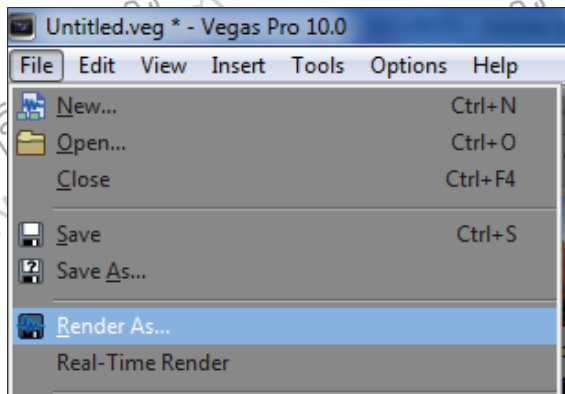
7. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការរង់ចាំរហូតដល់ចប់



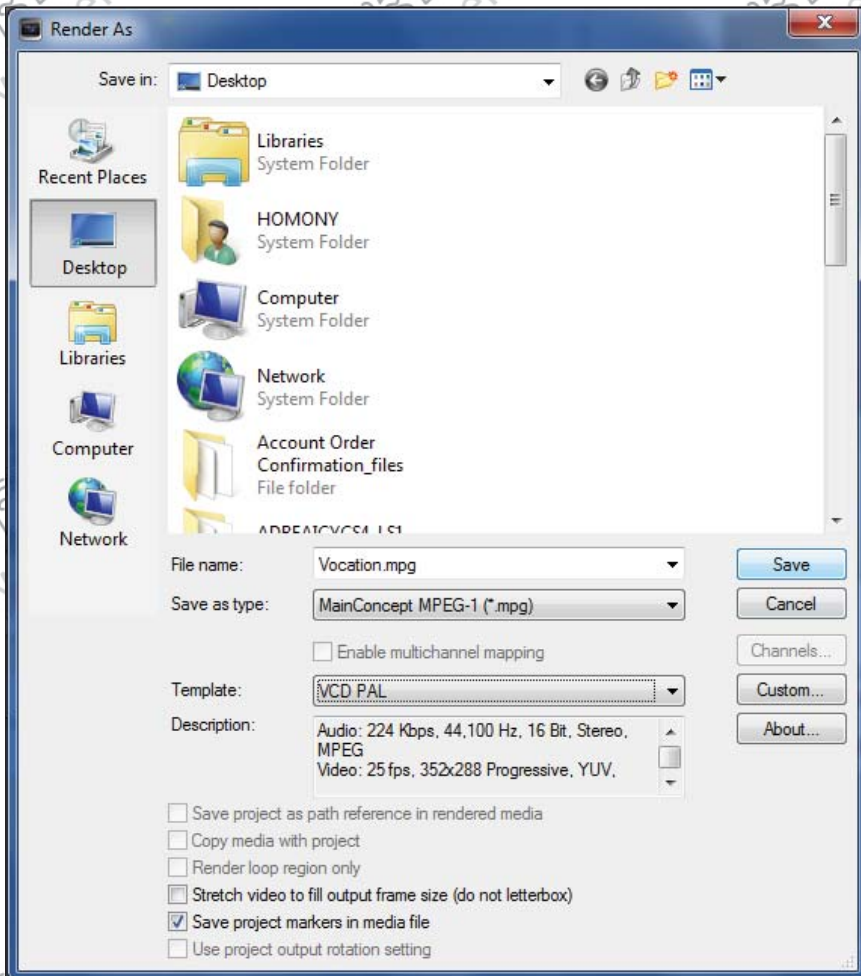
4. របៀប Render ជា MPEG Format:

ភាគច្រើន MPEG Format ត្រូវបានប្រើប្រាស់សំរាប់ធ្វើការ Render File ហើយ Burn ជាមួយនឹង Video CD ជាដើម។ ដូច្នេះប្រភេទ File Format ដែលយើងត្រូវ Render គឺត្រូវរើសយក MPG ដែលក្នុងនោះវាត្រូវបានបែងចែកជា 2 គឺ VCD NTSC សំរាប់ប្រើប្រាស់នៅក្នុងតំបន់ America និង VCD PAL សំរាប់ប្រើ នៅក្នុងតំបន់ Europe និង Asia ។

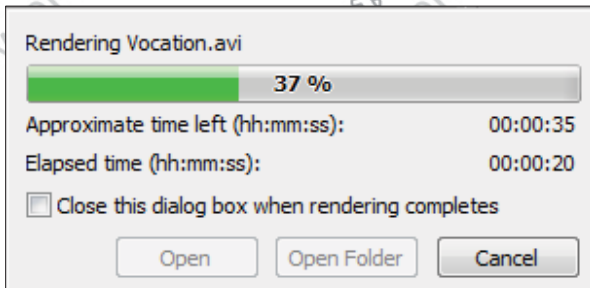
1. ចុច File Menu >
2. Render As >



3. ជ្រើសរើសយកទីតាំងរក្សា File ទុក >
4. ក្នុងប្រអប់ File name សូមដាក់ឈ្មោះឲ្យ >
5. ក្នុងប្រអប់ Save as type សូមរើសយក mpg >
6. ក្នុងប្រអប់ Template រើសយក VCD PAL >
7. ចុច Save Button >



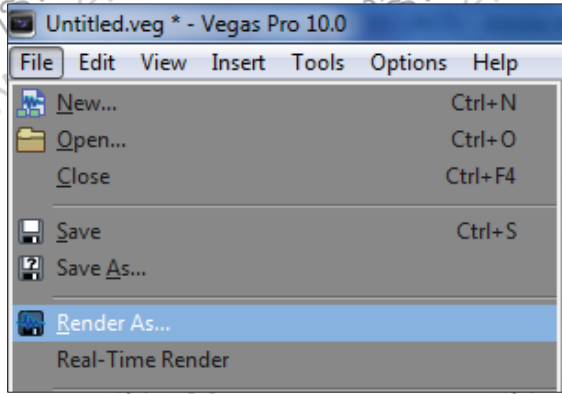
8. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការរងចាំរហូតដល់ចប់



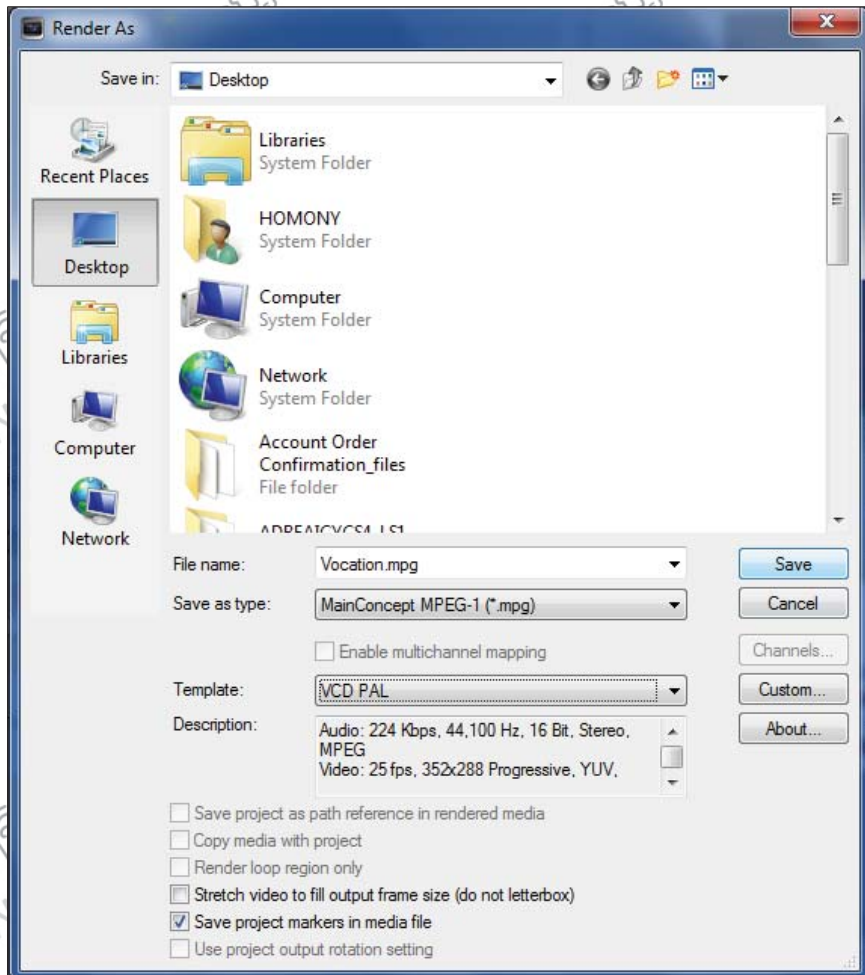
5. របៀប Render ជា MPEG-2 Format:

ភាគច្រើន MPEG-2 Format ត្រូវបានប្រើប្រាស់សំរាប់ធ្វើការ Render File ហើយ Burn ជាមួយនឹង DVD ជាដើម។ ដូច្នេះប្រភេទ File Format ដែលយើងត្រូវ Render គឺត្រូវរើសយក MPG-2 ដែលក្នុងនោះវាត្រូវបានបែងចែកជា 2 គឺ NTSC សំរាប់ប្រើប្រាស់នៅក្នុងតំបន់ America និង PAL សំរាប់ប្រើ នៅក្នុងតំបន់ Europe និង Asia ។

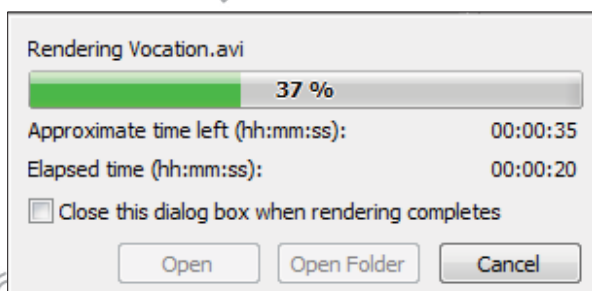
1. ចុច File Menu >
2. Reder As >
1. ចុច File Menu >
2. Reder As >



3. ប្រើស៊ីស្តេមយកទីតាំងរក្សា File ទុក >
4. ក្នុងប្រអប់ File name សូមដាក់ឈ្មោះថវា >
5. ក្នុងប្រអប់ Save as type សូមរើសយក mpg >
6. ក្នុងប្រអប់ Template រើសយក VCD PAL >
7. ចុច Save Button >

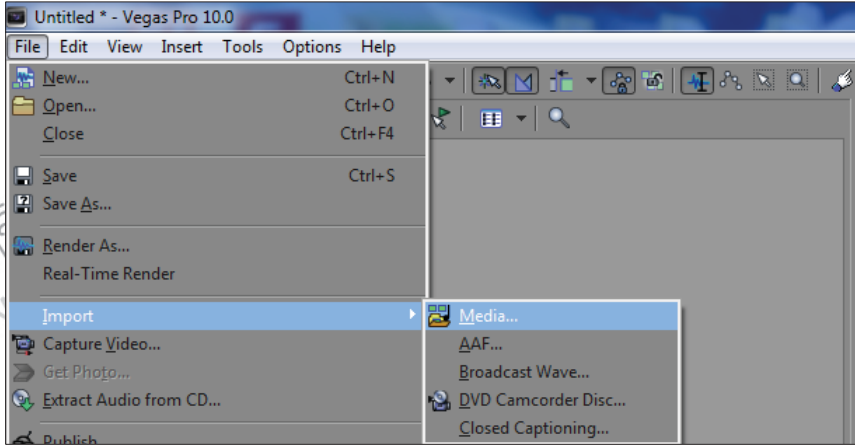


8. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការអង្វរត្រូវដល់ចប់

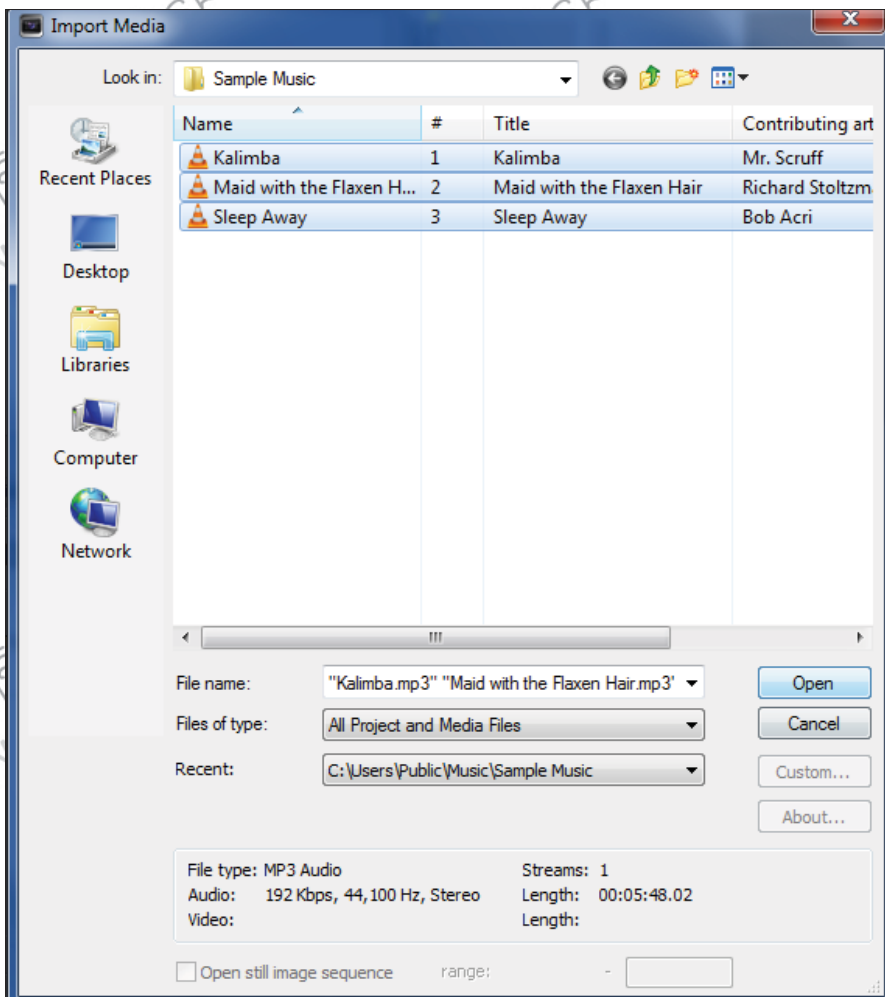


6. របៀប Burn CD:

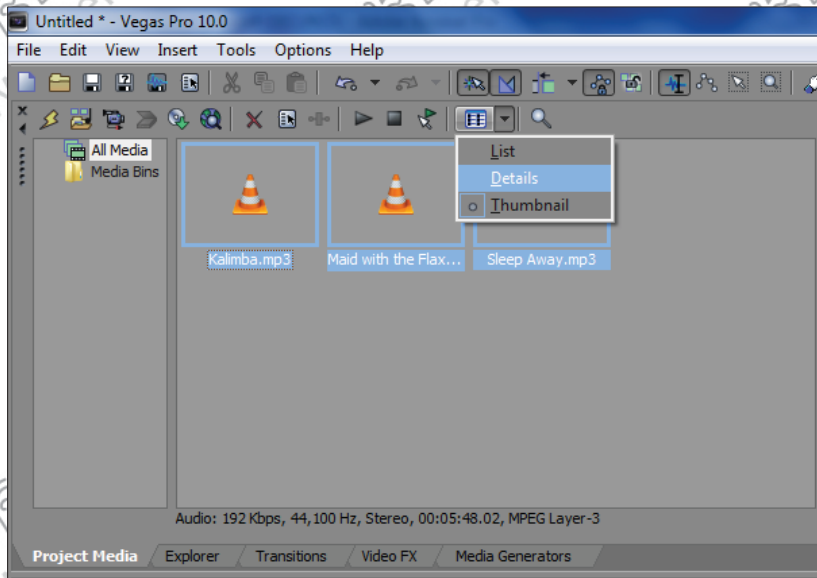
1. ចុំ ចុំ File Menu >
2. Import >
3. Media >



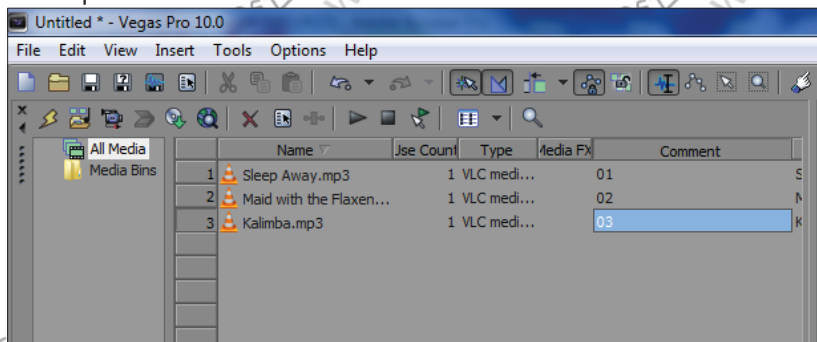
4. Select លើ Audio File ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >
5. ចុំ ចុំ Open Button >



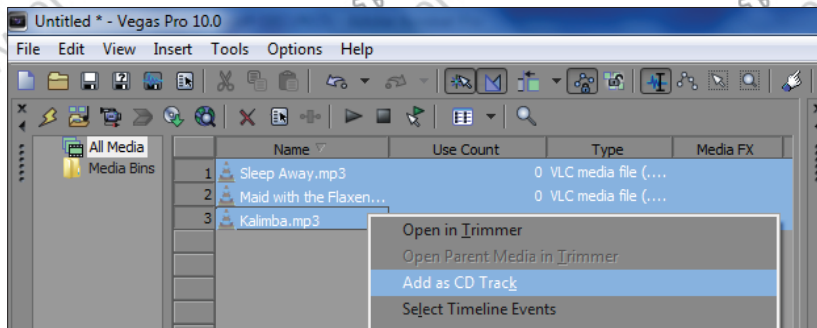
6. ចុំ ចុំ View Button >
7. Details >



8. នៅក្នុង Column Comment សូមដាក់លេខរៀងសំគាល់ទៅលើ Audio File នីមួយៗ >

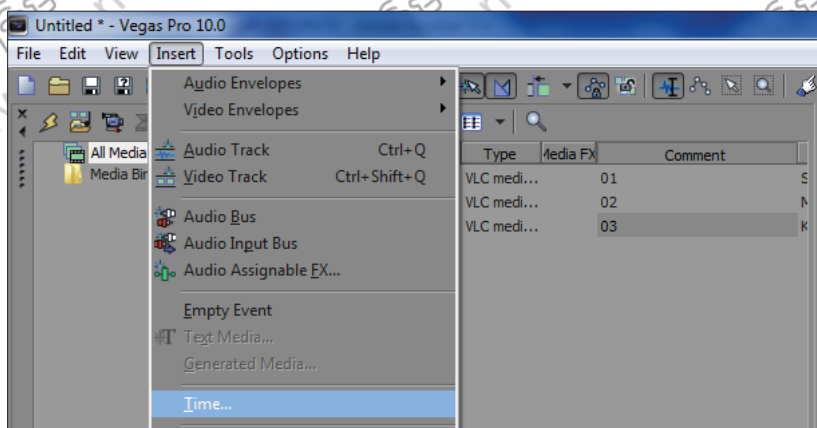


9. សូម Select យក Audio Files ទាំងអស់ យក Add as CD Track >



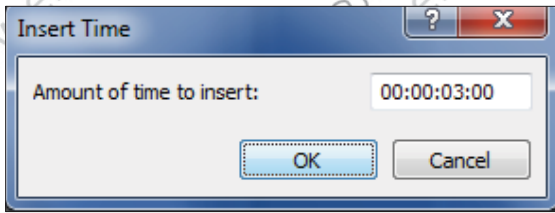
10. ដាក់ Cursor នៅត្រង់ Red Book Marker ហើយចុច Insert

11. ហើយចុច Time >



12. សូមកំណត់ចំនួន នាទីសំរាប់ចម្លាក់ពី Audio File មួយទៅមួយទៀត >

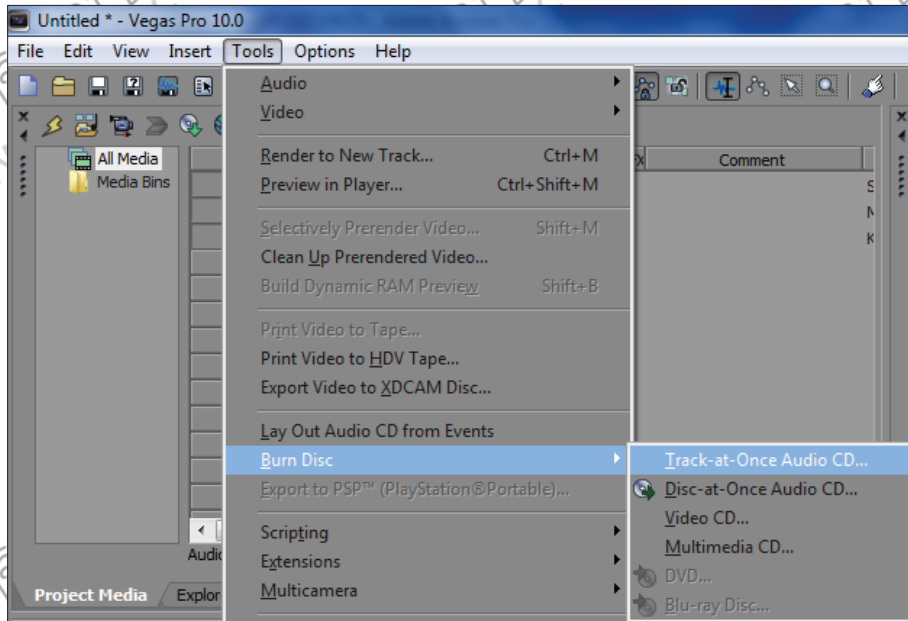
13. ចុច OK Button >



14. ចុច Tools >

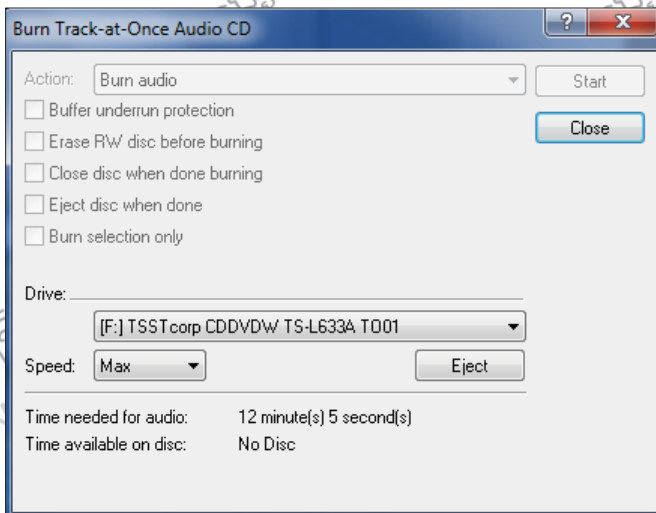
15. Burn Disc >

16. Track-at-Once Audio CD >



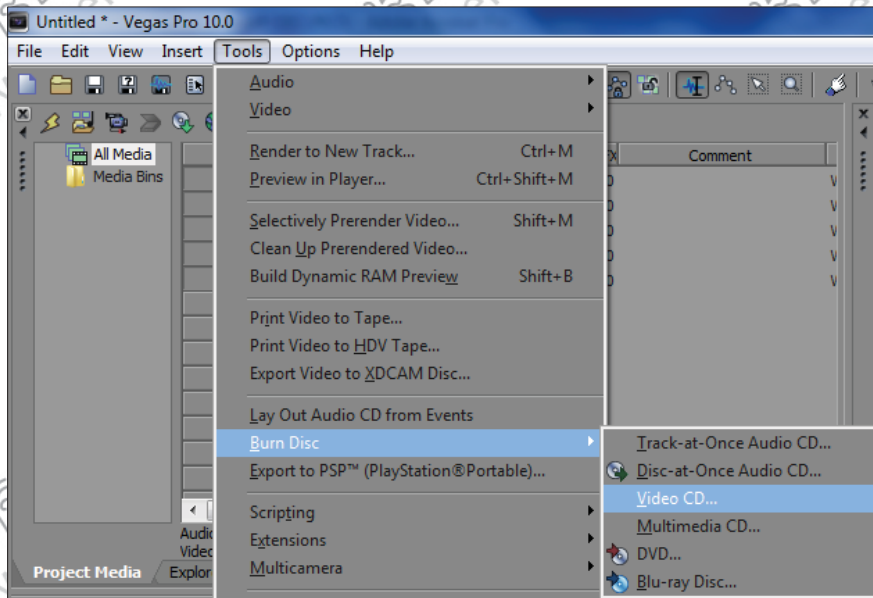
17. បន្ទាប់មកសូមកំណត់ Option ទៅតាមតំរូវការ >

18. ចុច Start Button ដើម្បី Burn ហើយសូមរង់ចាំរហូតដល់បញ្ចប់



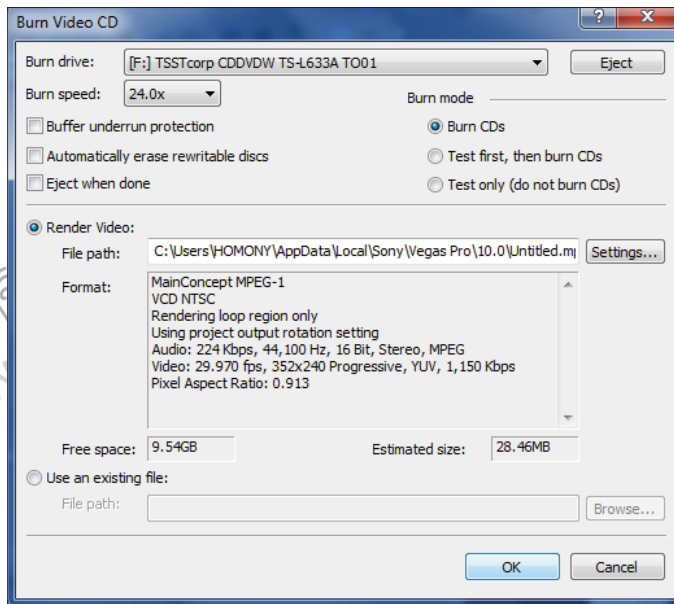
7. របៀប Burn VCD:

1. សូមធ្វើការ Insert Media Files ដែលត្រូវធ្វើការដាក់ចូលទៅក្នុង Timeline >
2. ចូលទៅកាន់ Tools Menu >
3. Burn Disc >
4. Video CD >



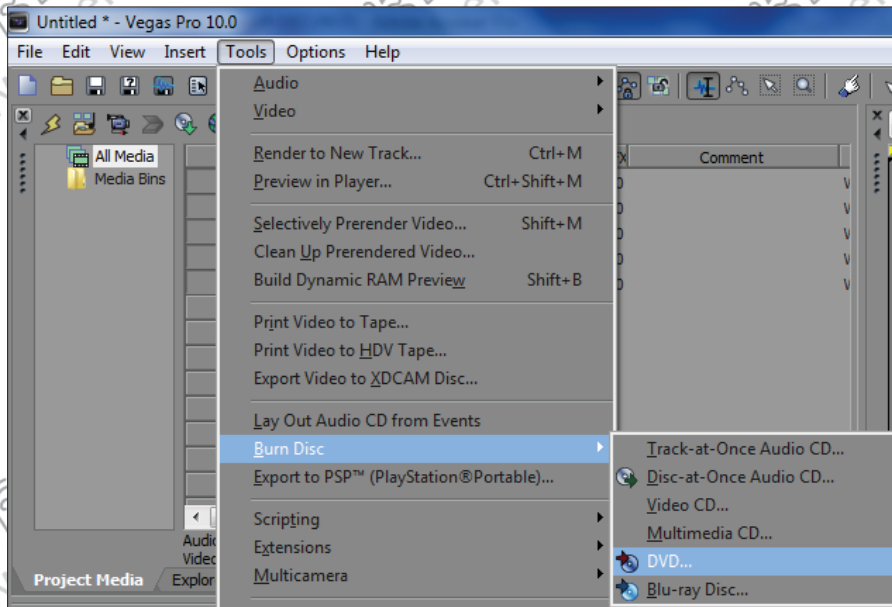
17. បន្ទាប់មកសូមកំណត់ Option ទៅតាមតម្រូវការ >

18. ចុច OK Button ដើម្បី Burn ហើយសូមរង់ចាំរហូតដល់ចប់



8. របៀប Burn DVD:

1. សូមធ្វើការ Insert Media Files ដែលត្រូវធ្វើការដាក់ចូលទៅក្នុង Timeline >
2. ចូលទៅកាន់ Tools Menu >
3. Burn Disc >
4. DVD >



17. បន្ទាប់មកសូមកំណត់ Option ទៅតាមតំរូវការ >

18. ចុច OK Button ដើម្បី Burn ហើយសូមរង់ចាំរហូតដល់បញ្ចប់

