

Tujuan :

- ✓ Mengetahui fasilitas dari SONY VEGAS 6.0
- ✓ Mengetahui cara penggunaan SONY VEGAS 6.0



Pengenalan sony vegas

LABORATORIUM MULTIMEDIA

PENGENALAN SONY VEGAS

Software pengeditan video memiliki banyak jenis dan berbagai karakteristik pengeditannya. Biasanya digolongkan dalam bentuk :

1. Standart editing.

Contohnya : ulead, pinnacle studio, power director.

2. Semi professional editing.

Contohnya : sony vegas.

3. Professional editing.

Contohnya : adobe premiere, avid, pinnacle liquid.

Sony vegas kemudian disebut vegas, merupakan software video editing yang dikeluarkan oleh sony pictures digital Inc.

Vegas sudah mendukung :

1. Multi track untuk track audio dan video.
2. Metode pengeditan nonlinear.
3. Multichannel dalam mixing dan perekaman audio.
4. Mampu membuat surround pada suara video.

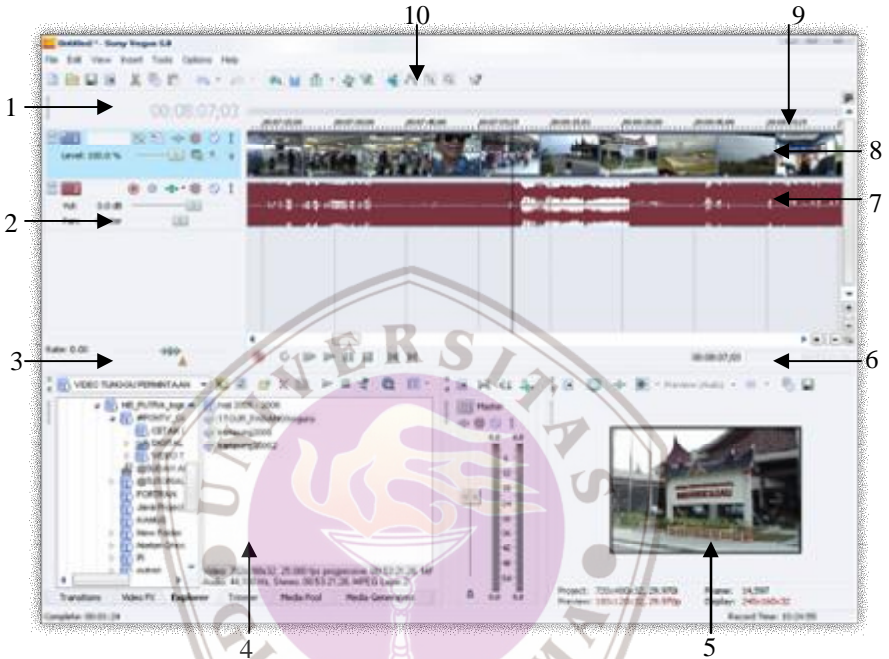
Dengan daya dukung tersebut di atas, vegas dapat menghasilkan video dengan efek 3 dimensi (3D) dan pada audio

dapat menghasilkan suara berkualitas 5.1 surround. Vegas juga dilengkapi dengan fasilitas network rendering yang biasa digunakan pada produksi video yang sangat banyak mengandung animasi dan efek, sehingga penggunaan network rendering lebih banyak digunakan pada produksi video berskala besar.

Pada pengeditan video, vegas dapat mendukung penggunaan script sebagai automation editing ataupun efek dalam pembuatan proyek video. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah javascript dan visual basic script. File project yang dihasilkan oleh vegas akan berakhiran *.veg.

Dengan demikian pemilihan vegas sebagai editor video dapat memberikan kebebasan dalam berkreasi membuat video tanpa memerlukan spesifikasi hardware yang tinggi namun dapat memberikan bentuk pengeditan yang bagus dengan kinerja software yang ringan

TAMPILAN SONY VEGAS



1. *Time display*

Menampilkan posisi head sebenarnya, midi time, kode input ,dan output

2. *Track list*

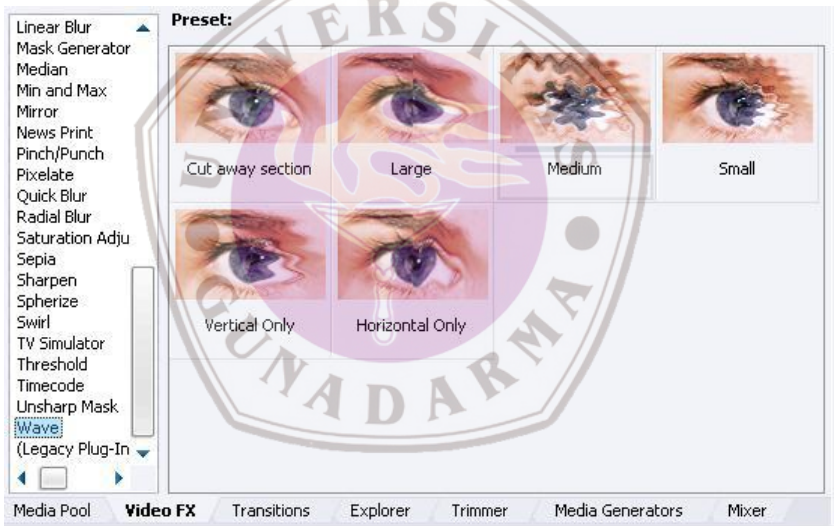
Menampilkan daftar track yang dipakai. Pengertian track di vegas hampir sama dengan istilah layer pada photoshop yaitu lapisan kerja. Track atau lapisan yang lebih atas akan menimpa lapisan di bawahnya. Tetapi penimpaan lapisan ini

berlaku pada track yang sama (track video dengan track video dan track audio dengan audio).

3. *Scrub control*

Sebagai pengendali kecepatan pada saat pengeditan video. Scrub control ini tidak mempengaruhi kecepatan video saat video tersebut sudah berformat avi atau pun mpeg.

4. *Window docking area*



Gambar Jendela window docking area

- * *Media pool* : menampilkan isi media yang dibutuhkan dalam projek anda.
- * *Video FX* : menampilkan daftar efek video yang bisa dipakai.

- * *Transitions* : menampilkan daftar efek transisi yang bisa dipakai.
- * *Explorer* : menampilkan jendela pencarian file media .
- * *Media generators* : menyediakan daftar tekstur, teks, ataupun latarbelakang untuk mempercantik projek video anda.
- * *Mixer* : fasilitas untuk mencampur audio efek dan video.

5. *Video preview*



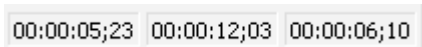
Gambar jendela video preview vegas

- a. *Preview on external Monitor* : untuk menampilkan video pada alat external seperti menampilkan ke camcoder, TV, TV mixer

- b. *Video output FX* : untuk memberikan video efek yang berlaku ke seluruh track video pada proyek tersebut. Pemberian efek ini masuk pada proses render.
- c. *Split screen* : untuk mengkoreksi warna video ataupun membedakan pengaruh visual antara daerah yang terkena efek dengan daerah yang tidak terkena efek.
- d. *Video preview quality* : untuk mengatur tampilan kualitas gambar sementara. Dengan pilihan : draft, preview, good, dan best.
- e. *Overlay* digunakan untuk mengatur tampilan pada jendela preview seperti safe area, grid area, pewarnaan.
- f. *Copy snapshot to clipboard* : untuk mengambil gambar pada video menjadi gambar diam (still image). Hal ini biasanya digunakan untuk membuat cover VCD atau DVD.
- g. *Save snapshot to file* : untuk menyimpan hasil copy dari copy snapshot ke dalam file dengan tipe JPEG atau PNG.
- h. *Status bar* : menampilkan informasi video yang sedang dilihat (preview) yaitu *frame size* dari project dan preview, resolusi dari layar preview, posisi frame yang sedang ditampilkan.

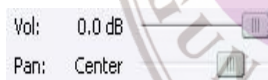
- i. *Record time* : menunjukkan jumlah waktu yang dapat ditampilkan pada media penyimpanan komputer. Waktu ini akan berjalan mundur sesuai penambahan waktu yang telah direkam.

6. *Cursor position*



Pembacaan waktu menggunakan format jam:menit:detik;frame. Pada gambar di atas terdapat tiga kotak untuk kotak ke-1 menunjukkan posisi sekarang pada head atau posisi awal seleksi pada track, kotak ke-2 menunjukkan posisi akhir seleksi pada track, dan kotak ke-3 menunjukkan panjangnya seleksi pada track.

7. *Audio track*



: mengatur volume audio dan posisi suara.




: *invert track phase* untuk mengubah gelombang audio tinggi menjadi rendah dan sebaliknya.




: memberikan efek pada track yang terpilih





: *automation setting* untuk mengatur jalannya efek audio berdasarkan keyframe.


 : *mute* untuk menonaktifkan track yang terpilih (tidak terdengar).

 : *solo* untuk membuat track yang terpilih saja yang terdengar.


8. Video track

Level: 100,0 %  : mengatur tingkat transparansi dari video.


 : *composite mode* untuk menentukan bentuk efek transparan.

 : *solo* untuk membuat track yang terpilih saja yang terlihat.

 : *mute* untuk menonaktifkan track yang terpilih (tidak terlihat).

 : *automation setting* untuk mengatur jalannya animasi efek berdasarkan keyframe.

 : memberikan efek pada track yang terpilih








 : *track motion* berguna untuk membuat animasi gerak pada track yang terpilih .

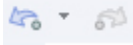
 : menentukan posisi track menjadi parent atau child.

9. Timeline

Adalah editing video yang menggunakan satuan jam : menit:detik;frames. Dengan ini proses pengeditan berpatokkan pada satuan waktu atau sebagai pengganti patokan posisi koordinat pada pengeditan gambar.

10. Tool bar

-  : *new file* untuk membuat file project vegas yang baru
-  : *Open file* untuk membuka file vegas atau file media lainnya
-  : *Save file* dalam format file vegas (*.veg).
-  : *Properties project* untuk properti project vegas yang berisi aturan video, audio, keterangan, dan informasi tentang project vegas yang sedang berjalan.
-  : *Cut* memindahkan media ke posisi lain dan masih berada pada track view.
-  : *Copy* untuk menduplikat media yang berada pada track view.
-  : *Paste* untuk mempastekan media yang berpatokkan pada posisi head yang berjalan.



: *Undo* dan *Redo*.



: *Snapping* untuk memposisikan media dengan presisi yang tepat.



: *Crossfades* untuk mengotomatiskan pencampuran dua potongan dari media dengan *fade in fade out*.



: *Auto ripple* untuk pengeditan durasi(dipanjangkan/dipendekkan) suatu media dan media di sebelahnya berdurasi tetap, namun durasi keseluruhan pada track tersebut berubah sesuai dengan banyaknya perubahan media yang diedit.



: *Normal edit tool* untuk model pengeditan yang paling fleksibel sehingga dapat melakukan berbagai proses editing, seleksi, navigasi project, dll.



: *Selection edit tool* untuk menyeleksi media yang berada pada track view.



: *Zoom edit tool* untuk memperbesar area track view yang diseleksi guna proses pengeditan yang lebih detail