

9. Опрацьовуємо мультимедійні дані

Ви дізнаєтесь:

- ◆ За допомогою яких програм можна створити власний відеокліп?
- ◆ Які особливі елементи інтерфейсу має програма *Windows MovieMaker*?
- ◆ Як додати мультимедійні об'єкти, збережені у файлах, до *Збірок*?
- ◆ Як захопити відео з відеокамери?
- ◆ Як створити проект за допомогою майстра?
- ◆ Як створити відеокліп, що складається з кількох відеозаписів?
- ◆ Як розділити відеокліп на два?

Додатково:

- ◆ Файли яких форматів можна імпортувати до програми *Windows MovieMaker*?
- ◆ Як об'єднати кілька відеокліпів?
- ◆ Як приховати початок чи кінець відеокліпу?

9.1. За допомогою яких програм можна створити власний відеокліп?



Вивчаємо

Для створення відеокліпів використовують відеоредактори.



Відеокліп, або кліп (від англ. *clip* — частина фільму або невеликий відеоролик, що супроводжує музичний твір) — коротка за тривалістю частина відео.



Відеоредактор — це програма, яка містить набір інструментів, за допомогою яких опрацьовують відеофайли на комп'ютері. Різні відеоредактори мають різний набір вказівок та інструментів для опрацювання відеофайлів.



Якщо на комп'ютері необхідно опрацьовувати відео, то він має відповідати таким мінімальним системним вимогам: процесор потужністю не нижче ніж 600 МГц, наприклад, *Intel Pentium III*, *AMD Athlon* тощо, 128 Мбайт ОЗП, 2 Гбайти вільного простору на диску, наявність пристрою звукозапису (для запису звуку із зовнішніх джерел) та пристрою відеозапису (для запису відео із зовнішніх джерел). Основною вимогою для можливості перенесення відео з відеокамери є наявність роз'єму *FireWire*, карти відеозахоплення або відеовходу на відеокарті.

До складу операційної системи *Windows XP* входить відеоредактор *Windows MovieMaker*. Працюючи з ним, можна видаляти зайві кадри з відеозапису, розташовувати відеофрагменти в будь-якій послідовності, додавати музичні файли, голосовий супровід, титри тощо.



Існують також інші відеоредактори, зокрема *MS Producer*, *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere*, *Pinnacle Studio*, *Ulead VideoStudio*, *VirtualDub* тощо. На зміну програмі *Windows MovieMaker* в операційній системі *Windows Vista* було створено відеоредактор *Windows Live Movie Maker*.

За допомогою відеоредактора створюється **проект** — файл, що містить відомості про порядок розташування та час відтворення зображень, аудіо та відеокліпів, відеопереходи, відеоєфекти, назви, титри тощо. Після збереження проекту його файл можна відкрити пізніше за допомогою відеоредактора та внести в нього зміни. Проекти, створені у *Windows MovieMaker*, мають розширення *mswmm*.

Готовий проект може бути збережений як **фільм** — відеофайл у відповідному форматі, наприклад *WMV*. Фільм можна зберегти на комп'ютері чи компакт-диску, відправити електронною поштою чи розмістити в Інтернеті.



Діалог

Вправа 9.1.1. Ознайомлення з призначенням та основними прийомими роботи з відеоредактором *Windows MovieMaker*.



Завдання. Переглянути відеозапис щодо призначення та основних прийомів роботи з відеоредактором *Windows MovieMaker*.

1. Відкрийте папку *Мультимедіа\Відео* на CD-диску та запустіть на відтворення файл *Покоління XP.wmv*.
2. Перегляньте відеозапис (мал. 9.1).
3. Поясніть, які дії можна виконати за допомогою відеоредактора *Windows MovieMaker*.



Мал. 9.1

9.2. Які особливі елементи інтерфейсу має програма Windows MovieMaker?



Вибраємо

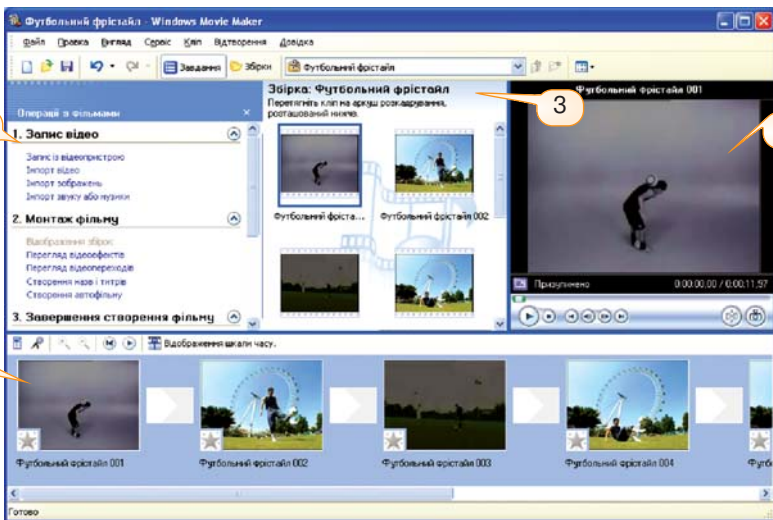
Крім стандартних елементів вікна, зокрема рядка меню та панелі інструментів, вікно відеоредактора *Windows MovieMaker* містить також спеціальні елементи для відеоредакторів. Не всі елементи одночасно відображаються у вікні. Залежно від етапу роботи з відеокліпом можна використовувати такі елементи (мал. 9.2, 9.3): панель *Операцій з фільмами* (1), що подає вказівки, найбільш використовувані під час створення відеокліпу; панель *Збірок* (2), на якій відображаються збірки імпортованих мультимедійних об'єктів і колекції відеоефектів та відеопереходів; панель *Вмісту* (3), на якій відображаються кліпи, що входять до обраної збірки; вікно *Попереднього перегляду* (4), яке використовується для перегляду як окремих кліпів, так і всього проекту перед збереженням, та область, в якій створюються і монтуються проекти, що може відображатися у вигляді *Аркуша розкладрування* (5) або *Шкали часу* (6).



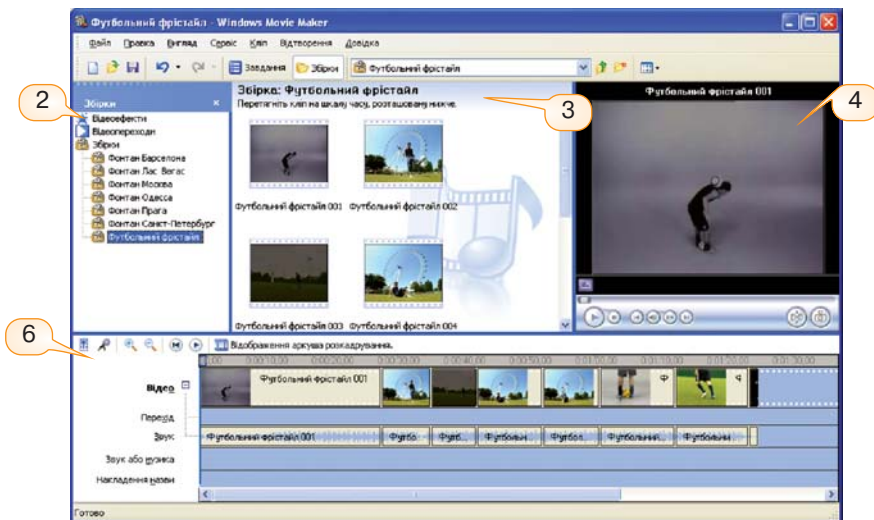
Збірка — це сукупність вихідних мультимедійних об'єктів, що використовується під час створення фільму.

Мультимедійні об'єкти — зображення, аудіо- та відеокліпи — додаються до збірок з відповідних файлів або з камери.

Аркуш розкладрування використовується для перегляду та зміни послідовності кліпів проекту, перегляду доданих відеоефектів та відеопереходів. Аудіокліпи, додані до проекту, не відображаються на *Аркуші розкладрування*, вони відображаються на *Шкалі часу*. За допомогою шкали часу можна переглядати та налаштовувати часові параметри кліпів проекту. За допомогою кнопок на шкалі часу можна виконувати такі операції, як зміна



Мал. 9.2



Мал. 9.3

вигляду проекту, збільшення чи зменшення деталей проекту, запис звукового супроводу, налаштування рівня звуку тощо.

Керувати зовнішнім виглядом вікна можна за допомогою вказівок меню *Вигляд* або відповідних кнопок на панелі інструментів чи на *Аркуші розкадрування/Шкалі часу*.



Діалог

Вправа 9.2.1. Ознайомлення з елементами інтерфейсу відеоредактора Windows MovieMaker.

Завдання. Визначити призначення елементів керування та способи перемикання між панелями, аркушем розкадрування та шкалою часу.


1. Виконайте вказівку *Пуск/Усі програми/Windows MovieMaker*.
2. Розгляньте, які елементи вікна відображаються на екрані за замовчуванням.
3. За допомогою затримки мишки установіть призначення кнопок на панелі інструментів.
4. Натисніть кнопку *Збірки* на панелі інструментів. Виділіть збірку *Відеопереходи*.
5. Виконайте вказівку *Вигляд/Панель завдань*.
6. За допомогою затримки мишки установіть призначення кнопок, розташованих у нижній частині вікна попереднього перегляду (мал. 9.4) та у верхній частині *Аркуша розкадрування* (мал. 9.5).



Мал. 9.4



Мал. 9.5

7. Натисніть кнопку *Відображення шкали часу*  (мал. 9.5).
8. Виконайте вказівку *Вигляд/Аркуш розкадрування*. Зробіть висновок, які два способи можна застосовувати для відображення на екрані необхідних елементів інтерфейсу.

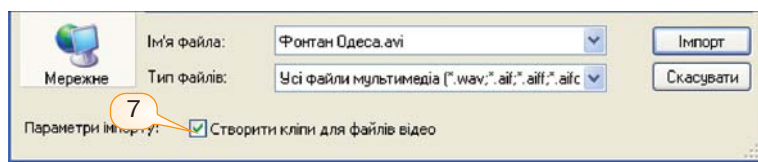
9.3. Як додати мультимедійні об'єкти, збережені у файлах, до Збірок?

Відеокліп, що створюється за допомогою *Windows MovieMaker*, може містити відеофрагменти, аудіозаписи та статичні зображення. Для додавання до проекту мультимедійних об'єктів, що зберігаються у файлах, можна виконати вказівку *Файл/Імпорт до збірок* або скористатися вказівками з панелі операцій з фільмами, що містяться в розділі *Запис відео: Імпорт відео, Імпорт зображень, Імпорт звуку або музики*.



Програма *Windows MovieMaker* не зберігає в проекті копію імпортованого файла — створюється кліп, що посилається на вихідний файл. Тому після імпорту файлів до проекту не слід переміщувати, перейменовувати чи видаляти вихідні файли.

Під час імпортування кожного відеозапису автоматично створюється нова збірка, ім'я якої збігається з назвою імпортованого файла. Крім того, якщо під час імпортування відео у діалоговому вікні *Імпорт файла* (мал. 9.6) встановлено прапорець *Створити кліпи для файлів відео* (7), програма *Windows MovieMaker* автоматично розбиває відеоматеріал на *відеокліпи* — фрагменти, що мають різний час відтворення. Такий поділ на кліпи полегшує процес редагування під час монтування фільму, оскільки користувач може враховувати ключові точки відеозапису і редагувати лише окремі його частини. Аудіофайли та зображення імпортуються до збірки, що обрана на панелі *Збірки*.



Мал. 9.6

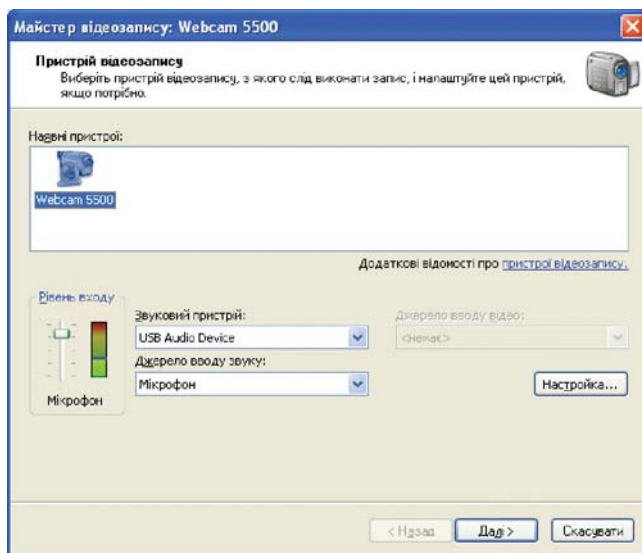
Файли яких форматів можна імпортувати до програми *Windows MovieMaker*?



9.4. Як захопити відео з відеокамери?

Перш ніж опрацювати відео, потрібно отримати вихідний відеоматеріал. Для цього можна використати готові відеокліпи, збережені у файлах. Можна також захопити відео, яке знімається безпосередньо в процесі роботи над проектом за допомогою відеокамери чи веб-камери, в такому випадку камера має бути підключеною до комп'ютера через відповідний роз'єм. При захопленні відео записується у файл, який включається до збірок. Для захоплення відео з камери можна скористатися вказівкою меню *Файл/Запис відео* або на панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Запис відео* вибрати вказівку *Запис із відеоприсрою* (мал. 9.2).

При цьому запускається *Майстер відеозапису*, який дає змогу обрати один з наявних пристроїв відеозапису, під'єднаних до комп'ютера, та змінити значення деяких параметрів запису (мал. 9.7); обрати ім'я файла, в який буде збережено відео, та місце його розміщення (відеофайл створюється у форматі *WMV*); вказати значення параметрів, що впливають на якість відеозапису та обсяг файла.



Мал. 9.7

На останньому кроці роботи *Майстра відеозапису* слід натиснути кнопку *Почати запис* та відповідно почати зйомку відеокамерою чи веб-камерою або розпочати відтворення на відеокамері раніше знятого відео. По завершенні слід послідовно натиснути кнопки *Зупинити запис* та *Готово*.

Створений відеозапис зберігається у файлі та додається до нової збірки, якій надається ім'я, що збігається з назвою файла.

9.5. Як створити проект за допомогою майстра?



Вибрати

Першим кроком у створенні проекту є формування збірки матеріалів, що будуть використовуватися.

За допомогою майстра можна швидко створити фільм на основі обраних кліпів. Для застосування майстра мають виконуватися такі умови: збірка чи кілька кліпів мають бути виділені на панелі *Збірки* або панелі *Вмісту*, час відтворення обраного відео та/чи зображень має бути не менше ніж 30 с; якщо фільм міститиме аудіозапис, то час його відтворення також має бути не менше ніж 30 с.

Для створення проекту за допомогою майстра можна скористатися одним із способів: вибрати в меню вказівку *Сервіс/Автофільм* або на панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Монтаж фільму* вибрати вказівку *Створення автофільму*. Далі в області *Вибрати вид монтажу автофільму* слід вибрати

один з можливих видів, у разі потреби ввести назву фільму, вибрати звук або фонову музику та вибрати посилання *Готово, можна монтувати фільм*.



Діємо

Вправа 9.5.1. Створення проекту за допомогою майстра.

Завдання. Імпортувати до відеоредактора *Windows MovieMaker* відеозапис *Футбольний фристайл.wmv* та створити на його основі проект за допомогою майстра.

1. Створіть папку *Мультимедіа* у вашій структурі папок.
2. Відкрийте вікно відеоредактора *Windows MovieMaker* та оберіть на панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Запис відео* вказівку *Імпорт відео*.
3. У діалоговому вікні *Імпорт відео* оберіть папку *Мультимедіа\Відео*, що міститься на CD-диску, потім оберіть файл *Футбольний фристайл.wmv* та натисніть кнопку *Імпорт*.
4. Перейдіть до панелі *Збірок* та виберіть збірку *Футбольний фристайл*.
5. Викачайте вказівку *Сервіс/Автофільм*. В області *Вибрати вид монтажу автофільму* оберіть вид *Виділення фільму* та клацніть на посиланні *Готово, можна монтувати фільм*.
6. Перегляньте, які об'єкти розміщені на *Аркуші розкадрування* (мал. 9.8).



Мал. 9.8

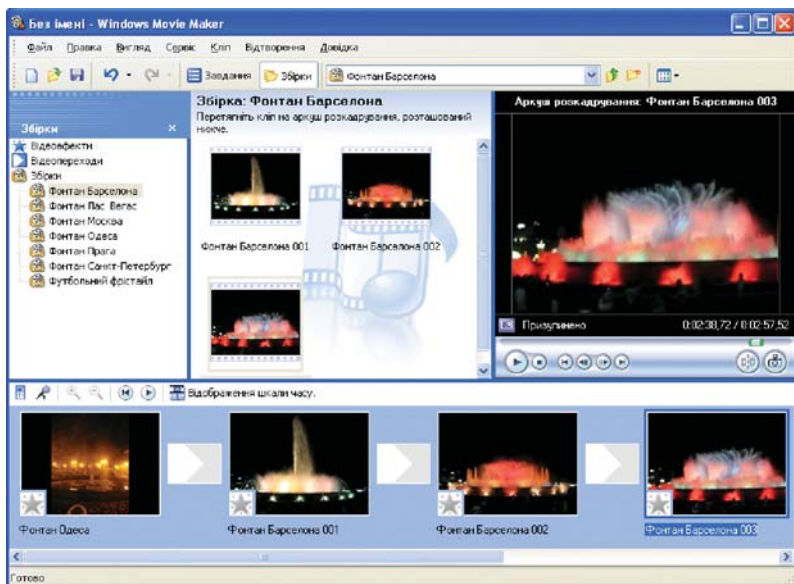
7. Перегляньте створений фільм у вікні *Попереднього перегляду*. Зробіть висновки — чи вдалі параметри обрано за допомогою майстра?
8. Виконайте вказівку *Файл/Зберегти проект*. Збережіть створений проект з іменем *Футбольний фристайл.mswww* в папці *Мультимедіа* вашої структури папок.

9.6. Як створити відеокліп, що складається з кількох відеозаписів?



Вивчаємо

Основні операції щодо створення та редагування проекту здійснюються на *Аркуші розкадрування* та *Шкалі часу*. Щоб розпочати проект, слід додати на *Аркуші розкадрування* імпортовані файли зі збірки. Для кожного відеозапису, що імпортувався, створюється окрема збірка. Перемикатися між збірками можна за допомогою відповідного списку на панелі інструментів або панелі *Збірки*. Вибираючи один чи кілька кліпів з кожної збірки, слід перетягнути їх мишкою на *Аркуші розкадрування*. Після цього сукупність кліпів, розміщених на *Аркуші розкадрування*, стає вмістом проекту та майбутнім фільмом (мал. 9.9).



Мал. 9.9



Діагно

Вправа 9.6.1. Створення відеокліпу, що складається з кількох відеозаписів.

Завдання. Створити проект про музичні фонтани, що містить відеокліпи фонтанів з Одеси, Барселони, Праги, Лас-Вегаса, Москви та Санкт-Петербурга.

1. Відкрийте вікно відеоредактора *Windows MovieMaker* та виконайте вказівку *Файл/Створити проект*.
2. Імпортуйте до проекту всі відеозаписи, збережені у папці *Мультимедіа\Відео\Музичні фонтани* на CD-диску.
3. Виконайте вказівку *Вигляд/Збірки*. Виділіть збірку *Фонтан Одеса* на панелі *Збірок*. На панелі *Вмісту* наведіть вказівник мишки на відеокліп *Фонтан Одеса*, натисніть ліву клавішу мишки та, утримуючи її, виконайте перетягування на *Аркуш розкадрування*.
4. Аналогічно додайте до *Аркуша розкадрування* всі відеокліпи, що містяться в інших збірках, створених під час імпортування відеозаписів.
5. Збережіть створений проект з іменем *Музичні фонтани.mswww* в папці *Мультимедіа* вашої структури папок.



9.7. Як розділити відеокліп на два?

Під час імпортування відеозапису автоматично утворюються відеокліпи, які інколи потребують додаткового редагування: поділу на кілька частин, об'єднання кліпів чи приховування початку чи кінця кліпу.

Як об'єднати кілька відеокліпів?
Як приховати початок чи кінець відеокліпу?



Час відтворення деяких кліпів достатньо великий. Якщо потрібно видалити кадри чи додати відеопереходи в середині кліпу, то кліп можна розділити. Поділ кліпу на два відбувається саме в тому місці кліпу, де потрібно. Для цього слід виділити кліп на панелі *Вмісту* або *Аркуші розкадрування/Шкали часу* та розпочати його відтворення у вікні *Попереднього перегляду* за допомогою відповідної кнопки або вказівки меню *Відтворення/Відтворити кліп*. У тому місці кліпу, де його потрібно розділити, слід *Призупинити кліп* та натиснути кнопку *Розділення кліпу на дві частини на поточному кадрі* (8) (мал. 9.10) або виконати вказівку *Кліп/Розділити*.



Мал. 9.10

Поглиблюємо знання

9.8. Файли яких форматів можна імпортувати до програми *Windows MovieMaker*?

Файли не всіх мультимедійних форматів можна імпортувати до проекту (табл. 9.1).

Таблиця 9.1

Мультимедійні файли	Розширення файлів, які можна імпортувати до проекту
Відеозаписи	<i>asf, avi, m1v, mp2, mp2v, mpe, mpeg, mpg, mpv2, wm і wmv</i>
Аудіозаписи	<i>aif, aifc, aiff, asf, au, mp2, mp3, mpa, snd, wav і wma</i>
Зображення	<i>bmp, dib, emf, gif, jfif, jpe, jpeg, jpg, png, tif, tiff і wmf</i>

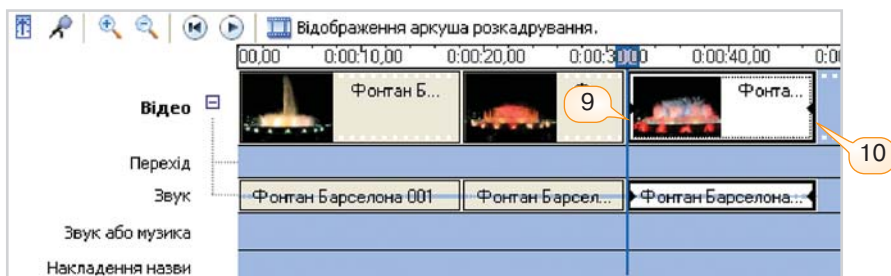
У випадку, якщо мультимедійні об'єкти збережені у форматах, що не підтримуються програмою *Windows MovieMaker*, для використання в проекті їх слід спочатку конвертувати до одного з мультимедійних форматів, вказаних у таблиці 9.1.

9.9. Як об'єднати кілька відеокліпів?

Windows MovieMaker надає можливість об'єднувати два чи кілька суміжних відеокліпів, тобто таких відеокліпів, які були відзняті разом і продовжують один одного. Об'єднання кліпів зручно виконувати, якщо в збірці утворилося кілька коротких відеокліпів, в які не потрібно вносити змін, і після об'єднання вони можуть бути використані як один кліп. Об'єднання суміжних кліпів можна виконати на панелі *Вмісту* або на *Аркуші розкадрування/Шкалі часу*. Для цього слід виділити потрібні відеокліпи та виконати вказівку меню *Кліп/Об'єднати* або вказівку *Об'єднати* з контекстного меню виділених кліпів.

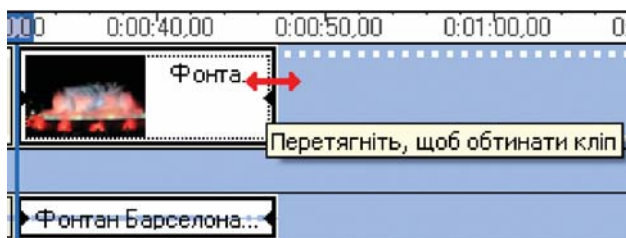
9.10. Як приховати початок чи кінець відеокліпу?

Кліпи можуть містити фрагменти, які не потрібно відтворювати у фільмі. Якщо такі фрагменти розташовано на початку чи наприкінці кліпу, їх можна приховати — «обрізати» початок чи кінець кліпу. Це можна зробити на *Шкалі часу* (мал. 9.11). Кожен виділений кліп має *початкову точку монтування* (9) та *кінцеву точку монтування* (10).



Мал. 9.11

Під час наведення вказівника мишки на точки монтування його вигляд змінюється на двонапрявлену червону стрілку (мал. 9.12), при цьому можна натиснути ліву клавішу мишки і виконати протягування, що дозволить «обрізати» кліп.



Мал. 9.12



Під час приховування частин кліпу дані не видаляються з матеріалів джерела. За потреби в подальшому можна видалити встановлені точки монтування та повернутися до вихідної довжини кліпу.



Обговорюємо

1. Чи можна вважати відеоредактором програвач *Windows Media*?
2. Чим відрізняються *проект* і *фільм*? Чи можна змінити порядок розташування відеофрагментів у фільмі? А в проекті?
3. Які об'єкти розміщені на панелі *Збірок*?
4. Які дії під час створення відеокліпу зручно виконувати за допомогою *Аркуша розкадрування*, а які — за допомогою *Шкали часу*?
5. Де зберігається відео, що захоплюється з відеокамери?
6. Чи будуть відеокліпи, імпортовані до *Збірок*, відобразитися після копіювання проекту на інший комп'ютер?
7. Чи можна відеокліпи, збережені в різних збірках, розмістити в одній збірці?
8. Зображення яких форматів, що можна імпортувати до проекту *Windows MovieMaker*, ви використовували під час роботи з графічним редактором?





Працюємо в парах

- A. 1.** Визначте, на відображення яких об'єктів в якій області вікна відеоредактора впливають вказівки *Вигляд/Ескізи* та *Вигляд/Подробиці*. Обговоріть у парах.
- B. 2.** Завантажте відеоредактор *Windows MovieMaker* та виконайте вказівку *Довідка/Виклик довідки*. Знайдіть у довідковій системі та ознайомтеся з порадами щодо створення та покращення якості відео: про вплив на якість відео фону, освітлення, одягу людей, що беруть участь у зйомці, використання штатива. Навчіть товариша по парі.
- C. 3.** Що спільного та відмінного мають вікна *Попереднього перегляду* відеоредактора *Windows MovieMaker* та програвача *Windows Media*? За результатами порівняння побудуйте діаграму Венна. Обговоріть у парах.
- 4.** Чи можна імпортувати до проекту, що створюється за допомогою відеоредактора *Windows MovieMaker*, відеозапис, знятий на мобільний телефон у форматі *3GP*? Обговоріть у парах.



Працюємо самостійно

- A. 1.** Перегляньте відеозапис *Батько — режисер.wmv*, збережений у папці *Мультимедіа\Відео* на CD-диску. Назвіть кроки, з яких складається створення фільму в наведеному прикладі.
- B. 2.** Розгляньте, які елементи вікна відеоредактора відображені на малюнку 9.2. Визначте, які дії потрібно виконати, щоб зовнішній вигляд став таким, як на малюнку 9.3. Назвіть два способи.
- C. 3.** Завантажте проект *Футбольний фристайл.mswww*, збережений у папці *Мультимедіа* вашої структури папок. Виконайте вказівку *Вигляд/Шкала часу*. Визначте, вигляд яких об'єктів змінюється у разі використання кнопок  та , розташованих у верхній частині *Шкали часу*.



Досліджуємо

Дослідіть, які відмінності мають фільми, створені за допомогою майстра, якщо вибрати різні види монтажу: *Виділення фільму*, *Відобразити й зсунути*, *Музичне відео*, *Спортивні новини*, *Старе кіно*. Заповніть таблицю в зошиті.



10. Додаємо відеоефекти та налаштуємо часові параметри відео та аудіо

Ви дізнаєтесь:

- ♦ Які відеоефекти можна додати до кліпів?
- ♦ Як додати відеопереходи між кліпами чи зображеннями?
- ♦ Як створити назви й титри?
- ♦ Як додати до відеокліпу музичний супровід та налаштувати часові параметри відео та аудіо?
- ♦ Як зберегти створений відеокліп у форматі відео?

Додатково:

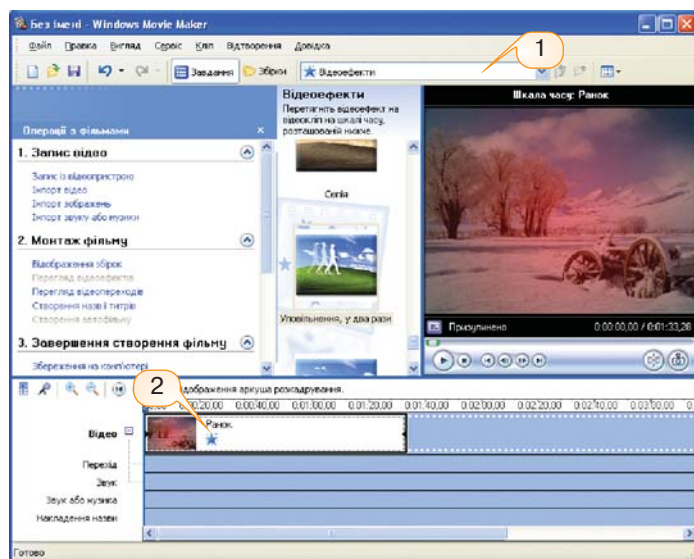
- ♦ Як видалити відеоефект?
- ♦ Як додати до відеокліпу коментар у вигляді голосового супроводу?
- ♦ Які параметри проекту можна змінювати?
- ♦ Які параметри під час збереження фільму впливають на якість відео та обсяг файлу?

10.1. Які відеоефекти можна додати до кліпів?



Вибіримо

Іноді реалізувати задум автора допомагають відеоефекти, які можна додавати до кліпів. Наприклад, можна збільшити чи зменшити швидкість відтворення окремого кліпу, застосувати ефекти «старого фільму», ніби записаного на плівці, відтворити кліп у чорно-білому вигляді тощо. Перелік усіх доступних відеоефектів можна побачити на панелі *Вмісту*, якщо відкрити збірку *Відеоефекти* на панелі збірок або зі списку збірок (1) на панелі інструментів (мал. 10.1). Перелік відеоефектів також буде відображений на панелі *Вмісту*, якщо на панелі *Операцій з фільмами* в розділі



Мал. 10.1

Монтаж фільму вибрати вказівку *Перегляд відеоефектів*. Перш ніж застосувати певний відеоефект до кліпу, доцільно переглянути, як він впливатиме на відтворення. Для цього достатньо виділити відеоефект на панелі *Вмісту* та відтворити його у вікні *Попереднього перегляду*.

Щоб додати до кліпу обраний відеоефект, його слід перетягнути лівою клавішею мишки на потрібний кліп на *Аркуші розкадрування* або *Шкалі часу*. Дізнатися, на які з кліпів накладено відеоефекти, допоможе позначка на ескізі кліпу на *Аркуші розкадрування* чи *Шкалі часу* — зірочка синього кольору (2).

Як видалити відеоефект?



Діємо

Права 10.1.1. Додавання відеоефектів до кліпу проекту.

Завдання. Створити проект *Ранок.msxwm*, до якого імпортувати відеозапис *Ранок.avi* та застосувати до кліпу відеоефект.

1. Відкрийте відеоредактор *Windows MovieMaker*.
2. На панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Запис відео* виберіть вказівку *Імпорт відео*. Імпортуйте відеозапис *Ранок.avi*, збережений у папці *Мультимедіа\Відео* на CD-диску.
3. Додайте імпортований кліп на *Аркуш розкадрування*. Натисніть кнопку *Відображення шкали часу*. Визначте тривалість кліпу.
4. На панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Монтаж фільму* оберіть вказівку *Перегляд відеоефектів*.
5. На панелі *Вмісту* виділіть відеоефект *Уповільнення*, у два рази та перетягніть його на кліп *Ранок*, розміщений на *Шкалі часу*. Як змінилася тривалість кліпу?
6. Виділіть кліп на *Аркуші розкадрування* та виконайте вказівку *Відтворення/Відтворити шкалу часу*.
7. Збережіть створений проект з іменем *Ранок.msxwm* у папці *Мультимедіа* вашої структури папок.



10.2. Як додати відеопереходи між кліпами чи зображеннями?

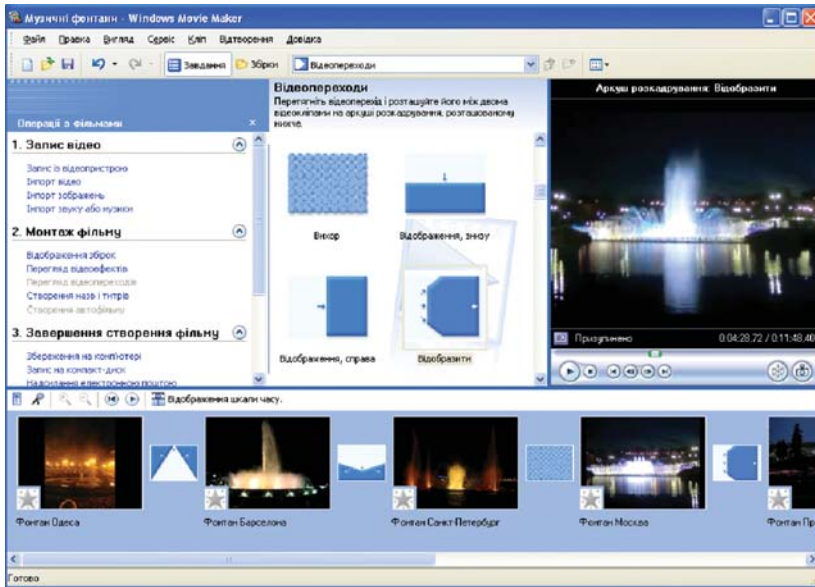


Вибраємо

Аналогічно до використання анімаційних ефектів зміни слайдів у комп'ютерних презентаціях, під час створення фільму можна додавати відеопереходи між окремими кліпами. Перелік відеопереходів міститься в збірці *Відеопереходи*. Відобразити його на панелі *Вмісту* так само, як і відеоефекти, можна різними способами. Додавати відеопереходи до проекту зручно на *Аркуші розкадрування* (мал. 10.2) — для цього достатньо перетягнути лівою клавішею мишки потрібний відеоперехід на прямокутник, що розміщений між кліпами.



Додати відеоперехід можна також і на *Шкалі часу* — в такому випадку слід перетягнути обраний відеоперехід на межу між кліпами.



Мал. 10.2



Діємо

Вправа 10.2.1. Додавання відеопереходів між кліпами.

Завдання. До проекту *Музичні фонтани.mswmm*, що збережений у папці *Мультимедіа* вашої структури папок, додати відеопереходи між кліпами.

1. Відкрийте проект *Музичні фонтани.mswmm*, збережений у папці *Мультимедіа* вашої структури папок.
2. На панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Монтаж фільму* оберіть вказівку *Перегляд відеопереходів*.
3. Додайте відеопереходи між кліпами, один з яких завершує відеозапис фонтана в одному з міст, а другий є початком відеозапису в іншому місті. Для цього в прямокутник між кліпами *Фонтан Одеса* та *Фонтан Барселона* додайте відеоперехід *Вигин, вгору* (мал. 10.2). Аналогічно між іншими кліпами додайте відеопереходи *Вигин, назовні*; *Вихор*; *Відобразити*; *Віяло, у середину*.
4. Виділіть перший кліп на *Аркуші розкадрування* та виконайте вказівку *Відтворення/Відтворити аркуш розкадрування*. Перегляньте, як впливають додані відеопереходи на відтворення відеокліпу.
5. Виконайте вказівку *Файл/Зберегти проект*.

10.3. Як створити назви й титри?



Вибраємо

Використовуючи назви й титри, можна додати до проекту назву фільму, пояснення чи коментарі до окремих кліпів, титри наприкінці фільму з відомостями про авторів, використані матеріали тощо. Щоб додати назви чи

титри, можна виконати вказівку *Сервіс/Назви й титри* або на панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Монтаж фільму* вибрати посилання *Створення назв і титрів*. У вікні *Де додати назву?* слід обрати один із можливих варіантів вставляння назви чи титрів.

Далі пропонується ввести потрібний текст та, за потреби, змінити деякі параметри форматування тексту та анімацію.

Вибір посилання *Готово* завершує створення назви чи титрів, для яких можуть бути використані окремі кадри, що містять назву фільму, назву кліпу чи титри в кінці фільму, або ж назву кліпу можна додавати до наявного кліпу.



Діємо

Права 10.3.1. Додавання назви фільму та назв кліпів до проекту.

Завдання. До проекту *Музичні фонтани.mswmt*, що збережений у папці *Мультимедіа* вашої структури папок, додати назву фільму та назви деяких кліпів.

1. Відкрийте проект *Музичні фонтани.mswmt*, збережений у папці *Мультимедіа* вашої структури папок.
2. На панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Монтаж фільму* оберіть вказівку *Створення назв і титрів*.
3. У вікні *Де додати назву?* оберіть посилання *Додати назву на початку фільму*.
4. У вікні *Введіть текст назви* введіть фразу *Музичні фонтани* та оберіть посилання *Змінити шрифт і колір тексту*.
5. У вікні *Виберіть шрифт і колір назви* змініть колір тексту на *блідо-рожевий*, колір фону на *чорний*.
6. Натисніть посилання *Готово*.
7. На *Аркуші розкладрування* натисніть кнопку *Відображення шкали часу* та виділіть на *Шкалі часу* відеокліп *Фонтан Одеса*.
8. На панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Монтаж фільму* оберіть вказівку *Створення назв і титрів*.
9. У вікні *Де додати назву?* оберіть посилання *Додати назву на вибраному кліпі на шкалі часу*.
10. Введіть назву *Одеса* та оберіть посилання *Змінити анімацію назви*.
11. У відповідному діалоговому вікні зі списку оберіть анімацію з назвою *Заголовки новин* та оберіть посилання *Готово*.
12. Аналогічно додайте назви міст на початку кожного наступного відеозапису.
13. Перегляньте створений проект.
14. Виконайте вказівку *Файл/Зберегти проект*.

10.4. Як додати до відеокліпу музичний супровід та налаштувати часові параметри відео та аудіо?



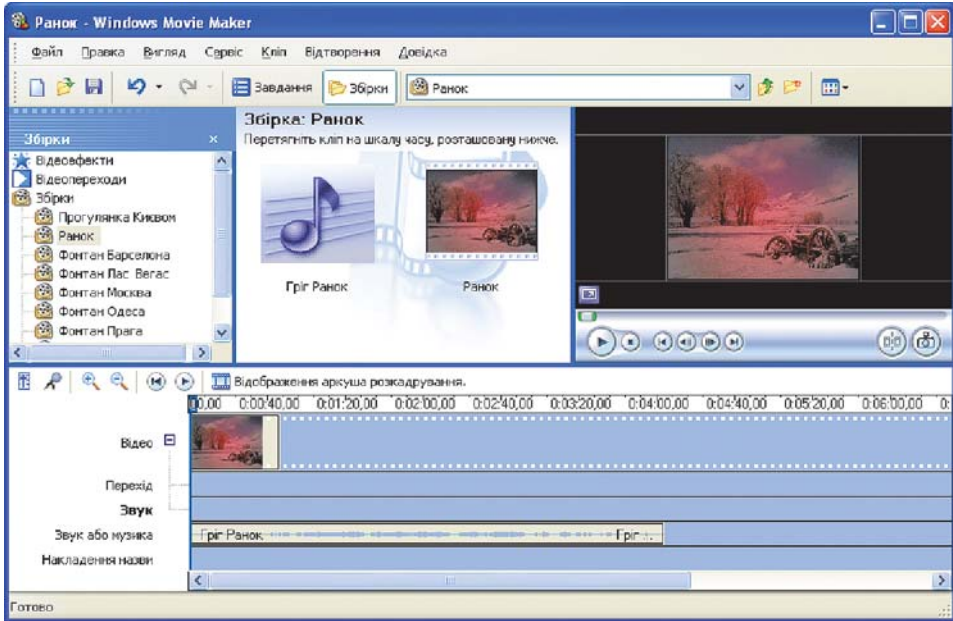
Вибраємо

Відеозаписи, записані на відеокамеру чи імпортовані з файлів, можуть містити й звук. У випадку, якщо відеозапис ще не містить звуку або не потрібно відтворювати наявний звук, можна додати до відеокліпу інший музичний супровід або звуковий коментар.

Як додати до відеокліпу коментар у вигляді голосового супроводу?



Шкала часу, крім доріжки *Відео*, містить також доріжки *Звук* та *Звук або музика* (мал. 10.3), до яких можна додавати аудіокліпи чи звуковий коментар.



Мал. 10.3

Дуже рідко трапляється ситуація, коли тривалість відео та аудіо однакові, тому потрібно налаштовувати часові параметри. Отримати відеозапис чи аудіокліп потрібної тривалості можна різними способами: приховати початок чи кінець певних відео чи аудіокліпів, застосувати відеоефекти *Прискорення*, *у два рази* або *Уповільнення*, *у два рази* відповідно для зменшення чи збільшення тривалості кліпу, додати до відеокліпу назви, титри чи додаткові зображення тощо. Тривалість відображення зображень та відеопереходів можна змінювати на *Шкалі часу* або за допомогою відповідних параметрів, що задані за замовчуванням.

Які параметри проекту можна змінювати?



У випадку, якщо аудіозапис, розміщений на *Шкалі часу*, буде відтворюватися не повністю, до нього можуть бути застосовані ефекти *Поява* або *Зникнення*. Для цього можна скористатися вказівкою *Кліп/Аудіо* або контекстним меню аудіокліпу на *Шкалі часу*. Крім того, для аудіокліпу можна регулювати гучність відтворення звуку чи вимикати звук, який не потрібно відтворювати.

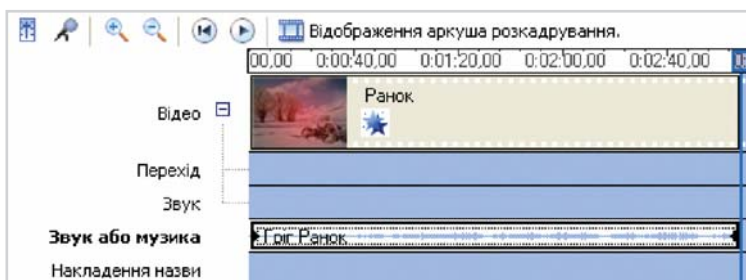


Діємо

Вправа 10.4.1. Додавання до відеокліпу музичного супроводу та налаштування часових параметрів відео та аудіо.

Завдання. До проекту *Ранок.mswmm*, що збережений у папці *Мультимедіа* вашої структури папок, імпортувати музичний файл *Гріг Ранок.mp3*. Додати аудіокліп та налаштувати часові параметри відео та аудіо.

1. Відкрийте проект *Ранок.mswmm*, збережений в папці *Мультимедіа* вашої структури папок.
2. Натисніть кнопку *Збірки* на панелі інструментів та виберіть збірку *Ранок*.
3. Натисніть кнопку *Завдання* на панелі інструментів та на панелі *Операцій з файлами* в розділі *Запис відео* оберіть вказівку *Імпорт звуку або музики*.
4. Імпортуйте звукозапис *Гріг Ранок.mp3*, що зберігається в папці *Мультимедіа\Аудіо* на CD-диску.
5. Перетягніть аудіокліп *Гріг Ранок* з панелі *Вмісту* на *Шкалу часу* в область *Звук або музика*.



Мал. 10.4

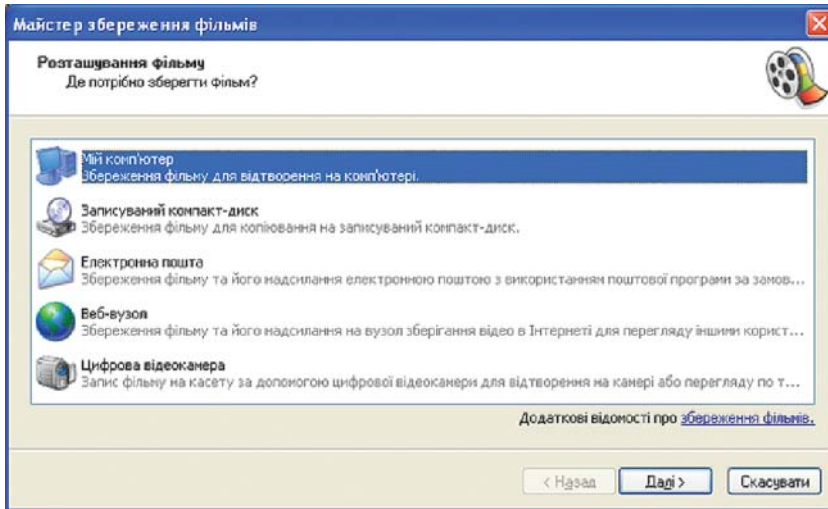
6. Щоб збільшити тривалість відеокліпу *Ранок* ще вдвічі, вдруге додайте до нього відеоефект *Уповільнення*, у два рази.
7. Виділіть на шкалі часу аудіокліп *Гріг Ранок*, наведіть вказівник мишки на кінцеву точку монтування, та обріжте частину аудіокліпу так, щоб тривалість відеокліпу *Ранок* та аудіокліпу *Гріг Ранок* була однаковою (мал. 10.4).
8. Виділіть аудіокліп *Гріг Ранок* та виконайте вказівку *Кліп/Аудіо/Зникнення*.
9. Виконайте вказівку *Відтворення/Відтворити шкалу часу*. Перегляньте створений відеокліп.
10. Виконайте вказівку *Файл/Зберегти проект*.

10.5. Як зберегти створений відеокліп у форматі відео?



Вивчаємо

Після завершення роботи над проектом можна зберегти готовий відеокліп як фільм у форматі відео. Для цього слід виконати вказівку *Файл/Зберегти файл фільму*, виконання якої запускає *Майстер збереження фільмів*. Залежно від того, де потрібно зберегти фільм, може бути обраний один із запропонованих варіантів (мал. 10.5). На наступних кроках роботи *Майстра збереження фільмів* пропонується вказати ім'я файла та парамет-



Мал. 10.5

ри, що впливають на якість відео та обсяг файла, але можна не змінювати параметри, запропоновані за замовчуванням.

Які параметри під час збереження фільму впливають на якість відео та обсяг файла?

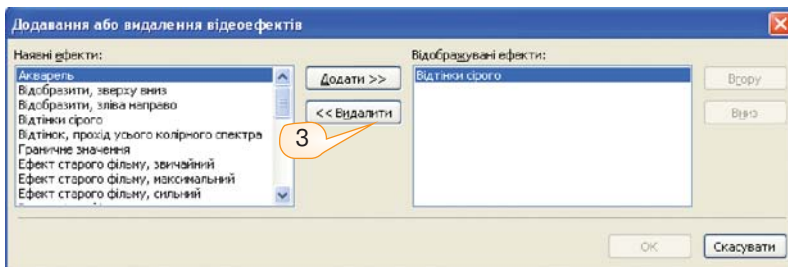


Поглиблюємо знання

10.6. Як видалити відеоефект?


До одного кліпу може бути додано кілька відеоефектів. Додавати, видаляти та змінювати порядок відтворення відеоефектів можна за допомогою відповідних інструментів діалогового вікна *Додавання або видалення відеоефектів* (мал. 10.6). Щоб його відкрити, слід на *Аркуші розкладування* чи *Шкалі часу* клацнути правою клавішею мишки на кліпі, до якого додано ефект, та з контекстного меню обрати вказівку *Відеоефекти...*

У правій частині вікна у списку *Відображувані ефекти* міститься перелік відеоефектів, доданих до кліпу (мал. 10.6). Щоб відмовитися від відеоефекту, слід виділити його в цьому списку та натиснути кнопку *Видалити* (3).



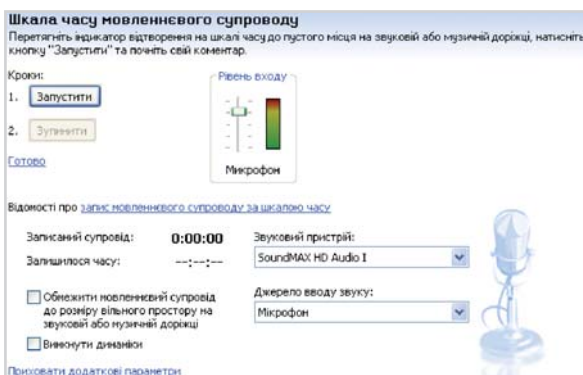
Мал. 10.6

10.7. Як додати до відеокліпу коментар у вигляді голосового супроводу?

За допомогою вказівки *Кліп/Шкала часу мовленнєвого супроводу* або відповідної кнопки  на *Шкалі часу* можна записати голосовий коментар з описом подій, що відображаються у відеозаписі.

Перед початком запису звукового коментаря слід відобразити *Шкалу часу* та встановити індикатор відтворення у місце відеозапису, де потрібно почати коментар, але в цьому положенні доріжка *Звук* чи *Звук або музика* має бути порожньою.

У вікні *Шкала часу мовленнєвого супроводу* за потреби можна встановити додаткові параметри (мал. 10.7) та натиснути кнопку *Запустити*. У процесі запису коментаря у вікні *Попереднього перегляду* відображається відеозапис, що дає змогу синхронізувати коментар з відео. Для завершення запису слід натиснути кнопку *Зупинити*, далі буде запропоновано ввести ім'я файла, до якого буде записано коментар.



Мал. 10.7



За замовчуванням створений аудіофайл зберігається у форматі *WMA* у папці *Мої документи\Мої відеозаписи\Мовленнєвий супровід*.

Записаний коментар автоматично імпортується до поточної збірки та додається до доріжки *Звук* чи *Звук або музика* з того місця, де почався запис.

10.8. Які параметри проекту можна змінювати?

Під час роботи над проектом можна переглянути та змінити деякі його параметри у діалоговому вікні *Параметри*, викликати яке можна за допомогою вказівки *Сервіс/Параметри*. Зокрема на вкладинці *Додатково* можна змінити тривалість зображення та відеопереходу за замовчуванням, властивості відео тощо.

10.9. Які параметри під час збереження фільму впливають на якість відео та обсяг файла?

Під час збереження фільму на комп'ютері на одному з кроків роботи *Майстра збереження фільмів* пропонується задати параметри, які впливають на якість відео та обсяг файла фільму, вибір яких залежить від подальшого використання фільму: для локального відтворення, кишенькових ПК

тощо. У нижній частині вікна *Майстра збереження фільмів* на цьому кроці відображаються відомості про налаштування: тип файла, швидкість, розмір зображення, пропорції, кількість кадрів у секунду та обсяг файлу фільму.



Обговорюємо

1. Назвіть 3 способи відображення на панелі *Вмісту* переліку: а) відеоефектів; б) відеопереходів.
2. Чи можна до одного кліпу застосувати декілька відеоефектів? Якщо так, то як впливатиме сукупність відеоефектів на відтворення кліпу?
3. Назвіть особливості додавання відеопереходу між кліпами на *Аркуші розкадрування* й на *Шкалі часу*.
4. Чи можна збільшити тривалість відображення відеопереходу між кліпами? Якими способами це можна зробити?
5. Для запису заголовків яких об'єктів у фільмі можуть створюватися окремі кадри?
6. Які прийоми можна застосувати, щоб тривалість аудіо- та відеокліпу стала однаковою?
7. В чому полягають особливості використання доріжок *Звук* та *Звук або музика* на *Шкалі часу*?
8. Які умови мають виконуватися, щоб можна було записати звуковий коментар до відеокліпу?
9. У якому відеоформаті за замовчуванням зберігається фільм, створений за допомогою програми *Windows MovieMaker*? Чи можна зберігати фільм в інших форматах?



Працюємо в парах

- A.** 1. Розгляньте, як впливають на відображення кліпу відеоефекти *Ефект старого фільму*, *Уповільнення, у два рази*, *Прискорення, у два рази*, *Акварель*, *Крапки*. Наведіть приклади, коли доцільно застосувати такі ефекти. Обговоріть у парах.
- B.** 2. Визначте, чи на весь кліп розповсюджується дія відеоефекту, доданого до кліпу, чи лише на його початок чи певну частину. Обговоріть у парах.
- C.** 3. Визначте, які параметри проекту можна переглянути та змінити на вкладинці *Загальні діалогового вікна Параметри*. В яких випадках їх доцільно змінювати? Обговоріть у парах.

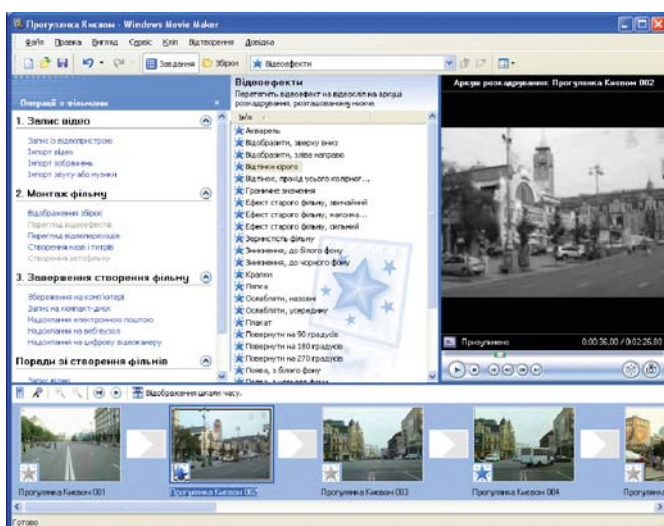


Працюємо самостійно

- A.** 1. Відкрийте відеоредактор *Windows MovieMaker*. Виконайте вказівку *Довідка/Виклик довідки*. Знайдіть у довідковій системі відомості про роботу зі звуком та регулювання гучності аудіокліпів. Запишіть, якими способами можна регулювати гучність.
- B.** 2. Створіть проект *Прогулянка Києвом.mswmm*, до якого імпортуйте відеозапис *Прогулянка Києвом.wmv* та застосуйте до окремих кліпів відеоефекти. Для цього:
- 2.1. Відкрийте відеоредактор *Windows MovieMaker*. На панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Запис відео* виберіть вказівку *Імпорт відео*. Імпортуйте відеозапис *Прогулянка Києвом.wmv*, збережений у папці *Мультимедіа\Відео* на CD-диску, встановивши в діалоговому вікні *Імпорт файлу* прапорець *Створити кліпи для файлів відео*.



- 2.2. Додайте всі імпортовані кліпи на Аркуш розкадрування.
- 2.3. На панелі *Операцій з фільмами* в розділі *Монтаж фільму* оберіть вказівку *Перегляд відеоефектів*. На панелі *Вмісту* виділіть відеоефект *Відтінки сірого* та перетягніть його на кліп *Прогулянка Києвом 002*, розміщений на Аркуші розкадрування (мал. 10.8).



Мал. 10.8

4. На панелі *Вмісту* виділіть відеоефект *Ефект старого фільму*, звичайний та перетягніть його на кліп *Прогулянка Києвом 004*, розміщений на Аркуші розкадрування.
5. Виділіть перший кліп на Аркуші розкадрування та виконайте вказівку *Відтворення/Відтворити аркуш розкадрування*. Перегляньте, як впливають додані відеоефекти на відтворення відеокліпу. Збережіть створений проект з іменем *Прогулянка Києвом.mswww* у папці *Мультимедіа* вашої структури папок.

- С. 3.** Створіть проект *Моє захоплення.mswww*, для якого підготуйте фотографії та відеозаписи. Використайте відеопереходи між зображеннями та відеозаписами, додайте назву фільму й титри. Готовий проект збережіть як файл фільму.



Досліджуємо

1. Дослідіть, чи зберігаються відеоефекти, додані до кліпів, якщо:
 - а) розбити кліп, що містить відеоефект, на два;
 - б) об'єднати відеокліпи, до яких додано відеоефекти.
2. Дослідіть, як на *Шкалі часу* відображаються відеопереходи, назви й титри. Визначте, як за допомогою *Шкали часу* збільшити тривалість відтворення назви кліпу, що додана до кліпу і відображається під час його відтворення.



Працюємо над проектом

Проект «Обираємо майбутню професію»

1. Створіть власний відеокліп про людину, яка досягла успіху в професії, що є для вас цікавою.
2. Налаштуйте відповідні параметри до створеного відеокліпу.