

## Лабораторна робота №2

**Тема:** відеоінформаційні засоби навчання, програмне забезпечення Windows Movie Maker

**Мета:** вивчити можливості комп'ютера для створення, збереження і відтворення аудіо- та відео-файлів. Надати навички створення слайдів-фільмів і відео кліпів.

### Теоретичні відомості

Програма **Windows Movie Maker** призначена для створення слайдів-фільмів і відеокліпів на основі записаного вихідного матеріалу.

Відкриття програми Windows Movie Maker

<Пуск> → *Все программы* → *Windows Movie Maker*. або

<Пуск> → *Все программы* → *Стандартные* → *Windows Movie Maker*.

Програма **Windows Movie Maker** дозволяє записувати на комп'ютер зображення і звук з таких пристроїв, як відеокамера (цифрова чи аналогова), відеокасета, звичайна антена, сигнал кабельного чи супутникового телебачення.

Звук можна також записувати з компонентів стереосистеми, з радіоприймача, магнітофонної або відеострічки чи з компакт-диска.

Після запису в **Windows Movie Maker** вміст стає вихідним файлом формату **Windows Media** з розширенням **\*.wma**, який зберігатиметься на комп'ютері користувача.

#### 1. Запис матеріалів для створення слайдів-фільмів і відеокліпів.

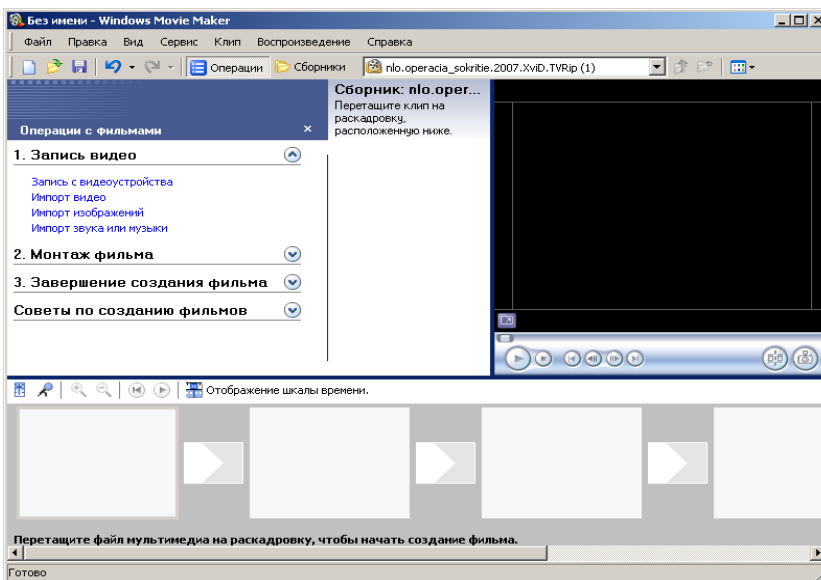


Рис. 1. Загальний вигляд вікна програми Windows Movie Maker.

**Матеріали для створення слайдів-фільмів і відеокліпів можна отримати двома шляхами:**

- ✓ *Записати на жорсткий диск комп'ютера з зовнішнього пристрою;*
- ✓ *імпортувати існуючі звукові та відеофайли.*

Для запису вхідного матеріалу на HDD комп'ютера виконати **Файл** → **Запис**.

**Устрійство записи** — вказується за наявності на комп'ютері кількох пристроїв. Якщо пристрій тільки один, він вибирається автоматично.

**Настройка** — запис має бути зроблено за найвищим з можливих для цього пристрою параметром якості. Слід зазначити, що чим вище якість запису, тим більше місця займе файл на жорсткому диску комп'ютера.

**Ограничить время записи** за замовчуванням — 2 години, **однак може бути задано і користувачем**. Після заданого терміну запис автоматично припиняється.

**Якщо** користувач не задав максимальний час запису, **потрібно стежити за процесом запису**, щоб зупинити його в потрібний момент.

**Якщо** на жорсткому диску бракує місця, **час розраховується за параметрами якості запису й обсягом вільного місця на жорсткому диску**.

#### 2. Створення кліпів.

**Создать клипы** — при виконанні відеозапису можна задати створення кліпів. У процесі створення кліпів записаний відеоматеріал розбивається на частини меншого розміру і при виявленні кожного нового кадру створюватиметься кліп. **Якщо** створення кліпів не задано, весь відеозапис стає єдиним кліпом.

При виконанні запису в **Windows Movie Maker** обмеження на розмір окремого записаного файлу залежить від обсягу вільного місця на жорсткому диску і формату використовуваної файлової системи.

**Граничні значення розміру файлу** для різних форматів файлової системи наведено в таблиці

Таблиця 1

Формат файлової системи	Граничний розмір файла
NTFS	Відповідно до ємності диска
FAT32	4 ГБайти
FAT16	2 ГБайти

Після завдання необхідних параметрів натисніть кнопку **<Запис>**.

Найчастіше записаний вхідний матеріал використовують для створення слайдів-фільмів і відеокліпів.

У процесі роботи **Windows Movie Maker** формуються і використовуються такі види файлів, як: *проект*, *фільм*, *збірник*.

**Проект** — це файл, створений при збереженні результатів, отриманих при додаванні різних кліпів у робочу область **Windows Movie Maker**.

Файл проекту зберігається з розширенням **.mswmm** виконавши наступні операції: [**Файл**] → [**Сохранить проект как...**]. Закінчивши редагування проекту, його можна зберегти у вигляді фільму.

**Кліпи** – це аудіо – чи відеофайли зображення, що створюються і використовуються в **Windows Movie Maker**.

Кліпи зберігаються в упорядкованих збірниках. Після збереження проекту його можна відкрити, переглянути і відредагувати — додати нові кліпи, вилучити існуючі або змінити їх порядок.

**Фільм** – це файл, створений за допомогою об'єднання аудіо -, відео - і файлів зображення, що містяться в проекті, з яким працює користувач.

Фільми зберігаються у файлах формату Windows Media з розширенням **.wmv**. Фільми можна зберігати на жорсткому диску, відправляти в повідомленні електронної пошти або розміщати на веб-сервері.

**Збірник** – це файл бази даних з інформацією про збірники та кліпи, що містяться в цих збірниках.

У цьому файлі є дані про вхідні файли, імпортовані у Windows Movie Maker, а не самі вихідні файли. **Цей файл не слід вилучати. Якщо вилучити цей файл, усі звернення про збірники і кліпи, що містяться в них, буде втрачено.**

Файл збірників зберігається з розширенням **.col**.

### **3. Створення слайд-фільму.**

**Слайд-фільм** — це послідовна демонстрація фотографій зі звуковим супроводом.

Для створення слайд-фільму на основі записаних на комп'ютері фотознімків виконайте

[**Файл**] → [**Создать**] → [**Проект**] і введіть ім'я створюваного проекту.

1. Тепер потрібно вставити в новий проект фотографії, що будуть демонструватися в слайд-фільмі.

Для цього виконайте [**Файл**] – [**Импорт**] ...

При цьому буде відкрито папку **Мои документы - Мои рисунки**, в якій потрібно вказати файли фотографій. Значки обраних файлів відобразяться у вікні **Windows Movie Maker**.

2. Для звукового супроводу відтворення слайдів потрібно імпортувати в проект аудіофайли — виконайте

[**Файл**] – [**Импорт**] ... [**Мои документы**] ... [**Моя музыка**] ...

Всі файли збираються у робочу область вікна Windows Movie Maker — **Сборник** .

3. Після цього відбуksiруйте значки файлів на зображення кіноплівки в нижній частині вікна за своїм планом.

#### **Проект може бути представлено**

✓ в **режимі розкадрування**, коли фотознімки розташовуються і відтворюються в заданій послідовності, або

✓ в **режимі тимчасової діаграми**, що дозволяє контролювати час демонстрації обраного кадру.

Розкадрування дозволяє переглянути порядок проходження кліпів у проекті та переставити їх за бажанням користувача.

**Перестановка кадрів** здійснюється простим перетягуванням кадрів у робочій області вікна Windows Movie Maker.

У режимі **Раскадровка**, на відміну від представлення **Временная диаграмма**, не відображаються додані до поточного проекту аудіо-кліпи. Вигляд робочої області Windows Movie Maker у режимі розкадрування зображено на Рис.2.

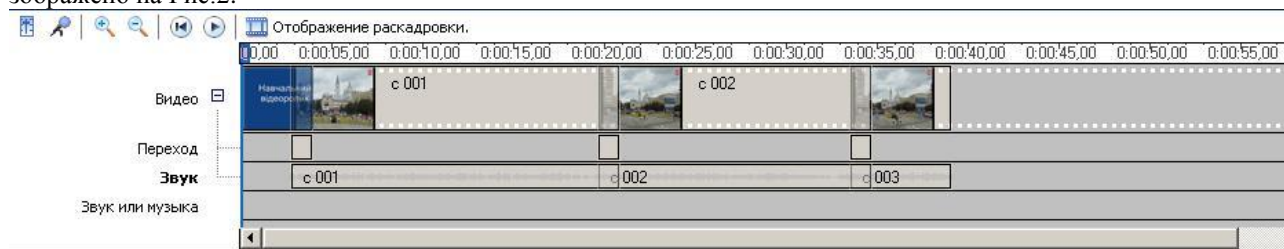


Рис.2. Вигляд робочої області Movie Maker у режимі розкадрування.

Режим **Временная диаграмма** використовується для перегляду або зміни часу відтворення кліпів у проекті. **За замовчуванням час демонстрації одного кадру становить 5 сек.**

Між двома сусідніми кадрами за допомогою відеопереходів можна створювати плавні переходи за допомогою їхнього **мікширування**, тобто кадри відтвореного в даний момент кліпу поступово зникають, тоді як кадри нового кліпу поступово з'являються на екрані.

Для цього на потрібно включити **Шкалу времени**.

Через **Просмотр видеопереходов** відкрити набір **видеопереходов** – вибрати потрібне.

Встановлення **видеопереходов** здійснюється у режимі **Раскадровка** між сусідніми кадрами або **стрічці Переходи** між сусідніми кадрами появою відповідного значка. **Видеопереходи** можна переміщати.

Час відображається у вигляді **години:хвилини:секунди,соті частини секунди" (год.:мм:сс.,00).**

В момент, коли відбувається зміна фрагментів, в кадрі відображається різка зміна вмісту кадру, що не завжди добре виглядає, для цього в програмі передбачена можливість автоматичного створення переходів між кліпами. Переходи можуть застосовуватись не тільки для згладжування моменту зміни сцен, а, навпаки, – для підкреслення зміни сюжетної лінії фільму. Переходи можуть застосовуватись не тільки до відео кліпів, але і до титрів, розміщених в проекті фільму.

В програмі ще присутні титри двох типів: *статичні та титр прокрутки*.

*Статичний титр* – це титри, що виводяться на екран нерухомими.

*Титр прокрутки* – це титри, що можуть рухатися як по горизонталі так і по вертикалі.

**Для вилучення** непотрібних ділянок кліпу використовуються маркери монтажу, відображувані при виборі кліпу.

В обох режимах при роботі з кожним кадром можна використовувати **команди контекстного меню**.

Для створення відеофільму імпортуйте в проект відеозапис, який буде представлено у вікні Windows Movie Maker набором основних кадрів. Виділіть кадри для відтворення і відбуksiруйте їх на зображення кіноплівки в нижній частині вікна.

Для перегляду створеного проекту скористайтеся кнопкою 

#### **Збереження проекту.**

Створений проект зберігається в папці **Мои видеозаписи** або в іншій папці, зазначеній користувачем.

Для збереження проекту виконати [Файл] → [Сохранить проект ...] → ...

#### **Відкриття проекту.**

Для відкриття проекту виконати [Файл] → [Открыть проект ...] → ...

#### **Збереження фільму.**

Для збереження фільму виконати [3. Завершение создания фильма] → [Сохранение на компьютере] → ...

Для перегляду фільму буде використано додаток Windows Media.

Створений фільм можна відправити електронною поштою або розмістити на веб-сайті безпосередньо з програми Windows Movie Maker.

Для цього виконайте [Файл] → [Отправить фильм...] → ...

## **ВИКОНАННЯ РОБОТИ**

1. Для виконання лабораторної роботи завантажте з сайту <http://tzn.at.ua>, *матеріали для виконання роботи*, відеоролики на вкладці «Матеріали до лаб.», *файли a.rar, b.rar, c.rar, d.rar* та розпакуйте їх на ПК (*файли a.wmv, b.wmv, c.wmv, d.wmv*).

Розташування роликів у файлової структурі ПК є довільним, рекомендованим є створення на робочому столі каталогу і копіювання їх до нього)

2. Запустити програму **Windows Movie Maker**.

Пуск → Програми → Windows Movie Maker

Інший варіант: «Мой компьютер» → «Локальный диск (C)» → «Program Files» → «Movie Maker» → *moviemk.exe*

3. За допомогою вкладки **Монтаж фильма** вибрати вкладку **Создание названий и титров**. Додати «название в начале фильма».

2. **Монтаж фильма** → **Создание названий и титров** → *название в начале фильма*

4. Написати наступний текст:

#### *Лабораторна робота №2*

*Прізвище та ініціали студентів, що виконували роботу.*

*Час створення за форматом <число.місяць.рік>*

...по завершенню введення тексту натиснути на посилання: «Готово, добавить название фильма»

5. Додати анімацію до початкового титру згідно варіанту *додатка №2*.

*Варіанте 1:* в «Отображении шкалы времени» на початковому титрі за допомогою контекстного меню вибрати «Изменить название...» → «Изменить анимацию названия» → вибрати ім'я анімації згідно варіанту *додатку №2*...

*Варіанте 2:* меню «Правка» → «Изменить название...» → «Изменить анимацию названия» → вибрати ім'я анімації згідно варіанту *додатку №2*...

6. Виконати імпорт відеоролику «**a.wmv**» в збірник відео.

«1. Запись видео» → «Импорт видео» → ... (Вибрати з файлової структури ПК) → *a.wmv*

*Примітка: при імпорту відео, вибір файлу, обов'язково зняти «галочку» (розбити на частини)!*

7. Перенести даний кліп в розкадровку після назви на початку фільму.
8. Виконати імпорт відеоролику **b.wmv** в збірник відео.
9. Перенести кліп **b.wmv** в розкадровку наступним за кліпом **a.wmv**.
10. Аналогічно виконати імпорт рликів **c.wmv** та **d.wmv**.
11. За допомогою вкладки **Монтаж фильма** вибрати вкладку **Создание названий и титров**. Додати «титры в конце фильма».

2. **Монтаж фильма** → **Создание названий и титров** → *титры в конце*

12. Написати наступний текст:

*Створено в програмі Windows Movie Maker*

*Студентами: <Прізвище та ініціали>*

*<Прізвище та ініціали>*

...по завершенню введення тексту натиснути на посилання: «Готово, добавить название фильма»

13. Між титрами створити переходи використовуючи вкладку [2. **Монтаж фильма**] за варіантами згідно *додатку №1*.

«2. **Монтаж фильма**» → «просмотр видео переходов» → «додаток №1 інструкції»

14. На початковий титр накласти відео ефект «Эффект фильма под старину, сильный» використавши вкладку **Монтаж фильма**.

15. Відеоролик «с.wtv» розділити на 4-й секунді.

*Натиснути на посилання «Отображение шкалы времени» → визначити початкове положення ролику с.wtv → змістити курсор миші на 4 с. праворуч →, в цьому положенні клацнути мишко → натиснути комбінацію клавіш ctrl+L.*

*Для того, щоб перейти в початкове положення, до розкадровки – необхідно натиснути на посилання «Отображение раскадровки»*

16. Зберегти проект фільму на ПК до Вашого каталогу з ім'ям Lab\_2\_Prizvische.

«Файл» → «Сохранить проект как» → « папка» → ... (Ваш каталог) ... → Lab\_2\_Prizvische

17. Зберегти змонтований фільм на ПК у вигляді проекту за допомогою вкладки [3. Завершение создания фильма] → [Сохранение на компьютере] → ... Файл з ім'ям Lab\_2\_GRNN (де GR – група, NN – номер варіанту) зберегти до Вашого каталогу.

«3. Завершение создания фильма» → «Сохранение на компьютере» → «1. Введите имя файла для сохраняемого файла» → «Prakt\_2\_GRNN» → «2. Выберите папку для сохраняемого фильма» → ... (Ваш каталог) ... → Далее → Наилучшее качество воспроизведения на компьютере (Рекомендуется) → Готово

### Контрольні питання.

1. Як запустити програму Windows Movie Maker?
2. Що таке проект, кліп, фільм, збірник? Чим вони відрізняються?
3. Як додати об'єкти у слайд – фільм?
4. Що таке розкадровка? Для чого вона потрібна ?
5. Призначення переходів.
6. Види титрів?
7. Чим відрізняються команди **Файл – Сохранить, Записать та Сохранить фільм ?**

*Додаток №1*

В-нт	Відеопереходи				
	Між поч. титром і першим відеороликом	Між 1-м і 2-м відеороликом	Між 2-м і 3-м відеороликом	Між 3-м і 4-м відеороликом	Між 4-м відеороликом і кінцевим титром
1	Бабочка, вертикальная	Вставить, слева сверху	Изгиб, внутрь	Отображение, снизу	Полосы
2	В шахматном порядке, поперек	Глаз	Колесо, 4 спицы	Отразить	Прямоугольник
3	Веер, вверх	Диагональ, вычеркнуть	Кручение	Перелистывание страницы, влево вверх	Разделитель, по вертикали
4	Вихрь	Замочная, скважина	На части, влево вверх	Перелистывание страницы, вправо вверх	Растворение
5	Вставить, слева сверху	Звезда, пятиконечная	Окружность	Плавный переход	Ромб
6	Глаз	Изгиб, внутрь	Отображение, снизу	Полосы	Сердце
7	Диагональ, вычеркнуть	Колесо, 4 спицы	Отразить	Прямоугольник	Сжать, внутрь.
8	Замочная, скважина	Кручение	Перелистывание страницы, влево вверх	Разделитель, по вертикали	Слайд
9	Звезда, пятиконечная	На части, влево вверх	Перелистывание страницы, вправо вверх	Растворение	Стирание, обычной полосой вниз
10	Изгиб, внутрь	Окружность	Плавный переход	Ромб	Стирание, широкой полосой вправо
11	Колесо, 4 спицы	Отображение, снизу	Полосы	Сердце	Точечное
12	Кручение	Отразить	Прямоугольник	Сжать, внутрь.	Бабочка, вертикальная
13	На части, влево вверх	Перелистывание страницы, влево вверх	Разделитель, по вертикали	Слайд	В шахматном порядке, поперек
14	Окружность	Перелистывание страницы, вправо вверх	Растворение	Стирание, обычной полосой вниз	Веер, вверх
15	Отображение, снизу	Плавный переход	Ромб	Стирание, широкой полосой вправо	Вихрь

16	Отразить	Полосы	Сердце	Точечное	Вставить, слева сверху
17	Перелистывание страницы, влево вверх	Прямоугольник	Сжать, внутрь.	Бабочка, вертикальная	Глаз
18	Перелистывание страницы, вправо вверх	Разделитель, по вертикали	Слайд	В шахматном порядке, поперек	Диагональ, вычеркнуть
19	Плавный переход	Растворение	Стирание, обычной полосой вниз	Веер, вверх	Замочная, скважина
20	Полосы	Ромб	Стирание, широкой полосой вправо	Вихрь	Звезда, пятиконечная
21	Прямоугольник	Сердце	Точечное	Вставить, слева сверху	Изгиб, внутрь
22	Разделитель, по вертикали	Сжать, внутрь.	Бабочка, вертикальная	Глаз	Колесо, 4 спицы
23	Растворение	Слайд	В шахматном порядке, поперек	Диагональ, вычеркнуть	Кручение
24	Ромб	Стирание, обычной полосой вниз	Веер, вверх	Замочная, скважина	На части, влево вверх
25	Сердце	Стирание, широкой полосой вправо	Вихрь	Звезда, пятиконечная	Окружность
26	Сжать, внутрь.	Точечное	Вставить, слева сверху	Изгиб, внутрь	Отображение, снизу
27	Слайд	Бабочка, вертикальная	Глаз	Колесо, 4 спицы	Отразить
28	Стирание, обычной полосой вниз	В шахматном порядке, поперек	Диагональ, вычеркнуть	Кручение	Перелистывание страницы, влево вверх
29	Стирание, широкой полосой вправо	Веер, вверх	Замочная, скважина	На части, влево вверх	Перелистывание страницы, вправо вверх
30	Точечное	Вихрь	Звезда, пятиконечная	Окружность	Плавный переход

*Додаток №2*

В-нт	Анімація	В-нт	Анімація
1	«Полет внутрь, влево вверх»	16	«Основное название»
2	«Машинописный»	17	«Видео, в тексте»
3	«Серпантин»	18	«Класс!»
4	«Заголовок новостей»	19	«Исчезание, стирание»
5	«Свиток в перспективе»	20	«Исчезание, скачкообразное стирание»
6	«Мигание»	21	«Отразить»
7	«Уменьшение»	22	«Свиток, заголовок»
8	«Увеличение»	23	«Свиток, перевернутый»
9	«Закручивание»	24	«Капля карски»
10	«Раскручивание»	25	«Появление и исчезание»
11	«Видеонюности, вставка»	26	«Полет внутрь, исчезание»
12	«Исчезновение, медленное уменьшение»	27	«Полет наружу»
13	«Рост и увеличение»	28	«Движущиеся надписи, слоями»
14	«Растяжение»	29	«Разрывающийся контур»
15	«Субтитр»	30	«Полет внутрь, влево и вправо»