

Створення і редагування відеофільмів



Загальні вимоги до створення відеофільму

2

На першому етапі, перед початком створення відеофільму, необхідно розробити його сценарій.

Сценарій - це детально розроблений план проведення якого-небудь заходу, здійснення яких-небудь дій.

Сценарій навіть невеликого відеокліпу повинен мати внутрішню структуру (композицію). Сценарій повинен бути детальним, з посекундним плануванням усіх дій.

На другому етапі відбувається зйомка всіх епізодів згідно із сценарієм, готуються фотографії, рисунки, підбирається музика, записується звуковий супровід. Часто відеофільм створюється на основі раніше відзнятого відеоматеріалу. Наприклад, фільм про професію буде створюватися на основі вже існуючих відеокадрів, фотографій, документів, презентацій, тощо.

На третьому етапі здійснюється **монтаж** - процес опрацювання та структурування окремих об'єктів (кадрів) для отримання цілісного твору - відеофільму. У процесі монтажу відзнятий матеріал редагується, уточнюється сценарій, накладається звук і титри - текстові коментарі до кадрів тощо.

Інтерфейс програми **Windows Movie Maker**

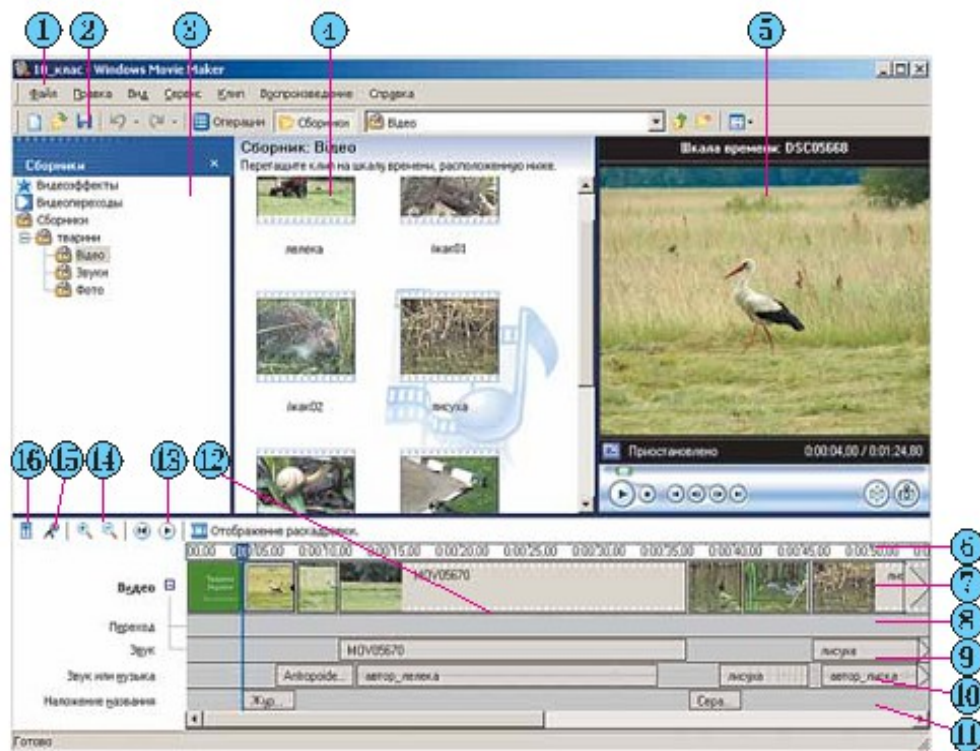
3

Перейдемо до створення відеофільму в програмі **Windows Movie Maker**.

Для цього розглянемо детальніше інтерфейс цієї програми. У лівій частині вікна після вибору кнопки **Сборники**: **сборники** (збірники) відображається однойменна панель з трьома стандартними папками **Видеоэффекты** (відеоефекти), **Видеопереходы** (відеопереходи) і **Сборники**.

За вибору папки **Видеоэффекты** в **Області відображення вмісту папок** відобразиться список відеоефектів (*відображення у відтінках сірого, відображення у вигляді акварельного малюнка, відображення зверху вниз тощо*), які можна застосувати до окремих кадрів або до фільму в цілому.

Папка **Видеопереходы** містить список ефектів переходу від одного кадру до іншого. Папку **Сборники** користувач заповнює сам різними об'єктами - графічними, звуковими та відеофайлами, які потім зможе включити до своїх фільмів.



- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1 Рядок меню | 9 Звукова доріжка |
| 2 Панель інструментів | 10 Звукова або музична доріжка |
| 3 Панель Сборники | 11 Доріжка титрів |
| 4 Область відображення вмісту папок | 12 Область монтажу |
| 5 Вікно програвача | 13 Кнопки керування попереднім переглядом |
| 6 Шкала часу | 14 Кнопки керування масштабом шкали часу |
| 7 Відеодоріжка | 15 Кнопки ввімкнення режиму запису коментаря |
| 8 Доріжка переходів | 16 Кнопка ввімкнення режиму регулювання (встановлення рівня) звуку |

Вікно програми Windows Movie Maker

Інтерфейс програми Windows Movie Maker

5

У правій частині вікна розміщено вікно програвача для попереднього перегляду результатів **монтажу**. Нижню частину вікна займає **Область монтажу**. Вона відображається в одному з двох режимів: в **режимі розкадровки** або в **режимі відображення шкали часу**.

Для перемикання режимів **Області монтажу** використовуються кнопки **Отображение шкалы времени** **Отображение шипы времени** (відображення шкали часу) і **Отображение раскадровки** (відображення розкадровки).

Область монтажу в режимі відображення шкали часу містить: звукову доріжку, відеодоріжку, звукову або музичну доріжку, доріжку титрів (рис. 2.82, 11). У верхній частині області розміщено шкалу часу.

У режимі розкадровки в **Області монтажу** відображаються кадри - ті відео- або графічні фрагменти, з яких складається відеофільм.

Режим відображення шкали часу використовується в основному для вставлення мультимедійних об'єктів і визначення тривалості їхнього показу або звучання, а режим розкадровки - для застосування до кадрів відеоефектів та ефектів переходу між кадрами.

Етапи відеомонтажу

6

На **першому етапі відеомонтажу** необхідно створити новий проект. Для цього слід виконати **Файл, Создать проект** (створити проект) або вибрати кнопку Создать проект на панелі інструментів.

Проект містить посилання на мультимедійні об'єкти, що входять до складу фільму, значення їх властивостей у конкретному фільмі та інші дані, що потрібні для роботи над монтажем фільму. Для збереження проектів програма **Windows Movie Maker** використовує спеціальний формат MSWMM (англ. *Microsoft Windows Movie Maker*). Користувачу потрібно періодично зберігати файл проекту, щоб результати монтажу не були втрачені.

Файли об'єктів, що будуть входити до фільму, слід помістити в один зі збірників. Для впорядкування об'єктів бажано заздалегідь створити в збірнику папки: наприклад, папка **тварини**, в якій створені папки **Відео, Звуки, Фото**. Для створення папки в обраній необхідно скористатися кнопкою **Создать папку сборников** (створити папку збірників) або відповідною командою контекстного меню папки **Сборники**.

Етапи відеомонтажу

7

На другому етапі слід вставити мультимедійні об'єкти зі збірника в область монтажу перетягуванням. Це можна виконати так:

- 1). Установити режим розкадровки вибором відповідної кнопки.
- 2). Перетягнути по черзі відповідно до розробленого сценарію з папок Відео та Фото відео- та графічні об'єкти у великі прямокутники (кадри) Області монтажу.
- 3). Перейти в режим відображення шкали часу.
- 4). Перетягнути по черзі відповідно до розробленого сценарію звукові об'єкти з папки Звуки в Область монтажу в ті точки на шкалі часу, з яких розпочнеться відтворення звуку.
- 5). Відредагувати тривалість показу вставлених об'єктів.

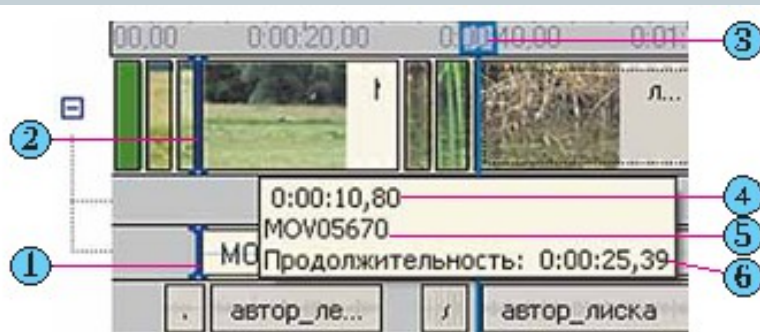


Етапи відеомонтажу

8

Якщо вставляти відеооб'єкт у режимі відображення шкали часу, то під час перетягування біля вказівника з'являється позначка (+), а на відеодоріжці та на звуковій доріжці – позначка I, яка вказує на місце вставлення об'єкта. Біля вказівника також з'являється прямокутник з повідомленнями про момент часу в загальній тривалості фільму, з якого почнеться демонстрація об'єкта (наприклад, 0 год 0 хв 10,80 с), про ім'я об'єкта, біля якого вставляється вибраний об'єкт (наприклад, MOV05670) і тривалість показу об'єкта (наприклад, 0 год 0 хв 25,39 с).

Під час вставлення графічних об'єктів програмою встановлюється стандартна тривалість показу - 4 с. Для зміни цієї тривалості показу необхідно перетягнути праву межу об'єкта на відеодоріжці. Можна як збільшити, так і зменшити тривалість показу графічного об'єкта.



- ① Позначка місця вставлення об'єкта на звуковій доріжці
- ② Позначка місця вставлення об'єкта на відеодоріжці
- ③ Позначка місця початку поточного об'єкта на шкалі часу
- ④ Момент часу в загальній тривалості фільму, з якого почнеться демонстрація об'єкта
- ⑤ Ім'я об'єкта, поруч з яким вставляється даний об'єкт
- ⑥ Тривалість показу об'єкта, що вставляється

Етапи відеомонтажу

9

Для відеооб'єктів тривалість їхнього показу буде дорівнювати встановленій тривалості у відповідному відеофайлі. Зміна тривалості показу відеооб'єкта здійснюється аналогічно зміні тривалості показу графічного об'єкта, тільки можна перетягувати як ліву, так і праву межу відеооб'єкта на відеодоріжці. При цьому фрагмент відеооб'єкта не буде відтворюватися від його початку або кінця до моменту часу, визначеного положенням межі.

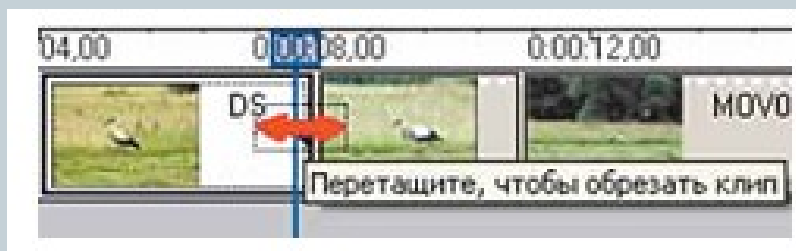
Для більш точного редагування об'єкта в **Області монтажу** можна збільшити/зменшити масштаб відображення об'єктів. Для цього використовують кнопку **Увеличить/уменьшить шкалу времени** (збільшити/зменшити шкалу часу).

Під час перетягування меж у вікні програвача відображається поточний відеокадр, що дає змогу зорієнтуватися, до якого місця слід перетягнути межу. Це процес оборотний і можна в подальшому відновити тривалість показу відеооб'єкта, перетягнувши межу у зворотному напрямі. Разом з тим збільшити тривалість показу більше, ніж це передбачено властивостями файлу, неможливо.

Звукові об'єкти вставляються і редагуються аналогічно відеооб'єктам, тільки перетягуються вони на звукову або музичну доріжку.

У ході вставлення звукових і відеооб'єктів та під час їхнього редагування (зміні тривалості, зміні моменту часу початку відтворення) відбувається **синхронізація** звукового і відеоряду.

Результати монтажу слід періодично переглядати у вікні програвача.



Етапи відеомонтажу

10

На наступному *третьому етапі монтажу відеофільму* вставляються титри або текстовий супровід.

Для додавання текстових написів до відеофільму необхідно виконати таку послідовність дій:

- 1). Виконати **Сервис, Названия и титры** (назви і титри).
- 2). Вибрати на панелі **Где добавит название?** (де додати назву) одне з гіперпосилань, що відповідає місцю вставлення напису. Розрізняють початкові та заключні титри, а також титри, що розміщуються на графічних чи відеооб'єктах або перед ними.
- 3). Увести текст написів у відповідні поля на панелі **Введите текст названия** (уведіть текст назви).
- 4). Змінити за потреби для написів, що розміщуються не на графічних чи відеооб'єктах, колір тла, колір літер, шрифт та накреслення, а також ефект анімації (гіперпосилання **Изменить шрифт и цвет текста** (змінити шрифт і колір тексту) та **Изменить анимацию текста** (змінити анімацію тексту)).
- 5). Переглянути, як буде виглядати напис у відеофільмі, для цього вибрати кнопку **Воспроизвести** (відтворити) у вікні програвача.
- 6). Вибрати гіперпосилання **Готово** (готово).

Етапи відеомонтажу

11

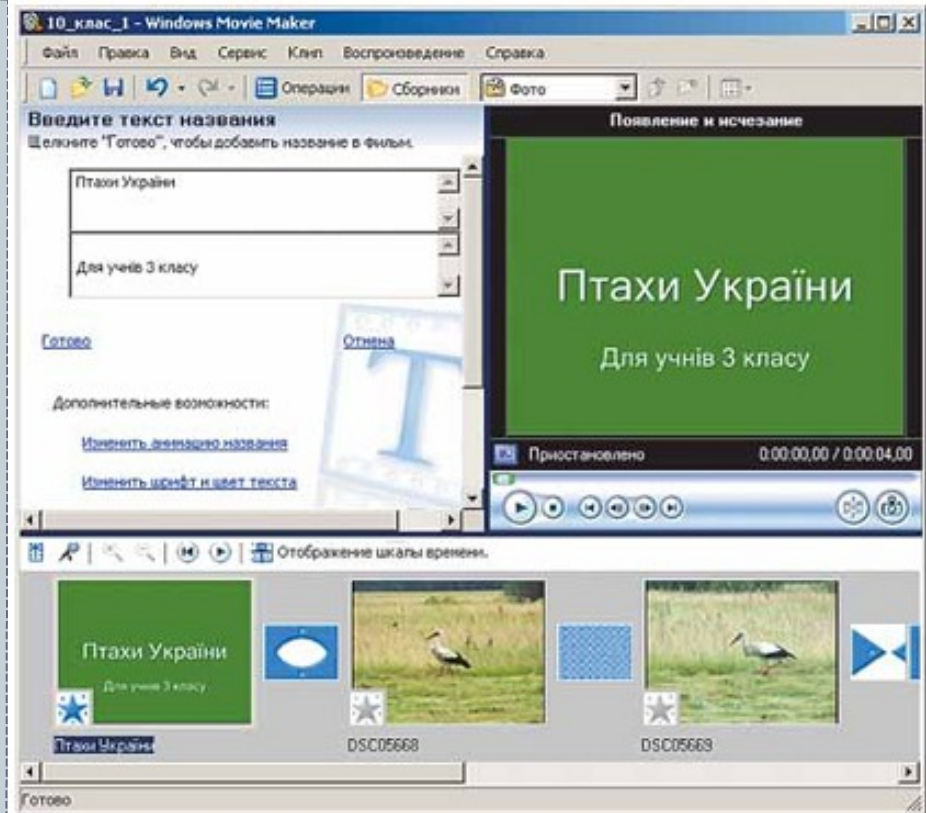
Створені написи будуть вставлені або на відеодоріжку, або на доріжку титрів. На відеодоріжку будуть вставлені всі написи, за виключенням тих, що вставляються на певному кадрі (графічному або відео).

Для вставлення титрів і написів усередині відеофільму та заключних титрів слід повторити наведений алгоритм потрібну кількість разів.

Тривалість демонстрації вставлених титрів за замовчуванням складає 3,5 с. Змінити її можна таким саме чином, як і тривалість демонстрації графічних об'єктів. Для титрів, що розміщуються всередині фільму, можна перетягувати як ліву, так і праву межу.

В **Області монтажу** для більшості об'єктів можна змінювати послідовність їх перегляду шляхом перетягування умовних позначень вставлених об'єктів (прямокутників) у межах відповідної доріжки.

Результати монтажу слід переглянути у вікні програвача.



Вікно **Windows Movie Maker** у режимі редагування титрів

Етапи відеомонтажу

12

На **четвертому етапі монтажу** відеофільму, коли розміщення та тривалість показу всіх об'єктів визначена, фільм доповнюється звуковим супроводом диктора (якщо це передбачено сценарієм) і музичним супроводом.

Звуковий супровід диктора може бути записано у відповідний файл з використанням програми **Звукозапис**, а потім вставлено до фільму.

Для запису звукового супроводу диктора з використанням можливостей самої програми **Windows Movie Maker** необхідно вибрати точку на шкалі часу і виконати **Сервис, Шкала времени комментария** (шкала часу коментарю) або вибрати кнопку у лівій частині Області монтажу.



Етапи відеомонтажу

13

На панелі **Шкала времени комментария** для детальних налаштувань запису слід вибрати гіперпосилання **Показать дополнительные параметры** (показати додаткові параметри).

На розширеній панелі користувач може встановити позначку прапорця **Ограничить комментарий до размера свободного места на звуковой музыкальной дорожке** (обмежити коментар до розміру вільного місця на звуковій музичній доріжці), якщо необхідно, щоб звуковий супровід не накладався на інший звуковий об'єкт, наприклад звук з відеофрагмента.

При цьому програма автоматично припинить запис, якщо звукові фрагменти почнуть накладатися.



Етапи відеомонтажу

14

Встановлення позначки прапорця **Виключить динамики** (вимкнути динаміки) дає змогу уникнути можливого спотворення звуку від накладання звукових фрагментів. Слід також випробувати рівень сигналу від мікрофона та відрегулювати його, використовуючи повзунок **Уровень входа** (рівень входу).

Для початку запису коментарю необхідно вибрати кнопку **Запустить** (запустити), а для призупинення чи завершення запису - кнопку **Остановить** (зупинити). Для включення записаного коментарю до фільму слід вибрати гіперпосилання **Готово**.

Створений коментар буде вставлено на звукову або музичну доріжку.

Етапи відеомонтажу

15

Далі слід відредагувати та вирівняти рівні звуку для різних фрагментів. Для цього в програмі є кілька інструментів.

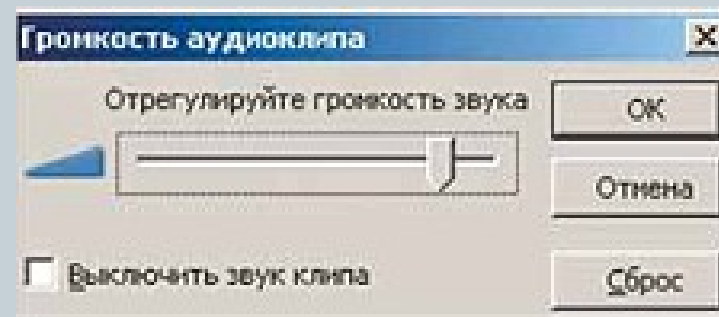
1). Зміна рівня звуку одночасно всіх звукових фрагментів фільму виконується з використанням діалогового вікна **Уровень звука** (рівень звуку).

Для його відкриття слід виконати **Сервис, Уровень звука**.

2). Для зміни рівня звуку певного об'єкта слід вибрати його в **Області монтажу** і виконати **Клип, Аудио, Громкость** (гучність) або вибрати команду **Громкость** у контекстному меню об'єкта. У вікні **Громкость аудиоклипа** встановити повзунком потрібний рівень звуку об'єкта.

3). Для повного вимкнення звуку фрагмента (наприклад, звуку відеофрагмента) необхідно вибрати фрагмент в **Області монтажу** і виконати **Клип, Аудио, Выключить** (вимкнути) або вибрати команду **Выключить** у контекстному меню об'єкта.

4). Після редагування та синхронізації звукового та відеоряду слід переглянути результати монтажу у вікні програвача.



Етапи відеомонтажу

16

П'ятий етап монтажу відеофільму полягає в налаштуванні відео- ефектів і ефектів переходу між кадрами фільму. Для цього краще перейти до режиму розкадровки в **Області монтажу**.

Для вставлення відеоефекту достатньо на панелі **Сборники** вибрати папку **Видеоэффекты** та перетягнути потрібний ефект на кнопку нижньому лівому куті потрібного кадру. До кожного кадру можна встановити кілька відеоефектів. Для попереднього перегляду результату застосування ефекту слід скористатися програвачем. Для видалення ефекту слід вибрати кнопку на потрібному кадрі та натиснути клавішу **Delete**.

Для вставлення ефекту переходу між кадрами необхідно на панелі **Сборники** вибрати папку **Видеопереходы** та перетягнути потрібний ефект на прямокутну область між потрібними кадрами. Результат застосування ефекту слід переглянути з використанням програвача. Для видалення ефекту переходу слід вибрати прямокутну область між потрібними кадрами і натиснути клавішу **Delete**.

Після застосування всіх ефектів слід перевірити результати монтажу з використанням програвача програми.

Етапи відеомонтажу

17

Останній етап роботи над відеофільмом - **збереження відеофільму у файлі**. Для цього потрібно:

1). Виконати **Файл, Сохранить файл фильма** (зберегти файл фільму);

2). Указати дію над файлом у першому вікні **Мастер сохранения фильма**:

- збереження в зовнішній пам'яті комп'ютера користувача;
- запис на оптичний диск;
- відправлення електронною поштою;
- розміщення на веб-сайті;
- запис у пам'ять цифрової відеокамери

3). Вибрати кнопку **Далі**.

4). Якщо обрано збереження в зовнішній пам'яті комп'ютера, то слід у наступному вікні вказати ім'я файлу та папку, в яку він буде збережений, та вибрати кнопку **Далі**.

5). Установити значення параметрів якості відеофільму та вибрати кнопку **Далі**.

6). Дочекатися завершення кодування фільму з обраними параметрами якості та запису в файл.

Файл відеофільму потрібно зберігти у форматі MPEG-2 або MPEG-4 і в подальшому його можна використовувати як звичайний відеофайл: копіювати, відтворювати з використанням відеопрогравачів, конвертувати, тощо.