

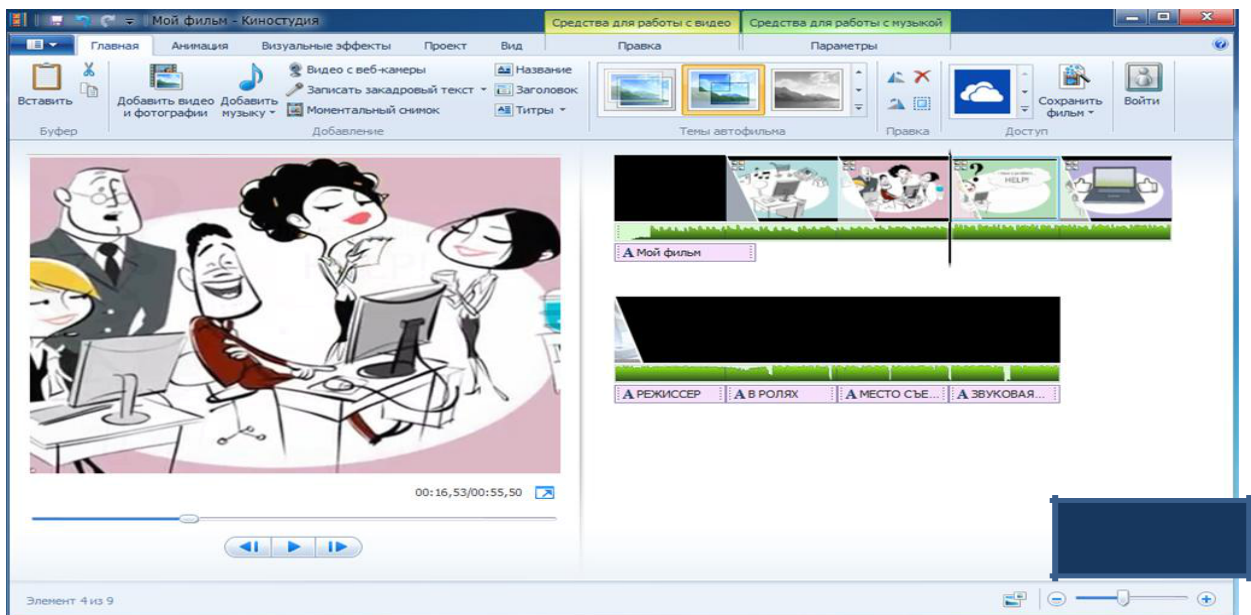
ІНСТРУКЦІЇ ДО ВИКОНАННЯ

завдань по створенню рекламного ролика та збереження

Завдання 1. Створення проекту за допомогою майстра.

Імпортувати до відеоредактора Windows MovieMaker сюжетні зображення та створити проект відеоролику за допомогою майстра автофільму.

- 1.1. Відкрийте вікно відеоредактора **Windows MovieMaker**. Як правило, це можна зробити через меню **Пуск** **Всі програми**.
- 1.2. Щоб додати фотографії до проекту, оберіть на панелі інструментів **Головна** в розділі **Додавання** вказівку **Додати відео та фотографії**. У діалоговому вікні, яке тепер з'явилося, у структурі папок - **Мультимедіа** **ЛайфхакиПК**, що містяться на мережному диску, оберіть розміщені там 4 графічні файли, утримуючи клавішу **Ctrl**, та натисніть кнопку **Відкрити**.
- 1.3. Задайте автоматичне оформлення відтворення відеоряду. Для цього на панелі інструментів **Головна** в розділі **Тема автофільму** оберіть тип **Здвиг тамасштабування**, клацнувши на відповідному посиланні.
- 1.4. Майстер автофільму за замовчуванням запропонує вставити до проекту фонову музику, відкривши вікно для вибору та додавання аудіофайла. Також для цього можна скористатись вказівкою **Додати музику** в розділі **Додавання**.
- 1.5. Перегляньте, які об'єкти тепер розміщені на **Аркуші розкадрування**. (мал. 1.1)



- 1.6. Відтворіть створений кліп, переглядаючи його у вікні програми. Для цього можна скористатись кнопкою **Відтворити** або клавішою **Пробіл**.
- 1.7. Перейдіть до панелі інструментів **Вигляд**. Здійсніть перегляд за допомогою вказівки **Попередній перегляд на весь екран** або натисніть клавішу **F11**. Щоб повернутись в режим редагування натисніть посилання **Повернутись в Кіностудію**.
- 1.8. В розділі **Маштабування часу** оберіть вказівку **Збільшити** або **Зменшити**, тричі клацнувши по ній. Які зміни відбуваються при цьому? Щоб повернутись до попереднього стану, скористайтесь кнопкою **Скинути**. Встановіть параметри **Звичайні значки** за допомогою інструмента **Розмір ескіза**.

1.9. Виконайте вказівку **Кіностудія**  **Зберегти проект**. Збережіть створений проект з іменем **ЛайфхакиДляПк.wlmp** в папці  **Відеомонтаж** вашої структури папок.

Завдання 2. Додавання закадрового тексту.

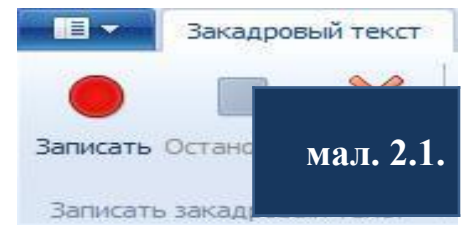
Записати короткий коментар до змісту створюваного відеоролику, щоб зацікавити глядачів для подальшого перегляду.

2.1. Відкрийте проект з іменем **ЛайфхакиДляПк.wlmp**, що знаходиться в папці **Відеомонтаж** вашої структури папок.

2.2. У вікні відеоредактора Windows MovieMaker в **Області розкадрування** переконайтесь, що курсор стоїть на початку відтворення відеоролику, та підключена стереогарнітура.

2.3. Щоб почати запис закадрового тексту оберіть вказівку **Записати закадровий текст** на панелі інструментів **Головна** в розділі **Додавання**.

2.4. У вікні програми з'явиться панель інструментів **Закадровий текст** (мал. 2.1.) із відповідними

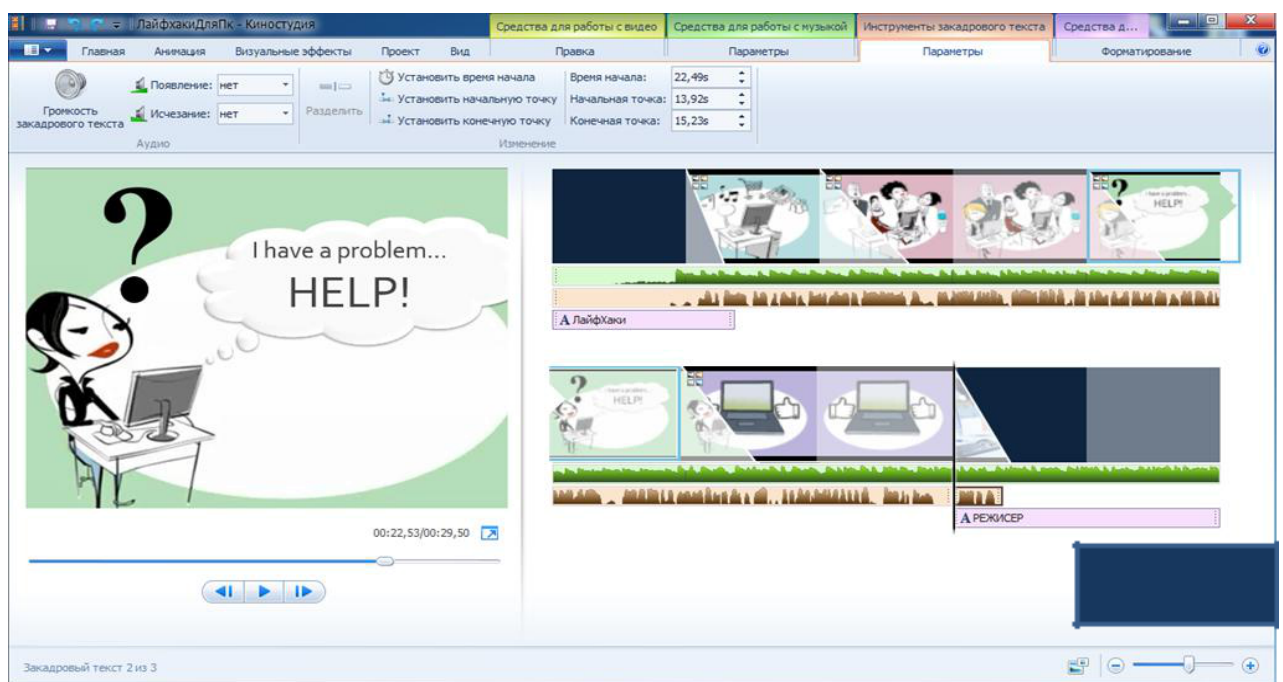


кнопками, необхідними для процесу запису.

2.5. Натиснувши кнопку  **Записати**, почніть записувати звук (орієнтовний текст знаходиться у папці - **Мультимедіа**  **Лайфхак#1**  **Vstup.txt**).

2.6. Щоб зупинити процес записування звуку, натисніть кнопку  **Зупинити**. Збережіть створений аудіозапис у файлі **Vstup.wma** у папці **Відеомонтаж**.

2.7. Перегляньте, які об'єкти розміщені на **Аркуші розкадрування** (мал. 2.2).



2.8. Якщо доріжка коментаря містить зайві фрагменти, їх можна обітнути. Щоб відредагувати цей запис, потрібно перейти на вкладку **Інструменти закадрового тексту**, розмістити індикатор відтворення на потрібній позиції та вибрати в вказівку **Розділити**. Обітнутий фрагмент виділити і видалити.

2.9. У випадку коли гучність фонові музики завелика порівняно з закадровим текстом, виникає потреба її відредагувати. У вкладці **Засоби для роботи**

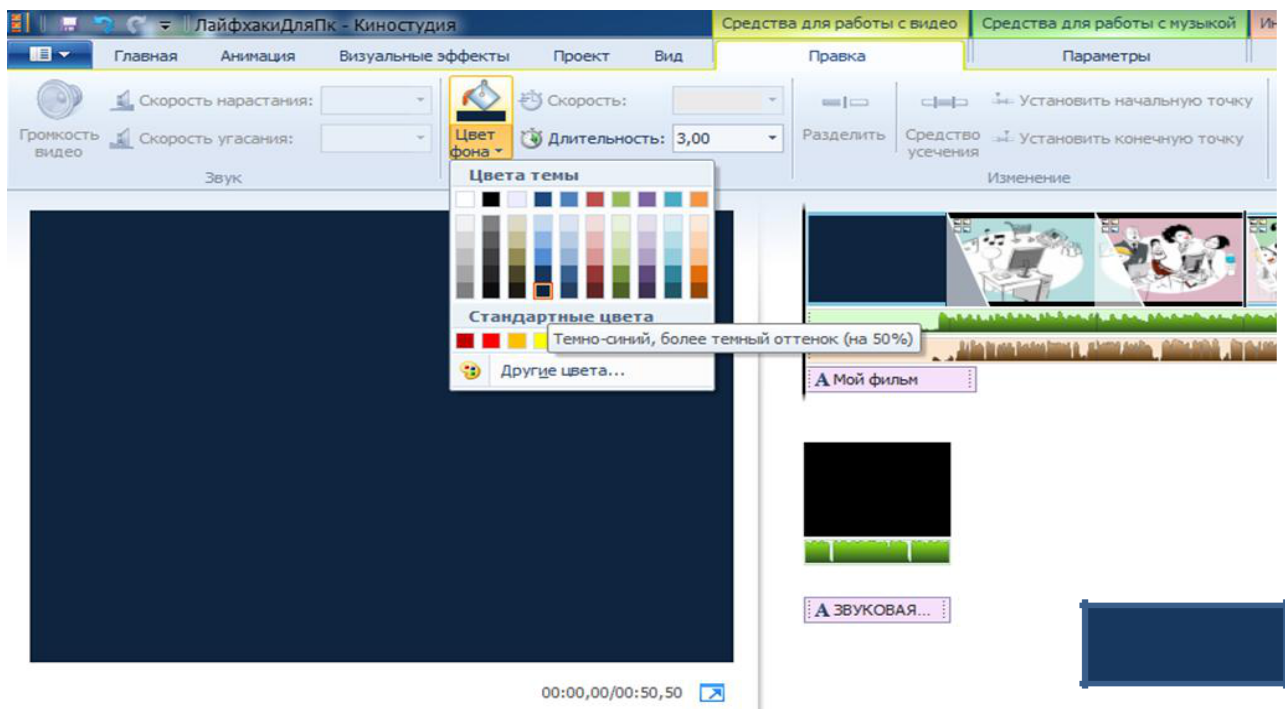
змузикою на панелі інструментів **Параметри** у групі **Звук** натисніть **Гучність музики** та перемістіть повзунок ліворуч, щоб її понизити.

Примітка. Для більш точного редагування записів в області монтажу можна збільшити/зменшити масштаб відображення об'єктів.

Завдання 3. Налаштування тривалості відтворення відео

У підготовленому проекті *ЛайфхакиДляПк.wlmp*, що збережений у вашій папці *Відеомонтаж*, здійснити налаштування тривалості відтворення відео таким чином, щоб демонстрація зображень відбувалась синхронно закадровому тексту.

- 3.1. Відкрийте проект з іменем **ЛайфхакиДляПк.wlmp**, що знаходиться в папці **Відеомонтаж** вашої структури папок.
- 3.2. У вікні відеоредактора Windows MovieMaker на **Аркуші розкадрування** виділіть перший кадр і призначте тривалість його відтворення протягом 3 секунд. Для цього потрібно у вкладці **Засоби для роботи з відео** на панелі інструментів **Правка** в розділі **Налаштування** обрати з випадаючого списку вказівки **Тривалість** величину **3,00** та задайте інший колір фону (мал. 1.3.)



- 3.3. Перегляньте, що при цьому відбувається з параметрами відтворення закадрового тесту. Щоб виправити цю ситуацію, перейдіть на вкладку **Інструменти закадрового тексту** в розділі **Змінення** задайте кінцеву точку відтворення **24s**.

***Зверніть увагу!** Закінчення часу відтворення закадрового тексту має співпадати із завершення демонстрації зображень.*

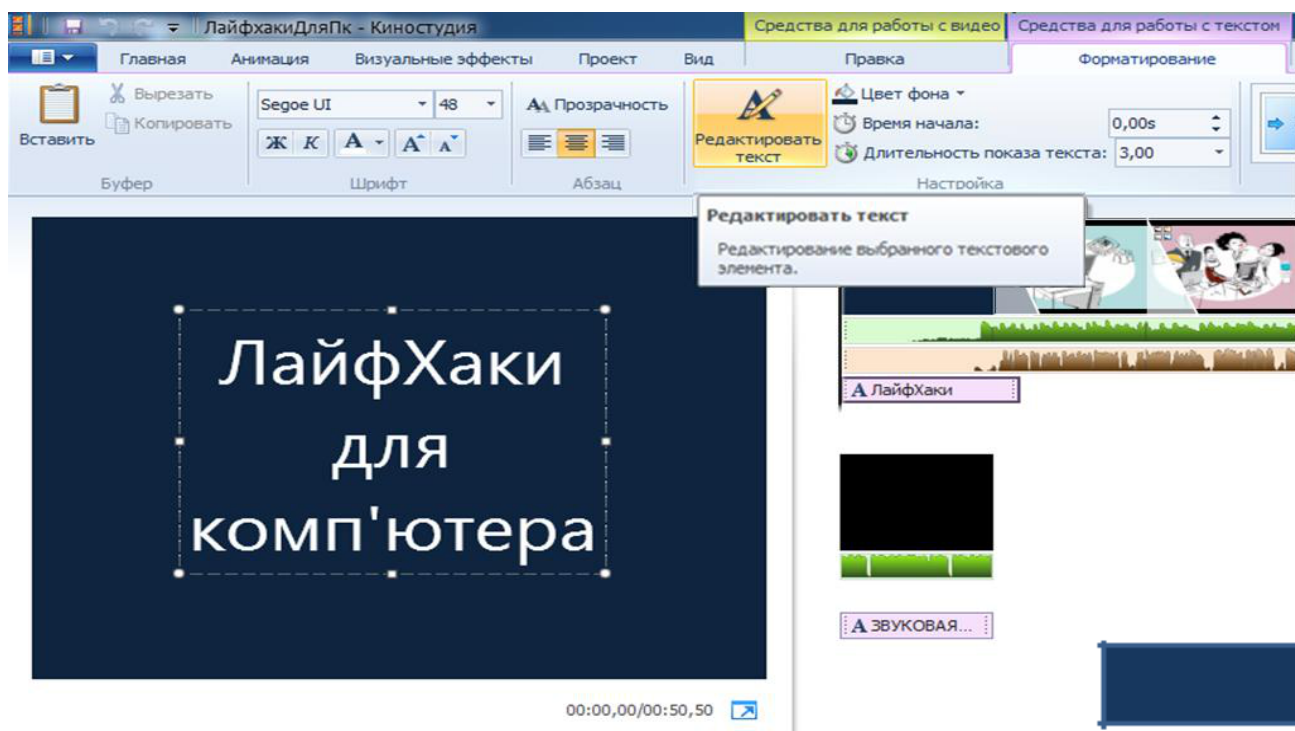


3.4. Відкорегувати тривалість показу відеозображень можна за допомогою вказівки **Тривалість**, що знаходиться на панелі інструментів **Правка** в розділі **Налаштування** у вкладці **Засоби для роботи з відео**.

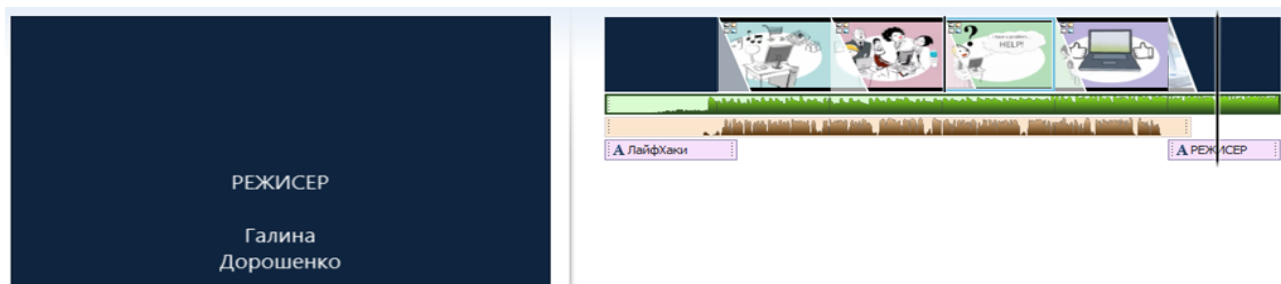
Завдання 4. Додавання назви фільму та титрів до проекту.

У підготовленому проекті *ЛайфхакиДляПк.wlmp*, що збережений у вашій папці *Відеомонтаж*, відредагувати назву фільму та титри до відеокліпу.

- 4.1. Відкрийте проект з іменем **ЛайфхакиДляПк.wlmp**, що знаходиться в папці **Відеомонтаж** вашої структури папок. У вікні відеоредактора WindowsMovie Maker на **Аркуші розкадрування** переконайтесь, що курсор стоїть на початку відтворення відеоролику.
- 4.2. Оберіть вкладку **Засоби для роботи з текстом**. На панелі інструментів **Форматування** в розділі **Налаштування** оберіть вказівку **Редагувати текст**.
- 4.3. Замініть тег «Мій фільм», що був встановлений по замовчуванню, на «Лайфхаки для комп'ютера» (мал. 4.1.).



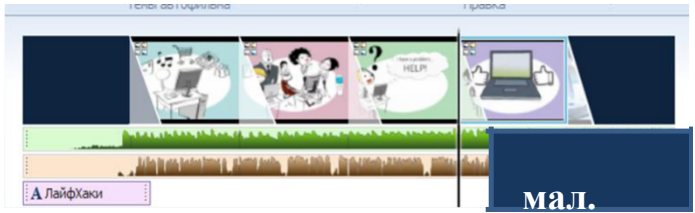
- 4.4. Яку дію потрібно здійснити, щоб завершити процес редагування назви? Що відбувається під час натискання клавіші Enter?
- 4.5. На **Аркуші розкадрування** поставте курсор між 5 та 6 кадром. Перейдіть до вкладки **Засоби для роботи з текстом**. З'ясуйте, чим назва фільму відрізняється від титрів? Внесіть зміни до титрів відеоролику щодо режисера, відредагувавши дані аналогічним способом.
- 4.6. Кожен наступний фрагмент проекту (в ролях, місце зйомки, звукова доріжка), представлений у відеоролику, видаліть. Збережіть зміни цього файлу.



Завдання 5. Робота з блоком нових мультимедійних об'єктів в проекті. Більшість користувачів ПК цікавить, яким чином можна завантажити відео-матеріали з YouTube на власний комп'ютер. Для демонстрації послідовності виконання дій використаємо скріншоти та звуковий коментар до них.

5.1. Відкрийте проект з іменем **ЛайфхакиДляПк.wlmp**, що знаходиться в вашій папці **Відеомонтаж**.

5.2. У вікні відеоредактора Windows MovieMaker на **Аркуші розкладування** виділіть останній кадр,



курсор має бути розмішений перед ним (мал. 5.1.)

5.3. Оберіть вказівку **Додати відео та фотографії** на панелі інструментів **Головна** в розділі **Додавання**. У діалоговому вікні, яке з'явиться, оберіть файли з папки **Мультимедіа** - **Лайфхак#1**, що містяться на мережному диску, та натисніть кнопку **Відкрити**.

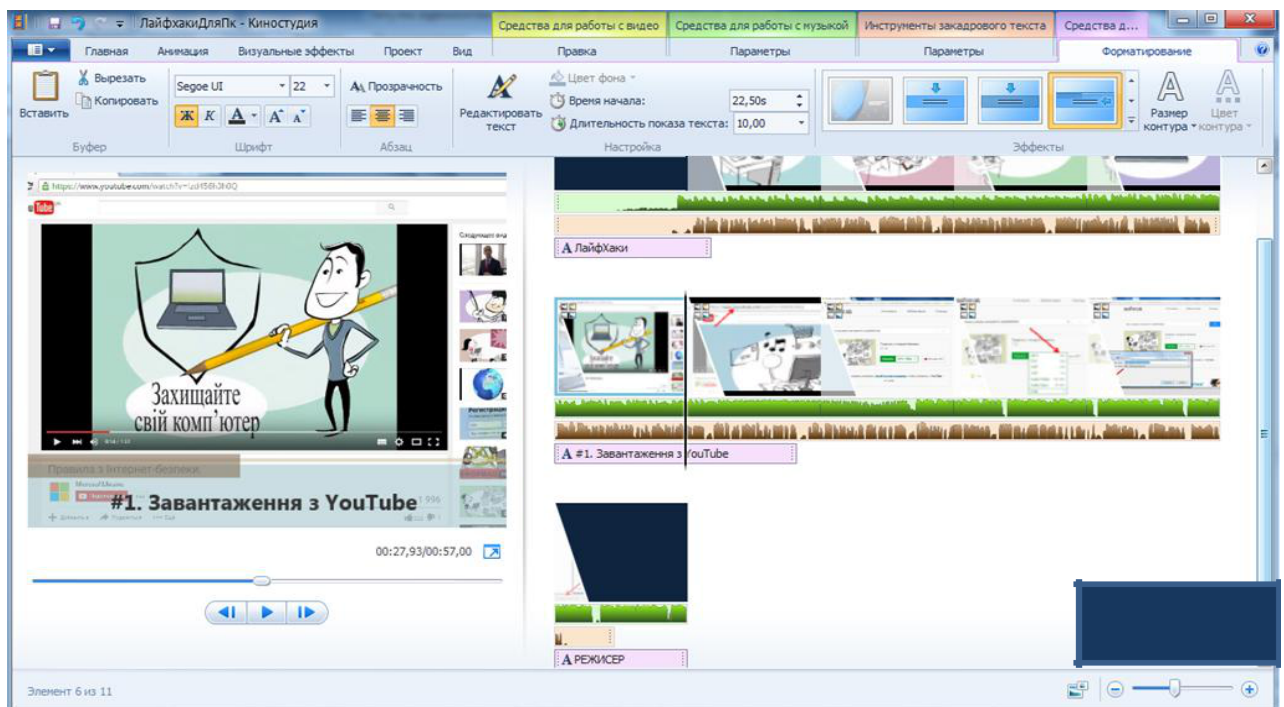
5.4. Увага! Переконайтесь чи не змістився текстовий блок з титрами. Розмістіть його у відповідному місці на часовій шкалі.

5.5. Ми до проекту додали скріншоти (фотографії з екрану комп'ютера) послідовності виконання дій процесу завантаження файлів з YouTube. Варто розташувати додані графічні зображення в заданому порядку (мал. 5.2.).

5.6. Запишіть коментар до змісту доданих фотографій (орієнтовний текст знаходиться у вихідній папці - **Мультимедіа** - **Лайфхак#1** - **SaveYoutube.txt**)

Примітка. Щоб записати та налаштувати закадровий текст в проекті, здійсніть аналогічні дії відповідно до **Завд.2**.

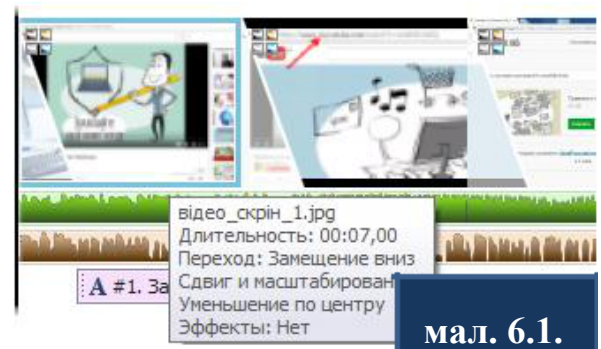
5.7. Додайте текстовий підпис для демонстрації відеоряряду. Розмістивши курсор у відповідній позиції, на панелі інструментів **Головна** в розділі **Додавання** оберіть вказівку **Заголовок**. Заповніть тестовий блок наступним змістом «**#1. Завантаження з YouTube**». Відформатуйте текст, призначте тривалість відтворення 10 секунд і застосуйте ефект **Сучасні-Зникання1**.



Завдання 6. Налаштування відеопереходів між кліпами.

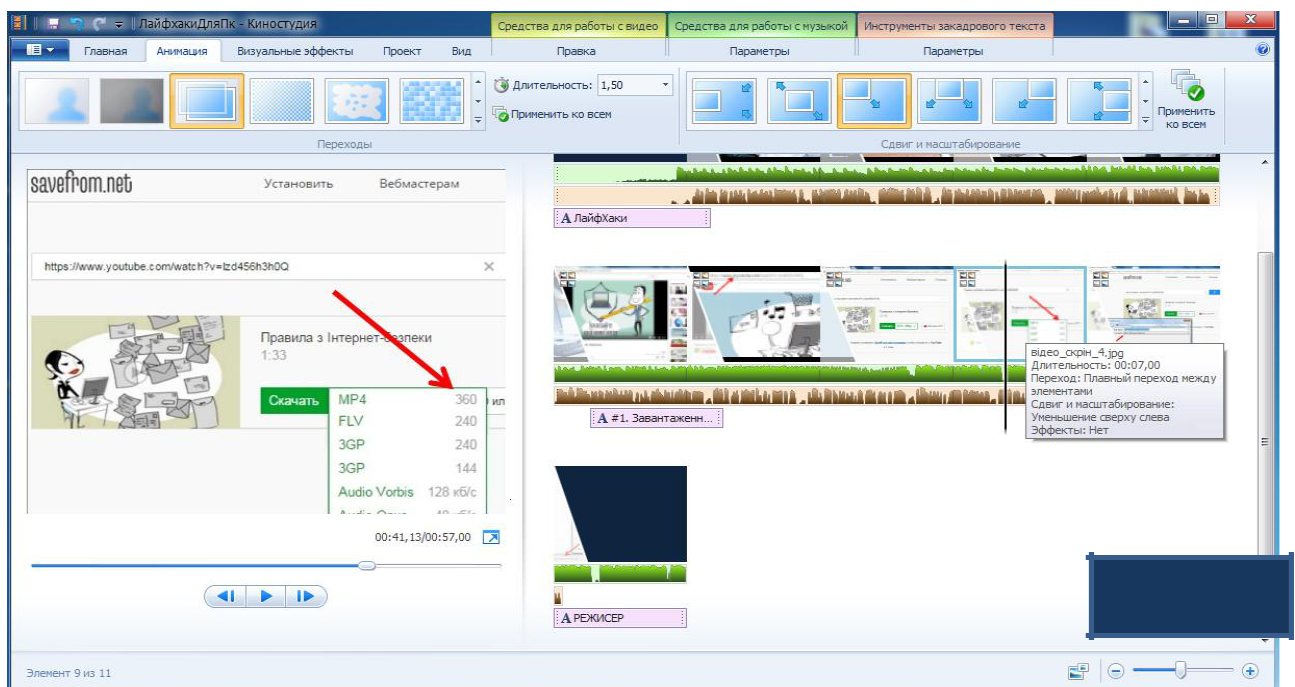
До сценарних кадрів проекту **ЛайфхакиДляПк.wlmp** застосувати відеопереходи між кліпами, налаштувати рух і масштабування зображень під час відтворення відеоролику.

- 6.1. Відкрийте проект з іменем **ЛайфхакиДляПк.wlmp**, що знаходиться в вашій папці **Відеомонтаж**.
- 6.2. Передивіться відеоролик в режимі попереднього перегляду. Зробіть висновки – чи вдалі параметри анімації відтворення кадрів підібрано за допомогою майстра?
- 6.3. Можна змінити налаштування переходів між кадрами. Наприклад, застосуйте між сюжетними блоками тип переходу **Заміщення вниз**, тривалість якого має бути протягом 2 секунд. Для цього виділіть шостий кадр в області монтажу, на панелі інструментів **Анімація** у групі **Переходи** вибираємо потрібний тип відеопереходу (мал. 6.1.).



мал. 6.1.

- 6.4. Прослідкуйте, як при цьому змінилось розташування текстового заголовку на **Аркуші розкадрування**?
- 6.5. Проекспериментуйте аналогічним чином з налаштуваннями переходів між іншими наступними карами. Не забувайте про те, що задати параметри форматування можна лише для виділених фрагментів.
- 6.6. Щоб налаштувати рух та масштабування зображень таким чином, щоб візуалізувати переміщення по напрямку вказівних стрілок, застосуйте наступні параметри: 1 – *уменьшение по центру*, 2 – *увеличение вверх*, 3 – *увеличение влево*, 4 – *уменьшение сверху слева*, 5 – *увеличение слева внизу*.
- 6.7. Виконайте вказівку **Відтворити**. Перегляньте, як впливають додані відеопереходи на відтворення відеокліпу (мал. 6.2.).
- 6.8. Збережіть зміни створеного проекту **ЛайфхакиДляПк.wlmp**, виконавши вказівку **Кіностудія** **Зберегти проект**.



Завдання 7. Збереження проекту у форматі відеофільму. Публікація в Інтернеті.
Після завершення роботи над проектом зберегти готовий проект відеоролику як фільм у форматі відео для локального відтворення та в Інтернеті.

- 7.1. Відкрийте проект з іменем **ЛайфхакиДляПк.wlmp**, що знаходиться в вашій папці **Відеомонтаж**.
- 7.2. Для того щоб зберегти готовий проект відеоролику як фільм у форматі відео слід виконати вказівку **Кіностудія/Зберегти фільм**.
- 7.3. Залежно від того, де потрібно зберегти фільм (на комп'ютер, DVD-диск, смарт-фон, веб-сайт тощо), пропонується обрати один із варіантів збереження, кожен з яких містить властиві йому параметри, що впливають на якість відео та обсяг файла фільму. Підвівши вказівник миші до з'являється випливаюче вікно, в якому відображаються відомості про налаштування пропорції, кількість кадрів у секунду та орієнтовний розмір файла.
- 7.4. Збережіть відеоролик для подальшого відтворення у форматі **Windows 7(720p)**.
- 7.5. У наступних кроках збереження відео пропонується вказати ім'я файла та місце розташування файла. Збережіть готовий проект відеоролику як фільм у файлі з іменем **ЛайфхакиДляПк.mp4** в вашій папці **Відеомонтаж**.
- 7.6. Коли редагування проекту в **Кіностудії** завершено, готовий фільм можна показати визначеній аудиторії глядачів, опублікувавши його в Інтернеті.
- 7.8. Щоб опублікувати відеоролик в Інтернеті з відеоредактора, на вкладці **Головна** у групі **Доступ** оберіть веб-сайт, на якому хочете опублікувати фільм (наприклад, YouTube).
- 7.9. Введіть ім'я користувача та пароль, а потім виконайте кроки для публікації свого фільму.

