

Учебный элемент. «Наложение звука на видео»

Цели:

Изучив данный учебный элемент, вы сможете:

- создавать на компьютере домашние видеозаписи
- Обрезать или склеивать видео
- Накладывать звуковую дорожку
- Записывать аудио и видео на компьютер с видеокамеры, веб-камеры или другого видеисточника
- Использовать записанные видео и аудио файлы в фильмах

Оборудование и материалы:

Установленная на компьютере программа Windows Movie Maker

Текст лабораторной работы.

Дополнительные материалы.

Сопутствующие учебные элементы и материалы: Для успешной работы с данным учебным элементом необходимо уметь пользоваться мышью, клавиатурой, работать с окнами.

Что такое Windows Movie Maker?

Windows Movie Maker — это программа в составе Windows, которая позволяет создавать на компьютере домашние видеозаписи и слайд-шоу, дополненные профессионально оформленными заголовками, переходами, эффектами, музыкой и закадровым текстом.

Можно использовать программу Windows Movie Maker для записи аудио и видео на компьютер с видеокамеры, веб-камеры или другого видеисточника, а затем использовать записанное содержимое в фильмах. Можно также импортировать существующие аудио-, видеоданные или неподвижные изображения в программу Windows Movie Maker, чтобы использовать в создаваемом фильме. После выполнения изменений аудио- и видеосодержимого в программе Windows Movie Maker, к которым относятся названия, видеопереходы или эффекты, можно создать готовый фильм и показать его друзьям и родственникам.

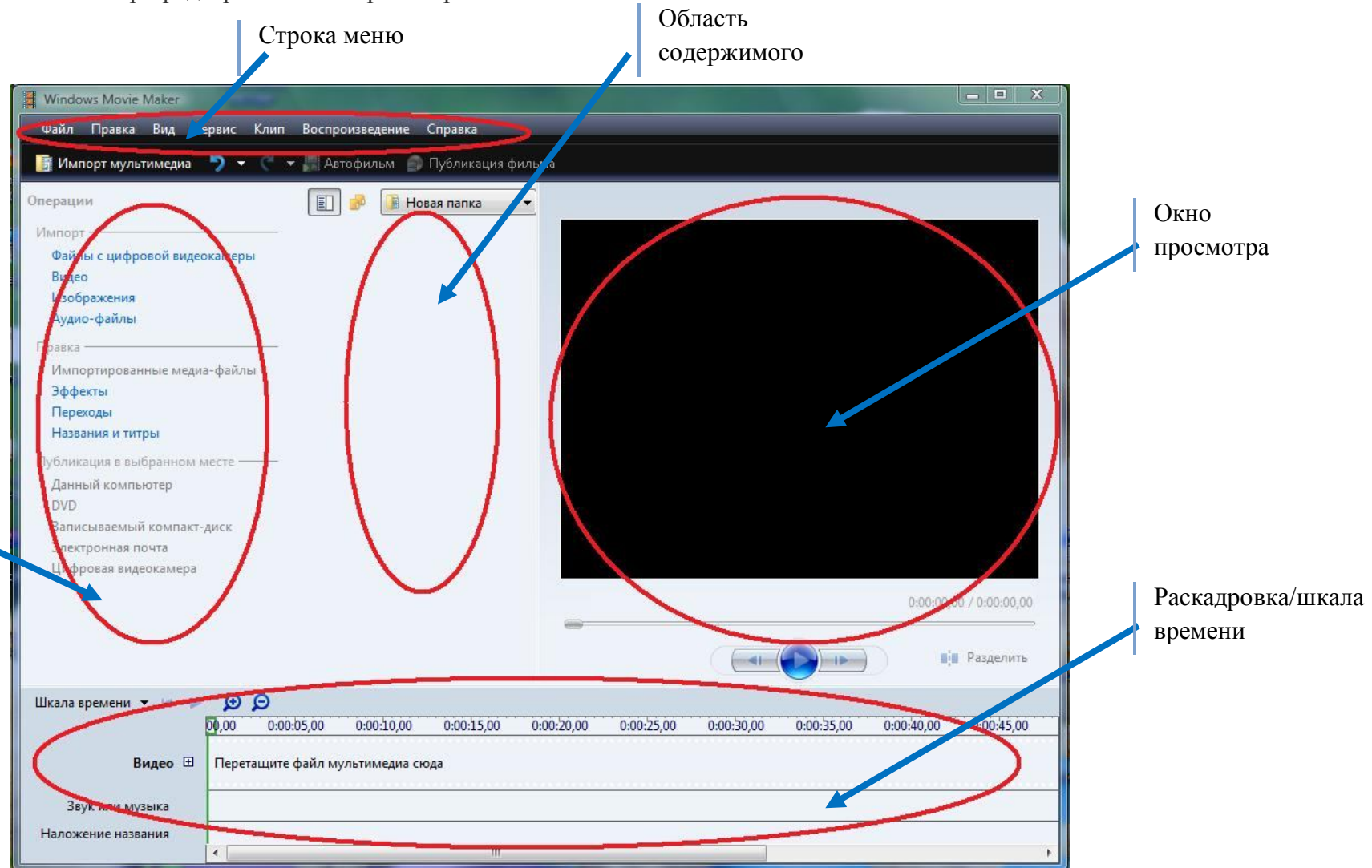
Создаваемый фильм можно сохранить на компьютер или на записываемый (CD-R) или перезаписываемый (CD-RW) компакт-диск (в зависимости от устройства для записи компакт-дисков).

Рассмотрим основные части Windows Movie Maker

Задание:

Откройте программу Windows Movie Maker. *Пуск – все программы - Windows Movie Maker*. Обратите внимания на основные части Windows Movie Maker.

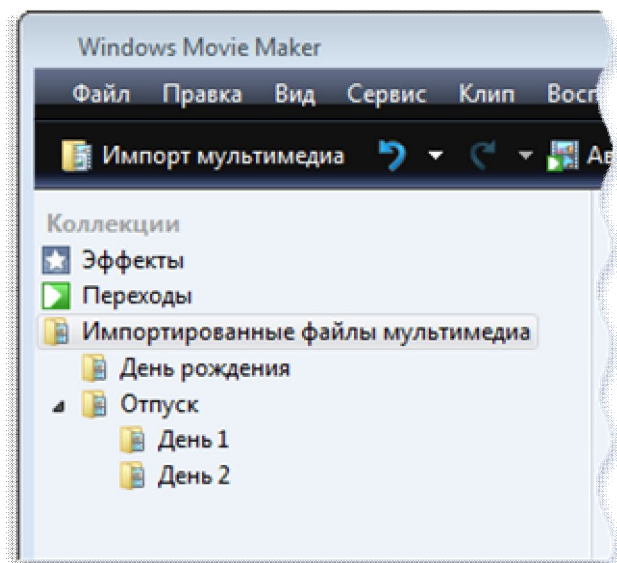
Программа Windows Movie Maker состоит из трех основных частей: области основных компонентов интерфейса, раскадровка или шкала времени и монитор предварительного просмотра.



Об областях основных компонентов интерфейса

Windows Movie Maker предоставляет несколько различных панелей, выбор которых зависит от выполняемых задач.

- На панели «Задачи» перечислены типичные задачи, которые бывает необходимо выполнить при создании фильма, в том числе импорт файлов, редактирование фильма и его публикация.
- В области коллекций отображаются папки коллекций, в которых содержатся клипы. Папки коллекций появляются в области коллекций слева, а клипы в выбранной папке коллекции отображаются в области содержимого справа. На следующем рисунке показана область коллекций:



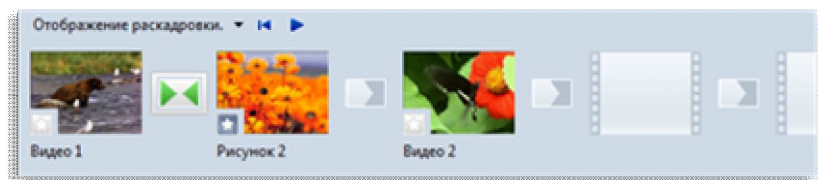
- В области содержимого показаны клипы, эффекты или переходы, с которыми идет работа при создании фильма, в зависимости от выбранного режима. Можно выбрать между режимами отображения эскизов или сведений.

Можно перетаскивать клипы, переходы или эффекты из области содержимого, коллекции из области коллекций в раскадровку или на шкалу времени текущего проекта. Также можно перетаскивать клипы на монитор предварительного просмотра для их воспроизведения. Если изменить клип, эти изменения отразятся только в текущем проекте; они не влияют на исходный файл.

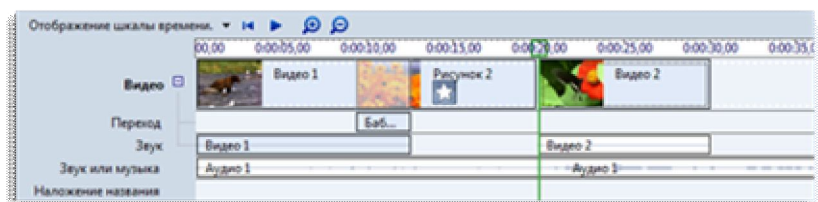
О раскадровке и шкале времени

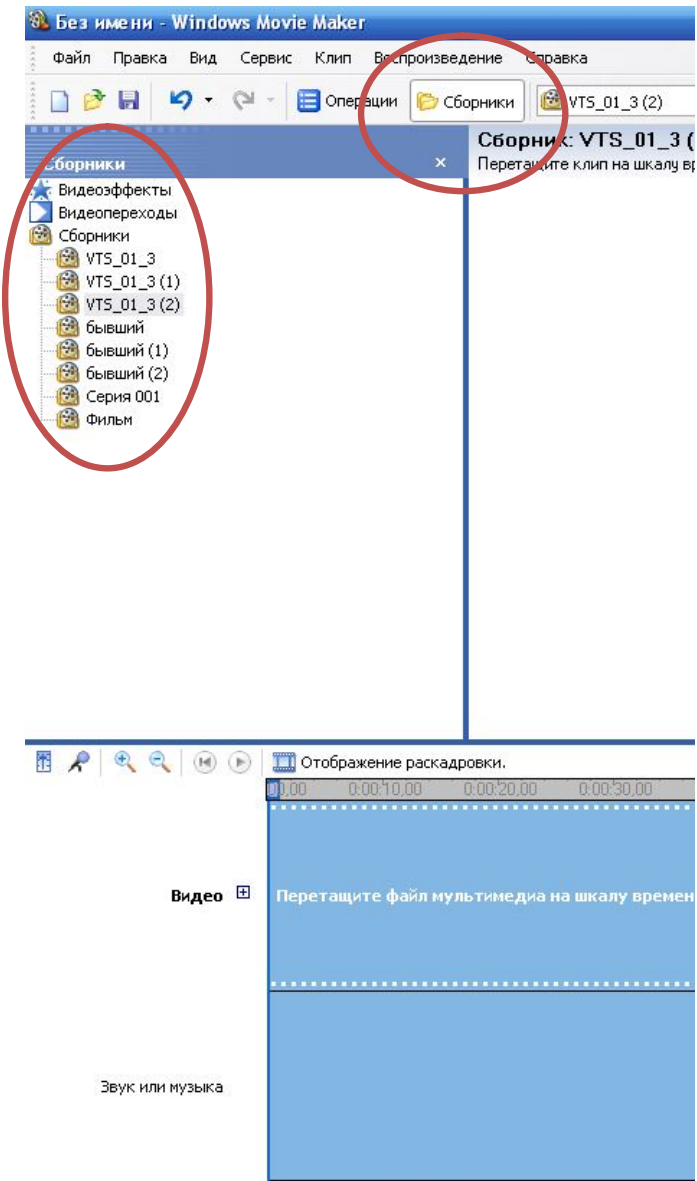
Область, в которой создается и редактируется проект, отображается в двух режимах: раскадровки и шкалы времени. При создании фильма можно переключаться между этими двумя режимами.

- **Раскадровка.** Раскадровка является режимом по умолчанию в программе Windows Movie Maker. Раскадровку можно использовать для просмотра последовательности или порядка клипов в проекте и, при необходимости, легкого изменения их порядка. Этот режим также позволяет просматривать любые добавленные видеоэффекты или видеопереходы. Добавленные в проект аудиоклипы не отображаются в раскадровке, но их можно просмотреть в режиме шкалы времени. На следующем рисунке показан режим раскадровки в программе Windows Movie Maker:



- **Шкала времени.** Режим шкалы времени предоставляет возможность более подробного просмотра проекта фильма и позволяет выполнять более тонкую работу по редактированию. При помощи режима шкалы времени можно обрезать видеоклипы, настраивать продолжительность переходов между клипами и просматривать звуковую дорожку. Можно использовать шкалу времени для просмотра или изменения времени воспроизведения клипов в проекте. Кнопки шкалы времени позволяют переключаться в режим раскадровки, масштабировать детализацию проекта, добавлять комментарии, настраивать уровни звука. На следующем рисунке показан режим шкалы времени в программе Windows Movie Maker:





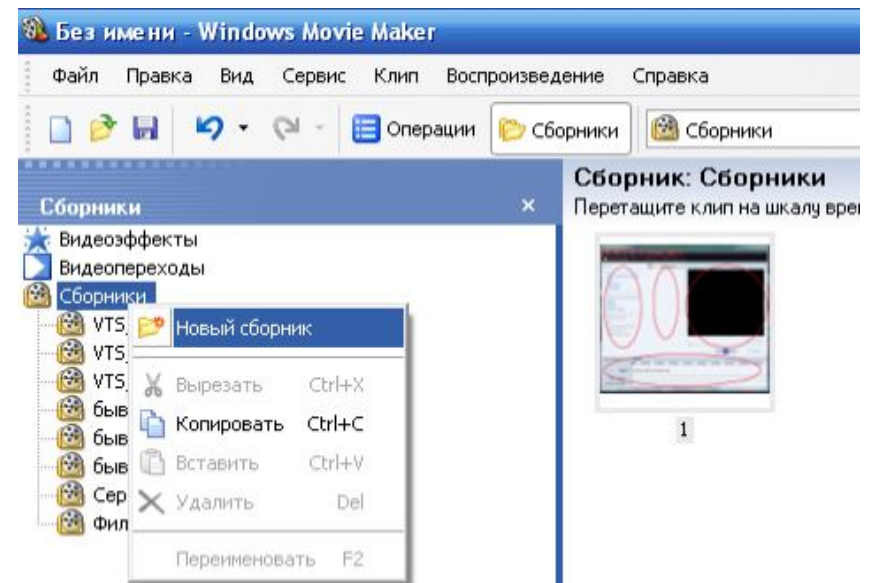
Сборник

Сборник содержит аудиоклипы, видеоклипы или изображения, импортируемые или записываемые в программе Windows Movie Maker. Сборник является набором клипов, являющихся более мелкими сегментами аудио и видео, которые можно организовать различными способами. Сборники отображаются на панели "Сборники" программы Windows Movie Maker.

*Чтобы создать новый сборник, необходимо, правой кнопкой мыши кликнуть на раздел **Сборники**, в появившемся окошке указать название сборника.*

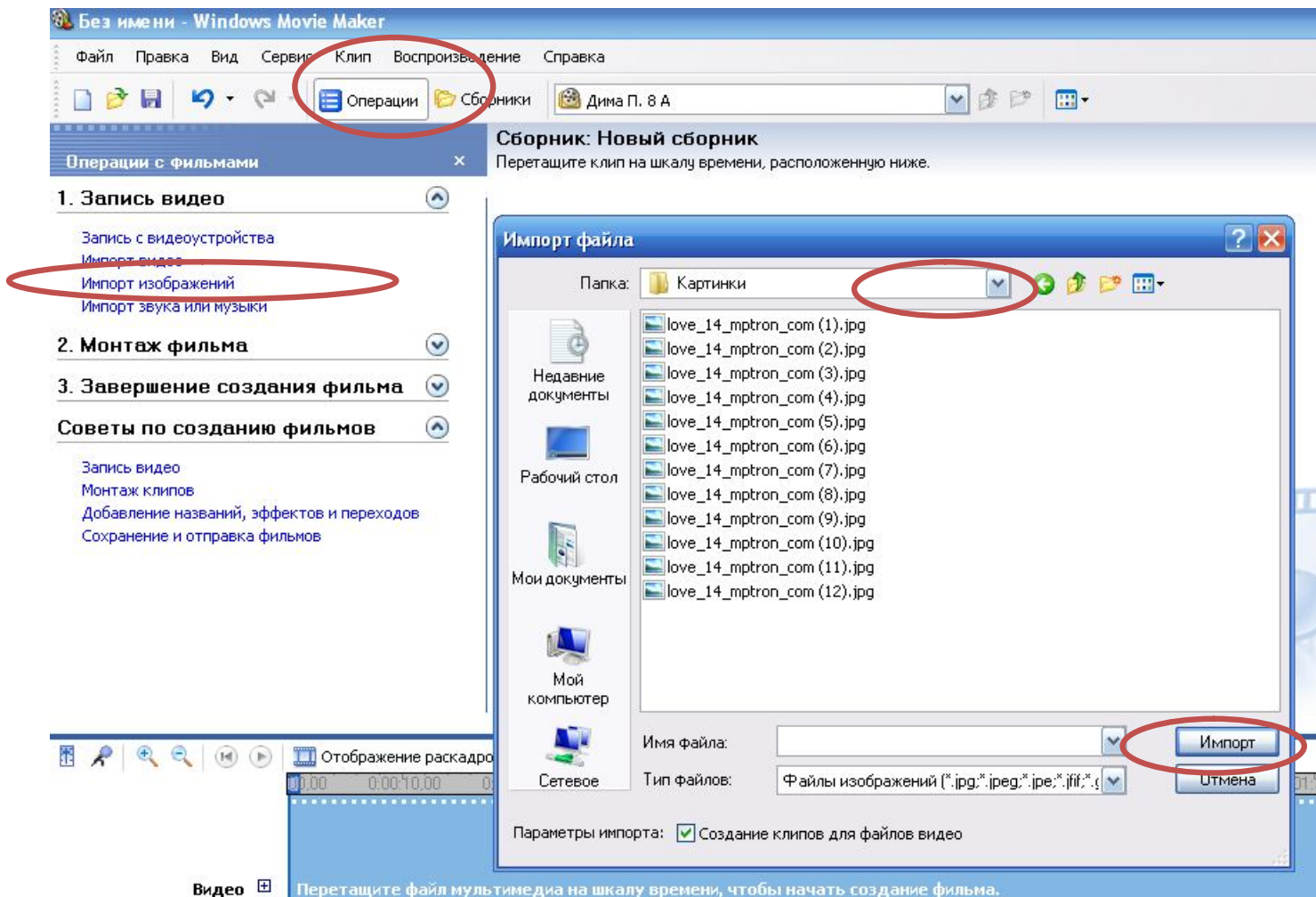
Задание:

Создайте сборник со своим именем.



В сборники можно добавлять файлы (изображение, музыку, видео и д.р.). Добавить в сборник файлы можно следующим образом:

операции – запись видео- импорт изображений. Выбрать путь: C:\Documents and Settings\Admin\Рабочий стол \Картинки. Из появившегося окна загрузим 3 картинки.



Аналогично загружаются видео и звуковые файлы, пользуясь соответственными вкладками.

Задание:

Загрузите остальные картинки и звуковой файл, используя путь:

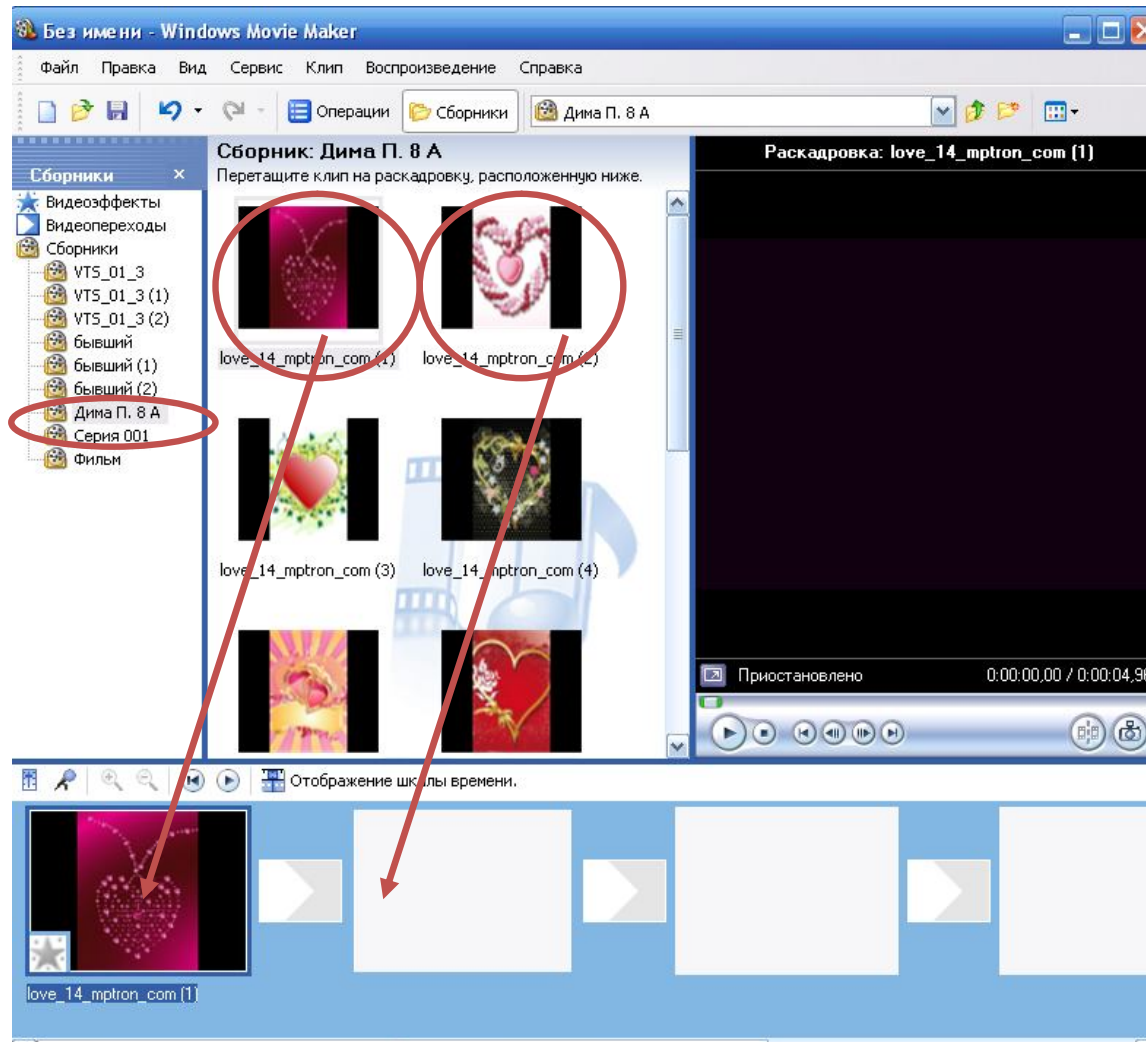
C:\Documents and Settings\Admin\Рабочий стол \Музыка.

C:\Documents and Settings\Admin\Рабочий стол \Изображения.

Создание проекта.

Монтируем изображение.

Для начала нам необходимо из сборника добавить картинки на шкалу раскадровки. Для этого выбираем из списка сборников, сборник, который мы создали. В области содержимого отображаются файлы, которые мы туда добавили. С помощью мыши перетаскиваем несколько картинок на шкалы раскадровки.

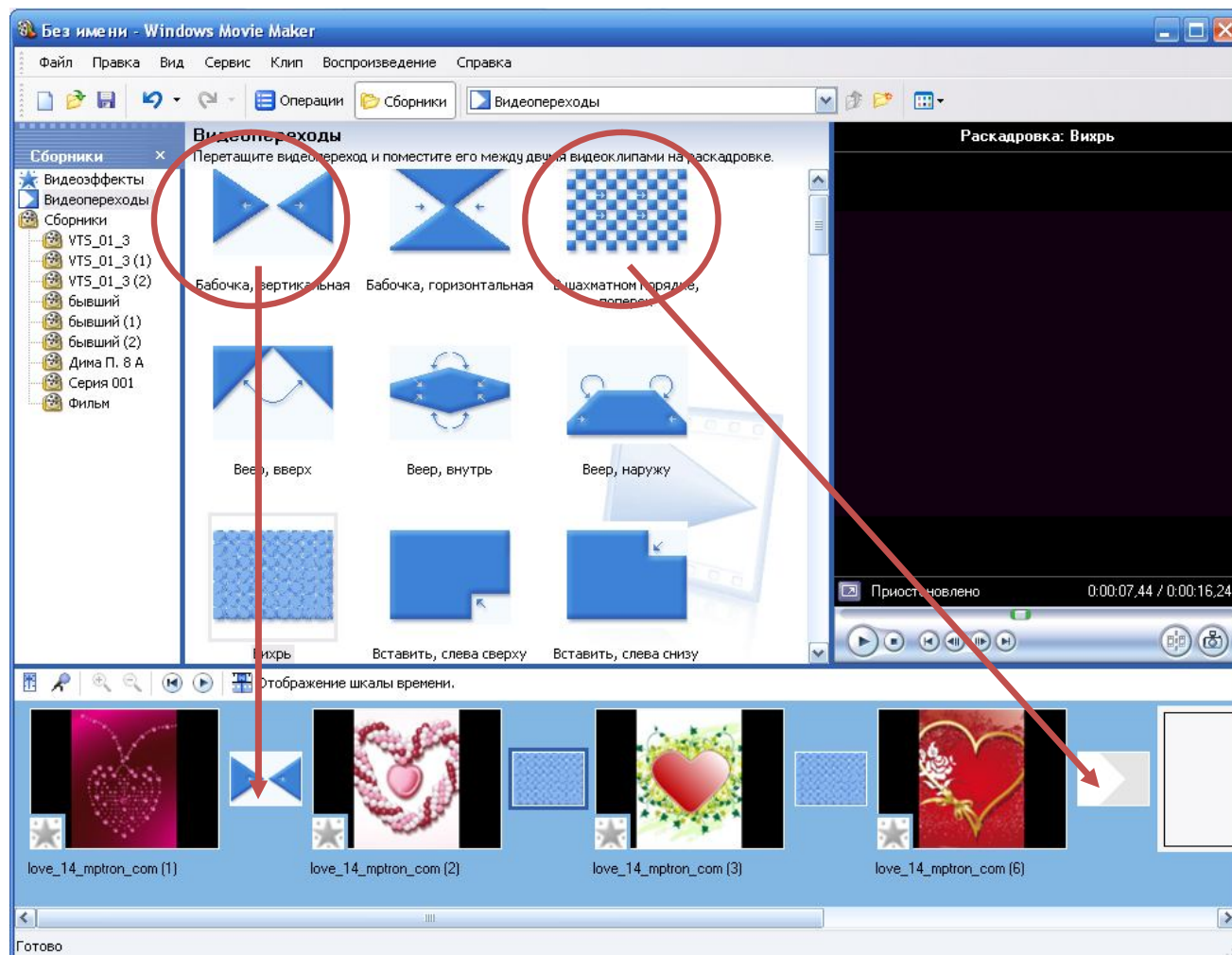


Задание:

Из сборника добавьте оставшиеся картинки.

Добавляем переходы.

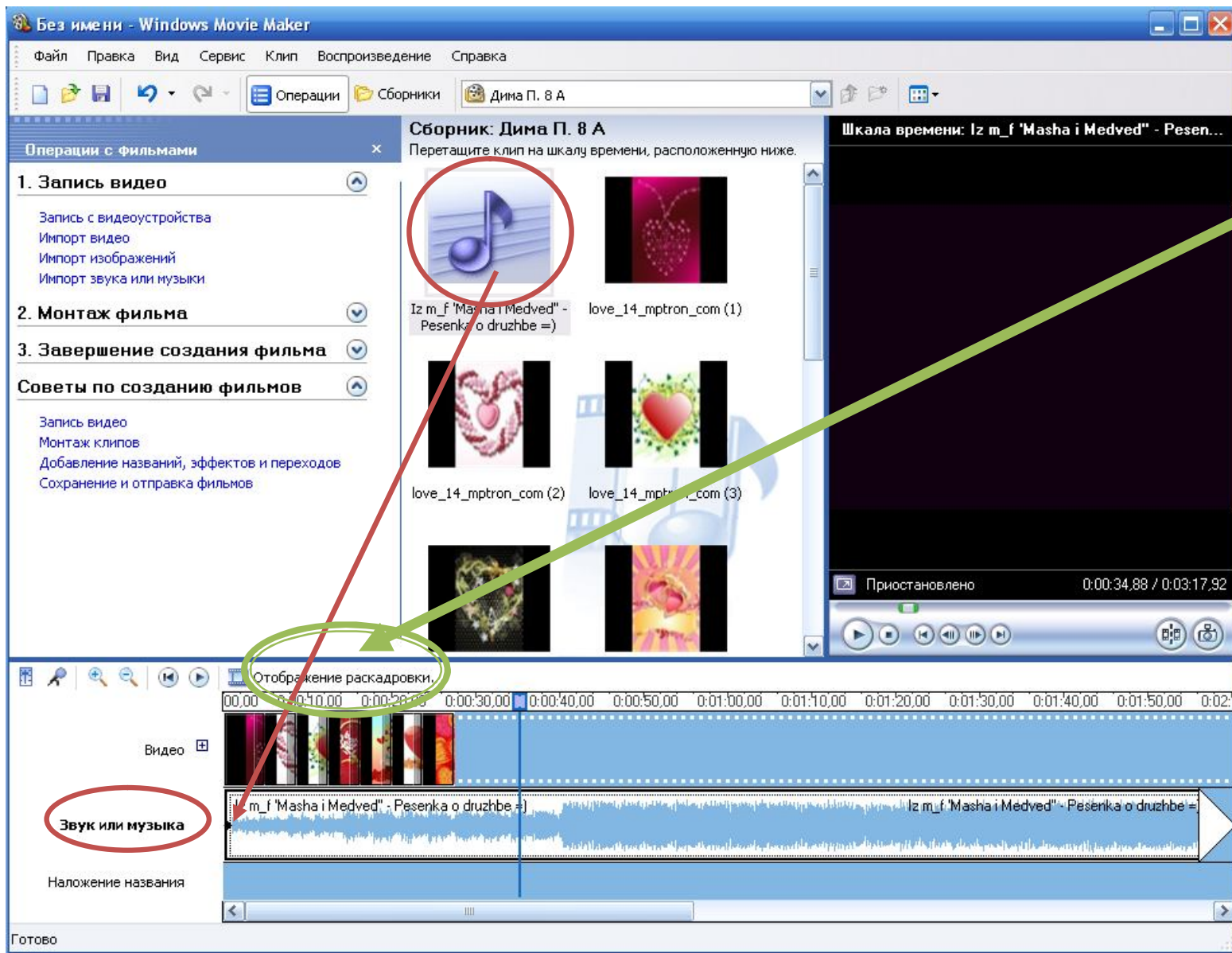
Видеопереход управляет воспроизведением фильма при переходе от одного видеоклипа или изображения к другому. Переход можно добавлять между двумя изображениями, видеоклипами или названиями в любом сочетании на раскадровке. Этот переход воспроизводится перед завершением одного клипа, когда начинает воспроизводиться другой клип. Программа Windows Movie Maker содержит различные переходы, которые можно добавлять в проект. Переходы хранятся в папке "Видеопереходы" на панели содержимого.



К нашим картинкам добавляем видеопереходы. Открываем папку **сборник-видеопереходы**. Из появившихся в области содержимого видеопереходов, выбираем переход и перетаскиваем с помощью мыши его в ячейку перехода между двумя изображениями (между 1 и 2, 2 и 3, 3 и 4).

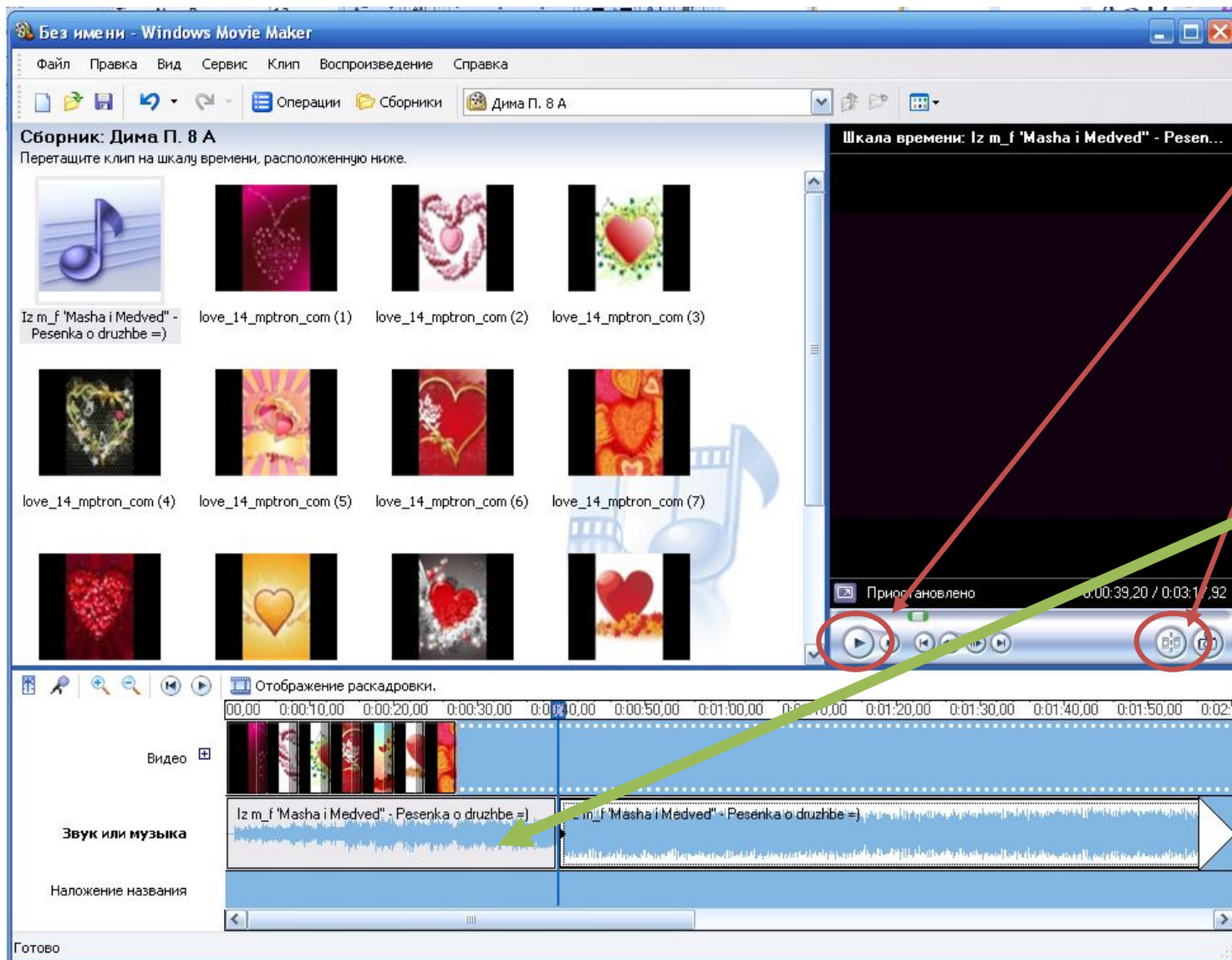
Задание: Добавить к остальным картинкам видеопереходы.

Наложение звуковой дорожки.



Теперь необходимо добавить звуковой файл к изображениям. Из режима раскадровки переключаемся в режим шкалы времени. Теперь из области содержимого сборника с помощью мыши перетаскиваем звуковой файл на дорожку ЗВУК И МУЗЫКА (ВНИМАНИЕ: необходимо чтобы звуковой файл после добавления находился на начале дорожки).

Задание:
Добавьте звуковой файл к изображениям.



Теперь обрежем звуковой файл. Нажимаем на кнопку Плей на окне просмотра и ожидаем пока проиграет мелодия до нужного нам момента (например: до начала припева или до 39 секунд). Разделяем клип на две части, используя соответствующую кнопку на окне просмотра. И теперь удаляем не нужную нам часть с помощью кнопки Delete на клавиатуре. Удалим первую часть файла. Оставшуюся часть с помощью мыши переносим к началу звуковой дорожки.

Задание: Обрежьте второй звуковой файл.

Сохранение проекта.

Итак, мы с вами создали проект, содержащий картинки и музыкальный файл. Теперь его необходимо сохранить. В меню **Файл** выбираем команду **Сохранить проект как** и в поле **Имя файла** вводим новое имя файла, а затем нажимаем кнопку **Сохранить**.

Задание: сохранить проект.

Сохранение фильма.

После сохранения проекта можно сохранить его как фильм для просмотра в видео плеере:

1. В меню **Файл** выберите команду **Сохранить файл фильма**, а затем щелкните **Мой компьютер**.
2. В поле **Введите имя файла для сохраняемого фильма** введите имя фильма.
3. В поле **Выберите папку для сохранения фильма** выполните одно из указанных действий.
 - Выберите путь и папку в раскрывающемся списке.
 - Чтобы выбрать новую папку, которая не указана в раскрывающемся списке, нажмите кнопку **Обзор**.
 - Чтобы создать новую папку, нажмите кнопку **Создать папку** в диалоговом окне **Обзор файлов и папок** и введите имя новой папки.
4. На странице **Параметр фильма** выполните одно из указанных действий.
 - Для использования параметра фильма по умолчанию щелкните **Наилучшее качество воспроизведения на компьютере (рекомендуется)**. В области **Сведения о настройке** будут отображены подробные сведения о настройках: тип файла, скорость, размер изображения, соотношение сторон, частота кадров в секунду для воспроизводимого видео.
 - Чтобы использовать другую настройку для фильма, щелкните **Показать дополнительные варианты**, а затем выберите в списке другую настройку для фильма.
5. Если необходимо просмотреть фильм после завершения работы мастера, установите флажок **Воспроизвести фильм после нажатия кнопки "Готово"**.
6. После того как фильм сохранен, нажмите кнопку **Готово**.

Задание: сохраните проект как фильм.

ПРИМЕЧАНИЕ: В отличие от проекта, фильм нельзя изменять и дополнять. Если вы планируете вносить изменения в создаваемый вами видеофайл, то необходима сохранить его **КАК ПРОЕКТ**, если вы уверены, что работа над материалом закончена - сохраняйте как фильм.

Итоговое задание.

Вы научились монтировать картинку в видео-файл и накладывать на него музыку. Теперь вам необходимо создать проект самостоятельно.

Дома вам нужно было из домашнего архива выбрать понравившиеся вам фотографии (5-10 штук), выбрать звуковой файл (например, песенку из мультика), скинуть на внешний носитель и принести на урок.

Задание: Создать мини-фильм о себе и своей семье, используя ваши материалы и подготовить презентацию этого фильма на 3-5 минут.