

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НИЖЕГОРОДСКИЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
Кафедра теории и методики обучения информатике

Э. В. Ефимова,
М. И. Голунова, М. Ю. Втюрин

*М*УЛЬТИМЕДИЙНЫЕ
ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ
в РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ

Самоучитель

Нижний Новгород
Нижегородский институт развития образования
2016

УДК 371.68
ББК 74.025.3
Е91

Авторы

Ефимова Элеонора Владимировна, канд. пед. наук, доцент кафедры теории и методики обучения информатике ГБОУ ДПО НИРО

■

Голунова Марина Ивановна, канд. пед. наук, доцент, заведующая кафедрой теории и методики обучения информатике ГБОУ ДПО НИРО

■

Втюрин Максим Юрьевич, канд. физ.-мат. наук, доцент кафедры теории и методики обучения информатике ГБОУ ДПО НИРО

*Рекомендовано к изданию
научно-методическим экспертным советом
ГБОУ ДПО НИРО*

Ефимова, Э. В.

Е91 Мультимедийные программные продукты в работе учителя : самоучитель / Э. В. Ефимова, М. И. Голунова, М. Ю. Втюрин. — Н. Новгород : Нижегородский институт развития образования, 2016. — 43 с.

ISBN 978-5-7565-0707-2

Современные требования стандартов образования диктуют новые подходы педагогов к подготовке и проведению уроков. В процесс обучения активно внедряются информационные технологии, применяемые для передачи обучающимся учебного материала в виде познавательных медиаработок.

Самоучитель предназначен для учителей информатики и учителей-предметников, которые стремятся использовать мультимедийные программные продукты для подготовки аудиовизуальных дидактических материалов к урокам.

Подробные пошаговые инструкции позволяют самостоятельно освоить технологию создания полноценного слайд-шоу и основные приемы выполнения видеомонтажа. Преимущество рассмотренных программных продуктов в их принадлежности к классу свободного программного обеспечения.

**УДК 371.68
ББК 74.025.3**

© Ефимова Э. В., Голунова М. И., Втюрин М. Ю., 2016
© ГБОУ ДПО «Нижегородский институт развития образования», 2016

ISBN 978-5-7565-0707-2



Самоучитель «Мультимедийные программные продукты в работе учителя» посвящен изучению технологии создания видео слайд-шоу и основам видеомонтажа.

В самоучителе рассмотрены два программных продукта разработчика Bolide (г. Тамбов): Slideshow Creator и Movie Creator.

Программный продукт *Bolide Slideshow Creator* предназначен для объединения фотографий в полноценное слайд-шоу с использованием различных эффектов переходов и звукового сопровождения. Слайд-шоу создается в одном из пяти встроенных форматов: MKV, AVI, FLV, MP4 или WMV с разрешением до Full HD. В программе поддерживаются практически все форматы графических файлов и множество аудиоформатов для музыкального сопровождения, например MP3, AAC, WMA, M4A, OGG. Программный продукт относится к классу свободного программного обеспечения и может быть скачан с официального сайта программы <http://slideshow-creator.com/rus/>.

Программа может быть использована любым учителем-предметником для подготовки различных дидактических материалов к уроку: мультимедийных демонстрационных разработок, элементарных анимационных файлов, обучающих аудио- и видеофрагментов, основанных на слайд-шоу. Например, учитель информатики может создать информационный ролик по истории развития ЭВМ, представить поэтапное анимированное решение задачи или составление алгоритма; учителю иностранного языка программа дает возможность разработать слайд-шоу по страноведению, показав учащимся достопримечательности страны изучаемого языка; учитель биологии с помощью метода компьютерной анимации может представить обучающимся классификации животного и растительного мира; учителю математики программа будет полезна при демонстрации построения фигур и графиков, для доказательства теорем или решения задач; учителя физики и химии могут сопровождать медиамоделированием проведение какого-либо опыта и многое другое.

Важно понимать, что уровень созданного слайд-шоу напрямую зависит от качества выполненной подготовительной работы: создание и обработка фотографий объектов, явлений или процессов; подготовка рисунков, графиков или схем, которые необходимо сфотографировать (либо создать) и предварительно обработать; выбор музыкального или запись голосового сопровождения для демонстрационного материала.

Программный продукт *Bolide Movie Creator* дает пользователю возможность выполнять видеомонтаж простым способом и создан специально для непрофессионалов. Большинство профессиональных видеоредакторов, которые представлены на рынке программного обеспечения, являются громоздкими и сложными для обычного пользователя, не занимающегося вопросами редактирования и монтирования видео. Интерфейс подобных программ является сложным для понимания, набор функций очень велик, но, как показывает практика, для человека, который хочет выполнить простое вырезание и склеивание фрагментов видео и затем применить несколько эффектов к полученному видеоряду, многие функции остаются невостребованными.

Видеоредактор *Bolide Movie Creator* прост в использовании и интуитивно понятен. Программа имеет бесплатную версию, которая не содержит каких-либо ограничений по функционалу или времени использования. Единственное отличие бесплатной версии от лицензионной состоит в наличии фирменного знака программы на созданном видео.

Программный продукт *Bolide Movie Creator V2.7 Build 1110* позволяет выполнять следующие действия:

- редактирование файлов всех поддерживаемых видеоформатов (AVI, MPEG, AVI, VOB, MP4, DVD, WMV, 3GP, MOV, MKV);
- вырезание фрагмента исходного видео и его последующее использование;
- поворот видео (может потребоваться, например, при редактировании видео, снятого на камеру мобильного телефона в вертикальном положении);
- наложение текстовых комментариев с анимацией на видеоряд, создание титров;
- добавление фотографий и их комбинирование с видеоэпизодами;
- озвучивание видео путем наложения звуковых файлов;
- изменение скорости видеопотока;
- подсвечивание выбранной области на видеоролике;
- наложение неограниченного числа картинок (или другого видео) поверх редактируемого видео;
- применение визуальных эффектов и эффектов переходов;
- сохранение видео в одном из поддерживаемых форматов: AVI, MKV, WMV, FLV и MP4;
- создание видео высокой четкости;
- оптимизация созданного видео для размещения в интернете, в том числе в социальных сетях.

Видеоредактор *Bolide Movie Creator V2.7 Build 1110* является разработкой российской компании, интерфейс русскоязычный, программа имеет сопровождение в виде службы технической поддержки, связаться с которой можно по электронной почте. Программный продукт относится к классу свободного программного обеспечения и может быть скачан без регистрации и СМС с официального сайта программы <http://movie-creator.com/rus/>.

Часть 1

СОЗДАНИЕ СЛАЙД-ШОУ В ПРОГРАММНОМ ПРОДУКТЕ BOLIDE SLIDESHOW CREATOR



Интерфейс программного продукта

Рассмотрим основные правила работы с программным продуктом Bolide Slideshow Creator (на примере версии V2.2 Build 2004). Интерфейс программы представлен на рисунке 1.

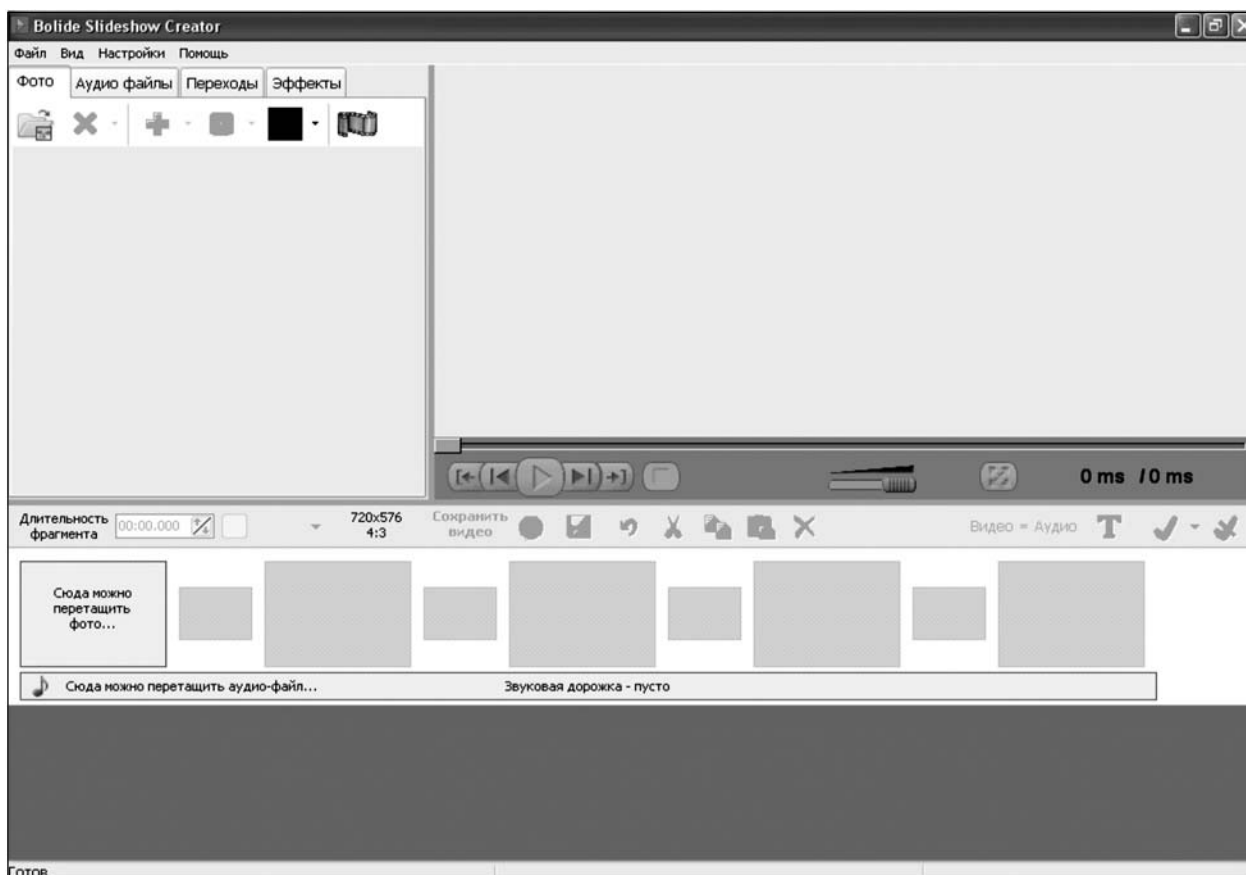


Рис. 1. Интерфейс программного продукта Bolide Slideshow Creator V2.2 Build 2004

Окно программы состоит из трех больших частей:

- Окно добавления в библиотеку мультимедийного содержимого.
- Окно предварительного просмотра.
- Временная шкала и панель управления проектом.

Структура окна программы показана на рисунке 2.

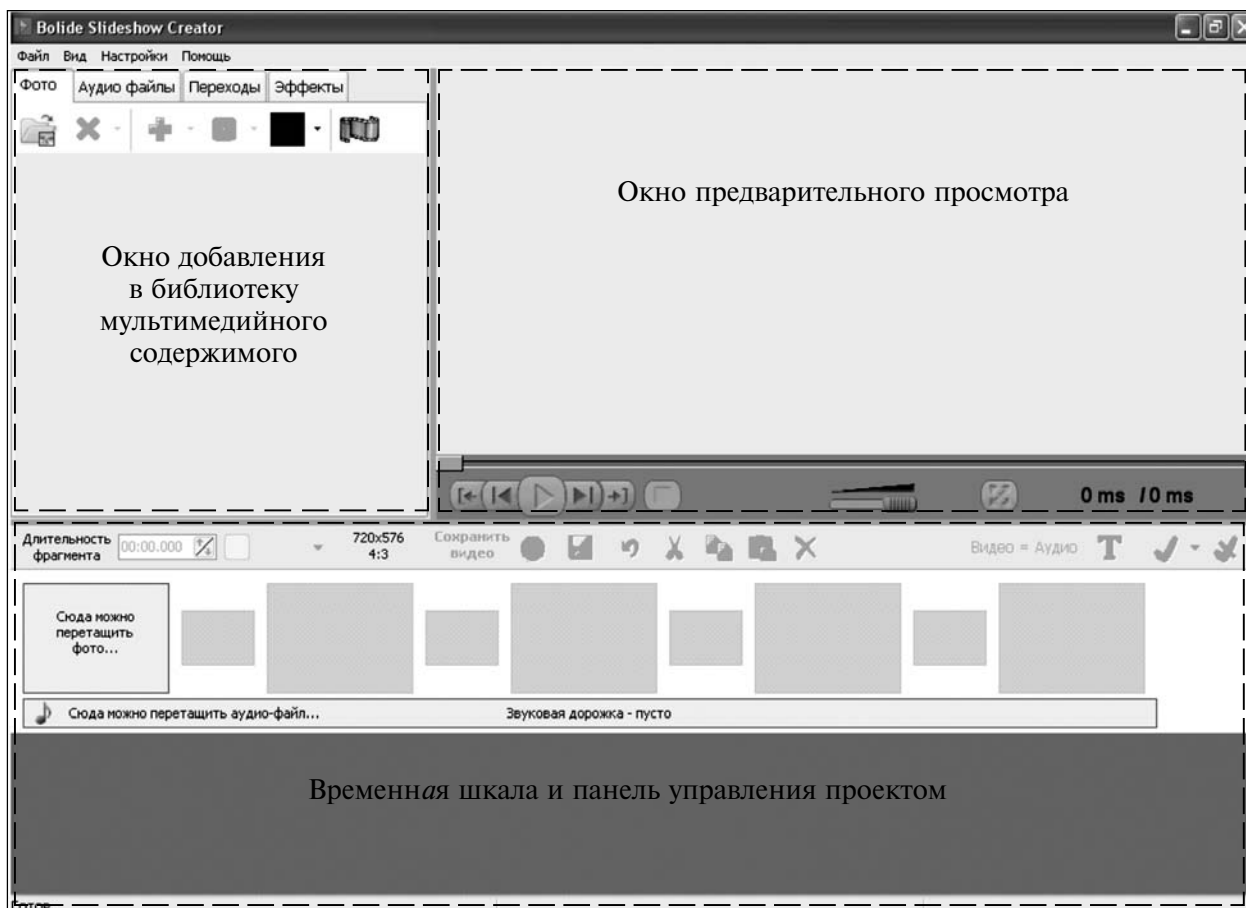





Рис. 2. Структура окна программы Bolide Slideshow Creator V2.2 Build 2004



Обратите внимание, что окно добавления фотографий в библиотеку имеет четыре вкладки: «Фото», «Аудиофайлы», «Переходы», «Эффекты».

Добавление фотографий в слайд-шоу

Рассмотрим способ добавления фотографий в проект. Для добавления фотографий необходимо, в первую очередь, определиться с теми кадрами, которые нужно добавить в проект. Лучше всего предварительно поместить их в отдельную папку на вашем компьютере, однако это не является обязательным требованием: программа позволяет добавлять фотографии из различного местоположения, то есть из разных папок, которые могут быть расположены на жестком диске, съемном флеш-накопителе, карте памяти и т. д.






Для добавления фотографий в проект необходимо воспользоваться вкладкой «Фото» из окна «Добавление в библиотеку мультимедийного содержимого» (см. рис. 2), которая имеет пять управляющих кнопок, расположенных сверху данной вкладки:

-  — Добавить фотографии в библиотеку.
-  — Удалить выделенную фотографию.
-  — Добавить выбранные картинки в проект.

-  — Добавить все картинки в проект в случайном порядке.
-  — Добавить пустой слайд выбранного цвета.

На данной вкладке также есть шестая кнопка — на ней расположен значок программы Volide Movie Creator. При активации данной кнопки программа предлагает скачать родственный программный продукт, в котором можно выполнять простейший видеомонтаж.

В начале работы эти кнопки не активны и выглядят так, как это продемонстрировано в списке кнопок выше. Когда в проект уже добавлены фотографии, кнопки принимают следующий вид:

-  — Добавить фотографии в библиотеку.
-  — Удалить выделенную фотографию.
-  — Добавить выбранные картинки в проект.
-  — Добавить все картинки в проект в случайном порядке.
-  — Добавить пустой слайд выбранного цвета.




Для добавления фотографий в проект нажмите кнопку  — «Добавить фотографии» в библиотеку. В появившемся стандартном диалоговом окне открытия файлов выберите ту папку, из которой вы хотите добавить фотографии, затем мышкой выделите нужные вам файлы с фотографиями (или картинками) и нажмите кнопку «Открыть». Если вы что-то сделали не так, всегда можно нажать кнопку «Отмена» и вернуться на предыдущий шаг. После добавления фотографий окно программы принимает вид, показанный на рисунке 3.





Рис. 3. Окно программы после добавления фотографий в библиотеку

После успешного добавления фотографий в библиотеку изменяется окно добавления мультимедийного содержимого — в нем теперь отображаются все добавленные фотографии; и окно предварительного просмотра — в нем отображается первая из добавленных фотографий. Если вы забыли добавить в проект какой-то рисунок, это можно сделать на любом этапе разработки слайд-шоу.

- ☑ | Будьте внимательны: добавление фотографий в библиотеку не означает их автоматического добавления в слайд-шоу.

Для добавления фотографий в слайд-шоу необходимо воспользоваться кнопками  и .

Кнопка  позволяет добавить одну или несколько выделенных фотографий в слайд-шоу. Выбранное изображение или изображения можно добавить в начало слайд-шоу, в его конец или в выделенное место на шкале времени (перед выделенным кадром). Выбрать место вставки изображения в слайд-шоу можно из выпадающего списка у кнопки .

Вид выпадающего меню показан на рисунке 4.

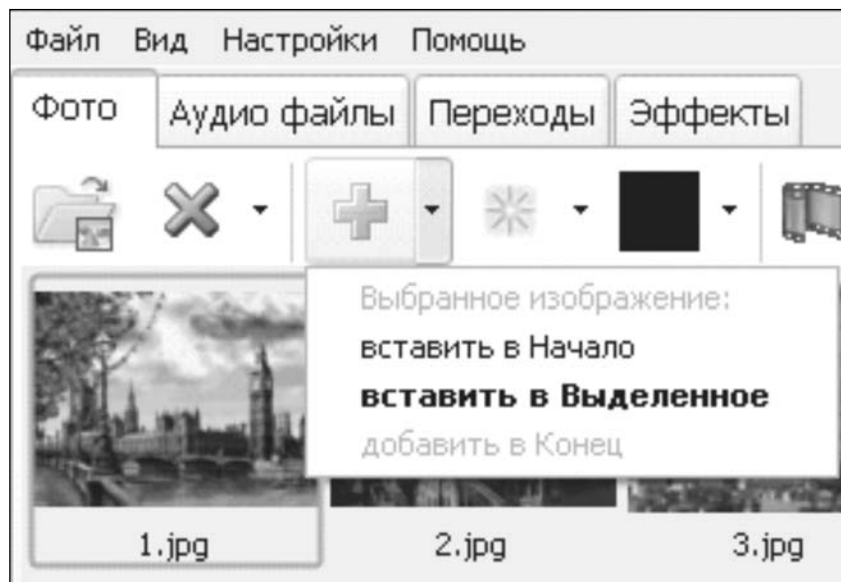






Рис. 4. Выпадающее меню кнопки добавления фотографий в слайд-шоу

Чтобы добавить одну или несколько фотографий в слайд-шоу, нужно выделить необходимые изображения при помощи левой клавиши мыши (не забываяте удерживать нажатой клавишу Ctrl для выделения нескольких изображений; если изображения, которые необходимо вставить в слайд-шоу, идут подряд, удерживайте нажатой клавишу Shift). Выделенные изображения будут обведены фиолетовой рамкой. После выделения нужных изображений нажмите кнопку . При первом добавлении изображений к слайд-шоу все выбранные фотографии помещаются автоматически в начало временной шкалы. При последующих добавлениях можно выбрать место вставки изображений в слайд-шоу при помощи выпадающего списка кнопки , как было описано выше (см. рис. 4).

Кнопка  позволяет добавить все изображения из библиотеки в слайд-шоу либо в случайном, либо в отсортированном порядке.

Выбрать способ добавления изображений можно в выпадающем меню кнопки , что показано на рисунке 5. Для добавления изображений при помощи данной кнопки нет необходимости выделять все фотографии, достаточно просто нажать на кнопку и выбрать нужный подпункт из выпадающего меню.

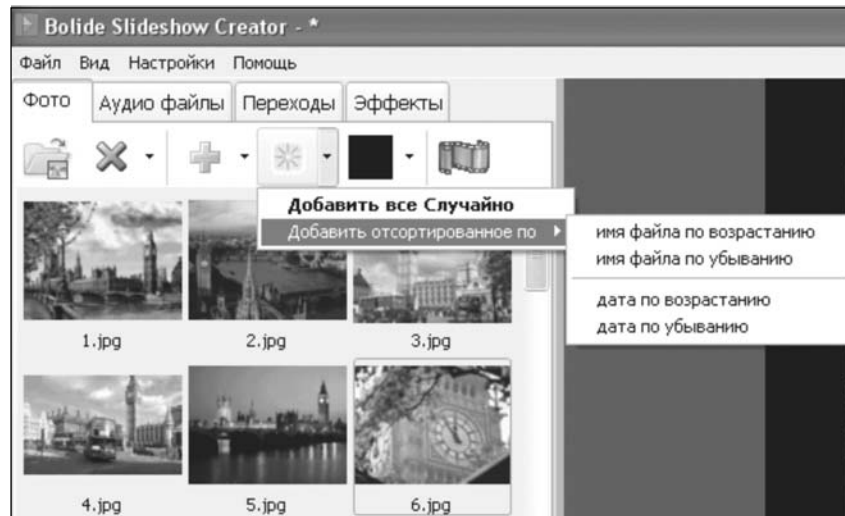


Рис. 5. Выпадающее меню кнопки добавления всех изображений к слайд-шоу

После добавления фотографий в слайд-шоу изменяется шкала времени, расположенная внизу окна программы.

Изменение шкалы времени показано на рисунке 6.



Рис. 6. Вид шкалы времени после добавления фотографий к слайд-шоу

По мере увеличения количества фотографий в проекте увеличивается и временная шкала.

Если появляется необходимость удалить одну или несколько фотографий из слайд-шоу, следует выделить нужные кадры (они будут помечены зеленой галочкой в левом нижнем углу кадра), щелкнуть правой клавишей мыши по одному из выделенных на шкале времени кадров и вызвать контекстное меню. В появившемся контекстном меню выбрать команду «Удалить».

Это контекстное меню позволяет выполнять следующие действия:

- пометить кадр (снять установленную ранее пометку);
- повернуть картинку влево или вправо;
- задать цвет фона для данного кадра;
- скопировать (вырезать) этот кадр и вставить в другое место на временной шкале.

Контекстное меню показано на рисунке 7.



Рис. 7. Контекстное меню кадра на временной шкале



Добавление фотографий на временную шкалу, изменение порядка следования фотографий на временной шкале можно выполнять также методом Drag&Drop, то есть при помощи перемещения картинки с нажатой левой клавишей мыши.

Добавление звукового сопровождения к слайд-шоу

Добавление звукового сопровождения — важный шаг в создании слайд-шоу. Для начала необходимо грамотно подобрать музыкальные и/или голосовые файлы для сопровождения слайдов, чтобы звук не отвлекал, а гармонично дополнял визуальную информацию.

Программа **Volide Slideshow Creator** предлагает доступный и понятный набор функций для создания слайд-шоу с аудиосопровождением.

Для добавления музыки или звукового сопровождения к проекту воспользуемся вкладкой «Аудиофайлы». Она имеет три управляющие кнопки:


 — Добавить аудиофайлы в библиотеку.

 — Удалить аудиофайл из библиотеки.

 — Добавить аудиофайл в проект.

Пока в библиотеку не добавлен ни один звуковой файл, эти кнопки не активны и выглядят так, как это продемонстрировано в списке кнопок выше.


Если вы еще не подобрали подходящие аудиофайлы, можно сделать это на данном этапе, сохранив отобранные музыкальные и голосовые файлы в отдельную папку.

Для добавления нужного аудио в библиотеку нажмите кнопку  — «Добавить аудиофайлы в библиотеку». В появившемся стандартном диалоговом окне открытия файлов выберите ту папку, из которой вы хотите добавить музыку, затем мышкой выделите нужные вам файлы с аудио и нажмите кнопку «Открыть». Выделенные аудиофайлы автоматически будут добавлены в библиотеку. Вы можете ее пополнять или, наоборот, удалять неудачно выбранные звуковые файлы.


Если вы что-то сделали не так, всегда можно нажать кнопку «Отмена» и вернуться на предыдущий шаг.

Когда в библиотеку уже добавлены аудиофайлы и один из этих файлов выделен левой клавишей мыши, кнопки принимают следующий вид:

 — Добавить аудиофайлы в проект.

 — Удалить аудиофайл из проекта.

 — Добавить аудиофайл в слайд-шоу.

Чтобы добавить звуковое сопровождение к слайд-шоу, необходимо выделить звуковой файл и нажать на кнопку . Обратите внимание, что у этой кнопки тоже есть выпадающее меню, в котором можно выбрать место вставки аудио — в начало или в конец. Здесь имеется в виду начало или конец звукового ряда, то есть если в вашем слайд-шоу три звуковых файла и они уже расположены на временной шкале, то добавление четвертого аудиофрагмента в начало будет означать его вставку перед первой из уже имеющихся композиций, а добавление его в конец — после последней из имеющихся композиций.

После добавления аудиоряда окно программы изменится так, как показано на рисунке 8.



Рис. 8. Вид окна программы после добавления звукового файла к слайд-шоу

Двойной щелчок левой кнопкой мыши по звуковой дорожке на временной шкале вызывает окно «Обрезка аудио», которое показано на рисунке 9.

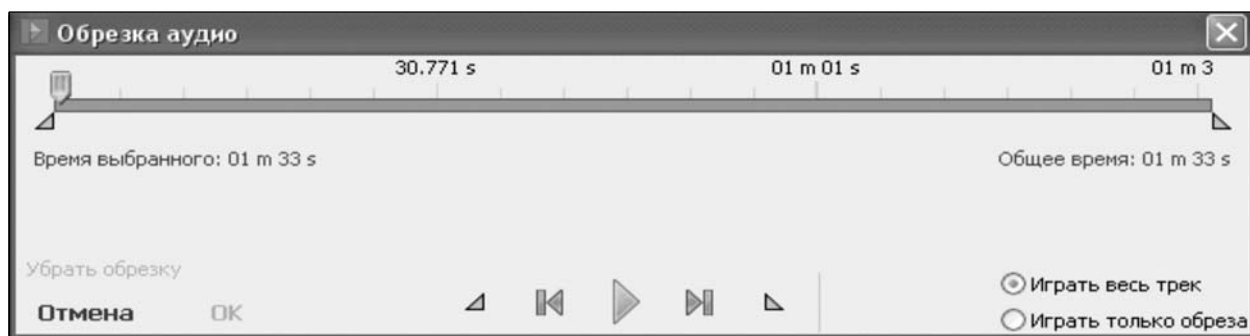



Рис. 9. Окно обрезки аудио

Желтые бегунки позволяют выбрать нужный фрагмент аудиофайла, который будет воспроизводиться во время показа слайд-шоу. В правом нижнем углу окна можно выбрать одну из двух опций: играть весь трек целиком или только обрезанную его часть.

Кнопки  служат для управления проигрываемым звуком — кнопка начала проигрывания музыки и кнопки перемотки аудио влево и вправо. Обрезать аудиофайл можно также при помощи перемещения бегунков левой клавишей мыши. Для подтверждения сделанных изменений не забудьте нажать на кнопку ОК.

Настройка переходов

Следующим этапом создания слайд-шоу является настройка смены слайдов с фотографиями. Для этого необходимо воспользоваться вкладкой «Переходы», которая имеет три управляющие кнопки и список всех доступных эффектов. Вкладка «Переходы» показана на рисунке 10.

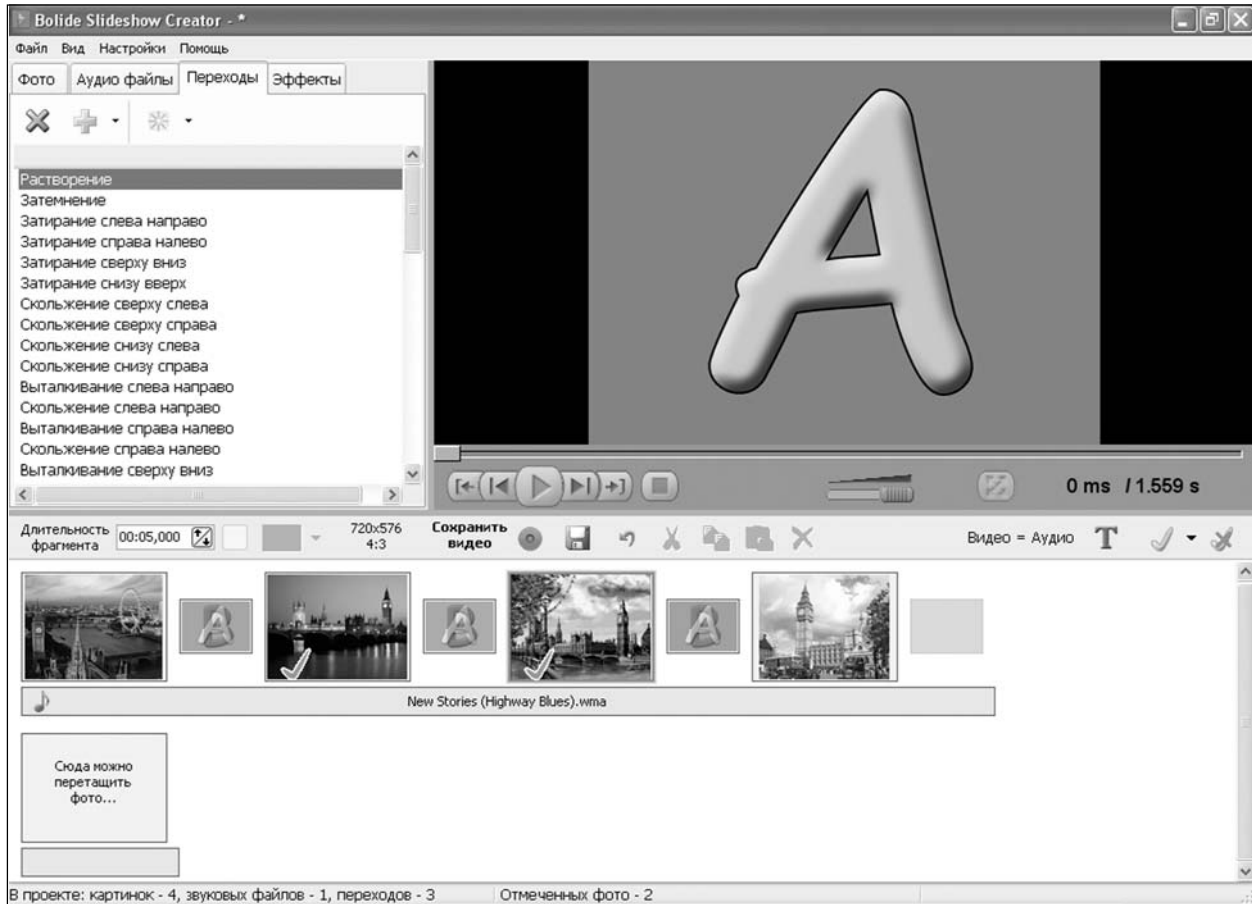





Рис. 10. Вкладка настройки переходов

Кнопка  позволяет удалить один из эффектов перехода из общего списка.

Кнопка  — «Добавить переход» позволяет установить выбранный эффект перехода для всех кадров; только для тех кадров, которые отмечены галочкой; для пустых кадров. Выпадающее меню для кнопки  показано на рисунке 11.

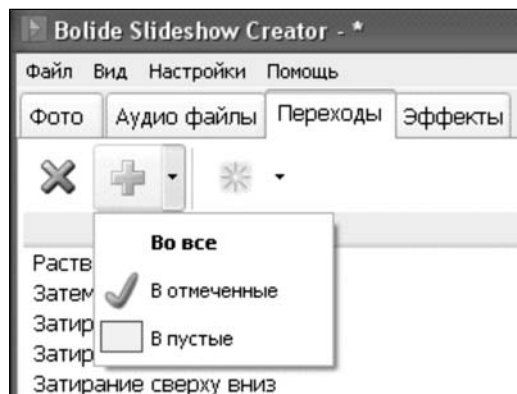





Рис. 11. Выпадающее меню для кнопки «Добавить переход»

При выделении одного из вариантов перехода из списка в окне предварительного просмотра отобразится его визуальная интерпретация. Это поможет выбрать те переходы, которые наиболее подходят для вашего слайд-шоу.

Отметьте галочкой те кадры на временной шкале (вызвав контекстное меню на нужных кадрах), к которым необходимо применить выбранный вариант перехода, и вызовите выпадающее меню у кнопки , затем выберите пункт меню «В отмеченные».

Кнопка  позволяет установить случайные переходы для всех или некоторых кадров вашего слайд-шоу. Выпадающее меню кнопки  показано на рисунке 12.

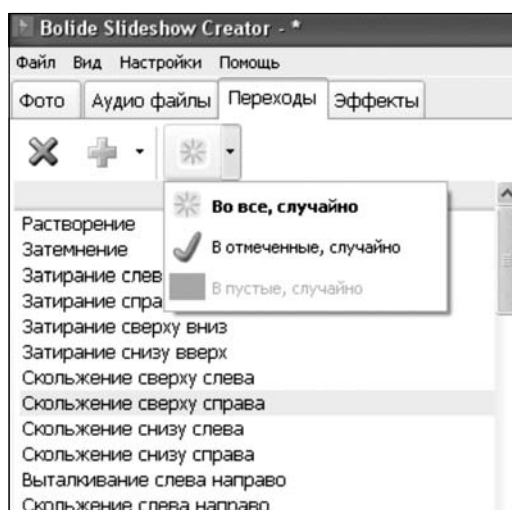





Рис. 12. Выпадающее меню добавления случайных эффектов перехода

Данное выпадающее меню позволяет добавить случайные эффекты ко всем слайдам (пункт выпадающего меню  Во все, случайно), только к отмеченным слайдам (пункт меню  В отмеченные, случайно), отметить слайды галочкой можно через вызов контекстного меню нужных слайдов), в пустые кадры (пункт меню  В пустые, случайно).

Более простой способ настроить переходы заключается в перетаскивании левой клавишей мыши выбранного эффекта на прямоугольник между двумя слайдами.

Применение эффектов к слайд-шоу

При помощи вкладки «Эффекты» можно добавить к выбранному слайду текст, панорамное изображение и настроить эффекты поворота и отражения фотографий. Общий вид вкладки «Эффекты» представлен на рисунке 13.

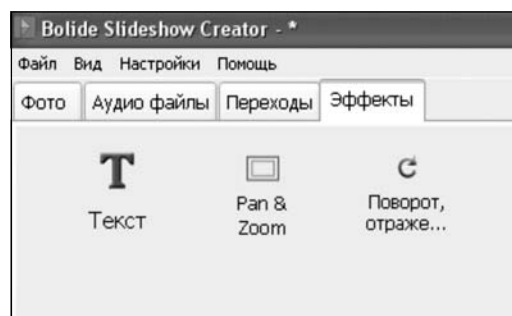


Рис. 13. Вкладка «Эффекты»

Данная вкладка содержит три кнопки:



— Добавить текст.



— Создать эффект панорамного изображения.



— Настройка поворота и отображения фотографии на слайде.

Добавление текста

При активации кнопки «Добавление текста» вкладка «Эффекты» изменяет вид и становится такой, как показано на рисунке 14.

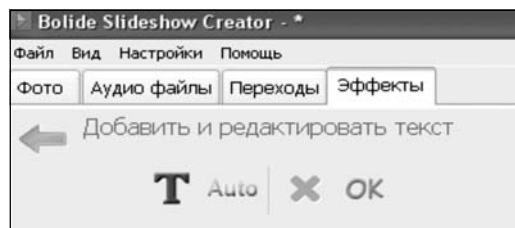


Рис. 14. Добавление текста на вкладке «Эффекты»

На вкладке появляются пять управляющих кнопок:



— Вернуться назад.



— Добавить произвольный текст.



— Добавить стандартный текст: имя файла и время его создания.



— Удалить добавленный ранее текст.



— Подтвердить изменения и выйти.

При нажатии на кнопку **Т** — «Добавить текст» появляются дополнительные опции, которые позволяют напечатать текст, изменить его шрифт и цветовое оформление, что показано на рисунке 15.

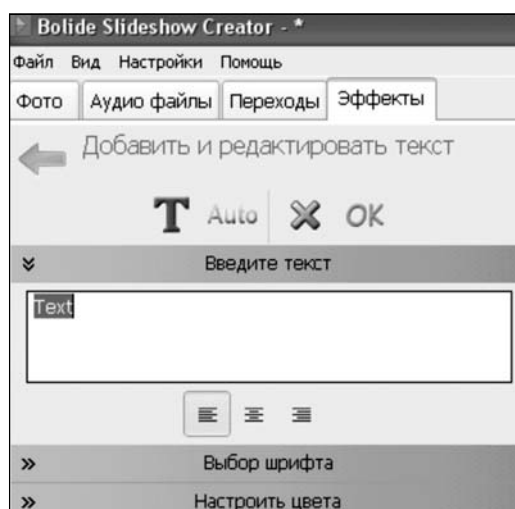



Рис. 15. Добавление текста

Как видно из рисунка 15, окно ввода текста активно, так как в нем отображается выделенное слово Text. Сотрите это слово и впишите в поле ввода текста

свой текст. Вы можете сразу выполнить выравнивание текста по левому, правому краю или по центру при помощи трех кнопок , расположенных под полем ввода текста.

После того как необходимый текст будет введен, программа позволяет изменить его шрифт и настроить цвет. Внешний вид поля изменения шрифта и настройки цвета показан на рисунках 16 и 17 соответственно.

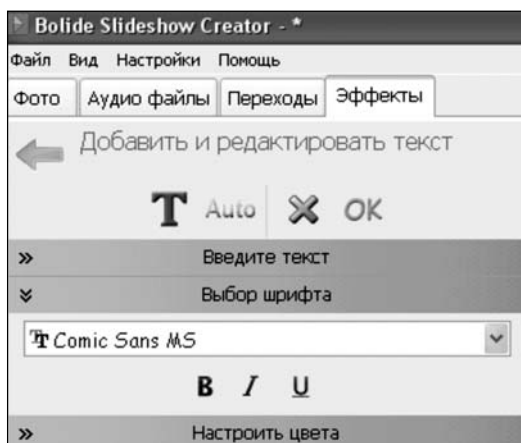


Рис. 16. Изменение шрифта и начертания для текста

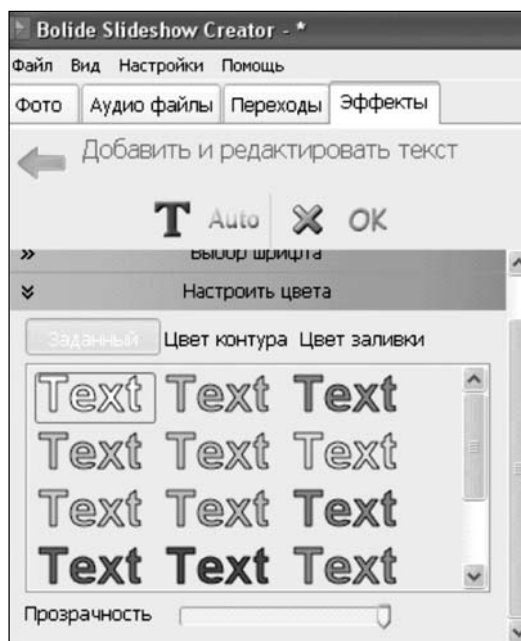



Рис. 17. Настройка цвета текста

- Будьте внимательны: все изменения в шрифте, начертании или цвете текста сразу же становятся видны в окне просмотра слайд-шоу.

При изменении шрифта программа позволяет выбрать один из встроенных шрифтов для введенного текста, а также выделить его полужирным, курсивом или подчеркиванием при помощи кнопок **B** *I* U. Настройка цвета текста позволяет выбрать одно из стандартных цветовых оформлений либо установить необходимый вам цвет надписи и ее контура при помощи спектра, который вызывается при нажатии кнопок «Цвет контура» и «Цвет заливки». Бегунок внизу вкладки позволяет сделать текст прозрачным в большей или меньшей степени.

Создание эффекта панорамного изображения

При нажатии на кнопку  — Pan&Zoom вкладка «Эффекты» изменяется так, как показано на рисунке 18. На вкладке появляются пять кнопок, которые выполняют ручную настройку горизонтальной или вертикальной панорамы, а также настройку этого эффекта случайным образом.

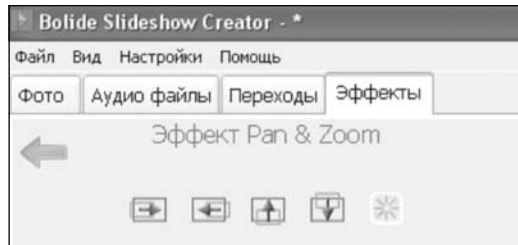



Рис. 18. Вкладка «Эффекты». Настройка эффекта панорамы и масштабирования

Кнопки  позволяют выбрать направление движения и масштабирования изображения на выбранном слайде.


Для создания эффекта панорамы и масштабирования выберите нужный слайд (левый щелчок мышью по слайду или пометка нужного слайда в контекстном меню данного слайда). Затем при помощи кнопок  выберите направление создаваемого эффекта: слева-направо, справа-налево, снизу-вверх или сверху-вниз. После выбора направления эффекта произойдут изменения во всех трех элементах окна программы: на вкладке «Эффекты», в окне просмотра и на временной шкале. Изменения показаны на рисунке 19.



Рис. 19. Изменения в окне программы после выбора эффекта Pan&Zoom

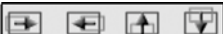
Обратите внимание на изменение вида вкладки «Эффекты», на появившиеся красную и зеленую рамки на фотографии, отображающейся в окне предварительного просмотра, и на красный значок в левом нижнем углу выбранного слайда на шкале времени.

На вкладке «Эффекты» появляются кнопка удаления эффекта Pan&Zoom (красный крестик), поле настройки длительности общего времени и бегунок для установления времени движения (оно может совпадать с общим временем, а может быть меньше его). Также на вкладке возникает кнопка «Поменять местами “Начало” и “Конец”», которая может быть использована для инвертирования уже настроенного эффекта.

Для настройки панорамы и масштабирования перейдите в окно предварительного просмотра и найдите зеленую рамку с надписью Start. Измените, удерживая левую кнопку мыши, ее размеры и положение на фотографии. Это станет начальной точкой, от которой начнется работа эффекта Pan&Zoom.


| Будьте внимательны: чем меньше размер зеленой области, тем крупнее будет первоначальный фрагмент изображения.

Затем найдите красную рамку с надписью Stop и таким же образом настройте ее положение и размер. Если вы хотите сделать простую панораму (размер изображения не изменяется, оно просто прокручивается в выбранном направлении), то установите одинаковые размеры зеленой и красной рамок. Зеленую рамку поместите в ту часть изображения, которую вы хотите сделать начальной, а красную — в предполагаемый конец. Если, помимо панорамы, вы хотите еще видеть приближение или удаление частей изображения, сделайте размер начальной рамки меньше или больше конечной. Чем больше разница в размерах этих двух рамок, тем сильнее будет видимый эффект. Если рамка Start меньше рамки Stop, то данный эффект будет проявляться в виде уменьшения рисунка, если рамка Start больше рамки Stop, то эффект масштабирования будет проявляться в виде увеличения рисунка.

| Будьте внимательны: изображение будет еще и двигаться в том направлении, которое вы выбрали, нажав на одну из четырех кнопок .

Экспериментируя положением начальной и конечной рамок, вы можете добиться разнообразной визуализации создаваемых слайдов.

Настройка поворота и отражения рисунка

При активации кнопки  — «Поворот, отражение» программа позволяет повернуть изображение на выбранном слайде по или против часовой стрелки, а также отразить по вертикали или горизонтали и вернуться к оригинальному изображению. Кнопки поворота и отражения показаны на рисунке 20.

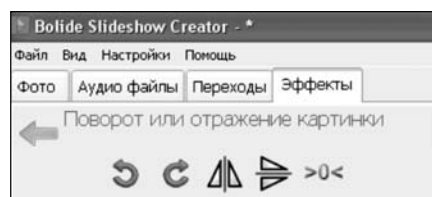


Рис. 20. Кнопки управления поворотом и отражением рисунка на слайде



Общие настройки проекта


Над временной шкалой есть панель инструментов, предназначенная для управления проектом в целом. Она показана на рисунке 21.



Рис. 21. Панель инструментов для управления проектом

Рассмотрим функции основных кнопок общей панели инструментов.

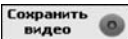
 — при помощи данной кнопки устанавливается длительность показа слайда или длительность перехода (в зависимости от того, что выделено пользователем, — слайд или значок перехода между слайдами). Длительность изменяется при нажатии на стрелки вверх или вниз рядом с отображаемым временем. Для подтверждения изменений нужно нажать на кнопку  — «Применить». Данная кнопка появляется только после изменения длительности показа слайда или перехода.


 — при выделении какого-либо слайда активируется кнопка настройки расположения изображения на слайде. При нажатии на нее появляется список альтернативных действий:

- уместить все;
- заполнить все;
- растянуть.


Эта кнопка необходима в том случае, если размер вашей фотографии не соответствует размеру слайда.

 — устанавливается разрешение будущего видеофайла.

 — сохраняется видео в одном из предлагаемых форматов: MP4, AVI, MKV, FLV, WMV. Параллельно можно настроить папку, куда сохранять созданное видео, дать имя файлу и выбрать уровень качества видео.


 — сохраняется созданный проект (не видеофайл, а файл проекта, который впоследствии можно будет редактировать).


 — отменяется последнее действие с видеофайлом.

 — вырезается, копируется, вставляется или удаляется выделенный фрагмент слайд-шоу (один или несколько слайдов и переходов).

 — ставятся или снимаются метки.

 — вызывается вкладка «Эффекты» и добавление текста.

 — длина видео становится равной длине добавленной аудиодорожки.

После изучения функциональных кнопок панели инструментов для управления проектом установите длительность показа каждого слайда в 4 секунды, а продолжительность каждого перехода — 1 секунду. Затем выберите размер видеофайла, который вы хотите получить в итоге, и сохраните разработанный слайд-проект, нажав на кнопку .

Окно сохранения видео показано на рисунке 22.

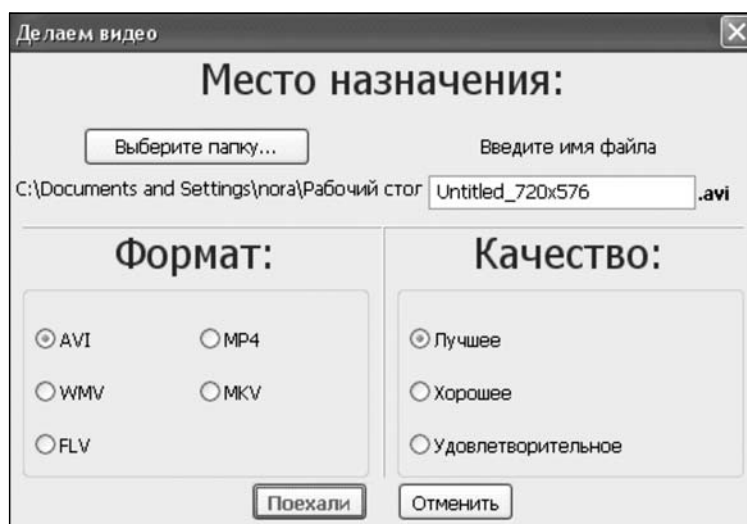


Рис. 22. Окно сохранения видеофайла

При сохранении видеофайла выберите папку, куда будет сохранен ваш фильм, введите его название в поле ввода имени файла и выберите формат и уровень качества видео. Для запуска процедуры сохранения видеофайла нажмите на кнопку «Поехали».

После того как программа закончит сохранение, вы можете найти созданный видеофайл и просмотреть его на компьютере в любом проигрывателе медиа-файлов.

Итак, мы рассмотрели основные возможности программы Bolide Slideshow Creator. Теперь вы сможете самостоятельно создавать полноценное слайд-шоу и использовать его для подготовки наглядных материалов к урокам.

Желаем удачи в освоении и использовании программы!

Часть 2

ЭЛЕМЕНТЫ ВИДЕОМОНТАЖА В ПРОГРАММНОМ ПРОДУКТЕ BOLIDE MOVIE CREATOR



Интерфейс программного продукта

Рассмотрим основные приемы работы с программным продуктом Bolide Movie Creator (на примере версии V2.7 Build 1110). Интерфейс программы представлен на рисунке 23.

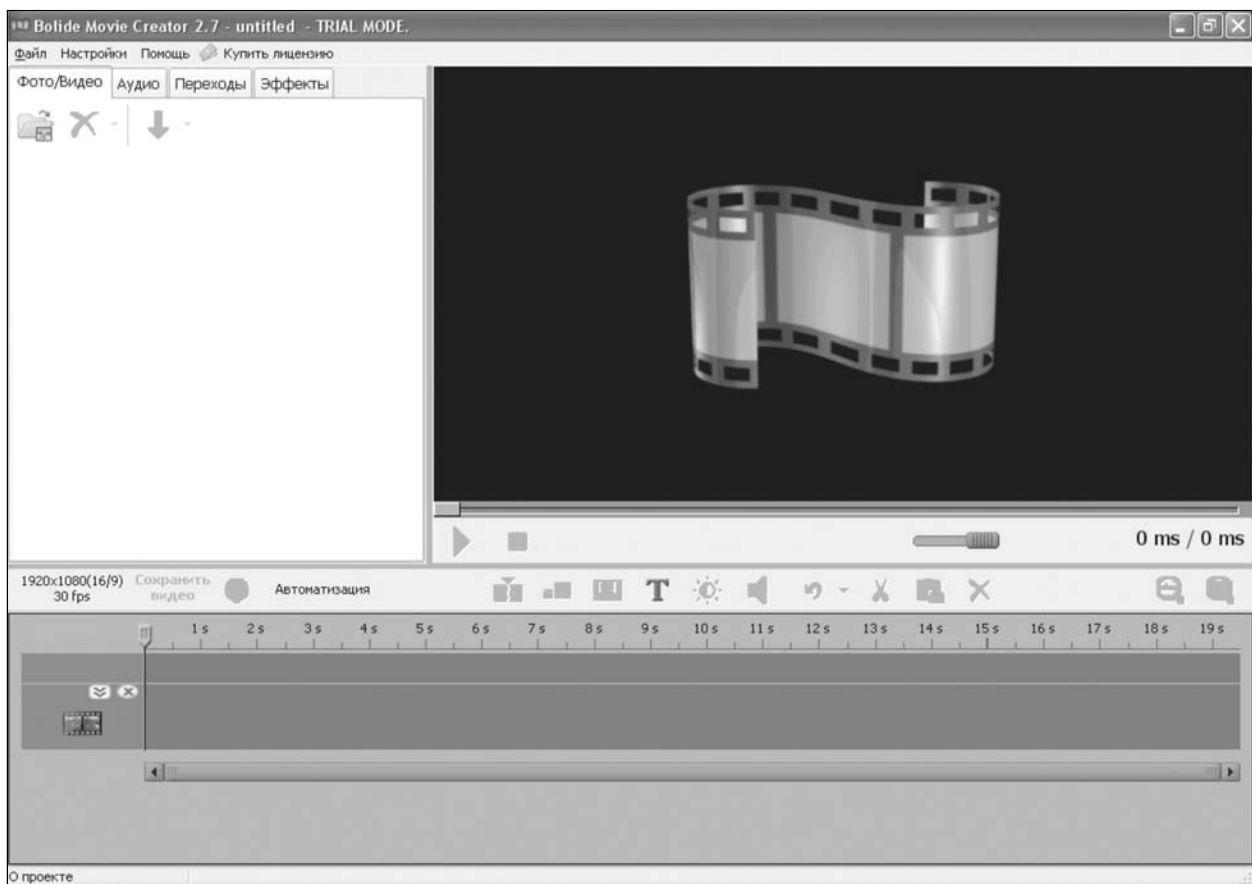


Рис. 23. Интерфейс программного продукта Bolide Movie Creator V2.7 Build 1110

Окно программы состоит из трех частей:

- Окно добавления медиасодержимого в библиотеку.
- Окно предварительного просмотра.
- Временная шкала и панель управления проектом.

Структура окна программы показана на рисунке 24.

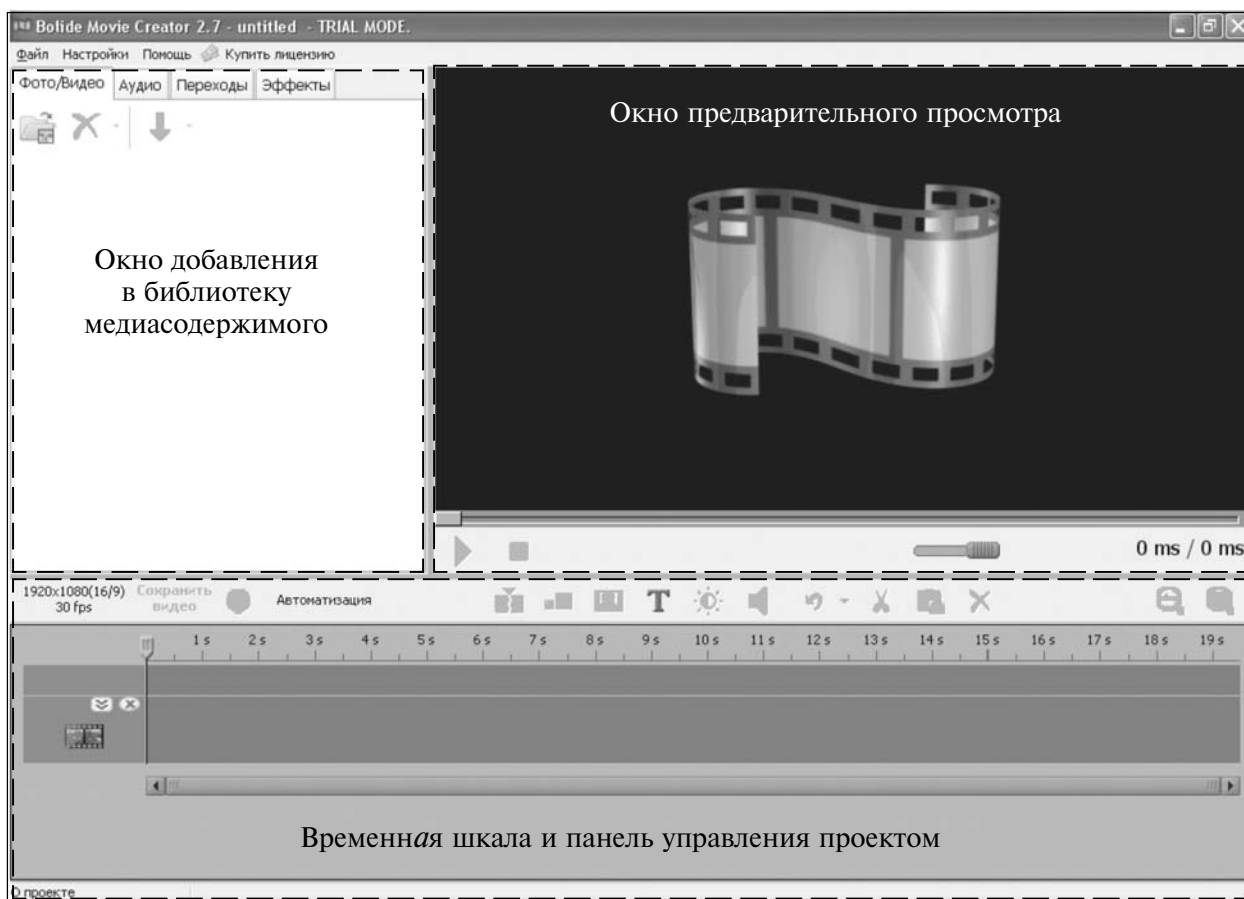





Рис. 24. Структура окна программы Bolide Movie Creator V2.7 Build 1110

Обратите внимание: окно добавления мультимедиа-содержимого в библиотеку имеет четыре вкладки: «Фото/Видео», «Аудио», «Переходы», «Эффекты».




Добавление медиасодержимого в проект


Рассмотрим способ добавления медиасодержимого в проект. Для добавления медиасодержимого — фотографий или видеофайлов — необходимо, в первую очередь, определиться, что именно нужно добавить в проект. Лучше всего предварительно поместить все необходимые фото и видео в отдельную папку на вашем компьютере, однако это не является обязательным требованием: программа позволяет добавлять медиасодержимое из различного местоположения, то есть из разных папок, которые могут быть расположены на жестком диске, съемном флеш-накопителе, карте памяти и т. д.

Для добавления медиасодержимого в библиотеку необходимо воспользоваться вкладкой «Фото/Видео» из окна «Добавление в библиотеку медиасодержимого» (см. рис. 24), которая имеет три управляющие кнопки, расположенные сверху данной вкладки:

-  — Добавить фото или видео в библиотеку.
-  — Удалить выделенное фото или видео.
-  — Добавить выбранные фото или видео в проект.

В начале работы эти кнопки не активны и выглядят так, как это продемонстрировано в списке кнопок выше. Когда в библиотеку уже добавлены фотографии, кнопки принимают следующий вид:

-  — Добавить фото или видео в библиотеку.
-  — Удалить выделенное фото или видео.
-  — Добавить выбранные фото или видео в проект.

Для добавления фотографий в библиотеку нажмите кнопку  — «Добавить фото/видео в библиотеку». В появившемся стандартном диалоговом окне открытия файлов выберите ту папку, из которой вы хотите добавить фотографии или видео, затем мышкой выделите нужные вам файлы с фотографиями (или видео) и нажмите кнопку «Открыть». Если вы что-то сделали не так, всегда можно нажать кнопку «Отмена» и вернуться на предыдущий шаг.

После добавления фотографий и видео окно программы принимает вид, показанный на рисунке 25.

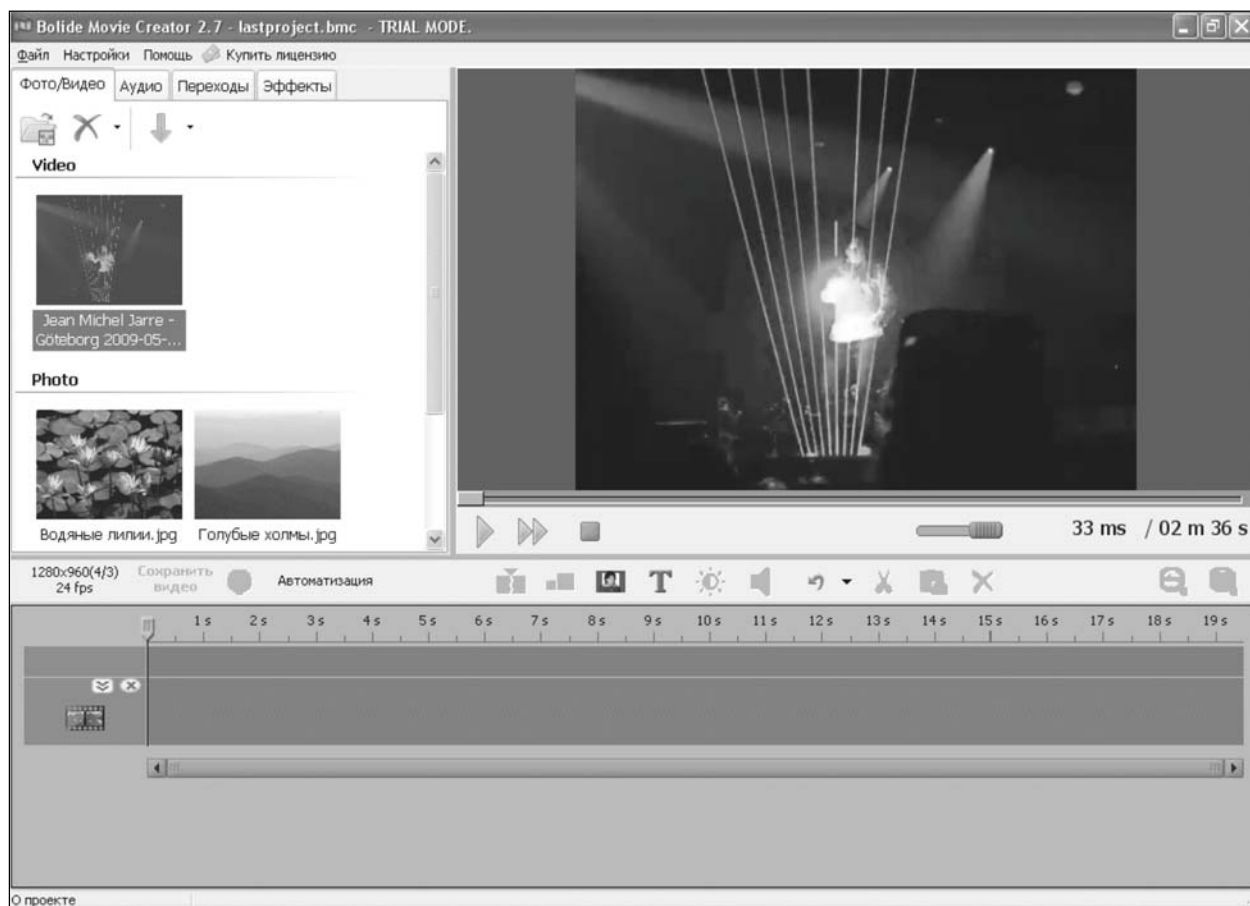







Рис. 25. Окно программы после добавления медиасодержимого в библиотеку

После успешного добавления фотографий и видео в библиотеку изменяется окно добавления медиасодержимого — в нем теперь отображаются все добавленные фотографии и видеосюжеты; и окно предварительного просмотра — в нем отображается первое из добавленных видео или первая из фотографий, если ни одного видео не было добавлено. Если вы забыли добавить в проект какое-то фото или видео, это можно сделать на любом этапе работы.

- ☑ | Будьте внимательны: добавление фотографий и видео в библиотеку не означает их автоматического добавления в ваш проект.

Для добавления фотографий и видео в проект необходимо воспользоваться кнопкой . Вы можете добавлять фото и видео на шкалу времени вручную или автоматически, пользуясь выпадающим меню кнопки .

Для добавления фото и видео на шкалу времени вручную необходимо выделить нужное видео или фото с помощью мышки (при выделении нескольких объектов не забывайте удерживать нажатой клавишу Ctrl) и нажать на кнопку .

Автоматическое добавление видео или фото при помощи выпадающего меню кнопки  позволяет выбрать вариант добавления с сортировкой по возрастанию/убыванию имени файлов или даты добавления медиа в библиотеку. Выпадающее меню для кнопки  показано на рисунках 26 и 27.

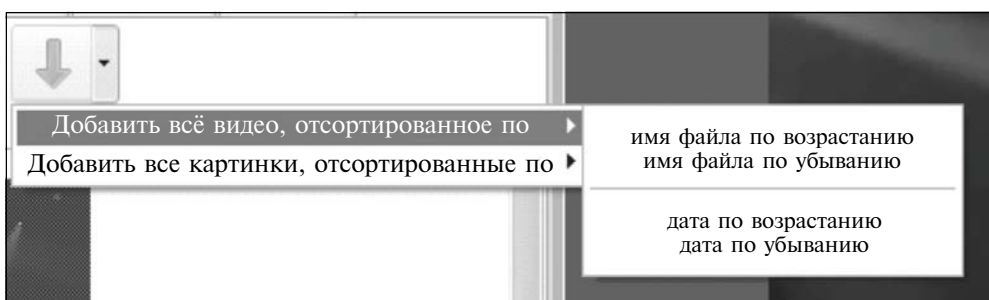


Рис. 26. Выпадающее меню для кнопки добавления фото/видео на шкалу времени (добавление видео)

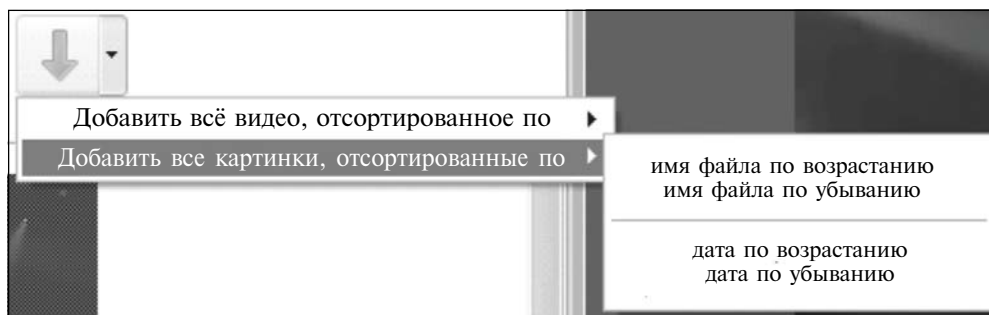





Рис. 27. Выпадающее меню для кнопки добавления фото/видео на шкалу времени (добавление фото)




Обратите внимание, что по мере увеличения количества объектов на временной шкале увеличивается ее размер и появляется полоса прокрутки.


 Добавление фотографий и видео на временную шкалу, изменение порядка следования фотографий и видео на временной шкале можно выполнять также методом Drag&Drop, то есть при помощи перемещения фотографии или видео с нажатой левой клавишей мыши.

Удаление объектов из библиотеки происходит путем активации кнопки  после предварительного выделения объектов мышкой. Можно удалить все объекты из библиотеки, воспользовавшись выпадающим меню кнопки  — «Удалить всё», или только выделенные.

Добавление звукового сопровождения к проекту

Для добавления музыки или звукового сопровождения к проекту воспользуемся вкладкой «Аудио». Она имеет три управляющие кнопки:

-  — Добавить аудиофайлы в библиотеку.
-  — Удалить выбранное аудио из списка.
-  — Добавить выбранное аудио в проект.

Для добавления аудио в библиотеку нажмите кнопку  — «Добавить аудиофайлы в библиотеку». В появившемся стандартном диалоговом окне открытия файлов выберите ту папку, из которой вы хотите добавить музыку, затем мышкой выделите нужные файлы с аудио и нажмите кнопку «Открыть». Если вы что-то сделали не так, всегда можно нажать кнопку «Отмена» и вернуться на предыдущий шаг. После добавления аудио окно программы изменится, его вид показан на рисунке 28.

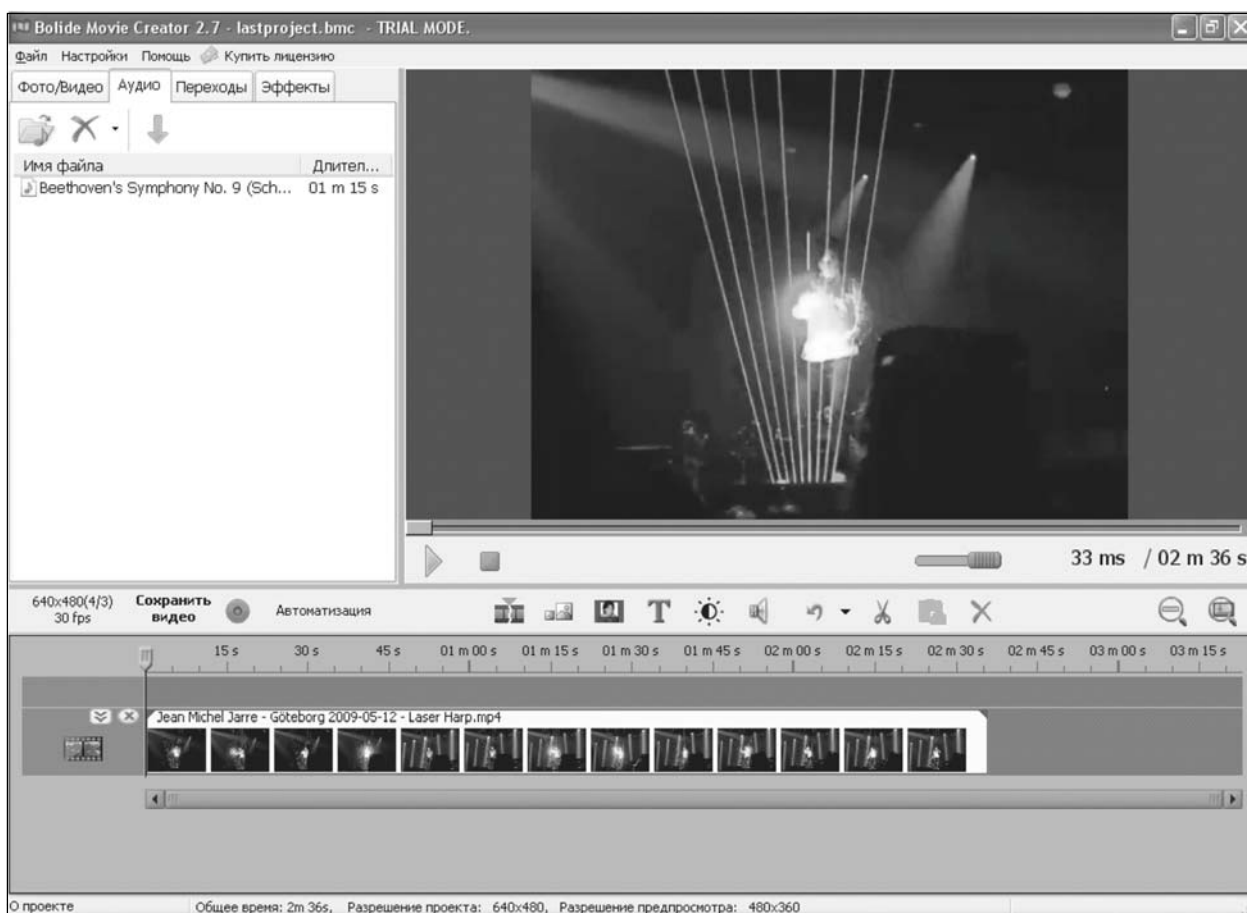



Рис. 28. Окно программы после добавления аудиофайла в библиотеку

Чтобы добавить звуковое сопровождение к проекту, необходимо выделить звуковой файл и нажать на кнопку .



Будьте внимательны: добавлять к проекту аудио можно только по очереди: сначала выделить и добавить первый из нужных вам звуковых файлов, затем выполнить те же действия со вторым звуковым файлом, потом с третьим и т. д.

Изменения на шкале времени после добавления аудиофайлов к проекту показаны на рисунке 29.

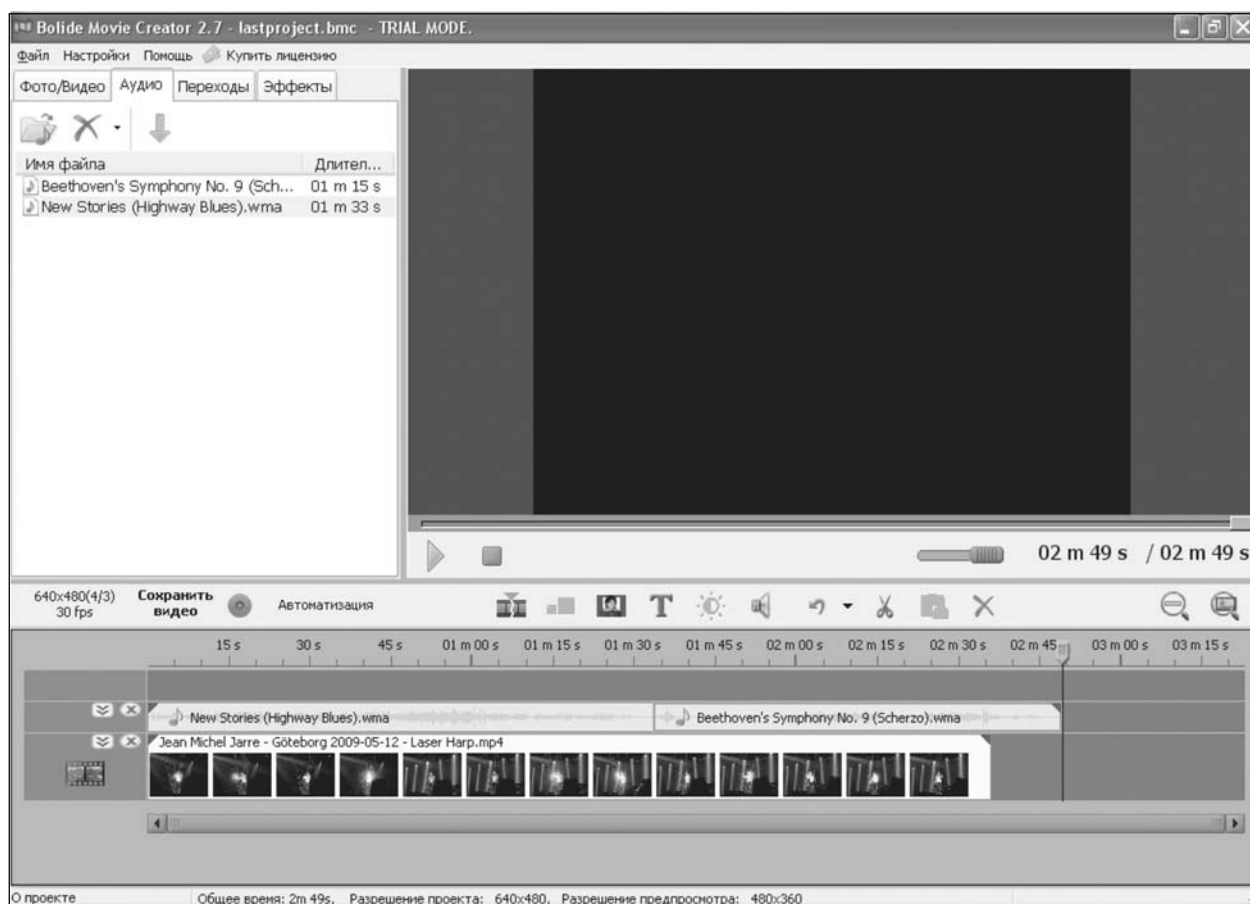


Рис. 29. Изменение шкалы времени после добавления в проект аудиофрагментов

Если при добавлении аудио к проекту (на шкалу времени) вы ошиблись или необходим другой порядок следования файлов на временной шкале, всегда можно исправить неточность одним из указанных ниже способов.

Способ 1: выделите аудио на временной шкале и нажмите кнопку Delete на клавиатуре. Прделайте эти действия со всеми звуковыми фрагментами, затем добавьте их заново из библиотеки в необходимом вам порядке.

Способ 2: измените порядок следования аудиофрагментов на временной шкале при помощи метода Drag&Drop, то есть путем перетаскивания левой клавишей мыши нужного аудиофрагмента в нужное место на временной шкале.



При использовании способа № 2 вы потратите больше времени, чем при первом. Кроме того, второй способ требует большой аккуратности и внимания: при перетаскивании аудиофрагментов возможно «наползание» одного аудио на другое. Чтобы этого избежать, потребуется перемещение по шкале времени большого количества аудиофрагментов (если в проект добавлено несколько аудиофрагментов) или даже всех добавленных в проект аудиофайлов.

Добавленный к проекту звуковой файл можно редактировать:

- разрезать файл на части;
- увеличить или уменьшить скорость проигрывания добавленной музыки;

- добавить эффект затухания музыки;
- настроить громкость звучания аудиофрагмента.

Все эти действия выполняются только с одним выделенным аудиофрагментом. Для разных аудиофрагментов можно задать свои настройки звучания.

Для редактирования аудиофрагмента необходимо воспользоваться контекстным меню нужного аудио на временной шкале. Контекстное меню вызывается щелчком правой клавиши мыши на нужном аудиофрагменте, расположенном на временной шкале. Вид контекстного меню показан на рисунке 30.

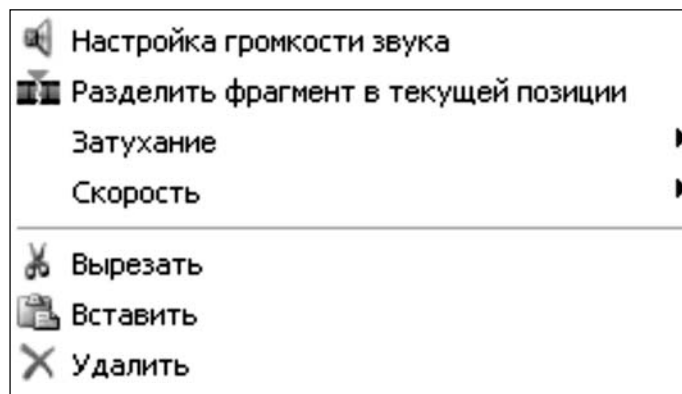


Рис. 30. Контекстное меню для редактирования аудиофрагмента

Рассмотрим пункты контекстного меню подробнее.

«**Настройка громкости звука**» — выбор данного пункта меню вызывает изменение внешнего вида аудиофрагмента, что показано на рисунке 31. Вместо названия файла, которое отображалось на аудиофрагменте до редактирования громкости звучания, появляется горизонтальная линия. По умолчанию линия располагается точно по центру (по высоте) аудиофрагмента — это стандартная громкость звучания. Для увеличения или уменьшения громкости звука для выбранного аудиофрагмента необходимо левой клавишей мыши переместить эту линию вверх или вниз соответственно.



Рис. 31. Настройка громкости звука

После настройки громкости звучания необходимо снова вызвать контекстное меню для данного аудиофрагмента. Появившееся контекстное меню будет отличаться от первоначального, его вид показан на рисунке 32.

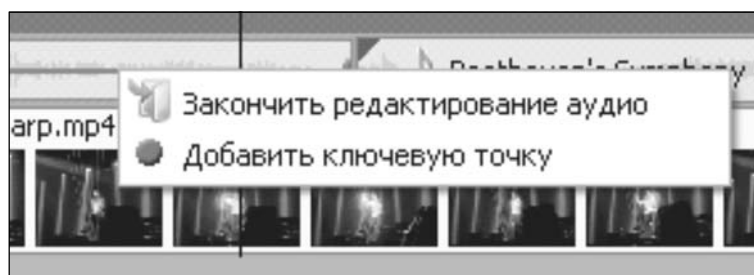


Рис. 32. Вид контекстного меню аудиофрагмента после настройки громкости звучания

После настройки громкости звучания аудиофрагмента вы можете закончить редактирование, выбрав соответствующий пункт из появившегося контекстного меню, или добавить ключевую точку. Добавленная ключевая точка показана на рисунке 33.



Рис. 33. Добавленная ключевая точка

Можно добавить несколько ключевых точек. Перемещая ключевую точку левой клавишей мыши вверх, вниз, вправо или влево по аудиофрагменту, можно добиться разной амплитуды звучания музыки в разных частях одного и того же фрагмента. Пример с четырьмя ключевыми точками показан на рисунке 34.



Рис. 34. Четыре ключевые точки

с разной амплитудой звука на разных частях одного и того же аудиофрагмента

Удалить добавленную ключевую точку можно, вызвав контекстное меню для нужной ключевой точки правой клавишей мыши и выбрав пункт «Удалить ключевую точку».

После выполнения всех требуемых настроек звучания аудиофрагмента не забудьте вызвать контекстное меню для аудио и выбрать пункт «Закончить редактирование».

«**Разделить фрагмент в текущей позиции**» — данный пункт контекстного меню используется, если необходимо удалить часть звукового фрагмента из выбранного аудиофайла:

- для удаления части аудио из начала или конца фрагмента нужно разделить фрагмент в текущей позиции один раз;
- для удаления части аудио из середины фрагмента необходимо выполнить два разделения.

Рассмотрим алгоритм действий подробнее. Чтобы выполнить разделение фрагмента, необходимо установить бегунок временной шкалы в нужную позицию, как показано на рисунке 35. Затем вызвать контекстное меню для аудиофрагмента и выбрать пункт «Разделить фрагмент в текущей позиции».

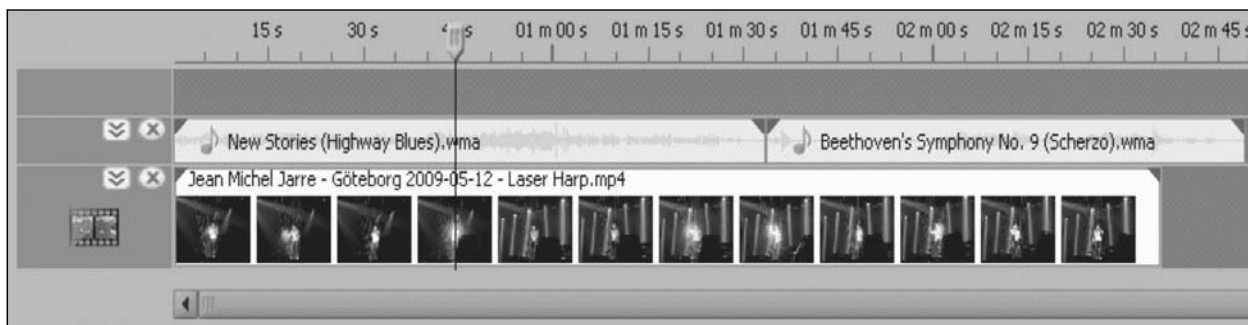


Рис. 35. Установка бегунка в нужную позицию на аудиофрагменте

Пример разделения звукового фрагмента на 45-й секунде и 1-й минуте показан на рисунке 36.

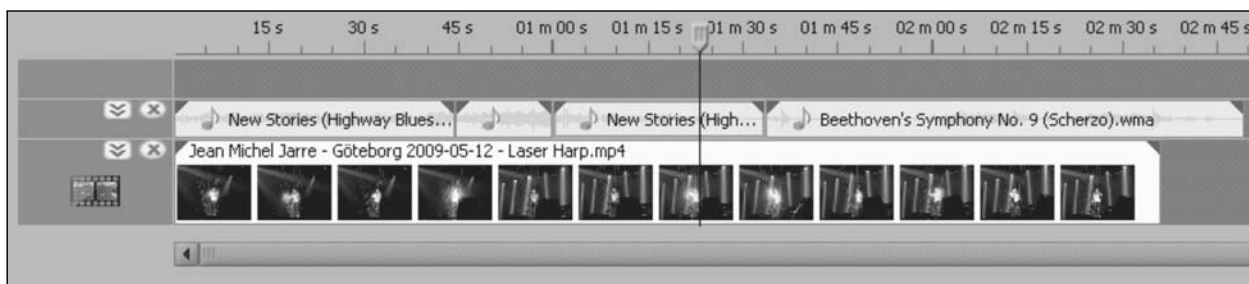


Рис. 36. Пример выполненного разделения фрагмента на три части

«**Затухание**» — данная опция контекстного меню, вызываемого для аудиофрагмента, позволяет настроить скорость уменьшения звука в конце его проигрывания, то есть добиться эффекта затухания звука. При вызове контекстного меню для аудиофрагмента вы увидите, что пункт меню «Затухание» имеет подменю, в котором можно выбрать скорость затухания звука в диапазоне от 0,25 до 2 секунд или отметить пункт «Нет», что будет означать отсутствие эффекта затухания звука, следовательно, громкость звучания будет постоянной во время проигрывания всего аудиофрагмента. Подменю пункта «Затухание» показано на рисунке 37.

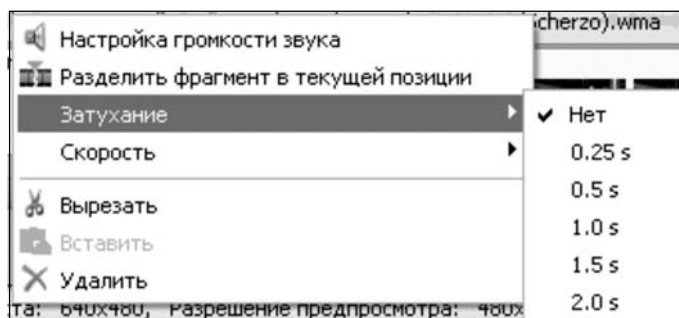


Рис. 37. Подменю пункта «Затухание» для аудиофрагмента

«**Скорость**» — данная опция контекстного меню, вызываемого для аудиофрагмента, позволяет настроить скорость проигрывания звука: ускорить или замедлить скорость его воспроизведения. Скорость воспроизведения аудиофайла может быть нормальной, замедленной или ускоренной в полтора, два или четыре раза. Уровень скорости проигрывания аудио выбирается в подменю пункта «Скорость», показанном на рисунке 38.

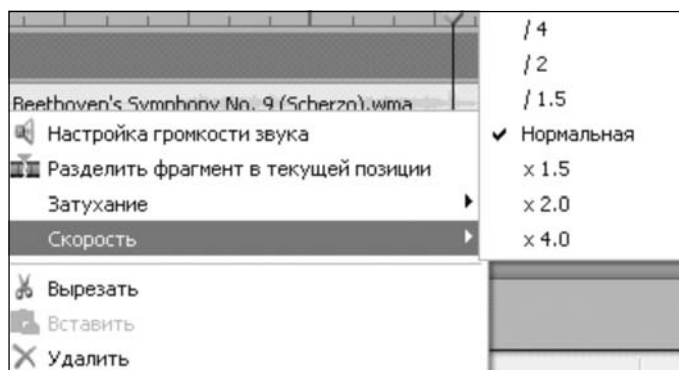


Рис. 38. Подменю пункта «Скорость» для аудиофрагмента

Помимо уже рассмотренных пунктов, в контекстном меню для аудиофрагмента есть еще три пункта — «Вырезать», «Вставить», «Удалить», которые могут быть использованы для работы с аудиофрагментом целиком. Используя эти пункты контекстного меню, вы можете вырезать нужный аудиофрагмент, вставить его в другое место на аудиодорожке на временной шкале или удалить ненужный аудиофайл.

- ☑ | Будьте внимательны: не забывайте выделять аудиофрагмент перед вызовом контекстного меню и выполнением каких-либо действий с ним!

Настройка переходов

Следующим этапом создания проекта является настройка переходов между имеющимися в проекте видеофрагментами и фотографиями. Для этого необходимо воспользоваться вкладкой «Переходы», которая имеет две управляющие кнопки и список всех доступных эффектов. Вкладка «Переходы» показана на рисунке 39.

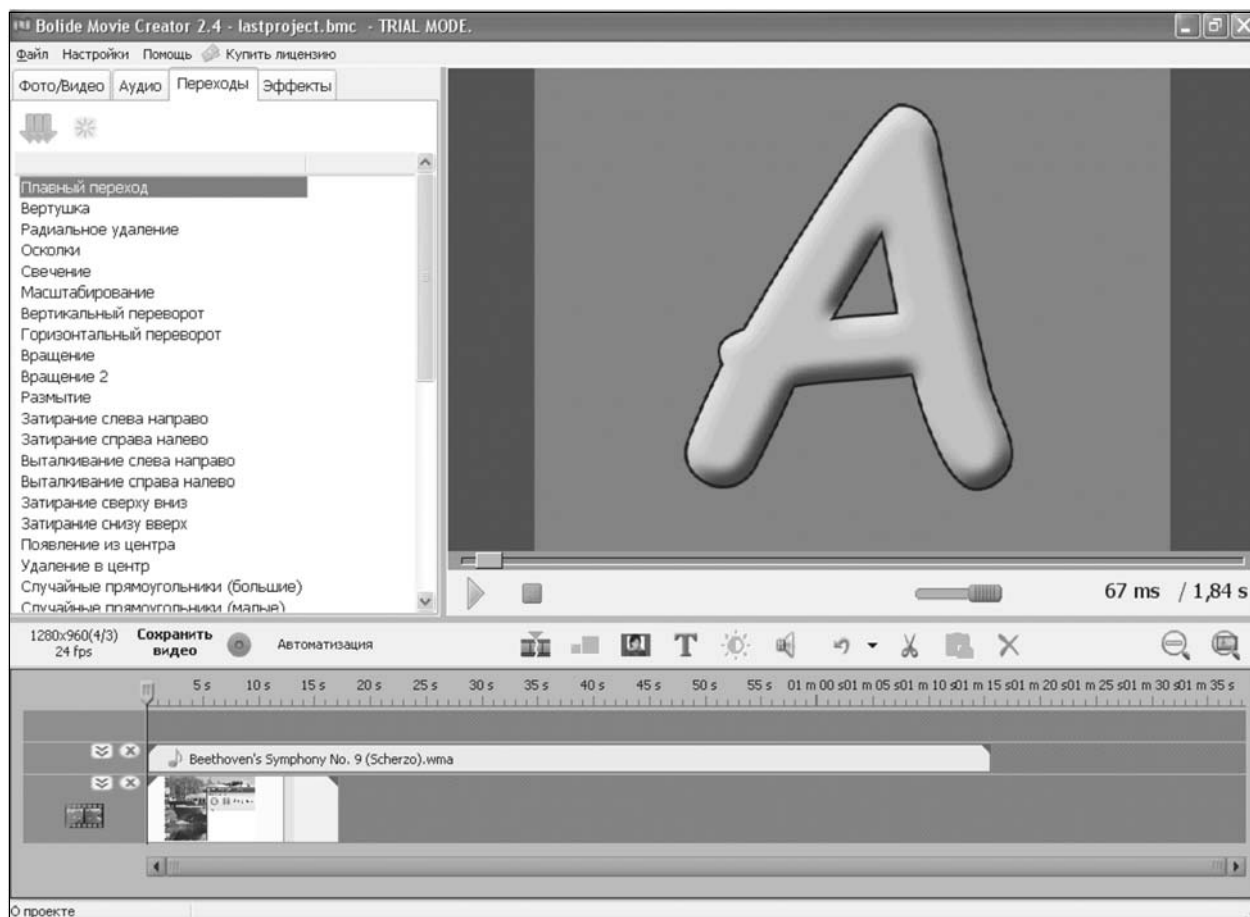






Рис. 39. Вкладка настройки переходов

Управляющие кнопки на вкладке «Переходы»:


-  — Устанавливается выделенный в списке переход во все переходы проекта.
-  — Устанавливаются случайные переходы во всем проекте.

При выделении в списке одного из вариантов перехода в окне предварительного просмотра отобразится его визуальная интерпретация. Это поможет выбрать те переходы, которые наиболее подойдут вашему проекту.

Чтобы создать переходы между фото и видео в проекте, можно воспользоваться управляющими кнопками  и  (их назначение описано выше).

Другой способ основан на применении метода Drag&Drop. Если вы хотите использовать различные эффекты перехода для разных частей будущего фильма, необходимо выполнить следующие действия:

- выбрать нужный переход из списка;
- захватить его левой клавишей мыши и, не отпуская ее, перетащить выбранный эффект на границу между частями вашего фильма на временной шкале.

Такой способ позволит установить различные эффекты для каждого фрагмента фильма, и сделать это не случайным образом, как при активации кнопки , а в нужной вам последовательности.

Применение эффектов к слайд-шоу

Вкладка «Эффекты» позволяет добавить к выбранному фрагменту видеофильма визуальный эффект — трансляцию видео на билборде, экране ноутбука, смартфона, планшета и т. д. Программный продукт позволяет использовать один из девяти встроенных эффектов либо создать собственный, используя для этого любое изображение в формате PNG.

Общий вид вкладки показан на рисунке 40.

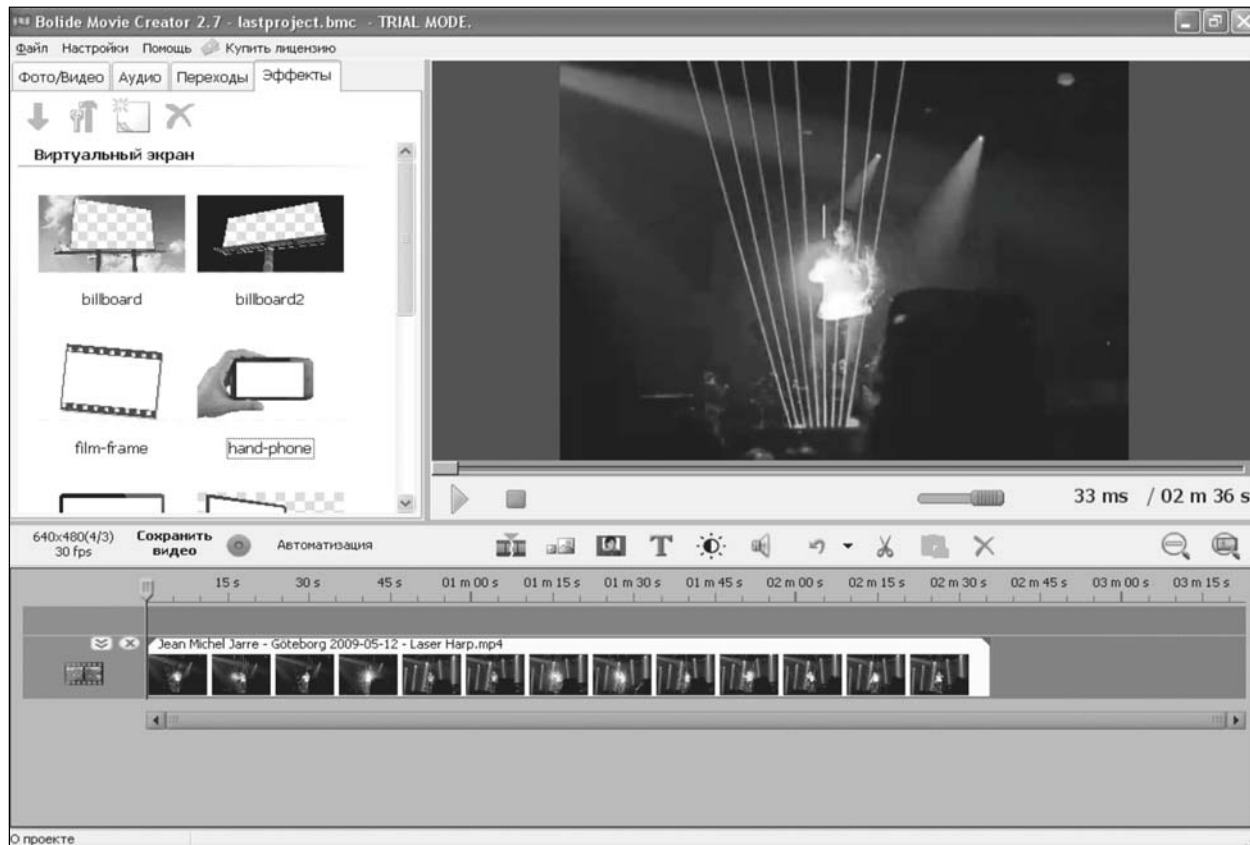







Рис. 40. Общий вид вкладки «Эффекты»

Вкладка «Эффекты» имеет четыре управляющие кнопки и список доступных эффектов.

При переключении на вкладку «Эффекты» управляющие кнопки изначально не активны. При выборе одного из шаблонов эффектов левой клавишей мыши управляющие кнопки становятся активны и принимают следующий вид:


-  — Применить эффект для выбранного клипа.
-  — Редактировать выбранный шаблон.
-  — Создать новый шаблон из картинки.
-  — Удалить выбранный элемент.

Для того чтобы применить выбранный шаблон (эффект) к видеофрагменту, необходимо выделить левой клавишей мыши нужный видеофрагмент на временной шкале, затем отметить шаблон в списке на вкладке «Эффекты» и нажать на кнопку .

После того как вы примените эффект, изменится окно предварительного просмотра видео и временная шкала. Изменения, связанные с использованием эффекта «Билборд на фоне неба», показаны на рисунке 41.



Рис. 41. Результат применения эффекта «Билборд на фоне неба»

На временной шкале на том видеотрегменте, к которому был применен эффект, появляется значок . При активации этого значка левой клавишей мыши вызывается меню удаления примененного ранее эффекта, показанное на рисунке 42.

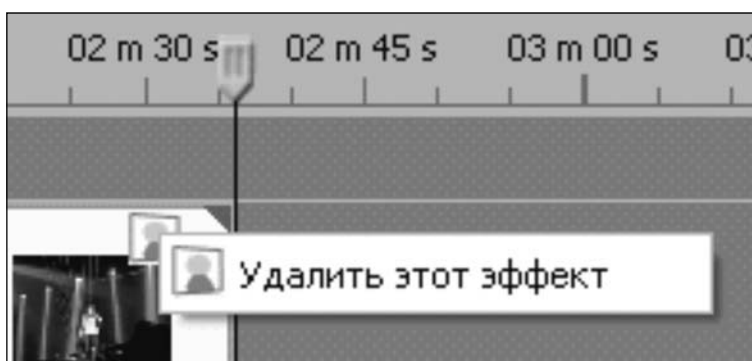


Рис. 42. Меню удаления примененного ранее эффекта





Для редактирования уже существующего шаблона следует выделить нужный эффект и нажать на кнопку  на вкладке «Эффекты» или выполнить двойной щелчок левой клавишей мыши на соответствующем эффекте в списке. Обе эти последовательности действий приведут к вызову окна встроенного редактора шаблонов, вид которого показан на рисунке 43.



Рис. 43. Вид окна редактирования шаблона (эффекта)

Важно понимать, что редактирование шаблона заключается только в выборе области, на которой будет в дальнейшем отображаться проигрываемое видео. Обратите внимание на рисунок 43: по краям активной области (место, где будет отображаться видео) расположены красные точки. Изменить область проигрывания можно путем перетаскивания этих точек при помощи левой клавиши мыши.

 При создании активной области необходимо помнить, что на «цветном» (не белом) фоне видео будет проигрываться не корректно.

Для создания нового шаблона эффекта необходимо воспользоваться кнопкой  на вкладке «Эффекты». После активации кнопки  появится окно создания нового эффекта, показанное на рисунке 44.

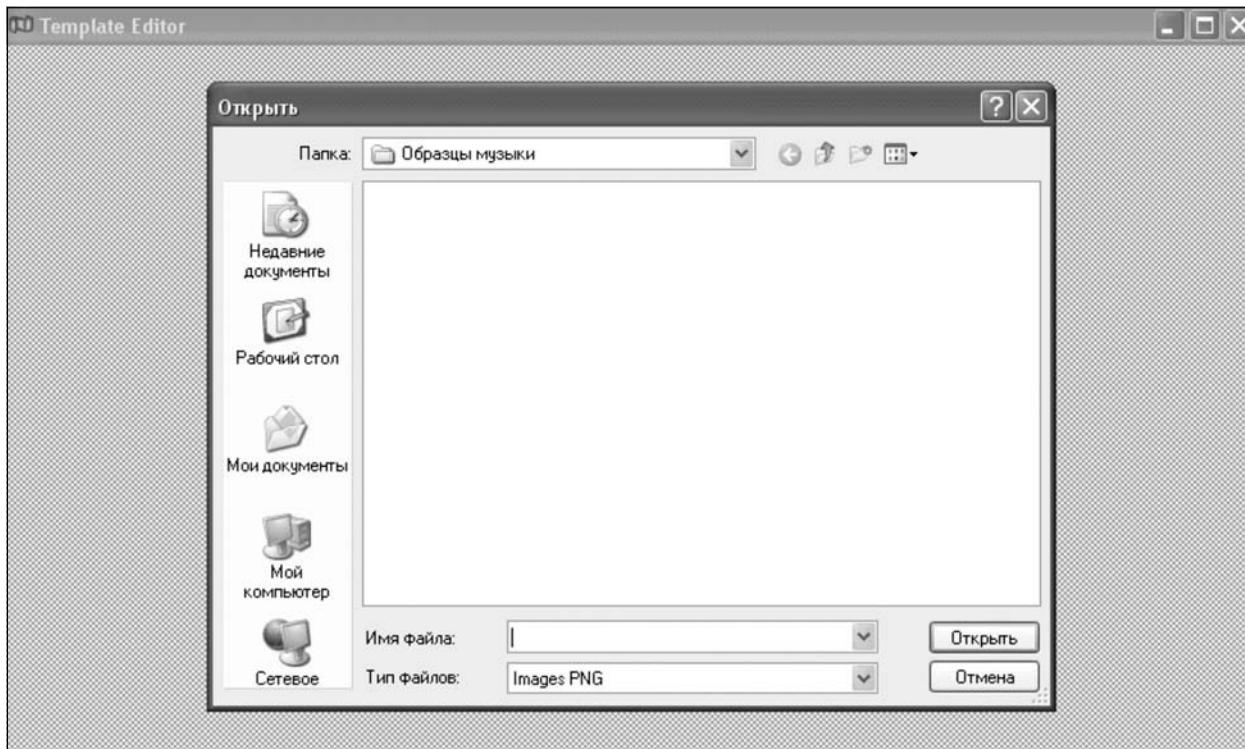


Рис. 44. Окно создания нового эффекта

Для того чтобы сделать новый шаблон (эффект), нужно создать в графическом редакторе рисунок с расширением *.PNG или найти подходящее изображение в требуемом формате в интернете.

- Будьте внимательны: если вы решите использовать графическое изображение в другом формате, кроме PNG, то не сможете создать на нем активную область!

В окне создания эффекта выберите файл в формате PNG с вашего компьютера (флеш-накопителя, съемного диска). После выбора подходящего файла в окне создания эффекта отобразится картинка и активная область, как показано на рисунке 45.

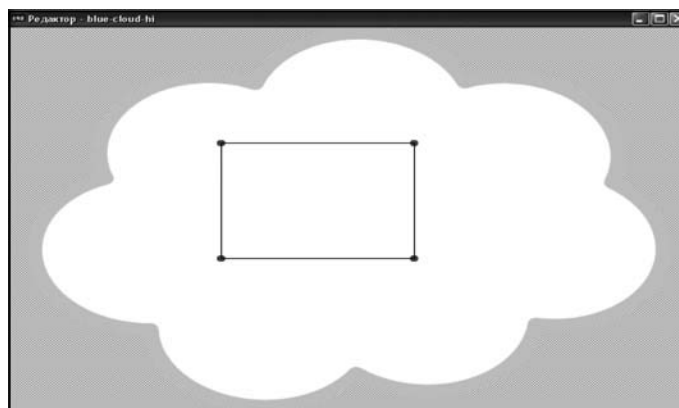


Рис. 45. Создание нового эффекта

Путем перетаскивания красных точек левой клавишей мыши установите необходимую активную область.



Обратите внимание, что красных точек всего четыре, добавить дополнительную невозможно! Поэтому старайтесь выбирать такие рисунки, на которых будет удобно делать четырехугольную (не обязательно правильной формы) активную область.

Примеры неудачно (из-за неоптимального выбора рисунка) и удачно созданных активных областей показаны на рисунках 46 и 47 соответственно.

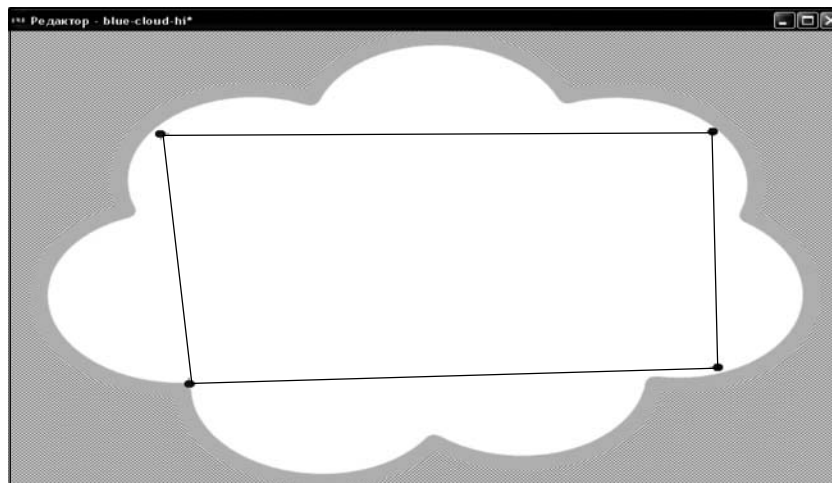


Рис. 46. Пример неудачно созданной активной области



Рис. 47. Пример удачно созданной активной области

После создания нового эффекта он попадает в список доступных эффектов на одноименной вкладке. Обратите внимание, что имя новому эффекту дается по имени PNG-файла, который вы использовали для создания этого шаблона.

После создания шаблона его можно применять к видеофрагментам, расположенным на шкале времени.

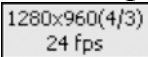
Общие настройки проекта

Над временной шкалой есть панель инструментов, предназначенная для управления проектом в целом. Вид данной панели инструментов показан на рисунке 48.



Рис. 48. Панель инструментов для управления проектом

Рассмотрим основные кнопки этой панели инструментов.

 — устанавливается разрешение итогового видеофайла (то есть качество изображения на экране). При активации этой кнопки вызывается выпадающее меню, в котором можно выбрать один из вариантов разрешения для конечного видеофайла, а также формат проигрывания видео (4:3 или широкоформатный 16:9) и стандарт записи видеоданных (NTSC или PAL). Кроме этого, в выпадающем меню можно выделить пункт «Особый», который позволит задать настройки для записи вашего видео, отличающиеся от стандартных. В открываемом окне (после выбора пункта меню «Особый») можно установить произвольное разрешение для видео и выбрать стандарт записи с соответствующей частотой показа кадров: 15 (Multimedia), 23,976 (IVTC Film), 24 (Film), 25 (PAL), 29,97 (NTSC), 50 (Double PAL) или 59,94 (Double NTSC).

Общий вид окна произвольных настроек видео показан на рисунке 49.

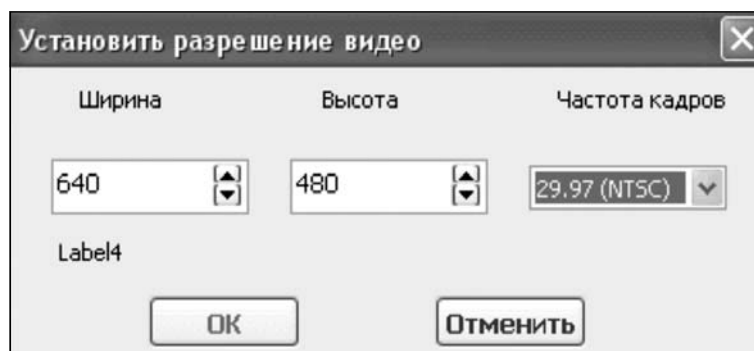

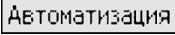




Рис. 49. Окно произвольных настроек разрешения видео

 — сохраняется видео в одном из предлагаемых форматов (MP4, AVI, MKV, FLV, WMV). При сохранении можно настроить папку, куда сохранять видеофайл, дать имя файлу и выбрать уровень качества видео.

 — устанавливается автоматическая длительность переходов между фрагментами видео и скорость затухания видеофайлов. Длительность переходов и затуханий можно выбрать и установить из пяти предложенных в программном продукте вариантов: не устанавливать вообще, установить длительность в 0,5, 1, 1,5 или в 2 секунды.

 — данная кнопка позволяет разделить фрагмент видео или аудио в текущей позиции курсора (бегунка на временной шкале).

 — добавляется эффект Zoom (увеличение) к выделенному видеофрагменту на временной шкале.

- ☑ Будьте внимательны: эффект Zoom применяется к целому видеофрагменту, который был предварительно выделен на временной шкале. Нельзя применить этот эффект к какой-либо части одного видеофрагмента.

После применения данного эффекта к видеофрагменту в окне предварительного просмотра видео возникает красный прямоугольник, изменяя размеры которого вы можете выбрать ту часть видео (не по длительности, а по отображению на экране), которую хотите видеть увеличенной на экране. Также над временной шкалой появляется дополнительная полоса — полоса эффекта Zoom. Изменения, отображающиеся в окне предварительного просмотра и на временной шкале, показаны на рисунке 50.

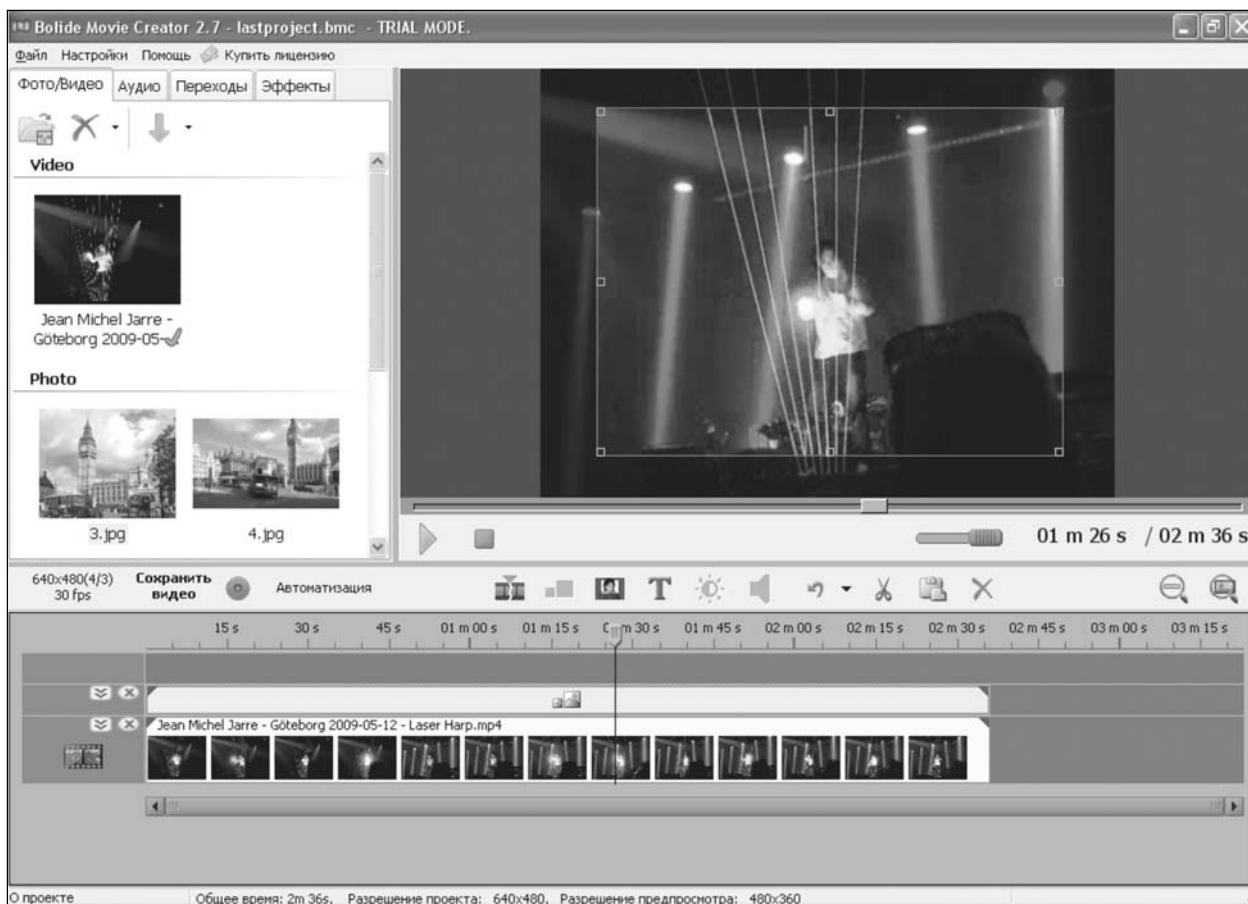


Рис. 50. Применение эффекта Zoom: изменения в окне предварительного просмотра и на временной шкале

Щелчок правой кнопкой мыши на полосе эффекта Zoom вызывает контекстное меню, показанное на рисунке 51.

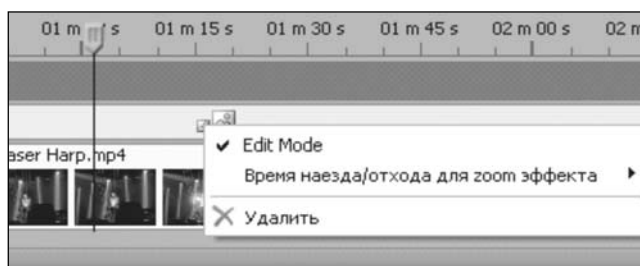


Рис. 51. Контекстное меню эффекта Zoom

Данное меню позволяет установить режим Edit Mode — возможность редактирования эффекта Zoom (добавить или убрать область редактирования Zoom, ограниченную красным прямоугольником, в окне предварительного просмотра; задать время появления и затухания эффекта или удалить эффект). При выборе пункта меню «Время наезда/отхода для Zoom-эффекта» задается увеличение картинки видео, которое может происходить не сразу, а постепенно — через 0,25, 0,5, 1, 1,5, 2 секунды от начала проигрывания рассматриваемого видеофрагмента. Аналогичное время автоматически устанавливается и для затухания этого эффекта на рассматриваемом видеофрагменте.



Обратите внимание, что время появления и затухания эффекта Zoom одинаковое и добавляется только вместе, то есть невозможно добавить лишь время затухания или время появления эффекта.



— добавляется эффект подсветки нужной длительности к выделенному видеофрагменту. Данный эффект может быть применен к целому выделенному на временной шкале видеофрагменту, а также к его части. Вид временной шкалы после добавления эффекта подсветки показан на рисунке 52.



Рис. 52. Вид временной шкалы после добавления эффекта подсветки

Обратите внимание на синие бегунки слева и справа на полосе эффекта подсветки: их перемещение с удерживаемой левой кнопкой мыши позволяет установить длительность эффекта подсветки в рамках выделенного видеофрагмента. Подсвечивается всегда только стандартная прямоугольная область по центру экрана, изменить ее размеры невозможно.

Для данного эффекта можно вызвать контекстное меню щелчком правой кнопки мыши на полосе эффекта на временной шкале. Появляющееся контекстное меню позволяет настроить функцию затухания эффекта подсветки на время от 0,25 до 2 секунд (аналогично эффекту Zoom) и установить прозрачность рамки подсвечиваемой области на значение от 0,1 до 0,9 с шагом 0,1 либо сделать эту рамку полностью непрозрачной. В этом же контекстном меню есть пункт удаления эффекта подсветки.



— добавляется пользовательский текст к выделенному видеофрагменту. Окно добавления текста показано на рисунке 53. Данное окно вызывается путем активации кнопки **T** после первого добавления текста к видеофрагменту, а также при выполнении двойного щелчка на полосе эффекта «Текст» на временной шкале в случае необходимости редактирования уже существующего текста.



Рис. 53. Окно добавления текста к видеофрагменту

В окне добавления текста, в черной области сверху, вводится пользовательский текст. При щелчке левой кнопкой мыши по этой области имеющаяся там надпись *Enter text here* не пропадает самостоятельно: ее нужно выделить и удалить при помощи кнопки *Delete* на клавиатуре. Если вы уже ввели текст, но затем решили его изменить, старый текст также необходимо предварительно удалить.

В данном окне дополнительно настраиваются шрифт, размер, начертание и цвет, а также выравнивание введенного текста и анимация появления и исчезания.

| Будьте внимательны: не забудьте выделить введенный текст перед его форматированием!

Цвет набранного текста можно задать двумя способами.

Способ 1: выделить текст и выбрать один из стандартных вариантов, предлагаемых программным продуктом, расположенных в окне добавления текста на вкладке «Возможные цвета». Данная вкладка показана на рисунке 53.

Способ 2: выделить текст и установить свой цвет текста и его прозрачность, воспользовавшись вкладкой «Свой цвет». Вкладка показана на рисунке 54.




Рис. 54. Окно ввода текста, вкладка «Свой цвет»

В окне добавления текста также устанавливается эффект анимации для появления и исчезания текста. Эффект анимации выбирается в выпадающих списках «Анимация появления» и «Анимация исчезания» соответственно.

| Будьте внимательны: перед применением для текста эффекта анимации данный текст должен быть выделен.

После того как вы выполнили все настройки, нажмите кнопку ОК в окне ввода текста, чтобы сохранить все сделанные изменения.

Обратите внимание, что текст по умолчанию добавляется в начало видеофрагмента и длительность его присутствия в видео всегда стандартна. Если необходимо увеличить или уменьшить время присутствия текста в видео или изменить время его появления в видеофрагменте с начала на середину или конец, вы можете переместить текст и изменить длительность его показа при помощи перетаскивания границ текста левой клавишей мыши на временной шкале на полосе эффекта «Текст».

 — настраивается яркость, контрастность и насыщенность фона для выделенного видеофрагмента. Окно данной настройки показано на рисунке 55.

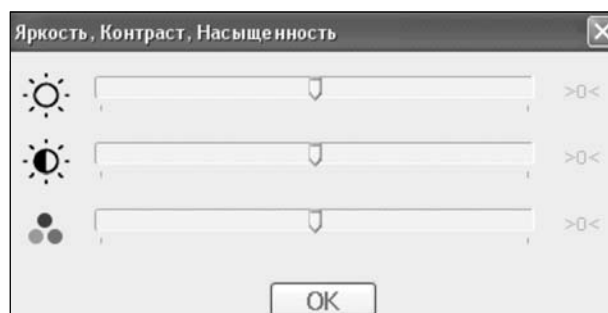






Рис. 55. Окно настройки яркости, контрастности и насыщенности фона видеофрагмента

Изменение настроек в данном окне производится при помощи перемещения бегунков левой клавишей мыши в сторону увеличения или уменьшения параметра яркости, контрастности или насыщенности. Все изменения, которые происходят с видеофрагментом при перемещении соответствующего бегунка, сразу же видны в окне предварительного просмотра видео, что позволяет выбрать оптимальные настройки для создаваемого проекта и затем нажать кнопку ОК для сохранения выполненных изменений.

 — настраивается громкость звука для выделенного фрагмента видео (при наличии звука в самом видео) или аудио (в случае наложения дополнительного звука на видеоряд). Настройка громкости звука была описана в разделе «Добавление звукового сопровождения к проекту». В этом же разделе описан способ настройки громкости звука, который встроен в имеющийся видеофрагмент.

 — отменяется выполненное действие, вырезается, вставляется, удаляется выделенный фрагмент видео.

 — масштабирование временной шкалы.

После изучения панели инструментов для управления проектом выберите размер видеофайла, который вы хотите получить в итоге, и сохраните проект, нажав на кнопку . Окно сохранения видео показано на рисунке 56.

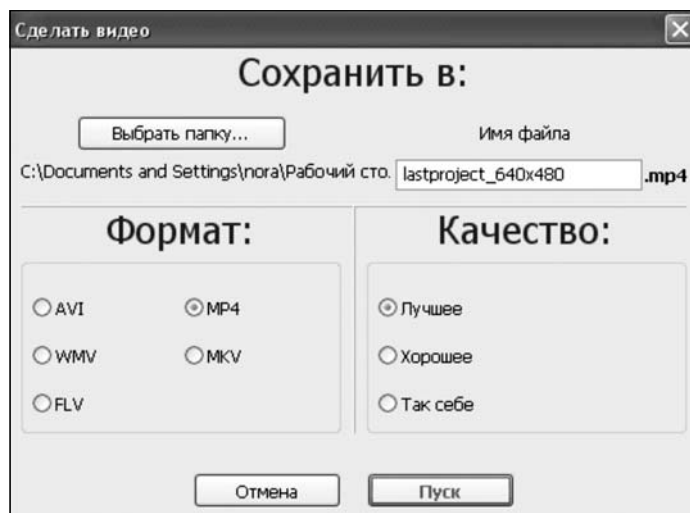


Рис. 56. Окно сохранения видеофайла

При сохранении видеофайла выберите папку, куда будет сохранен ваш фильм, введите его название в поле ввода имени файла и выберите формат и уровень качества видео. Для запуска процедуры сохранения нажмите на кнопку «Пуск».

После того как программа закончит сохранение, вы можете найти созданный видеофайл и просмотреть его на компьютере в любом проигрывателе медиа-файлов.

Итак, мы рассмотрели основные возможности программы Bolide Movie Creator. Теперь с помощью доступных средств для видеомонтажа вы сможете самостоятельно создавать обучающие медиаразработки и использовать их для подготовки наглядных материалов к урокам.

Желаем удачи в освоении и использовании программы!

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА



1. *Белунцов, В. О.* Звук на компьютере: трюки и эффекты / В. О. Белунцов. — СПб. : Питер, 2005. — 448 с.



2. *Белунцов, В. О.* Новейший самоучитель по видеомонтажу на компьютере / В. О. Белунцов. — М. : ТехБук, 2004. — 495 с.



3. *Каптерев, А. И.* Мастерство презентации: как создавать презентации, которые могут изменить мир / А. И. Каптерев; пер. с англ. С. Кировой. — М. : Манн, Иванов и Фербер; ЭКСМО, 2012. — 328 с.



4. *Кудлак, В. М.* Домашний видеофильм на компьютере / В. М. Кудлак. — СПб. : Питер, 2003. — 153 с.



5. *Столяров, А. М.* Ваш первый видеомонтаж / А. М. Столяров, Е. С. Столярова. — М. : НТ Пресс, 2004. — 192 с. — (Просто о сложном).



6. *Столяров, А. М.* Монтаж и запись видеофильма за 21 урок / А. М. Столяров, Е. С. Столярова. — М. : НТ Пресс, 2007. — 304 с. — (Уроки).



7. *Столяров, А. М.* Уроки по видеомонтажу / А. М. Столяров, Е. С. Столярова. — М. : НТ Пресс, 2007. — 256 с. — (Просто о сложном).



8. *Уэйншенк, С.* 100 главных принципов презентации / С. Уэйншенк ; пер. с англ. Е. Шикарева. — СПб. : Питер, 2013. — 284 с.

СОДЕРЖАНИЕ



ВВЕДЕНИЕ.....	3
---------------	---



Часть 1

СОЗДАНИЕ СЛАЙД-ШОУ В ПРОГРАММНОМ ПРОДУКТЕ BOLIDE SLIDESHOW CREATOR



Интерфейс программного продукта	5
Добавление фотографий в слайд-шоу	6
Добавление звукового сопровождения к слайд-шоу	11
Настройка переходов	13
Применение эффектов к слайд-шоу	14
Добавление текста	15
Создание эффекта панорамного изображения	17
Настройка поворота и отражения рисунка	18
Общие настройки проекта	19



Часть 2

ЭЛЕМЕНТЫ ВИДЕОМОНТАЖА В ПРОГРАММНОМ ПРОДУКТЕ BOLIDE MOVIE CREATOR



Интерфейс программного продукта	21
Добавление медиасодержимого в проект	22
Добавление звукового сопровождения к проекту	25
Настройка переходов	30
Применение эффектов к слайд-шоу	31
Общие настройки проекта	36
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА	42



Э. В. Ефимова,
М. И. Голунова, М. Ю. Втюрин

Мультимедийные
ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ
в РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ



Самоучитель

Редактор Ю. В. Платыгина
Корректор К. А. Новикова
Компьютерная верстка Л. И. Половинкиной

Оригинал-макет подписан в печать 11.11.2016 г.
Формат 60 × 84 ¹/₈. Бумага офсетная. Гарнитура «Times ET». Печать офсетная.
Усл.-печ. л. 5,2. Тираж 100 экз. Заказ 2362.

Нижегородский институт развития образования,
603122, Н. Новгород, ул. Ванеева, 203.
www.niro.nnov.ru

Отпечатано в издательском центре учебной
и учебно-методической литературы ГБОУ ДПО НИРО