**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙ**

**НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙ ТА ІНФОРМАТИЗАЦІЇ**

КАФЕДРА СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ

# ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідуючий кафедрою

Шушура О.М.

“ \_\_\_\_ “ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2017 р.

**ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 8**

**МЕТОДИЧНА РОЗРОБКА**

з навчальної дисципліни **<< КОМП’ЮТЕРНА ОБРОБКА ЗОБРАЖЕНЬ ТА МУЛЬТИМЕДІА>>**

Галузь знань 12

Спеціальності ***124 Системний аналіз***

Форма навчання ***денна***

Тема: Обробка фото, відео програмою WINDOWS Movie Maker

# Лабораторна робота

# розроблена

Ст. викладач Котомчак О.Ю.

Обговорено на засіданні кафедри

Протокол № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

“ \_\_\_\_\_ “ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2017 року

Київ - 2017

**Навчальні цілі**: Ознайомитись з інтерфейсом мультимедійної програми ОС WINDOWS Movie Maker.

**Виховні цілі:** розкрити основне призначення та можливості мультимедійної програми ОС WINDOWS Movie Maker

Час: ………………………………………………………………………..90 хвил.

**ПЛАН ПРОВЕДЕННЯ ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ**

**ТА РОЗРАХУНОК ЧАСУ**

**Введення**

Вступ ………………………………………………..…… 5 - хвилин

Навчальні питання

1. Користування WINDOWS Movie Maker**……………….**80- хвилин

Заключення

Видача завдання для самостійної роботи…………………5 - хвилин

ЛІТЕРАТУРА:

(рекомендована для студентів)

Основная литература

1. Донцов Д. А., 1000 лучших программ для Windows (+DVD). – СПб.: Питер, 2008. – 544с.: ил.- (Серия «Энциклопедия»).
2. Е.М. Мухин. Эффективный самоучитель. Видеомонтаж на ПК.
3. Левин А. Ш., Самоучитель работы на компьютере. 10-е изд. (+СD). – СПб.: Питер, 2008. – 672с.: ил.
4. Леонтьев В. П., Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2008. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2008 – 896 с.: ил. (Новейшая энциклопедия). ***/Существуют более поздние издания/.***
5. Глушаков С. В., Капитанчук А. В., Вещев Е.В., Кнабе Г. А. Компьютерная графика., 3-е узд., доп. и перераб.- Харьков: Фолио, 2006.-511 с (учебный курс).

Дополнительная литература

1. Владимир Дунаев; Владислав Дунаев. Самоучитель, Графика для офиса. СПб.: Питер. 2009. – 320с.
2. Виталий Леонтьев. Компьютерная академія на дому. 10книг-серия, М.: ОЛМА Медиа Групп, 2007.

**НАВЧАЛЬНО-МАТЕРІАЛЬНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ**

(наочні посібники, схеми, таблиці, ТЗН ,Файл презентації та інше)

Тема: Обробка фото, відео програмою WINDOWS Movie Maker

ПИТАННЯ

Використовуючи наданий матеріал створити простий відео кліп, в якому будуть представлені фото, відео, аудіо та титри.

Створений відеоряд показати викладачу.

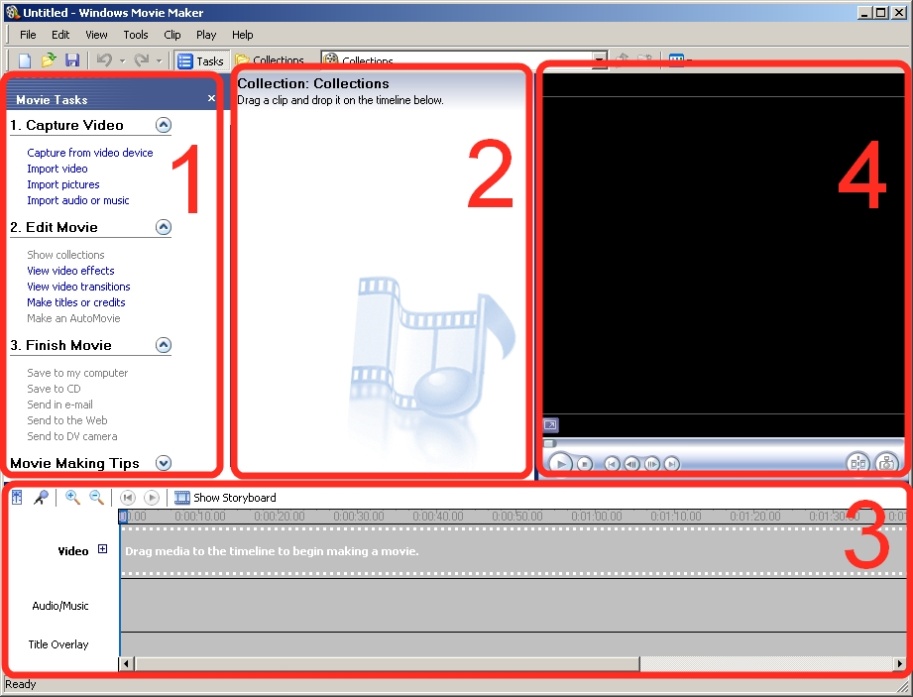
**1. Windows Movie Maker.**

Запустити програму Windows Movie Maker і згідно нижче наведених малюнків вивчити застосування різних інструментів та можливостей.

**Створення кліпу в Movie Maker** . Windows Movie Maker - це стандартний додаток, що входить до складу операційної системи Windows XP. Щоб запустити його, заходимо в Пуск/Програми/Стандартні/Windows Movie Maker. Після чого уважно розглядаємо з'явилося вікно програми.  
  
Першим ділом імпортуємо в програму потрібні нам відеофайли (серії), які будуть використовуватися в кліпі. Для цього в панелі операцій з фільмами клацаємо по рядку «Імпорт відео», вибираємо потрібні файли і послідовно переносимо їх в програму.  
  
Потім робимо те ж саме з музикою: вибираємо «Імпорт звуку або музики», знаходимо відповідний медіа файл, який згодом буде служити звуковим супроводом вашого кліпу, і натискаємо «ОК». Якщо потрібно, додаємо відповідні фото за допомогою команди «Імпорт зображень».  
  
Тепер займемося монтажем. Перенесемо ваш музичний файл на шкалу часу, тим самим помістивши його на звукову доріжку (бажано в початок, хоча - на ваш розсуд). Потім перемістіть один з відеофайлів на відеодоріжки. Щоб відрегулювати рівень звуку, натиснемо кнопку зі стрілочкою, що вказує вгору (ліворуч від шкали). Тим самим ми можемо залишити звук, який раніше був використаний у фільмі, або повністю позбутися від нього, оформивши майбутній кліп новим музичним супроводом.  
  
Тепер подивимося, що у нас вийшло. Для цього натиснемо кнопку «Відтворити шкалу часу», за зовнішнім виглядом нагадує кнопку «Play». Ну як? Так і далі, переносимо другий уривок на шкалу, встановлюючи, його праворуч від попереднього, створюючи потрібну ланцюжок. При бажанні можна поміняти місцями уривки, виконати обрізку окремих фрагментів, доповнити ваш новий кліп створенням «м'яких» переходів і різних відеоефектів. Як це зробити, можна дізнатися, скориставшись довідкою до програми.  
  
Після створення кліпу при бажанні можна змінити назву або титри до нього. Це робиться за допомогою рядка «Створення назв і титрів», розташованої на панелі операцій. Після чого слід в останній раз переглянути свій кліп і, переконавшись, що все в порядку, зберегти його. Вибираємо рядок «Збереження на комп'ютері» з панелі операцій, вводимо назву файлу і визначаємо папку для його збереження. Потім двічі тиснемо кнопку «Далі» і чекаємо, поки ваш твір буде збережено. Готово! Тепер отриманий результат можна відтворити за допомогою практично будь-якого програвача, наприклад Windows Media

**1) Інтерфейс користувача.**

Відкриваємо програму та ознайомлюємося із інтерфейсом користувача. Вікно програми Windows Movie Maker складається з чотирьох основних частин:

1. **Панель операцій з відео**  
   Ця панель поділена на окремі розділи, що відповідають стадіям процесу створення відео:
   * *Запис відео(Capture Video).* Надає інструменти, щоб розпочати створення відео. Наприклад запис відео та імпорт існуючого відео, зображення або звуку.
   * *Монтаж фільму(Edit Video)*. Надає інструменти для створення перегляд існуючого відео, зображення, відеоефектів, прослуховування звуку або додавання у відео назв и титрів.
   * *Завершення створення відео(Finish Movie)*. Дає можливість зберегти готове відео на комп’ютері, компакт-диску чи відправити через Інтернет.
   * *Поради щодо створення фільмів(Movie Making Tips)*. Надає довідку про виконання звичайна операцій в програмі Windows Movie Maker.
2. **Панель вмісту**  
   На панелі вмісту відображаються кліпи, які знаходяться у вибраній на панелі операцій рубриці. Тут відображаються всі файли відео, аудіо, зображення, відеопереходи і візуальні ефекти, які можна додати на шкалу розкадрування або часу.
3. **Вікно перегляду**  
   Вікно перегляду можна використовувати для переглядання як окремих кліпів, так і всього проекту перш, ніж його зберегти.
4. **Шкала Розкадрування та часу**  
   Це область, в якій створюються і монтуються проекти. Вона може відображається у двох режимах: *Шкала Розкадрування* і на *Шкала Часу*. У процесі створення фільму можна переключатися між цими двома режимами.  
   

**Відео з фото.**

Якщо вас цікавить, як зробити відео з фотографій і музики, скористайтеся дуже просто програмою Windows Movie Maker, яка присутня практично на кожному комп’ютері. Для цього заходимо в пуск програми розваги і включаємо **програму**. Після запуску Windows **Movie** Maker, зробіть імпорт зображень, які треба помістити в спеціальне поле Розкадрування. Воно розташоване внизу і має рядок для коригування звуку і накладення аудіо-файлів.

Після того, як ви все скомпонували можна зробити прості переходи, які легко знайти в меню програми Перегляд відеопереходів. Музику для відео необхідно також імпортувати і позначити в рядок розкадровки. Ви можете обрізати аудіо-треки і накласти кілька пісень.

Коли відео готово, виберіть Завершення створення фільму Збереження на комп’ютері. Це практично все, що вам необхідно знати про те, як зробити відеоролик з фотографій в **стандартній** програмі. Для тих кого, **цікавить**, як зробити відеоролик зі спецефектами, переходами, титрами існує маса професійних і напівпрофесійних програм.

Ви можете почати з самого простого і для початку дізнатися, як зробити відео з фотографій і музики. Програма Pinnacle Studio дуже зручна в **цьому** плані і підходить для створення відео **практично** будь-якої складності, а також має декілька версій. Для початку вам більше підійде Pinnacle Studio 9. Дану версію можна використовувати для будь-якої відеокарти, вона має безліч форматів при виведенні фільму і великий набір функцій. Обробка відео здійснюється в три дії (захоплення, редагування і створення фільму), які знаходяться в одному інтерфейсі.

Вам не треба буде по **кілька** разів включати різні сервіси, як це відбувається в Adobe Premiere Pro. Захват призначений для передачі відео матеріалу з цифровій або аналоговій камери на комп’ютер. Ви також можете підключити старий **відеомагнітофон** і переписати улюблений ролик з касети на комп’ютер. Найкраще захоплювати відео у форматі MPEG, так як при обробці він стискає файл без втрати **якості** і займає набагато менше місця на диску. Для тих, хто хоче дізнатися, як зробити відео з фотографій, можна відразу переходити до редагування.

Тут можна робити з вашим кліпом все, що завгодно: вставляти фотографії, музику, переходи, ефекти, титри, футажи, рамки для відео та ін Створення фільму є останнім етапом і дозволяє зберегти відео в необхідному форматі: MPEG, MPEG-4, AVI та ін У даному випадку вам знадобитися створити відеоролик вищепереліченими способами, а потім завантажити його в контакт ..

**Основи відеомонтажу**

|  |
| --- |
| [http://www.infoportal.pp.ua/_pu/0/s95337670.jpg](http://www.infoportal.pp.ua/_pu/0/95337670.jpg)Ось відзняте відео вже скопійовано на жорсткий диск комп'ютера або оцифровано, якщо у вас камера ще касетна, але це не суть важливо. Тепер вас починає мучити питання «А що ж з ним робити далі?». Більшість людей вибирають найбільш простий варіант - дивитися як є. Але це означає, що дивитися доведеться все підряд, в т.ч. невдалі кадри теж. Це забирає час і робить перегляд малопривабливим заняттям. Не кажучи вже про те, якщо ви почали збиратися показати цей матеріал комусь. Який же вихід можна знайти з цієї ситуації? Відеофайли - не текстові документи, їх просто так не отредактіруешь. Але, на щастя, є редактори і для відео, в яких можна проводити монтаж.  Програми для відеомонтажу  Хоч автор цієї статті і не ставить перед читачами завдання зануритися у світ вибору програм для відеомонтажу, але припускаючи те, що у багатьох немає даного софту, дозволю собі коротко навести деякі приклади тих програм, які можна використовувати.  Почнемо екскурс з безкоштовних. І, звичайно, на першому місці стоїть штатний редактор відео - Windows Movie Maker, який йде в комплекті з Windows. Відразу скажу, що описувати, як користуватися цими програмами я не стану, адже стаття не про це.  Серед безкоштовних є ще: Video Spin від Pinnacle; Windows Live Movie Maker від Microsoft; Free Studio; Virtual Dub та ін Природно, функціонал програм за дарма дуже бідний і можливості не настільки широкі, як у іменитих платних соратників, але для аматорських завдань найпростішого монтажу цілком підходять. Серед платних монтажек лідерами, звичайно, є Adobe Premiere,  Sony  Vegas та інші.  Відеомонтаж на прикладі Adobe Premier CS5  Отже, що ж можна зробити з нашими відеофайлами?  Для прикладу операції будуть розглянуті в монтажку Adobe Premier CS5. Знову ж таки, обмовлюся, що мова не йде у навчанні користуванню самою програмою.  Природно, спочатку імпортуємо файли відео у монтажку. Вибравши потрібні файли, тягнемо їх лівою кнопкою миші у вікно «Project» і кидаємо їх туди.  Основи відеомонтажу  З цього моменту можна починати ліпити. Перегляньте фрагменти відео, щоб визначитися з їх послідовністю. Не завжди потрібно дотримуватися хронологічної послідовності. Точніше, її можна взагалі не дотримуватись там, де немає в цьому необхідності (зйомка заходів з людьми, і то не завжди потрібно її дотримуватися; зйомка розвитку будь-яких подій і т.п.). Розставляти фрагменти необхідно за принципом логічності переходів від одного до іншого. Але не слід думати над цим весь день, тому що переставити фрагменти відео можна завжди в монтажному вікні «Timeline». Власне, додаємо фрагменти на таймлайн і приступаємо до роботи.  Основи відеомонтажу  Базові функції. Які ж інструменти найбільш затребувані при монтажі? А ось вони, їх не так багато, якщо виконувати нескладний монтаж.  Розглянемо їх коротко, тому що нам необхідно уявляти, як ними користуватися і який інструмент вибрати для досягнення поставленої мети.  Найбільший інтерес представляє панель інструментів «Tools».  Основи відеомонтажу  Selection Tool - інструмент виділення. З його допомогою можна вибирати фрагменти, а також їх тягати по одному, або утримуючи Shift, кілька фрагментів. Це найбільш затребуваний інструмент.  Основи відеомонтажу  Track Select Tool - виділення всього треку. Це щось подібне попередньому, але він виділяє всі фрагменти від початкового виділення (за тим фрагментом, на якому ви клацнули) і до «хвоста».  Основи відеомонтажу  Цей інструмент потрібно, якщо ви хочете відсунути лінійку відео, щоб «втиснути» який-небудь фрагмент відео, фото або титр. Він також допоможе синхронно перетягнути всі фрагменти на всіх доріжках, коли Selection Tool застосувати не можна, тому що «Роз'їдуться» фрагменти, що знаходяться на різних доріжках відносно один одного.  Razor Tool - лезо. Теж є самим «ходовим» інструментом. Власне, їм і вирізують непотрібні кадри з фрагмента.  Основи відеомонтажу  Бажано відразу запам'ятовувати гарячі клавіші, що відповідають інструментам - це значно прискорить вашу роботу.  Ось, власне, всі ті інструменти, які нам знадобляться. Природно, що в різних редакторах назви і зображення (іконки) інструментів можуть різнитися. Але, так чи інакше, прочитавши літературу з користування програмним забезпеченням, це питання можна без зусиль вирішити.  Монтаж відео. На початку фільму краще помістити титр. Їм позначається, як правило, назва самого фільму, а також можна додати інформацію про часовому проміжку відбувається (згадуємо про дати створення відеофайлів). Назвемо фільм «Моє місто».  Основи відеомонтажу  Який подальший алгоритм? У більшості випадків він простий - беремо і вирізаємо лезом з доданих фрагментів на таймлайн зайве. Потім розставляємо фрагменти відео так, як вам сподобалося.  Основи відеомонтажу  Обмовлюся, в рамках даної статті будемо розглядати простий «одношаровий пиріг», де фрагменти збудовані в один ряд на таймлайн. До речі, багато редакторів і не підтримують багатошаровості. Що це означає? А ось що. На таймлайн є треки (доріжки) відео та аудіо роздільно. У Adobe Premiere можна створювати (додавати до наявних) досить велика кількість треків і на кожному розташовувати фрагменти. Це необхідно для створення ефектів і переходів. Але про це в другій частині.  Отже, повернемося до наших фрагментами. Спочатку більш детально розберемося, як правильно «різати» фрагменти. Є такий движок (див. фото нижче) або клавіші «-» і «+» на основній клавіатурі.  Основи відеомонтажу  Пересуваючи движок вправо або натискаючи «+», ви збільшите масштаб відображення таймлайн, тобто довжина доріжки збільшується, число кадрів, що відображаються також збільшується, а от швидкість перегляду за допомогою каретки, навпаки, зменшується. Це дозволяє більш точно здійснювати обрізку й припасування, аж до покадрового режиму. Ось один і той самий фрагмент при положенні движка в самому лівому положенні (перше фото, фрагмент у вигляді невеликого відрізка) і приблизно середньому (друге фото, велика кількість кадрів).   Основи відеомонтажу  Рухаючи каретку вперед і назад, можна переглядати зміст фрагмента і відшукувати те, що необхідно вирізати. Як тільки ви знайшли, рекомендую читачам Мірсоветов посунути каретку в бік розширення фрагмента, тобто не обрізати там, де саме потрібно, а на кілька кадрів лівіше - якщо на початку, і правіше - якщо в кінці фрагменту. Це необхідно, виходячи з наступної вставки переходу, тому що він «з'їдає» достатню кількість кадрів. Якщо ви обріжете впритул, тобто точно, при вставці переходу ваш фрагмент розпочнеться дещо пізніше або закінчиться дещо раніше, ніж ви очікували. Однак якщо ви не плануєте переходи, то різати треба якомога точніше. Отже, нарізаємо фрагменти. Встановивши каретку в місце, де передбачається різка, беремо лезо і ріжемо, виходить стик. Йдемо далі, визначаємо, де закінчується незатребуваний ділянку відео - ріжемо повторно. Ось між двома цими резами і утворюється фрагмент знімального шлюбу (непотрібного відрізка). Як правило, клікнувши правою кнопкою мишки на цьому фрагменті, вибираємо або Cut (Вирізати), тоді фрагмент буде вирізаний, але залишиться проміжок, або Ripple Delete, тоді непотрібний фрагмент виріже, а проміжок зіллється («хвіст» підтягнеться). Після того, як ви вирізали всі непотрібні фрагменти, починаєте розставляти залишилися фрагменти за своїм бажанням. Для чого вибираємо інструмент виділення Selection Tool, хапаємо потрібний фрагмент і тягнемо його, і тут нам допоможе другому доріжка відео, якщо вона є (якщо ні, то готувати місце доведеться заздалегідь). Кидаємо захоплений фрагмент в кінець того фрагмента, продовженням якого він стане.  Основи відеомонтажу  Попадання стиків показує чорна вертикальна смуга. Таймлайн перед цим слід розширити, інакше складно визначити на який фрагмент він показує, бо нарізок може бути багато. Потім вибравши Track Select Tool, відсуваємо «хвіст» до тих пір, поки він не порівняється з кінцем фрагмента на другий доріжці, також з'явиться чорна лінія.  Основи відеомонтажу  Далі тягнемо фрагмент з другої доріжки у простір, що. Таким чином, повторюємо з усіма потрібними фрагментами, які необхідно переставити.  При розстановці фрагментів треба постаратися врахувати наступне.  При утворенні переходів між фрагментами відео бажано постаратися уникати того, щоб у сусідніх фрагментах траплялися зустрічні руху (камерою або об'єкту зйомки), наприклад, в одному фрагменті панорама зліва направо, а в сусідньому - справа наліво. Аналогічно при стикуванні краще вибирати приблизно однопланові сцени, щоб картинка не «била» по очах, особливо якщо з загального плану різко переходить на ближній. Не раджу також і різких змін яркостей - це теж «б'є» по очах глядача.  Якщо розставити фрагменти по-іншому не виходить або за задумом повинна бути саме така послідовність, то раджу читачам Мірсоветов на таких переходах застосовувати ефекти, які дозволяють завуалювати цей недолік. До речі, тривалість ефекту переходу можна змінювати - розширювати або звужувати! У першому випадку ефект буде більш тривалим. Цим варто іноді користуватися при монтажі відео. У подібних випадках потрібна саме розширення меж ефекту переходу. Причому зверніть увагу, що краї ефекту можна рухати (їх «тягають» курсором миші) незалежно один від одного.  Основи відеомонтажу  Однак без фанатизму! Іноді слід не дотримуватися цих правил і застосовувати саме «небажану» стикування, щоб «підштовхнути» свідомість глядача.  Мабуть, розповім ще про одну операції, яку ми випустили з уваги, але яка може стати в нагоді відразу або в кінці фільму. І знадобиться нам копіювання фрагмента.  Суть ідеї така. Ви знайшли ключовий момент у відео, скажімо, як передають дитину в пологовому будинку батька, і вирішили це зворушливий момент повторити в завершенні фільму. Ось для цього весь процес передачі (в даному прикладі) ви обрізаєте з двох сторін, тобто вирізуєте з поточного фрагмента, при цьому запам'ятовуєте, що переходи на ці рези накладати не можна. Потім копіюєте утворився ключовою фрагмент і вставляєте скопійоване в потрібне місце, наприклад, в кінець фільму. Але це ще не всі, оскільки ви отримали не зовсім ефектне вручення такого важливого моменту. Тут нам знадобиться ефект уповільнення Speed / Duration.  Основи відеомонтажу  Підібравши значення уповільнення, можна домогтися дуже гарного і зворушливого результату, при якому глядач зможе відчути кожен рух і емоції дійових осіб.  Оформлення переходів. Після того, як всі фрагменти будуть зібрані як треба, можна приступати до оформлення переходів. Прості переходи між фрагментами (стики) заповнюються відеопереходи, як це не виглядає тавтологією, але це так.  Переходи потрібні тоді, коли природний стик некоректний і нелогічний. Якщо ж стик не кидається в очі, то краще залишити без переходу. Тим більше, що, пам'ятаючи про вище сказаному, перехід «з'їдає» кілька кадрів і частина сцени ви не побачите. Ах, так! Ми до цих пір не з'ясували, про які фрагменти і про які сцени йде мова.  Частковий в даному контексті - це частина відео, яка знаходиться на таймлайн, обмежена двома резами.  Сцена - це дія, що відбувається в кадрі.  Однак повністю без переходів зробити відео досить складно, навіть можу сміливо сказати, що в звичайному фільмі 90% всіх стиків потребують накладення переходу. Як же накласти перехід?  Знаходимо стик фрагментів, куди потрібно накласти перехід, мишкою в панелі з переходами знаходимо потрібний і тягнемо його на стик, кидаємо.  Основи відеомонтажу  Він може «впасти» не зовсім коректно. Або весь перехід виявиться в кінці фрагменту перед стиком, або на початку фрагмента після зіткнення. У більшості випадків перехід потрібен по центру стику.  Основи відеомонтажу  У Adobe Premiere для цього є «Alignment», там і можна вибрати спосіб накладення. У панелі «Effect Controls» можна вибирати різні налаштування ефектів, що не слід нехтувати, бо не завжди налаштування підходять. Там можна задавати самі різні параметри, кількість фігур на переході, форму цих фігур, напрямок руху переходу і багато ін У кожному переході свої налаштування, тому тут все не описати.  Відразу попереджу - не рясніє переходами, як би цього не хотілося! Хоча за первості завжди виникає таке бажання. Я, звичайно, не примушую, але приїдається це швидко, а виглядає огидно. Якщо зовсім не під силу, то візьміть і потренуйтеся на якому-небудь не дуже відповідальному відео, де випробуйте всі ефекти переходів. Загалом-то, це теж піде вам на користь, як це не дивно, і не суперечить вище сказаного. Навіть скажу більше, робіть це до тих пір, поки не запам'ятаєте і не оберете найбільш підходящі переходи. Як ви здогадалися, це потрібно з метою навчання і запам'ятовування можливостей вашої монтажки і ваших можливостей теж.  Ще одна корисна рада, що стосується всього вашого дійства - періодично зберігайтеся! Це вам допоможе у випадку усіляких проблем зберегти, буває, багатогодинний працю.  За аналогічним алгоритмом «імплантують» фотографії і титри. І трохи про фотографії.  Фотографії в відеофільмах  Чому, власне, я вирішив акцентувати вашу увагу на фотографіях? А справа в тому, що формати відео і фото, буває, не збігаються. Відео з звичайних камер йде 4:3 (згадуємо статтю про відеозйомку), а з HD-камер - 16:9, у свою чергу з мильниць фото - 4:3, а з дзеркалок - 3:2. Таким чином, єдине збіг - це звичайна камера + мильниця-фотоапарат. В інших парах в наявності неспівпадіння форматів. Природно, що підганяти відео під фото ніхто не збирається - куди простіше підігнати фото. Якщо вставити фото 3:2 на відео 16:9, то вийде наступне.  Основи відеомонтажу  Як видно, малюнок, імпортована на відео, занадто обрізати. Отже, у вихідному вигляді її імпортувати не можна. Тут нам знадобляться знання початкового формату монтується відео. Якщо ви його не знаєте заздалегідь, то знаходимо властивості цього відео, там шукаємо його розмір.  Основи відеомонтажу  У нашому прикладі він дорівнює 1920 \* 1080. Обрізаємо фото так, щоб розміри по горизонталі й вертикалі не виходили за розміри відео. Здавалося б, справа зроблена! Але не поспішайте. Після цього дійства у вас з'являться чорні поля. Це на відео виглядає досить траурно. Як ви розумієте, не можна розтягнути лише одну сторону - зображення стане непропорційною. Тому, якщо ви маєте навички фотомонтажу, то елементарно можете накласти фото на будь-якої фон, який дорівнює повному розміру вашого відео. В іншому випадку можна в фоторедакторі створити новий файл з розміром як у відео, помістити туди фотографію, а поля (до речі, тоді вони будуть відразу білими, що вже краще, ніж було) залити яким-небудь кольором.  Основи відеомонтажу  При бажанні можна додати їм фактуру. Межі смуг рекомендую розмивати, щоб не так впадало в очі. У другій частині цієї статті я розповім, як така колірна заливка може нам допомогти при виконанні ефектів.  Трохи про телевізори  А тепер поговоримо про телевізори. Отже, який у вас телевізор? Якщо на електронно-променевої трубки, тобто звичайний телевізор зі скляним кінескопом, то вам не зовсім пощастило і роботи додасться. «Причому тут телевізор?», - Запитаєте ви! А все це при тому ж! Як правило, всі дивляться готовий результат саме на телевізорах, оскільки великий екран - це велика перевага. Але тут вас чекає сюрприз. Якщо, як було сказано вище, у вас телевізор кінескопа, то він обрізає кадр, і частина зображення, яке ви бачите на моніторі комп'ютера, ви не побачите. Тоді це треба врахувати при монтажі - залишати істотний запас з країв. На щастя, на редакторові титрів Adobe Premier зроблені паралакси, щоб якраз не вийти за межі.  Основи відеомонтажу  У даному випадку не слід виходити за межі внутрішнього прямокутника.  До речі, титри краще накладати на зображення, щоб було не так нудно. Тому розміщувати титри краще на другій доріжці. |