

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Гатчинский центр непрерывного образования «Центр информационных технологий»

Учебно – методическое пособие

Основы работы с сервисом лент времени Tiki-toki.com

Гатчина

2014

Структура сервиса Tiki – Toki. Основные особенности при использовании

1. **Categories (Категории)**. Категории позволяют классифицировать все ваши истории в нужном порядке. Эта функция становится особенно актуальной в случае, если у вас много историй;

2. **Stories – Title (Истории – Заголовок)**

3. **Start Date, End Date (Начальная дата, конечная дата)**

4. **Story Media (Медиа контент истории)**. Цифровые изображения, видео или аудио, которые вы можете использовать в качестве дополнительного материала к истории

5. **Basic info – Intro (Базовая информация – Вступительная часть)**

6. Кнопка **More (Больше)**. При нажатии на эту кнопку открывается панель с более подробной информацией (см. рис. 1, 2 а, б):



Рис. 1. Внешний вид истории, размещенной на ленте времени

Описание панели с более подробной информацией представлено ниже:

1. **Images (Изображения)**. В данной группе содержатся все изображения, которые вы добавите к данной истории.

2. **Videos (Видео)**. В данной группе содержатся все видеофайлы, которые вы добавите к данной истории.

3. **Audio (Аудио)**. В данной группе содержатся все аудиофайлы, которые вы добавите к данной истории.

4. **Start Date, End Date (Начальная дата, конечная дата)** (см. выше рис. 1).

5. **Stories – Title (Истории – Заголовок)** (см. выше рис. 1).

6. **Basic info – Intro (Базовая информация – Вступительная часть)** (см. выше рис. 1).

7. **Extra Info – Full Text (Дополнительная информация – Полный текст)**.

8. **Story Media (Медиа контент истории)**. Цифровые изображения, видео или аудио, которые вы можете использовать в качестве дополнительного материала к истории (см. выше рис. 1).

9. Счетчик историй в формате «**n of m**», где **n** – номер текущей истории, которая открыта в данный момент, а **m** – общее количество всех историй, присутствующих в ленте времени.

10. Переход к следующей истории

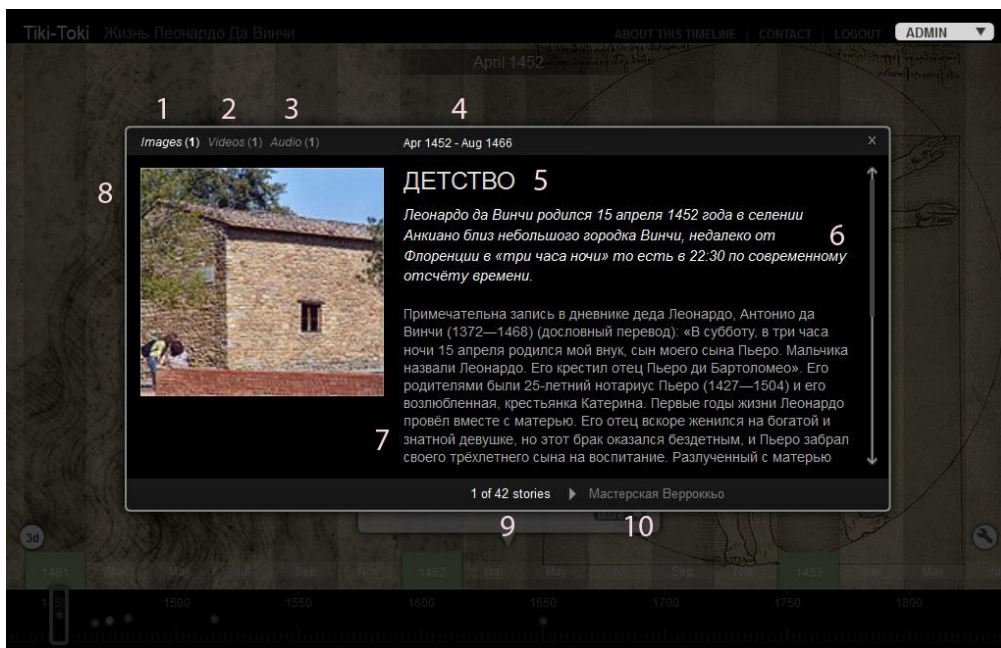


Рис. 2, а. Всплывающая панель с детальной информацией истории

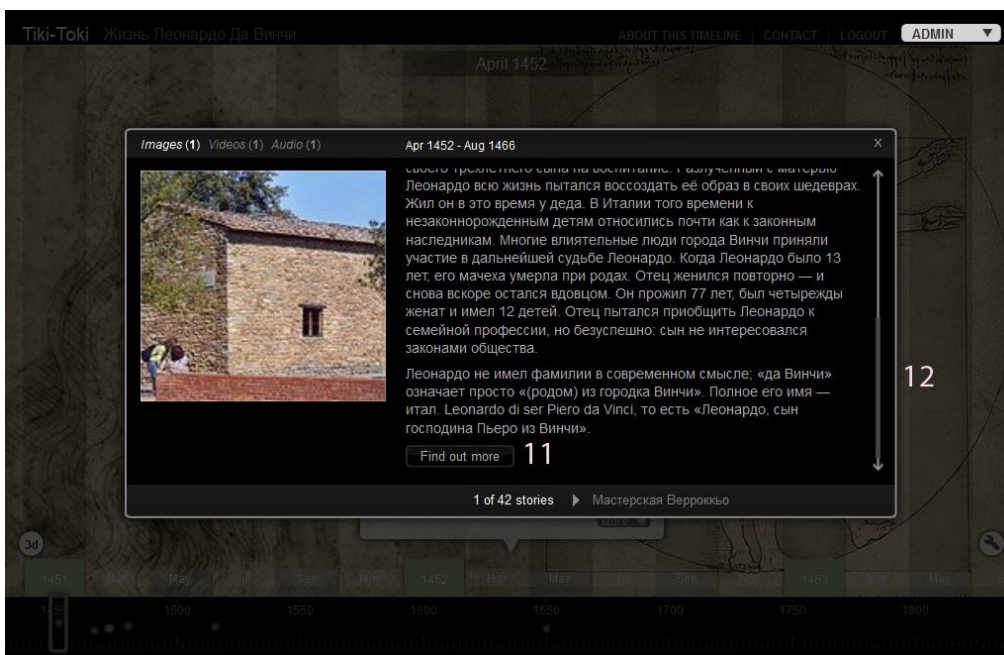


Рис. 2, б. Всплывающая панель с детальной информацией истории

11. **Find out more** (*Узнать больше*). При нажатии на данную кнопку открывается дополнительная веб-страница с необходимой информацией. Ссылку на нужную веб-страницу вы указываете самостоятельно.

12. *Полоса прокрутки*. Появляется в том случае, если текст не помещается в окне.

Примечание

Отличительная особенность сервиса *tiki-toki.com* заключается в жесткой привязке к временным точкам или интервалам. При создании новой истории нужно четко указывать дату начала события (**Start Date**). Сервис запрашивает две даты (*начало и конец* – **start date, end date**) в формате, который можно отрегулировать (см. рис. 3). Самое главное – ввести значение **start date** (*начальной даты*). Если у вас есть в описании дата окончания, то обязательно внесите ее, если ее нет – оставьте поле без редактирования.

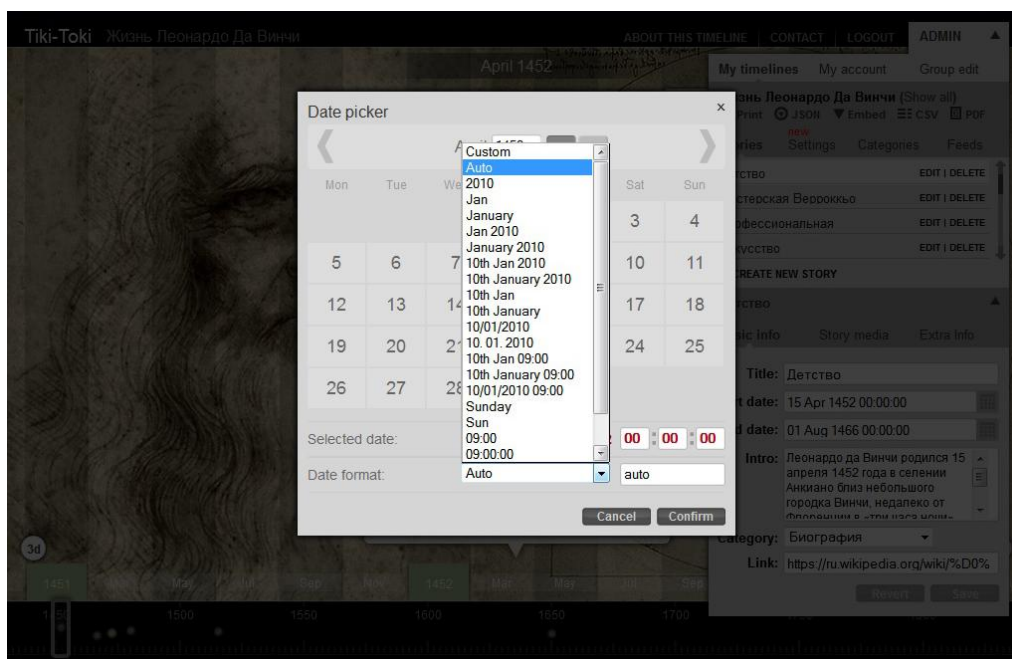


Рис. 3. Всплывающий список с форматами даты и времени

В следующей главе мы рассмотрим вопросы, связанные с подготовкой фото-, видео- и аудиофайлов к размещению на *веб-хостингах* (файловых хранилищах в сети «Интернет»).

Подготовка фото

Зачастую фотографии, выполненные самостоятельно на профессиональную или полупрофессиональную камеру, отличаются высоким качеством и размером. Если первый фактор играет положительную роль, то второй – для размещения в web – отрицательную. Безусловно, прежде чем размещать цифровое изображение на сервере в интернете, его нужно подготовить (уменьшить размер изображения без серьезных потерь качества). Процедура оптимизации цифрового изображения позволит вам экономить дисковое пространство, на котором хранятся медийные файлы (т.н. *хостинг*) и укорить работу самого сервиса.

Для работы с цифровыми изображениями воспользуемся средством Microsoft Office – «Диспетчер рисунков», которое доступно по адресу:

Пуск – Microsoft Office – Средства Microsoft Office – Диспетчер рисунков.

Перетаскиваем изображение в программу (методом *drag and drop*) (см. рис. 4).

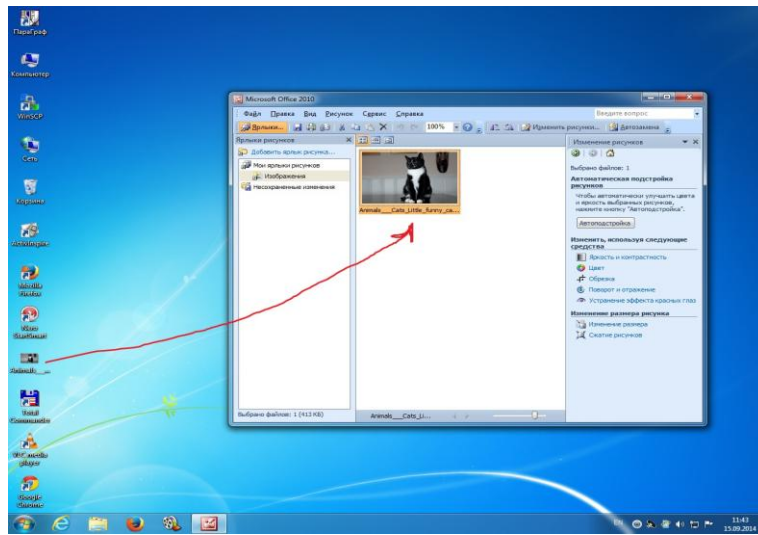


Рис. 4. Метод «*drag and drop*». Перетаскивание изображение в программу

Примечание

Метод «*drag and drop*» является самым распространенным приемом при работе с компьютерами и заключается в манипуляции над файлами через зажатую левую кнопку мыши. Чтобы переместить тот или иной файл в папку или программу, нам необходимо разместить курсор мыши на иконке файла, который хотим переместить, нажать левую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместить файл в нужное место, после чего отпустить левую кнопку мыши. Так перемещаются файлы чаще всего.

В программе имеется 3 режима просмотра изображений:

- **Представление эскизов.** В этом режиме нам открывается поле с различными изображениями, которые загружаются в каталог программы для дальнейшей обработки. В данном примере в программу загружено только одно изображение:

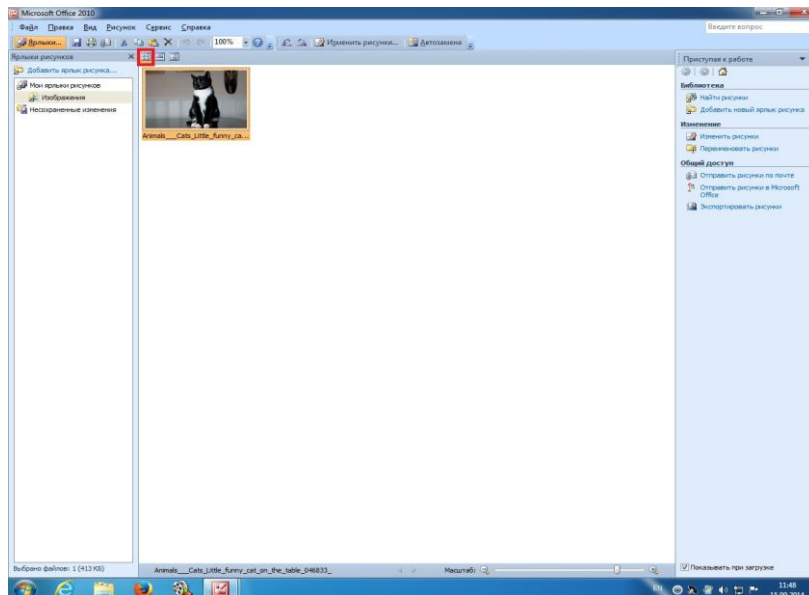


Рис. 5. Режим представления эскизов

- **Представление диафильма.** В этом режиме выбранное изображение открывается на весь экран, однако внизу появляется полоса прокрутки всех загруженных изображений:

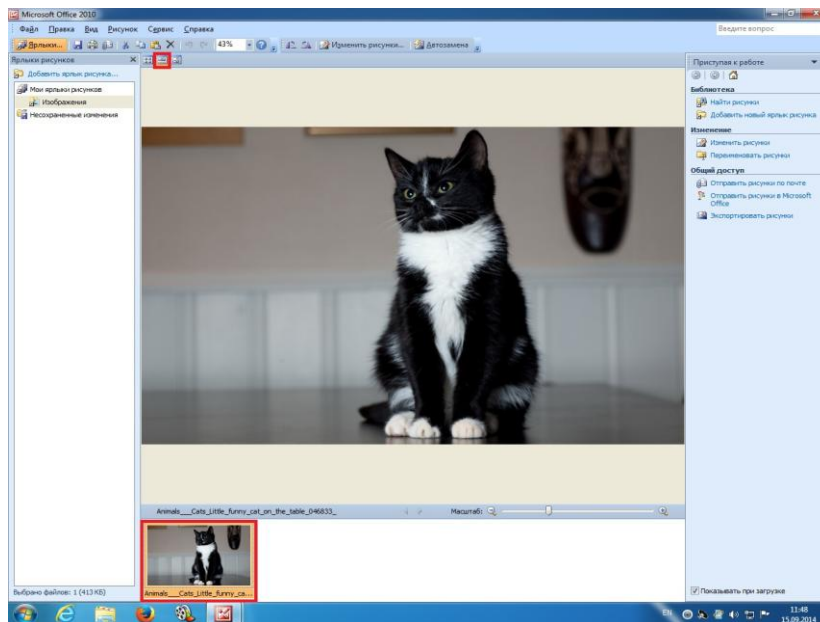


Рис. 6. Режим представления диафильма

- *Представление одного рисунка.* В этом режиме выбранное изображение открывается на весь экран:

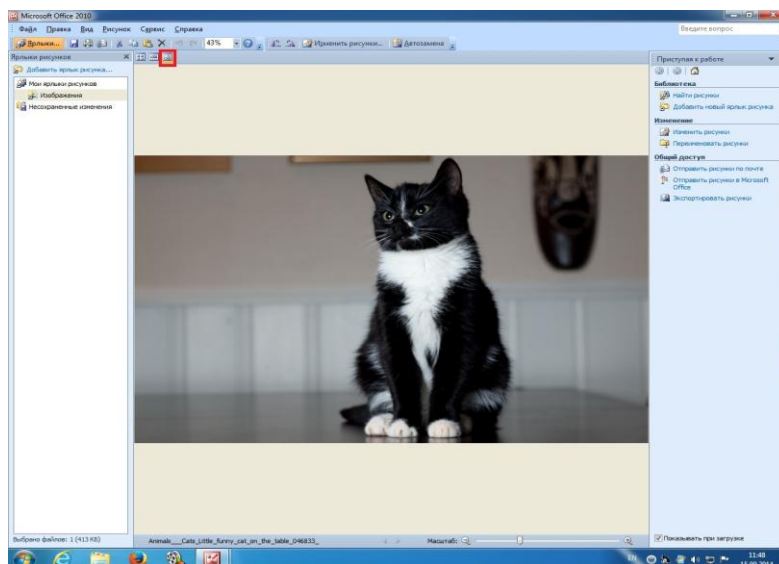


Рис. 7. Режим представления одного рисунка

Наиболее интересная и важная часть программы – это меню **«Изменить рисунки»**, находящееся в правом поле окна программы. При нажатии на данную ссылку нам откроется функционал, позволяющий проводить базовое редактирование цифрового изображения (рис. 8 а, б):

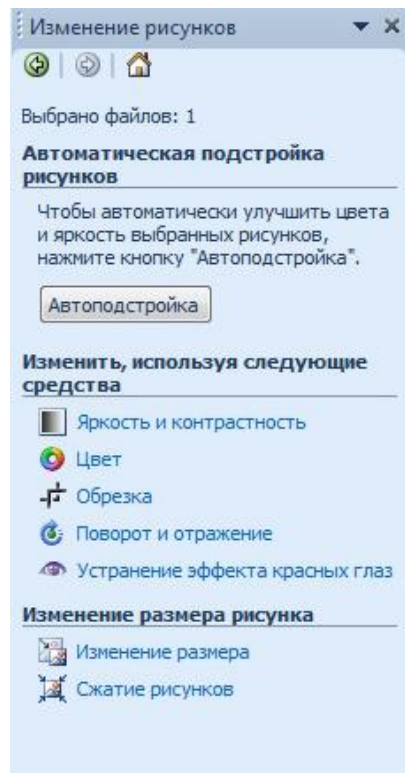
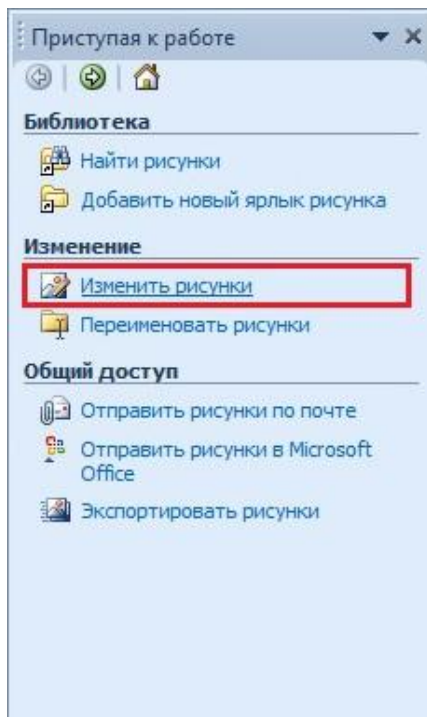


Рис. 8 (а, б). Меню «Изменить рисунки»

В этом разделе рассмотрим немного подробнее следующие команды:

Автоподстройка

Автоподстройка корректирует цвет изображения, выравнивая общий баланс. Вы можете сами поэкспериментировать и понять, о чем идет речь. Этой функцией можно пользоваться, но она не так интересна, как ручные средства изменения свойств изображения, которые перечислены ниже.

Изменить, используя следующие средства

- Яркость и контрастность:



Рис. 9. Раздел команды «Яркость и контрастность»

- Цвет:



Рис. 10. Раздел команды «Цвет»

- Обрезка:

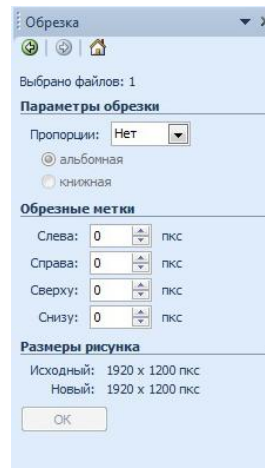


Рис. 11. Раздел команды «Обрезка»

- Поворот и отражение:

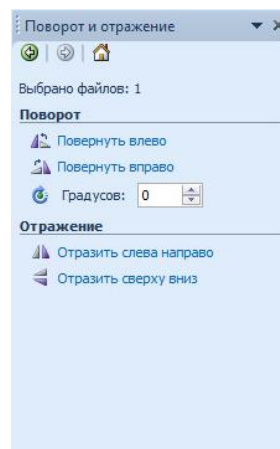


Рис. 12. Раздел команды «Поворот и отражение»

Изменение размера рисунка

- Изменение размера:

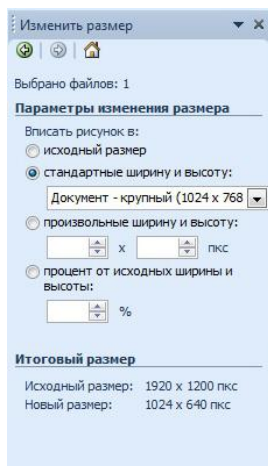


Рис. 13. Раздел команды «Изменение размера рисунка»

В данном окне можно задавать различные параметры размера изображения

- Сжатие рисунков:

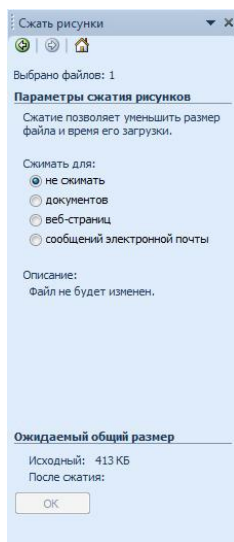


Рис. 14. Раздел команды «сжатие рисунка»

Двойной щелчок по картинке позволит вам увидеть данные об этой картинке:

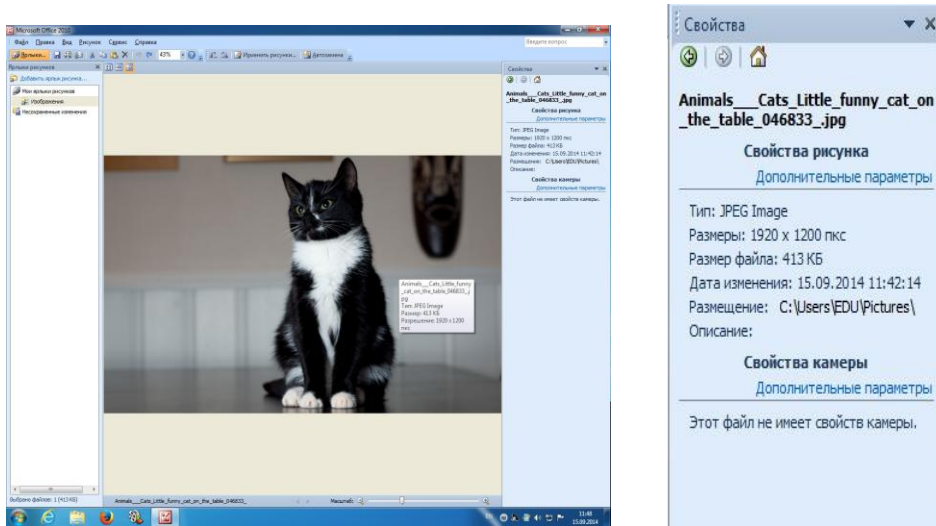


Рис. 15. Раздел команды «сжатие рисунка»

Сохранение файла

Сохранение файла производится через команду меню **Файл – Сохранить как...**

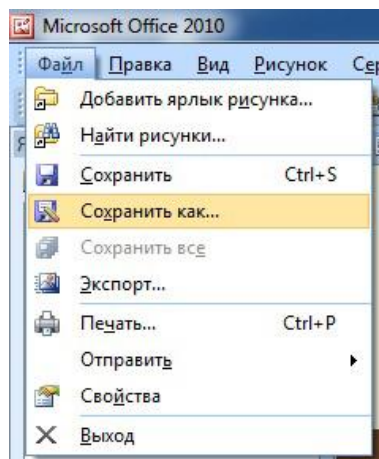


Рис. 16. Сохранения файла

После чего открывается диалоговое окно сохранения файла (см. рис. 17):

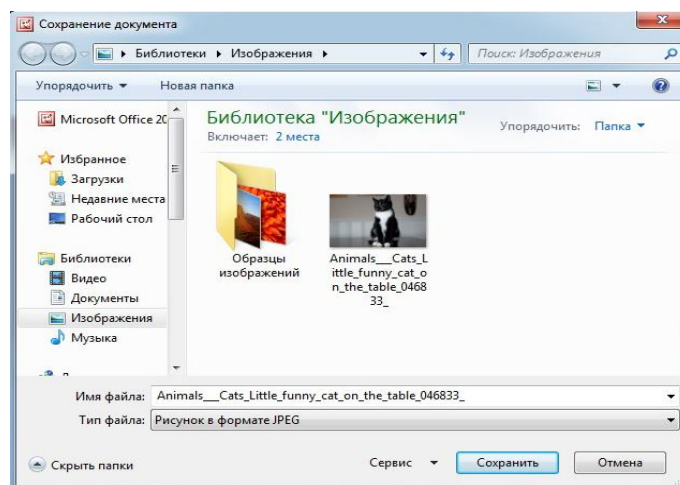


Рис. 17. Диалоговое окно сохранения файла

При выборе команды **Файл – Экспорт...** справа открывается окно экспорта (см. рис. 18 а, б):

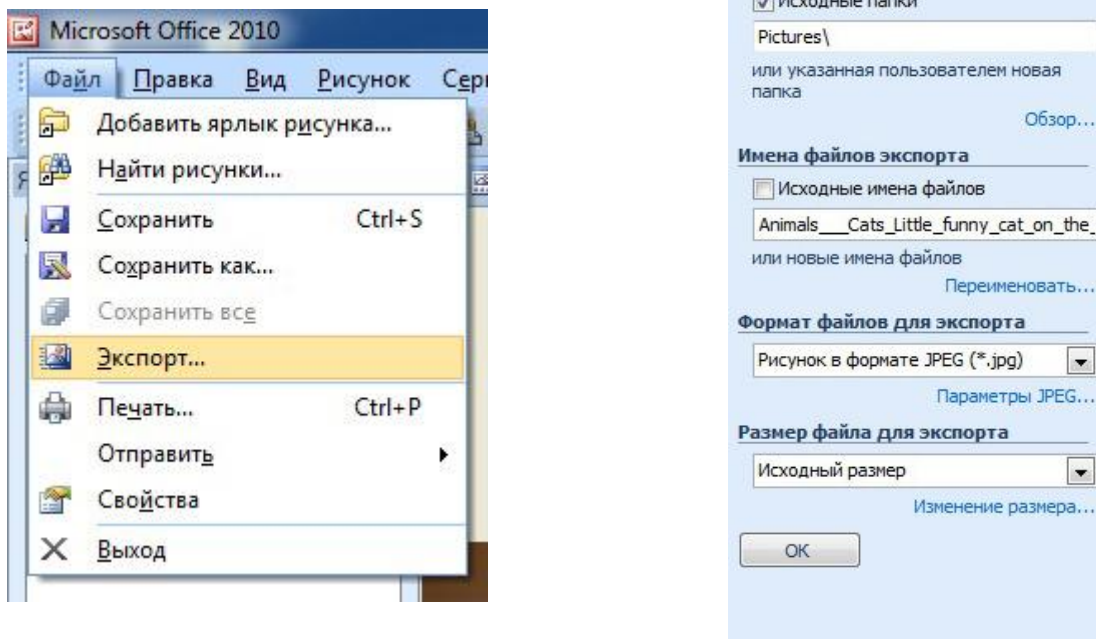


Рис. 18 (а, б). Экспортирование файла

В окне экспорта мы можем изменить формат рисунка и определить размер изображения. Нам нужно определить такой размер изображения, чтобы он был оптимален для *веб – размещения* (см. рис. 19 а, б):

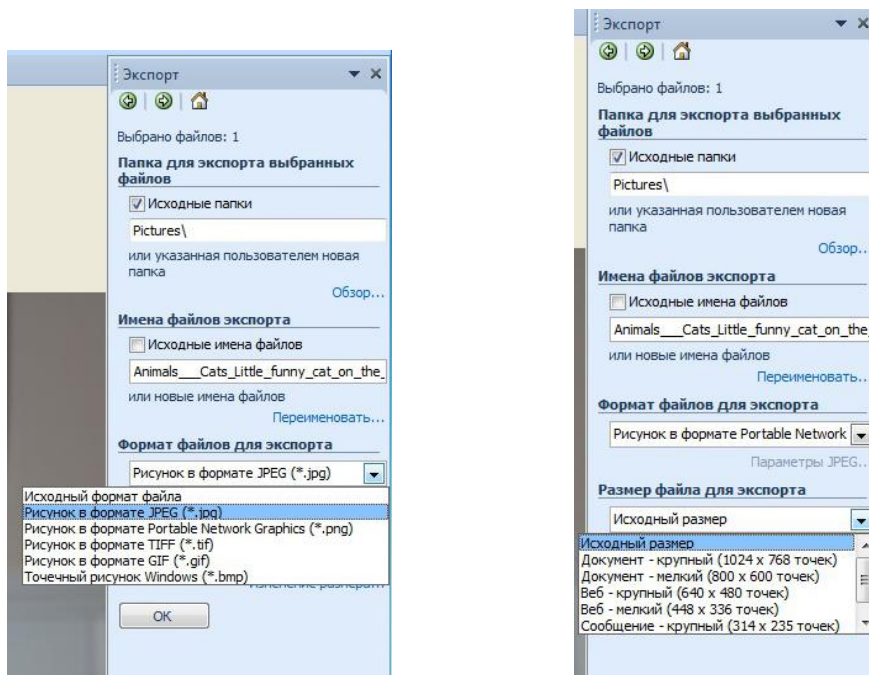


Рис. 19 (а, б). Выбор формата рисунка и определение его размера

После того, как мы обработали и сохранили наше изображение, его нужно разместить на специальном *фотохостинге*. Рекомендуется, как наиболее удобный для использования *фотохостинг*, доступный по ссылке *savepic.org* или *savepic.su*:

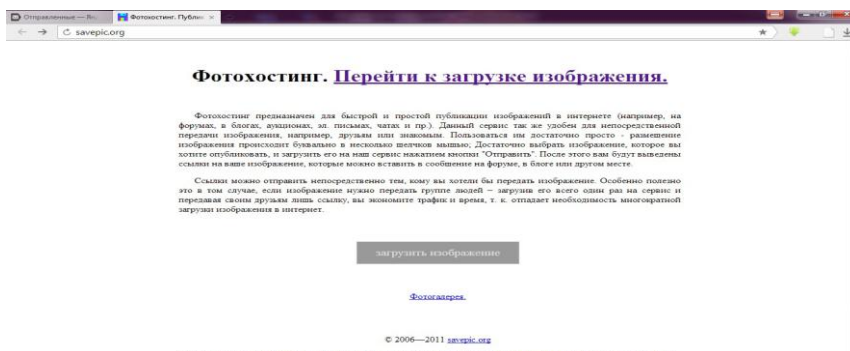


Рис. 20. Стартовая страница фотохостинга *savepic.org*

Следует нажать на кнопку «**Загрузить изображение**», после чего откроется окно загрузки изображения:

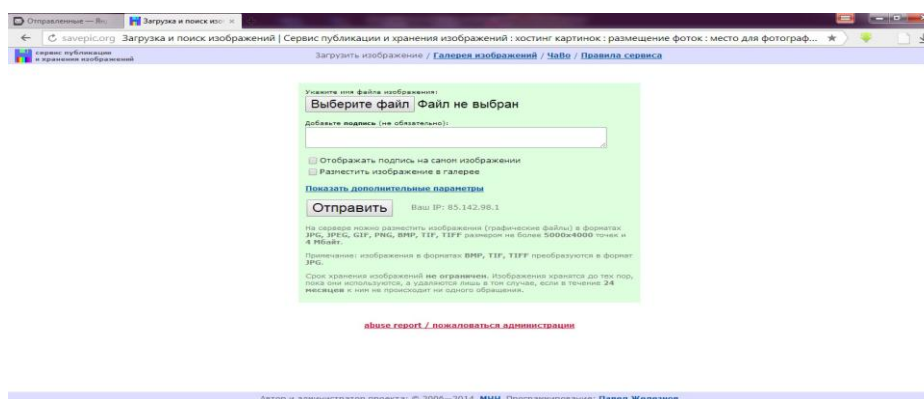


Рис. 21. Диалог загрузки изображения на сервер

После нажатия на кнопку «**Выберете файл**» появится диалоговое окно с выбором файла, в котором нам следует выбрать нужное изображение и нажать на кнопку «**Открыть**»:

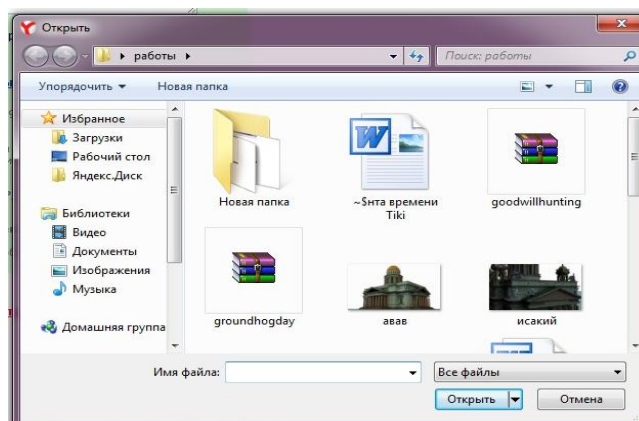


Рис. 22. Диалоговое окно выбора файла изображения для загрузки на сервер

После этого изображение должно загрузиться на сервер *фотохостинга*. В результате загрузки слева откроется само изображение, а справа откроется список различных ссылок для размещения фотографии на сторонних сайтах или блогах, в том числе и в нашей ленте времени:

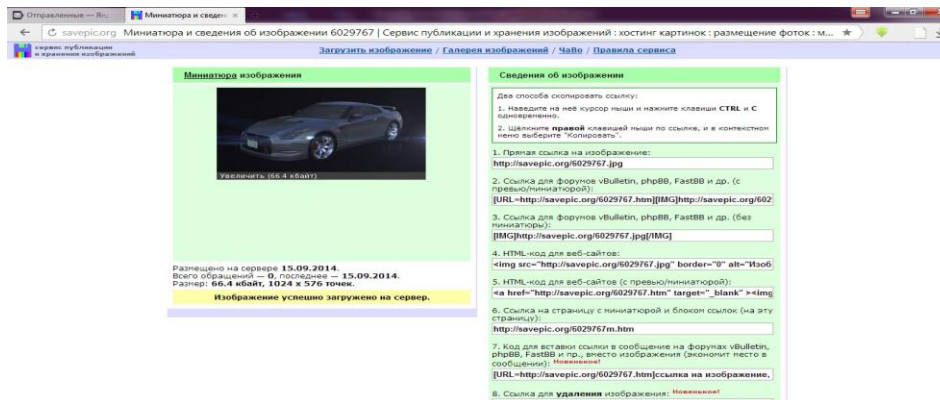


Рис. 23. Результат загрузки фотографии на хостинг

Для размещения в ленте времени *tiki-toki* нам следует скопировать в буфер обмена самую первую ссылку с названием *Прямая ссылка на изображение*:

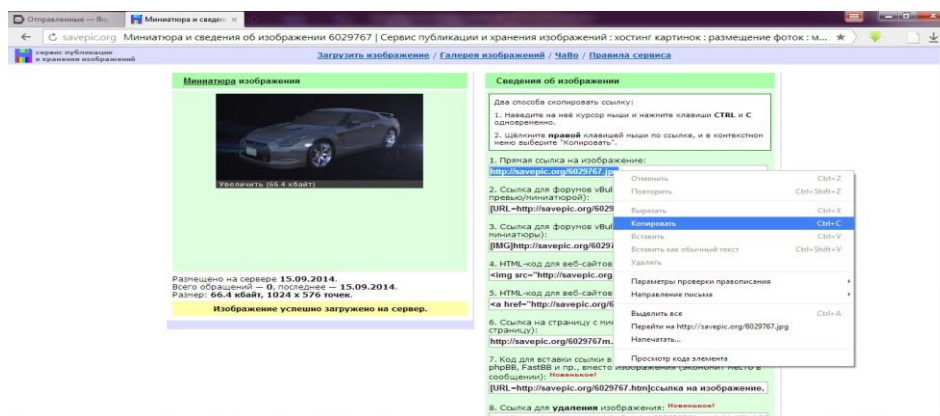


Рис. 24. Копирование ссылки для размещения изображения в ленте времени

Примечание

Вы можете подготовить множество цифровых изображений для будущего размещения в ленте времени, поэтому сохраняйте ссылки на каждое изображение в блокноте или файле **.doc**, чтобы не забыть. Когда начнете работать с самой лентой времени, сможете легко скопировать каждую ссылку в специальное поле для ссылок на размещение изображения в ленте времени.

Подготовка видео

Оптимизацию видео-контента проведем в программе **Windows Movie Maker** (*Программе для создания и редактирования видео, которая включается в состав клиентских версий*):

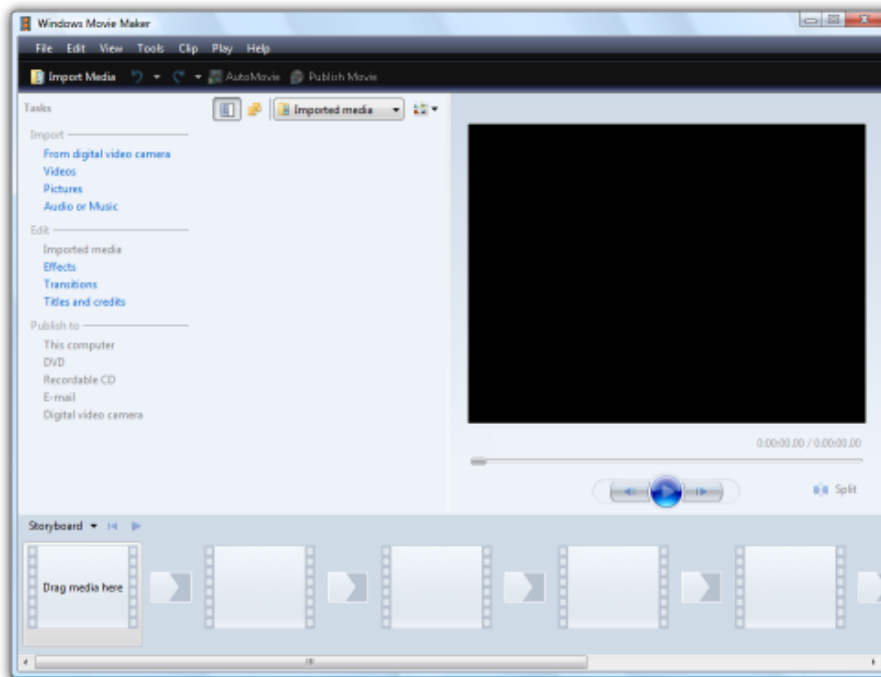


Рис. 25 Копирование ссылки для размещения изображения в ленте времени

Основные возможности программы:

- Получение видео с цифровой видеокамеры.
- Создание слайд-шоу из изображений.
- Обрезание или склеивание видео.
- Наложение звуковой дорожки.
- Добавление заголовков или титров.
- Создание переходов между фрагментами видео.
- Добавление простых эффектов.
- Вывод проекта в формат **WMV** или **AVI** с настраиваемым качеством.

Запуск видеоредактора

Как известно, в среде Windows всегда есть несколько способов для выполнения какой – либо операции. Самые популярные способы запуска видеоредактора следующие:




1. **Нажмите кнопку Пуск** - **Все программы – Windows Movie Maker**. Откроется окно видеоредактора, готовое к работе над новым проектом.

2. **В окне папки** или **Проводника Windows:** двойной щелчок по имени файла с расширением **.MSWMM** откроет и видеоредактор, и выбранный проект.

3. **ПУСК – Найти:** в поле поиска укажите имя или часть имени файла. Двойной щелчок по имени найденного файла с расширением **.MSWMM** откроет видеоредактор, и выбранный документ.

Выход из видеоредактора

1. С помощью кнопки выхода .
2. Через меню **File – Exit (Файл – Выход)**
3. С помощью клавиш **Alt + F4**

Если в документе на момент выхода есть несохраненные изменения, появится вопрос «сохранить изменения в документе?» Этот вопрос может быть на английском языке, если программа не русифицирована. В этом нет ничего страшного, т.к. логика работы диалогового окна сохранения проекта везде и всегда **ОДИНАКОВА**. Ответ **Да (Yes)** приведет к выполнению команды **Сохранить (Save)**. Чтобы закрыть приложение без сохранения изменений, нажмите кнопку **Нет (No)**. Ответ **Отмена (Cancel)** означает отказ от выхода из видеоредактора и пользователь сможет продолжить работу с документом.

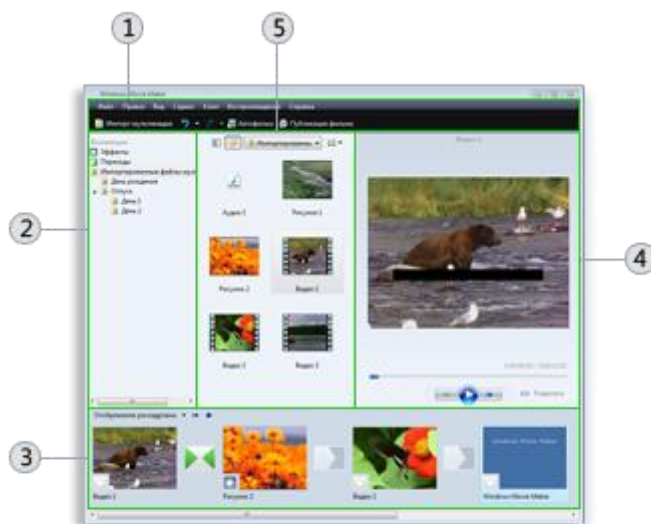
Более подробно процедура сохранения файлов будет обсуждаться чуть ниже.

Получение помощи

Получить полную справку по работе видеоредактора, воспользоваться конкретным советом, найти необходимую информацию поможет пункт меню **Справка (Help)** на панели команд меню, крайний справа.

Общее представление об инструментах программы Windows Movie Maker

Программа **Windows Movie Maker** состоит из трех основных частей: *области основных компонентов интерфейса, раскадровки или шкалы времени и монитора предварительного просмотра:*



- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| ① Строка меню | ④ Окно просмотра |
| ② Область задач | ⑤ Область содержимого |
| ③ Раскадровка/шкала времени | |

Рис. 26. Интерфейс программы Windows Movie Maker

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:

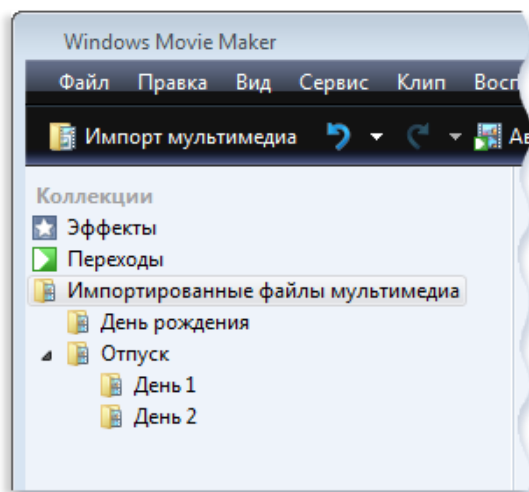


Рис. 27. Область коллекций программы Windows Movie Maker

- 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 раскладку 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 раскладке и шкале времени

Область, в которой создается и редактируется проект, отображается в двух режимах: раскладки (*storyboard*) и шкалы времени (*timeline*). При создании фильма можно переключаться между этими двумя режимами.

- **Раскладка.** Раскладка является режимом по умолчанию в программе **Windows Movie Maker**. Раскладку 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 раскладке, но их можно просмотреть в режиме *шкалы времени*. На следующем рисунке показан режим раскладки в программе **Windows Movie Maker**:



Рис. 28. Раскадровка программы 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**:

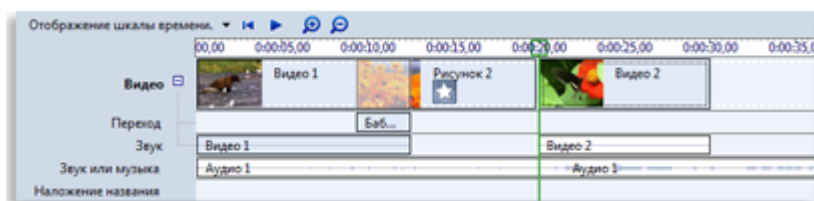


Рис. 29. Шкала времени программы Windows Movie Maker

О мониторе предварительного просмотра

Монитор предварительного просмотра позволяет просматривать отдельные клипы или весь проект. При помощи монитора предварительного просмотра можно посмотреть проект перед публикацией его как фильма. Кнопки под монитором предварительного просмотра позволяют воспроизводить клип, приостанавливать воспроизведение или выполнять покадровое перемещение по клипу вперед или назад. Кнопка разделения позволяет разделить клип на две части по моменту, отображаемому на мониторе предварительного просмотра.

Можно сделать монитор предварительного просмотра больше или меньше, открыв в меню **Вид** подменю *Размер окна* при просмотре и выбрав размер. Также можно перетащить окно, чтобы сделать его больше или меньше.

Импорт видеофайлов, изображений и звука в программу Windows Movie Maker

Для использования в проекте в Windows Movie Maker можно импортировать файлы следующих расширений.

Видеофайлы: .asf, .avi, .dvr-ms, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wm и .wmv

Аудиофайлы: .aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav и .wma

Файлы изображений: .bmp, .dib, .emf, .gif, .jfif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff и .wmf

В **Windows Movie Maker** можно импортировать файлы и других расширений, однако не все типы файлов будут работать при попытке использовать их для создания фильма.

Импорт файлов в Windows Movie Maker

1. В меню **Файл** щелкните **Импорт элементов мультимедиа**.
2. Перейдите к импортируемым мультимедийным файлам и щелкните команду **Импорт**.

Советы

Можно импортировать сразу несколько видеоклипов. Если клипы расположены последовательно, щелкните первый клип в списке, нажмите клавишу **SHIFT** и, удерживая ее нажатой, щелкните последний клип. Если клипы расположены не последовательно, нажмите клавишу **CTRL** и, удерживая ее нажатой, щелкните каждый клип, который требуется импортировать в программу Windows Movie Maker.

Импортировать видео файлы и изображения можно и перетаскиванием из фотоальбома Windows в **Windows Movie Maker**.

Работа с клипами в программе Windows Movie Maker

После импорта файлов в программу **Windows Movie Maker** можно приступить к основной части создания фильмов — редактированию. Программа **Windows Movie Maker** позволяет редактировать клипы множеством различных способов. Можно разделить длинный клип на два более коротких, объединить два клипа в один, обрезать начало или конец клипа и даже создать новые клипы.

Разделение и объединение клипов

Для упрощения работы можно вручную разделить видео- и аудиоклипы на небольшие клипы. Например, если видеоклип содержит две различные сцены, можно разделить его в той точке, где заканчивается одна сцена и начинается другая, а затем вставить переход между двумя клипами.

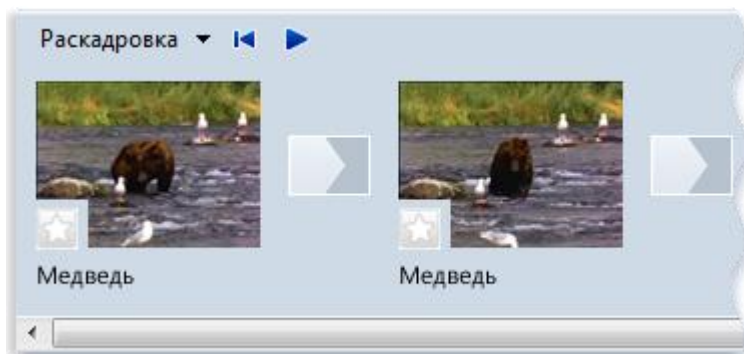



Рис. 30. Разбиение клипа в режиме раскадровки

И наоборот, может понадобиться объединить файл, разбитый на клипы меньшего размера. Однако можно объединить только смежные клипы. Термин «смежные клипы» означает, что время начала второго клипа следует непосредственно за временем окончания первого. Например, если видео- или аудиофайл был разделен при импорте в **Windows Movie Maker** на клипы с именами Клип 1, Клип 2 и Клип 3 в указанном порядке, можно объединить Клип 1 и Клип 2 или Клип 2 и Клип 3, но нельзя объединить Клип 1 и Клип 3.

*Смежные видеоклипы можно объединить на **раскадровке** или на панели содержимого перед добавлением на **раскадровку** или шкалу времени.*

Разделение клипа

1. На панели содержимого, на раскадровке или на шкале времени выберите видео- или аудиоклип, который необходимо разделить.
2. Нажмите кнопку **Воспроизведение** , расположенную под окном просмотра.
3. Когда воспроизведение клипа дойдет до места, где требуется его разделить, щелкните **Приостановить**.
4. С помощью элементов управления воспроизведением под окном просмотра перейдите к месту разделения клипа.
5. Нажмите кнопку **Разделить**, расположенную под окном просмотра.

Совет

Можно перетащить индикатор воспроизведения на полосе поиска к точному месту разделения клипа.

Объединение клипов

1. На панели содержимого или на раскадровке выберите объединяемые смежные клипы, удерживая нажатой клавишу **CTRL**.
2. Щелкните **Клип**, затем щелкните **Объединить**.

Сведения об имени и свойствах первого клипа в группе используются для нового клипа, время корректируется соответствующим образом.

Совет

Можно объединить больше двух клипов сразу, если они являются смежными. Чтобы выбрать несколько клипов, щелкните первый клип, нажмите клавишу **SHIFT** и, удерживая ее нажатой, щелкните последний клип.

Обрезка (скрытие) фрагментов видеоклипов

При обрезке клипа создается новая точка подрезки начала и/или конца. Точка подрезки начала определяет, когда начнется воспроизведение клипа, а точка подрезки конца — когда будет остановлено воспроизведение клипа в проекте и фильме. При обрезке клипа данные не удаляются из исходного файла, а становятся скрытыми и не появляются в проекте или опубликованном фильме.

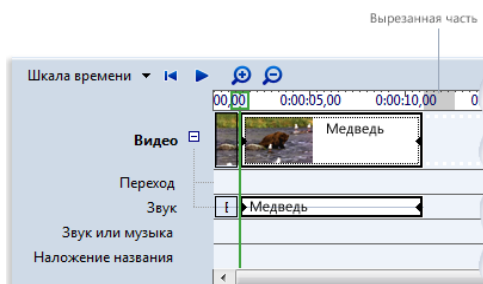


Рис. 31. Обрезка фрагмента видеоклипа

Обрезка видеоклипа

1. В режиме раскадровки щелкните **Вид**, затем щелкните **Шкала времени**.
2. На *шкале времени* щелкните **Клип**, который требуется обрезать.
3. С помощью элементов управления воспроизведением под окном просмотра перейдите к месту обрезки клипа.
4. Выполните следующие действия.
 - Когда индикатор воспроизведения будет находиться в точке, где необходимо установить начало воспроизведения выбранного видео- или аудиоклипа, щелкните **Клип**, затем щелкните **Подрезать начало**.
 - Когда индикатор воспроизведения будет находиться в точке, где необходимо установить конец воспроизведения выбранного видео- или аудиоклипа, щелкните **Клип**, затем щелкните **Подрезать конец**.

Примечания

Чтобы задать точки подрезки начала и конца, можно также перетаскивать метки подрезки. Метки подрезки выглядят как небольшие черные треугольники в начале и конце клипа и появляются при щелчке клипа на шкале времени. При наведении на метку подрезки указатель превращается в красную двустороннюю стрелку. Щелкните и перетащите метку подрезки, чтобы задать новую начальную или конечную точку клипа.

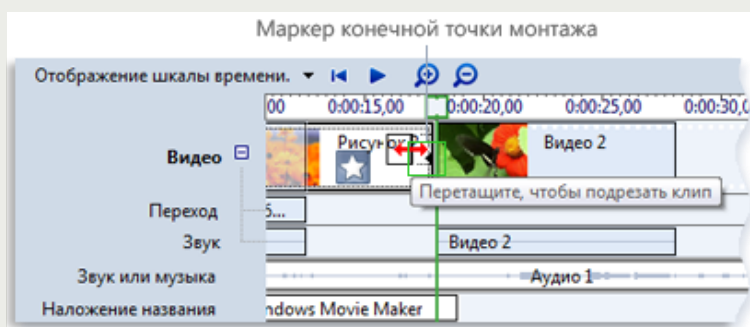


Рис. 32. Работа с метками подрезки

Возможно, потребуется один или несколько раз нажать кнопку **Увеличить шкалу времени** для более четкого отображения клипов на шкале времени. Кнопка «Увеличить шкалу времени» отображается на панели инструментов шкалы времени в виде лупы со знаком «плюс» внутри.

Отмена обрезки клипа

1. В режиме раскадровки щелкните **Вид**, а затем щелкните **Шкала времени**.
2. Выберите обрезанный клип на шкале времени, щелкните **Клип**, а затем щелкните **Убрать точки подрезки**.

Создание клипов

Для упрощения работы над проектом можно создать из одного видеоклипа несколько легко

обрабатываемых клипов меньшего размера. Windows Movie Maker создает клипы различными способами в зависимости от их источника. Если источник клипа — цифровая камера, Windows Movie Maker создает клипы на основе *меток времени*, добавленных цифровой видеокамерой при записи, а также на основе существенных изменений видеокadra.

1. На панели содержимого выберите видеоклип, для которого необходимо создать клипы.
2. Щелкните **Сервис**, а затем щелкните **Создать клипы**.

Примечание

Для видеофайлов формата WMV (Windows Media Video) и AVI (Audio-Video Interleaved), использующих цифровой видеокодек, клипы могут создаваться автоматически. Для других форматов видеофайлов клипы не всегда могут создаваться автоматически, поэтому в программе Windows Movie Maker видеофайл будет представлен как один большой видеоклип. Эти большие видеоклипы придется разделить на клипы меньшего размера вручную.

Добавление переходов и эффектов к изображениям и видеозаписям в программе Windows Movie Maker

Можно улучшить процесс создания фильма с помощью добавления собственных оригинальных штрихов, которые придадут фильму особый профессиональный вид. Благодаря переходам и эффектам ваш фильм будет плавно перетекать от одной сцены к другой и выглядеть именно так, как вам требуется.

Переходы

Переход управляет сменой одного видеоклипа или изображения другим. Можно добавить переход между двумя изображениями, видеоклипами или заголовками в любой комбинации в раскадровке или на шкале времени. Можно выбрать такой популярный и привлекательный переход, как *Угасание*. Также можно использовать более яркие переходы, такие как *Решетка*, *На части* или *Зигзаг* (и многие другие):

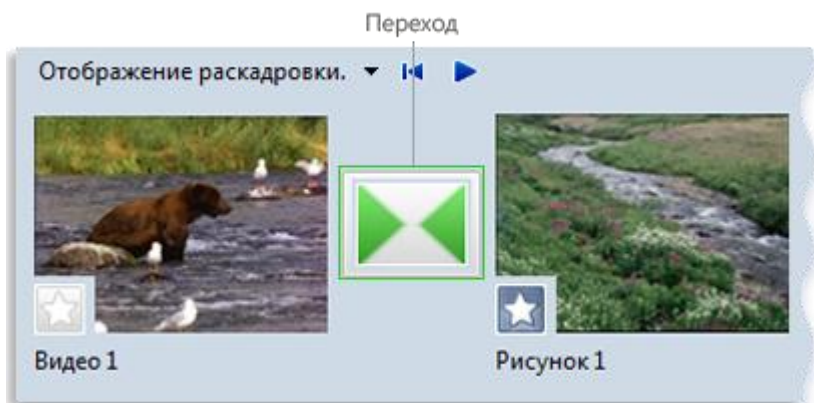


Рис. 33. Создание перехода между клипами

Все добавленные переходы появляются на дорожке перехода шкалы времени. Чтобы увидеть эту дорожку, необходимо растянуть видеодорожку.

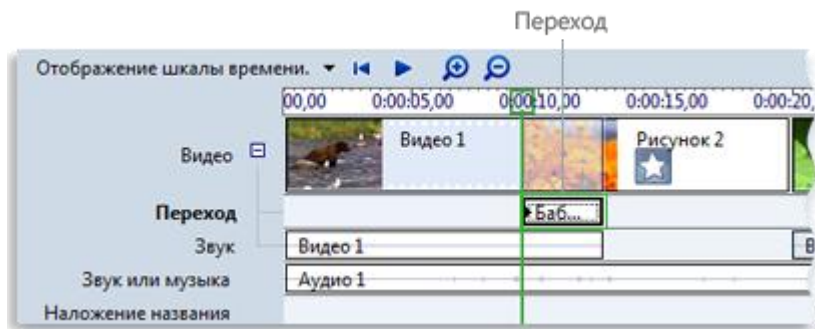


Рис. 34. Добавленный переход

Добавление перехода

1. В *раскадровке* или на *шкале времени* выберите второй из двух видеоклипов, заголовков или изображений, между которыми необходимо добавить переход.
2. Щелкните **Сервис**, затем щелкните **Переходы**.
3. В области содержимого выберите переход, который следует добавить. Для предварительного просмотра перехода можно нажать **Воспроизвести** под окном просмотра.
4. Щелкните **Клип**, затем щелкните **Добавить на шкалу времени** или **Добавить на раскадровку**.

Примечания

Также можно добавить переход, перетаскивая его на шкалу времени между двумя видеоклипами на видеодорожке. Либо в режиме раскадровки можно перетащить переход в ячейку перехода между двумя видеоклипами или изображениями.

Изменение продолжительности перехода

Продолжительность перехода определяется временем перекрытия между двумя клипами. Иногда необходимо сделать переход меньше или больше.

1. Чтобы просмотреть *дорожку перехода шкалы времени*, растяните видеодорожку.
2. На *дорожке перехода шкалы времени* выполните одно из следующих действий.
 - Для уменьшения продолжительности перехода перетащите начало перехода по направлению к концу *шкалы времени*.
 - Для увеличения продолжительности перехода перетащите начало перехода по направлению к началу *шкалы времени*.

Изменение продолжительности перехода по умолчанию

1. Щелкните **Сервис**, выберите **Параметры**, затем щелкните вкладку **Дополнительно**.
2. Введите время (в секундах), в течение которого переходы должны воспроизводиться по умолчанию после их добавления в раскадровку или на шкалу времени.

Удаление перехода

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните в раскадровке ячейку перехода, содержащую переход, который необходимо удалить.
 - Щелкните на шкале времени переход на дорожке перехода, который необходимо удалить.
2. Щелкните **Правка**, затем щелкните **Удалить**.

Эффекты

Эффекты позволяют добавлять к фильму спецэффекты. Например, можно придать импортированному видео вид классического, старого фильма. Для этого можно добавить к видеоклипу, изображению или заголовку один из эффектов фильма под старину, чтобы клип выглядел как старый фильм.

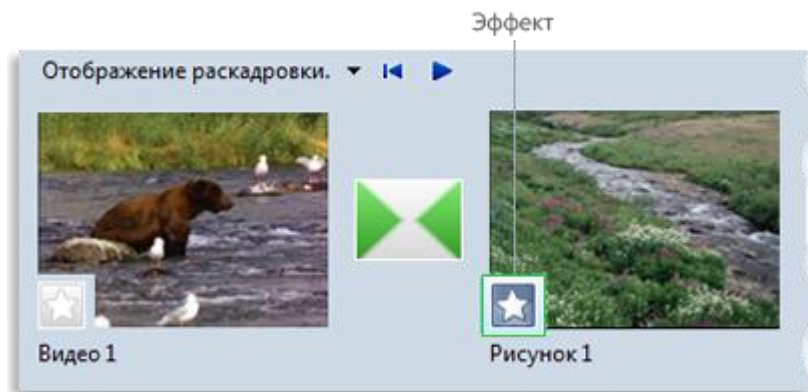


Рис. 35. Проект на раскадровке с эффектом

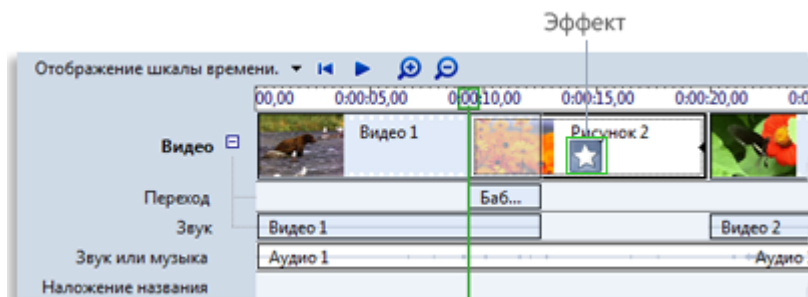


Рис. 36. Проект на шкале времени с эффектом

Добавление эффекта

1. На *раскадровке* или *шкале времени* выберите видеоклип, изображение или заголовок, к которому необходимо добавить эффект.
2. Щелкните **Сервис**, затем щелкните **Эффекты**.
3. В области содержимого выберите эффект, который следует добавить. Можно нажать **Воспроизвести** под монитором, чтобы осуществить предварительный просмотр эффекта.
4. Щелкните **Клип**, затем щелкните **Добавить на шкалу времени** или **Добавить на раскадровку**.

Примечания

Также можно добавить эффект, перетаскивая его из области содержимого на изображение или видеоклип на видеодорожке шкалы времени, в ячейку эффекта видеоклипа или на изображение на раскадровке.

Режим эскизов в области содержимого отображает примеры различных эффектов.

Изменение эффекта

1. На *видеодорожке шкалы времени* или на *раскадровке* выберите видеоклип, изображение или заголовок, к которому применен эффект, который требуется изменить.
2. Щелкните **Клип**, выберите **Видео**, затем щелкните **Эффекты**.
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы удалить эффект, выберите его в области **Отображаемые эффекты**, затем щелкните **Удалить**. При необходимости повторите.
 - Чтобы добавить эффект, выберите его в области **Имеющиеся эффекты** и щелкните **Добавить**. При необходимости повторите.

Советы

Если добавлено несколько эффектов, можно изменить порядок их отображения с помощью кнопок **Вверх** и **Вниз**.

Чтобы быстро добавить эффект, можно перетащить его на видеоклип, изображение или заголовок на *раскадровке* или *шкале времени*. Если добавить к клипу один и тот же эффект более одного раза, он будет применен соответствующее количество раз. Например, если дважды добавить к одному и тому же видеоклипу эффект ускорения в два раза, клип будет воспроизводиться в четыре раза быстрее исходного. Также можно удалить эффект следующим способом: выбрать на раскадровке ячейку с эффектом, который необходимо удалить, а затем нажать клавишу **DELETE**.

Добавление названий и титров фильмов в программе Windows Movie Maker

С помощью **Windows Movie Maker** можно добавлять в фильм название, имя создателя, дату, титры и другой текст. Например, можно добавить титры, чтобы представить человека или сцену в фильме.

Титры можно добавлять в различных частях фильма: в начале или в конце, до или после клипа или поверх него. Титр воспроизводится в течение указанного времени либо сам по себе, либо накладываясь на видео в процессе его воспроизведения, после чего он исчезает, и воспроизводится видеоклип или изображение.

На следующем рисунке показан проект с титром, отображаемым перед видеоклипом:

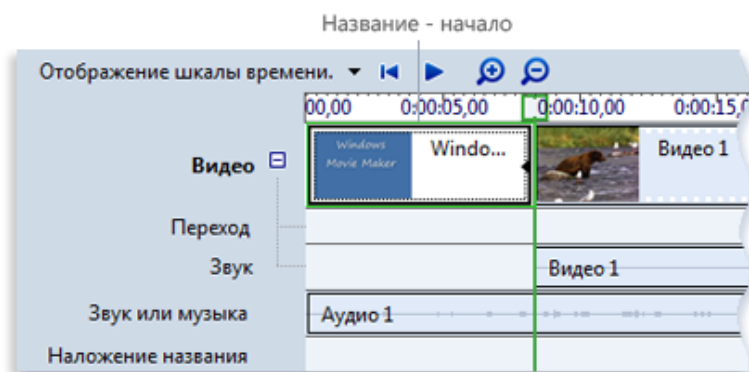


Рис. 37. Начальный титр на шкале времени

На следующем рисунке показан проект с титром, отображаемым поверх воспроизводимого видеоклипа.

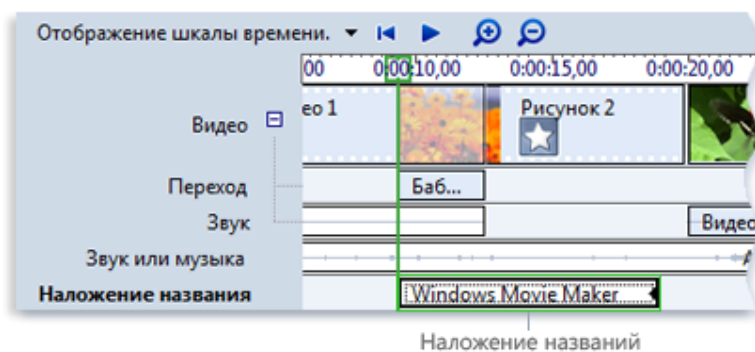


Рис. 38. Титр наложения на шкале времени

На следующем рисунке показан проект с титрами в конце:

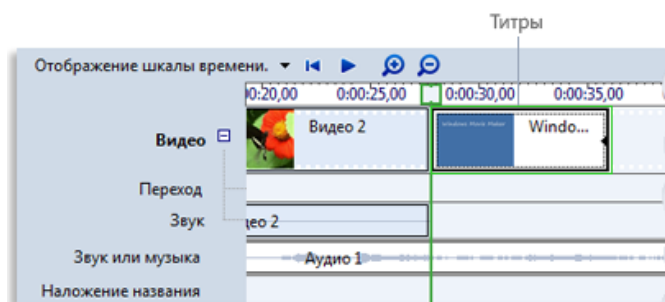


Рис. 39. Конечные титры на шкале времени

Добавление названия и титров

1. Щелкните на *раскадровке* или *шкале времени* там, где должны отображаться название или титры в фильме.
2. В меню **Сервис** щелкните **Названия и титры**.
3. Щелкните ссылку на место добавления названия или титров (на выбор программа предлагает добавить титры в начале или в конце клипа).
4. В поле **Введите текст названия** введите текст названия или титров.
После ввода текста на экране отображаются тип анимации и формат по умолчанию добавляемых названия или титров.
5. Для изменения типа *анимации названия* щелкните **Изменить анимацию названия** и выберите в списке тип анимации.
6. Для изменения шрифта и цвета титров щелкните **Изменить шрифт и цвет текста** и выберите тип шрифта, его цвет, форматирование, цвет фона, прозрачность, размер шрифта и положение названия.
7. Щелкните **Добавить название**.

Изменение названия

1. На *раскадровке* или *шкале времени* выберите изменяемое название.
2. В меню **Правка** выберите команду **Изменить название**.
3. Внесите нужные изменения и щелкните **Добавить название**.

Изменение времени показа титров

1. Для перехода в режим шкалы времени в меню **Вид** выберите **Шкала времени**.
2. Выберите титр, время отображения которого следует изменить.
3. Для увеличения времени воспроизведения титров перетащите конечный маркер монтажа в конец шкалы времени.
4. Для уменьшения времени воспроизведения титров перетащите начальный маркер монтажа в конец шкалы времени.

Удаление титров

1. На *раскадровке* или *шкале времени* щелкните удаляемые из фильма титры.
2. В меню **Правка** щелкните **Удалить**.

Примечание

Маркеры монтажа выглядят как черные треугольники в начале и конце клипа. Над маркером монтажа указатель превращается в красную двуглавую стрелку.

Добавление музыки к фильму

Музыка – отличный способ создания настроения фильма. Добавлять музыку в **Windows Movie Maker** очень просто. Вначале найдите музыку, которую требуется добавить к фильму, и импортируйте ее в проект. Затем добавьте музыку на дорожку «Звук или музыка», расположенную на шкале времени, для создания желаемого эффекта.

1. В меню **Файл** выберите команду **Импорт элементов мультимедиа**.
2. Найдите требуемый файл и щелкните его. В Windows Movie Maker возможен импорт звуковых файлов со следующими расширениями: aif, aifc, aiff, asf, au, mp2, mp3, mpa, snd, wav, wma.
3. Нажмите кнопку **Импорт**.
4. Перетащите музыкальный файл на дорожку **Звук или музыка**, расположенную на шкале времени.
5. Просмотрите видеоряд с помощью окна просмотра и при необходимости перетащите аудиодорожку влево или вправо для лучшей синхронизации с изображением. После щелчка на аудиофайле указатель мыши принимает вид руки, показывая, что файл можно перемещать.

Советы

Чтобы быстро настроить громкость аудиоклипа на дорожке «Звук или музыка», щелкните клип правой кнопкой мыши и выберите пункт **Громкость**. Настройте громкость с помощью ползунка.

В Windows Movie Maker на дорожку «Звук или музыка» можно добавлять музыку и звуковой комментарий. Оба элемента могут одновременно воспроизводиться в опубликованном фильме. В дальнейшем можно настраивать уровни громкости для определения того, какой звуковой элемент фильма будет звучать громче.

Добавление речевого сопровождения к фильму

Возможно сделать фильм более индивидуальным, комментируя происходящее своими словами. Для добавления речевого сопровождения к фильму выполните следующие действия:

1. Если выбран режим *раскадровки*, в меню **Вид** выберите команду **Шкала времени**.
2. Переместите индикатор воспроизведения (он отображается как квадрат с вертикальной линией под ним) в точку *шкалы времени*, где не заполнена дорожка «Звук или музыка» и где требуется начать запись звукового сопровождения.
3. В меню **Сервис** выберите команду **Шкала времени дикторского текста**.
4. Если виден параметр **Показать параметры**, щелкните его.
5. Для предотвращения случайного воспроизведения звуков через колонки во время записи установите флажок **Выключить динамики**. Это поможет устранить вероятность записи эха или

посторонних звуков.

6. В разделе **Звуковое устройство** щелкните требуемое звукозаписывающее устройство. Этот параметр доступен только для аналоговых устройств. Название аудиоустройства обычно совпадает с названием установленной на компьютере звуковой платы.

7. Чтобы настроить уровень записи звукового сопровождения, говорите в записывающее устройство (микрофон) и перемещайте ползунок **Уровень входа** до достижения желаемого уровня записи. Вероятнее всего, ползунок придется переместить в верхнюю часть шкалы, ниже красной зоны.

8. Нажмите **Запустить дикторский текст** и начните описывать содержимое шкалы времени.

9. После окончания записи нажмите **Остановить дикторский текст**.

10. В поле **Имя файла** введите имя файла звукового сопровождения и нажмите кнопку **Сохранить**.

11. Нажмите кнопку **Заккрыть**.

Windows Movie Maker автоматически импортирует звуковое сопровождение в текущую коллекцию и расположит звуковую дорожку в той точке, где была начата запись. **Windows Movie Maker** сохраняет файл в выбранную папку в формате .wma (**Windows Movie Maker**).

Советы

Если от **Windows Movie Maker** требуется автоматическая остановка записи при достижении на шкале времени следующей звуковой дорожки, то до начала записи звукового сопровождения установите флажок **Ограничить дикторский текст до размера свободного пространства на звуковой музыкальной дорожке**.

Для предотвращения нежелательного шума в звуковом сопровождении можно также надеть наушники. При использовании наушников слышны все остальные звуковые дорожки клипа. Это дает представление о том, что услышат зрители при просмотре опубликованного фильма.

Примечания

Если индикатор воспроизведения находится в самом начале проекта, очень сложно увидеть вертикальную линию, так как она сливается с левым краем шкалы времени. Чтобы увидеть линию и установить ее в желаемое место, перетащите направо квадрат в верхней части индикатора воспроизведения.

Предварительный просмотр видео в Windows Movie Maker

В **Windows Movie Maker** существует возможность предварительного просмотра целых проектов или их компонентов, например аудио- и видеоклипов, переходов и эффектов. Полезно периодически просматривать проект в окне просмотра для того, чтобы представлять себе, как он выглядит и звучит, а также для проверки правильности редактирования. Можно также просматривать или прослушивать отдельные видео- или аудиоклипы, чтобы убедиться в том, что было импортировано все требуемое содержимое.

Также можно просматривать эффекты и переходы перед тем, как добавить их в проект. Для этого щелкните эффект или переход панели содержимого и нажмите кнопку **Воспроизведение**,

расположенную под окном просмотра.

Чтобы просмотреть проект

1. Добавьте один или несколько *клипов* к *раскадровке (шкале времени)*.
2. В меню **Воспроизведение** выберите команду **«Перемотать раскадровку»** или **«Перемотать шкалу времени»** в зависимости от используемого вида. Это позволит убедиться в том, что просмотр начнется с начала проекта.
3. Нажмите кнопку **«Воспроизведение»**, расположенную под окном просмотра.

Чтобы просмотреть клип

1. В панели содержимого щелкните аудио- или видеоклип для просмотра
2. Нажмите кнопку **«Воспроизведение»**, расположенную под окном просмотра

Чтобы приостановить или остановить просмотр проекта

- Во время просмотра видео-, аудиоклипа, видеоэффекта или видеоперехода в окне просмотра нажмите кнопку **«Приостановить»** или **«Остановить»**. Эти кнопки расположены в левой части области управления воспроизведением под окном просмотра.

Чтобы воспроизвести видео в полноэкранном режиме

1. Выделите мышью видеоклип на *раскадровке (шкале времени)* или в панели содержимого.
2. В меню **Вид** выберите команду **Во весь экран**.

Чтобы изменить размер окна просмотра

1. Выделите мышью видеоклип на раскадровке (шкале времени) или в панели содержимого.
2. В меню **Вид** перейдите к пункту **Размер окна при просмотре**, а затем выберите пункт **Мелкий** или **Крупный**.

Примечания

Для увеличения или уменьшения размера окна просмотра также можно нажать и перетащить вправо или влево линию, разделяющую окно просмотра и окно коллекций.

Действительный размер и отношение сторон окна просмотра зависят от параметров видео и настроек форматов изображения и файла. Эти настройки **Windows Movie Maker** содержатся в диалоговом окне **Параметры** на вкладке **Дополнительно**.

Доступные в **Windows Movie Maker** размеры окна просмотра зависят от текущих настроек

разрешения компьютера и монитора. Например, если монитор настроен на низкое разрешение, размер окна просмотра **Windows Movie Maker** не может иметь значение **Крупный**.

Чтобы перейти к кадру

- Когда видео в окне просмотра находится в состоянии воспроизведения или приостановлено, нажмите кнопку **Предыдущий кадр** или **Следующий кадр**, расположенную под окном просмотра.

Чтобы перейти к клипу проекта

1. Щелкните **клип** на *раскадровке (шкале времени)*.
2. В меню **Воспроизведение** выберите команду **Назад** или **Вперед**.

Публикация фильма на компьютере

1. В меню **Файл** щелкните **Опубликовать фильм**.
2. Щелкните **Этот компьютер**, а затем **Далее**.
3. В поле **Имя файла** введите название фильма.
4. В поле **Опубликовать на** выберите место публикации фильма и щелкните **Далее**.
5. Выберите параметры публикации фильма и щелкните команду **Опубликовать**.
6. Для просмотра фильма после публикации установите флажок **Воспроизвести фильм после нажатия кнопки "Готово"**.
7. Щелкните **Готово**.

Совет

Для более быстрой и удобной работы в пакете Windows Movie Maker рекомендуем вам освоить горячие клавиши управления функциями программы. Все необходимые горячие клавиши вы можете найти в приложении А.

Следующим шагом, по аналогии с размещением файлов изображений, нам следует разместить наши видеофайлы на *видеохостинге*, то есть сетевом хранилище для видеофайлов. С этой целью используем наиболее значимый видеохостинг в мире – **Youtube**.

Но начнем мы с самых азов работы с этим сервисом, чтобы знать, как зарегистрировать аккаунт в интернет-пространстве **Google**, завести страничку в социальной сети **Google +**, и создать канал на **Youtube**. Дело в том, что все эти сервисы представляют из себя единую систему и каждое действие направлено на достижение, в сущности, одной цели – размещение своего видеоконтента и его продвижение или *раскрутка* (популяризация).

Примечание

Youtube, кроме того, что является *видеохостингом*, еще является и *социальной сетью*, что позволит вам иметь качественную коммуникацию с интернет сообществом, частью коего являетесь и вы!

Заходим на сайт **Google** по ссылке *google.com* и попадаем на стартовую страницу. Нажимаем кнопку **Войти**, которая обведена рамкой на изображении ниже:

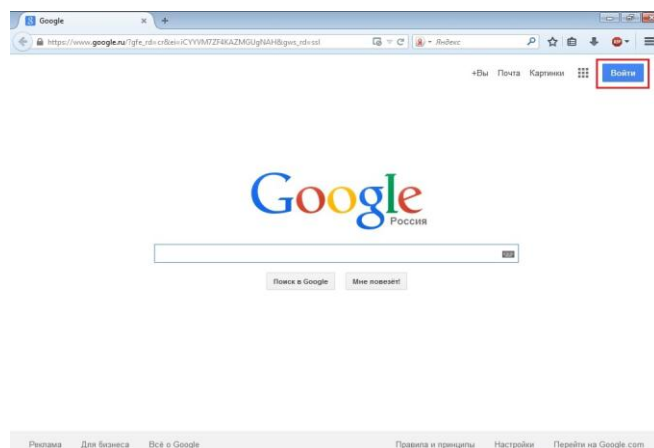


Рис. 40. Стартовая страница поисковой системы Google

После нажатия на кнопку **Войти** вы перейдете на страницу входа *Google*. Для того, чтобы создать новый аккаунт, нажмите на ссылку **Создать аккаунт**:

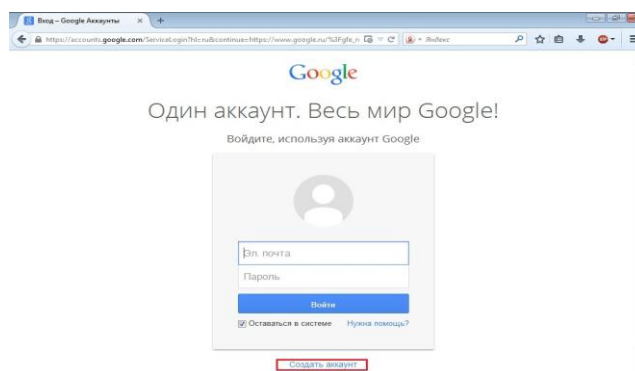


Рис. 41. Начало создания аккаунта Google

Переходим к заполнению регистрационной анкеты на сайте:

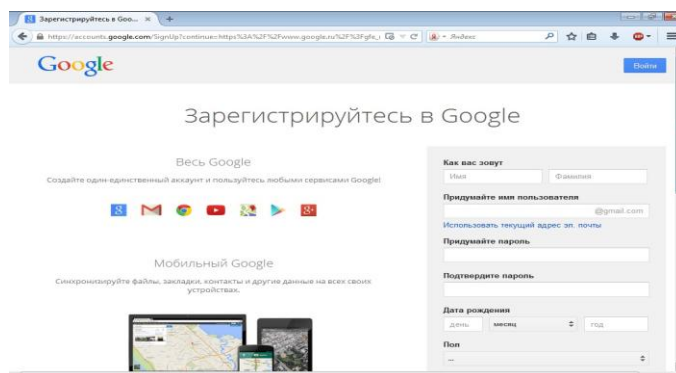


Рис. 42. Страница оформления анкеты Google

Заполняем все необходимые поля (заполняйте все на латинской раскладке клавиатуры):

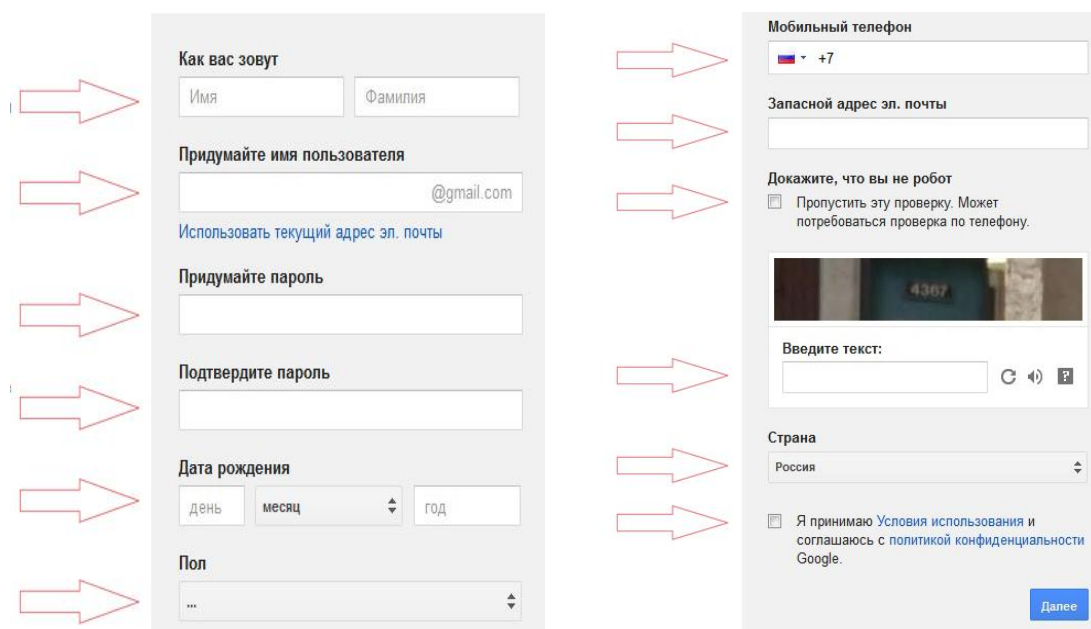


Рис. 43. Анкета для оформления аккаунта

В поле «Докажите, что вы не робот» вы можете вбить т.н. *капчу* – цифры на фото ниже (этот вариант предлагается по умолчанию), либо пропустить эту проверку и воспользоваться сверкой по телефону. В конце заполнения обязательно поставьте галочку «**Я принимаю Условия использования и соглашаюсь с политикой конфиденциальности Google**». Нажимайте на кнопку **Далее**. Переходим к окну создания профиля *Google +*, нажимаем кнопку «**Создание профиля**»:

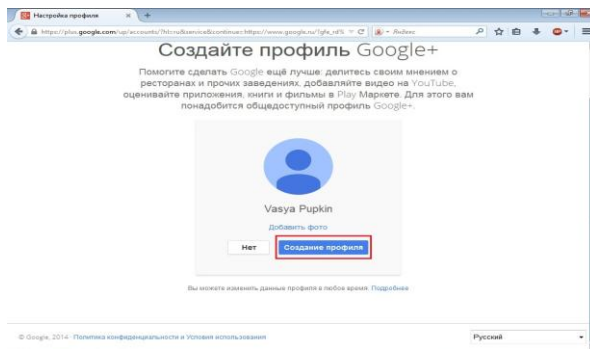


Рис. 44. Создание профиля Google +

Итак, профиль Google + создан (он требуется для создания *Youtube - канала*). В этом окне жмем кнопку **Вперед**:

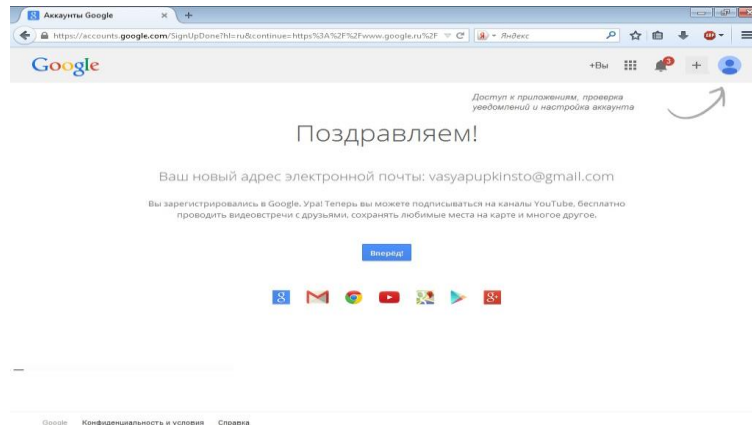


Рис. 45. Успешная регистрация профиля Google +

Теперь переходим в видеохостинг по ссылке *youtube.com* (в главном окне нажимаем на кнопку **Войти**):

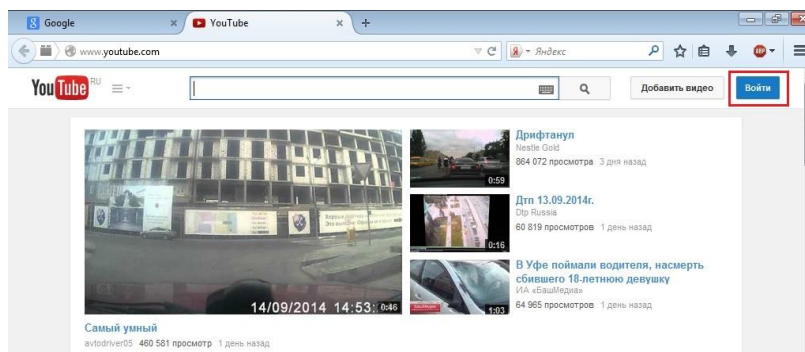


Рис. 46. Стартовая страница youtube.com

И попадаем в свой акааунт (верхняя строка *youtube* немного меняет внешний вид – появляется кнопка «**Добавить видео**»):

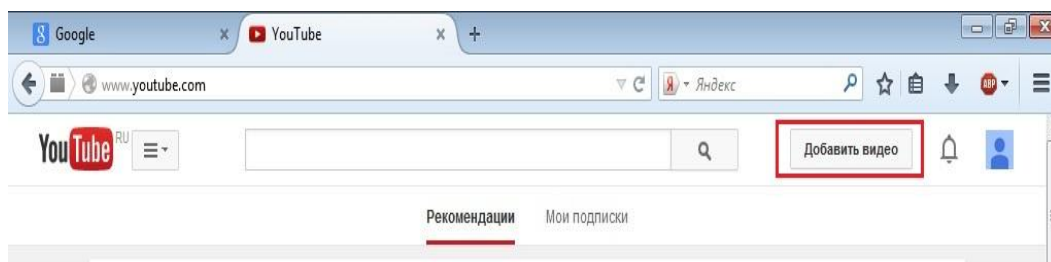


Рис. 47. Верхняя строка с кнопкой «Добавить видео»

После нажатия на эту кнопку появляется окно, в котором нам предлагается создать собственный *youtube – канал*, без которого загружать собственные видео не получится, нажимаем **Ок** и переходим к загрузке видео:

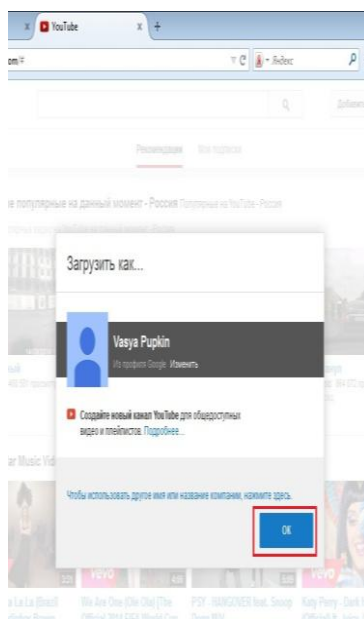


Рис. 48. Создание нового канала под управлением вашего аккаунта

Главное окно загрузки собственно видео на *youtube – канал*, здесь ждем на красный квадрат с белой стрелкой:

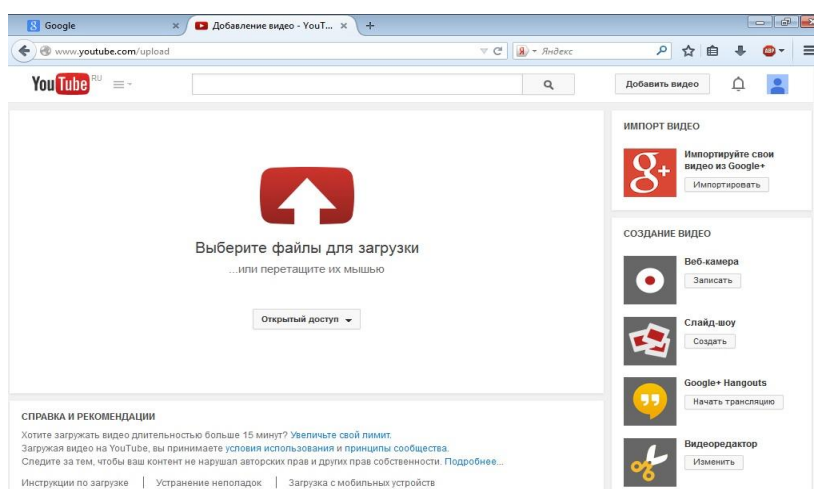


Рис. 49. Процесс добавления нового видео на канал *youtube*

В результате нажатия на красную кнопку с белой стрелкой открывается диалоговое окно с выбором видео. Здесь вы сами выбираете тот файл, который вам нужен:

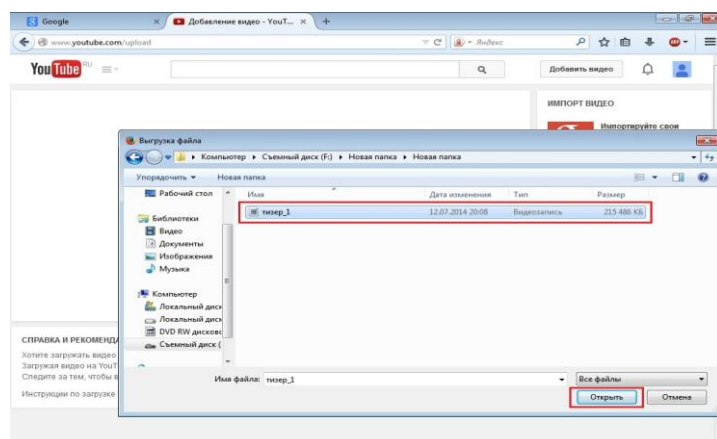


Рис. 50. Диалоговое окно с выбором видео

После того, как мы выберем файл и нажмем кнопку **Открыть**, начнется его загрузка на канал. В этом окне мы вводим название (заголовок) будущего видео, вносим описание, и вводим теги (ключевые слова для продвижения – хотя эта функция не обязательна), также мы можем следить за статусом загрузки видео. После вноса всех необходимых данных нажимаем кнопку **Опубликовать**:

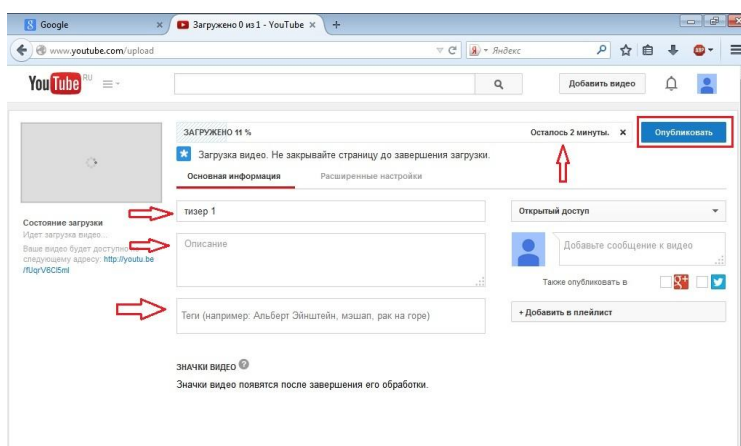


Рис. 51. Страница управлением новым видео

Открывается следующее окно, в котором мы можем вернуться к редактированию. Указанная ссылка необходима для вставки в сервисе *tiki – toki*:

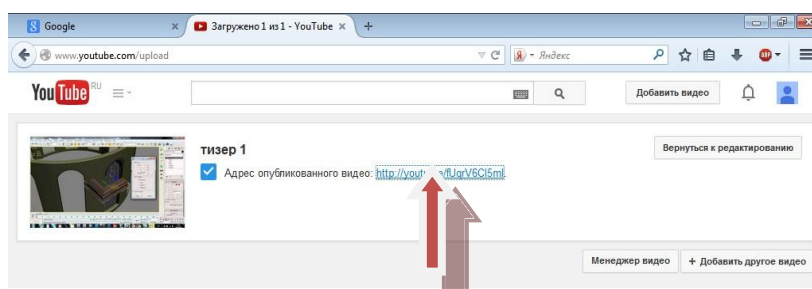


Рис. 52. Видео добавлено, опубликовано, доступна ссылка на него

При переходе по ссылке опубликованного видео мы можем перейти к его просмотру:

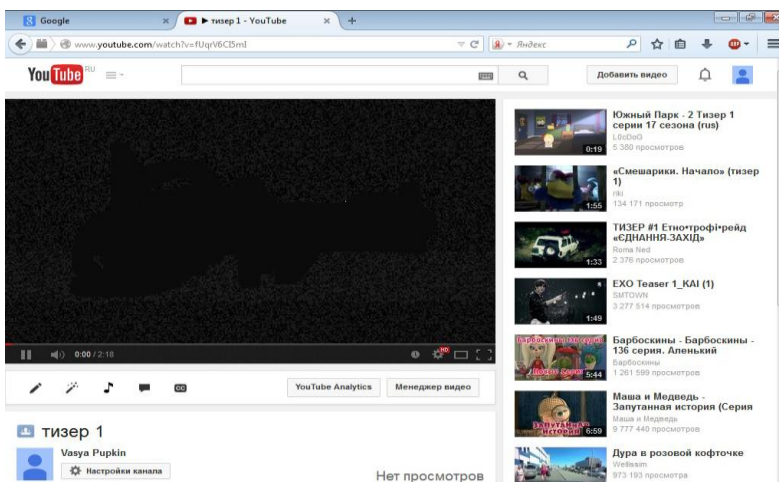


Рис. 53. Страница просмотра нашего видео

Подготовка аудио

Подготовка аудиофайлов сводится к тем же процессам подготовки видео, описанным выше. Более того, размещать аудио файлы для вашей ленты времени рекомендуется так же на Youtube. Здесь могут быть некоторые сложности с авторским правом, однако:

- Серьезные запреты на размещаемый контент *youtube* выдвигает своим пользователям не столь часто, поэтому размещать можно практически любое произведение.
- Вы не используете ту или иную музыкальную композицию в коммерческих целях, например в рекламной продукции с целью привлечения потенциальных покупателей вашего продукта, поэтому даже в случае нареканий со стороны *youtube* вам беспокоиться не за что.
- Многие специализированные *аудиохостинги* являются платными.
- Размещение *медийного контента* (аудио и видео) в одном месте (на вашем *youtube – канале*) упростит вам контроль над ресурсами.
- Более частое размещение контента в *youtube* благотворно сказывается на вашем канале.

Совокупность этих факторов четко показывает нам, что использование однажды созданного канала на *youtube – хостинге* существенно облегчает вам жизнь!

Примечание

При подготовке *аудиоконтента* рекомендуется в пакете **Windows Movie Maker** создать видеофайл. Вы можете импортировать лишь аудиофайл и как-то его обработать. В этом случае **Windows Movie Maker** сохранит файл в аудио формате **wav**. Однако *youtube*, при попытке загрузить такой файл, выдаст сообщение о невозможности это сделать и даст рекомендации по переработке аудиофайла в видеофайл.

Для того, чтобы очень просто решить проблему с видеопотоком, рекомендуется в **Windows Movie Maker**, помимо вашего аудиофайла импортировать в проект то или иное изображение и разместить его на дорожке. В этом случае ваш файл будет интерпретирован как видео, а изображение может нести функцию красивой обложки.

Создание ленты времени

Заходим по ссылке: *tiki-toki.com*. Для создания ленты времени необходима регистрация. Для этого нажимаем либо кнопку «**Sign Up Now**», либо кнопку «**Free Sign Up**»:

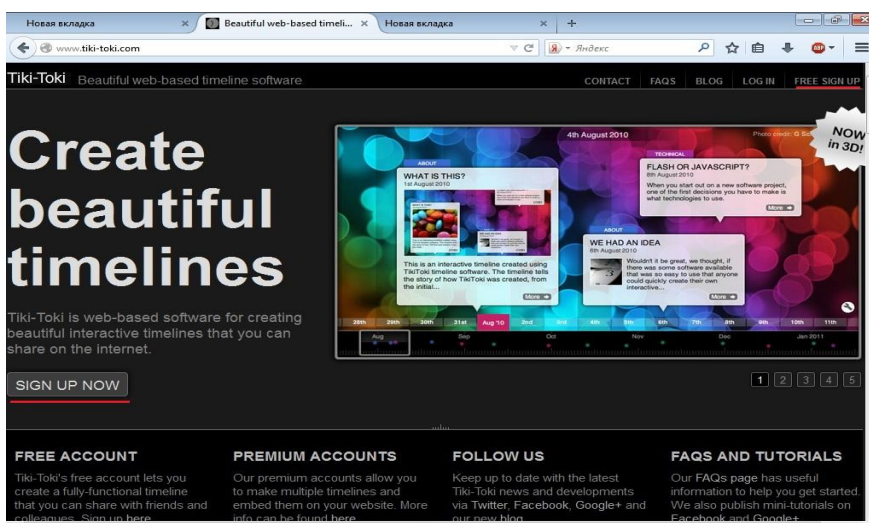


Рис. 54. Главная страница сервиса

В результате нажатия на кнопку «**Sign Up Now**» сайт переводит нас на регистрационную форму, расположенную ниже:

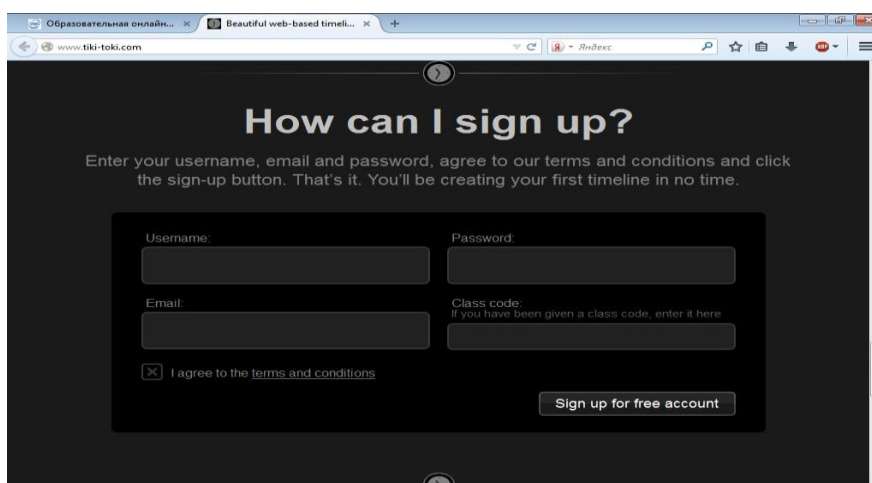


Рис. 55. Форма регистрации в сервисе

При нажатии на кнопку «**Free Sign Up**» регистрационная форма всплывает ниже данной кнопки в правом верхнем углу:

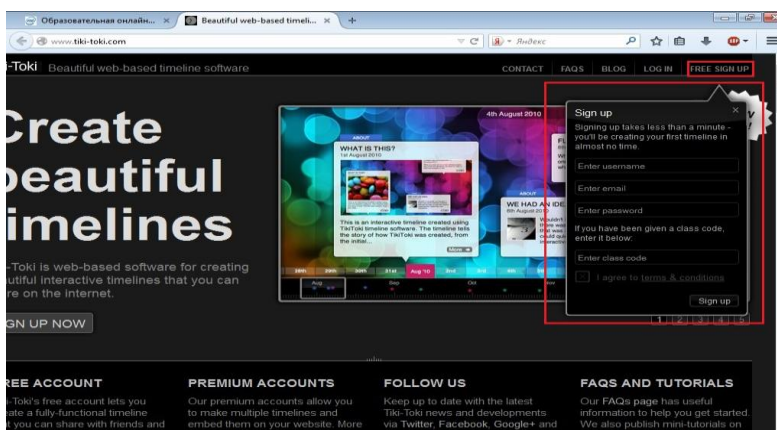


Рис. 56. Всплывающая форма регистрации

Рассмотрим процедуру регистрации на примере всплывающей формы регистрации аккаунта:

The image shows two screenshots of a mobile registration form titled "Sign up". The form includes the following fields and elements:

- Text: "Signing up takes less than a minute - you'll be creating your first timeline in almost no time."
- Input field: "Enter username" (labeled 1 in the second screenshot).
- Input field: "Enter email" (labeled 2 in the second screenshot).
- Input field: "Enter password" (labeled 3 in the second screenshot).
- Text: "If you have been given a class code, enter it below:"
- Input field: "Enter class code"
- Checkbox: "I agree to terms & conditions" (labeled 4 in the second screenshot).
- Button: "Sign up" (highlighted with a red box in the second screenshot).

Рис. 57. Пример заполнения регистрационных данных

- В поле 1 (**Enter username**) вводим *имя пользователя*. Оно может быть произвольным (см. пример выше).
- В поле 2 (**Enter email**) вводим адрес своей *электронной почты* (см. пример выше).

Примечание

Для использования ленты времени в целях освоивания сервиса создан публичный почтовый ящик на [yandex.ru](mailto:testovaya-rabota@yandex.ru) с данными для входа:

ЛОГИН: testovaya-rabota@yandex.ru

пароль: *testovaya*

- В поле 3 (**Enter password**) вводим произвольный пароль.
- Ставим крестик в поле «**I agree to terms & conditions**» (указано цифрой 4).
- Далее нажимаем на кнопку «**Sign up**», чтобы создать собственную учетную запись и войти в свой аккаунт для создания ленты времени. В результате нажатия на эту кнопку табличка меняется на подтверждающую с кнопкой входа «**Log in**»:

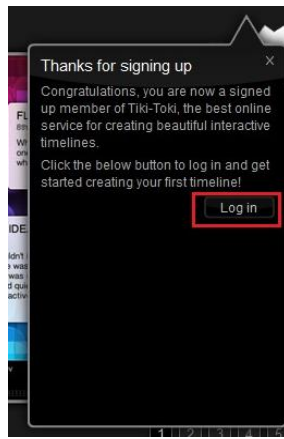


Рис. 58. Форма подтверждения созданного аккаунта

Далее сервис приводит нас в консоль управления. Здесь мы видим приветствие при входе и надпись «*Create new timeline*» (Создать новую ленту времени). Опускаемся чуть ниже и заполняем начальные данные ленты времени (см. рис. 59 а, б):

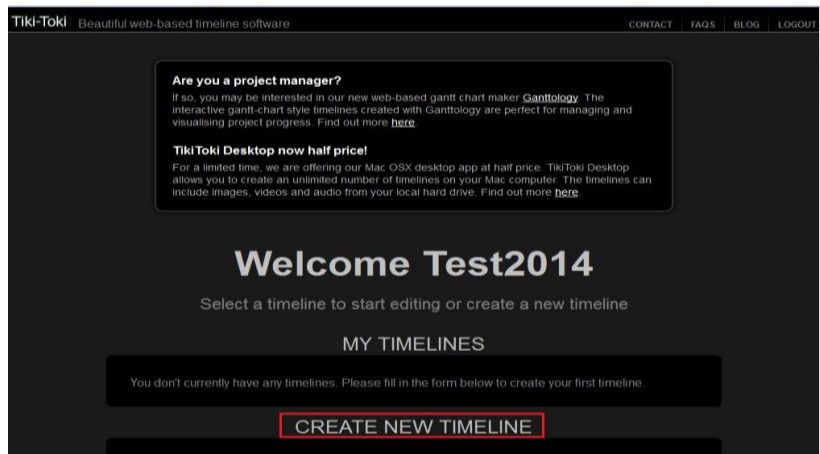


Рис. 59, а. Заголовок раздела создания новой ленты времени

Рис. 59, б. Заполненные данные анкеты новой ленты времени

1. **Title** – Заголовок.
2. **Start Date** - вводим начальную дату.
3. **End Date** - вводим конечную дату.
4. **Intoduction** – вступление.
5. **About** – в данное поле пишем краткое описание, о чем рассказывает данная лента времени.
6. **Intro Image** – сюда вводим ссылку с фотохостинга на фотографию вступительной части (см. рис. 24).
7. **Intro Image Credit** – описание к фотографии вступительной части.
8. **Background Image** – ссылка с фотохостинга на фотографию, которая послужит фоном к ленте времени.
9. **Background Image Credit** – описание к фотографии фона.
10. **Background colour** – цвет фона.
11. **Highlight colour** – цвет выделения (рамки, плашки и т.п.).
12. Нажимаем кнопку «**Create new timeline**» («Создать новую ленту времени»).

Стартовая страница выглядит так:

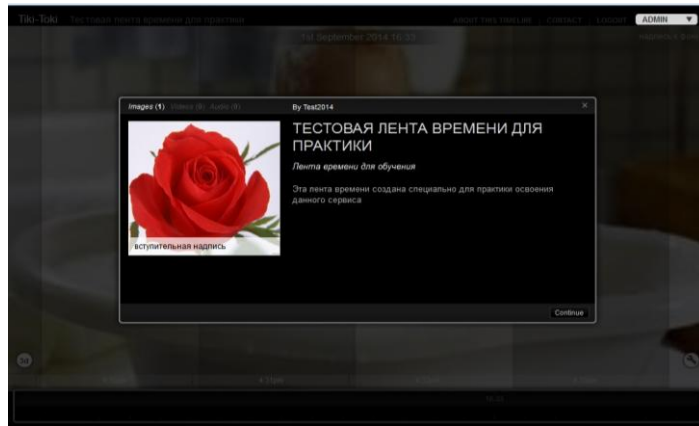


Рис. 60. Окно приветствия новой ленты времени

После нажатия кнопки «**Continue**» («*Продолжить*») открывается сама лента времени с различными функциональными кнопками в правом верхнем углу:

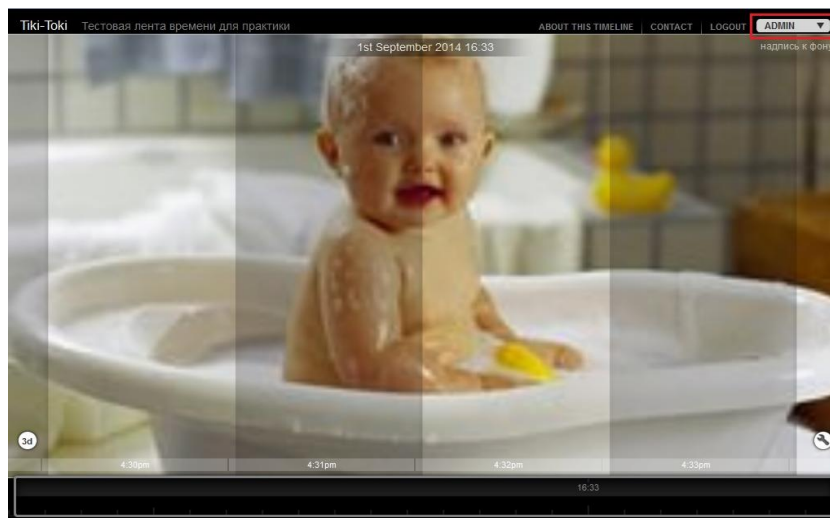


Рис. 61. Общий вид ленты времени

1. **About This Timeline** – об этом таймлайне (ленте времени).
2. **Contact** – контакт (контакты разработчиков сервиса).
3. **Logout** – разъединение или выход из своей учетной записи (консоль управления *admin* будет недоступна).
4. В данном случае нас интересует выделенная рамкой панель **Admin**:

При нажатии на данную кнопку всплывает панель управления проектом:

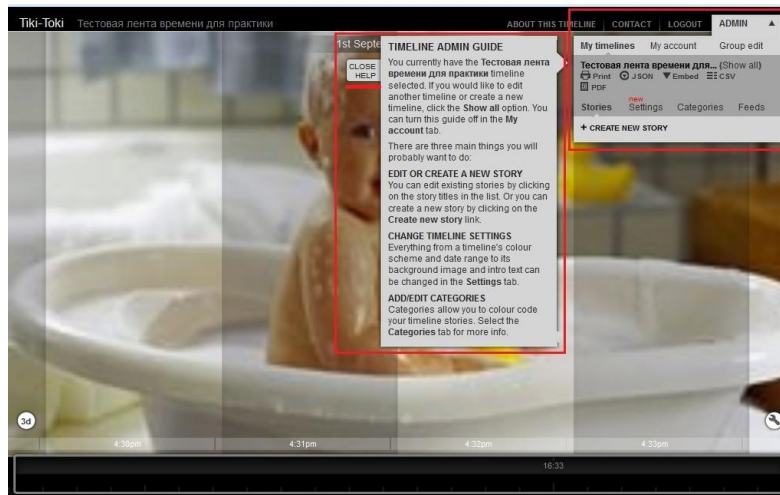


Рис. 62. Панель управления проектом

Первую панель с описанием функций можно скрыть нажатием на надпись «close help». Далее разберем консоль создания ленты более подробно:

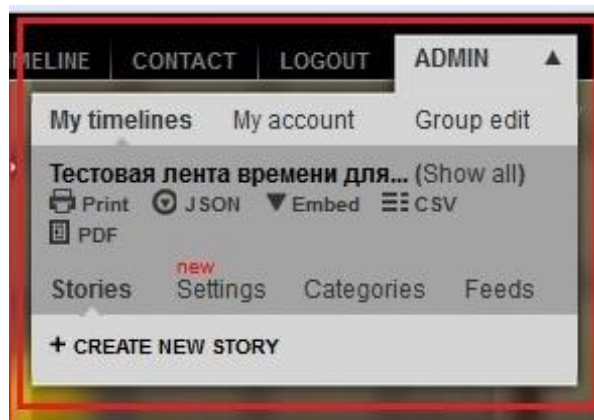


Рис. 63. Консоль создания и управления ленты времени

Сначала создадим новую категорию. Для этого щелкаем по слову «categories» и затем нажимаем на команду «create new category»:

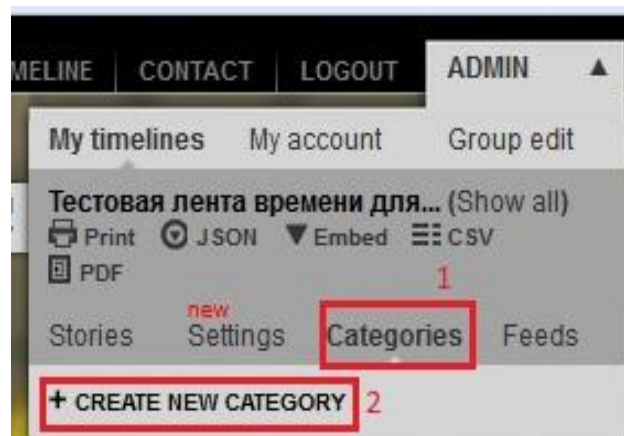


Рис. 64. Создание новой категории

В результате откроется окно создания новой категории:

1. В поле «**title**» («заголовок») вводим название создаваемой категории.
2. В поле «**colour**» выбираем нужную нам подсветку создаваемой категории.

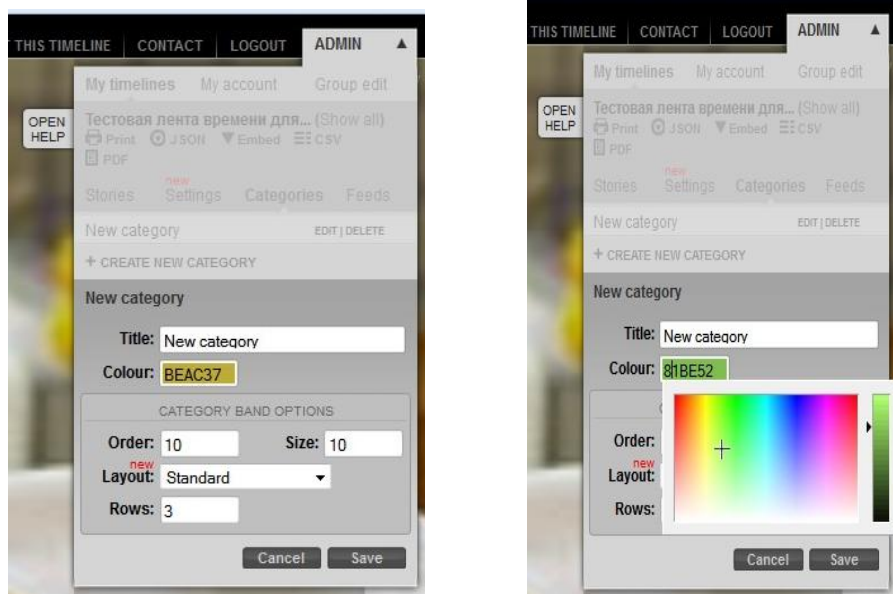


Рис. 65 (а, б). Продолжаем настраивать новую категорию

3. В поле «**order**» вводим нужное нам число. Введенное число определяет приоритетный порядок выдачи категории на экране. Чем меньше число вы укажете, тем раньше будет назначена данная категории к создаваемой истории:

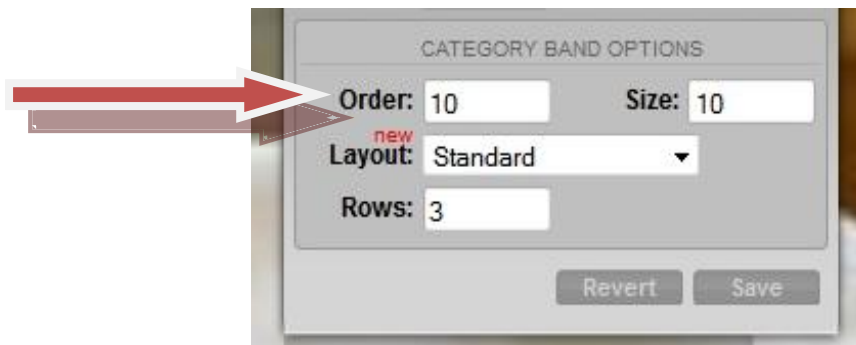


Рис. 66. Поле order

4. В поле «**Size**» вводим нужное нам число. Это поле определяет размер группы:

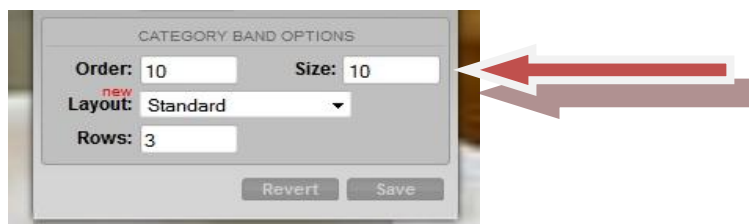


Рис. 67. Поле size и поле rows

5. В поле «**Rows**» вводим нужное нам число. Число в данном поле определяет количество строк, которые закладываются в макет при написании истории. По умолчанию стоит 3 строки.

Наиболее интересная для нас вкладка – это вкладка «**Stories**». Именно здесь происходит заполнение основной информации в ленте времени. Нажимаем на «**create new story**», нам открывается панель управления историей – создается новая история. Кроме того, после создания новой истории в главном поле появляется закладка с описанием истории (см. рис. 67 а, б):

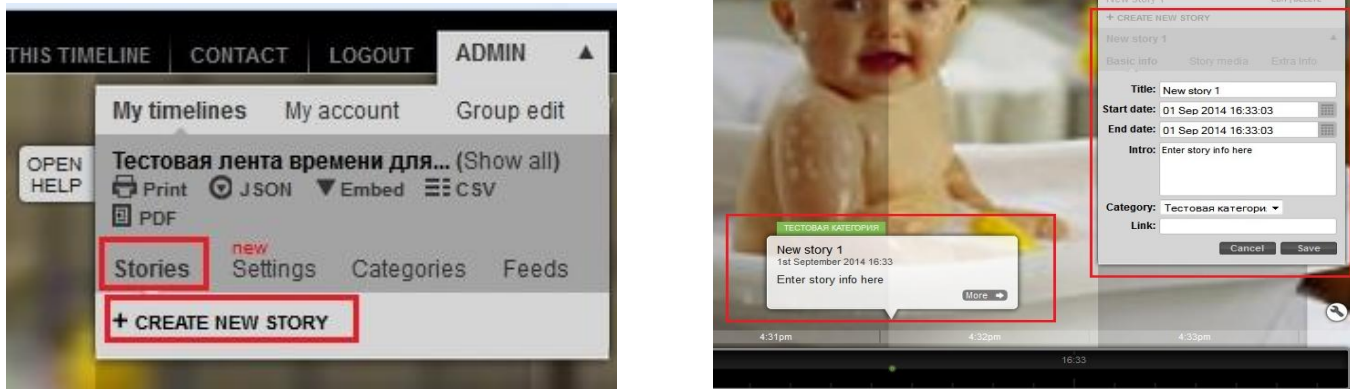


Рис. 68 (а, б). Процесс создания новой истории и результат

Нас интересуют 3 основные вкладки заполнения - **Basic info**, **Story media**, **Extra info**:

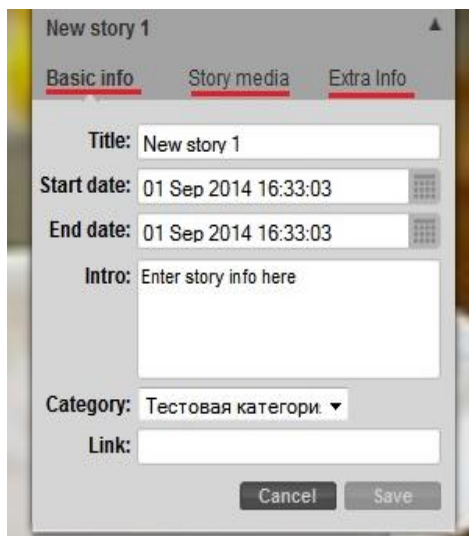


Рис. 69. Консоль создания и управления новой историей

Разберемся более подробно с каждой вкладкой отдельно. Начнем с первой и самой главной вкладки – **Basic info**:

Title - Заголовок истории (указано 1).

Start Date – Начальная дата (указано 2).

Intro – Вступление (указано 3).

Category – Категория (Из выпадающего списка выбираем нужную нам категорию, при этом категорий может быть столько, сколько мы сами создадим) (указано 4):

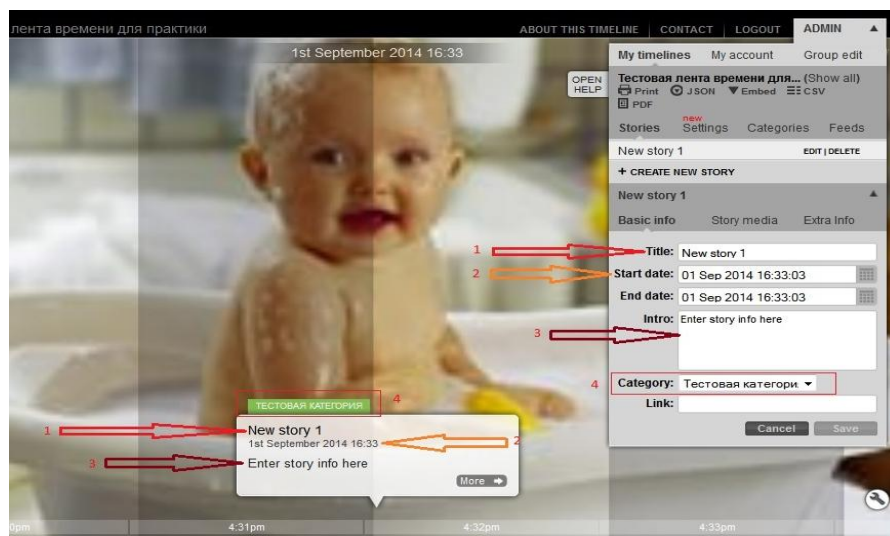


Рис. 70. Элементы управления вкладки Basic info

Рассмотрим подробнее ввод даты. Нажимаем на квадратик, который указан стрелкой на рис. 70 (а). В результате открывается окно ввода даты (см. рис. 70, б):

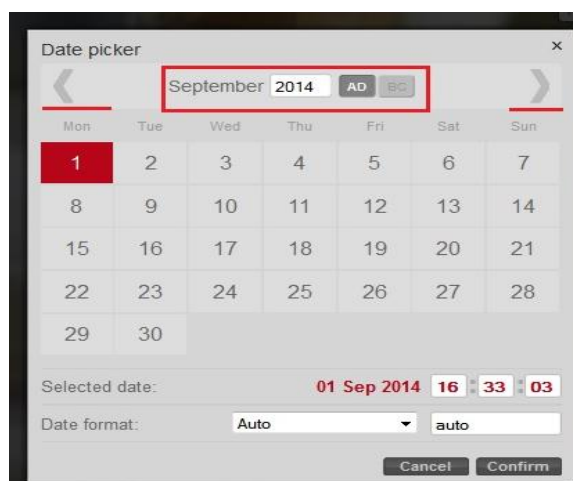
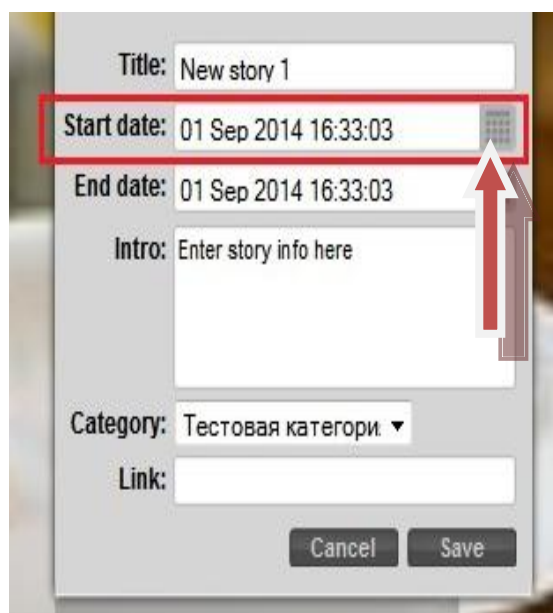


Рис. 71 (а, б). Работа с датами истории

В обведенной красной рамке мы можем выбрать год и эпоху (*AD* – *Anno Domini*, пер. с лат. «нашего бога, нашей эры», *BC* – *Before Christ*, пер. с англ. «до Христа, до нашей эры»), а щелкая по стрелкам, подчеркнутым красными линиями, можно выбирать нужный нам месяц, кроме того, выделяя нужный квадрат с числом, можно выбрать нужное число (день) месяца. Также можно выбирать формат даты, о чем писалось в начале методического пособия.

Последнее поле раздела ввода базовой информации **basic info** – поле «**Link**» (*ссылка*):

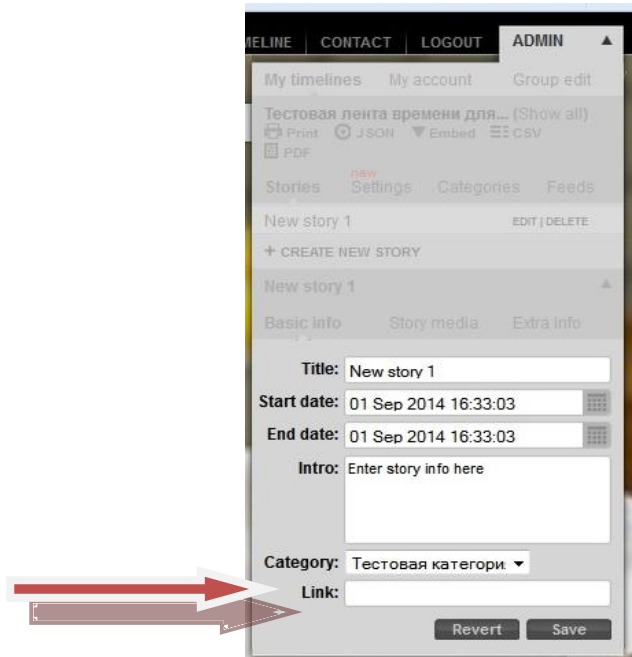


Рис. 72. Поле link

В эту строку можно вводить любую ссылку на тот или иной сайт или веб-страницу, которая отобразится в виде кнопки с надписью «**Find out more**» (при нажатии на эту кнопку сервис перенаправит нас на эту страницу) в окне подробного отображения истории (рис. 72, б). Окно подробного отображения истории открывается при нажатии на кнопку «**More**» (Больше) закладки с описанием истории (рис. 72, а):

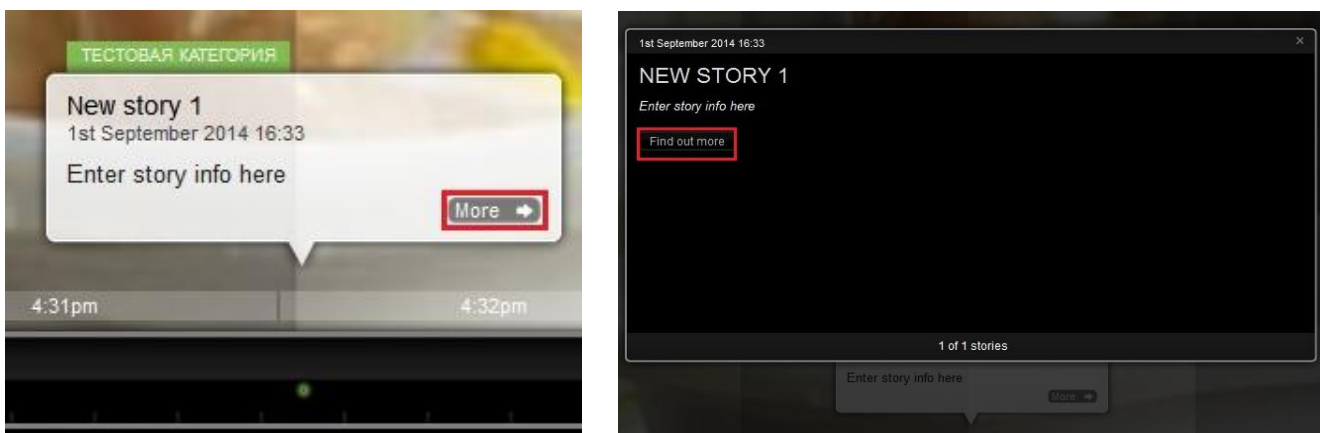


Рис. 73 (а, б). Процесс создания новой истории и результат

Теперь разберем вкладку «**Story media**». После нажатия на надпись «**Add new media**» раскрывается список с полями для ввода ссылок на медиафайлы (*фото, видео, аудио*):

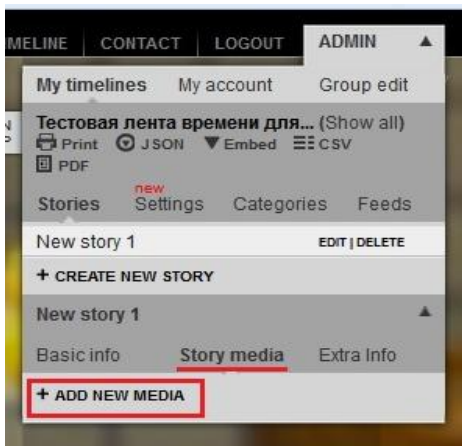


Рис. 74 (а, б). Добавление нового медийного файла

В поле «**Туре**» из выпадающего списка выбираем тот тип фала, который собираемся подгрузить к истории ленты времени (это может быть изображение, видео или аудио файл):

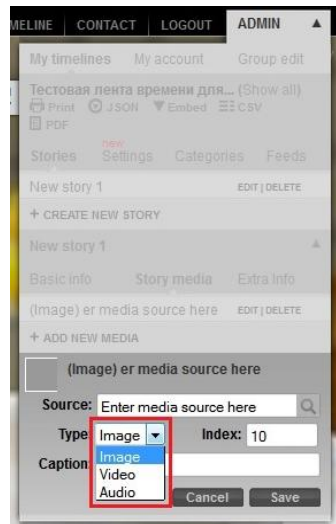


Рис. 75. Выбор типа подгружаемого файла

Далее нам нужно ввести ссылку на место расположения файла. Для этого нажимаем на квадратик, указанный на рисунке красной стрелкой. В результате откроется окно ввода ссылки. В этом окне в строке ввода ссылки вставляем ссылку на нужное нам изображение (см. рис. 24):

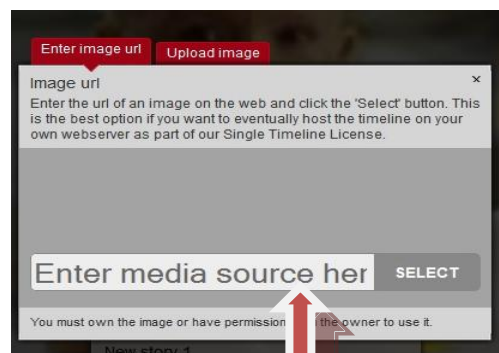
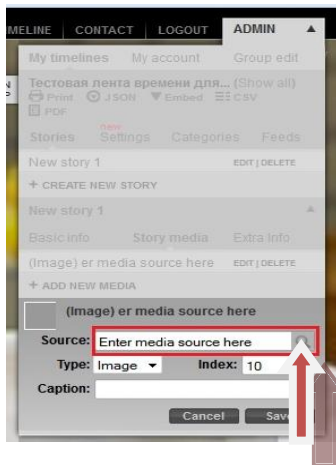


Рис. 76 (а, б). Ввод ссылки с фото- или видео-хостинга

В строке «**Index**» указываем нужное нам число. Если Вы добавляете несколько изображений к истории, то необходимо на каждый добавляемый медиафайл указать свой индекс. Чем меньше число индекса, тем раньше будет размещено изображение:

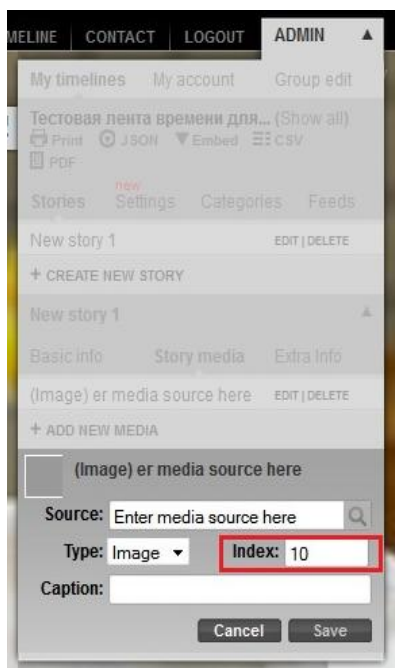


Рис. 77. Задание нужного индекса на медиафайл

В строке «**Caption**» (*Описание*) пишем название к файлу такое, какое сами захотим:

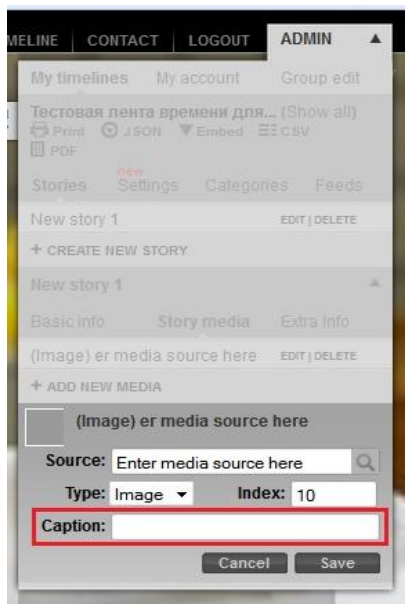


Рис. 78. Поле для ввода описания

С видео и аудио файлами поступаем таким же образом (все полностью аналогично). Ссылка на видео при использовании видеохостинга *youtube.com* указана на рис. 52.

В последней важной вкладке «**Extra info**» вносится основная текстовая информация. В поле «**Full text**» вводим основной текст:

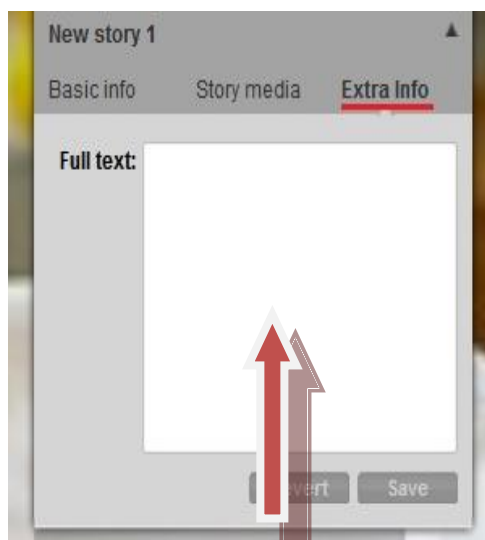


Рис. 79 Поле для ввода основного текста

По завершении процедур не забывайте нажимать на кнопку «**Save**» (*Сохранить*), чтобы сохранять все вносимые изменения.

Приложение А: Некоторые горячие клавиши для управления проектом в программе Windows Movie Maker

Меню **File (Файл):**

- **Ctrl + N** --- New Project (Новый Проект)
- **Ctrl + O** --- Open Project... (Открыть Проект...)
- **Ctrl + S** --- Save Project (Сохранить Проект)
- **F12** --- Save Project As... (Сохранить Проект как...)
- **Ctrl + P** --- Save Movie File (Сохранить файл фильма)
- **Ctrl + I** --- Import into Collections... (Импортировать в коллекцию...)

Меню **Edit (Редактирование):**

- **Ctrl + Z** --- Undo Trim Clip (Отменить обрезку клипа)
- **Ctrl + Y** --- Redo (шаг вперед/повторить вновь)
- **Ctrl + X** --- Cut (Вырезать)
- **Ctrl + C** --- Copy (Копировать)
- **Ctrl + V** --- Paste (Вставить)
- **Del** --- Delete (Удалить)
- **Ctrl + A** --- Select All (Выбрать все)
- **F2** --- Rename (Переименовать)
- **Ctrl + Del** --- Clear Timeline (Очистить временную шкалу)

Меню **View (Вид):**

- **Ctrl + T** --- Storyboard (Раскадровка)
- **PgDn** --- Zoom In (Увеличить)
- **PgUp** --- Zoom Out (Уменьшить)
- **F9** --- Zoom to Fit (Масштабировать для соответствия)

Меню **Clip (Клип):**

- **Ctrl + D** --- Add to Timeline (Добавить на временную шкалу)
- **Ctrl + Shift + I** --- Set Start Trim Point (Задать начальную точку монтажа)
- **Ctrl + Shift + O** --- Set End Trim Point (Задать конечную точку монтажа)
- **Ctrl + Shift + Del** --- Clear Trim Points (Удалить точки монтажа)

- **Ctrl + L** --- Split (Разрыв)
- **Ctrl + M** --- Combine (Объединить)
- **Ctrl + Shift + B** --- Nudge Left (Сдвинуть влево)
- **Ctrl + Shift + N** --- Nudge Right (Сдвинуть вправо)
- **Ctrl + U** --- Audio – Volume (Уровень громкости)

Меню **Play (Проигрывание):**

- **Spacebar (Пробел)** --- Play Clip (Проигрывать клип)
- **Ctrl + K** --- Stop (Остановить)
- **Ctrl + W** --- Play Timeline (Проигрывать временную шкалу)
- **Ctrl + Q** --- Rewind Timeline (Перемотка временной шкалы)
- **Ctrl + Alt + Left Arrow (Стрелка Влево)** --- Back (Назад)
- **Ctrl + Alt + Right Arrow (Стрелка Вправо)** --- Forward (Вперед)
- **Alt + Left Arrow (Стрелка Влево)** --- Previous Frame (Предыдущий кадр)
- **Alt + Right Arrow (Стрелка Вправо)** --- Next Frame (Следующий кадр)