

Захват изображений с экрана монитора.

Цель работы: изготовить видеоролик со звуковым сопровождением

Оборудование: ПК, программное средство Hyper Cam.

Умения пригодятся Вам для:

- изготовления видеороликов со вставками событий, происходящих на экране монитора;
- вставки рисунков – копий изображений экрана и окон;
- синхронного озвучивания и визуализации медиатекстов.

Выполнение работы

1. Запустите на выполнение программу «Hyper Cam» и ознакомьтесь с меню программы.

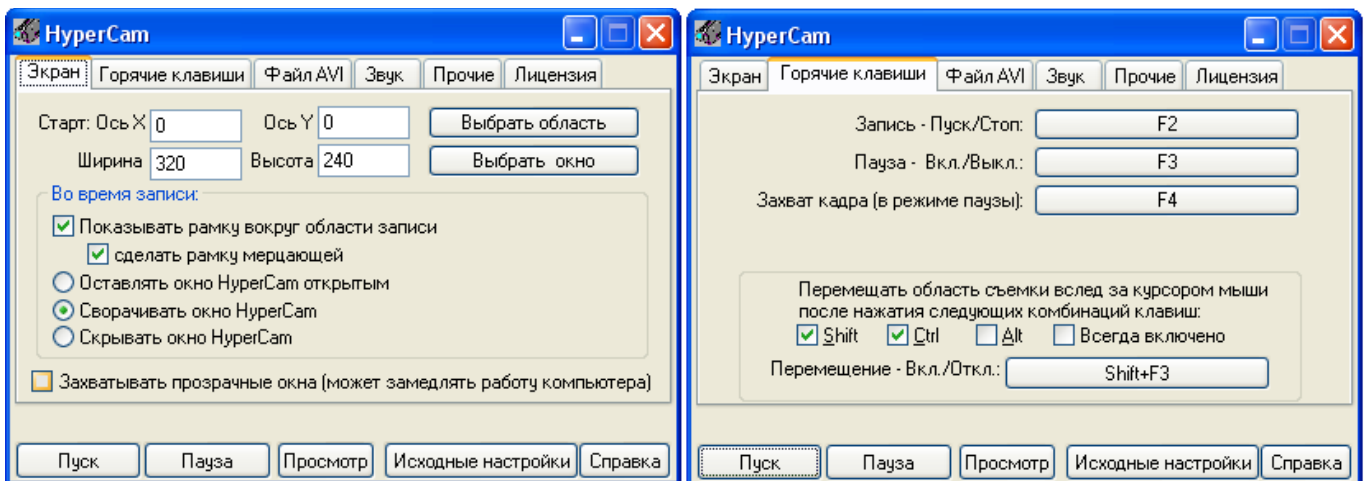


Рис. 1. Окно программы Hyper Cam (слева). Вкладка меню «Горячие клавиши», справа

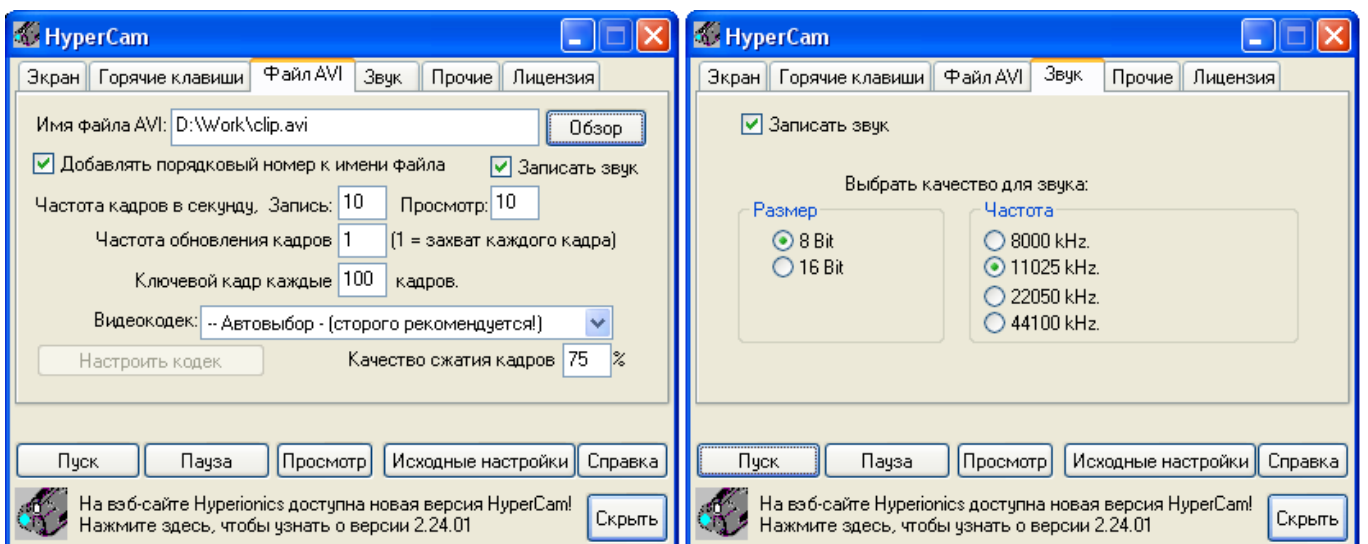


Рис. 2. Вкладки меню для установки режимов записи видео (слева) и звука (справа)

Экран – стандартные установки закладки выбора **Области Экрана** (рис.1.); **Горячие клавиши** – стандартные установки программы по использованию горячих клавиш; **Файл AVI** – закладка для установки режима и времени записи видеофайла;

Звук – закладка для установок режима записи звукового сопровождения; **Прочие** – другие опции управления программой. На вкладке управления функциями записи звука (**Звук** рис. 2, справа) включите режим записи (**Записать звук**), 8-битную кодировку сигнала с минимальным битрейтом 8 кбит в секунду. Это позволит сократить размер звукового файла и время его передачи в сети.

Если в закладке **Экран** Вы установили активным пункт **Выбрать окно**, то щелчок по заголовку одного из открытых окон, делает его активным для видеозахвата, т. е. содержимое окна будет копироваться в AVI файл при записи. Если Вы хотите, чтобы Ваши действия по управлению информацией отображались в кадре, то во вкладке **Прочие** (рис. 3) установите флажки против пунктов **Записывать курсор мышки** - для отображения его перемещений в кадре; **Отображать щелчок мышкой вспыхивающей звездочкой** – при щелчке мыши вспыхивает звездочка. Цвет звездочки (для левой и правой клавиш отдельно) и громкость звучания щелчка (**Громкость звука щелчка мышки**) также устанавливается в данной вкладке меню.

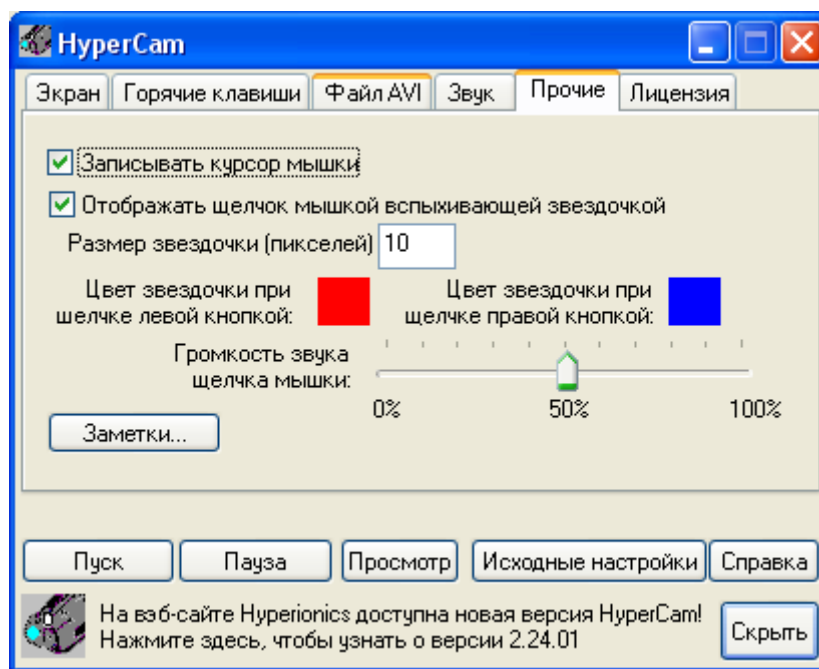


Рис. 3. Вкладка меню «Другие опции»

2. Пробная запись.

Запустите на выполнение программу **Калькулятор**.

Во вкладке **Области экрана** программы «Hyper Cam» щелкните по кнопке **Выбор окна**, затем щелкните по заголовку окна **Калькулятор**.

Во вкладке **Прочие** установите желаемый режим отображения курсора при видеозахвате.

Запустите программу видеозахвата клавишей **F2**.

В окне калькулятора произведем действия с числами, комментируя их с помощью микрофона.

Остановите запись, нажав клавишу **F2**.

Просмотрите полученную запись (**Просмотр**).

Запись видеофрагмента.

Откройте папку с материалами для лабораторной работы. Скопируйте файлы в свою папку.

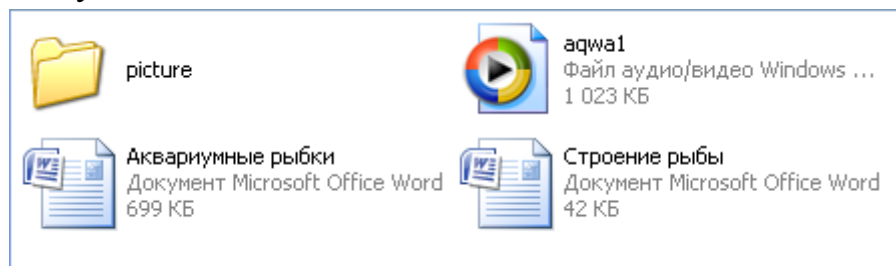


Рис. 4. Содержание папки

Откройте файл **Строение рыбы** с помощью текстового редактора Word. Выберите область захвата изображения. Включите захват (**F2**). Назовите элементы рисунка, используя графический курсор в качестве указателя событий, происходящих на экране. Остановите запись (**F2**). Просмотрите и оцените получившуюся запись. Тексты для записи звукового сопровождения – в файле **Аквариумные рыбки**. Для настройки источника сигнала используйте регулятор уровня записи (он же регулятор уровня громкости). См. лабораторную работу «Цифровая звукозапись и обработка звука».

3. Видеозахват статичных изображений с экрана монитора

Все рисунки, помещенные в данной инструкции, выполнены с помощью операции копирования содержания рабочего стола в буфер обмена. Чтобы скопировать содержание всего содержимого рабочего стола, следует нажать клавишу **Print Screen** клавиатуры. Чтобы скопировать содержание активного окна, нажмите клавишу **Print Screen** при нажатой клавише **Alt**.

Вставить содержимое буфера обмена можно в графический (**Paint**) или текстовый (**Word**) редактор. Сохраненные в **Word** рисунки имеют разрешение 72 dpi, что недостаточно для печати современными издательскими системами. Минимальное разрешение рисунка должно составлять 120 dpi. Поэтому советуем вам пользоваться редактором **Photoshop** для настроек разрешения рисунка.

Произведите захват изображения с экрана монитора, отредактируйте его в графическом редакторе (Paint) и сохраните в свою папку с целью размещения изображения в кадр фильма.

4. Видеомонтаж.

Видеомонтаж можно произвести с помощью простейшей программы видеомонтажа **Windows Movie Maker**. Импортируйте в проект вашу запись (результат динамического захвата изображений с экрана монитора), музыку (из папки LABS диска D), клип (aqwa1) и рисунки (папка Picture к работе). В ролик вставьте

результаты динамического и статического захватов изображений с экрана монитора. Смонтируйте фильм и сохраните в свою папку.

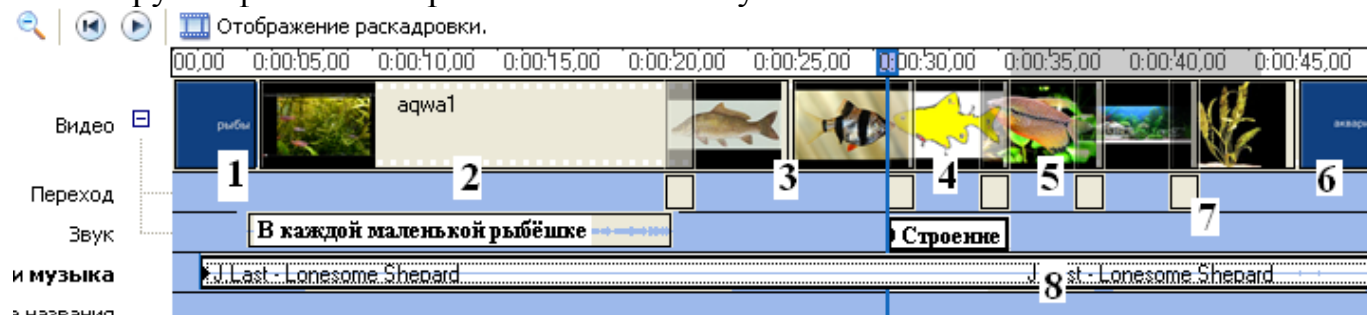


Рис. 5. Смонтированный ролик для сохранения в файл фильма

На рис. 5 представлен вариант монтажа учебного ролика «Аквариум»: 1 – начальный титр с названием ролика; 2 – фрагмент ролика (aqwa1); 3 – статичные изображения с надписями вида рыб; 4 – видеозапись со звуковыми пояснениями о строении рыбы; 5 – статичные изображения рыб, аквариума и растений; 6 – конечный титр (автор ролика); 7 – межкадровые переходы; 8 – фоновая мелодия.

Полученный файл имеет расширение WMV и значительный размер. Преобразуйте его во флэш-видео с помощью программы Any Video Converter. Сравните размеры и качество изображений полученных роликов.