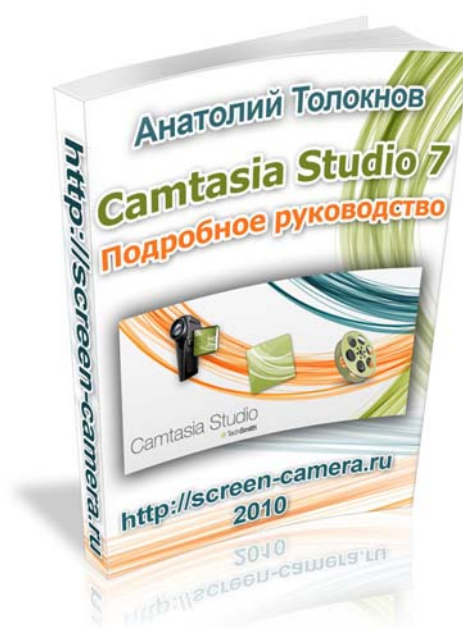


Анатолий Толокнов

Camtasia Studio 7

Подробное руководство



© Анатолий Толокнов, 2010. Все права защищены.

Свободное распространение данной книги разрешается и приветствуется!

**Разрешается свободное распространение данной книги
с условием сохранения её неизменности**



[UVScreenCamera](http://screen-camera.ru) – программа для захвата действий с Рабочего стола

Содержание

Урок 1. Знакомство с программой Camtasia Studio 7.....	4
Урок 2. Запись действий с экрана.....	11
Урок 3. Настройки панели записи.....	20
Урок 4. Использование скрин маркера ScreenDraw	38
Урок 5. Использование редактора видео в Camtasia Studio.....	43
Урок 6. Работа со звуком.....	57
Урок 7. Вставка выносок.....	73
Урок 8. Использование увеличения (Zoom).....	91
Урок 9. Использование эффектов переходов.....	100
Урок 10. Применение эффектов указателя мыши.....	103
Урок 11. Добавление титульного клипа.....	110
Урок 12. Запись с веб камеры.....	114
Урок 13. Работа с субтитрами.....	125
Урок 14. Добавление теста.....	132
Урок 15. Экспорт видео.....	141

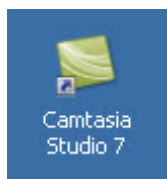
Урок 1. Знакомство с программой Camtasia Studio 7.

Программа **Camtasia Studio** предназначена для захвата действий с экрана или по-другому с **Рабочего стола**. Программа захватывает все, что происходит на **Рабочем столе**, в том числе и движение курсора.

В этом уроке мы познакомимся с главным окном программы.

Установку программы мы не будем рассматривать, так как процесс установки обычно не вызывает затруднений у пользователя.

После установки программы на **Рабочем столе** появляется вот такой ярлык.



Делаем двойной щелчок по этому ярлыку и у нас откроется главное окно программы с окном приветствия.

[**UVScreenCamera** – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка.](#)
[Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

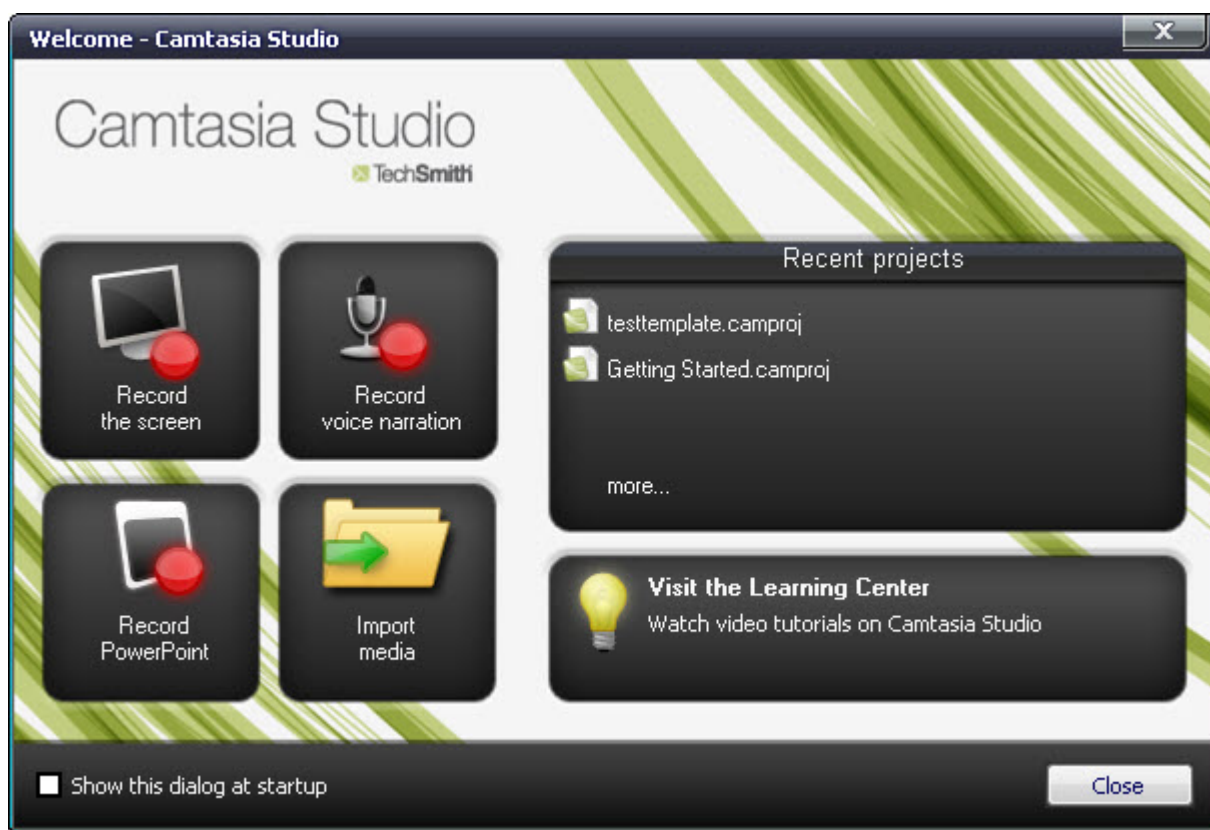


Рис. 1.1. Окно приветствия **CamtasiaStudio 7**.

В окне приветствия можно выбрать ряд задач: **Record the screen** (Запись экрана), чтобы сразу перейти к записи действий с экрана, **Record voice narration** (Запись речи), **Record PowerPoint** (Запись презентации MS PowerPoint), **Import media** (Импорт файлов). Также в разделе **Recent projects** (Недавние проекты) можно выбрать недавно открывавшиеся проекты, имеется их список. Если в этом списке отсутствуют нужные нам проекты, тогда мы можем выбрать необходимый нам проект, если нажмем на гиперссылку ниже **more...** (подробнее...)

При нажатии на надпись **Visit the Learning Center** (Посетить учебный центр), мы попадаем на сайт производителей **Camtasia Studio**.

В левом нижнем углу этого окна можно снять «галочку» напротив пункта **Show this dialog at startup** (Показывать этот диалог при запуске).

Тогда при следующем запуске **Camtasia Studio** окно приветствия не появится.

Для того чтобы закрыть это окно, нажимаем кнопку **Close** (Закрыть) справа.

Если мы хотим, чтобы при следующем запуске программы появлялось окно приветствия, тогда в главном окне программы нажимаем пункт меню **Help** (Справка) и далее **Show welcome window** (Показать экран приветствия). В появившемся окне ставим «галочку» напротив пункта **Show this dialog at startup** (Показывать этот диалог при запуске).

Либо заходим в меню **Tools** (Инструменты) и нажимаем на самый последний пункт **Options** (Настройки). В открывшемся окне **Options** (Настройки) на вкладке **Program** (Программа) ставим «галочку» напротив пункта **Show Welcome Window on startup** (Показывать окно приветствия при запуске).

Главное окно программы **Camtasia Studio** делится на следующие области.

[**UVScreenCamera** – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)



Рис. 1.2. Редактор Camtasia Studio.

Вверху под строкой заголовка как обычно находится меню программы.

Ниже находится небольшая панель инструментов. Ее вид можно настроить, нажав на небольшую кнопку со стрелочкой вниз, которая находится справа . В выпадающем списке можно выбрать те пункты, которые будут отображаться на этой панели.

Ниже, под панелью инструментов, находится область, которую можно назвать **Сервисной панелью**. Вид этой области будет изменяться в зависимости от того, какая из вкладок в данный момент активна ниже на **Панели вкладок**.

Справа находится **Окно предварительного просмотра**.

Ну и в самом низу находится **Временная шкала (TimeLine)**.

Как видите, структура главного окна программы **Camtasia Studio**, напоминает окна таких редакторов видео монтажа как **Windows Movie Maker**, **Ulead VideoStudio** или **PinnacleStudio**. Это окно, по сути, и является редактором видео, в котором можно производить монтаж отснятого видео. Только в данном случае этот редактор оптимизирован для редактирования видео, которое представляет собой запись действий с экрана монитора.

Если подвести указатель мыши к разделительной линии между **Сервисной панелью** и **Окном предварительного просмотра**, то тогда он примет вид двунаправленной горизонтальной стрелки. Зажав левую кнопку мыши, мы можем изменять размеры **Сервисной панели** и **Окна предварительного просмотра**. Увеличивая размеры **Сервисной панели**, мы можем видеть, что размеры **Панели вкладок** увеличиваются, и количество вкладок на ней тоже увеличивается.

Окно предварительного просмотра можно открепить, если в правом верхнем углу нажать на кнопку . После этого **Окно предварительного просмотра** будет плавающим, а **Панель вкладок** развернется во всю длину.



Рис. 1.3. Плавающее **Окно предварительного просмотра**.



Рис. 1.4. **Панель вкладок** в развернутом состоянии.

Для того чтобы **Окно предварительного просмотра** вернуть в обычное «прикрепленное» состояние необходимо снова нажать на кнопку



Если **Окно предварительного просмотра** находится в прикрепленном состоянии, тогда **Панель вкладок** примет сокращенный вид, при котором на ней не помещаются все вкладки.



Рис. 1.5. Панель вкладок в сокращенном варианте.

Если нажата первая вкладка **Clip Bin** (приблизительный перевод **Корзина клипов**), то тогда в **Сервисной панели** располагаются все мультимедийные файлы, которые относятся к текущему проекту. Сюда можно импортировать видео, изображения, музыку. Импортированный файл не обязательно использовать в проекте. Как правило, импортированные файлы, которые здесь находятся, используются на **Временной шкале**.

Следующая вкладка - это **Library (Библиотека)**. При ее нажатии в **Сервисной панели** открывается список папок с библиотекой мультимедиа, из которой можно загрузить предустановленные музыкальные файлы, видео, выноски и т.д.

Вслед за вкладкой **Library** идет разделительная линия и далее ряд вкладок, которые относятся к редактированию отснятого материала. Если на **Временной шкале** отсутствуют какие-либо объекты, то тогда эти вкладки будут не активными. Здесь находятся не все вкладки. Для того чтобы открыть остальные вкладки нужно нажать на вкладку **More (Больше)** и в выпадающем списке выбрать необходимый пункт. Тогда текущая вкладка редактирования, если она была нажата, заменится на необходимую.

Урок 2. Запись действий с экрана.

Для того чтобы перейти к процессу записи действий с экрана необходимо в главном окне программы, т.е. в **Редакторе видео Camtasia Studio** нажать на кнопку **Record the screen** .

Также с правой стороны от этой кнопки можно нажать на маленькую стрелочку и выбрать необходимый пункт из списка: **Record the screen...** или **Record PowerPoint...**

Если выбран пункт **Record the screen...**, то тогда главное окно программы **Camtasia Studio** сворачивается и появляется **Панель записи**.

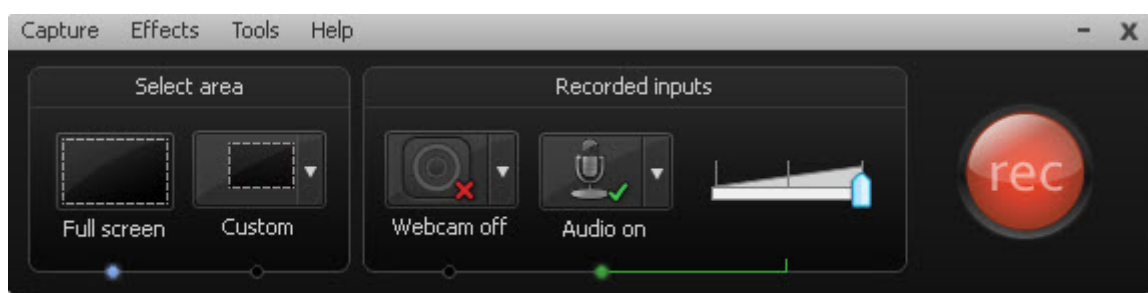


Рис. 2.1. Общий вид **Панели записи**.

Вид этой панели зависит от выбранных параметров и от состояния записи. Т.е. записываем ли мы в данный момент что-то с экрана или нет. Если да, то тогда панель записи изменяется.

Если нажата первая кнопка слева **Full Screen (Весь экран)** в **Панели записи**, то тогда будет записываться весь **Рабочий стол**, включая и **Панель задач**. Под этой кнопкой будет гореть синяя жирная точка, говорящая о том, что выбран данный режим.

Если выбрана кнопка **Custom**, то тогда можно выбрать произвольную область экрана.

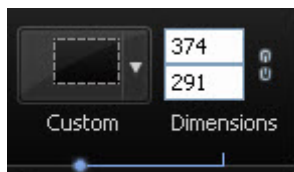


Рис. 2.2. Режим выбора произвольной области записи экрана.

На экране будет виден прямоугольник ограниченный зеленой пунктирной линией.



Рис. 2.3. Область записи (зеленый пунктирный прямоугольник).

Для того чтобы переместить данную область нужно навести указатель мыши на центральный прицел  и потянуть левой кнопкой мыши. Для

того чтобы изменить размеры необходимо воспользоваться квадратными маркерами по углам и по сторонам ограничивающей рамки.

Также можно изменить размеры области записи, введя в соответствующие поля значения в пикселях в **Панели записи** в пункте **Dimensions**. Если рядом с полями находится значок в виде разорванной цепи , то тогда значения в этих полях будет изменяться независимо друг от друга. Если значок в виде сомкнутых звеньев цепи , то тогда изменив один параметр (например, ширину ограничивающей рамки), автоматически будет изменяться и другой параметр (например, высота ограничивающей рамки).

При нажатии в кнопке **Custom** на маленькую белую стрелочку появляется выпадающее меню, в котором мы можем выбрать подходящие предустановленные размеры области записи.

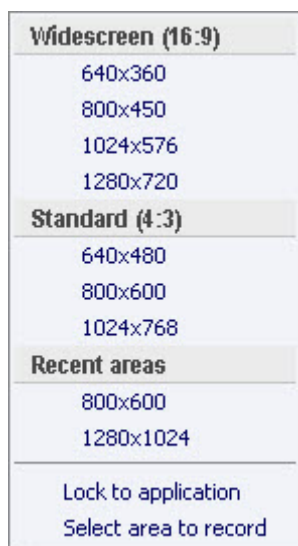


Рис. 2.4. Предустановленные области записи.

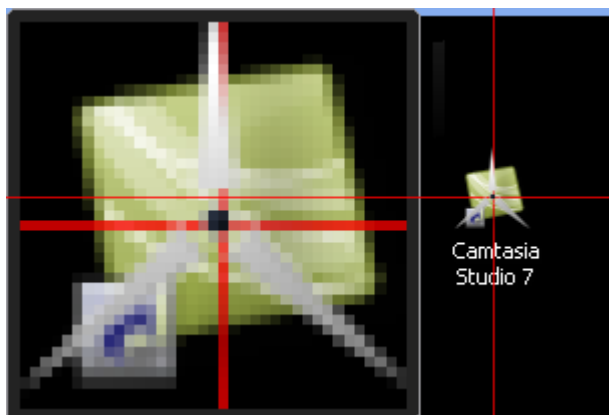
Widescreen (16:9) – широкий экран.

Standart (4:3) – стандартный экран.

Recent areas – последние выбранные области.

Если нажать на предпоследний пункт **Lock to application (Закрепить за приложением)**, то в этом случае ограничивающая рамка будет закреплена за активным окном, т.е. она примет размеры, точно совпадающие с окном активного приложения. При перемещении этого окна за ним будет следовать и ограничивающая рамка (приклеится к окну). Для того чтобы отклеить ограничивающую рамку от окна необходимо снова нажать на этот пункт.

Если нажать на пункт **Select area to record (Выделить область для записи)** то тогда указатель мыши превратится в прицел. На экране также появится окошко «оптического прицела» или увеличения области, на которую наведен в данный момент указатель мыши, что позволяет более точно выделить область экрана для записи.



Если в данный момент было открыто какое-либо окно, то при наведении указателя мыши на это окно будет автоматически выделяться это окно или его часть. Об этом будет свидетельствовать мигающая синяя рамка. Для того чтобы выделить подходящую область окна или все окно нужно щелкнуть один раз левой кнопкой мыши. Для того чтобы выделить произвольную область записи необходимо провести указателем мыши по диагонали прижатой левой кнопки мыши. В процессе выделения на экране

будет показаны текущие размеры ограничивающей области. Для того чтобы отказаться от выделения необходимо на клавиатуре нажать клавишу [Esc].

После того, как мы произвели выделение можно переходить собственно к записи. Для этого нужно нажать на круглую красную кнопку справа в **Панели записи** с надписью **Rec**.



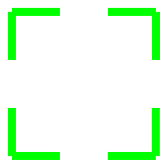
Появится предупреждающее окошко с надписью: **Press F10 to stop the recording (Нажмите F10 для остановки записи)**.



После этого пойдет обратный отсчет: 3, 2, 1, запись...



Ограничивающая рамка области записи в виде зеленой пунктирной линии будет преобразована в зеленые мигающие уголки.



В процессе записи ограничивающую область можно перемещать с помощью указателя мыши за уголки.

В процессе записи **Панель записи** будет находиться снизу или сверху от ограничивающей области, в зависимости от того, где будет достаточно места. Вид **Панели записи** будет видоизменен.

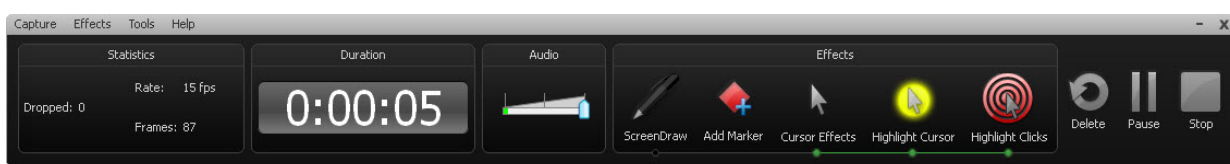


Рис. 2.5. Панель записи во время записи.

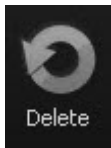
Если перед записью была обозначена область **Весь экран**, то тогда **Панель записи** будет свернута в **Панель задач**. Для того чтобы завершить запись необходимо нажать на клавиатуре кнопку **F10** либо развернуть **Панель записи** и нажать на ней кнопку **Stop**.



Для того чтобы сделать паузу во время записи необходимо нажать кнопку **Pause**.



Если мы хотим отказаться от сохранения сделанной записи и удалить ее, необходимо нажать на кнопку **Delete**.



После того как мы сделали необходимую запись, нажимаем кнопку **Stop**. Сразу открывается окно предварительного просмотра **Preview**.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

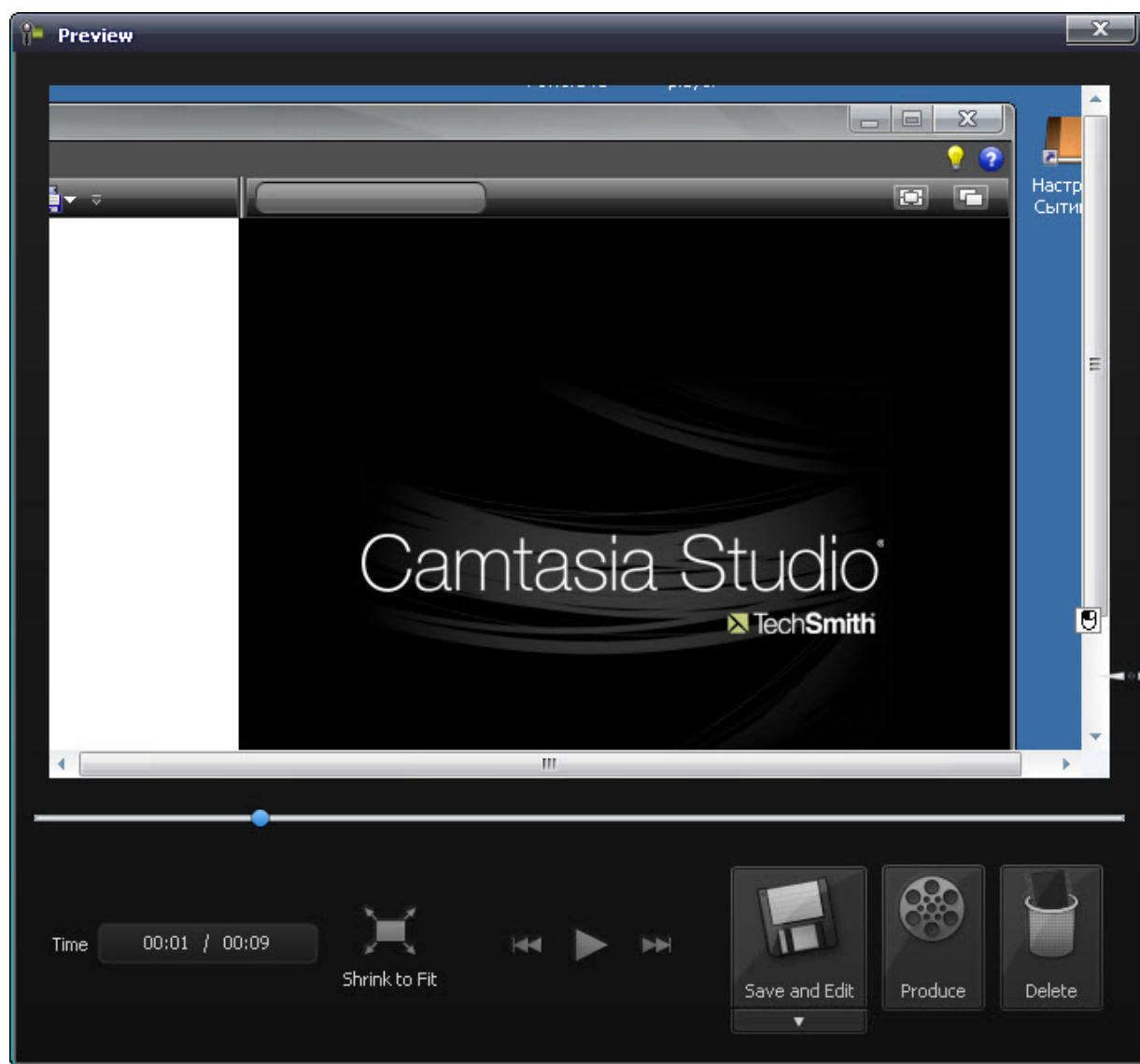
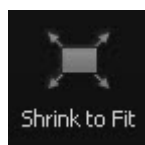


Рис. 2.6. Окно предварительного просмотра **Preview**.

Данное окно можно изменять по размеру с помощью мыши. Для того чтобы подогнать видео изображение под размеры окна необходимо нажать на кнопку **Shrink to Fit**.



Если записанное видео нам не понравилось – нажимаем на кнопку **Delete**.

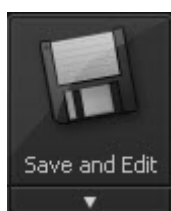


Если нам все подходит в записи, можем нажать кнопку **Produce (Публикация)**.



В этом случае сразу происходит сохранение проекта. После введение имени файла открывается мастер публикации фильма.

Если наша запись требует доработки, тогда нажимаем в окне предварительного просмотра кнопку **Save and Edit (Сохранить и редактировать)**.

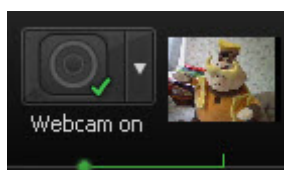


В данном случае будет предложено сохранить видео запись. После ввода имени файла и нажатия кнопки **Сохранить** откроется редактор видео **Camtasia Studio**.

Урок 3. Настройки панели записи.

В этом уроке мы продолжаем рассмотрение **Панели записи**.

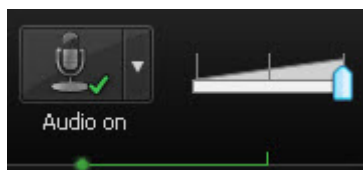
Если в разделе **Recorded inputs** нажать кнопку **Webcam on**, то в этом случае запись будет вестись также и с веб-камеры. В активном состоянии эта кнопка имеет зеленую «галочку», а рядом с ней небольшое изображение, захваченное веб-камерой.



Если веб-камера активирована, тогда будет производиться запись не только с **Рабочего стола**, но и с веб-камеры. Тогда будет реализован прием картинка-в-картинке. На основную запись, которая была сделана с **Рабочего стола**, будет наложена запись с веб-камеры в виде небольшого прямоугольника.

Нажав на белую стрелку, рядом с кнопкой **Webcam on**, вы можете вызвать окно с опциями по настройке веб-камеры.

Если нажать на кнопку **Audio on** тогда вы подключите возможность записывать звук с микрофона.

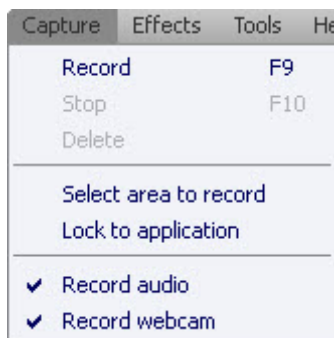


В активном состоянии на кнопке изображена зеленая «галочка» и рядом с ней появляется бегунок, с помощью которого можно регулировать уровень записи. Нажав на белую маленькую стрелочку рядом с этой кнопкой, в появившемся списке можно выбрать доступное аудио устройство, с которого будет вестись запись звука.

Также можно нажать на пункт **Options...** чтобы сделать более детальные настройки.

Теперь пробежимся по пунктам меню **Панели записи** и посмотрим, какие команды там находятся.

Первое меню – это **Capture (Захват)**.



Первые три пункта понятны.

Нажатие на пункт **Record** запускает запись. Можно также нажать на клавиатуре клавишу **F9**. Кстати, для того чтобы сделать паузу, нужно также нажать на **F9**.

Второй пункт **Stop** – останавливает запись или нажатие на клавишу **F10**.

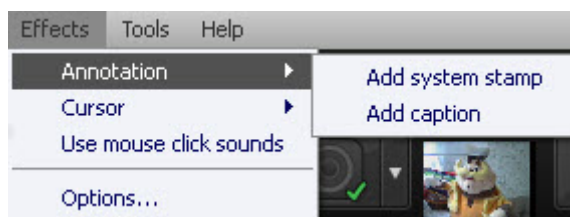
Третья команда **Delete** удаляет сделанную запись.

Команда **Select area to record** позволяет выделить регион экрана для записи. Об этой функции мы уже говорили.

Следующая команда **Lock to application** позволяет закрепить ограничивающую рамку за активным окном приложения. Эту функцию мы тоже уже рассматривали.

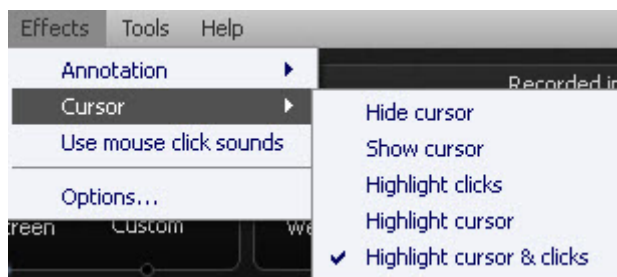
Последние две команды, **Record audio** и **Record webcam** дублируют только что рассмотренные кнопки **Audio on** и **Webcam on** соответственно.

Следующее меню - это **Effects (Эффекты)**.



В первом пункте можно выбрать команды **Add system stamp** (Добавить системный штамп) и **Add caption** (Добавить надпись). Если выбрать **Add system stamp**, то тогда в запись может добавляться информация о дате и времени, когда была произведена запись, продолжительность записи. Если выбрать **Add caption**, то тогда в запись может быть добавлена заранее определенная надпись.

Во втором пункте **Cursor** можно выбрать, как будет отображаться указатель мыши в записи.



Hide cursor – скрыть указатель мыши.

Show cursor – показывать указатель мыши.

Highlight clicks – подсвечивать щелчки мышкой.

Highlight cursor – подсвечивать указатель мыши.

Highlight cursor & clicks – подсвечивать указатель и щелчки мыши.

Нужно отметить, что во время самой записи вы можете не заметить подсветку указателя и щелчков. Это будет заметно при просмотре записи.

Третий пункт меню **Effects** – это **Use mouse click sounds** (**Использовать звуки щелчков мыши**). Если включить этот пункт, то тогда во время щелчков мышкой будет вставлен соответствующий звук.

Если нажать последний пункт меню **Options...**, тогда откроется окно **Effect Options (Настройки эффектов)**.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

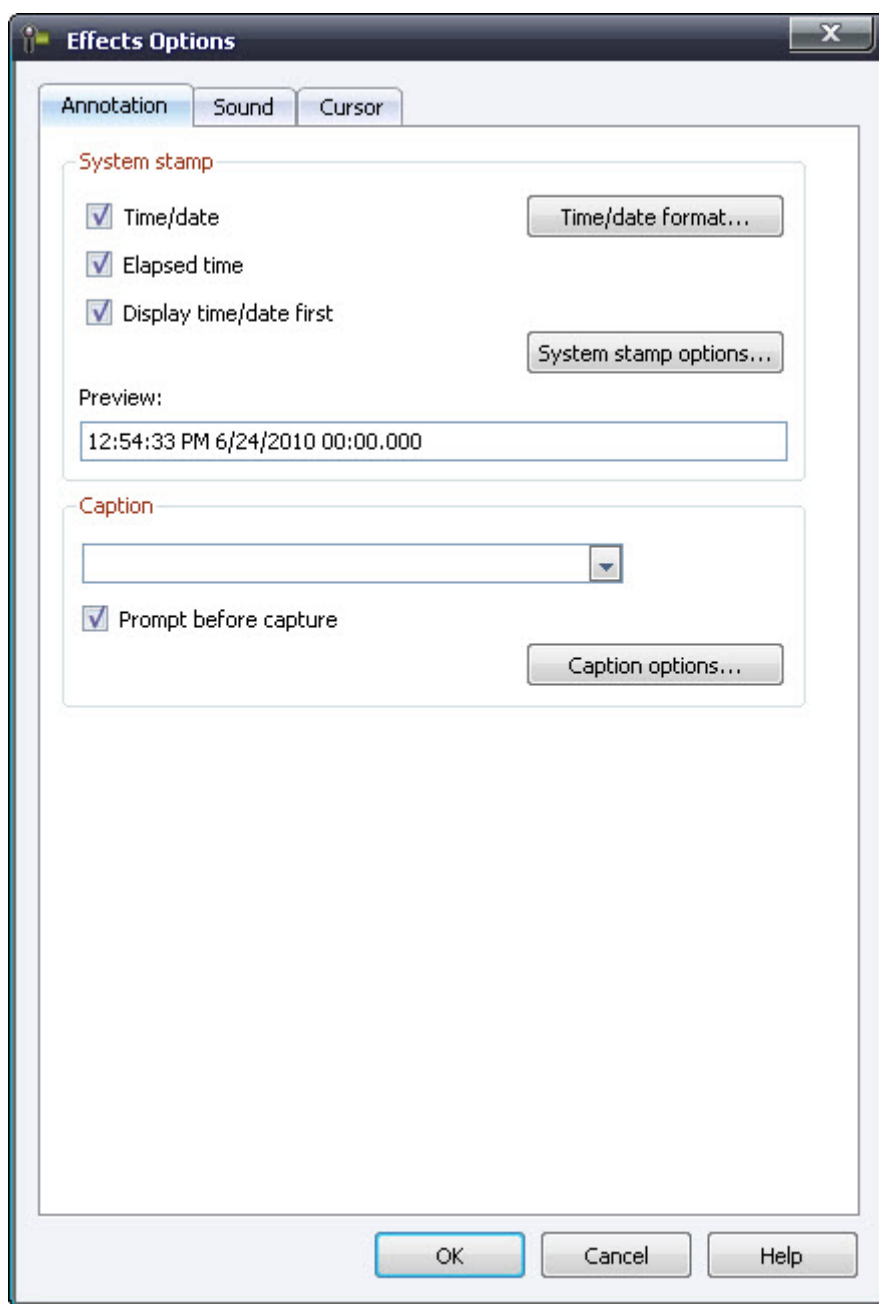


Рис. 3.1. Настройки эффектов в **Панели записи**.

На вкладке **Annotation** вы можете настроить отображение системного времени и определить надпись, которая будет появляться в записи. Если нажать на кнопку **System stamp options...** или **Caption options...**, то тогда в следующем окне вы сможете настроить вид, отображение, расположение и цвет надписи в пределах области записи.

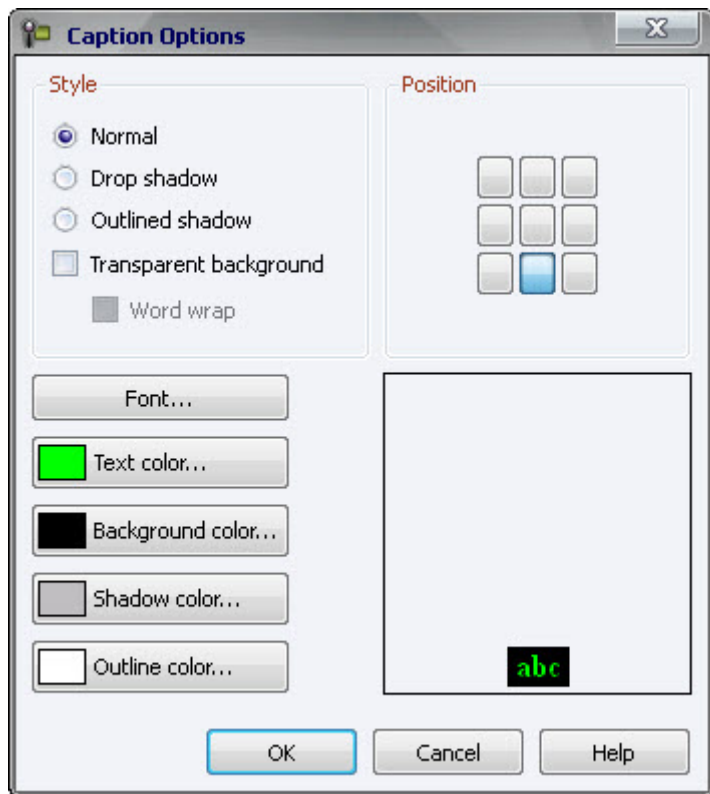


Рис. 3.2. Настройка отображение надписи в записи.

На вкладке **Sound** окна **Effect Options** можно настроить звуковые эффекты во время нажатия щелчков мыши.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

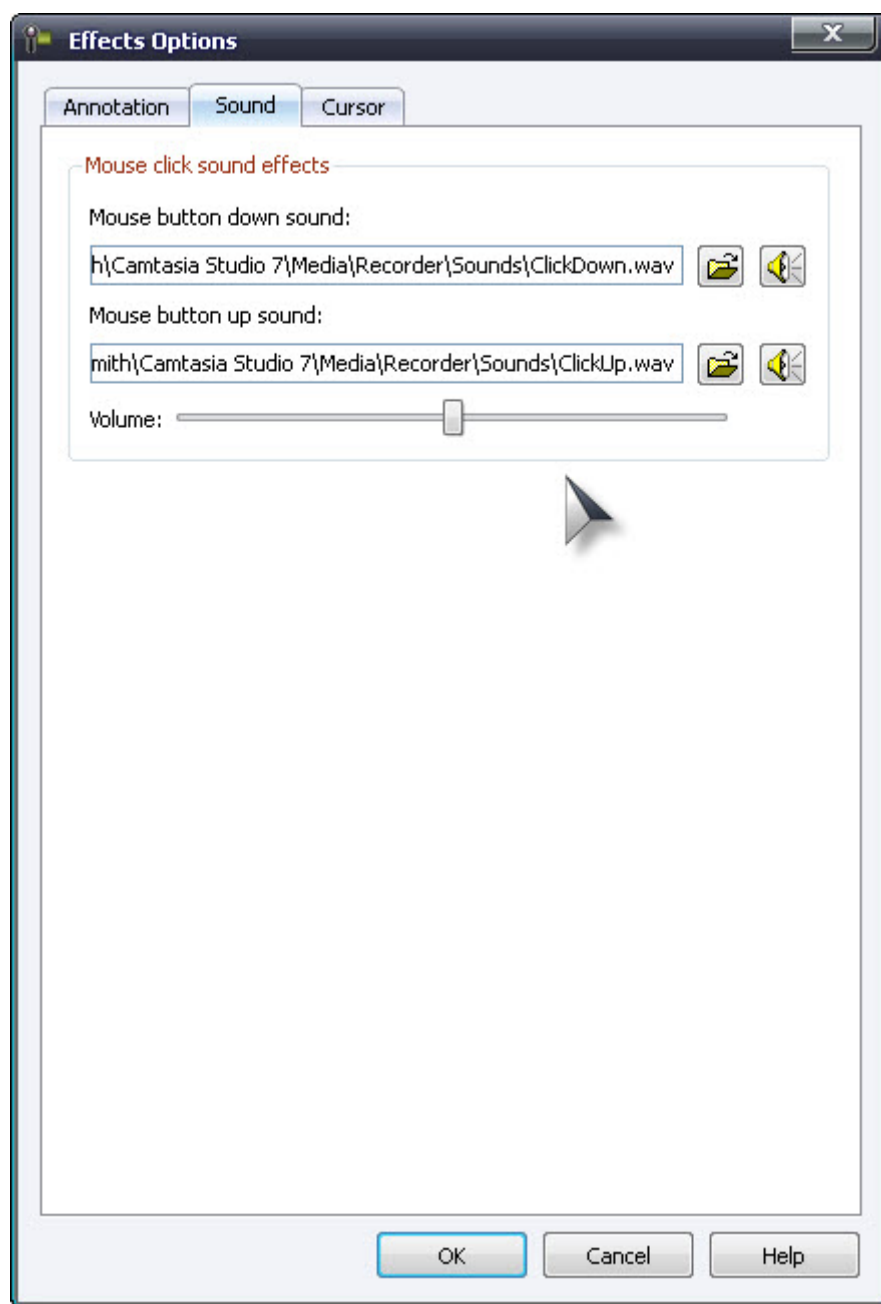


Рис. 3.3. Звуковые эффекты при нажатии кнопок на мышке.

Здесь можно определить звук, который будет воспроизводиться во время нажатия кнопок мыши и отпускания их. Также можно прослушать выбранные звуки и определить громкость звучания.

Третья вкладка окна **Effect Options** это **Cursor**.

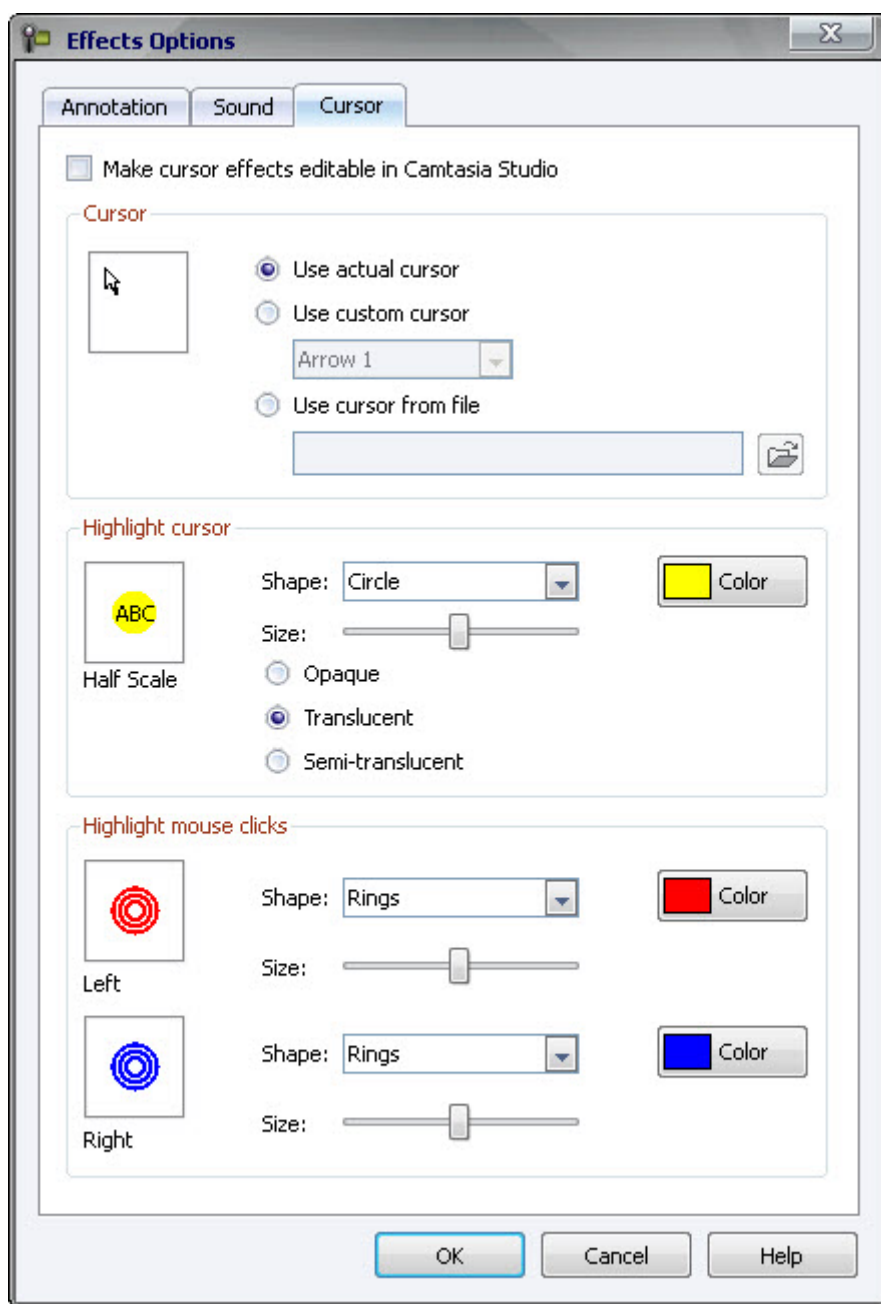


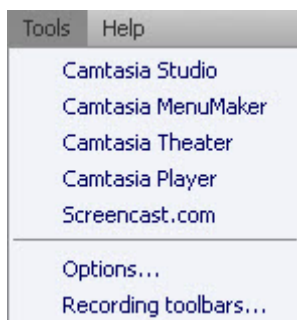
Рис. 3.4. Настраиваем эффекты указателя мыши.

Если поставить «галочку» напротив первого пункта сверху **Make cursor effects editable in Camtasia Studio**, то в этом случае настройки в этом окне будут недоступны. Но мы сможем добавлять эффекты указателя мыши в процессе редактирования нашего видео.

На этой вкладке вы можете определить вид курсора, форму, размер и цвет подсветки указателя и щелчков мыши.

Останавливаться подробно на параметрах не будем, так как что делает каждый из параметров понятно из названия и по предпросмотру.

Следующее меню **Панели записи** это **Tools (Инструменты)**.



В первом разделе этого меню содержится список различных утилит, которые включены в состав **Camtasia Studio**.

Предпоследняя команда **Options...** открывает окно **Tools Options**.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

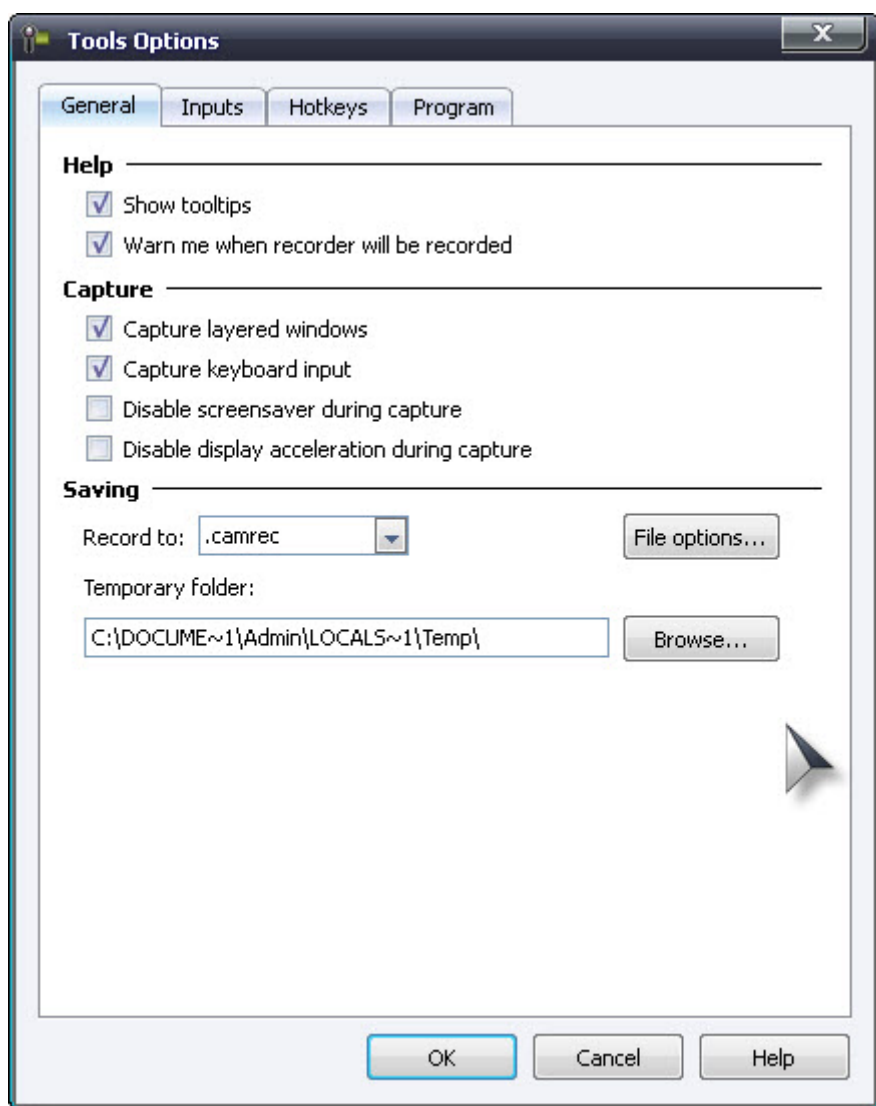


Рис. 3.5. Вкладка **General** окна **Tools Options**.

На вкладке **General** в разделе **Help** имеются две опции: **Show Tooltips** – Показывать подсказки, **Warn me when recorder will be recorded** – Сообщить мне, когда рекордер произведет запись.

В разделе **Capture (Захват)**:

Capture layered windows – Захват многослойных окон

Capture keyboard input – Захват ввода с клавиатуры

Disable screensaver during capture – Отключить хранитель экрана во время записи

Disable display acceleration during capture – Отключить ускорения дисплея во время записи.

В разделе **Saving** вкладки **General**, выбираем формат файла, возможны два варианта **.camrec** и **.avi**. Также можно настроить выбранный формат, нажав на кнопку **File options...**

На вкладке **Inputs** окна **Tools Options** в разделе **Video** можно определить частоту кадров в секунду во время записи действий с экрана в пункте **Screen capture frame rate**.

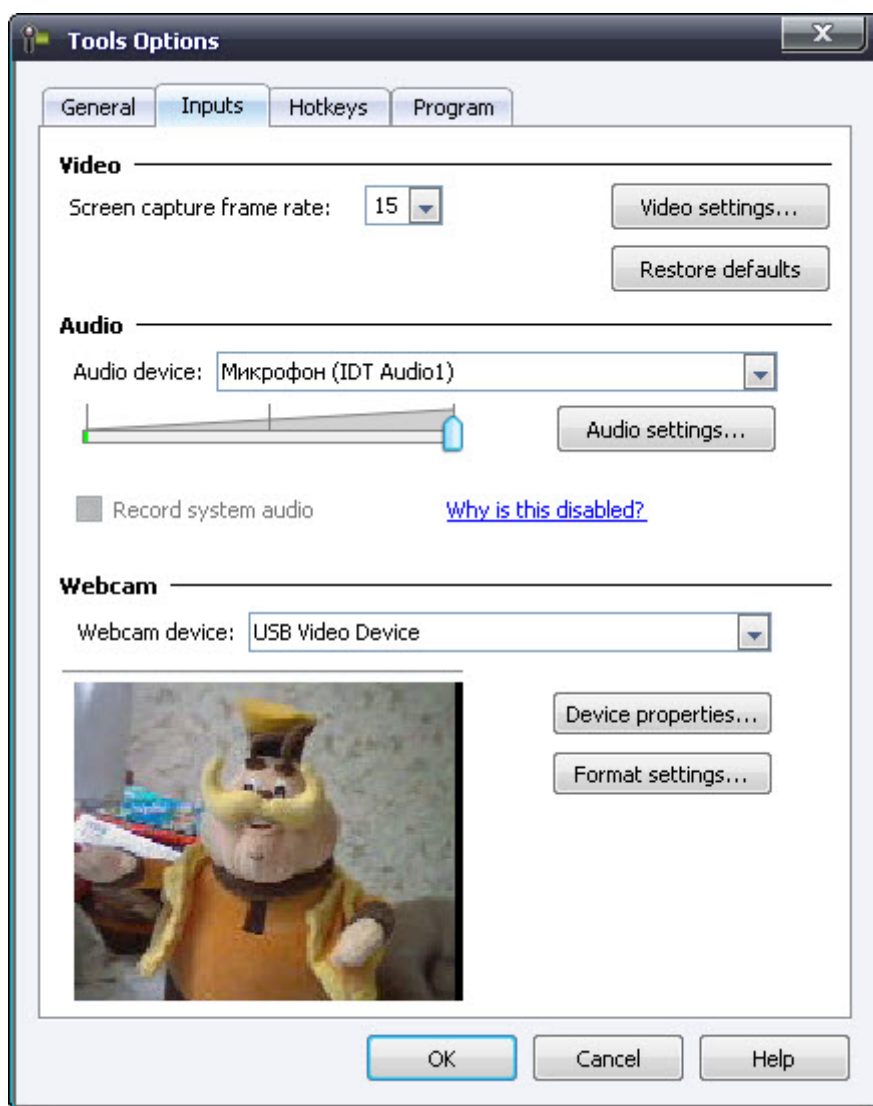


Рис. 3.6. Вкладка **Inputs** окна **Tools Options**

В разделе **Audio** выбрать аудио устройство, с которого будет вестись запись звука и с помощью бегунка настроить уровень записи.

В разделе **Webcam** можно выбрать веб-камеру, если таковая имеется в наличии.

На вкладке **Hotkeys** определяем горячие клавиши, которые можно использовать во время записи действий с экрана.

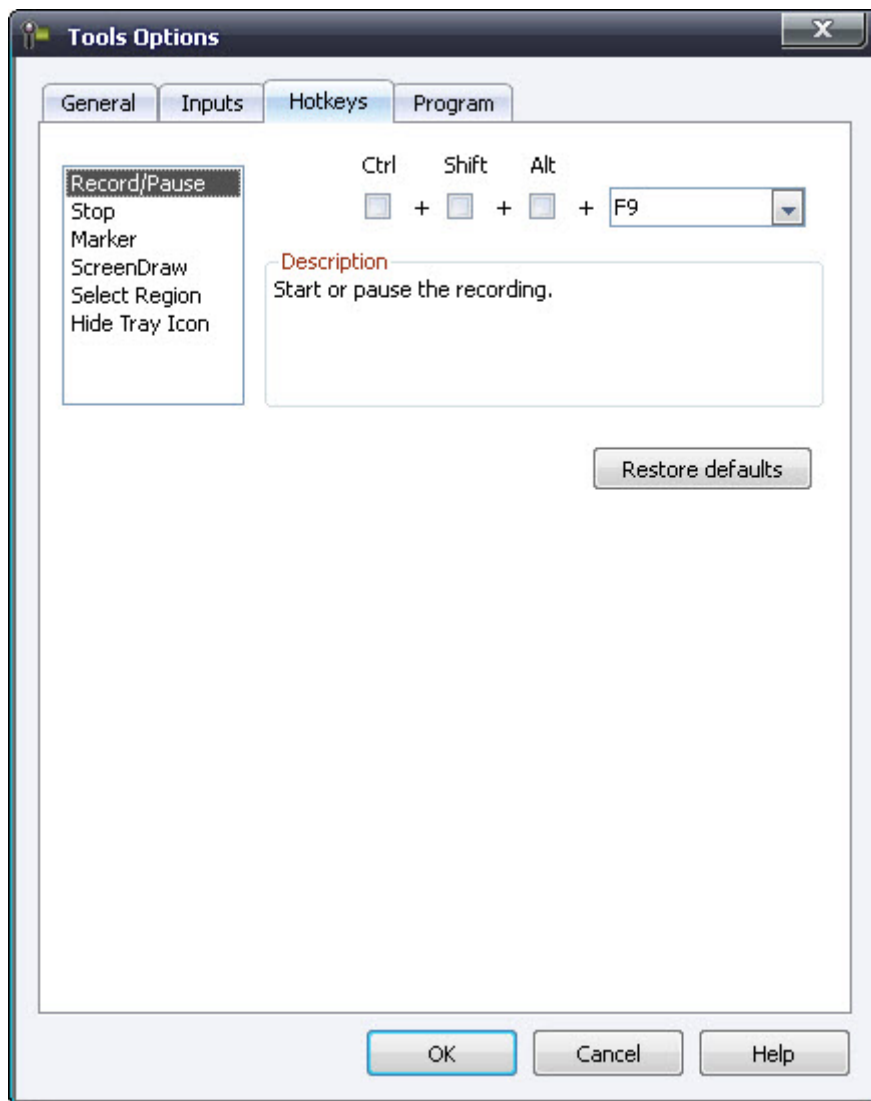


Рис. 3.7. Определяем горячие клавиши на вкладке **Hotkeys**

Record/Pause – Запись/Пауза, по умолчанию это клавиша **F9**.

Stop – остановка записи, по умолчанию это клавиша **F10**.

Marker – добавление в нашу запись метки, используется в процессе редактирования, по умолчанию это сочетание клавиш **[Ctrl]+[M]**.

ScreenDraw – включает или выключает скрин маркер, можно рисовать по экрану во время записи, по умолчанию сочетание клавиш **[Ctrl]+[Shift]+[D]**.

Select Region – можно назначить горячую клавишу для запуска механизма выделения области записи, по умолчанию горячая клавиша не определена.

Hide Tray Icon – скрывает или отображает иконку в трее, т.е. в **Панели задач** возле часов, по умолчанию горячая клавиша не определена.

И последняя вкладка в окне **Tools Options** – это **Program**, на которой можно определить поведение **Панели записи** во время записи.

[**UVScreenCamera** – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

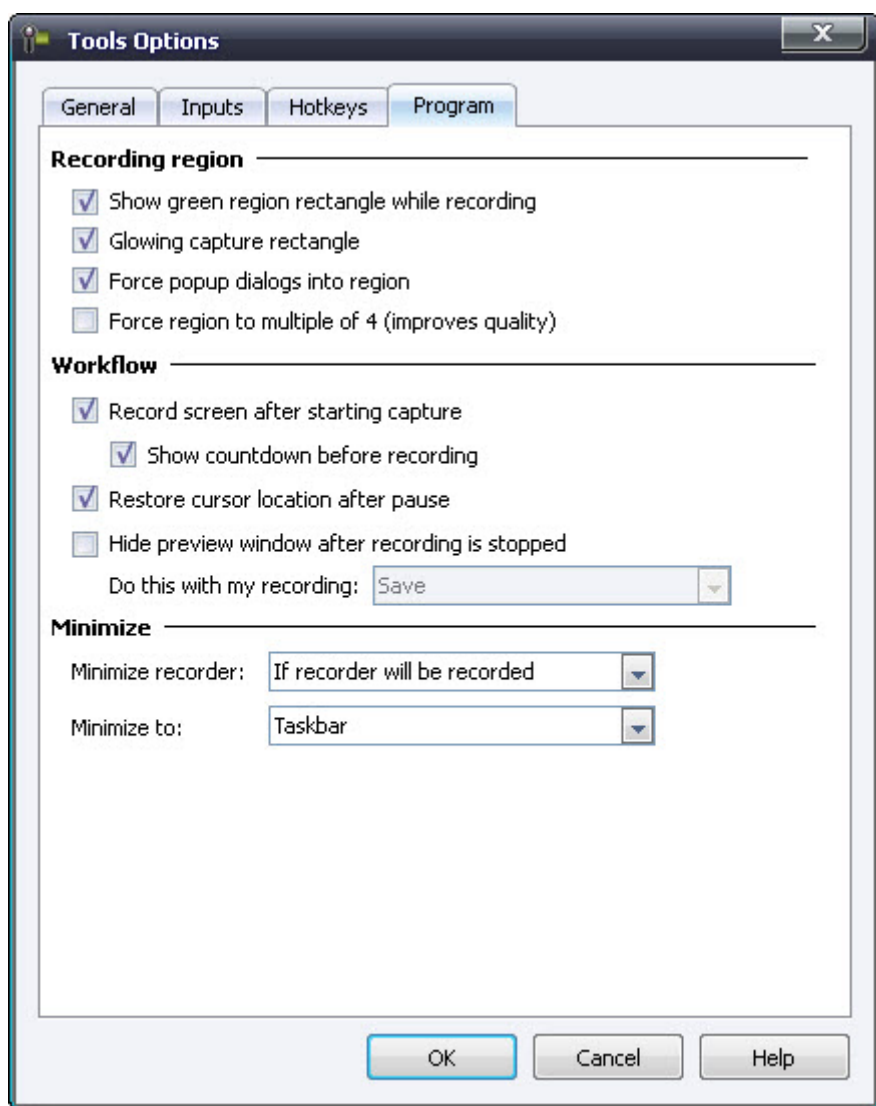


Рис. 3.8. Вкладка **Program** окна **Tools Options**

Значения пунктов в разделе **Recording region** (Область записи) следующие.

Show green region rectangle while recording – Показывать ограничивающую рамку во время записи

Glowing capture rectangle – Зеленые уголки обозначающие границы области записи будут мигать во время записи, показывая тем самым что ведется запись

Force popup dialogs into region – Вызывать всплывающие подсказки и другие окна в пределах области записи

Force region to multiple of 4 (improves quality) – Привести область записи к множителю 4 (повышает качество). Приводит разрешение полученного видео (в пикселях) к числу кратному четырем. Это необходимо для того, чтобы исключить ошибки при воспроизведении видео, созданного при использовании определенных кодеков (как например Microsoft Video 1), которые требуют, чтобы разрешение видео в пикселях было кратным числу четыре.

Значения в разделе **Workflow (Технологический процесс)** следующие.

Record screen after starting capture – Записывать действия с экрана после начала захвата. Если этот пункт включен, тогда захват начинается сразу после того, как вы нажали на кнопку **Rec**. Если этот пункт не отмечен, то в этом случае после нажатия на кнопку **Rec** захват не производится. Для начала захвата нужно нажать клавишу на клавиатуре **F9**.

Show countdown before recording – Показывать обратный отсчет перед началом записи

Restore cursor location after pause – Восстанавливать положение курсора после паузы

Hide preview window after recording is stopped – Скрывать окно предварительного просмотра после остановки записи. Если убрать "галочку" возле этого пункта, то тогда после остановки записи вам будет предложено сразу сохранить запись на жестком диске. После сохранения на жестком диске записи вас перебросит в редактор видео **Camtasia Studio**.

Если предыдущий пункт был отмечен, то тогда в следующем пункте **Do this with my recording: (Делать это с моей записью:)** можно выбрать из выпадающего списка значения, которые будут применяться сразу после остановки записи.

Save - Сохранить

Produce – Опубликовать

Add to Timeline – Добавить на временную шкалу

Add to Clip bin – Добавить сделанную запись в **Корзину клипов**

Следующий раздел в окне **Tools Options** вкладки **Program** – это **Minimize (Свернуть)**.

В пункте **Minimize recorder (Сворачивать Панель записи)** имеется выпадающий список со следующими значениями.

- **If recorder will be recorded** – если отмечен этот пункт, то тогда **Панель записи** будет сворачиваться после того как нажата кнопка **Rec**.
- **Always (Всегда)** – в этом случае **Панель записи** будет сворачиваться всегда
- **Never (Никогда)** – а в этом - никогда.

В пункте **Minimize to (Сворачивать в)** имеются такие значения.

- **Taskbar (Панель задач)** – **Панель записи** будет свернута в **Панель задач**
- **System tray (Системная панель)** – **Панель записи** будет сворачиваться в трей, т.е. в системную панель возле часов на **Панели задач**.

Нам осталось рассмотреть последний пункт в меню **Tools Панели записи**. Это **Recording toolbars... (Панель записи)**. При нажатии на этот пункт появляется небольшое окошко.



Рис. 3.9. Определяем, какие разделы будут отображаться на **Панели записи** во время захвата действий с экрана.

В этом окошке мы отмечаем пункты, которые соответствуют разделам, появляющимся в **Панели записи** во время захвата действий с экрана. Если до этого в **Панели записи** не были активированы кнопки **Webcam on** и **Audio on**, то тогда в этом окне пункты **Webcam** и **Audio** не будут активны.

Все это означает, что после нажатия на кнопку **Rec Панель записи** будет преобразована и на ней будут отображены разделы, которые мы отметили в этом окне.



Рис. 3.10. Вид **Панели записи** во время захвата действий с экрана.

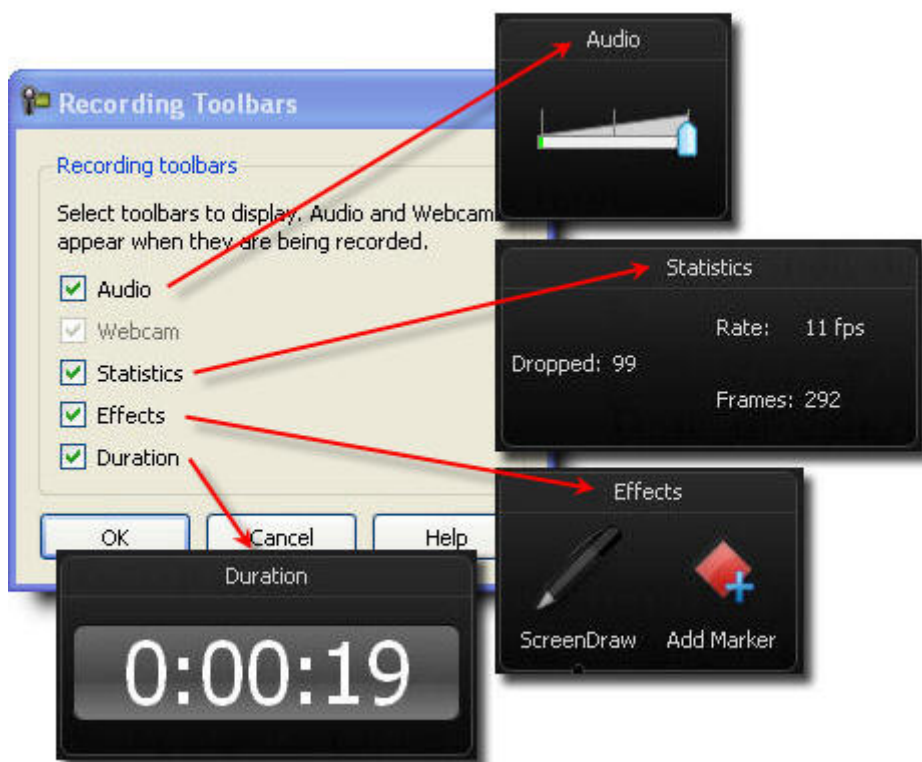


Рис. 3.11. Соответствие пунктов в окне **Recording Toolbars** разделам в **Панели записи** во время записи действий с экрана.

В следующем уроке мы рассмотрим такую интересную возможность **Camtasia Studio**, как возможность рисования на экране в процессе записи действий с экрана. Т.е. использование экранного маркера **ScreenDraw**.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

Урок 4. Использование скрин маркера ScreenDraw

Итак, все необходимые настройки в **Панели записи** мы сделали. Теперь, для начала записи, можно смело нажимать на большую красную кнопку справа с надписью **Rec.**

После нажатия этой кнопки начинается захват действий с экрана и **Панель записи** примет несколько иной вид. Вид этой панели зависит от тех настроек, которые мы сделали до начала записи. Например, такой.

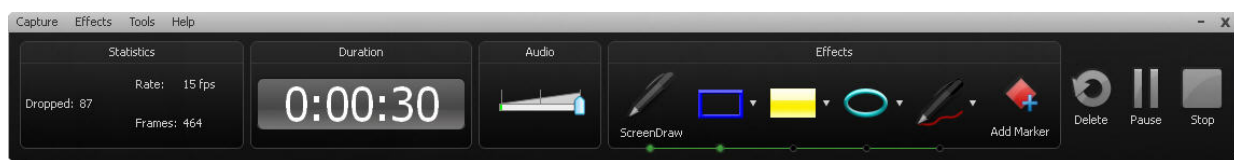
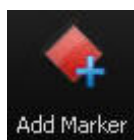


Рис. 4.1. Вид **Панели записи** во время захвата действий с экрана.

Обратим свое внимание на раздел в этой панели под названием **Effects** (**Эффекты**).

Если в процессе записи мы нажмем на кнопку **Add marker**, то в нашу запись будет вставлена метка.



Также метку можно вставить, если нажать на клавиатуре сочетание клавиш **[Ctrl]+[M]**. Это сочетание клавиш определяется в окне **Tools Options** на вкладке **Hotkeys**. Напомним, что вызвать это окно можно в **Панели**

записи в меню **Tools** и далее пункт **Options...** Сочетание клавиш определяется в пункте **Marker**.

Метки, вставленные в запись потом можно использовать в процессе редактирования нашего видео в редакторе **Camtasia Studio**. Использование меток мы с вами рассмотрим, когда будем проходить редактирование видео.

На **Панели записи** в разделе **Effects** также имеется кнопка **ScreenDraw**. Если ее нажать в процессе записи, то тогда указатель мыши превращается в маркер и имеется возможность рисовать в пределах выделенной области прямо по экрану. На **Панели записи** появятся дополнительные кнопки, которые определяют характер добавляемых пометок.

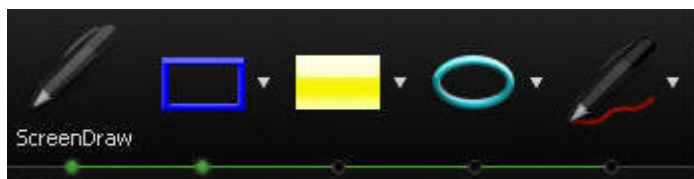


Рис. 4.2. Параметры скрин маркера на **Панели записи** во время захвата действий с экрана.

Также, для того чтобы активировать скрин маркер можно нажать сочетание клавиш **[Ctrl]+[Shift]+[D]**. Это сочетание клавиш определяется в окне **Tools Options** на вкладке **Hotkeys**. Напомним, что вызвать это окно можно в **Панели записи** в меню **Tools** и далее пункт **Options...** Сочетание клавиш определяется в пункте **ScreenDraw**.

Нажимая на соответствующие кнопки, на **Панели записи** справа от кнопки **ScreenDraw** мы можем менять характер пометок: рамка, подсветка, эллипс, стрелка, фломастер. Также можно нажать на маленькую белую

стрелку возле кнопки и в выпадающем меню изменить форму, цвет и толщину пометки.

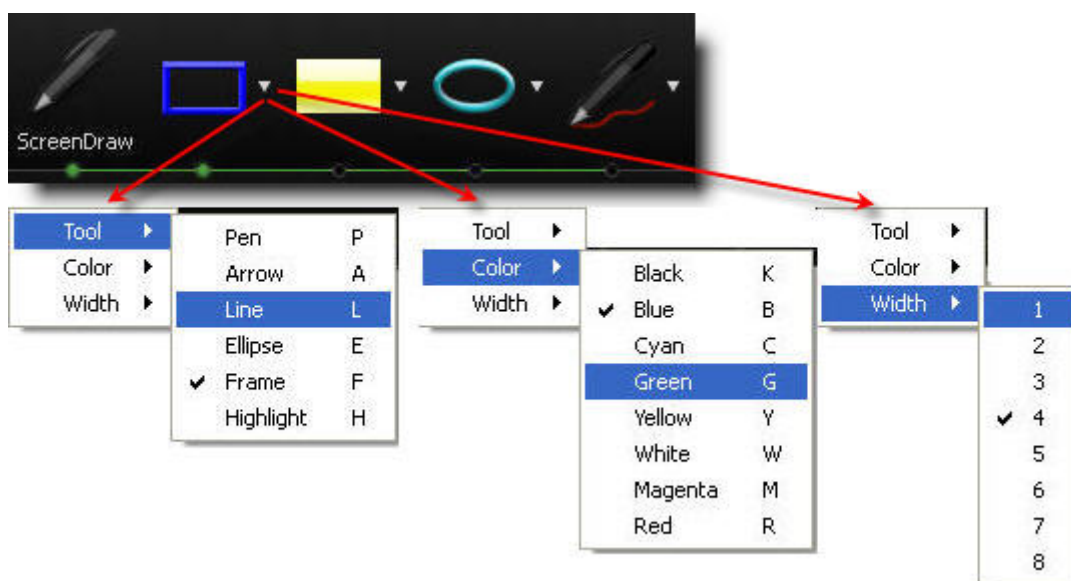


Рис. 4.3. Изменяем характер пометки **ScreenDraw**: форму, цвет и толщину.

Можно видеть, что для изменения формы, цвета и толщины пометки можно использовать горячие клавиши. Например, после активации скрин маркера с помощью сочетания клавиш **[Ctrl]+[Shift]+[D]** мы можем нажать на клавишу **L**, тогда будет активирован инструмент **Line** (Линия). Если нажать на клавишу **F**, тогда будет активирован инструмент **Frame** (Рамка). Если нажать на клавишу **G**, тогда цвет линий будет изменен на зеленый (green). Нажимая на клавиши с цифрами, мы меняем толщину линий.

Ниже представлен список сочетаний клавиш, которые можно использовать для добавления эффектов.

Опция	Сочетание клавиш
Добавить метку	CTRL + M
Активировать скрин маркер (ScreenDraw)	CTRL + SHIFT + D
Толщина пометки	Цифровые клавиши от 1 до 8 (неактивны для формы Подсветка - Highlight)
Форма	
Рамка (Frame)	F
Подсветка (Highlight)	H
Эллипс (Ellipse)	E
Ручка (Pen)	P
Линия (Line)	L
Стрелка (Arrow)	A
Цвет	
Черный (Black)	K
Синий (Blue)	B
Голубой (Cyan)	C
Зеленый (Green)	G
Желтый (Yellow)	Y
Белый (White)	W
Пурпурный (Magenta)	M
Красный (Red)	R
Отменить сделанную пометку	CTRL + Z
Повторить сделанную пометку	CTRL + Y
Выход из режима ScreenDraw	ESC

Пример использования пометок с помощью инструмента **ScreenDraw** показан ниже.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка.](#)
[Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

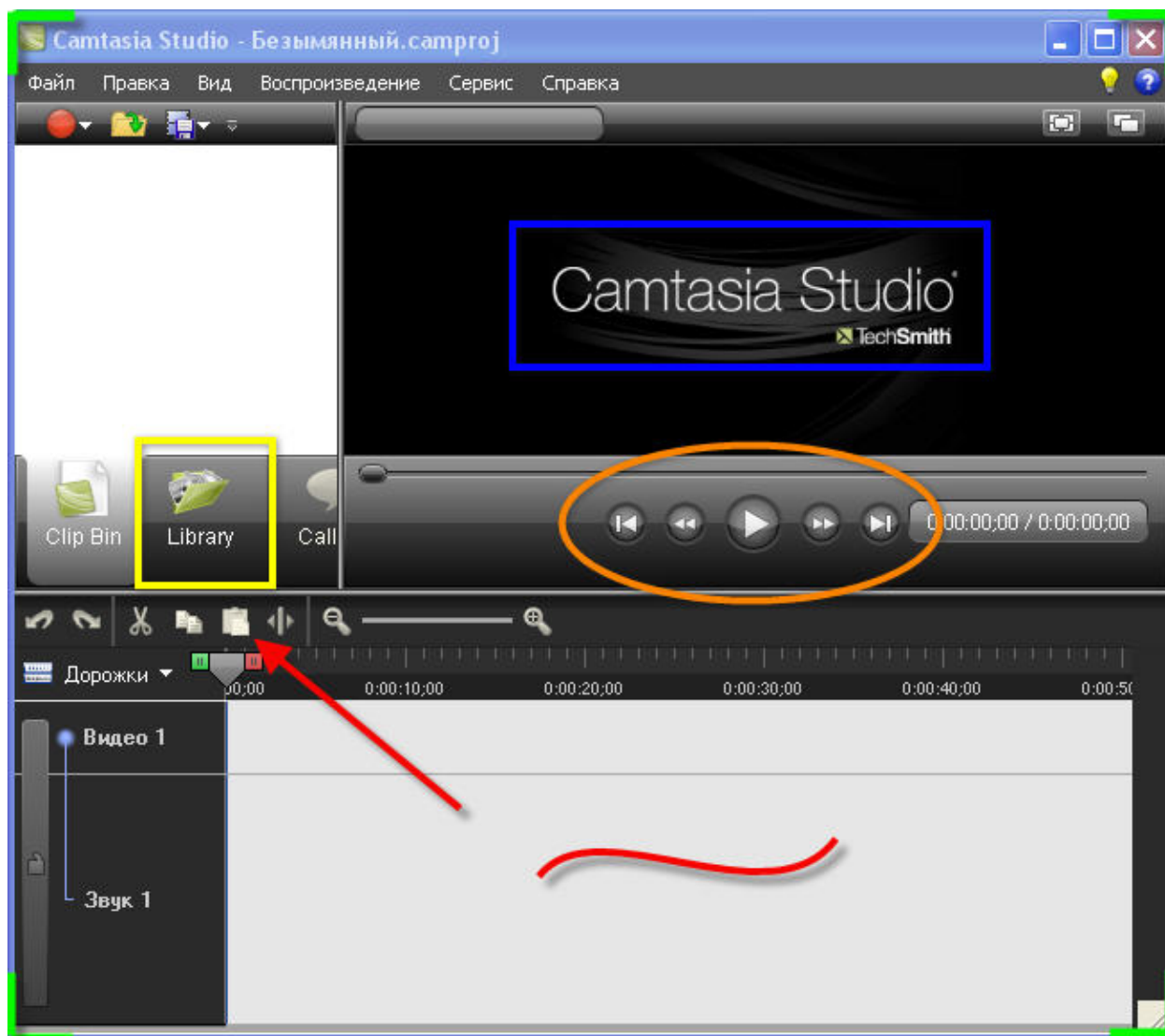


Рис. 4.4. Пример использования пометок с помощью инструмента **ScreenDraw**.

[UVScreenCamera](#) – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.

Урок 5. Использование редактора видео в Camtasia Studio.

Итак, допустим, мы сделали небольшую по продолжительности запись действий на **Рабочем столе**. Во время записи мы вставляли метки с помощью сочетания клавиш **[Ctrl]+[M]**. Также мы записывали видео с веб-камеры и делали комментарии к своим действиям голосом.

Для остановки записи мы нажали **F10**. Появилось окно предварительного просмотра, в котором мы нажимаем на кнопку **Save and Edit**. Откроется окно, в котором будет предложено выбрать месторасположение для сохранения записанного файла и ввести имя файла.

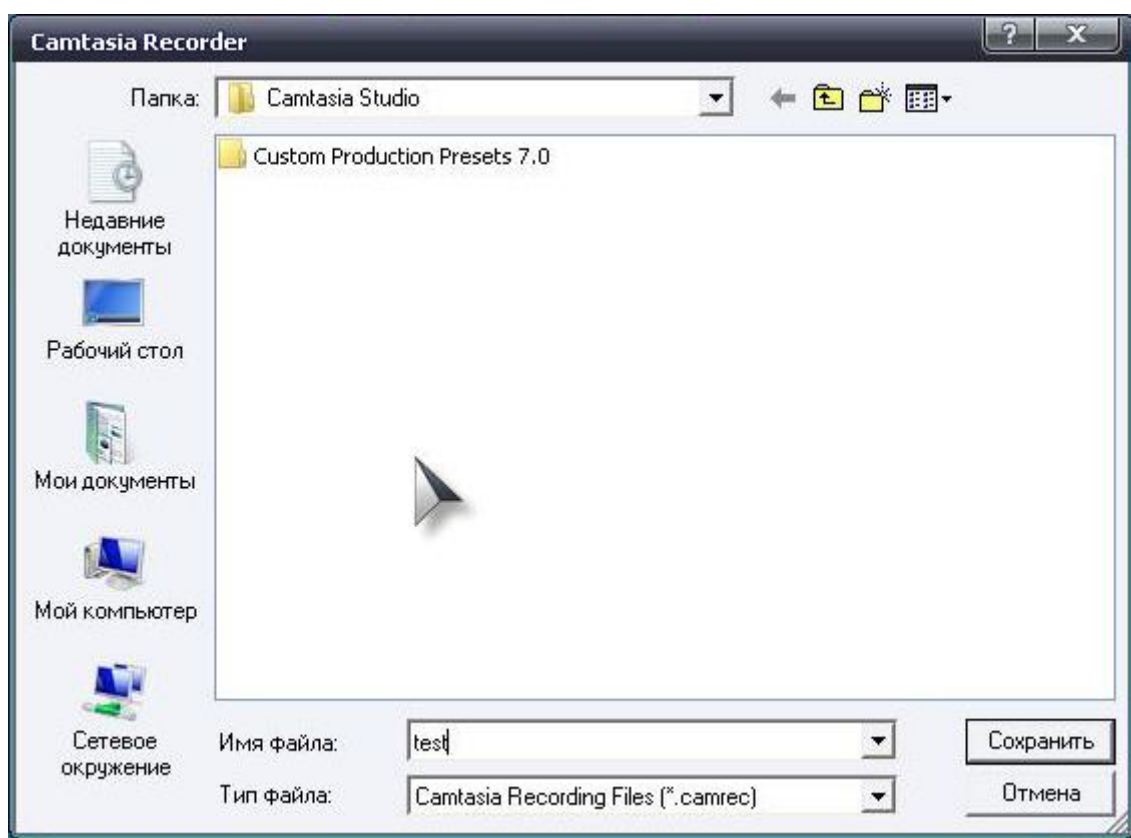


Рис. 5.1. Сохранение видео файла сразу после записи.

Обратите внимание, что запись сохраняется в собственном формате **Camtasia Studio – camrec**.

После того, как мы нажали на кнопку **Сохранить** автоматически открывается главное окно программы **Camtasia Studio**, в котором появляется дополнительное окно. Оно связано с тем, что мы во время записи действий с экрана также записывали видео с веб-камеры.

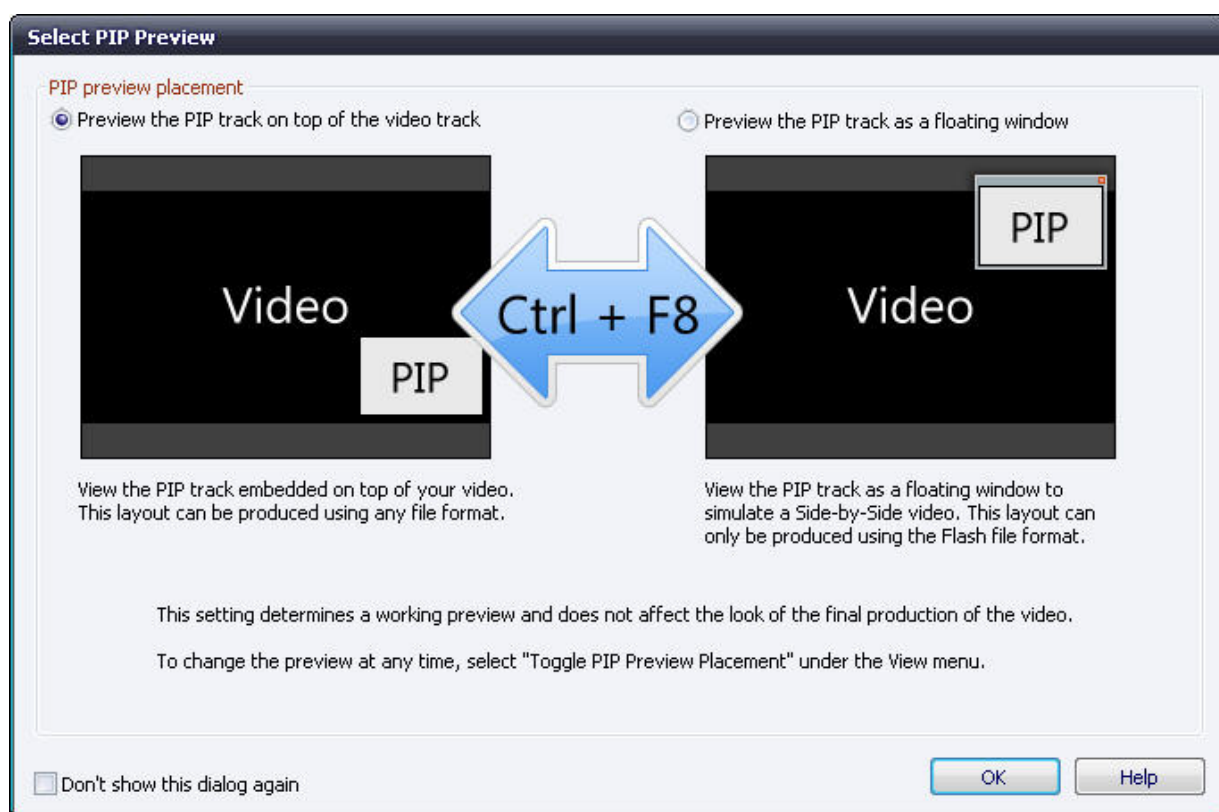


Рис. 5.2. Выбор размещения предварительного просмотра картинки-в-картинке (КВК)

В этом окне нам предлагают выбрать режим предварительного просмотра КВК. Вне зависимости от нашего выбора в процессе редактирования этот режим можно будет изменить в меню **View (Вид) – Toggle PIP Preview Placment (Переключатель положения предпросмотра КВК)**, либо воспользоваться сочетанием клавиш на клавиатуре **[Ctrl]+[F8]**.

Далее появляется окно **Editing Dimensions** (Редактирование разрешения).



Рис. 5.3. Редактирование разрешения при добавлении видео в проект.

Здесь нам предлагается выбрать разрешение проекта из выпадающего списка.

614 x 480	Automatic
1280 x 1000	Recording Dimensions
544 x 300	Most recent
1280 x 1000	Custom
Widescreen (16:9)	Recommended for
640 x 360	Blog, Web
800 x 450	Screencast.com
1280 x 720	YouTube & HD
Standard (4:3)	Recommended for
480 x 360	Blackberry
640 x 480	Web
800 x 600	Full screen viewing
Other	Recommended for
480 x 320 (3:2)	iPhone/iPod Touch
720 x 480 (3:2)	DVD-Ready (NTSC)
720 x 576 (5:4)	DVD-Ready (PAL)

Рис. 5.4. Варианты разрешения нашего проекта.

Выберем оригинальное разрешение, при котором производилась запись действий с экрана. Для этого нажмем второй пункт – **Recording Dimensions (Размеры записи)**. Разрешение проекта можно будет поменять в любой момент в процессе редактирования видео. Для этого в окне предварительного просмотра слева вверху нужно нажать на кнопку **Shrink to fit (Сжать до размеров)**. И в выпадающем списке выбрать пункт **Shrink to fit**.



Рис. 5.5. Изменяем разрешение нашего проекта.

В результате появится то же самое окно **Editing Dimensions** (рис. 5.3).

Также это окно можно вызвать, если зайти в меню **View (Вид)** далее **Project (Проект) – Editing dimensions... (Редактировать размеры...)**

Теперь желательно сохранить проект. Для этого заходим в меню **File (Файл)** и выбираем пункт **Save Project (Сохранить проект)**. Сохранять проект рекомендуется периодически в процессе редактирования. Для этого можно нажимать сочетание клавиш **[Ctrl]+[S]**.



Рис. 5.6. Меню **File (Файл)** главного окна **Camtasia Studio**

Также в меню **File (Файл)** вы можете создать проект (пункт **New project** или сочетание клавиш [Ctrl]+[N]). Открыть проект – пункт **Open project...** или сочетание клавиш [Ctrl]+[O], в пункте **Recent projects (Последние проекты)** можно выбрать те проекты, которые открывались до этого. Нажав на пункт **Save project as... (Сохранить проект как...)**, мы можем сохранить проект под другим именем и в другом месте жесткого диска.

В процессе работы над проектом мы можем добавлять в него различные мультимедийные материалы: картинки, музыку, видео файлы. Все эти файлы могут находиться в разных местах на жестком диске. Для того чтобы перенести проект, например на другой компьютер, и при этом не потерять внедренные файлы, нужно воспользоваться пунктом **Export project as zip (Экспорт проекта как zip)**.

Для того чтобы провести обратную операцию нужно выбрать пункт **Import zipped project... (Импорт архива проекта...)**

В окне редактора видео **Camtasia Studio** в **Корзине клипов (Clip Bin)** мы видим наше отснятое видео. Также это видео находится на временной шкале.

В **Корзину клипов** можно добавить другие мультимедийные элементы. Для этого нужно зайти в меню **File (Файл)** и выбрать пункт **Import media (Импорт мультимедиа)**, либо нажать сочетание клавиш **[Ctrl]+[I]**. Также можно в **Корзине клипов** нажать правую кнопку мыши и в контекстном меню выбрать **Import media (Импорт мультимедиа)**.

Для того чтобы поместить файлы мультимедиа на **Временную шкалу** нужно просто перетащить их с помощью указателя мыши.

На временной шкале вы можете видеть панель инструментов, бегунок и соответствующие дорожки.

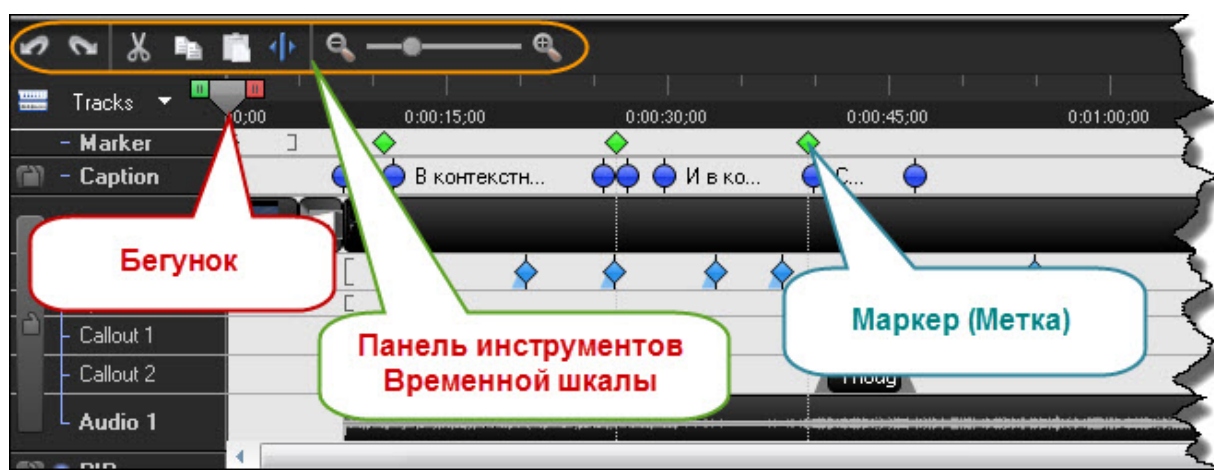


Рис. 5.7. Общий вид **Временной шкалы**.

Масштаб отображения нашей записи на временной шкале можно менять с помощью кнопок и бегунка на панели инструментов



Также можно воспользоваться последним пунктом **Timeline (Шкала времени)** меню **View (Вид)**. В выпадающем списке имеются следующие команды:

Zoom in (Увеличить) – сочетание клавиш **[Ctrl]+[Plus]**

Zoom out (Уменьшить) - сочетание клавиш **[Ctrl]+[Minus]**

Zoom to fit (Масштаб с учетом экрана) – если нажать сочетание клавиш **[Ctrl]+[F9]**, тогда запись будет подогнана под размер окна редактора

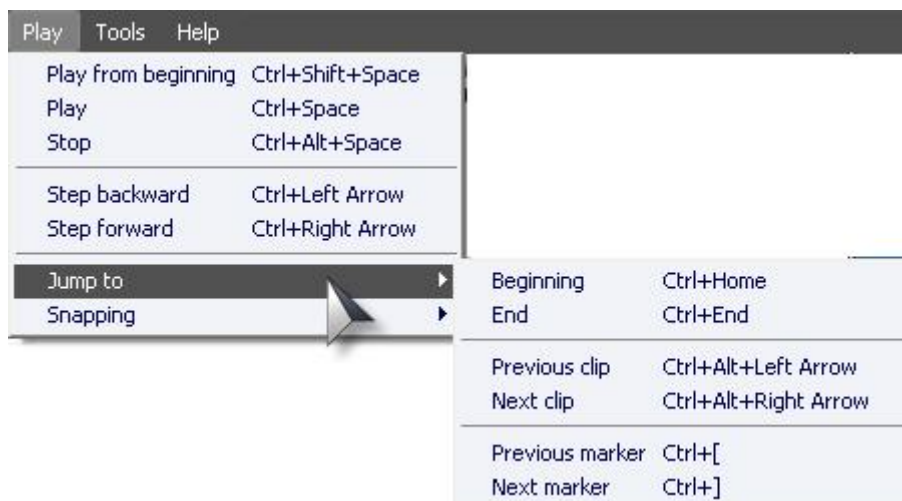
Zoom to selection (Увеличить выделенное) – если нажать сочетание клавиш **[Ctrl]+[F10]**, тогда выделенный участок на временной шкале будет увеличен таким образом, что он будет подогнан под размеры окна.

Zoom to maximum (Увеличить на максимум) - сочетание клавиш **[Ctrl]+[F11]** обеспечивает максимальное увеличение.

Если объекты на временной шкале выходят за границы окна, то прокручивать их можно с помощью нижней горизонтальной полосы прокрутки или с помощью колесика мыши. При этом указатель мыши должен находиться в пределах временной шкалы.

Перемещаемся по временной шкале можно с помощью нескольких способов: с помощью прокрутки, с помощью пунктов меню **Play (Воспроизведение)** – **Jump to (Переход)**, и с помощью горячих клавиш.

[**UVScreenCamera** – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)



Beginning (Сначала) – **Ctrl + Home**

End (В конец) – **Ctrl + End**

Previous clip (Предыдущий клип) - **Ctrl + Alt + Левая стрелка**

Next clip (Следующий клип) - **Ctrl + Alt + Правая стрелка**

Previous marker (Предыдущая метка) - **Ctrl + [**

Next marker (Следующая метка) - **Ctrl +]**

Теперь рассмотрим некоторые операции редактирования, которые можно совершать с клипами, добавленными на временную шкалу.

В данном случае на дорожке **Marker (Метка)** вы видите два маркера (или по-другому метки) в виде зеленых ромбиков. Это те маркеры, которые мы добавляли в процессе записи. Если сделать двойной щелчок по маркеру тогда появится возможность ввести имя маркера. Маркер можно добавить в любое место на временной шкале. Для этого нужно переместить бегунок в необходимое место на **Временной шкале** и нажать на клавиатуре клавишу **M**. Также можно зайти в меню **Edit (Правка)** и далее **Markers (Маркеры)** – **Add a marker (Добавить маркер)**. Здесь же можно выбрать пункт **Remove all markers (Удалить все маркеры)**, чтобы удалить все метки. Если нажать на пункт **Split at all markers (Разделить на все маркеры)**, тогда в местах,

где находятся метки, будет произведено разрезание всех видео и аудио дорожек.

Для того чтобы выполнять эти операции нужно воспользоваться ползунком воспроизведения.

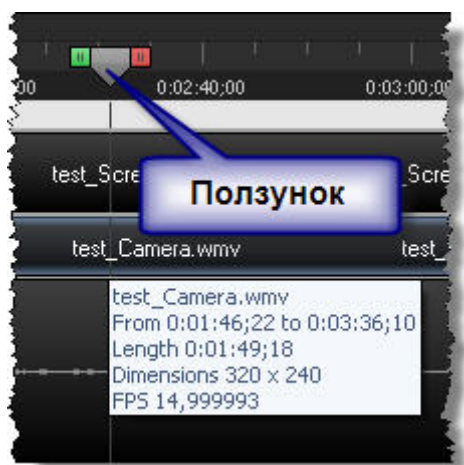


Рис. 5.8. Ползунок воспроизведения.

Для того чтобы разрезать (разделить) видео в определенном месте необходимо сначала поместить туда бегунок, а затем на панели инструментов нажать на кнопку **Split** (Разделить) . Также можно зайти в меню **Edit (Правка)** и нажать на пункт **Split (Разделить)**. Либо на клавиатуре нажать на клавишу **S**. Разделить видео на части нам может понадобиться для того, чтобы удалить неблагоприятные участки.

Мы уже сказали о том, как разделить (разрезать наше видео). Теперь рассмотрим, как выделить отдельный участок клипа. Для этого нужно воспользоваться красным или зеленым ярлыком, который имеется по сторонам от ползунка. Для того чтобы выделить участок необходимо потянуть указателем мыши за эти ярлыки.

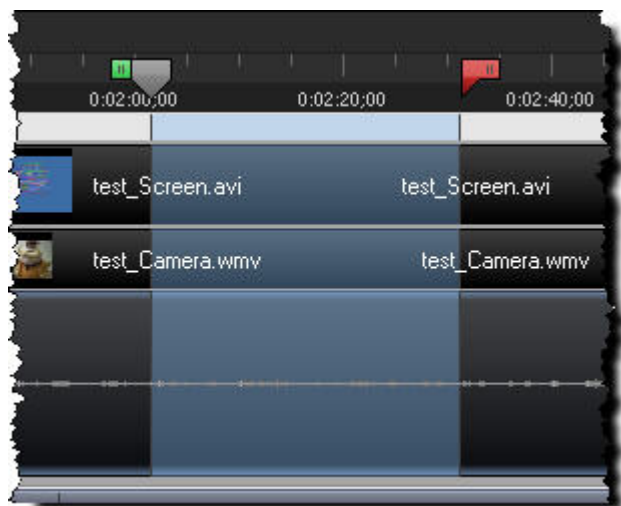


Рис. 5.8. Выделенный участок клипа.

Теперь мы можем совершать операции с этим выделенным участком.

Для этого можно воспользоваться меню **Edit (Правка)**, горячими клавишами и кнопками на панели инструментов **Временной шкалы**.



Команда	Кнопка на панели инструментов Временной шкалы	Сочетание клавиш
Cut (Вырезать)		Ctrl + X
Copy (Копировать)		Ctrl + C
Paste (Вставить)		Ctrl + V

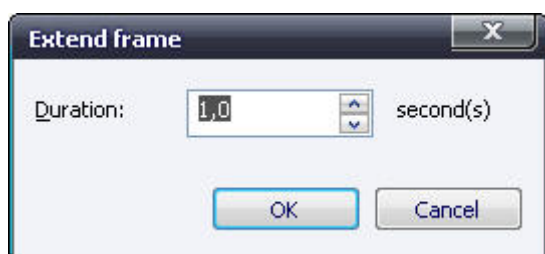
После того, как мы вырезали или скопировали участок клипа, мы можем его вставить в любом месте нашего видео. В месте вставки клип будет разрезан и в месте разреза будет вставлен скопированный участок.

Для того чтобы вернуть ползунку прежний вид необходимо сделать двойной щелчок левой кнопкой мыши на нем.

Для того чтобы отменить сделанные операции нужно воспользоваться кнопками на панели инструментов **Временной шкалы** . Либо воспользоваться горячими клавишами: **Ctrl + Z** – отмена последней сделанной операции, **Ctrl + Y** – повторение последней сделанной операции. Либо воспользоваться в меню **Edit** командами **Undo** (Отменить) и **Redo** (Повторить).

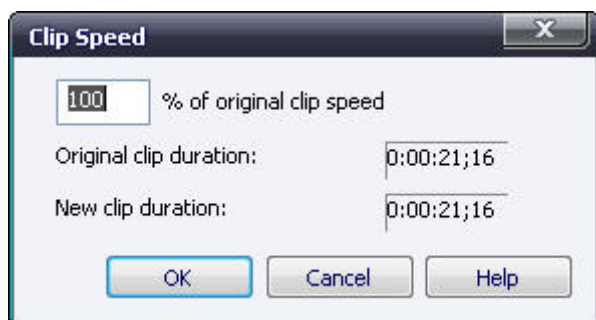
В меню **Edit** имеется команда **Crop to timeline selection** (Обрезать по выделенному участку). После ее применения на временной шкале остается участок видео, который в данный момент был выделен.

Также можно определенный кадр увеличить по продолжительности. Для этого выбираем необходимый кадр с помощью ползунка и в меню **Edit** выбираем команду **Extend Frame** (Расширить кадр). После этого появляется небольшое окошко, куда мы вводим значение продолжительности кадра в секундах.



Ту же операцию можно активировать нажатием клавиши на клавиатуре **E**.

Иногда бывает необходимо изменить скорость воспроизведения клипа. Для этого необходимо выделить нужный нам клип. Для этого нужно просто щелкнуть левой кнопкой мыши один раз по нужному клипу. Затем в меню **Edit** нужно выбрать команду **Clip speed...** (Скорость клипа).



В открывшемся окошке нужно ввести значение в процентах от первоначальной скорости воспроизведения. Если ввести значение больше 100, тогда клип будет воспроизводиться с большей скоростью, если значение меньше 100 – с меньшей скоростью. В этом же окне мы можем видеть значения продолжительности клипа после применения изменений в пункте **New clip duration:** (Новая продолжительность клипа). Измененная скорость будет наблюдаться только после экспорта фильма. Сам клип на временной шкале примет несколько иной вид. Сверху будет добавлена синяя полоска.

Вид временной шкалы можно поменять в режим раскадровки. Для этого заходим в меню **View** (Вид) и выбираем пункт **Storyboard** (Раскадровка), либо нажимаем сочетание клавиш **Ctrl+G**.

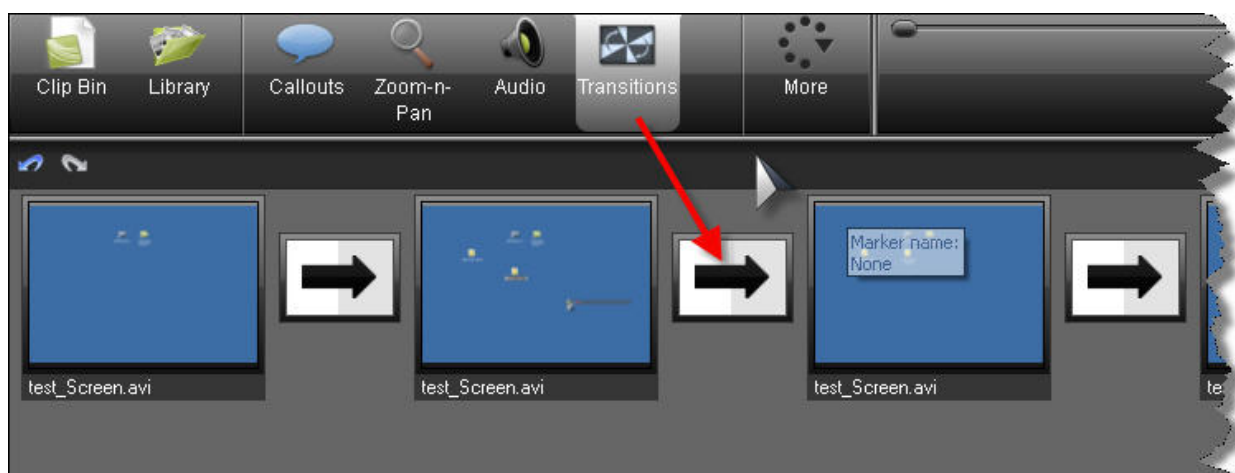


Рис. 5.11. Режим раскадровки временной шкалы.

В этом режиме удобно сортировать клипы. Их можно просто перетаскивать указателем мыши. Кроме того, в таком режиме можно вставлять эффекты переходов (**Transitions**). Этот режим временной шкалы также включается автоматически, если нажата вкладка **Transitions** (**Переходы**) на **Панели вкладок**.

Для того чтобы вернуть раскадровку в режим временной шкалы необходимо в меню **View** (**Вид**) выбрать пункт **Timeline**, либо нажать сочетание клавиш **Ctrl+T**.

В самом начале временной шкалы слева находится список дорожек, который отображается в данный момент на временной шкале.



Рис. 5.12. Список дорожек в начале временной шкалы.

Количество дорожек можно поменять, выбрав в выпадающем списке **Tracks** (Дорожки) над текущим списком, необходимую дорожку.

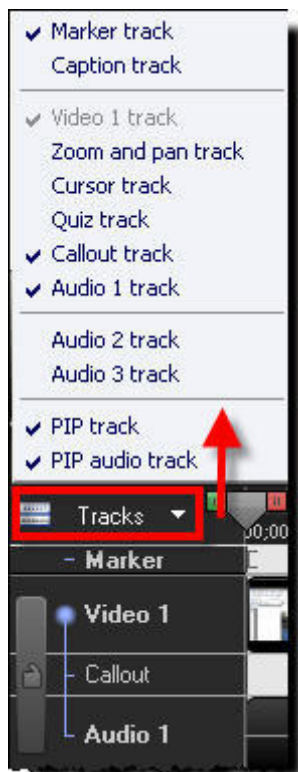


Рис. 5.13. Выбор отображения дорожек на временной шкале.

Впрочем, новые дорожки появляются на временной шкале автоматически, если мы добавляем какой-нибудь объект. Например, если дорожка **Marker** (Метка) в данный момент не была отображена, то после добавления метки она отобразится. Если вставить выноску, то тогда на временной шкале появится соответствующая дорожка – **Callouts** (Выноски).

Урок 6. Работа со звуком.

В этом уроке мы с вами рассмотрим работу со звуком в редакторе видео **Camtasia Studio**.

Для того чтобы импортировать звуковой файл в редактор извне нужно в корзине клипов нажать правой кнопкой мыши и в контекстном меню выбрать **Import media**. Также можно в панели инструментов нажать кнопку **Import media** . Либо зайти в меню **File** и выбрать пункт **Import media**. Либо нажать сочетание клавиш **Ctrl+I**.

Далее выбираем нужный файл на своем жестком диске и нажимаем кнопку **Открыть**. В корзине клипов **Clip Bin** появится значок, говорящий о том, что файл загружен.



Для того чтобы его вставить на временную шкалу просто перетащите его мышкой. Предварительно может понадобиться отобразить дополнительную аудио дорожку. Для этого нажимаем на кнопку **Tracks** и выбираем, допустим, пункт **Audio 2 track**. Вот на него и перетаскиваем нужный нам файл.

Также можно записать звук прямо в проекте с микрофона или с другого устройства.

Для этого на **Панели вкладок** нажимаем на кнопку **Voice Narration**.



В сервисной панели мы определяем настройки записываемого звука.

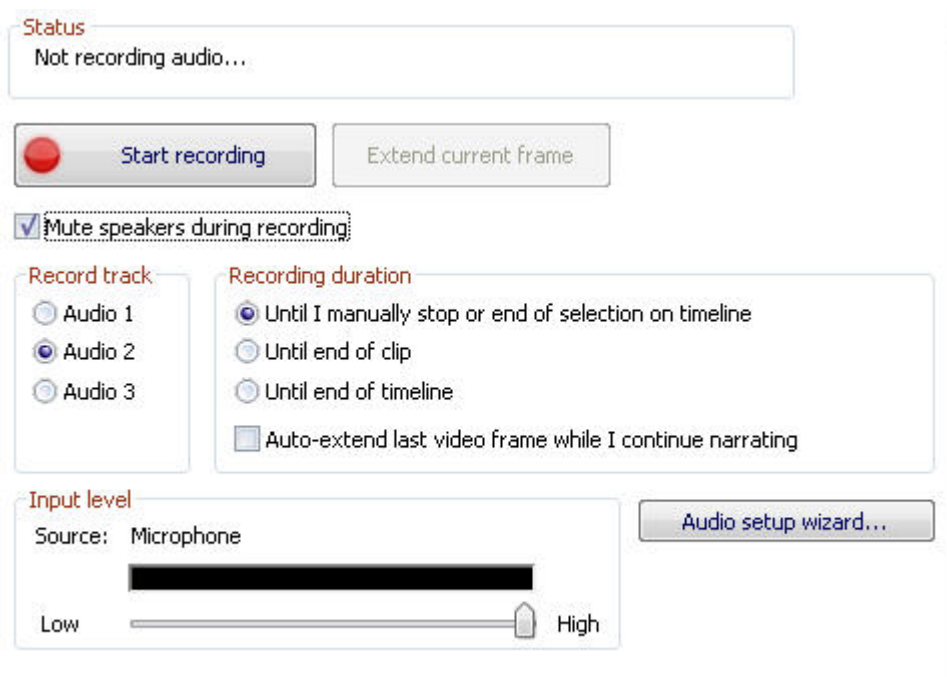


Рис. 6.1. Параметры записываемого звука в Сервисной панели.

Для того чтобы начать запись с микрофона нужно нажать на кнопку **Start recording (Старт записи)**.

Предварительно можно отметить «галочкой» пункт **Mute speakers during recording (Отключить колонки во время записи)**. В этом случае если в нашей записи до этого был звук, тогда он не будет нам мешать.

В разделе **Record track** выбираем дорожку на временной шкале, куда будет помещаться звук после записи.

В разделе **Recording duration** (Продолжительность записи) настраиваем следующие параметры:

Until I manually stop or end of selection on timeline - Пока я не остановлю вручную или в конце выделения на временной шкале

Until end of clip - До конца клипа

Until end of timeline - До конца временной шкалы

Auto-extend last video frame while I continue narrating (Автоматическая продлить последний кадр видео в то время как я по-прежнему говорю)

Если мы нажмем на кнопку **Audio setup wizard...** (Мастер настройки аудио), то откроется мастер настройки звука.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

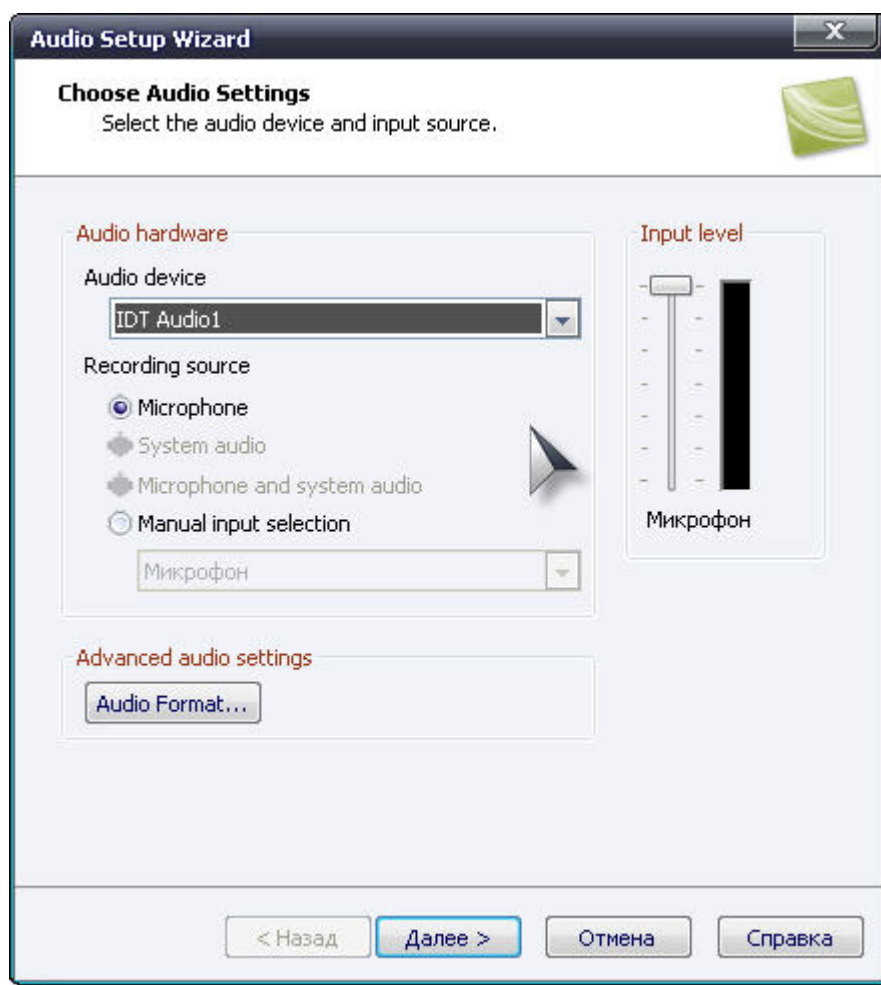


Рис. 6.2. Мастер настройки аудио. Выбираем аудио устройство и формат аудио.

В первом окне мы можем выбрать аудио устройство в разделе **Audio hardware** (Звуковое оборудование).

Если отметить пункт **Manual input selection** (Ручной выбор входа), то в выпадающем списке можно выбрать другой источник записи. Например это может быть **Стерео микшер**. Тогда звук будет записан с колонок, т.е. тот звук, который поступает на звуковую карту.

Также можно выбрать формат записываемого звука. Для этого необходимо нажать на кнопку **Audio format...** (Аудио формат...) в разделе **Advanced audio settings** (Расширенные настройки аудио).

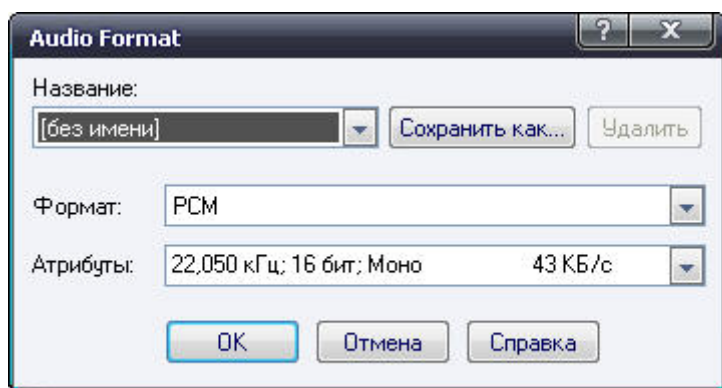


Рис. 6.3. Настраиваем аудио формат.

После того как мы сделали соответствующие настройки в окне **Audio setup wizard** нажимаем на кнопку **Далее** внизу окна.

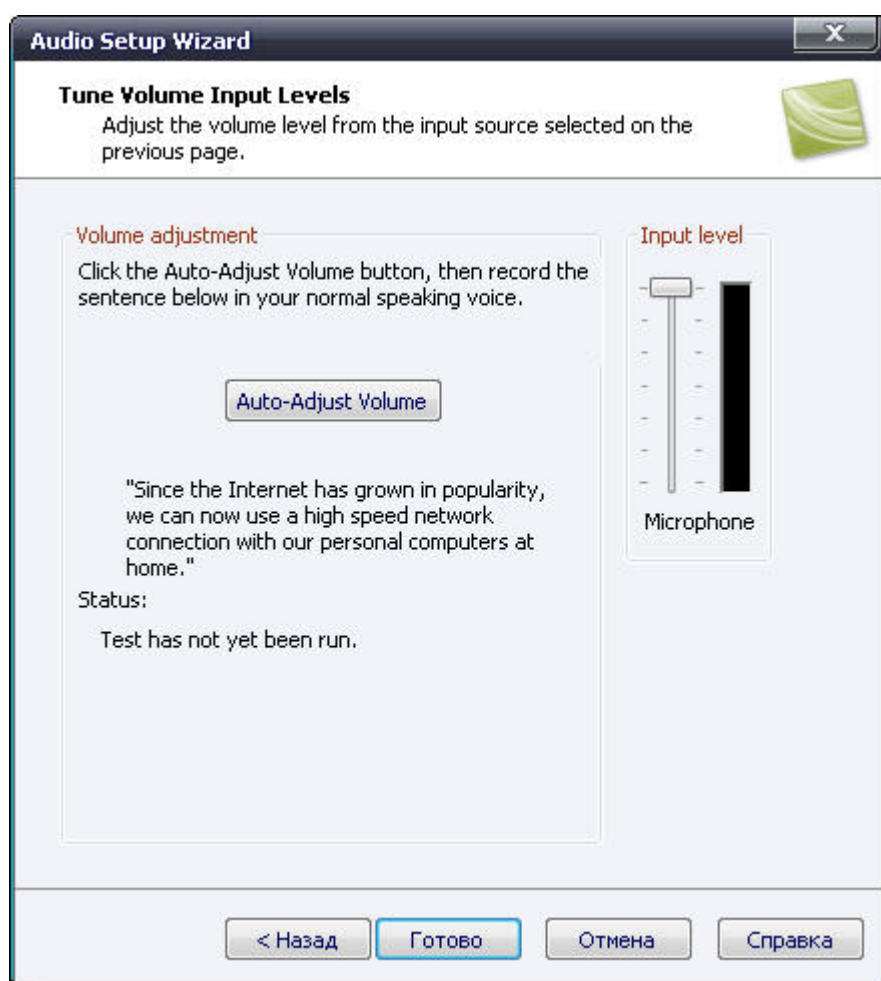


Рис. 6.4. Автоматическая настройка чувствительности записи.

В следующем окне мастера мы можем автоматически настроить чувствительность записи. Для этого нажимаем на кнопку по центру **Auto-Adjust Volume** (Автоматическая регулировка громкости).

В пункте **Begin speaking in:** (Начало выступления в) мы видим обратный отсчет. Как только появится надпись **Go**, начинаем говорить в микрофон.

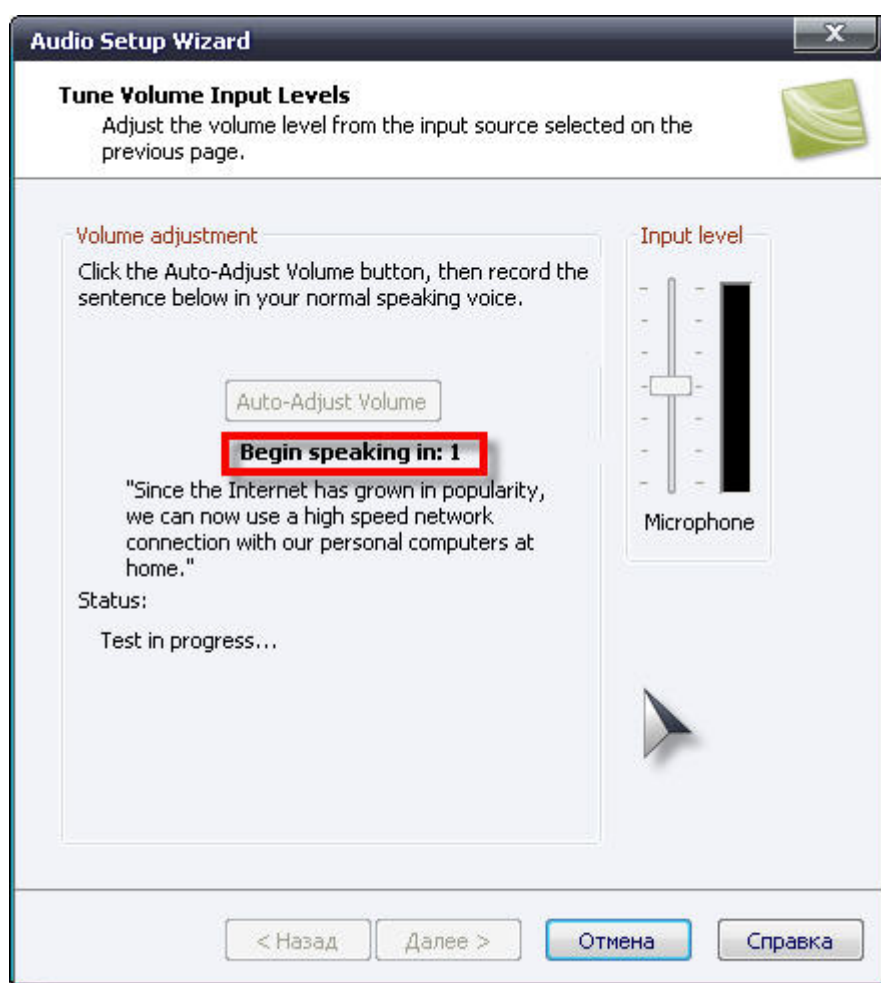


Рис. 6.5. Начинаем говорить в микрофон после обратного отсчета.

В пункте **Status** будет показано время оставшееся до конца теста.

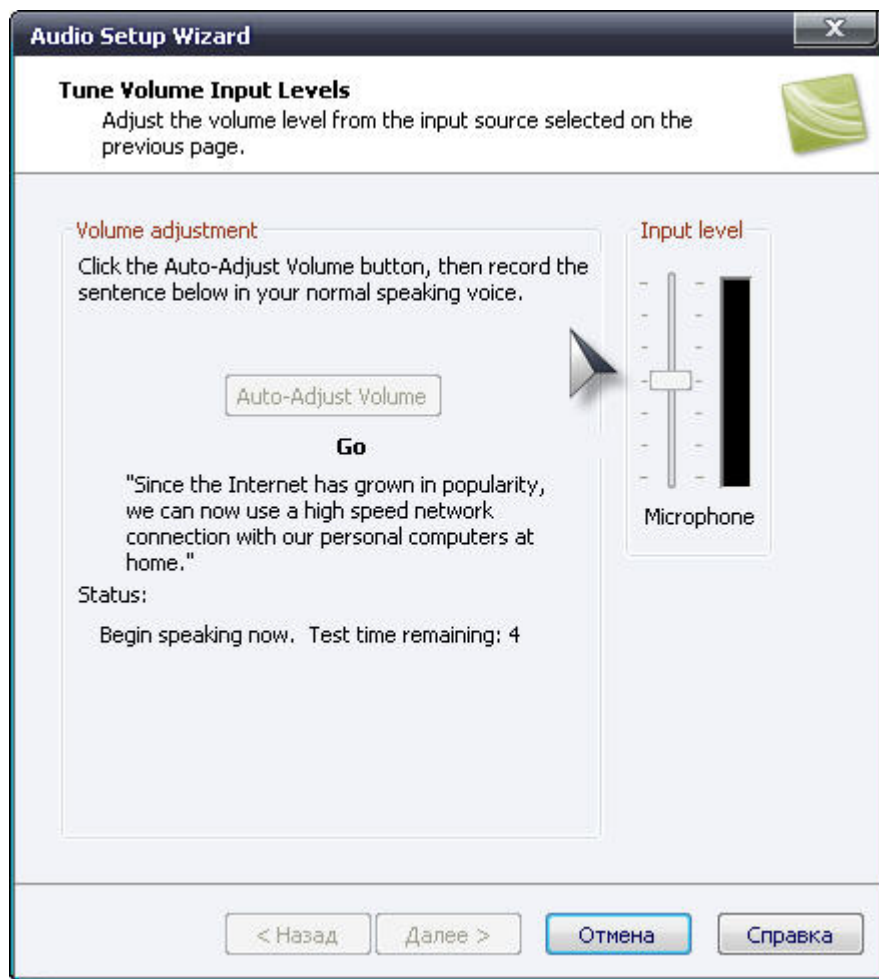


Рис. 6.6. Говорим в микрофон.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

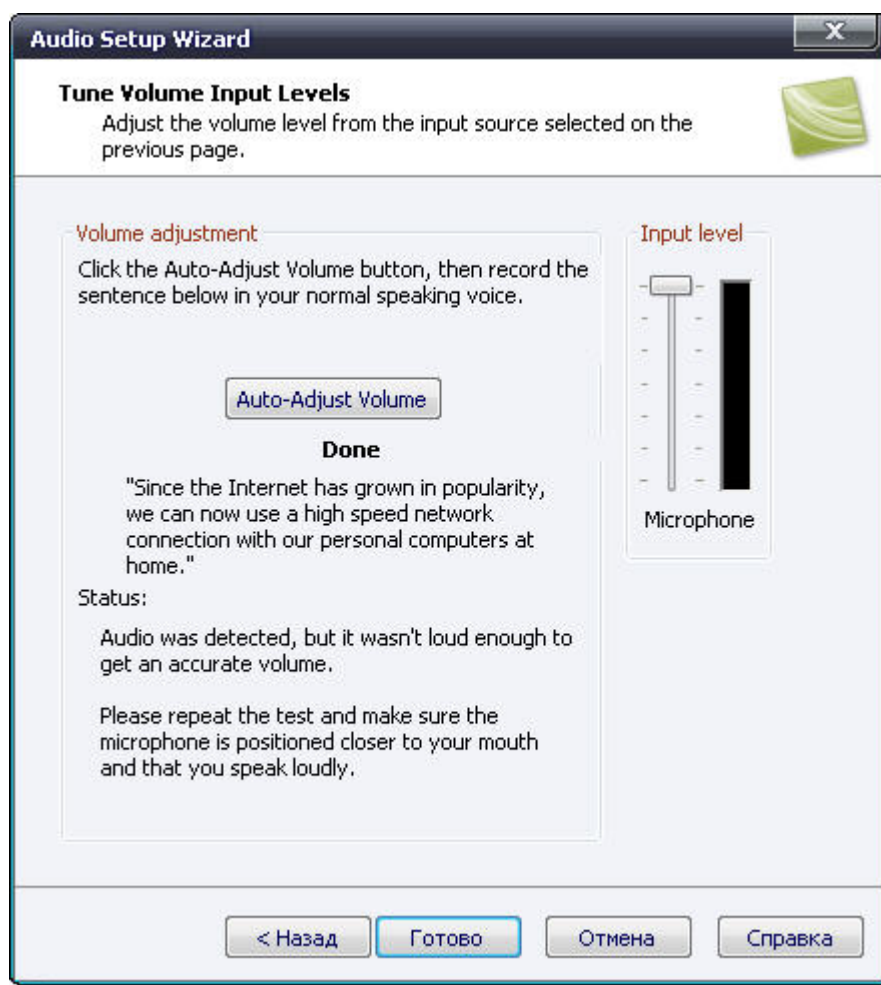


Рис. 6.7. Автоматическая настройка чувствительности записи произведена.

После того как время теста прошло, под кнопкой **Auto-Adjust Volume** (Автоматическая регулировка громкости) появится надпись **Done** (Готово). Бегунок в разделе **Input level** автоматически примет наиболее приемлемое положение.

В пункте **Status:** может появиться следующая надпись.

Audio was detected, but it wasn't loud enough to get an accurate volume. (Звук был обнаружен, но он не был достаточно громким, чтобы получить хороший звук)

Please repeat the test and make sure the microphone is positioned closer to your mouth and that you speak loudly. (Пожалуйста, повторите тест и убедитесь, что микрофон расположен ближе ко рту, и что вы говорите громко.)

Это случается, если вы используете простую компьютерную гарнитуру с микрофоном, а не специализированный микрофон.

В этом случае полученный звук можно улучшить средствами **Camtasia Studio**.

После того, как вы сделали запись и нажали на кнопку **Stop recording**, вам будет предложено сохранить звуковой файл на жестком диске.

Полученный звук появляется на аудио дорожке на временной шкале и в корзине клипов.

Необходимо отметить, что видео попадает на временную шкалу со звуком (если мы записывали во время захвата действий с экрана звук). Т.е. на временной шкале будет видео дорожка, заполненная нашим клипом и звуковая.

Если обратить внимание на название дорожек в начале слева, то мы увидим, что эти две дорожки связаны между собой. Об этом свидетельствует синяя вертикальная линия.

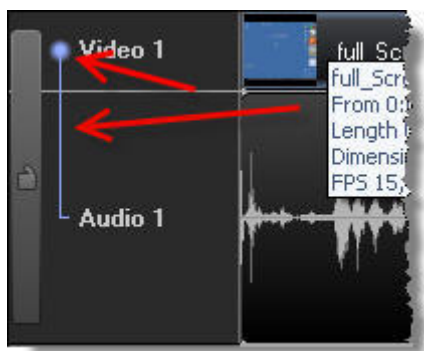


Рис. 6.8. Видео дорожка и аудио дорожка связаны между собой.

Это означает, что мы не можем передвигать видео дорожку по временной шкале отдельно от звуковой. В некоторых случаях это бывает полезно – открепить звук от видео. Для того чтобы открепить аудио дорожку от видео дорожки необходимо нажать на жирную синюю точку напротив названия **Video 1**. После подтверждения открепления эти две дорожки будут вести себя независимо друг от друга.

Также бывает необходимо, чтобы изменения сделанные на одной дорожке не происходили на других дорожках. Например, мы вставили в наш видео урок фоновую музыку на дополнительную аудио дорожку. Если мы теперь будем вносить изменения в основной звук нашего комментария (вырезать участки клипа), то тогда фоновая музыка будет прерываться. Поэтому можно закрепить дополнительную аудио дорожку.

Для этого нажимаем на пиктограмму замочка напротив этой звуковой дорожки.



Рис. 6.9. Защищаем звуковую дорожку от изменений.

Когда замок закрыт, тогда изменения, сделанные на временной шкале не касаются закрытой дорожки. Эту операцию можно проделывать не только со звуковой дорожкой, но и с любой другой, кроме дорожки **Marker**.

Camtasia Studio предоставляет также средства для улучшения качества звука. Для того чтобы перейти к работе со звуком необходимо на **Панели вкладок** нажать на вкладку **Audio**.



Также можно сделать двойной щелчок левой кнопкой мыши по звуковой дорожке.

Звуковая дорожка изменит свой вид. Во-первых, звуковая дорожка станет шире, во-вторых, будет разделена на две части зеленой горизонтальной линией, нижняя часть звуковой дорожки примет зеленый оттенок. В сервисной панели будут отображены опции для работы со звуком.

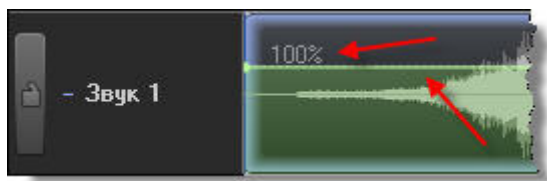


Рис. 6.10. Звуковая дорожка в режиме редактирования звука.

Для того чтобы увеличить громкость звука нужно потянуть левой кнопкой мыши горизонтальную зеленую линию вверх. Для того чтобы уменьшить звук – тянем линию вниз. Увеличивать звук можно и на 300%, и на 400%. Для этого, когда зеленая линия достигнет границы звуковой дорожки, мы продолжаем удерживать линию левой кнопкой мыши.

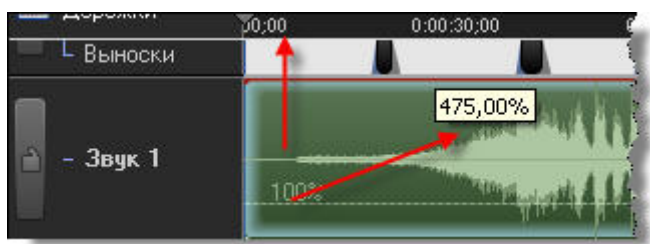
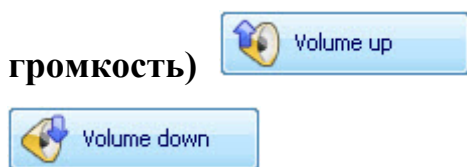


Рис. 6.11. Увеличиваем звук на звуковой дорожке.

Также можно изменять громкость отдельного участка звуковой дорожки. Для этого выделяем участок на временной шкале с помощью ярлыков ползунка. После этого поступаем аналогичным образом – тянем горизонтальную линию вверх или вниз с помощью левой кнопки мыши. Либо в сервисной панели нажимаем кнопки **Volume up** (Увеличить громкость) или **Volume down** (Уменьшить громкость)



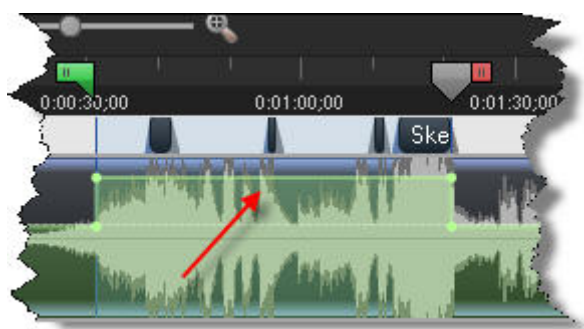


Рис. 6.12. Изменяем громкость звука на выделенном участке звуковой дорожки.

На выделенном участке звуковой дорожки можно полностью уменьшить звук, если в сервисной панели нажать на кнопку **Silence**

(Приглушить) .

Также можно произвольно менять громкость на протяжении всей длины звуковой дорожки. Для этого необходимо воспользоваться маркерами звука. Для того чтобы добавить звуковую метку необходимо в нужном месте на звуковой дорожке на зеленой линии щелкнуть левой кнопкой мыши и в контекстном меню выбрать пункт **Add audio point (Добавить маркер звука)**. Или можно поступить другим способом. Установить ползунок в необходимое место на временной шкале и в сервисной панели нажать на кнопку **Add audio point (Добавить маркер звука)**. Для того чтобы удалить звуковую метку необходимо поступить аналогичным способом – либо через контекстное меню, либо воспользоваться кнопкой в сервисной панели **Remove audio point (Удалить маркер звука)**.

После этого необходимо с помощью мыши перетащить звуковые метки вверх или вниз на звуковой дорожке.

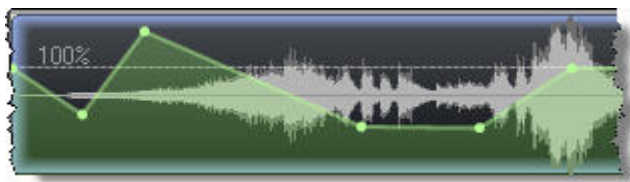


Рис. 6.13. Произвольное изменение громкости звука на звуковой дорожке.

Также на звуковой дорожке можно обеспечить плавное нарастание и плавное убывание звука. Для этого необходимо выделить нужный звуковой клип на дорожке одинарным щелчком мыши и затем на сервисной панели нажать кнопки **Fade in (Нарастание)**  **Fade in** и/или **Fade out (Затухание)**  **Fade out**. Нарастание звука и затухание звука будет применено к началу и к концу звукового клипа.

Также можно выделить участок временной шкалы с помощью ползунка и нажать одну из кнопок: **Fade in (Нарастание)** или **Fade out (Затухание)**. Тогда нарастание или затухание будет применено к выделенному участку. Необходимо помнить, что нарастание или затухание на выделенном участке будет применено ко всем звуковым дорожкам.

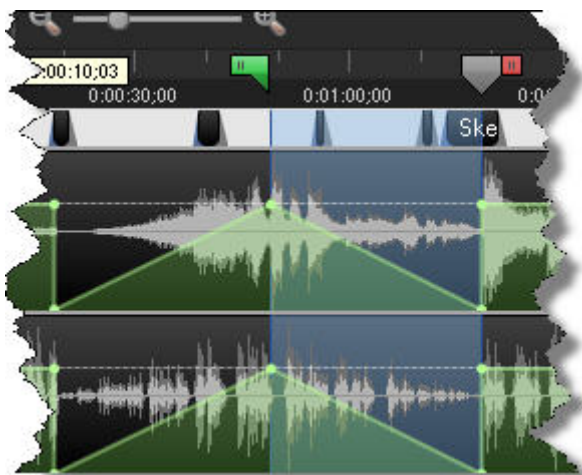


Рис. 6.14. Нарастание или затухание звука.

В **Camtasia Studio** также имеются средства для нормализации звука. Это видно на сервисной панели.

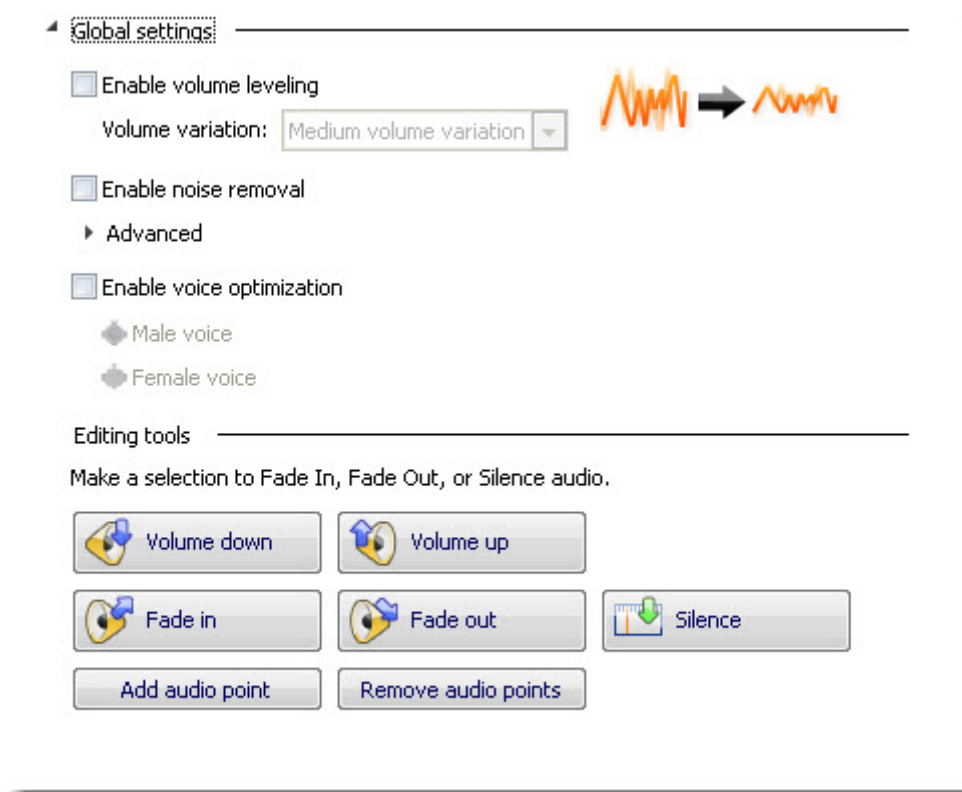


Рис. 6.15. Настройки звука в сервисной панели.

Если отметить "галочкой" пункт **Enable volume leveling** (**Включить выравнивание громкости**), тогда нам будет доступен выпадающий список **Volume variation** (**Тон громкости:**), в котором можно выбрать среди значений: **High volume variation** (**Высокое изменение громкости**), **Medium volume variation** (**Среднее изменение громкости**), **Low volume variation** (**Низкое изменение громкости**) и **Custom settings** (**Настраиваемые параметры**). Поэкспериментируйте с этими параметрами и выберите для себя наиболее качественное звучание. В настраиваемых параметрах будут доступны ползунки, с помощью которых можно будет менять **Ratio** (**Скорость**), **Threshold** (**Порог**) (Дб) и **Gain** (**Усиление**) (Дб).

Также в **Camtasia Studio** можно удалить звуковой фоновый шум, которым может появиться, когда мы делали запись. Для этого отмечаем пункт **Enable noise removal** (Включить удаление шума). Здесь в разделе **Advanced** (Дополнительно) мы можем настроить чувствительность с помощью ползунка. При включении этой опции **Camtasia Studio** автоматически удалит шум из нашей записи на основании собственного анализа. **Camtasia Studio** самостоятельно определяет участки записи, где отсутствует звук голоса, а только шум и удаляет его на протяжении всей записи. Также можно указать участок с шумом вручную. Для этого нужно выделить участок с шумом на временной шкале с помощью ползунка, а затем нажать на кнопку **Use manual noise selection** (Использование ручного выбора шума).

Если отметить пункт **Remove Clipping** (Удаление отсечений), тогда будет отключен записанный звук, когда громкость достигает слишком высокого уровня. Если отметить пункт **Remove Clicks** (Удаление щелчков), тогда будут удалены записанные артефакты, которые звучат как щелчки. Используйте ползунок **Click Sensitivity** (Чувствительность щелчков) для установки порога фильтра.

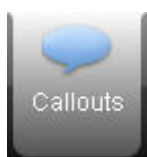
Также вы можете включить оптимизацию голоса отметив "галочкой" соответствующий пункт и выбрать один из предложенных опций: **Male voice** (Мужской голос) или **Female voice** (Женский голос).

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)

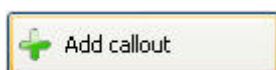
Урок 7. Вставка выносок.

Программа **Camtasia Studio** представляет широкие возможности по вставке различных выносок в обучающий фильм.

Для того чтобы вставить выноску в определенный кадр необходимо нажать на панели вкладок кнопку **Callouts (Выноски)**.



В сервисной панели необходимо нажать на кнопку **Add callout (Добавить выноску)**.



Также можно нажать горячую клавишу на клавиатуре **C**.

В окне предварительного просмотра мы можем видеть добавленную выноску. По умолчанию это стрелка.

[UVScreenCamera – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. Русский интерфейс. Русская справка. Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.](#)



Рис. 7.1. Добавленная выноска в виде стрелки в окне предварительного просмотра.

На временной шкале появится дополнительная дорожка **Callout** и мы увидим клип, обозначающий выноску в виде черного прямоугольника с закругленными углами.

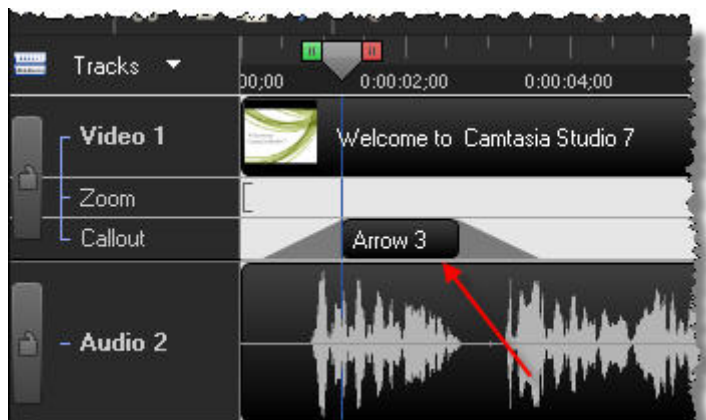


Рис. 7.2. Выноска на временной шкале.

Для того чтобы выделить выноску необходимо щелкнуть один раз левой кнопкой мыши по выноске в окне предварительного просмотра либо на временной шкале. На временной шкале выноска появляется в момент добавления в том месте, в котором находился в данный момент ползунок. Выноску на временной шкале можно перемещать, перетаскивая ее с помощью мыши. Длина прямоугольника обозначающего выноску говорит о

продолжительности появления выноски в кадре. Для того чтобы увеличить продолжительность появления выноски в фильме необходимо подвести указатель мыши к краю прямоугольника и потянуть левой кнопкой мыши, тем самым, растягивая прямоугольник.



Рис. 7.3. Изменяем форму выноски с помощью маркеров.

Для того чтобы изменить форму выноски необходимо воспользоваться круглыми маркерами по углам и краям выноски. Для того чтобы изменить расположение выноски в кадре необходимо просто перетянуть ее с помощью мыши. Для того чтобы изменить размеры и пропорции выноски необходимо воспользоваться белыми маркерами. Для того чтобы изменить форму конкретной фигуры можно воспользоваться желтым маркером. Для того чтобы повернуть выноску (в данном случае изменить направление стрелки) необходимо воспользоваться зеленым маркером.

Теперь обратим свое внимание на сервисную панель.

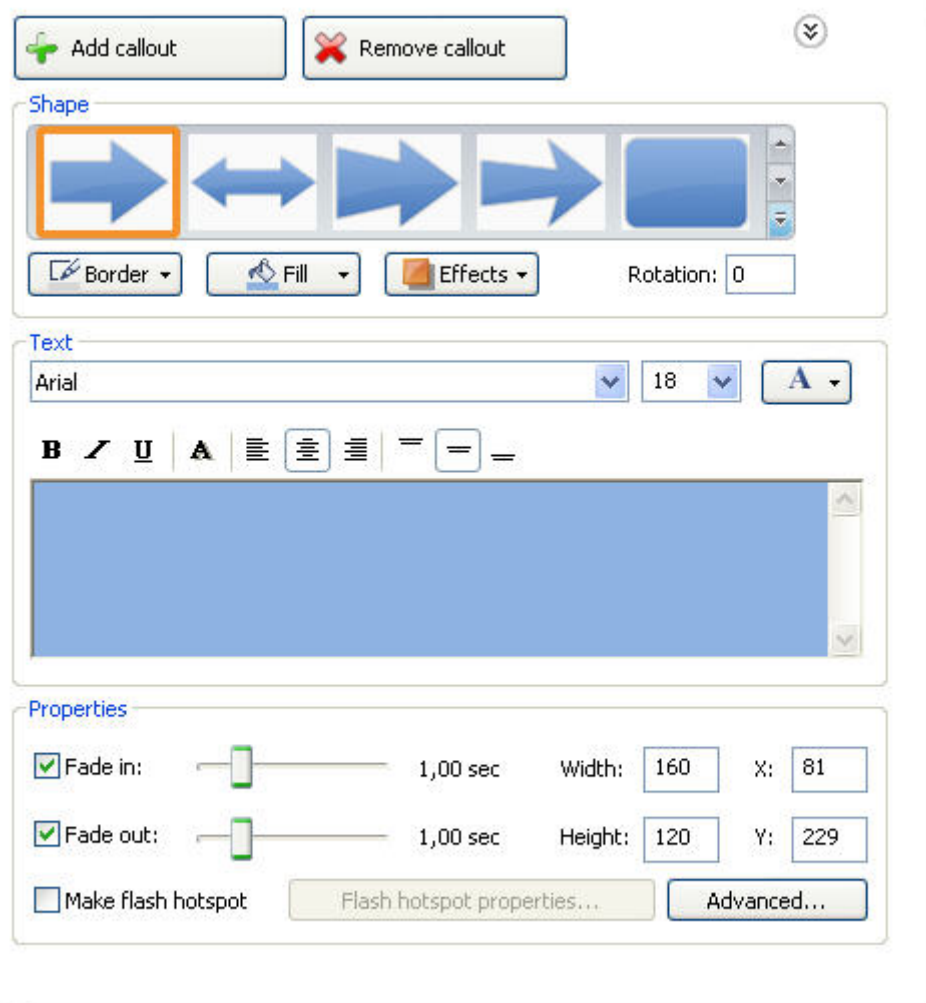


Рис. 7.4. Параметры выносок в сервисной панели.

Если выноска в данный момент выделена, тогда нам доступны дополнительные настройки выносок. В разделе **Shape** (Форма или Фигура) можно поменять фигуру выноски. Для этого выберите в выпадающем списке подходящую форму.

[UVScreenCamera](#) – бесплатная программа для записи действий с экрана или с Рабочего стола. [Русский интерфейс](#). [Русская справка](#).
Размер: 2,61 МБ. Делает все то же самое что и Camtasia Studio.

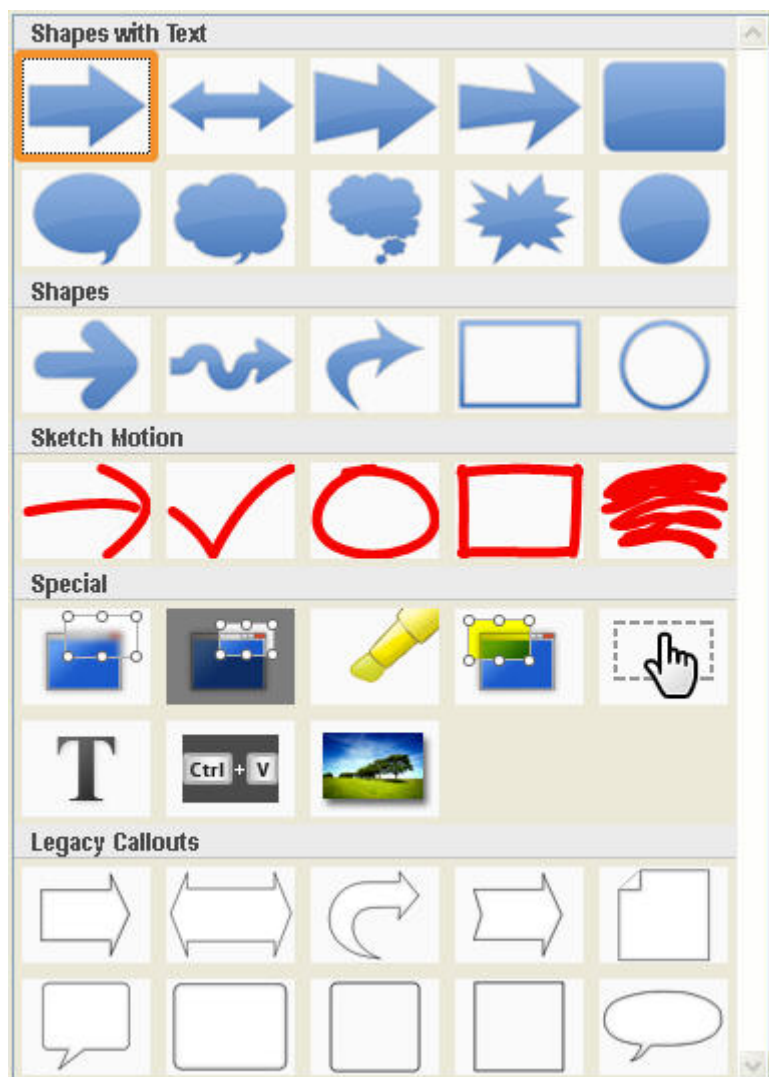


Рис. 7.5. Различные формы выносок.

Если вы сделаете щелчок на какой-либо иконке левой кнопкой мыши, тогда активная выноска (выделенная) в кадре изменит свой вид.

В сервисной панели доступны следующие параметры.

Если нажать на кнопку **Border**  (Граница), то в выпадающем списке вы сможете выбрать цвет и толщину линии, обрамляющую выноску.

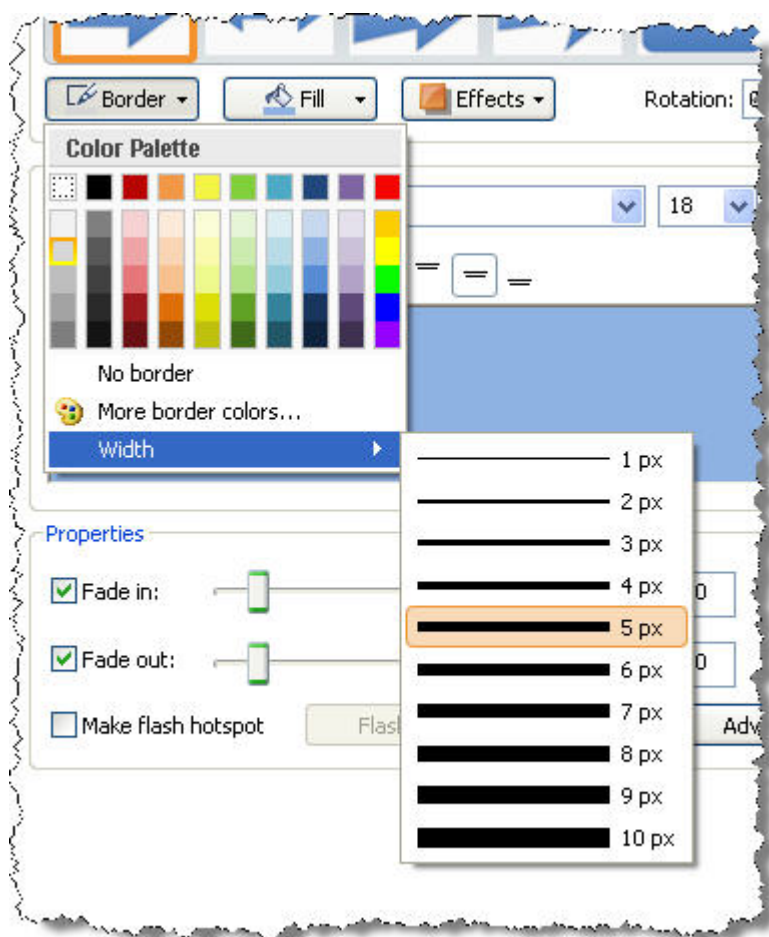
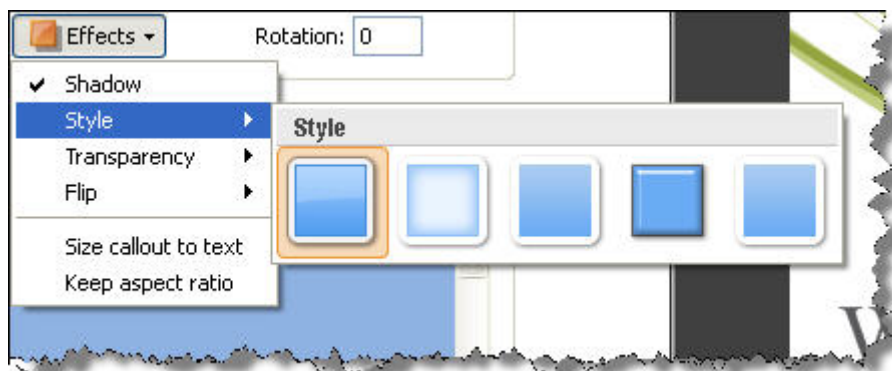


Рис. 7.6. Изменяем границу выноски.

Если выбрать пункт **No border** (Без границы), тогда линии обрамляющей выноску не будет. В пункте **Width** (Ширина) в выпадающем списке можно выбрать толщину рамки. Если набор предложенных цветов вас не удовлетворяет, тогда нужно нажать на пункт **More border colors** (Больше цветов границы) и выбрать подходящий.

Если нажать на кнопку **Fill** (Заливка) , тогда можно выбрать цвет заливки. Если в выпадающем списке выбрать пункт **No fill** (Без заливки), тогда наша выноска будет прозрачной.

Если нажать на кнопку **Effects** (Эффекты), тогда мы сможем изменить вид нашей выноски.



Если отмечен пункт **Shadow**, тогда выноска имеет тень. В пункте **Style** изменяем графический стиль выноски, выбирая подходящий из предложенного набора. В пункте **Transparency** изменяем прозрачность выноски. Имеется готовый набор значений прозрачности выноски. Если нажать на пункт **More**, то тогда в следующем окошке мы можем произвольно изменить прозрачность с помощью ползунка или введя цифровое значение. Если отметить "галочкой" пункт **Opaque Text**, тогда изменения прозрачности не коснутся текста, который был введен в выноску.

В пункте **Flip** мы можем отразить нашу выноску, выбрав соответствующий пункт **Horizontal (Горизонтально)** или **Vertical (Вертикально)**.

Если выбрать пункт **Size callout to text**, тогда размер выноски будет подогнан под размер текста. В этом случае вы не сможете изменять произвольно размер выноски, так как будут отсутствовать белые маркеры изменения размера. Если выбрать пункт **Keep aspect ratio** тогда один из размеров выноски (ширина или высота) будет изменяться в зависимости от другого размера.

В поле **Rotation** можно ввести значение угла поворота выноски. При этом выноска поворачивается против часовой стрелки. Текст в выноске при этом ориентируется правильно.

В следующем разделе **Text** можно ввести текст, который будет отображаться на выноске. Здесь же можно определить гарнитуру, размер, цвет шрифта и выравнивание текста.

В разделе **Propirties** можно определить размеры выноски, введя соответствующие значения в поля **Width (Ширина)** и **Height (Высота)**. Положение выноски в кадре можно определить, введя значения в соответствующие поля **X** и **Y**. Напомним, что оси **X** и **Y** начинаются в левом верхнем углу кадра.

В этом же разделе **Propirties** можно определить плавное появление (**Fade in**) и/или плавное исчезновение (**Fade out**) выноски в кадре, отметив "галочкой" соответствующий пункт. Продолжительность появления или исчезновения выноски в кадре определяем в секундах с помощью ползунков. На временной шкале эффект плавного появления и плавного исчезновения выноски обозначен серыми треугольниками по сторонам клипа (прямоугольника), обозначающего выноску.

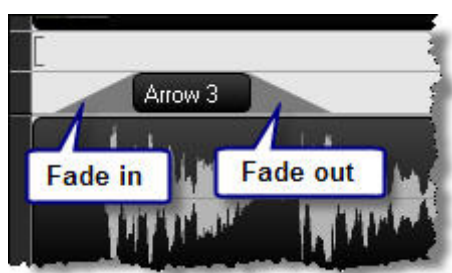


Рис. 7.7. Обозначение плавного появления и плавного исчезновения выноски на временной шкале.

Только что мы с вами рассмотрели выноски, которые позволяют включать в себя текст. В выпадающем списке это группа под названием **Shapes with text**.



Также в разделе **Shape** можно выбрать выноски, в которые нельзя вводить текст. В выпадающем списке эта группа носит название просто **Shapes**.



Свойства этих выносок, отображаемые в сервисной панели нам уже знакомы.

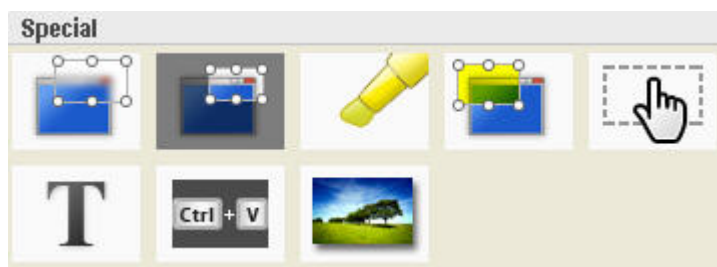
Следующая группа выносок, которая доступна в **Camtasia Studio** – это **Sketch motion**.



Они представляют собой анимационный эффект рисования маркером по экрану.

В свойствах этой выноски можно указать продолжительность времени рисования в секундах с помощью ползунка в пункте **Draw time**.

Теперь рассмотрим группу специальных выносок (**Special**), в которые включены также выделение, подсветка, размытие и др.



Первая выноска **Blur callout**, позволяет добавлять участки с размытием.

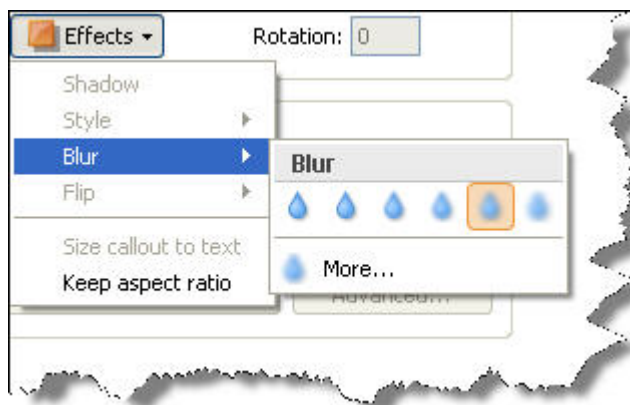


Это необходимо когда мы хотим скрыть какой-либо участок в кадре нашего видео. Например, адрес сайта, электронной почты, лицензионный номер и т.д.



Рис. 7.8. Применение эффекта **Blur callout** – размытие.

В настройках этой выноски нет ничего для нас нового, кроме параметра **Blur**, который можно вызвать, нажав на кнопку **Effects**.



Следующая выноска это **Spotlight – Затенение**.



При ее применении затеняется вся область экрана, а область самой выноски остается прозрачной.



Рис. 7.9. Применение эффекта **Spotlight**.

Следующие две выноски ничем друг от друга не отличаются, кроме того, что они предназначены для подсветки темных и светлых областей в кадре.



Highlight callout – предназначена для подсветки темных областей в кадре



Highlight rectangle – предназначена для подсветки светлых областей в кадре

Следующая выноска - это **Hotspot (Горячая область)**. Предназначена для добавления интерактивных элементов в ваш фильм.



По сути дела эта выноска является кнопкой. Естественно работать будет в том случае, если ваш фильм экспортирован в формате Flash.

С помощью этой выноски можно осуществить навигацию по фильму с помощью нажатий мышкой по определенным участкам кадра. Единственное что нужно отметить, эта выноска является прозрачной, поэтому чтобы она была видна на экране, необходимо подложить под нее, например другую выноску, допустим стрелку, чтобы пользователю было понятно на что нажимать. В эту выноску можно добавлять текст. Кроме того, с помощью этого элемента **Hotspot** можно симитировать работу в какой-либо программе, например, нажатие на пункты меню.

Для того чтобы настроить интерактивность этой выноски необходимо в сервисной панели нажать на кнопку **Flash hotspot properties**.

В следующем окне настраиваем интерактивность.

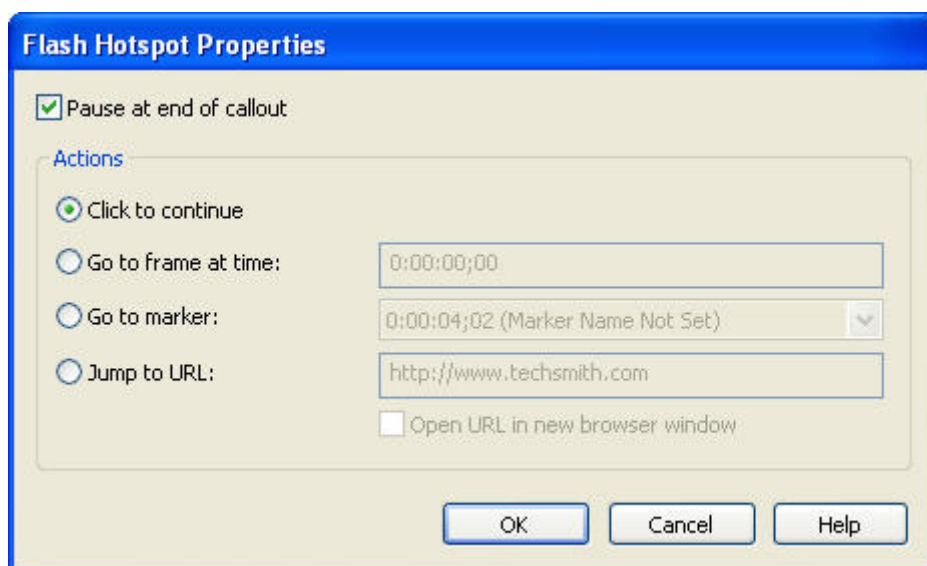


Рис. 7.10. Настройка интерактивности **Hotspot (Горячей области)**.

Пункт **Pause at end of callout (Пауза в конце выноски)** отмечен по умолчанию, его нельзя отключить. Зритель должен щелкнуть по выноске, чтобы продолжить просмотр.

Click to continue (Щелчок для продолжения) – для продолжения просмотра зритель должен щелкнуть по области.

Go to frame at time (Перейти в кадр в определенный момент времени) – после щелчка зритель продолжает просматривать запись с определенного момента времени, которое можно ввести в поле.

Go to marker (Перейти в точку с меткой) – после щелчка зритель просматривает запись с места в видео, в котором до этого была установлена метка. Напротив этого пункта можно выбрать метку из выпадающего списка

Jump to URL (Перейти по ссылке) – в этом случае при нажатии на область зритель будет перенаправлен по указанному Интернет-адресу.

Пункт **Open URL in new browser window** означает, что страница откроется в новом окне браузера.

Нужно добавить, что свойства интерактивности можно применить и к другим категориям выносок, но не ко всем.

Для того чтобы применить интерактивность к конкретной выноске нужно в ее свойствах отметить "галочкой" пункт **Make flash hotspot**, а затем нажать на кнопку **Flash hotspot properties**, появится окно **Flash hotspot properties**, которое мы только что рассмотрели.

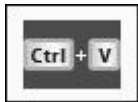
К выноскам из группы **Sketch motion**, к выноскам **Blur callout**, **Spotlight**, **Highlight callout**, **Highlight rectangle**, свойства интерактивности применить нельзя.

Следующий тип выноски, который можно вставлять в **Camtasia Studio**, - это текстовая выноска.



Ничего особенного из себя она не представляет. В выноске можно просто ввести необходимый нам текст. В сервисной панели со всеми настройками этой выноски мы уже знакомы.

Следующий интересный тип выноски – это **Traditional keystrokes**. Позволяет визуализировать нажатие сочетаний клавиш.



Для того чтобы вставить такую выноску в сервисной панели в разделе **Text** нужно щелкнуть левой кнопкой мыши в поле **Enter keystroke or combination (Нажмите клавишу или комбинацию)**. После этого на клавиатуре необходимо нажать сочетание клавиш.



Рис. 7.11. Пример использования выноски **Traditional keystrokes**.

Если мы в процессе записи действий с экрана нажимали сочетание клавиш на клавиатуре, то данный тип выносок мы можем вставить автоматически. Для этого в сервисной панели нужно нажать на кнопку **Generate from camrec**.

Появится предупреждающее окно, в котором вы соглашаетесь или нет с тем, что предыдущие выноски, визуализирующие нажатие клавиш на клавиатуре будут заменены на новые.

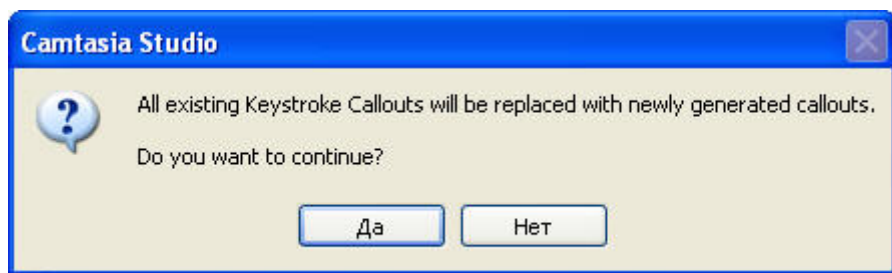


Рис. 7.12. Все существующие выноски **Traditional keystrokes** будут заменены на вновь созданные. Хотите продолжить?

Далее появится еще одно окно, в котором вы определяете некоторые параметры добавляемых выносок.

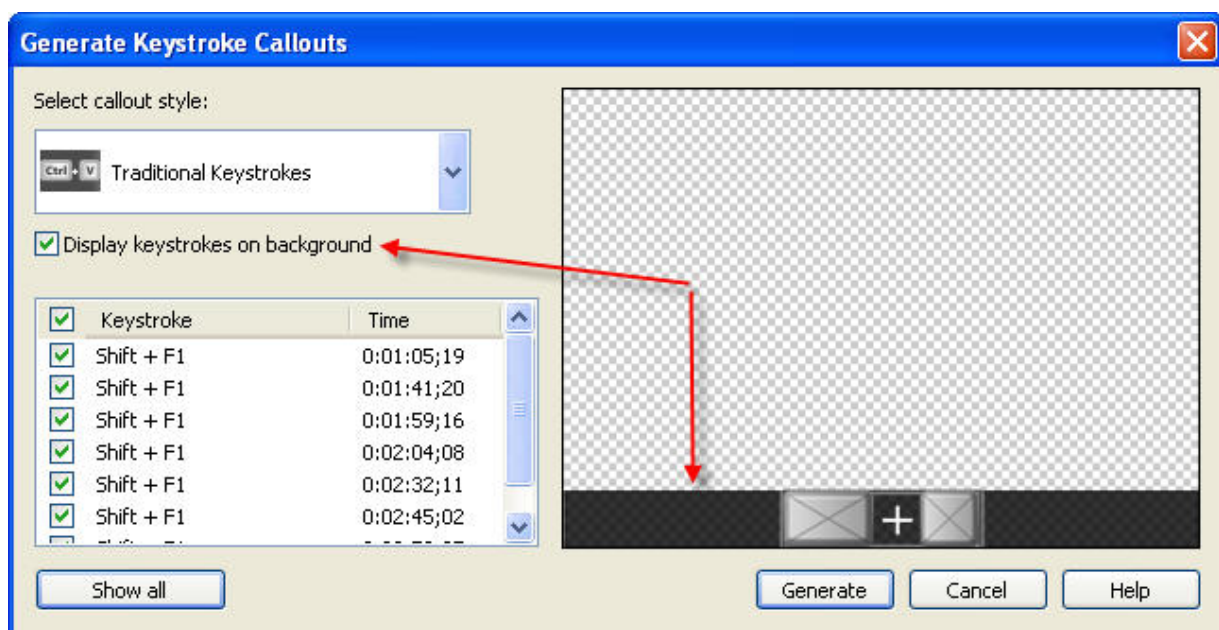


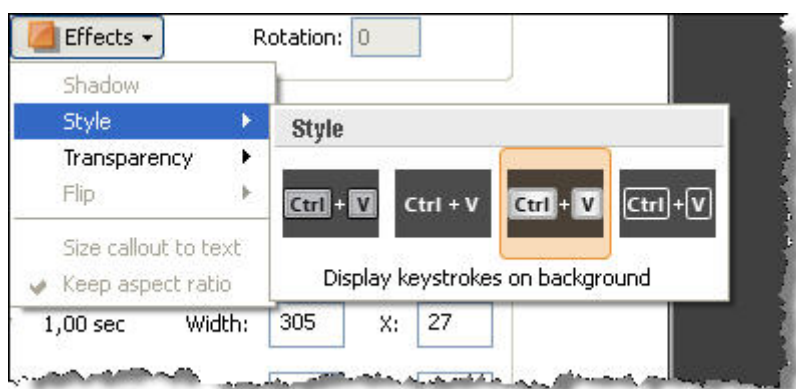
Рис. 7.13. Автоматическое добавление выносок **Traditional keystrokes**

В выпадающем списке **Select callout style** выбираем нужный нам стиль выносок. Если отметить пункт **Display keystrokes on background**, то в этом случае выноски будут отображены на фоне. Ниже в таблице отмечаем

необходимые нам сочетания клавиш, после чего можно нажать на кнопку **Generate**.

Нужно отметить, что такая операция будет возможна, если перед записью в настройках **Панели записи (Рекордера)**, (меню **Tools**, пункт **Options**, окно **Tools Options**, вкладка **General**, раздел **Capture**), был отмечен пункт **Capture keyboard input (Захватывать нажатия клавиш на клавиатуре)**. Впрочем, этот пункт отмечен "галочкой" по умолчанию.

Стиль такого типа выносок можно поменять также, если нажать на кнопку **Effects** в сервисной панели.



Также в качестве выноски можно использовать простой рисунок. После нажатия на следующую иконку выноски открывается окно, в котором можно выбрать файл рисунка.



Доступны форматы файлов рисунков **BMP**, **PNG** и **JPG**.

Настройки данной выноски аналогичны рассмотренным до этого. Интересно, что для этого типа выносок можно применять заливку. Также поверх вставленной картинке можно ввести текст.

Также нужно отметить, что если в корзине клипов (**Clip Bin**) была загружена картинка, то ее тоже можно использовать как выноску. Для этого по ней нужно щелкнуть правой кнопкой мыши и в контекстном меню выбрать пункт **Add as callout** (Добавить как выноску).

Для того чтобы удалить выноску необходимо сначала выделить ее одинарным щелчком левой кнопки мыши, а затем на клавиатуре нажать клавишу **Delete**, либо нажать правую кнопку мыши и в контекстном меню выбрать пункт **Remove from timeline**.

Если в сервисной панели нажать на кнопку , то тогда появится список всех выносок, которые мы вставили в свой фильм. Отмечая в списке определенный пункт, можно легко перемещаться по временной шкале, находя ту или иную нужную нам выноску.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

Урок 8. Использование увеличения (Zoom).

Программа **Camtasia Studio** предоставляет очень интересный методический инструмент, который можно и нужно использовать в своих видео уроках – это инструмент приближения или увеличения отдельных участков кадра (**Zoom**).

Для того чтобы перейти к использованию этого инструмента необходимо в **Панели вкладок** нажать на кнопку **Zoom-n-Pan**.



После этого на временной шкале появится дополнительная дорожка **Zoom**. Для добавления увеличения в сервисной панели необходимо нажать на кнопку **Add keyframe (Добавить ключевой кадр)**.



На временной шкале, на дорожке **Zoom** появится ключевой кадр в виде синего ромбика. Это означает, что если ползунок дойдет до этого кадра, тогда на экране будет произведено увеличение определенного участка кадра. Только перед этим этот участок кадра нам необходимо указать. Делается это в сервисной панели в небольшом окошке предварительного просмотра.

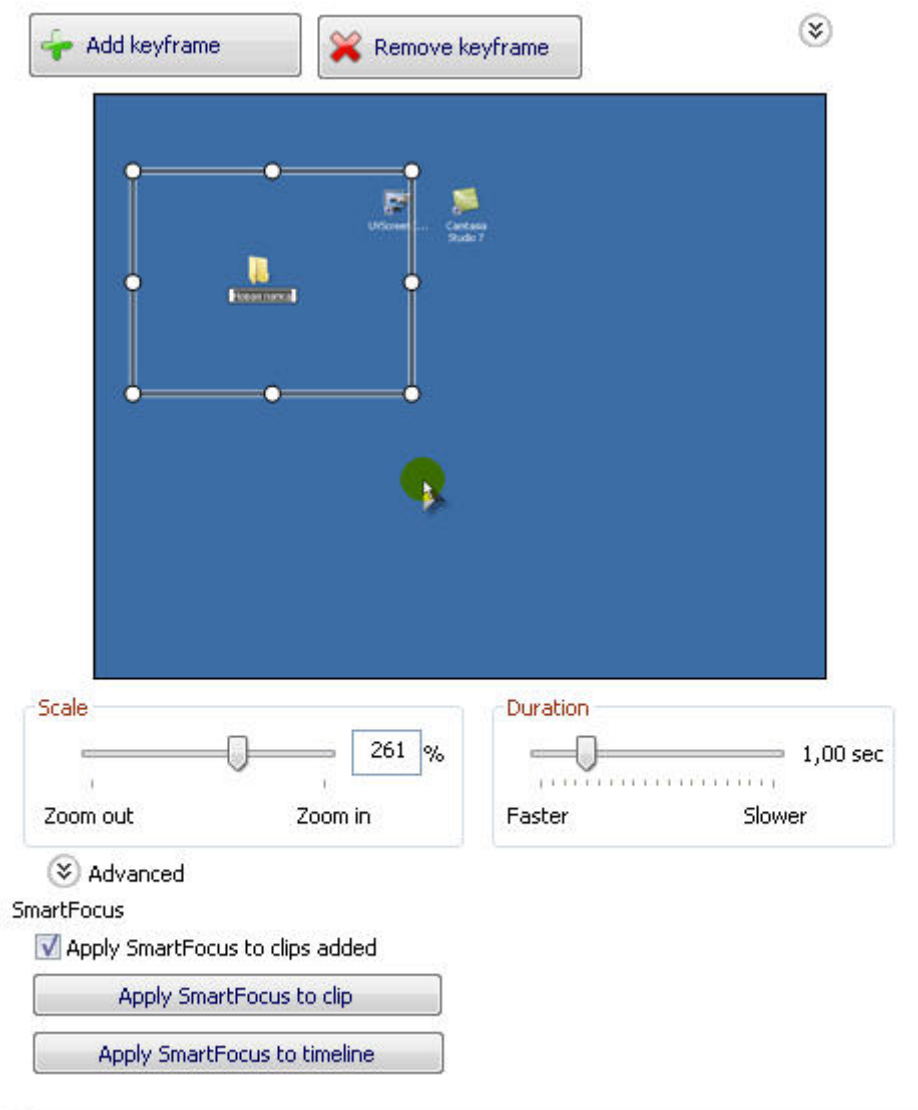


Рис. 8.1. Параметры в сервисной панели инструмента **Zoom-n-Pan**.

В этом окошке имеется рамка увеличения с круглыми белыми маркерами. После того как вы добавили ключевой кадр на временной шкале, эта рамка занимает все пространство кадра. В этом случае увеличения не происходит. Далее с помощью маркеров ограничивающей рамки мы можем уменьшить размеры этой рамки. Это означает, что когда ползунок дойдет до ключевого кадра будет произведено увеличение до пределов этой рамки. Это будет видно в окне предварительного просмотра справа. Т.е. зритель увидит только часть кадра, увеличенную до размеров всего кадра.

В разделе **Scale (Увеличение)** мы можем указать значение масштабирования с помощью ползунка или числа. В разделе **Duration (Продолжительность)** мы указываем время увеличения в секундах. На временной шкале время, в течение которого происходит увеличение, отмечено синим треугольником слева от ключевого кадра.

После того как мы произвели увеличение определенного участка кадра, нам нужно это увеличение ликвидировать, т.е. произвести обратную операцию. Для этого добавляем еще один ключевой кадр, нажатием на кнопку **Add keyframe**. В настройках этого ключевого кадра указываем увеличение (**Scale**) равное 100%. Т.е. дойдя до этого кадра, зритель опять увидит весь кадр полностью.

Если нажать на кнопку  напротив пункта **Advanced**, раскроются дополнительные опции для настройки.

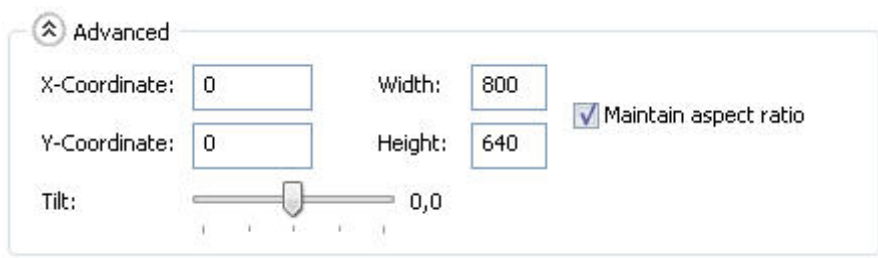


Рис. 8.2. Дополнительные настройки инструмента **Zoom-n-Pan**.

В полях **X-Coordinate** и **Y-Coordinate** указываем значения координаты **X** и координаты **Y** соответственно левого верхнего угла рамки увеличения. В полях **Width (Ширина)** и **Height (Высота)** указываем ширину и высоту рамки увеличения. Если отмечен пункт **Maintain aspect ratio** (Сохранять пропорции), то тогда высота рамки увеличения будет изменяться в зависимости от ширины и наоборот.

Очень интересен параметр **Tilt (Наклон)**, изменяя который с помощью ползунка мы изменяем наклон плоскости кадра относительно оси X.



Рис. 8.3. Пример применения эффекта **Tilt (Наклон)**.

После добавления ключевого кадра с эффектом **Tilt** необходимо добавить еще один кадр с нулевым значением наклона, чтобы кадр принял прежний вид.

Если нажать вверху сервисной панели на кнопку , то тогда появится список всех ключевых кадров, которые мы вставили на временную шкалу. Справа от этого списка имеется кнопка  **Expand the selected keyframe(s) to full-screen (Развернуть выбранные ключевые кадры на полный экран)**, при нажатии на которую увеличивающая рамка занимает все пространство кадра, т.е. увеличения не происходит.

Кстати в списке можно выделять сразу несколько ключевых кадров. Для того чтобы выделить диапазон смежных ключевых кадров, необходимо зажать клавишу **Shift** на клавиатуре, для того чтобы выделить отдельные не смежные ключевые кадры, необходимо зажать на клавиатуре клавишу **Ctrl** и выделять указателем мыши.

Ниже находится еще одна кнопка  **Open zoom options (Открыть настройки увеличения)**. Если мы ее нажмем, тогда откроется окно **Options** вкладка **Zoom**. Это же окно можно открыть из меню **Tools** пункт **Options**.

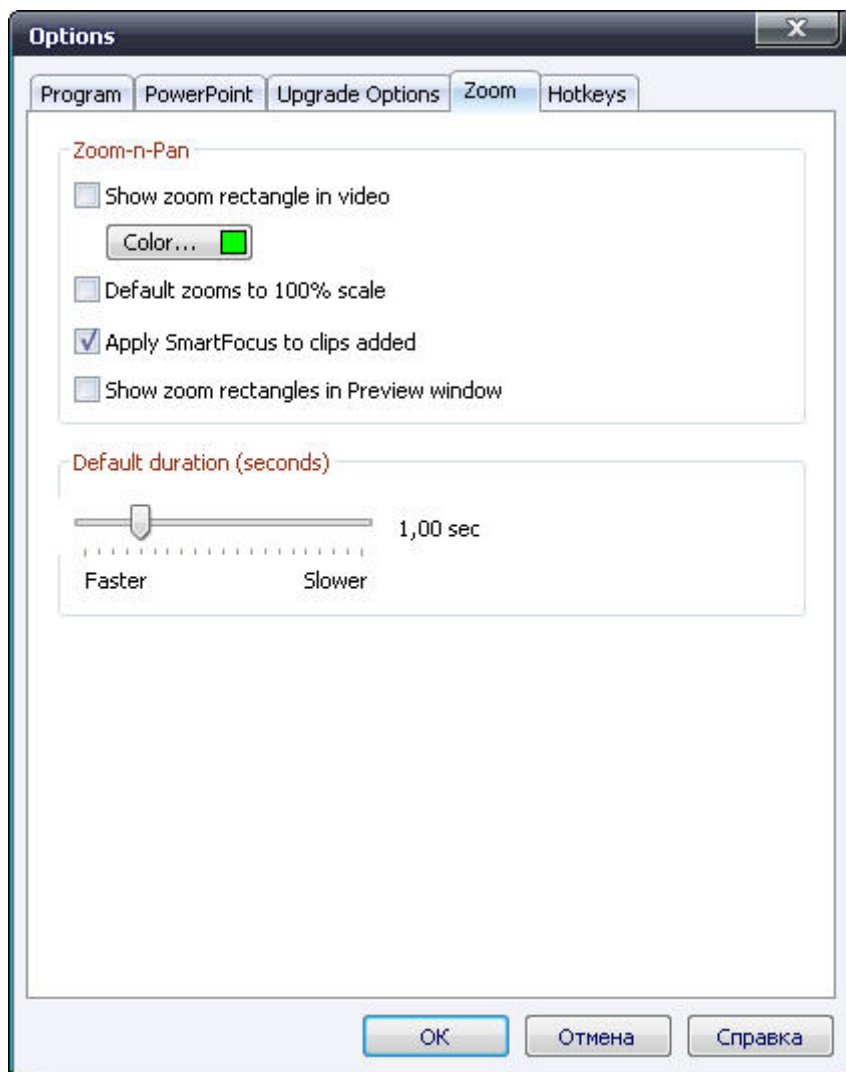


Рис. 8.4. Окно настроек инструмента **Zoom**.

В разделе **Zoom-n-Pan** имеются следующие пункты.

Show zoom rectangle in video (Показать прямоугольник увеличения в видео) – при включении этой опции в видео будет показан прямоугольник, ограничивающий область, до которой будет произведено увеличение. Ниже можно сделать настройку цвета этого прямоугольника.

Default zooms to 100% scale (Увеличение по умолчанию масштабом 100%) – если отмечена эта опция, тогда при добавлении ключевых кадров увеличение всегда будет установлено в масштабе 100%, т.е. по сути дела увеличение кадра отсутствует. Это удобно. Тогда после добавления ключевого кадра, в котором мы сделали увеличение, нужно добавить еще один кадр, в котором необходимо убрать увеличение вручную. Если же отмечен этот пункт, тогда этого делать нам нет необходимости.

Apply SmartFocus to clips added (Применить инструмент SmartFocus к добавляемому клипу) – будет применен инструмент SmartFocus в процессе добавления видео на временную шкалу. Об этом инструменте мы поговорим отдельно. Этот пункт отмечен по умолчанию.

Show zoom rectangle in Preview window – показать прямоугольник увеличения в окне предварительного просмотра.

В разделе **Default duration (seconds)** мы указываем продолжительность увеличения в секундах, которое будет установлено по умолчанию.

В сервисной панели инструмента **Zoom-n-Pan** имеется также раздел **SmartFocus**.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

Суть инструмента **SmartFocus** заключается в том, что в процессе записи действий с экрана, рекордер **Camtasia Studio** (Панель записи) автоматически добавляет ключевые кадры увеличения **Zoom-n-Pan**, на

основании движений и положений указателя мыши на экране. После добавления видео на временную шкалу автору удобнее затем редактировать ключевые кадры.

Если вы планируете применять **SmartFocus** в процессе редактирования, тогда используйте следующие советы, чтобы помочь инструменту **SmartFocus** предсказать, к чему применить эффект увеличения.

Двигайте указателем мыши по экрану помедленнее. Не нажимайте кнопку мыши слишком часто.

Записывайте действия на всем экране, т.е. записывайте полный экран, а экспортируйте видео при меньших размерах. **SmartFocus** идеально подходит для случаев, когда вам нужно записать весь экран при текущих разрешениях или более высоких, а экспортировать окончательное видео при небольшом разрешении (рекомендуется 640x480 или меньше). Например, если вы записываете полноэкранный приложением, а затем экспортируете окончательное видео для распространения на iPod, запись всего экрана невозможно просмотреть при разрешении iPod (320x240) без масштабирования.

Записывайте видео более 30 секунд. **SmartFocus** оптимизирован для видео продолжительностью более 30 секунд. Для более коротких клипов, вы можете вручную добавить ключевые кадры **Zoom-n-Pan**.

Наводите указатель мыши туда, куда вы хотите, чтобы смотрел зритель. Держите указатель мыши в том месте, где производится запись. Например, если вы хотите, чтобы зритель сосредоточился на гиперссылке, поместите указатель мыши над гиперссылкой или вблизи нее.

Не "разговаривайте" указателем мыши. Не дергайте, не водите указателем мыши по экрану, когда вы говорите, если этого не требуют ваши комментарии.

Держите указатель мыши неподвижным при вводе текста. **SmartFocus** не может предсказать, правильное действие, если вы щелкните в текстовом поле, переместите указатель на другую сторону экрана, а затем начнете вводить текст. Если вы хотите, чтобы зритель увидел то, что вы ввели в текстовое поле, держите указатель мыши в текстовом поле.

Используйте колесо прокрутки мыши (если это возможно). Попробуйте использовать колесо прокрутки мыши, а не перетаскивание на полосе прокрутки. Может случиться так, что инструмент **SmartFocus** будет увеличивать полосу прокрутки, а не содержание прокручиваемого окна. Например, колесо мыши можно применять при прокрутке длинных страниц сайта.

Теперь поговорим об оставшихся функциях в сервисной панели, которые касаются инструмента **SmartFocus**.

В разделе **SmartFocus** есть опция **Apply SmartFocus to clips added** (**Применить инструмент SmartFocus к добавляемому клипу**), о которой мы уже говорили, когда рассматривали окно **Options**.

Ниже находится кнопка **Apply SmartFocus to clip** (**Применить SmartFocus к клипу**). Если нажать на эту кнопку, тогда к выделенному клипу будет добавлены ключевые кадры увеличения. Если нажать на кнопку **Apply SmartFocus to timeline** (**Применить SmartFocus к временной шкале**), тогда ключевые кадры увеличения будут добавлены по всей

продолжительности фильма. Необходимо помнить, что в этом случае все ключевые кадры, которые были добавлены до этого, будут переопределены.

На этом этот урок мы закончим.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

Урок 9. Использование эффектов переходов.

В этом уроке мы с вами поговорим об использовании эффектов переходов. Эффекты переходов обычно используются при монтаже видео и предоставляются практически всеми редакторами видео монтажа. Предоставляет эту функцию и программа **Camtasia Studio**.

Для того чтобы перейти к использованию эффектов переходов необходимо на Панели вкладок нажать на кнопку **Transitions**.



Временная шкала автоматически перейдет в режим раскадровки. Напомним, что в этот режим можно также перейти из меню **View (Вид)** пункт **Storyboard (Раскадровка)**, либо с помощью сочетания клавиш **Ctrl+G**.

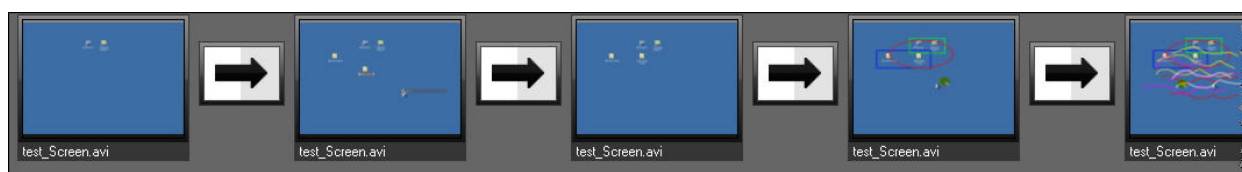


Рис. 9.1. Временная шкала в режиме раскадровки.

Каждый кадр, по сути, здесь представляет собой отдельный клип. Если мы перейдем в режим раскадровки сразу после начала редактирования, т.е. после того, как только мы закончили запись с экрана, то тогда здесь будет присутствовать только один кадр (клип).

Отдельные кадры (клипы) можно сортировать, просто перетаскивая их указателем мыши.

В сервисной панели мы видим иконки, которые обозначают тот или иной вид эффекта переходов. Для того чтобы просмотреть конкретный переход необходимо сделать двойной щелчок указателем мыши на определенной иконке. Пример применения эффекта перехода мы можем видеть в окне предварительного просмотра.

На временной шкале в режиме раскадровки между клипами присутствует иконка со стрелкой. Для того чтобы применить эффект перехода необходимо перетянуть указателем мыши иконку эффекта на стрелку между клипами.



Рис. 9.2. Вид эффекта перехода на временной шкале в режиме **Timeline**.

По умолчанию длительность эффекта перехода 3 секунды. Для того чтобы изменить эту длительность, установленную по умолчанию, необходимо в меню **Tools** выбрать пункт **Options**, и в окне **Options**, на вкладке **Program**, в разделе **Default duration (seconds)**, в пункте **Transitions** изменить значение.

Для того чтобы изменить длительность эффекта перехода на временной шкале необходимо щелкнуть по нему правой кнопкой мыши и в контекстном меню выбрать пункт **Transition duration (Продолжительность эффекта**

перехода). В появившемся окошке указать необходимую продолжительность в секундах.

На этом все.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

Урок 10. Применение эффектов указателя мыши.

Перед записью действий с экрана в **Панели записи** мы можем установить эффекты, которые будут применены к указателю мыши. Делается это в меню **Effects (Эффекты)** пункт **Options (Опции)**. В окне **Effects Options** на вкладке **Cursor** мы можем установить настройки для подсветки указателя и щелчков мыши.

Если отмечена опция **Make cursor effects editable in Camtasia Studio (Создать эффекты указателя мыши для редактирования в редакторе видео Camtasia Studio)**, тогда другие опции в этом окне будут не активны, и мы сможем добавить эффекты к указателю в процессе редактирования нашего видео.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от перезаписи и копирования!](#)

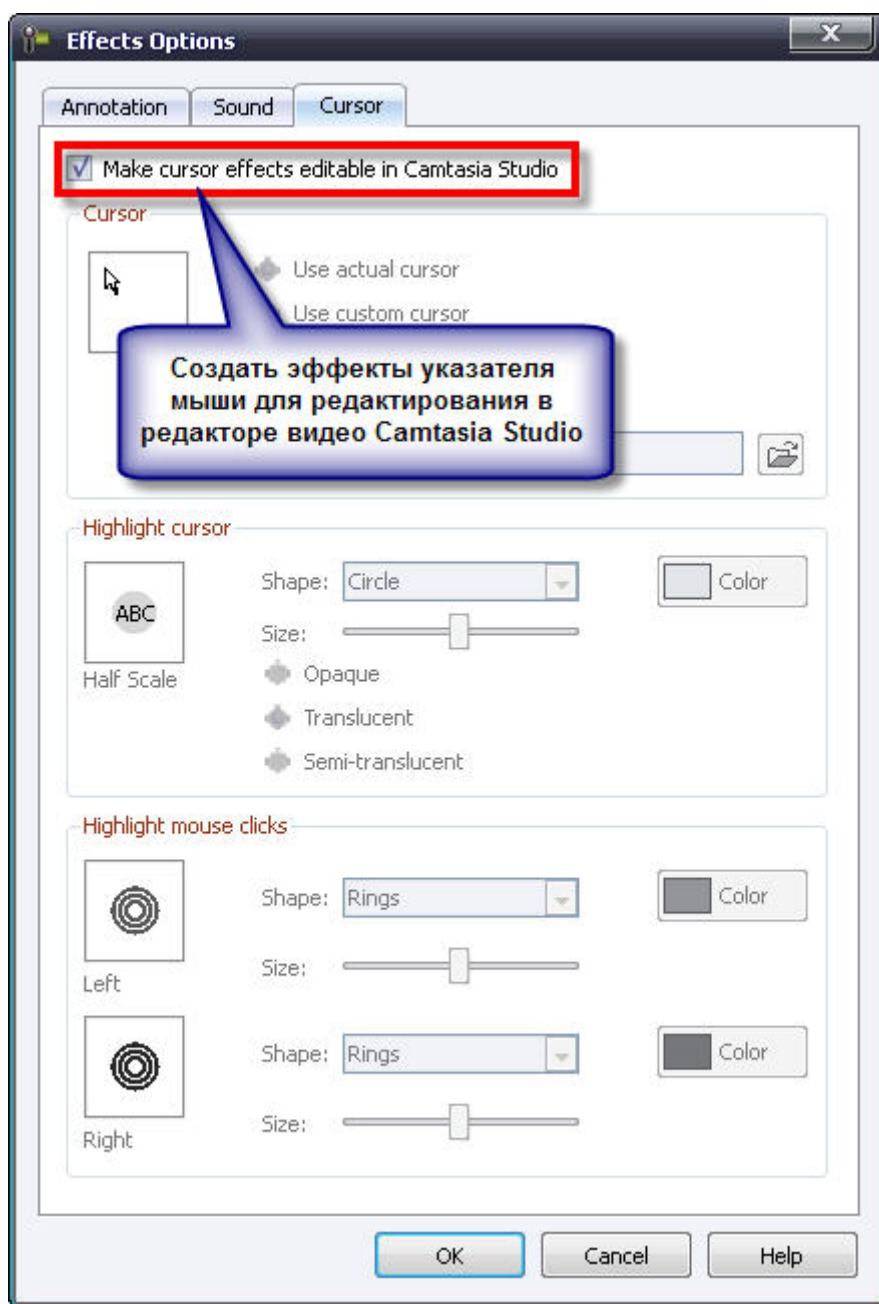


Рис. 10.1. Определяем эффекты указателя мыши в редакторе видео **Camtasia Studio**

Если мы определим эффекты указателя мыши сразу, то тогда позже в редакторе видео изменить их будет нельзя.

Для того чтобы перейти к редактированию эффектов указателя мыши в редакторе видео необходимо на панели вкладок нажать на кнопку **Cursor Effects** (Эффекты указателя).



На временной шкале появляется дополнительная дорожка – **Cursor**.

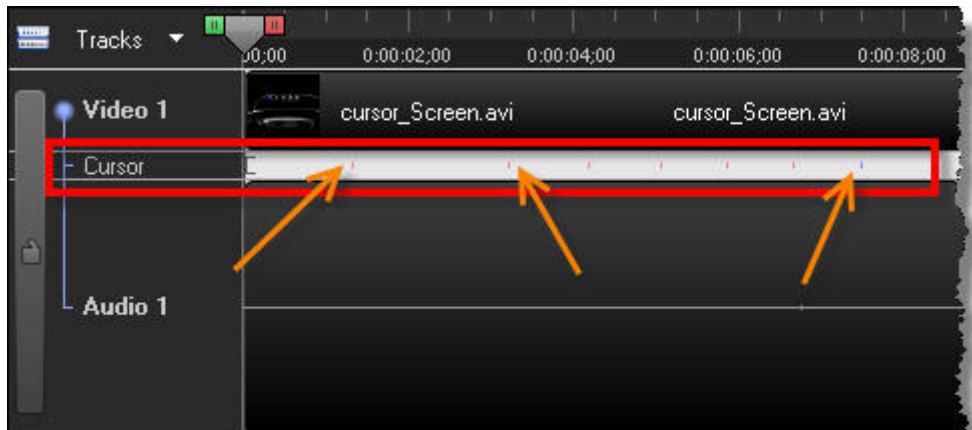


Рис. 10.2. Дорожка **Cursor** на временной шкале.

Щелчки мыши на этой дорожке отмечены маленькими рисками.

Для того чтобы применить эффекты к указателю мыши необходимо изменить значения параметров в сервисной панели.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

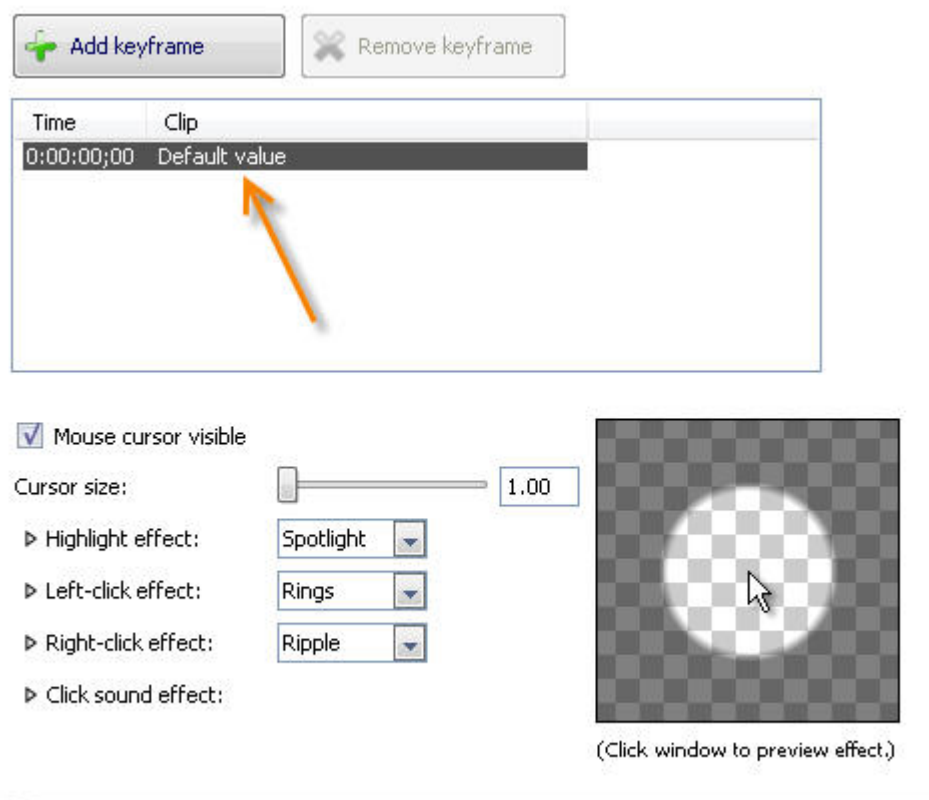


Рис. 10.3. Параметры эффектов указателя мыши в сервисной панели.

Под кнопкой **Add keyframe** находится список ключевых кадров, которые появляются на дорожке **Cursor**. Здесь имеется только один пункт **Default value** (**Значение по умолчанию**). Это означает, что если мы определим какие-либо эффекты указателя мыши, тогда они будут применены на всем протяжении нашего видео.

Для того чтобы применить эффекты указателя только на определенном участке видео необходимо добавить ключевые кадры. Первый ключевой кадр необходим для включения эффектов, а второй для выключения эффектов указателя мыши.

Для добавления ключевого кадра необходимо нажать на кнопку **Add keyframe**



Для удаления ключевого кадра необходимо выделить его в списке и нажать на кнопку **Remove keyframe** .

Итак, после того, как мы добавили ключевой кадр, на дорожке **Cursor** появляется красный ромбик, как раз и обозначающий ключевой кадр. После этого в сервисной панели изменяем необходимые нам параметры. Далее добавляем еще один ключевой кадр, который по времени идет позже. В сервисной панели убираем назначенные ранее эффекты для указателя, либо назначаем другие. Это означает, что после прохождения ползунком этого ключевого кадра, эффекты указателя мыши исчезнут либо изменяться на другие.

Ниже списка ключевых кадров в сервисной панели имеется пункт **Mouse cursor visible (Указатель мыши видим)**. Если отключить эту опцию, тогда указатель не будет виден при просмотре записи.

Ниже с помощью ползунка мы можем увеличить размер указателя мыши.

Еще ниже мы определяем следующие эффекты для указателя мыши:

- **Highlight effects** – эффекты подсветки.
 - **None** – эффект отсутствует
 - **Highlight** – подсветка указателя. Вокруг указателя имеется цветное пятно, цвет которого можно поменять.
 - **Spotlight** – все пространство кадра затемнено, кроме небольшого кружка вокруг указателя.

- **Magnify** – увеличение. Небольшая область вокруг указателя мыши увеличивается, словно мы смотрим сквозь увеличительное стекло, лупу.
- **Left-click effects** – эффекты щелчка левой кнопки мыши
 - **None**
 - **Rings** – кольца. В момент щелчка вокруг указателя появляются кольца.
 - **Warp** – искривление. В момент щелчка вокруг указателя плоскость кадра вдавливается.
 - **Ripple** – водные круги. В момент щелчка вокруг указателя расходятся круги, подобные кругам на воде от упавшего камня.
- **Right- click effects** – эффекты щелчка правой кнопки мыши
 - **None**
 - **Rings**
 - **Warp**
 - **Ripple**

Просмотреть эффекты указателя можно в небольшом окошке предварительного просмотра здесь же в сервисной панели. Для того чтобы вновь просмотреть эффект необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши в этом окошке.

Если щелкнуть на небольшую стрелочку напротив каждого параметра эффекта можно раскрыть дополнительные настройки конкретного эффекта. Например, можно определить размер и цвет подсветки курсора.

Доступны такие значения.

Size – размер

Opacity – непрозрачность

Soft edge – мягкие края

Magnify – увеличение

Blur – размытие

Color – цвет

Duration – продолжительность

Ниже находится самый последний эффект – это **Click sound effect** (Звуковой эффект щелчка), в котором определяем звуковой эффект нажатия левой и правой кнопки мыши, а также его громкость.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

Урок 11. Добавление титульного клипа.

В **Camtasia Studio** имеется возможность вставить в наш фильм титульный или заголовочный клип.

Для того чтобы добавить титульный клип необходимо на панели вкладок нажать на кнопку **Title Clips**.



А затем в сервисной панели нажать на кнопку **Add title clip**.



На временной шкале будет добавлен титульный клип.

В сервисной панели мы можем ввести текст, который будет показан на экране.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

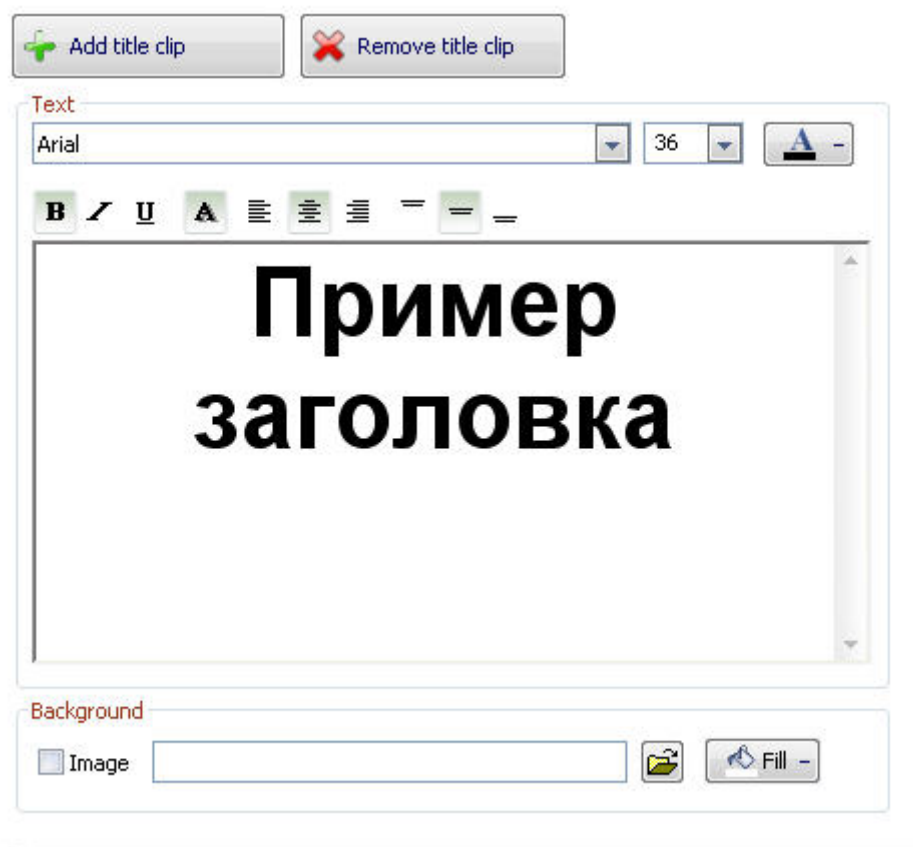


Рис. 11.1. Настройки титульного клипа в сервисной панели.

Также здесь мы можем изменить гарнитуру, размер, цвет и начертание шрифта. Можно также указать выравнивание текста по горизонтали и по вертикали. Изменить расположение текста в пределах кадра также можно в окне предварительного просмотра. Там имеется рамка с белыми маркерами. С помощью этих маркеров мы можем изменить размеры рамки и переместить ее, располагая текст в любом месте кадра.

**[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)**



Рис. 11.2. Рамка в окне предварительного просмотра, с помощью которой можно перемещать текст титульного клипа по кадру.

Фоновый цвет можно выбрать ниже, если нажать на кнопку **Fill** (Заливка).

Также можно определить фоновое изображение, указав расположение файла, нажав на кнопку .

Если убрать «галочку» напротив пункта **Image**, тогда определенное изображение не будет показано.

Титульные клипы можно вставлять в любое место нашего видео. Предварительно для этого может понадобиться разрезать видео. Напоминаем, что делается это с помощью нажатия на кнопку  на панели

инструментов временной шкалы. Либо нажать на клавиатуре горячую клавишу S.

Для того чтобы изменить продолжительность клипа необходимо потянуть его за край на временной шкале с помощью указателя мыши. Либо можно щелкнуть правой кнопкой мыши по клипу и в контекстном меню выбрать пункт **Title duration** и в появившемся окне указать значение продолжительности в секундах.

Для того чтобы перейти к редактированию конкретного титульного клипа необходимо сделать двойной щелчок по нему на временной шкале.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

Урок 12. Запись с веб камеры.

Производить запись с веб камеры можно не только во время захвата действий с экрана, но и в процессе редактирования видео. Для того чтобы перейти к записи с веб камеры необходимо в панели вкладок нажать на кнопку **Record Camera**.



В сервисной панели мы видим настройки, связанные с записью на веб камеру.

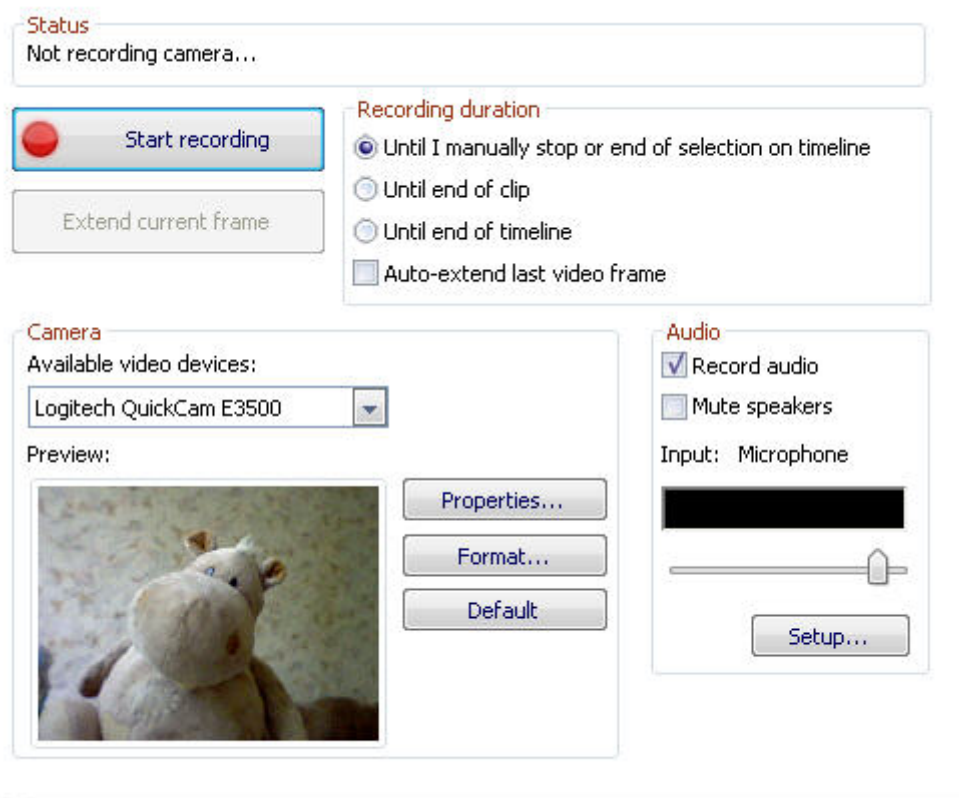


Рис. 12.1. Настройки веб камеры в сервисной панели.

В разделе **Status** мы видим, что запись с веб камеры в данный момент не производится: **Not recording camera...** - Нет записи камеры.

Ниже находится кнопка **Start recording**, при нажатии на которую начинается запись с веб камеры.

В разделе **Recording duration** (Продолжительность записи) настраиваем следующие параметры:

Until I manually stop or end of selection on timeline - Пока я не остановлю вручную или в конце выделения на временной шкале

Until end of clip - До конца клипа

Until end of timeline - До конца временной шкалы

Auto-extend last video frame while I continue narrating
(Автоматически продлить последний кадр видео в то время как я по-прежнему говорю)

В разделе **Camera** из выпадающего списка можно выбрать доступное видео устройство – **Available video devices**.

Ниже показано небольшое окно предварительного просмотра – **Preview**.

Правее этого окошка, если нажать на кнопку **Properties**, мы можем сделать некоторые настройки нашего видео устройства. Если нажать на кнопку **Format**, тогда мы можем установить некоторые параметры видео потока.

Если нажать на кнопку **Default**, тогда сделанные нами изменения в настройках примут значения по умолчанию.

В разделе **Audio** мы можем настроить записываемый звук. Если отмечен пункт **Record audio**, тогда будет записывать звук. Если отметить пункт **Mute speakers**, тогда во время записи будут отключены колонки, т.е. звук через них транслироваться не будет.

Ниже с помощью ползунка настраиваем чувствительность записи.

Если нажать кнопку **Setup** запуснется мастер настройки аудио устройства. Этот мастер мы уже рассматривали в **уроке 6, Работа со звуком**.

Итак, после того как мы сделали необходимые настройки, нажимаем на кнопку **Start recording**.



Происходит запись с веб камеры и одновременно идет воспроизведение записи, сделанной с экрана в окне предварительного просмотра.

Если мы хотим остановить воспроизведение в окне предварительного просмотра, тогда нужно нажать на кнопку **Extend current frame (Расширение текущего кадра)**.



Это будет означать, что пока будет вестись запись с веб камеры, текущий кадр будет расширен, т.е. на временной шкале появится новый

клип, состоящий из одного кадра, или точнее в котором кадр будет повторяться на протяжении всего этого клипа.

В этот момент в разделе **Status** будет выведено сообщение **Recording camera and extending frame... (Запись камеры и расширение кадра ...)**.

Для того чтобы снова запустить воспроизведение в окне предварительного просмотра нужно нажать на кнопку **Resume video playback (Возобновить воспроизведение видео)**.



После того как мы закончили запись с веб камеры, нажимаем на кнопку **Stop recording**.



В появившемся окне нам будет предложено выбрать месторасположение и имя файла сделанной записи.

После этого появится окно, с которым мы уже в принципе знакомы.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

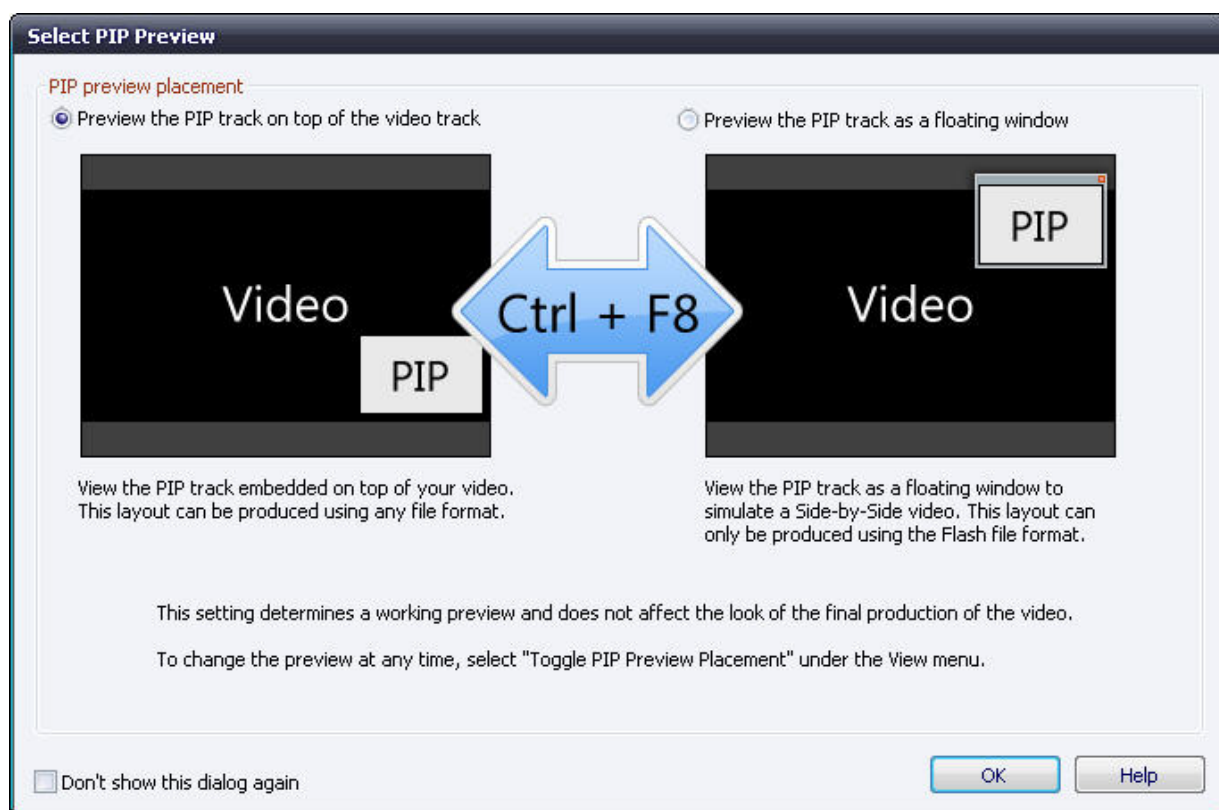


Рис. 12.2. Выбор размещения предварительного просмотра картинки-в-картинке (КВК)

В этом окне нам предлагают выбрать режим предварительного просмотра КВК.

Здесь имеются два варианта.

Preview the PIP track on top of the video track (Просмотр дорожки КВК поверх дорожки видео) — в этом случае записанное видео будет располагаться в виде маленького окошка на основном изображении кадра. Будет реализован прием картинка в картинке (КВК). Можно будет изменить расположение и размер этого окошка. Такой вариант может быть реализован при экспорте записи в любой формат.

Preview the PIP track as a floating window (Просмотр дорожки КВК в открепленном окне) — в данном случае запись, сделанная с веб камеры

будет располагаться в дополнительном плавающем окне. Такой вариант может быть реализован при экспорте видео в Flash формат, чтобы имитировать пошаговое видео.

Вне зависимости от нашего выбора, в процессе редактирования этот режим можно будет изменить в меню **View (Вид) – Toggle PIP preview placement (Переключатель положения предпросмотра КВК)**, либо воспользоваться сочетанием клавиш на клавиатуре **[Ctrl]+[F8]**.

Выбранный режим предпросмотра не влияет на конечный результат при экспорте.

После того как мы сделали запись, на временной шкале появятся дополнительные дорожки: **PIP** и **PIP Audio**.

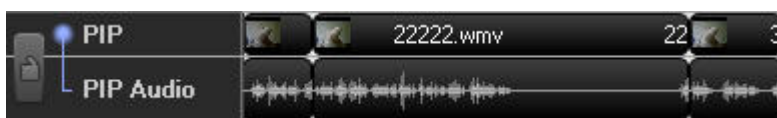


Рис. 12.3. Дорожки на временной шкале, относящиеся к эффекту картинка в картинке (**PIP**).

В принципе, редактировать эти дорожки можно также как и основные дорожки видео и звука.

Однако имеются также некоторые специфические настройки для наложенного видео.

Для того чтобы перейти к этим настройкам, на панели вкладок нажимаем на кнопку **Picture-in-Picture**.



В сервисной панели отображается список сделанных записей с веб камеры.

Name	Start time	Stop time
1111.wmv	0:00:00;00	0:00:10;00
22222.wmv	0:00:10;00	0:01:02;20
33333.wmv	0:01:02;20	0:01:15;28

[Modify selected PIP clip](#)
[Remove selected PIP clip](#)
[Remove all PIP clips](#)

Рис. 12.4. Список записей в сервисной панели, сделанных с веб камеры.

Ниже списка имеются следующие пункты.

Modify selected PIP clip – модифицировать выделенные КВК клипы. При нажатии на эту гиперссылку мы переходим к редактированию наложенного видео.

Remove selected PIP clip – удалить выделенные КВК клипы.

Remove all PIP clips – удалить все КВК клипы.

Итак, для редактирования конкретного наложенного видео выделяем его в списке с помощью указателя мыши и нажимаем гиперссылку **Modify selected PIP clip** (Модифицировать выделенные КВК клипы). После этого сервисная панель примет следующий вид.

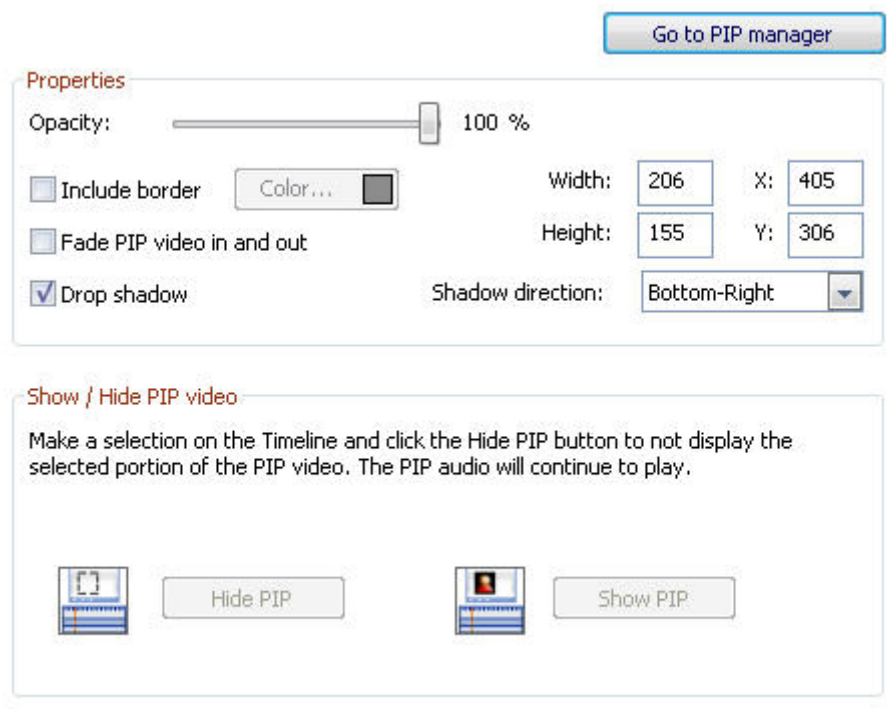


Рис. 12.5. Сервисная панель в режиме редактирования наложенного видео (КВК)

Здесь по сути настройки касаются того, как будет выглядеть наложенное видео в основном кадре. В окне предварительного просмотра мы можем видеть, что наложенное видео в кадре выглядит в виде небольшого окошка, расположенного по умолчанию справа внизу.

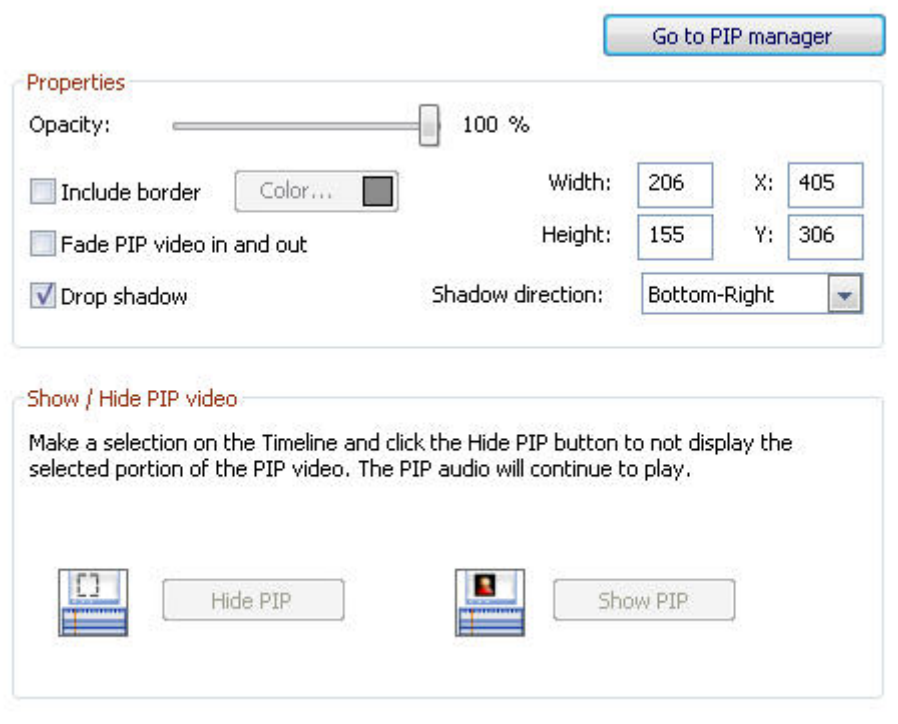
**[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)**



Рис. 12.6. Окно наложенного видео в окне предварительного просмотра.

С помощью мыши мы можем перемещать это окно и изменять его размеры с помощью белых маркеров.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)



Если в сервисной панели нажать на кнопку **Go to PIP manager**, тогда мы вернемся к списку выбора записанного видео с веб камеры.

В разделе **Properties** (Свойства) мы можем сделать следующие настройки:

Opacity – настраиваем непрозрачность наложенного видео с помощью ползунка.

Include border – отмечаем этот пункт «галочкой» если хотим, чтобы видео имело границу (рамку). Здесь же определяем цвет рамки.

Fade PIP video in and out – если отметить этот пункт тогда окошко с наложенным видео будет плавно появляться на экране и плавно исчезать.

Drop shadow – добавляем тень к окошку наложенного видео. В выпадающем списке определяем направление тени **Shadow direction**.

Width (Ширина), **Height** (Высота) – в поля вводим числовые значения ширины и высоты окошка с наложенным видео.

X, Y – вводим числовые значения координат расположения окошка с наложенным видео в пределах основного кадра.

На определенном, необходимом для нас, участке нашей записи наложенное видео можно скрыть. Для этого на временной шкале выделяем нужный участок видео. И в сервисной панели нажимаем на кнопку **Hide PIP** (Скрыть KBK). На временной шкале скрытое видео будет выделено серым цветом. Для того чтобы снова отобразить наложенное видео нужно нажать на кнопку **Show PIP** (Показать KBK).

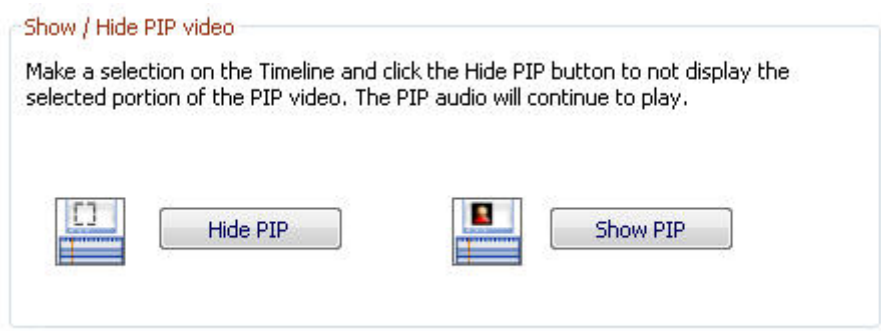


Рис. 12.7. Скрываем или отображаем окно наложенного видео.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

Урок 13. Работа с субтитрами.

Программа **Camtasia Studio** позволяет добавлять в наше обучающее видео субтитры (**Captions** - Подписи). Это может понадобиться, если предполагаемая аудитория – это люди с ограниченными физическими возможностями, например, слабослышащие.

Для того чтобы перейти к добавлению субтитров, на панели вкладок нажимаем на кнопку **Captions**.



Если эта вкладка отсутствует, тогда необходимо нажать на кнопку **More** и в выпадающем меню выбрать пункт **Captions**.



Сразу появляется справочное окно **Camtasia Studio Tip**.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

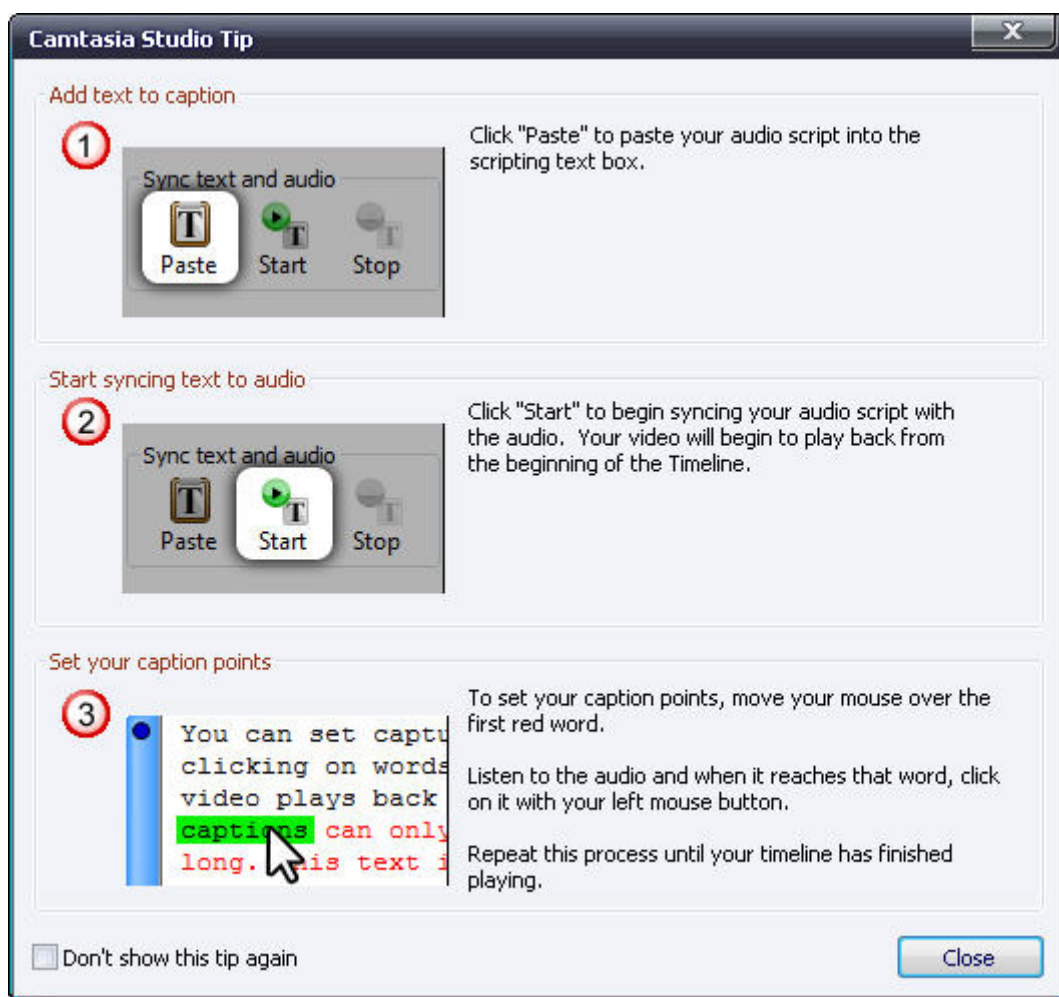


Рис. 13.1. Совет от **Camtasia Studio** по субтитрам.

В этом окне дается совет о том, как синхронизировать субтитры со звуком в нашем видео. В **Camtasia Studio** имеется два способа синхронизации субтитров со звуком: это автоматический и ручной способ. В данном случае рассматривается автоматический способ добавления субтитров. Все операции производятся в сервисной панели, которая имеет следующий вид.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

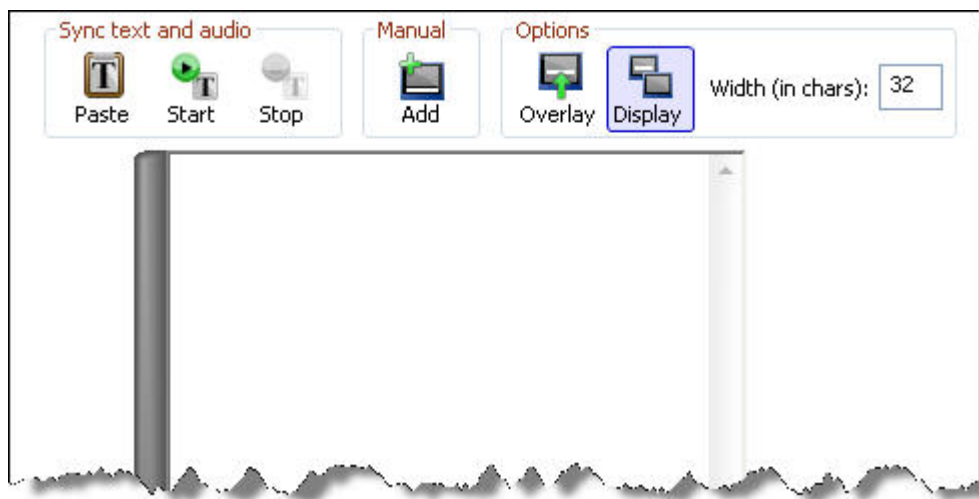


Рис. 13.2. Сервисная панель в режиме добавления субтитров.

1) Add text to captions - Добавьте текст субтитров

Click «Paste» to paste your audio script into the scripting text box - Нажмите кнопку «Вставить», чтобы вставить звуковой сценарий в сценарное текстовое поле. Необходимо нажать на кнопку **Paste**, чтобы вставить текст субтитров из буфера обмена. Естественно перед этим текст нужно скопировать. Текст вставляется в текстовое поле, которое имеется в сервисной панели. Цвет текста будет красный.

2) Start syncing text to audio - Начните синхронизацию текста со звуком

Click “Start” to begin syncing your audio script with the audio. Your video will begin to play back from the beginning of the Timeline.

Нажмите кнопку "Старт", чтобы начать синхронизацию сценария со звуком. Ваше видео будет воспроизводиться с начала временной шкалы. Вы сможете следить за действиями, которые вы записали в окне предварительного просмотра.

3) Set your caption points - Установите точки субтитров

To set your caption points, move your mouse over the first red word.

Для установки точки субтитров, наведите указатель мыши на первое красное слово

Listen to the audio and when it reaches that word, click on it with your left mouse button.

Слушайте звук, и когда звуковое сопровождение достигнет этого слова, щелкните на нем левой кнопкой мыши.

Repeat this process until your timeline has finished playing.

Повторяйте эту процедуру, пока звук на временной шкале не перестанет воспроизводиться.

В процессе нажатия на красные слова, отдельные участки текста будут появляться в окне предварительного просмотра в виде субтитров внизу.

Слева от текстового поля будут появляться синие точки, обозначающие ключевой кадр, в котором и появляется текст субтитров, а также время появления субтитров на временной шкале. Нажимая на синие точки, ползунок перемещается в соответствующее место на временной шкале. При добавлении субтитров на временной шкале появляется дополнительная дорожка **Caption**. Ключевые кадры на ней отображаются в виде синих кружочков.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**



Рис. 13.3. Дорожка **Caption** на временной шкале и ключевые кадры на ней.

Также субтитры можно добавлять в не автоматическом режиме. Для этого необходимо переместить ползунок в необходимое место на временной шкале и в сервисной панели в разделе **Manual** нажать на кнопку **Add** (Добавить). После этого добавить необходимый текст в текстовое поле. При необходимости повторить эту операцию.

Также в сервисной панели имеются некоторые настройки субтитров, которые доступны в разделе **Options**.

Субтитры в окне предварительного просмотра отображаются внизу кадра на фоне черной полосы, не затрагивая тем самым изображение кадра. Если нажать на кнопку **Overlay**, тогда субтитры будут наложены прямо на изображение кадра.

Для отключения субтитров в нашем видео нужно нажать на кнопку **Display**.

Может случиться так, что при автоматическом добавлении текста субтитров в наше видео, отдельные слова могут не помещаться в отведенное для них место на кадре. Эти слова в текстовом поле в сервисной панели

отмечаются красным цветом. Эти слова можно просто перенести с помощью операции вырезания-копирования в другой ключевой кадр.

Для текста субтитров отводится определенное поле на кадре. Это поле измеряется по ширине в литерах. По умолчанию ширина этого поля 32 литеры. Можно изменить эту ширину в сервисной панели, введя в поле **Width (in chars)** числовое значение от 30 до 100. Тогда ширина текстового поля субтитров в сервисной панели изменится. Если мы увеличиваем ширину текстового поля, тогда в окне предварительного просмотра можно видеть, что размер шрифта текста субтитров уменьшается.

Если перед автоматической синхронизацией субтитров со звуком мы уже вставляли ключевые кадры с текстом, то может появиться предупреждающее окно **Sync Text and Audio**.

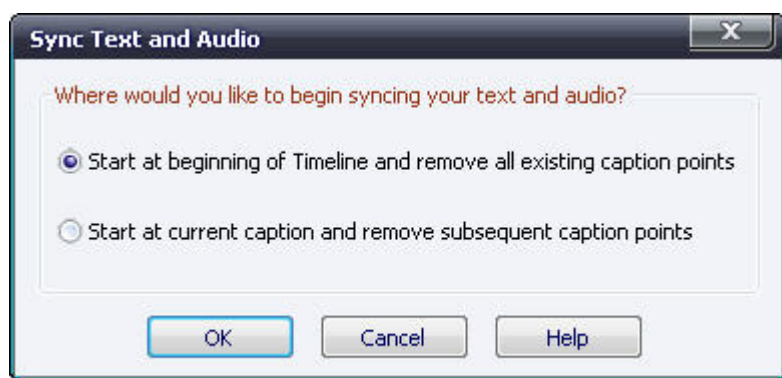


Рис. 13.4. Начало записи титров.

Where would you like to begin syncing your text and audio?

Где бы вы хотели начать, чтобы синхронизировать текст и звук?

Start at beginning of Timeline and remove all existing captions points

Начните в начале Временной шкалы и удалите все существующие точки субтитров. Будут удалены все существующие ключевые кадры с субтитрами.

Start at current captions and remove subsequent caption points

Начните с текущего текста и удалите последующие точки субтитров.

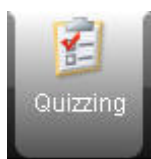
Короче говоря, поэкспериментируйте с добавлением субтитров, и до вас сразу допрет.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

Урок 14. Добавление теста.

Программа **Camtasia Studio** предоставляет возможность добавить интерактивный тест в видео урок. Тест естественно сохраняется, только если видео урок будет экспортирован в Flash формат (MPEG-4, FLV или SWF).

Для того чтобы перейти к добавлению теста необходимо на панели вкладок нажать на кнопку **Quizzing**.



Если эта вкладка отсутствует, тогда необходимо нажать на кнопку **More** и в выпадающем меню выбрать пункт **Quizzing**.



[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

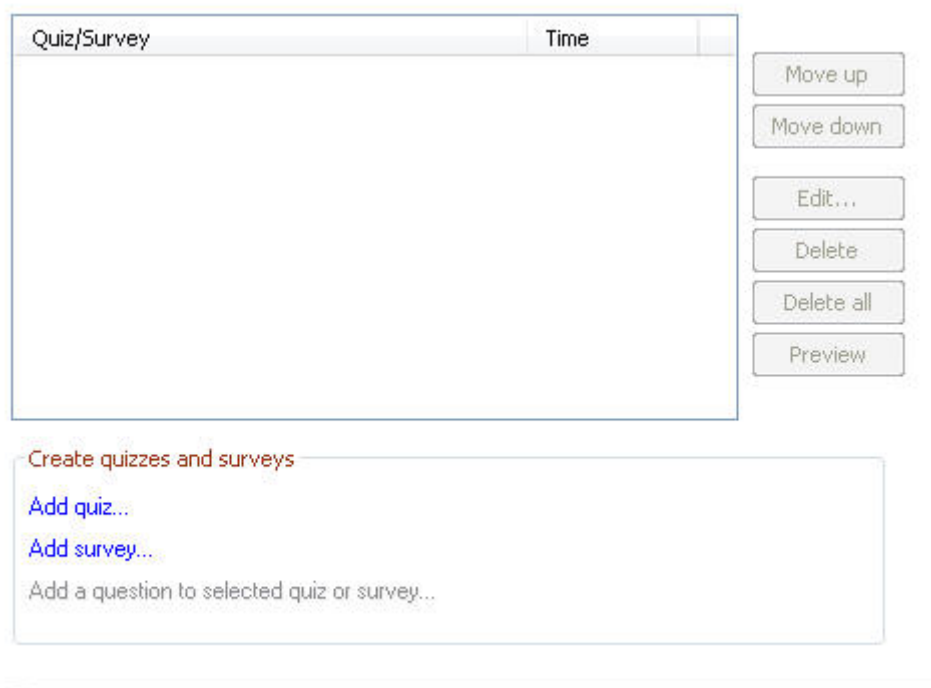


Рис. 14.1. Сервисная панель в режиме добавления тестов.

Для того чтобы добавить тест необходимо для начала на временной шкале установить ползунок на необходимую позицию. Это может быть в принципе любое место на временной шкале, в начале, в конце, в середине нашей записи. Затем в сервисной панели нажимаем на гиперссылку **Add quiz...** (Добавить тест)

После этого появится окно **Quiz Appearance And Feedback** (Викторина Внешний вид и обратная связь).

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

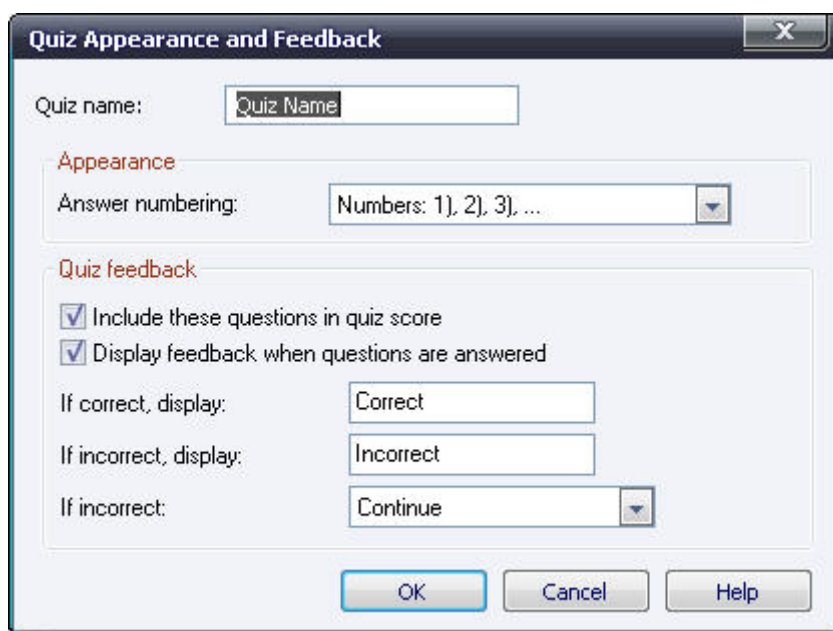


Рис. 14.2. Задаем параметры теста.

В поле **Quiz name** вводим имя теста. В разделе **Appearance** (Внешний вид) выбираем нумерацию ответов (**Answer numbering**). Возможны следующие варианты: **Letters** – нумерация ответов в виде букв a), b), c), **Numbers** – нумерация ответов цифрами, **No numbering** – ответы без нумерации.

В разделе **Quiz feedback** (Обратная связь в тесте) настраиваем следующие параметры.

Include these questions in quiz score - Включить эти вопросы в тесте для подсчета.

Display feedback when questions are answered – Показать обратную связь когда вопросы пройдены. Если выбрана эта опция, тогда доступны ниже поля для ввода текста.

В поле **If correct, display:** мы вводим текст, который будет показан, если ответ на вопрос правильный. В поле **If incorrect, display:** мы вводим текст, который будет показан, если ответ на вопрос не правильный.

Также в пункте **If incorrect** мы выбираем из выпадающего списка такие варианты. **Continue** – если ответ на вопрос был не правильным, тогда тест будет продолжаться дальше. **Jump to time** – в этом случае, если ответ на вопрос не правильный, тогда воспроизведение видео урока начнется с той временной позиции, которая будет указана здесь же, правее в поле.

После сделанных настроек нажимаем кнопку **OK**.

Далее появляется окно **Question Types**, в котором мы можем выбрать тип вопроса, а вернее вариант выбора ответов.

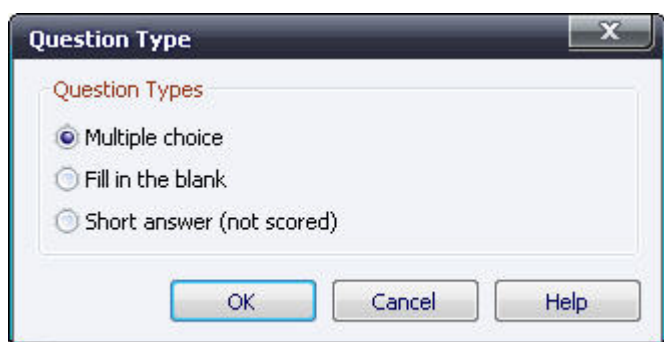


Рис. 14.3. Выбор типа ответа.

Multiple choice – множественный выбор. Если выбрана эта опция, тогда пользователь имеет возможность выбрать правильный ответ из нескольких вариантов.

Fill in the blank – заполнить пустое поле. При выборе этого варианта пользователь должен будет ввести в поле необходимый ответ.

Short answer (not scored) – короткий ответ (подсчет не ведется). В данном случае пользователь может просто ввести необходимый ответ в предоставленное поле ввода.

После выбора необходимого варианта нажимаем кнопку **ОК**.

Сервисная панель примет другой вид.

The screenshot shows a web-based interface for creating a quiz. At the top, there are two buttons: "Add question" (highlighted with a blue border) and "Return to manager". Below these are two input fields: "Quiz name:" with a text box containing "Quiz Name", and "Question:" with a larger text box containing the placeholder "<Type a question here>". Under the "Question" field is a section titled "Answers" in red. It contains a green arrow icon and the text "Select the correct answer". Below this is a table-like structure with one row containing a checked checkbox, the text "<Type an answer choice here>", and the word "Correct". To the right of this table are five buttons: "Add", "Delete", "Move up", "Move down", and "Edit...". At the bottom of the panel are two more buttons: "Appearance and feedback..." and "Preview".

Рис. 14.4. Сервисная панель в режиме добавления вопросов в тест.

В поле **Question:** вводим вопрос. В раздел **Answers** мы должны ввести несколько ответов, если на предыдущем шаге мы выбрали пункт **Multiply choice** (Множественный выбор). Для добавления следующего ответа нажимаем на кнопку **Add**. Для выбора правильного ответа просто отмечаем его «галочкой». В окне предварительного просмотра вы можете наблюдать, как будет выглядеть визуально ваш тест.

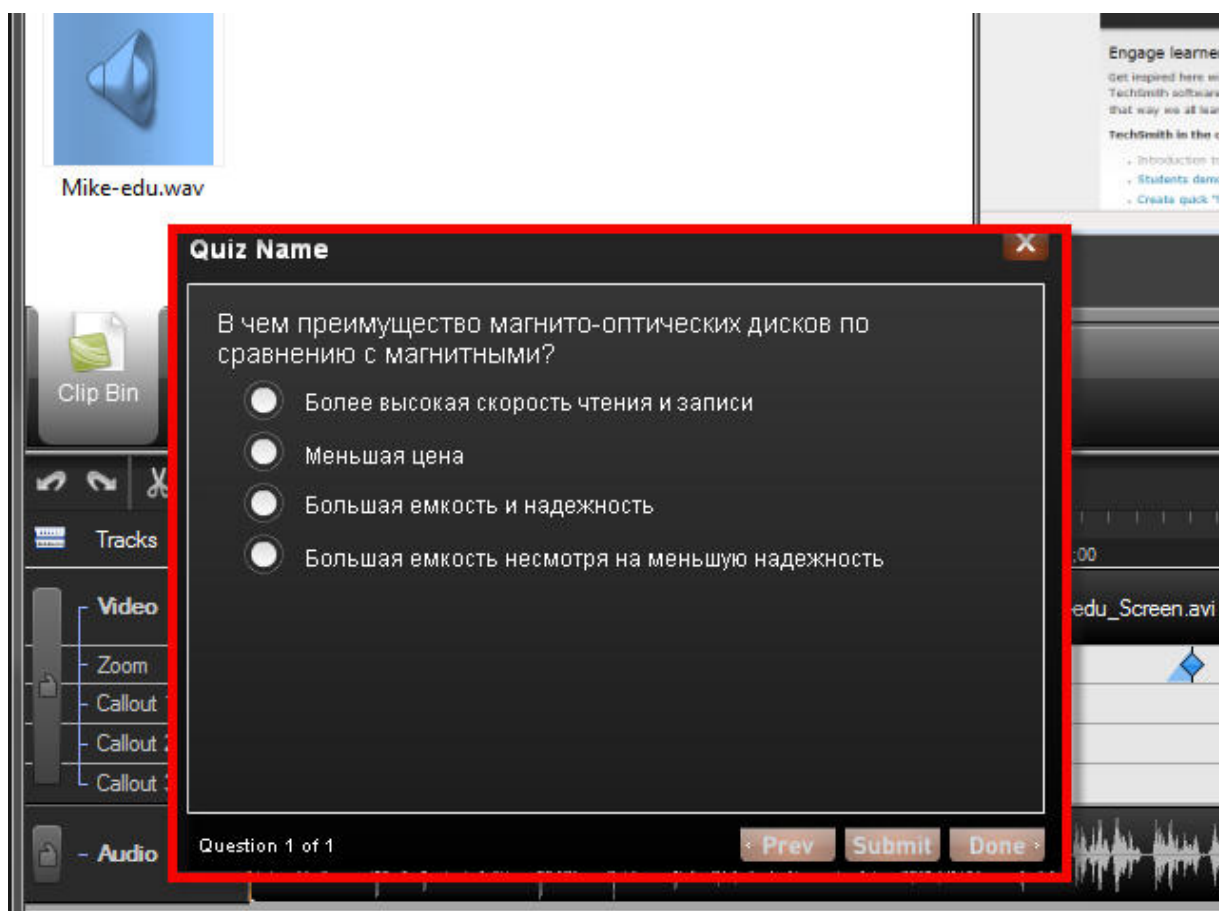


Рис. 14.5. Тест в окне предварительного просмотра.

Для того чтобы добавить следующий вопрос необходимо нажать в сервисной панели сверху кнопку **Add question** (Добавить вопрос).

Опять появится окошко **Question Types**, в котором можно выбрать тип ответа на вопрос.

После добавления теста на временной шкале появляется дополнительная дорожка **Quiz**, на которой отмечена позиция теста в виде розового ромбика.

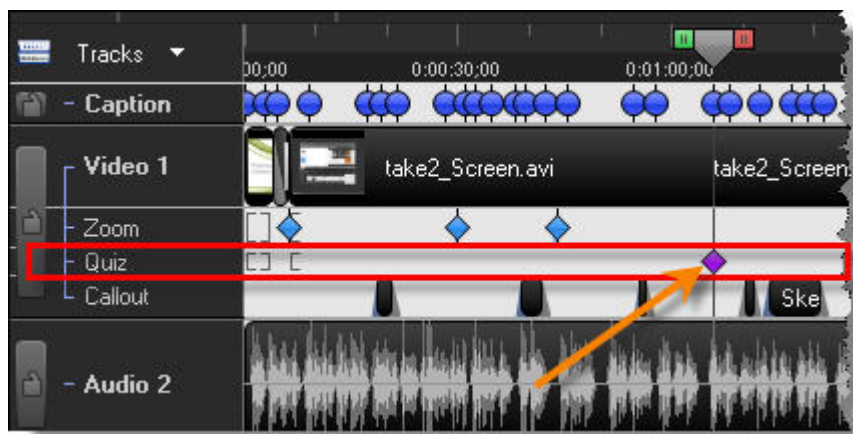


Рис. 14.6. Ключевой кадр теста на временной шкале.

При воспроизведении экспортированного видео, когда ползунок дойдет до позиции теста, воспроизведение закончится и пользователю необходимо будет ответить на вопросы, выбрав соответствующие ответы либо введя их в текстовое поле. После этого, в зависимости от настроек, воспроизведение будет продолжаться далее либо продолжаться с указанного временного момента.

Если после ввода вопросов нажать на кнопку **Preview** (Предпросмотр), тогда будет создана HTML-страница с Flash-тестом и открыта в браузере.

Если нажать на кнопку **Appearance and feedback** (внешний вид и обратная связь), тогда откроется окно **Appearance and feedback**.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

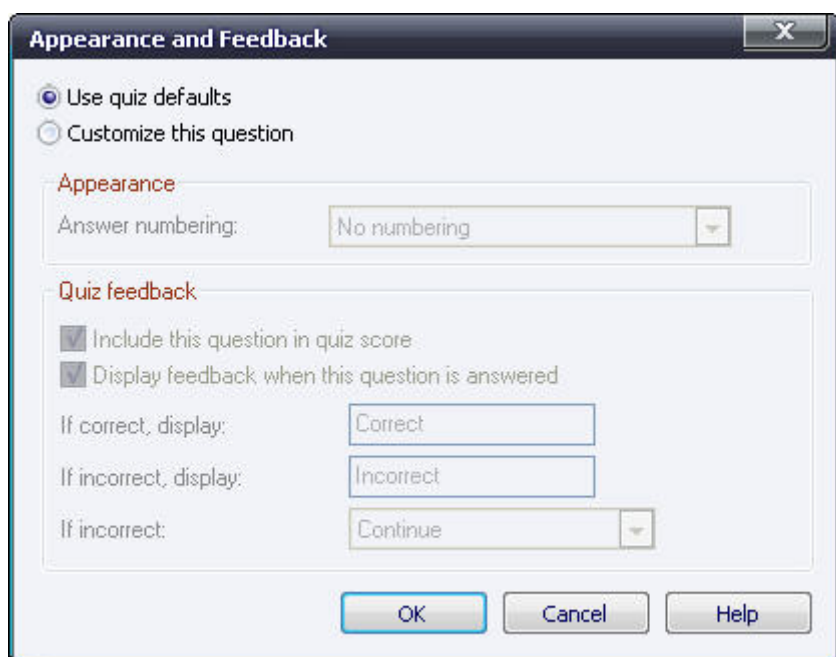


Рис. 14.7. Определяем внешний вид и обратную связь для конкретного вопроса.

В этом окне можно настроить внешний вид и обратную связь для конкретного вопроса.

Если в сервисной панели сверху нажать на кнопку **Return to manager**, тогда можно вернуться к списку тестов и вопросов.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

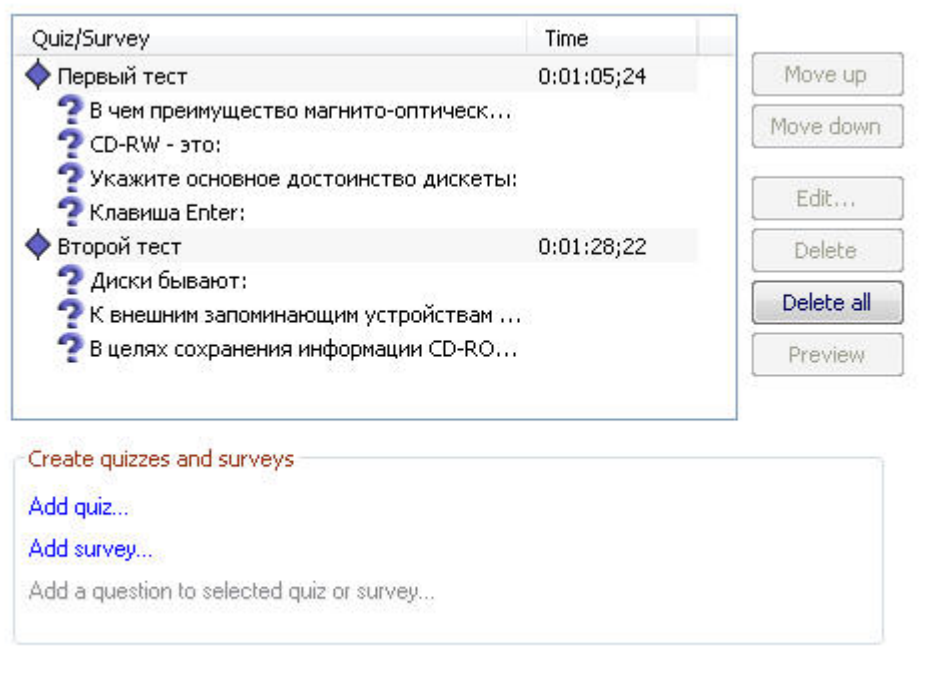


Рис. 14.8. Список тестов в сервисной панели.

Для того чтобы отредактировать настройки конкретного теста или вопроса, нужно в списке выделить название теста или вопроса и нажать на кнопку **Edit...** справа.

Для того чтобы добавить вопрос к конкретному тесту нужно выделить необходимый тест и нажать ниже на гиперссылку **Add a question to selected quiz or survey...** (Добавить вопрос к выделенному тесту или исследованию).

Также в сервисной панели имеется еще один тип теста - это **Survey** (Обследование). В отличие от **Quiz** (Викторина), тип теста, который служит для проверки усвоенных знаний, **Survey** служит для сбора информации о пользователе: e-mail адрес, ФИО и т.п.

Для добавления этого типа теста в сервисной панели нажимаем на гиперссылку **Add survey**.

Урок 15. Экспорт видео.

В этом уроке мы приступим к заключительному этапу создания видео урока – к его производству. По другому, к экспорту видео файла.

Для того чтобы приступить к экспорту видео урока в один из предлагаемых форматов необходимо нажать в панели инструментов на кнопку **Produce and share** (Произвести и опубликовать).



Запуститься мастер экспорта файлов **Production Wizard**.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

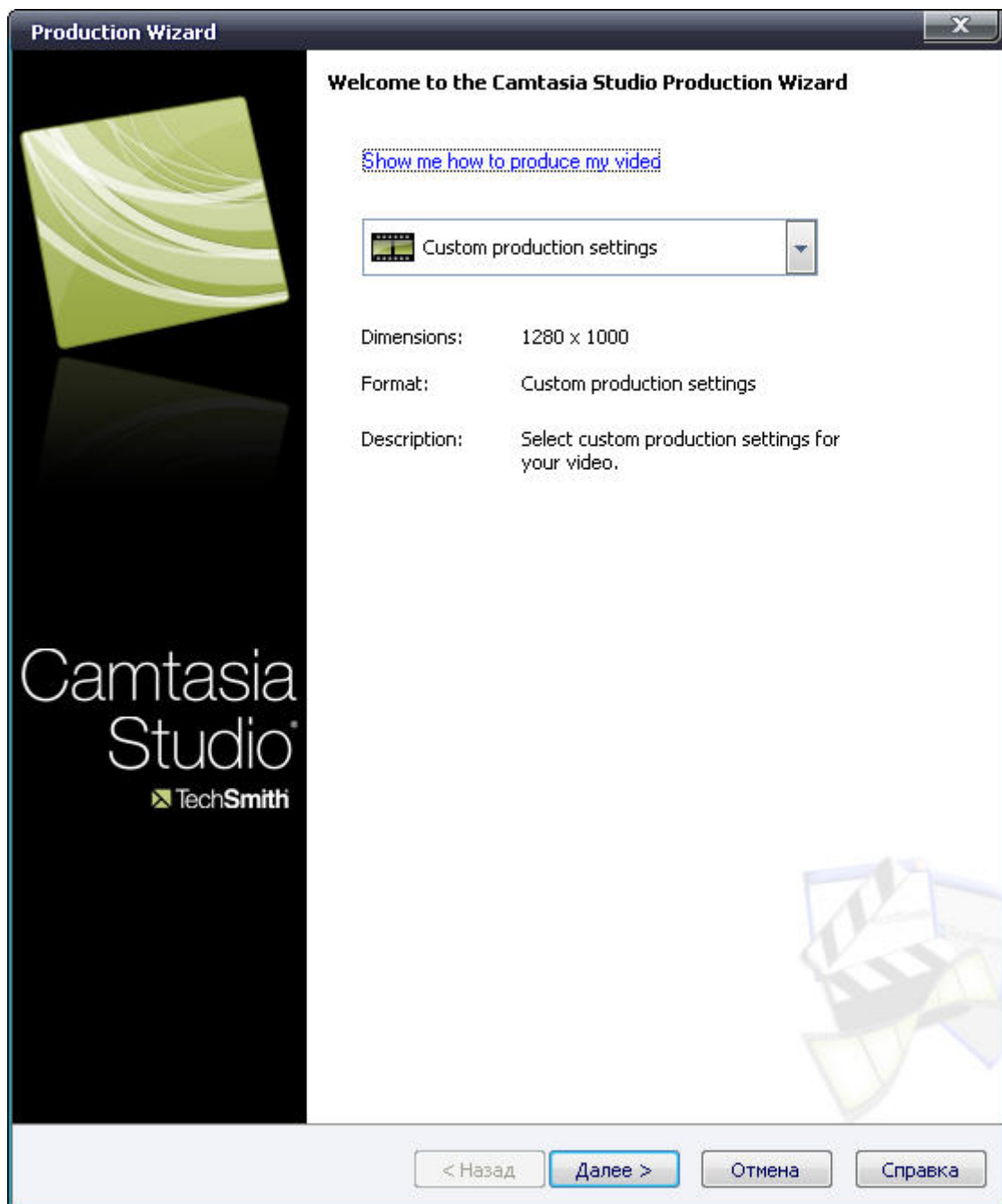


Рис. 15.1. Мастер экспорта файлов.

В выпадающем списке можно выбрать подходящий профиль экспорта файлов.

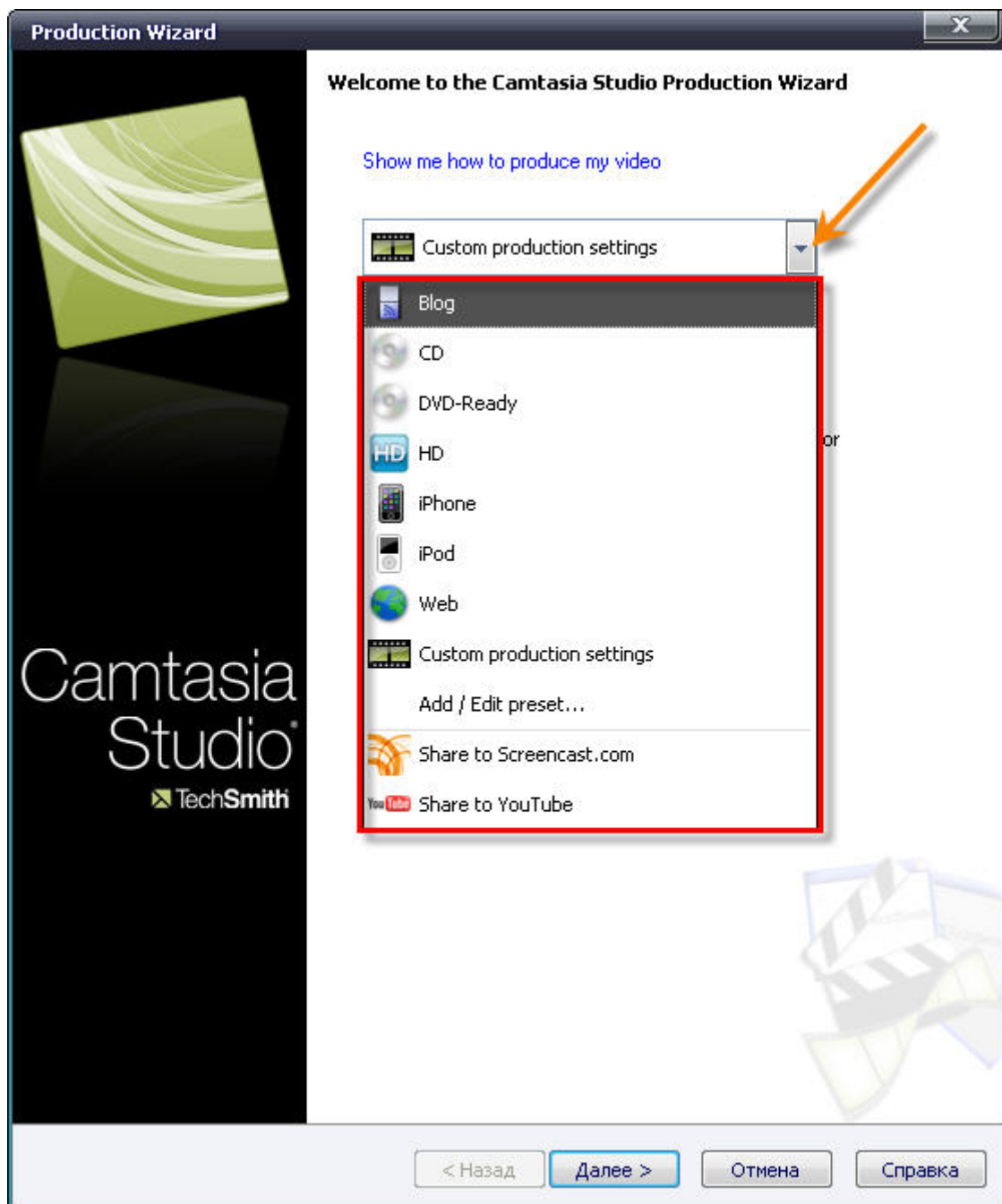


Рис. 15.2. Выбираем профиль экспорта файлов из выпадающего списка.

После выбора профиля для экспорта, ниже можно видеть параметры, с которыми будет экспортирован видео урок.

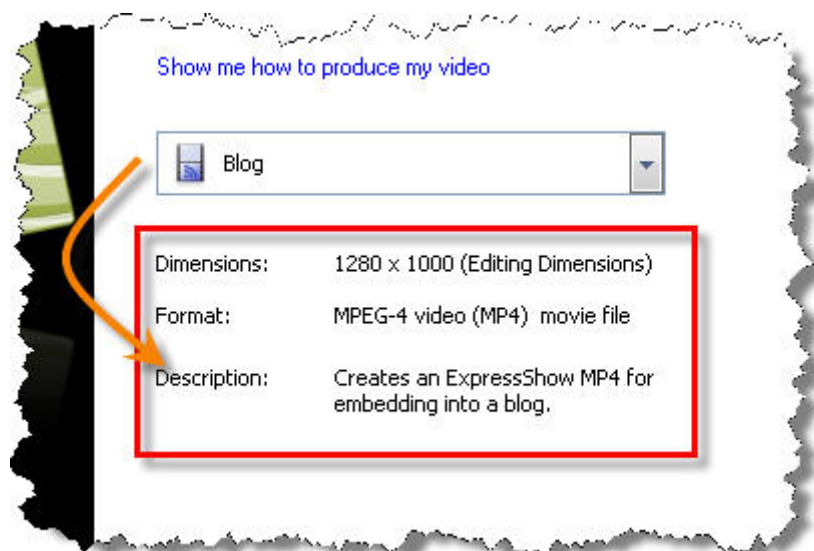


Рис. 15.3. Параметры экспорта файла при выбранном профиле.

Затем в этом окне внизу нужно нажать на кнопку **Далее**. В следующем окне мастера вводим имя файла и указываем его месторасположение.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

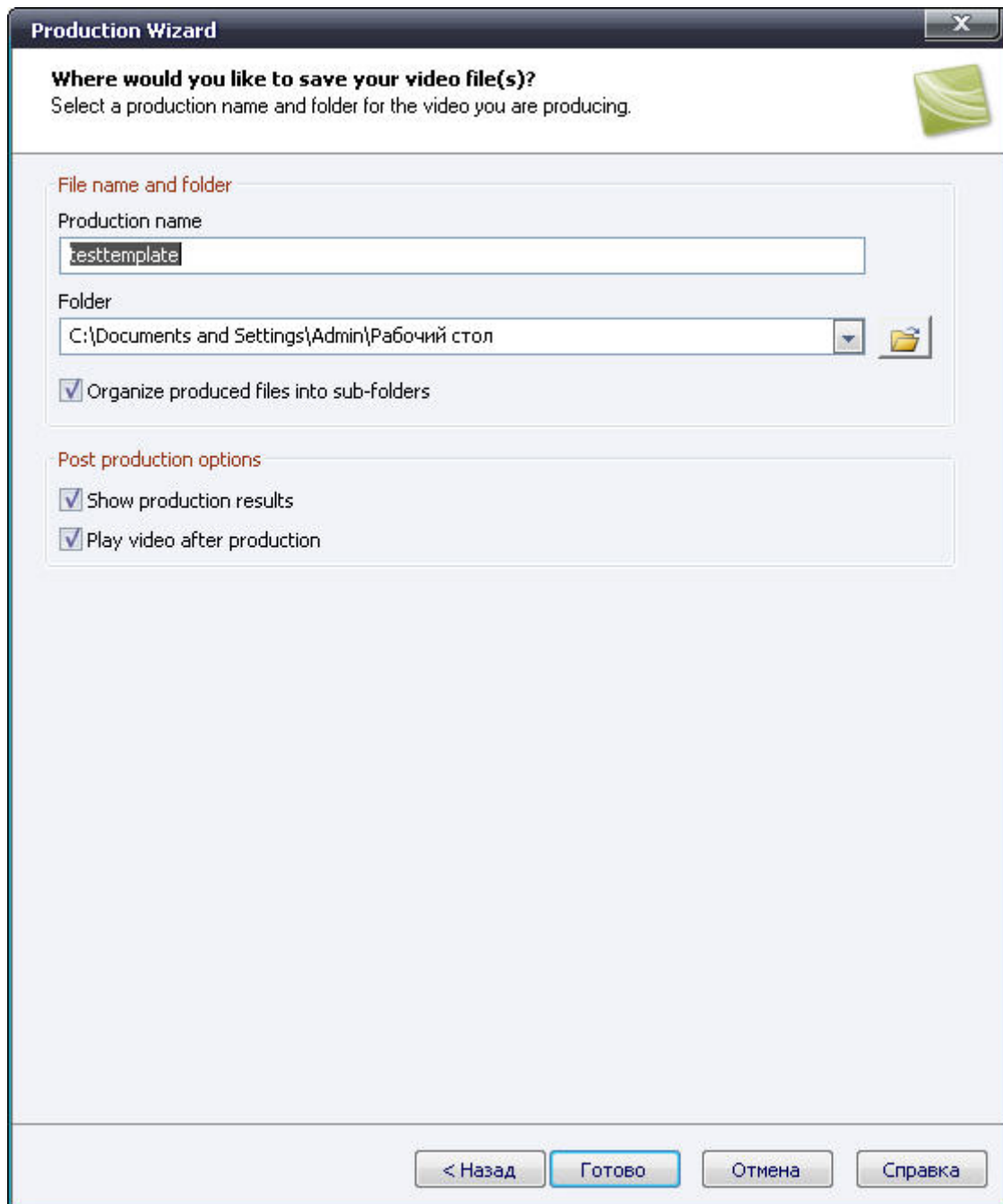


Рис. 15.4. Указываем имя экспортируемого файла и его месторасположение.

Organize produced files into sub-folders - Организация экспортируемых файлов в подпапках. Эта опция означает, что дополнительные файлы будут помещены в отдельные папки.

В разделе **Post production options** (Опции после производства) отмечаем следующие опции, если необходимо.

Show production results – Показать результаты производства

Play video after production – Воспроизвести видео после производства.

Также можно создать собственный профиль или отредактировать уже имеющийся. Для этого из выпадающего списка нужно выбрать пункт **Add / Edit preset...**

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

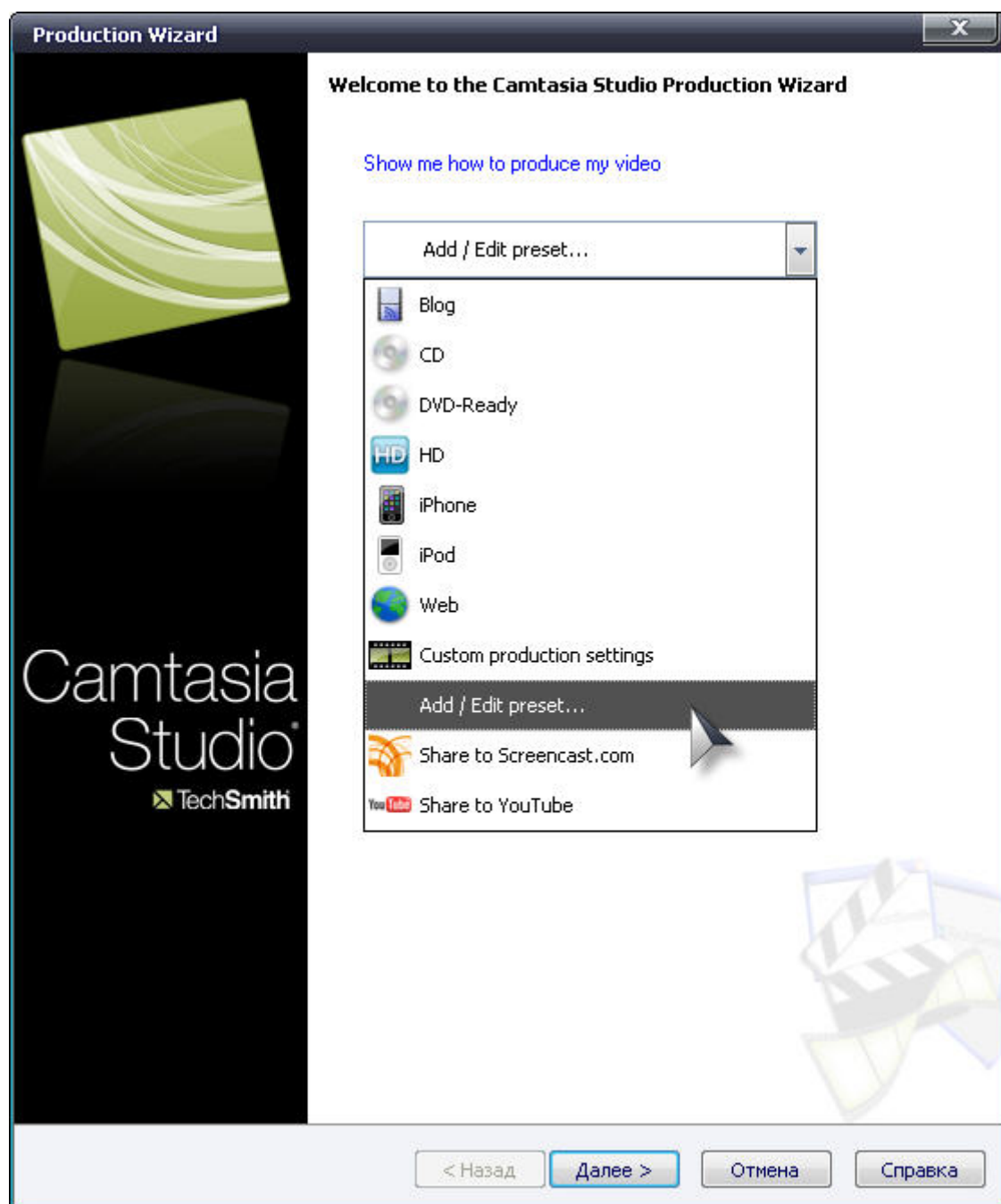


Рис. 15.5. Создаем собственный профиль экспорта файлов.

Появится следующее окно **Manage Production Presets**, в котором мы можем создать новый профиль, удалить или отредактировать уже имеющийся.

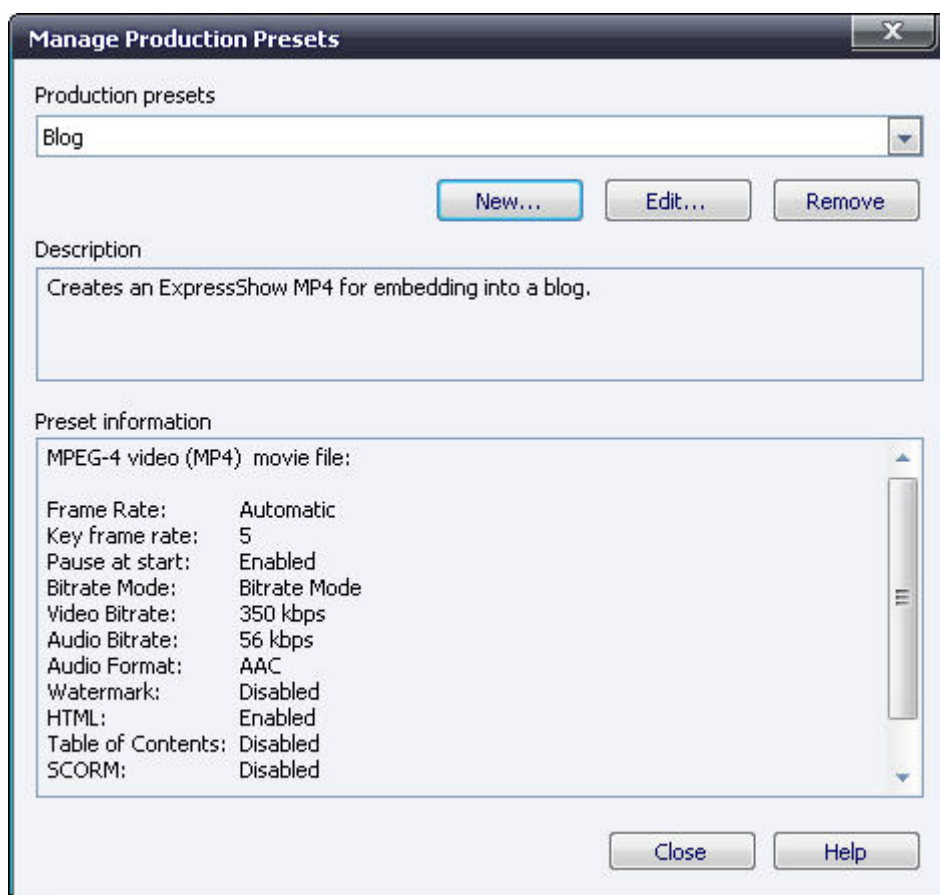


Рис. 15.6. Окно управления профилями экспорта.

В выпадающем списке **Production presets** можно выбрать уже имеющиеся профили для их редактирования или удаления. Для того, чтобы отредактировать профиль нажимаем кнопку **Edit...** Для того чтобы удалить уже имеющийся профиль нужно нажать на кнопку **Remove**.

Ниже в поле **Description** дано краткое описание профиля. Еще ниже в поле **Preset information** указаны параметры, с которыми будет экспортирован видео урок. Для того чтобы создать новый профиль нужно нажать на кнопку **New...** Откроется окно **Production Preset Wizard** – мастер создания профилей производства.

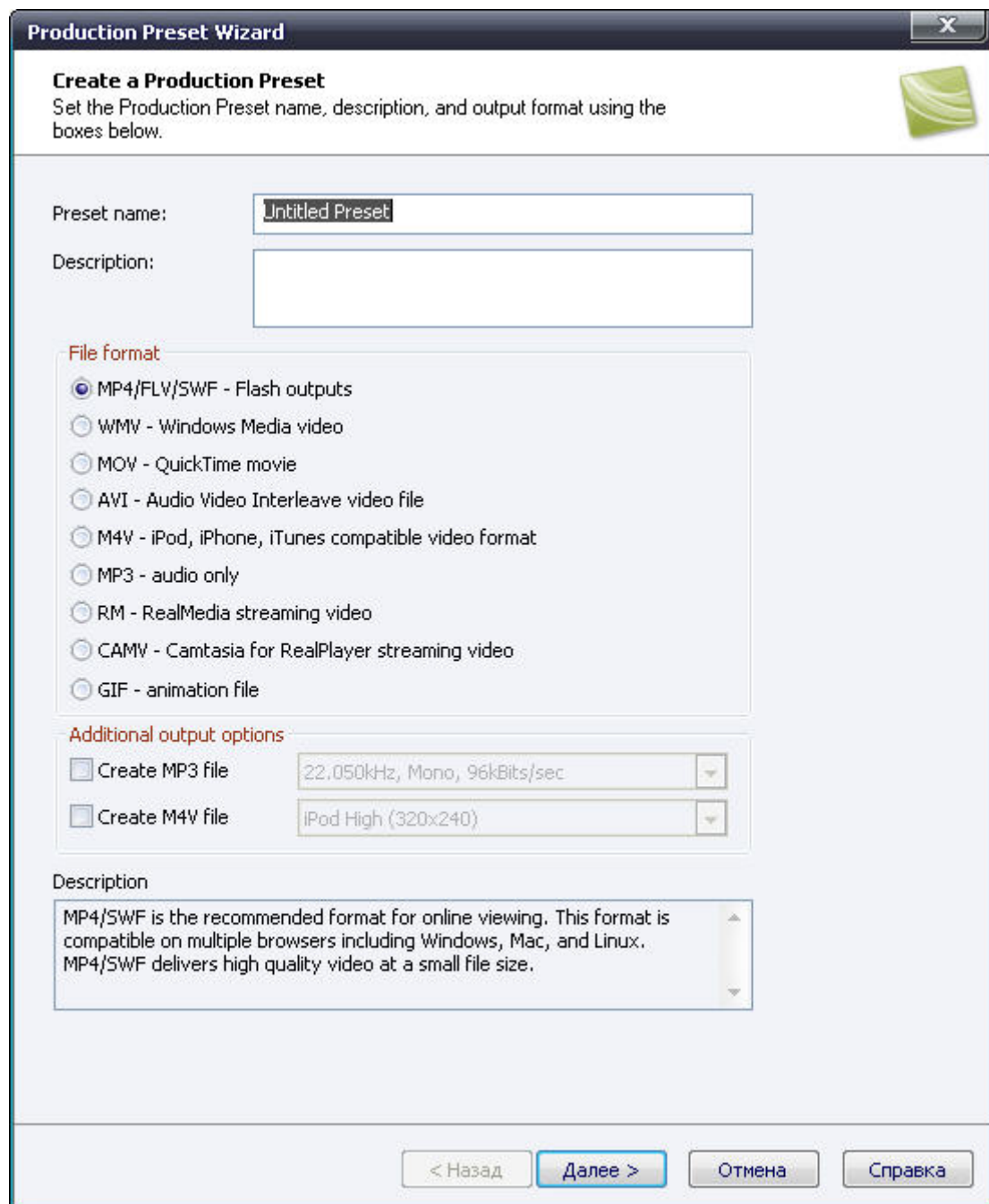


Рис. 15.7. Окно **Production Preset Wizard** – мастер создания профилей производства

В поле **Preset name:** вводим имя нового профиля. В поле **Description:** вносим краткое описание профиля, чтобы не запутаться и знать, для чего создан профиль. После этого выбираем формат файла и внизу нажимаем кнопку **Далее**.

Дальнейшие шаги аналогичны при производстве видео уроков в мастере экспорта файлов **Production Wizard**.

Теперь рассмотрим экспорт видео урока на примере экспорта с выборочными параметрами. На первом шаге в окне мастера экспорта файлов из выпадающего списка выбираем пункт **Custom production settings** и нажимаем внизу этого окна кнопку **Далее**.

В следующем окне выбираем формат экспортируемого файла.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

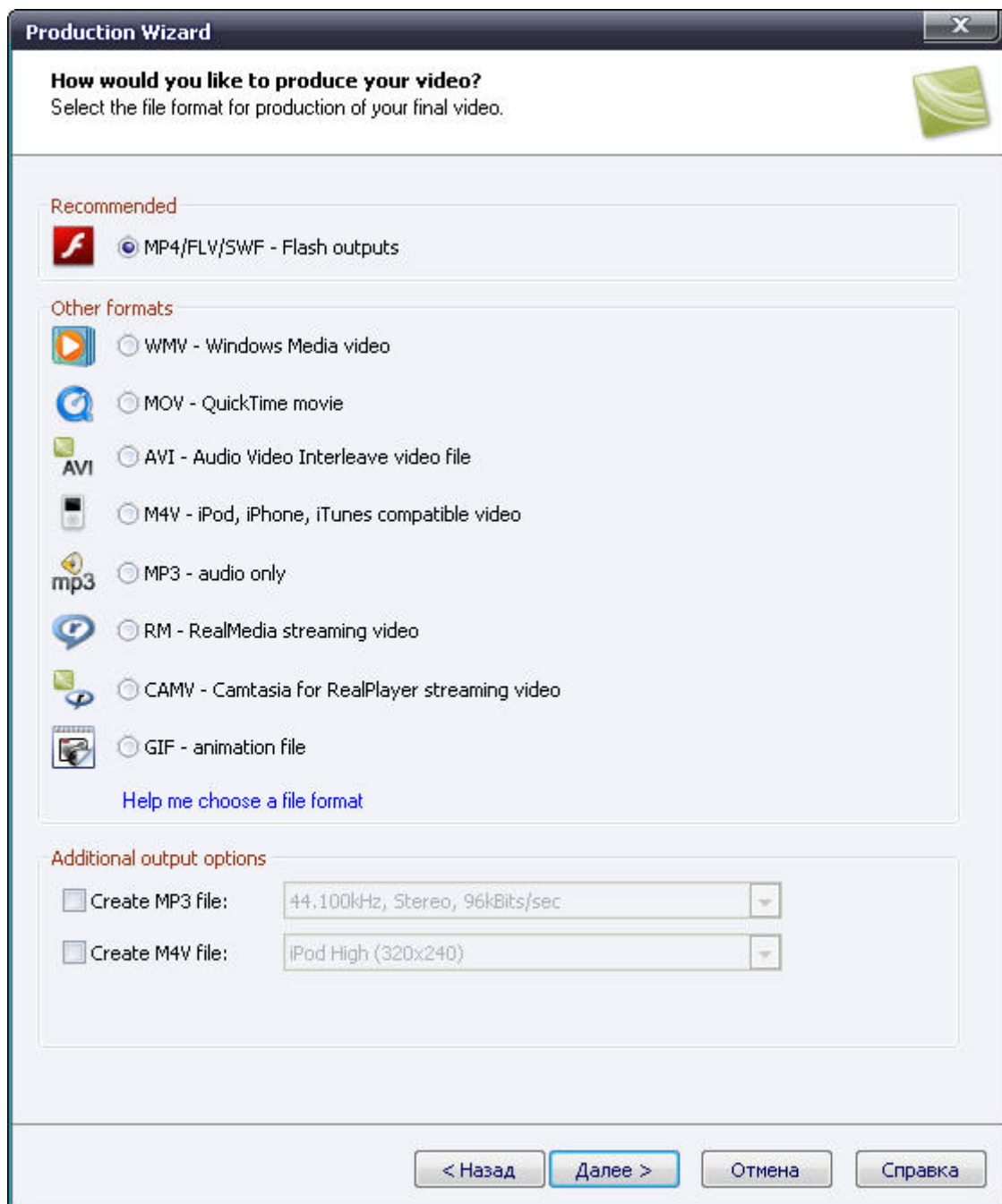


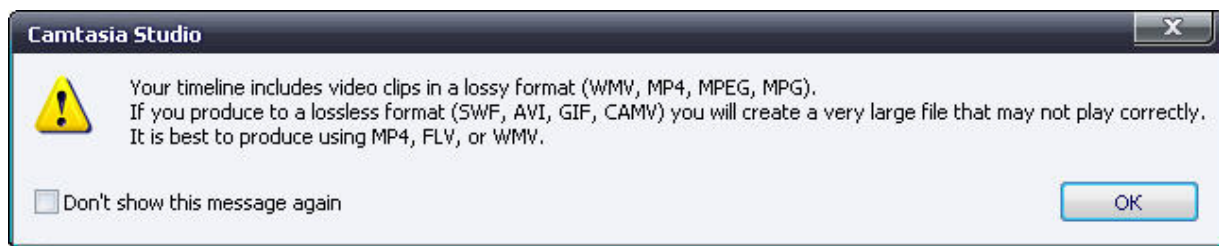
Рис. 15.8. Выбираем формат экспортируемого файла при выборочном изменении параметров.

Нам рекомендуют первый пункт: **MP4/FLV/SWF – Flash output.**

Но в принципе можно выбрать и другой формат.

Формат файла	Рекомендуемый дистрибутив	Описание
Windows Media Player (WMV)	Windows Media Player Интернет	Хороший выбор для аудитории, использующей операционную систему Windows. Windows Media Player установлен на большинстве компьютеров с этой ОС.
QuickTime movie (MOV)	Кросс-платформенное воспроизведение (Mac или Windows) QuickTime Movie Player	Хороший выбор для аудитории с обеими операционными системами: Macintosh и Windows. Для воспроизведения необходим QuickTime Player.
Audio Video Interleave (AVI)	CD DVD Жесткий диск	Сохраняет высокие настройки качества. Вы можете импортировать AVI файлы в другое программное обеспечение для редактирования видео.
iPod, iPhone, iTunes (M4V)	Видео совместимое с iPod iPod Touch iPhone iTunes	Производит видео для воспроизведения на устройствах iPod, iPod Touch, iPhone или iTunes.
Только звук (MP3)	Аудио плееры	Производит только звуковой файл
RealMedia (RM)	RealMedia Player	Производит видео для воспроизведения в RealPlayer.
Camtasia для RealPlayer (CAMV)	Camtasia для надстройки RealPlayer Plug-In Воспроизведение с жесткого диска через проигрыватель, просмотр через локальную сеть или через Интернет.	Экспорт происходит без потерь, очень хорошо сжимает видео. Идеально подходит для картинки с градиентом, содержащим небольшое количество цвета и не быстрым движением. Для воспроизведения необходим RealPlayer.
Анимационный файл (Анимационный GIF)	Web E-mail Документы	Идеально подходит для коротких анимационных роликов, таких как анимированные графики или клипы продолжительностью 1-5 секунд. GIF файлы не включают в себя звук и ограничены 256 цветами.
Дополнительные возможности экспорта		
MP3	Проигрыватели звука	Только звуковой файл. Выберите звуковой формат в выпадающем списке.
M4V	Видео совместимое с iPod iTunes	Создает копию экспортированного видео для воспроизведения на iPod или в iTunes.

Мы не будем отступать от рекомендаций и выберем первый пункт **MP4/FLV/SWF – Flash output** и нажмем внизу окна кнопку **Далее**. Может появиться предупреждающее окно.



Your timeline includes video clips in a lossy format (WMV, MP4, MPEG, MPG). Ваша временная шкала включает видео в формате с потерями. Это может случиться потому, что была сделана запись с веб камеры или просто была добавлена на временную шкалу запись, экспортированная в корзину клипов из внешнего файла в указанных форматах.

If you produce to a lossless format (SWF, AVI, GIF, CAMV) you will create a very large file that may not play correctly. Если вы экспортируете в формате без потерь (SWF, AVI, GIF, CaMV), тогда будут создаваться очень большие файлы, которые не могут правильно воспроизводиться.

It is best to produce using MP4, FLV, or WMV. В этом случае лучше экспортировать, используя форматы MP4, FLV, или WMV.

**[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)**

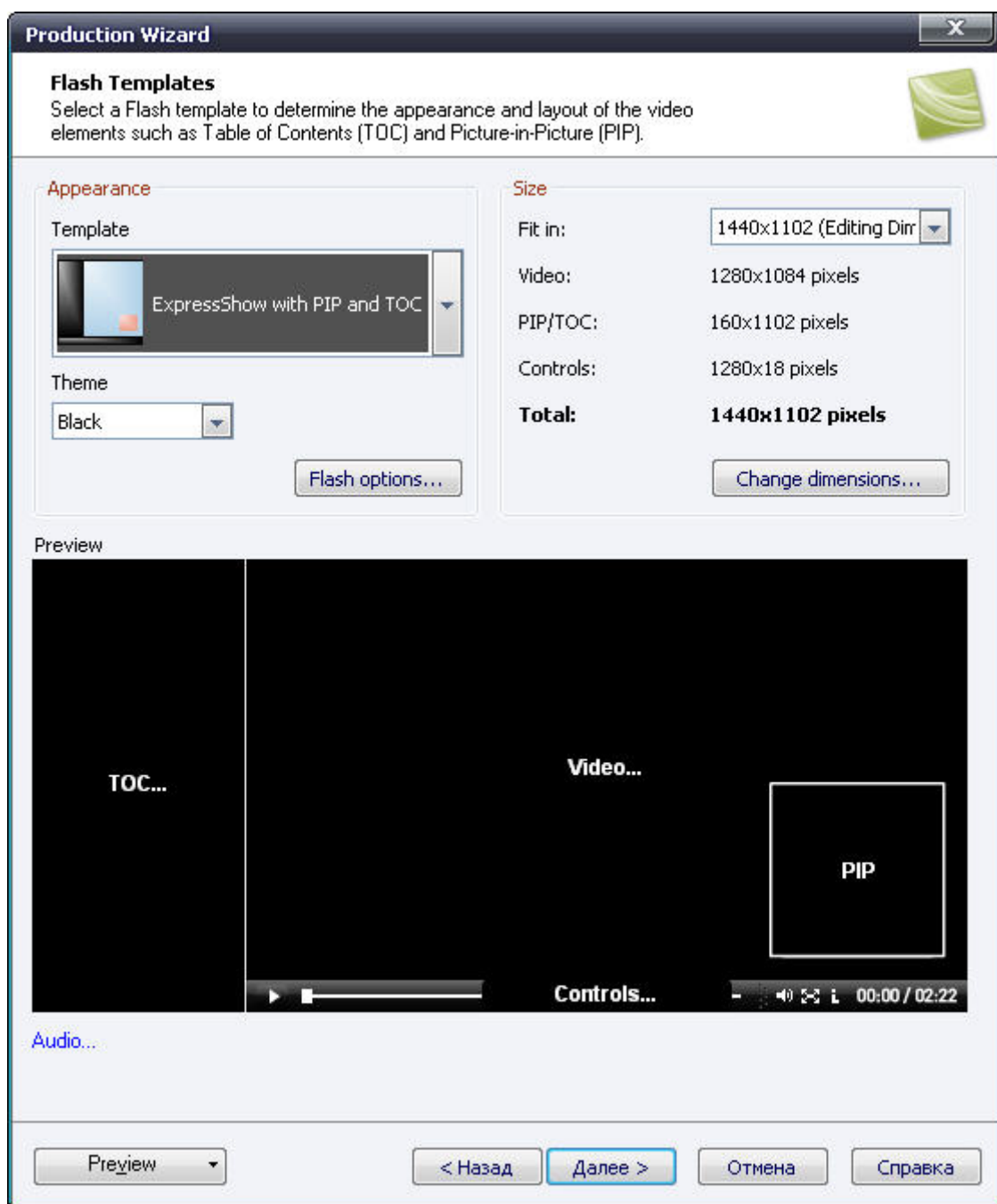


Рис. 15.9. Определяем внешний вид видео урока в мастере экспорта файлов

В разделе **Size** (Размер) определяем размеры Flash видео в экспортируемом файле из выпадающего списка **Fit it** (Подогнать к). Необходимо сказать, что в эти размеры также могут включаться размеры панели управления воспроизведением и размеры панели с таблицей содержания (TOC). Это зависит от выбора шаблона (**Template**) в разделе

Appearance. В разделе **Size** ниже указаны конкретные значения размеров различных элементов Flash видео.

Video – размеры основного видео

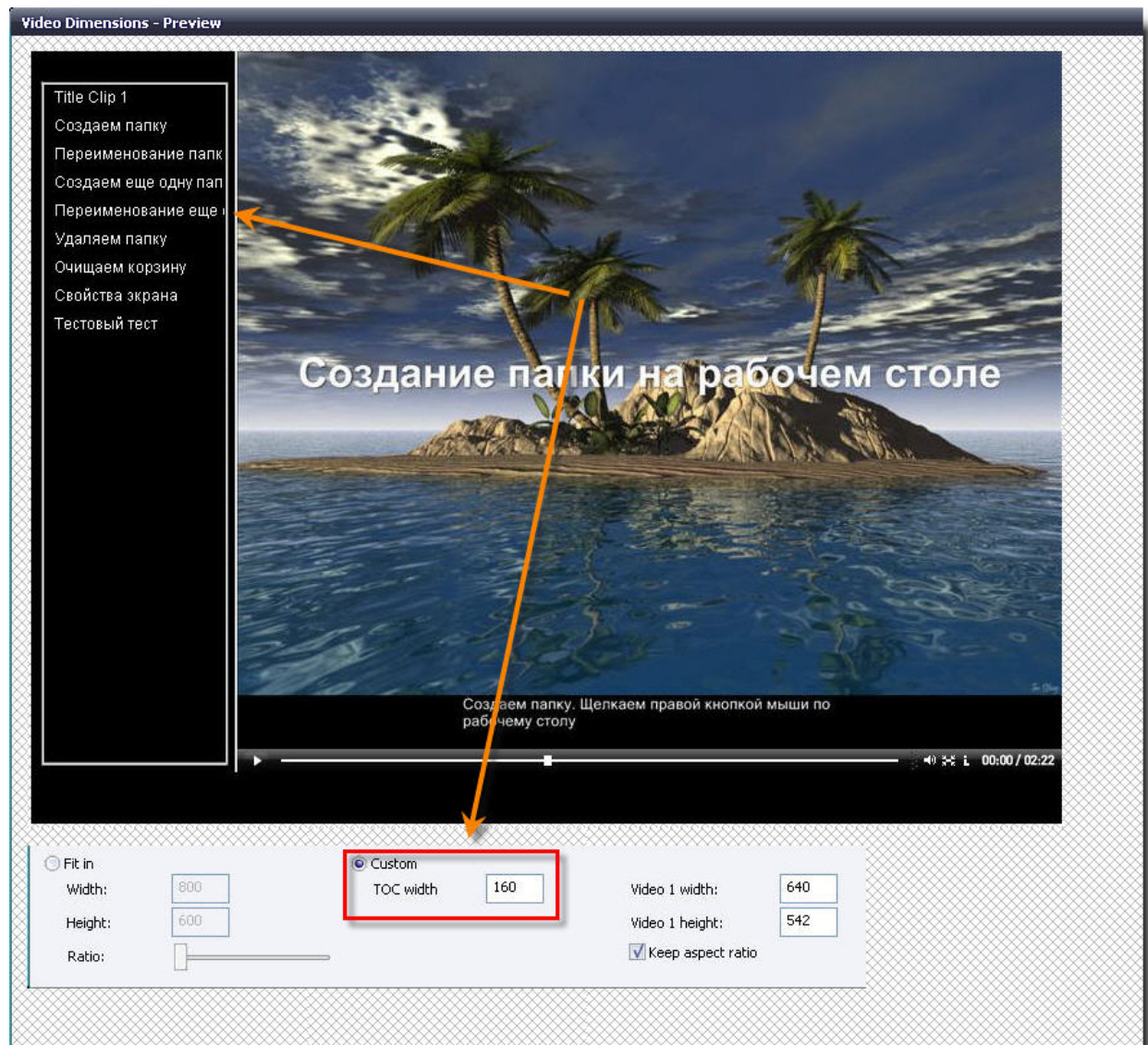
PIP/TOC – размеры панели с таблицей содержания или KBK-видео

Controls – размеры панели управления воспроизведением

Total – общий размер Flash видео

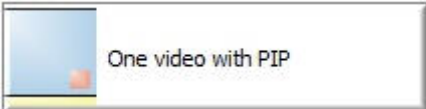
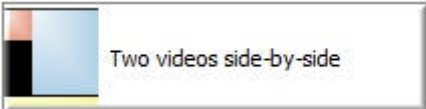
В выпадающем списке **Fit it** напротив одного из значений размеров в скобках отмечено **Editing Dimension**. Это те размеры, при которых происходило редактирование нашего видео. Т.е. оригинальные размеры видео. Также имеется значение **User defined** - пользовательский. Для того чтобы произвольно изменить размеры Flash видео нужно нажать на кнопку **Change dimension**. В появившемся окне можно, например, изменить ширину панели с таблицей содержания, чтобы влез текст.

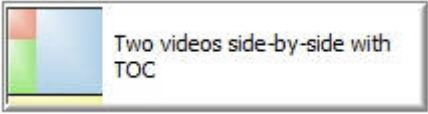
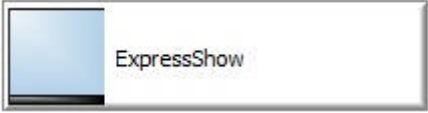
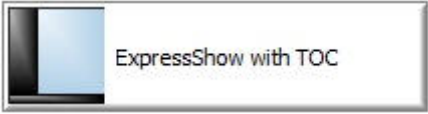
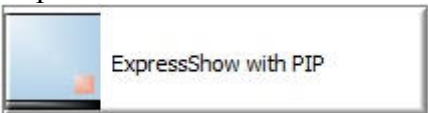
**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

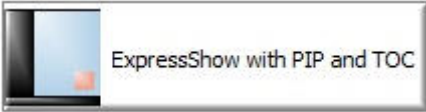
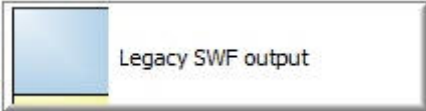


В разделе **Appearance** (Внешний вид) из выпадающего списка **Template** выбираем шаблон, согласно которому будет выглядеть наше видео в формате **Flash**.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

Шаблон	Описание	Минимальная требуемая версия
Одно видео 	Производит основное видео с внедренной панелью управления воспроизведением	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8
Одно видео с таблицей содержания 	Производит основное видео с внедренной панелью управления воспроизведением и с таблицей содержания (TOC - table of contents). Таблица содержания (<u>Table of contents</u>) включает в себя записи на основе любого маркера, теста или обследования, которые были добавлены на временной шкале.	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8
Основное видео с КВК-видео 	Производит основное видео с включением КВК-видео (картинка в картинке, PIP - Picture-in-Picture) и с внедренной панелью управления воспроизведением.	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8
Основное видео с КВК-видео и с таблицей содержания 	Производит основное видео с включением КВК-видео (картинка в картинке, PIP - Picture-in-Picture), с внедренной панелью управления воспроизведением и с таблицей содержания (TOC - table of contents). Таблица содержания (<u>Table of contents</u>) включает в себя записи на основе любого маркера, теста или обследования, которые были добавлены на временной шкале.	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8
Два видео бок о бок 	Производит основное видео с КВК-видео (картинка в картинке, PIP - Picture-in-Picture), расположенного сбоку и с внедренной панелью управления воспроизведением.	Flash Player 9.0.115

Шаблон	Описание	Минимальная требуемая версия
Два видео бок о бок и таблица содержания  Two videos side-by-side with TOC	Производит основное видео с КВК-видео (картинка в картинке, PIP - Picture-in-Picture), расположенного сбоку, с внедренной панелью управления воспроизведением и с таблицей содержания. Таблица содержания (<u>Table of contents</u>) включает в себя записи на основе любого маркера, теста или обследования, которые были добавлены на временной шкале.	Flash Player 9.0.115
ExpressShow  ExpressShow	Производит основное видео с внедренной панелью управления воспроизведением и настройками	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8. Если включена функция весь экран, тогда Flash Player 9.0.28.
ExpressShow с таблицей содержания  ExpressShow with TOC	Производит основное видео с внедренной панелью управления воспроизведением и таблицей содержания (TOC - table of contents). Таблица содержания (<u>Table of contents</u>) включает в себя записи на основе любого маркера, теста или обследования, которые были добавлены на временной шкале.	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8. Если включена функция весь экран, тогда Flash Player 9.0.28.
ExpressShow с КВК-видео  ExpressShow with PIP	Производит основное видео с внедренной панелью управления воспроизведением, внедренным КВК-видео и другими настраиваемыми Flash опциями.	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8. Если включена функция весь экран, тогда Flash Player 9.0.28.

Шаблон	Описание	Минимальная требуемая версия
ExpressShow с KBK-видео и с таблицей содержания 	Производит основное видео с внедренной панелью управления воспроизведением, внедренным KBK-видео, настройками и другими настраиваемыми Flash опциями. Таблица содержания (<u>Table of contents</u>) включает в себя записи на основе любого маркера, теста или обследования, которые были добавлены на временной шкале.	MPEG-4: Flash Player 9.0.115 SWF: Flash Player 8. Если включена функция весь экран, тогда Flash Player 9.0.28.
Legacy SWF Output 	Производит основное видео в формат SWF с внедренными базовыми элементами управления воспроизведением.	Flash Player 6
Без управления 	Производит только видео файл без внедрения элементов управления воспроизведением. Идеально подходит для импорта в другие приложения для редактирования видео.	SWF: Flash Player 6

Ниже выпадающего списка с шаблонами мы можем выбрать визуальную тему панели управления воспроизведением из выпадающего списка **Theme**.

Glass:



Matte:



Classic:**Onyx:**

После выбора шаблона и темы панели воспроизведения нажимаем на кнопку **Flash options...**

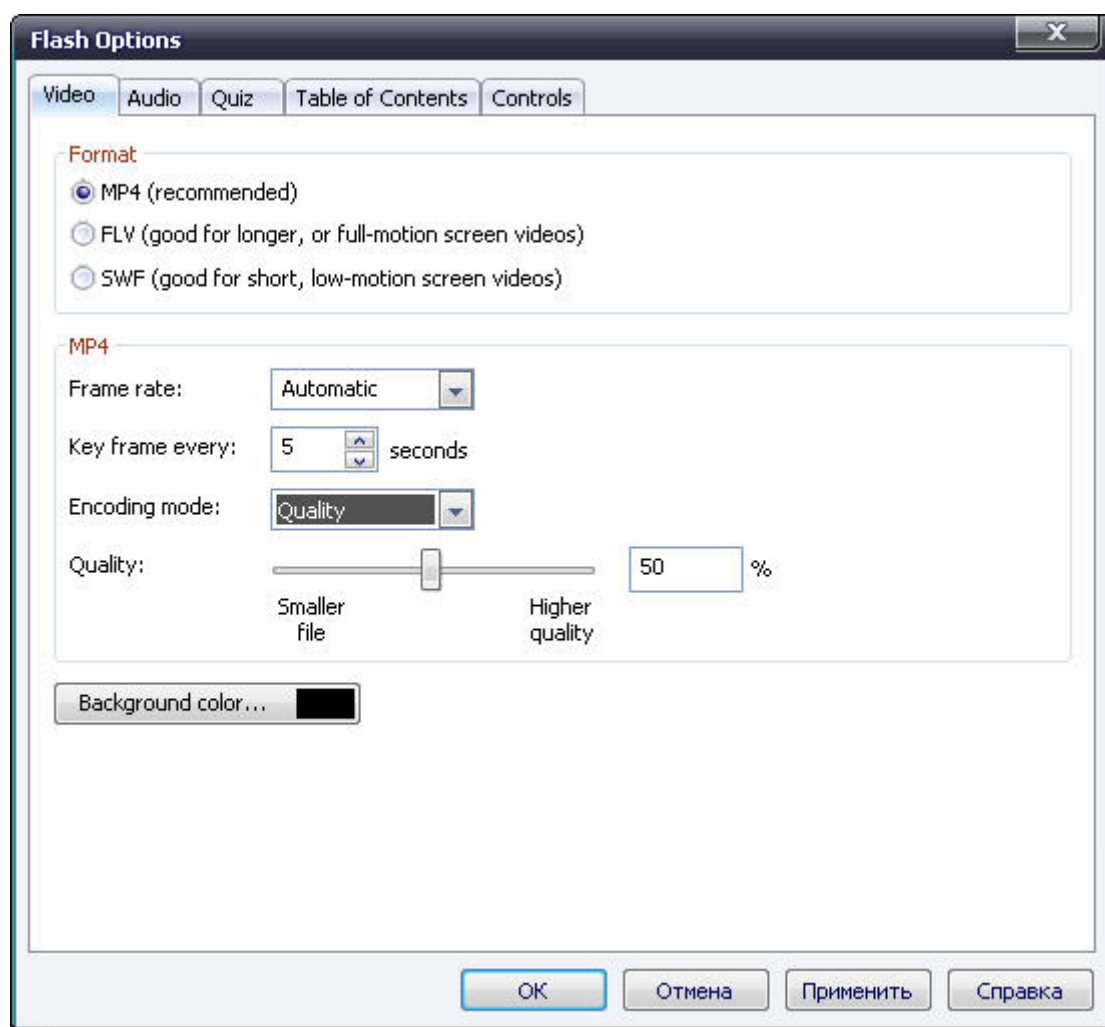


Рис. 15.10. Окно **Flash options**, вкладка **Video**.

В появившемся окне на вкладке **Video** выбираем необходимый формат файла.

Формат файла	Рекомендуемый дистрибутив	Описание
Flash (MPEG-4 AVC) *Рекомендуется	Воспроизведение в различных браузерах	Идеально подходит для длинного по продолжительности или для динамичного видео
Flash (FLV)	Когда проигрыватель Flash видео принимает формат FLV но не принимает формат MPEG-4 AVC	Хорошо подходит для длинного по продолжительности или для динамичного видео
Flash (SWF)	Воспроизведение в различных браузерах	Идеально для коротких фильмов, с низким содержанием движения на экране

Ниже определяем:

Frame rate – частота кадров

Key frame every – ключевой кадр каждые

Encoding mode – режим кодирования. Доступны два варианта **Quality** и **Bitrate**

Ниже с помощью ползунка выбираем качество (**Quality**) или скорость видео потока (**Bitrate**).

На следующей вкладке этого же окна определяем настройки звука в экспортируемом файле.

Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от перезаписи и копирования!

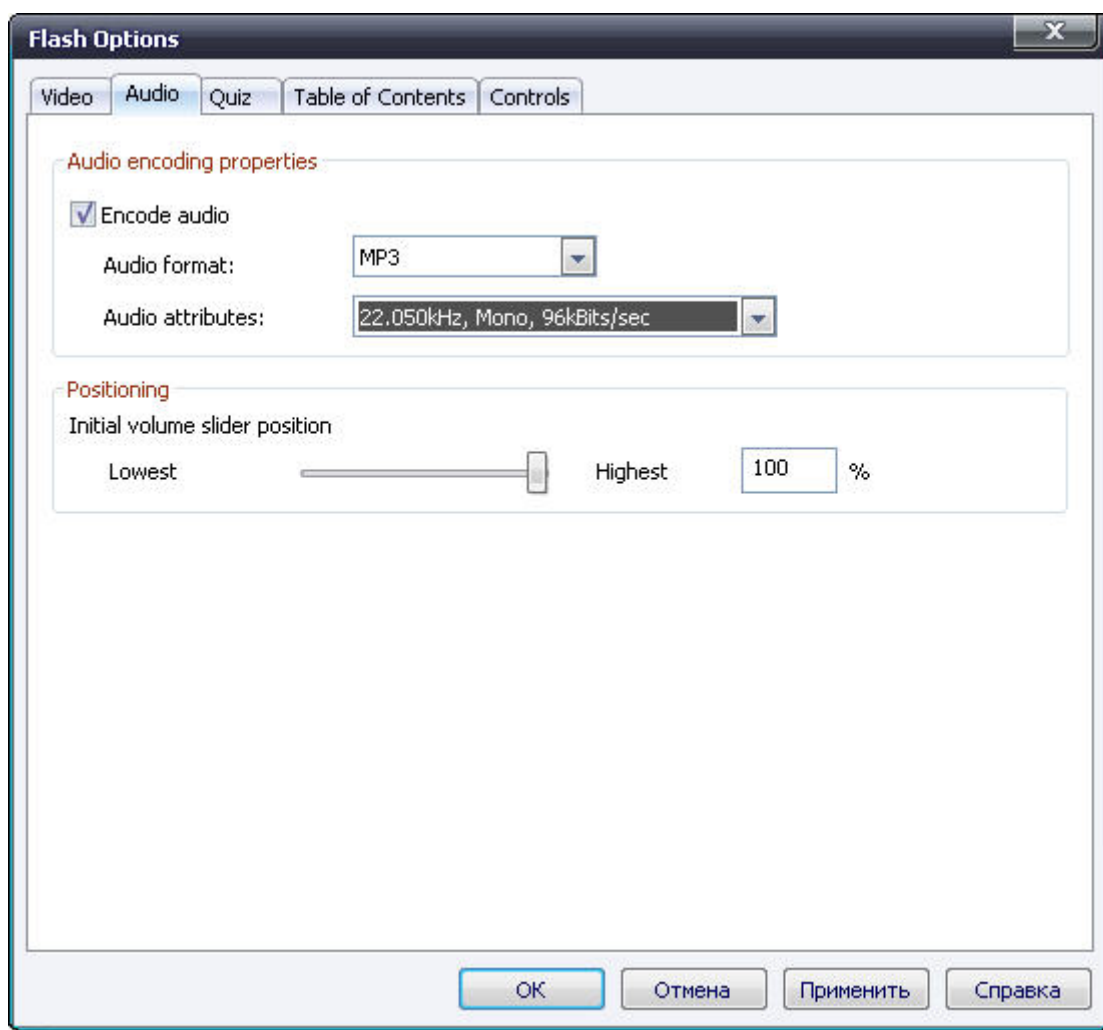


Рис. 15.11. Определяем настройки звука.

Для того чтобы можно было выбрать формат нужно в разделе **Audio encoding properties** отметить опцию **Encode audio** – кодировать звук. В пункте **Audio format** выбираем из выпадающего списка **Uncompressed** (Без сжатия) или **MP3**. В пункте **Audio attributes** из выпадающего списка выбираем необходимые параметры качества звука.

Ниже в разделе **Positioning** с помощью ползунка выбираем начальную позицию уровня громкости при воспроизведении экспортированного видео.

Если в наше видео мы вставляли тест, тогда на следующей вкладке **Quiz** определяем его параметры.

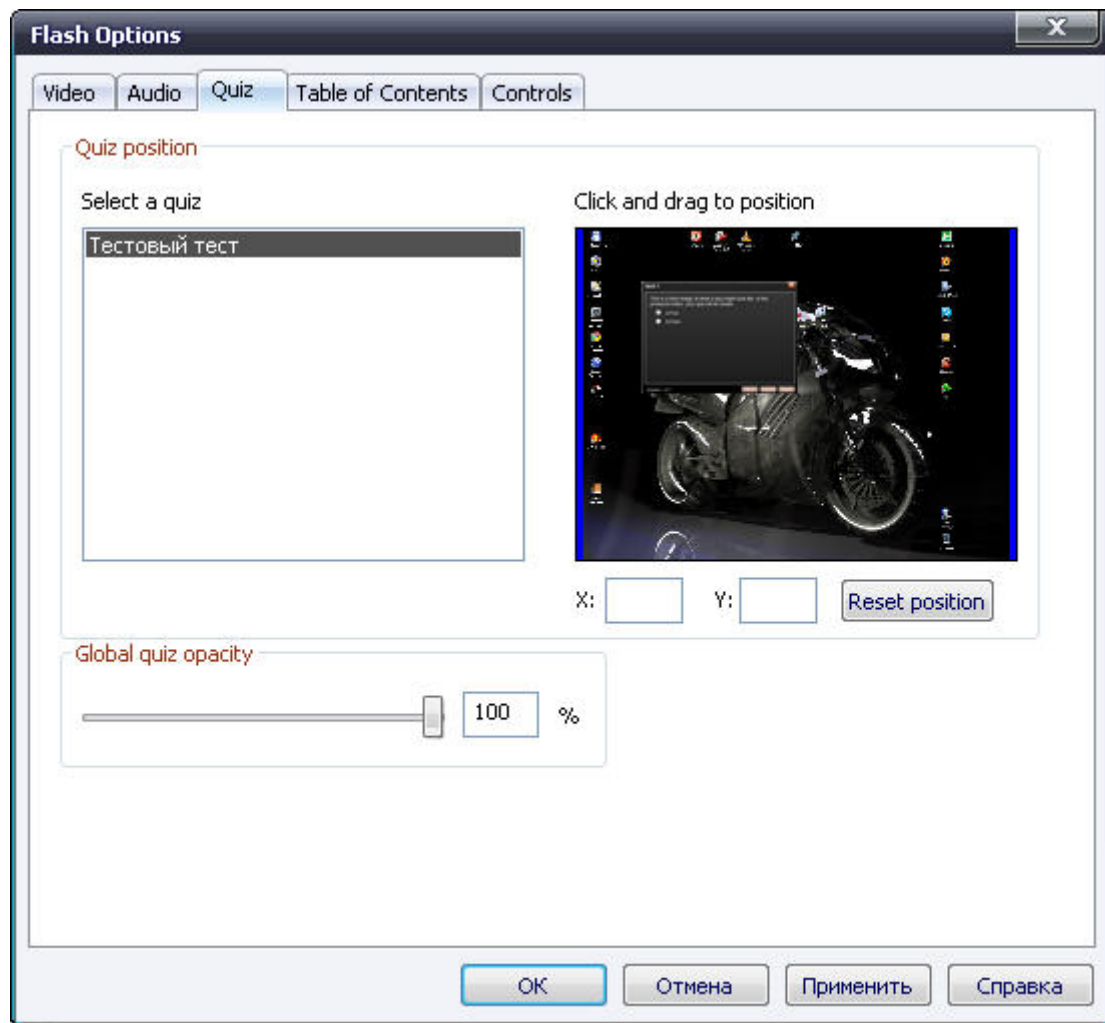


Рис. 15.12. Определяем настройки теста.

В полях **X** и **Y** определяем расположение окна теста. Для того чтобы установить расположение окна тестов в положение по умолчанию, нажимаем на кнопку **Reset position**.

Ниже с помощью ползунка определяем прозрачность окна тестов.

Если был выбран шаблон внешнего вида экспортируемого видео с таблицей содержания, тогда на следующее вкладке **Table of Contents** определяем параметры панели **ТОС**.

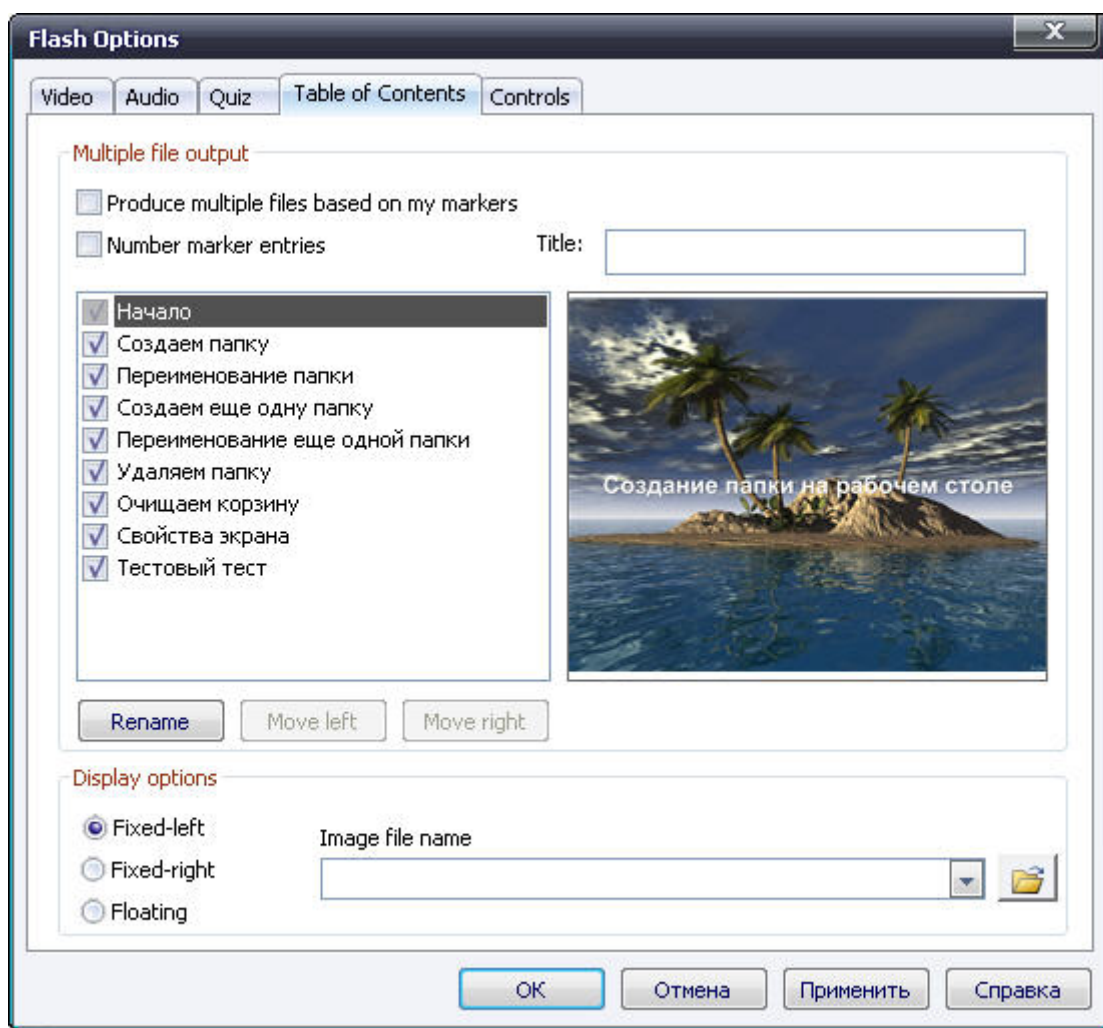


Рис. 15.13. Определяем внешний вид таблицы содержания.

В разделе **Multiple file output** можно отметить следующие пункты.

Produce multiple files based on my markers – производство нескольких файлов на основе моих маркеров. Если отмечен этот пункт, то в этом случае программа экспортирует не один видео файл, а несколько. Т.е. видео будет разделено на основе маркеров, добавленных в видео на этапе редактирования.

Number marker entries – если отмечен этот пункт, тогда пункты таблицы содержания будут пронумерованы. Т.е. к каждому пункту будет добавлен нумерованный маркер.

В поле **Title** можно ввести заголовок таблицы содержания, который будет отображаться вверху, над всеми пунктами.

Ниже, в этом же окне, в таблице отмечаем «галочками» те пункты, которые будут отображаться в таблице содержания. Пункты можно переименовать по своему усмотрению. Для этого нужно выделить необходимый пункт и нажать ниже на кнопку **Rename**. Также можно любой пункт сделать подпунктом. Для этого нужно выделить необходимый пункт, который будет подпунктом, и нажать ниже на кнопку **Move right** (Переместить вправо). Для того чтобы вернуть пункт в обычное состояние, т.е. переместить его на уровень выше, нужно выделить его и нажать на кнопку **Move left** (Переместить влево).

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

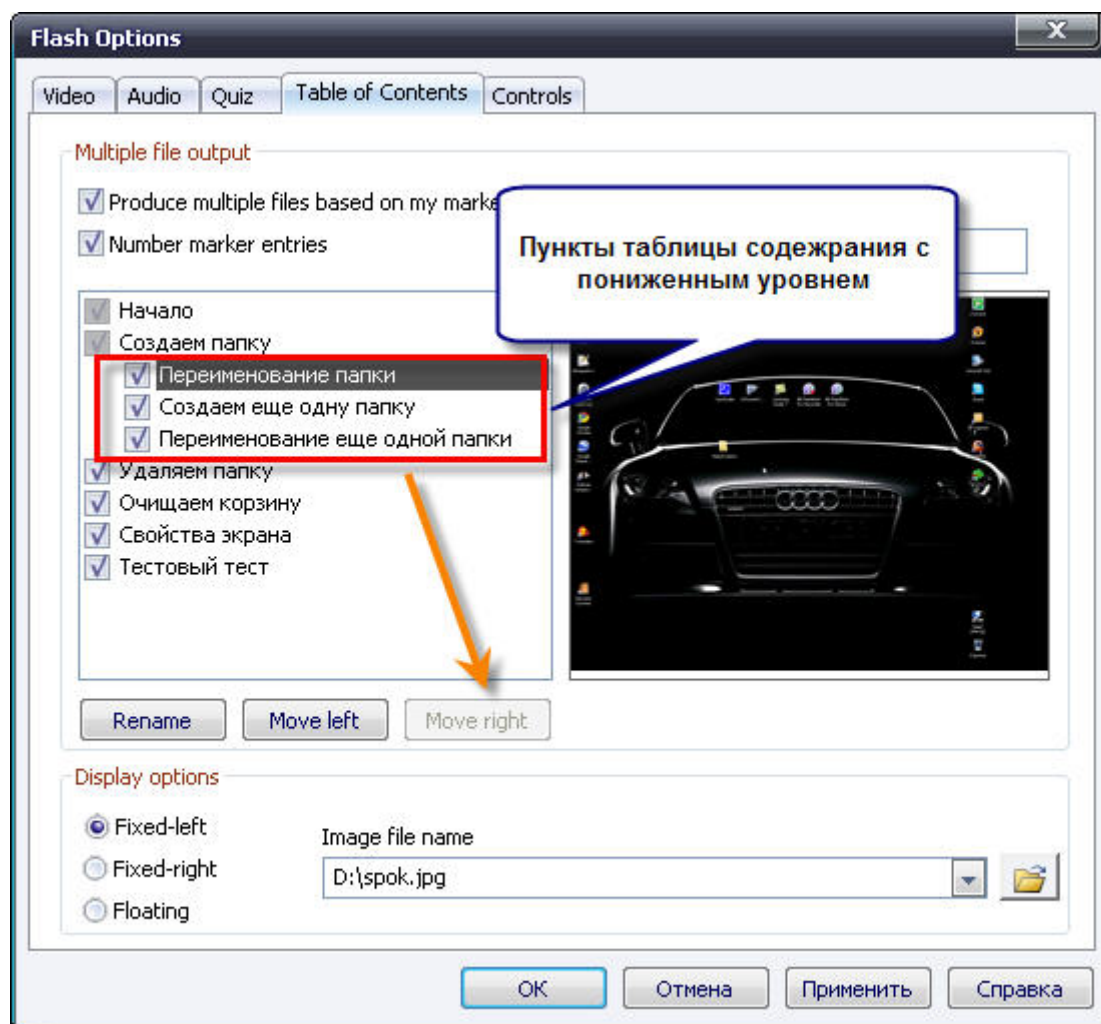


Рис. 15.14. Создаем подпункты в таблице содержания.

После того, как мы произведем экспорт видео, тогда в нашем видео уроке в таблице содержания появятся пункты, которые можно будет раскрывать (по типу аккордеон) нажатием на них левой кнопкой мыши.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**

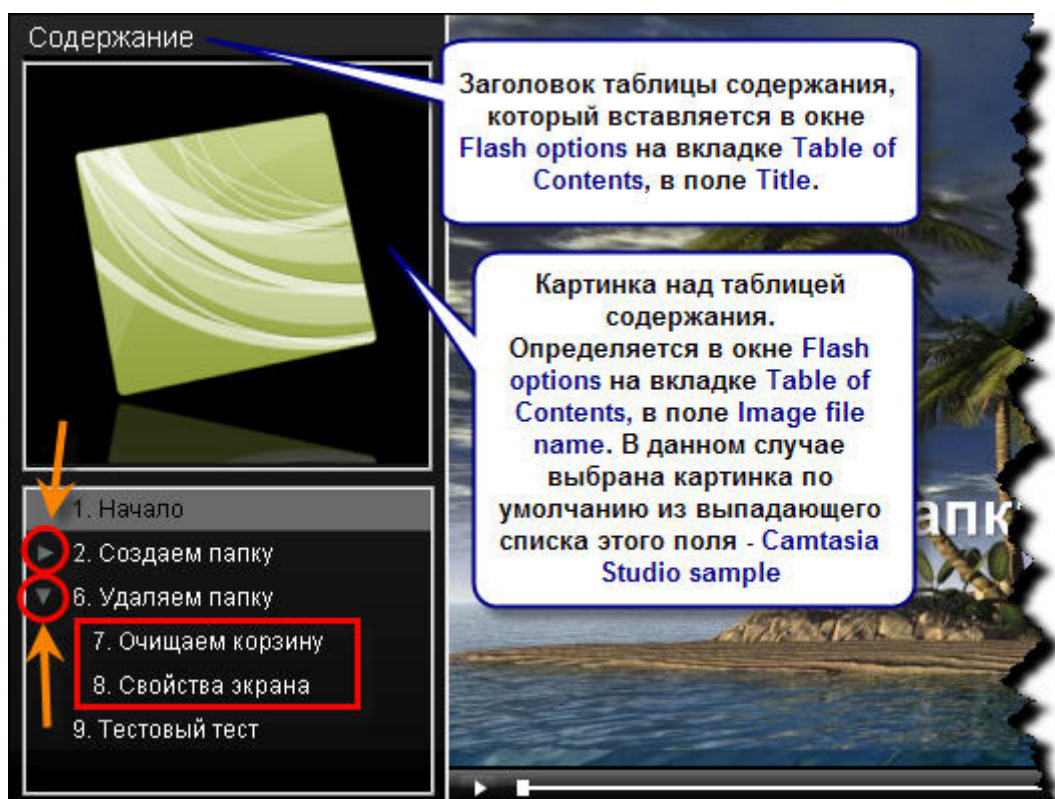


Рис. 15.15. Раскрывающиеся списки в таблице содержания в готовом видео.

При нажатии на какой либо пункт в таблице, в окне **Flash options** вкладка **Table of Contents**, справа мы можем видеть первый кадр данного участка видео в небольшом предпросмотровом окне. Таким образом, мы можем судить о содержании фильма не только по названию пункта.

Ниже в разделе **Display options** определяем некоторые параметры отображения таблицы содержания в нашем видео.

Fixed-left — таблица содержания будет располагаться слева от основного видео.

Fixed-right — таблица содержания будет зафиксирована справа от основного видео.

Floating — таблица содержания будет представлена в виде плавающей панели, которую можно будет перемещать в пределах нашего Flash видео.

Image file name – кроме заголовка, которое мы можем вставить над таблицей содержания мы также можем вставить небольшую картинку, указав путь к ней на жестком диске вашего компьютера в этом поле. Если мы хотим отказаться от вставки картинки, нужно в этом поле выделить текст и удалить его нажатием на клавиатуре клавишей **Delete**.

И в окне **Flash Options** мы должны рассмотреть последнюю вкладку – **Controls**.

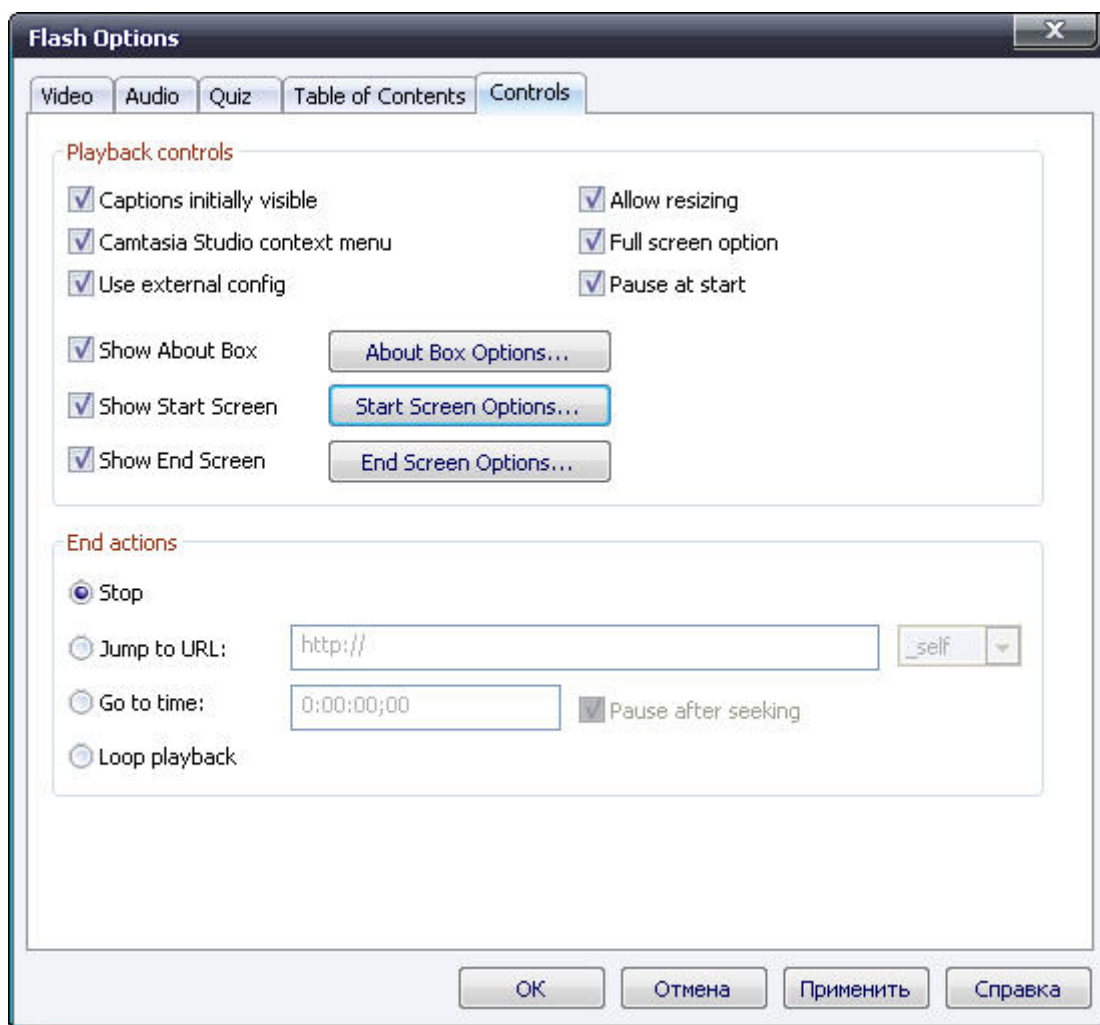
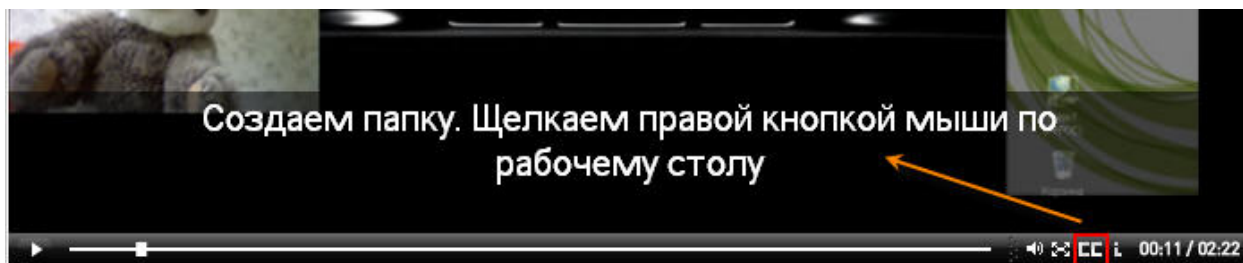


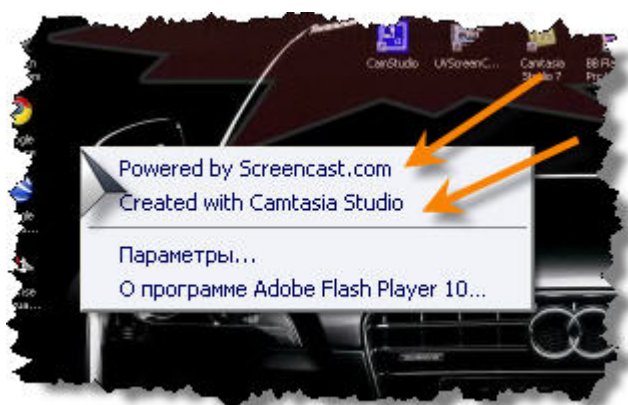
Рис. 15.16. Вкладка **Controls** (Управление) в окне **Flash Options**.

В разделе **Playback controls** определяем настройки элементов управления воспроизведением.

Captions initially visible – если отмечена эта опция, тогда в результирующем видео субтитры будут отображаться. Если субтитры в процессе редактирования отснятого видео были добавлены в режиме **Overlay**, то в этом случае в панели управления воспроизведением будет добавлена кнопка, при нажатии на которую можно отобразить/скрыть субтитры.



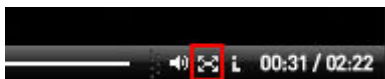
Camtasia Studio context menu – если отметить этот пункт, тогда в результирующем видео при нажатии правой кнопкой мыши по видео, в контекстном меню будут появляться специфические пункты.



Use external config – в этом случае создается дополнительный файл **config.xml**, в котором можно определить дополнительные опции.

Allow resizing – пользователь может вручную изменить размеры видео в процессе воспроизведения.

Full screen options – в панель управления воспроизведением включается дополнительная кнопка, при нажатии на которую видео будет воспроизводиться во весь экран. Для того чтобы выйти из полноэкранного режима нужно нажать на клавиатуре клавишу **Esc**. Этот режим будет доступен, если вы при производстве видео отметите опцию **Embed video into HTML (Внедрить видео в HTML)**



Pause at start – пауза в начале видео. В этом случае видео не начнет воспроизводиться, пока пользователь не нажмет на кнопку.



Show About Box – показать **Окно информации**. Если отмечена эта опция, тогда в панели управления воспроизведением появляется кнопка, при нажатии на которую открывается Окно информации.



Если нажать на кнопку **About Box Options...**, тогда в появившемся окне можно настроить вид окна информации.

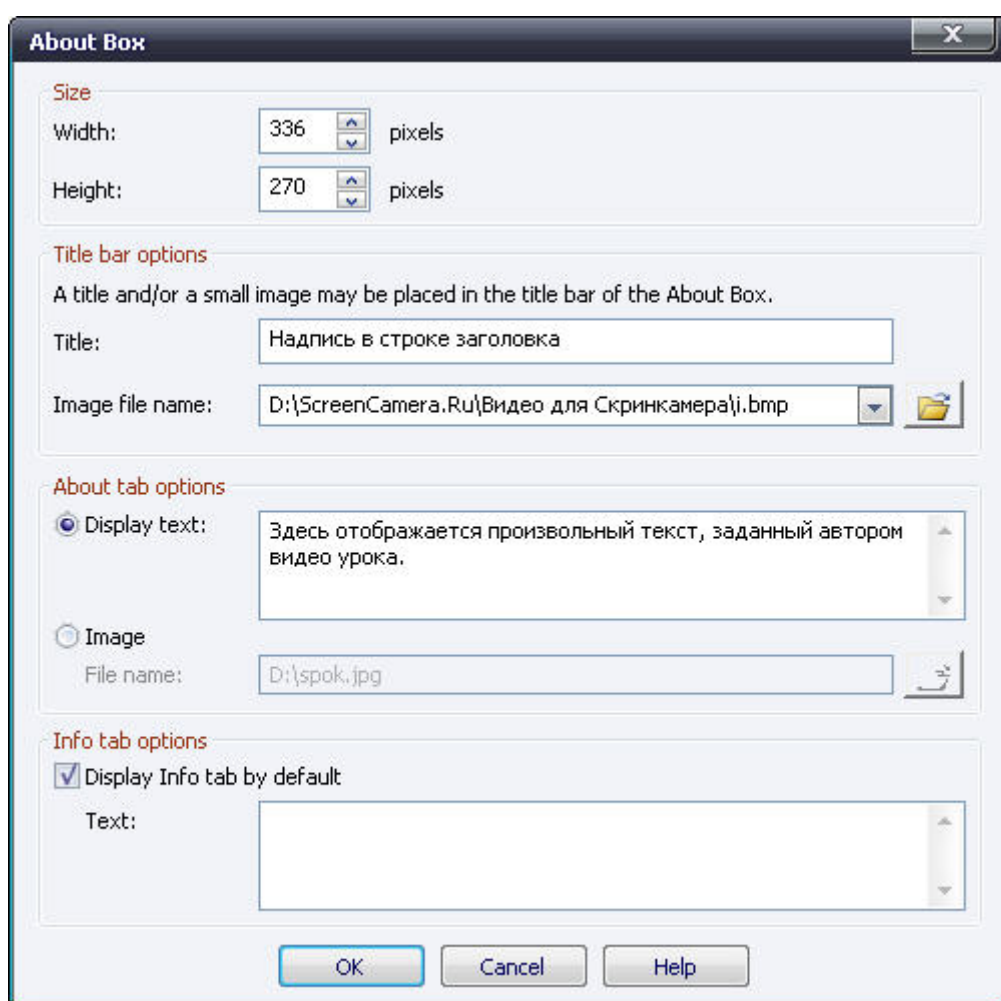
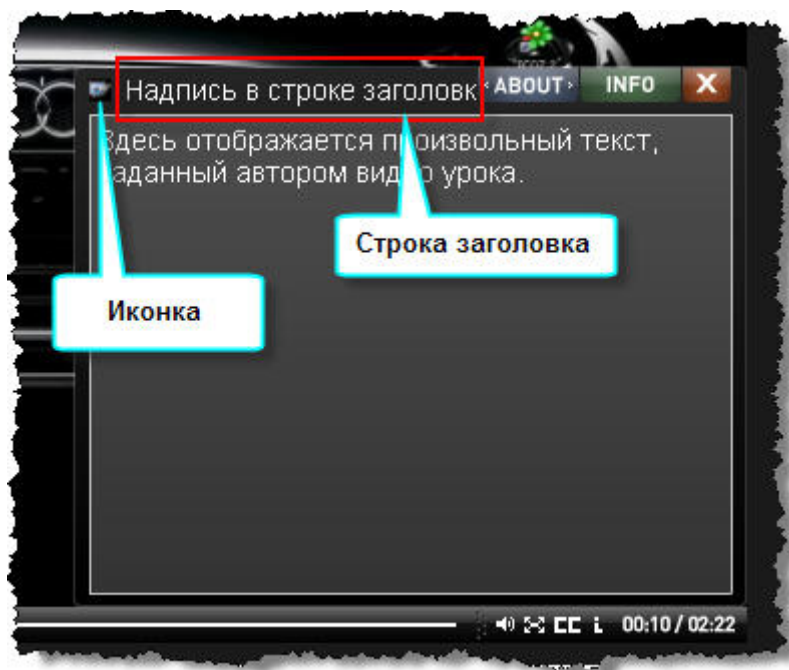


Рис. 15.17. Настраиваем вид Окна информации.

В разделе **Size** (Размер) окна **About Box** настраиваем ширину (**Width**) и высоту (**Height**) окна информации.

В разделе **Title bar options** в поле **Title** можно ввести текст, который будет отображаться в строке заголовка окна информации. В поле **Image file name** можно определить местоположение файла изображения, которое будет использовано в качестве иконки Окна информации. Эта иконка будет отображаться в левом верхнем углу Окна информации.



В разделе **About tab options** (Настройки вкладки **ABOUT**), в поле **Display text** вводим текст, который будет отображаться в Окне информации на вкладке **ABOUT**. Вместо этого текста также можно добавить изображение. Для этого отмечаем пункт **Image** и в поле **File name** определяем путь к файлу изображения.

В Окне информации также имеется вкладка **INFO**, на которой представлена информация о видео файле. Если в разделе **Info tab options** (Настройки вкладки **INFO**) окна **About Box** отмечена опция **Display Info tab by default**, тогда в Окне информации на вкладке **INFO** отображается информация по умолчанию. Если снять «галочку» у этой опции, тогда ниже в

поле можно ввести произвольный текст, который будет отображаться на вкладке **INFO** Окона информации.

Вернемся к рассмотрению окна **Flash Options**, вкладки **Controls**.

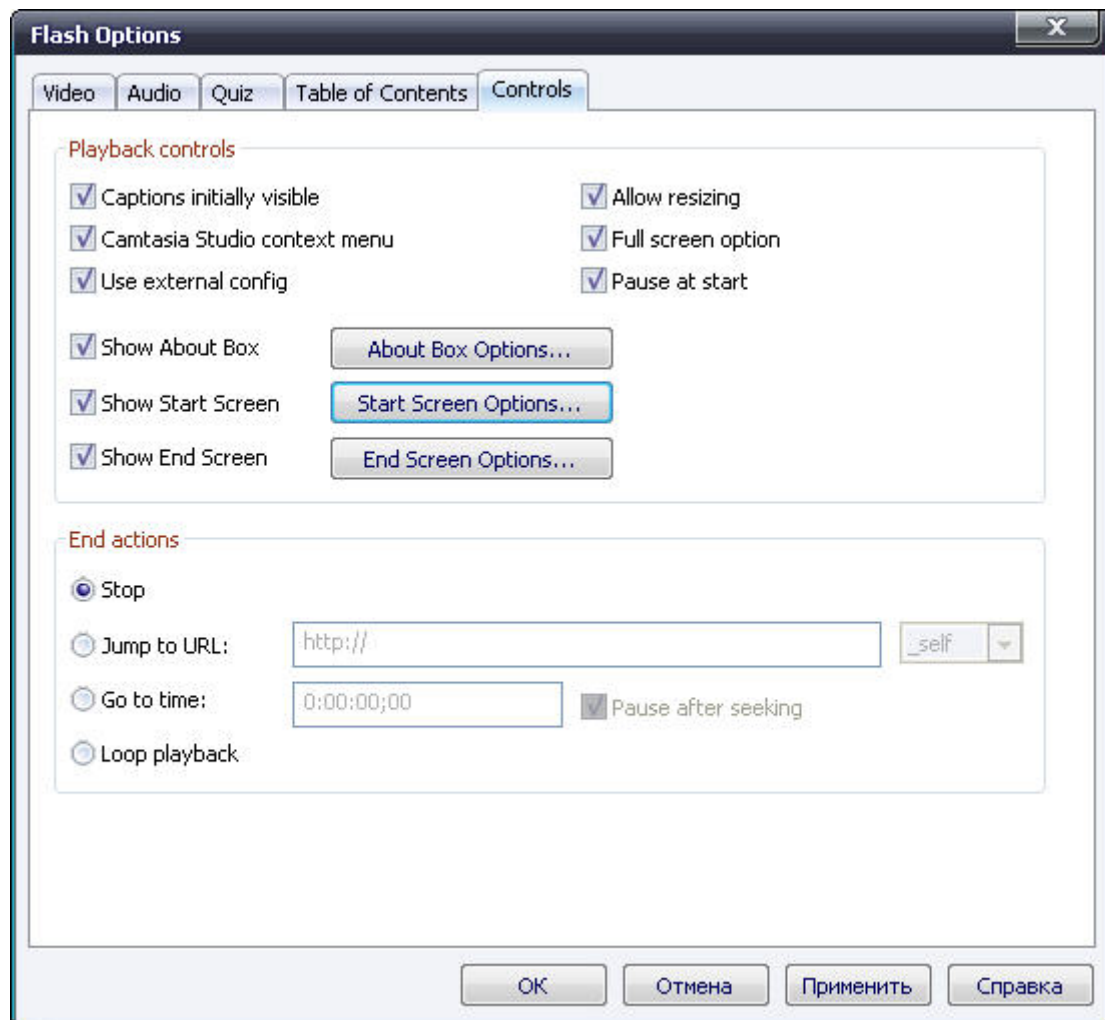


Рис. 15.16. Вкладка **Controls** (Управление) в окне **Flash Options**.

Если отмечена опция **Show Start Screen**, тогда в результирующем видео перед воспроизведением будет показано стартовое изображение. Эта опция активна, если отмечена опция **Pause at start**.

Если отмечена опция **Show End Screen**, тогда будет показано изображение после окончания воспроизведения.

Если нажать на кнопку **Start Screen Options...**, тогда можно настроить вид стартового изображения в появившемся окне.

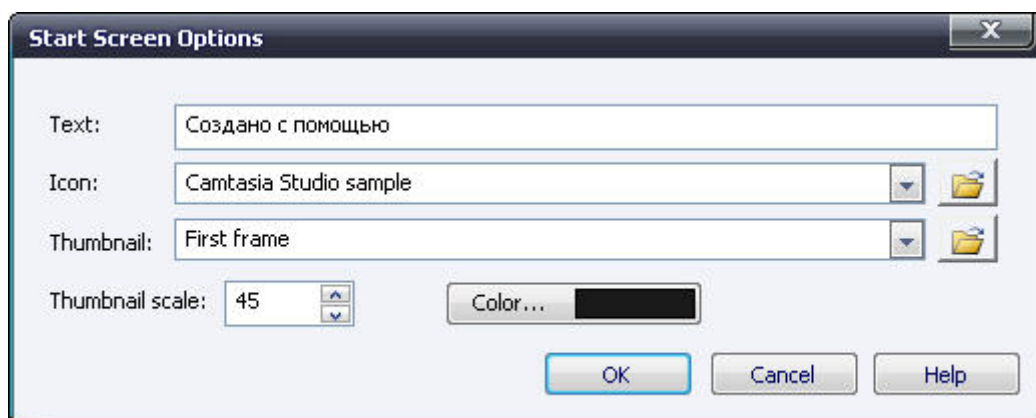


Рис. 15.18. Настраиваем стартовое изображение в результирующем видео.

В поле **Text** вводим текст, который будет отображаться в стартовом изображении. В поле **Icon** определяем картинку, которая будет показана в стартовом изображении. Из выпадающего списка можно выбрать образец **Camtasia Studio sample**. Для того чтобы отказаться от использования иконки, выделяем текст в поле **Icon** и удаляем его.

В поле **Thumbnail** (Миниатюра) можно определить миниатюру, которая будет показана в стартовом изображении. Из выпадающего списка можно выбрать в качестве изображения в миниатюре первого кадра (**First frame**) нашего основного видео, либо определить любое другое изображение из внешнего файла.

В поле **Thumbnail scale** определяем масштаб изображения миниатюры. С помощью кнопки **Color** определяем фоновый цвет стартового изображения.



Рис. 15.19. Стартовое изображение в результирующем видео.

Если нажать кнопку **End Screen Options...** в окне **Flash Options** на вкладке **Controls**, тогда в появившемся окне мы можем настроить вид конечного изображения, которое появляется после окончания воспроизведения результирующего видео.

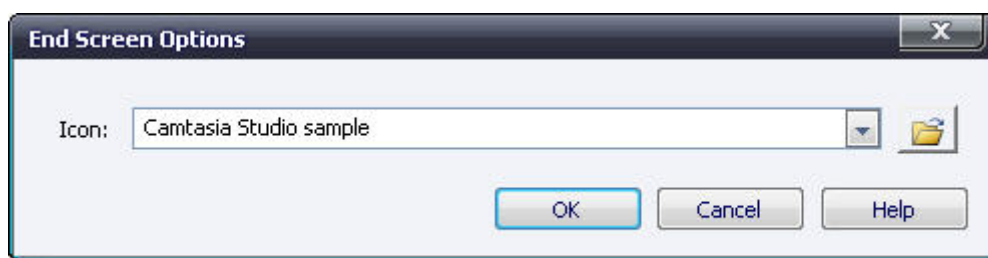
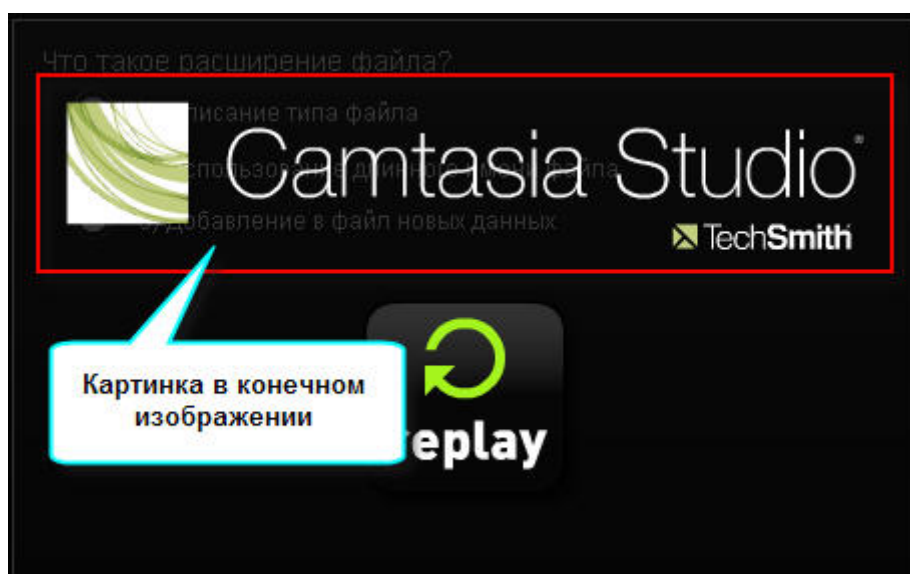


Рис. 15.20. Настройка вида конечного изображения.

Здесь мы можем настроить только картинку в конечном изображении, определив ее в поле **Icon**.



В окне **Flash options** на вкладке **Controls** в последнем разделе **End actions** определяем действия, которые будут совершены после воспроизведения видео.

Stop – будет произведена остановка воспроизведения видео.

Jump to URL – в поле этого пункта указываем веб адрес страницы, которая будет открыта после воспроизведения основного видео.

Go to time – в поле этого пункта определяем момент времени, в который будет перемещен ползунок панели воспроизведения видео, после его окончания.

Loop playback – если выбрать этот пункт, тогда воспроизведение после его окончания начнется сначала, т.е. воспроизведение будет зациклено.

Необходимо отметить, что вкладка **Controls** окна **Flash options** будет иметь иной вид, если выбраны шаблоны Flash видео без **ExpressShow**.

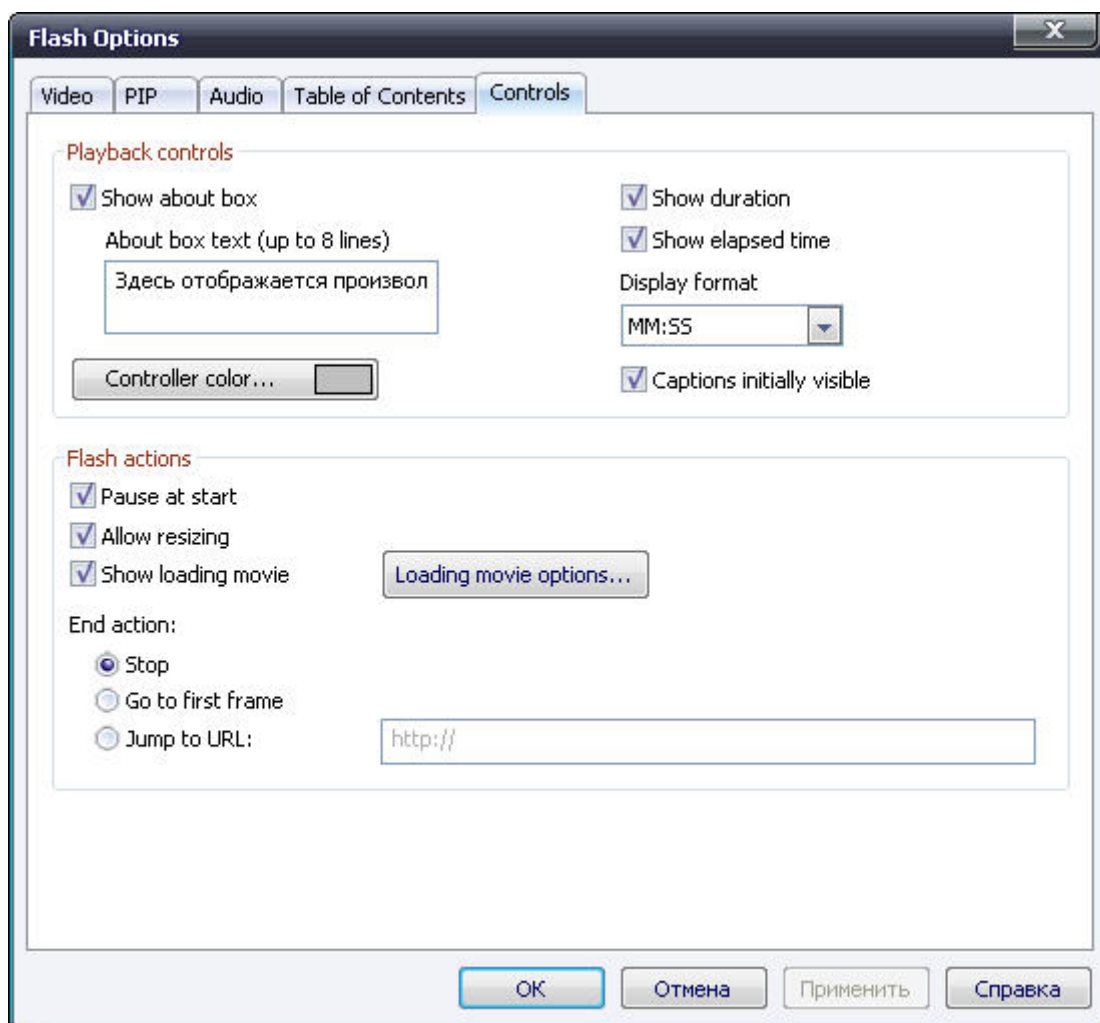


Рис. 15.21. Вид вкладки **Controls** в окне **Flash options**, когда выбран шаблон Flash видео без **ExpressShow**.

Мы рассмотрели с вами все вкладки окна **Flash options**. На некоторые вкладки этого окна можно попасть, если в окне мастера экспорта **Production Wizard**, нажимать на соответствующие ссылки в разделе **Preview**.



После того как мы закончили с этим этапом производства нашего видео урока, т.е. настроили его внешний вид и размеры, переходим к следующему шагу, нажимая на кнопку **Далее** внизу окна **Production Wizard**.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

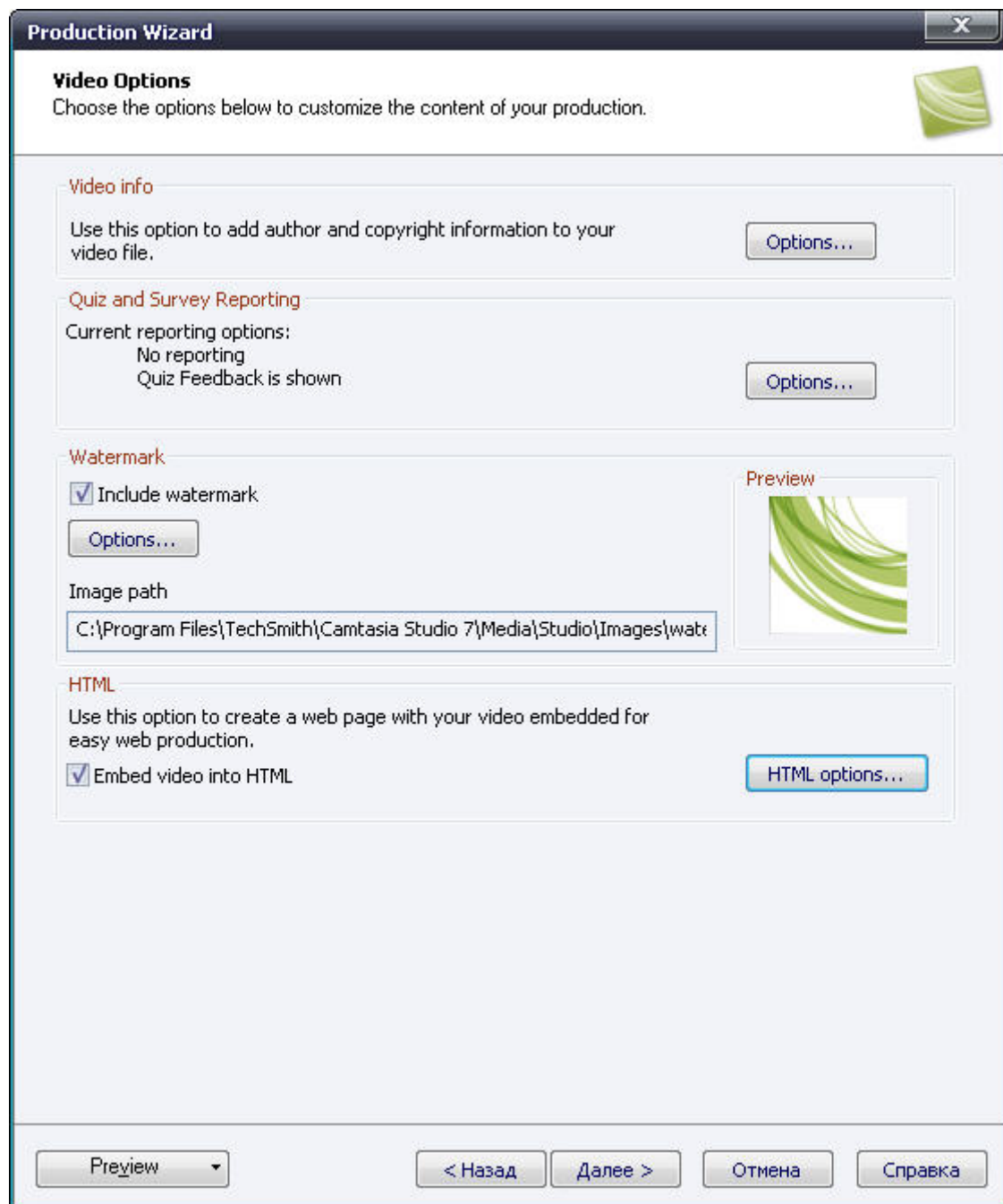


Рис. 15.22. Настраиваем видео опции.

Нажимаем в этом окне в разделе **Video info** кнопку **Options...** В появившемся окне вводим информацию о видеофайле.

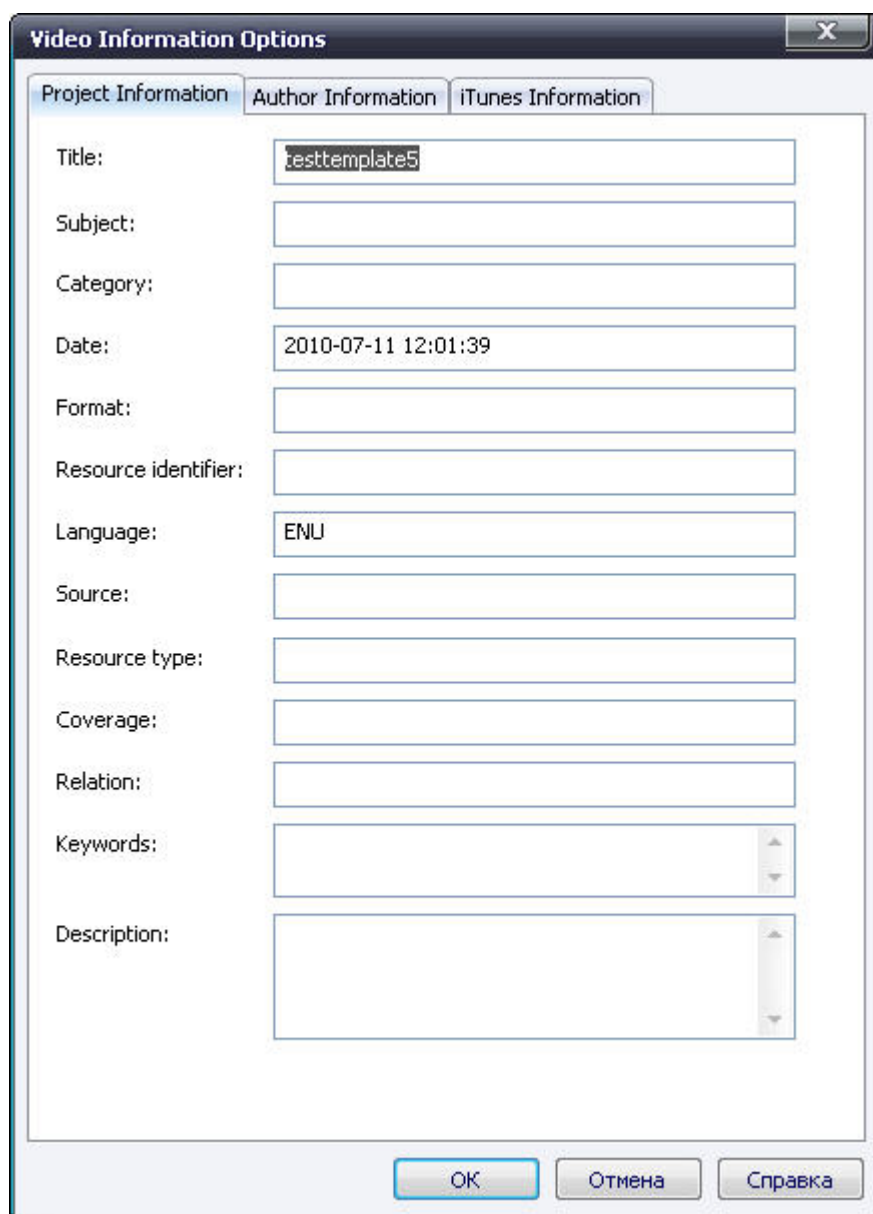


Рис. 15.23. Информация об экспортируемом файле.

Нажимаем кнопку **Options...** в разделе **Quiz and Survey Reporting**. В появившемся окне настраиваем опции теста, если мы его вставляли в наш видео урок.

[Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!](#)

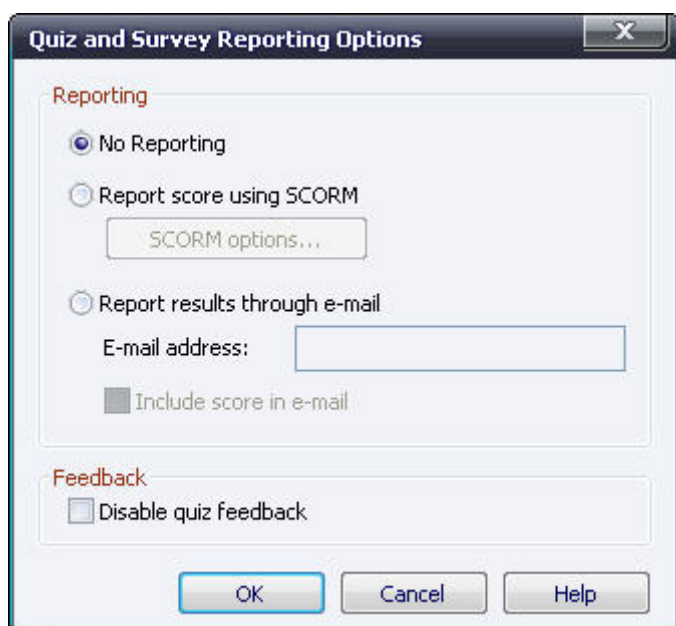


Рис. 15.24. Опции теста при экспорте видео.

В окне **Quiz and Survey Reporting Options** определяем следующие опции.

No Reporting – если отмечена эта опция, тогда отчет о прохождении теста не сохраняется.

Report score using SCORM – если отмечена эта опция, тогда отчет сохраняется по стандартам SCORM. Нажав на кнопку **SCORM options...** мы можем настроить опции отчета о прохождении теста.

Report results through e-mail – если отмечена эта опция тогда можно настроить отправку отчета о прохождении теста на электронный почтовый адрес, указав сам адрес в поле **E-mail address**. Отметив «галочкой» пункт **Include score in e-mail** мы включим подсчет результата теста в электронное письмо.

Отметив пункт **Disable quiz feedback** «галочкой» мы отключаем обратную связь в тесте видео урока.

В мастере производства (**Production Wizard**) мы также можем определить наличие водяного знака в кадре нашего видео урока. Для этого, в разделе **Watermark** отмечаем опцию **Include watermark**. Если нажать на кнопку **Options** ниже, тогда в появившемся окне можно настроить вид и расположение водяного знака в нашем видео уроке.

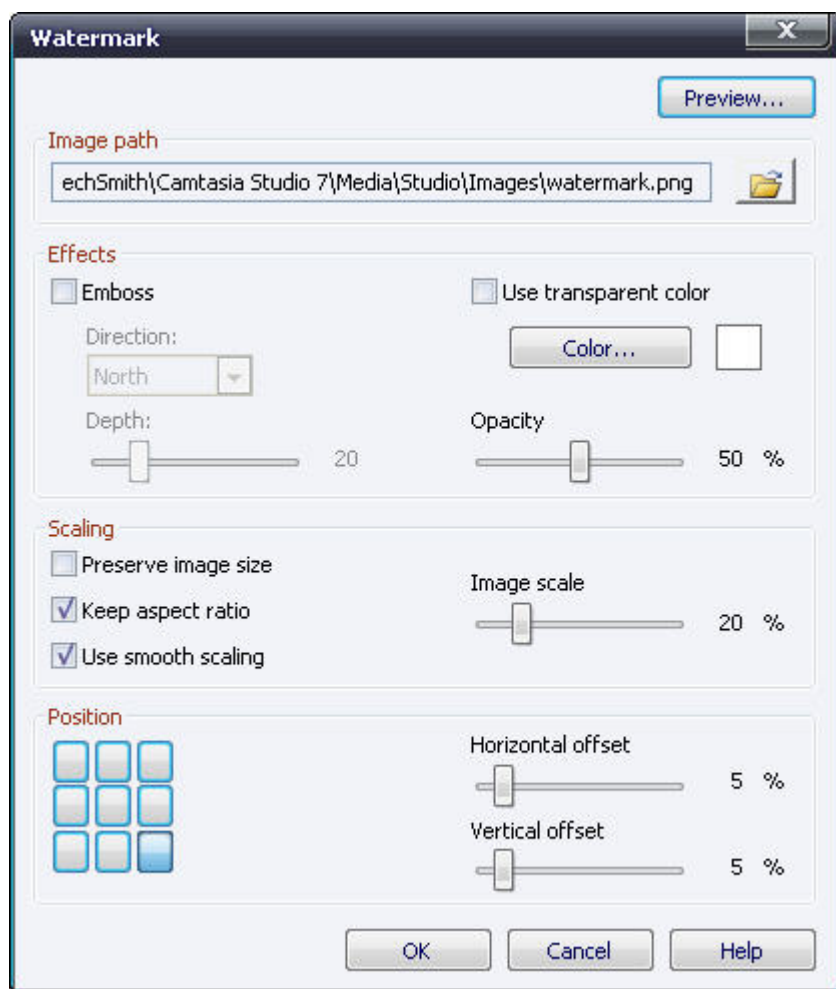


Рис. 15.25. Настраиваем вид и расположение водяного знака.

Рядом с окном **Watermark** представлено окно **Preview watermark**, в котором можно видеть как будет выглядеть водяной знак в нашем видео. Если это окно вдруг было закрыто, тогда его можно вновь отобразить, нажав на кнопку **Preview** в окне **Watermark**. В поле **Image path** определяем путь к внешнему файлу изображения, которое служит в качестве водяного знака. Если отметить пункт **Emboss**, тогда можно определить вид водяного знака в

виде жестяной гравюры. В выпадающем списке **Direction** определяем направление света. С помощью ползунка определяем глубину гравюры. Также водяной знак можно представить с использованием прозрачного цвета. Для этого отмечаем пункт **Use transparent color** (Использовать цвет прозрачности) и определяем цвет прозрачности. Ниже с помощью ползунка определяем уровень прозрачности.

В разделе **Scaling** (Масштабирование) определяем размер водяного знака.

Preserve image size – если отмечена эта опция тогда изображение водяного знака занимает все отведенное для него пространство. В этом случае все остальные опции масштабирования не активны.

Keep aspect ratio – в этом случае одна из сторон водяного знака меняется пропорционально относительно другой стороны.

Use smooth scaling - Использование гладкого масштабирования

Image scale – меняем масштаб с помощью ползунка.

В разделе **Position** определяем расположение водяного знака в кадре нашего видео урока. В принципе можно расположить водяной знак в любом месте кадра.

В окне **Production Wizard** также можно определить будет ли внедряться наше результирующее видео в HTML страницу или нет. Для того чтобы внедрить Flash видео в HTML страницу отмечаем «галочкой» пункт **Embed video into HTML**. В этом случае будет создана HTML страница с кодом внедрения нашего видео. Для воспроизведения экспортируемого видео урока нужно будет запустить HTML страницу. Нажав на кнопку **HTML options** в появившемся окне можно настроить текст в строке заголовка браузера, который будет появляться при открытии нашей HTML страницы.

После произведения этих настроек нажимаем внизу кнопку **Далее**. На следующем этапе мастера **Production Wizard** можно определить имя производимого файла, месторасположение его на диске и некоторые другие настройки.



Рис. 15.26. Определяем имя экспортируемого файла и его месторасположения на жестком диске.

Organize produced files into sub-folders – организовать экспортируемые файлы в подпапках.

Show production results – показать результаты экспорта. После экспорта будет показано окно с параметрами экспортируемого файла.

Play video after production (before upload) – после экспорта видео файл будет запущен.

Upload video by FTP – загрузить экспортируемое видео по FTP.

Ниже в списке показано, какие файлы будут созданы на жестком диске вашего компьютера.

Нажимаем на кнопку **Готово**.

Запускается процесс визуализации проекта. По простому, экспортируется файл видео урока, т.е. идет сохранение необходимых файлов на жесткий диск вашего компьютера.

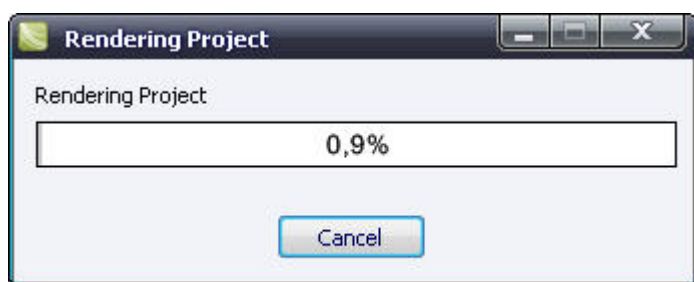


Рис. 15.27. Визуализация проекта. Сохранение необходимых файлов на жесткий диск.

**Уникальный модуль для защиты ваших видео уроков от
перезаписи и копирования!**