**Джерело** [**http://ito.vspu.net/**](http://ito.vspu.net/)

Лекція 6. **Використання сучасних програмних засобів для створення дидактичних відео- та аудіо матеріалів**

1.                           Програма запису, зміни і аранжування початкового аудіо- та відеоматеріалу для створення фільмів – Windows Movie Maker

2.                           Програма запису екранної діяльності у форматі відео – CamStudio

3.                           Програма збору даних з екрану – Snagit

Література:

1.                Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: Навчальний посібник для студентів педагогічних ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної педагогічної освіти. – Вінниця: ООО „Планер”, 2005. – 366 с.

2.                Заславская О.Ю., Сергеева М.А. Информационные технологии в управлении образовательным учреждением. Учебное пособие. –М., 2006.- 128с.

3.                Кадемія М.Ю., Козяр В.М., Кобися В.М., Коваль М.С. Соціальні сервіси Веб 2.0 і Веб 3.0. у навчальній діяльності: навчальний посібник. – Вінниця: ТОВ «Планер», 2010. – 230 с.

4.                Кадемія М.Ю., Шевченко Л.С., Шестопалюк О.В. Підготовка майбутніх вчителів до використання ІКТ: навчально-методичний посібник. – Вінниця, 2009. – 100 с.

5.                Карпенко С.Г., Попов В.В., Тарнавський Ю.А., Шпортюк Г.А. Інформаційні системи і технології: Навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. - К.: МАУП, 2004. -192 с.

6.                Мультимедийное сопровождение учебного процесса / авт.-сост. В.Н. Пунчик, [и др.]- Минск: Красико-Принт, 2009. – 176 с.

7.                Трайнев В.А., Трайнев И.В. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации): Учебное пособие. – 3-е изд. – М.: «Дашков и К», 2008. – 280 с.

Сучасний учитель має орієнтуватися в комплексі наявних навчальних відеоматеріалів, уміти відбирати і готувати ці матеріали до занять. Викладачеві важливо навчитися зберігати відеоматеріали на цифровому носієві в потрібному форматі, редагувати відеофайли і здійснювати монтаж відеоматеріалів, включати їх до складу навчальних презентацій, у програмні оболонки дистанційного навчання, формувати предметні колекції відео і т.д.

Існують різні інструментальні програми для створення і обробки відеоматеріалів. Назвемо деякі з них:

• Windows Movie Maker (обробка відео);

• CamStudio

• CamtasiaStudio

• Snagit

**1.**     **Програма запису, зміни і оранжування початкового аудіо- та відеоматеріалу для створення фільмів – Windows Movie Maker**

Windows Movie Maker — це програма для запису, зміни і аранжування початкового аудіо- та відеоматеріалу для створення фільмів.

Програма Windows Movie Maker є продуктом компанії Microsoft і поставляється разом з операційною системою Windows XP Professional.

Це найбільш проста інструментальна програма, яка дозволяє вчителеві порівняно легко редагувати «готові» відеоматеріали і створювати з них відеоролики навчального призначення.

**Підтримувані типи файлів.**Для використання в проектах у Windows Movie Maker можна імпортувати файли, що мають наступні розширення:

Аудіофайли: AIF, МР3, МРА, WAV і WMA.

Файли зображень: BMP, GIF, JPE, JPEG, JPG, PNG, TIF, TIFF і WMF.

Відеофайли: ASF, AVI, MPEG, MPG, WM і WMV.

**Запис відео**



За допомогою програми Windows Movie Maker можна записувати відео і аудіо на комп'ютер. Щоб почати запис, пристрій відеозапису має бути правильно підключений і виявлений на комп'ютері програмою Windows Movie Maker. До пристроїв аудіо- та відеозапису і джерел, які можна використовувати в роботі, відносяться цифрова відеокамера (DV), аналогова камера або відеомагнітофон, веб-камера, плата ТВ-тюнера або мікрофон. Можна записувати зміст у вигляді прямої передачі або з відеокасети.

***Запис відео і звуку з допомогою майстра відеозапису:***

1.                Виберіть необхідні пристрої запису.

2.                Вкажіть папку, в якій необхідно зберегти записані аудіо- і відеофайли. Виберіть налаштування відео. Додаткові відомості про вибір налаштування відео для запису відео і звуку можна знайти в розділі Вибір налаштування відео довідки програми.

3.                При виконанні запису аудіо і відео з відеокасети в цифровій відеокамері або цифровому відеомагнітофоні виберіть спосіб, який необхідно використовувати для запису відео і звуку.

4.                Запишіть відео і аудіо.

**Імпорт існуючих файлів мультимедіа**

Можна імпортувати існуючі файли мультимедіа, які підтримуються програмою Windows Movie Maker, для використання їх в проекті. Файли, які можна імпортувати, можуть зберігатися на жорсткому диску комп'ютера, загальному мережевому ресурсі, компакт-диску або знімному носієві. При імпортуванні файлів в програмі Windows Movie Maker можна імпортувати один файл або відразу декілька файлів.

Початковий файл, що імпортується, залишається в тій же теці, з якої він був імпортований. Програма Windows Movie Maker не зберігає дійсну копію початкового файлу; замість цього створюється кліп, що посилається на початковий файл. Він з'являється на панелі вмісту. Після імпорту файлів в проект не слід переміщати, перейменовувати або видаляти початкові файли. При додаванні кліпу в проект, після того, як відповідний початковий файл був переміщений або перейменований, програма Windows Movie Maker спробує автоматично знайти первинний початковий файл. Якщо початковий файл видалений, його необхідно знову помістити на комп'ютер або в каталог, до якого може звернутися комп'ютер.

Після оновлення і установки цієї версії програми Windows Movie Maker файл збірок, в якому зберігаються відомості про збірки і кліпи, збірок, що містяться усередині, з попереднього випуску програми Windows Movie Makerімпортується і оновлюється автоматично при першому запуску цієї версії програми Windows Movie Maker. Потім можна продовжити користуватися збірками і вмістом у справжній версії програми Windows Movie Maker. Тому, якщо ви користувалися попередніми версіями програми Windows Movie Maker, можна використовувати вміст, який було імпортовано раніше, не удаючись до повторного імпорту файлів мультимедіа. Якщо автоматичне імпортування або оновлення файлу збірок було скасоване при першому запуску програми Windows Movie Maker, імпорт можна виконати пізніше.

**Збереження проекту**

Зберігши проект, можна продовжувати виконання поточного завдання, а пізніше відкрити файл в програмі Windows Movie Maker для внесення додаткових змін. Монтаж проекту можна продовжити з того місця, де він був зупинений після останнього збереження проекту. При збереженні проекту порядок кліпів, доданих на розкадровування або шкалу часу, а також всі відеопереходи, відеоефекти, назви, титри і будь-які інші створені елементи монтажу зберігаються.

Файл проекту Windows Movie Maker зберігається з розширенням MSWMM.

Можна також зберегти існуючий файл проекту Windows Movie Maker з новим ім'ям. Це дає можливість використовувати збережений проект як основу для інших нових проектів. Наприклад, якщо в поточному проекті міститься короткий вступ до фільму, можна зберегти існуючий проект з новим ім'ям, а потім продовжити монтаж. Якщо потрібно було створити новий фільм з тим же коротким вступом, то можна відкрити початковий файл проекту, що містить тільки вступ, а потім виконати додатковий монтаж. При цьому немає необхідності наново створювати вступ фільму.

**Попередній перегляд проектів і кліпів**

При роботі над проектом можна виконати його попередній перегляд на моніторі, щоб перевірити результати монтажу. Якщо необхідно виконати попередній перегляд окремих кліпів, можна також використовувати панель вмісту, щоб переконатися, що записано саме той вміст, який необхідно використовувати у фільмі. Використовуйте кнопки відтворення для переходу від одного кадру або кліпу до іншого.

**Зміна проектів**

Щоб почати проект і створення фільму, потрібно буде додати на розкадровування або шкалу часу імпортовані або записані відеозображення, звук або зображення. Кліпи на розкадровуванні або шкалі часу стануть вмістом проекту і майбутнім фільмом.

Розкадровування або шкалу часу можна використовувати для створення і зміни проектів. Розкадровування і шкала часу служать для відображення створюваного проекту в різних уявленнях.

·                    На розкадровуванні відображається послідовність кліпів.

·                    На шкалі часу представлені тимчасові параметри кліпів.

Прироботі над проектом можна перемикатися між розкадровуванням і шкалою часу.

Після додавання кліпів на розкадровування або шкалу часу для створення проекту можна виконати наступні дії.

·                    Розташувати кліпи в необхідній послідовності.

·                    Створити переходи між кліпами.

·                    Додати відеоефекти у відеокліпи і зображення.

·                    Виконати обрізання кліпів, щоб приховати непотрібні сегменти (тільки на шкалі часу).

·                    Розділити або об'єднати кліпи.

·                    Додати коментар, синхронізований з кліпами (тільки на виді шкали часу).

При роботі над проектом можна виконати його попередній перегляд на моніторі, щоб мати уявлення про кінцевий результат. Можна зберегти робочі матеріали як проект і повернутися до роботи пізніше.

Перед відправкою проекту по електронній пошті, відправкою на веб-сервер або його записом на касету в цифровій камері спочатку необхідно зберегти його як фільм.

**Монтаж кліпів**

Існує декілька варіантів монтажу кліпів.

·                    ***Розділення кліпу.*** Можна розділити відеокліп на два кліпи. Це зручно, якщо потрібно додати зображення або відеоперехід в середині кліпу. Можна розділити кліп, який відображається на розкадровуванні або шкалі часу поточного проекту, або розділити кліп на панелі вмісту.

·                    ***Об'єднання кліпів***. Можна об'єднати два або декілька суміжних відеокліпів. Термін "суміжні" означає, що кліпи були зняті разом і закінчення одного кліпу є початком наступного. Об'єднання кліпів зручне в тому випадку, якщо є декілька коротких кліпів і їх потрібно проглянути як один кліп на розкадровуванні або шкалі часу. Як і розділення кліпу, об'єднання суміжних кліпів можна виконати на панелі вмісту або на розкадровуванні або шкалі часу.

·                    ***Монтаж кліпу***. Можна приховати частини кліпу, які не потрібно відображати. Наприклад, можна обрізати початок або кінець кліпу. При виконанні обрізання дані не видаляються з матеріалів джерела. У будь-який час можна видалити точки монтажу, щоб повернути кліп до початкової довжини. Кліпи можна вмонтовувати тільки після їх додавання на розкадровування або шкалу часу. Не можна виконувати обрізання кліпів на панелі вмісту.

·                    ***Створення кліпів***. Можна також створювати кліпи з відеокліпів після їх імпорту або запису в програмі Windows Movie Maker. Це дозволяє створювати кліпи у будь-який момент при роботі з програмою Windows MovieMaker. Шляхом розділення відеокліпів на невеликі кліпи можна легко знайти певну частину записаного або імпортованого відеозображення у фільмі.

**Використання відеопереходів, відеоефектів і назв**

Якість фільму можна поліпшити, додавши в нього різні елементи.

·                    ***Відеопереходи***. Відеоперехід управляє відтворенням фільму при переході від одного відеокліпа або зображення до іншого. Перехід можна додавати між двома зображеннями, відеокліпами або назвами в будь-якому поєднанні на розкадровуванні або шкалі часу. Цей перехід відтворюється перед завершенням одного кліпу, коли починає відтворюватися інший кліп. Програма Windows Movie Maker містить різні переходи, які можна додавати в проект. Переходи зберігаються в теці "Відеопереходи" на панелі вмісту.

·                    ***Відеоефекти***. Відеоефект визначає спосіб відображення відеокліпа, зображення або назви в проекті і готовому фільмі. Відеоефекти дозволяють додавати спеціальні ефекти у фільм. Відеоефект використовується для цілоговідеокліпа, зображення або назви у фільмі. Можна додати будь-які з відеоефектів, які є в теці "Відеоефекти" на панелі "Збірки".

·                    ***Назви і титри***. Назви і титри дозволяють додавати у фільм текстову інформацію. Можна додавати будь-який текст, але частіше додаються назва фільму, ім'я творця, дата і т.д. Окрім зміни анімації назви, яка визначає спосіб відображення назви або титрів у фільмі, можна змінити їх зовнішній вигляд.

**Робота із звуком**

Програма Windows Movie Maker дозволяє виконувати різні операції із звуком. Далі перераховані деякі операції, які можна виконувати в програмі Windows Movie Maker.

·                    ***Запис коментаря нашкалі часу.*** Додавання звукового коментаря для відеокліпів і зображень, які відображаються на відеодоріжці шкали часу. Звуковий коментар автоматично синхронізується з відео, і описує дію або подію у фільмі під час його відтворення.

·                    ***Налаштування рівня звуку.*** Налаштування рівня звуку дозволяє визначити баланс звуку і відтворення, якщо звук з'являється на звуковій або звуковій музичній доріжці на шкалі часу.

·                    ***Додавання звукових ефектів.*** Додавання різних звукових ефектів, наприклад поява, зникнення або відключення звуку.

·                    ***Регулювання гучності аудіокліпів***. Регулювання гучності для кліпів, що містять тільки звук, або звукового супроводу відеокліпа. Ця функція дозволяє відрегулювати гучність звуку для кліпів, щоб він був виразно чутний або не чутний, залежно від вказаного рівня гучності для аудіокліпу.

**Впорядкування збірок і кліпів**

Можна організувати зняті початкові матеріали, склавши з них збірки і кліпи для використання в майбутніх проектах. Збірка є набором кліпів, які можна організувати різними способами. Наприклад, можна організувати збірки по категоріях подій.

Можна змінити спосіб відображення кліпів на панелі вмісту, щоб побачити об'єм відомостей, що змінюється, про окремі кліпи в збірці. Використовуючи вигляд Ескізи, можна проглянути назву і растрове зображення кожного кліпу. Використовуючи вид Зведення, можна проглянути властивості кожного кліпу.

У програмі Windows Movie Maker можна вибрати спосіб впорядковування кліпів відповідно до різних властивостей кліпів. Це дозволяє вибрати спосіб відображення кліпів на панелі вмісту, щоб можна було швидко знайти шуканий кліп. Наприклад, якщо виконується пошук зображення, назва якого починається на букву А, можна упорядкувати кліпи по назві так, щоб файл відобразився у верхній частині панелі вмісту. Властивості, по яких упорядковуються кліпи, залежать від того, яка тека вибрана в дереві каталогів.

У наступному списку визначені способи впорядковування файлів різних типів.

·                    Відеокліпи і зображення. Кліпи можна упорядкувати по імені, тривалості, часу початку, часу закінчення, розмірам і джерелу.

·                    Звук. Кліпи можна упорядкувати по імені, тривалості, часу початку, часу закінчення і джерелу.

·                    Відеопереходи і відеоефекти. Кліпи можна упорядкувати по імені.

**Збереження і відправка фільмів**

Майстер збереження фільмів дозволяє швидко зберегти проект як готовий фільм. Хронометраж, компоновка і вміст проекту зберігаються як один повний фільм. Цей фільм можна зберегти на комп'ютері або на записуваному компакт-диску, відправити по електронній пошті або відправити на вузол зберігання відео в Інтернеті. Крім того, можна записати фільм на касету в цифровій відеокамері.

Ця сторінка майстра збереження фільмів дозволяє вибрати параметр збереження залежно від того, що необхідно зробити з готовим фільмом. На цій сторінці є наступні параметри.

***Мій комп'ютер.***Указує на те, що фільм слід зберегти на локальному комп'ютері або в загальній мережевій теці.

***Записуваний компакт-диск.***Указує на те, що фільм слід зберегти на записуваному (CD-R) або перезаписуваному (CD-RW) компакт-диску. Виберіть цей параметр, якщо в комп'ютері встановлений дисковод для запису компакт-дисків і необхідно зберегти готовий фільм на записуваному або перезаписуваному компакт-диску.

***Електронна пошта.***Указує на те, що фільм необхідно зберегти для відправки по електронній пошті. Виберіть цей параметр для обміну невеликими фільмами з іншими користувачами, відправляючи їх по електронній пошті за допомогою поштової програми за замовчуванням.

***Веб-вузол.***Указує на те, що необхідно зберегти фільм, а потім відправити його на вузол зберігання відео. Вузол зберігання відео – це послуга стороннього постачальника в Інтернеті для розміщення і зберігання фільмів, збережених в Windows Movie Maker, на веб-сервері-сервері. Виберіть цей параметр, якщо необхідно зберегти фільм, для того, щоб родичі і друзі могли подивитися його в Інтернеті.

***Цифрова відеокамера.***Указує на те, що фільм необхідно записати на касету в цифровій камері. Цей параметр доступний, коли цифрова камера підключена до порту. Виберіть цей параметр, якщо необхідно зберегти фільм на касеті для перегляду за допомогою цифрової камери або телевізора (коли камера підключена до телевізора).

**Налаштування параметрів**

Програму Windows Movie Maker можна настроювати на свій розсуд. Наприклад, можна вказати ім'я автора за умовчанням, яке відображатиметься для фільмів, що зберігаються.

**2.**     **Програма запису екранної діяльності у форматі відео – CamStudio**

З програмою поставляється зовнішній конвертер .avi у .swf під назвою **SWF Producer**. З його допомогою можна конвертувати в Flash будь-яке наявне відео. Не обов'язково, щоб воно було записане в CamStudio



**RenderSoft CamStudio** - інструмент для запису екранної діяльності в стандартних AVI файлах відео. CamStudio зможе записати всі елементи діяльності - переміщення курсора, запуск програми, друкування тексту, натисненнякнопок або вибір пунктів меню.

**Використання CamStudio для:**

·                    демонстрації особливостей нового програмного забезпечення;

·                    створення фільмів, для використання в навчальній діяльності;

·                    відстеження роботи програми, яка виконується надовго;

·                    записування послідовності кроків, які викликають дефекти в помилковому програмному забезпеченні;

·                    запису кінофільму.

Щоб розпочати ***запис***, потрібно натиснути червону кнопку  або вибрати *File:Record*з меню. Область запису можна обрати за допомогою прямокутника, або записувати зображення екрану повністю.

Для ***закінчення запису***, слід натиснути блакитну кнопку  або вибрти *File:Stop*з меню. У діалоговому вікні, що з’явиться на екрані слід вказати папку для збереження файла та його ім’я.

Щоб ***зупинити запис*** слід натиснути кнопку паузи  або вибрати *File:Pause*з меню. Відновити запис можна натиснувши кнопку  знову.

**Системні Вимоги**

·                   Microsoft Windows 98, Ме, NT 4.0, 2000, XP, Vista, 7.

·                   Процесор 400 МГц

·                   Відеокарта 64 Mb

·                   4 Мb дискового простору для установки програми.

Відеофайли, створені RenderSoft CamStudio, зберігаються в стандартному форматі AVI (звукове відеочергування), який використовується в багатьох додатках Windows, які підтримують відео. Це гарантує максимальну сумісність з іншим програмним забезпеченням і можливість легко редагувати вихідний сигнал з CamStudio редактором відео третьої сторони.

Відеофільм, створений за допомогою CamStudio фактично є послідовністю точкових кадрів. Чим більша кількість кадрів, тим кращим є вихідне зображення проте, це також викликає різке збільшення розміру файлу кінофільму.

В процесі запису, CamStudio дозволяє конкретизувати дві відеонорми: вхідна норма і вихідна норма. Вхідна норма говорить комп'ютеру, скільки кадрів, потрібно записати за секунду. Вихідна норма говорить комп'ютеру, як швидко, потрібно їх відтворювати. Зазвичай, ці дві норми рівні, таким чином, час відтворення дорівнює часу створення запису.

Проте, ці дві норми можуть також бути різними. Значення за умовчанням встановлюється 20 кадрів за секунду для відтворення і 20 кадрів за секунду для запису.

Врегулювання відеовибору дозволяє оптимізувати відеозаписи, вибираючи між розміром файлу, якістю і частотами кадрів відеофайлів.

Файл AVI зазвичай має дуже великий розмір, особливо для довгих і детальних відео. Це є завдяки тому, що відеофайлу доведеться упакувати сотні і тисячі зображень в єдиному файлі.

Щоб скоротити розмір файлу AVI, можна зробити наступне:

·                   *Обмежити область, що захоплюється.*

·                   *Обмежити вхідну норму.*

·                   *Замінити компресор.*

 **Веб-вузол CamStudio:**

CamStudio - відкритий початковий продукт:

http://www.rendersoftware.com/products/camstudio/

**3.**     **Програма збору даних з екрану – Snagit**



**Скріншот** - знімок екрану, картинка, яка точно відображає те, що показує монітор в конкретний момент часу.

Показується абсолютно все, що ви бачите самі: курсор, всі відкриті вікна втому порядку, як вони розташовані на екрані. Зняття скріншотів – важлива частина роботи користувача.

Робити ці знімки екрану на перший погляд легко і просто. Коли виникне бажання або потреба зняти скріншот, потрібно натиснути клавішу PrintScreen, яка є на будь-якій клавіатурі. Потім відкрити будь-який графічний редактор, наприклад Paint, і натиснути "Правка/Вставити". Зберегти - скріншот готовий. Цей спосіб найбільш простий і доступний. Але це не завжди зручно. Простіше і зручніше використовувати спеціальну утиліту SnagIt.

Особливість SnagІt в застосуванні профілів для захоплення, кожен з яких містить свій набір налаштувань. У програмі вже є вбудовані профілі, але за бажанням можна перезаписати налаштування існуючих або створити нові на основі особистих вимог. Система профілів зустрічається і в інших продуктах, але лише в SnagІt вона функціонує повною мірою і дійсно використовується в повсякденній роботі.

Зображення можуть бути збережені у форматах BMP, PCX, PSD, CAL, EPS, IMG, RAW, ICA, CMP, РЕТ, MSP, TGA, EMF, ICO, WFX, WPG, TIF, GIF, PNG або JPEG.

Перевага SnagІt – це всілякі додаткові можливості захоплення і робота із зображеннями. Окрім безпосередньо захоплення зображень як повного екрану, так і визначеної області інструмент уміє записувати відео. В результаті виходить ролик, який розповідає, що, як і навіщо робили ви на комп'ютері буквально п'ять хвилин тому. З відео можна вибирати окремі кадри, а з ними вже працювати як з картинками.

Інтерфейс програми складається з 3 головних розділів, відповідних етапам роботи:

• відеофрагменти;

• декілька різних областей екрану за один раз;

• сторінка або вікно будь-якої довжини без ручної прокрутки.

Якщо потрібний, наприклад, скріншот усього сайту, від самого верху до низу? Можна спробувати зробити декілька скріншотів, а потім склеїти їх у редакторові. Але це довго і незручно. До того ж мова може йти не про одну сторінку, а про декілька. Тут у нагоді стане функція, для якої одна довга сторінка - єдина картинка.

Другий розділ інтерфейсу відповідає за редагування і доведення скріншотів до рівня презентаційної графіки. Цим займається вбудований графічний редактор. Будь-яке захоплене зображення, перш ніж потрапити у файл або буфер обміну, потрапляє в цей проміжний буфер. Тут можна оцінити якість захопленого зображення, накласти написи або малюнки, обрізати, повернути, розтягнути. Коли ви зрозумієте, що отримали необхідний результат, потрібно натиснути кнопку Finish. Ця можливість дозволяє SnagІt бути автономною - для корекції не потрібно привертати сторонні програми. Крім того, на будь-яке зображення можна накласти пояснюючі коментарі "хмари" з написами, зображення штампів, стрілки всіляких видів, ікони й інше. Процес облагороджування зображення дуже простий: вибираємо із списку в лівій колонці потрібний розділ, наприклад Stamps, потім простим drag'&'drop помістити на зображення об'єкт. Природно що об'єкти можна масштабувати і обертати, а деяким ще і міняти властивості натисненням клавіш Enter.

Готове зображення можна зберегти у файл, закинути в буфер обміну, відправити на друк або відіслати електронною поштою. Якщо виберете збереження у файл, то дістанете доступ до створення шаблону імен файлів. Ім'я тут можна вибрати абсолютно будь-яке. Найпростіше встановити в шаблон цифровий лічильник, який збільшуватиметься на вказане число: 1.jpg, 2.jpg і так далі Не виходячи із закладки Edit, можна провести пакетну обробку зображень, наприклад, накласти десяток різноманітних вбудованих в програму фільтрів, додати рвані краї або поміняти гамму.

Третя закладка, ***Organize***, дозволяє робити галереї длясайтів із створенням маленьких прев'ю переглядати і каталогізувати зображення. Вона містить 3 інструменти:

• ***SnagІt Catalog Browser*** - за допомогою нього здійснюються перегляд і каталогізація зображень, текстових і відеофайлів. Це швидкий і простий графічний в'ювер з мінімальним набором необхідних інструментів;

• ***Create a Web Page*** - за допомогою нього можна створити досить красиві фотогалереї для розміщення їх в Інтернеті;

• ***Configure SnagІt Printer Capture*** - настроює віртуальний принтер, за допомогою якого можна побачити, як виглядатимуть на друці зображення. Віртуальний принтер SnagІt 9 автоматично додається в систему після установки програми SnagІt.

Серед інших можливостей програми: захоплення положення курсора, масштабування зображення, зміна глибини кольору, монохромна конверсія, застосування ряду ефектів перетворення в чорно-біле зображення, захопленняскріншотів по таймеру через вказане число секунд або в певний день і час. Не можна не згадати про налаштування "гарячих" клавіш: захоплення, скрити/показати вікна програми, повтор останньої дії. У момент захоплення головне вікно програми уміє ховатися.

***Контрольні питання:***

1.     Які інструментальні програми для створення відео ви знаєте?

2.     Для чого використовується програма Windows Movie Maker?

3.     Які типи файлів підтримує програма Windows Movie Maker?

4.     Як можна розпочати запис відео у програмі Windows Movie Maker?

5.     Як імпортувати існуючі файли мультимедіа у Windows Movie Maker?

6.     З яким розширенням зберігається проект програми Windows Movie Maker? Для чого його потрібно зберігати?

7.     Як можна зробити попередній перегляд проектів і кліпів у Windows Movie Maker?

8.     Де можна змінювати проекти Windows Movie Maker?

9.     Які види монтажу кліпів ви знаєте у Windows Movie Maker?

10. Що таке відеопереходи, відеоефекти та як додати назви та титри у Windows Movie Maker?

11. Які операції зі звуком ви знаєте у Windows Movie Maker?

12. Де можна зберегти створені у Windows Movie Maker фільми?

13. Для чого використовується програма RenderSoft CamStudio?

14. Які системні вимоги програми RenderSoft CamStudio?

15. Які ви знаєте відео норми RenderSoft CamStudio?

16. Як можна скоротити розмір файлу RenderSoft CamStudio?

17. Для чого використовується програма SnagIt?

18. Що таке скріншот?

19. В яких форматах можуть зберігатися зображення, створені у SnagIt?

20. Назвіть переваги і недоліки програми SnagIt?