

Camtasia Studio



Лекція № 4. Формування проектів

ЗМІСТ

Переміщення кліпів на шкалу часу.....	2
Робота з бібліотекою кліпів.....	6
Запис відеокліпів	7
Запис звуку.....	8
Додавання титульного кліпу	11
Додавання маркерів.....	13

Переміщення кліпів на шкалу часу

Перед переміщенням кліпу з Кошика кліпів на шкалу часу його можна переглянути (прослухати). Для цього достатньо в Кошику кліпів двічі клацнути по ньому мишею. Кліп буде відтворюватися у вікні попереднього перегляду.

Проект формується перетягуванням кліпів з кошика кліпів на відповідну доріжку шкали часу.

Для переміщення кліпу з кошика кліпів на шкалу часу можна також клацнути по ньому правою кнопкою миші і в контекстному меню вибрати команду **Додати до шкали часу (Add to timeline)**. Доріжка для розміщення кліпу в цьому випадку буде обрана автоматично. Будь-які відеокліпи та графічні кліпи поміщаються на доріжку **Video 1**. Аудіокліпи поміщаються на доріжку **Audio 2**. Якщо доріжка **Audio 2** заблокована, аудіокліпи будуть поміщатися на доріжку **Audio 3**.

При переміщенні на шкалу часу графічних, аудіо-та відеокліпів можна клацнути по кліпу правою кнопкою миші, у контекстному меню вибрати команду **Додати до (Add to)**, а потім в підлеглому меню вибрати доріжку, на яку додається кліп.

На доріжки **Video 1** і **PIP** за допомогою команд контекстного меню кліпи вставляються в те місце шкали часу, де в даний момент знаходиться бігунок. Якщо в цьому місці доріжки вже знаходиться деякий кліп, кліп, що вставляється додається відразу після нього. Якщо бігунок перебуває в порожньому місці доріжки, а праоруч на доріжці є будь-який кліп, або бігунок перебуває точно між двома кліпами, кліп що вставляється, розміщується в обране місце і посуває праворуч вздовж шкали часу всі розташовані за ним кліпи.

Так само відбувається додавання аудіокліпів з використанням підлеглого меню команди **Додати до (Add to)**.

Деяку специфіку має додавання аудіокліпів за допомогою команди **Додати до шкали часу (Add to timeline)**. Якщо на доріжці **Audio 2** є будь-який кліп, і бігунок зафіксований в якомусь його місці (не на початку і не в кінці), то аудіокліп буде доданий або після останнього кліпу на цій доріжці, або, якщо ніяких інших кліпів на цій доріжці немає, після закінчення відеокліпу, розташованого на доріжці **Video 1**.



Слід звернути увагу, що додавання кліпів на заблоковані доріжки неможливо ніякими способами.

На доріжку **Video 1** поміщають кліпи, які будуть демонструватися на основному екрані відеоуроку. Це можуть бути відеокліпи, записані з використанням Camtasia Recorder, звичайні відеокліпи та графічні кліпи. Відеокліп на доріжці має тривалість рівну тривалості відповідного йому відеофайлу. Графічний кліп за замовчуванням має тривалість 5 секунд. Цю величину в подальшому можна збільшити або зменшити.

При додаванні в новому проекті першого кліпу на доріжку **Video 1** з'являється запит на вибір розміру зображення створюваного проекту. Розмір можна вибрати

ти в списку **Editing Dimensions** або ввести з клавіатури у відповідні поля. Цей розмір не є остаточним; при необхідності його можна буде змінити в подальшому.

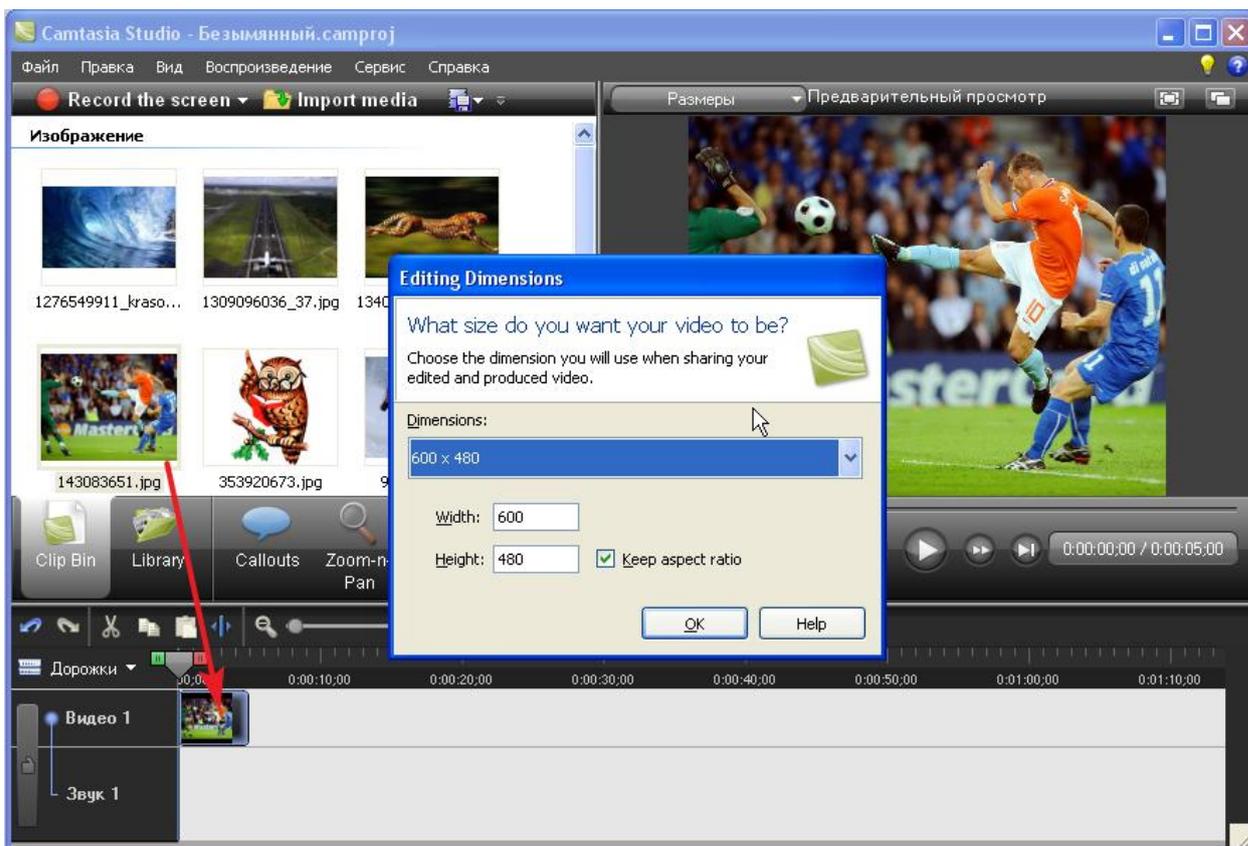


Рис. 4.1. Вибір розміру зображення проекту

За замовчуванням доріжка **Звук 1 (Audio 1)** пов'язана з доріжкою **Відео 1 (Video 1)**. Якщо поміщається на доріжку **Відео 1 (Video 1)** відеокліп має звуковий супровід, воно автоматично займає доріжку **Звук 1 (Audio 1)**. Якщо ж ні, доріжка **Звук 1 (Audio 1)**, що пов'язана з цим кліпом залишається порожньою. Помістити на неї будь-який звуковий кліп неможливо.

Звукові кліпи можна поміщати на доріжки **Audio 2** і **Audio 3**.

Доріжка **Audio 2** відображається автоматично при спробі помістити на шкалу часу будь-який звуковий кліп. Для відображення доріжки **Audio 3** необхідно клацнути по кнопці **Доріжки (Tracks)**, розташованій в ліворуч шкали часу і вибрати команду **Audio 3 tracks**.

На доріжки **Звук 2 (Audio 2)** і **Звук 3 (Audio 3)** можна поміщати і звичайні відеокліпи, які мають звуковий супровід. Природно, при цьому на доріжки будуть розміщені тільки звукові частини таких кліпів. Відеокліпи, які записані з використанням Camtasia Recorder, на ці доріжки помістити неможливо.

Доріжку **Audio 1** можна відкріпити від доріжки **Video 1**. Для цього слід клацнути по синій точці ліворуч від напису **Відео 1 (Video 1)**, і в запиті на видалення зв'язку натиснути кнопку **Так (Yes)**. Після цього доріжка **Audio 1** стане абсолютно незалежною і з нею можна працювати так само, як з будь-якою іншою звуковою доріжкою.



Слід мати на увазі, що знову прикріпити доріжку **Audio 1** до доріжки **Video 1** неможливо.

При переміщенні на доріжку **Video 1** кліпу відеокліпу, який був записаний Camtasia Recorder із застосуванням веб-камери для використання в подальшому ефекту "**Картинка в картинці**", на шкалі часу автоматично відображаються доріжки **PIP** і **PIP Audio**. Так само точно, ці доріжки відображаються при створенні відеозапису з веб-камери в процесі редагування проекту. У всіх інших випадках доріжки **PIP** і **PIP Audio** слід відображати самостійно.

На доріжку **PIP** можна також розміщувати звичайні відеокліпи, як з прив'язаною звуковою доріжкою, так і без неї. Можна розміщувати і графічні кліпи. Відеокліпи, що були записані з використанням Camtasia Recorder, на цю доріжку помістити неможливо.

При додаванні першого кліпу на доріжку **PIP**, з'являється запит про розташування вкладки зображення на основному зображенні проекту. Необхідно вибрати один з двох варіантів. У подальшому це положення можна змінити.

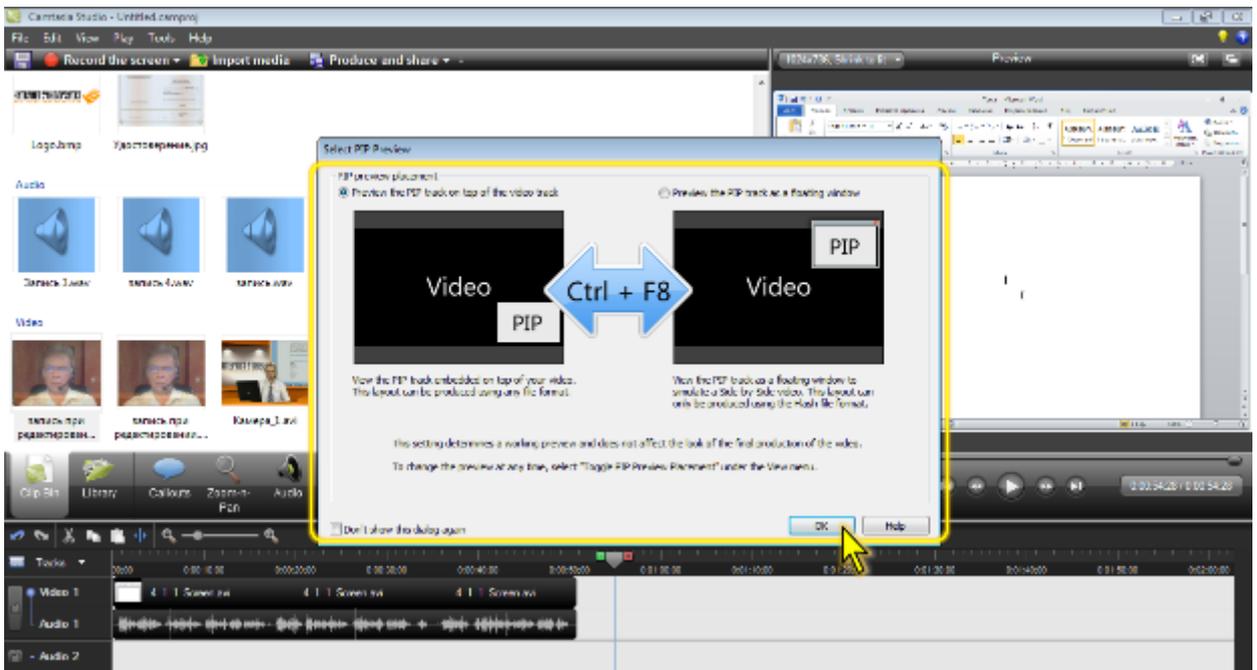


Рис. 4.2. Вибір розташування вкладеного зображення при використанні ефекту "картинка в картинці"

За замовчуванням доріжка **PIP Audio** пов'язана з доріжкою **PIP**. Їх можна роз'єднати так само, як і доріжки **Audio 1** і **Video 1**. І точно так само, після цього з доріжкою **PIP Audio** можна працювати як зі звичайною звуковою доріжкою.

При приміщенні на доріжку **Video 1** кліпу відеофайлу, записаного Camtasia Recorder із застосуванням веб-камери, звук голосу розміщується на доріжці **PIP Audio**. Пов'язана з основним зображенням звукова доріжка при цьому залишається порожньою.

Якщо при записі з використанням Camtasia Recorder використовувався звуковий ефект клацань миші, то вони фіксуються як звуки на доріжці **Audio 1**, навіть

якщо запис відео здійснювався з повністю вимкненим записом звуку. Крім того, незалежно від використання ефекту під час запису, клацання мишею фіксуються як особливі відмітки на доріжці **Cursor**.

Якщо під час запису з використанням Camtasia Recorder записувалися також і системні звуки, то при переміщенні такого кліпу відеофайлу на доріжку **Video 1** записані системні звуки розміщуються на доріжку **Audio 2**.

Кліпи розміщують на доріжки в послідовності їх відтворення в запису, який формується. Втім, послідовність завжди можна змінити простим перетягуванням кліпів уздовж шкали часу.

На доріжці **Video 1** перший кліп починається з самого початку шкали часу. Порожніх місць на цій доріжці бути не може. На всіх інших доріжках кліпи можуть розташовуватися не з початку шкали часу. Між кліпами може бути вільний простір. Перекриття кліпів на одній доріжці неможливо.

Приклад сформованого проекту наведено на рисунку.

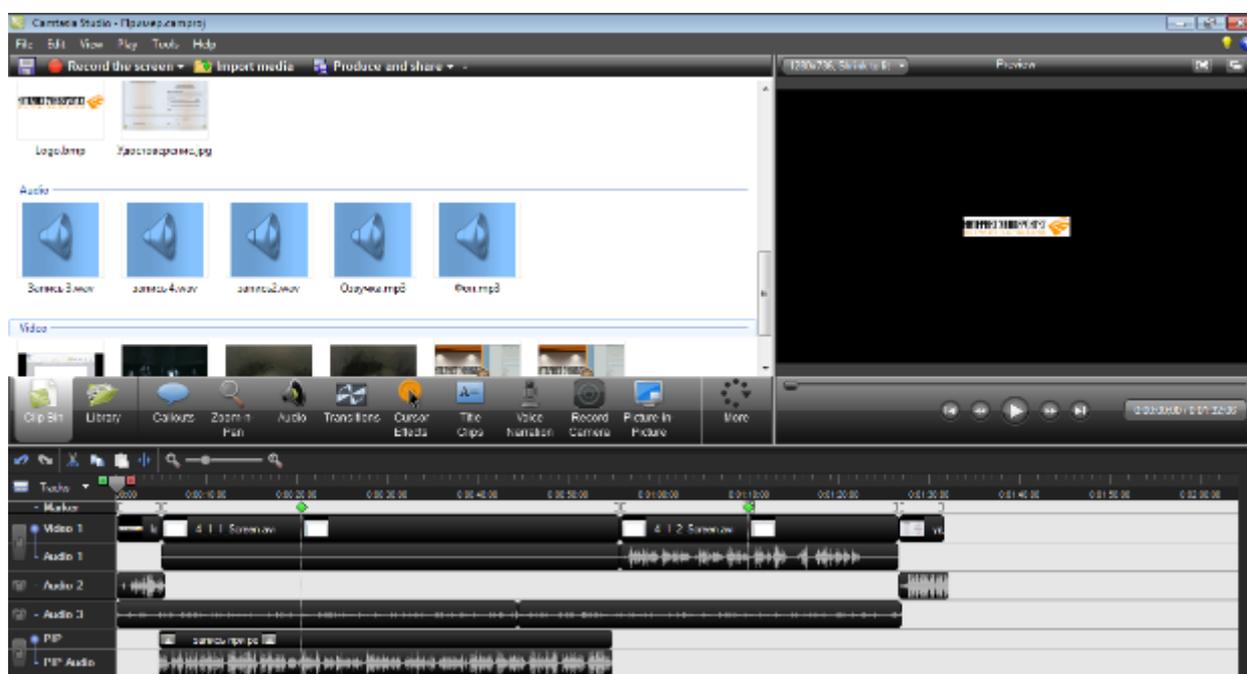


Рис. 4.3. Сформований проект Camtasia Studio

Робота з бібліотекою кліпів

При формуванні проекту можна використовувати не тільки кліпи, записані або створені користувачем, але і кліпи, що зберігаються в бібліотеці Camtasia Studio.

Для переходу до бібліотеки кліпів слід клацнути по кнопці **Бібліотека (Library)** в панелі вкладок.

Бібліотека містить папки з кліпами. Для відкриття папки слід двічі клацнути по ній або клацнути по значку **+** (плюс) ліворуч від назви папки.

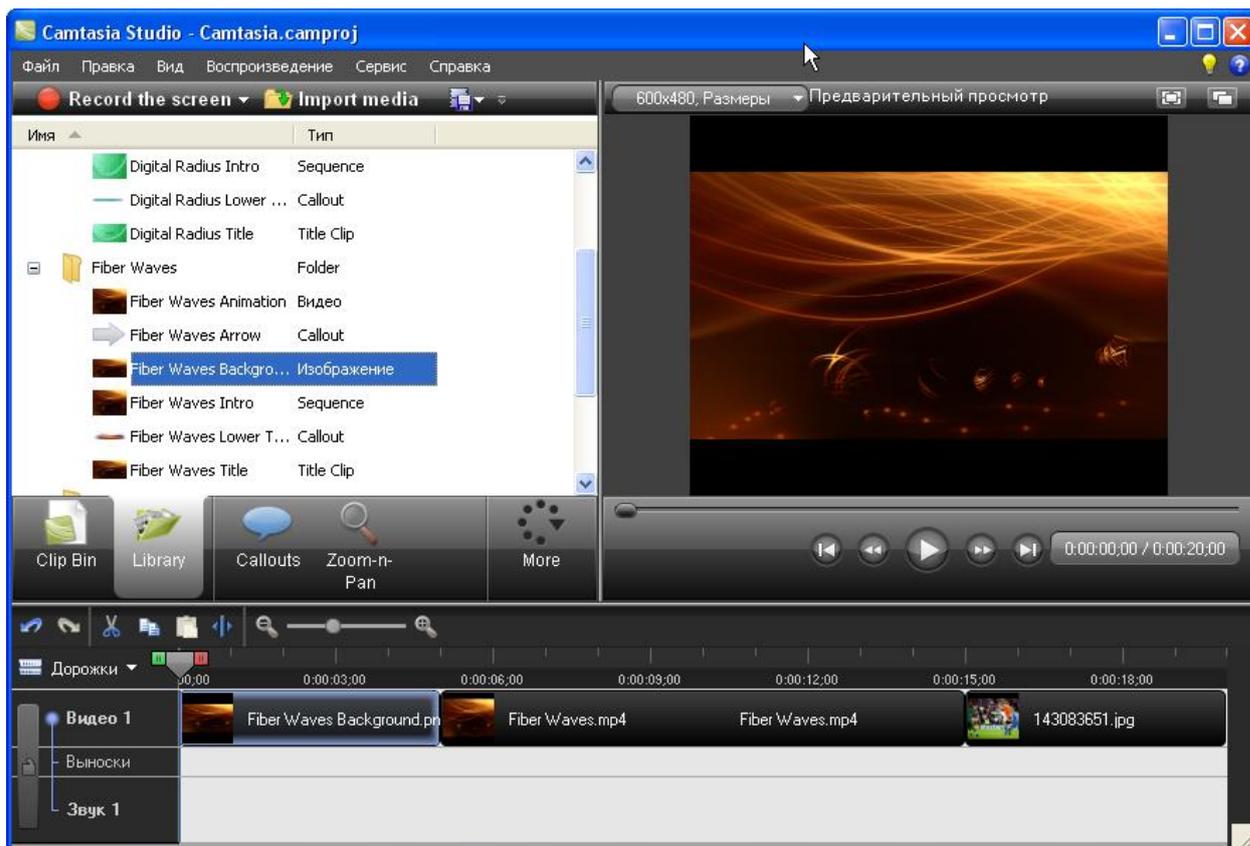


Рис. 4.4. Бібліотека кліпів

У бібліотеці є п'ять папок з наборами кліпів різних типів (відео, кліпи, в тому числі з текстовими виносками, звукозаписи, графічні кліпи тощо), які створені в єдиному стилі, папка зі звуками та папка з аудіоефектами.

Кліпи з бібліотеки розміщують на шкалу часу так само, як і з кошика кліпів. На шкалу часу можна помістити і цілком папку з усіма її кліпами. Для цього слід клацнути по ній правою кнопкою миші і в контекстному меню вибрати команду **Додати на шкалу часу (Add to timeline)**. Усі кліпи будуть розподілені за відповідними для них доріжках.

Для зручності багаторазового використання будь-яких власних кліпів їх можна помістити в бібліотеку. Причому, в бібліотеку можна помістити як кліп з кошика кліпів, так і змінений вже кліп або, навіть, фрагмент кліпу, що знаходиться на шкалі часу.

У кожному з цих випадків слід клацнути по кліпу (фрагменту кліпу) правою кнопкою миші і в контекстному меню вибрати команду **Додати до бібліотеки (Add to library)**.

Кліпи розміщуються в бібліотеці без упорядкування. Кліпи або їх фрагменти, що розміщені в бібліотеці безпосередньо зі шкали часу мають ім'я, яке складається з імені файлу, який став основою цього кліпу, поточної дати і службового номера. У подальшому такі кліпи, як втім, і будь-які інші можна перейменувати.

Для зручності роботи в бібліотеці можна створити власні теки.

- Клацніть правою кнопкою миші в порожньому місці вкладки Library і в контекстному меню виберіть команду New folder.
- Введіть ім'я створеної папки.

Кліп в папку бібліотеки поміщається перетягуванням піктограми на значок потрібної папки.

Щоб перейменувати папку або кліпу слід виділити значок, натиснути функціональну клавішу **F2** і ввести нове ім'я. Можна також клацнути по значку правою кнопкою миші, у контекстному меню вибрати команду **Rename** та ввести нове ім'я. Другим способом неможливо перейменувати порожню папку бібліотеки.

Непотрібний кліп або папку з кліпами можна видалити з бібліотеки. Для цього досить виділити значок і натиснути клавішу **Delete**. Можна також клацнути по значку правою кнопкою миші і в контекстному меню вибрати команду **Delete from Library**. У запиті на видалення папок (кліпів) слід натиснути кнопку **Так (Yes)**.



Неможливо видалити з бібліотеки кліп, якщо він використовується в поточному проекті.

Слід проявляти граничну уважність і обережність при видаленні кліпів з бібліотеки, оскільки вони будуть видалені зі шкали часу у всіх проектах, в яких використовувалися.

Запис відеокліпів

В процесі формування проекту може знадобитися записати бракуючі відеокліпи.

Для запуску Camtasia Recorder слід в панелі інструментів Camtasia Studio натиснути кнопку **Record the screen**.

Запис за допомогою Camtasia Recorder проводиться в звичайному порядку. По закінченні запису у вікні його попереднього перегляду слід натиснути кнопку **Зберегти та редагувати (Save and Edit)**, після чого у вікні зберегти запис як файл.

Створений запис автоматично додається до кошика кліпів і на шкалу часу. На шкалу часу запис буде додано в те місце, де в момент запуску запису знаходився бігунок. Якщо бігунок знаходився в якомусь відеокліпі, розташованому на доріжці **Video 1**, записаний кліп буде вставлений відразу після нього.

Запис звуку

В процесі формування проекту може знадобитися записати бракуючі аудіокліпи, наприклад, для озвучування доданих на доріжку **Video 1** графічних кліпів. Це може знадобитися і для заміни існуючих звукових кліпів, пов'язаних з відеокліпами, розташованими на доріжці **Video 1**, тобто, для переозвучування відеокліпів, які були записані раніше.

Для запису звуку слід клацнути по кнопці **Voice Narration** в панелі вкладок, після чого буде відображена відповідна вкладка.

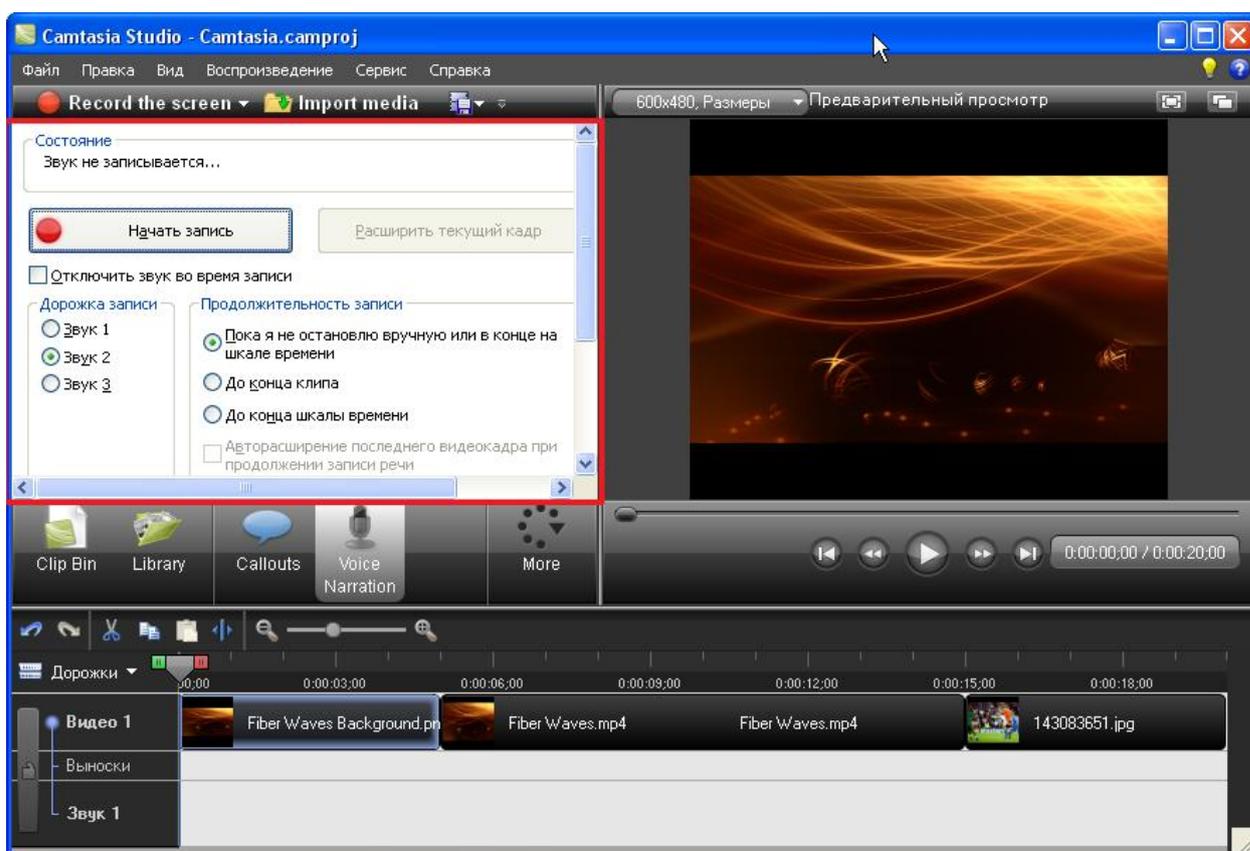


Рис. 4.5. Вкладка Voice Narration для запису звуку

Перед записом в розділі **Доріжка запису (Record Track)** слід вибрати доріжку, на яку буде розміщений записаний кліп. Це можуть бути доріжки **Звук 1 (Audio 1)**, **Звук 2 (Audio 2)** і **Звук 3 (Audio 3)**. На доріжку **PIP Audio** в даній ситуації кліп розмістити неможливо. Втім, у разі потреби записаний аудіокліп в подальшому можна буде перемістити на будь-яку доріжку.

Перед початком запису слід зафіксувати бігунок в тому місці шкали часу, звідки почнеться запис, або виділити необхідний фрагмент на шкалі часу, куди планується додати створюваний звуковий запис. Слід мати на увазі, що якщо на обраній доріжці вже є будь-який звук, зображення, він буде замінений кліпом, який записується. Якщо бігунок зафіксований не на початку кліпу, заміна відбудеться з місця фіксації, тобто, частина наявного кліпу збережеться, а частина

буде замінена. Також будуть замінюватися і всі наступні кліпи на обраній доріжці, поки запис не буде зупинений. Якщо після зупинки запису на доріжці є будь-який звук, зображення, його початок до місця зупинки запису буде замінено записаним кліпом.

Все це повною мірою відноситься і до доріжці **Audio 1**. Крім того, доріжки **Video 1** і **Audio 1** перестануть бути пов'язаними.

Під час запису у вікні попереднього перегляду буде відтворюватися поточний проект, у тому числі і наявний там звук. Для того щоб відтворений звук з колонок не заважав майбутньому запису, слід встановити прапорець **Вимкнути динаміки під час запису (Mute speakers during recording)**. Якщо при показі проекту звук відтворюється через навушники, цей прапорець його не відключає.

Перед записом можна налаштувати параметри запису звуку.

Гучність запису можна налаштувати в розділі **Рівень входу (Input level)**. Для цього використовують регулятор і кольорову шкалу гучності звуку. Так само, як і при настроюванні гучності звуку при записі в Camtasia Recorder, пересуваючі регулятор, необхідно досягти того, щоб при максимально гучному звучанні голосу індикаторна смужка червоного кольору доходила до правої межі шкали.

Для більш тонкого налаштування варто натиснути кнопку **Налаштування звуку (Audio setup wizard)**, після чого буде запущений майстер налаштування звуку.

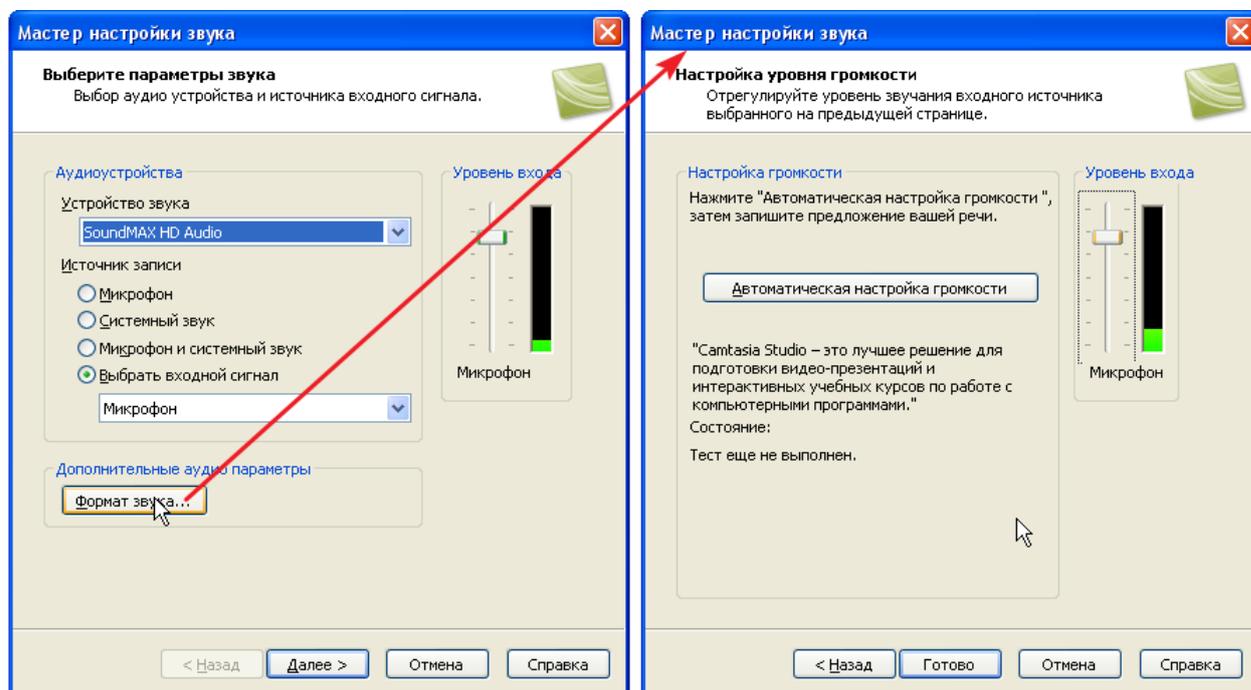


Рис. 4.6. Майстер налаштування звуку

Перш за все можна вибрати пристрій запису звуку і аудіоформат. По-друге, можна провести автоматичне налаштування чутливості запису.

Потім у розділі **Record track** слід вибрати доріжку, на яку буде розміщуватись запис. Якщо на обраній доріжці на початку запису вже знаходиться будь-який кліп, при ввімкненні запису вийде вікно із запитом на заміну наявного кліпу.

У розділі **Тривалість запису (Recording duration)** можна вибрати режим зупинки запису звуку.

- Якщо запис потрібно зупинити самостійно, виберіть перемикач **Поки я вручну зупинити** або кінець виділення на часовій шкалі. У цьому випадку для зупинки запису слід у вкладці **Голос диктора** натиснути кнопку **Зупинити запис**. Якщо перед початком запису на шкалі часу буде виділений який-небудь фрагмент, то запис звуку можна зупинити самостійно або вона буде зупинена автоматично наприкінці виділення.
- Якщо запис потрібно зупинити після закінчення поточного відеокліпу на доріжці **Video 1**, виберіть перемикач **До кінця кліпу**. У цьому випадку запис буде зупинена автоматично по закінченні показу поточного кліпу.
- Якщо запис потрібно зупинити після закінчення відтворення проекту, виберіть перемикач **До кінця шкали**.

В усіх трьох варіантах зупинки запису можна встановити прапорець **Автоматичне розширення останнього кадру відео під час продовження запису мови (Auto-extend last video frame while I continue narrating)**. У цьому випадку після закінчення фрагмента, кліпу або проекту запис буде продовжений доти, поки користувач не натисне кнопку **Stop recording**. При цьому останній кадр фрагмента, кліпу або проекту буде зупинений і на доріжку **Video 1** буде доданий кадр зупинки, як графічний кліп.

Після виконання всіх необхідних налаштувань кнопкою **Start recording** вмикається запис.

У будь-який момент у процесі запису звуку для призупинення показу проекту можна натиснути кнопку **Розширити поточний кадр (Extend current frame)**. Запис звуку при цьому буде продовжений. По закінченню запису в тому місці, де була зроблена пауза у відтворенні, відеокліп буде розділений, а в місце розриву вставлений зупинений кадр, як графічний кліп.

Після зупинки для продовження показу проекту слід натиснути кнопку **Відновлення відтворення відео (Resume video playback)**.

Після закінчення запису з'явиться вікно, яке пропонує зберегти записаний звук як файл у форматі wav. Обрати інший формат неможливо.

Слід вибрати папку для збереження, ввести ім'я файлу і натиснути кнопку **Зберегти (Save)**.

Після збереження файлу аудіокліп буде розміщений в кошику кліпів і на шкалу часу.

Якщо запис зроблений невдало, його можна не зберігати. Для цього у вікні збереження слід натиснути кнопку **Відмінити (Cancel)**, а потім у вікні запиту підтвердити видалення запису.

Додавання титульного кліпу

Титульний кліп – умовна назва. Це не обов'язково перший кліп проекту. Титульний кліп використовують для розміщення на ньому тексту. Таких кліпів у проекті може бути кілька.

Проект не обов'язково повинен містити якийсь особливий титульний кліп.

В якості титульного кліпу можна використовувати будь-який відео- або графічний кліп і створити на ньому необхідні написи з використанням виносочок.

Є можливість створити титульний кліп спеціальними засобами Camtasia Studio.

- Клацніть по кнопці **Title Clip** в панелі вкладок, після чого буде відображена відповідна вкладка.
- Зафіксуйте бігунок на шкалі часу в місці вставки титульного кліпу. Це може бути початок проекту або будь-яка точка між кліпами на доріжці **Video 1**. Якщо бігунок зафіксований в межах будь-якого кліпу на доріжці **Video 1**, титульний кліп буде вставлений відразу після нього.
- Натисніть кнопку **Додати титри до кліпу (Add title clip)**, після чого на доріжку **Video 1** буде вставлений новий кліп, а у вкладці **Title Clip** з'являться елементи для створення та оформлення кліпу.

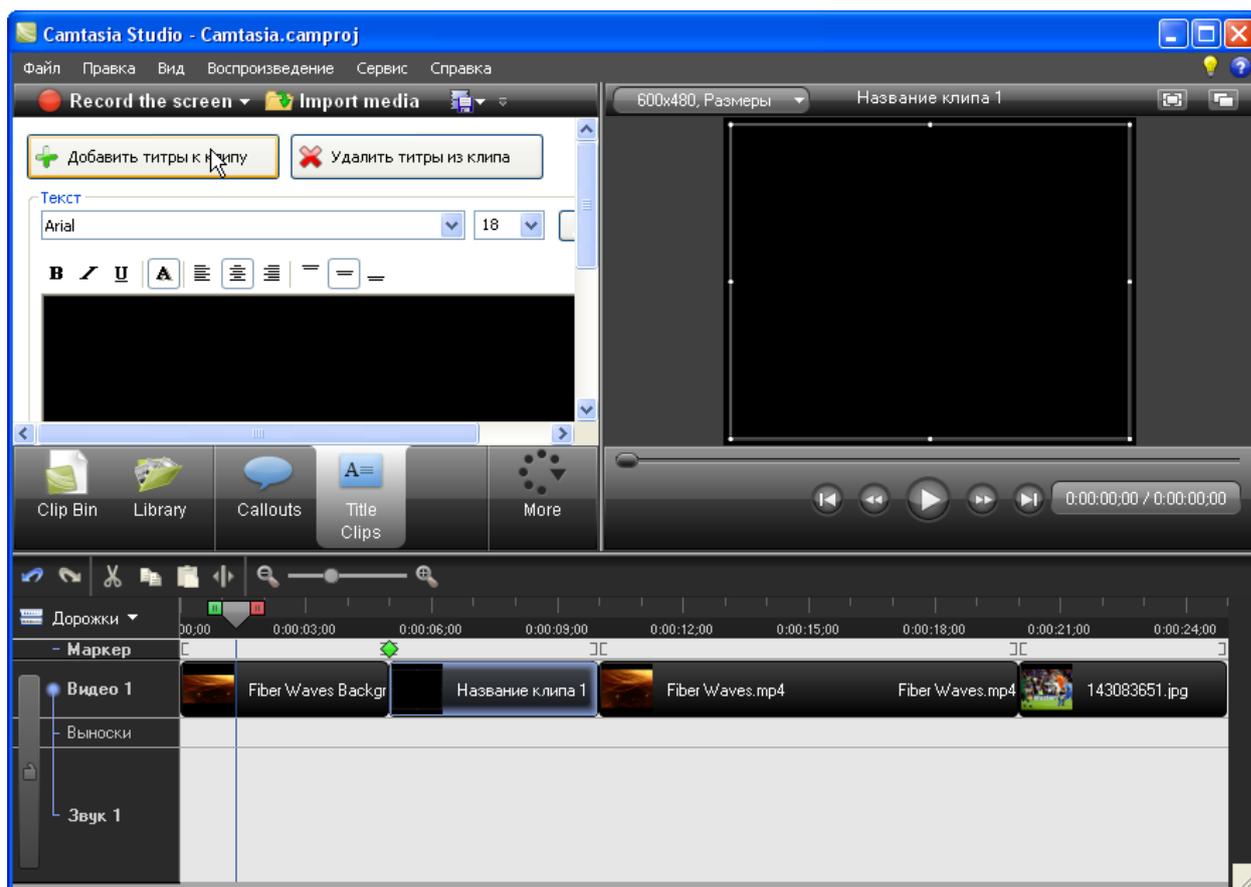


Рис. 4.8. Вкладка **Title Clip** для створення титульного кліпу

Титульний кліп вставляється як графічний кліп тривалістю за замовчуванням 5 секунд. Одночасно в проект додається маркер.

За замовчуванням на титульному кліпі розташована прямокутна рамка, що займає майже всю площу зображення кліпу. При бажанні розміри рамки можна змінити перетягуванням її маркерів в області попереднього перегляду. Можна змінити і її розташування на кліпі.

Текст вводиться в основному полі вкладки. Текст можна виділяти і застосовувати до нього деякі параметри оформлення (шрифт, розмір, колір, накреслення). Вирівнювання по лівому і правому боках можна встановлювати незалежно для кожного абзацу. Вертикальне вирівнювання встановлюється відразу для всього текстового блоку. Вирівнювання проводиться не щодо меж кадру, а щодо рамки.

У розділі **Фон (Background)** можна вибрати колір фону кліпу. Фон встановлюється саме для кліпу, а не для рамки з текстом.

В якості фону можна використовувати і зображення якогось графічного файлу, для чого слід натиснути кнопку зі значком теки, що розташована праворуч від поля **Рисунок (Image)** і у вікні вибрати файл. Однак оскільки Camtasia Studio не має жодних засобів для налаштування параметрів фонового малюнка, цю можливість в основному не використовують.

Всі дії по створенню і оформленню титульного слайда миттєво відображаються у вікні попереднього перегляду.

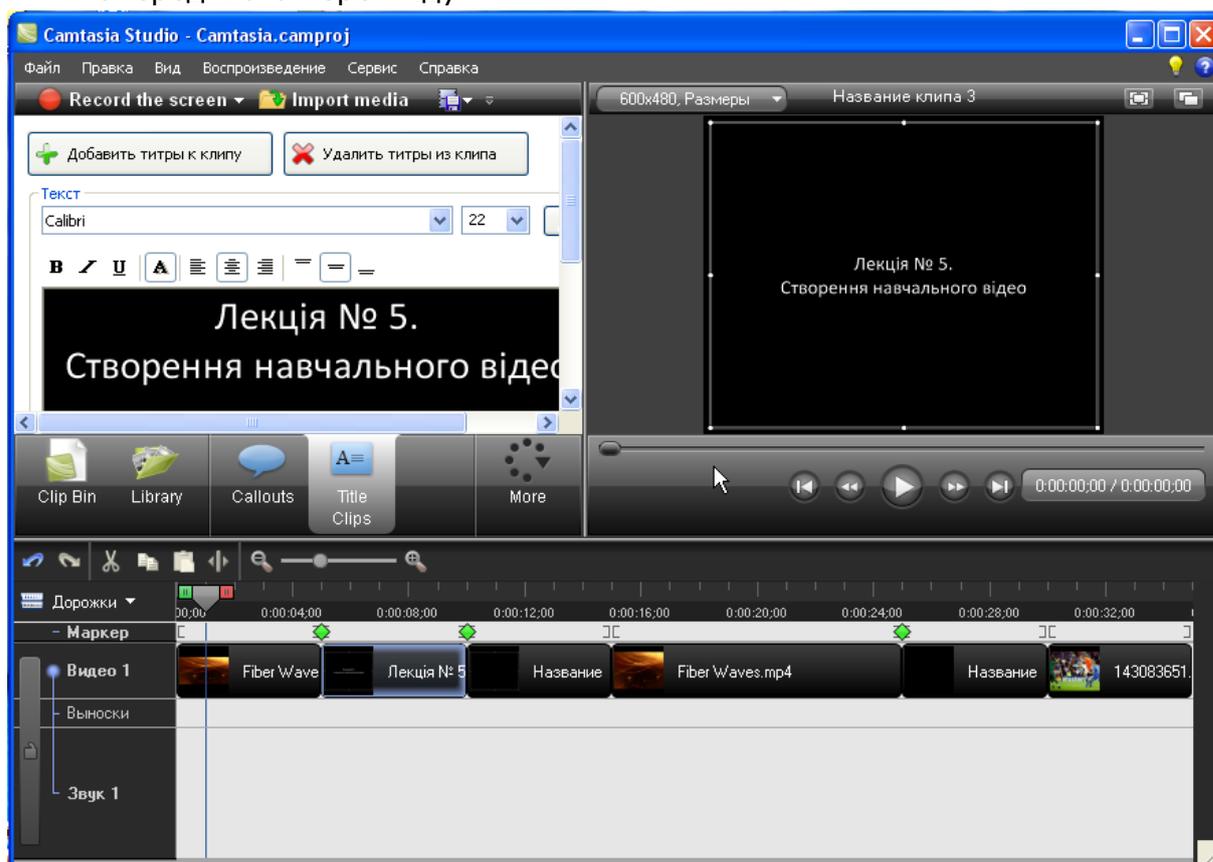


Рис. 4.8. Титульний кліп

Титульний кліп можна змінити в процесі редагування проекту. Для цього достатньо на доріжці **Відео 1** двічі клацнути по ньому, після чого буде відображено вкладка **Title Clip**.

З титульним кліпом можна працювати як зі звичайним графічним кліпом: змінювати тривалість перетягуванням його меж на шкалі часу, застосовувати ефекти збільшення, додавати виноски тощо.

Титульний кліп можна видалити з шкали часу як звичайний кліп. Якщо відображена вкладка **Title Clip** для видалення кліпу можна натиснути кнопку **Видалити титри з кліпу (Delete title clip)**.

Після створення хоча б одного титульного кліпу в Кошику кліпів утворюється нова група кліпів – **Title Clip**. У цю групу будуть автоматично додаватися всі створювані в проекті титульні кліпи, навіть якщо вони в подальшому видалені зі шкали часу.

Додавання маркерів

Маркери можна використовувати при створенні змісту відеоуроку, як мітки при навігації по відеоуроку тощо.

Маркери можна додавати вже при записі відеокліпів з використанням Camtasia Recorder. Маркери можна додавати і при редагуванні проекту.

Для роботи з маркерами використовують доріжку **Маркер (Marker)**.

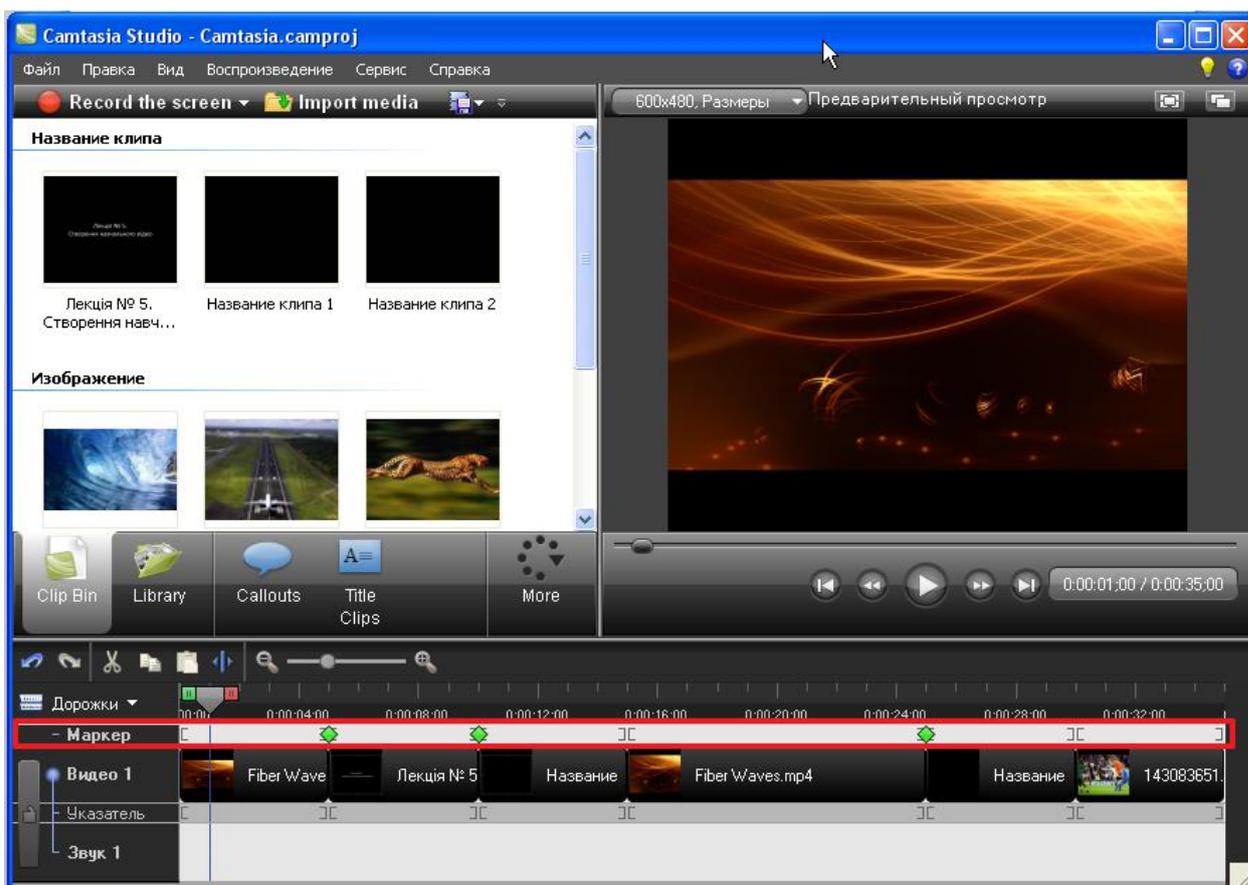


Рис. 4.10. Доріжка Marker

Маркери на ній відображаються у вигляді зелених ромбів. При наведенні на маркер покажчика миші в підказці, що впливає відображається час від початку проекту та ім'я цього маркера.

Навіть якщо доріжка **Marker** і маркери на ній приховані, то в місцях їх розташування на шкалі часу, перетинаючи всі доріжки, відображаються вертикальні пунктирні лінії.

Для додавання маркера слід зафіксувати бігунок лінійки шкали часу на потрібному кадрі, потім клацнути правою кнопкою миші в довільному місці доріжки **Маркер (Marker)** і в контекстному меню вибрати команду **Додати маркер (Add a marker)** або натиснути клавішу клавіатури з буквою **M** (латинською).

У вікні рекомендується ввести ім'я створюваного маркера.

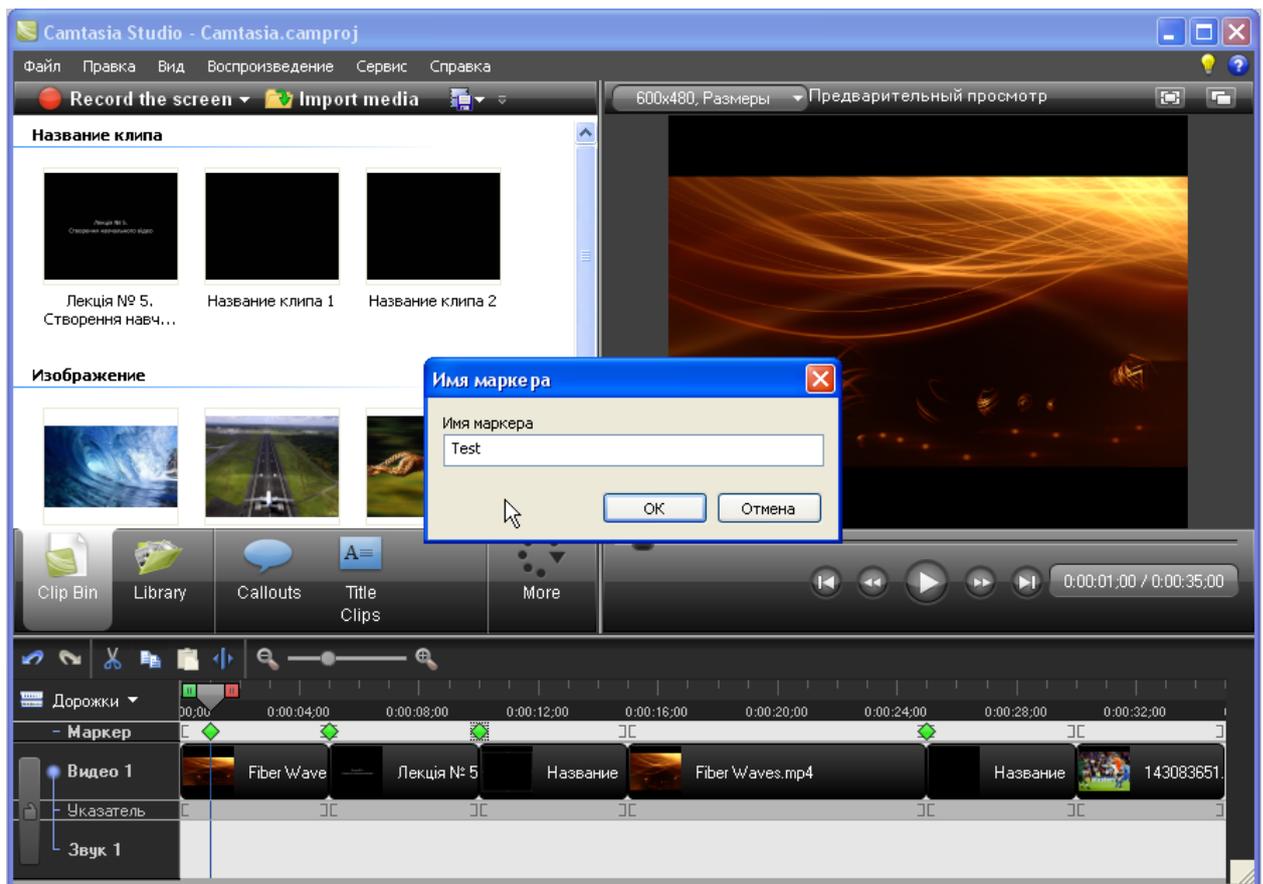


Рис. 4.10. Додавання маркера

Ім'я може бути будь-яким. Єдине обмеження – довжина повинна бути не більше 60 символів.

В принципі, можна і не вказувати ніякого імені і відразу натиснути кнопку **OK**. Безіменними є і всі маркери, додані до відеокліпу під час запису з використанням Camtasia Recorder. У цьому випадку, наприклад, при створенні змісту в якості імені буде вказано Untitled.

Будь-який маркер можна перейменувати або дати йому ім'я, якщо такого не було. Для цього слід двічі клацнути по маркеру на доріжці **Маркер (Marker)** і у вікні **Ім'я маркера (Marker Name)** ввести потрібне ім'я.

Перетягуванням при натиснутій лівій кнопці миші уздовж доріжки **Маркер** маркер можна перемістити в довільне місце на шкалі часу.

Для видалення поодинокого маркера слід клацнути по ньому правою кнопкою миші і в контекстному меню вибрати команду Видалити з шкали часу (**Remove from timeline**).

Для видалення всіх маркерів з проекту слід в меню **Правка (Edit)** вибрати команду **Маркери (Markers)**, а потім в підлеглому меню – команду **Видалити всі маркери (Remove all markers)**.

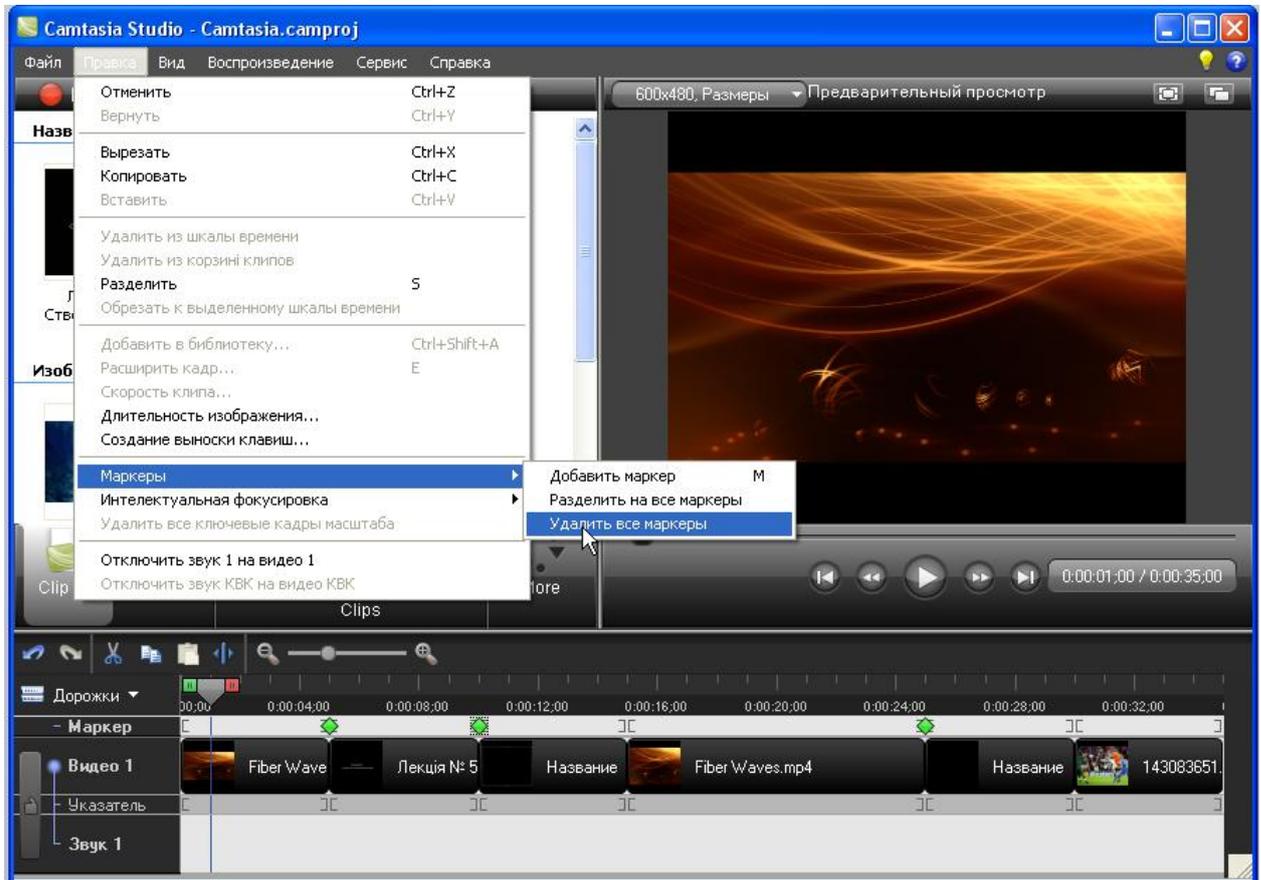


Рис. 4.11. Видалення маркерів