

Camtasia Studio



Лекція 8. Використання виносок

ЗМІСТ

Лекція 8. Використання виносок	1
Про виноски	2
Додавання та видалення виносок	4
Найменування виносок	6
Переміщення виносок вздовж шкали часу	6
Налаштування часу відображення	7
Налаштування положення, розміру і форми виносок	8
Кольорове оформлення	10
Додавання тексту	11
Використання спеціальних виносок	13
Прожектор	13
Розмиття виноски	13
Підсвічування	14
Візуалізація клавіш клавіатури	14
Текст	15
Вставка зображення	15
Додавання елементів переходу	16

Про виноски

Виноски використовують для звернення уваги до окремих елементів зображення, створення написів на зображенні, виділення елементів зображення.

Для додавання виносок зображення використовують вкладку **Виноски (Callouts)** для переходу до якої слід натиснути однойменну кнопку в панелі вкладок. Одночасно з відображенням вкладки на шкалі часу відображається доріжка **Виноска (Callout)**.



Рис. 8.1. Вкладка **Виноски (Callouts)** для додавання виносок

Для перегляду всього списку доступних виносень слід клацнути нижню кнопку смуги прокрутки списку виносок. Всього в Camtasia Studio є 38 різних виносок (Рис. 8.2).

Більшість виносок статичні, тобто вони не змінюють свій вигляд, розмір і положення в процесі демонстрації проекту. Виняток становлять виноски групи **Sketch Motion**. Вони імітують малювання маркером по екрану, тобто з'являються поступово. Після цього вони деякий час можуть бути присутніми на екрані як незмінні об'єкти. У такому ж цілісному вигляді вони і зникають.

Виноска додається до конкретного кадру проекту. При цьому на доріжці **Callout** створюється відповідний об'єкт, а саму виноску можна бачити у вікні попереднього перегляду Camtasia Studio. Типова тривалість показу виноски

становить 7 секунд, тривалість появи і зникнення - 1 секунда. Згодом ці величини можна змінити.

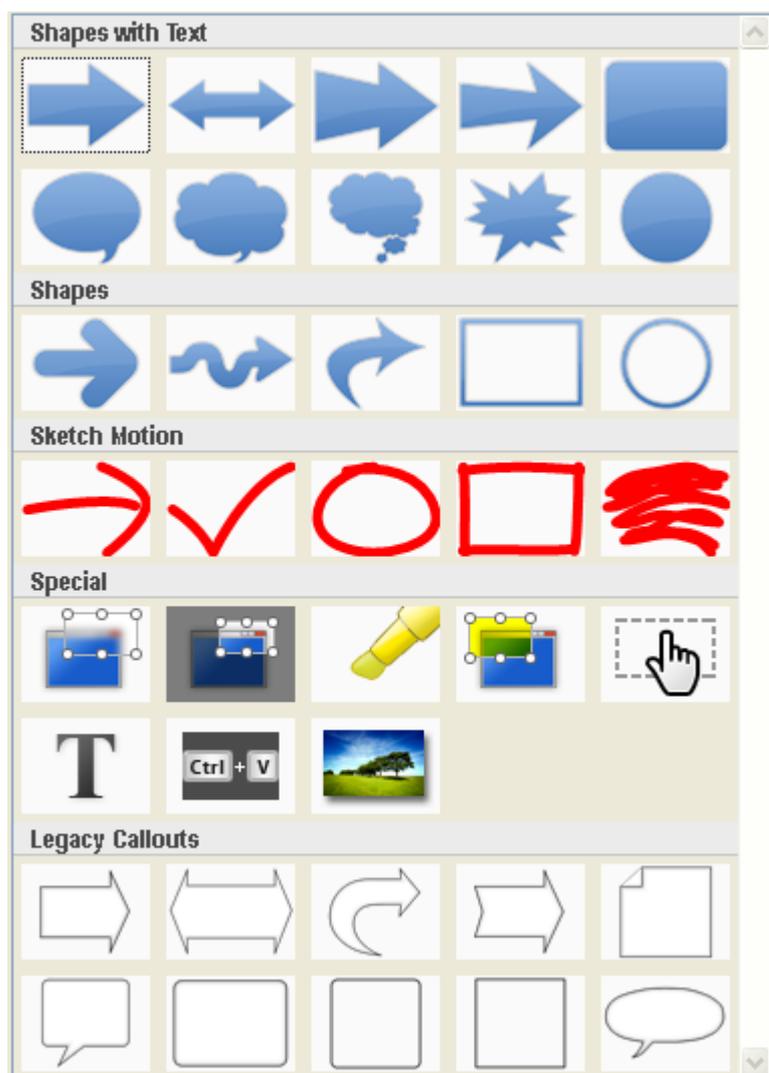


Рис. 8.2. Повний список виносок

До одного кадру можна додати необмежену кількість виносок. За наявності декількох виносок в одному місці проекту, кожна з них відображається на своїй доріжці **Callout**. Таким чином, у проекті можуть бути доріжки **Callout 1, Callout 2, Callout 3** тощо.



Слід звернути увагу, що всі доріжки **Callout** завжди пов'язані з доріжкою **Video 1**, а, отже, і з розташованими там кліпами. Відкріпити доріжки **Callout** від доріжки **Video 1**, як це робиться, наприклад, з доріжкою **Audio 1**, неможливо.

Розміри і розташування виносок можна змінювати.

Виноски можна оформляти: змінювати колір ліній й заливки, використовувати різні ефекти. Можливості оформлення залежать від типу виноски, яка використовується.

В деякі виноски можна додавати текст.

Додавання та видалення виносок

Для додавання виноски слід вибрати кадр в проекті, клацнувши в цьому місці лінійки шкали часу і зафіксувавши бігунок, а потім вибрати потрібну виноску в списку.

Додана виноска буде відображена у вікні попереднього перегляду Camtasia Studio, у вкладці **Виноски (Callouts)** будуть відображені елементи для її оформлення, а на доріжці **Callout** з'явиться її значок .

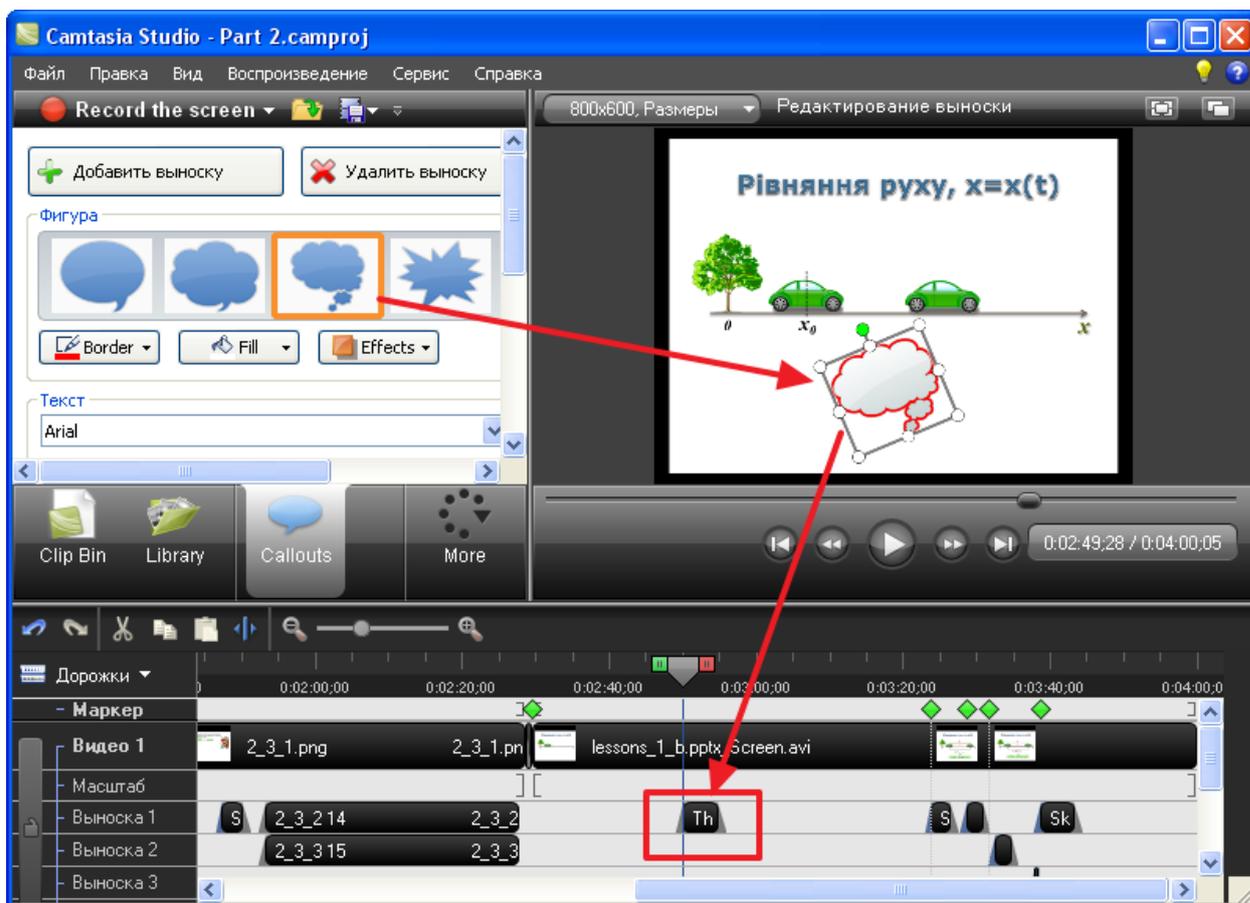


Рис. 8.3. Виноска

Якщо у цей же кадр потрібно додати ще одну таку ж виноску, достатньо в закладці **Callouts** натиснути кнопку **Add callout**. Нова виноска буде кілька зміщена праворуч і вниз щодо попередньої.

Якщо ж у цей же кадр потрібно додати іншу виноску, спочатку слід натиснути мишею в будь-якому місці вікна попереднього перегляду Camtasia Studio, щоб зняти виділення з першої виноски. Тільки після цього можна в списку вибрати потрібну виноску. В іншому випадку нова виноска замінить наявну.

Щоб додати до будь-якого кадру проекту останню виноску, яка використовувалась досить натиснути кнопку **Додати виноску** вкладки **Callouts** .

Якщо кілька виносок, доданих до одного або декількох кадрів, перекривають одна одну на шкалі часу, кожна з них буде вставлятися на свою доріжку.

Кожна наступна виноска, яка додається, навіть якщо вона відноситься до іншого типу, повторює, наскільки це можливо, положення в кадрі, розмір і оформлення попередньої виноски. Якщо в проект потрібно додати кілька однакових за оформленням виносок, слід спочатку додати першу виноску, потім оформити її, а після цього додавати всі наступні.

Існує кілька способів видалення поодиноких виносок.

- Виділіть значок виноски на доріжці **Виноска (Callout)** і натисніть клавішу **Delete**.
- Клацніть правою кнопкою миші по зображенню виноски у вікні попереднього перегляду або по значку на доріжці **Callout** і в контекстному меню виберіть команду **Видалити з шкали часу (Remove from timeline)**.
- Виділіть значок виноски на доріжці **Виноска (Callout)** або її зображення у вікні попереднього перегляду і натисніть кнопку **Видалити виноску (Remove callout)** в закладці **Callouts**.

Ви можете переглянути список усіх виносок, доданих в проект. Для цього слід клацнути по кнопці з подвійною стрілкою (**Show/hide callout list**), яка розташована у верхній частині вкладки **Callouts**.

У списку за замовчуванням відображається ім'я, час початку показу і текст виноски.

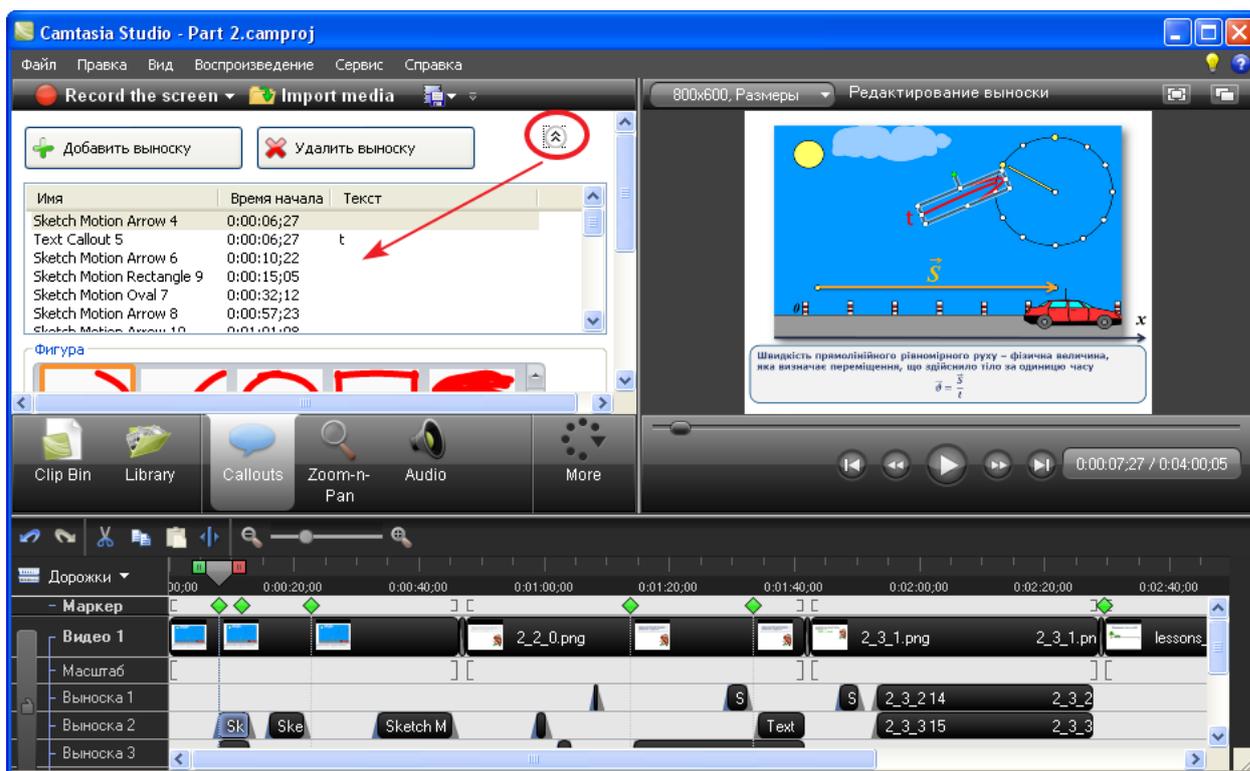


Рис. 8.4. Список виносок проекту

Можна в будь-якому місці списку виносок натиснути правою кнопкою миші і з використанням команд контекстного меню додати зображення часу закінчення показу виноски, ім'я кліпу, в якому вона розташована і назва типу виноски.

Найменування виносок

Кожна додана виноска має своє ім'я, яке відображається на значку на доріжці **Callout** і в списку у вкладці **Callouts**.

За замовчуванням кожній виносці додається автоматично ім'я та відповідний її тип. До цього імені додається порядковий номер. Наприклад, якщо в проекті вже є три виноски і додається виноска типу **Ring**, то вона отримає ім'я **Ring 4**.

Для зручності подальшого використання імені виноски рекомендується змінити.

- Клацніть правою кнопкою миші по значку виноски на доріжці **Callout** і в контекстному меню виберіть команду **Перейменувати (Rename)**.
- У вікні **Перейменування виноска Rename Callout** введіть ім'я виноска. Ім'я може бути будь-яким.

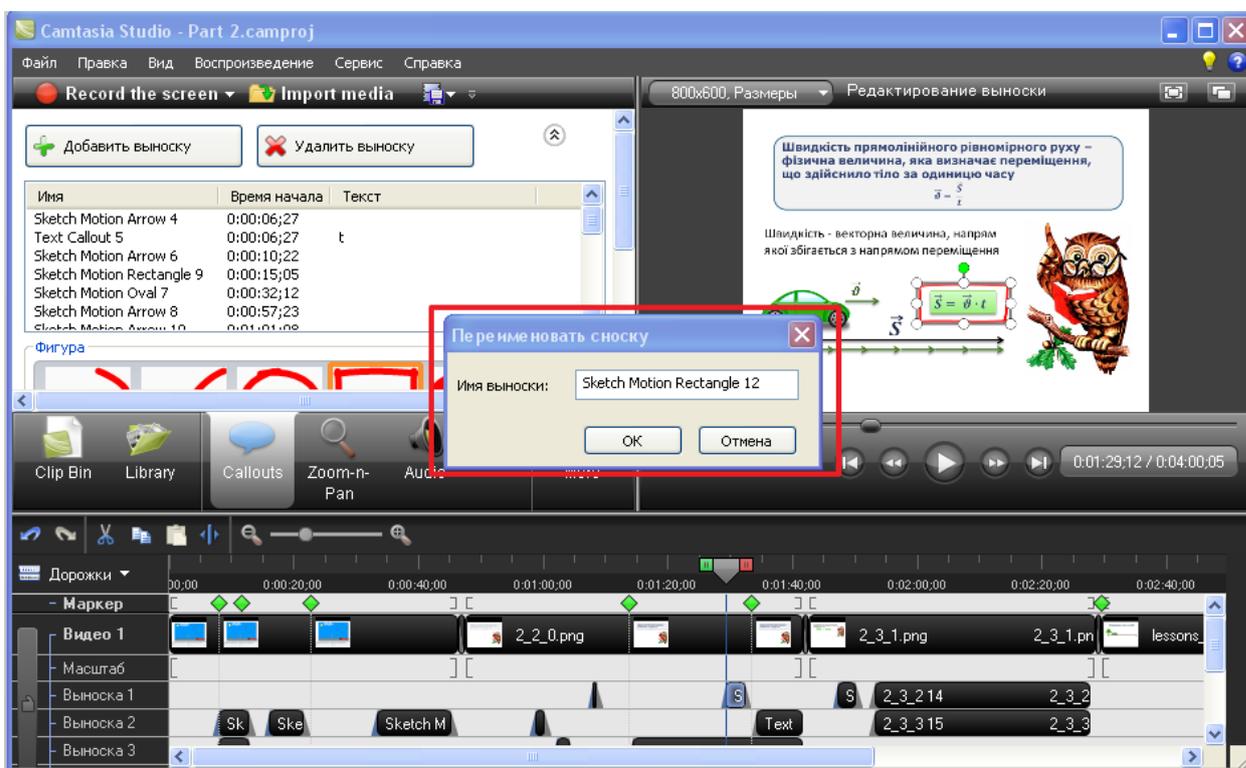


Рис. 8.5. Перейменування виноска

Виноску можна перейменувати і безпосередньо у списку. Для цього слід виділити виноску в списку, натиснути функціональну клавішу **F2**, ввести нове ім'я і натиснути клавішу **Enter**.

Переміщення виноска вздовж шкали часу

Значки виноска переміщуються вздовж шкали часу простим перетягуванням ліворуч або праворуч по доріжці **Callout**.

Проблеми починаються, коли виноску потрібно перемістити в місце, зайняте іншою виноскою. У цьому випадку на шкалу часу слід спочатку додати ще одну доріжку для розміщення виноска. Для цього необхідно натиснути правою кнопкою миші в будь-якому місці будь-якої існуючої доріжки і в контекстному меню

вибрати команду **Створити нову доріжку (Create new line)**. Значки виносок з однієї доріжки на іншу переміщуються перетягуванням. Для переміщення виноска на нову доріжку можна також клацнути правою кнопкою миші по її значку і в контекстному меню вибрати команду **Перемістити на нову доріжку (Move to new line)**.

У процесі редагування проекту може бути додано багато нових доріжок типу **Callout**. Деякі з них можуть стати непотрібними. Для видалення зайвих доріжок і оптимізації розміщення значків виносок по доріжках слід натиснути правою кнопкою миші в будь-якому місці будь-якої існуючої доріжки і в контекстному меню вибрати команду **Консолідація доріжок (Consolidate lines)**.

Для переміщення і копіювання виноска можна використовувати буфер обміну.

- Виділіть значок виноска на доріжці і в панелі інструментів шкали часу натисніть кнопку **Копіювати (Copy)** для копіювання або кнопку **Вирізати (Cut)** для переміщення.
- Виберіть кадр в проекті, клацнувши в цьому місці лінійки шкали часу і зафіксувавши бігунок. В панелі інструментів шкали часу натисніть кнопку **Вставити (Paste)**.

Оскільки доріжки **Callout** завжди пов'язані з доріжкою **Video 1**, то при переміщенні кліпу, який розташований на доріжці **Video 1**, виноска будуть переміщатися разом з ним, а при видаленні, разом з ним будуть і видалені.

Одна виноска не може бути розташована відразу під кількома кліпами на доріжці **Video 1**. Якщо ж це потрібно, слід вставити кілька однакових виноска і встановити для них миттєве зникнення і появу на межах кліпів на доріжці **Video 1**. Під час поділу кліпу на доріжці **Video 1** виноска, яка потрапляє під поділ, перетворюється на дві виноска автоматично.

Налаштування часу відображення

Тривалість відображення можна змінити вручну перетягуванням меж її значка на доріжці **Callout**.

Для точної установки тривалості показу слід натиснути правою кнопкою по значку на доріжці, в контекстному меню вибрати команду **Тривалість виноска (Callout Duration)** і в діалоговому вікні встановити необхідне значення з точністю до десятих долей секунди. Мінімальна тривалість - 2,1 с. Максимальна тривалість визначається положенням виноска на шкалі часу. Якщо праворуч від неї на тій же доріжці **Callout** є інша виноска, то тривалість показу не може перевищувати інтервал часу до початку показу наступної виноска. У будь-якому випадку, тривалість показу не може перевищувати час, що залишився до кінця відеокліпу, розташованого на доріжці **Video 1**.

Для налаштування тривалості появи і зникнення виноска використовують відповідні регулятори **Поява (Fade in)** і **Зникнення (Fade out)** вкладки **Callouts**. Якщо зняти прапорці, що розташовані поруч з цими регуляторами, то поява (зникнення) відбуватиметься миттєво.

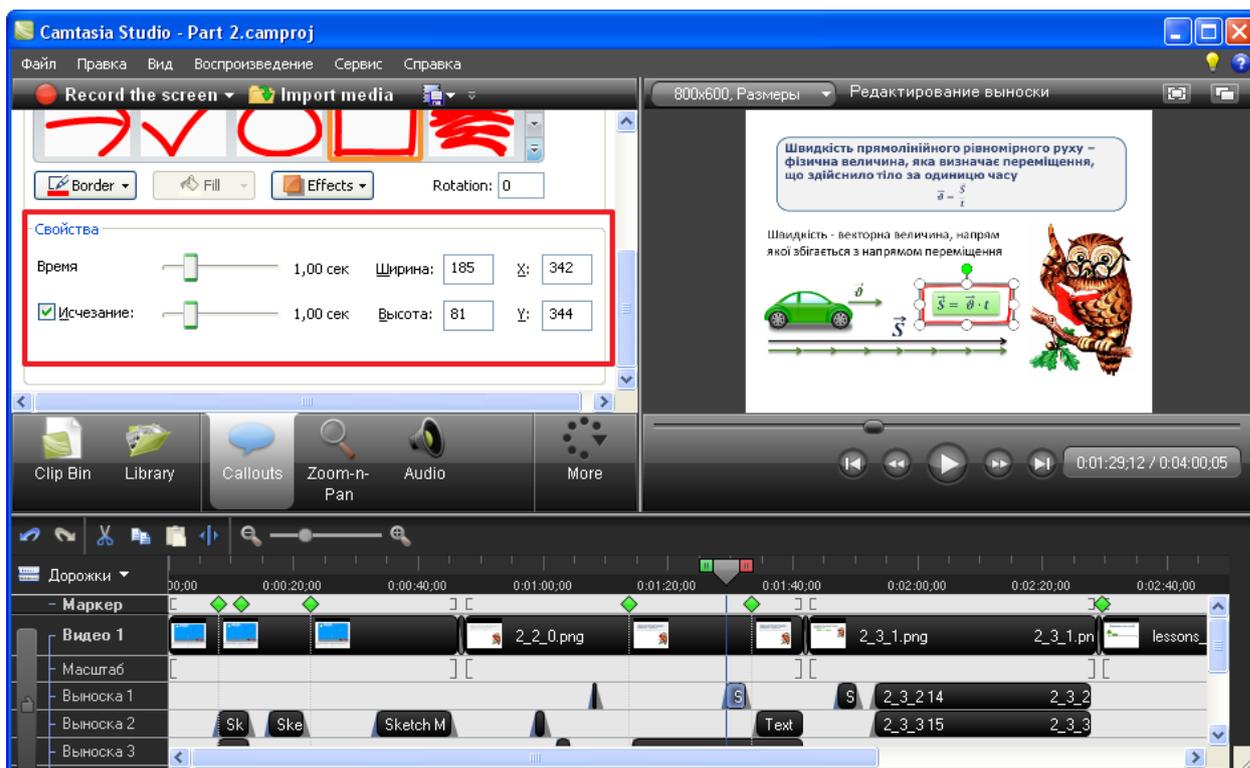


Рис. 8.6. Налаштування параметрів виноски

Макимально можлива тривалість появи (зникнення) – 5 секунд. Якщо ліворуч (праворуч) від виноски на тій же самій доріжці є будь-яка інша виноска, то тривалість появи (зникнення) не може бути більшою, ніж інтервал часу між цими виносками. У цьому випадку краще рознести виноска по різних доріжках. Тривалість появи (зникнення) не може бути також більше, ніж інтервал часу від початку кліпу на доріжці **Video 1** до виноски (від виноски до кінця кліпу).



*Слід звернути увагу, що для виносок групи **Sketch Motion** процес появи полягає в їх малюванні. Відповідно, регулятор для зміни часу їх появи називається **Draw time**.*

Налаштування положення, розміру і форми виносок

Положення виноска в кадрі змінюється перетягуванням її рамки. Розмір виноска найзручніше встановлювати переміщенням маркерів області у вікні попереднього перегляду Camtasia Studio.

Більш точно положення і розмір можна налаштувати в закладці **Callouts**.

У полях **X** і **Y** можна встановити точне положення лівого верхнього кута рамки виноска щодо основного кадру. Положення в лівому верхньому куті відповідає значенням **X = 0, Y = 0**.

Виноска частково (до середини по висоті і ширині) може розташовуватися за межами кадру. У цьому випадку в полях **X** і **Y** будуть відображатися негативні значення.

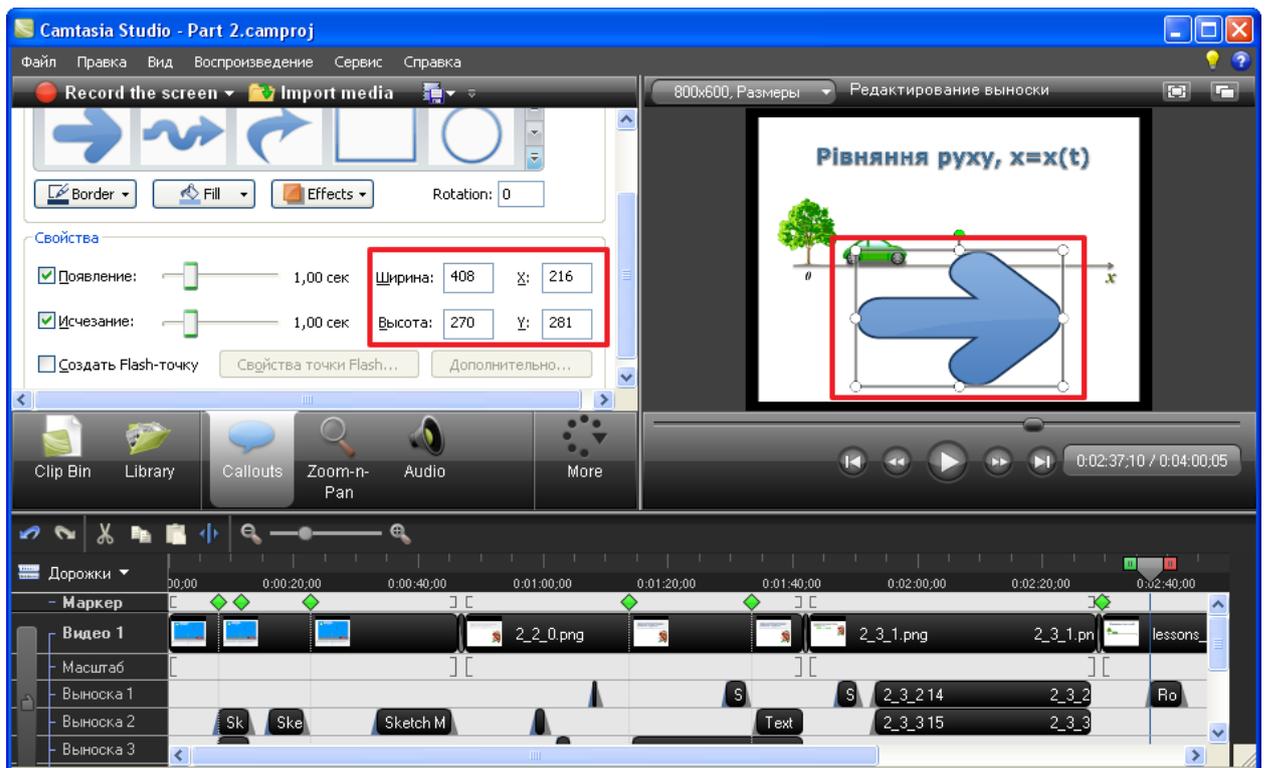


Рис. 8.7. Зміна розміру, положення і форми виноска

У полях **Width** і **Height** можна встановити точну ширину і висоту виноска. Розмір встановлюється в пікселях. Мінімальний розмір по ширині і висоті – 10 пікселів. Максимальний розмір по ширині і висоті не може перевищувати максимальний розмір кадру по будь-якому з напрямів.

Для деяких виноска можна змінити не тільки розмір, але і форму. Це робиться переміщення жовтих маркерів виноска.

Багато виноска можна повернути. У простому випадку для цього можна при натиснутій лівій кнопці миші перетягнути зелений маркер повороту. Можна встановити і точний кут. Для цього слід ввести значення кута повороту (проти годинникової стрілки) у полі **Поворот (Rotation)** і натиснути клавішу **Enter**. Якщо виноска містить текст, він буде повернутий разом з нею. Виноску можна не тільки повернути, а й відбити. Для цього слід натиснути кнопку **Effects**, в меню вибрати команду **Flip**, а потім в підлеглому меню вибрати вісь повороту (**Horizontal** або **Vertical**). Для деяких виноска групи **Sketch Motion** ефект повороту або відбивання застосувати неможливо.

Виноски розташовані в кадрах шарами. Виноска, що знаходиться на більш високій доріжці знаходиться в більш високому шарі, по відношенню до інших, і, отже, закриває їх. Наприклад, зображення виноска, яка розташована на доріжці **Callout 1**, буде закривати зображення виноска, розташованих на доріжках **Callout 2** і **Callout 3**.

Кольорове оформлення

Для багатьох типів виносок можна налаштувати параметри лінії рамки і фону (залівки).

Для вибору параметрів лінії слід у вкладці **Callouts** натиснути кнопку **Контур (Border)**, а потім вибрати колір і товщину. Для відмови від лінії рамки слід вибрати параметр **Контур відсутній (No border)**.

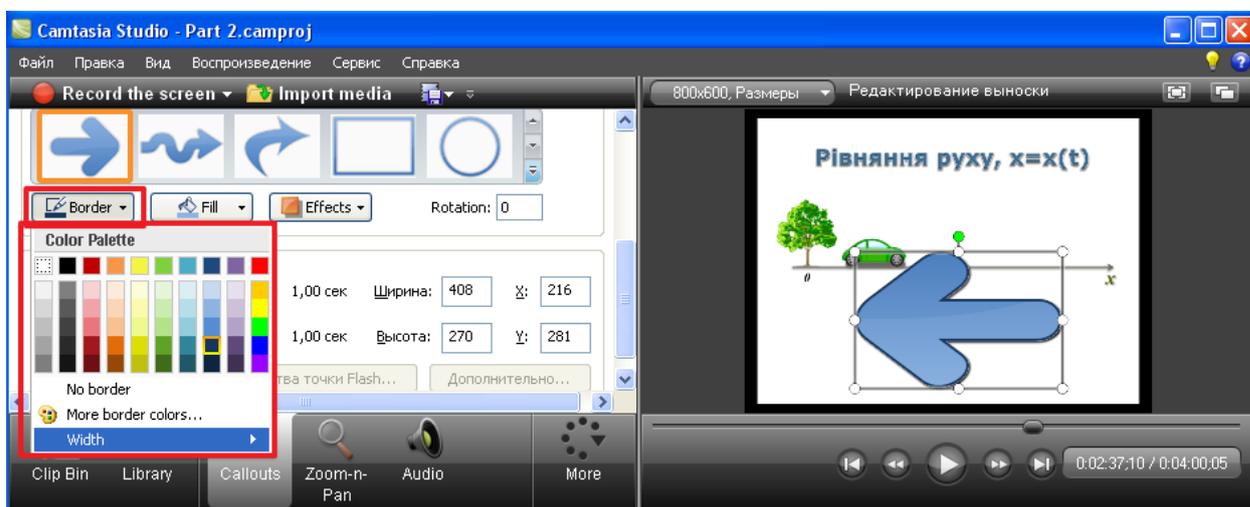


Рис. 8.8. Вибір параметрів лінії рамки виноски

Для вибору кольору заливки слід у вкладці **Callouts** натиснути кнопку **Fill**, а потім вибрати колір. Для відмови від заливки (установки прозорої заливки) слід вибрати параметр **No fill**.

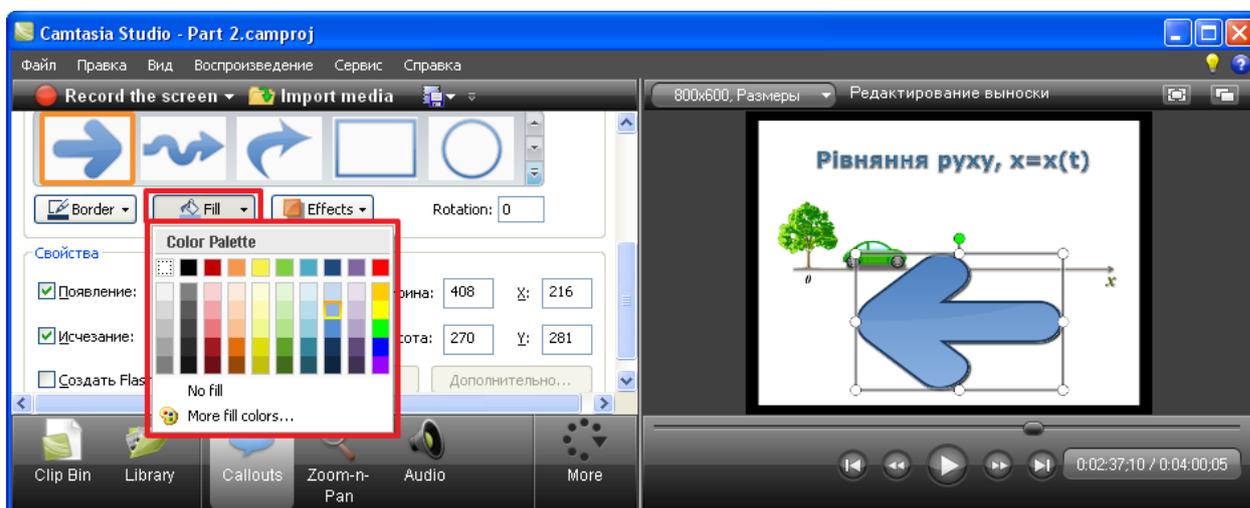


Рис. 8.9. Вибір кольору заливки

Для вибору стилю оформлення виноски слід натиснути кнопку **Effects**, в меню вибрати команду **Style**, а потім вибрати один із стилів.

Можна керувати прозорістю виноски. Ступінь прозорості змінюється для самої виноски (залівка і контур) і, за бажанням, для тексту, який в ній міститься.

У вкладці **Callouts** натисніть кнопку **Effects**, виберіть команду **Transparency**, а потім один з пропонуванних варіантів.

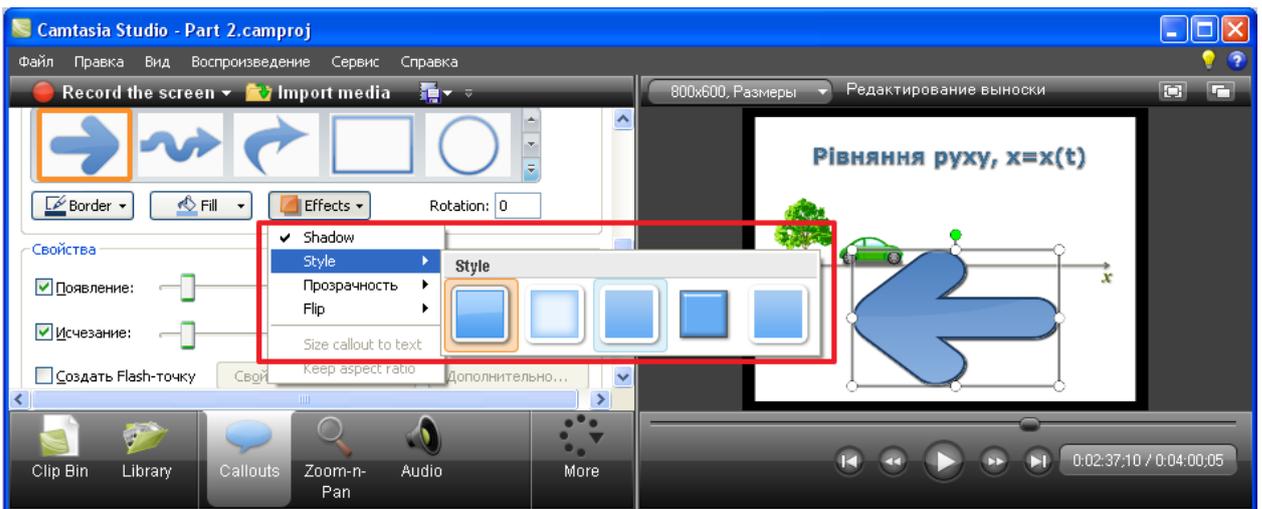


Рис. 8.10. Вибір стилю виноски

Для налаштування ступеня прозорості виберіть команду **More** і встановіть потрібне значення регулятором .

Якщо текст винесення не повинен бути прозорим, встановіть прапорець **Opaque text**.

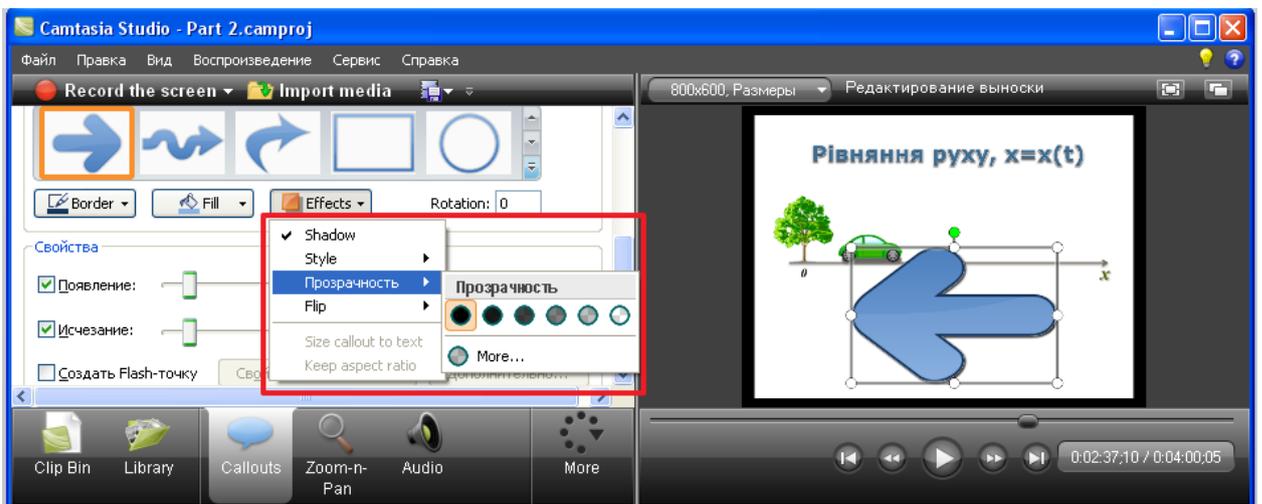


Рис. 8.11. Установка прозорості виноски

Нарешті, для установки тіні виноски слід натиснути кнопку **Effects** і вибрати команду **Shadow**.

Додавання тексту

У багато типи виносок можна вставити текст.

Текст вводиться у спеціальному текстовому полі вкладки **Callouts** . Текст можна виділяти і застосовувати до нього деякі параметри оформлення (шрифт, розмір, колір, накреслення). Тінь встановлюється відразу для всього тексту, незалежно від того, виділено деякий фрагмент чи ні.

Вирівнювання по лівому і правому краях можна встановлювати для кожного абзацу незалежно. Вертикальне вирівнювання встановлюється відразу для всього текстового блоку.

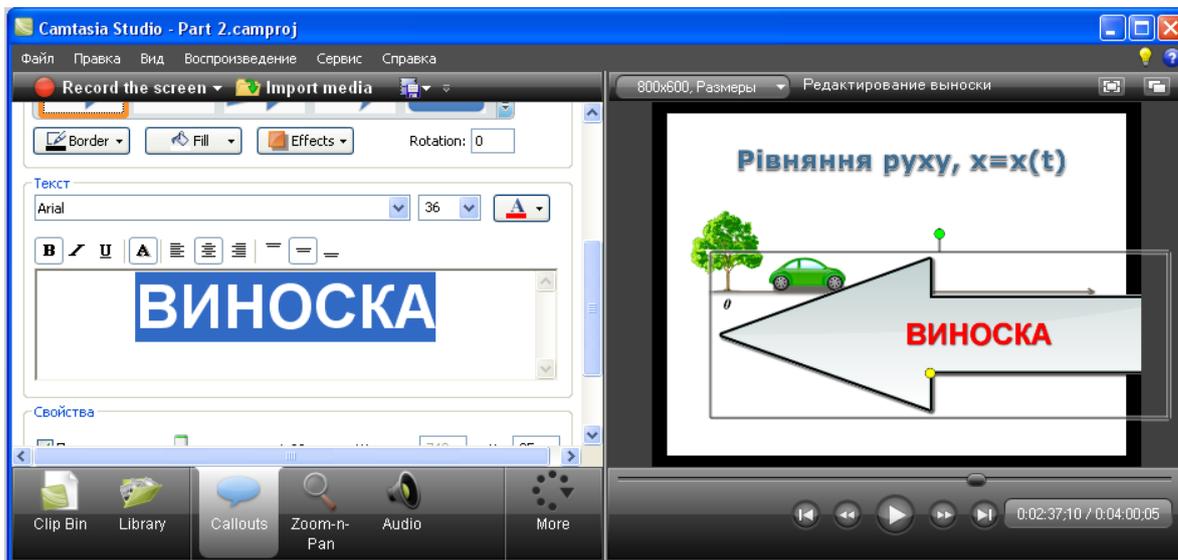


Рис. 8.12. Додавання тексту в виноску

Розмір виноска можна підібрати під розмір тексту, який в ній знаходиться. Для цього слід натиснути кнопку **Effects** і вибрати команду **Size callout to text**. Після цього при додаванні (видаленні) тексту з виноска її розмір буде автоматично збільшуватися (зменшуватися).



Слід зазначити, що після вибору цієї команди зникають маркери зміни розміру виноска, а також блокуються поля **Width** і **Height** в закладці **Callouts**

Можна налаштувати розміри і положення текстового поля в виносці. Для цього у вкладці **Callouts** слід натиснути кнопку **Додатково (Advanced)**. У діалоговому вікні можна перемістити маркери поля або встановити відстань меж поля від кордонів виноска і перемістити рамку поля в межах рамки виноска.

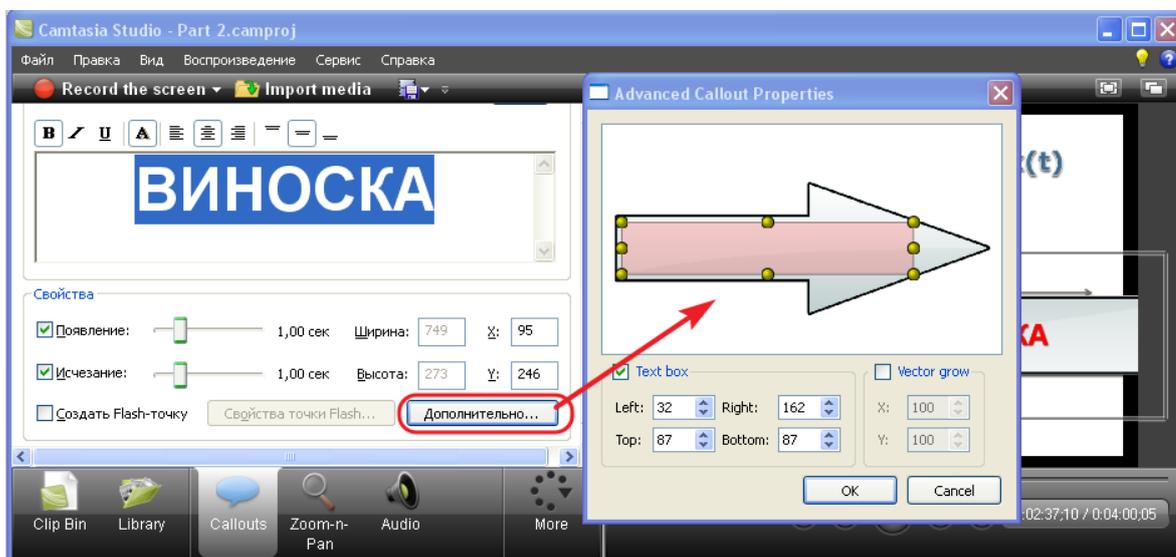


Рис. 8.13. Зміна розташування тексту в виносці

Використання спеціальних виносок

Прожектор

Виноска Spotlight використовується для виділення на екрані окремих областей шляхом затемнення всього зображення, за винятком області виноски.

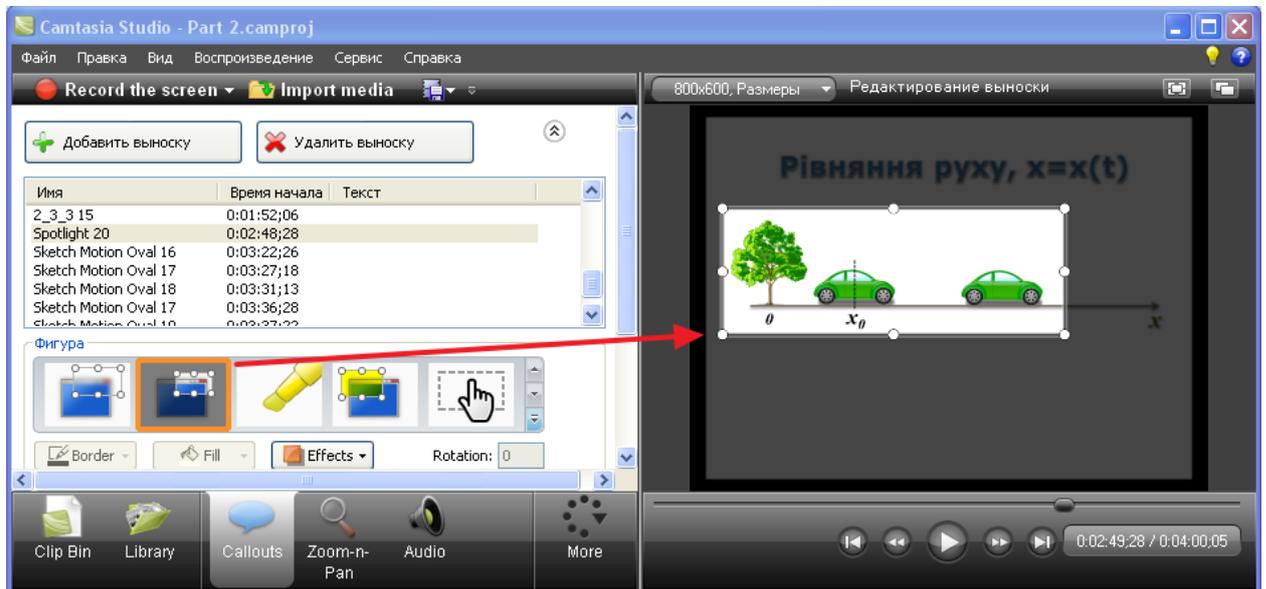


Рис. 8.14. Затемнення зображення

Щільність затемнення можна змінити.

Натисніть кнопку **Effects**, виберіть команду **Darkness**, а потім один з пропонувананих варіантів.

Для налаштування ступеня затемнення виберіть команду **More** і встановіть потрібне значення регулятором.

Колір затемнення змінити неможливо.

Розмиття виноски

Виноска **Blur callout** використовується для приховання будь-якої інформації в зображенні (наприклад, реальний номер телефону або поштова адреса) шляхом зменшення різкості в області виноски.

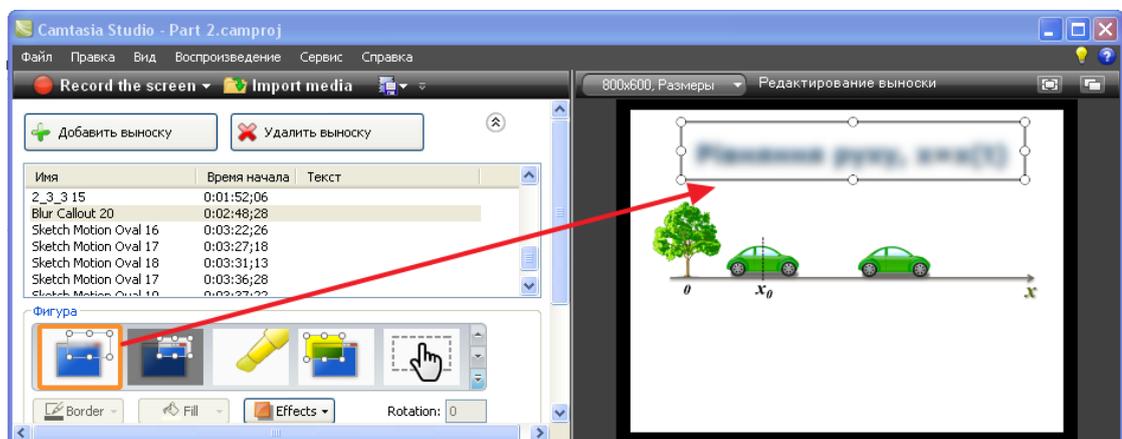


Рис. 8.15. Розмиття зображення

Ступінь розмиття можна змінити.

Натисніть кнопку **Effects**, виберіть команду **Blur**, а потім один з пропонуванних варіантів.

Для налаштування ступеня розмиття виберіть команду **More** і встановіть потрібне значення регулятором.

Підсвічування

Для виділення кольором (підсвічування) використовують виноски **Highlight callout** і **Highlight rectangle**. Перша призначена, переважно для підсвічування темних областей в кадрі, а друга - світлих областей. Колір підсвічування можна вибирати довільно з використанням кнопки **Fill**. Можна змінювати ступінь прозорості виділення так само, як і для звичайних виносок, але навіть при встановленні нульової прозорості, ці виноски залишаються досить прозорими для того щоб можна було розглянути під ними елементи зображення.

До винесення можна додавати текст. Виноску **Highlight rectangle** можна повертати на довільний кут. Для неї ж можна встановити ефект тіні.

Візуалізація клавiш клавіатури

Використання клавiш і їх поєднань ("гарячих клавiш") можна відобразити в проєкті за допомогою виноски **Traditional keystrokes**.

При додаванні цієї виноски в кадр спочатку вставляється зображення порожньої клавiші клавіатури. Для того щоб на клавiші з'явилася її назва слід поставити курсор в полі **Enter keystroke or combination**, а після цього на клавіатурі натиснути клавiшу або клавiші .

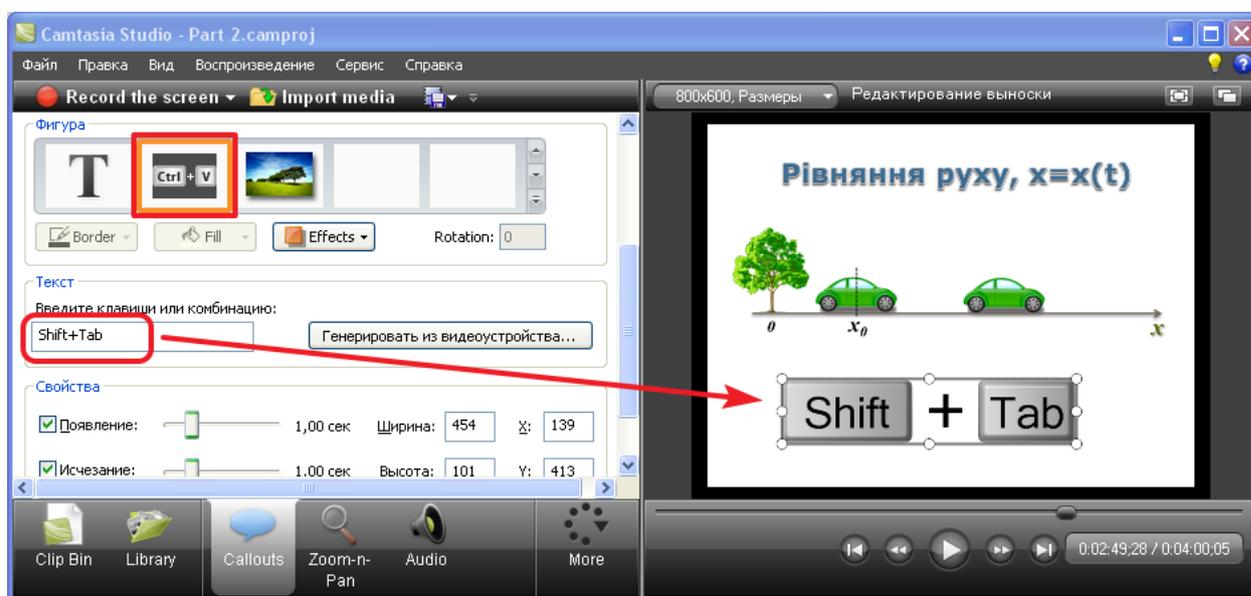


Рис. 8.16. Візуалізація клавiш, які використовувалися при записі проєкту

Можна візуалізувати натискання клавiш, які використовувалися під час запису відеокліпів проєкту.

Натисніть кнопку **Generate from camrec**. У вікні з попередженням про те, що попередні винесення, візуалізують натиснення клавіш на клавіатурі, будуть замінені на нові, натисніть кнопку **Так (Yes)**.

У вікні **Generate Keystroke Callouts** відзначте клавіші, натискання яких необхідно візуалізувати, в правій області вікна перетягуванням виберіть місце для розміщення виноска із зображенням клавіш і натисніть кнопку **Generate**.

У проекті на доріжку **Callout** в ті місця, де вони використовувалися під час запису, будуть вставлені виноска для всіх зазначених клавіш.

Колір цих винесень змінити неможливо, але можна вибрати стиль і ступінь прозорості так само, як для звичайної виноска.

Текст

Для вставки тексту на екран використовують виноску **Text callout**. При цьому вставляється прозора рамка для введення тексту.

Текст вводиться і оформляється в цій виносці точно так само, як і в звичайній виносці (див. Додавання тексту). Ніяких додаткових можливостей ця виноска не має.

Встановити будь-який колір або межу цієї виноска неможливо. Так само, як неможливо використовувати і будь-які ефекти.

Вставка зображення

Для вставки на екран зображення з графічного файлу використовують виноску **Load Image**. Найчастіше цю виноску використовують для додавання зображення, відсутнього в кошику кліпів.

При виборі виноска **Load Image** автоматично з'являється вікно **Load Image as callout**, в якому можна вибрати файл для вставки.

Рисунок, що вставляється має свою натуральну величину і з'являється в лівому верхньому куті екрану.

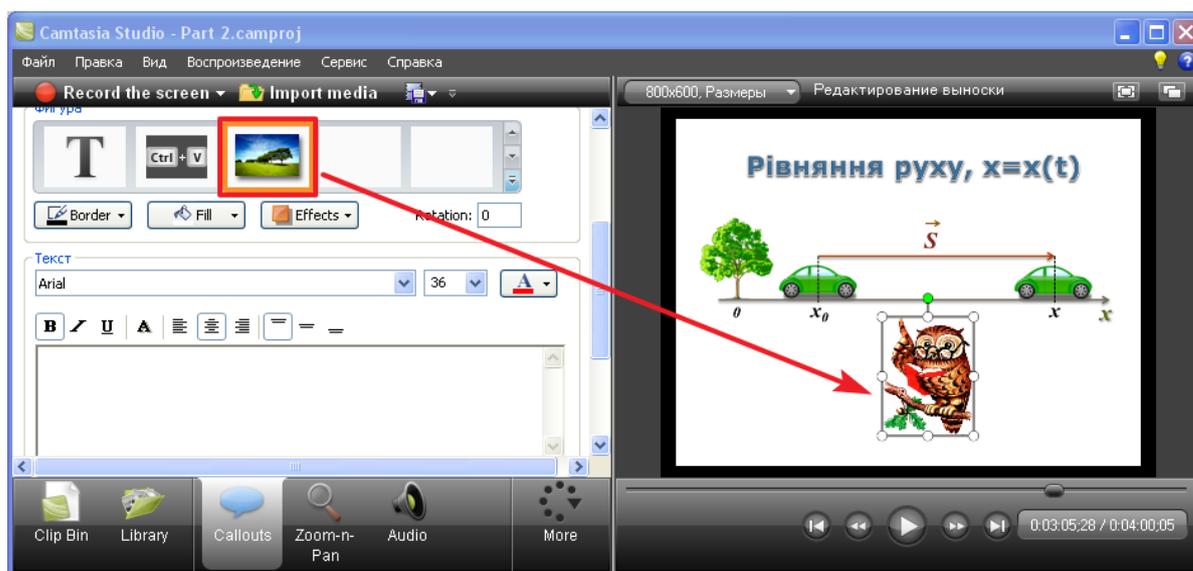


Рис. 8.17. Додавання малюнка

Перетягуванням можна змінити положення малюнка в кадрі. Перетягуванням маркерів малюнка можна змінити його розмір. Як і для звичайної виноска можна налаштувати точний розмір і координати положення цієї виноска.

Для малюнка можна встановлювати межу і заливку, використовувати різні ефекти.



Слід мати на увазі, що заливка встановлюється для всього зображення малюнка. При вставці кольорових зображень це, природно, призводить до змішування кольорів зображення і заливки

На виноску можна додати текст. Знову-таки, текст додається точно так само, як і в звичайну виноску (див. Додавання тексту).

Додавання елементів переходу

Якщо проект передбачається записати у форматі **Flash**, в нього можна додати інтерактивні елементи для переходу до різних частин фільму або до якогось ресурсу Інтернету.

Для створення таких елементів призначена спеціальна виноска **Hotspot**. Втім, елементи інтерактивності можна додавати практично і до всіх інших виноска (за винятком групи **Sketch motion**, а також спеціальних виноска **Blur callout**, **Spotlight**, **Highlight callout** і **Highlight rectangle**).

При створенні елемента переходу виноска **Hotspot** не надає будь-яких додаткових можливостей, в порівнянні з іншими типами виноска. Більше того, встановити небудь колір або межу цієї виноска неможливо, внаслідок чого на екрані вона малопомітна. Тому, частіше для створення елемента переходу використовують виноска типу **Shapes with text** з відповідним текстом або **Load Image** з відповідним зображенням.

Одна виноска може забезпечити тільки один перехід. Тому, як правило, в одному кадрі розміщують кілька виноска, кожна з яких забезпечує перехід до якогось фрагменту або ресурсу.

На шкалі часу виноска з переходами знаходяться на тих же доріжках **Callout**, проте, на відміну від звичайних виноска, вони забарвлені не в чорно-сірий, а в коричневий колір.

Для будь-яких типів виноска інтерактивність додається однаково.

- Виділіть виноску, яка буде використовуватися для переходу.
- Встановіть прапорець **Make flash hotspot** та натисніть кнопку **Flash hotspot properties** .

У вікні встановіть перемикач для вибору необхідного типу і об'єкта переходу .

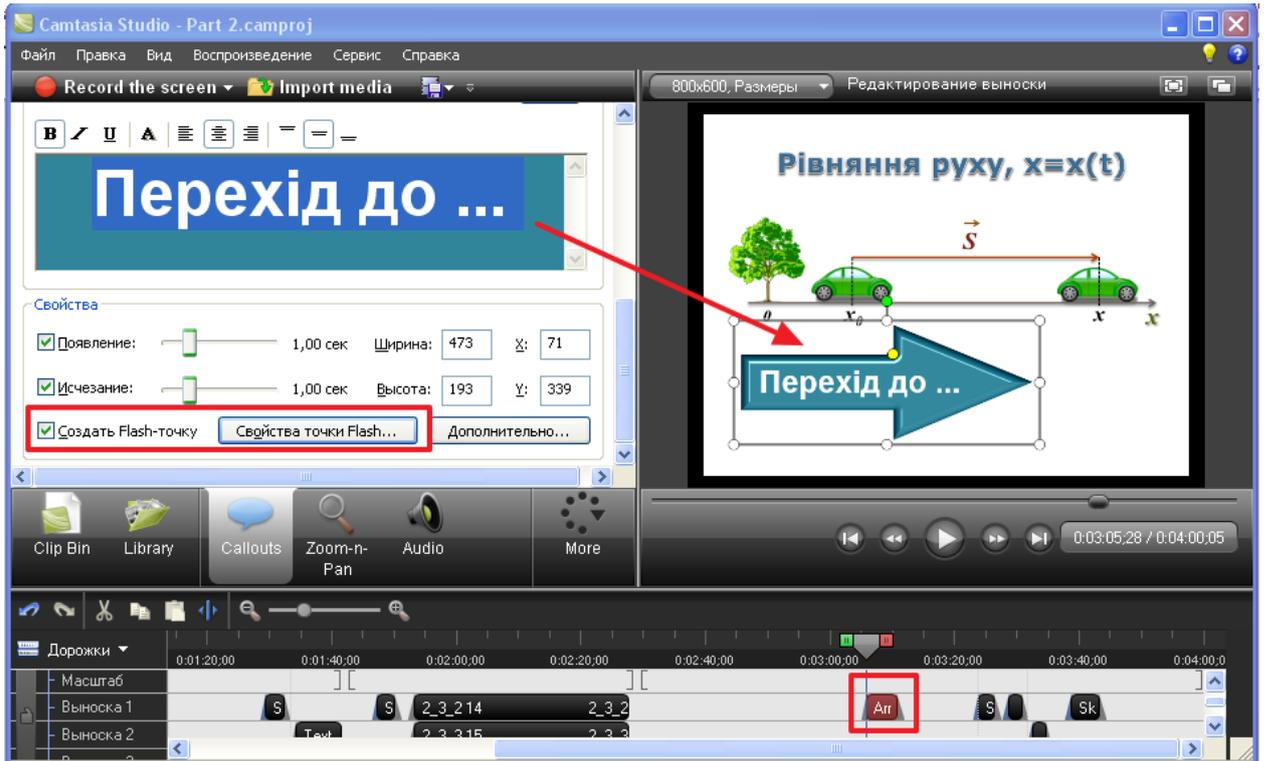


Рис. 8.18. Додавання виносці інтерактивності

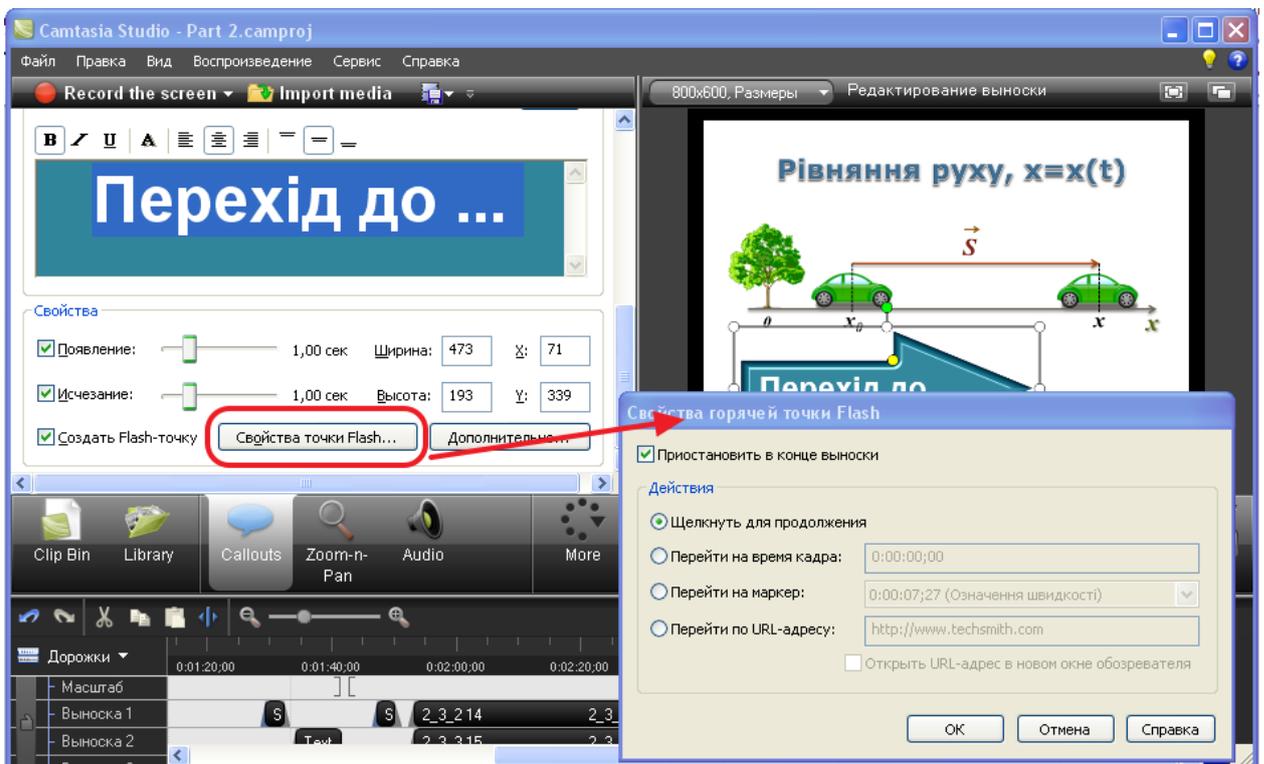


Рис. 8.19. Вибір типу та об'єкта переходу

Перемикач **Клацнути для продовження (Click to continue)** використовують для зупинки показу відео. Для продовження показу користувач повинен клацнути по виносці.

Перемикач **Перейти на час кадра (Go to frame at time)** використовують для переходу до певного часу у фільмі. Момент часу слід ввести в сусіднє поле.

Перемикач **Перейти на маркер (Go to marker)** використовують для переходу до одного з маркерів, доданих під час запису або в процесі монтажу. Маркер, до якого потрібно перейти, слід вибрати в сусідньому списку.

Для переходу до ресурсу Інтернет слід вибрати перемикач **Перейти за URL адресою (Jump to URL)**. Адреса в Інтернет слід вказати в сусідньому полі. Для того щоб сторінка відкривалася в новому вікні браузера можна встановити відповідний прапорець.

Виноска з ефектом переходу при показі відображається на екрані точно так само, як і звичайна виноска. Для того щоб при показі можна було зручно нею скористатися, у вікні **Властивості точки Flash (Flash hotspot properties)** слід встановити прапорець **Призупинити в кінці виноски (Pause at end of callout)**. У результаті в процесі показу в момент закінчення знаходження виноски на екрані відтворення буде зупинено, і користувач повинен клацнути по виносці, щоб продовжити перегляд.