

## ***Захват изображений с экрана монитора.***

Как изготовить учебный видеоролик со звуковым сопровождением, используя простейшее программное обеспечение?

Для этого вам понадобится ПК, свободно распространяемое программное средство HyperCam 2 и простейшая программа видеомонтажа MovieMaker.

### **Умения пригодятся Вам для:**

изготовления видеороликов со вставками событий, происходящих на экране монитора;

вставки рисунков – копий изображений экрана и окон;

синхронного озвучивания и визуализации медиатекстов.

### **Выполнение**

Запустите на выполнение программу «HyperCam» и настройте меню программы, как показано на рисунках №№1 и 2.

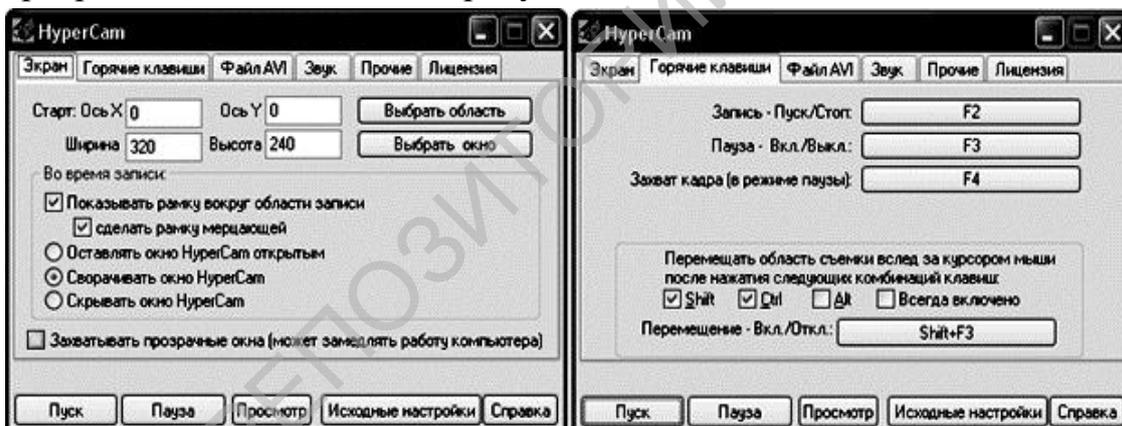


Рис. 1. Окно программы HyperCam (слева). Вкладка меню «Горячие клавиши», справа

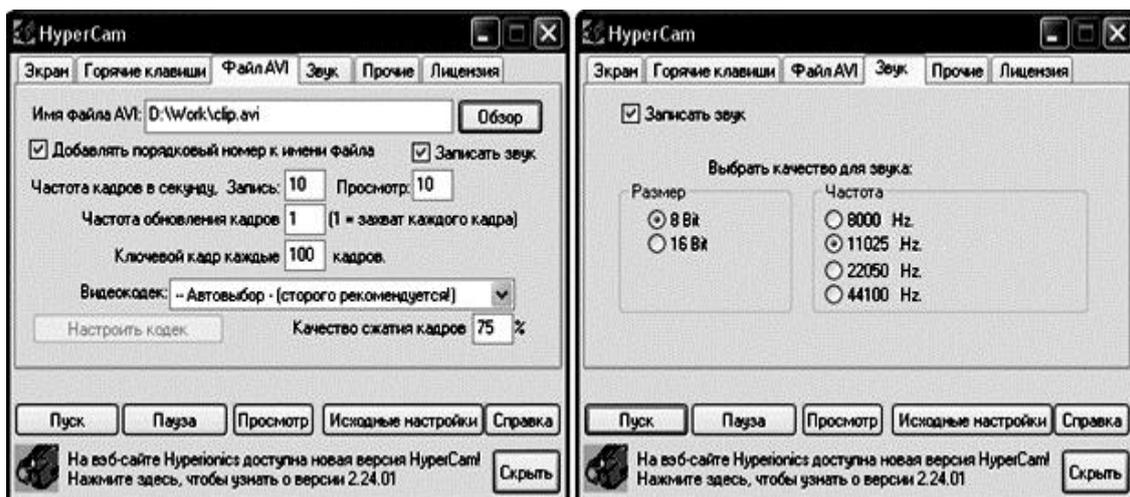


Рис. 2. Вкладки меню для установки режимов записи видео (слева) и звука (справа)

Экран – стандартные установки закладки выбора Области Экрана (рис.1.); Горячие клавиши– стандартные установки программы по использованию горячих клавиш; Файл AVI – закладка для установки режима и времени записи видеофайла; Звук– закладка для установок режима записи звукового сопровождения; Прочие– другие опции управления программой. На вкладке управления функциями записи звука (Звук, рис.2, справа) включите режим записи (Записать звук), 8-битную кодировку сигнала с минимальным битрейтом<sup>1</sup> 8 кбит в секунду. Это позволит сократить размер звукового файла и время его передачи в сети.

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

<sup>1</sup>Битрейт (от [англ.](#) bitrate) — количество **бит**, используемых для хранения одной секунды мультимедийного контента. Битрейт выражается **битами в секунду** (бит/с, bps), а также производными величинами с **приставками** кило- (кбит/с, kbps), мега- (Мбит/с, Mbps) и т. д.



Рис. 3. Вкладка меню «Прочие»

**Пробная запись.**

Запустите на выполнение программу **Калькулятор**.

Во вкладке **Области экрана** программы «HyperCam» щёлкните по кнопке **Выбор окна**, затем щёлкните по заголовку окна **Калькулятор**.

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

Запустите программу видеозахвата клавишей **F2**.

В окне калькулятора произведём действия с числами, комментируя их спомощью микрофона.

Остановите запись, нажав клавишу **F2**.

Просмотрите полученную запись (**Просмотр** вкладки **Экран**).

**Запись видеофрагмента.**

Откройте папку с материалами, подготовленными для записи видеоролика например, как показано на рис 4.

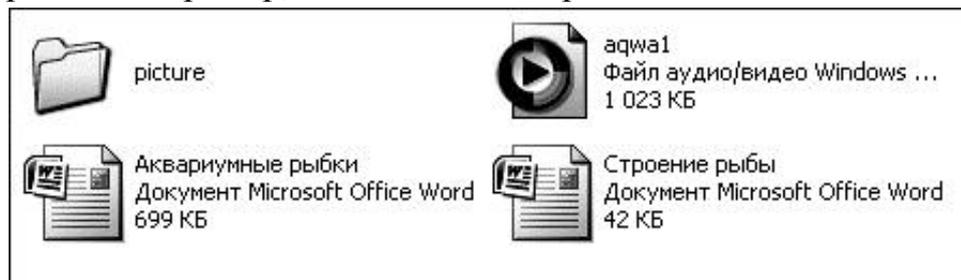


Рис. 4. Содержание папки

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

### Видеозахват статичных изображений с экрана монитора

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

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

### Видеомонтаж.

Видеомонтаж можно произвести с помощью простейшей программы видеомонтажа **Windows MovieMaker**. Импортируйте в проект вашу запись (результат динамического захвата изображений с экрана монитора), музыку, клип (aqwa1) и рисунки (папка Picture). В ролик вставьте результаты динамического и статического захватов изображений с экрана монитора. Смонтируйте фильм и сохраните в свою папку.

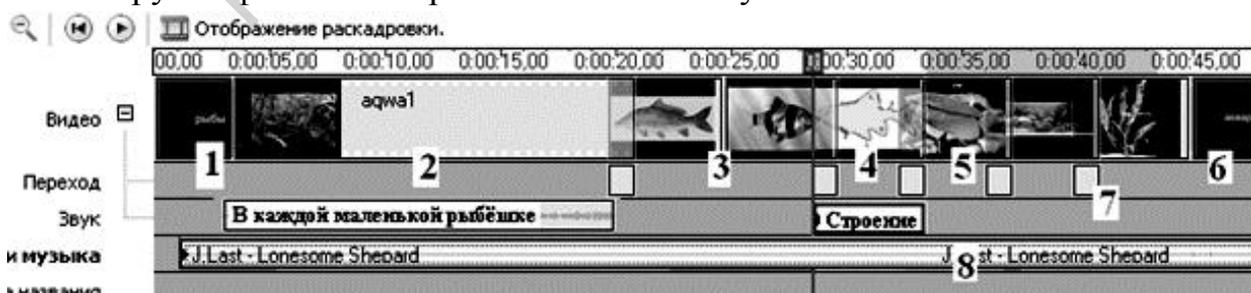


Рис. 5. Смонтированный ролик для сохранения в файл фильма

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

растений; 6 – конечный титр (автор ролика); 7 – межкадровые переходы; 8 – фоновая мелодия.

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

### ***Литература:***

1. Беловский Г.Г. Основы информационных технологий. Пособие для преподавателей, студентов и учащихся. ISBN: 978-659-48158-1, LAP LAMBERT Academic Publishing, Saarbrücken 2015г., 281 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ