

С нами легко!



ЭКСТРА
РОЛИК

"ЭКСТРА-РОЛИК. РЕДАКТОР"

Руководство пользователя
компьютерной программы

2018

Руководство пользователя

компьютерной программы «Экстра-ролик. Визуальный редактор»

1. «Экстра-ролик». Что и как
 - 1.1 Кому и зачем. Как возникла идея
 - 1.2 Просто как никогда. Инсталляция, лицензирование
 - 1.3 Первый сеанс работы. Что нужно знать

2. О программе. Редактируйте видеоролики!
 - 2.1 Просто как никогда. Принципиальная схема и общее описание интерфейса. Минимальные технические требования к компьютеру
 - 2.2 Дизайн-проект (стиль). Цветовой тон
 - 2.3 Дизайн-проект. Темпоритм. Сменный фон
 - 2.4 Дизайн-проект. Макеты. Логотип или миниатюра
 - 2.5 Контент. Правка, замена. Окно расширенных настроек
 - 2.6 Мелодия. Закадровый голос. Озвучивание сцены-макета
 - 2.7 Экспорт в видеофайл. Предпросмотр и финальный рендер

3. Окно расширенных настроек контента
 - 3.1 Редактирование, форматирование и другие возможности оформления текстов
 - 3.2 Позиционирование и тонирование иллюстраций. Анимирование движения иллюстрации
 - 3.3 Тонирование видеофрагмента и подстройка насыщенности

1.1. «Экстра-ролик». Что и как, кому и зачем

Сегодня видеоролики уверенно вошли в нашу жизнь. Они нужны везде и в большом количестве. Это и не удивительно – все виды неличных коммуникаций становятся все более визуальными. Видеозвонки, видеомессенджеры, ip-телевидение – стали просто привычными, а ролики на видеохостингах и видеоблоги – уже давно самый просматриваемый контент в сети. Да и фотографии мы уже собираем и смотрим как слайд-шоу, а гостям и друзьям все чаще показываем видеоролики об отпуске, свадьбе или первых шагах малыша.

Но до сих пор создание видеороликов было, как правило, делом (услугой) профессиональных студий или специалистов-фрилансеров, причем не всегда высокого качества. Но при этом всегда затратно и совсем не быстро. Так и возникла идея создать визуальный редактор, который позволял бы буквально каждому пользователю из готовых роликов-примеров быстро и просто самому создавать свои персонализированные видеоролики и, конечно, со своим контентом.

Но как это сделать... Мы отказались от разработки новой программы для видеомонтажа или анимации графики. Мы решили предложить пользователям собирать видеоролики из готовых кубиков-макетов. Да, пришлось слегка ограничить перечень приемов визуализации контента и список используемых эффектов. Но теперь собрать видеоролик своими силами стало очень просто, а времени для создания простого видеоролика требуется не более одного-двух часов. При этом качество финальных видеороликов всегда профессионально, и не зависит от возраста и компьютерной подготовки пользователя.

Визуальный конструктор и редактор «Экстра-ролик» - это не столько компьютерные windows-программы, сколько новый способ, прием быстро и просто собрать свой видеоролик из готовых кубиков-макетов. Конечно, это и широкие возможности редактирования или замены контента, выбора и настройки стиля (дизайна), мелодии или закадрового озвучивания. И главное, текущий результат редактирования можно видеть, его можно воспроизвести здесь и сейчас так, как это будет и в финальном видеоролике.

Первая версия программы «Экстра-ролик» - это визуальный редактор, который позволяет видоизменять стиль (дизайн) и редактировать или полностью заменять контент в предлагаемых роликах-примерах.

Редактируемые ролики – это готовое визуальное решение (мастер-проект) видеоролика для компьютерной программы его редактирования, включая полный контент-сборник и коллекцию медиафайлов для всех вариантов стилистического и музыкального оформления ролика.

Каждый редактируемый ролик-пример содержит несколько вариантов стиля (дизайн-проектов) его оформления. «Примерять» стиль в программе «Экстра-ролик» можно бесконечное количество раз. Более того, ролик можно сразу же увидеть в новом дизайне. Каждый дизайн-проект содержит большой выбор вариантов готовых кубиков-макетов, что позволяет воплотить практически любой замысел пользователя.

Редактируемые видеоролики-примеры можно найти в каталоге на сайте проекта. Они сгруппированы в несколько рубрик и адресованы как частным лицам, так и коммерческим, некоммерческим или государственным организациям.

1.2. Демоверсия программы. Инсталляция, активация и обновления

Задумывая видеоролик, всегда приходится размышлять о цели его создания или замысле. Поэтому лучше начинать с осознанного выбора редактируемого ролика-примера из предложенных в каталоге. Почему это важно? Все просто: каждый ролик-пример содержит несколько дизайн-проектов (стилей) специально разработанных под его назначение и, если отнестись к выбору небрежно, вряд ли удастся получить трогательный свадебный, например, видеоролик на основе динамичного и строгого корпоративного стиля (дизайна). Более того, редактируемые ролики-примеры содержат необходимый тематический медиа и демоконтент, а произвольно заменить, например, декоративные или графические элементы стиля в программе-редакторе невозможно.

Демоверсия позволяет познакомиться со всеми возможностями программы редактора, оценить ее достоинства и функционал. В состав демоверсии для этого включен мастер-проект одного из редактируемых роликов-примеров. Конечно, демоверсия содержит ряд ограничений, но это никак не мешает увидеть ее широкие возможности по настройке стиля, редактированию или замене контента из готовых кубиков-макетов. После внесения правки можно просмотреть финальную версию ролика в плеере программы, но экспорт в видеофайл (*.avi или *.mpg) в демоверсии невозможен. Кроме того, вносить изменения можно не во все, но в несколько сцен-макетов мастер-проекта, а добавить или удалить можно только один макет. Обратите внимание, что пока компьютерная программа работает только под операционной системой Windows всех версий, начиная с Windows XP.

Лицензирование. Лицензию на использование компьютерной программы редактора приобретать не нужно, она предоставляется бесплатно – ее можно свободно скачать с сайта проекта. Но лицензионное соглашение при этом соблюдать необходимо. Обязательства соблюдать все положения лицензионного соглашения пользователь принимает на себя, соглашаясь на установку программы и необходимых обновлений. Поэтому, прежде чем устанавливать, копировать или иным образом использовать программу, внимательно прочтите текст лицензионного соглашения.

Как только определились с замыслом и выбрали редактируемый ролик-пример из каталога – приобретите лицензию. Лицензия приобретается только на мастер-проект редактируемого видеоролика-примера. Это сделано для того, чтобы никаких дополнительных опций или лицензий на программные модули пользователь не приобретал. Период бесплатного использования программы-редактора определяется исключительно сроком действия лицензии на редактируемый ролик-пример (мастер-проект). После окончания срока действия лицензионного соглашения программа автоматически перейдет в деморежим, и вы не сможете больше вносить правку в проект видеоролика.

Затем скачайте демоверсию и запустите ее. Авторизуйтесь в программе с теми же логином и паролем, которые вы указали в ходе оформления лицензии. Активируйте программу и загрузите обновления, в составе которых на ваш компьютер будет инсталлирован и мастер-проект выбранного вами редактируемого видеоролика-примера. После активации и установки персонального пакета обновлений программа будет сконфигурирована в соответствии с условиями приобретенной конкретной лицензии

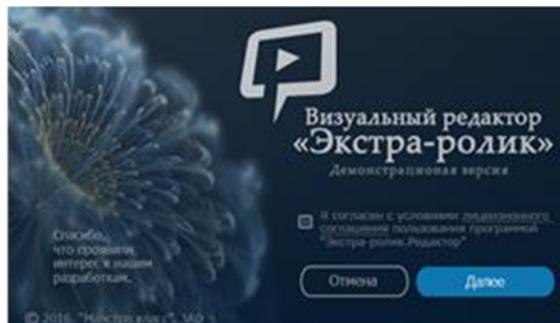
При повторном приобретении лицензии на редактируемые ролики-примеры просто запустите установленную на вашем компьютере программу-редактор «Экстра-ролик»,

авторизуйтесь и обновите модули программы. Процедура обновления программы автоматизирована, поэтому просто следуйте инструкциям в сообщениях программы.

Инсталляция программы. Скачайте с сайта инсталляционный файл демоверсии программы-редактора видеороликов «Экстра-ролик. Редактор». Запустите файл MaesExtraRolikDemo.exe на своем компьютере и установите программу. После запуска вы можете получить сообщение от службы контроля учетных записей Windows, в этом случае выберите клавишу «Да». Дождитесь окончания установки.

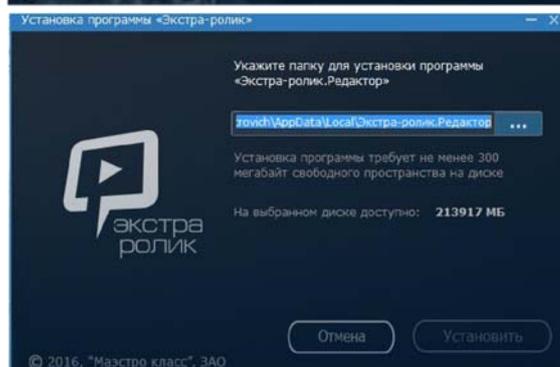
Шаг 1

На стартовом экране примите условия лицензионного соглашения - проставьте «галочку» в чек-боксе. После того, как станет доступной кнопка, нажмите «Далее»



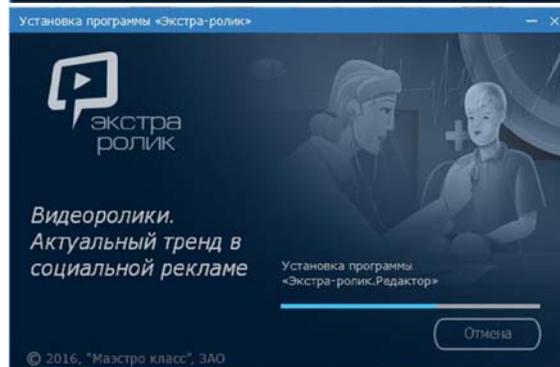
Шаг 2

Задайте папку для установки программы и нажмите «Далее»



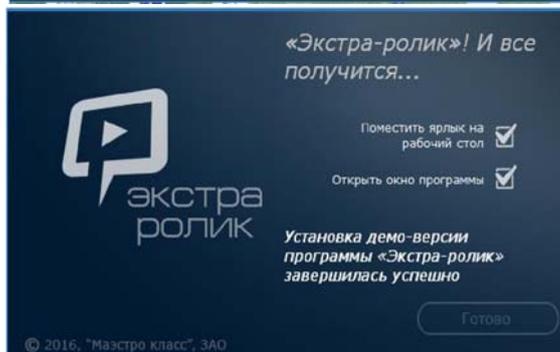
Шаг 3

Дождитесь окончания установки



Шаг 4

Выберите установочные опции и завершите установку



Программа будет работать в демонстрационном режиме всякий раз до момента ее активации. После окончания срока действия приобретенной лицензии или лицензий в деморежим программа перейдет автоматически.

Активация программы. Запустите программу, используя ярлык на рабочем столе, или в меню «Пуск > Все программы» На первом экране введите логин (актуальный e-mail) и пароль, полученный в ходе приобретения лицензии на редактируемый ролик-пример (мастер-проект) и нажмите клавишу «Готово».

Программа устанавливается строго на компьютер, где проводится активация. Установка и активация программы на другой компьютер с этими логинами и паролями после активации невозможна.

Активация проводится только через интернет, автономной активации программы по ключу или активации по телефону - не предусмотрено. Поэтому прежде, чем активировать программу убедитесь в наличии и исправности устойчивого интернет-соединения на данном компьютере.

Автоматически после авторизации программа соединится с серверами проекта и, если лицензия приобретена, то в соответствии с условиями лицензии будет собран персональный пакет обновлений. Размер этого пакета обновлений будет указан в сообщении программы. Загрузите обновления, ориентируясь на индикацию хода выполнения операции. Дождитесь сообщения программы об успешном завершении скачивания пакета обновлений. Примените (установите) обновления, перезапуск программы будет произведен автоматически.

После активации программа авторизация при каждом запуске или сеансе работы в программе не требуется. Все ограничения демоверсии будут сняты и программа-редактор будет готова к работе. Только при повторной проверке наличия обновлений нужно будет авторизоваться (ввести логин и пароль) повторно. В пакеты обновлений включаются не



только приобретенный мастер-проекты (редактируемые видеоролики-примеры), но и текущие обновления для все программных модулей. Работа над совершенствованием функционала программы и модернизации ее модулей и библиотек ведется постоянно, поэтому лучше периодически проверять наличие обновлений. И, если проставить галочку в чек-боксе опции «Запомнить меня», то наличие обновлений будет проверяться автоматически при каждом запуске программы.

1.3. Первый сеанс работы. Что нужно знать

На главном экране программы-редактора видеороликов под окном плеера находится небольшое меню. Переходя по стрелочкам к разделам этого меню, необходимо выбрать проект для редактирования. Демо-раздел в этом меню присутствует всегда и удалить его или видоизменить невозможно.

Мастер-проект видеоролика, лицензия на который приобретена, будет в списке одного из разделов. Для начала его редактирования нужно выбрать-выделить этот проект, кликнув по миниатюре, и нажать кнопку «Редактировать выбранный проект».



Что нужно знать и помнить о версии «Редактор» программы «Экстра-ролик», прежде чем приступать к редактированию видеоролика. Особенности версии «Редактор» программы «Экстра-ролик» немного, но они могут существенно повлиять на сам процесс создания нового видеоролика на основе мастер-проекта:

- все изменения в дизайне или в ходе редактирования и замены контента, которые вносятся пользователем, сохраняются в одном и том же файле проекта, то есть «поверх» начальных настроек редактируемого ролика. Поэтому, приступив к редактированию контента или изменению настроек стиля (дизайна), вернуться к первоначальным настройкам невозможно;
- возможности создать новый проект или сделать копию текущего проекта в версии «Редактор» не предусмотрено. Поэтому всякий раз, закончив правку видеоролика, лучше сделать «пробный» рендер. Просмотрев готовый видеоролик в плеере программы и убедившись, что все изменения или правки внесены, ошибок нет выполните финальный рендер (экспорт проекта в видеофайл). После этого можно продолжить правку и получить еще несколько вариантов, например, цветового или музыкального оформления видеоролика. И, если есть желание сохранить видеоролики всех вариантов, необходимо всякий раз выполнить процедуру финального рендера - экспортировать очередной вариант проекта в видеофайл;
- весь контент редактируемого ролика-примера использован и предложен разработчиками в демонстрационных целях. Использование демо-контента для публичного распространения или показа в составе производных видеороликов разработчиками не лицензировано. Этот контент свободно можно использовать только в частных целях или для частного просмотра. Для публичного показа или распространения любыми способами с использованием демоконтента или, тем более, в коммерческих целях (для перепродажи) пользователям нужно

самостоятельно лицензировать каждое изображение, каждый видеофрагмент или мелодию;

- возможности пополнять библиотеки медиа-файлов, поставляемые в составе редактируемых видеороликов-примеров, в версии «редактор» программы «Экстра-ролик» не предусмотрено. Но можно свободно использовать медиа-файлы своих библиотек или приобретенный контент на стоковых сетевых ресурсах.

2.1. Просто как никогда. Принципиальная схема и общее описание интерфейса

Основное окно программы для редактирования контента и настройки стиля или звукового сопровождения видеоряда построено по очень простому принципу. В центре находится плеер программы, где можно видеть все вносимые изменения «здесь и сейчас». Это позволяет визуально оценить будущий результат. При желании можно развернуть изображение на весь экран.

Обратите внимание, что проигрывается проект, а не финальный видеофайл, то есть программными средствами «на лету» генерится видеоряд, который затем может быть экспортирован в видеофайл. И местами возможна дискретность воспроизведения некоторых сцен (макетов), а зависит это от вычислительной мощности компьютера, на котором инсталлирована программа «Экстра-ролик. Редактор».

Важно: работоспособность самой программы успешно протестирована на разных аппаратных конфигурациях, и количество пропусков кадров при воспроизведении проекта видеоролика «на лету» напрямую зависит от мощности компьютера. Но в любом случае визуально оценить результат редактирования или изменения настроек стиля (дизайна) можно на любом компьютере. Если дискретность воспроизведения все-таки мешает увидеть какие-то детали, воспользуйтесь функцией предварительного рендера. Полученный видеоролик можно просмотреть в том же плеере программы, но уже без пропуска кадров. Это будет именно тот видеоролик, который можно экспортировать в видеофайл одного из форматов - *.avi или *.mpg.

Минимальные технические требования к компьютеру:

Процессор, модель	Intel Core2 Duo
Процессор, частота	не менее 2-3 GHz
Оперативная память, объем	от 4 до 8 Гб
Операционная система	Windows
Версия операционной системы	XP, 7, 8, 8.1, 10

В правой части окна программы расположены мини-окна для работы с контентом, а в левой – для настройки стиля (дизайна) и других параметров всего проекта. Такая группировка возможностей программы упрощает навигацию в окне программы и позволяет пользователю быстро фиксировать характер вносимых изменений.



Внизу миниатюрами представлены все сцены-макеты в составе видеоролика и указана их продолжительность. Общая продолжительность сцены складывается из времени построения и смены анимационной сцены плюс время экспозиции контента в этой сцене, которая задается пользователем. Изменить продолжительность показа контента можно с помощью регулируемого индикатора, он расположен под миниатюрным изображением сцены-макета. Продолжительность построения и смены анимационной сцены напрямую пользователем регулироваться не может, но она зависит от выбранного темпа анимации в проекте: чем выше темп анимации, тем меньше продолжительность построения и смены сцен-макетов. Как сменить темп анимации в дизайн-проекте см. раздел «темпоритм». Цифрами справа и слева от миниатюры сцены-макета в секундах указано время начала и окончания выбранной сцены.

При выделении какой-либо сцены-макета в структуре видеоролика плейер программы автоматически создает ее увеличенное изображение. Индикатор хода воспроизведения видеоролика указывает на начало экспозиции контента, т.е. на момент, когда вся сцена полностью собрана. Индикатор под миниатюрой сцены-макета отражает этот же момент. Если в сцене-макете пользователем в качестве иллюстрации используется видеофрагмент, то продолжительность экспозиции контента регулируется длительностью самого фрагмента. В этом случае регулируемый индикатор под миниатюрой не показывается, а на его месте указывается продолжительность видеофрагмента.

Над миниатюрой выбранной сцены-макета расположена часть кнопок контекстного меню – копировать, удалить сцену-макет



и перейти к расширенным настройкам. Именно эти функции наиболее часто используются при составлении видеоролика - определения его состава и структуры. Полное контекстное меню доступно по нажатию на миниатюре правой кнопкой мыши. Значение многих кнопок-функций этого меню очевидны из названия. Переход к расширенным настройкам приведет к открытию нового окна, где можно будет индивидуально, именно в этой сцене настраивать шрифт, цвет, выравнивание и др. параметры всех текстов, а также позиционировать и тонировать иллюстрацию. Подробнее окно расширенных настроек будет описано ниже.

Все сцены-макеты в линейной структуре видеоролика расположены на темном или светлом фоне, темной или светлой подложке (background). Обычно они чередуются в шахматном порядке. Но, если подряд использованы несколько одинаковых макетов, они группируются и визуально объединяются одним фоном. В одной группе контент в сценах-макетах показывается без перестроения и анимации графики – как бы в одной сцене со сменным контентом. Это может быть очень удобным и даже необходимым, когда нужно



группировка сцен группировка сцен

показать несколько иллюстраций с одним текстовым комментарием, например, или наоборот – одну иллюстрацию и достаточно длинный текст, разбитый на фрагменты. В мастер-классах на сайте будут показаны еще ряд интересных приемов использования группировки макетов при составлении структуры видеоролика.

2.2. Дизайн-проект (стиль). Цветовой тон



Дизайн-проект или стиль выбирается во вкладке «дизайн-проект» левой части окна редактирования видеороликов. Для этого кликните по соответствующей иконке верхнего меню и откройте мини-окно выбора и настройки стиля (дизайн-проекта). В нижней части этого мини-окна будут показаны миниатюры дизайн-проектов, которые инсталлированы в составе пакета обновлений к

приобретенным видеоролику-примеру. Приобретение отдельно или дополнение перечня доступных дизайн-проектов по подписке для версии «Экстра-ролик. Редактор» не предусмотрено. Но каждый вариант стиля графического оформления разрабатывается специально, руководствуясь назначением и сферой применения редактируемого ролика-примера. Поэтому предложенных вариантов дизайна для каждого ролика-примера достаточно в подавляющем большинстве случаев.

Кликните и выделите миниатюру дизайн-проекта в списке. В верхней части появится увеличенное изображение этой миниатюры-этикетки дизайн-проекта. Слева от нее – иконки основных макетов сцены (кадра), кликнув по которым вы можете посмотреть макетирование основных сцен выбранного дизайн-проекта. Это далеко не полный перечень макетов и их вариантов. Возможность просмотра макетов основных сцен позволяет составить более полное представление о каждом из предложенных стилей и выбрать наиболее привлекательный дизайн. Анимация во всех дизайн-проектах выполнена в технике motion design, что является актуальным мировым трендом последних лет.



Для того, чтобы увидеть проект видеоролика в новом дизайне нажмите кнопку «применить» в нижней части мини-окна. Программа автоматически поменяет стиль в каждой сцене видеоролика и заменит миниатюры на нижней панели в его структуре. При этом контент, внесенный или измененный пользователем будет как можно корректнее сохранен. Возможно, размер и расположение контент-элементов в некоторых сценах будет существенно разниться от стиля к стилю. В этом случае необходимо будет донастроить эти элементы, используя все возможности окна расширенных настроек.



«Примерять» стили можно бесконечное количество раз. Причем всякий раз можно сразу же просмотреть свой проект в новом дизайне. Такая возможность еще одно важное преимущество программы, которое позволяет сравнительно и визуально оценить привлекательность того или иного дизайн-решения. Дизайн-проект – это готовое визуальное решение стиля оформления видеоролика.

В середине окна находится дополнительная инструментальная панель, которая предлагает дополнительные настройки стиля или дизайн-проекта, которые для него предусмотрены разработчиками.

Состав инструментальной панели настройки стиля или дизайна:



Выбор дизайн-проекта из списка или библиотеки;

Коррекция цветового тона дизайн-проекта

Смена темпа анимации;

Выбор варианта фона для некоторых дизайн-проектов.

Коррекцию цветового тона дизайн-проекта можно сделать путем выбора из представленных миниатюрами вариантов цветового решения, либо вручную меняя позицию ползунка на соответствующей шкале.



Для этого кликните на иконку инструментальной панели и сделайте выбор. Затем примените изменения, нажав соответствующую клавишу в нижней части мини-окна.

Изменения цветового тона будут сделаны во всех сценах, во всех стилевых и контент-элементах, которые назначил автор-дизайнер в ходе разработке стиля. И если после этого цвет шрифта в заголовках нужно поменять еще раз, необходимо перейти в окно расширенных настроек и вручную определить необходимый цвет заголовка в выбранной сцене. Эту операцию необходимо будет повторить для каждой сцены, в которой нужно поменять цвет шрифта.

Коррекция цветового тона стилевых и контент-элементов возможна в любом дизайн-проекте, что позволяет более точно передать настроение или ощущение времени действия, например, зима или осень, в видеоролике.



2.3. Дизайн-проект. Темпоритм. Выбор и замена фонового изображения

Во многих дизайн-проектах предусмотрена возможность изменения темпа анимации. Несомненно – это уникальное преимущество программы, что позволяет лучше гармонизировать динамику графики и темп музыкального сопровождения. Как правило, гармонизация ритмом музыкального сопровождения с темпом анимации и таймингом смены сцен способствует более точной передаче эмоций или настроения в видеоролике. И, напротив, можно использовать разнотемп как выразительное средство передачи конфликтного состояния или напряженной ситуации.



Кликните на иконку со стрелочным указателем и просто выберите желаемый темп. Опция доступна во многих, но не во всех стилях. И в тех случаях, когда изменить темп анимации невозможно, кнопка станет полупрозрачной, а изображение иконки станет бледнее. Она станет «некликабельной», но будет видна.



Если в дизайн-проекте есть возможность изменения темпа анимации, то иконка подсвечена достаточно ярко и функция доступна по клику левой кнопкой мыши.

Шкала разбита на пять дискретных значений от меньшего к большему, что легко угадывается на изображении самой шкалы. Для выбора значения кликните на трафарете одного из делений, и новое значение будет проиллюстрировано заполнением делений цветным тоном. Оставшиеся до максимального значения деления, по-прежнему, будут не заполнены. После этого «примените» заданные изменения темпа, кликнув соответствующую клавишу в нижней части

мини-окна.

Еще одним интересным и важным инструментом настройки стиля или дизайн-проекта под замысел автора является «сменный» фон. Не каждый дизайн-проект в силу конструктивных особенностей позволяет добавить эту опцию в палитру возможностей пользователя. Но, если это возможно, то выбор производится из предложенных



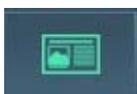
автором-дизайнером вариантов. В версии «редактор» применение расширенных библиотек фоновых изображений, в том числе анимированных - не предусмотрено.

Пользовательские файлы как анимированные, так и статические загрузить в проект и применить тоже нельзя. Как правило, без соответствующего опыта, подобрать или самостоятельно создать приемлемое фоновое изображение трудно, поэтому предложенные варианты анимированного фоновое изображения достаточны для корректного видеоизменения дизайн-проекта.

Кликните по миниатюре одного из предложенных вариантов фоновое изображения и выделите его. После того, как вокруг нее появится яркая рамка, примените изменения.

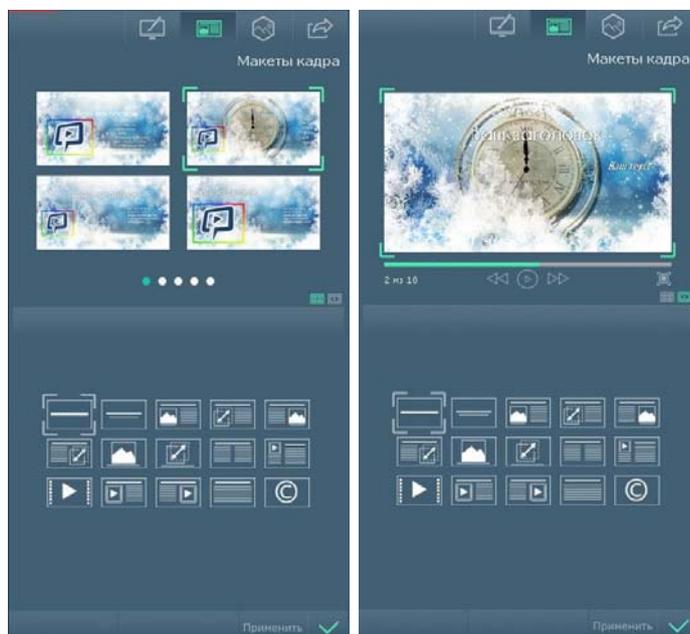


2.4. Дизайн-проект. Макеты. Логотип или миниатюра



Для каждого дизайн-проекта выполнены более двух десятков сцен и их вариантов. Именно эти кубики-макеты собираются в проекте ролика, который затем экспортируется в видеофайл. Для того, чтобы перейти к выбору макета для очередной сцены, кликните по вкладке с иконкой «макеты».

Все варианты сцен-макетов сгруппированы по видам, например, титульный или макет с иллюстрацией во весь экран. Иконки групп расположены в нижней части мини-окна. При клике по иконке группы, в верхней половине мини-окна будут показаны все варианты сцены-макета выбранного вида. Если вариантов макета много, то для удобства просмотра они выводятся максимум по четыре на «страницу». Для переключения страниц воспользуйтесь круглыми кнопками под миниатюрами вариантов макета.



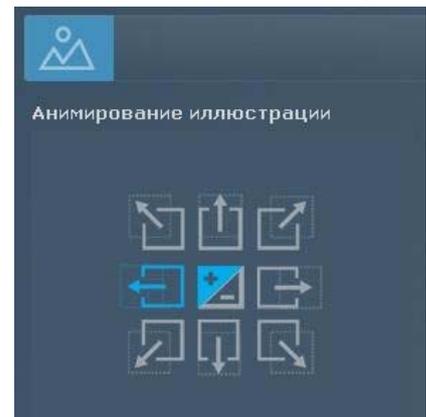
А в режиме индивидуального просмотра можно более детально познакомиться с особенностями макета или воспроизвести анимацию всей сцены. Кнопки переключения между режимами индивидуального просмотра или постранично находятся внизу справа. Это существенно облегчает подбор наиболее выразительного варианта макета для более точного воплощения замысла.

Определитесь с выбором варианта макета, кликните и выделите один из вариантов в верхней части мини-окна. И для того, чтобы заменить в линейной структуре ролика текущий макет на выбранный, нажмите клавишу «Применить». Только после нажатия этой клавиши выбранный вариант макета попадет в линейную структуру видеоролика.

Виды сцен-макетов в программе:

	Титульный		Иллюстрация в центре, с анимацией движения
	Рубрика, глава, параграф		Текст колонками
	Иллюстрация слева, текст справа		Мини-иллюстрация с аннотацией и много текста
	Иллюстрация слева, с анимацией движения		Видеофрагмент в центре
	Иллюстрация справа, текст слева		Видеофрагмент слева, текст справа
	Иллюстрация справа, с анимацией движения		Видеофрагмент справа, текст слева
	Иллюстрация в центре		Текст выводов или рекомендаций
			Авторы, титры, копирайты

Подробно описывать особенности макетов каждого вида нет необходимости, многое понятно уже из их названий. Но макеты с анимацией нуждаются в комментариях. Наверняка многие видели движущиеся фотографии в видеороликах. И при необходимости или желании использовать этот эффект нужно выбирать макеты именно с анимацией движения иллюстрации. Направление движения иллюстрации можно изменить в окне расширенных настроек, а скорость рассчитывается автоматически по выставленному времени экспозиции контента. Меняя время демонстрации контента в сцене-макете, можно ускорить, либо замедлить движение иллюстрации.



Логотип или миниатюра, маленькая фотография, например, или тематическая иконка, смайлик и др. могут быть очень кстати во многих проектах. Именно поэтому в программе «Экстра-ролик» реализована такая возможность. Выберите вкладку в верхнем меню мини-окна, укажите пусть к папке, укажите иллюстрацию и программными средствами она будет масштабирована и размещена в сцене-макете. После выбора иллюстрации нажмите клавишу «Применить».



Для контрастного выделения иногда под логотип или миниатюру делается специальная подложка или применяется эффект обводки и наложения тени. В случае с логотипом лучше применять тонированные изображения для повышения его контрастности по отношению к фону. Важно учитывать, что в качестве миниатюры или логотипа можно применить только одно изображение и только ко всему проекту. Применять такое изображение выборочно, в отдельных сценах в версии «редактор» невозможно.



Если после пробного применения изображения или логотипа в качестве миниатюры, нужно вовсе отказаться от его использования нажмите клавишу «Отмена» в нижней части мини-окна. Замена миниатюры на другую происходит в обычном порядке: выберите папку и укажите новое изображение. Примените изменения.

Интересные примеры использования фото в качестве миниатюры можно найти на сайте проекта www.extra-rolik.ru в рубриках «Блоги» и «Мастер-класс».

2.5. Контент. Правка, замена, настройки

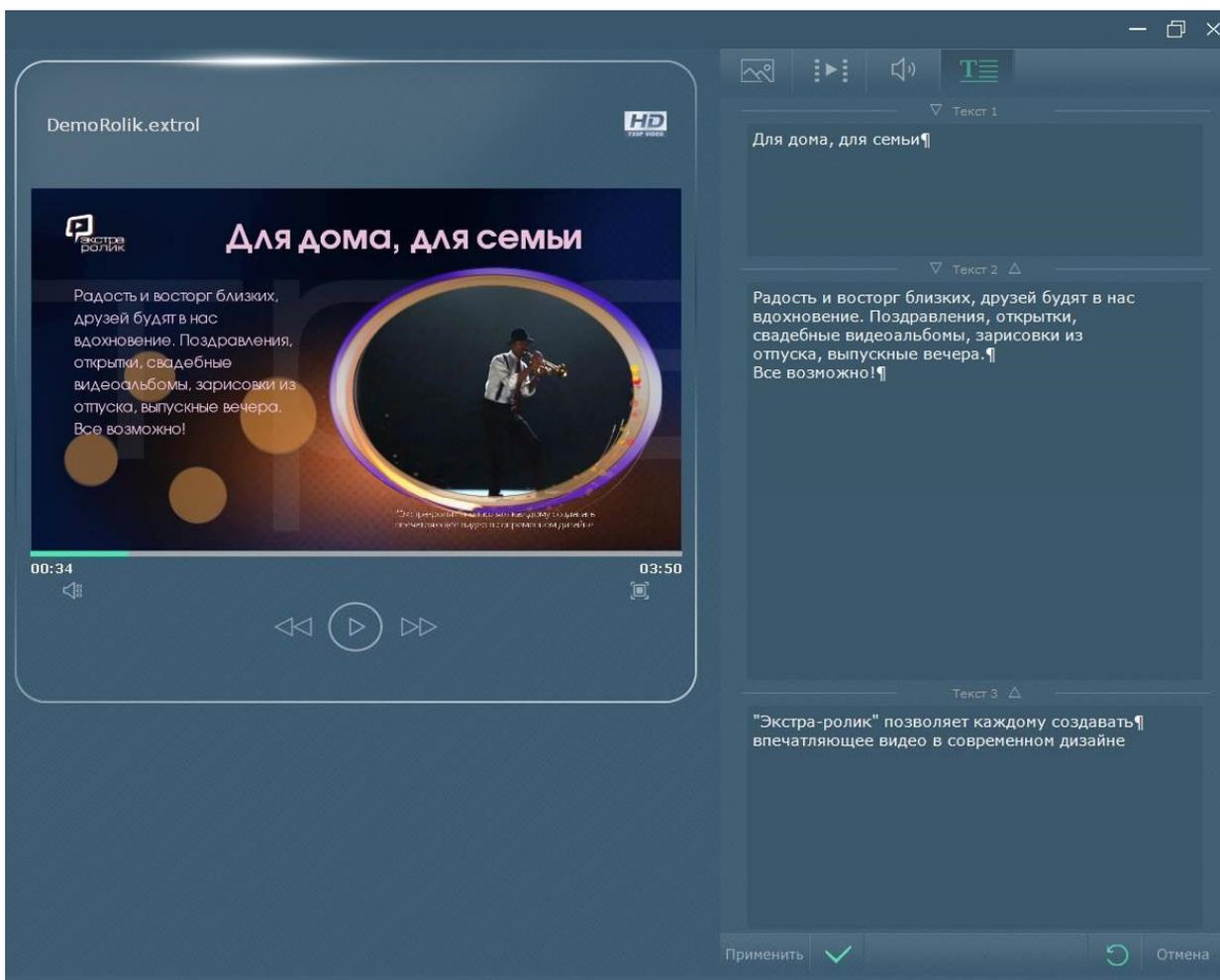
Правка, замена и настройки контента – основные или, как минимум, часто используемые функции в программе. Широкий набор возможностей для модификации демоконтента позволяет называть ролики-примеры – редактируемыми.



Перейти к правке текстов можно, открыв вкладку с соответствующей иконкой. Редактирование текстов в программе производится как обычно в отведенных для этого полях мини-окна справа от плеера. В другом окне – окне расширенных настроек, возможно и редактирование текста, и его форматирование.

Позиционируйте курсор в поле, где вы хотите отредактировать или заменить текст. Удалите имеющийся в поле текст и наберите на клавиатуре новый. Используйте

возможности копирования текста или его вставки, в т.ч. из другого источника. Для этого выделите текст, который необходимо скопировать и нажмите Ctrl-C, а если необходимо заменить текст – выделите и нажмите Ctrl-V.



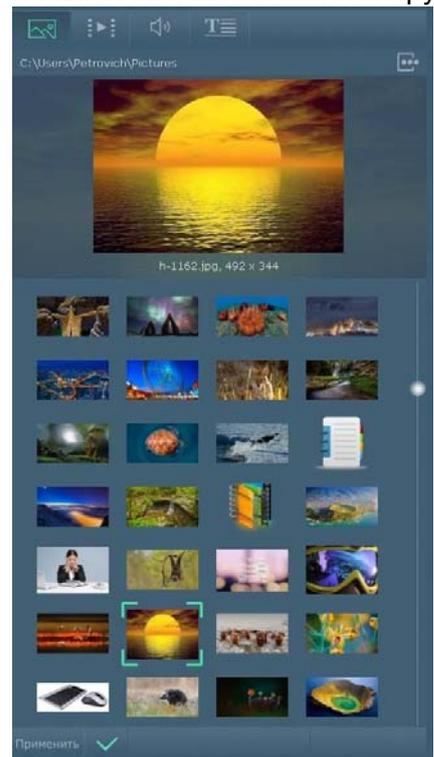
Чтобы увидеть изменения непосредственно в сцене-макете проекта нажмите клавишу «Принять» в нижней части мини-окна. Последнюю правку можно отменить, если после просмотра или проигрывания сцены-макета что-то не устраивает. Для этого нажмите соответствующую клавишу в нижней части мини-окна.

Форматирование текстов – изменение шрифта, его размера, цвета, выравнивание, изменение прозрачности и др., производится в окне расширенных настроек по нажатию соответствующей иконке в верхнем меню окна. Подробнее о дополнительных возможностях форматирования текстов и модификации всех видов контента - в параграфе «Окно расширенных настроек».

Для того, чтобы заменить иллюстрацию перейдите в соответствующую вкладку. Самый простой способ заменить иллюстрацию – перетащить миниатюру в окно плеера. Укажите папку на компьютере, где находится нужная картинка. Кликните на миниатюру выбранной иллюстрации и, удерживая левую кнопку мыши, «перетащите» ее в окно плеера. Отпустите кнопку мыши. Иллюстрация будет заменена автоматически.

Другой способ. Кликните-выделите миниатюру необходимой иллюстрации. Если в указанной папке много картинок, воспользуйтесь скроллингом. В верхней части мини-окна появятся имя файла, его расширение и выделенная иллюстрация достаточного размера, чтобы убедиться в правильности сделанного выбора. Нажмите клавишу «Применить» в нижней части мини-окна, и иллюстрация в сцене-макет будет заменена. Просмотрите сцену-макет уже с новой иллюстрацией, нажав кнопку «Воспроизвести» в окне плеера. При необходимости повторно замените иллюстрацию, и, закончив подбор сохраните текущее состояние проекта.

Можно использовать иллюстрации JPEG, JPG, BMP, GIF и PNG-форматов. Но gif-анимация в программе не поддерживается. Это значит, что изображение в gif-формате может быть использовано в программе без анимации. Дополнительные возможности открывает использование иллюстраций png-формата с прозрачностью. Прозрачный фон изображения делает более видимой динамичную графику дизайн-проекта, что значительно добавляет выразительности всей сцене-макету.



Использование очень больших изображений возможно, но не приветствуется. Изображения большого формата будут конвертированы в приемлемый размер. HD-качество видеоролика – это 1280x720 пикселей, поэтому использование изображений 3000x2000 пикселей, например, или больше – бессмысленно. Тем более, что конвертация изображения всякий раз будет «тормозить» работу программы.

В каждом дизайн-проекта есть сцены-макеты, в которых возможно использование видеофрагментов или видеоиллюстраций. Замена видеофрагмента в сцене-макет производится также, как и статических иллюстраций, но в данном случае имеет смысл обращать внимание на качество используемого видео. Лучше использовать видеофрагменты качества не ниже 720p (HD). Аббревиатура HD расшифровывается как «High Definition», или «высокая четкость».

В программе могут быть использованы видеофрагменты или видеоиллюстрации многих форматов, например, avi, mpg, mp4, flv, mkv и др.

Зачастую по первому кадру трудно сделать выбор

видеофрагмента. Для удобства пользователей в поле предпросмотра видеофрагмент можно воспроизвести в отдельном независимом плеере и развернуть на весь экран во время просмотра.

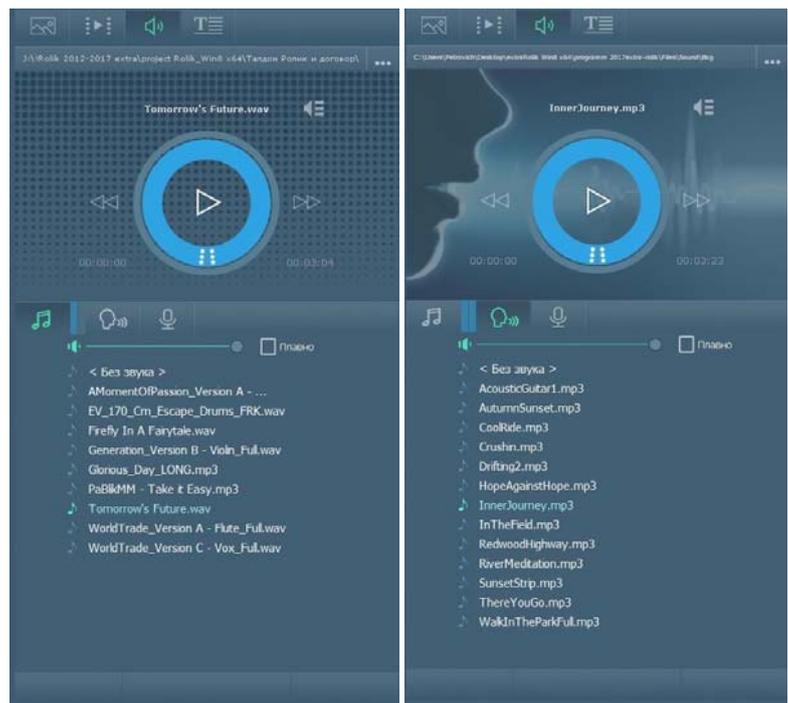
2.6. Мелодия. Закадровый голос. Озвучивание сцены-макета

Мелодия или закадровый дикторский текст, авторские комментарии и др. имеют очень важное значение при создании видеоролика. Через подбор соответствующего музыкального сопровождения можно придать видеоряду искомое настроение, задать ритм. Через интонации голосового сопровождения передать важность информации или в стихотворной форме

подчеркнуть трогательность момента или, наоборот, комичности происходящего.

Звук – это одно из выразительных средств для придания эмоциональной окраски создаваемому видеоролику.

Для работы со звуком в программе «Экстра-ролик» предусмотрены две звуковые дорожки, которые можно применить только ко всему проекту видеоролика, и возможность озвучить через микрофон или использовать звуковой эффект (файл) непосредственно в выбранной сцене.



Особенность «проектного звука» в том, что он применяется «как есть» и независимо от продолжительности ролика. Это значит, что, если выбрана мелодия меньшей продолжительности, чем сам ролик, то она будет повторяться, и ее повторное воспроизведение будет завершено вместе с окончанием ролика. Это может быть сделано плавно, если это отмечено в чек-боксе соответствующей вкладки, или резко, как только закончится видеоряд. И, если звучание мелодии или воспроизведение файла закадрового комментария будет длиться дольше, чем предполагаемая продолжительность видеоролика, то воспроизведение обоих файлов будет завершено вместе с окончанием ролика.

Вторая дорожка может быть использована и для смешивания двух мелодий при их одновременном звучании в видеоролике. Но это, как правило, сложно и не рекомендуется.



Чтобы назначить для всего проекта мелодию или выбрать файл с закадровым, например, дикторским или авторским комментарием, нужно перейти во вкладку «звук» верхнего меню в правой части экрана. В середине мини-окна перейти по соответствующей иконке и указать аудиофайл с мелодией, или, кликнув по иконке рядом – с закадровым комментарием. Затем определите громкость звучания каждой из дорожек, ориентируясь на индикаторы уровня громкости, расположенные



между иконками. Расположение индикаторов рядом друг с другом позволяет легче соотнести уровень громкости звучания каждой из дорожек.

По умолчанию обе звуковые дорожки отключены, в состоянии «Без звука». Но и в ходе создания ролика можно, поэкспериментировав, отказаться от использования любой из дорожек. Для этого выберите для заданной дорожки состояние «Без звука». Оно всегда идет первой строкой в списке аудиофайлов. Для использования в программе поддерживаются все популярные форматы аудиофайлов ...

Перед выбором аудиофайл можно воспроизвести, чтобы убедиться в правильности выбора. Для этого кликните на имени файла в списке и нажмите кнопку «воспроизвести» в верхнем плеере. Для удобства последовательной навигации по списку файлов рядом расположены кнопки «следующий» и «предыдущий».



Особого внимания заслуживает возможность определить момент начала звучания и его окончания в ходе воспроизведения видеоролика.



Слева на иллюстрации показано состояние плеера, когда начало и конец воспроизведения аудиофайла совпадает с началом и окончанием видеоролика. В окне обозначены момент начала воспроизведения и длительность самого аудиофайла. Рядом - начало воспроизведения аудиофайла смещено на 25 секунд. И далее - окончание звучание аудиофайла (00:02:21) назначено много раньше окончания видеоролика (00:03:11).

Чтобы выставить момент начала или окончания звучания аудиофайла кликните в область многоточия на цветном ползунке плеера и, удерживая левую кнопку мыши, установите необходимое время начала или окончания воспроизведения. В ходе движения ползунка в нижнем окне на черном фоне будет показываться текущее значение времени.

Для аудиофайла с закадровым комментарием возможны те же установки, что и при выборе мелодии. Для удобства навигации фон плеера для разных дорожек заметно отличается.

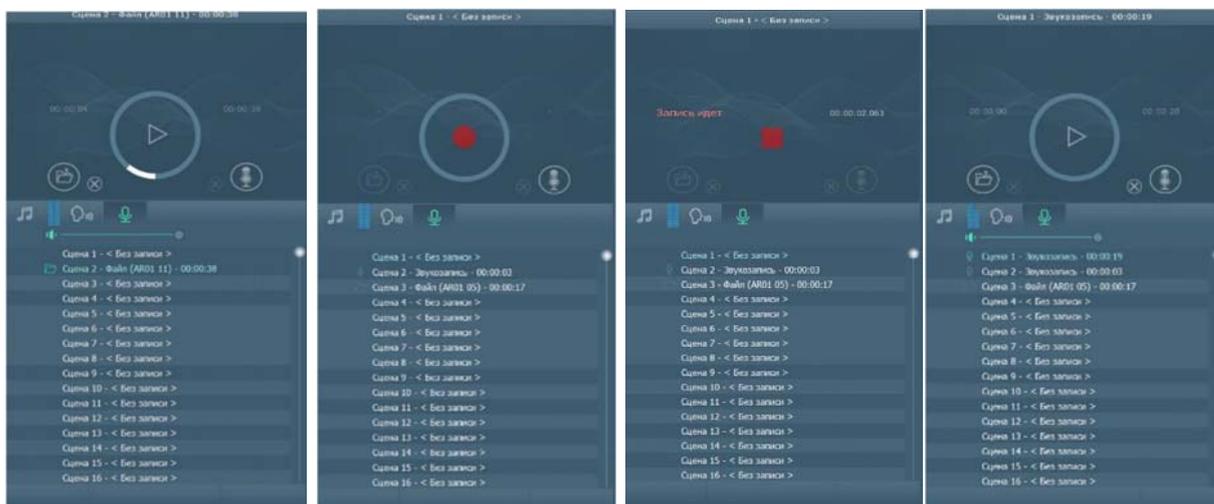


Функционал для озвучивания отдельной сцены позволяет использовать как готовые аудиофайлы, созданные и отредактированные в сторонних программах, так и записать необходимый комментарий прямо здесь, в программе «Экстра-ролик. Редактор». Для того, чтобы перейти к озвучиванию отдельной сцены кликните по иконке с изображением микрофона.

Список всех сцен, которые включены уже в состав ролика вы увидите в списке. Выберите сцену. Если нужно записать авторский комментарий, выберите иконку с изображением микрофона в круге. В плеере появится красная кнопка «запись». В ходе записи будет показано текущая длительность аудиофрагмента. По окончании звукозаписи программа автоматически создаст аудиофайл для выбранной (отмеченной) сцены. При перемещении сцены в линейной структуре видеоролика, например, из начала в конец, созданный аудиофрагмент будет



воспроизводится только вместе с воспроизведением самой сцены и в той части видеоролика, где она теперь расположена. Важно, что вместо озвучивания сцены в программе можно применить и готовые аудиофайлы. Эта возможность интересна для использования эффектов и шумов при создании ролика. Например, можно подложить звуки-шумы проезжающих мимо автомобилей, если используется панорамная фотография городской улицы. Для этого кликните по иконку с изображением папки и просто укажите нужный аудиофайл. Затем отрегулируйте уровень громкости звучания.



Выбор вкладки. Кликнули иконку с микрофоном. Выбрали сцену и режим «звукозаписи».

Появилась кнопка «запись». Кликнули кнопку «запись»

В плеере появилась индикация времени звукозаписи

Программа автоматически создала аудиофайл для первой сцены

Обратите внимание на продолжительность используемых файлов или длительность звукозаписи. Если длительность аудиофрагмента будет сильно больше первоначальной продолжительности сцены, то программа автоматически продлит время экспозиции контента до конца аудиофрагмента. Поэтому при использовании сторонних файлов эффектов и шумов или при создании собственного фрагмента звукозаписи контролируйте их продолжительность, дабы избежать автоматического удлинения продолжительности выбранной сцены.

Назначенные для выбранной сцены аудиофайл или сделанную звукозапись можно всегда удалить или поверх сделать выбор заново. Для удаления нужно выбрать сцену в списке и кликнуть по кнопке «удалить» рядом с соответствующей иконкой. А для замены без процедуры удаления, кликните по соответствующей иконке звукозаписи или выбора аудиофайла и повторите действия, описанные для каждого случая выше.

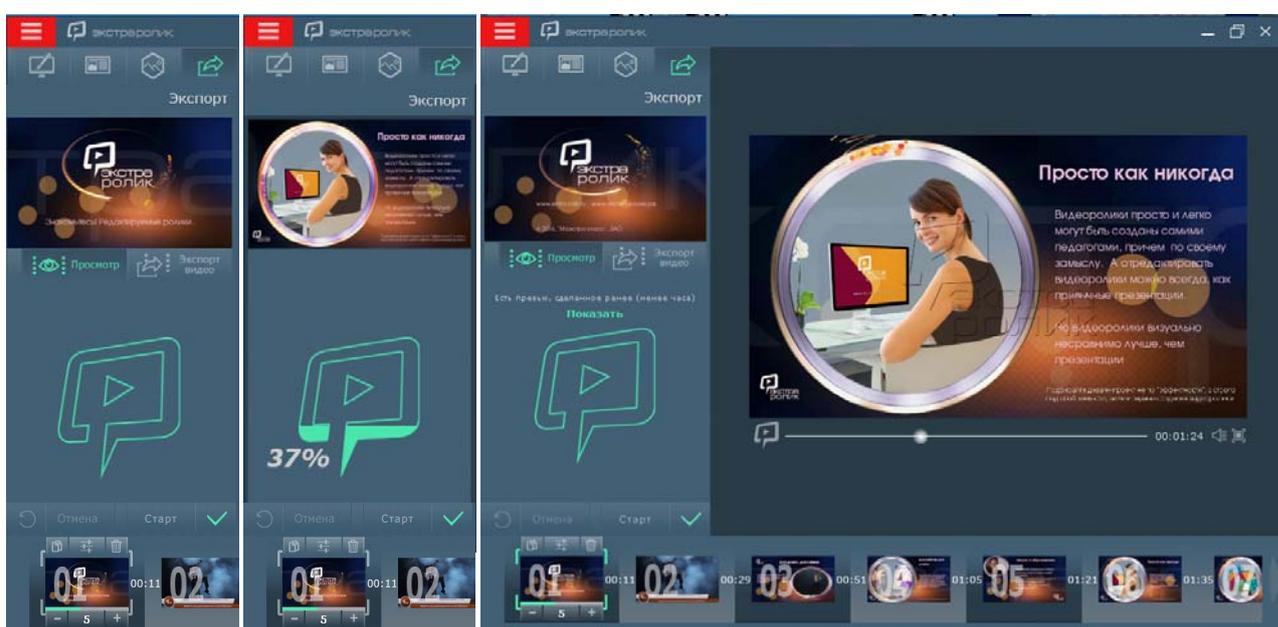


2.7 Экспорт в видеофайл. Предпросмотр и финальный рендер

Экспорт (рендер) необходим для создания из проекта привычного видеофайла. В версии программы «Экстра-ролик. Редактор» количество сеансов финального рендера лимитировано. Но предпросмотр видеоролика в HD-качестве возможен неограниченное количество раз. Это поможет заметить и исправить все ошибки или неточности. Перейти к настройкам предварительного просмотра или экспорта можно, кликнув по одноименной кнопке на верхней панели меню в левой части окна интерфейса.



Предпросмотр или пробный рендер нужен для того, чтобы просмотреть проект без задержек или пропуска кадров. В ходе редактирования важнее адекватно оценить правильность сделанной правки или настройки, и легкие задержки при воспроизведении практически на это не влияют.

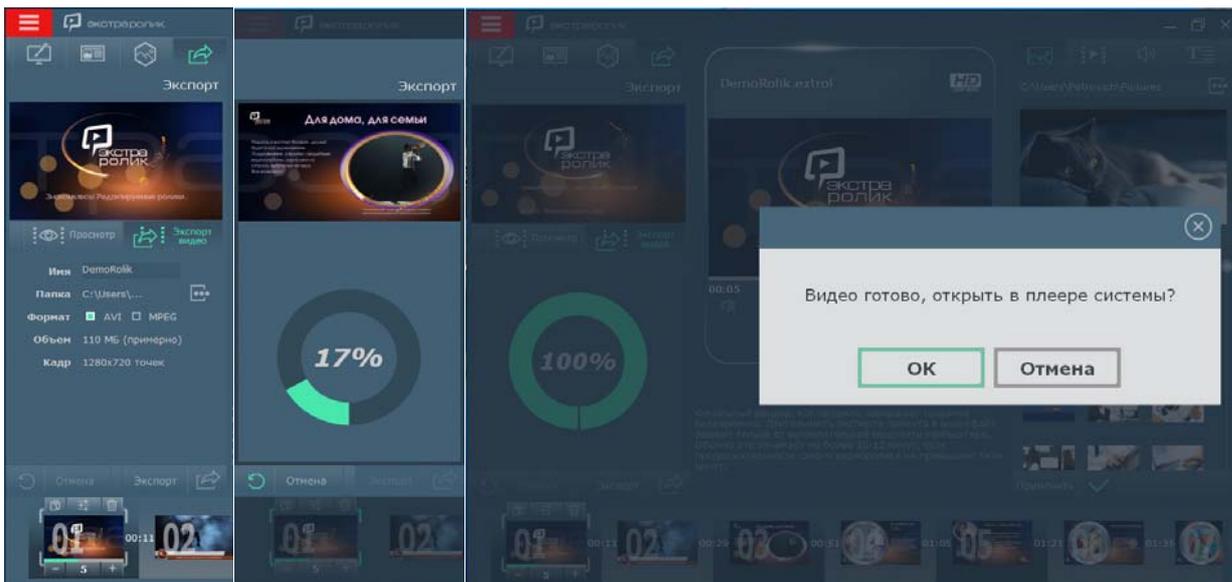


Чтобы запустить процедуру пробного рендера – нажмите кнопку «Старт». Слева в мини-окне будет видна информация о ходе процесса создания видеоролика, а по его завершению ролик будет предложено посмотреть в плеере программы. Единственное отличие видеоролика для предпросмотра – это «водяные знаки», один из которых проставлен поверх видеоряда, а другой внедрен в аудиодорожку. Но они выполнены деликатно, насколько это было возможно, поэтому практически незаметны.

Если в ходе сеанса редактирования вернуться к пункту меню «Экспорт-Просмотр», то там будет сохранена возможность еще раз просмотреть сделанный для предпросмотра предыдущий видеоролик. Но, если внесена правка и желательно создать новый видеофайл, то просто нажмите кнопку «Старт» повторно. Программой будет создан видеоролик из текущего актуального состояния проекта со всеми последними правками и изменениями.

Убедившись, что замысел удался, а ошибки и неточности исправлены, переходите к пункту меню «Экспорт-Экспорт видео». Финальный рендер, как правило, завершает создание видеоролика. Длительность экспорта проекта в видеофайл зависит только от вычислительной мощности компьютера. Обычно это занимает не более 10-12 минут, если продолжительность самого видеоролика не превышает пяти минут.

Прежде, чем начать экспорт проекта в видеофайл, выполните привычные минимальные настройки – внесите имя файла, укажите путь его сохранения и выберите один из двух форматов для видеофайла.



После завершения экспорта (финального рендера) видеоролик можно воспроизвести в плеере системы или установленном на компьютере плеере сторонних разработчиков. Помните, количество сеансов финального рендера (экспорта) лимитировано для каждого вида лицензии. И, если количество сеансов исчерпано, экспорт проекта ролика в видеофайл будет невозможно. В этом случае необходимо приобрести новую лицензию на этот же редактируемый видеоролик (мастер-проект). И увидеть результат редактирования, по-прежнему, можно в режиме предпросмотра.

3. Окно расширенных настроек контента

В основном окне визуального редактора собраны все функции для сборки ролика, настройки стиля (дизайна) проекта в целом, редактирования или замены контента. А изменить базовые настройки контента в конкретном макете (сцене) можно в окне расширенных настроек. Это сделано для того, чтобы не перегружать пользователей без необходимости деталями и тонкостями настроек отдельных элементов контента.

Все первоначальные настройки контента определяются дизайнером при создании дизайн-проекта (стиля). Но шрифт, размер, цвет и др. для текстов и заголовков, цветовой тон и насыщенность видеофрагментов, размер, смещение или направление движения иллюстрации в кадре – все можно изменить в окне расширенных настроек.



Над миниатюрой выделенного макета появляется часть кнопок контекстного меню, среди них перейти «к расширенным настройкам».



И по клику в окне расширенных настроек открывается увеличенное изображение выбранного макета (сцены) с дополнительными панелями инструментов и функций.



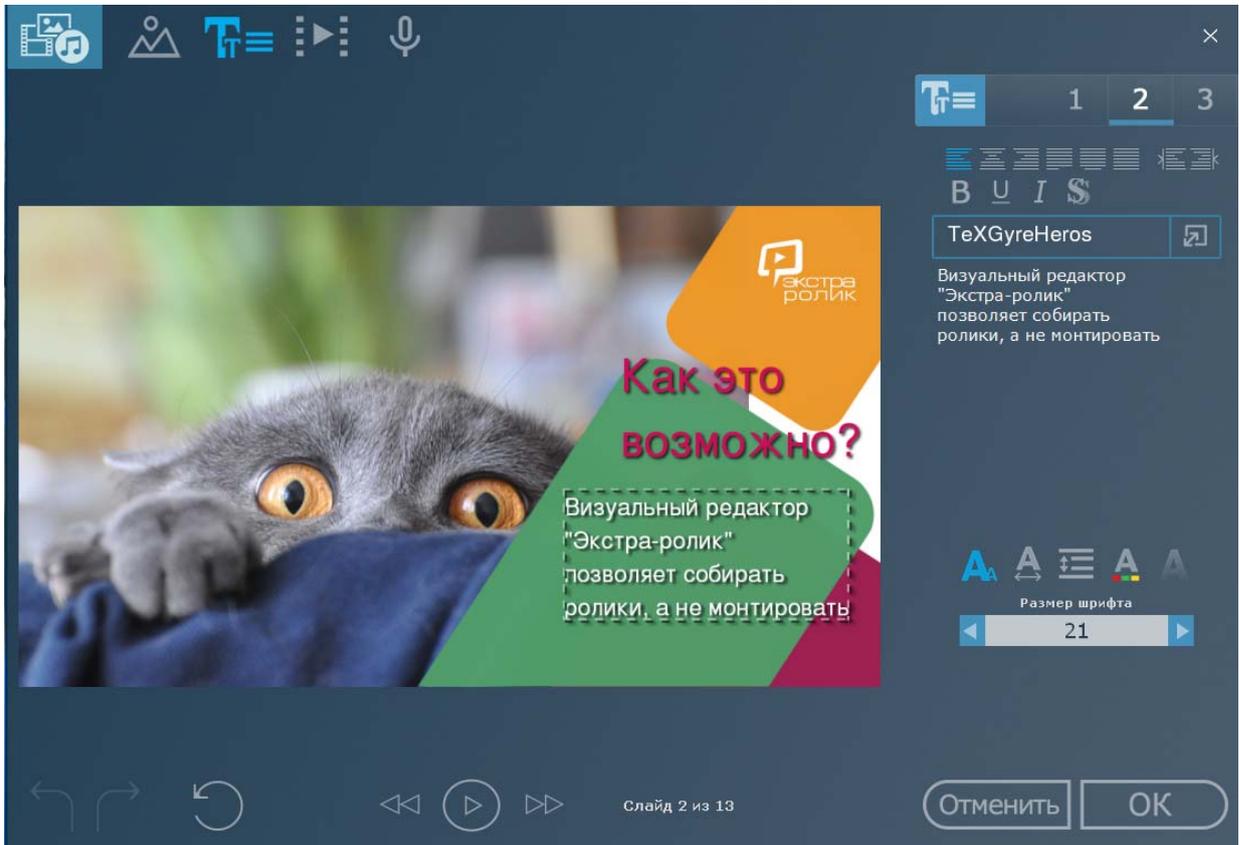
В верхнем левом меню выбирается вид контента. На примере ниже выбран «Текст». В том случае, если одинаковых элементов контента в кадре несколько, в правой половине

экрана на панели выбора отмечается порядковый номера элемента, настройки которого нужно изменить. В примере, текстовый фрагмент №2

– на панели номер фрагмента ярче выделен и подчеркнут. Выбрать нужный элемент контента



можно, кликнув по нему прямо в макете. Выделенный элемент будет обозначен пунктирной линией, и на всех панелях меню будут подсвечены соответствующие кнопки.



В нижней части окна находятся кнопки перехода к следующему или предыдущему макету. Это удобно в том случае, если в нескольких макетах подряд нужно сделать дополнительную настройку элементов контента. При этом не потребуется всякий раз закрывать окно настроек, выделять следующий макет и вновь открывать окно расширенных настроек.



Более того, сцену (макет) можно проиграть прямо в этом окне и визуально оценить сделанные изменения. Кликнув в момент воспроизведения по макету, можно прервать воспроизведение, не дожидаясь его окончания.

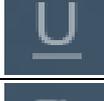
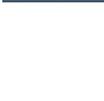


В ходе подбора настроек есть возможность отменить последние сделанные изменения или вернуться к ним - стрелки шаг назад и шаг вперед. Можно сбросить все сделанные изменения на момент последнего перехода к окну расширенных настроек, и вновь начать подбор наилучших. Принять или отменить все сделанные изменения и закрыть окно можно по нажатию соответствующих кнопок в правой нижней части окна.



3.1 Редактирование, форматирование и другие возможности оформления текстов

Выбор шрифта, его размера и цвета, варианты его форматирования и ряд эффектов создают достаточно возможностей для придания текстам заданного вида и оформления. Ниже в таблице показан вид иконок и дана аннотация приемам, которые они обозначают.

	Выравнивание по левому краю		Применение полужирного начертания к тексту
	Выравнивание по правому краю		Применение курсива к начертанию текста
	Выравнивание по середине		Применение подчеркивания к начертанию текста
	Выравнивание по левому краю, вкл. последнюю строку		Эффект наложения тени к начертанию текста
	Выравнивание по ширине, а последней строки по середине		Изменение размера текста
	Выравнивание по ширине, вкл. последнюю строку		Изменение ширины символов в начертании текста
	Отступ слева от границы текста		Выбор цвета текста
	Отступ справа от границы текста		Изменение прозрачности в начертании текста
	Выбор нового шрифта в выпадающем окне		Изменение межстрочного интервала

По нажатию на ряд кнопок-иконок изменения в тексте видны сразу, например, выравнивание. Но иногда потребуется уточнить параметры. Например, при изменениях размера текста или его прозрачности. Такие иконки сгруппированы в нижней части над полем выбора значения для того или иного параметра. Выберите настройку, кликнув по соответствующей иконке, и «стрелками» задайте величину ее изменения. Результат будет виден сразу по мере изменения параметра, так что визуально оценить эффект применения новых настроек будет легко.



 Для выбора нового шрифта открывается выпадающее окно, в которое можно перейти по нажатию на соответствующую иконку. При повторном клике по иконке окно можно будет закрыть. Это удобно, так как в окно расширенных настроек перенесена возможность редактирования самого текста, а выпадающее окно открывается поверх него. Список шрифтов достаточно обширен, а при необходимости в поле быстрого поиска можно перейти к искомому шрифту, набрав уже первые буквы его названия.

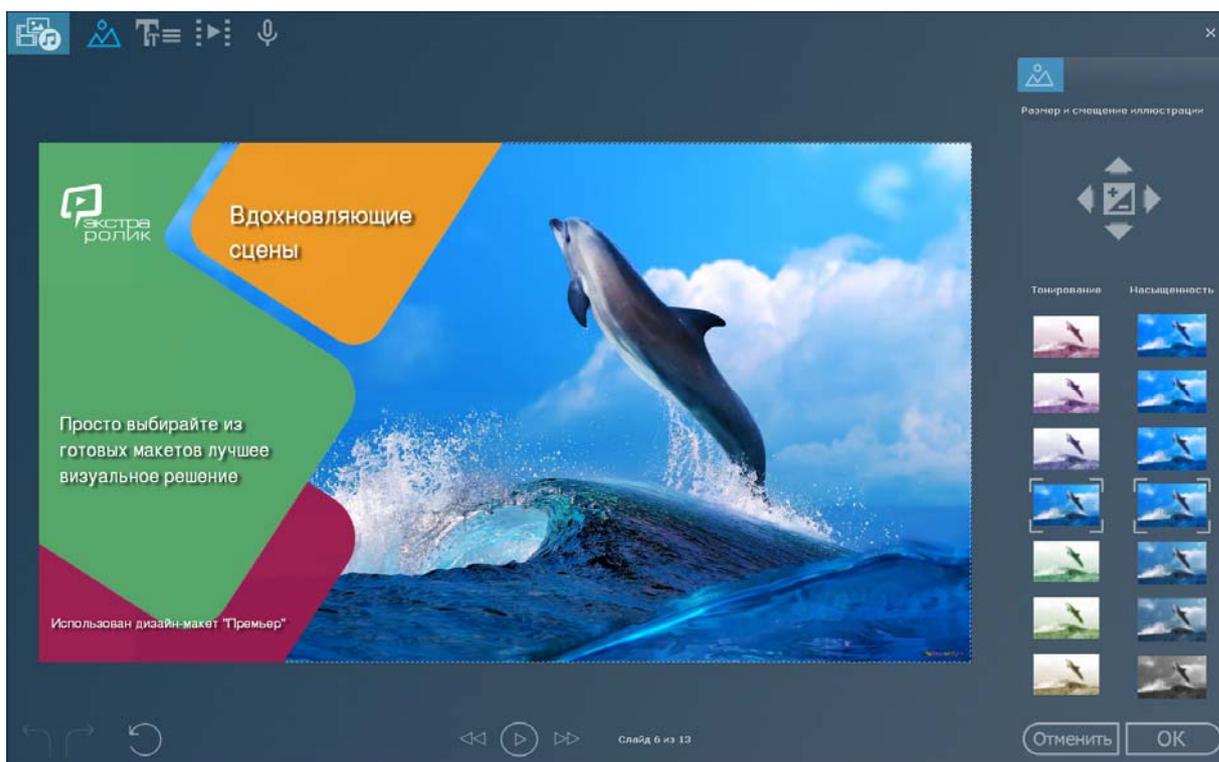


Богатые возможности выбора шрифта, его форматирования и стилового оформления позволят придать больше выразительности и визуальной привлекательности видеороликам.

3.2 Позиционирование и тонирование иллюстраций. Анимирование движения иллюстрации

Необходимо помнить, что для позиционирования и анимирования движения иллюстраций предназначены разные макеты (см. раздел 2.4 настоящего руководства). Поэтому и набор расширенных настроек для них будет разным.

Позиционирование статических иллюстраций позволяет увеличить или уменьшить изображение в отведенных границах, а также выбирать наилучшее расположение, сдвигая иллюстрацию в одном из четырех направлений.



Элементы интерфейса для изменения позиционирования статических иллюстраций интуитивно понятны, описывать их подробно нет необходимости.

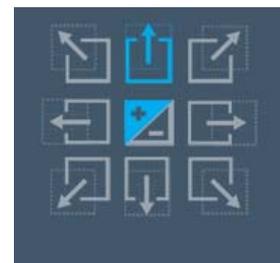


Дополнительная возможность стилизации иллюстраций – тонирование, позволяет придать изображению оттенок, близкий к цветовой гамме графических элементов дизайна или необходимый для более точной передачи замысла и эмоционального настроения в видеоролике. Например, стилизация иллюстраций под газетные публикации прошлых лет или фотохронику будет очень важным и желательным приемом при создании роликов о событиях середины прошлого века. А изменение насыщенности позволяет сделать не очень удачные фотографии яркими и заметными.



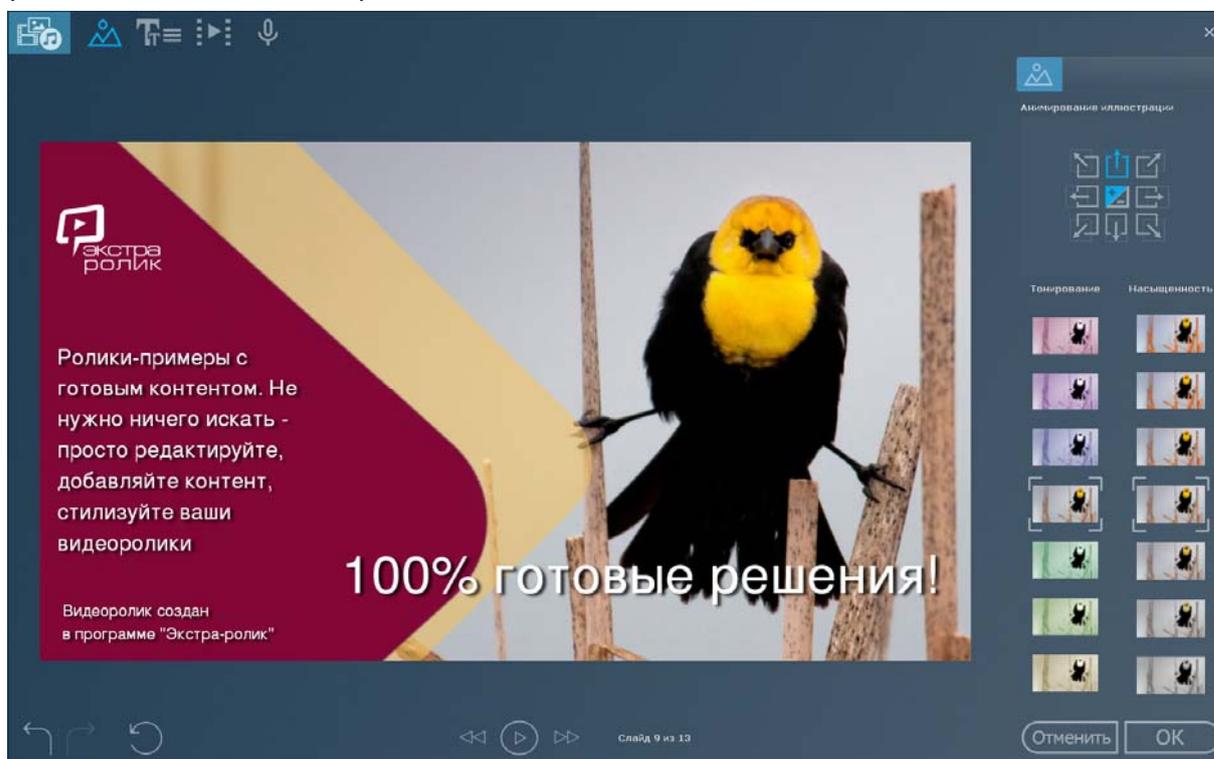
Применение любого эффекта стилизации или коррекции изображения все-таки требует определенных навыков, поэтому в программе дан ограниченный первоначальный набор значений и только для этих двух приемов.

Анимирование движения иллюстрации. Движущаяся иллюстрация в кадре придает динамичности видеоряду и лучше удерживает внимание зрителей. Настроить параметры движения иллюстрации в программе очень легко. Во-первых, нужно выбрать вид изменения масштаба изображения в ходе движения: с увеличением, с уменьшением или без изменения масштаба. Для этого необходимо в центральном элементе панели выставить значение «+» или «-». И, если масштаб изображения в ходе движения менять нежелательно, не проставлять никакого значения или снять ранее проставленное повторным кликом мыши по иконке.



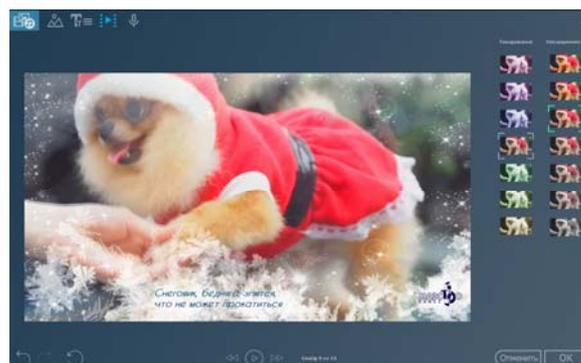
Во-вторых, задать направление движения иллюстрации. Кликните по одной из иконок со стрелкой, указывающей желаемое направление. Причем оба параметра можно применять как отдельно, так и комбинируя их.

Кроме того, необходимо учитывать, что при математической точности расчета траектории движения для выбранного направления, визуально, особенно в случае комбинирования изменения масштаба и смещения иллюстрации, это не всегда угадывается. Поэтому лучше подбирать наиболее подходящее сочетание, визуальное сравнения несколько вариантов.



Для макетов с видео иллюстрациями в окне расширенных настроек представлены возможность тонирования и повышения насыщенности изображения.

Компьютерная программа «Экстра-ролик» развивается, и работа над функциональными возможностями ее модулей продолжается. Для работы с видеофрагментами уже в первый год распространения программы будет предложен мини-видеоредактор, причем пользователи получают его бесплатно с пакетом других обновлений ближе к концу года.



С нами легко!