

МБОУ ДО «Дворец творчества детей и молодежи» Ленинского района
города Кемерово

Здравствуйтесь, ребята!
Сегодня мы повторим и рассмотрим новые моменты
работы с программой по
созданию анимированного видео
Sparkol VideoScribe



Sparkol VideoScribe – приложение, позволяющее вам создавать короткие анимированные видео, которые будут отлично смотреться в качестве вступления к ролику, или же в качестве очень стильной и оригинальной презентации.

Главным преимуществом программы можно назвать то, что она не требует от пользователя каких-либо специальных знаний, а работа над проектом происходит в несколько простых этапов.

Этапы создания видео:

- выбираем фон из доступных или импортируем из хранимых на ноутбуке;
- добавляем изображения, фильтры и переходы из готовой библиотеки;

- настраиваем параметры каждого из элементов (необходимо установить скорость анимации, инструмент рисования, тип анимации, цвета, длительность и много другого);
- приукрашаем картину надписями и элементами декора;
- выбираем музыкальное сопровождение и сохраняем ролик.

1. Создание нового проекта

Для создания нового проекта, просто жмите пустой прямоугольник с крестиком (Рис.1-1):

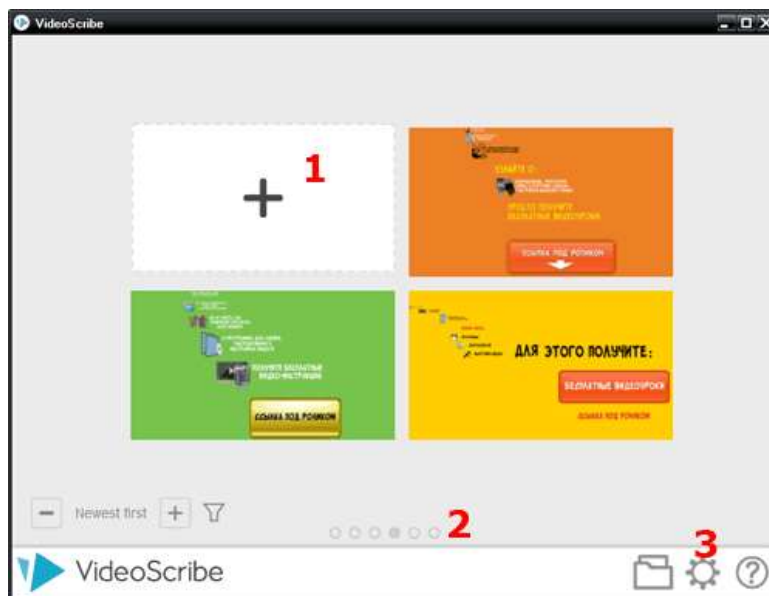


Рис.1.

Начальное окно программы:

- 1 - Создание нового проекта;
- 2 - Перелистывание вкладок с проектами;
- 3 - Общие настройки.

Вы получаете пустой холст, на который будете добавлять элементы. Их всего два – картинки (Рис.2-1) и надписи (Рис.2-2). Для каждого элемента программа автоматически будет создавать мини-вкладку (Рис.2-5) в нижней панели рабочего окна, которая отвечает за настройку его параметров и редактирование.

На любом этапе создания видео вы сможете сохранить текущий вариант проекта (Рис.2-3), а за тем вернуться к начальному окну программы (Рис.2-4):

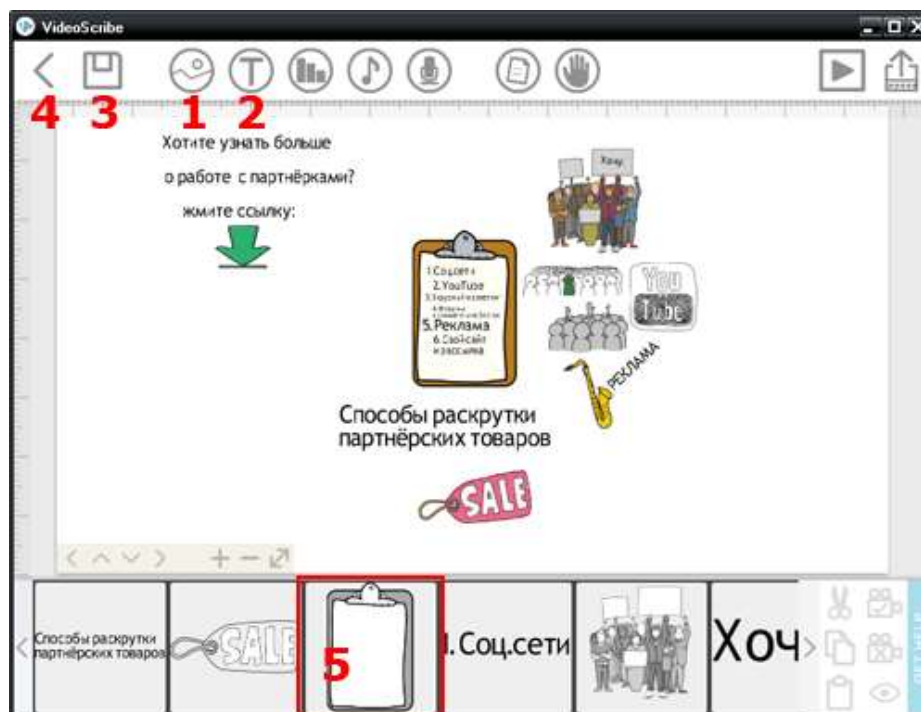


Рис.2.

Рабочее окно программы:

- 1 - Вставка картинки;
- 2 - Вставка надписи;
- 3 - Сохранение проекта;
- 4 - Возврат к начальному окну программы;
- 5 - Мини-вкладки для настройки параметров и редактирования элементов.

Основными рабочими элементами программы VideoScribe являются картинки и надписи. С их помощью вы можете «рисовать» ваше видео.

2. Вставка изображений

Нажимаем пиктограмму «Картинка» (Рис.2-1). В качестве картинок в программе используются векторные изображения в формате SVG. В VideoScribe имеется набор готовых SVG-изображений по самым разным тематикам: люди, бизнес, офис, деньги и др. Они сгруппированы в отдельных папках, по несколько десятков в каждой:

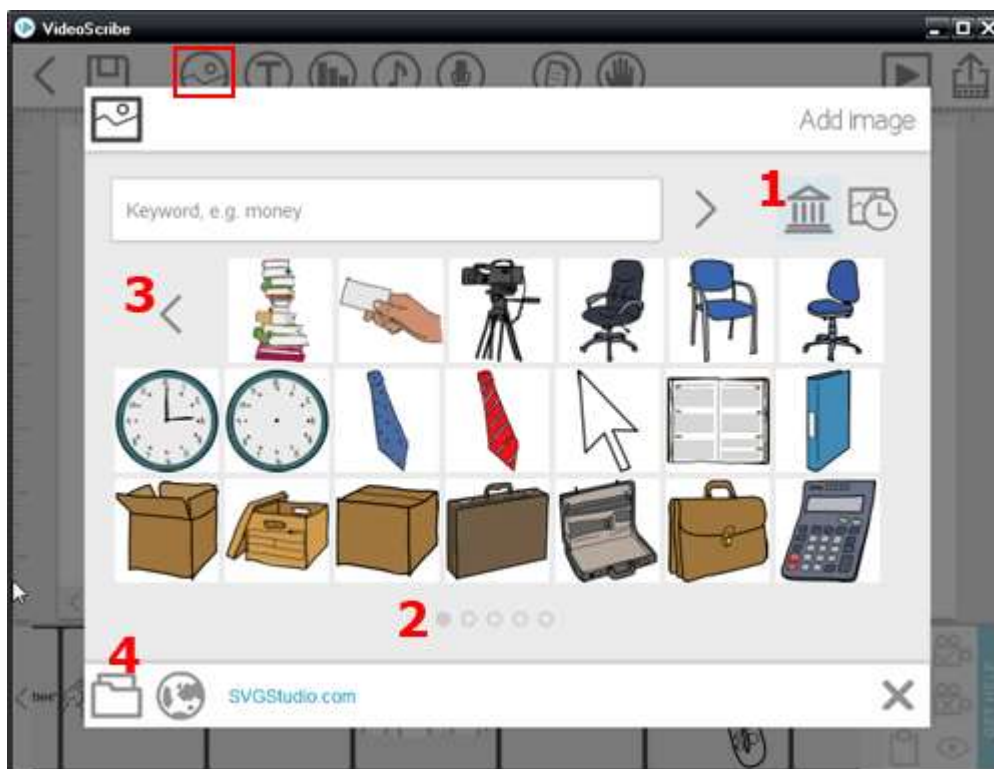


Рис.3.

Вставка картинок:

- 1 - Выбор готовых изображений;
- 2 - Перелистывание вкладок в одной папке;
- 3 - Возврат к папкам;
- 4 - Выбор собственных SVG-изображений с компьютера.

Так же имеется возможность вставки собственных SVG-изображений (Рис.3-4), которые можно найти в интернете или подготовить самостоятельно.

SVG – Scalable Vector Graphics (Масштабируемая Векторная Графика) — основанный на векторе формат для веб-разработчиков. Данный тип формата стал столь популярен благодаря тому, что его изображения возможно отображать на больших разрешениях без потери качества, так как SVG – это векторный формат. SVG имеет небольшой вес по сравнению с другими форматами. У этого формата просто невероятные возможности. Флаги, символы, элементы интерфейса. И это только небольшой список того, как его можно использовать. Самый большой плюс его использования, это то что он является векторным форматом, то есть его возможно использовать на любых дисплеях – каким бы ни было их разрешение, он везде будет отображаться одинаково.

Выделив открытое изображение, вы можете его масштабировать, поворачивать по центральной оси (Рис.4-2) и перемещать по холсту в любом направлении (Рис.4-3), зацепив его в любом месте внутри рамки. Для изменения его размера нужно потянуть за любой уголок рамки (Рис.4-1):

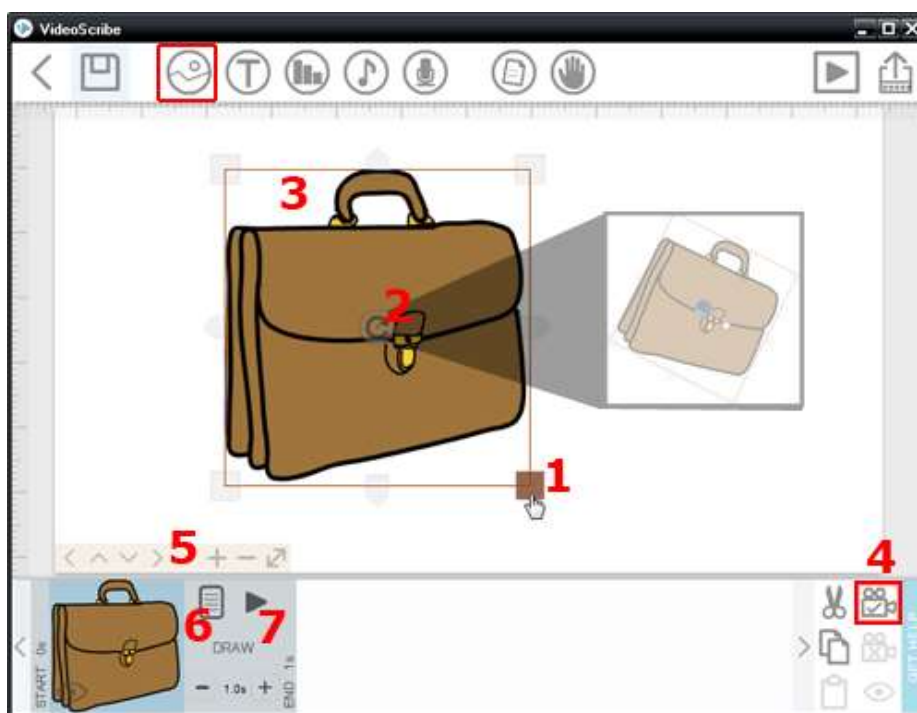


Рис.4.

Работа с изображениями:

- 1 - Увеличение-уменьшение изображений;
- 2 - Поворот изображений;
- 3 - Перемещение;
- 4 - Фиксация кадра;
- 5 - Сдвиг и масштабирование холста.

Мини-вкладка:

- 6 - Настройка параметров элемента;
- 7 - Просмотр анимации элемента.

Обратите ваше внимание на то, что после размещения элемента на холсте его положение необходимо зафиксировать кнопкой (Рис.4-4) – так вы создаёте кадр. Если этого не сделать и поместить следующий элемент, без фиксации предыдущего кадра, то незафиксированный элемент при анимации будет произвольно увеличиваться до размеров всего экрана.

Этот приём иногда можно использовать для создания броского эффекта.

Увеличение или уменьшение холста происходит вместе с элементами (Рис.4-5), также происходит и со сдвигом его в любую из четырёх сторон. Смещаем холст простым перетаскиванием, зацепив свободную от элементов точку холста. Если поместить и зафиксировать следующий элемент – вы получите второй кадр.

Кнопкой-треугольником (Рис.4-7) можно просматривать анимацию элемента. Не советую этого делать без нужды, чтобы потом не подгонять масштаб холста обратно, он после просмотра уменьшается. Ну, а нажав кнопку (Рис.4-6) мы переходим в окно настройки параметров изображения:

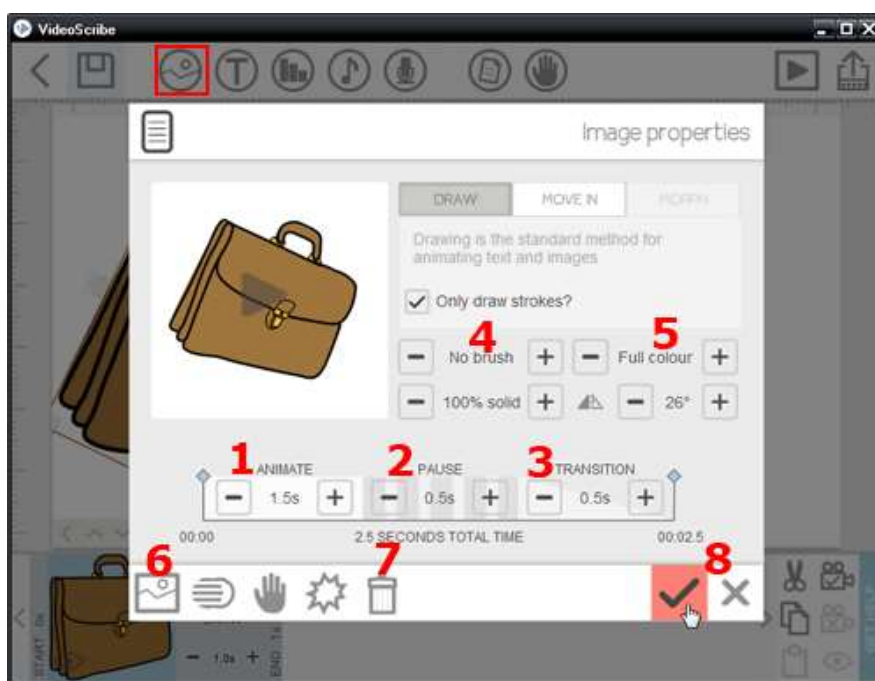


Рис.5.

Настройка параметров изображения:

- 1 - Время анимации;
- 2 - Пауза;
- 3 - Время перехода к следующему кадру;
- 4 - Толщина контура;
- 5 - Цветность;
- 6 - Замена;
- 7 - Удаление;
- 8 - Применить-отменить настройки элемента.

Главные параметры любого элемента: это время его анимации (Рис.5-1) – прорисовки; паузы (Рис.5-2) – задержки кадра; и время перехода к следующему кадру (Рис.5-3). Схема тут простая: кадр – переход – кадр.

Если картинка вам не понравилась, замените её на другую (Рис.5-6), или удалите (Рис.5-7). Сохраните настройки галочкой или отмените крестиком (Рис.5-8).

Остальные настройки на первоначальном этапе вам вряд ли понадобятся. Для примера две из них, первая: регулировка толщины контура изображения (Рис.5-4). Другая (Рис.5-5): изменение цвета на чёрно-белый, или вообще можно оставить один контур. Тогда картинка будет прорисовываться более тщательно, но быстрее.

3. Вставка надписи и установка русского шрифта

Так же, как и картинки, вы можете работать со вторым элементом анимации – надписями (Рис.2-2). Здесь необходимо прояснить следующий момент. Изначально в программе Sparkol VideoScribe предустановлен единственный шрифт: Basic, который не имеет поддержки русских символов. Соответственно, русский текст, который вы будете вводить в поле (Рис.6-1), отображаться не будет.

Для применения в надписях русского языка нужно установить в программу любой русский шрифт (Рис.6-4), который уже есть на вашем компьютере, а их предостаточно:

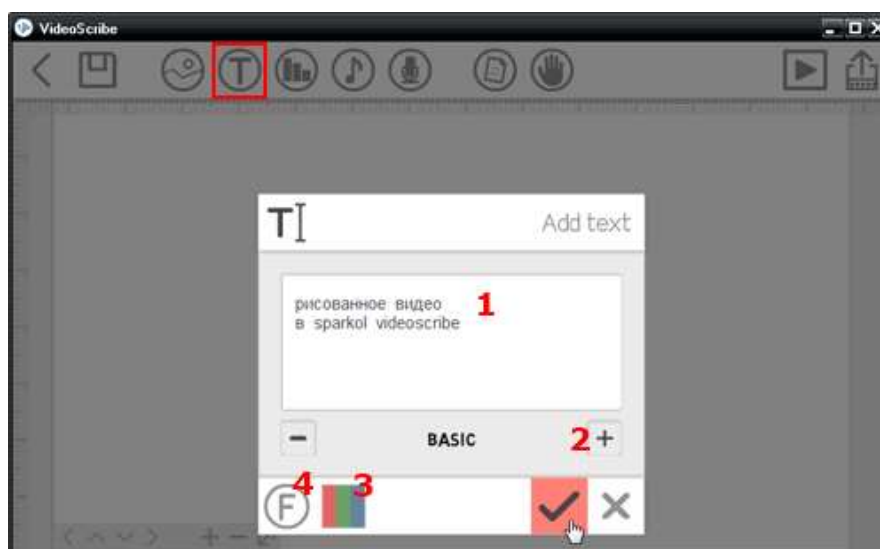


Рис.6.

Вставка надписи:

- 1 - Ввод текста;
- 2 - Выбор шрифта;
- 3 - Цвет текста;
- 4 - Добавление нового шрифта с компьютера.

Точнее, нужно установить шрифт с поддержкой русских символов. На скриншоте вы видите несколько шрифтов, которые установлены дополнительно. Они отмечены голубым цветом:

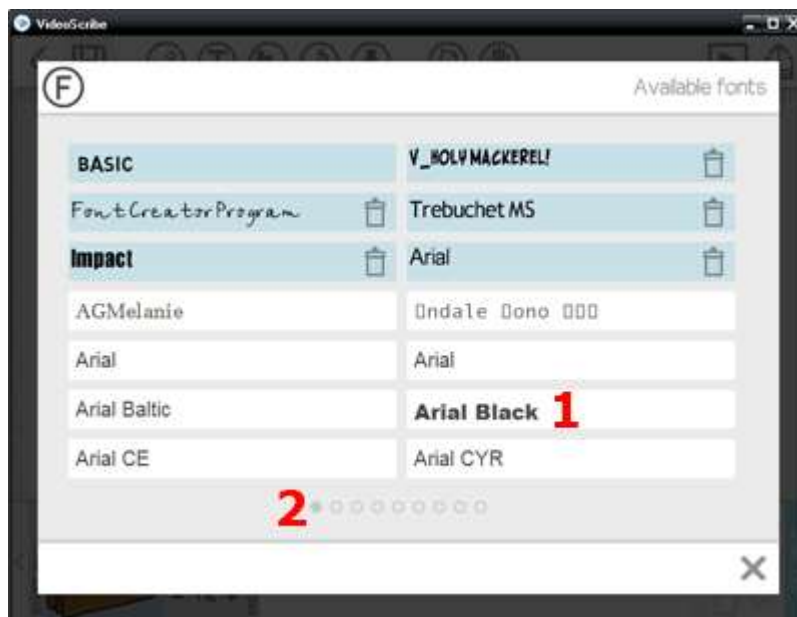


Рис.7.

Добавление русского шрифта:

- 1 - Выбор шрифта с русскими символами;
- 2 - Перелистывание вкладок со шрифтами.

Белым отмечены шрифты, которые есть на вашем компьютере. Их программа показывает в этой и последующих вкладках окна (Рис.7-2), есть из чего выбрать. Кликните по нужному, а в следующем окне отметьте галочками базовые символы, латинские символы, а главное — кириллические (Cyrillic):

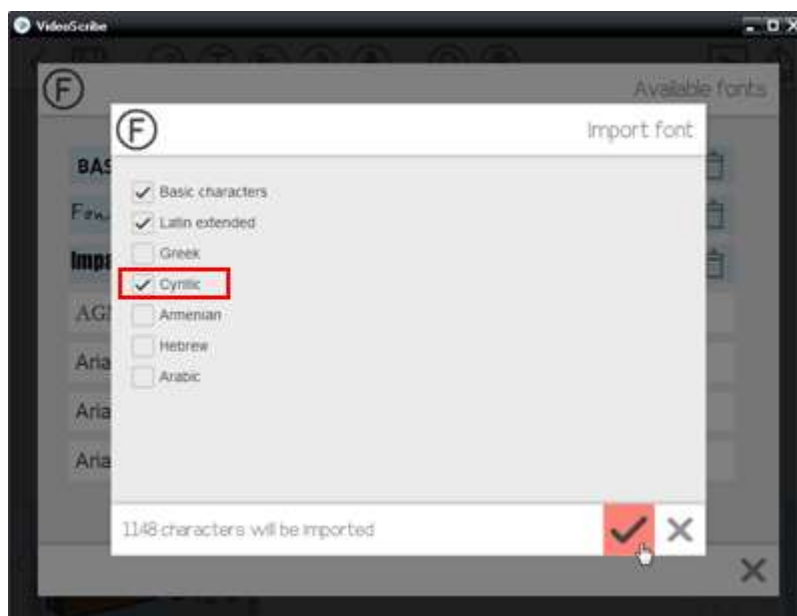


Рис.8.

Установка кириллического шрифта.

Теперь вы свободно можете выбрать русский шрифт (Рис.6-2) и даже изменить его цвет (Рис.6-3). Все остальные манипуляции с надписями: поворот, перемещение и масштабирование, производятся, как и с картинками.

Не забывайте фиксировать кадр (Рис.9-1):

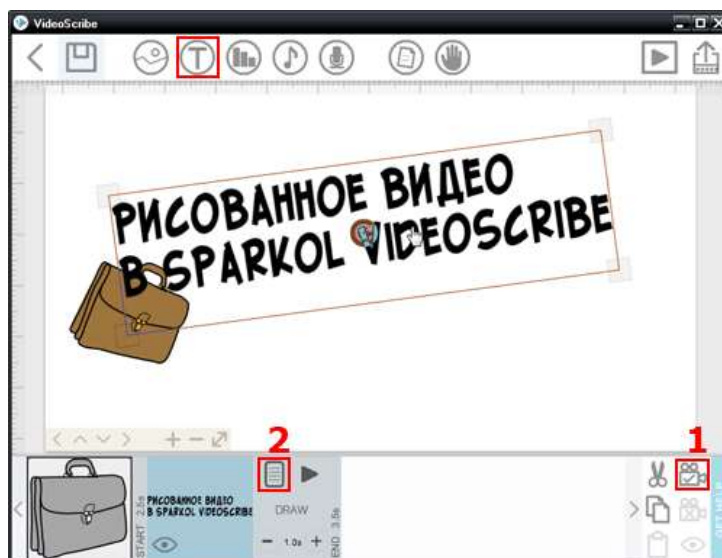


Рис.9.

Редактирование надписи:

- 1 - Фиксирование элемента в кадре;
- 2 - Настройка параметров надписи.

Настройки параметров надписи (Рис.9-2) аналогичны с настройками картинок. Кнопка (Рис.10-4) позволит вернуться к редактированию текста (Рис.6). А если вы, к примеру, захотели к надписи добавить тень, то используйте соседнюю кнопку (Рис.10-5):

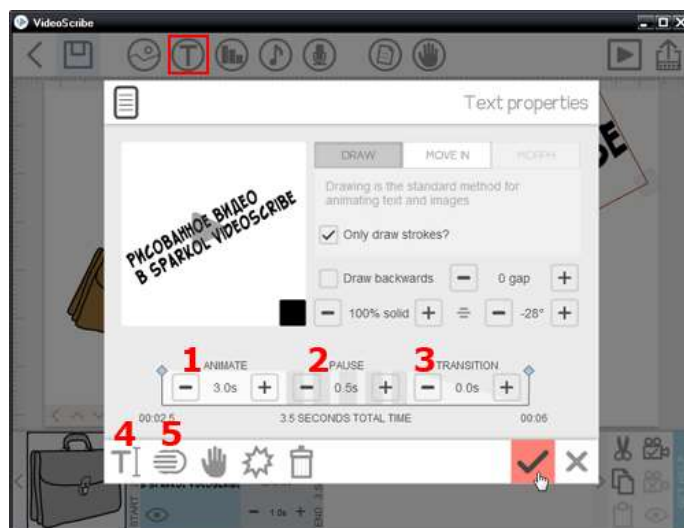


Рис.10.

Настройка параметров надписи.

- Время: 1 - Анимации;
2 - Паузы;
3 - Перехода к следующему кадру.
4 - Изменение надписи;
5 - Добавление тени.

4. Выбор схемы анимации

Теперь давайте рассмотрим возможные схемы анимации. Другими словами, как составить «сценарий» будущего видео.

Вы можете нарисовать «сценарий» на листке бумаги, где заранее будет проработана схема движения кадров.

Остальные инструменты VideoScribe можно использовать, как вначале проекта, так и позже. Добавление мелодии (Рис.12-1), если звуковой ролик короткий, можно «зациклить» его проигрывать по кругу. Озвучка ролика с помощью микрофона (Рис.12-2):



Рис.12.

Инструменты Sparkol VideoScribe:

- 1 - Добавление мелодии;
- 2 - Озвучка;
- 3 - Цвет фона;
- 4 - Выбор руки;
- 5 - Просмотр анимированного ролика целиком;
- 6 - Создание видео (визуализация).

Цвет фона – применяем для выбора цвета холста (Рис.12-3), а пиктограмма «Рука» (Рис.12-4) служит для выбора вариантов: рука, тюбик, «собачка» от молнии или их отсутствие. Просмотр анимации ролика целиком (Рис.12-5) – дает вам возможность подправить кадры и доработать ролик.

Завершающий этап – визуализация проекта и создание видео (Рис.12-6), для этого вам нужно задать ему нужные нам параметры.

5. Визуализация проекта и создание видео

Процесс визуализации минутного ролика длится примерно минут 15. Если прорисовка, паузы и переходы продолжительные, а элементов (соответственно, кадров) мало, то потребуется еще меньше времени. Выбираем кнопку «Сохранение видеофайла на компьютер» (Рис.13):



Рис.13.

Сохранение видео.

Задаём файлу название (Рис.14-1) и папку назначения. Выбираем формат – MOV (FLV, WMV); разрешение – 1280x720 (HD); и частоту кадров – 25 в секунду:

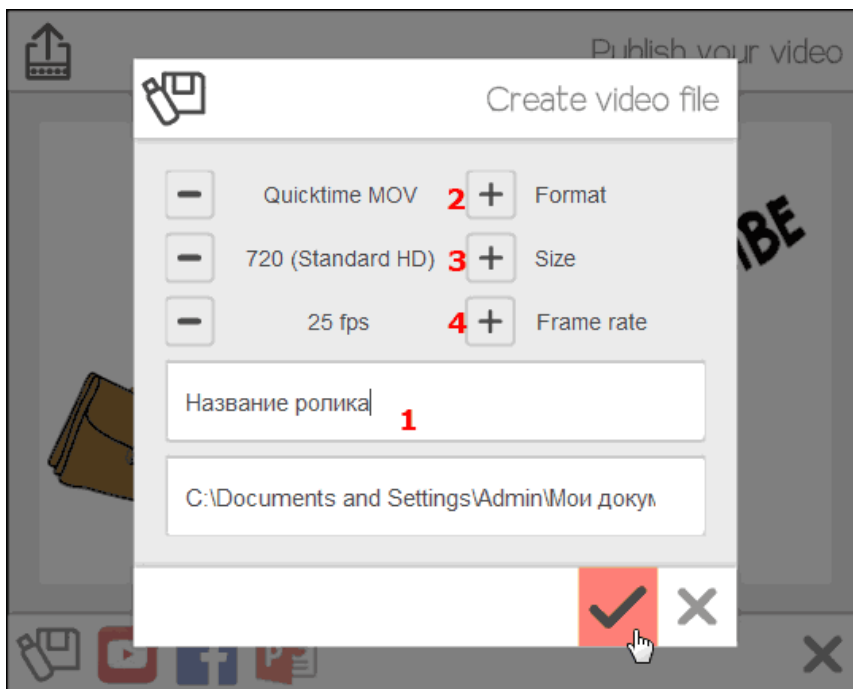


Рис.14.

Параметры видео:

- 1 - Название файла;
- 2 - Выбор формата;
- 3 - Разрешение;
- 4 - Частота кадров.

Для рисованного видео достаточно частоты кадров: 10 или ещё меньше. Зрительно разницы не видно, но этот факт может влиять на размер видеофайла. Что касается размера видео: его можно оптимизировать в любом видеоредакторе, например в Camtasia Studio. Таким образом можно изменить или добавить звук.

Camtasia Studio имеет возможность записи изображения с экрана в видеофайлы различных форматов, имеется возможность редактирования видео, есть встроенные Macromedia Flash (SWF) и видео проигрыватели. Camtasia захватывает действия и звуки в любой части Windows-систем и сохраняет в файл стандарта AVI. Созданное с помощью программы видео можно экспортировать в несколько поддерживаемых программой форматов.

6. Добавление руки/карандаша самостоятельно

Если вас не устраивает выбор рук и карандашей, которые имеются в наличии в программе, вы можете добавить их самостоятельно.

Для этого вы должны:

1. Найти в Интернете картинку (руки, карандаша) в формате SVG, которая вам подойдет. Важно, чтобы картинка уже была на прозрачном фоне. Это облегчит дальнейшую работу с ней.
2. Сохранить картинку на свой компьютер.
3. Изменяем размер картинки до 150-200 пикселей. Картинка большего размера будет выглядеть слишком крупно.
4. В программе выбираем кнопку «рука» (Рис. 12-4)
5. Нажимаем кнопку «добавить свое» (Рис. 15). В новом окне появляется две «руки»: первичное и вторичное положение.

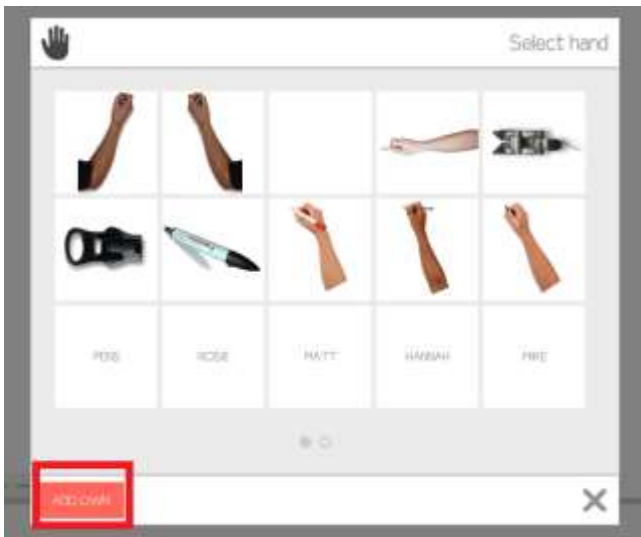


Рис.15

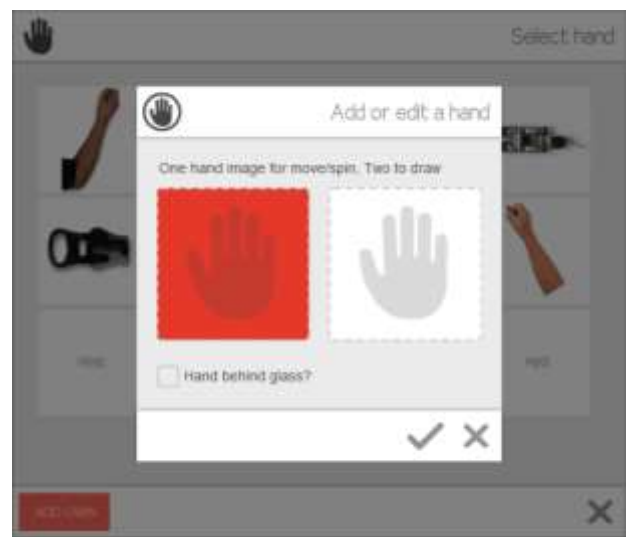


Рис.16

Первичное положение – то положение карандаша/руки, которое он имеет на вашей скачанной картинке.

Вторичное положение – то положение, которое получит карандаш/рука если вы измените их наклон.

6. Выбираем «руку» слева (Рис.16) и в окне поиска выбираем скачанную вами картинку.
7. Центрируем положение вашего нового карандаша, подводя его грифель к крестику посередине окошка (Рис.17) и применяем настройку элемента (Рис.18).

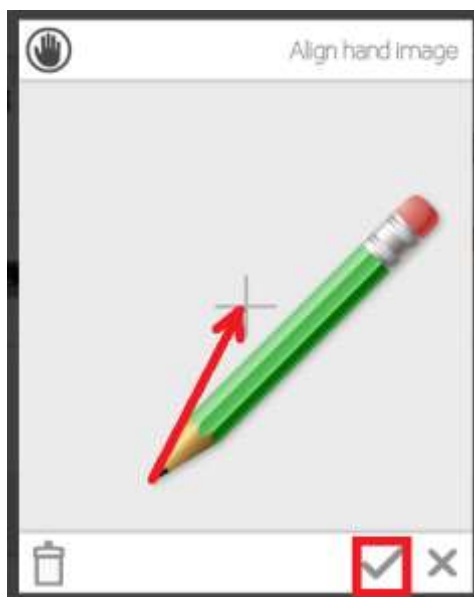


Рис.17



Рис.18

Теперь, созданный вами карандаш/рука появился в библиотеке программы среди других инструментов (Рис.19).

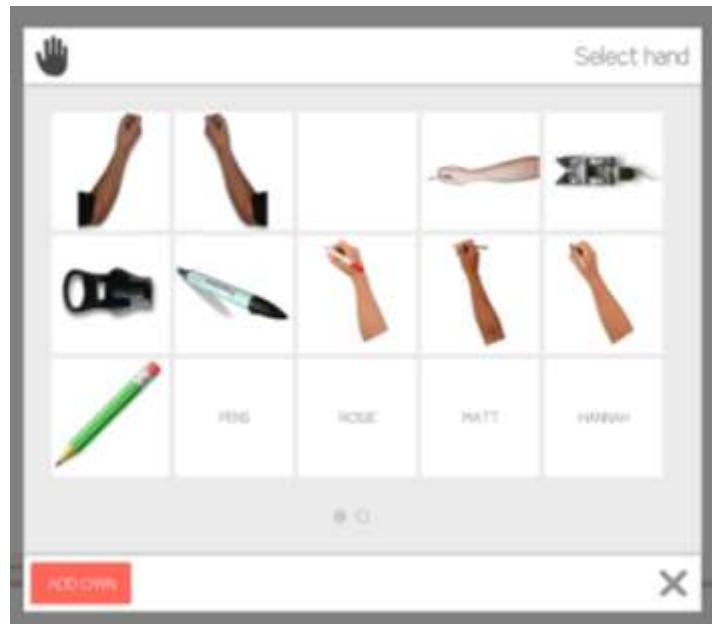


Рис.19

7. Вставка собственных изображений

Если выбор картинок в галерее программы для вас не достаточен, вы можете добавить свои, аналогично тому как добавляются карандаши и руки для прорисовки изображений.

Для этого вы должны:

1. Найти в Интернете необходимую картинку в формате SVG на прозрачном фоне.
2. Сохранить картинку на свой компьютер.
3. В программе выбираем «Вставка картинки» (Рис. 20-1)
4. В открывшемся окне нажимаем кнопку «Import» (Рис. 20).

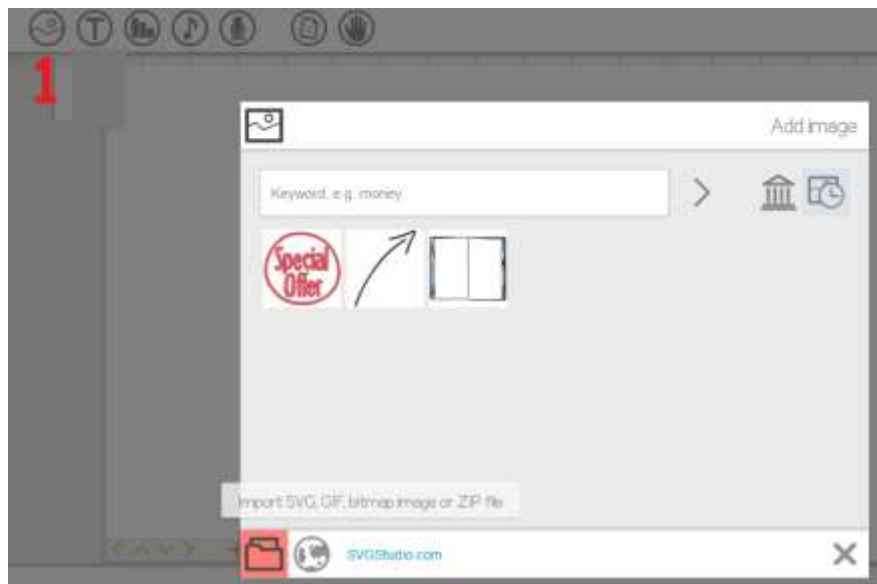


Рис.20

5. В окне обзора выбираем нужную вам картинку и в программе происходит конвертирование нового изображения. После чего вы увидите несколько вариантов прорисовки. Выбираете, какой вам подходит и нажимаете на него. После этого ваша картинка попадает на холст (Рис. 22).

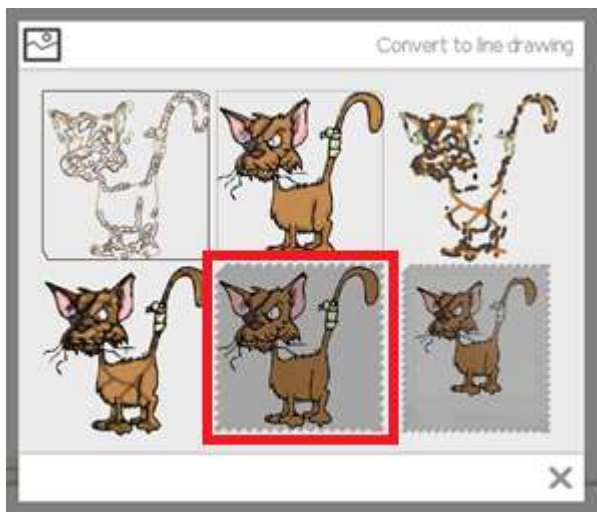


Рис.21



Рис.22

8. Источники:

- [Электронный ресурс] //URL:<https://www.sparkol.com/en/>
- [Электронный ресурс] //URL:<https://doodlevideo.pro/obzor-vozmozhnostej-programmy-dlya-sozdaniya-dudl-video-sparkol-videoscribe/>
- [Электронный ресурс] //URL:<http://soft.mydiv.net/win/download-Sparkol-VideoScribe.html>

- [Электронный ресурс] //URL:<http://webmastersam.ru/risovannoe-video-sparkol-videoscribe.html>
- [Электронный ресурс] //URL:<http://video-sam.ru/>
- [Электронный ресурс] //URL:<http://say-hi.me/design/web-design/что-такое-svg-плюсы-и-минусы-использования.html>