

Глава 7

Работа с мультимедиа и графическими изображениями

В этой главе...

- Мультимедиа, графические изображения и Windows
- Средства Windows XP для работы с фотографиями
- Использование мастера работы со сканером или цифровой камерой
- Захват видео с помощью программы Windows Movie Maker
- Проигрыватель Windows Media
- Возможные проблемы
- Советы профессионала: создание архива компании

Мультимедиа, графические изображения и Windows

Когда в середине 1980-х годов появились первые версии операционной системы Windows, в распоряжении пользователей не было аппаратного обеспечения, с помощью которого можно проводить захват видео и его последующую обработку. Однако прошло время, и у пользователей появилась возможность обрабатывать и сохранять фотографии и видео на своем компьютере.

Для профессиональных фотографов и для тех, кто использует компьютер для хранения и компоновки фотографий, в Windows XP есть несколько инструментов и средств, с помощью которых можно легко справиться с поставленной задачей. Если вы хотите воспользоваться средствами для работы с изображениями и мультимедиа, созданными другими производителями, архитектура Windows позволяет легко сделать это.

Одни средства для работы с изображениями и мультимедиа, имеющиеся в Windows XP, изначально были созданы для Windows Me, другие — специально для Windows XP. В Windows XP Professional присутствуют те же средства, что и в Windows XP Home Edition. Таким образом, независимо от используемых вами версий операционной системы, средств для обработки изображений и мультимедиа, вы сможете работать с изображениями как на работе, так и дома.

Каким образом Windows работает с изображениями

Windows XP работает с любыми устройствами для работы с изображениями, которые можно подключить к компьютеру, а именно:

- сканеры;
- цифровые камеры;
- Web-камеры;
- цифровые видеокамеры.

Каким же образом Windows XP взаимодействует с устройствами для захвата фото и видео? В Windows XP используется стандарт Windows Image Acquisition (WIA), который изначально использовался в Windows Me. С его помощью осуществляется “общение” Windows со всеми типами устройств для работы с изображением. Стандарт WIA основывается на архитектуре WDM (Windows Driver Model — модель драйверов Windows), которая была включена в Windows 98.

Стандарт WIA был создан для того, чтобы преодолеть проблемы, которые возникали при использовании старых интерфейсов TWAIN и ISIS. Если вы раньше пользовались сканерами или цифровыми камерами, с интерфейсом TWAIN вы уже знакомы. Он использовался в большинстве планшетных сканеров и некоторых цифровых камерах для взаимодействия приложений (таких как Adobe Photoshop или других редакторов изображения) и устройств. Драйверы TWAIN можно использовать как на компьютерах, работающих под управлением Windows, так и на компьютерах Macintosh. Для некоторых сканеров и устройств для работы с изображениями используется интерфейс ISIS (Image and Scanner Interface Specification). Подробную информацию об этом интерфейсе можно найти по адресу www.pixtran.com. Интерфейс ISIS поддерживает приложения Windows.

Несмотря на то что сканеры и цифровые камеры, совместимые со стандартом WIA, отображают в программах те же меню, что и устройства, поддерживающие интерфейсы TWAIN и ISIS, между ними есть существенные отличия.

- WIA начинает работать тут же, как соответствующее устройство будет подключено к компьютеру или включено. Например, когда вы подключаете цифровую камеру к компьютеру, немедленно отображается меню. С его помощью можно начать работу с изображениями или запустить вашу любимую программу для обработки изображений.

- В интерфейсах TWAIN и ISIS для сканирования и захвата изображений используется команда **File⇒Acquire**. Для неопытных пользователей это может усложнить передачу данных.
- Стандарт WIA можно использовать для выполнения различных операций: копирования, просмотра или редактирования изображений, тогда как интерфейс TWAIN был создан для пользователей, которые предпочитают редактировать изображения, не сохраняя их предварительно.
- Стандарт WIA поддерживает все типы устройств для работы с изображениями, включая видеокамеры, в то время как интерфейс TWAIN создавался только для работы с камерами и сканерами.
- Стандарт WIA предлагает универсальный интерфейс для работы со всеми типами устройств, тогда как TWAIN меняет интерфейс в зависимости от устройства.

Стандарт WIA поддерживает подключение устройств через любые типы портов, включая USB и IEEE-1394 (FireWire), а также SCSI, параллельные, последовательные, инфракрасные. Он также работает с мастером **Scanner and Camera Wizard (Мастер работы со сканером или цифровой камерой)**, с программой для обработки изображений Adobe Photoshop, с программами Microsoft Word и PowerPoint. WIA поддерживает сценарии, созданные на языке программирования Visual Basic и других языках; кроме того, вы можете создавать свои собственные программы.

Средства Windows XP для работы с фотографиями

Вы любите делать цифровые фотографии? У вас есть сканер? Windows XP поддерживает большое количество популярных цифровых фотоаппаратов и сканеров, используя для работы с ними различные параметры.

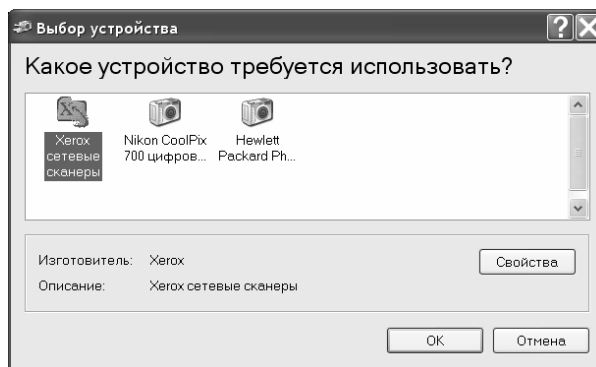
- **Scanner and Camera Wizard (Мастер работы со сканером или цифровой камерой)**. Данный мастер предлагает стандартный интерфейс для работы со всеми типами цифровых устройств, включая цифровые камеры, устройства считывания для карт флэш-памяти, сканеры, Web-камеры и цифровые видеокамеры.
- **Просмотр изображения**. Позволяет просматривать изображения с помощью программы Проводник.
- **Папка Мои рисунки**. Позволяет упорядочивать, отправлять по электронной почте, публиковать на Web-узлах и использовать в качестве заставок фотографии, созданные с помощью цифровых камер.
- **Новый мастер печати фотографий (Photo Printing Wizard)**. Обеспечивает высококачественную печать изображений, используя для этого шаблоны.
- **Интегрированные средства записи компакт-дисков**. Позволяет создать архив фотографии на CD-R или CD-RW.

Независимо от того, как было получено цифровое изображение, с помощью перечисленных выше средств вы легко сможете обработать созданные вами фотографии. В следующих разделах вы подробно познакомитесь с каждым из этих средств.

Использование мастера работы со сканером или цифровой камерой

Мастер работы со сканером или цифровой камерой, присутствующий в Windows XP и изначально созданный для Windows Me, предлагает универсальный интерфейс для передачи изображений с цифрового носителя на компьютер, по сети или в Internet.

Если к компьютеру подключено несколько устройств для работы с изображением, поддерживаемых Windows XP, в окне мастера работы со сканером или цифровой камерой **Выбор устройства** будут отображены все доступные устройства (чтобы запустить данный мастер, выберите команду **Пуск**⇒**Все программы**⇒**Стандартные**⇒**Мастер работы со сканером или цифровой камерой**). Вы сможете выбрать одно из них (рис. 7.1). Мастер работы со сканером или цифровой камерой легко распознает Web-камеру, цифровую камеру, устройства считывания для карт флэш-памяти и другие устройства. Мастер автоматически запустится, как только вы нажмете кнопку **Scan** на сканере, пропустив диалоговое окно, показанное на рис. 7.1. В этом случае мастер пропускает этап выбора устройства.



*Рис. 7.1. Щелкните на устройстве, которое вы хотите использовать. После этого щелкните на кнопке **Properties** (**Свойства**), чтобы настроить его, или щелкните на кнопке **OK**, чтобы начать захват рисунка*

Если мастер работы со сканером или цифровой камерой не доступен в вашей системе, значит, в ней не установлено устройство, поддерживаемое операционной системой. Вы можете запустить мастер установки сканера или цифровой камеры вручную, воспользовавшись апплетом **Панель управления**.

Совет

Если вы колеблетесь, выбирая сканер с интерфейсом USB или с другим интерфейсом, таким как SCSI или параллельным, выберите USB. Мастер установки сканера или цифровой камерой автоматически определяет и подключает многие USB-устройства, но он может не работать с другими типами интерфейсов до тех пор, пока в системе не будут установлены соответствующие драйверы. Если вы установили драйвер под Windows XP или Windows 2000, вам может понадобиться воспользоваться интерфейсом TWAIN, чтобы отсканировать фотографию.

Использование мастера для работы со сканером

Для того чтобы запустить мастер для работы со сканером, необходимо нажать кнопку **Scan** на сканере. В появившемся меню выберите сканер, который будет использоваться (см. рис. 7.1). Также можно воспользоваться вашей любимой программой для обработки фотографий. В основной части приложений изображения можно найти в меню **Файл**.

После того как мастер запустится, щелкните на кнопке **Далее**. Для того чтобы отсканировать изображение, выполните следующие действия.

1. В окне **Choose Scanning Preferences** выберите тип изображения и щелкните на кнопке **Preview**, чтобы просмотреть, как будет выглядеть отсканированное изображение при стандартных настройках. В некоторых сканерах для предварительного просмотра изображения необходимо нажать кнопку **Scan** (**Сканировать**).

Совет

Если в сканере находится только одна фотография, мастер автоматически выберет ее. Если вы хотите отсканировать только часть изображения, укажите область сканирования, перетянув соответствующие углы. Если в сканере находится несколько фотографий, вам необходимо изменять область сканирования для каждой из них.

- Щелкните на кнопке **Custom Settings**, чтобы изменить контрастность, яркость и разрешение (я рекомендую использовать разрешение 75 dpi для тех фотографий, которые будут использоваться в слайд-шоу, и 150-200 dpi — для фотографий, которые будут напечатаны). Щелкните на кнопке **OK**, чтобы вернуться к диалоговому окну **Choose Scanning Preferences**. После этого щелкните на кнопке **Next**, чтобы отсканировать выбранное вами изображение.
- В диалоговом окне **Picture Name and Destination** введите имя группы отсканированных изображений, выберите формат файла (BMP, JPG, TIF или PNG) и его месторасположение. По умолчанию отсканированные фотографии размещаются в папке **Мои рисунки**. Щелкните на кнопке **Далее**, чтобы отсканировать изображение и сохранить его. Каждый рисунок нумеруется в порядке его сканирования и сохранения.

Совет

Какой формат файла лучше выбрать? При выборе типа файла JPEG создаются файлы очень маленького размера, но при этом теряются мелкие детали изображения. Сохраненные в данном формате изображения можно использовать для размещения на Web-страницах. Если у вас нет проблем со свободным дисковым пространством, я рекомендую использовать формат TIFF. При этом создаются изображения, имеющие большой размер, но сохраняющие все мельчайшие детали. Если вы планируете использовать изображения для заставок на рабочем столе, целесообразно воспользоваться форматом BMP. Формат PNG можно использовать только для изображений, которые будут размещены на Web-страницах. Если вы сохранили изображение в одном из перечисленных выше форматов, воспользуйтесь программой Paint для изменения формата.

- После того как изображение будет отсканировано, на экране появится диалоговое окно **Other Options** (Другие параметры). Выберите, что необходимо сделать с отсканированным изображением, — опубликовать на Web-узле, напечатать на фотопринтере или завершить работу с изображением. Для того чтобы вернуться к предыдущему диалоговому окну и отсканировать другие изображения, щелкните на кнопке **Назад**.
- Щелкните на кнопке **Далее**. Мастер работы со сканером или с цифровой камерой предложит экранный отчет о количестве копий отсканированных изображений и об их месторасположении. Щелкните на предложенной ссылке, чтобы открыть папку, содержащую изображения.

Подробная информация о папке **Мои рисунки** содержится в разделе “Использование программы Проводник для просмотра фотографий”.

Использование мастера для работы с цифровой камерой

Чтобы запустить мастер работы со сканером или цифровой камерой, выполните следующие действия.

- Подключите устройство к компьютеру и включите его.
- Выберите команду **Пуск**⇒**Все программы**⇒**Стандартные**⇒**Мастер работы со сканером или цифровой камерой**.

3. Если у вас есть несколько цифровых устройств для работы с изображениями, выберите цифровую камеру и щелкните на кнопке **ОК**, чтобы открыть диалоговое окно, показанное на рис. 7.2.
4. По умолчанию будут выделены все изображения, находящиеся в цифровой камере. Для того чтобы пропустить какое-либо изображение, сбросьте соответствующий флажок. Для того чтобы повернуть изображение или просмотреть его свойства, воспользуйтесь кнопками, расположенными ниже области расположения изображений.

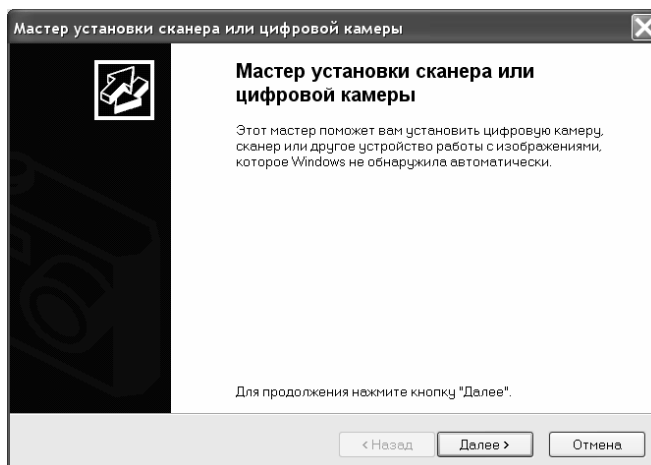


Рис. 7.2. Мастер работы со сканером или цифровой камерой определит подключенное к компьютеру устройство и предложит работать с устройством либо воспользоваться стандартным интерфейсом мастера

5. В следующем диалоговом окне вам будет предложено ввести имя группы рисунков (для этого необходимо заменить стандартное название **“Picture”** своим собственным) и указать место, в котором необходимо сохранить данные рисунки. С помощью мастера можно удалить рисунки прямо в устройстве, что позволит освободить пространство в устройстве после копирования изображений.
6. Мастер будет отображать копируемую фотографию, а также состояние копирования.
7. Если вы выберете удаление изображений из цифрового устройства, мастер будет удалять их и информацию о них в процессе копирования.
8. После того как все изображения будут скопированы, можно выбрать, что необходимо сделать с ними, — опубликовать на Web-узле, напечатать на фотопринтере или завершить работу с изображением. Для того чтобы вернуться к предыдущему диалоговому окну и отсканировать другие изображения, щелкните на кнопке **Назад**.
9. Щелкните на кнопке **Далее**. Мастер работы со сканером или цифровой камерой предложит экранный отчет о количестве копий отсканированных изображений и их месторасположении. Щелкните на предложенной ссылке, чтобы открыть папку, содержащую изображения.

Подробная информация о папке **Мои рисунки** содержится в разделе “Использование программы Проводник для просмотра фотографий”.

Использование устройств считывания для карт флэш-памяти

В Windows XP есть встроенная поддержка популярных устройств считывания для карт флэш-памяти. Когда вы подключаете устройство к компьютеру, происходит автоматическое обнаружение устройства. После того как вы разместите карту флэш-памяти в устройстве для считывания, можно выбрать один из следующих вариантов действий.

- **Запустить Мастер работы со сканером или цифровой камерой.** Мастер работает с устройством считывания для карт флэш-памяти таким же образом, как и с цифровой камерой. Подробная информация об использовании этого мастера содержится выше в настоящей главе.
- **Просмотреть слайд-шоу.** При этом фотографии будут отображаться на экране с интервалом в несколько секунд. Слайд-шоу будет продолжаться до тех пор, пока вы не нажмете клавишу <Esc>.
- **Напечатать изображение прямо из устройства, воспользовавшись мастером Photo Printing Wizard.** Подробную информацию о печати вы найдете ниже.
- **Открыть папку для просмотра файлов.** После выбора этого параметра запустится программа Проводник. Информация об использовании данного параметра содержится ниже, в разделе “Использование программы Проводник для просмотра фотографий”.
- **Не выполнять никаких действий.** После выбора данного параметра содержимое карты флэш-памяти останется на месте до тех пор, пока вы не решите, что с ним необходимо сделать.

Установите флажок **Always Do the Selection Action** (Всегда выполнять выбранное действие), чтобы сделать выбранный параметр стандартным.

Совет

Флажок **Always Do the Selection Action** (Всегда выполнять выбранное действие) следует устанавливать только в том случае, если вы уверены в том, что всегда будете выполнять одно и то же со всеми изображениями. Если вы не установите данный флажок, всякий раз, как вы вставите карту флэш-памяти в устройство для считывания, вам придется выбрать, что необходимо сделать далее. Для этого вам придется всего один раз щелкнуть кнопкой мыши. Поэтому не устанавливайте данный флажок и оставьте за собой свободу выбора.

Просмотр изображений

Windows XP предлагает два способа просмотра изображений.

- С помощью программы Проводник.
- С помощью слайд-шоу.

Что же выбрать? Все зависит от того, хотите ли вы просто просмотреть изображения или необходимо сохранить их для использования в дальнейшем. В следующих разделах подробно рассмотрены оба варианта.

Использование программы Проводник для просмотра фотографий

Если для просмотра фотографий, находящихся на карте флэш-памяти, сохраненных в папке **Мои рисунки** или в любой другой папке, вы решите использовать программу Проводник, вы обнаружите несколько специальных параметров, с помощью которых просмотр станет намного проще.

Вместо того чтобы отображать большие значки файлов, программа Проводник переключится в режим отображения **Диафильм**. При этом на экране отобразится большое изображение выбранного рисунка, ниже которого находятся кнопки для перехода от одного рисунка к другому, кнопки поворота, а также маленькие изображения рисунков, находящихся в данной папке (рис. 7.3). Для того чтобы отобразить на экране большое изображение рисунка, можно воспользоваться кнопками навигации или просто щелкнуть на рисунке.

Совет

Если режим отображения **Диафильм** не выбирается автоматически, раскройте меню **Вид** и выберите команду **Диафильм**. Если режим отображения **Диафильм** не доступен, значит, в данной папке содержатся изображения, сохраненные в неподходящих форматах. Кроме того, в папке могут содержаться файлы, не являющиеся файлами изображений. В этом случае в меню **Вид** элемент **Диафильм** будет отсутствовать. Таким образом, если вы хотите, чтобы данный элемент был доступен, сохраняйте фотографии в отдельной папке.

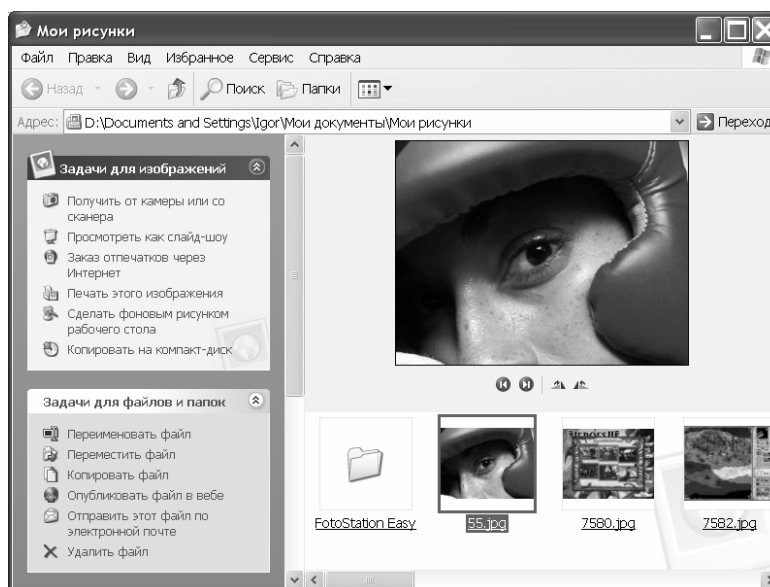


Рис. 7.3. Режим отображения **Диафильм** появляется при просмотре папки, содержащей фотографии

Меню **Файл** программы Проводник изменяется, если выбрана фотография. В нем содержатся следующие элементы.

- **Просмотр.** При выборе данного элемента запускается программа просмотра изображений и факсов.
- **Изменить.** При выборе данного элемента запускается программа для редактирования изображения.
- **Печатать.** При выборе данного элемента запускается Мастер печати фотографий.
- **Обновить эскиз.** При выборе данного элемента создается новый эскиз, если вы изменили фотографию.
- **Повернуть по часовой стрелке/Повернуть против часовой стрелки.** При выборе данного элемента изображение поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке или против нее.
- **Сделать фоновым рисунком рабочего стола.** При выборе данного элемента ваш шедевр будет размещен на рабочем столе.
- **Открыть с помощью.** При выборе данного элемента можно выбрать программу для открытия изображения.
- **Отправить.** При выборе данного элемента вы сможете отправить изображение в ZIP-папку, в папку **Мои документы**, адресату, на диск A, а также создать ярлык изображения на рабочем столе.
- **Свойства.** При выборе данного элемента на экране отображается окно свойств изображения.

Совет

По умолчанию при выборе команды **Изменить** программа Проводник запускает программу Paint. Если вы хотите воспользоваться другой программой для работы с изображениями, щелкните правой кнопкой мыши на изображении и из контекстного меню выберите команду **Открыть с помощью**. Windows XP отобразит на экране окно выбора программы: вы можете выбрать программу просмотра изображений и факсов, а также команду **Выбрать программу**. Выберите команду **Выбрать программу**. Для того чтобы данная программа использовалась для всех файлов данного типа, установите флажок **Использовать ее для всех файлов такого типа**. Также можно выполнить поиск соответствующей программы в Internet. После того как вы закончите, щелкните на кнопке **ОК**.

Использование слайд-шоу

Для того чтобы создать слайд-шоу из рисунков, необходимо наличие специальной программы, такой как PowerPoint. Если вы хотите просто просмотреть фотографии на экране, вам не обязательно прибегать к какой-либо программе. Достаточно выбрать команду, с помощью которой запускается слайд-шоу.

В Windows XP слайд-шоу происходит очень просто — каждое изображение остается на экране в течение 5 секунд, после чего появляется новое. Слайд-шоу продолжается до тех пор, пока вы не нажмете клавишу <Esc>.

С помощью кнопок панели инструментов можно начать показ слайдов, приостановить показ, перейти к предыдущему и следующему рисунку, закрыть активное окно. Для управления слайд-шоу можно использовать соответствующие клавиши клавиатуры, перечисленные в табл. 7.1.

Таблица 7.1. Клавиша для управления слайд-шоу

<i>Для того чтобы...</i>	<i>нажмите клавишу...</i>
Перейти к предыдущему изображению	<←>, <Page Up> или <↑>
Перейти к следующему изображению	<→>, <Page Down> или <↓>
Повернуть изображение на 90 градусов по часовой стрелке	<Ctrl+K>
Повернуть изображение на 90 градусов против часовой стрелки	<Ctrl+L>
Начать или приостановить слайд-шоу	Клавишу пробела (один раз для того, чтобы приостановить слайд-шоу, повторно — для продолжения слайд-шоу)
Перейти к следующему изображению	<Enter>
Закрыть слайд-шоу	<Esc>
Скрыть или отобразить панель инструментов	<Tab>

Совет

Если в слайд-шоу не надо отображать все изображения, содержащиеся в папке, выделите необходимые изображения, используя при этом клавишу <Ctrl> или <Shift>, после чего выберите команду **Просмотреть как слайд-шоу** в левой части окна программы Проводник. В слайд-шоу будут отображаться только выбранные вами изображения.

Использование созданных вами фотографий в качестве заставки

Созданные вами изображения можно использовать в качестве заставки.

Для того чтобы сделать это, в окне программы Проводник создайте папку и скопируйте в нее необходимые изображения. Затем в апплете **Панель управления** раскройте окно свойств экрана, перейдите на вкладку **Заставка**, из раскрывающегося списка **Заставка** выберите элемент **Презентация “Мои рисунки”** и папку, содержащую фотографии. Каждое изображение может отображаться

до трех минут (минимальное время отображения — 6 секунд). Доля экрана, занимаемая каждым снимком, изменяется от 25% до 100%. Можно растянуть мелкие изображения, отображать на экране имена файлов, использовать видеоэффекты при смене изображения и использовать прокрутку изображений с помощью клавиатуры. Никто кроме вас не сможет создать подобный шедевр!

Использование мастера печати фотографий

Используя слайд-шоу, вы легко можете просматривать созданные вами изображения. Но что делать, если вы хотите напечатать цифровые фотографии? Благодаря мастеру печати фотографий вы можете легко напечатать фотографии различных размеров.

Мастер печати фотографий можно запустить различными способами.

- С помощью меню для открытия карты флэш-памяти.
- С помощью меню **Picture Tasks** папки с фотографиями.
- С помощью соответствующих меню в папке с фотографиями.
- С помощью области **File and Folders tasks** (Задачи для файлов и папок) в обычной папке.

После того как мастер запустится, для работы с ним необходимо выполнить следующие действия.

1. На экране появилось первое окно мастера печати фотографий. Для того чтобы продолжить работу, щелкните на кнопке **Далее**.
2. В окне **Picture Selection** (Выбор фотографии) выберите изображения, которые необходимо напечатать. Для того чтобы выбрать изображения, установите или сбросьте соответствующие флажки. После этого щелкните на кнопке **Далее**.
3. В окне **Printing Options** (Параметры печати) выберите принтер, на котором будут печататься фотографии (если в системе установлено несколько принтеров). Для того чтобы выбрать тип бумаги, качество печати и другие свойства документа, щелкните на кнопке **Properties** (Свойства). Щелкните на кнопке **Advanced** (Дополнительно) для того, чтобы выбрать количество копий или другие дополнительные параметры. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы вернуться к окну **Printing Options** (Параметры печати). После этого щелкните на кнопке **Далее**.

Совет

Если вы не использовали струйный принтер в течение нескольких дней или если отпечатки получаются низкого качества, можно щелкнуть на кнопке **Utilities** (Утилиты) (если она доступна) и запустить тест для очистки печатающей головки, используя при этом простую бумагу (не вставляйте в принтер фотобумагу до тех пор, пока не будет достигнуто приемлемое качество печати). Печатающая головка принтера может испортить фотобумагу, что приведет к нежелательной трате средств. Если в настройках принтера нет параметра для очистки печатающей головки, прочитайте инструкцию к принтеру, чтобы узнать, как правильно сделать это. Вам может понадобиться нажать какую-то кнопку на принтере для того, чтобы запустить программу для очистки.

4. Для того чтобы указать способ размещения фотографий на фотобумаге, воспользуйтесь диалоговым окном **Layout Selection** (Выбор макета). Можно выбрать различные способы размещения фотографий. В области предварительного просмотра можно увидеть, каким образом фотографии будут размещены на каждой странице. Если на бумаге выбранного вами размера можно разместить несколько фотографий, вы также это увидите (рис. 7.4). Для того чтобы напечатать фотографии, щелкните на кнопке **Далее**.

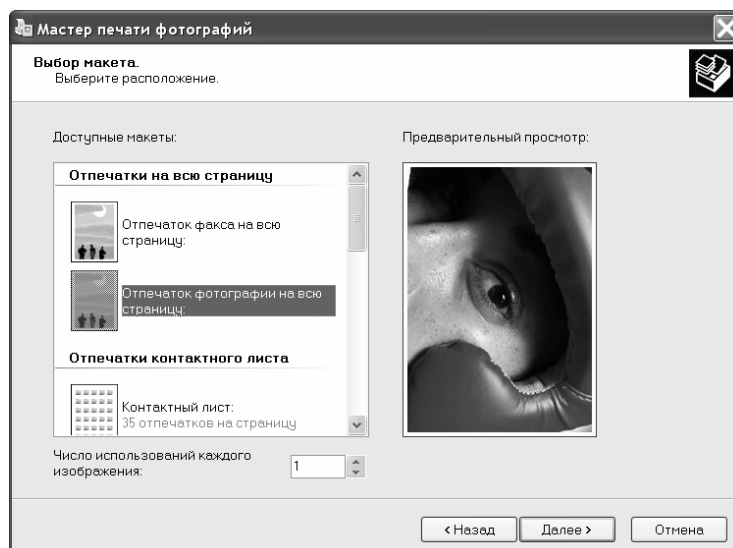


Рис. 7.4. Выберите способ размещения фотографий на бумаге и просмотрите, как фотографии будут размещены

Копирование изображений с помощью устройства для записи компакт-дисков

Устройства CD-RW, позволяющие записывать как перезаписываемые компакт-диски, так и однократно записываемые, становятся самыми распространенными устройствами. Предыдущие версии Windows не позволяли использовать эти устройства до тех пор, пока не будет установлено соответствующее программное обеспечение. В Windows XP появились встроенные средства записи, которые позволяют использовать поддерживаемые операционной системой устройства CD-RW.

Когда Windows XP обнаружит поддерживаемое устройство CD-RW, в меню **Picture Tasks** (**Задачи для изображений**) появится команда **Copy to CD** (Копировать на компакт-диск). Используя данный параметр, можно сделать следующее.

1. Если вы хотите скопировать только несколько изображений, выделите их и выберите команду команда **Copy to CD** (Копировать на компакт-диск).
2. Для того чтобы скопировать все изображения, содержащиеся в папке, не выделяйте их, а выберите команду **Copy all items to CD** (Копировать все объекты на компакт-диск).
3. Изображения будут скопированы в папку на CD-RW.
4. Повторите пп. 1–3 для других папок, содержащих изображения, которые необходимо скопировать.
5. На боковой панели **Другие места** щелкните на ссылке **Мой компьютер**.
6. Дважды щелкните на значке устройства, в котором будут сохранены ваши изображения.
7. Папки, которые вы собираетесь копировать, будут отображены под заголовком **Files Ready to be written to the CD** (Файлы, готовые к записи на компакт-диск). Если на компакт-диске уже содержатся изображения, они также будут показаны (рис. 7.5).

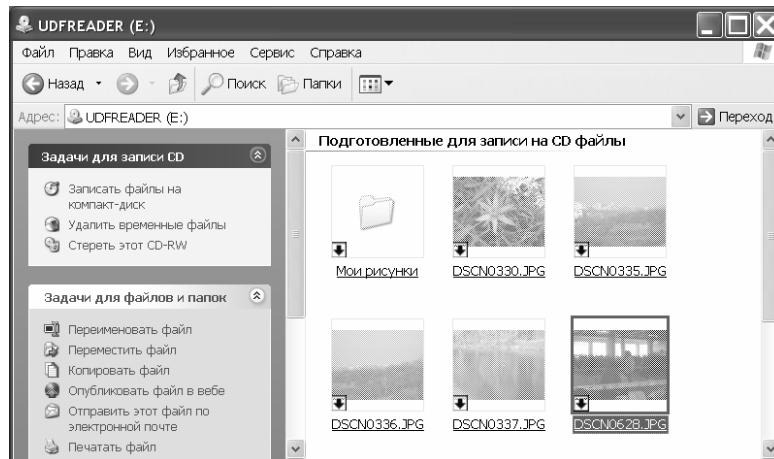


Рис. 7.5. Файлы, готовые к записи, а также уже записанные

Совет

Для того чтобы отобразить на экране уменьшенные копии изображений, как показано на рис. 7.5, из меню **Вид** выберите команду **Эскизы страницы**. При этом вы легко сможете убедиться в том, что собираетесь скопировать именно необходимые изображения.

8. На боковой панели **CD Writing Tasks** (Задачи записи на компакт-диск) щелкните на ссылке **Write these files to CD** (Записать файлы на компакт-диск). На экране появится окно мастера.
9. В появившемся диалоговом окне введите название компакт-диска. Если вы собираетесь записать только один компакт-диск, закройте окно мастера. В противном случае щелкните на кнопке **Next** (Далее).
10. Если выбранные вами изображения были сохранены в папке, мастер создаст папку на компакт-диске. Во время записи файлов на компакт-диск на экране будет отображаться индикатор записи (рис. 7.6).

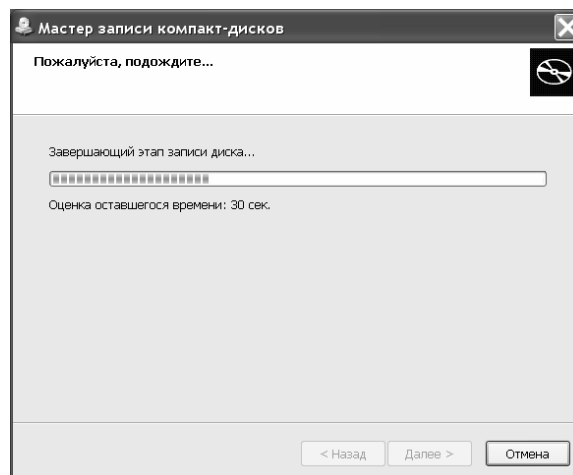


Рис. 7.6. Мастер записи позволяет наблюдать за процессом записи данных

11. После завершения копирования изображений на компакт-диск он будет извлечен из компьютера. Если вы собираетесь записать новый компакт-диск, щелкните на кнопке **Yes** (Да) или закройте окно мастера. Если вы выбрали команду закрытия мастера (п. 9), окно мастера закроется автоматически.

Совет

Если в вашем устройстве CD-RW нет защиты от опорожнения буфера BURNProof, убедитесь в том, что при записи компакт-диска не запущены другие программы. В случае опорожнения буфера компакт-диск будет поврежден. Используйте средство [Диспетчер задач Windows](#) (для его отображения на экране воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+Alt+Del>) или панель задач, чтобы увидеть запущенные программы. Перед записью компакт-диска закройте все запущенные программы, чтобы гарантировать успешную запись.

Если при записи компакт-дисков возникают проблемы, измените скорость записи данных. Раскройте окно [Мой компьютер](#), щелкните правой кнопкой мыши на значке устройства и перейдите на вкладку [Recording](#) (Запись). Уменьшите скорость записи и попытайтесь повторно выполнить запись (рис. 7.7).

После записи папки с изображениями на компакт-диск с ним можно работать как с обычной папкой. Для того чтобы использовать содержащиеся в папке изображения в слайд-шоу или напечатать их, как это было описано выше в настоящей главе, выделите соответствующий файл в папке, раскройте меню [Файл](#) и выберите команду [Просмотр](#). На экране появится окно программы просмотра изображений и факсов, в котором есть кнопки печати, слайд-шоу, поворота изображения, редактирования и др. Для перехода к другому файлу воспользуйтесь кнопками [Предыдущее изображение](#) и [Следующее изображение](#).

Совет

Если вы начали копировать изображения на компакт-диск и обнаружили, что на нем недостаточно свободного места, не паникуйте. Windows XP хранит изображения во временной папке, и в случае, если будет недостаточно места, вы получите предупреждающее сообщение. При этом процесс копирования будет приостановлен, а в области напоминаний появится соответствующий значок. После того как вы освободите место, щелкните на этом значке. После этого вы можете либо продолжить копирование, либо уничтожить временные файлы.

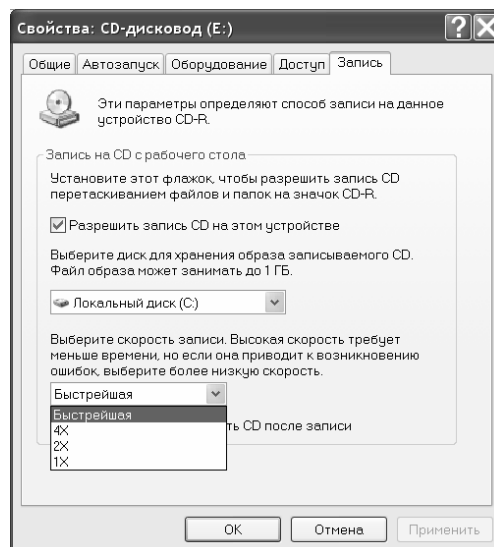


Рис. 7.7. Уменьшите скорость записи компакт-диска, чтобы избежать опорожнения буфера

Работа с изображениями в сети

В Windows XP есть два параметра для работы с сетью, с помощью которых можно рассылать изображения.

- **Публикация фотографий в сети.** Используйте данный параметр для размещения альбома фотографии в сети. Доступ к нему можно получить с любого компьютера, подключенного к сети.
- **Заказ отпечатков через Internet.** С помощью данного параметра можно выбрать наилучший принтер с наименьшей стоимостью печати, а не использовать свой струйный принтер и дорогой картридж.

Публикация фотографий в сети

Когда вы открываете папку, содержащую фотографии, на боковой панели **Задачи для файлов и папок** есть ссылка **Опубликовать папку в вебе**. Ниже описано, как с помощью данной ссылки разместить рисунки в сети.

1. Если вы хотите опубликовать в сети только некоторые фотографии, сначала выделите их, после чего щелкните на ссылке **Опубликовать выделенные объекты в вебе**. В противном случае щелкните на ссылке **Опубликовать папку в вебе**.
2. Запустится Мастер Web-публикаций и произойдет подключение к Internet (если вы не подключены в данный момент). Для продолжения щелкните на кнопке **Далее**.
3. Возле выбранных для публикации изображений будут установлены флажки. При необходимости установите или сбросьте соответствующие флажки и щелкните на кнопке **Далее**.
4. Из списка выберите поставщика услуг для размещения Web-узла, например MSN и Xdrive. Если вы выберете MSN, но у вас до сих пор нет паспорта .NET, необходимо запустить мастер. Подробная информация об этом содержится в главе 9 “World Wide Web, или “Всемирная паутина”.
5. В диалоговом окне **File Destination** (Размещение файла) выберите папку, которую будете использовать, или создайте новую. Для того чтобы продолжить, щелкните на кнопке **Далее**.
6. В диалоговом окне **Adjust picture size** (Настройка размера изображения) можно изменить размер изображения, выбрав один из предложенных размеров: **Small (640x480)** (Мелкие (для окна 640x480)), **Medium (800x600)** (Средние (для окна 800x600)) или **Large (1024x768)** (Крупные (для окна 1024x768)). Для того чтобы не изменять размер изображения, сбросьте все флажки.

Совет

На сегодняшний день чаще всего используется размер 800x600. Если вы хотите создать Web-страницу, которая будет быстро загружаться, установите переключатель **Medium (Средние)**. Однако, если в вашей организации в основном используются 17-дюймовые мониторы на электронно-лучевых трубках или 15-дюймовые мониторы на жидких кристаллах, установите переключатель **Large (Крупные)**.

7. Для того чтобы опубликовать фотографии в сети, щелкните на кнопке **Далее**. Если вы публикуете только несколько фотографий или используете широкополосное подключение (кабельный модем, цифровую абонентскую линию, двунаправленное беспроводное или спутниковое подключение или линию T1), процесс копирования займет несколько секунд. Однако если вы используете аналоговый модем (со скоростью передачи данных 56 Кбит/с и меньше) или копируете большое количество изображений, процесс копирования может занять несколько минут.

Совет Фотографии, сохраненные в формате JPEG ([.jpg](#)), занимают меньше дискового пространства и могут быть опубликованы быстрее, чем фотографии, сохраненные в другом формате. Фотографии, сохраненные в формате JPEG, можно просматривать в стандартных браузерах, не используя для этого специальное программное обеспечение. Если вы планируете опубликовать фотографии в сети, сохраните копии изображений в формате JPEG.

8. После того как процесс копирования закончится, на экране отобразится Web-адрес, по которому располагается папка, содержащая скопированные фотографии. Также в папке **Сетевое окружение** появится соответствующий ярлык. Закройте окно мастера, и на экране появится окно Web-узла.
9. Как только ваш компьютер будет подключен к Internet, щелкните на ярлыке, находящемся в папке **Сетевое окружение**, чтобы отобразить сохраненные в сети фотографии. Для того чтобы отобразить фотографии, используя другие Web-браузеры, введите соответствующий Web-адрес, а затем имя пользователя и пароль.

Совет Мастер Web-публикаций не предоставляет доступ к общим рисункам в том случае, если вас нет на рабочем месте. Если вы хотите разрешить доступ к изображениям кому-либо в вашей организации, обратитесь в сетевому администратору, чтобы разместить Web-страницы во внутренней сети организации. Для создания своих Web-страниц можно использовать любые программы. На вашей Web-странице можно разместить информацию о компании, ее логотип, а также множество полезной информации, которую нельзя разместить, воспользовавшись средством **Мастер веб-публикаций**.

Заказ отпечатков через Internet

Струйные принтеры подходят для печати документов или Web-страниц, но если вы хотите получить высококачественные изображения, вам придется потратить деньги на дорогостоящие высококлассные принтеры. Для того чтобы сохранить деньги, можно воспользоваться мастером заказа отпечатков через Internet.

1. На боковой панели **Задачи для файлов и папок** щелкните на ссылке **Заказ отпечатков через Интернет**.
2. После того как на экране появится приветственное окно мастера, щелкните на кнопке **Далее**.
3. Выберите изображения, которые необходимо напечатать.
4. Из предложенного списка выберите фирму-исполнителя.
5. Заполните предложенные формы и введите информацию о расчете за печать. В зависимости от выбранной вами фирмы, вам будут предоставлены разнообразные дополнительные услуги (печать, увеличение фотографий и т.д.).

Совет Качество цифровых изображений, напечатанных через Internet, будет намного выше, чем напечатанных на вашем струйном принтере. Однако качество отосланного вами изображения будет влиять на качество полученных отпечатков. Для достижения максимального результата необходимо учитывать следующие аспекты.

- Фотографию необходимо сканировать с разрешением 150 dpi. Если вы сканируете только часть изображения, разрешение должно быть 300 dpi.

- Используйте 2-мегапиксельную цифровую камеру с разрешением 1280x1024 или выше для получения снимков размером 10x15 см или больше. Настройте цифровую камеру таким образом, чтобы снимки создавались с наивысшим качеством и самым большим разрешением. Для получения снимков размером 10x15 см рекомендуемое минимальное разрешение — 640x480. Запомните, чем больше пикселей в первоначальном изображении, тем лучше будет качество уже напечатанных снимков.
- Полученное с помощью цифровых видеокамер изображение обычно хорошо выглядит на экране, но не всегда получаются хорошие фотографии.
- Если вы выбрали новую фирму для печати фотографий, сначала закажите несколько снимков, чтобы убедиться в хорошем качестве печати. Только после этого заказывайте большое количество фотографий.

Другие средства для работы с изображениями

Windows XP предоставляет средства для легкой передачи фотографий из цифровой камеры в компьютер. Но даже если вы мастер своего дела, некоторые фотографии все равно придется обрезать, откорректировать цвета и выполнить другие операции, которые средства Windows XP сделать не позволяют.

Для редактирования изображений можно использовать различные программы. Для загрузки фотографий из цифрового фотоаппарата можно воспользоваться соответствующими меню программы. Также можно предварительно загрузить все фотографии в папку с помощью мастера работы со сканером или с цифровой камерой или другого средства Windows XP.

Я предпочитаю использовать программу Adobe Photoshop (www.adobe.com), с помощью которой можно легко изменять яркость и контраст изображения, а также многие другие параметры, что увеличит ценность ваших фотографий. Если вы ограничены в средствах, можно воспользоваться другими программами, например программой Paint Shop Pro, которая создана компанией Jasc Software (www.jasc.com), или Corel PhotoPaint, которая входит в состав пакета CorelDRAW (www.corel.com), а также другими различными программами.

Кроме перечисленных выше Web-адресов, посетите следующие Web-ресурсы.

- **Imaging Resource** (www.imaging-resource.com). Предлагает большое количество разнообразных аппаратных и программных продуктов, обладающих уникальной особенностью, с помощью которых можно сравнить фотографии, полученные двумя различными цифровыми камерами из огромной базы данных.
- **DPReview** (www.dpreview.com). С помощью данного ресурса вы сможете найти цифровую камеру, отвечающую вашим требованиям, а также узнаете, когда данная камера была произведена, воспользовавшись временной шкалой.
- **FocalFix** (www.focalfix.com). Новое имя Web-узла Focus Online, на котором вы сможете просмотреть свои любимые продукты.
- **John Cowley's Lonestrigital.com**. Великолепный Web-узел, на котором можно просмотреть различные продукты, а также получить инструкции по использованию программного и аппаратного обеспечения.

Средства Windows XP для работы с видео

Если вы предпочитаете создавать видео, Windows XP предложит вам средства для работы с ним. С помощью программы Windows Movie Maker можно записывать видео, используя следующие устройства:

- Web-камеры;
- цифровые видеокамеры;
- аналоговые видеокамеры;
- видеомagniтофоны или видеоплейеры.

Программу Windows Movie Maker можно использовать для сохранения видеозаписей на жестком, съемном или на компакт-диске. После этого вы сможете просмотреть их, используя программу Проиhrыватель Windows Media.

Необходимое аппаратное обеспечение

Вам понадобится плата оцифровки видеоизображения или любое устройство для видеозаписи с USB-интерфейсом. Некоторые видеокарты, например видеокарта серии All-in-Wonder, выпущенная компанией ATI, имеет TV-вход, который можно использовать для подключения аналогового видеоустройства. Если ваша Web-камера поддерживается Windows XP, ее можно использовать для видеозаписи без какого-либо дополнительного оборудования.

Вам понадобится поддерживаемый порт IEEE-1394 (FireWire) или дополнительная видеокарта для оцифровки видео для цифровой видеокамеры. Windows XP также поддерживает работу с цифровой видеокамерой прямо из программы Windows Movie Maker.

Совет

Если программа Windows Movie Maker не поддерживает используемое вами аппаратное обеспечение для записи видео, можно воспользоваться другими программами. С их помощью можно провести оцифровку видео и сохранить данные в формате, который поддерживает программа Windows Movie Maker (`.mpeg`, `.mpg`, `mlv`, `mp2`, `.mpa`, `.mpe`, `.asf`, `.avi` или `.wmv`). Можно импортировать файлы этих типов в Windows Movie Maker.

Захват видео с помощью программы Windows Movie Maker

Как только вы подключите поддерживаемую Windows XP видеокамеру к компьютеру и включите ее, на экране отобразится диалоговое окно. Можно запустить программу Windows Movie Maker либо ничего не делать. Для того чтобы программа Windows Movie Maker запускалась по умолчанию, установите флажок **Always Perform the selected action** (Всегда выполнять выбранное действие).

Если вы выберете запуск программы Windows Movie Maker, на экране появится окно программы. После этого, если подключенное устройство включено, на экране отобразится диалоговое окно **Запись**. Если необходимо выбрать источник записи, выберите команду **Файл⇒Запись**. Используйте диалоговое окно **Запись** для выбора источника записи, выбора ограничения времени записи, а также качества записи (рис. 7.8).

В табл. 7.2 содержатся описание трех стандартных параметров качества, доступных в программе Windows Movie Maker. Обратите внимание на то, что при использовании наивысшего качества записи необходим наибольший объем жесткого диска.

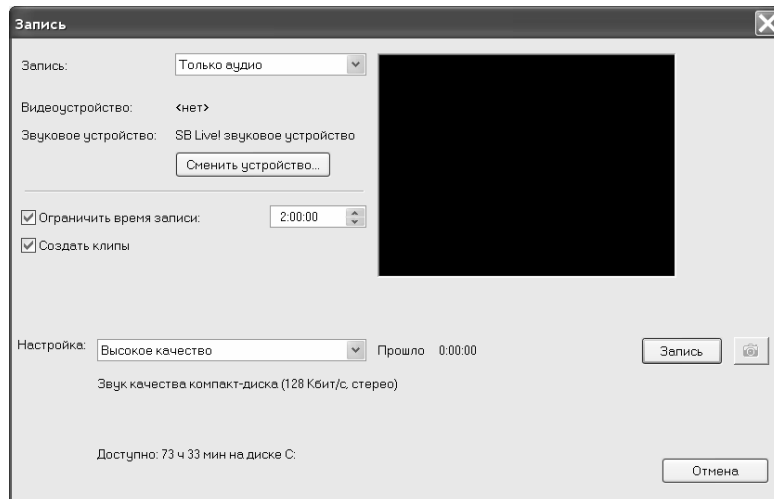


Рис. 7.8. Выберите устройство и качество записи

Таблица 7.2. Стандартные параметры качества программы **Windows Movie Maker**

Качество	Разрешение (в пикселях)	Количество кадров в секунду (FPS)	Полоса пропускания (Кбит/с)	Лучше использовать
Low (Низкое)	176x144	15	56	Коммутируемое соединение
Medium (Сред- нее)	320x240	15	128	ISDN
High (Высокое)	320x240	30	258	Широкополосная сеть

Для того чтобы выбрать другие параметры подключения, например полосу пропускания 28,8 Кбит/с, карманный компьютер или цифровую видеокамеру, выберите параметр **Other** (Другое).

Совет

Если вы собираетесь распространять созданное вами цифровое видео по высокоскоростной сети вашей компании, из меню **Другое** выберите параметр **High**. Параметр **Low** можно использовать в том случае, если созданное вами видео будет размещено на Web-узлах, который посещают пользователи, использующие аналоговые модемы. Стандартный параметр **Medium** хорошо подходит для записи видео, доступ к которому будут иметь пользователи с различной скоростью подключения.

Для того чтобы начать запись с устройства, щелкните на кнопке **Запись**. Для того чтобы остановить запись, щелкните на кнопке **Остановить**. После того как вы щелкнете на кнопке **Остановить**, на экране появится диалоговое окно **Сохранение файла Windows Media**, в котором будут содержаться ранее сохраненные видеофрагменты. Введите имя файла и щелкните на кнопке **Save**, чтобы сохранить видеоизображение на жестком диске в папке **Мои видеозаписи**. Эта папка вложена в папку **Мои документы**.

Каждый сохраненный вами файл помещается в **сборник**, в котором находятся клипы.

Разделение и объединение клипов

Часто видеоклипы бывают слишком длинными или слишком короткими либо содержат материал, который необходимо использовать для других целей. Для того чтобы объединить несколько клипов в один большой клип, выполните следующие действия.

1. Переключитесь на сборник, содержащий клипы, которые необходимо объединить.

2. Создайте копию каждого клипа, которые вы хотите объединить. Для этого выберите команду **Правка⇒Копировать** и **Правка⇒Вставить**.
3. Выделите копии клипов, воспользовавшись при выделении клавишей <Shift> или <Ctrl>.
4. Выберите команду **Клип⇒Объединить** (рис. 7.9).
5. Объединенные клипы станут частью первого выбранного для объединения клипа.

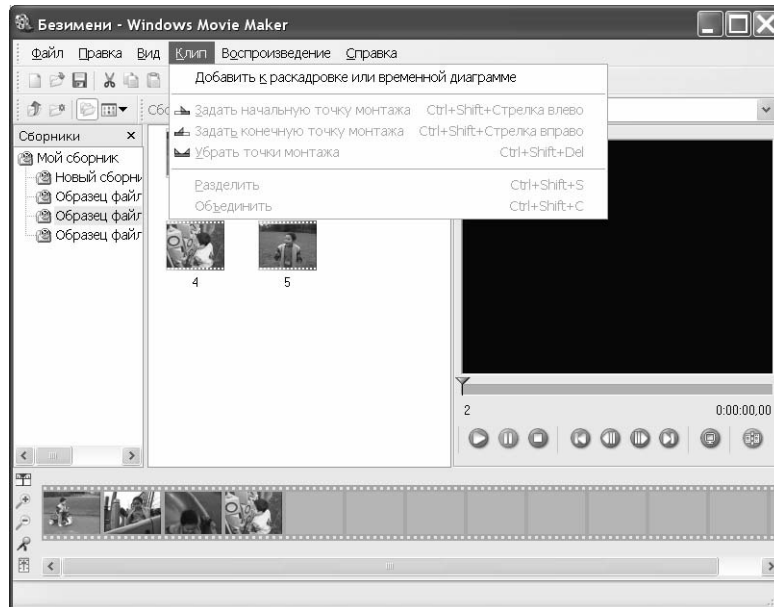


Рис. 7.9. Первый и второй клипы были объединены в один клип

Для того чтобы разделить клип на два клипа, выполните следующие действия.

1. Переключитесь на сборник, содержащий клипы, которые необходимо разделить.
2. Создайте копию каждого клипа, которые вы хотите разделить. Для этого выберите команду **Правка⇒Копировать** и **Правка⇒Вставить**. Если результат разделения клипа вас не удовлетворит, у вас всегда будет целый клип.
3. Перетащите ползунок до того места клипа, в котором необходимо провести разделение.
4. Выберите команду **Клип⇒Разделить**. Первая часть первоначального клипа заменит весь клип. Вторая часть первоначального клипа будет сохранена под новым именем (к имени первоначального клипа будет добавлено число, заключенное в круглые скобки).

Преобразование видеоклипа в простой фильм

Программа Windows Movie Maker позволяет создать простой фильм. Для этого необходимо перетащить клип в рабочую область, расположенную в нижней части окна программы. Несмотря на то что в рабочей области есть несколько пустых кадров, перетянутые клипы размещаются слева направо (в дальнейшем такое расположение можно изменить).

Если вы хотите попытаться добавить образец файла в ваш видеоклип, выберите команду **Файл⇒Импорт** и файл **Образец файла Windows Movie Maker**.

Для того чтобы просмотреть выбранный в данный момент видеоклип, необходимо щелкнуть на кнопке **Воспроизвести**, которая расположена ниже области предварительного просмотра. Для того чтобы воспроизвести все клипы, находящиеся в рабочей области, выберите команду **Воспроизведение⇒Воспроизвести всю раскадровку или временную диаграмму**. Для воспроизведения можно использовать некоторые клавиши клавиатуры (табл. 7.3).

Таблица 7.3. Клавиши для воспроизведения клипов Windows Movie Maker

<i>Клавиша</i>	<i>Действие</i>
Пробел	Приостановить/возобновить воспроизведение
Точка	Остановить воспроизведение
<Alt+←>	Отобразить предыдущий кадр
<Alt+→>	Отобразить следующий кадр
<Alt+Ctrl+←>	Перейти к предыдущему клипу
<Alt+Ctrl+→>	Перейти к следующему клипу
<Alt+Enter>	Отобразить во весь экран

Редактирование видео

После того как видеоклипы окажутся в рабочей области, можно воспользоваться различными инструментами для изменения длины каждого клипа, изменения их порядка и перемещения между ними.

Для того чтобы изменить длину каждого клипа и перемещаться между ними, необходимо выбрать режим отображения **Временная диаграмма**. Для того чтобы сделать это, выберите команду **Вид⇒Временная диаграмма**. В нижней части окна режим отображения **Раскадровка** сменится на режим отображения **Временная диаграмма**. Для того чтобы изменить порядок клипов, я рекомендую перейти к режиму отображения **Раскадровка**. Для того чтобы сделать это, выберите команду **Вид⇒Раскадровка**.

Для того чтобы изменить длину каждого клипа, выполните следующие действия.

1. Если необходимо, перейдите к режиму отображения **Временная диаграмма**.
2. Щелкните на клипе, расположенном на временной шкале.
3. Для того чтобы удалить начало клипа, переместите начальный маркер монтажа вправо до того места, с которого клип должен начинаться. Для того чтобы удалить конец клипа, перетяните конечный маркер монтажа влево до того места, где клип должен заканчиваться.

Совет

Если вы собираетесь обрезать конец видеоклипа, сначала просмотрите клип от начала до конца, а затем снова воспроизведите его. Остановите воспроизведение в том месте, в котором необходимо обрезать клип. Вертикальная линия на временной шкале показывает место воспроизведения. Перетяните конечный маркер монтажа до этой вертикальной линии.

Для того чтобы переместить клип из одного места в другое, можно воспользоваться методом перетаскивания. Если вы предпочитаете воспользоваться методом копирования и вставки, выполните следующие действия.

1. Перейдите к режиму отображения **Раскадровка**.
2. Щелкните на клипе в рабочей области.
3. Раскройте меню **Правка**.
4. Выберите команду **Вырезать**.
5. На временной шкале щелкните на клипе, который должен находиться после клипа, который вы собираетесь вставить.
6. Выберите команду **Правка⇒Вставить**.

Для того чтобы добавить эффект перехода из одной сцены к другой, выполните следующие действия.

1. Если необходимо, перейдите к режиму отображения **Временная диаграмма**.

2. С помощью инструментов для изменения масштаба, расположенных в левой части временной шкалы, измените масштаб.
3. Щелкните на клипе, который вы собираетесь использовать в конце перехода.
4. Перетяните его влево таким образом, чтобы он перекрыл часть предыдущего клипа (рис. 7.10).

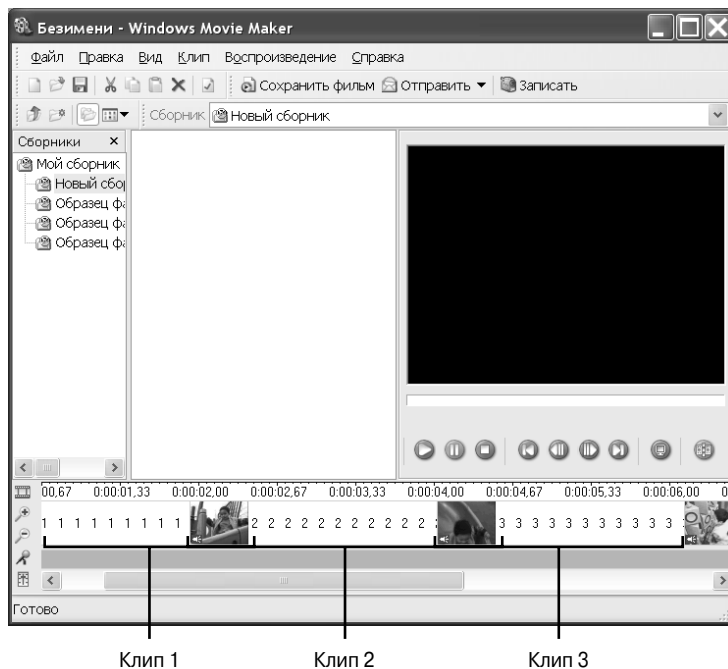


Рис. 7.10. У выделенного клипа (клип №2) есть переходы в начале и в конце, образованные перекрытием с клипами №1 и №3

Добавление комментариев к фильму

Если выбран режим отображения **Временная шкала** и к компьютеру подключен микрофон, к видео можно добавить комментарии. Для того чтобы добавить комментарий к фильму, выполните следующие действия.

1. Выберите режим отображения **Временная шкала**.
2. Выберите команду **Файл**⇒**Записать комментарий**.
3. На экране появится диалоговое окно **Запись комментария** (рис. 7.11). В данном диалоговом окне будут отображены выбранные по умолчанию устройство и входной канал. Для того чтобы изменить их, щелкните на кнопке **Изменить**.

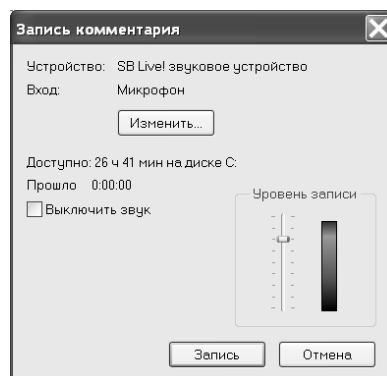


Рис. 7.11. Диалоговое окно **Запись комментария** используется для выбора устройства записи и уровня записи

4. Если видео уже имеет звук, который необходимо заменить, установите флажок **Выключить звук**.
5. Выберите уровень записи, после чего щелкните на кнопке **Запись**.

Как только вы остановите запись, комментарий будет сохранен в файле с расширением **.wav** и автоматически добавлен к видео.

Внимание!

При использовании программы Windows Movie Maker во время записи видео и аудио на экране будет отображаться индикатор, показывающий время записи (см. рис. 7.8 и рис. 7.11). Время, отведенное на запись, напрямую зависит от свободного дискового пространства. Если у вас недостаточно дискового пространства, но вы не хотите уменьшать качество записи, приобретите новый жесткий диск.

Добавление заголовков к фильму

Несмотря на то что программа Windows Movie Maker не позволяет создавать заголовки, для их создания можно воспользоваться любой программой, позволяющей создавать файлы с расширением **.bmp**, **.jpg** или **.dib**, например программой Paint.

Заголовок должен иметь такой же размер (в пикселях), как созданное вами видео, или больше. При среднем качестве записи видео размер окна составляет 320x240 пикселей. Таким образом, заголовок должен иметь такой же размер или такие же пропорции (4:3).

Внимание!

Если вы хотите, чтобы заголовки находились внутри видеофрагмента, сбросьте флажок **Создать клипы** в диалоговом окне **Запись**. Используйте параметр **Take Picture** (Добавить рисунок) для добавления изображений в качестве фона. Можно добавить текст поверх этих изображений, а затем воспользоваться программой **Windows Movie Maker** для размещения их в видеофрагменте.

Импортированные в видео анимированные изображения имеют стандартную длительность — 5 секунд.

Сохранение проекта и видео

В программе Windows Movie Maker есть два способа сохранения выполненной работы. Для сохранения различных фрагментов фильма выберите команду **Файл⇒Сохранить проект**. По умолчанию все файлы **Проект Windows Movie Maker (*.MSWMM)** сохраняются в папке **Мои видеозаписи**.

Во время создания и редактирования проект необходимо сохранять достаточно часто. В случае, если возникнут какие-нибудь проблемы (система “зависнет”, произойдет временное отключение

электропитания), вы потеряете структуру созданного вами фильма. После этого вам придется вернуться в монтажную и начать все заново.

Для того чтобы сохранить созданный вами фильм, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Файл**⇒**Сохранить фильм**.
2. Выберите качество воспроизведения, а также обратите внимание на размер полученного файла и время его загрузки при использовании различных способов подключения к Internet (рис. 7.12). Если вы собираетесь разместить свой фильм в сети или отправить его по электронной почте, выберите соответствующую скорость загрузки.
3. Щелкните на кнопке **ОК** после того, как введете описание фильма, и выберите качество воспроизведения.

Внимание!

Так как программа Windows Movie Maker позволяет сохранять фильмы в выбранном вами качестве, используйте самое высокое доступное вам качество при создании видеоматериала. Затем, после сохранения фильма в наивысшем качестве, можно снизить качество для того, чтобы обеспечить приемлемую скорость загрузки. Однако, если вы начнете записывать фильм в низком качестве, во время записи качество улучшить нельзя. Любительские цифровые камеры и программа Windows Movie Maker при создании фильмов используют технологию сжатия с потерей качества. При этом происходит потеря мелких деталей изображения.

4. Введите имя файла. Для того чтобы сохранить фильм в определенном месте, воспользуйтесь кнопкой **Создание новой папки**. Щелкните на кнопке **Сохранить**, чтобы сохранить фильм как файл **Windows Media (*.WMA)**.

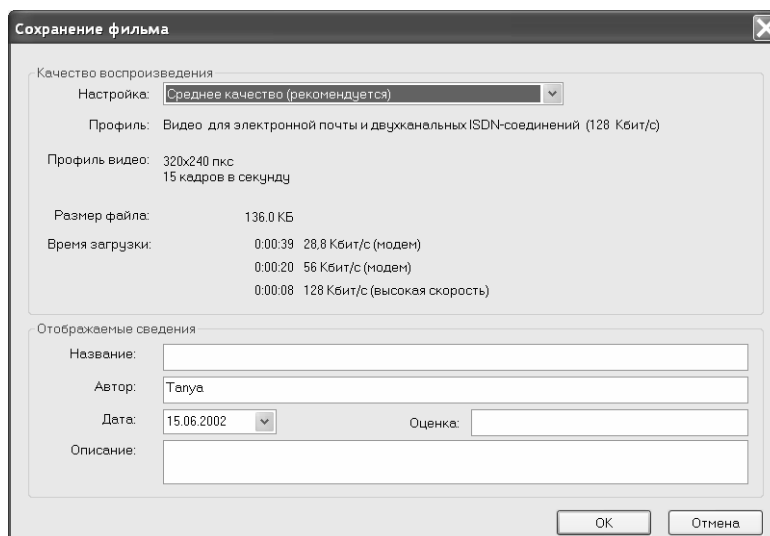


Рис. 7.12. Диалоговое окно **Сохранение фильма** позволяет выбрать подходящее качество и скорость загрузки

5. В окне **Создание фильма** будет показан процесс создания фильма. После сохранения фильма щелкните на кнопке **Да** для того, чтобы тут же просмотреть его. Запустится программа Проигрыватель Windows Media, в окне которой будет показан созданный вами фильм.

Создание фильма для публичного просмотра

После сохранения фильма его можно разместить на Web-странице, вложить в сообщение электронной почты или записать на компакт-диске.

1. В окне программы Windows Movie Maker выберите команду **Файл**⇒**Отправить фильм**, если вы хотите отправить фильм другу, вложив ваш шедевр в сообщение электронной почты, или собираетесь разместить его на Web-странице. В папке **Мои видеозаписи** на боковой панели **Задачи для файлов и папок** щелкните на ссылке **Опубликовать файл в вебе**, чтобы запустить мастера Web-публикаций.
2. После того как вы сохраните фильм в папке, его можно сохранить на компакт-диске. Для того чтобы сделать это, на боковой панели **Задачи для видео** щелкните на ссылке **Сору to CD** (Копировать на компакт-диск). Если вы собираетесь вносить изменения в фильм, вместе с фильмом можно скопировать файлы проекта (рис. 7.13).

Для того чтобы продолжить копирование, щелкните на ссылке **Мой компьютер** и выполните все инструкции, которые были приведены выше, в разделе “Копирование изображений с помощью устройства для записи компакт-дисков”.

Другие программы

Программа Windows Movie Maker позволяет легко создавать простые фильмы. Однако, если вы хотите экспортировать созданный вами фильм на видеопленку или создать высококачественный фильм, вам придется воспользоваться профессиональной программой. Сейчас можно приобрести различные программы, работающие с устройствами для записи DVD-R, а также позволяющие использовать различные форматы.

К недорогим популярным программам для работы с видео можно отнести Video Studio 5.0, созданную компанией Ulead, VideoWave 4, созданную компанией MGI, и DV-Editor SE от компании Dazzle. Некоторые видеокарты поставляются вместе с различными программами для редактирования видео, включая упомянутые выше.

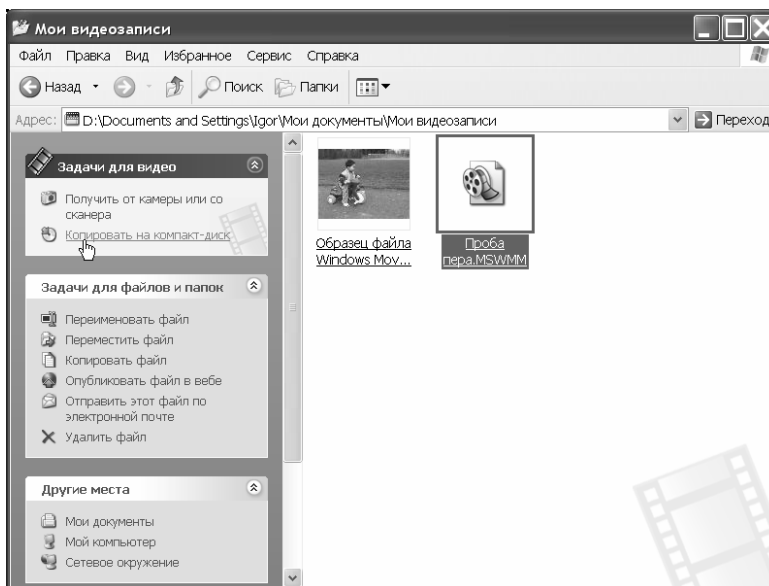


Рис. 7.13. Выделенные файлы будут скопированы на компакт-диск

Наиболее мощной программой для работы с видео можно считать Premiere 6.0, созданную компанией Adobe. Эту программу можно использовать вместе с программой Adobe AfterEffect для получения специальных эффектов. Для того чтобы получить информацию о некоторых программах, посетите соответствующие Web-ресурсы.

- Для получения информации о программе Video Studio 5.0 и VideoStudio 5.0 DVD Edition посетите Web-узел www.ulead.com.
- Для получения информации о программе VideoWave 4 посетите Web-узел www.mgisoft.com.

- Для того, чтобы узнать о программах для работы с цифровым видео, созданных компанией Dazzle, посетите Web-узел www.dazzle.com.

Справочная информация о цифровом видео в Internet

Кроме перечисленных выше Web-узлов, советую посетить следующие Web-ресурсы.

- **Digital Video Magazine.** На подобных Web-узлах вы найдете множество новостей, обзоров и советов по созданию цифрового видео. Советую посетить Web-узел www.dv.com.
- **VideoMaker Magazine.** На этих узлах вы сможете получить советы по созданию видео, узнать отзывы покупателей различной продукции. Советую посетить Web-узел www.videomaker.com.
- **CodecCentral.** На подобных Web-узлах вы сможете узнать последние новости о кодировании и декодировании данных для видео и Web-анимации. Советую посетить Web-узел www.icanstrem.tv/CodecCentral.

Проигрыватель Windows Media

Программу Проигрыватель Windows Media можно использовать для воспроизведения аудио- и видеофайлов (включая файлы, созданные с помощью программы Windows Movie Maker) из различных источников (из Internet или с жесткого диска), а также для создания цифровой версии музыкальных компакт-дисков. Как видно на рис. 7.14, программа Проигрыватель Windows Media обладает совершенно новым интерфейсом и поддерживает множество новых характеристик.



Рис. 7.14. С помощью путевогодителя *Media Guide* программы Проигрыватель Windows Media вы получите доступ к различным ресурсам, содержащим новейшую музыку и новости

Типы файлов, поддерживаемые программой Проигрыватель Windows Media

Программа Проигрыватель Windows Media может воспроизводить файлы следующих типов (табл. 7.4).

Таблица 7.4. Типы файлов, поддерживаемые программой Проигрыватель Windows Media

<i>Тип файла</i>	<i>Расширение</i>
Компакт-диск	.cda
Видеофайл Indeo	.ivf
Звук в формате AIFF	.aif, .aifc, .aiff
Windows Media (файлы аудио и видео)	.asf, .asx, .wax, .wm, .wma, .wmd, .wmv, .wvx, .wmp, .wmx
Windows (файлы аудио и видео)	.avi, .wav
Обложки проигрывателя Windows Media	.wmz, .wms
MPEG (Moving Picture Experts Group)	.mpeg, .mpg, .mlv, mp2, .mpa, .mpe, .mp2v
AU (UNIX)	.au, .snd
MP3	.mp3, .m3u
Видео DVD	.vob

Проблема

Чтобы воспроизводить файлы формата **.MP2V**, на компьютере должен быть установлен программный или аппаратный DVD-декодер.

Основные возможности программы Проигрыватель Windows Media

Доступ к основным возможностям программы Проигрыватель Windows Media осуществляется с помощью различных кнопок, расположенных в левой части (по умолчанию) окна программы.

- **Воспроизведение.** После того как вы выберете композицию для воспроизведения (в сети или сохраненную на жестком диске), в окне программы отобразится список музыкальных произведений. Воспользовавшись различными зрительными образами (если они доступны), вы сможете отобразить на экране видеоизображения, которые будут меняться в соответствии с музыкой. Для того чтобы выбрать другие параметры, воспользуйтесь меню **Вид**. Здесь вы сможете выбрать режим отображения, параметры полного режима, посмотреть статистику и т. д. На рис. 7.15 показано окно программы **Проигрыватель Windows Media** с выбранными стандартными настройками.



Рис. 7.15. Программа Проигрыватель Windows Media в режиме Воспроизведение

- **Путеводитель Media Guide.** Как показано на рис. 7.14, с помощью данного параметра можно получить доступ к развлекательным и информационным Web-страницам.
- **Копировать с компакт-диска.** Щелкните на этой кнопке, чтобы скопировать все или выбранные вами записи с вашего любимого музыкального компакт-диска в папку **Моя музыка**.

Совет

По умолчанию программа Проигрыватель Windows Media не позволяет копировать записи на любой другой компьютер. Если вы хотите разрешить копирование записей с одного компьютера на другой, выберите команду **Сервис**⇒**Параметры**, перейдите на вкладку **Копирование музыки**, после чего сбросьте флажок **Защита содержимого**.

- **Библиотека мультимедиа.** Данный параметр предназначен для упорядочения музыкальных файлов на данном компьютере. После загрузки или создания музыкальной записи программа Проигрыватель Windows Media автоматически создает информацию о данном произведении (название альбома, информация об исполнителе и т.д.).
- **Настройка радио.** С помощью данного параметра можно найти и прослушать радиостанции в Internet. Станции поддерживают различные музыкальные форматы. Найти радиостанцию можно либо по поддерживаемому ею формату, либо по ключевому слову.
- **Копировать на компакт-диск.** После загрузки записи или преобразования музыкальных записей в формат WMA можно записать их на компакт-диск (CD-R или CD-RW) или на совместимый с форматом WMA портативный аудиоплеер.

Совет

Перед тем как прекратить запись музыки на компакт-диск, убедитесь в том, что вы скопировали все необходимое. В отличие от различных программ для копирования данных на компакт-диски и возможности копирования на компакт-диск, предоставляемой Windows XP, при копировании музыки с помощью программы Проигрыватель Windows Media после копирования программа закрывает компакт-диск (так что к данным больше нет доступа) независимо от того, какая часть компакт-диска заполнена. Бытовые CD-плееры понимают только данные, записанные в первый сеанс, и не работают, если на компакт-диск была дописана музыка. Если вы хотите создать компакт-диск для прослушивания на компьютере, для копирования лучше использовать программу Проводник, которая позволяет проводить несколько сеансов записи.

- **Выбор обложки.** Программа Проигрыватель Windows Media позволяет выбрать различные варианты отображения окна программы (которые называются обложками). Вы можете выбрать разнообразные обложки, начиная с очень элегантных и заканчивая невероятными фантастическими обложками. Для того чтобы загрузить новые обложки с Web-узла компании Microsoft, щелкните на кнопке **Другие обложки**. Для того чтобы воспользоваться обложкой, щелкните на кнопке **Применить обложку**. Для того чтобы вернуться в полноэкранный режим отображения окна программы, воспользуйтесь кнопкой **Вернуться в полный режим**. На рис. 7.16 показано окно программы Проигрыватель Windows Media с выбранной обложкой **Windows XP**.



Рис. 7.16. При использовании обложки Windows XP можно просматривать различные визуальные эффекты и использовать основные кнопки для настройки воспроизведения

Настройка проигрывателя

В программе Проигрыватель Windows Media кроме стандартных режимов воспроизведения и обложек можно изменять другие параметры.

Когда окно программы Проигрыватель Windows Media отображается в полноэкранном режиме, с помощью меню **Вид** можно настроить строку меню и панель задач (по умолчанию строка меню отображается только при перемещении курсора мыши над проигрывателем), а также просмотреть статистические данные. С помощью меню **Сервис** можно выбрать скорость подключения.

В диалоговом окне **Параметры** (для того чтобы отобразить его, выберите команду **Сервис**⇒**Параметры**) есть следующие вкладки, с помощью которых можно настроить различные параметры проигрывателя.

- **Проигрыватель.** На этой вкладке настраивается частота, с которой проигрыватель проверяет обновления, проводится автоматическая загрузка обновлений, настраиваются основные параметры проигрывателя.

Совет

Вы хотите, чтобы понравившиеся вам записи автоматически добавлялись в библиотеку мультимедиа? Для того чтобы сделать это, установите флажок **Добавлять элементы в библиотеку при воспроизведении**.

- **Копировать музыку.** На этой вкладке указывается месторасположение скопированных записей. Также можно указать формат, в котором записи копируются на компьютер, и загрузить дополнительные компоненты, которые позволят создавать свои файлы в формате MP3.
- **Устройства.** На данной вкладке приводится список всех установленных устройств чтения компакт-дисков, устройств записи компакт-дисков, переносных устройств и карт памяти, подключенных к данному компьютеру. Для устройств для чтения компакт-дисков и подобных устройств можно изменить настройки воспроизведения и копирования (аналоговое или цифровое), а также указать, будет ли проводиться исправление ошибок. Для переносных плееров можно выбрать качество воспроизведения. Для устройств для записи компакт-дисков можно указать скорость копирования, месторасположение скопированных файлов, а также будет ли компакт-диск извлекаться из устройства после завершения копирования.

- **Быстродействие.** На этой вкладке настраивается скорость подключения, сетевая буферизация и ускорение видео.
- **Библиотека мультимедиа.** На данной вкладке можно настроить права доступа для установленных программ и Web-узлов.
- **Зрительные образы.** С помощью этой вкладки можно добавить и настроить зрительные образы. Для выбранного зрительного образа можно настроить размер экрана, а также размер буфера вне экрана для каждого зрительного образа.
- **Типы файлов.** На данной вкладке можно выбрать типы файлов, которые по умолчанию выполняются с помощью программы Проигрыватель Windows Media.

Совет

Если для воспроизведения вы предпочитаете использовать другие программы (например, WinAmp), сбросьте флажок **Звук в формате MP3**. После этого для воспроизведения файлов в формате MP3 будет использоваться ваша любимая программа, а не программа Проигрыватель Windows Media.

- **Сеть.** На данной вкладке настраиваются сетевые протоколы и прокси-серверы, которые будет использовать проигрыватель во время приема потоковых файлов мультимедиа. Если вы работаете в корпоративной сети, с помощью данной вкладки можно вручную настроить параметры проигрывателя.

Совет

Для того чтобы настроить параметры данной вкладки, обратитесь к своему системному администратору, так как для каждой сети настройки могут быть разными.

После того как все параметры будут настроены, щелкните на кнопке **Применить**. Для того чтобы закрыть диалоговое окно **Параметры**, щелкните на кнопке **ОК**.

Возможные проблемы

Мастер работы со сканером или с цифровой камерой не распознает сканер

Мой сканер хорошо работал с Windows Me. Но при установке Windows XP в окне мастера работы со сканером или с цифровой камерой его нет в списке.

Мастер работы со сканером и с цифровой камерой, несомненно, подходит для работы со сканером. Но есть другие способы работы. Перед тем как попытаться снова воспользоваться сканером, убедитесь в том, что вы установили драйверы для сканера, совместимые с Windows XP. Возможно, что вы используете драйверы, совместимые с Windows 2000, которые не работают с Windows XP. Установите самую свежую версию драйверов (после их установки вам может понадобиться перезагрузить компьютер) и снова запустите мастер. Для установки новых драйверов удобно использовать средство **Windows Update**.

Возможно, что вы пытаетесь использовать сканер с его собственным драйвером TWAIN или ISIS. Это можно делать, если вы не собираетесь использовать мастер работы со сканером и цифровой камерой. Запомните, что для некоторых сканеров для начала процесса сканирования необходимо нажать клавишу **Scan** (**Сканировать**).

Если у вас все же остаются проблемы с использованием сканера, обратитесь к производителю сканера, чтобы получить консультацию по его установке.

Плохое качество печати цифровых фотографий

На экране мои цифровые фотографии выглядят прекрасно, но при печати качество фотографий плохое.

Есть три фактора, определяющих качество печати цифровых фотографий:

- настройки камеры;
- настройки принтера;
- тип бумаги.

Если вы не учтете какой-либо из этих факторов, получить фотографии хорошего качества вы не сможете.

В цифровой камере должны быть выбраны самое высокое качество и наивысшее разрешение, особенно если вы используете 2-мегапиксельную камеру или с меньшим разрешением. Наивысшее качество предполагает использование наименьшего сжатия изображения. При этом теряется меньше всего деталей (но объем, занимаемый фотографией в наивысшем качестве, намного больше, чем объем фотографий в наименьшем качестве). Если фотографии делаются в самом большом разрешении, для создания изображения используются все пиксели (что, опять же, приводит к значительному увеличению размера фотографии). Если цифровая камера используется для создания фотографий для размещения в сети, вполне достаточно выбрать низкое качество и разрешение. Но для печати лучше делать снимки с максимальным качеством и разрешением. Запомните, что монитор отображает 96 точек на дюйм, а большинство струйных принтеров печатают от 600 до 1200 точек на тже дюйм. Таким образом, фотография, которая великолепно смотрится на экране монитора, не всегда будет так же выглядеть на бумаге.

При настройке принтера необходимо выбирать максимальное качество печати, подходящее для данной бумаги. Если вы собираетесь напечатать сногшибательные цифровые шедевры, убедитесь в том, что используется фотобумага и выбраны соответствующие ей параметры принтера. Вы хотите увидеть, как фотография будет выглядеть? Для этого можно воспользоваться обычной бумагой и настроить все параметры. Плохое сочетание типа бумаги и параметров принтера может привести к потере качества фотографий, так как струйные принтеры “подсчитывают”, какое количество чернил необходимо для того, чтобы получить фотографии с заданными вами параметрами.

Запомните, что для печати высококачественной фотографии требуется время. Для печати фотографии размером 10x15 см на фотобумаге с наивысшим качеством обычно требуется несколько минут.

Совет

Если вы используете цифровую камеру с небольшим разрешением, делающую низкокачественные снимки для того, чтобы создать наибольшее количество снимков, вы получите снимки, которые будут очень плохо выглядеть на печати. С увеличением популярности цифровых камер цена одного мегабайта резко упала. Производители цифровых камер поставляют вместе с камерой флэш-карты минимального объема для того, чтобы уменьшить цену камеры. Однако вы всегда можете приобрести флэш-карту большего объема.

Для того чтобы узнать, какие флэш-карты можно использовать в вашей цифровой камере, посетите Web-узлы производителя камеры и флэш-карт (например, Web-узел компании [Lexar Media](http://www.lexarmedia.com) по адресу www.lexarmedia.com). Если вы планируете много фотографировать, приобретите несколько карт флэш-памяти (особенно если вы не хотите удалять созданные вами фотографии). Можно приобрести жесткий диск IBM Microdrive (продается компанией Iomega), если ваша цифровая камера совместима с ним. Информацию можно получить, посетив Web-узел www.iomega.com/support/documents/10870.html. Данные жесткие диски обладают большим объемом и позволяют разместить на них большое количество фотографий.

Невозможно управлять цифровой видеокамерой из программы Windows Movie Maker

Моя цифровая видеокамера определяется программой Windows Movie Maker, но единственный способ записи видео — это использование собственных средств управления камерой. Как мне поступить в этом случае?

Некоторые цифровые видеокамеры работают с программой Windows Movie Maker лучше, чем другие. Если вы можете записывать видео только с помощью средств управления самой камерой, но не с помощью программы Windows Movie Maker, обратитесь к производителю видеокамеры за обновлением программного обеспечения. Либо продолжайте работать так, как работали. Запомните, что можно всегда удалить нежелательную информацию об изображении, воспользовавшись средствами редактирования программы Windows Movie Maker.

Советы профессионала: создание архива компании

Если вы собираетесь создать архив компании (или семьи), для выполнения поставленной задачи вам понадобятся новые программы и аппаратное обеспечение.

Цветные фотографии часто портятся из-за блеклости цветов и их неправильной передачи. Подобные проблемы возникают и в обычных фотографиях при неправильном выборе экспозиции и масштаба. Для того чтобы обнаружить эти проблемы, вам не обязательно покупать программу Adobe Photoshop. Однако если вас не удовлетворяет программа для редактирования фотографий, поставляемая вместе со сканером, и вы не сильно ограничены в средствах, приобретите программу Paint Shop Pro, созданную компанией Jasc (посетите Web-узел компании по адресу www.jasc.com). Программа Paint Shop Pro (ее стоимость составляет \$100-110) является оптимальным выбором для людей, которые хотят сэкономить деньги, но получить достаточно мощную программу для работы с изображениями.

Как вы уже знаете, устройства для записи компакт-дисков — прекрасный способ для создания архивов из цифровых фотографий. Перед покупкой подобного устройства убедитесь в том, что скорость записи компакт-дисков CD-R на нем будет не меньше, чем 12x. Для хранения фотографий лучше выбрать компакт-диски с возможностью однократной записи, чем перезаписываемые компакт-диски. Также необходимо обратить внимание на то, чтобы устройство имело защиту от опорожнения буфера. Приобретите внутреннее устройство IDE/ATAPI. Данное устройство подключается к порту USB 1.1. Оно очень просто в использовании, но из-за низкой скорости записи подходит для создания небольших архивов. Если вы собираетесь работать с цифровым видео, можно приобрести устройство для записи компакт-дисков, подключаемое к порту IEEE-1394. Оно подключается к тому же порту, что и цифровая камера, и его можно подключать к любому компьютеру, в котором есть порт IEEE-1394. Так как порт IEEE-1394 имеет самую большую полосу пропускания (и, соответственно, большую скорость передачи данных), его лучше использовать, чем порт USB 1.1.

До 1970-х годов самым популярным способом хранения цветных фотографий были 35-миллиметровые слайды. Большинство планшетных сканеров не могут сканировать слайды или используют низкокачественные адаптеры, что не позволяет создавать качественные фотографии. Для того чтобы получить высококачественную фотографию со слайда, необходимо использовать специальные сканеры для работы со слайдами.

Подобные сканеры позволяют сканировать изображение со слайда с разрешением 2700 dpi. При сканировании крошечных слайдов размером 35 мм при печати вы получите великолепные фотографии. Слайд-сканер стоит довольно дорого, поэтому при покупке убедитесь в том, что вместе со сканером поставляется средство Digital ISE (разработанное компанией Applied Science Fiction, www.asf.com). С его помощью можно удалить дефекты с низкокачественных слайдов и негативов. Так как большинство слайдов и негативов со временем царапаются, средство Digital ISE очень полезно. Данное средство действительно работает и позволит сберечь много времени. Оно поставляется вместе со следующими сканерами:

- Nikon Coolscan IV ED
- Canon CanoScan FS4000US
- Minolta Dimage Scan Elite

И наконец, после того, как вы отсканируете фотографии, их необходимо просмотреть и упорядочить. Несмотря на то что в папке **Мои рисунки** есть некоторые встроенные средства (описанные выше в настоящей главе), можно воспользоваться другими средствами. Ниже перечислены некоторые из подобных программ.

- MediaTracer 5.0 (www.mediatracer.com)
- Gazo (www.gazomania.com)
- ACDSee (www.acdsystems.com)

Дополнительную информацию можно найти по адресу

directory.google.com/Top/Computers/Software/Graphics/Image_Cataloging/