

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

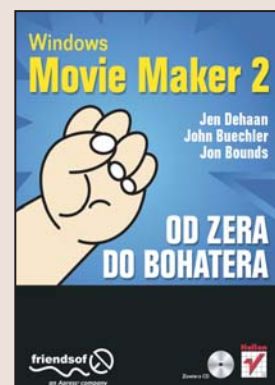
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Windows Movie Maker 2. Od zera do bohatera

Autorzy: Jen Dehaan, John Buechler, Jon Bounds
Tłumaczenie: Piotr Białas-Kupajczyk, Dorota Soból-Klocek
ISBN: 83-246-0172-4
Tytuł oryginału: [Windows Movie Maker 2: Zero to Hero](#)
Format: B5, stron: 296



Zostań profesjonalnym montażystą filmowym

- Poznaj techniki filmowania
- Zaimportuj materiały do projektu
- Przeprowadź edycję klipów i zmontuj je w całość
- Wyeksportuj gotowy film

Cyfrowa edycja materiału wideo kojarzy się zwykle z drogimi i skomplikowanymi aplikacjami, wymagającymi potężnych komputerów. Tymczasem system Windows XP wyposażono w prosty, ale niezwykle funkcjonalny program: Windows Movie Maker. Aplikacja ta pozwala na szybkie zmontowanie cyfrowego filmu, udźwiękowienie go i zapisanie na płycie DVD, taśmie wideo lub dysku twardym komputera. Jednak samo posiadanie aplikacji edycyjnej nie uczyni z nas montażystów i filmowców. Należy jeszcze poznać techniki rejestrowania materiału oraz zasady montażu filmów.

Książka „Windows Movie Maker 2. Od zera do bohatera” to przewodnik dla początkujących montażystów. Zawiera wszystkie informacje niezbędne do tego, by nakręcić i zmontować film oraz przedstawić go szerszemu audytorium. Czytając ją, dowiesz się, jak przerzucić do komputera materiał zarejestrowany za pomocą kamery, nauczysz się modyfikować klipy oraz poznasz zasady ich łączenia w jednolitą całość. Wykorzystasz przejścia i efekty specjalne, a także wzbogacisz film o ścieżkę dźwiękową i narrację.

- Interfejs Movie Makera
- Korzystanie z cyfrowej kamery wideo
- Podłączanie kamery do komputera i przechwytywanie klipów
- Grupowanie klipów w kolekcje
- Układanie klipów na osi czasu
- Tworzenie napisów i plansz tytułowych
- Stosowanie przejść i efektów specjalnych
- Edycja dźwięku
- Eksport filmu i zapis na różnych nośnikach

Poznaj tajniki programu Windows Movie Maker



Wstęp 17

Jak korzystać z tej książki?	18
Style	18
Rodzaje i rozmiary materiału wideo	19
Kamery analogowe i cyfrowe	19
NTSC i PAL	20
Proporcje obrazu	21
Edycja nieliniowa	21
Instalacja Movie Makera 2	23
Interfejs Movie Makera 2	23
Panel Zadania dotyczące filmu	24
Panel Kolekcje	24
Okienko Zawartość	25
Seria ujęć oraz oś czasu	25
Monitor	25
Pasek narzędzi	26
Korzystanie z klawiatury	26
Dostosowywanie interfejsu	27
Preferencje	28
Formaty plików	28
Kompresja	29
Importowanie	30
Eksportowanie	31
Systemy plików na dysku twardym	31
Kilka słów o prawie autorskim	32
Twój pierwszy film	32



Poznasz podstawy cyfrowej edycji wideo. Rozpoczniesz od stworzenia teledysku.

Wstęp



Filmowanie

35

Poznaj dokładnie swoją kamerę	36
Jak czytać instrukcję obsługi?	36
Baterie i zasilanie	36
Długości i rodzaje taśm	37
Sterowanie kamerą podczas filmowania	37
Trzymanie kamery nieruchomo	38
Statywy	38
Trzymanie kamery	38
Stabilne trzymanie kamery podczas ruchu	40
Oświetlenie	40
Oświetlenie zewnętrzne – słońce	40
Oświetlenie we wnętrzach	41
Filmowanie w nocy	41
Ustawianie ostrości	41
Automatyczna regulacja ostrości	41
Ręczne ustawianie ostrości	42
Przenoszenie ostrości	42
Ruchy kamery	42
Zbliżenie (zoom)	42
Prędkość zbliżenia	43
Unikaj zbliżeń	43
Panoramowanie	44
Szybkość panoramowania	44
Inne ruchy kamery	44
Efekty stosowane w kamerach	44
Rejestracja dźwięku	45
Praktyka czyni mistrza	45



Dzięki naszym wskazówkom poznasz dokładnie działanie kamery, a Twoje filmy staną się lepsze.

Rozdział 1

Przechwytywanie obrazu i importowanie plików

47

Podłączanie kamery	48
Kamery cyfrowe	48
Kamery analogowe	49
Przechwytywanie sygnału analogowego za pomocą kamery DV	49
Zgodność	50
Ustawianie właściwości wideo	50
Kreator przechwytywania wideo	51
Wybieranie urządzenia wideo	52
Konfiguracja analogowego urządzenia do przechwytywania	53
Przechowywanie przechwyconego materiału wideo	53
Wybór miejsca przechowywania przechwyconego wideo	54
Wybór ustawień wideo	55
Przechwytywanie wideo	56
Przechwytywanie automatyczne	56
Przechwytywanie ręczne	57
Importowanie plików do własnych kolekcji	59
Importowanie plików	59
Importowanie plików MOV	60
Wykonywanie zdjęć z materiału filmowego	61



Nauczysz się przechwytywać
materiał wideo z kamery
analogowej i cyfrowej.

Rozdział 2



Kolekcje i projekty

63

Projekt nie jest filmem	64
Pliki źródłowe	64
Kolekcje	65
Tworzenie nowych kolekcji	65
Kopiowanie kolekcji	66
Porządkowanie kolekcji	66
Usuwanie kolekcji	68
Udostępniasz swój komputer innym?	68
Kolekcje z Movie Makera 1	68
Klipy wewnątrz kolekcji	69
Przeglądanie klipów	69
Czas trwania klipu	70
Przeglądanie kolekcji klipów	70
Zmiana kryterium sortowania	71
Przenoszenie i kopiowanie klipów	71
Zmiana nazwy lub usuwanie klipów	72
Wyszukiwanie brakujących klipów	72
Tworzenie projektów w Movie Makerze 2	73
Seria ujęć i oś czasu	74
Korzystanie z widoku serii ujęć	76
Dodawanie klipów do serii ujęć	76
Zmiana kolejności klipów w serii ujęć	77
Usuwanie klipów z serii ujęć	78
Prezentowanie mniejszej lub większej części serii ujęć	78
Podgląd filmu za pomocą serii ujęć	79
Zmiana domyślnego czasu trwania dla obrazów	80
Korzystanie z widoku osi czasu	81
Dodawanie klipów wideo do osi czasu	82
Dodawanie klipów audio do osi czasu	83
Zmiana kolejności klipów na osi czasu	83
Zachodzenie na siebie klipów na osi czasu	84
Przycinanie klipów na osi czasu	85
Podgląd filmu za pomocą osi czasu	86
Kreator tworzenia autofilmu	86
Tworzenie autofilmu	87
Dodawanie napisów, przejść i efektów	89
Tytuły i napisy końcowe	89
Efekty wideo	90
Przejścia wideo	90
Zapisywanie i przeglądanie projektu	91
Właściwości projektu	91



Uporządkujesz swoje klipy i rozpoczniesz tworzenie projektów.

Rozdział 3

Przejścia 93

Rodzaje przejść	94
Zanikanie	94
Wyparcie.....	94
Inne efekty	94
Jak korzystać z przejść?.....	95
Kiedy stosować przejścia?.....	96
Przejścia w Movie Makerze 2	97
Przeglądanie przejść.....	97
Standardowe przejścia w Movie Makerze 2.....	98
Manipulowanie przejściami.....	100
Przejścia w serii ujęć	100
Przejścia na osi czasu.....	101
Zmiana czasu trwania przejść.....	102
Ustawianie domyślnego czasu trwania przejścia.....	102
Zmiany przejść na ścieżce Wideo.....	102
Zmiany przejść na ścieżce Przejście	103
Zanikanie do jednolitego koloru lub wychodzenie z niego	103
Twórcze wykorzystanie przejść	105
Stopniowe rozjaśnianie z czerni z dźwiękiem.....	105
Zabawne przejścia między podobnymi obrazami.....	105
Przejścia audio	106
Skąd wziąć dodatkowe przejścia?	106



Dodasz profesjonalne przejścia między klipami oraz obrazami.

Rozdział 4



Edycja klipów

109

Operacje wykonywane na klipach	110
Klipy w kolekcjach i w projekcie	110
Dlaczego dzielimy pliki w kolekcjach?	113
Podział i łączenie klipów	113
Automatyczne tworzenie klipów	114
Ręczny podział klipów	115
Łączenie klipów	116
Tworzenie nieruchomych ujęć z klipów	116
Przycinanie klipów	117
Przycinanie klipów na osi czasu	118
Przycinanie przy użyciu okna podglądu	118
Zmiana punktów przycięcia	118
Przenoszenie klipów na osi czasu	119
Przesuwanie klipów	119
Kopiowanie klipów w obrębie projektu	120
Kopiowanie plików między projektami	121
Pliki audio i tytuły	122



Poznasz tajniki obróbki klipów, dzięki którym udoskonalisz swoje filmy.

Rozdział 5

Efekty wideo 123

Stosowanie efektów wideo	124
Krótka historia	125
Efekty wideo w Movie Makerze 2	126
Podgląd efektów wideo	126
Efekty statyczne	127
Efekty filmowe	128
Stopniowa zmiana jasności	128
Zbliżenia	129
Efekty zmian w czasie	129
Szybciej i wolniej	130
Manipulowanie efektami	130
Dodawanie efektów w widoku seria ujęć	130
Dodawanie efektów w widoku oś czasu	131
Okno dialogowe Efekty wideo	131
Efekty wielokrotne	132
Zmiana i usuwanie efektów	133
Twórcze stosowanie efektów	134
Łagodnie do środka	134
Spowolniony ruch	134
Jak kręcić (jeszcze) lepsze filmy?	135
Efekty dodatkowe	136



Dodasz zdumiewające efekty wideo do swojego filmu.

Rozdział 6



Edycja dźwięku

137

Dźwięk w Movie Makerze 2	138
Dodawanie klipów do ścieżki Audio/muzyka	138
Poziomy audio i głośność	139
Głośność klipu	140
Efekty audio	141
Wyciszanie klipów	141
Stopniowe zwiększanie i zmniejszanie głośności	142
Dodawanie narracji do filmu	142
Miksowanie narracji i muzyki w tle	145
Poprawianie błędów dźwięku	146
Usuwanie niepożądanych hałasów z klipów na ścieżce Audio/muzyka	146
Nagrywanie poprawek	148
Ukrywanie niepożądanych dźwięków w klipie wideo	149
Zastępowanie niepożądanych dźwięków w klipie wideo	151
Dopasowywanie wideo do muzyki	152
Przejścia audio	154
Zaawansowane przejścia audio	154
Tworzenie przejść L-cut	155
Tworzenie przejść J-cut	157



Przeprowadzisz edycję ścieżki dźwiękowej w Twoim filmie, dodając muzykę i narrację oraz naprawiając błędy.

Rozdział 7

Tytuły i napisy końcowe 159

Co można zrobić z tytułami?	160
Tworzenie i dodawanie tytułów (napisów końcowych)	160
Wybieranie miejsca na wstawienie tytułu	161
Dodawanie tekstu, wybieranie stylu animacji	161
Wybieranie kroju liter, rozmiaru i kolorów	163
Zmiana tytułu w projekcie	165
Przycinanie tytułu na osi czasu	166
Przenoszenie tytułu między ścieżkami	166
Twórcze stosowanie animacji tytułowych	167
Dodawanie efektów do tytułów	167
Łączenie animacji tytułowych	168
Łączenie animacji tytułowych z różnych ścieżek	168



Dodasz podpisy, animowane tytuły i napisy końcowe. Sam wybierzesz kolor, rozmiar i czcionkę.

Rozdział 8



Zapisywanie i udostępnianie filmów

171

Kreator zapisywania filmów	172
Zapisywanie filmu na komputerze.....	172
Typ pliku	174
Szybkość transmisji bitów	175
Rozmiar wyświetlania	175
Współczynnik proporcji	176
Liczba klatek na sekundę	176
Zapisywanie filmu na płycie CD.....	177
Przesyłanie filmu pocztą elektroniczną.....	180
Rozmiar pliku	180
Redukcja rozmiaru pliku podczas edycji	181
Zapisywanie filmu w celu przesłania go pocztą elektroniczną.....	181
Przesyłanie filmu na witrynę WWW	183
Przesyłanie filmu na taśmę DV.....	185
Tymczasowy rozmiar pliku	186
Zapisywanie filmu na taśmę DV	186
Tworzenie płyt CD lub DVD	187
Przygotowanie filmu do nagrania na płytę VCD lub DVD.....	188
Tworzenie płyt VCD lub SVCD.....	190
Tworzenie płyt DVD	191
Rozwiązywanie problemów z Movie	194
Makerem 2	194
Akceleracja sprzętowa	194
Konflikty z plikami AX	195
Rozwiązywanie problemów z zapisywaniem filmów ..	197
Problemy z kreatorem zapisywania filmów	197
Problemy z zapisywaniem długich filmów	198
Rozwiązywanie problemów z wysyłaniem wiadomości e-mail	198
Zmiana programu pocztowego	199
Twoje wiadomości e-mail nie zostały odebrane	199
Rozwiązywanie problemów z zapisywaniem na płycie CD.....	200
Sprawdzanie napędu CD-R	200
Problemy z zapisywaniem na płycie CD.....	201
Rozwiązywanie problemów z zapisywaniem na taśmę DV.....	201
Sprawdzanie sprzętu.....	201
Rozwiązywanie problemów związanych z tworzeniem płyt VCD oraz DVD	202
Udostępnianie filmów	203



Udostępnisz swoje filmy innym, przesyłając je pocztą elektroniczną, umieszczając kopie na płytach CD, VCD, DVD lub kasetach video.

Rozdział 9

Wysyłanie kartki wideopocztą elektroniczną 205

Ograniczenia projektowe	206
Publiczność	206
Planowanie i przygotowania	207
Wybór muzyki	207
Filmowanie wydarzenia	208
Oświetlenie	208
Ruch i kompresja	208
Przechwytywanie materiału z kamery	
cyfrowej	209
Przechwytywanie ręczne	210
Przechwytywanie z taśmy analogowej	211
Porządkowanie drzewa kolekcji	212
Muzyka w tle	212
Importowanie zdjęć cyfrowych	213
Podział materiału analogowego na klipy	213
Wstępny wybór klipów	214
Tworzenie projektu z wykorzystaniem	
osi czasu	215
Edycja czasu trwania muzyki	215
Dodatkowe zdjęcia	216
Widoki seria ujęć i oś czasu	216
Napisy początkowe	217
Edycja	218
Napisy końcowe	218
Przesyłanie filmu w postaci załącznika	
do wiadomości e-mail	219
Na zakończenie	220



Nakręcisz film,
przeprowadzisz edycję,
a następnie prześlesz życzenia
pocztą elektroniczną.

Projekt 1



Edycja filmu z wakacji

221

Po co zapisywać film na taśmie DV?	222
Planowanie filmu z wakacji	222
Tworzenie filmów na temat wakacji	223
Niecały materiał się przyda	224
Konfiguracja Movie Makera 2	225
Ustawienia ogólne	225
Zapisz informacje autoodzyskiwania	225
Tymczasowa lokalizacja	226
Ustawienia zaawansowane	226
Format wideo i współczynnik proporcji obrazu	227
Gromadzenie materiału do przechwycenia	227
Przechwytywanie z kamery DV	228
Importowanie zdjęć	230
Porządkowanie plików źródłowych	230
Ręczne tworzenie serii ujęć	231
Sporządzanie projektu scenariusza narracji	232
Edycja filmu z wakacji	232
Edycja filmu na podstawie scenariusza	232
Dodawanie przejść do filmu z wakacji	233
Dodawanie efektów do klipów	234
Czytanie scenariusza, dodawanie narracji	235
Dodawanie podpisów i tytułów	236
Zapisywanie filmu na taśmie DV	238
Korzystanie z kreatora zapisywania filmów	238
Rozwiązywanie problemów z zapisywaniem na taśmie	240
Oglądanie filmu zapisanego na taśmie	240



Uwiecznisz swoje wspomnienia z wakacji, tworząc profesjonalny film z narracją.

Projekt 2

Tworzenie filmu z gotowych materiałów 243

Wybór formatu	244
Planowanie i przygotowanie	244
Wybieranie muzyki	245
Miejsce na dysku twardym	245
Źródła dodatkowych materiałów	245
Przechwytywanie wideo z kamery	246
Ręczne przechwytywanie z taśm analogowych	247
Porządkowanie kolekcji	247
Przenoszenie plików źródłowych	248
Przeglądanie wideo i tworzenie klipów	248
Importowanie obrazów	249
Importowanie muzyki w tle	249
Tworzenie projektu filmowego	250
Dodawanie muzyki	250
Dodawanie klipów wideo oraz zdjęć	251
Przycinanie dźwięku	251
Regulacja poziomów audio	252
Wypełnianie osi czasu	252
Dodawanie przejść wideo	252
Dodawanie efektów wideo	253
Dodawanie tytułów i napisów końcowych	254
Dodawanie napisów końcowych	255
Ostateczne poprawki	256
Triki audio	257
Zapisywanie filmu na płycie DVD lub VCD	258
Zapisywanie pliku DV-AVI w Movie Makerze 2	258
Tworzenie plików MPEG za pomocą programu TMPGEnc	259
Tworzenie płyty VCD z menu	261
Korzystanie z programu Ulead DVD Workshop	261
Wypalanie płyt CD za pomocą Movie Makera 2	263
Czas na premierę!	264



Stworzysz film na płycie CD
lub DVD, którego będziesz
uczestnikiem.

Projekt 3



Krótki film na witrynę WWW 265

Przygotowanie i praca ze scenariuszem	266
Typowe aspekty scenariusza	266
Podział scenariusza	267
Filmowanie w plenerze	268
Oświetlenie w filmie	268
Dźwięk: ścieżka dźwiękowa i narracja	269
Komputery i oprogramowanie	270
Tworzenie dźwięku	271
Zasoby i źródła inspiracji	271
Korzystanie z Movie Makera 2	271
Stosowanie obrazów tytułowych	272
Importowanie plików źródłowych i materiału filmowego	272
Porządkowanie klipów w kolekcjach	273
Rozpoczynamy edycję	274
Dodawanie klipów z uwzględnieniem efektu końcowego	274
Dodawanie tytułów i podpisów	274
Dodawanie przejść i efektów do filmu	275
Dodawanie dźwięku	275
Obróbka wideo	276
Zapisywanie filmu na potrzeby umieszczenia go w internecie	277
Zezwolenia operatorów internetu	277
Transmisja strumieniowa i pobieranie plików	277
Monitorowanie przepustowości	278
Kodowanie wideo w Movie Makerze 2	278
Troska o odbiorców	279
Użytkownicy i połączenia internetowe	279
Moduły dodatkowe przeglądarek	280
Kodeki	280
Umieszczanie filmu na witrynie WWW	281
Osadzanie filmu na stronie HTML	281
Osadzanie filmu w oknie przeglądarki	282
Zapraszamy na film	282
Skorowidz	283
O autorach	294



Nakręć krótki film na podstawie scenariusza, a następnie udostępnisz go w internecie.

Projekt 4

Przechwytywanie obrazu i importowanie plików

W tym rozdziale...

Bez względu na to, jakich materiałów filmowych, zdjęć czy muzyki chcesz użyć w filmie, musisz najpierw wprowadzić je do komputera, a następnie otworzyć w programie Movie Maker 2.

Movie Maker może przechwycić obraz z Twojej kamery (pod warunkiem, że jest odpowiednio podłączona) zarówno wtedy, gdy jest to model analogowy, jak i cyfrowy. Może także zaimportować pliki wideo różnych typów utworzone za pomocą innego oprogramowania, a także zdjęcia wykonane aparatem cyfrowym oraz dźwięki i pliki muzyczne. Dostępne funkcje pozwalają na dowolne łączenie i manipulowanie tymi wszystkimi zasobami podczas tworzenia filmów. Jednokrotne przechwycenie lub zaimportowanie materiału pozwala na wielokrotne wykorzystywanie go w późniejszych projektach. W tym rozdziale opiszemy cały proces oraz zaprezentujemy przydatne porady, które przydadzą się w sytuacji, gdy wystąpią problemy. Omówimy następujące tematy:

- ★ Podłączanie kamery do komputera,
- ★ Formaty zapisu wideo,
- ★ Konfigurację urządzenia do przechwytywania obrazu analogowego,
- ★ Przechwytywanie materiału cyfrowego i analogowego,
- ★ Przechowywanie przechwyconego obrazu,
- ★ Importowanie wideo, dźwięku i obrazów,
- ★ Wykonywanie zdjęć z materiału filmowego.

Podłączanie kamery

Każda kamera wideo jest inna, różne są ceny, ale można tu wprowadzić prosty podział na dwie główne kategorie: kamery **analogowe** i **cyfrowe**. Oba rodzaje łączą się i współpracują z komputerem na różne sposoby, lecz zawsze wymagają odpowiedniego **portu** (złącza) i kabla. Czasami niezbędny sprzęt znajduje się w Twoim komputerze już w momencie jego zakupu. W przeciwnym wypadku będziesz musiał kupić odpowiednie urządzenie i zainstalować je samodzielnie.

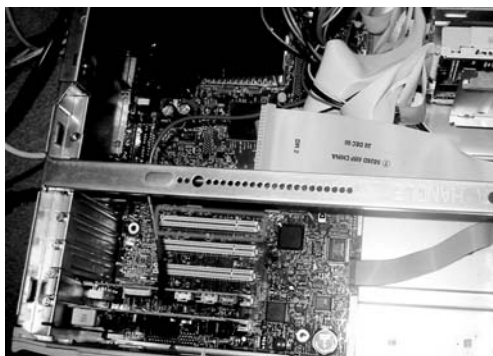
Kamery cyfrowe

Kamery cyfrowe są podłączane do komputerów za pomocą złącza **FireWire** (oficjalna nazwa to IEEE 1394, choć firma Sony używa także nazwy i.Link). Jest to standard szybkiego przesyłania danych w obu kierunkach. Oznacza to, że Twój komputer, oprócz odbierania informacji, może przysyłać dane do kamery, a nawet sterować jej działaniem.

Jeżeli Twój komputer jest stosunkowo nowy, z pewnością został wyposażony w złącze FireWire. Jeśli tak nie jest, możesz dodać kontroler FireWire pod warunkiem, że w komputerze znajduje się wolne złącze PCI. Złącza takie (zwane także złączami rozszerzeń) pozwalają podłączać dodatkowe urządzenia w postaci kart, które są zwykle automatycznie rozpoznawane i instalowane w systemie Windows.

Karty takie są niedrogie i łatwe w instalacji, dlatego nawet osoba z niewielkim doświadczeniem może poradzić sobie z montażem, korzystając z załączonej instrukcji. Jeżeli jednak myślisz, że nie poddasz temu zadaniu, poproś o pomoc fachowca.

Gdy już zaopatrzysz się w odpowiedni sprzęt i dokonasz jego instalacji, będziesz mógł podłączyć kamerę za pomocą kabla FireWire. W tym celu należy połączyć złącze w komputerze z gniazdem DV-Out w kamerze. Twoja kamera może dysponować innymi złączami (USB, A/V Out itp.), ale tylko gniazda DV-In/Out są stosowane podczas transmisji FireWire. Podłącz kabel do właściwych złączy w komputerze i kamerze wideo.



Komputer



Kamera

Złącze FireWire

Jeżeli uruchomisz podłączoną wcześniej do komputera kamerę, Windows rozpoznaje ją i otwiera okno dialogowe *Cyfrowe urządzenie wideo*. Wyświetlona zostanie lista zainstalowanych programów, które współpracują z kamerą cyfrową. Zostaniesz poproszony o wybranie jednego, który zostanie uruchomiony. Możesz użyć tego okna do uruchomienia Movie Makera, jeżeli nie zrobiłeś tego wcześniej.

Kamery analogowe

Aby do komputera podłączyć analogowe urządzenie wideo (może to być także magnetowid lub tuner TV), musisz posiadać **urządzenie przechwytyjące**. Ma ono za zadanie nie tylko udostępnienie złącza do podłączenia urządzenia do komputera, ale zawiera także układ elektroniczny odpowiedzialny za konwersję sygnału analogowego na cyfrowy, który może być zachowany w komputerze.

Jeżeli masz zamiar wykorzystać materiał wideo zapisany na taśmie analogowej, masz do wyboru kilka możliwości. Możesz zastosować kartę podłączaną do złącza PCI lub do portu USB. Na wyposażeniu powinny znaleźć się wejścia S-Video oraz Composite. Sprawdź, które z nich posiadają Twoja kamera lub magnetowid. Pinnacle Systems (www.pinnaclesys.com) to jeden z czołowych producentów i dostawców kart do przechwytywania, z kolei Belkin (www.belkin.com) oferuje kilka urządzeń, które nie wymagają korzystania z komputera.

Większość połączeń analogowych działa w jedną stronę, co oznacza, że nie będziesz mógł za ich pomocą zapisać filmu utworzonego w Movie Makerze z powrotem na taśmie. Analogowe kamery wideo i magnetowidy nie mogą być także sterowane przy użyciu komputera; musisz zająć się tym osobiście.

Przechwytywanie sygnału analogowego za pomocą kamery DV

Niektóre cyfrowe kamery wideo umożliwiają podłączenie analogowego źródła sygnału, zazwyczaj za pomocą złącza A/V In. W ten sposób można przechwycić analogowy sygnał wideo, aby poddać go obróbce w Movie Makerze. Czasami będziesz musiał najpierw zapisać materiał analogowy na taśmie DV,



★ Rozdział drugi

a następnie przechwycić go w postaci cyfrowej. Niektóre kamery cyfrowe posiadają opcję konwersji sygnału analogowego na cyfrowy (*pass-through*). Umożliwia ona przechwycenie materiału analogowego za pośrednictwem kamery cyfrowej bez konieczności zapisywania go wcześniej na taśmie DV. Informacje na temat sposobów przechwytywania oraz inne praktyczne wskazówki znajdziesz na witrynie www.dvdrhelp.com/capture.

Sony posiada w ofercie modele kamer Digital 8, które zapisują obraz cyfrowo na taśmach o tym samym rozmiarze, co analogowe 8 mm lub Hi8. Można za ich pomocą odtwarzać (a także przechwytywać) materiały analogowe, co czyni te kamery szczególnie użytecznymi, gdy często posługujesz się taśmami 8mm lub Hi8.

Zgodność

Nie wszystkie kamery oraz urządzenia do przechwytywania obrazu będą kompatybilne z systemem Windows XP i Movie Makerem (sprawdź w informacjach podawanych przez producenta, jeżeli nie masz pewności). W takim wypadku powinieneś skorzystać z oprogramowania dostarczonego wraz ze sprzętem, aby przechwycić materiał filmowy i zaimportować go do Movie Makera.

Kamery MicroMV firmy Sony stosują np. format MPEG, który nie może być bezpośrednio przechwycony przez Movie Makera. Należy wówczas zastosować oprogramowanie MovieShaker firmy Sony, które jest dołączane do kamery.

Systemy do przechwytywania Dazzle Video (zarówno modele 100, jak i 150) współpracują tylko z oprogramowaniem Movie Star 5. Można zapisać w tym programie pliki AVI i zaimportować je później do Movie Makera.

Ustawianie właściwości wideo

Zanim zaczniesz przechwytywanie, sprawdź właściwości wideo. W tym celu otwórz okno dialogowe *Opcje (Narzędzia/Opcje)* i kliknij kartę *Zaawansowane*.

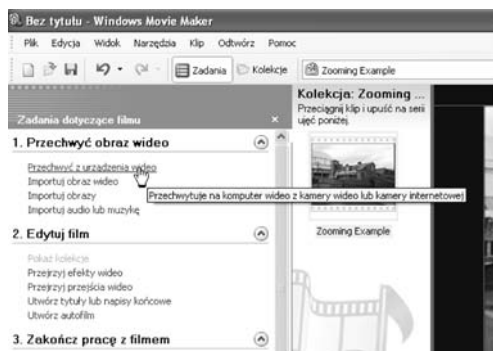
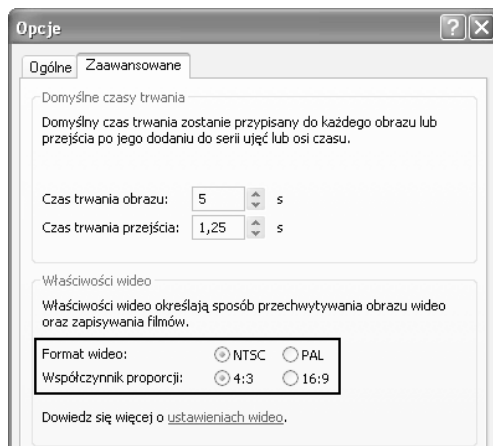
Upewnij się, czy opcje *Format wideo:* i *Współczynnik proporcji:* mają takie same wartości jak w filmie, który masz zamiar przechwycić.

Wybierz format *NTSC* lub *PAL*, w zależności od tego, w jakim standardzie pracuje Twoja kamera (NTSC stosuje się w Stanach Zjednoczonych, a PAL – w Europie). Współczynnik proporcji (stosunek szerokości do wysokości obrazu) może być przełączany między 4:3 (standard TV) a 16:9 (standard panoramiczny).

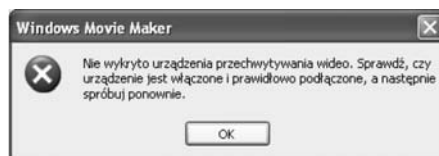
Kreator przechwytywania wideo

Po uruchomieniu Movie Makera oraz po podłączeniu i włączeniu kamery możesz włączyć kreator przechwytywania.

Wybierz opcję *Przechwycić z urządzenia wideo* w panelu *Zadania dotyczące filmu* lub z menu wybierz *Plik/Przechwycić obraz wideo...* (**Ctrl+R**).

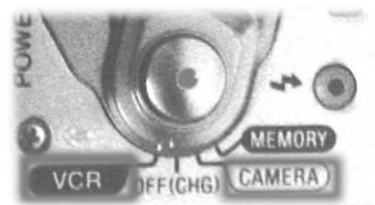


Jeżeli nie podłączyłeś prawidłowo kamery lub nie przełączyłeś jej w odpowiedni tryb, zobaczysz okno z komunikatem ostrzegawczym. Sprawdź wszystkie połączenia i ustawienia, a następnie spróbuj ponownie.



Aby możliwe było przechwytywanie wideo z taśmą DV, kamera powinna być ustawiona w trybie VTR lub VCR.

Aby przechwycić obraz na żywo przez obiektyw kamery, przełącznik trybów powinien być ustawiony w pozycji *Camera*. Jeżeli Twoja kamera obsługuje konwersję sygnału analogowego na cyfrowy i chcesz użyć tej opcji do przechwycenia materiału analogowego, wybierz także tryb *Camera*.



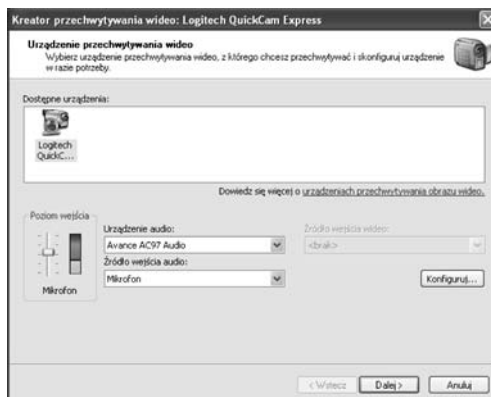
Wybieranie urządzenia wideo

Jeżeli podczas uruchamiania kreatora przechwytywania do komputera podłączone (i uruchomione) jest więcej niż jedno urządzenie wideo, będziesz mógł wybrać to, z którego przechwytywany będzie obraz. Zostaniesz przeniesiony na następną stronę.

Jeżeli wybierzesz analogowe urządzenie przechwytyjące, będziesz mógł skonfigurować kilka ustawień wejściowych, w tym np.:

- ★ **Źródło wejścia wideo.** Prezentuje dostępne źródła, jeżeli urządzenie do przechwytywania posiada kilka złączy wejściowych. Będziesz mógł wybrać źródło, którego użyjesz do przechwycenia obrazu. Jeżeli dostępne jest tylko jedno źródło, opcja nie będzie widoczna.
- ★ **Urządzenie audio.** Prezentuje dostępne urządzenia do przechwytywania dźwięku. Jeżeli dostępne jest tylko jedno urządzenie, zostanie ono wybrane automatycznie.
- ★ **Źródło wejścia audio.** Prezentuje dostępne źródła dźwięku przy założeniu, że urządzenie przechwytyjące ma więcej niż jedno wejście. Powinieneś wybrać to, które jest odpowiednie dla źródła obrazu.
- ★ **Poziom wejścia.** Prezentuje i głośność przechwytywanego dźwięku umożliwia jej dostosowanie. Wyglądem przypomina equalizer systemu stereo — pasek podnosi się i opada, w zależności od poziomu głośności. Powinieneś uruchomić źródło dźwięku, aby przetestować poziomy dźwięku.

Jeżeli ustawiony jest zbyt wysoki poziom dźwięku, paski często osiągają kolor czerwony, a dźwięk jest stłumiony i zniekształcony. Jeżeli ustawiony poziom jest zbyt niski, słyszany dźwięk będzie zbyt cichy. Przeciągaj suwak w dół za pomocą myszy do chwili, gdy poziom dźwięku w przeważającej części sygnalizowany będzie na zielono, jedynie sporadycznie sięgając koloru czerwonego.



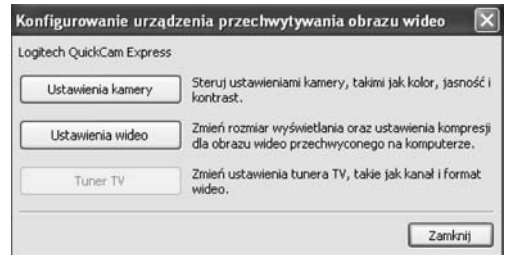
Konfiguracja analogowego urządzenia do przechwytywania

Jeżeli klikniesz przycisk *Konfiguruj*, wyświetlone zostanie okno dialogowe, w którym możesz zmienić ustawienia konkretnego urządzenia. To, jakie będą dostępne opcje i jak będzie wyglądać okno, będzie zależało od sterowników Twojego urządzenia. Jeżeli więc posiadane przez Ciebie urządzenie do przechwytywania wideo wykorzystuje sterowniki Windows Driver Models (WDM), dostępne będzie okno dialogowe *Konfiguruj urządzenie przechwytywania wideo*. Jeżeli z kolei urządzenie do przechwytywania korzysta ze sterowników Video for Windows (VFW), otworzy się dostosowane do nich okno dialogowe.

Więcej informacji na temat ustawień dostępnych dla Twojego urządzenia do przechwytywania obrazu znajdziesz w dołączonym do niego podręczniku.

- ★ **Ustawienia kamery** – umożliwiają sterowanie ustawieniami, takimi jak kolor, jasność i kontrast przechwytywanego obrazu.
- ★ **Ustawienia wideo** – umożliwiają ustawienie rozmiaru obrazu i parametrów kompresji przechwytywanego obrazu.
- ★ **Tuner TV** – jeżeli Twoje urządzenie posiada tuner TV, będziesz mógł zmienić kanał oraz format wideo.

Po wybraniu i skonfigurowaniu urządzenia wideo kliknij przycisk *Dalej*. Zostaniesz przeniesiony na następną stronę kreatora przechwytywania wideo.



Przechowywanie przechwyconego materiału wideo

Gdy już przechwycisz materiał wideo za pomocą komputera, będziesz mógł go przekonwertować do pliku wideo i zapisać na dysku twardym. Taki plik może być zaimportowany przez Movie Makera – będziesz mógł kopiować, dzielić i zmieniać fragmenty materiału wideo, aby utworzyć film. Sam plik, ani

★ Rozdział drugi

żaden jego fragment, nie zostanie jednak w żaden sposób zmieniony ani zniszczony przez Movie Makera. Program będzie jedynie przechowywał listę odsyłaczy do wprowadzonych przez Ciebie zmian, a gotowy już film zapisze w oddzielnym pliku.

Wybór miejsca przechowywania przechwyconego wideo

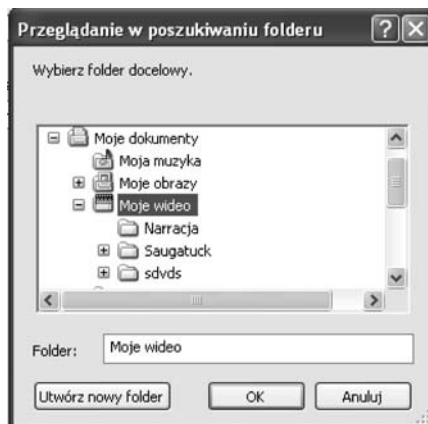
Kreator zapyta Cię, jak chcesz nazwać plik z przechwytowanym materiałem wideo oraz gdzie chcesz go zapisać.

1. *Wprowadź nazwę pliku dla przechwyconego wideo.* Plik możesz nazwać w dowolny sposób, zgodnie z konwencją stosowaną w systemie Windows. Wybierz nazwę, która pozwoli Ci w przyszłości łatwo zidentyfikować plik.
2. *Wybierz miejsce do zapisania przechwyconego wideo.* Możesz wybrać folder z menu rozwijanego, które zawiera najczęściej używane foldery. Z kolei klikając przycisk *Przeglądaj...*, możesz wybrać dowolny folder na Twoich dyskach twardych, a nawet utworzyć nowy folder i nadać mu dowolną nazwę.

Pliki wideo są duże, a dostęp do nich musi być w miarę szybki, aby zapewnić najlepszą jakość odtwarzania. Jeżeli Twój komputer posiada więcej niż jeden dysk twardy, wybierz ten, który ma najwięcej wolnej przestrzeni.

Zalecamy regularne defragmentowanie dysku twardego (wybierz w menu *Start/ Wszystkie programy/ Akcesoria/ Narzędzia systemowe/ Defragmentator dysków*). Dzięki temu zyskasz pewność, że pliki są przechowywane na dysku w jednym, a nie w kilku miejscach, co spowalnia odczyt. Defragmentację powinieneś przeprowadzać przed każdą nową sesją przechwytywania szczególnie wtedy, gdy Twoje dyski twarde są w dużej mierze zapelnione.

3. Kliknij przycisk *Dalej*, gdy już wybierzesz miejsce przechowywania pliku wideo.



Wybór ustawień wideo

Okno to pozwala wybrać rodzaj kompresji i jakość materiału wideo, który będzie przechwytywany.

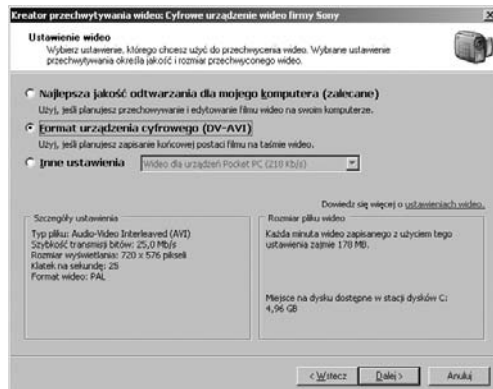
Jeżeli używasz kamery DV ze złączem FireWire, będziesz mógł wybierać spośród wszystkich widocznych tu opcji. W przypadku analogowego urządzenia do przechwytywania dostępne będą tylko te, które są przez nie obsługiwane.

Obszar *Szczegóły ustawienia* prezentuje informacje na temat jakości pliku wideo po przechwyceniu z wybranych ustawieniami.

- ★ **Typ pliku** – może to być WMV (pliki tego typu odtwarzane są na komputerach z zainstalowanym oprogramowaniem Windows Media Player) lub AVI, czyli nieskompresowany format wideo, który tworzy duże pliki o najwyższej dostępnej jakości.
- ★ **Szybkość transmisji bitów** pliku wideo oznacza liczbę bitów (jednostka informacji, która może przyjmować wartość 1 lub 0), jaką musi przetworzyć program, który będzie odtwarzał plik. Nawet skompresowany plik wideo zawiera tysiące bitów w każdej klatce, dlatego wartość ta jest wyrażana w jednostce zwanej kb/s (*kilobits per second* – kilobity na sekundę, gdzie 1 kilobit = 1024 bity) lub Mb/s (*Megabits per second* – megabity na sekundę, gdzie 1 Mb = 1024 kb).
- ★ **Rozmiar wyświetlania** to rozmiar obrazu w pikselach, a **Klatek na sekundę** oznacza liczbę pełnych obrazów, jakie komputer wyświetla w ciągu jednej sekundy filmu.

Obszar *Rozmiar pliku wideo* będzie prezentował wolne miejsce na dysku, na którym zostanie zapisany przechwytywany film, a także rozmiar pliku wideo z uwzględnieniem bieżących ustawień.

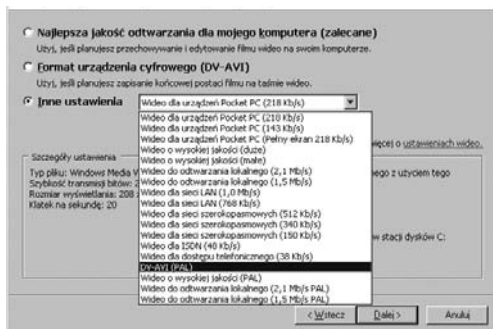
Wybranie opcji *Najlepsza jakość...* spowoduje utworzenie pliku WMV, który będzie dobrze wyglądał w przypadku odtwarzania go na komputerze. Wybierz tę opcję dla filmów, które będą oglądane tylko na komputerze.



Opcja *Format urządzenia cyfrowego* pozwala utworzyć z przechwyconego materiału plik AVI. Pliki tego typu nie są skompresowane, a więc zapewniają najlepszą możliwą kopię cyfrowego materiału wideo. Analogowe urządzenia do przechwytywania mogą nie oferować tej opcji. Jeżeli masz zamiar zapisywać gotowe filmy z powrotem na taśmie lub utworzyć płytę VCD albo DVD, powinieneś wybierać tę opcję.

Inne ustawienia – opcje wybierane z listy rozwijanej pozwalają utworzyć pliki WMV o różnej wielkości i jakości. Listę dostępnych opcji uporządkowano na podstawie sposobu odtwarzania, przy czym poszczególne ustawienia wideo (szybkość transmisji bitów, rozmiar wyświetlania oraz liczbę klatek na sekundę) zoptymalizowano dla każdego typu odtwarzania. Wybór opcji na podstawie sposobu odtwarzania jest przydatny przykładowo wówczas, gdy kręcisz film z przeznaczeniem do odtwarzania wyłącznie w internecie. Dzięki takiemu rozwiązaniu będziesz mógł pracować nad materiałem wideo wyglądającym jak ostateczna wersja filmu.

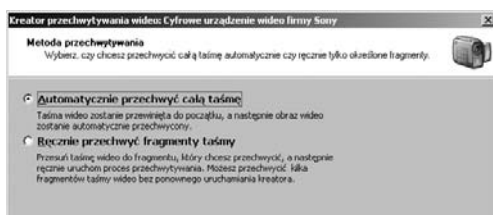
Wybierz jakość, która odpowiada Twoim wymaganiom, i kliknij *Dalej*.



Przechwytywanie wideo

Jeżeli posiadasz kamerę cyfrową, możesz przechwytać obraz automatycznie, zezwalając Movie Makerowi na skopiowanie całej taśmy. Jeżeli wolisz ręcznie skopiować wybrane fragmenty taśmy, wybierz drugą opcję. Następnie kliknij *Dalej*.

Analogowy materiał wideo może być przechwycony tylko ręcznie. W takim wypadku nie zobaczysz tego okna.



Przechwytywanie automatyczne

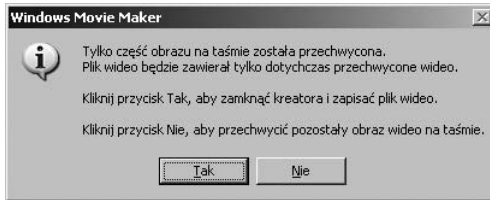
Przechwytywanie materiału z taśmy DV jest niemal w pełni automatyczne – Twoja rola ogranicza się do obserwowania ciężkiej pracy, jaką wykonuje w tym czasie Movie Maker.

Movie Maker najpierw przewija taśmę do pozycji początkowej, a następnie rozpoczyna odtwarzanie, przechwytyując jednocześnie wideo do pliku.



Na ekranie prezentowana jest długość przechwyconego materiału w godzinach, minutach i sekundach, a także rozmiar pliku (w KB), który zostanie utworzony. Możesz także zapoznać się z ilością miejsca dostępnego na dysku (w GB).

Jeżeli zdecydujesz się zatrzymać przechwytywanie (np. gdy stwierdzisz, że cały potrzebny Ci materiał wideo został już zapisany na dysku), kliknij przycisk *Zatrzymaj przechwytywanie*. Wyświetlone zostanie następujące ostrzeżenie:



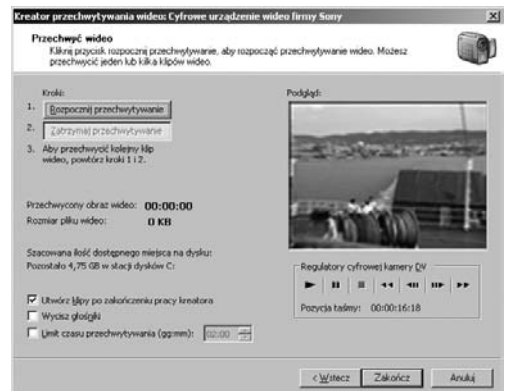
Gdy zakończysz przechwytywanie, zdecyduj, czy chcesz, aby Movie Maker utworzył klipy, a następnie kliknij przycisk *Zakończ*. (O tym, na czym polega tworzenie klipów za pomocą Movie Makera, dowiesz się z podrozdziału „Importowanie plików do własnych kolekcji”, w dalszej części rozdziału).

Przechwytywanie ręczne

Gdy już wybierzesz format przechwytywania i jakość, wyświetlone zostanie okno dialogowe *Przechwyc wideo* (takie samo dla przechwytywania materiału analogowego i cyfrowego).

Będzie w nim prezentowany podgląd materiału źródłowego wideo, długość przechwyconego filmu w godzinach, minutach i sekundach, a także rozmiar pliku, który zostanie utworzony (w KB).

Możesz także zapoznać się z ilością miejsca dostępnego na dysku (w GB).



★ Rozdział drugi

Jeżeli posiadasz kamerę DV, możesz skorzystać z ikon w obszarze regulatorów kamery DV, aby wskazać początki fragmentów, które chcesz przechwycić. Ikony te działają w taki sam sposób jak przyciski znajdujące się na kamerze, z tą różnicą, że te wprowadzają niewielkie opóźnienie.

W przypadku taśm cyfrowych z pomiarem czasu prezentowane są także informacje o aktualnej pozycji na taśmie.

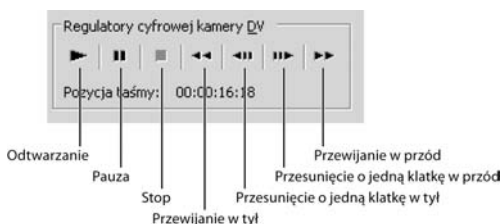
Korzystając z tych ikon, szczególnie z *Poprzednia klatka* i *Następna klatka*, możesz niezwykle dokładnie wybrać fragmenty filmu do przechwylenia.

Twój komputer nie może sterować urządzeniami analogowymi, tak więc nie znajdziesz przycisków sterujących w oknie *Przechwycić wideo*. W takim wypadku powinieneś skorzystać z przycisków kamery lub magnetowidu.

Jeżeli przechwytyujesz obraz na żywo, czy to bezpośrednio z kamery, czy z wykorzystaniem konwertera sygnału analogowego na cyfrowy z innego urządzenia, ikony sterujące także nie będą dostępne.

Proces przechwytywania przebiega tak samo, niezależnie od tego, z jakiego urządzenia korzystasz.

1. Przewiń taśmę do miejsca, od którego chcesz rozpocząć przechwytywanie. Zatrzymaj taśmę.
2. Kliknij przycisk *Rozpocznij przechwytywanie*. Jeżeli korzystasz z regulatorów DV, Movie Maker automatycznie uruchomi odtwarzanie taśmy. Jeżeli nie, będziesz musiał uruchomić urządzenie ręcznie. Zrób to dopiero po wciśnięciu przycisku *Rozpocznij przechwytywanie*; w ten sposób nie stracisz żadnego fragmentu nagrania.
3. Obserwuj przechwytywanie obrazu. Gdy zechcesz zakończyć, kliknij przycisk *Zatrzymaj przechwytywanie*.
4. Możesz teraz przewinąć taśmę do innego punktu, kliknąć ponownie *Rozpocznij przechwytywanie* i powtarzać cały proces do czasu przechwycenia wszystkich fragmentów materiału.

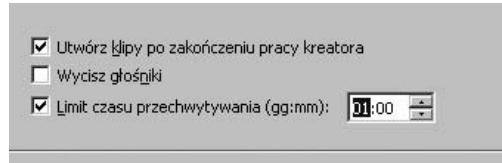
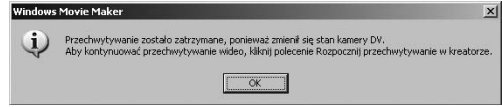


Jeżeli podczas przechwytywania obrazu użyjesz ikon DV okna podglądu (lub przycisków sterujących kamerą), Movie Maker automatycznie zatrzyma przechwytywanie.

Jeżeli znasz dokładną długość fragmentu wideo, który chcesz przechwycić, możesz ustawić *Limit czasu przechwytywania* (w godzinach i minutach). Zaznacz opcję i podaj czas, korzystając ze strzałek.

Jeżeli chcesz wyłączyć głośniki komputera i słuchać dźwięku z kamery, zaznacz pole wyboru *Wycisz głośniki*.

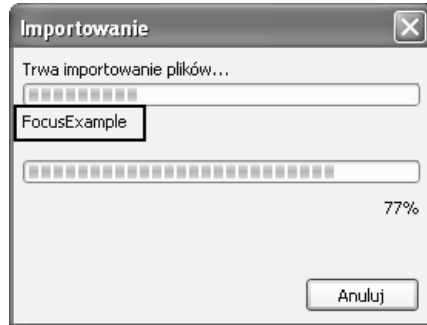
Gdy zakończysz przechwytywanie, zdecyduj, czy Movie Maker powinien utworzyć klipy i kliknij *Zakończ*.



Importowanie plików do własnych kolekcji

Gdy klikniesz *Zakończ*, kreator przechwytywania wideo zapisze plik na dysku twardym, nadając mu nazwę, którą wpisałeś na początku procesu.

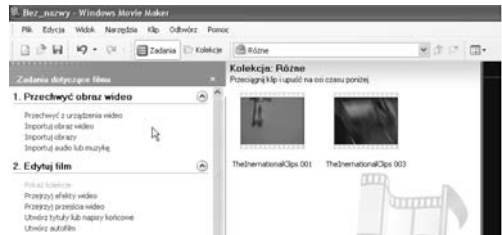
Następnie plik zostanie zaimportowany do kolekcji Movie Makera o takiej samej nazwie. Jeżeli zaznażyłeś opcję *Utwórz klipy...*, Movie Maker spróbuje zidentyfikować „sceny” (w oparciu o radykalne zmiany obrazu) i podzielić plik na wiele różnych klipów. Opcja jest przydatna, w sytuacji gdy przechwycony plik rzeczywiście zawiera odrębne sceny lub jest naprawdę długi i podzielenie go ułatwi jego edycję. Więcej informacji na temat klipów wewnątrz kolekcji znajdziesz w rozdziale 3.



Importowanie plików

Movie Maker może pracować z plikami audio, muzycznymi i graficznymi, które są przechowywane na Twoim komputerze, a także z plikami wideo, tworzonymi przy użyciu innych programów. Aby możliwe było korzystanie z tych plików w Movie Makerze, musisz je zaimportować do kolekcji.

1. Wybierz kolekcję, do której chcesz zaimportować pliki, lub utwórz nową. Więcej informacji na temat tworzenia kolekcji znajdziesz w rozdziale 3. Pliki wideo zostaną automatycznie umieszczone w nowej, utworzonej specjalnie dla nich kolekcji.



★ Rozdział drugi

2. Wybierz z menu *Plik/Importuj do kolekcji* (*Ctrl+I*) lub wybierz rodzaj pliku do zaimportowania w panelu *Zadania dotyczące filmu*.

3. Wyświetlone zostanie standardowe systemowe okno wyszukiwania plików, w którym będziesz mógł odszukać pliki do zaimportowania.

Pole *Pliki typu*: będzie prezentować albo dopuszczalne formaty plików video, audio lub graficznych, jeżeli wybierzesz rodzaj pliku z panelu *Zadania dotyczące filmu*, albo listę wszystkich dopuszczalnych formatów plików multimedialnych, jeżeli otworzysz okno wybierania za pomocą menu. Możesz to zmienić, jeśli chcesz zaimportować pliki określonego typu.

4. Wybierz plik (pliki), który chcesz zaimportować. Jeżeli chcesz wybrać więcej niż jeden plik, przytrzymaj wciśnięty klawisz *SHIFT* (kolejne pliki) lub *CTRL* (wybrane pliki).

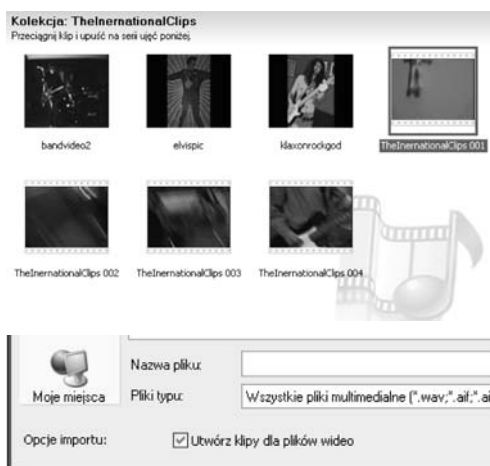
5. Kliknij *Importuj*. Wybrane pliki pojawiają się we wskazanej kolekcji jako miniatury w okienku *Zawartość*.

Movie Maker może importować najpopularniejsze rodzaje plików graficznych i audio. Pliki JPEG (najczęściej stosowany format graficzny w aparatach cyfrowych) oraz MP3 (wszechobecny format audio) nie stanowią żadnych problemów. Pełną listę obsługiwanych typów plików znajdziesz we „Wstępie”.

Możesz pozwolić Movie Makerowi na utworzenie klipów z importowanych plików w taki sam sposób, jak miało to miejsce podczas przechwytywania obrazu. Jeżeli chcesz, wybierz opcję *Utwórz klipy dla plików video* w oknie wybierania plików.

Importowanie plików MOV

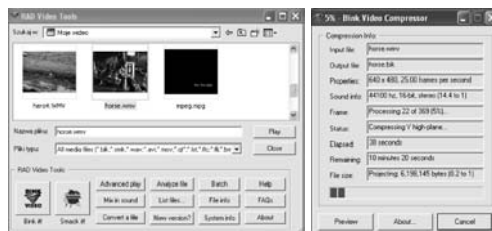
Najwięcej problemów podczas importowania sprawiają pliki MOV. Jest to format obsługiwany przez oprogramowanie QuickTime firmy Apple i dlatego Movie Maker nie może importować go bezpośrednio. Jeżeli posiadasz klip wideo w formacie MOV, powinieneś najpierw dokonać jego konwersji do formatu akceptowanego przez Movie Makera (np. AVI). Aby to zrobić, będziesz potrzebował dodatkowego oprogramowania.



Pamiętaj, że Movie Maker tworzy tylko odwołania do plików, a nie ich kopie. Pliki, które importujesz, muszą być dostępne przez cały czas. Skopiuj pliki na dysk twardy, nie przenoś ich ani nie usuwaj.

QuickTime Pro (www.apple.com/QuickTime) pozwala zrobić to w prosty sposób. Narzędzie to jest szczególnie przydatne, gdy często obrabiasz pliki wideo. Rejestracja programu to koszt około 30 dolarów.

Możesz także skorzystać z darmowej aplikacji The RAD Video Tools (<http://www.radgametools.com/bnkdown.htm>), która m.in. potrafi wykonać konwersję plików MOV do formatu AVI.



Wykonywanie zdjęć z materiału filmowego

Jeżeli chciałbyś użyć w swoim projekcie pojedynczej klatki filmowej jako zdjęcia (np. aby uzyskać efekt zamrożenia obrazu), Movie Maker może przechwycić i zapisać jako obraz JPEG kadr z dowolnego filmu.

1. Wybierz klip wideo w Movie Makerze w panelu kolekcji lub w serii ujęć czy osi czasu.
2. Rozpocznij odtwarzanie na Monitorze i zatrzymaj w miejscu, gdzie występuje klatka, którą chcesz wykorzystać.



3. Kliknij przycisk *Pobierz obraz*. Otworzy się okno dialogowe, umożliwiające zapisanie obrazu w formacie JPEG w dowolnym miejscu na dysku twardym.



Po zapisaniu plik zostanie zaimportowany do bieżącej kolekcji, abyś mógł używać go jak dowolnego pliku graficznego.

Rozmiar obrazu zależy od tego, skąd wybierasz klip. Jeżeli z panelu Kolekcja, będzie miał taki sam rozmiar jak oryginalny plik. Jeżeli jednak wybierzesz obraz z serii ujęć czy osi czasu, będzie miał wymiary 320×240 pikseli.