

Wydawnictwo Helion ul. Chopina 6 44-100 Gliwice tel. (32)230-98-63 e-mail: helion@helion.pl



Windows XP Pro. Nieoficjalny podręcznik

Autorzy: David Pogue, Craig Zacker, L.J. Zacker Tłumaczenie: Hanna Marczenko. Radosław Meryk, Piotr Pilch ISBN: 83-7361-871-6 Tytuł oryginału: Windows XP Pro: The Missing Manual, 2nd Edition Format: B5, stron: 784



Wszystkie informacje o Windows XP Pro, jakie powinny zostać zamieszczone w dokumentacji użytkownika

- Środowisko pracy, okna, ikony i skróty
- · Komponenty systemu
- Praca w sieci i zaawansowane możliwości

Najpopularniejszy system operacyjny na świecie – Windows XP – posiada jedną podstawową wadę – trudno znaleźć szczegółowy i kompletny podręcznik przedstawiający wszystkie jego składniki i możliwości. A tych jest naprawdę wiele. W systemie Windows XP zawarto najlepsze cechy poprzednich wersji Windows, zmieniono interfejs użytkownika i dodano wiele nowych funkcji, o których istnieniu spora część użytkowników nie ma w ogóle pojęcia.

Książka "Windows XP Pro. Nieoficjalny podręcznik" to kompletny przewodnik po najnowszej wersji tego systemu operacyjnego. Dokładnie opisuje wszystko, co jest związane z korzystaniem z niego. Znajdziesz tu zarówno zagadnienia przeznaczone dla początkujących użytkowników, jak i takie, których znajomość przyda się profesjonalistom. Nauczysz się instalować i konfigurować system, zarzadzać komputerem i oprogramowaniem oraz stosować narzędzia systemowe. Przede wszystkim jednak dowiesz się, jak wykorzystać wszystkie możliwości Windows XP Pro.

- Podstawy obsługi systemu
- Korzystanie z systemu pomocy
- Składniki systemu Windows XP
- Właściwości multimedialne Windows XP
- Konfigurowanie systemu za pomoca Panelu Sterowania
- Połączenie z internetem
- · Zabezpieczanie systemu
- Korzystanie z poczty elektronicznej i WWW
- Instalowanie nowych urządzeń
- Zarzadzanie dyskami
- · Praca w sieci
- Praca zdalna

W tym podręczniku znajdziecie wszystko, co kiedykolwiek chcieliście wiedzieć o Windows XP, ale nie mogliście znaleźć tego w dokumentacji systemowej.

Spis treści

O Autorach	19
O Zespole redagującym	
Podziękowania	
Seria The Missing Manual	21
Wprowadzenie	23
Informacje na temat książki	24
Dodatki Service Pack	
Struktura książki	25
Coś na temat znaków /	
Podstawowe informacje	27
Definicja systemu Windows	27
Tu rządzi prawy przycisk myszy	
Kreatory, czyli wywiad z użytkownikiem	
Każde zadanie można wykonać na kilka sposobów	
Do wszystkiego wystarczy klawiatura	
Modyfikowanie właściwości mogłoby zająć całe życie	
Każde urządzenie wymaga oprogramowania	
To nie miało być przytłaczające	
Nowości w systemie Windows XP	
Stabilność	
Kosmetyczne zmiany	
Obrazy, muzyka i filmy	
Rózne dodatki	
Porównanie wersji Professional z Home Edition	
Mroczna strona systemu Windows XP	
Luki w zabezpieczeniach	41
Aktywacja (ochrona przed kopiowaniem)	41
Kwestie związane z ochroną prywatności	
Formaty danych stosowane przez Microsoft	

Część I Środowisko pracy systemu Windows XP	45
Rozdział 1. Pulpit i menu Start	47
Logowanie	47
Porównanie domen i grup roboczych	
Dalsza część procesu logowania	
Elementy pulpitu systemu Windows XP	50
Menu Start	51
Start/Wyloguj	
Start/Wyłącz komputer	56
Start/Wszystkie programy	59
Start/Uruchom	62
Uruchamianie programu	63
Uruchamianie dowolnego programu lub dokumentu	64
Wyświetlanie zawartości dysku	65
Wyświetlanie zawartości katalogu	65
Wyświetlanie stron internetowych	
Start/Wyszukaj	67
Szukanie plików i katalogów	67
Zarządzanie znalezionymi plikami i katalogami	
Szukanie komputerów	
Szukanie osób	78
Przeszukiwanie internetu	
Usługa indeksowania	
Start/Pomoc i obsługa techniczna	
Start/Panel sterowania	
Start/Wszystkie programy/Określ dostęp	
do programów i ich ustawienia domyślne	
Start/Moje miejsca sieciowe	
Start/Mój komputer	
Start/Moja muzyka, Start/Moje obrazy	
Start/Moje bieżące dokumenty	
Start/Moje dokumenty	
Dostosowywanie menu Start	
Podstawowe ustawienia menu Start	
Dodawanie ikon do menu Start	93
Usuwanie ikon z menu Start	97
Zmiana nazwy pozycji menu Start	
Zmiana sposobu uporządkowania menu Start	
Rozdział 2. Okna, katalogi i pasek zadań	103
Okna systemu Windows	
Panel zadań	
Pasek eksploratora	

Zmiana rozmiaru, przenoszenie i zamykanie okna	110
Korzystanie z wielu okien	112
Modyfikowanie okien pulpitu	113
Widok ikon i listy	113
Standardowe widoki katalogów	119
Jedno i wiele okien	119
Opcje okna dialogowego Opcje folderów	120
Paski narzędziowe okien	125
Pasek narzędziowy Przyciski standardowe	125
Pasek adresu	128
Pasek narzędziowy Łącza	129
Pasek zadań	130
Obszar powiadomień	
Przyciski okien	131
Pasek narzędziowy Szybkie uruchamianie	134
Dostosowywanie paska zadań	135
Paski narzędziowe paska zadań	
Pasek narzędziowy Szybkie uruchamianie	
Pasek narzędziowy Pulpit	
Paski narzędziowe Adres i Łącza	
Pasek narzędziowy Pasek języka	139
Modyfikowanie pasków narzędziowych	140
Rozdział 3. Porzadkowanie obiektów	145
Katalogi systemu Windows XP	
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:)	
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika	
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer	
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows	
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony	
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon	146 147 150 152 153 153 156 156
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony	146 147 150 152 153 156 156 156 158
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon	146 147 150 152 153 153 156 156 156 158 163
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików	146 147 150 152 153 156 156 158 163 164
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon	146 147 150 152 153 156 156 156 158 163 164 164
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon	146 147 150 152 153 156 156 156 158 163 164 164 164 165
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej	$\begin{array}{c} 146 \\ 147 \\ 150 \\ 152 \\ 153 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 158 \\ 163 \\ 164 \\ 164 \\ 165 \\ 167 \\ 167 \end{array}$
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej	$\begin{array}{c} 146 \\ 147 \\ 150 \\ 152 \\ 153 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 158 \\ 163 \\ 164 \\ 164 \\ 165 \\ 167 \\ 168 \end{array}$
Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz	$\begin{array}{c} 146 \\ 147 \\ 150 \\ 152 \\ 153 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 158 \\ 163 \\ 164 \\ 164 \\ 165 \\ 167 \\ 168 \\ 170 \end{array}$
 Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz Przywracanie usuniętych plików lub katalogów Opróżnianie kosza 	$\begin{array}{c} 146 \\ 147 \\ 150 \\ 152 \\ 153 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 158 \\ 163 \\ 164 \\ 164 \\ 164 \\ 165 \\ 167 \\ 168 \\ 170 \\ 171 \end{array}$
 Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz Przywracanie usuniętych plików lub katalogów Opróżnianie kosza Dostosowywanie ikony Kosz 	$\begin{array}{c} 146 \\ 147 \\ 150 \\ 152 \\ 153 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 158 \\ 163 \\ 164 \\ 164 \\ 164 \\ 165 \\ 167 \\ 168 \\ 170 \\ 171 \\ 171 \end{array}$
 Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz Przywracanie usuniętych plików lub katalogów Opróżnianie ikony Kosz Ikony skrótów 	$\begin{array}{c} 146 \\ 147 \\ 150 \\ 152 \\ 153 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 158 \\ 163 \\ 164 \\ 164 \\ 164 \\ 165 \\ 167 \\ 168 \\ 170 \\ 171 \\ 171 \\ 171 \\ 173 \end{array}$
 Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz Przywracanie usuniętych plików lub katalogów Opróżnianie ikony Kosz Ikony skrótów Tworzenie i usuwanie skrótów 	146 147 150 152 153 156 156 156 156 158 163 164 164 165 167 167 170 171 171 171 173 174
 Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie ikon metodą przeciągania Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz Przywracanie usuniętych plików lub katalogów Opróżnianie ikony Kosz Ikony skrótów Tworzenie i usuwanie skrótów Odkrywanie prawdziwej tożsamości skrótu 	146 147 150 152 153 156 156 156 158 163 164 164 165 167 167 171 171 171 173 174
 Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz Przywracanie usuniętych plików lub katalogów Opróżnianie ikony Kosz Ikony skrótów Tworzenie i usuwanie skrótów Odkrywanie prawdziwej tożsamości skrótu Uaktywnianie obiektów za pomoca skrótów klawiaturowych 	146 147 150 152 153 156 156 156 158 163 164 164 164 165 167 167 168 170 171 171 171 173 174 174
 Katalogi systemu Windows XP Zawartość okna Dysk lokalny (C:) Katalog o nazwie konta użytkownika Nawigacja w oknie Mój komputer Nawigacja przy użyciu programu Eksplorator Windows Ikony Zmiana nazw ikon Właściwości ikony Modyfikowanie obrazów ikon Kopiowanie i przenoszenie katalogów oraz plików Wyróżnianie ikon Kopiowanie za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej Kosz Przywracanie usuniętych plików lub katalogów Opróżnianie kosza Dostosowywanie ikony Kosz Ikony skrótów Tworzenie i usuwanie skrótów Odkrywanie prawdziwej tożsamości skrótu Uaktywnianie obiektów za pomocą skrótów klawiaturowych 	$\begin{array}{c} 146 \\ 147 \\ 150 \\ 152 \\ 153 \\ 156 \\ 156 \\ 156 \\ 158 \\ 163 \\ 164 \\ 164 \\ 164 \\ 165 \\ 167 \\ 168 \\ 170 \\ 171 \\ 171 \\ 171 \\ 171 \\ 171 \\ 171 \\ 173 \\ 174 \\ 175 \\ 176 \\ 176 \end{array}$

Rozdział 4. Uzyskiwanie pomocy	179
Nawigacja w oknie systemu pomocy	179
Główne okno systemu pomocy	179
Przeszukiwanie okien systemu pomocy	180
Indeks systemu pomocy	182
Funkcja Co to jest?, czyli pomoc w oknach dialogowych	183
Pomoc zdalna	184
Pomoc zdalna — śpij spokojnie	184
Pomoc zdalna za pośrednictwem programu Windows Messenger	185
Pomoc zdalna bez użycia programu Windows Messenger	189
Uzyskiwanie pomocy od Microsoftu	192
Część II Komponenty systemu Windows XP	195
Rozdział 5. Programy i dokumenty	197
Uruchamianie programów	
Przełaczanie miedzy programami	198
Zamykanie programów	200
Cdu program sie zawiesi	200
Guy program się zawiesi	201
Okno dialogowa zanjevice plik	203
Zanisywanie nlików w katalogu Moje dokumenty	203 203
Nawigacia w oknie dialogowym Zapisz jako	205
Przegladanie listy przy użyciu klawiatury	
Menu rozwijane Zapisz jako typ	208
Zamykanie dokumentów	209
Okno dialogowe Otwórz	
Przenoszenie danych miedzy dokumentami	210
Wycinanie, kopiowanie i wklejanie	210
Metoda przeciągania i upuszczania	212
Wstawianie obiektu (OLE)	215
Eksportowanie i importowanie	216
Rozszerzenia plików	216
Wyświetlanie rozszerzeń plików	
Kojarzenie rozszerzenia pliku z innym programem	
Tworzenie własnych powiązań plików z programami	
Zabawa z definiowaniem powiązań plikow z programami	
Instalowanie oprogramowania	
Lista kontrolna poprzedzająca instalację	224
Instalowanie oprogramowania z dysku CD	022 דרר
Oprogramowanie instalowane przez dostawców komputerów	ムム/ ククフ
Instalowanie komponentów systemu Windows	
Określanie dostępu do programów i ich ustawienia domyślne	230
Usuwanie programów	
Uruchamianie programów starszych od systemu Windows XP	239

Programy systemu DOS	
Programy zgodne z systemami Windows 95/2000 i innymi	
Rozdział 6. Dodatkowe darmowe oprogramowanie	
Akcesoria systemu Windows XP	
Ułatwienia dostępu	
Menu Komunikacja	
Menu Rozrywka	
Menu Narzędzia systemowe	
Książka adresowa	
Kalkulator	
Wiersz polecenia	
Notatnik	
Paint	
Kreator zgodności programów	
Kreator instalacji skanera i aparatu fotograficznego	
Synchronizuj	
Samouczek systemu windows AP	
Windows Movie Maker	
WordPad	230 257
Cry dla systemu Windows YD	250
Rozdział 7. Obrazy, dźwięki i filmy	
Obrazy cyfrowe w systemie Windows XP	265
Podłączanie aparatu	
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami	
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie	
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Plaver	
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfeis	
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD	203 265 269 275 275 275 276 277
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy	263 265 269 275 275 276 277 277
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej	263 265 269 275 275 276 277 277 281
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD	263 265 269 275 275 276 277 277 281
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz	263 265 269 275 275 276 277 281 281 284 286 286
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio	283 265 269 275 275 276 277 281 284 284 286 286 286 288
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 286 288 288
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 286 288 288 288 288
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku Rejestrowanie nowych dźwięków	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 288 288 288 288 290 290
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku Rejestrowanie nowych dźwięków Zastosowanie plików dźwiękowych	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 288 288 288 290 290 290
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku Rejestrowanie nowych dźwięków Zastosowanie plików dźwiękowych Regulacja głośności	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 288 288 288 288 290 290 290 292
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku Rejestrowanie nowych dźwięków Zastosowanie plików dźwiękowych Regulacja głośności Windows Movie Maker 2	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 288 288 288 288 288 290 290 290 292 292 292
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku Rejestrowanie nowych dźwięków Zastosowanie plików dźwiękowych Regulacja głośności Windows Movie Maker 2 Lista sprzętu	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 288 288 288 288 290 290 290 292 292 292 293 294
Podłączanie aparatu Trochę zabawy z pobranymi obrazami Skanowanie Windows Media Player Interfejs Odtwarzanie płyt CD Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy Organizowanie biblioteki muzycznej Tworzenie własnych płyt CD Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz Internetowe radio Filmy DVD Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku Rejestrowanie nowych dźwięków Zastosowanie plików dźwiękowych Regulacja głośności Windows Movie Maker 2 Podstawowe funkcje programu Windows Movie Maker 2	203 265 269 275 275 276 277 281 284 286 286 288 288 288 290 290 290 292 292 292 293 294 294

Rozdział 8. Panel sterowania	307
Widok kategorii — znaczna zmiana w systemie Windows XP	
Przywracanie klasycznego widoku okna Panel sterowania	
Opcje ułatwień dostępu	
Zakładka Klawiatura	
Zakładka Dźwięk	311
Zakładka Ekran	311
Zakładka Mysz	
Zakładka Ogólne	
Dodaj sprzęt	
Dodaj lub usuń programy	
Zmień lub usuń programy	
Dodaj nowe programy	
Dodaj/Usun składniki systemu Windows	
Okresi dostęp do programow i ich ustawienia domysine	
Aktualizacje automatyczne	
Urządzenia zgodne z technologią Bluetooth	
Data i godzina	
Ekran	
Zakładka Kompozycje	321
Zakładka Pulpit	
Przycisk Dostosuj pulpit	
Zakładka Wygaszacz ekranu	
Zakładka Wygląu	
Omoio foldorézy	
Opcje loluelow	·····››/
Kontrolery gier	
Opcje internetowe	
Klawiatura	
Poczta	340
Mysz	340
Zakładka Przyciski	341
Zakładka Wskaźniki	
Zakładka Opcje wskaźnika	
Zakładka Sprzęt	
Połączenia sieciowe	
Kreator konfiguracji sieci	
Opcje telefonu i modemu	345
Opcje zasilania	345
Zakładka Schematy zasilania	345
Zakładki Alarmy i Miernik energii (dotyczy laptopów)	
Zakładka Zaawansowane	
Opcje stanu hibernacji	

Rozwiązywanie problemów związanych ze stanami wstrzymania	
i hibernacji	
Zakładka APM	
Zakładka Zasilacz UPS	
Drukarki i taksy	
Opcje regionalne i językowe	
Zakładka Opcje regionalne	
Zakładka Języki	
Zakładka Zaawansowane	
Skanery i aparaty fotograficzne	
Zaplanowane zadania	
Centrum zabezpieczeń	
Dźwięk i urządzenia audio	
Zakładka Głośność	
Zakładka Dźwięki	
Zakładki Audio, Głos i Sprzęt	
Mowa	
Zakładka Rozpoznawanie mowy	
Zakładka Tekst na mowę	
System	
Zakładka Ogólne	
Zakładka Nazwa komputera	
Zakładka Sprzęt	
Zakładka Zaawansowane	
Zakładka Przywracanie systemu	
Zakładka Aktualizacje automatyczne	
Zakiauka Zuainy	
Pasek zadan i menu Start	
Konta uzytkownikow	
Zapora systemu Windows	
Połączenie sieci bezprzewodowej	
Część III Obsługa sieci w systemie Windows	
Rozdział 9. Podłączenie do internetu	
Cztery stopnie gotowości do korzystania z internetu	
Podłączenie do sieci	
Modemy kablowe i modemy DSL	
Sieci bezprzewodowe	
Usługodawcy internetowi kontra usługi online	
Zakładanie nowego konta internetowego korzystającego	
z połączenia telefonicznego	
Ikona połączenia	
Ręczne definiowanie ustawień połączenia internetowego	
Nawiązywanie połączenia przy użyciu modemu telefonicznego	

Nawiązywanie połączenia przy użyciu modemu kablowego, modemu DSL lub sieci lokalnej	376
Łączenie się z internetem za pomocą modemu telefonicznego	378
Ręczne nawiązywanie połączenia	378
Ikona obszaru powiadomień	379
Automatyczne nawiązywanie połączenia wdzwanianego	380
Rozłączanie	381
Zaawansowane ustawienia modemu	382
Zakładka Reguły wybierania numeru	383
Zakładka Modemy	386
Zakładka Zaawansowane okna Opcje telefonu i modemu	387
Rozdział 10. Bezpieczeństwo, firewalle i dodatek Service Pack 2	389
Centrum zabezpieczeń	391
Firewall systemu Windows i firewalle zewnętrzne	393
Firewall sprzętowy (router)	393
Firewall systemu Windows	394
Inne firewalle programowe	396
Oprogramowanie antywirusowe	397
Aktualizacje automatyczne	397
Narzędzia usuwające programy szpiegujące	401
Inne różne funkcje	401
Zaawansowane zmiany	402
Udoskonalenia wprowadzone w programie Internet Explorer	402
Blokowanie załączników wiadomości pocztowych	405
Blokowanie wyświetlania obrazów	407
Rozwiązywanie problemów związanych z dodatkiem Service Pack 2	408
Rozdział 11. Strony internetowe, czat i wideokonferencje	411
Internet Explorer	412
Paski narzędziowe i podstawowe informacje	
dotyczące przeglądania stron internetowych	412
Paski narzędziowe programu Internet Explorer	414
Pasek stanu	418
Pasek eksploratora	418
Weltody wyszukiwania informacji na stronach internetowych	418
Blokowanie okiepek wyskalujących i ukrywających się w tle	419 //10
Podstawowe opcie programu Internet Explorer	+2+ 125
Klasyfikator treści	431
Windows Messenger	434
Lichurg NET Desenort	
	435
Lista znajomych	435 436
Lista znajomych Rozpoczynanie rozmowy	435 436 437
Lista znajomych Rozpoczynanie rozmowy Zabawne czynności wykonywane w trakcie rozmowy	435 436 437 439

Komputer PC jako wideotelefon	443
Udostępnianie programu	444
Tablica	448
Rozdział 12. Outlook Express 6	451
Konfigurowanie programu Outlook Express	451
Wysyłanie wiadomości pocztowych	453
Odczytywanie wiadomości pocztowych	461
Przetwarzanie wiadomości	462
Odpowiadanie na wiadomości	463
Przesvłanie wiadomości dalej	465
Drukowanie wiadomości	465
Katalogowanie wiadomości	465
Flagowanie wiadomości pocztowych	467
Otwieranie załączników	467
Reguły wiadomości	469
Konfigurowanie programu Outlook Express	472
Zakładka Ogólne	472
Zakładka Czytanie	473
Zakładka Potwierdzenia	473
Zakładka Wysyłanie	474
Zakładka Redagowanie	474
Zakładka Podpisy	476
Zakładka Pisownia	476
Zakładka Zabezpieczenia	476
Zakładka Połączenie	476
Zakładka Konserwacja	477
Grupy dyskusyjne	477
Tworzenie konta	477
Pobieranie listy grup dyskusyjnych	478
Wyszukiwanie grup dyskusyjnych i wiadomości	479
Czytanie artykułów	479
Udzielanie odpowiedzi na artykuły, tworzenie ich i przesyłanie dalej	480
Część IV Podłączanie do systemu Windows XP	.481
Rozdział 13. Drukowanie, czcionki i faksowanie	483
Instalowanie drukarki	483
Wcześniej zajnstalowane drukarki	484
Drukarki ze złaczem USB	484
Drukarki sieciowe	
Drukarki na podczerwień oraz ze złaczem równoległym i szeregowym	485
Ikona drukarki	488
Drukowanie	489
Drukowanie w aplikaciach	489
Drukowanie z pulpitu	493
Drukowanie w internecie	493

Zarządzanie wydrukami	494
Pomysłowe zastosowania drukarki	
Drukowanie na wysokości 11900 m	
Udostępnianie drukarki	
Drukowanie do pliku	498
Ograniczanie czasu dostępności drukarki	499
Zastosowanie strony separatora	499
Zachowywanie zadań wydruku na później	500
Diagnozowanie drukarki	502
Czcionki	503
Zarządzanie czcionkami	503
Faksowanie	504
Instalowanie oprogramowania obsługującego faksowanie	505
Zanim zaczniesz faksować	506
Wysyłanie faksu	507
Odbieranie faksu	510
Rozdział 11 Sprzet	513
Lista zandunciai	51 7
Podrączanie sprzętu	
Instalacja kart w gniazdach rozszerzen	515
Urządzenia zewnętrzne	516
Podrączanie nowych urządzen	519
Jesli nie działa technologia Plug and Play	
Zastosowanie kreatora dodawania sprzętu	
Podpisywanie sterowników	524
Menedżer urządzeń	525
Czerwone iksy i żółte wykrzykniki: rozwiązywanie konfliktów	526
Wyłączanie urządzenia sprzętowego	528
Aktualizacja sterowników za pomocą Menedzera urządzeń	
Przywracanie sterownika	
Profile sprzętowe	529
Rozdział 15. Łaczenie, kompresia i szyfrowanie dysków	533
Dycki dynamiczne	533
Iak działają dwski dwamiczne?	530 534
Konwertowanie dysku podstawowego na dysk dynamiczny	
Trzy sposoby wykorzystania nieprzydzielonego miejsca na dysku	538
Tworzenie woluminu łaczonego	
Kompresia plików i folderów	
Kompresia NTFS	
Folderv skompresowane (zip)	
Szyfrowanie plików i folderów	
Korzystanie z systemu EFS	
Reguly EFS	552

Rozdział 16. Konserwacja, kopie zapasowe i rozwiązywanie problemów	553
Przywracanie systemu	553
Punkty przywracania	554
Przywrócenie systemu	556
Oczyszczanie dysku	558
Defragmentator dvsków	559
Defragmentacia dysku	560
Kontrola dysków	563
Zarządzanie dyskami	565
Zmiana litery dysku	565
Partycionowanie nowego dysku	567
Dysk jako folder	568
Harmonogram zadań	570
Dodawanie zadań do harmonogramu	570
Modyfikowanie zaplanowanych zadań	572
Natychmiastowe rozpoczecie zadania	573
Wstrzymanie wszystkich zaplanowanych zadań	573
Zatrzymanie pracy Harmonogramu zadań	573
Przykład – Defragmentator dysków	573
Interpretowanie wyników	576
Kopia zapasowa	576
Urządzenia kopii zapasowej	577
Tworzenie zadania wykonania kopii zapasowej	578
Przywracanie plików programem Kopia zapasowa	582
Aktówka	585
Tryb awaryjny i menu startowe	586
Część V Życie w sieci	591
Rozdział 17. Konta, uprawnienia i logowanie	593
Konta użytkowników	593
Windows XP — system operacyjny o dwóch twarzach	595
I okalne konta w stacij roboczej	596
Konta administratorów	597
Konta z ograniczeniami	598
Tworzenie nowych kont	598
Edveia konta	() / ()
	599
Dyskietka resetowania hasła	599 603
Dyskietka resetowania hasła Usuwanie kont użytkowników	599 603 605
Dyskietka resetowania hasła Usuwanie kont użytkowników Konto Administrator	599 603 605 606
Dyskietka resetowania hasła Usuwanie kont użytkowników Konto Administrator Konto Gość	599 603 605 606 607
Dyskietka resetowania hasła Usuwanie kont użytkowników Konto Administrator Konto Gość Lokalne konta w komputerze należącym do domeny	599 603 605 606 607 607
Dyskietka resetowania hasła Usuwanie kont użytkowników Konto Administrator Konto Gość Lokalne konta w komputerze należącym do domeny Tworzenie lokalnego konta dla członka domeny	599 603 605 606 607 607 608
Dyskietka resetowania hasła Usuwanie kont użytkowników Konto Administrator Konto Gość Lokalne konta w komputerze należącym do domeny Tworzenie lokalnego konta dla członka domeny Lokalni użytkownicy i grupy	599 603 605 606 607 607 608 610
Dyskietka resetowania hasła Usuwanie kont użytkowników Konto Administrator Konto Gość Lokalne konta w komputerze należącym do domeny Tworzenie lokalnego konta dla członka domeny Lokalni użytkownicy i grupy Otwieranie konsoli	599 603 605 606 607 607 608 610 610

Grupy	612
Modyfikowanie użytkowników i grup	
Konfigurowanie procesu logowania	616
Użyj ekranu powitalnego	616
Użyj szybkiego sposobu przełączania użytkowników	618
Logowanie	620
Identyfikacja użytkownika	
Profile	
Profil All Users	
Profil Default User	624
Uprawnienia NTFS: jak zabezpieczyć dane	
Konfigurowanie uprawnień NTFS	
Grupy i uprawnienia	628
Kolizje uprawnień	630
Rozdział 18. Konfiguracia sieci z grupami roboczymi	633
Rodzaje sjeci	634
Połaczenie sieci	636
Sieci FireWire	639
Instalacia sterowników	640
Ildostennianie połaczenia internetowego	640
Vroator konfiguracij cioci	
Drzed Irontymyowaniom	
Wybierz metode połaczenia	
Wybierz połączenie internetowe	
Nadaj temu komputerowi nazwe i dołacz onis	
Nadaj nazwe sieci	
Ustawienia sieciowe gotowe do zainstalowania	
Prawie gotowe	
Testowanie sieci	646
Pordrick 10. Domony ciaciowa	640
Domony	
Cross healasis cran on solo cran 2	
Czego brakuje grupom roboczym:	
A ative Directory	
Reznieczeństwo domeny	
Delagrania komputera de demony	
Pięc roznic pomiędzy sieciami	([]
z domenami a sieciami z grupami rodoczymi	
Logowanie	
Przegrądanie domeny	
Nadawanio unrawnioń ozłonkow domony	
Wylogowawanie sie i zamykanie komputera	
vv ytogowywanie się i zamykanie komputera	

Rozdział 20. Współdzielenie plików w sieci	661
Dostep do innych komputerów	662
Metoda 1.: Moje miejsca sieciowe	662
Metoda 2.: Eksplorator Windows	664
Metoda 3.: Konwencja UNC (Universal Naming Convention)	665
Praca z plikami w sieci	665
Na pulpicie	666
Polecenie Start/Wyszukaj	666
Z poziomu aplikacji	666
Udostępnione foldery online	667
Dostęp do serwerów FTP lub WWW w internecie	668
Mapowanie udziałów	669
Dwa sposoby udostępniania plików	671
Włączanie i wyłączanie prostego udostępniania plików	674
Proste udostępnianie plików	674
Udostępnianie własnych folderów	674
Uwagi dotyczące prostego udostępniania plików	677
Standardowe udostępnianie plików	678
Krok 1.: Włączenie udostępniania	678
Krok 2.: Ograniczenie dostępu z sieci	679
Sprytne sztuczki z udostępnianiem	683
Pliki trybu offline	684
Faza 1.: Włączenie własności plików offline	685
Faza 2.: Wybranie plików	686
Faza 3.: Wylogowanie	687
Faza 4.: Praca w trybie offline	687
Faza 5.: Wznowienie połączenia z siecią	689
Opcje synchronizacji	690
Rozdział 21. Trzy sposoby zdalnej pracy	695
Podstawowe informacie o zdalnym dostepie	695
Łaczenie sie bezpośrednie	697
Konfigurowanie hosta	. 697
Konfigurowanie komputera zdalnego	699
Nawiazywanie połaczenia	700
Wirtualne sieci prywatne	702
Konfigurowanie hosta	703
Nawiazywanie połaczenia	704
Zdalny pulpit	705
Konfigurowanie hosta	705
Nawiązywanie połączenia	707
Skróty klawiaturowe dla tych, którzy się pogubili	710
Rozłączanie	710
Dostrajanie pulpitu zdalnego	711

Dodatki	713
Dodatek A Instalacia systemu Windows XP Pro	.715
Zanim zaczniesz	715
Aktualizacia a instalacia świeżej konij systemu Windows XP	718
Aktualizacia	718
Zakun systemu Windows XP	718
Instalacja świeżej kopii systemu	.719
Podwójny rozruch	.720
Wybór systemu plików	.721
Instalacia systemu Windows XP	723
Przygotowania do instalacij	72.3
Aktualizacia ze starszej wersji systemu Windows	.724
Instalacja systemu Windows XP jako jedynego systemu w komputerze	
a instalacja z wykorzystaniem własności podwójnego rozruchu	726
Kreator instalacji	.729
Kreator identyfikacji sieciowej	.730
Kreator transferu plików i ustawień	.731
Faza 1.: Utworzenie kopii zapasowej plików	.731
Faza 2.: Odtwarzanie plików	.733
Odinstalowywanie systemu Windows XP	.735
Usuwanie systemu Windows XP	.735
Usuwanie starszej wersji systemu Windows	736
	100
Dodatek B Menu systemu Windows XP	737
Menu Plik	.737
Otwórz, Otwórz za pomocą, Podgląd	.738
Drukuj	.738
Eksploruj	.738
Wyszukaj	.738
Udostępnianie i zabezpieczenia	.738
Uruchom jako	.738
Przypnij do menu Start	.739
Wyślij do	.739
Nowy	./39
Utworz skrot	./39
Osuli	740
	740
Zamknii	740
Menu Educia	740
Cofnii	740
Wytnii Koniui Wklei Wklei skrót	740
Kopiuj do folderu. Przenieś do folderu	.741
Zaznacz wszystko	.741
Odwróć zaznaczenie	.741

Menu Widok	
Paski narzędzi	742
Pasek stanu	742
Pasek eksploratora	742
Miniatury, Przezrocza, Kafelki, Ikony, Lista, Szczegóły	742
Rozmieść ikony według	742
Wybierz szczegóły	742
Dostosuj ten folder	743
Przejdź do	743
Odśwież	743
Menu Ulubione	743
Dodaj do ulubionych	743
Organizuj ulubione	743
Lista Ulubione	744
Menu Narzędzia	744
Mapuj dysk sieciowy	745
Odłącz dysk sieciowy	745
Synchronizuj	745
Opcje folderów	745
Menu Pomoc	745
Dodatek C Rejestr	
RegEdit	
Pieć głównych gałezi	749
Klucze i wartości	750
Tworzenie kopii zapasowej rejestru	751
Kilka przykładów użycia edytora rejestru	752
Szybsze menu	
Częstotliwość działania Kreatora oczyszczania pulpitu	753
Polecenia Szyfruj/Odszyfruj w menu podręcznym	753
Naprawdę czysty pulpit	754
Szybsze zamykanie komputera	755
Skorowidz	

7 ROZDZIAŁ

Obrazy, dźwięki i filmy

Pod względem odtwarzania i wyświetlania plików multimedialnych (obrazy, dźwięki i filmy) system Windows XP jest najbardziej zaawansowaną wersją systemu Windows. Nowe funkcje systemu bardziej niż kiedykolwiek wcześniej ułatwiają użytkownikowi komputera PC obsługę aparatu cyfrowego lub skanera, odtwarzanie filmów i dźwięków, a także słuchanie podczas pracy stacji radiowych z całego świata (za pośrednictwem internetu).

W niniejszym rozdziale omówione zostaną wszystkie wymienione funkcje.

Obrazy cyfrowe w systemie Windows XP

Zwiększona stabilność systemu Windows XP cieszy, natomiast jego nowy panel zadań pozwala zaoszczędzić czas. Jeśli jednak dysponuje się aparatem cyfrowym, stopień przydatności kilku związanych z nim nowych funkcji systemu Windows XP będzie uzależniony od możliwości urządzenia dotyczących zarządzania obrazami cyfrowymi. Microsoft dołożył wszelkich starań, aby uprościć i ulepszyć proces, który dotychczas był drogą przez mękę. Polega on na przenoszeniu zdjęć z aparatu na komputer PC, a następnie odgadywaniu, co można dalej z nimi zrobić.

Podłączanie aparatu

Jeśli używany aparat cyfrowy nie ma jeszcze roku, prawdopodobnie wyposażono go w kabel USB umożliwiający podłączenie urządzenia do komputera PC. Na szczęście, jeśli komputer jest na tyle nowy, że można na nim zainstalować system Windows XP, raczej będzie również dysponował portem USB.

Producent systemu Windows XP dołączył do niego sterowniki dla kilkuset aktualnie dostępnych modeli aparatów, dzięki czemu zwykle nie będzie konieczne przeprowadzanie standardowej instalacji omówionej w rozdziale 14. Właśnie z tego powodu, w celu przeniesienia zdjęć z aparatu do komputera PC, większość osób będzie musiała jedynie wykonać następujące kroki: Obrazy cyfrowe w systemie Windows XP

266

 Korzystając z kabla USB, podłączyć do komputera aparat. I to wszystko, ponieważ nie ma drugiego kroku. Jak widać na rysunku 7.1,



Rysunek 7.1. Lewa górna część rysunku — po podłączeniu aparatu możesz zostać poproszony o wybranie programu edytującego obrazy, który ma być uruchomiony.

Prawa górna część rysunku — aby karty pamięci aparatu użyć w roli dysku, należy kliknąć łącze tylko dla zaawansowanych użytkowników.

Lewa środkowa część rysunku — przyciski Wyczyść wszystko i Zaznacz wszystko pozwalają zaoszczędzić czas, gdy zamierzasz uwzględnić lub wykluczyć tylko kilka zdjęć.

Prawa środkowa część rysunku — system Windows umożliwia utworzenie nowego katalogu, w którym umieszczone zostaną pobrane obrazy, a także ich usunięcie z pamięci aparatu po wykonaniu operacji.

Lewa dolna część rysunku — po przeniesieniu obrazów Microsoft zachęca do wydania określonej kwoty.

Prawa dolna część rysunku — w celu wyświetlenia zawartości katalogu przechowującego na dysku twardym pobrane obrazy należy kliknąć przycisk Zakończ

system Windows XP automatycznie uruchamia narzędzie *Kreator skanera i aparatu fotograficznego*, które, wyświetlając serię okien, przeprowadzi przez proces wybierania i przenoszenia żądanych zdjęć.

Uwaga: Jeśli po podłączeniu aparatu do komputera zostanie otwarte okno dialogowe pokazane w górnej części rysunku 7.1, oznacza to, że użytkownik zainstalował oprogramowanie zarządzające zdjęciami, które mogło być dołączone do urządzenia. W tym przypadku przy użyciu tego programu można pobrać zdjęcia i zarządzać nimi lub kliknąć w oknie dialogowym przycisk *Anuluj*, co spowoduje, że system Windows XP postąpi zgodnie z opisem zawartym na poniższym rysunku. Gdy wybrano drugi wariant, wybierając z menu *Start* pozycję *Moje obrazy* należy otworzyć okno katalogu *Moje obrazy*, a następnie kliknąć łącze *Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego lub skanera*.

Przez kolejne kroki operacji przeprowadzą następujące okna narzędzia *Kreator skanera i aparatu fotograficznego*:

• Okno powitalne. Jeśli zaliczasz się do osób, które nie zwracają uwagi na tego typu okna, należy po prostu kliknąć przycisk *Dalej*.

Warto jednak zwrócić uwagę na łącze *tylko dla zaawansowanych użytkow ników* (prawa górna część rysunku 7.1). Po jego kliknięciu system Windows XP otworzy okno nowego katalogu z zawartością karty pamięci aparatu. Każde zdjęcie reprezentowane jest przez ikonę pliku. Przeciągając zdjęcia, można teraz skopiować je na dysk twardy. Z przeciągania należy skorzystać, gdy na przykład zależy Ci na umieszczeniu obrazów w różnych katalogach. Kreator okaże się przydatny tylko wtedy, gdy wszystkie zdjęcia mają zostać przeniesione w jedno miejsce.

PORA NA ROZWIĄZANIE PROBLEMU

Gdy kreator nie uruchamia się

Jeśli po podłączeniu aparatu kreator nie zostanie uruchomiony, możesz uznać się za jednego z pechowców posiadających urządzenie, którego sterownika nie dołączono do systemu Windows XP. Posługując się bardziej technicznym językiem, oznacza to, że narzędzie *Kreator skanera i aparatu fotograficznego* uaktywniane jest wyłącznie przez aparaty, których producenci zapewniają zgodność urządzenia ze standardem *WIA* (ang. *Windows Image Acquisition*). Prawie wszystkie aparaty sprzedane od początku 2004 r. zaliczają się do takich.

Jeśli kreator nie pojawia się nawet, gdy nabyło się aparat zgodny z tym standardem, konieczne może okazać się ręczne zainstalowanie sterownika przy użyciu dysku CD-ROM dołączonego do aparatu. W tym celu należy postępować zgodnie z opisem zawartym w rozdziale 14. Jeśli aparat jest stosunkowo nowy, jego instalacja powinna przebiec zgodnie z tym opisem. Jeśli aparat jest zbyt stary, aby spełnić oczekiwania systemu Windows XP, nie będzie możliwe skorzystanie z żadnej funkcji automatyzującej pobieranie obrazów, które omówiono w tym rozdziale. Niezależnie od tego, możliwe jest przeniesienie zdjęć do komputera.

W tym celu należy użyć oprogramowania dołączonego do aparatu lub jego nowszej wersji (zajrzyj na stronę internetową producenta urządzenia), bądź nabyć niedrogi *czytnik kart pamięci* spełniający rolę zewnętrznego "dysku twardego", który obsługuje karty używane przez aparat. Po umieszczeniu karty pamięci w czytniku, system Windows potraktuje ją tak, jakby była dyskietką o ogromnej pojemności. Po wyświetleniu w oknie *Mój komputer* zawartości karty można ręcznie przeciągnąć zdjęcia na dysk twardy.

26'

• *Wybierz obrazy do skopiowania*. W tym oknie (lewa środkowa część rysunku 7.1) można przyjrzeć się obrazom (o wielkości nieznacznie przekraczającej rozmiar slajdów) aktualnie znajdującym się w pamięci aparatu. Zaznaczając opcje widoczne nad obrazami, dodatkowo można określić te, które system Windows skopiuje na dysk twardy.

Wskazówka: W celu wyprostowania zdjęcia obróconego o 90 stopni należy je kliknąć, a następnie uaktywnić jeden z dwóch niewielkich przycisków *Obróć* znajdujących się w dolnym lewym narożniku okna dialogowego.

 Nazwa obrazów i miejsce docelowe. W tym oknie (prawa środkowa część rysunku 7.1) system Windows poprosi użytkownika o podanie nazwy dla grupy obrazów, które zostaną zaimportowane. Jeśli grupie zostanie na przykład nadana nazwa Przyjęcie Adama, pobrane zdjęcia system Windows umieści w podkatalogu Przyjęcie Adama katalogu Moje obrazy. Będzie tak do momentu, aż klikniesz przycisk Przeglądaj w celu wybrania innego katalogu.

MASZ WŁADZĘ

Pomijanie kreatora

Choć kreator obsługujący aparat cyfrowy jest wyjątkowo przyjazny dla użytkownika, nie jest najwydajniejszym sposobem przenoszenia obrazów na dysk twardy.

Wiele osób wolałoby raczej, aby system Windows nie wyświetlał niczego, tylko automatycznie skopiował wszystkie zdjęcia na dysk twardy każdorazowo po podłączeniu aparatu do komputera. Gdy już zdjęcia znajdą się na dysku, można poświęcić trochę czasu na zaznaczenie tych, które zostaną obrócone lub przetworzone w inny sposób. Nie potrzeba do tego żadnych mało przyjemnych kreatorów.

Aby zrezygnować z kreatora, aparat należy podłączyć do

Po uaktywnieniu zakładki *Zdarzenia*, widocznej na rysunku w sekcji *Akcje*, zauważysz opcje umożliwiające decydowanie o tym, jaka operacja zostanie wykonana

Dgólne Zdarzenia	Zarządzanie kolorami	
Wybierz z należy wy	darzenie poniżej, a następnie wybierz konać, gdy wystąpi zdarzenie.	akcję, którą
<u>W</u> ybierz zdarzenie:	🐌 Default	~
Akcje		
O Uruchom ten p	rogram р Photoshop	
💿 Monitui o progr	ram, który należy uruchomić	
◯ <u>N</u> ie podejmuj ż	adnej akcji	
O <u>N</u> ie podejmuj ż	radnej akcji kie obrazy w tym folderze:	
O <u>N</u> ie podejmuj ż O Zapi <u>s</u> z wszystk C:\Documen	adnej akcji kie obrazy w tym folderze: ts and Settings\asedzielewski\Mc	Przeglądaj
Nie podejmuj ż	adnej akcji ile obrazy w tym folderze: ts and Settings\asedzielewski\Mc dfolder z dzisiejszą datą	Przeglądaj

po podłączeniu aparatu. Przykładowo, w celu wybrania programu (cyfrowy odpowiednik pudełka po butach), który będzie automatycznie uruchamiany (zamiast narzędzia *Kreator skanera i aparatu fotograficznego*), należy posłużyć się polem listy rozwijanej widocznym w górnej części sekcji.

Zaznaczając opcję Zopisz wszystkie obrazy w tym folderze, nakaże się systemowi Windows, aby bez angażowania użytkownika skopiował wszystkie obrazy z aparatu każdorazowo,

komputera i włączyć go. Z menu Start należy wybrać pozycję Panel sterowania, a następnie Skanery i aparaty fotograficzne. W otwartym oknie pojawi się ikona używanego aparatu. Po kliknięciu jej prawym przyciskiem myszy, z menu podręcznego należy wybrać pozycję Właściwości. gdy zostanie podłączony. Korzystając z dodatkowych opcji, można też nakazać systemowi utworzenie nowego katalogu (zawierającego w nazwie datę), a także, w razie potrzeby, wyczyszczenie zawartości karty pamięci aparatu po przeniesieniu zdjęć. **Wskazówka:** W tym oknie dostępna jest jedna z najbardziej przydatnych opcji — *Usuń obrazy z mojego urządzenia po ich skopiowaniu.* Gdy opcję się uaktywni, po przeniesieniu obrazów zawartość karty pamięci zostanie wyczyszczona, dzięki czemu możliwe będzie umieszczenie na niej kolejnych zdjęć.

- *Inne opcje*. Po zakończeniu przenoszenia obrazów w kolejnym oknie (lewa dolna część rysunku 7.1) pojawią się łącza umożliwiające udostępnienie zdjęć na stronie internetowej lub zamówienie w internecie odbitek przesyła-
- zdjęć na stronie internetowej lub zamówienie w internecie odbitek przesyłanych drogą pocztową. W oknie widoczna jest też opcja *Nic. Moja praca z tymi obrazami została zakończona,* która prawie zawsze wybierana jest przez użytkowników.
- *Kończenie pracy Kreatora skanera i aparatu fotograficznego*. W ostatnim oknie (prawa dolna część rysunku 7.1) zostanie zakończony proces przenoszenia obrazów. Pojawi się łącze, którego kliknięcie spowoduje otwarcie katalogu (na dysku twardym), gdzie aktualnie znajdują się obrazy. Taka sama operacja zostanie wykonana po kliknięciu łącza lub przycisku *Zakończ*.

Trochę zabawy z pobranymi obrazami

Po przeniesieniu obrazów na dysk twardy można skorzystać z długiej listy funkcji służących do edytowania zdjęć, będących nowością w systemie Windows XP. Funkcje te znacznie lepiej wypadają w porównaniu z ogólnie stosowaną metodą zarządzania zdjęciami, polegającą na umieszczaniu odbitek w pudełku po butach, które następnie trafia do szafy.

Załóżmy, że otworzyłeś okno katalogu zawierającego obrazy, które przed chwilą pobrano. Jak wspomniano wcześniej, zwykle znajdują się one w podkatalogu katalogu *Moje obrazy*, który z kolei umieszczony jest w katalogu *Moje dokumenty*. Jeśli skrótu katalogu *Moje obrazy* nie usunąłeś celowo z menu *Start*, należy go zaznaczyć, aby wyświetlić zawartość katalogu. Ikonę skrótu katalogu *Moje obra-zy* można też umieścić bezpośrednio na pulpicie.

Poniżej omówiono kilka operacji związanych z zarządzaniem obrazami, które z powodzeniem przeniesiono na komputer PC.

Pobieranie dodatkowych obrazów

Po włączeniu aparatu lub skanera i podłączeniu go do komputera, pierwszym łączem, które pojawi się w panelu zadań okna *Moje obrazy*, będzie *Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego lub skanera*. Aby ponownie uruchomić *Kreator skanera i aparatu fotograficznego*, należy kliknąć to łącze.

Przeglądanie obrazów

System Windows XP oferuje dwa typy widoków okien katalogów (*Przezrocze* i *Miniatury*) specjalnie stworzonych z myślą o cyfrowych zdjęciach. Więcej informacji na ich temat można znaleźć na stronie 113. W tym miejscu należy jedynie



zauważyć, że widok *Przezrocze* (rysunek 7.2) idealnie nadaje się do przeglądania wielu obrazów, które właśnie przeniesiono. W przypadku tego widoku rozmiar obrazów jest wystarczający do tego, aby rozpoznać, co się na nich znajduje.



Rysunek 7.2. W przypadku widoku Przezrocze powiększane jest aktualnie zaznaczone zdjęcie. Aby powiększyć inne zdjęcie, w dolnym rzędzie należy kliknąć jego ikonę lub posłużyć się przyciskami Poprzedni obraz i Następny obraz, znajdującymi się pod wybranym obrazem. Warto zapoznać się ze specjalnymi zadaniami zawartymi w panelu zadań po lewej stronie okna lub opcjami menu wyświetlanego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w obszarze powiększonego obrazu

> Wciskając klawisz *F11*, można zmaksymalizować okno i ukryć wiele dodatkowych elementów paska narzędziowego, zajmujących przestrzeń ekranu, którą można by przeznaczyć na wyświetlane zdjęcie. Aby przywrócić okno do poprzedniego rozmiaru, po zakończeniu wyświetlania obrazów ponownie należy wcisnąć klawisz *F11*. Trzeba też pamiętać o obróceniu obrazów, które zostały wykonane, gdy aparat był w nietypowej pozycji. Jest to szczególnie istotne, gdy planuje się pokaz slajdów, zamieszczenie obrazów na stronie internetowej lub wysłanie ich za pośrednictwem poczty elektronicznej. Zadania te omówiono w kolejnych podpunktach.

> **Wskazówka:** Podczas obracania obrazu po włączeniu widoku *Przezrocze* (rysunek 7.2), system Windows czasami wyświetla komunikat Z powodu wymiarów tego obrazu, w wyniku obrotu jakość obrazu może ulec trwałemu pogorszeniu. Czy chcesz kontynuować?

Ten przerażający komunikat pojawia się tylko wtedy, gdy użytkownik próbuje obrócić obraz, którego wymiary (wyrażone w pikselach) nie są parzystą wielokrotnością liczby 16. System Windows powiadamia, że na skutek nietypowych rozwiązań zastosowanych w przypadku kompresji JPEG, przed obróceniem obrazu tego formatu konieczne jest jego *ponowne skompresowanie*. Microsoft twierdzi, że utrata jakości jest niezauważalna dla ludzkiego oka, z czym raczej się zgodzisz. Jeśli jednak zależy Ci na jakości, przed obróceniem obrazu należy wykonać kopię jego oryginału.

Rozpoczęcie pokazu slajdów

Po kliknięciu w panelu zadań łącza *Wyświetl jako pokaz slajdów*, ekran ściemnieje, zagrzmi i cała powierzchnia ekranu monitora zostanie wypełniona atrakcyjnie wyglądającym i automatycznie przewijanym pokazem slajdów, którymi są obrazy umieszczone w katalogu. Po przesunięciu kursora myszy, w prawym górnym narożniku ekranu pojawi się niewielka paleta zawierająca przyciski sterujące odpowiadające przyciskom odtwarzania, pauzy, zatrzymywania, a także przechodzenia do poprzedniego i następnego elementu.

Zaletą pokazu slajdów jest to, że każdy uczestnik prezentacji (lub członek rodziny, gdy korzysta się z komputera w domu) w tym samym czasie może się z nimi zapoznać. Z pokazem slajdów nie może się równać tradycyjne oglądanie zdjęć polegające na przekazywaniu kolejnym osobom odbitek formatu 10×15.

Aby zakończyć pokaz slajdów, należy wcisnąć klawis
zEsclub kliknąć ikonęXwidoczną na ruchomej palecie, która pojawia się po przesunięciu kursora.

Uwaga: Dlaczego zadania związane z obrazami pojawiają się tylko w panelu zadań okna katalogu *Moje obrazy*? Jest tak dlatego, że Microsoft powiązał z tym katalogiem szablon *Album zdjęciowy*. Możliwe jest jednak wyświetlenie tych zadań w dowolnym innym oknie katalogu. W tym celu należy dla niego zastosować ten sam szablon (patrz strona 115).

Zamów odbitki w trybie online

Po kliknięciu w panelu zadań łącza *Zamów odbitki w trybie online*, system Windows XP uruchomi kreator, który pomoże użytkownikowi wybrać w katalogu zdjęcia, które zostaną przesłane za pośrednictwem internetu do firmy zajmującej się wywoływaniem filmów, takiej jak Kodak, Shutterfly lub Fuji. Użytkownik może określić liczbę kopii każdej odbitki i jej format. Po podaniu numeru karty kredytowej, w ciągu tygodniu odbitki zostaną przesłane drogą pocztową.

Drukowanie obrazu

Po kliknięciu łącza *Drukuj ten obraz* również zostanie uruchomiony kreator, który przeprowadzi przez proces wybierania w katalogu zdjęć do wydrukowania, określania drukarki i sposobu rozmieszczenia obrazów na arkuszach (przykładowo na arkuszu A4 mieszczą się 4 zdjęcia formatu 10×15). Warto zauważyć, że w przypadku wielu typów arkuszy fragmenty obrazów są obcinane, tak aby się zmieściły. Podgląd wydruku pozwoli się dokładnie zorientować, które fragmenty zdjęć zostaną utracone.

Tworzenie nowej tapety

Kliknięcie łącza *Ustaw jako tło pulpitu* (pojawia się zawsze po zaznaczeniu obrazu) spowoduje wypełnienie tła całego ekranu przez aktualnie wybrany obraz. W efekcie komputer zostanie zamieniony w najbardziej kosztowną na świecie ramę obrazu. W celu zmiany obrazu tła lub jego usunięcia należy skorzystać z apletu *Ekran*, który omówiono na stronie 321.

Obrazy cyfrowe w systemie Windows XP

Przesyłanie obrazów w wiadomości pocztowej

Pliki obrazów przeznaczonych do *wydruku* są o wiele za duże, aby nadawały się do przesłania *pocztą elektroniczną*. Pojedyncze cyfrowe zdjęcie może zająć 2 MB lub więcej przestrzeni dyskowej. Wysyłanie pocztą elektroniczną obrazów o takiej pojemności zajęłoby naprawdę sporo czasu. Jeśli nawet się to uda, plik obrazu może nigdy nie dotrzeć do odbiorcy. Wynika to stąd, że jeśli wysłana wiadomość z obrazem przekroczy limit pojemności skrzynki pocztowej adresata (wynoszący zazwyczaj 5 lub 10 MB), po prostu zostanie zwrócona do nadawcy. Będziesz musiał usiąść i spokojnie poczekać, aż wiadomość ponownie zostanie zapisana na dysku twardym. Na początek jest to dobra nauczka, aby nie wysyłać tak dużych plików!

Aby wysłać obraz dołączony do wiadomości pocztowej, należy posłużyć się łączem *Wyślij ten plik pocztą e-mail* znajdującym się w panelu zadań okna katalogu przechowującego zdjęcia. Łącze pojawia się zawsze, gdy wyróżniony zostanie przynajmniej jeden obraz. Kliknięcie łącza spowoduje otwarcie okna dialogowego pokazanego na rysunku 7.3. Okno umożliwia nieznaczne zmniejszenie rozmiarów obrazów, które mają zostać wysłane pocztą elektroniczną.

Wysyłanie obrazów w wiadomości e-mail System Windows może zmienić rozmiar obrazów Wysyłanych w wiadomości e-mail, aby można było przestać je szybciej i aby były wygodniejsze do wyświetlenia dla adresata. Co chcesz zrobić? © Zmniejsz wszystkie moje obrazy Zachowaj rozmiary gryginalne Pokaż wiecel opciu. OK Anuluj	Rysunek 7.3. Górna część rysunku — wystarczy kliknąć przycisk OK, aby wybrane zdjęcia o rozdzielczości 640×480 zostały wysłane pocztą elektroniczną. Taka rozdzielczość pozwala uzyskać zadowalające wyniki po wyświetleniu obrazów w oknie programu pocztowego i odpo- wiednio krótki czas transferu.
Mały (mieści się w oknie o rozdziela Srgdni (mieści się w oknie o rozdziela Duży (mieści się w oknie o rozdziela Pokaż mniej opci	czości 640 na 480) eleczości 800 na 600) czości 1024 na 768) Anuluj

Po kliknięciu przycisku *OK* system Windows automatycznie uruchomi program pocztowy i otworzy okno nowej wiadomości wychodzącej, do której dołączone już będą pliki obrazów (pomniejszone, jeśli taka operacja została wcześniej wykonana). Użytkownik musi jedynie podać adres, temat i w razie potrzeby w treści wiadomości wprowadzić komentarz.

Wskazówka: W tym momencie możliwe jest przeciągnięcie załącznika ze zmniejszonymi obrazami *z powrotem* bezpośrednio na pulpit lub do otwartego okna katalogu, bez konieczności wprowadzania adresu lub wysyłania wiadomości. W tym przypadku wykorzystuje się możliwości oferowane przez łącze *Wyślij ten plik pocztą e-mail*, które pozwala zmniejszyć obrazy bez jednoczesnego wysyłania wiadomości.

Tworzenie wygaszacza ekranu z obrazów

Choć w panelu zadań okna katalogu z obrazami nie ma łącza *Utwórz wygaszacz* ekranu z obrazów, system Windows XP potrafi z ulubionych obrazów automatycznie wygenerować pokaz slajdów uaktywniany zawsze, gdy komputer nie jest używany. W tym celu wystarczy prawym przyciskiem myszy kliknąć pulpit, a następnie z menu podręcznego wybrać pozycję *Właściwości*. W otwartym oknie dialogowym należy uaktywnić zakładkę *Wygaszacz ekranu* i w polu listy rozwijanej *Wygaszacz ekranu* wybrać pozycję *Pokaz slajdów z folderu Moje obrazy*.

Wskazówka: Wygaszacz ekranu złożony jest z obrazów znajdujących się w katalogu *Moje obrazy*. Jeśli na potrzeby pokazu slajdów chcesz użyć innego katalogu, należy kliknąć przycisk *Ustawienia*, a następnie przycisk *Przeglądaj*. Możliwe teraz będzie odszukanie na dysku twardym dowolnego innego katalogu.

Od tego momentu każdorazowo, gdy komputer PC nie będzie używany przez pięć minut lub inny zdefiniowany przedział czasu, po zdecydowaniu się na pokaz slajdów ekran wypełnią obrazy uzupełnione o specjalny efekt przechodzenia obrazów.

Wskazówka: Jeśli jesteś niecierpliwy, w celu wyświetlenia kolejnego lub poprzedniego zdjęcia tworzącego uaktywniony wygaszacz ekranu wystarczy odpowiednio wciskać klawisze strzałki skierowanej w prawo lub w lewo.

Powiększanie obrazów

Jeśli dwukrotnie klikniesz obraz lub zeskanujesz plik, którego typ nie został skojarzony z określoną aplikacją graficzną, która byłaby uruchamiana, zostanie załadowany program *Podgląd obrazów i faksów systemu Windows*. Jest to dziwny programik przypominający zjawę. Jego skrótu nie ma w menu *Start*. Programu nie można też znaleźć. Jedynym sposobem jego załadowania jest dwukrotne kliknięcie obrazu lub kliknięcie ikony obrazu prawym przyciskiem myszy i wybranie z menu podręcznego pozycji *Podgląd*.

MASZ WŁADZĘ

Wykonywanie zrzutów ekranu

Ze *zrzutami ekranu*, czyli ilustracjami przedstawiającymi zawartość ekranu, można się spotkać przede wszystkim w artykułach, podręcznikach i książkach informatycznych (niniejszą książkę też można do nich zaliczyć). System Windows XP posiada wbudowaną funkcję umożliwiającą wykonywanie zrzutów.

Aby wykonać zrzut całego ekranu lub tylko aktywnego okna, należy odpowiednio wcisnąć klawisz *Print Scrn* lub kombinację klawiszy *Alt+Print Scrn*. W efekcie w niewidocznym schowku systemu Windows zostanie zapisany obraz, który można wkleić w oknie programu graficznego, takiego jak *Paint*. Po wykonaniu tej operacji obraz można wydrukować, zapisać, wysłać pocztą elektroniczną lub wykorzystać go w pisanej przez siebie książce poświęconej komputerom.

Jeśli na poważnie planujesz wykonywać zrzuty ekranu, powinno się użyć takiego narzędzia jak *Snaglt (http:// www.techsmith.com*). Ten uniwersalny program umożliwia wykonanie zrzutu niemal wszystkiego, co znajduje się na ekranie (nawet wyświetlonego menu starannie wyodrębnionego z tła) i zapisanie w wybranym formacie graficznym. W efekcie zostanie otwarte proste okno podglądu (rysunek 7.4). Wzdłuż dolnej krawędzi okna rozmieszczono przyciski umożliwiające wykonanie wcześniej omówionych operacji, takich jak wyświetlanie poprzedniego lub następnego obrazu, rozpoczynanie pokazu slajdów, obrót obrazu, jego drukowanie, przesyłanie pocztą elektroniczną itd.



Rysunek 7.4. Aby dowiedzieć się, jakie jest przeznaczenie poszczególnych przycisków, należy umieścić na nich kursor myszy. Przyciski Powiększ i Pomniejsz powiększają i zmniejszają obraz wyświetlany na ekranie. Z kolei kliknięcie przycisku Usuń spowoduje usunięcie pliku obrazu z dysku twardego, a w rzeczywistości umieszczenie go w koszu

MASZ WŁADZĘ

Specjalne obrazy nietypowych katalogów

Widok *Przezrocze* przedstawiony na rysunku 7.2 nie jest jedynym sposobem przeglądania obrazów w systemie Windows XP. Widok *Miniatury* też posiada zalety,

takie jak możliwość wyświetlania katalogów podobnych do pokazanych na rysunku. W ikonach tych katalogów wstawiono miniaturowe zdjęcia, które pozwalają się zorientować, co znajduje się w katalogu.



Dolomity

Jeśli na przykład zostanie otwarty katalog *Moje obra*zy i ustawiony widok *Miniatury*, zauważysz, że system Windows XP w ikonie każdego podkatalogu umieścił zdjęcie.

Warto wiedzieć, że jeśli zmianie ulegnie zbiór obrazów zawartych w tego typu katalogach, miniatury umieszczone w ich ikonach pozostaną takie same (przynajmniej do chwili, gdy prawym przyciskiem myszy klikniesz ikonę katalogu i z menu podręcznego wybierzesz polecenie *Odśwież miniaturę*). Trzeba wiedzieć, że cztery niewielkie obrazy widoczne w ikonie katalogu nie są jedyną opcją. Jeśli wolisz, zawartość katalogu może być reprezentowana przez



jedno zdjęcie (prawa część rysunku). Po ustawieniu widoku Miniatury, wystarczy prawym przyciskiem myszy kliknąć dowolny katalog, a następnie z menu podręcznego wybrać pozycję Właściwości.

E-mail

W otwartym oknie dialogowym należy uaktywnić zakładkę *Dostosowywanie* i kliknąć przycisk *Wybierz obraz.* W kolejnym oknie należy dwukrotnie kliknąć plik obrazu, który zostanie umieszczony w ikonie katalogu. Na końcu należy kliknąć przycisk *OK*.

Gdy zależy Ci na czasie, można skorzystać z dość nietypowej metody. Polega ona na umieszczeniu w katalogu pliku graficznego o nazwie *folder.jpg*. Obraz natychmiast zostanie umieszczony w ikonie katalogu!

Skanowanie

W przypadku systemu Windows XP można powiedzieć, że skaner jest po prostu kolejną odmianą aparatu cyfrowego. Gdy skaner zgodny z tym systemem zostanie podłączony do komputera PC i włączony, automatycznie pojawi się narzędzie *Kreator skanera i aparatu fotograficznego*. Jeśli tak nie jest, należy otworzyć okno katalogu *Moje obrazy. Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego lub skanera* jest pierwszym łączem widocznym w panelu zadań. Jak możesz się domyślić, kliknięcie łącza spowoduje załadowanie narzędzia *Kreator skanera i aparatu fotograficznego*.

Opcje pojawiające się w kolejnych oknach kreatora są bardzo podobne do wcześniej omówionych. Podstawową różnicą jest okno *Wybierz preferencje skanowania,* w którym powinno się określić, jakiego typu ma być skanowany obraz (kolorowy, w skali szarości lub czarno-biały) i jaka jego część ma zostać zeskanowana (w celu zdefiniowania obszaru obrazu, w oknie podglądu strony należy przeciągnąć niewielkie kwadratowe uchwyty).

Aby zobaczyć i poddać edycji zeskanowane obrazy, należy użyć poleceń widocznych w panelu zadań okna katalogu *Moje obrazy*. Niezbyt mądre byłoby zamawianie odbitek czegoś, co właśnie zostało zeskanowane. Prawdopodobnie wolisz otworzyć pliki obrazów i zmodyfikować je za pomocą oprogramowania dołączonego przez producenta skanera. Jeśli takiej aplikacji nie zainstalowano, wystarczy dwukrotnie kliknąć ikonę zeskanowanego obrazu. Spowoduje to otwarcie go w oknie programu *Podgląd obrazów i faksów systemu Windows* (patrz strona 273).

Windows Media Player

Jednego z najbardziej przydatnych darmowych programów dołączonych do systemu Windows XP, jakim jest Windows Media Player, można użyć do odtwarzania plików muzycznych, plików wideo lub słuchania internetowych stacji radiowych.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIE

Skanowanie tekstu, a następnie jego edycja

Zeskanowałem z czasopisma artykuł. W jaki sposób kilka zdjęć w nim zawartych mogę skopiować do edytora tekstu?

W przypadku skanowania artykułu lub książki, nie jest przenoszony tekst, a jedynie wykonywany jego *obraz*. W związku z tym tekstu akapitu zawartego w uzyskanym pliku graficznym nie można skopiować i wkleić w innym miejscu. Całą zawartość zeskanowanej strony komputer traktuje jak jedną wielką grafikę.

Jeśli zeskanowany tekst zamierzasz poddać edycji, konieczne będzie zastosowanie oprogramowania *OCR*

(ang. *optical character recogniton*) służącego do rozpoznawania znaków metodą optyczną. Tego typu programy darmowo dołączane są do niektórych skanerów. Program OCR analizuje wzory kropek każdej zeskanowanej strony mającej postać pliku graficznego, a następnie wykonuje dość pożyteczną pracę polegającą na zamianie pliku na dokument edytora, zawierający oryginalny tekst. Gdy firma postanowi skonwertować stare dokumenty w wersji drukowanej (polisy firmy ubezpieczeniowej, wyniki badań itp.) na pliki komputerowe, pomocne okaże się narzędzie OCR. Program Windows Media Player pełni rolę wielkiego centrum obsługującego pliki muzyczne i wideo, a także łącza współpracującego z dyskiem twardym, odtwarzaczem płyt CD, nagrywarką dysków CD, odtwarzaczem MP3 i internetem (można z niego pobierać nowe pliki muzyczne i wideoklipy).

Microsoft, dążący do jeszcze większego zdominowania świata cyfrowej muzyki i wideo, wciąż uaktualnia program Windows Media Player, który zwykle z każdą kolejną wersją zmienia się nie do poznania. Przykładowo, pierwotnie system Windows XP wyposażony był w wersję 8. Omówiona w niniejszym rozdziale wersja 10. wygląda o niebo lepiej i cechuje się bardziej przejrzystym interfejsem. Jeśli nie posiadasz programu Windows Media Player 10, za darmo możesz go pobrać ze strony internetowej Microsoftu.

Interfejs

Jak można zauważyć, obecnie wzdłuż górnej krawędzi okna rozmieszczono sześć podstawowych zakładek zawierających najważniejsze funkcje programu Windows Media Player. Choć bardziej szczegółowo omówiono je w dalszej części rozdziału, w tym miejscu dokonano ich krótkiego przeglądu. Oto one:

- *Teraz odtwarzane*. Zakładkę należy uaktywnić podczas odtwarzania muzyki lub wideo pochodzącego z dowolnego źródła. W zakładce można zapoznać się z listą piosenek znajdujących się na płycie CD, wyświetlić korektor graficzny i szalony psychodeliczny wygaszacz ekranu pulsujący w rytmie odtwarzanej muzyki.
- *Biblioteka*. Zakładka z wyglądu przypomina okno programu Eksplorator Windows. Po lewej stronie widoczne jest drzewo katalogów, natomiast po prawej zawartość wybranego katalogu, na którą składają się wszystkie pliki muzyczne i wideo, które odtwarzacz Windows Media Player znalazł na dysku twardym. Zakładka umożliwia też sortowanie piosenek i grupowanie ich w *listy odtwarzania*.
- *Zgraj*. Przy użyciu tej zakładki możliwe jest skopiowanie na dysk twardy piosenek z jednej z posiadanych płyt CD. Więcej informacji na ten temat zawarto w dalszej części rozdziału.
- *Nagraj.* Po przeniesieniu wybranych utworów na dysk twardy (ich źródłem może być internet lub płyty CD z własnej kolekcji), można je nagrać na dysku CD. W zakładce udostępniane są napędy dysków CD.
- *Synchronizuj*. W tej zakładce możliwe jest uporządkowanie plików muzycznych lub wideo, które mają zostać umieszczone na przenośnym odtwarzaczu muzyki lub wideo. Warunkiem jest posiadanie urządzenia współpracującego z programem Windows Media Player.
- *Przewodnik*. Zakładka pełni rolę króliczej nory prowadzącej do Alicji znajdującej się w krainie marketingu. W zakładce zostanie wyświetlona strona internetowa Microsoftu informująca o wszelkich różnościach związanych z programem Windows Media Player (i nakłaniająca do ich kupna) oraz o najnowszych produktach Microsoftu i jego partnerów, które można pobrać.

ROZDZIAŁ 7. • OBRAZY, DŹWIĘKI I FILMY

Program Windows Media Player potrafi symulować odtwarzącz płyt CD warty 80 zł. Program jest w stanie odtwarzać płyty CD, gdy pracuje się na komputerze. W tym celu wystarczy płytę CD umieścić w napędzie CD lub DVD, zainstalowanym w komputerze.

Ieśli nie wprowadzono zmian w ustawieniach, program Windows Media Player zostanie automatycznie uruchomiony i zacznie odtwarzać płytę CD. Okno zostanie nawet wypełnione migoczacym pokazem laserów nazywanym wizualizacia. który pulsuje w rytm muzyki.

Jeśli jednak system Windows zapyta użytkownika, jaką operację w związku z płyta CD zamierza wykonać, należy zapoznać sie z rysunkiem 7.5.

Rysunek 7.5. Górna część rysunku — svstem Windows może zapytać użytkownika, jaką operację w związku z płytą CD zamierza wykonać. Jeśli wybierze opcie Odtwórz używanie Windows Media Plaver i kliknie przycisk OK lub wciśnie klawisz Enter, program Windows Media Player zostanie automatvcznie uruchomionv i rozpocznie odtwarzanie piosenek znajdujących się na płycie CD.

Dolna część rysunku — ilustracja identyfikuje funkcje niektórych mniej oczywistych kontrolek

Przykładowo, zawsze gdy okno programu Windows Media Plaver nie zostało zmaksymalizowane, główny pasek menu jest ukryty. Klikając ikonę trójkąta widoczną na rysunku, można wyświetlić pasek menu w pionie, a nie w poziomie. Aby pasek menu wyświetlić w tradycyjny sposób (w poziomie), należy wcisnąć kombinację klawiszy Ctrl+M

Niezależnie od trybu ustawionego dla okna, klikając prawym przyciskiem myszy zakładki lub pasek tytułu, można wyświetlić pasek menu mający postać menu podrecznego.

Jeśli po prawej stronie okna nie jest widoczna lista utworów, należy kliknąć przycisk ukrywający i wyświetlający listę



zanie Sprzet Udostepnia

64 Mazyczny desk CD

Wyberz akcie do wykonania

Play or save music from audio CD

ości i wybierz akcję, którą system Window nie, odu ten typ zostanie użyty w tym urzy

277

Wskazówka: Jeśli te wszystkie wymyślne grafiki tańczące do muzyki spowalniają komputer, co jest zauważalne po uaktywnieniu okien innych uruchomionych programów, wizualizację zawsze można wyłączyć (z menu *Widok* należy wybrać pozycję *Wizualizacje*, a następnie *Bez wizualizacji*). Jeśli nie można znaleźć paska menu, należy przyjrzeć się rysunkowi 7.5.

Jeśli w komputerze znajduje się więcej niż jeden napęd CD z umieszczonymi w nich dyskami (na przykład jeden to płyta CD, a drugi do dysk DVD), rozwijając menu identyfikowane przez niewielką ikonę strzałki skierowanej w dół, widoczną obok zakładki *Teraz odtwarzane*, można poinstruować program Windows Media Player, który dysk ma zacząć odtwarzać.

Zabawa z odtwarzaczem Windows Media Player

Jeśli czujesz, że Twoja codzienna praca jest mało inspirująca, poniżej wymieniono kilka twórczych operacji modyfikujących wygląd interfejsu programu Windows Media Player. Oto one:

• Zmiana wizualizacji. W celu uaktywnienia innej wizualizacji należy kliknąć niewielkie przyciski *Następna wizualizacja* i *Poprzednia wizualizacja* znajdujące się bezpośrednio pod zakładką *Teraz odtwarzane*. Aby osiągnąć ten sam cel, można też z menu *Widok* wybrać pozycję *Wizualizacje*. Inna metoda polega na wciśnięciu klawisz *Ctrl* i kliknięciu okna (wyświetlenie następnej wizualizacji) lub kombinacji klawiszy *Shift+Ctrl* i kliknięciu okna (wyświetlenie poprzedniej wizualizacji). Jeśli znudzą Ci się wbudowane wizualizacje, możesz pobrać z internetu kolejne, wybierając z menu *Narzędzia* pozycję *Pobierz/Wizualizacje*.

Wskazówka: Jedną z najbardziej interesujących wizualizacji jest *Album plików multimedialnych*, wyświetlająca okładkę albumu, z którego pochodzi aktualnie odtwarzany utwór.

• Zmniejszanie okna w celu zaprezentowania innej karnacji. Gdy okno programu Windows Media Player odtwarzającego muzykę zespołu *NSync zajmuje zbyt wiele przestrzeni ekranu, przez co trudniej pracować nad ważnym planem, należy wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+2* lub z menu *Widok* wybrać pozycję *Tryb karnacji* (rysunek 7.6). Spowoduje to zmniejszenie okna.



Rysunek 7.6. W trybie pełnym program Windows Media Player zajmuje sporą część ekranu (rysunek 7.5). W trybie karnacji pokazanym na rysunku okno programu zajmuje mniejszy obszar ekranu. W przypadku tego trybu okno może przyjmować dowolny z kilkudziesięciu wyglądów zdefiniowanych w znacznie różniących się schematach. W oknie mogą być wyświetlane zarówno wizualizacje (przy odtwarzaniu muzyki), jak i wideo (pewnie się domyślasz, w jakiej sytuacji).

Aby okno ponownie wyświetlić w trybie pełnym i skorzystać z udostępnianych w jego przypadku kontrolek, należy wcisnąć kombinację klawiszy Ctrl+1 lub sprawdzać różne przyciski karnacji aż do momentu znalezienia przycisku Powróć do trybu pełnego Aby rozmiar okna programu Windows Media Player przywrócić do trybu pełnego, należy wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+1*. Oczywiście, podobnie do każdego innego okna, okno odtwarzacza może zostać po prostu zminimalizowane.

• **Powiększanie okna**. Z kolei, jeśli komputer PC tymczasowo przy okazji przyjęcia ma pełnić rolę znakomitego systemu stereofonicznego, z menu *Widok* należy wybrać pozycję *Pełny ekran* lub wcisnąć kombinację klawiszy *Alt+Enter*.

W efekcie cały ekran zostanie wypełniony przez wygaszacz. Niewidoczne staną się etykiety tekstowe, przyciski i inne kontrolki. Jeśli dysponujesz wolnym stołem, na którym można postawić laptopa, dzięki takiemu wygaszaczowi ekranu można stworzyć znakomitą atmosferę. Po zakończeniu przyjęcia wystarczy kliknąć myszą lub ponownie wcisnąć kombinację klawiszy *Alt*+*Enter*. Spowoduje to ponowne wyświetlenie standardowych kontrolek.

 Zmiana karnacji. Mając nadzieję na skorzystanie z szaleństwa na punkcie plików MP3, jakie opanowało świat, Microsoft w programie Windows Media Player wykorzystał jedną z najbardziej interesujących funkcji aplikacji WinAmp, czyli karnacje.

ABY ZYSKAĆ NA CZASIE

Jakie dyski są odtwarzane automatycznie?

Jak widać na rysunku 7.5, umieszczenie płyty CD w napędzie komputera, na którym właśnie zainstalowano system Windows XP, powoduje, że użytkownik jest W polu listy rozwijanej, widocznym w górnej części okna, należy wybrać typ dysku, którego będą dotyczyły wprowadzone zmiany. Z listy można wybrać takie pozycje jak Pliki muzyczne

i Film DVD.

(dysk CD wypełniony plika-

mi MP3), Muzyczny dysk CD

(standardowa płyta CD Audio)

Kolejna operacją jest kliknię-

cie jednej z ikon znajdujacych

się na liście Akcje. Poza ikoną

Odtwórz do najbardziej przy-

datnych należy zaliczyć Otwórz

folder, aby wyświetlić pliki (po

umieszczeniu w napędzie dys-

ku CD lub DVD, jego zawar-

tość zostanie wyświetlona

w oknie) i Nie podejmuj żadnej

akcji (po umieszczeniu dysku

proszony o określenie, jaka operacja zostanie wykonana. Do wyboru jest możliwość odtworzenia dysku, wyświetlenia jego zawartości lub niepodjęcia żadnych działań. Podobne opcje są dostępne po umieszczeniu w napędzie dysku DVD, dysku CD z obrazami lub plikami, czystego dysku CD itd.

Jeśli jednak wolałbyś, aby takie okno dialogowe zadające pytania nie pojawiało się każdorazowo po umieszczeniu dysku w napędzie, należy uaktywnić zakładkę Autoodtwarzanie

i jednorazowo określić żądaną operację. W tym celu z menu *Start* należy wybrać pozycję *Mój komputer*. W oknie *Mój komputer* prawym przyciskiem myszy należy kliknąć ikonę napędu CD. Z menu podręcznego należy wybrać pozycję *Właściwości.* W otwartym oknie dialogowym należy uaktywnić zakładkę *Autoodtwarzanie* pokazaną na rysunku. w napędzie nie zostanie wykonana żadna operacja). Oczywiście domyślnie aktywna jest opcja *Monituj za każdym razem, aby wybrać akcję*, która powoduje otwarcie okna dialogowego pokazanego na rysunku 7.6. Od niego rozpoczyna się cały proces określania operacji.



 MP3 (*MPEG Audio Layer-3*) jest formatem skompresowanych plików muzycznych, które można pobierać z internetu. Pliki oferują dźwięk jakości płyty CD. WinAmp jest popularnym odtwarzaczem plików MP3. Karnacja jest schematem graficznym zupełnie zmieniającym wygląd okna programu Windows Media Player (rysunek 7.7).



Rysunek 7.7. Trzeba sobie to powiedzieć, że nie wszystkie karnacje są arcydziełami cechującymi się intuicją. Tak naprawdę, może minąć kilka minut, zanim znajdzie się przycisk Zatrzymaj. Po odszukania karnacji, która przypadnie Ci do austu, należv kliknać przycisk Zastosuj karnację widoczny nad listą karnacji. Jeśli żadna z pokazanvch karnacii Ci sie nie spodoba lub po prostu zależy Ci na poszukaniu innych, należy kliknąć przycisk Więcej karnacji. System Windows wyświetli okno przeglądarki internetowej, w którym będzie można się zapoznać z galerią karnacji stworzoną przez Microsoft. Jeśli iednak nic z aalerii nie zwróci Twojej uwagi, można przeszukać inne zasoby internetowe lub w późniejszym czasie ponownie powrócić na stronę internetową Microsoftu, który co jakiś czas poszerza kolekcję karnacji

Aby wybrać nową karnację, z menu *Widok* należy wybrać pozycję *Wybierz karnację*. W celu wyświetlenia podglądu dostępnych karnacji należy je kolejno klikać na liście widocznej po lewej stronie. Po kliknięciu przycisku *Za-stosuj karnację* (górny lewy narożnik okna), odtwarzacz zastosuje wybraną karnację *i* przełączy się w tryb karnacji oferujący zmniejszone okno (zgodnie z opisem zawartym w punkcie listy "Zmniejszanie okna w celu zaprezentowania innej karnacji").

Określanie kolejności odtwarzania utworów. Piosenki znajdujące się na płycie CD mogą być odtwarzane w losowej kolejności, tak jak ma to miejsce po wciśnięciu w odtwarzaczu przycisku *Shuffle*. W tym celu wystarczy kliknąć przycisk *Włącz kolejność losową* (wyróżniony na rysunku 7.5) lub wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+H*, będącą skrótem polecenia *Odtwórz/Losowo*. Jeśli jakaś płyta CD tak bardzo Ci się podoba, że chciałbyś jej posłuchać wiele razy (bez ponownego rozpoczynania odtwarzania), należy wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+T*, będącą skrótem polecenia *Odtwórz/Powtórz*.

Wskazówka: Powyższe operacje można wykonywać w przypadku dowolnej aktualnie zaznaczonej *listy odtwarzania*, a nie tylko powiązanej z płytą CD (listy odtwarzania omówiono w dalszej części rozdziału).

- **Przetwarzanie dźwięku**. Nie należy przeoczyć korektora graficznego, czyli niewielkich pionowych suwaków umożliwiających regulację niskich i wysokich tonów, a także innych częstotliwości dostosowywanych do określonych głośników i słuchu. W wersji 10. programu Windows Media Player Microsoft naprawdę utrudnił odnalezienie korektora graficznego. W tym celu z menu *Widok* należy wybrać pozycję *Ulepszenia/Korektor graficzny*. W podmenu *Ulepszenia* znajduje się też pozycja *Efekty SRS WOW*, której wybranie spowoduje symulowanie dźwięku trójwymiarowego jedynie przy użyciu głośników stereo lub słuchawek.
- Zapoznanie się z książeczką dołączoną do płyty CD. Po uaktywnieniu zakładki Zgraj i kliknięciu przycisku Znajdź informacje o albumie program Windows Media Player połączy się z internetem, aby pobrać przydatne informacje na temat odtwarzanej płyty CD. Zostaną wyświetlone tytuły utworów, nazwiska artystów i inne informacje dotyczące albumu. Mogą one nawet uwzględniać niewielką recenzję płyty. Nie trzeba dodawać, że pojawi się oferta zakupu w internecie kolejnego egzemplarza płyty CD.

Kopiowanie zawartości płyt CD na dysk twardy

Na dysk twardy można skopiować zawartość całej płyty CD lub niektóre utwory. Będą one miały postać pojedynczych plików muzycznych, odtwarzanych po dwukrotnym kliknięciu (proces kopiowania utworów jest nazywany też *zgrywaniem*). Z przenoszeniem utworów z płyty CD na dysk twardy związane są następujące korzyści:

- Utworów można słuchać bez konieczności szukania płyt CD, z których pochodzą.
- Muzyki można słuchać nawet wtedy, gdy napęd CD-ROM używany jest do innych celów (na przykład umieszczono w nim dysk CD gry).
- Możliwe jest tworzenie własnych *list odtwarzania* (grupują ulubione utwory) złożonych z piosenek pochodzących z różnych albumów.
- Plik przeniesionego utworu można skompresować, dzięki czemu zajmie mniej miejsca na dysku.
- Utwory można przenieść na przenośny odtwarzacz muzyki lub nagrać na płytę CD.

Jeśli pomysł Ci się spodobał, krótki przegląd warto zacząć od wybrania z menu *Narzędzia* pozycji *Opcje*. Po uaktywnieniu zakładki *Zgraj muzykę* należy zapoznać się z zawartymi w niej ustawieniami. Jeśli na przykład klikniesz przycisk *Zmień* widoczny prawie na samej górze zakładki, system Windows zaoferuje skopiowanie plików utworów do katalogu *Moje dokumenty Moje obrazy*.

Warto zauważyć, że Microsoft tak zaprojektował program Windows Media Player, aby generowane pliki były formatu stworzonego przez tę firmę, nazywanego *WMA* (ang. *Windows Media Audio*). Pliki tego formatu mają rozszerzenie *.wma*. Jednak wiele osób preferuje, a nawet domaga się możliwości użycia formatu MP3.

281

Windows Media Player

282

Przykładowo, najnowsze odtwarzacze CD i przenośne odtwarzacze muzyki (w tym urządzenie iPod) obsługują pliki MP3, natomiast nie rozpoznają plików WMA.

Jeśli wolisz bardziej uniwersalne i zgodne pliki MP3, w polu menu rozwijanego *Format* należy ustawić wartość *mp3* (rysunek 7.8). Coś na pocieszenie. Zanim pojawiła się wersja 10. programu Windows Media Player, za możliwość utworzenia plików MP3 trzeba było uiścić dodatkową opłatę wynoszącą 10 dolarów (30 złotych).

Opcje Dodatki typu plug-in Prywatność Zabezpieczenia Typy plików DVD Sieć Odtwarzacz Zgraj muzykę Urządzenia Wydajność Biblioteka	Rysunek 7.8. Pliki muzyczne zaj- mują wiele przestrzeni dyskowej. Przemieszczając suwak, można okraślić stapisć kompresi plików.
Określ lokalizację przechowywania utworów muzycznych i zmień ustawienia zgrywania. Zgrywanie muzyki do tej lokalizacji Dr. Documents and Settings (Administrator (Moje dokumenty) (Moja muzyka Mazwa pliku	wykonywanej przez system Win- dows. Trzeba mieć świadomość tego, że wraz ze zmniejszaniem rozmiaru pliku spada jakość dźwię-
Ustawienia zgrywania Eormat: <u>mp3</u> <u>Cowiedz się wiecej</u> <u>o formatach MP3</u>	ku. Aby uzyskac jakość azwięku odpowiadającą Twoim uszom i głośnikom, należy poeksperymen- tować z innymi ustawieniami.
Zgraj dysk CD po jego włożeniu Wysuń dysk CD po ukończeniu zgrywania Jąkość audio: Najmniejszy Najlepsza jakość Używa około 57 MB na każdy dysk CD (128 kb/s). Porównaj format Windows Media Audio z innymi formatami	Jeśli wolisz format Windows Media Audio, warto wypróbować wartość Windows Media Audio (zmienna szybkość transmisji bitów). Po jej ustawieniu jakość dźwięku zostanie zmaksymalizowana, natomiast rozmiar pliku zminimalizowany. Jest to możliwe dzięki ciągłemu
OK Anuluj Zastosuj Pomoc	odpowiedniemu dostosowywaniu szybkości transmisji danych w trakcie odtwarzania utworów

Wskazówka: Jeśli masz stos płyt CD, z których chcesz zgrać utwory, nie można pominąć dwóch opcji — *Zgraj dysk CD po jego włożeniu i Wysuń dysk CD po ukończeniu zgrywania.* Po włączeniu obu opcji komputer PC zamieni się w zautomatyzowaną maszynę do zgrywania. Użytkownik będzie musiał jedynie umieszczać w napędzie kolejne płyty CD i na przykład oglądać telewizję. Oczywiście w tym przypadku program Windows Media Player nie będzie automatycznie *odtwarzał* dysków CD.

Suwak widoczny w oknie dialogowym pozwala określać kompromis między jakością dźwięku i rozmiarem wygenerowanych plików muzycznych. Przykładowo, przy szybkości transmisji wynoszącej 128 kb/s, trzyminutowy plik MP3 może zająć około 2,8 MB przestrzeni dyskowej. Z kolei, w przypadku szybkości 192 kb/s ten sam plik będzie miał znacznie lepszą jakość dźwięku, ale jego wielkość wzrośnie do 4,2 MB. Po zdecydowaniu się na pełną szybkość transmisji, wynoszącą 320 kb/s, plik będzie miał w przybliżeniu pojemność 7 MB.

Są to istotne kwestie w przypadku zgrywania muzyki, która docelowo ma trafić na przenośny odtwarzacz MP3, taki jak iPod. Jeśli na przykład odtwarzacz muzyki oferuje dysk twardy o pojemności 20 GB, będzie w stanie pomieścić 142 godziny muzyki (szybkość transmisji 320 kb/s) lub 357 godzin (szybkość transmisji 128 kb/s).

Większość osób uważa, że w przypadku plików MP3 szybkość transmisji wynosząca 192 kb/s (ustawiona za pomocą suwaka *Jakość audio*) pozwala uzyskać pliki o stosunkowo niewielkim rozmiarze, oferujące znakomitą jakość dźwięku. Z kolei w przypadku plików WMA szybkość 128 kb/s może być odpowiednia na początek. Nie trzeba dodawać, że powinno się kierować własnym słuchem i pojemnością oferowaną przez przenośny odtwarzacz muzyki.

Aby przeprowadzić proces zgrywania, należy kliknąć przycisk *OK* i wykonać następujące kroki:

1. W napędzie umieścić płytę CD i uaktywnić zakładkę *Zgraj* widoczną w górnej części okna programu Windows Media Player.

Pojawi się lista utworów zapisanych na płycie CD. Aby mieć pewność, że tytuł albumu i tytuły utworów są poprawne, należy zapoznać się z zawartością poniższej ramki.

2. Usunąć symbol zaznaczenia dla każdego utworu, który nie ma być zgrywany.

NIEOSZLIFOWANY DIAMENT

Uzupełnianie nazw utworów

Istnieje niewiele droższych płyt CD tak wykonanych, że po umieszczeniu ich w odtwarzaczu wyświetlane są nazwy albumu i utworów. Każdego dnia miliony osób umieszcza płyty CD w napędach swoich komputerów i widzi jedynie listę utworów o takich nazwach jak Ścieżka 1, Ścieżka 2 itd. Tytuł samego albumu nosi chwytliwą nazwę *Nieznany album*.

Jeśli w momencie umieszczania określonej płyty CD w napędzie komputer PC połączony jest z internetem, możesz uznać się za szczęściarza, ponieważ prawdopodobnie powyższe nazwy w ogóle się nie pojawią. System Windows zapozna się szybko z zawartością płyty CD, a następnie prześle zapytanie do witryny WWW znajdującej się pod adresem *http://www.allmusic. com* (zlokalizowana jest tam ogromna baza danych zawierająca informacje na temat ponad 200 tysięcy płyt CD) i w odpowiedzi uzyska listę utworów wraz z obrazem okładki albumu, który nagrano na płycie.

Jeśli po wysłaniu żądania witryna WWW nie zwróci danych na temat płyty CD, co często się zdarza w przypadku muzyki klasycznej, nic się wielkiego nie stało. Program Windows Media Player ułatwi poszukanie w późniejszym czasie tych informacji w internecie. W tym celu wystarczy płytę CD umieścić w napędzie, połączyć się z internetem, a następnie w zakładce Zgraj kliknąć przycisk Znajdź informacje o albumie widoczny w górnej części okna. W dolnej części okna pojawi się kreator, który przeprowadzi przez proces szukania danych na temat płyty CD w internetowej bazie danych. W razie potrzeby kreator może też ułatwić edycję informacji dotyczących utworów znalezionych na stronie internetowej.

Jeśli w sieciowej bazie danych nadal nie można znaleźć danych dotyczących płyty CD, użytkownik będzie miał możliwość umieszczenia w bazie brakujących informacji, z których będą mogły skorzystać inne osoby.

Nazwy utworów mogą też zostać wprowadzone ręcznie. Po umieszczeniu płyty CD w napędzie w zakładce *Zgraj* pojawi się lista utworów. Prawym przyciskiem myszy należy kliknąć ścieżkę i z menu podręcznego wybrać pozycję *Edytuj.* Zostanie otwarte okienko tekstowe, w którym można ręcznie podać informacje na temat utworu.

Niezależnie od tego, w jaki sposób nazwy utworów i obraz okładki albumu znalazły się na komputerze PC, system Windows XP zachowa te dane w muzycznej bibliotece (więcej na ten temat napisano w dalszej części rozdziału). Dzięki temu, gdy następnym razem płyta CD zostanie umieszczona w napędzie, program Windows Media Player rozpozna ją i automatycznie wyświetli nazwy utworów i inne informacje na temat albumu.

283

Windows Media Player

Pewnie czekałeś na to bardzo długo. W końcu masz możliwość wyeliminowania wszystkich irytujących utworów i pozostawienia tylko tych ulubionych.

Gdy już masz władzę menadżera firmy płytowej, przeciągnij nazwy utworów w górę lub w dół, tak aby zmienić ich kolejność na liście.

3. Kliknij przycisk Zgraj muzykę.

Przycisk ten znajduje się na wąskim pasku ponad listą utworów.

Program Windows Media Player może wyświetlić okno dialogowe z ustawieniami dotyczącymi zgrywania. Ma to na celu poproszenie użytkownika po raz ostatni o wybranie formatu WMA Microsoftu, zamiast formatu MP3. W oknie należy zaznaczyć opcję powodującą zachowanie aktualnych ustawień, a następnie kliknąć przycisk *OK*.

System Windows zacznie kopiować utwory na dysk twardy. W miejscu przycisku *Zgraj muzykę* pojawi się przycisk *Zatrzymaj zgrywanie*, którego kliknięcie spowoduje przerwanie procesu.

Organizowanie biblioteki muzycznej

Zawartość każdego dysku CD przeniesiona na dysk twardy identyfikowana jest przez wpis znajdujący się w zakładce *Biblioteka* (rysunek 7.9).



Warto zauważyć, że kilka wpisów, po rozwinięciu przypominających drzewo katalogowe programu Eksplorator Windows, pozwala zapoznać się ze zbiorem posortowanym według kompozytora, albumu, roku wydania lub innego kryterium. Zawsze gdy będziesz miał ochotę posłuchać muzyki, wystarczy dwukrotnie kliknąć nazwę utworu znajdującego się na liście. Nie ma potrzeby szukania w pudełkach po butach oryginalnej płyty CD, z której pochodzą wybrane piosenki.

285

Jednak program Windows Media Player oferuje znacznie więcej narzędzi pozwalających na organizowanie biblioteki (rysunek 7.9).

W bazie danych programu Windows Media Player rejestrowane mogą być nie tylko pliki utworów przenoszonych z płyty CD na dysk twardy. Korzystając z następujących metod, można też dodawać do niej pliki dźwiękowe i wideo:

- Z menu *Narzędzia* wybrać polecenie *Wyszukaj pliki multimedialne* lub wcisnąć klawisz *F3*.
- Pliki dźwiękowe lub wideo przeciągnąć bezpośrednio z pulpitu lub okna katalogu do okna programu Windows Media Player.
- Z menu *Plik* wybrać polecenie *Dodaj do Biblioteki* lub kliknąć przycisk *Dodaj do biblioteki* widoczny na dole zakładki *Biblioteka*. Z podmenu *Dodaj do Biblioteki* należy wybrać pozycję *Dodaj obecnie odtwarzany element*, *Dodaj folder*, *Dodaj adres URL* (w przypadku plików znajdujących się na stronie internetowej) lub inną dostępną.
- W internecie znajduje się wiele witryn WWW zajmujących się sprzedażą plików muzycznych, które można pobrać i dołączyć do własnej biblioteki. W prawym górnym narożniku okna programu Windows Media Player znajduje się lista rozwijana zawierająca łącza do sklepów internetowych (Napster, Musicmatch, MSN Music, WalMart Music Downloads itd.). Po wybraniu nazwy sklepu w oknie programu pojawi się budka telefoniczna, a następnie przeglądarka internetowa wypełniona towarami oferowanymi przez sklep. Każdy zakupiony produkt zostanie od razu umieszczony w zakładce *Biblioteka*. Umieszczone na nim piosenki będzie można nagrać na dysku CD lub zsynchronizować z odtwarzaczem audio.

Po utworzeniu dobrze wyposażonej biblioteki muzycznej, przy użyciu pola *Wy-szukaj*, widocznego w górnej części zakładki *Biblioteka*, można zacząć odtwarzać wybrany utwór. W tym samym celu można również odszukać utwór w drzewie katalogów (lewy panel zakładki *Biblioteka*) lub skorzystać z listy odtwarzania (znajdującej się w kategorii *Moje listy odtwarzania* widocznej w lewym panelu).

Listy odtwarzania

Jak wspomniano wcześniej, dla każdej płyty CD przeniesionej na dysk twardy w oknie programu Windows Media Player tworzona jest lista odtwarzania. Jest to grupa piosenek zawarta w drzewie katalogów znajdującym się w lewym panelu. W celu odtworzenia utworów zawartych na liście wystarczy je raz kliknąć. Choć program Windows Media Player automatycznie tworzy listy odtwarzania dla płyt CD, można też zdefiniować własne listy zawierające utwory z różnych albumów. Tego typu liście można na przykład nadać nazwę *Moja składanka*.

W celu utworzenia listy odtwarzania należy najpierw uaktywnić zakładkę *Biblioteka*, a następnie kliknąć przycisk *Nowa lista odtwarzania* widoczny w prawym górnym narożniku okna programu Windows Media Player. Z rozwiniętego menu należy wybrać pozycję *Nowa lista/Lista odtwarzania*.

286

Wyświetlony w prawej części okna panel nowej listy odtwarzania jest pusty. Umieszczono w nim komunikat *Przeciągnij tutaj elementy, aby utworzyć listę elementów listy odtwarzania*. A zatem warto spróbować utworzyć nową listę (rysunek 7.9).

Po zdefiniowaniu listy odtwarzania należy ponownie kliknąć przycisk *Nowa lista* odtwarzania i tym razem z rozwiniętego menu wybrać pozycję *Zapisz listę odtwarzania jako,* a następnie podać nazwę listy. Po wykonaniu operacji należy oczekiwać na pojawienie się nowej ikony w kategorii *Moje listy odtwarzania* (lewy panel zakładki *Biblioteka*).

Usuwanie elementów

Zawsze gdy zamierzasz usunąć utwór, listę odtwarzania lub prawie każdy inny element, należy go kliknąć prawym przyciskiem myszy. W menu podręcznym dostępne będzie polecenie *Usuń*.

Tworzenie własnych płyt CD

Urok nagrywarki dysków CD polega na tym, że dzięki niej wreszcie Twoje gusta muzyczne nie są ograniczane przez firmy płytowe. Możliwe jest nagranie na dyskach CD własnych składanek, których będzie można posłuchać przy użyciu dowolnego odtwarzacza CD. Co więcej, na własnych płytach CD można zamieścić tylko ulubione utwory w preferowanej kolejności.

Aby dowiedzieć się, jak nagrać własną płytę CD, należy zapoznać się z rysunkiem 7.10.

Kopiowanie muzyki lub wideo na przenośny odtwarzacz

Jeśli dysponujesz kieszonkowym odtwarzaczem muzyki (na przykład Diamond Rio lub Pocket PC), a nawet wideo (na przykład Portable Media Center), proces umieszczania ulubionej muzyki lub wideo na tego typu urządzeniach jest bardzo podobny do nagrywania własnych płyt CD. Jedyna różnica polega na tym, że zamiast z zakładki *Nagraj*, w programie Windows Media Player korzysta się z zakładki *Synchronizuj*. Jednak w obu przypadkach w taki sam sposób używa się listy odtwarzania (lub ręcznie wybiera żądane pliki), której utwory zostaną przeniesione na dysk CD lub przenośne urządzenie.

Zaletą urządzenia Portable Media Center jest to, że program Windows Media Player potrafi synchronizować zawarte na nim dane. Gdy biblioteka się powiększa, zmniejsza lub jest modyfikowana, nie trzeba się martwić, ponieważ można być pewnym, że zawartość przenośnego urządzenia zostanie automatycznie uaktualniona, gdy następnym razem podłączy się je do komputera PC za pośrednictwem portu USB. **Wskazówka:** Program Windows Media Player potrafi odtwarzać pliki wideo o takich rozszerzeniach jak .*wmv*, .*wvx*, .*avi*, .*mpeg*, .*mpg*, .*mpe*, .*m1v*, .*mp2*, .*mpa* i .*ivf*.

28

Jak mogłeś zauważyć, na liście rozszerzeń nie ma dwóch najpopularniejszych formatów wideo — Quicktime i RealVideo. Aby móc odtworzyć pliki tych formatów, konieczne będzie pobranie darmowych programów QuickTime Player (*http://www.apple.com*) i RealPlayer (*http://www.real.com*).

odtwarzane	Biblioteka Zgraj Mag	raj Synchronizu	J Pizewodnik	internet	lowe
Włóż czysty dysk	CD do stacji dyskó w .				
🔹 Rozpocznij <u>n</u> agryv	wanie 🛛 🖻 Edytuj listę odtwarzania	3		2	$\mathbb{P} \times \mathbb{N}$
🖹 Like Humans Do ((wersja radiowa)	- I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	icja dysków CD (G:)	·Dysk CD audio	
✓ Tytuł	Stan Długość	ć Rozmia Tytuł	Rozmiar		
✓ Like Humans Do	(wersja radiowa) 3:33	3 3.33 ME	Włóż czysty	dysk CD do stacji dysk	κów.
<		>			
Liczba elementów: 1,	Liczba minut: Czas całkowity: 4			C.	zas całkowity: C
Edytowar	nie listy odtwarzania	Gotowy dać go do listy odtwa	rzania. Kliknij pozyc	ję na liście Wyświetł	
Edytowar	nie listy odtwarzania liknij element w bibliotece, aby doc ibliotekę według, jeśli chcesz zmie	Gotowy dać go do listy odtwa rrić sposób sortowan	rzania. Kliknij pozyc ja elementów na liśi	ię na liście Wyświetł cie biblioteki.	
Edytowar	nie listy odtwarzania liknij element w bibliotece, aby doc bibliotekę według, jeśli chcesz zmie bibliotekę według: .onawca\Album	Gotowy dać go do listy odtwa rnić sposób sortowan Przykła	rzania. Kliknij pozyc ja elementów na liśr adowa lista odtwarz:	ię na liście Wyświetł cie biblioteki. ania	
Edytowar Edytowar Edytowar Ki Wyświetł Wyś Lud Mar Oav	nie listy odtwarzania liknij element w bibliotece, aby doc bibliotekę według, jeśli chcesz zmie bibliotekę według: .onawca\Album id Byrne wig van Beethoven, composer. Se c Seales, composer. New Stories. Speakin' Out " "Hidnway Blues"	Gotowy dać go do listy odtwa rnić sposób sortowan Przykła eattle Sympl Ernie Watt	rzania. Kliknij pozyc ja elementów na liśr adowa lista odtwarz- ke Humans Do (wer lighway Blues''	ię na liście Wyświetł cie biblioteki. ania sta radiowa)	1:33
Edytowar	A Constant	Gotowy tać go do listy odtwa rnić sposób sortowar Przykłz eattle Sympl Ernie Watt: Ernie Watt: Eleme	rzania. Kliknij pozyc ia elementów na liśi adowa lista odtwarz ke Humans Do (wer lighway Blues'' ntów: 2	ię na liście Wyświetł cie biblioteki. ania sja radiowa) Czas szacowany:	1:33

Rysunek 7.10. Górna część rysunku — najprostsza metoda utworzenia płyty CD w programie Windows Media Player polega na umieszczeniu żądanych utworów na własnej liście odtwarzania zgodnie z opisem zawartym w podpunkcie "Listy odtwarzania". W polu listy rozwijanej (widocznym poniżej przycisku Rozpocznij nagrywanie) należy wybrać nazwę listy odtwarzania.

Jeśli jeszcze nie utworzyłeś listy odtwarzania, klikając przycisk Edytuj listę odtwarzania można zdefiniować tymczasową listę.

Dolna część rysunku — otwarte okno umożliwia ręczne wybranie utworów znajdujących się w bibliotece. Aby określić, według jakiego kryterium zawartość biblioteki zostanie posortowana, należy użyć pola listy rozwijanej Wyświetl bibliotekę według. Bibliotekę można posortować według gatunku muzyki, albumów, programów telewizyjnych itd.

Po zdefiniowaniu zawartości tworzonej płyty CD, w nagrywarce należy umieścić czysty dysk CD i kliknąć przycisk Rozpocznij nagrywanie, znajdujący się nad listą utworów. Operacja przenoszenia danych zajmie trochę czasu i przestrzeni dyskowej. Z tego powodu należy odpowiednio się przygotować. Po zakończeniu operacji dysk CD automatycznie zostanie wysunięty z nagrywarki

Windows Media Player

Internetowe radio

Zmiana związana ze słuchaniem radia w pracy, jaka nastąpiła w nowym tysiącleciu, polega na tym, że teraz jest to możliwe *bez użycia radioodbiornika*. Aktualnie sam komputer pełni rolę radia, na którym można ustawić kilkaset stacji radiowych z całego świata, dostępnych za pośrednictwem internetu.

Niestety, Microsoft w przypadku wersji 10. programu Windows Media Player postanowił ograniczyć funkcję umożliwiającą słuchanie radia. Nie można już ustawiać stacji radiowych, a przynajmniej nie za darmo. Jeśli zależy Ci na posłuchaniu radia w programie Windows Media Player, powinieneś wykupić subskrypcję oferowaną przez jeden z wcześniej wspomnianych muzycznych sklepów internetowych. Oczywiście w internecie można znaleźć setki darmowych stacji radiowych.

Filmy DVD

Jeśli w komputerze znajduje się napęd odtwarzający dyski DVD *i* oprogramowanie nazywane dekoderem DVD, masz wszystko, co potrzebne do oglądania filmów DVD. Program Windows Media Player odtwarza kupione lub wypożyczone filmy DVD tak, jakby stworzono go wyłącznie w tym celu. Jest to nowość w systemie Windows XP.

Uwaga: Jeśli w kupionym komputerze znajdował się już napęd DVD, prawdopodobnie jego producent wyręczył Cię i zainstalował również programowy dekoder DVD. Jeśli tego nie zrobił lub napęd DVD zainstalowałeś sam, konieczne będzie przeznaczenie określonej kwoty na zakup oprogramowania dekodera DVD, takiego jak DVD XPack (*http://www.intervideo.com*), NVidia DVD Decoder (*http://www.nvidia.com*) lub PowerDVD (*http://www.gocyberlink.com*).

Oglądanie filmów na ekranie monitora nie mogło być prostsze. Wystarczy w napędzie umieścić dysk DVD. System Windows XP automatycznie wykryje, że jest to dysk DVD zawierający materiał wideo, a nie na przykład same pliki. W zależności od ustawień dokonanych w oknie dialogowym pokazanym na rysunku 7.5, system następnie automatycznie uruchomi program Windows Media Player, załaduje odtwarzacz filmów DVD dołączony przez producenta napędu lub umożliwi użytkownikowi podjęcie decyzji. Jeśli tak nie jest, nie stanowi to większego problemu. W takiej sytuacji należy samemu uruchomić program Windows Media Player, a następnie z menu *Odtwórz* wybrać polecenie *DVD*, *VCD lub CD audio/nazwa_napędu DVD*.

Program Windows Media Player rozpocznie odtwarzanie filmu w stosunkowo niewielkim oknie. Jednak nie zadałeś sobie tak wiele trudu tylko po to, żeby oglądać film wyświetlany *na niewielkim obszarze* ekranu.

A zatem, Twoim pierwszym zadaniem powinno być powiększenie okna filmu tak, aby wypełnił cały ekran. Choć w tym celu najprościej wcisnąć kombinację klawiszy *Alt+Enter*, można też z menu *Widok* wybrać polecenie *Pełny ekran* lub kliknąć przycisk *Pełny ekran* (rysunek 7.11).

Po uaktywnieniu trybu pełnoekranowego kontrolki odtwarzania przez kilka sekund będą widoczne w lewym dolnym narożniku ekranu. Dzięki temu użytkownik może przewinąć film do przodu lub do tyłu. Po chwili kontrolki znikną, tak aby nie zasłaniać na przykład twarzy Arnolda Schwarzeneggera.

289



Aby wstrzymać projekcję filmu, przejść w inne jego miejsce lub o jedną klatkę do przodu, wystarczy przesunąć kursor myszy, co spowoduje ponowne wyświetlenie kontrolek i listy odtwarzania zawierającej sekcje dysku DVD.

Można też prawym przyciskiem myszy kliknąć w dowolnym miejscu ekranu. Pojawi się menu zawierające funkcje pozwalające przemieszczać się po obszarze dysku DVD.

Wskazówka: Aby naprawdę się pośmiać, wystarczy wyświetlić polskie napisy i dla *ścieżki dźwiękowej* ustawić inny język. Niezależnie od tego, jak kiepski jest film, zdobędzie się u znajomych i rodziny znacznie większy szacunek, gdy dowiedzą się, że oglądany film jest zagraniczny.

Funkcje pilota

Gdy pilot zostanie ukryty, przesuwając kursor zawsze można go ponownie wyświetlić na ekranie. Jednak odtwarzacz filmów DVD z prawdziwego zdarzenia nigdy nie będzie oferował użytkownikowi tego typu rozwiązania. Sekretne skróty klawiaturowe programu Windows Media Player są tym, z czym tak naprawdę trzeba się zapoznać. Oto one:

290

Funkcja	Skrót klawiaturowy
Odtwarzanie	Ctrl+P
Zatrzymywanie	Ctrl+S
Szybkie przewijanie do przodu	Ctrl+Shift+F
Przewijanie do tyłu	Ctrl+Shift+B
Podgłaśnianie	F10
Przyciszanie	F9
Wyciszanie	F8
Następna/poprzednia sekcja	Ctrl+F/Ctrl+B
Tryb pełnoekranowy	Alt+Enter
Wysunięcie dysku	Ctrl+E

Wskazówka: Tak naprawdę możliwość oglądania filmu na ekranie monitora nie jest szczytem marzeń miłośnika kina. Aby zwiększyć komfort oglądania, zawsze można do komputera z napędem DVD podłączyć telewizor. W tym celu należy użyć wyjściowych gniazd wideo znajdujących się w komputerze (dysponuje nimi większość modeli).

Trzeba pamiętać o tym, aby wyjściowe gniazda wideo komputera połączyć kablem *bezpośrednio* z telewizorem. Jeśli połączy się je kablem z magnetowidem, uzyska się przyciemniony obraz fatalnej jakości z przesuniętymi kolorami. Jest to spowodowane przez układ zabezpieczający przed kopiowaniem, który posiada większość magnetowidów.

Tworzenie plików WAV przy użyciu programu Rejestrator dźwięku

Do systemu Windows XP dołączono kilka prostych plików dźwiękowych, które mogą zostać użyte do generowania dźwięków informujących o wystąpieniu błędu (więcej informacji na ten temat zawarto w rozdziale 8.). Jednak żaden dźwięk ostrzegawczy nie będzie tak zachwycający, jak utworzony samodzielnie przez użytkownika. Może to być na przykład nagrane słowo "Nie!" wymawiane przez 2-letnie dziecko lub Twój głos mówiący "A niech to!".

W przypadku korzystania z narzędzia Rejestrator dźwięku (rysunek 7.12) wymagana jest karta dźwiękowa, głośniki i mikrofon. Jeśli komputer PC spełnia te wymagania, przy użyciu tego niewielkiego programu można rejestrować różne odgłosy towarzyszące Twojemu życiu. Mogą one zostać wykorzystane do różnych celów, w tym do informowania o występujących błędach.

Rejestrowanie nowych dźwięków

Aby zarejestrować nowe dźwięki, należy wykonać następujące kroki:

1. Z menu Start wybrać pozycję Wszystkie programy/Akcesoria/Rozrywka/ Rejestrator dźwięku. Zostanie otwarte okno pokazane w górnej części rysunku 7.12.

Tworzenie plików WAV

291

Wybierając z menu *Plik* pozycję *Właściwości,* w tym miejscu można zapoznać się z możliwościami narzędzia. W otwartym oknie dialogowym należy kliknąć przycisk *Konwertuj teraz*.



Dzięki temu możliwe będzie określenie jakości dźwięku, którego nagranie jest planowane. Pozycje zawarte na liście pola *Nazwa (Jakość radiowa, Jakość CD* itd.) nie tylko identyfikują jakość dźwięku, ale też decydują o tym, ile przestrzeni dyskowej zostanie zajęte przez plik. Im lepsza jakość dźwięku, tym więcej potrzeba wolnego miejsca na dysku. Po określeniu ustawień należy dwukrotnie kliknąć przycisk *OK*.

2. Kliknąć przycisk *Nagraj,* zarejestrować dźwięki, a następnie od razu kliknąć przycisk *Zatrzymaj.*

Jeśli w oknie programu Rejestrator dźwięku widoczne są animowane fale dźwiękowe, oznacza to, że wszystko działa poprawnie. Fale dźwiękowe pełnią rolę miernika poziomu głośności i są potwierdzeniem tego, że komputer odbiera generowane dźwięki. Jeśli jednak fal nie widać, oznacza to, że dźwięk nie dociera do komputera. Najprawdopodobniej problem polega na tym, że w panelu sterowaniu systemu ustawiono rejestrowanie dźwięków z niewłaściwego źródła. W tym przypadku z menu *Edycja* należy wybrać pozycję *Właściwości audio*, a następnie, korzystając z pola listy rozwijanej *Urządzenie domyślne* widocznego w sekcji *Nagrywanie dźwięku*, uaktywnić nazwę urządzenia obsługującego mikrofon.

Jeśli nie jest możliwe zarejestrowanie czystego dźwięku pozbawionego martwej ciszy (przykładowo, nagrywasz niemowlęta lub zwierzęta, które nie będą występowały na zawołanie), nic straconego. Martwą ciszę zawsze można wyeliminować. W tym celu, przy użyciu paska przewijania, suwak należy umieścić bezpośrednio przed początkiem martwej ciszy i na końcu dźwięku. Po wykonaniu tej operacji z menu *Edycja* należy wybrać polecenie *Usuń po bieżącej pozycji*. Aby usunąć martwą ciszę występującą *przed* poprawnym fragmentem nagrania, po ustawieniu suwaka w odpowiednim miejscu z menu *Edycja* należy wybrać polecenie *Usuń przed bieżącą pozycją*.

Można teraz kliknąć przycisk *Odtwarzaj,* aby usłyszeć zmodyfikowane nagranie. Jeśli nie do końca spełnia Twoje oczekiwania, operację edycji można wykonać powtórnie. Efekty poprzedniej operacji zostaną automatycznie usunięte.

Wskazówka: Warto zapoznać się z przydatnymi poleceniami zawartymi w menu *Efekty*. Umożliwiają one zmniejszenie lub zwiększenie szybkości nagrywania, dodanie echa, a nawet odtwarzanie od tyłu (funkcja znakomicie się sprawdzi, gdy zamierzasz doszukiwać się w swoich wypowiedziach ukrytych przekazów podświadomości).

Gdy uznasz, że uzyskane wyniki warte są zachowania, należy przejść do kolejnego kroku.

 Z menu Plik wybrać polecenie Zapisz jako. W polu tekstowym Nazwa pliku należy podać nazwę pliku dźwiękowego, a następnie wybrać docelowy katalog i kliknąć przycisk Zapisz.

Właśnie został utworzony plik o rozszerzeniu *.wav,* identyfikującym standardowy format plików dźwiękowych używany w systemie Windows.

Zastosowanie plików dźwiękowych

Po dwukrotnym kliknięciu pliku o rozszerzeniu *.wav*, który zapisano na pulpicie, zostanie uruchomiony program Windows Media Player i od razu rozpocznie się odtwarzanie przez niego pliku. W celu przerwania odtwarzania pliku należy wcisnąć klawisz *Esc.* Pliki dźwiękowe idealnie nadają się do przesyłania ich w wiadomościach pocztowych do innych użytkowników systemu Windows, umieszczania na stronie internetowej, przesyłania w sieci itp. Wiele plików z dźwiękami z kreskówki *The Simpsons* rozpowszechnianych jest w internecie w taki sam sposób.

Jeśli plik o rozszerzeniu *.wav* zostanie umieszczony w katalogu *Mój komputer\Dysk lokalny (C:)\Windows\Media,* system Windows dołączy go do innych plików dźwiękowych służących do informowania o wystąpieniu różnych błędów. Aby pliki dźwiękowe domyślnie stosowane przez system Windows XP zastąpić własnymi, należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi na stronie 357.

Regulacja głośności

Prawdopodobnie nazwa narzędzia *Regulacja głośności* jest najmniej trafną, jakiej kiedykolwiek w systemie Windows użyto. Jak można zauważyć w dolnej części rysunku 7.12, program *Regulacja głośności* bardziej przypomina kokpit samolotu Boeing 747 niż prosty regulator głośności.

293

W każdym razie, kontrolki narzędzia *Regulacja głośności* pozwalają ustawić głośność i wartość balansu dla takich urządzeń jak głośniki, mikrofony i komponenty karty dźwiękowej zainstalowanej w komputerze PC. Ze względu na to, że w poszczególnych komputerach stosowane są różne karty dźwiękowe i inne podzespoły, w Twoim przypadku nie wszystkie kontrolki narzędzia *Regulacja głośności* mogą być aktywne.

Oto kilka operacji, które można wykonać przy użyciu narzędzia Regulacja głośności:

- Wyłączenie dźwięku w komputerze. Kliknięcie opcji *Wycisz wszystkie* widocznej w lewym dolnym narożniku okna spowoduje całkowite wyłączenie dźwięku w komputerze. Jest to na przykład przydatne, gdy zależy Ci na tym, aby żaden komunikat o błędzie lub inny hałaśliwy dźwięk nie sprawił, by każdy w kościele dowiedział się, że korzystasz w nim z laptopa.
- **Regulowanie balansu kanałów stereofonicznych głośników komputera**. Jeśli jeden z głośników jest bardziej oddalony, przeciągając suwaki *Balans* można tak ustawić balans, że w efekcie odleglejszy głośnik będzie trochę głośniejszy.
- Dostrajanie odtwarzania plików MIDI (ang. *Musical Instrument Digital Interface*). Jeśli karta dźwiękowa jest w stanie odtwarzać pliki MIDI (format stworzony na potrzeby instrumentów muzycznych), w celu dostrojenia jakości należy użyć suwaka balansu MIDI i regulatora głośności.
- **Regulowanie wysokich i niskich tonów**. Umożliwiające to suwaki nie znajdują się w oknie programu *Regulacja głośności*. Aby uzyskać do nich dostęp, z menu *Opcje* należy wybrać pozycję *Sterowniki zaawansowane*, a następnie kliknąć przycisk *Zaawansowane*.

Wskazówka: Jeśli rzadko korzystasz z określonych kontrolek narzędzia *Regulacja głośności* lub niektóre z nich nie mają zastosowania w Twoim komputerze, bądź dla jego niektórych komponentów, takich jak mikrofon, *nie są* dostępne odpowiednie regulatory, możliwe jest ukrycie lub wyświetlenie wybranych paneli programu. W tym celu z menu *Opcje* należy wybrać pozycję *Właściwości.* W oknie dialogowym *Właściwości* widoczna będzie lista opcji umożliwiających ukrycie lub wyświetlenie poszczególnych kontrolek narzędzia *Regulacja głośności*, takich jak *Audio CD, MIDI, Wejście liniowe, Mikrofon* itd.

Windows Movie Maker 2

Windows Movie Maker 1.0 był pierwszym programem Microsoftu z kategorii oprogramowania służącego do edycji wideo. Posiadaczom kamer aplikacja umożliwia edytowanie mniej ciekawych fragmentów nakręconego przez nich materiału wideo, dodawanie efektu przechodzenia i zapisywanie wyników przetwarzania w postaci pliku umieszczonego na dysku, który można za pośrednictwem poczty elektronicznej wysłać do znajomych.

Jednak w pierwotnej wersji aplikacja pozostawiała wiele do życzenia. Oferowała tylko jeden rodzaj przejścia między klipami i żadnych efektów specjalnych. Ponadto, nie pozwalała dodawać napisów końcowych i tytułów, a także nie umożliwiała

Windows Movie Maker 2

ponownego przesłania efektów przetwarzania do kamery w celu odtworzenia materiału na telewizorze.

Program Windows Movie Maker 2, który pojawił się pod koniec 2002 r., eliminuje wszystkie powyższe słabości. Co więcej, w tej wersji aplikacja ma niewiele mankamentów. Niestety, program w wersji 2. nie został dołączony do systemu Windows XP Pro. Jeśli aplikacji nie posiadasz, możesz ją pobrać ze strony internetowej Microsoftu (*http://www.microsoft.com/windowsxp/moviemaker*) lub użyć polecenia *Windows Update* omówionego na stronie 314.

Lista sprzętu

Edycja materiału wideo nie jest skomplikowana. Trudniejsze jest podłączenie do komputera sprzętu, z którego materiał zostanie pobrany. Wynika to stąd, że standardowy komputer PC nie dysponuje możliwościami podłączenia kamery. Aby użyć programu Windows Movie Maker, należy wybrać jeden z następujących wariantów:

• Zastosowanie sprzętu analogowego. W tym przypadku wykorzystuje się standardową kamerę lub magnetowid. Na komputerze odtwarza się materiał wideo zapisany na standardowej taśmie VHS, taśmie 8 mm lub Hi-8.

Wystarczy przez chwilę przyjrzeć się tylnej części obudowy komputera, aby było oczywiste, że nie ma tam złącza przeznaczonego do podłączenia magnetowidu. A zatem, konieczne będzie również nabycie karty wideo przechwytującej obraz lub jednego z tanich urządzeń wideo z portem USB, służących do przeniesienia materiału wideo na komputer. Jednak jakość plików wideo umieszczonych na dysku komputera może być kiepska. Wynika to stąd, że program Windows Movie Maker znacznie kompresuje pliki wideo, aby osiągnąć swój cel, jakim jest utworzenie plików wideo, które będzie można przesłać pocztą elektroniczną.

• Zastosowanie sprzętu cyfrowego. Jeśli zależy Ci na lepszej jakości, programu Windows Movie Maker należy użyć w połączeniu z kamerą *cyfrową*. Tego typu urządzenie, kosztujące ponad 1500 złotych, korzysta ze specjalnych taśm nazywanych kasetami MiniDV. Wyjątkiem są modele kamer Digital8 firmy Sony, które używają zwykłych taśm Hi-8, dzięki którym można zmniejszyć koszty.

Uwaga: Choć nowe, zaskakująco małe kamery Sony MicroMV naprawdę są cyfrowe, ich sygnały nie są rozpoznawane przez program Windows Movie Maker. Firma Sony ogłosiła, że razem z Microsoftem pracuje nad aktualizacją programu Windows Movie Maker zgodną z kamerami MicroMV. Tymczasem należy korzystać z oprogramowania MPEG Movie Maker dołączonego do kamery, które umożliwia pobieranie z niej materiału wideo. Uzyskane pliki można następnie zaimportować do programu Windows Movie Maker.

Kolejnym wymaganym komponentem sprzętowym jest *karta FireWire*, kosztująca około 200 złotych. Tego typu dodatkowa karta, czasami nazywana *kartą IEEE-1394* lub *i.Link*, jest instalowana bezpośrednio w komputerze PC. Z boku prawie każdej kamery cyfrowej znajduje się specjalny port FireWire umożliwiający połaczenie z karta FireWire za pomoca dedykowanego kabla FireWire. Ten jeden kabel przesyła w obu kierunkach miedzy komputerem i kamerą zarówno sygnał wideo, jak i audio.

· Zastosowanie istniejacych plików obrazów lub wideo. Przy użyciu programu Windows Movie Maker można edytować pliki wideo, które wcześniej pobrano z internetu lub skopiowano z dysków CD-ROM. W celu utworzenia animowanego albumu ze zdjeciami możliwe jest nawet połaczenie obrazów, które zeskanowano lub pobrano z kamery cyfrowej.

Uwaga: Jeśli korzystasz z kamery cyfrowej, bedziesz potrzebował sporej ilości wolnej przestrzeni dyskowei. Każda sekunda cyfrowego materiału wideo zaimuje do 3,6 MB. Jest to ilość wystarczająca do tego, aby wideo trwające około 40 minut zapełniło dysk o pojemności 40 GB.

W rozdziale 14. zamieszczono wskazówki dotyczące instalowania kart. Przed nabyciem jakiejkolwiek karty należy upewnić się, czy jest ona zgodna z programem Windows Movie Maker i systemem Windows XP.

Podstawowe funkcje programu Windows Movie Maker 2

Po pobraniu i zainstalowaniu narzędzia Windows Movie Maker należy je uruchomić. W tym celu z menu Start należy wybrać pozycję Wszystkie programy/ Akcesoria/Windows Movie Maker. Zostanie otwarte okno pokazane na rysunku 7.13. W panelu zadań znajdującym się po lewej stronie widoczne sa trzy podstawowe kroki, które należy wykonać, aby stworzyć wideo. Sa to Przechwyć obraz wideo, Edytuj film i Zakończ pracę z filmem.



W tle, w katalogu *Moje dokumenty* system Windows XP tworzy podkatalog o nazwie *Moje wideo*. Zostaną w nim umieszczone ikony reprezentujące różne wideoklipy pobrane z kamery. W katalogu można też znaleźć kilka przykładowych wideoklipów, które można przetwarzać do chwili nabycia sprzętu wideo.

To, w jaki sposób materiał wideo będzie przenoszony do programu Windows Movie Maker, zależy od tego, czy używany sprzęt jest analogowy, czy cyfrowy, lub czy w ogóle zastosowano jakiekolwiek urządzenie.

Pobieranie materiału wideo

W celu pobrania materiału wideo do komputera PC należy podłączyć magnetowid lub kamerę, a następnie wykonać następujące kroki:

1. Z menu *Plik* wybrać polecenie *Przechwyć obraz wideo*, wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+R* lub w panelu *Zadania dotyczące filmu* kliknąć pozycję *Przechwyć z urządzenia wideo*.

Zostanie otwarte okno narzędzia *Kreator przechwytywania wideo* widoczne w górnej części rysunku 7.14.



Rysunek 7.14. Górna część rysunku — w oknie Urządzenie przechwytywania wideo należy wybrać urządzenie przechwytujące obraz wideo oraz urządzenie audio, a także określić źródło danych wideo i audio.

Drugie okno od góry — w oknie Plik z przechwyconym wideo należy podać nazwę dla zaimportowanego pliku wideo i katalog, w którym zostanie zapisany.

Trzecie okno od góry — w oknie Ustawienie wideo należy wybrać jedno z trzech ustawień, które zostanie zastosowane podczas przechwytywania obrazu wideo. Zdefiniowane ustawienia należy następnie sprawdzić w polach informacyjnych widocznych w dolnej części okna.

Dolna część rysunku — w tym momencie odtwarzanie taśmy może zostać rozpoczęte. W celu kontrolowania procesu przenoszenia materiału wideo na dysk twardy należy użyć przycisków Rozpocznij przechwytywanie i Zatrzymaj przechwytywanie. Jeśli korzystasz z cyfrowej kamery, dostępne będą przyciski Odtwórz, Zatrzymaj i Przewiń umożliwiające sterowanie pracą kamery bezpośrednio na ekranie monitora 2. Kliknąć ikonę kamery lub karty przechwytującej obraz.

Jeśli dostępnych jest wiele połączeń wejściowych, takich jak połączenie S-video i połączenie zespolonego sygnału wideo, korzystając z pola listy rozwijanej Źródło sygnału wideo należy wybrać jedno z nich. Przy użyciu pola listy rozwijanej Źródło dźwięku można również określić połączenie, które będzie źródłem dźwięku.

3. Kliknąć przycisk *Dalej*. W oknie *Plik z przechwyconym wideo* (drugie od góry na rysunku 7.14) należy podać nazwę pliku wideo, który zostanie utworzony, i wybrać jego docelowy katalog. Ponownie należy kliknąć przycisk *Dalej*.

Pojawi się okno Ustawienie wideo (trzecie od góry na rysunku 7.14).

4. Określić żądaną jakość wideo.

Im większe rozmiary będzie miało podczas odtwarzania okno wygenerowanego wideo, tym więcej miejsca zajmie na dysku. Wideo wyświetlane na całym ekranie monitora może prezentować się znakomicie, ale nie będzie możliwe przesłanie do kogokolwiek jego pliku dołączonego do wiadomości pocztowej, ponieważ będzie o wiele za duży.

Jeśli wideo ma być wyświetlane wyłącznie na komputerze, opcja *Najlepsza jakość odtwarzania dla mojego komputera* będzie odpowiednia. Jeśli jednak uzyskany plik wideo planujesz wyeksportować do kamery (na przykład w celu obejrzenia na telewizorze), należy wybrać opcję *Format urządzenia cyfrowego (DV-AVI)*, która dostępna jest tylko wtedy, gdy podłączono cyfrową kamerę. Choć format DV-AVI wymaga znacznej przestrzeni dyskowej, w 100% zachowuje oryginalną jakość cyfrowego wideo.

5. Kliknąć przycisk Dalej.

Jeśli dane wideo są przechwytywane z cyfrowej kamery, pojawi się teraz okno *Metoda Przechwytywania*. W oknie można określić, czy operacja będzie dotyczyła zawartości *całej* taśmy (w tym przypadku kamera automatycznie przewinie taśmę do początku i rozpocznie odtwarzanie, gdy komputer zainicjuje przechwytywanie), czy tylko wybranych scen (w tym przypadku przy użyciu ekranowych kontrolek powinno się zatrzymywać i rozpoczynać odtwarzanie zawartości taśmy). Po dokonaniu wyboru należy kliknąć przycisk *Dalej*.

6. W oknie *Przechwyć wideo* (dolna część rysunku 7.14) określić odpowiednie opcje.

Po włączeniu opcji *Utwórz klipy po zakończeniu pracy kreatora,* program Windows Movie Maker automatycznie podzieli pobrany materiał wideo na pojedyncze *klipy,* czyli ikony reprezentujące kolejne klatki zarejestrowane przez kamerę. Jeśli opcja nie zostanie zaznaczona, program potraktuje zaimportowany materiał wideo jak jeden wielki segment danych.

7. Kliknąć przycisk Rozpocznij przechwtywanie.

Jeśli posiadasz cyfrową kamerę, program Windows Movie Maker automatycznie nakaże jej rozpoczęcie odtwarzania. W zasadzie kamera jest zdalnie sterowana. Jeśli używasz analogowej kamery lub magnetowidu, będziesz

297

298

musiał wcisnąć klawisz odtwarzania. W każdym przypadku przechwytywany materiał wideo umieszczany na dysku twardym można oglądać w panelu podglądu.

8. Po zakończeniu rejestrowania wideo kliknąć kolejno przyciski *Zatrzymaj przechwytywanie* i *Zakończ*.

Możesz zostać poproszony o poczekanie, aż program Windows Movie Maker przetworzy pobrany materiał wideo.

9. Aby przechwycić kolejny klip, odszukaj go na taśmie, a następnie zacznij wykonywanie procedury począwszy od kroku 6.

Procedurę należy powtarzać do momentu pobrania wszystkich fragmentów materiału wideo niezbędnych do stworzenia ostatecznego dzieła.

Importowanie obrazów i materiału wideo

Aby sprawdzić możliwości programu Windows Movie Maker, niekoniecznie trzeba dysponować wyszukanym sprzętem. Możliwe jest też zaimportowanie do projektu otwartego w programie Windows Movie Maker dowolnego pliku wideo lub obrazu znajdującego się na dysku twardym. W tym celu z menu *Plik* należy wybrać polecenie *Importuj do kolekcji*, bądź kliknąć łącza *Importuj obraz wideo* lub *Importuj obrazy*, znajdujące się w panelu *Zadania dotyczące filmu*. Program zamieni plik do postaci klipu, który na różny sposób można przetwarzać (więcej na ten temat w kolejnych podpunktach).

Przykładowo, podczas oczekiwania na przesyłkę pocztową zawierającą kartę przechwytującą obraz wideo można spróbować ręcznie zmodyfikować jeden z plików wideo dołączonych do systemu Windows XP. W katalogu *Moje dokumenty*|*Moje wideo* umieszczono przykładowy plik wideo o nazwie Windows Movie Maker *Przykładowy plik.wmv*. Po jego otwarciu należy dwukrotnie kliknąć jedną z ikon klipów. Dzięki temu będzie można zapoznać się z przekonującym materiałem wideo nakręconym przez pracownika Microsoftu, przedstawiającym dziecko na placu zabaw.

Wskazówka: Do pytania pochodzącego jeszcze z antycznych czasów "Jaki jest odgłos klaśnięcia jednej dłoni?" można dodać kolejne "Jaki jest czas trwania nieruchomego obrazu?". W przypadku systemu Windows odpowiedź brzmi: "2 sekundy". Gdy klip obrazu zostanie przeciągnięty do sekcji *Oś czasu* (operacja została omówiona poniżej), system Windows ustawi dla niego domyślny czas trwania wynoszący 2 sekundy. Aby jednak obraz wyświetlany był na ekranie przez dłuższy lub krótszy czas, wystarczy przeciągnąć na podziałce prawą trójkątną ikonę klipu (rysunek 7.15).

Edytowanie wideo

Po zebraniu kilku klipów, pora na ich ogólne uporządkowanie. Będzie się z tym wiązała zmiana kolejności klipów, wycięcie niepotrzebnego materiału wideo, dodanie napisów, muzyki, efektów itp.

Etap 1: Porządkowanie klipów

Ikony zaimportowanych klipów umieszczane są w sekcji *Kolekcja* widocznej w środkowej części ekranu. Tak naprawdę klipy znajdują się w katalogu *Moje dokumenty*|*Moje wideo*.



Rysunek 7.15. Sekcja zawierająca klatki wideo, widoczna w dolnej części okna, oferuje dwa różne widoki. Aby się między nimi przełączać, na przemian należy klikać przyciski Pokaż serię ujęć i Pokaż oś czasu. Choć w przypadku widoku Seria ujęć (dolna część rysunku) nie ma podanej informacji na temat względnego czasu trwania klipów, można jednak dobrze zapoznać się z ogólną strukturą wideo. Po uaktywnieniu widoku Oś czasu (górna część rysunku) podane będą względne czasy trwania poszczególnych klipów

Po wybraniu z menu *Widok* pozycji *Kolekcje* zniknie panel zadań. W jego miejscu pojawi się sekcja, w której można tworzyć wirtualne katalogi przechowujące klipy. W celu utworzenia katalogu z menu *Narzędzia* należy wybrać pozycję *Nowy folder kolekcji*. W celu usunięcia katalogów lub zmiany ich nazw należy kliknąć je prawym przyciskiem myszy. Aby ponownie wyświetlić panel *Zadania dotyczące filmu*, z menu *Widok* należy wybrać pozycję *Panel zadań*.

Każdorazowo po kliknięciu jednego z katalogów, w środkowej części okna pojawią się klipy przechowywane w katalogu. Aby odtworzyć jeden z klipów, należy dwukrotnie kliknąć jego ikonę lub kliknąć ją raz, a następnie wcisnąć klawisz spacji. W celu zatrzymania odtwarzania klipu przed jego końcem ponownie należy wcisnąć klawisz spacji.



Windows Movie Maker 2

300

Etap 2: Przeciąganie klipów do sekcji Seria ujęć

Sekcja służąca do montażu klipów, widoczna w dolnej części okna programu Windows Movie Maker, może przyjąć jedną z dwóch postaci. To, która to będzie, zależy od pozycji, która aktualnie została wybrana w menu *Widok* (rysunek 7.15).

- *Seria ujęć*. W przypadku tego widoku każdy klip ma postać ikony przypominającej slajd w przeglądarce slajdów. Ikona każdego klipu jest tej samej wielkości, nawet jeśli czas trwania jednego klipu wynosi osiem minut, a kolejnego tylko dwie.
- Oś czasu. W przypadku tego widoku każdy klip reprezentowany jest przez poziomy pasek, którego szerokość zależy od czasu trwania klipu. Krótsze klipy posiadają węższe paski. Z kolei paski dłuższych klipów rozciągnięte są na większym obszarze ekranu. Dodatkowe paski, położone równolegle do osi czasu, reprezentują odtwarzane jednocześnie ścieżki dźwiękowe, tytuły i napisy końcowe, a także efekty przechodzenia.

Niezależnie od ustawionego widoku, sekcja służy do porządkowania ujęć filmu. Aby klipy ustawić w żądanej kolejności, należy je przeciągnąć z sekcji klipów (wyróżniono ją na rysunku 7.13) do tej sekcji. Po umieszczeniu klipów w sekcji można dalej zmieniać ich kolejność, korzystając również z metody przeciągania. Przeciągając trójkąty widoczne w ikonie każdego klipu, można też z początku lub końca wybranego klipu usunąć niepotrzebny materiał.

W trakcie edytowania filmu można wyświetlać jego podgląd. W tym celu z menu *Odtwórz* należy wybrać polecenie *Odtwórz serię ujęć* lub *Odtwórz oś czasu* (zależnie od typu ustawionego widoku). Aby wstrzymać odtwarzanie, w panelu podglądu należy kliknąć przycisk *Wstrzymaj*. Można też z menu *Odtwórz* wybrać polecenie *Wstrzymaj klip* lub *Zatrzymaj*.

Wskazówka: Aby podczas oglądania film był wyświetlany na całym ekranie monitora, z menu *Widok* należy wybrać polecenie *Pełny ekran* lub wcisnąć kombinację klawiszy *Alt+Enter*. Jeśli edytowany materiał wideo nie jest cyfrowej jakości, widoczne po powiększeniu plamy i rozmazania mogą spowodować, że obudzą się w Tobie wrodzone instynkty żądające zwrotu pieniędzy za kupiony sprzęt. Jednak, gdy gotowy materiał wideo jest kiepskiej jakości, można skorzystać z zabiegu polegającego na dodatkowym oddaleniu ekranu od grupy osób znajdujących się w pokoju. Dzięki temu gorsza jakość nie będzie już tak zauważalna.

Etap 3: Cięcie klipów

W trakcie edytowania materiału wideo często możesz uznać za przydatne podzielenie klipów na mniejsze części, dzięki czemu będzie można usunąć mniej interesujące fragmenty. Można to zrobić na dwa następujące sposoby:

• **Podzielenie klipu**. Po umieszczeniu suwaka widocznego poniżej okna podglądu w miejscu, w którym znajduje się klip przeznaczony do podzielenia, z menu *Klip* należy wybrać polecenie *Podziel*. Można też wcisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+L* lub kliknąć przycisk *Podziel klip na dwa klipy przy aktualnej klatce* (rysunek 7.13). Program Windows Movie Maker zamieni klip na dwa różne klipy i do nazwy drugiego z nich doda numer. **Wskazówka:** Możliwe jest też wykonane odwrotnej operacji. Po ustawieniu kilku klipów w odpowiedniej kolejności, można je połączyć w jeden nowy, którym będzie można łatwiej manipulować. W tym celu w sekcji *Seria ujęć* lub *Oś czasu* należy kliknąć pierwszy klip, a następnie przy wciśniętym klawiszu *Shift* kliknąć kolejne klipy. Po zaznaczeniu klipów, z menu *Klip* należy wybrać polecenie *Połącz*.

301

• **Przycinanie klipu**. Czasami będzie Ci zależało jedynie na usunięciu niepotrzebnego materiału wideo przy jednym z końców klipu. Program Windows Movie Maker pozwala na wykonanie takiej operacji tylko po umieszczeniu klipu w sekcji *Oś czasu*. Gdy tak się postąpi, wystarczy przeciągnąć trójkątne uchwyty pokazane na rysunku 7.15.

Etap 4: Dodawanie przejścia wideo

W celu utworzenia efektu przejścia kolejnych klipów polegającego na ich przenikaniu, należy włączyć widok *Oś czasu* pokazany na rysunku 7.15. Kolejną operacją będzie przeciągnięcie klipu w sekcji *Oś czasu* nieznacznie w lewą stronę, tak aby nachodził na poprzedni klip. Powierzchnia nakładania się klipów decyduje o czasie trwania efektu ich przejścia. W celu zmodyfikowania powierzchni należy ponownie odpowiednio przeciągnąć klip. Przeciągnięcie klipu zdecydowanie w prawą stronę, tak że nie będzie już nachodził na drugi klip spowoduje całkowite wyeliminowanie efektu przejścia.

W celu użycia bardziej wymyślnych przejść z menu *Narzędzia* należy wybrać pozycję *Przejścia wideo* lub kliknąć łącze *Przejrzyj przejścia wideo*, znajdujące się w panelu *Zadania dotyczące filmu*. Dostępne przejścia, których jest 60, zostaną wyświetlone w panelu *Przejścia wideo* pokazanym na rysunku 7.16. Aby zapoznać się z określonym przejściem, należy dwukrotnie kliknąć jego ikonę. W celu użycia wybranego przejścia w filmie, jego ikonę należy przeciągnąć tak, aby znalazła się między dwoma klipami widocznymi w sekcji *Seria ujęć* lub *Oś czasu*.

Wskazówka: Przeciąganie ikon przejść jest najprostsze po włączeniu widoku *Seria ujęć*, ponieważ między klipami wyświetlany jest sporej wielkości prostokąt pokazany na rysunku 7.16, będący miejscem docelowym przejścia.

Etap 5: Dodawanie efektów wideo

Efekt wideo jest efektem specjalnym, takim jak filtr kolorów, obrót klatki, spowolnienie, sztuczne powiększenie lub pomniejszenie itp. Podobnie jak w przypadku przejść wideo, używając efektów wideo ryzykuje się, że gotowy film będzie wyglądał infantylnie i nie przedstawiał większej wartości. Jednak w różnych sytuacjach efekt specjalny może okazać się właśnie tym, co jest potrzebne do tego, aby odpowiednio wpłynąć na materiał wideo.

W celu zapoznania się z dostępnymi efektami wideo, należy wybrać z menu *Narzędzia* pozycję *Efekty wideo* lub kliknąć łącze *Przejrzyj przejścia wideo* widoczne w panelu *Zadania dotyczące filmu*. Aby zastosować efekt wideo, należy wykonać jedną z następujących operacji:

• Ikonę efektu wideo należy przeciągnąć bezpośrednio z panelu *Przejścia wideo* na żądany klip. Na ten sam klip można przeciągnąć więcej efektów wideo.

 W sekcji Seria ujęć lub Oś czasu prawym przyciskiem myszy należy kliknąć ikonę klipu, a następnie z menu podręcznego wybrać pozycję Efekty wideo. Zostanie otwarte okno dialogowe Dodawanie lub usuwanie efektów wideo.



Rysunek 7.16. Microsoft oferuje 60 przejść wideo, które można zastosować w tworzonych filmach. Dzięki przejściom kolejne klipy łagodnie przechodzą jeden w drugi. Przy stosowaniu przejść wideo należy jednak zachować umiar. Użycie w jednym filmie różnych szalonych przejść wideo sprawi, że zostaniesz uznany za amatora. Profesjonalni twórcy filmów rzadko sięgają po coś więcej niż prosty efekt wycięcia klipu lub przenikania ukośnego

Jeśli obiecasz, że nie zatracisz dobrego smaku, na jeden klip można przeciągnąć nawet wiele efektów wideo i ustawić je w kolejności, w której będą stosowane.

Uwaga: Po wybraniu efektu wideo program Windows Movie Maker 2 użyje go w całym klipie. Po podzieleniu klipu lub obrazu, jego przeniesieniu, wycięciu lub skopiowaniu, zastosowane wcześniej efekty wideo nadal będą powiązane z klipem (obrazem) lub z jego wszystkimi częściami. Z kolei, jeśli dwa klipy zostaną połączone, efekty wideo powiązane z pierwszym klipem będą nadal obowiązywały, natomiast skojarzone z drugim znikną.

Etap 6: Dodawanie tytułów i napisów końcowych

Umieszczanie tekstu w materiale wideo jest niezwykle często spotykane świecie filmu i wideo. Trudnym zadaniem będzie znalezienie choćby jednego filmu, programu telewizyjnego lub reklamy, w której nie ma tytułów lub napisów końcowych. Tak naprawdę, przyczyną uznawania za amatorstwo większości materiałów wideo wykonanych przy użyciu kamer jest *brak* w nich tytułów i napisów. W celu zastosowania w programie Windows Movie Maker 2 napisów lub tytułów, z menu *Narzędzia* należy wybrać pozycję *Tytuły i napisy końcowe* lub kliknąć łącze *Utwórz tytuły lub napisy końcowe* widoczne w panelu zadań.

Jak widać na rysunku 7.17, tekst może zostać umieszczony w pięciu miejscach — na początku filmu, na jego końcu, przed klipem, na klipie i za klipem. Warto zauważyć, że w terminologii programu Windows Movie Maker tekst znajdujący się na początku i na końcu filmu nazywany jest napisem. Tego typu tekst musi mieć postać pary złożonej z nazwy zawodu oraz imienia i nazwiska (na przykład Reżyser: Jan Nowak). Tekst pojawiający się przed lub za klipem, bądź nałożony na nim nazywany jest po prostu *tytułem*.

	Jedna noc w górach		
	W roli głównej	Jan Nowak	
	Scenariusz	Jan Nowak	
Doda) <u>tytur na początku</u> rimu.	Reżyseria	Jan Nowak	
Dodaj <u>tytuł przed wybranym klipem</u> w serii ujęć.			
Dodaj <u>tytuł na wybranym klipie</u> w serii ujęć.			
Dodaj tytuł po wybranym klipie w serii ujęć.	1		
	Nazwa		Onis
Dodaj <u>napisy końcowe na końcu</u> filmu.	Pasek informacyiny		Przewija z prawej stro
	Transparent z wiadomościami		Transparent rozjaśnia
• 1.5	Przewinięcie, perspektywiczne		Przewija w perspekty
Anului	Rozbłyski		Zapala się i gaśnie
	Pomniejszenie		Pomniejsza się
	Powiększenie		Powiększa się
	Obrót, do środka		Obraca się do środka
	Obrót, na zewnątrz		Obraca się na zewnąt
		1	
⊳. ks	odległej Sięgarni		

Prawa środkowa część rysunku — w tym oknie należy wybrać typ animacji tekstu decydujący o sposobie przemieszczania go po ekranie.

Dolna część rysunku — może końcowy rezultat nie wygląda zbyt profesjonalnie, ale przynamniej znajomo

Po wybraniu jednego z typów tekstu, będzie można go wprowadzić. W oknie dostępne będą również takie opcje jak Zmień animację tytułową i Zmień kolor i czcionkę tekstu. Decydują one o tym, w jaki sposób tytuły lub napisy będą przesuwały się po ekranie i jak będzie wyglądała ich czcionka. Dostępne efekty animacji powielają prawie każdy popularny sposób przemieszczania tytułów, jaki można zobaczyć w telewizji. Tytuł może przebiegać po ekranie, obracać się do środka ekranu, być przewijany wzdłuż ekranu itd.

303

304

Po kliknięciu łącza *Gotowe, dodaj tytuł do filmu,* program uaktywni widok *Oś czasu* i doda tekst do edytowanego filmu (dolna część rysunku 7.17). W sekcji *Oś czasu* tekst zostanie umieszczony w oddzielnym polu, którego dwukrotne kliknięcie umożliwi edycję napisów. W celu zmiany miejsca rozpoczęcia lub zakończenia tekstu można też przeciągnąć końce pola. Po włączeniu widoku *Seria ujęć* tekst nałożony na klip nie jest widoczny. Tekst umieszczony między dwoma klipami jest identyfikowany przez oddzielny klip.

Etap 7: Dodanie muzyki odtwarzanej w tle

Jeśli Ci się poszczęści, może kiedyś będziesz miał możliwość obejrzenia filmu, którego ścieżka dźwiękowa nie została jeszcze ukończona. W tym miejscu Twoja wiedza na temat filmu zostanie znacznie poszerzona. Mając okazję zobaczenia produkcji z Hollywood wartej 100 milionów dolarów pozbawionej muzyki i efektów dźwiękowych, mógłbyś ze zdziwieniem przyznać, że pod względem wywoływania emocji tak drogi film w niczym się nie różni od materiałów wideo kręconych we własnym zakresie!

Mówiąc to, miałbyś rację. Bez muzyki, efektów specjalnych (określa się je anglojęzycznym skrótem *SFX*) i montażu dźwiękowego nawet najlepszy film rodem z Hollywood nie zrobi większego wrażenia. Na szczęście, program Windows Movie Maker może wykorzystać na potrzeby ścieżki dźwiękowej dowolny plik formatu MP3 lub WMA znajdujący się na dysku twardym. W tym celu z menu *Plik* wystarczy wybrać polecenie *Importuj do kolekcji*. Plik muzyczny reprezentowany przez specjalną ikonę przedstawiającą nutę pojawi się wśród innych klipów.

Klip muzyczny należy teraz przeciągnąć na ścieżkę *Audio/muzyka* znajdującą się w sekcji *Oś czasu*. W celu określenia początku i końca klipu muzycznego prostokątny pasek należy przeciągnąć odpowiednio w prawo lub w lewo. Wybierając z menu *Narzędzia* polecenie *Poziomy audio*, można też dostosować poziom głośności klipu do głośności dźwięku kamery. Niestety, nie ma możliwości ustawiania w różnych miejscach klipu muzycznego różnego poziomu głośności (przykładowo, przyciszenie muzyki może być przydatne, gdy w filmie zaczyna się dialog).

Wskazówka: Nawet, jeśli nie posiadasz kamery, jedną z najciekawszych operacji, którą umożliwia program Windows Movie Maker, jest utworzenie pokazu slajdów z dołączonym dźwiękiem. Po zaimportowaniu obrazów zgodnie z wcześniejszym opisem należy dołączyć do nich utwór. Będziesz zaskoczony końcowym rezultatem.

Etap 8: Zapisywanie filmu

Gdy stworzony film dobrze się już prezentuje od strony wizualnej i dźwiękowej, można go zapisać na dysku twardym jako niezależny plik. W celu odtworzenia filmu lub przesłania go potencjalnym inwestorom należy dwukrotnie kliknąć zapisany plik.

Aby zapisać plik, z menu *Plik* należy wybrać polecenie *Zapisz plik filmowy* (skrót klawiaturowy *Ctrl+P*) lub kliknąć łącze *Zapisz na moim komputerze* znajdujące się w panelu zadań. W oknie *Lokalizacja filmu* należy określić miejsce docelowe pliku filmu. Okno oferuje pięć następujących opcji:

- *Mój komputer*. Z opcji należy skorzystać, gdy zależy Ci na zapisaniu całego filmu na dysku twardym jako jednego pliku.
- *Zapisywalny dysk CD*. Po wybraniu opcji zostanie uruchomiony kreator, który przeprowadzi przez proces zapisywania na czystym dysku CD filmu o mniejszej rozdzielczości. Dzięki temu film będzie można przesłać znajomym, aby zobaczyli go na swoich komputerach. Filmy zapisane na dysku CD mogą być też oglądane na odtwarzaczach CD lub DVD noszących logo *High M.A.T.* należącego do Microsoftu. Dostępnych jest bardzo niewiele takich urządzeń.
- *Poczta e-mail* i *Sieć Web*. Tak naprawdę pliki wideo nie są odpowiednie do tego, aby rozprowadzać je za pośrednictwem internetu. Tego typu pliki są duże i ich pobieranie zajmuje wiele czasu. Po wybraniu tych opcji zostanie załadowany kreator, który przeprowadzi przez proces tworzenia pliku wideo o bardzo niskiej jakości, niewielkiej liczbie klatek i nieznacznie migotającego podczas odtwarzania. Jednak rozmiar pliku jest na tyle mały, że można go przesyłać za pośrednictwem internetu.
- *Kamera DV*. Dla wielu osób jest to najważniejsza funkcja programu Windows Movie Maker 2. W trakcie edytowania tworzonego filmu efekty zmian można oglądać na ekranie. Jednak jest to tylko wykorzystująca niską rozdzielczość prezentacja cyfrowego materiału wideo cechującego się znakomitą jakością. Na szczęście, w tle na dysku twardym zapisywane są wszystkie dane potrzebne do tego, aby gotowe wideo oferowało obraz o dużej ostrości i klarowności. Aby zobaczyć materiał wideo o tak wysokiej jakości, należy go ponownie przesłać do cyfrowej kamery umożliwiającej oglądanie z wysoką rozdzielczością.

NIEOSZLIFOWANY DIAMENT

Autofilm

Autofilm może brzmieć jak synonim kina samochodowego. Jednak w rzeczywistości oznacza automatycznie montowany film. Z założenia ta nowa funkcja programu Windows Movie Maker 2 ma za użytkownika wykonać wszystkie operacje związane z edycją wideo. Użytkownik musi jedynie określić, które klipy lub ich kolekcje mają być zmontowane, a program zajmie się resztą.

Reszta w tym przypadku oznacza przede wszystkim umieszczenie między klipami przejść wideo i kilku efektów. Nie należy oczekiwać, że program wprowadzi narrację i bohaterów.

W celu użycia funkcji Autofilm, z menu Narzędzia należy wybrać polecenie Autofilm lub w panelu zadań kliknąć łącze Utwórz autofilm. Zostanie otwarte okno zawierające kilka predefiniowanych styli, takich jak Przerzut i przesunięcie, Skrót filmowy, Teledysk, Stary film itd. Dodatkowo dostępne będą łącza umożliwiające dodanie tytułu lub wybranie ścieżki dźwiękowej.

Niestety nie ma możliwości uzyskania podglądu na etapie wybierania predefiniowanych pozycji. Jedyne, co można zrobić, to kliknąć łącze *Gotowe, edytuj film*, przyjrzeć się rezultatom, a następnie z menu *Edycja* wybrać polecenie *Cofnij Autofilm*, gdy będziesz chciał zastosować inny wariant.

Tak naprawdę z funkcji *Autofilm* raczej nie będziesz zbyt często korzystał. Edycja wideo jest sztuką. Zezwolenie komputerowi na przeprowadzenie edycji zazwyczaj nie zakończy się większym sukcesem, niż gdyby umożliwiono mu napisanie pracy semestralnej. Jednak na pewno efekty działania funkcji *Autofilm* będą dobrze się prezentowały na targach handlowych.

306

Gdy gotowy film znajdzie się ponownie na cyfrowej taśmie wideo, można go obejrzeć na telewizorze z zadziwiającą jakością lub skopiować na taśmę magnetowidową (oferuje znacznie gorszą jakość) w celu przekazania rodzinie, znajomym i agentom z Los Angeles.

Wskazówka: Dowolna klatka filmu może zostać zamieniona na obraz zapisany w pliku formatu JPEG. W panelu podglądu (rysunek 7.13) należy oglądać materiał wideo do momentu odszukania klatki, która zostanie przechwycona, a następnie kliknąć okrągły przycisk *Pobierz obraz* (rysunek 7.13). System Windows poprosi o podanie nazwy dla nowo tworzonego pliku graficznego, a następnie go zapisze.

NIEOSZLIFOWANY DIAMENT

Głos narratora

Jeśli komputer dysponuje mikrofonem, można zostać narratorem uzupełniającym ścieżkę dźwiękową odtwarzanego filmu. Zastosowanie narracji jest znakomitym sposobem na przypomnienie lub zidentyfikowanie określonej sceny. Niestety, nie jest możliwe *jednoczesne* dołączenie narracji *i* muzyki. Program Windows Movie Maker pozwala na użycie tylko jednej ścieżki dźwiękowej.

Po włączeniu widoku *Oś czasu,* z menu *Narzędzia* należy wybrać pozycję *Dodaj narrację do osi czasu.* Zostanie otwarty panel *Dodaj narrację do osi czasu.* Wskaźnik odtwarzania należy przeciągnąć w puste miejsce na ścieżce Audio/muzyka i kliknąć przycisk Rozpocznij narrację. W trakcie mówienia do mikrofonu można odtwarzać materiał wideo.

W celu zakończenia narracji należy kliknąć przycisk Zatrzymaj narrację. Zostaniesz poproszony o podanie nazwy pliku narracji i jego zapisanie (używane jest rozszerzenie .wma). Można teraz dostosować głośność ścieżki narracji lub zmienić jej początek i koniec, tak jak w przypadku ścieżki muzycznej. W tym celu należy przeciągnąć pasek znajdujący się na ścieżce Audio/muzyka.