

Lekcja

TEMAT: WINDOWS MOVIE MAKER JAKO NARZĘDZIE PRZEKAZU MULTIMEDIALNEGO

1. Import multimedialnych

- a) Zadania → Importuj obrazy → folder z plikami → zaznaczamy pliki (więcej niż 1- Ctrl+pliki)
- b) umieszczanie plików w serii ujęć → przeciągamy myszką obrazy na pasek

2. Dodawanie przejść

- a) Kolekcje (Narzędzia) → przejścia wideo
- b) przeciągnąć przejście i puścić pomiędzy dwoma obrazkami w serii ujęć



3. Dodawanie efektów

- a) przełączyć się na oś czasu
- b) wybrać Kolekcje (Narzędzia) → Efekty wideo
- c) przeciągnąć efekt na obrazek

4. Dodawanie napisów i tytułów

- a) Narzędzia → Tytuły i napisy końcowe
- b) wpisujemy tekst
 - zmień animację tytułową
 - zmień kolor i czcionkę tekstu
- c) edycja tekstu → klikamy na okienko 2x (na osi czasu)

5. Dodawanie muzyki

- a) Zadania → Importuj audio lub muzykę
- b) Pokaż oś czasu → Audio muzyka → przeciągnij plik muzyczny
- c) ustawiamy dł. odtwarzania muzyki, pp. myszy → dodatkowe opcje, np. głośność

6. Dodatkowe efekty

Zadania → Utwórz autofilm, np. stary film

7. Usuwanie elementów z filmu

Zaznaczyć na osi czasu element → Delete

8. Zapisywanie projektu/filmu

- a) Zapisz projekt → aby edytować projekt
- b) Zapisz plik filmowy → aby zapisać jako film

Zadanie

Utwórz projekt w Windows Movie Maker z wykorzystaniem podanych obrazów. Zastosuj wszystkie poznane funkcje w programie.