



Instrukcja obsługi aplikacji

Capture



Spis treści

1 Wprowadzenie	1
2 Instalacja.....	2
2.1 Środowisko pracy.....	2
2.2 Procedura instalacji.....	2
3 Podstawy obsługi	6
3.1 Nagrywanie ekranu.....	7
3.1 Konfiguracja ustawień	7
3.1.2 Rozpoczęcie nagrywania	9
3.1.3 Podgląd	10
3.2 Edycja.....	11
3.2.1 Pasek menu	12
3.2.1.1 Plik	12
3.2.1.2 Pomoc	13
3.2.2 Przygotowywanie materiałów.....	13
3.2.2.1 Nagrywanie ekranu	14
3.2.2.2 Wstawianie materiałów	14
3.2.2.3 Tekst.....	14
3.2.2.4 Znaki wodne	15
3.2.3 Edycja materiałów.....	16
3.2.3.1 Edycja ścieżek	17
3.2.3.2 Pasek narzędzi	18
3.2.3.3 Efekt powiększenia	19
3.2.3.4 Efekt przejścia	20
3.2.4 Eksportowanie	21
3.3 Kamery	22
3.4 Tryb pełnego pulpitu.....	22

1 Wprowadzenie

Capture to oprogramowanie przydatne przy prowadzeniu wykładów i prezentacji przy użyciu dotykowej tablicy interaktywnej. Oprogramowanie umożliwia w szczególności tworzenie nagrań dla celów dydaktycznych – edukacji szkolnej, szkoleń zawodowych itp. Oferuje użytkownikom takie funkcje, jak nagrywanie zawartości ekranu, edycję i nagrywanie za pomocą kamery. Znacznie ułatwia przygotowywanie interaktywnych dydaktycznych materiałów wideo, ich edycję oraz prowadzenie prezentacji i pokazów. Służy temu bogaty wachlarz funkcji, w tym możliwość przesyłania plików do dysku w chmurze, szybkiego i łatwego ich eksportowania i zapisywania.

2 Instalacja

2.1 Środowisko pracy

1) Oprogramowanie

- Windows 10/7
- Net Framework 4.0 lub nowsza wersja
- Microsoft Media Player 10.0 lub nowsza wersja

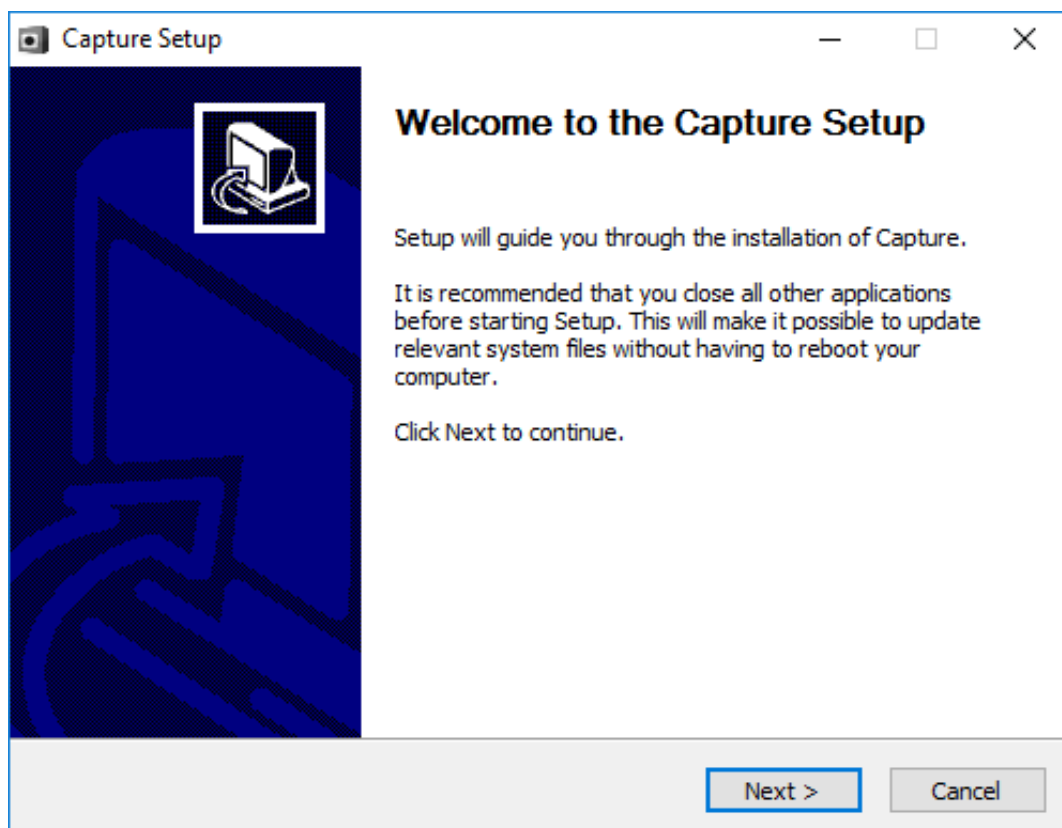
2) Sprzęt

- Procesor: i5
- Pamięć: 4 GB
- Dysk twardy: 128 GB
- Rozdzielczość ekranu: 1920x1080

2.2 Procedura instalacji

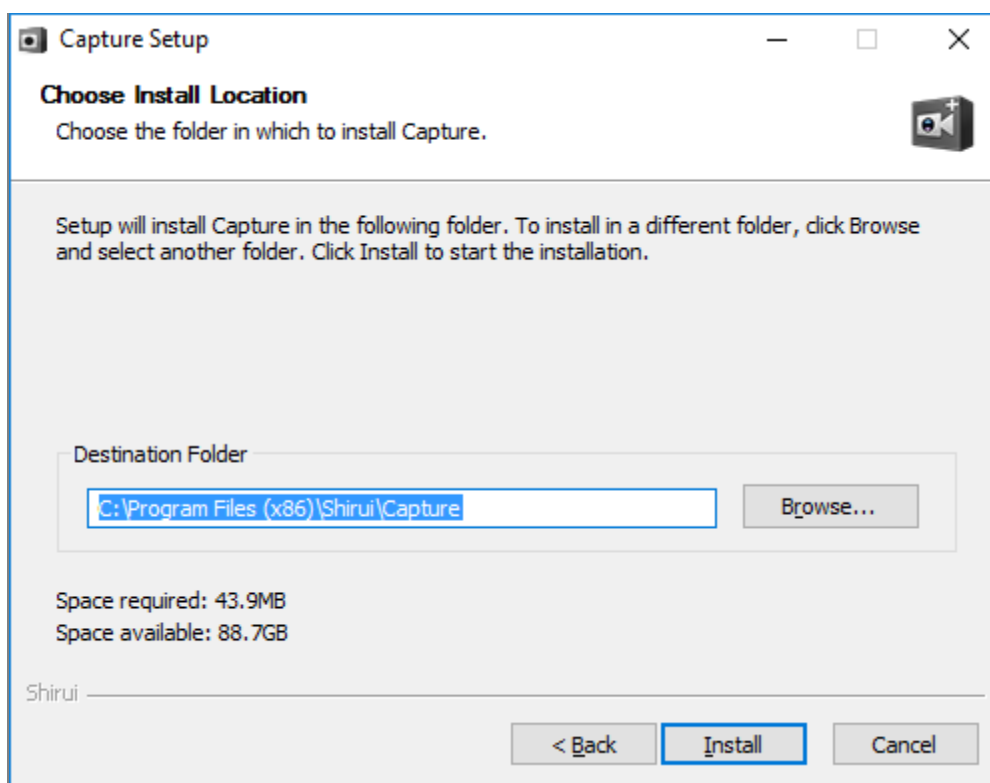
Dwukrotnie kliknij ikonę pakietu instalacyjnego. Spowoduje to jego rozpakowanie. Po zakończeniu rozpakowywania pojawi się kreator instalacji.

Zob. rys. 2-2-1.



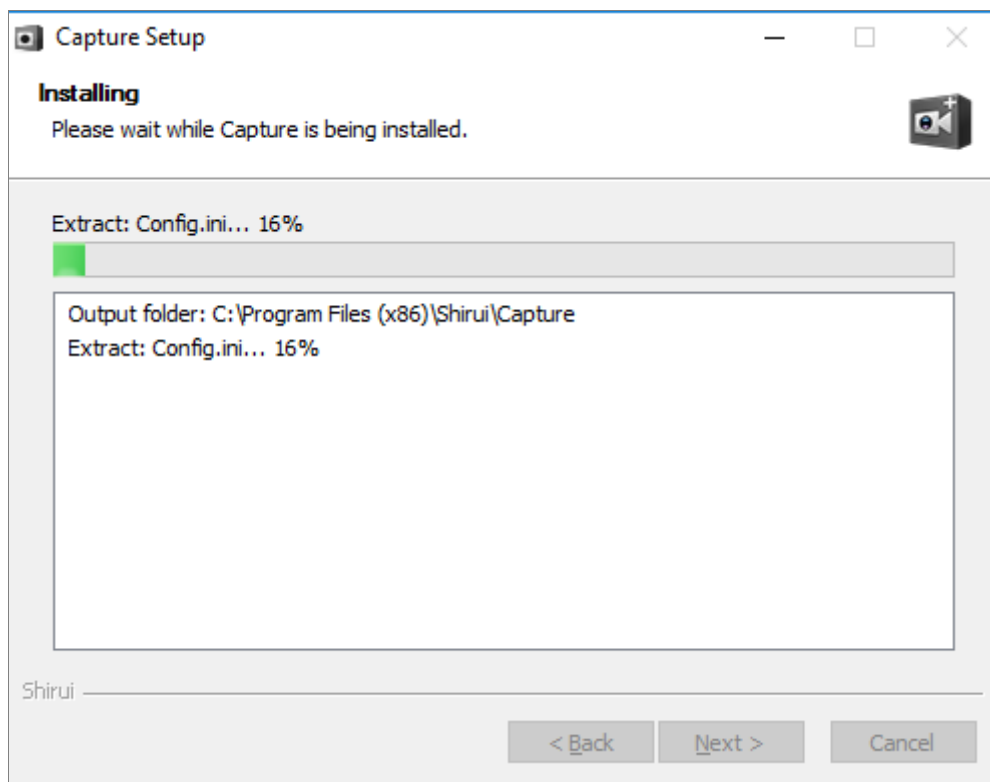
Rys. 2-2-1 Kreator instalacji

Kliknij **Dalej**. Wprowadź ścieżkę katalogu, w którym ma zostać zainstalowane oprogramowanie. Zob. rys. 2-2-2.



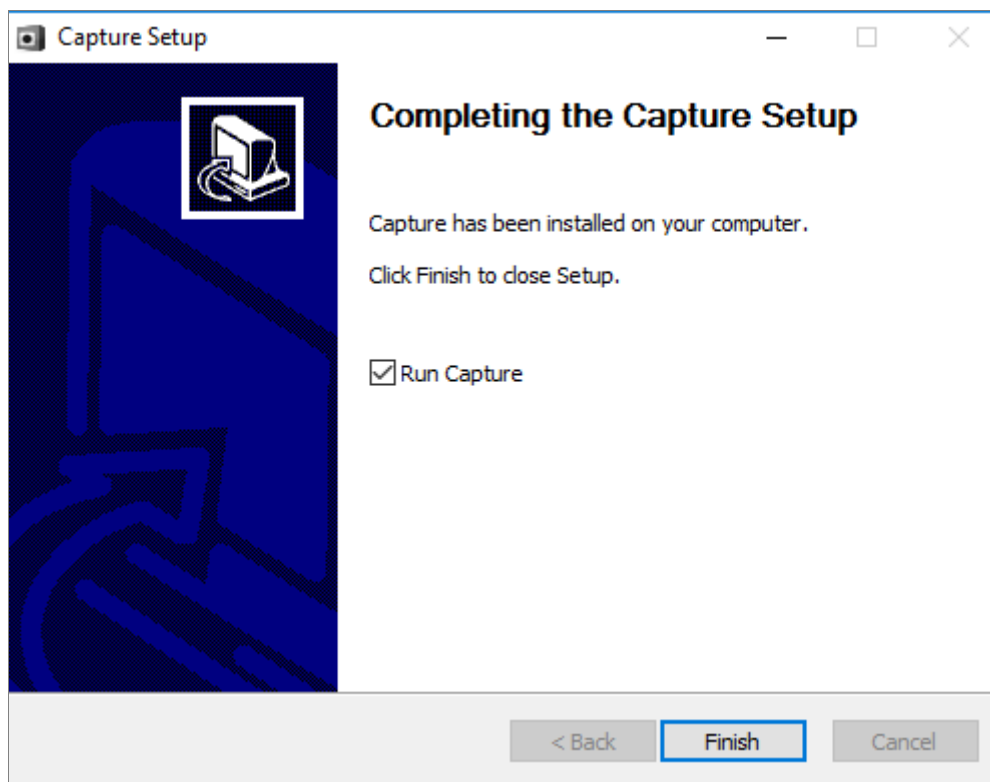
Rys. 2-2-2 Wybór ścieżki instalacji

Kliknij przycisk **Install** (Zainstaluj). Kreator instalacji będzie informować o jej postępie. Zob. rys. 2-2-3.



Rys. 2-2-3 Postęp instalacji

Po zakończeniu instalacji oprogramowania pojawi się informujący o tym komunikat. Zob. rys. 2-2-4.



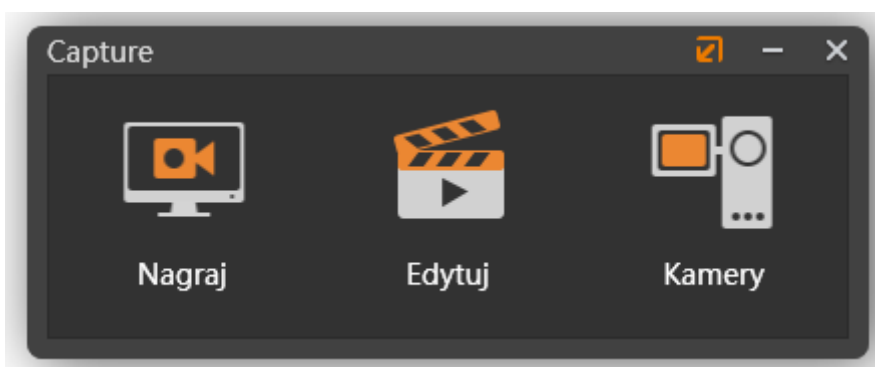
Rys. 2-2-4 Zakończenie instalacji

3 Podstawy obsługi

Po zainstalowaniu oprogramowania uruchom je, dwukrotnie klikając widoczną na

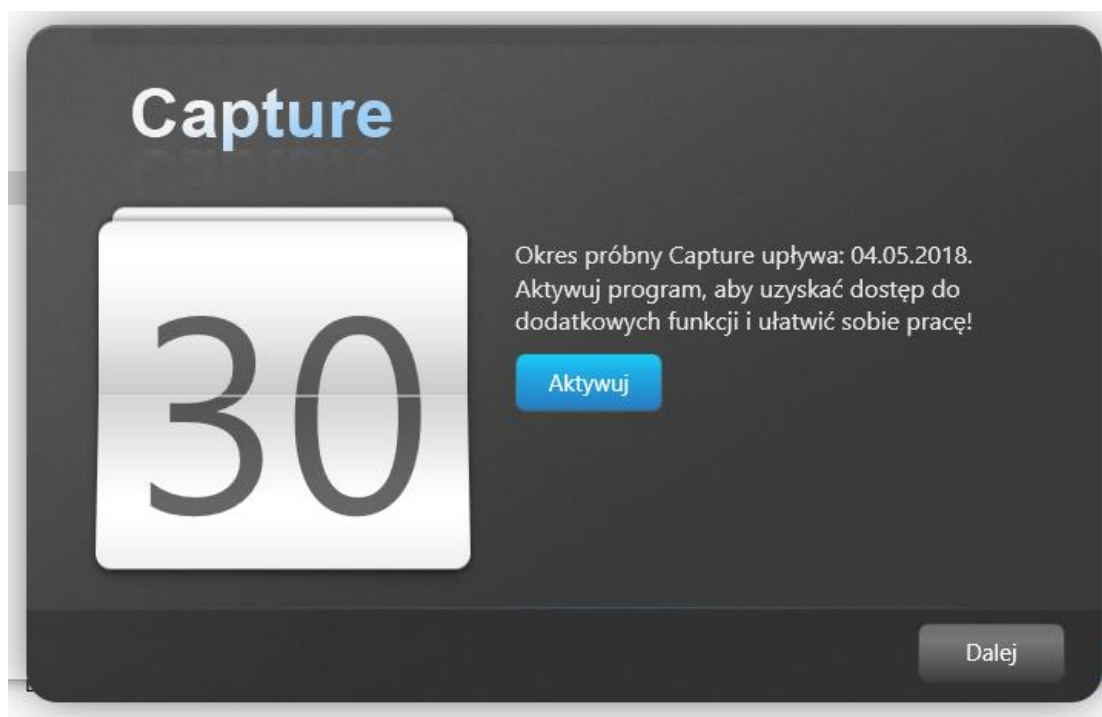


Pulpicie ikonę lub wybierając: Start > Wszystkie programy > Capture (zob. rys. 3-1). Okno główne programu zawiera ikony trzech modułów: **Nagraj** (służącego do nagrywania ekranu), **Edytuj** (do edycji) i **Kamery** (do rejestrowania obrazu).




Rys. 3-1 Okno główne

Bezpośrednio po każdym uruchomieniu nieaktywowanego programu pojawi się monit o jego aktywację. Zob. rys. 3-2. Aby aktywować program, należy posłużyć się prawidłowym numerem seryjnym. Bez aktywacji z programu można korzystać przez okres próbny 30 dni.



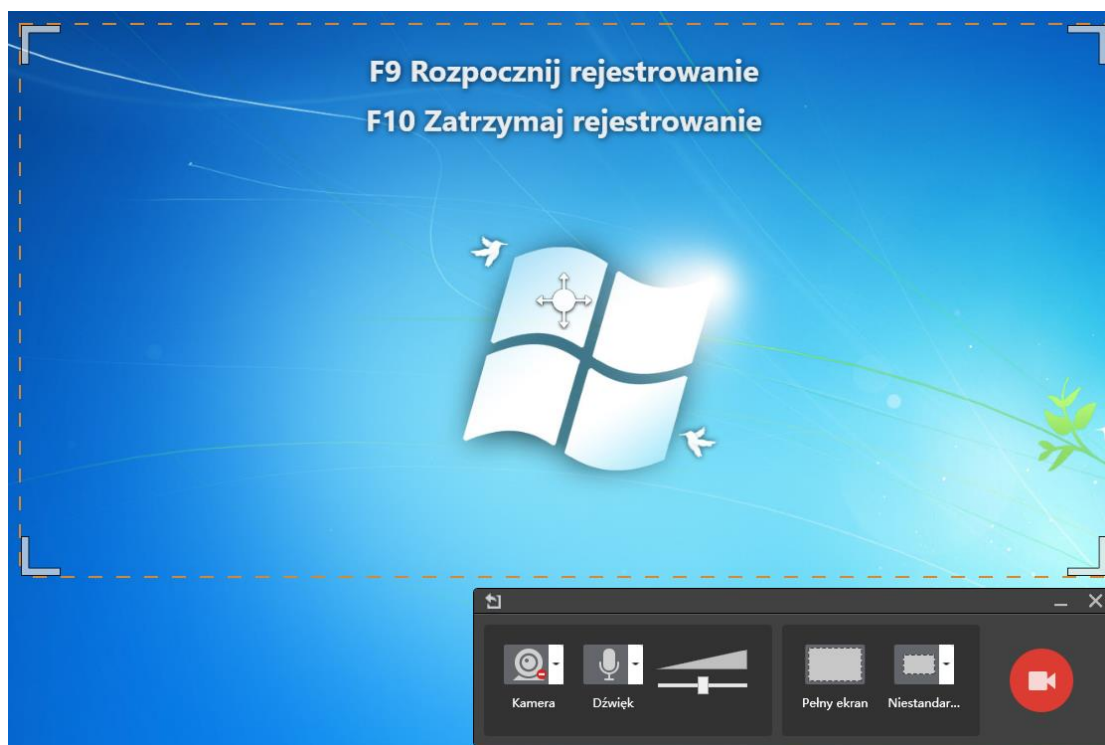
Rys. 3-2 Monit o aktywację

3.1 Nagrywanie ekranu

Aby wyświetlić interfejs funkcji nagrywania ekranu, kliknij ikonę . Funkcja ta nagrywa wszystkie czynności wykonywane na ekranie, w tym odtwarzane na nim filmy.


3.1 Konfiguracja ustawień


Przed rozpoczęciem nagrywania należy przystosować do swoich preferencji ustawienia objętego nagraniem obszaru ekranu oraz właściwości warstwy audio i wideo nagrania. Zob. rys. 3-1-1.






Rys. 3-1-1 Konfigurowanie ustawień

- ① Aby zmienić wielkość i kształt obszaru nagrywania, kliknij odpowiednie











uchwyty narożników obszaru nagrywania  i przeciągnij je w żądane miejsca. Aby szybko przesunąć cały obszar nagrywania w inne miejsce ekranu,

kliknij znajdujący się pośrodku obszaru nagrywania uchwyt  i nie zwalniając go, przeciągnij obszar myszą.

- ② Ustawienia kamery

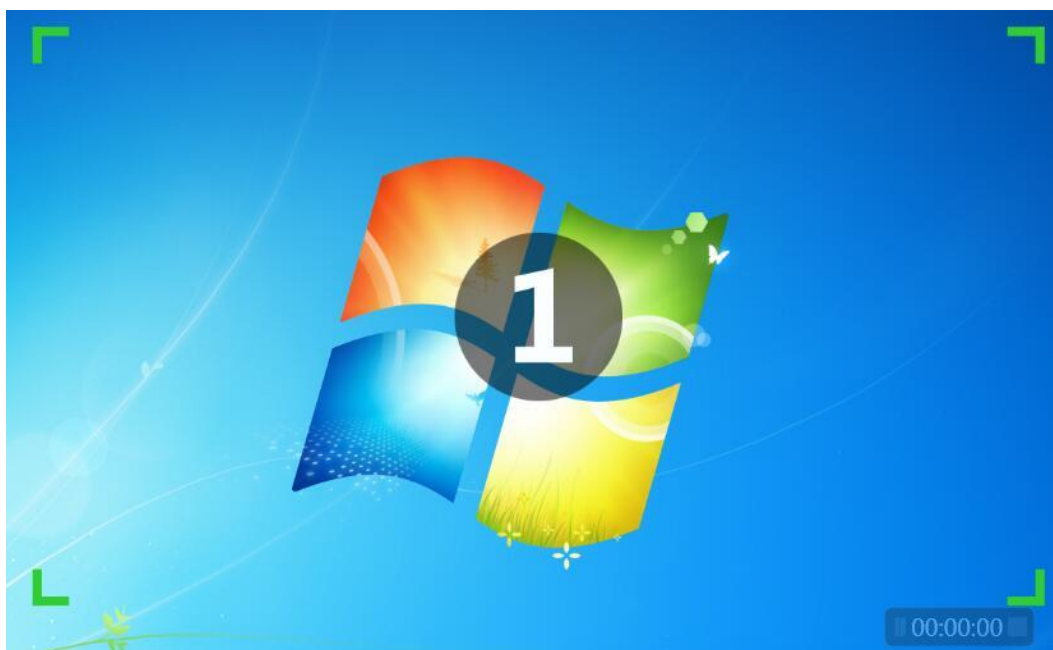
a) Kliknij , aby określić, czy w trakcie nagrywania ekranu ma także być nagrywany obraz z kamery (skierowanej np. na operatora wykonującego nagranie). Jeżeli ikona ma postać , kamera będzie włączona. Jeżeli ikona ma postać , kamera będzie wyłączona.

b) Jeżeli kamera ma być włączona, kadrami obejmowanymi przez jej obiektyw będzie również rejestrowany i wyświetlany w lewym dolnym narożniku równocześnie rejestrowanego nagrania ekranu. Położenie i rozmiar nagrania z kamery można dowolnie ustawić.

- i. Rozmiar: dostosuj rozmiar okna nagrania z kamery, przeciągając widoczny w prawym górnym narożniku uchwyt .
 - ii. Położenie: przeciągnij obraz z kamery. Można go umieścić w dowolnym miejscu obszaru nagrywania ekranu.
- c) Z menu rozwijanego kliknięciem widocznego z prawej strony kamery przycisku  można wybrać inną podłączoną do komputera kamerę.
- ③ Kliknij , aby określić, czy w trakcie nagrywania ekranu mają także być nagrywane dźwięki systemowe. Jeżeli ikona ma postać , dźwięki będą nagrywane. Jeżeli ikona ma postać , dźwięki nie będą nagrywane.
- ④ Aby zmienić głośność dźwięków systemowych, odpowiednio przeciągnij pasek głośności .
- ⑤ Aby objąć obszarem nagrywania cały ekran, kliknij .
- ⑥ Jeżeli następnie zechcesz powrócić do poprzednio ustawionego rozmiaru i położenia obszaru nagrywania, kliknij . Aby przełączyć między obszarem nagrywania 800x600 a 1280x720, kliknij .
- ⑦ Aby wyświetlić interfejs funkcji nagrywania ekranu, kliknij ikonę .

3.1.2 Rozpoczęcie nagrywania

Gdy pojawi się interfejs nagrywania, program odliczy 3 sekundy, po czym rozpocznie nagrywanie. Zob. rys. 3-1-2. Nagrywany obszar znajduje się pomiędzy czterema zielonymi narożnikami.

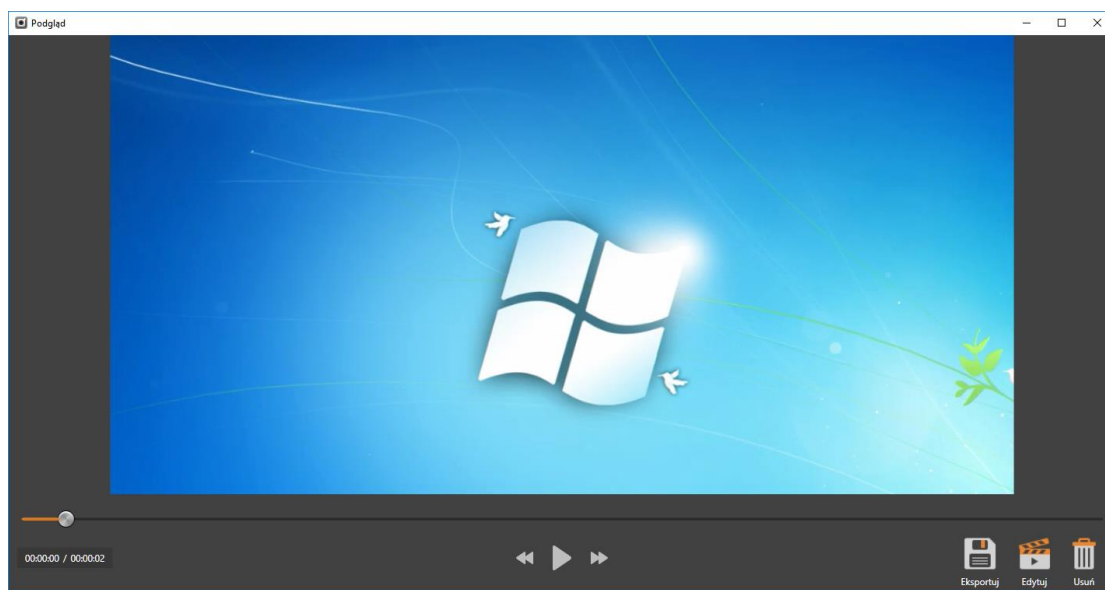


Rys. 3-1-2 Interfejs nagrywania

- ① Kliknięcie przycisku  wstrzymuje nagrywanie, a kliknięcie przycisku  wznowia je.
- ② Aby zatrzymać nagrywanie, kliknij . Automatycznie pojawi się podgląd nagrania.


3.1.3 Podgląd


Po zakończeniu nagrywania program wyświetli podgląd zarejestrowanego materiału wideo i automatycznie go odtworzy. Nagranie można obejrzeć, wyeksportować, zapisać, poddać edycji lub usunąć. Zob. rys. 3-1-3.



Rys. 3-1-3 Interfejs podglądu nagrania


- ① Eksportuj: Aby zapisać nagranie wideo na dysku lokalnym komputera w pliku

*.mp4, kliknij .

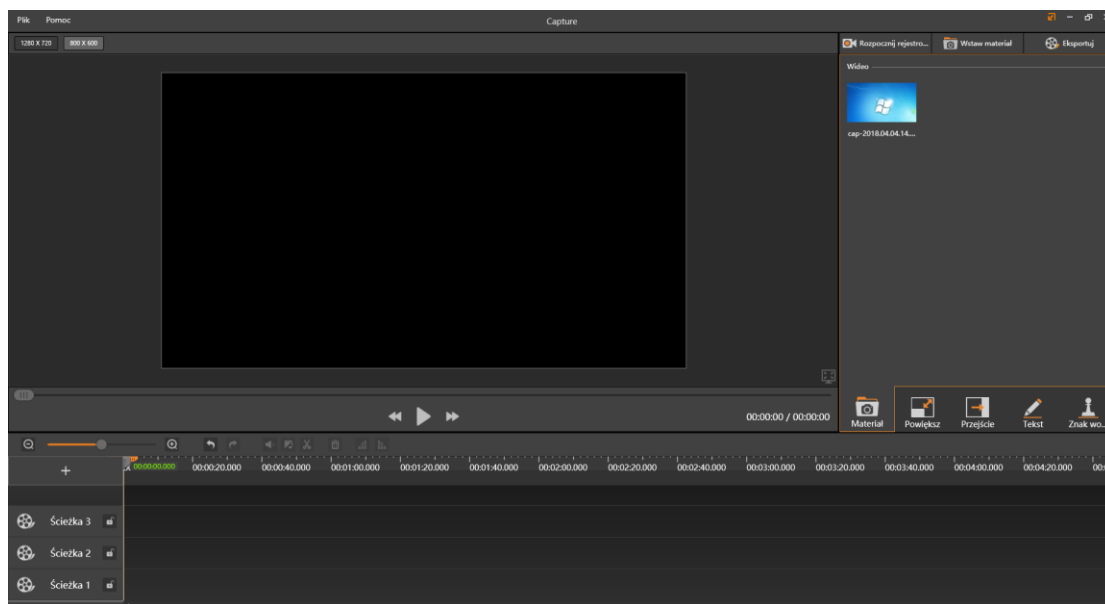
- ② Edytuj: Aby wyświetlić narzędzia edycji, kliknij . Więcej informacji na ten temat w części [3.2 Edycja](#).

- ③ Usuwanie: Aby usunąć nagrany materiał wideo, po prostu opuść tryb jego podglądu bez jego zapisania, klikając .

3.2 Edycja

Aby wyświetlić narzędzia umożliwiające edycję materiału wideo, kliknij .

Zob. rys. 3-2.



Rys. 3-2 Interfejs edycji nagrań

3.2.1 Pasek menu

3.2.1.1 Plik

Kliknij menu **Plik** w lewym górnym narożniku głównego okna programu. Rozwinie się ono, wyświetlając następujące elementy: **Nowy**, **Otwórz**, **Zapisz**, **Zapisz jako**, **Zapisz specjalnie** i **Zamknij**.

- ① **Nowy**: Kliknięcie polecenia **Nowy** spowoduje utworzenie projektu wideo *.jjs.
- ② **Otwórz**: Kliknięcie polecenia **Otwórz** pozwoli otworzyć istniejący projekt wideo *.jjs.
- ③ **Zapisz**: Kliknięcie polecenia **Zapisz** spowoduje zapisanie zmodyfikowanego projektu wideo *.jjs.
- ④ **Zapisz jako**: Kliknięcie polecenia **Zapisz jako** umożliwia zapisanie zmodyfikowanego projektu wideo *.jjs w innym katalogu lub pod inną nazwą.
- ⑤ **Zapisz specjalnie**: Polecenie **Zapisz specjalnie** umożliwia zapisanie aktualnie otwartego projektu wideo *.jjs.
- ⑥ **Zamknij**: Kliknij **Zamknij**, gdy zechcesz zamknąć tryb edycji materiału wideo.

Uwaga: Program nie oferuje polecenia służącego do usuwania projektów wideo zapisanych poleceniem **Zapisz**. Dodatkowe opcje zawiera polecenie **Zapisz specjalnie**.

3.2.1.2 Pomoc

Kliknij menu **Pomoc** w lewym górnym narożniku głównego okna programu. Rozwinie się ono, wyświetlając następujące elementy: **Instrukcja obsługi**, **Poszukaj aktualizacji**, **Język** i **O programie**.

(1) Instrukcja obsługi

Aby otworzyć instrukcję, kliknij polecenie **Instrukcja obsługi**.

(2) Poszukaj aktualizacji

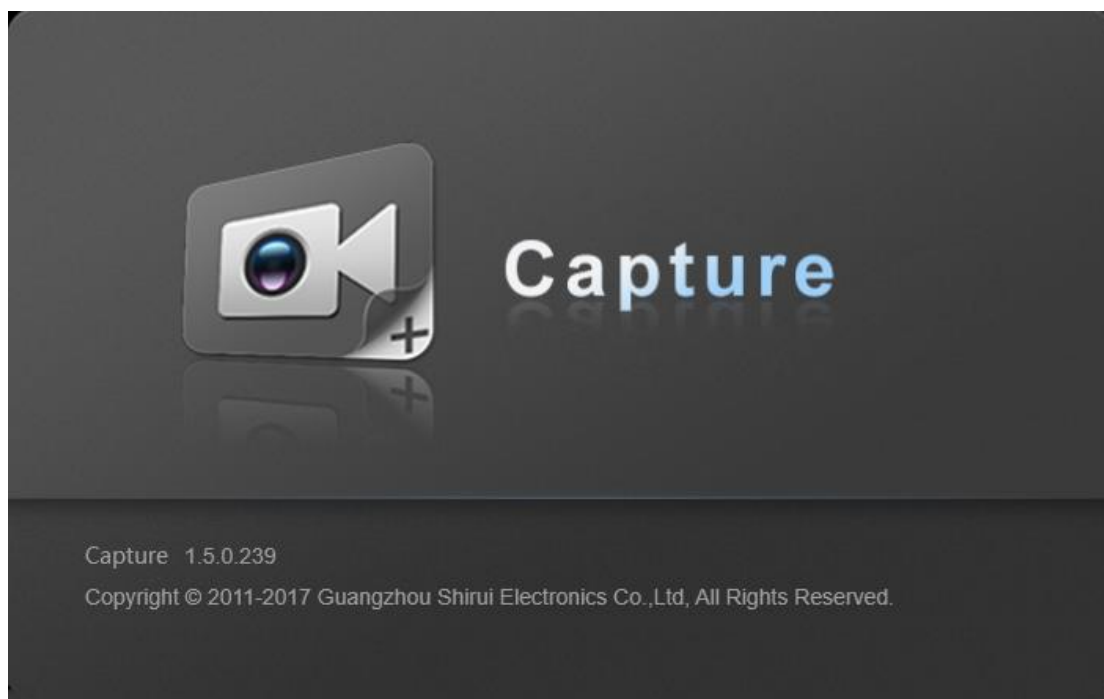
Jeżeli pojawiła się nowsza wersja programu, kliknięcie **Poszukaj aktualizacji** spowoduje połączenie się z internetem i dokonanie aktualizacji.

(3) Język

Polecenie **Język** umożliwia wybór innego języka interfejsu użytkownika.

(4) O programie

Kliknięcie polecenia **O programie** spowoduje wyświetlenie okna z pełną nazwą programu i numerem wersji oraz informacji o prawach autorskich. Zob. rys. 3-2-1-2.




Rys. 3-2-1-2 O programie


3.2.2 Przygotowywanie materiałów

Oprogramowanie umożliwia edycję nagrań wideo oraz plików dźwiękowych i


wideo innego pochodzenia, obrazów, plików tekstowych i znaków wodnych.

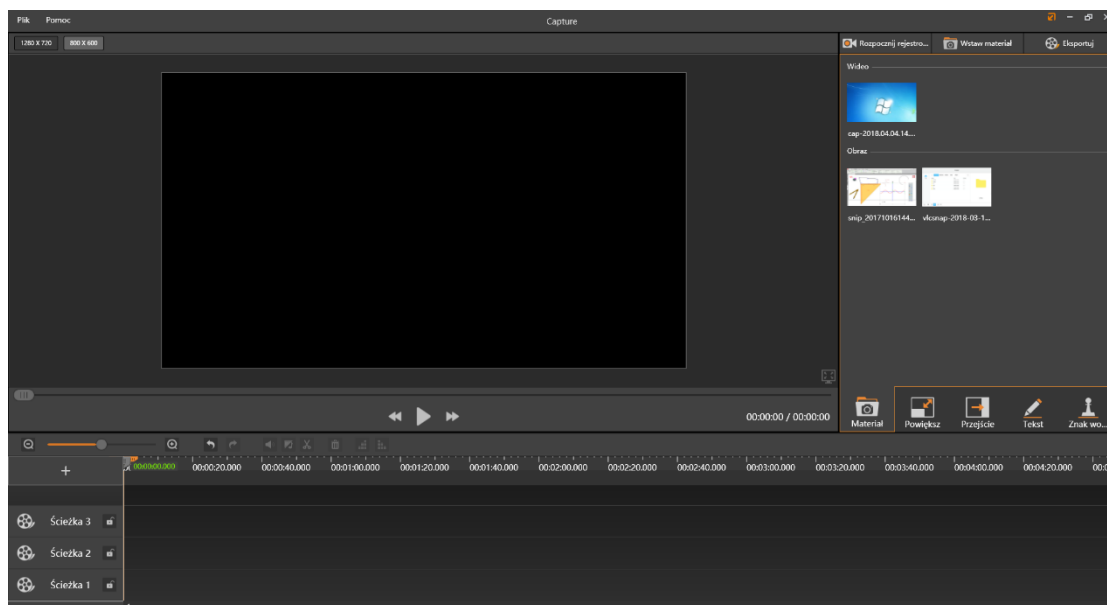
3.2.2.1 Nagrywanie ekranu

Aby rozpocząć nagrywanie zawartości ekranu, kliknij ikonę . Więcej informacji na ten temat zawiera część [3.1 Nagrywanie ekranu](#). Po zakończeniu rejestrowania, przejdź do trybu edycji nagrania wideo, w klikając widoczny w trybie

podglądu przycisk . Nagranie wideo zostanie wówczas automatycznie umieszczone wśród dostępnych materiałów.

3.2.2.2 Wstawianie materiałów

Aby wyświetlić okno umożliwiające wstawianie materiałów, kliknij . Jako materiałów można używać plików typu *.mp3, *.mp4, *.jpg, *.png itp. Zob. rys. 3-2-2-2. Umieszczone w programie materiały są klasyfikowane na trzy kategorie: materiały wideo, materiały audio i obrazy. Są one widoczne w okienku po prawej stronie okna trybu edycji.



Rys. 3-2-2-2 Wstawianie materiałów

3.2.2.3 Tekst


Aby przejść do trybu edycji tekstu, kliknij . Zob. rys. 3-2-2-3. Pojawi się okno

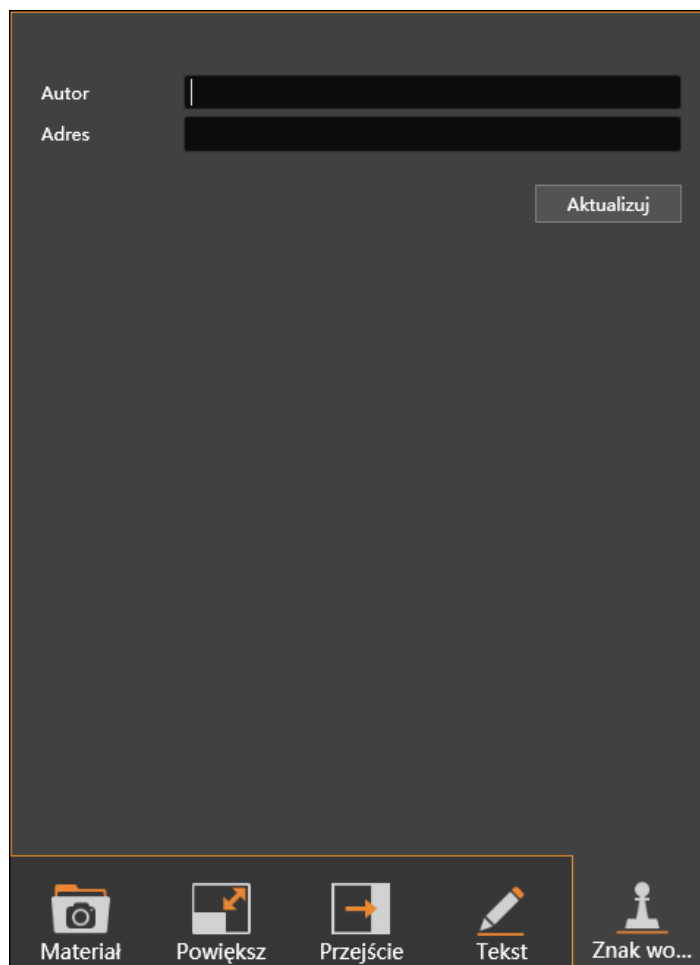
tekstowe, w które można będzie wprowadzić potrzebny tekst. Dodany w ten sposób tekst również staje się materiałem.



Rys. 3-2-2-3 Tekst jako materiał źródłowy

3.2.2.4 Znaki wodne



Aby przejść do trybu edycji znaków wodnych, kliknij . Zob. rys. 3-2-2-4.

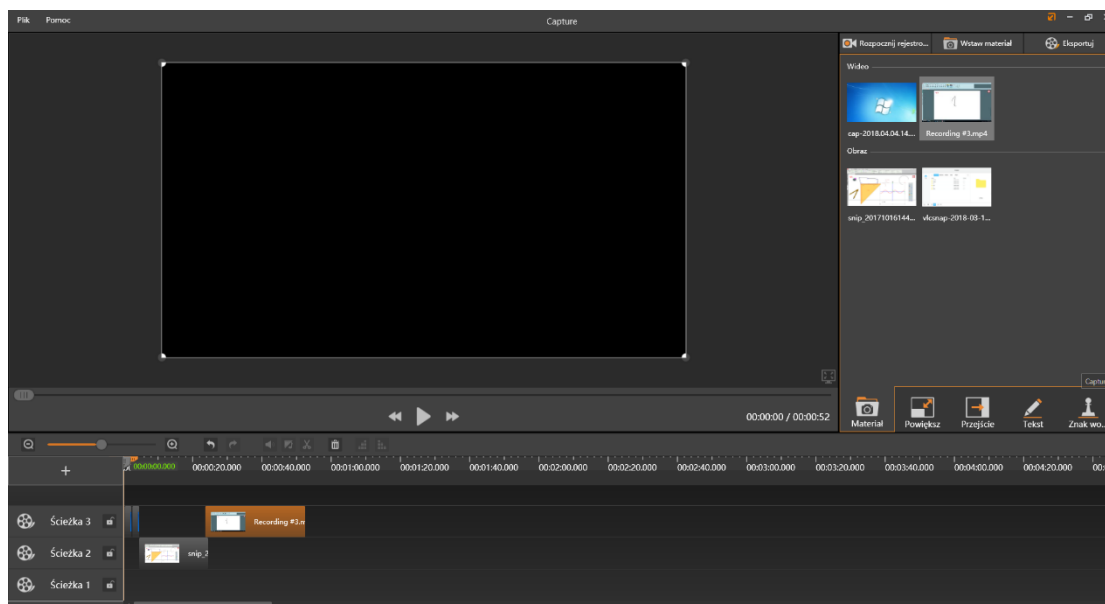


Rys. 3-2-2-4 Edycja znaku wodnego

W polu **Autor** wprowadź informację, którą chcesz zawrzeć w znaku wodnym i kliknij **Aktualizuj**. Wprowadzony tekst będzie wyświetlany jako znak wodny w prawym dolnym narożniku interfejsu wideo.

3.2.3 Edycja materiałów

Aby przejść do trybu edycji materiałów, kliknij . Przeciągnij myszą dowolny materiał audio, wideo lub obraz na dowolną ze ścieżek lub kliknij ikonę , jeżeli chcesz przejść do trybu edycji materiałów tekstowych, po czym przeciągnij utworzony tekst na ścieżkę. Możesz teraz przystąpić do edycji poszczególnych materiałów. Zob. rys. 3-2-3.

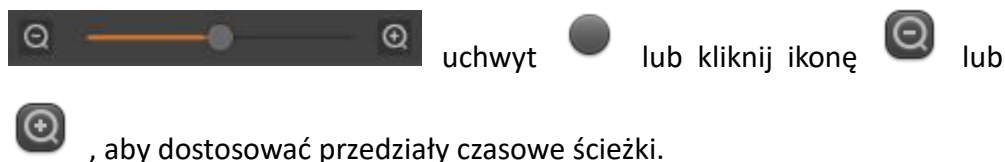



Rys. 3-2-3 Edycja materiałów

3.2.3.1 Edycja ścieżek


Tryb edycji pozwala dodawać i blokować ścieżki, powiększać i pomniejszać ich przedziały czasowe, edytować, wyświetlać i generować materiały.

- ① Powiększanie: przeciągnij widoczny na suwaku







- ② Dodawanie: aby dodać nową ścieżkę, kliknij ikonę .

- ③ Usuwanie: kliknij ścieżkę prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Remove empty track**. Ścieżka zostanie usunięta.

- ④ Blokowanie: aby zablokować ścieżkę, kliknij ikonę . Nie pozwoli to jej edytować. Aby cokolwiek na niej zmienić, konieczne będzie najpierw jej odblokowanie.

- ⑤ Edycja materiałów: umieszczony na ścieżce materiał można zmodyfikować: zmienić jego położenie, punkt odtwarzania i czas odtwarzania.





- a) Położenie: zaznacz materiał w okienku podglądu lub na ścieżce, po czym zmień jego położenie i rozmiar w opracowywanym wideo.





- b) Punkt odtwarzania: materiały można przeciągać po obszarze roboczym i upuszczać je w dowolnym miejscu dowolnej ścieżki.
- c) Czas odtwarzania: wskaż kliknięciem materiał, po czym dostosuj czas jego odtwarzania, przeciągając myszą jego lewy lub prawy koniec. Domyślnie każdy umieszczony na ścieżkach materiał ma czas odtwarzania odpowiadający jego pierwotnej długości.
- ⑥ Podgląd: możesz podejrzeć widok dowolnego materiału w dowolnym punkcie ścieżki, przeciągając do tego punktu głowicę odtwarzania , a następnie klikając . Spowoduje to podgląd materiału od punktu, w którym znajduje się głowica odtwarzania.
- ⑦ Generowanie: zakończywszy obróbkę przygotowywanej sekwencji wideo, przeciągnij ograniczniki  oraz  w miejsca odpowiadające początkowi i końcowi przygotowywanego filmu. Następnie kliknij wybrany materiał prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Wygeneruj z zaznaczenia**. Ze wskazanego wycinka zostanie wygenerowany plik wideo, który następnie zostanie zapisany na lokalnym dysku komputera.

Uwaga: Jeżeli głowica odtwarzania nie znajduje się pomiędzy lewym i prawym ogranicznikiem, kliknij ją dwukrotnie. Spowoduje to przemieszczenie lewego i prawego ogranicznika tak, aby znalazły się – odpowiednio – po lewej i po prawej stronie głowicy odtwarzania.


3.2.3.2 Pasek narzędzi

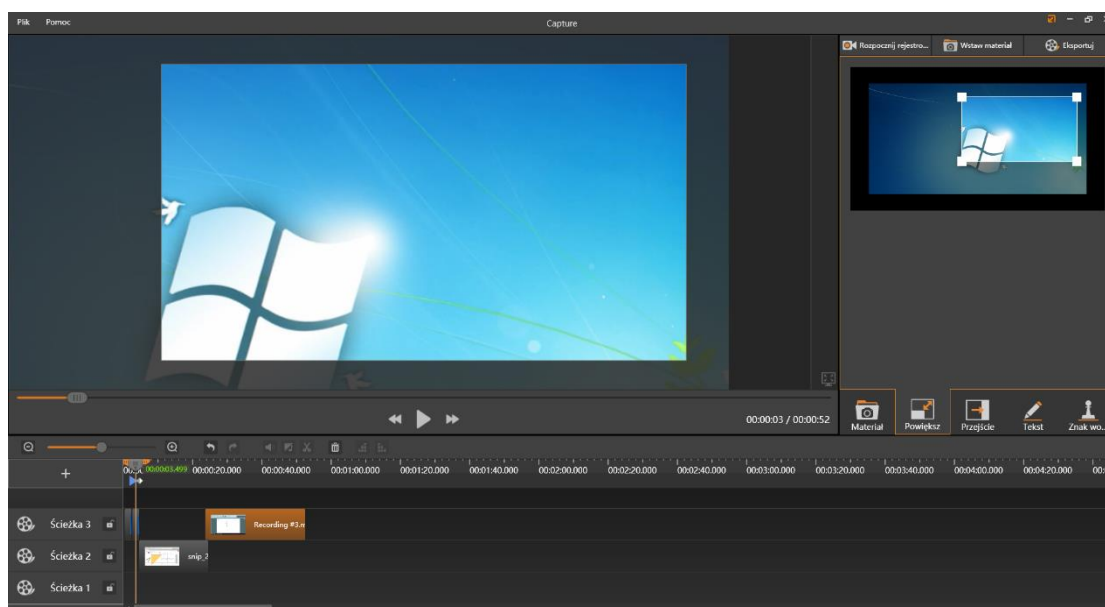
Pasek zawiera przyciski narzędzi umożliwiających cofanie i ponawianie czynności, wyciszenie materiału wideo, dzielenie materiałów wideo, usuwanie materiałów itp.

- ① Cofnij: kliknięcie  cofa ostatnio wykonaną czynność.
- ② Ponów: kliknięcie  ponawia ostatnio cofniętą czynność.
- ③ Wycisz: zaznacz materiał wideo, po czym kliknij , jeżeli chcesz wyciszyć jego ścieżkę dźwiękową, lub , jeżeli następnie zdecydujesz się ją przywrócić.



- ④ Odrębna ścieżka audio: zaznacz materiał wideo, po czym kliknij  , jeżeli chcesz wyodrębnić z niego ścieżkę dźwiękową. Zostanie ona umieszczona równoległe do warstwy wideo między tymi samymi punktami odtwarzania na sąsiedniej ścieżce.
- ⑤ Podziel: zaznacz dowolny materiał, przemieść  do dowolnego jego miejsca, po czym kliknij  . Spowoduje to podzielenie materiału w miejscu, w którym znajduje się głowica odtwarzania, na dwie niezależne części.
- ⑥ Usuń: aby usunąć dowolny materiał, wskaż go kliknięciem, a następnie kliknij ikonę .

3.2.3.3 Efekt powiększenia

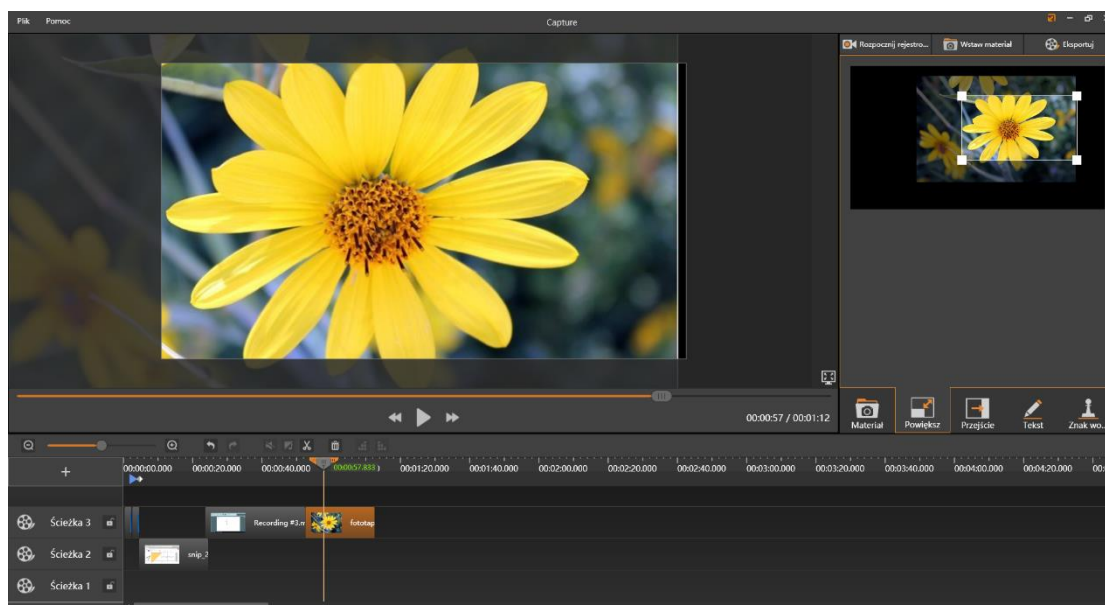
Włącz tryb regulacji rozmiaru, klikając przycisk  . Pozwoli to zmienić skalę obrazu wideo od momentu, w którym znajduje się głowica odtwarzania. Zob. rys. 3-2-3-3-1.







Rys. 3-2-3-3-1 Powiększanie skali wyświetlania materiału wideo

Przemieść głowicę odtwarzania  do dowolnego miejsca, po czym kliknij i przeciągnij prostokąt  , wyznaczając nowy obszar, jaki ma być zajmowany przez


wideo. Zob. rys. 3-2-3-2.



Rys. 3-2-3-2 Efekt powiększenia


- 1) Jeżeli zdefiniowano efekt powiększenia, odpowiadający mu punkt odtwarzania zostanie na osi nad ścieżkami zaznaczony ikoną .
- 2) Znacznik  można chwycić myszą i przeciągnąć do innego punktu odtwarzania. Spowoduje to pojawienie się efektu powiększenia w nowym punkcie odtwarzania (nie pojawi się on natomiast w momencie filmu, w którym został zdefiniowany pierwotnie).
- 3) Istniejący efekt powiększenia można też anulować, klikając znacznik , a następnie klikając widoczny na pasku narzędzi przycisk **Usuń** .

3.2.3.4 Efekt przejścia

Aby zdefiniować efekt przejścia, kliknij ikonę . Zob. rys. 3-2-3-4.




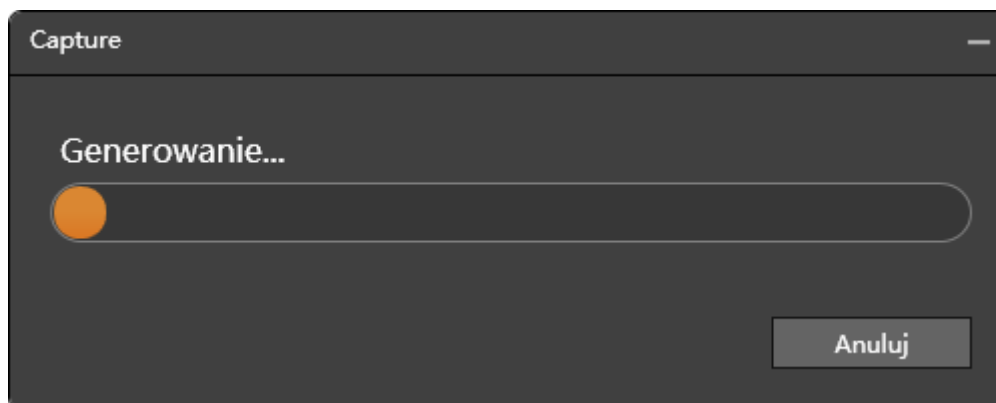
Rys. 3-2-3-4 Definiowanie efektu przejścia

Kliknij i przeciągnij znacznik efektu przejścia  ku przodowi lub ku końcowi materiału, a efekt pojawi się – odpowiednio – na początku lub przy końcu jego odtwarzania.

Uwaga: Tego efektu nie można stosować względem materiałów dźwiękowych.


3.2.4 Eksportowanie

Aby wyświetlić okno umożliwiające zapisanie gotowego filmu, kliknij . Wybierz miejsce, w którym ma zostać zapisany wynikowy film, po czym kliknij przycisk **Zapisz**. Film powstały w wyniku obróbki można zapisać na lokalnych dyskach komputera w formacie *.mp4. Zob. rys. 3-2-4.




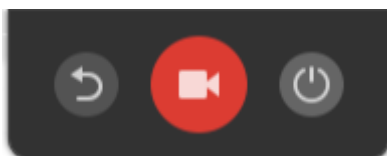
Rys. 3-2-4 Eksportowanie wynikowego filmu

3.3 Kamery




Aby wyświetlić ustawienia umożliwiające użycie kamery do nagrywania ekranu, kliknij przycisk . Ten moduł programu umożliwia rejestrowanie obrazu wideo wyłącznie obszaru objętego kadrem kamery. Więcej informacji na ten temat zawiera część [3.1 Nagrywanie ekranu](#).

3.4 Tryb pełnego pulpitu

Aby włączyć tryb pełnego pulpitu, w którym obszar nagrywania jest ograniczony brzegami ekranu, kliknij . Warto wiedzieć, że wybór tej opcji nadal umożliwia przesunięcie obszaru nagrywania. Zob. rys. 3-4-1.



Rys. 3-4-1 Tryb pełnego pulpitu

- 1) Kliknięcie przycisku **Wstecz**  spowoduje powrót do poprzednio wyświetlanego interfejsu.
- 2) Aby rozpocząć nagrywanie, kliknij przycisk .
- 3) Kliknięcie przycisku  spowoduje zamknięcie programu.

Koniec instrukcji obsługi oprogramowania Capture. Producent zastrzega sobie możliwość zmiany treści niniejszej instrukcji bez uprzedzenia.

Dziękujemy za wybór naszego produktu!