



Instrukcja obsługi aplikacji

# Capture



# Spis treści

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

## **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

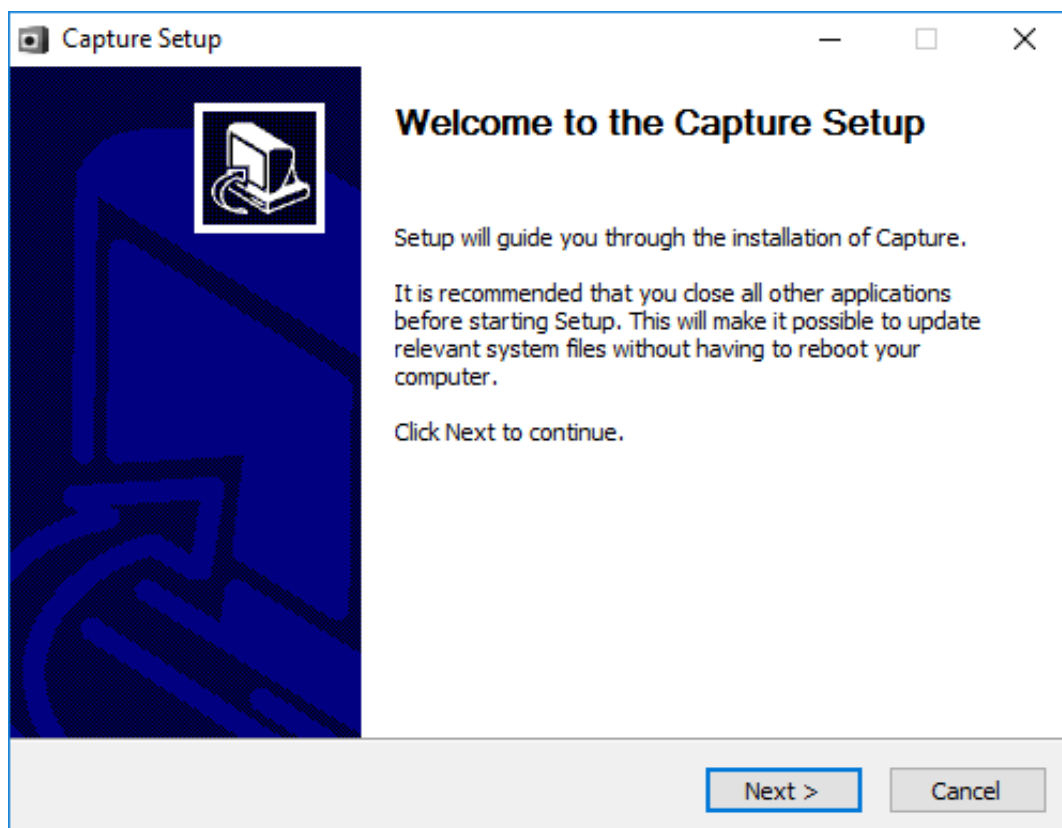
#### 2) Sprzęt

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

### **2.2 Procedura instalacji**

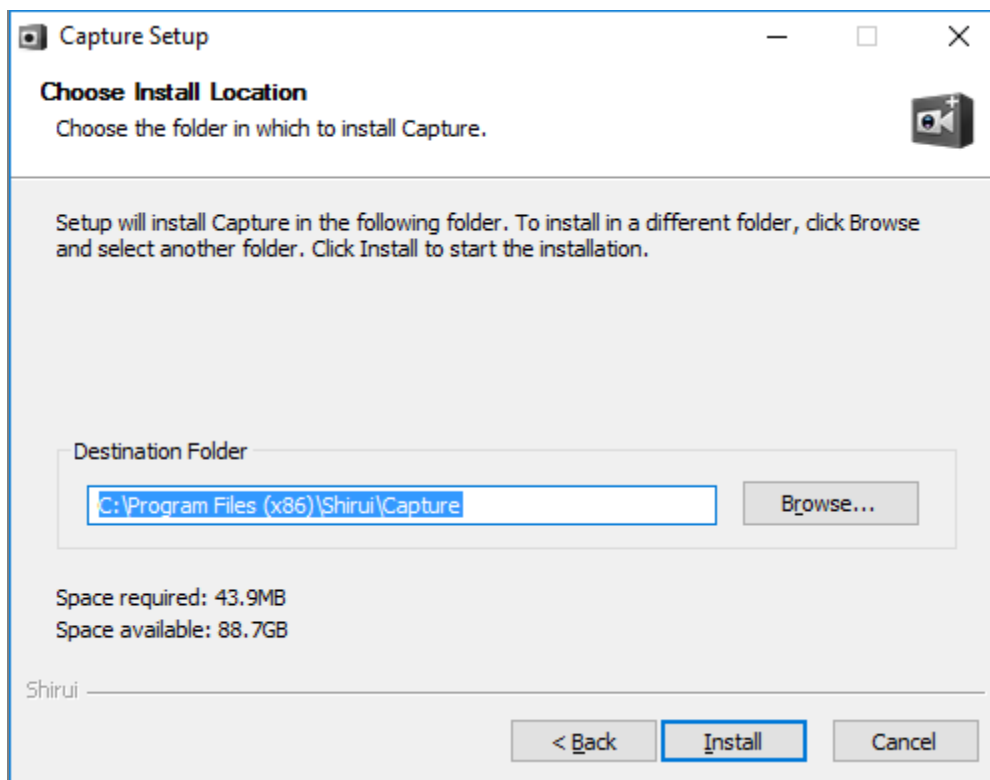
Dwukrotnie kliknij ikonę pakietu instalacyjnego. Spowoduje to jego rozpakowanie. Po zakończeniu rozpakowywania pojawi się kreator instalacji.

Zob. rys. 2-2-1.



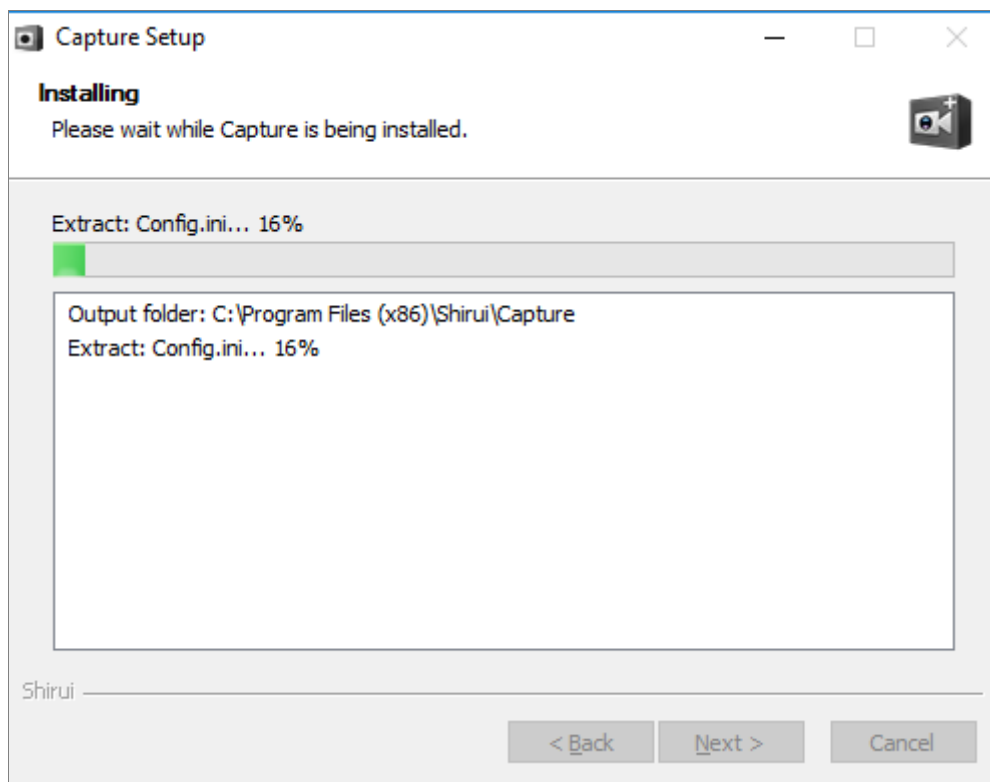
Rys. 2-2-1 Kreator instalacji

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



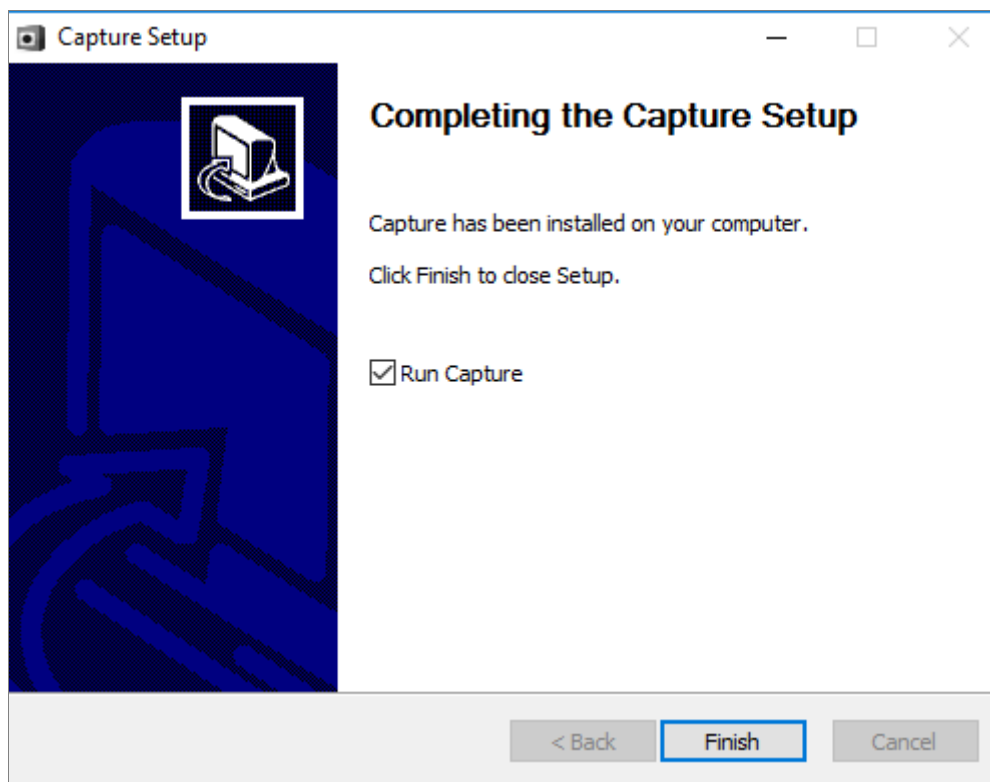
Rys. 2-2-2 Wybór ścieżki instalacji

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.



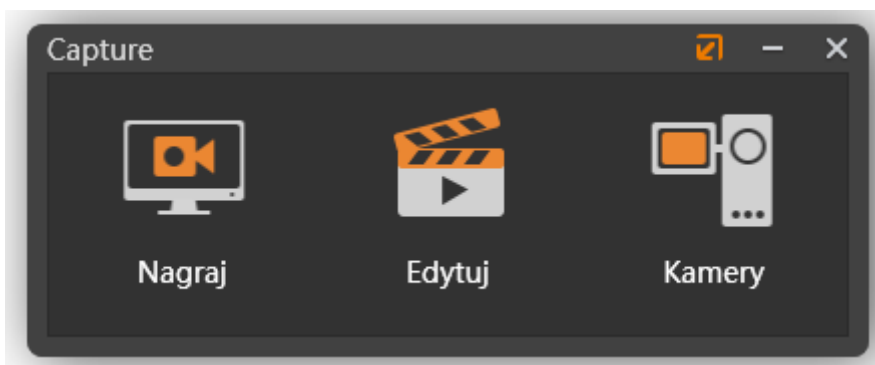
Rys. 2-2-4 Zakończenie instalacji

### 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.





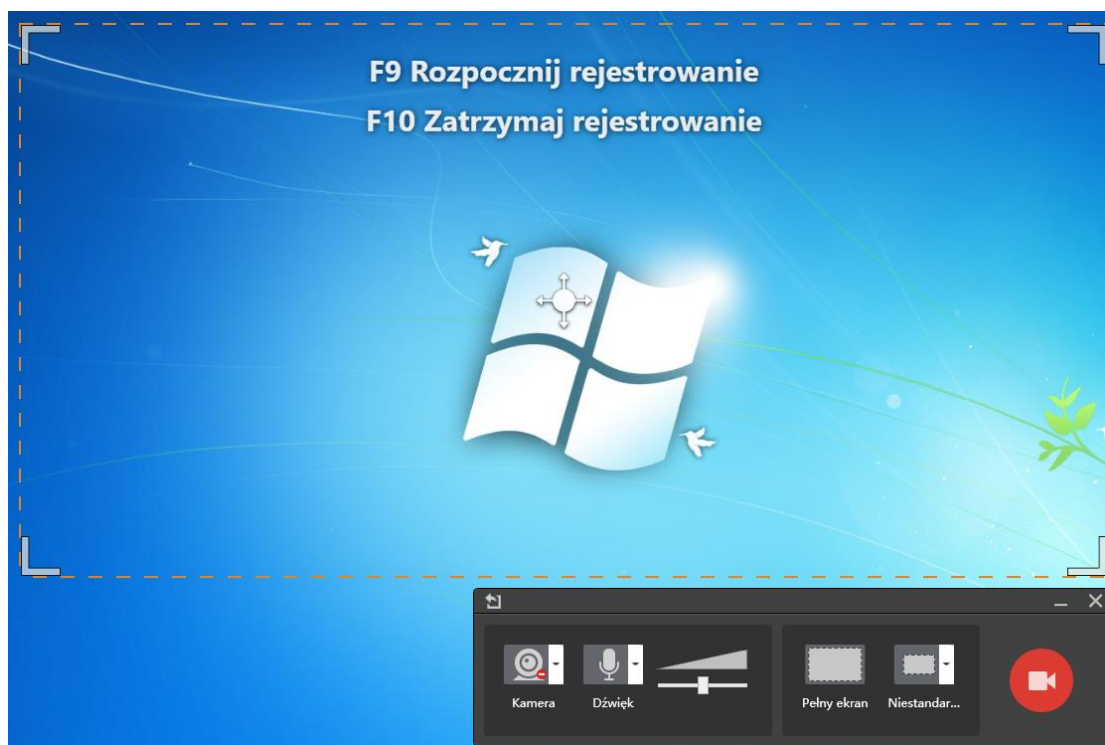
Rys. 3-2 Monit o aktywację

### 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

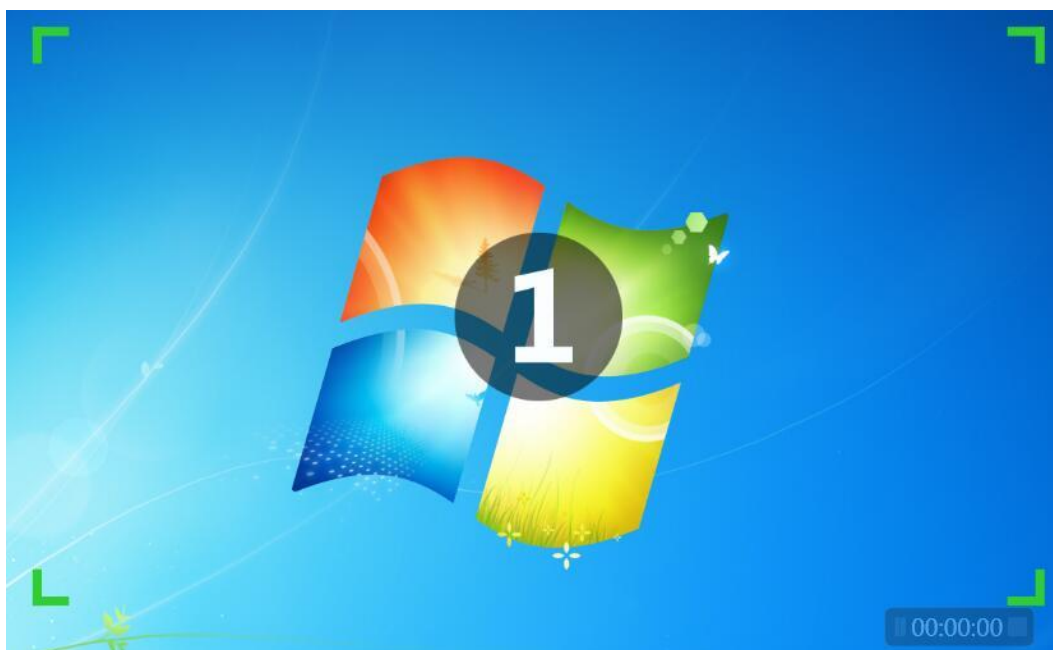
a) Kliknij , aby określić, czy w trakcie nagrywania ekranu ma także być nagrywany obraz z kamery (skierowanej np. na operatora wykonującego nagranie). Jeżeli ikona ma postać , kamera będzie włączona. Jeżeli ikona ma postać , kamera będzie wyłączona.

b) Jeżeli kamera ma być włączona, kadr obejmowany przez jej obiektyw będzie również rejestrowany i wyświetlany 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.

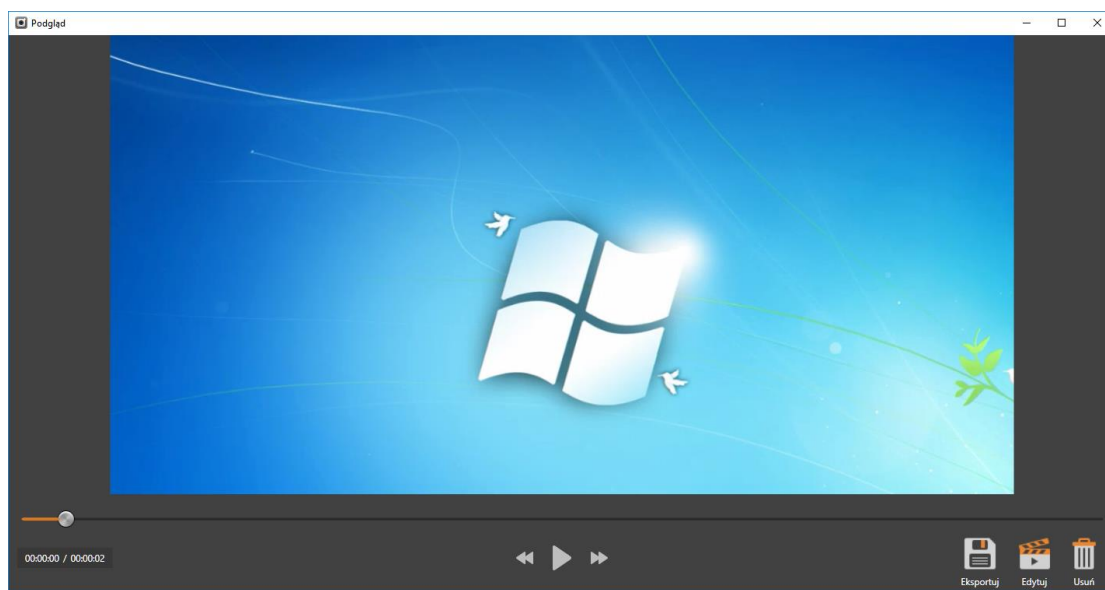


Rys. 3-1-2 Interfejs nagrywania

- 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 .

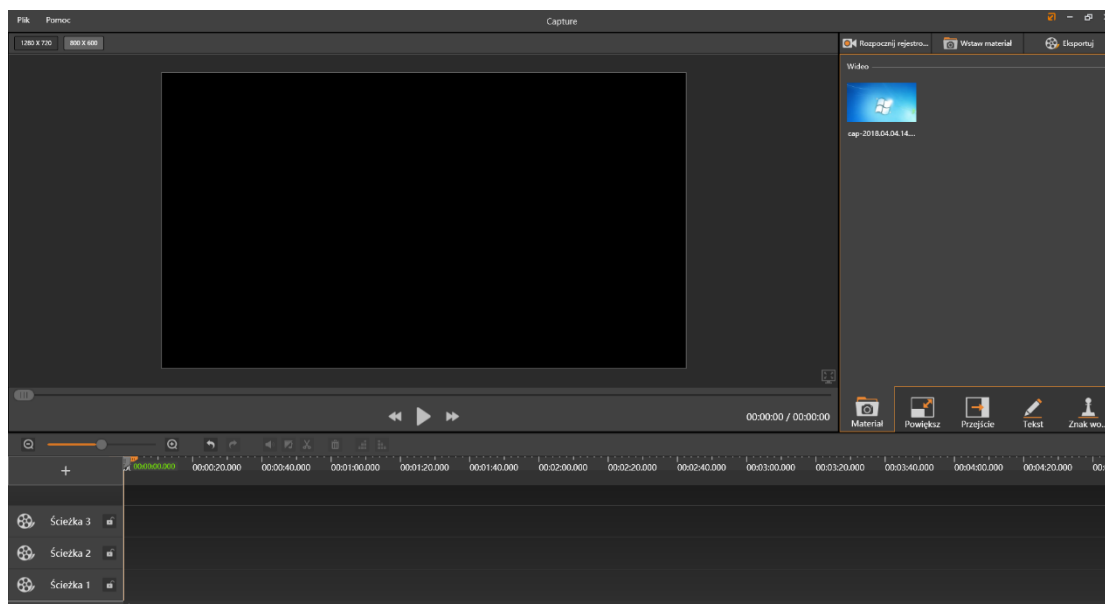
- ② Edytuj: Aby wyświetlić narzędzia edycji, kliknij . Więcej informacji na ten temat w części [3.2 Edycja](#).

- 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.

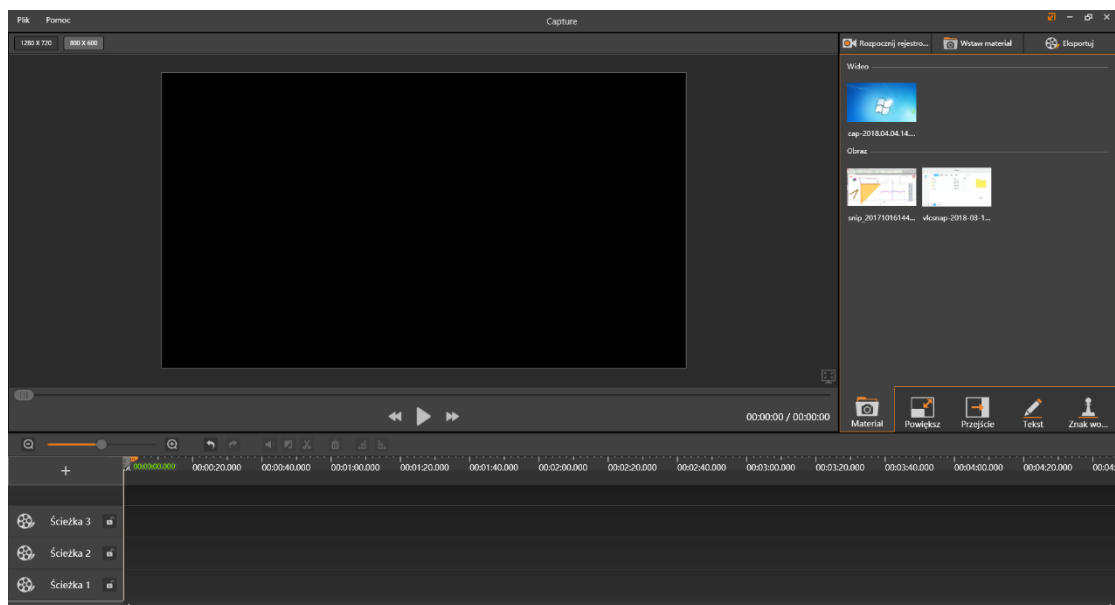
### 3.2.2.1 Nagrywanie ekranu

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




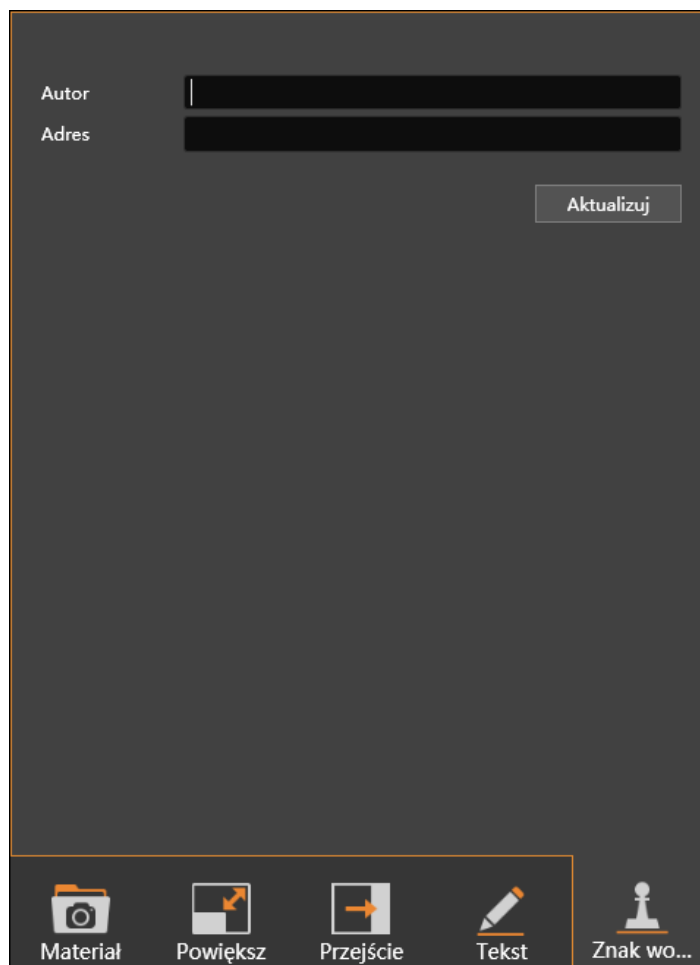
tekstowe, w które można będzie wprowadzić potrzebny tekst. Dodany w ten sposób tekst również staje się materiałem.



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.

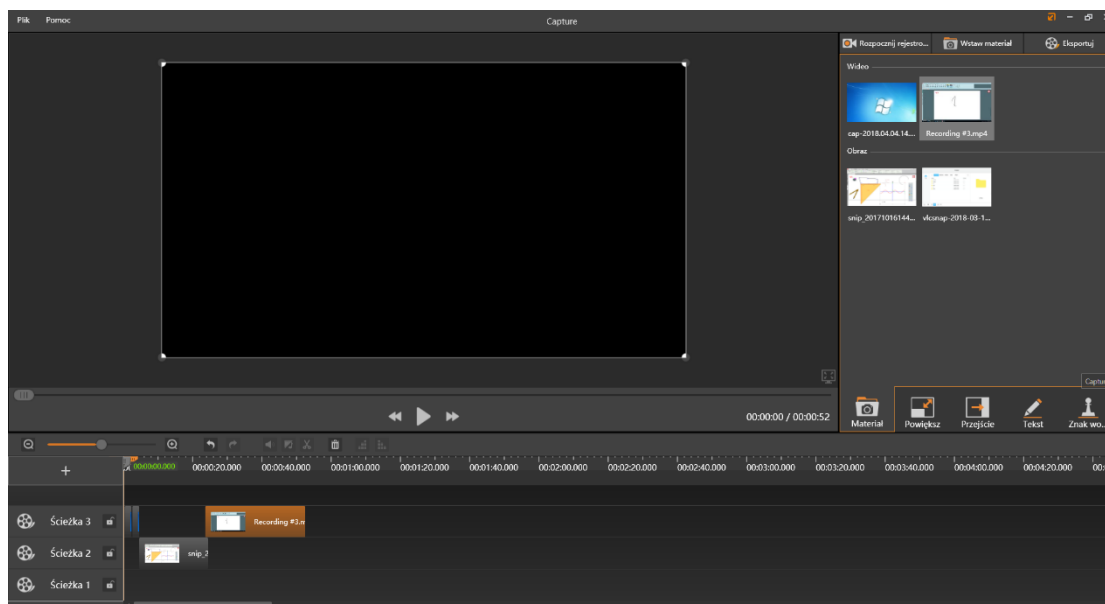


Rys. 3-2-2-4 Edycja znaku wodnego

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  uchwyt  lub kliknij ikonę  lub , aby dostosować przedziały czasowe ścieżki.





- 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

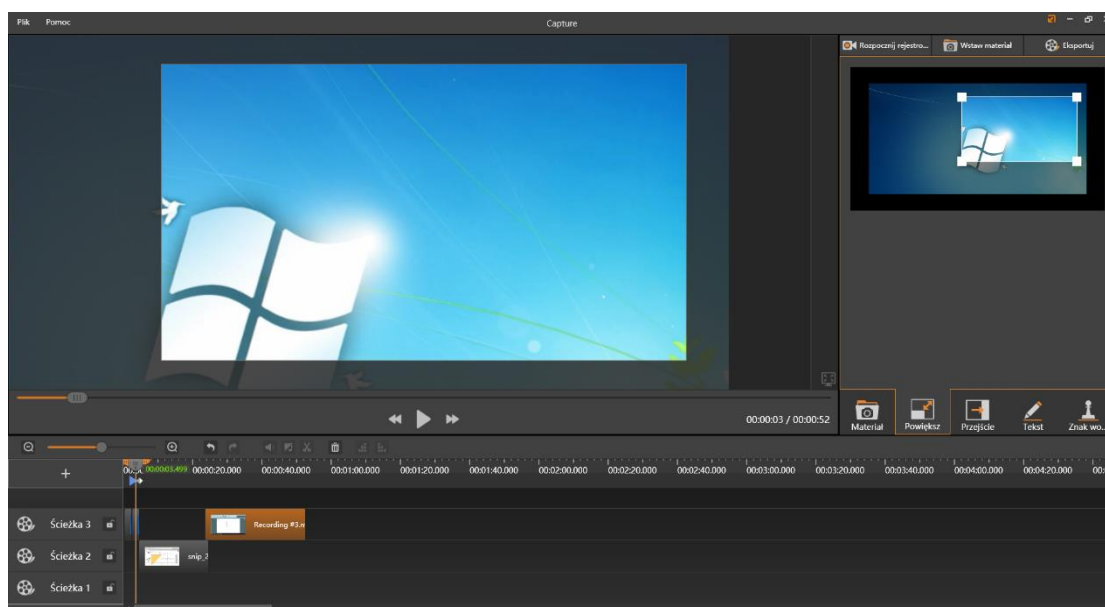
Pasek zawiera przyciski narzędzi umożliwiających cofanie i ponawianie czynności, wyciszenie materiału wideo, dzielenie materiałów wideo, usuwanie materiałów itp.

- 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.

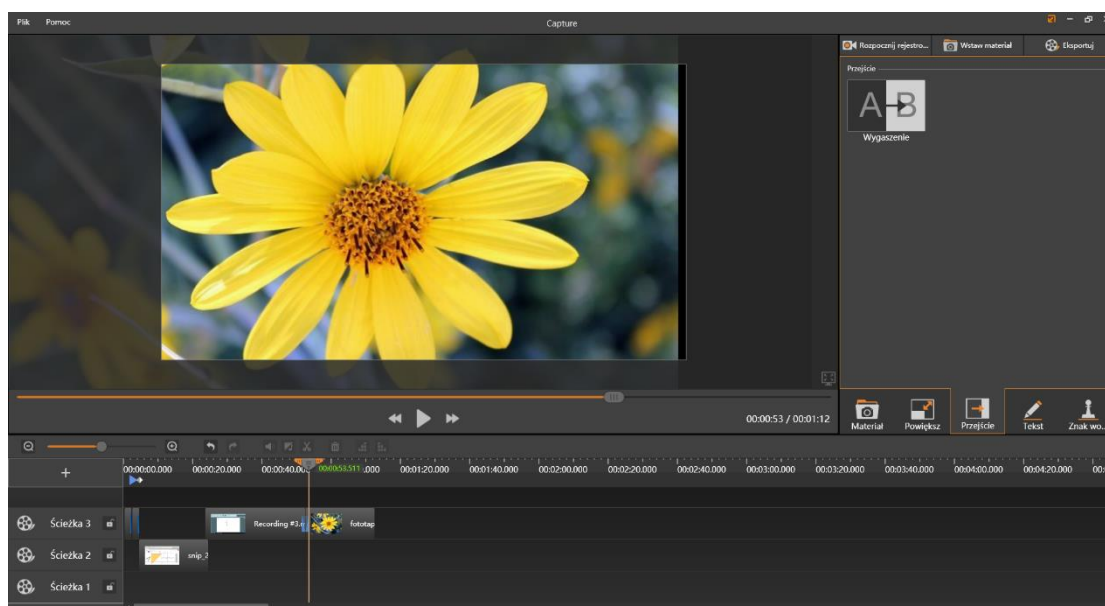


Rys. 3-2-3-3-2 Efekt powiększenia


- 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.




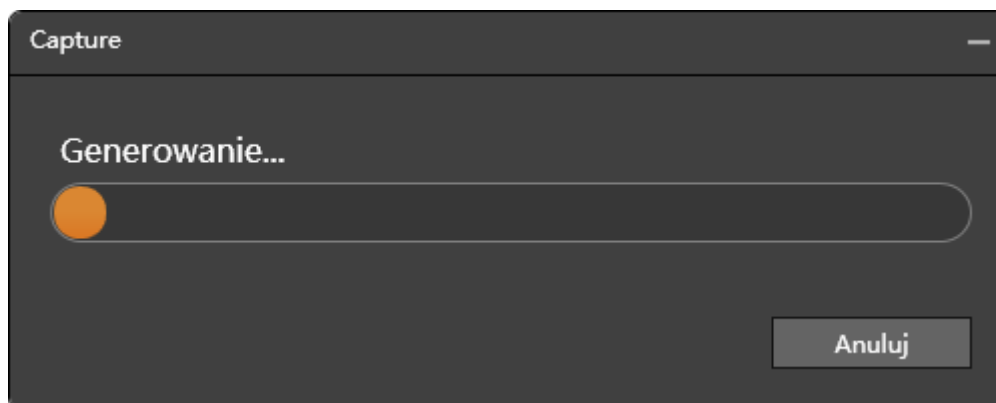
Rys. 3-2-3-4 Definiowanie efektu przejścia

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.




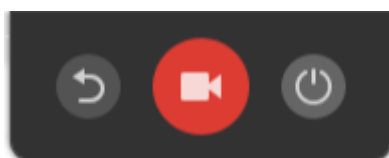
Rys. 3-2-4 Eksportowanie wynikowego filmu

### 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!**