

EKONOMSKA ŠOLA KRANJ



Windows Movie Maker

(navodila za delo s programom so zbrana iz menija Pomoč)

ZA INTERNO UPORABO

Pripravil: Tomo Grahek

Kranj, maj 07

Kazalo

Uvod.....	1
Ključni pojmi.....	1
Spoznavanje zbirk, projektov in filmov	1
Spoznavanje izvornih datotek	2
Spoznavanje naprav za zajem.....	2
Naprave za zajem videa.....	2
Naprave za zajem zvoka.....	3
Priključitev naprav za zajem	3
Medpomnilnik za zajem	4
Shranjevanje filmov	4
Tehnologija Windows Media	4
Spoznavanje nastavitve videa.....	5
Spoznavanje hitrosti povezave	6
Priprave na snemanje videa.....	6
Ustvarjanje in izboljševanje videa.....	6
Prikrivanje napak v videu.....	7
Ustvarjanje in izboljševanje zvoka.....	7
Sistemske zahteve	8
Podprte vrste datotek	9
Bližnjice na tipkovnici	9
Spoznavanje Windows Movie Makerjevega vmesnika.....	11
Menijska in orodna vrstica	12
Podokna.....	12
Podokno s filmskimi opravili	13
Podokno z zbirkami.....	13
Podokno z vsebino	14
Prikazovalnik.....	15
Snemalna knjiga in časovna premica	15
Snemalna knjiga	15
Časovna premica	16
Uporaba Windows Movie Makerja	17
Zajem videa	18
Kako zajeti celoten video s kasete v digitalni kameri	19
Kako zajeti dele videa s kasete v digitalni kameri	20
Kako zajeti video s kasete v analogni kameri ali video rekorderju.....	22
Kako zajeti video v živo.....	23
Izbira naprav za zajem videa in zvoka	24
Kako zamenjati napravo za zajem.....	25
Spoznavanje pogovornega okna »Konfiguriranje naprave za zajem videa«.....	26
Kako spremeniti nastavitve kamere	27
Kako spremeniti nastavitve videa	27
Kako spremeniti nastavitve TV-sprejemnika	28
Izbira mesta shranjevanja	28
Izbira nastavitve videa.....	29
Izbira načina zajemanja iz digitalne naprave	30
Samodejni zajem iz digitalne naprave.....	31
Zajem videa in zvoka	32
Uporaba kontrolnikov digitalnih video naprav	34

Odpravljanje težav pri zajemu videa	35
Prikazani in zajeti video je popačen.	35
Datoteka z zajetim videom presega omejitve 4 GB, ki jo določa datotečni sistem FAT32	36
Digitalna video naprava se ne odziva.....	36
Slikanje.....	37
Kako ustvariti sliko iz videa na zaslonu	37
Uvoz obstoječih predstavnostnih datotek.....	37
Kako uvoziti obstoječe predstavnostne datoteke	38
Kako uvoziti datoteko z zbirkami Windows Movie Makerja	39
Uvažanje video datotek in zaznavanje posnetkov	39
Shranjevanje projekta	40
Kako shraniti projekt	40
Kako shraniti projekt z drugim imenom	40
Predogled projektov in posnetkov	40
Predogled projekta.....	41
Predogled posnetka	41
Premor ali ustavitev predogleda posnetka.....	41
Predvajanje videa na celotnem zaslonu.....	41
Spreminjanje velikosti prikazovalnika pri predogledu.....	41
Skok k določeni sličici	41
Skok k določenemu posnetku v projektu	42
Prikaz lastnosti posnetka	42
Prikaz lastnosti projekta	42
Montaža projektov.....	43
Kako preklopiti pogled na projekt.....	44
Kako projektu dodati posnetek.....	44
Kako odstraniti posnetek iz projekta.....	44
Kako izprazniti snemalno knjigo ali časovno premico	44
Kako ustvariti nov projekt.....	44
Kako odpreti projekt.....	45
Povečava in pomanjšava	45
Kako povečati ali pomanjšati prikaz na časovni premici	45
Kako prilagoditi velikost časovne premice na zaslonu	45
Kako povečati ali pomanjšati snemalno knjigo.....	45
Premikanje in kopiranje posnetkov	46
Kako kopirati posnetek v snemalno knjigo ali na časovni premici.....	46
Kako premakniti posnetek v snemalno knjigo ali na časovni premici.....	46
Kako zamakniti posnetek na časovni premici	47
Razveljavitev dejanj	47
Kako razveljaviti zadnje dejanje	47
Kako uveljaviti zadnje razveljavljeno dejanje.....	47
Kako razveljaviti ali uveljaviti več dejanj hkrati	47
Uporaba samomontaže	48
Kako ustvariti samomontažo	48
Izbira sloga samomontaže	49
Vnos besedila naslova	49
Izbira glasbe za ozadje	50
Montaža posnetkov	51
Delitev in sestavljanje posnetkov	52

Kako razdeliti video- ali zvočni posnetek	52
Kako sestaviti razdeljen zvočni ali video posnetek	52
Porezava posnetkov	53
Kako obrezati posnetek	54
Kako izbrisati točke rezanja	54
Ustvarjanje posnetkov	54
Kako ustvariti posnetke iz obstoječega video posnetka	55
Uporaba vizualnih prehodov in učinkov ter naslovov	55
Delo z vizualnimi prehodi	56
Kako dodati vizualni prehod	57
Kako spremeniti dolžino vizualnega prehoda	57
Kako odstraniti vizualni prehod	58
Uporaba vizualnih učinkov	58
Kako dodati vizualni učinek	59
Kako odstraniti vizualni učinek	59
Spreminjanje vizualnih učinkov	60
Kako dodati ali odstraniti vizualne učinke	61
Dodajanje naslovov in odjavne špice	61
Kako dodati naslov ali odjavno špico	63
Kako urediti obstoječ naslov	63
Kako spremeniti trajanje naslova	64
Kako odstraniti naslov	64
Izbira mesta naslova	64
Vnos besedila naslova	65
Izbira animacije naslova	66
Izbira pisave in barve naslova	67
Delo z zvokom	68
Pripovedovanje ob časovni premici	69
Kako nastaviti pripovedovanje ob časovni premici	71
Prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov	72
Kako prilagoditi glasnost zvočnih zapisov	72
Dodajanje zvočnih učinkov	72
Kako dodati zvočni učinek	73
Kako odstraniti zvočni učinek	73
Kako utišati zvok	73
Prilagajanje glasnosti zvočnega posnetka	73
Kako prilagoditi glasnost zvočnega posnetka	74
Urejanje zbirk in posnetkov	74
Kako spremeniti pogled na posnetke	75
Kako razvrstiti posnetke v podoknu z vsebino	75
Kako ustvariti zbirko	75
Kako izbrisati zbirko	75
Kako preimenovati zbirko	75
Kako izbrisati posnetek iz zbirke	75
Kako kopirati posnetek v zbirko	75
Delo z datoteko z zbirkami	76
Kako varnostno kopirati datoteko z zbirkami	76
Kako obnoviti datoteko z zbirkami	77
Shranjevanje in pošiljanje filmov	77
Shranjevanje filma v računalnik	78

Kako shraniti film v računalnik.....	78
Kako shraniti film v napravo Pocket PC.....	79
Shranjevanje filma za predvajanje v lokalnem računalniku.....	80
Dokončanje čarovnika za shranjevanje filmov pri shranjevanju v računalnik.....	80
Shranjevanje filma na zapisljivi CD.....	80
Kako shraniti film na CD-R ali CD-RW	81
Shranjevanje filma na zapisljivi CD za predvajanje	82
Dokončanje čarovnika za shranjevanje filmov pri shranjevanju na zapisljivi CD.....	82
Nastavitev splošnih možnosti	82
Nastavitev dodatnih možnosti	84
Kako nastaviti privzete dolžine	85
Kako nastaviti obliko video zapisa.....	86
Kako nastaviti razmerje med širino in višino slike	86
Kako nastaviti največjo dovoljeno velikost filmskih datotek za pošiljanje po e-pošti	86
Kako obnoviti privzete dodatne nastavitve	86

Uvod

Windows Movie Maker lahko uporabite za zajem zvoka in videa iz video kamere, spletne kamere ali druge video naprave v računalnik, potem pa lahko iz zajete vsebine ustvarite filme. Prav tako lahko uvozite obstoječe zvočne in video zapise ter slike in jih uporabite v svojih filmih. Potem ko zvok in video uredite s programom Windows Movie Maker – na primer dodate naslove in vizualne prehode ali učinke – lahko film shranite ter ga delite s prijatelji in družino.

Filme lahko shranjujete v računalnik ali zapisujete na CD-R-je oziroma CD-RW-je, odvisno pač od zapisovalnika CD-jev, ki ga imate. Lahko pa jih tudi pošljete prijateljem kot prilogo v poštnem sporočilu ali jih objavite v spletu. Če imate digitalno video kamero, jo lahko priključite na računalnik in film posnamete na kaseto, potem pa ga predvajate na kameri ali televizorju.

V tem poglavju so obravnavane te teme:

- Ključni pojmi. V tem poglavju so pojasnjeni pojmi in izrazi, ki so uporabljeni v celotni pomoči.
- Priprave na snemanje videa. V tem poglavju so številni namigi, kako izboljšati kakovost posnetega videa in zvoka, ki ju boste pozneje zajeli s programom Windows Movie Maker in uporabili v filmih.
- Sistemske zahteve. V tem poglavju so našteje nujne in priporočene sistemske zahteve za uporabo programa Windows Movie Maker.
- Podprte vrste datotek. Tu najdete seznam vseh datotečnih oblik, ki jih lahko uporabite v projektih in filmih v programu Windows Movie Maker.
- Bližnjice na tipkovnici. Tu najdete seznam vseh bližnjičnih tipk, ki jih lahko uporabite za izvajanje pogostih opravil v programu Windows Movie Maker.

Ključni pojmi

V pomoči je uporabljenih kar nekaj ključnih pojmov in izrazov, in dobro je, da se čim prej seznanite z njimi, saj boste lahko tako začeli hitreje ustvarjati filme v programu Windows Movie Maker.

Spoznavanje zbirk, projektov in filmov

Izrazi zbirka, projekt in film so zelo pogosto uporabljeni v uporabniškem vmesniku in datotekah s pomočjo. V nadaljevanju sta pojasnjena njihov pomen in uporaba.

Zbirka

Zbirka vsebuje zvočne posnetke, video posnetke ali slike, ki ste jih uvozili ali zajeli s programom Windows Movie Maker. Je pravzaprav nekakšna shramba za krajše zvočne ali video posnetke, ki vam olajša urejanje in razvrščanje uvožene ali zajete vsebine. Zbirke so prikazane v podoknu z **Zbirke** programa Windows Movie Maker.

Projekt

Projekt vsebuje podatke o razvrstitvi in trajanju zvočnih in video posnetkov, vizualnih prehodov in učinkov ter naslovov, ki ste jih dodali v snemalno knjigo ali na časovno premico. Projektna datoteka, shranjena s programom Windows Movie Maker, ima pripono .mswmm. Potem ko projekt shranite, lahko projektno datoteko kadar koli odprete in urejate v Windows Movie Makerju.

Film

Film je končni izdelek, ki ga shranite s čarovnikom za shranjevanje filmov. Shranite ga lahko v računalnik ali na zapisljivi CD, lahko pa ga pošljete kot priložo e-poštnega sporočila ali ponudniku gostovanja za video v spletu.

Shranjeni film si lahko ogledate s predvajalnikom predstavnostnih datotek, kot je Microsoft Windows Media® Player, ali spletnim brskalnikom. Če na računalnik priključite digitalno video kamero, lahko film posnamete tudi na kaseto, nato pa ga predvajate s kamero ali si ga ogledate na televizorju.

Spoznavanje izvornih datotek

Izvorne datoteke so predstavnostne datoteke, ki vsebujejo zvok, video ali slike in jih uvozite v trenutni projekt.

Pri tem pa ostanejo na izvirnem mestu, tam, od koder ste jih uvozili. Posnetek, ki se pojavi v Windows Movie Makerju, je le prikaz izvorne datoteke, ne njena kopija. Če torej izvorno datoteko po tem, ko jo uvozite v Windows Movie Maker, urejate s kakim drugim programom, se spremembe samodejno pokažejo tudi v Windows Movie Makerju in vseh projektih, ki vsebujejo ta posnetek. Če izbrišete sličico ali posnetek v Windows Movie Makerju, pa ostane izvorna datoteka na izvirnem mestu, odkoder ste jo uvozili, nespremenjena. Da bi delo s projektom potekalo nemoteno, ne preimenujte, brišite ali premikajte izvornih datotek.

Spoznavanje naprav za zajem

Če želite zajeti zvok in video ter ju prenesti v računalnik, lahko v Windows Movie Makerju uporabite različne naprave za zajem. Naprava za zajem je strojna oprema, s katero lahko prenesete video in zvok v računalnik ter ju potem uporabite v projektih. Razlikujemo naprave za zajem videa in naprave za zajem zvoka.

Naprave za zajem videa

Z napravami za zajem videa lahko že posneti video ali video v živo prenesete v računalnik. S programom Windows Movie Maker lahko uporabite te vrste naprav za zajem videa (v nekaterih primerih tudi zvoka):

- Analogni vir, kot je analogna kamera ali video rekorder (VCR), priključen na kartico za analogni zajem.

- Spletno kamero
- Digitalni vir, kot je digitalna video kamera ali video rekorder, priključen na vrata (IEEE) 1394 (Institute of Electrical and Electronics Engineering), in sicer na kartico za digitalni zajem videa ali vgrajena vrata.
- Kartico za sprejem televizijskih signalov

Naprave za zajem zvoka

Z napravo za zajem zvoka lahko zajamete zvok iz zunanjega vira in ga prenesete v računalnik. Najbolj razširjena naprava za zajem zvoka je mikrofonski. Uporabite lahko samostojen mikrofonski, priključen na računalnik, ali pa mikrofonski, vgrajen v digitalno video kamero, analogno kamero oziroma spletno kamero. Za zajem zvoka lahko torej uporabite te naprave:

- Zvočno kartico
- Samostojni mikrofonski
- Mikrofonski, vgrajen v analogno ali spletno kamero

Priključitev naprav za zajem

Na spodnjem seznamu so naštet naprave za zajem, ki jih lahko uporabite, opisano pa je tudi, kako jih priključite na računalnik. Če želite podrobnejše informacije o priključitvi posamezne naprave na računalnik, si oglejte dokumentacijo, ki ste jo dobili z izdelkom.

- **Spletna kamera, priključena na vrata USB, kartica za zajem videa ali vrata IEEE 1394.** Spletno kamero lahko priključite na vrata USB (če ima vmesnik USB), na kartico za analogni zajem videa (če podpira sestavljeni video) ali na vrata IEEE 1394 (če je združljiva s standardom IEEE 1394). V nekatere spletne kamere je vgrajen mikrofonski, tako da jih lahko uporabite tudi za zajem zvoka.
- **Analogna kamera ali video rekorder, priključen na kartico za analogni zajem videa.** Analogno kamero ali video rekorder morate priključiti na kartico za analogni zajem videa, in sicer lahko izhodni priključek za video na kameri povežete z vhodom za video na kartici za zajem videa; levi in desni priključek za zvok pa povežete z vhodom za zvok na zvočni kartici ali kartici za analogni zajem, če podpira tudi zvok (prek priključkov RCA za levi in desni kanal ter enega 3,5-milimetrskega stereopriključka). Video lahko posnamete tudi prek povezave S-video, če jo kamera in kartica za zajem podpirata; pri tem boste morali zvok zajeti posebej, zato priključkov za zvok ne odstranjujte. Kakšno rešitev boste izbrali, je odvisno od strojne opreme, ki jo imate.
- **Digitalna video kamera ali video rekorder, priključen na vrata IEEE 1394.** Če digitalno video kamero priključite na vrata IEEE 1394, bo kakovost videa najboljša. Ker so podatki že v digitalni obliki, jih je prek vmesnika IEEE 1394 zelo lahko prenesti v računalnik. V tem primeru je kabel IEEE 1394 priključen na digitalni izhod za video na video kameri oziroma video rekorderju in na kartico z vodilom IEEE 1394 oziroma vgrajena vrata IEEE 1394.
- **Digitalna video kamera ali video rekorder, priključen na kartico za analogni zajem videa.** Številne digitalne video naprave imajo izhod za analogne signale. Na

kartico za analogni zajem videa lahko tako priključite digitalno video kamero ali video rekorder ter v računalnik prenesete video in zvok.

- **Mikrofon, priključen na zvočno kartico ali vrata USB.** Če želite z mikrofonom zajeti zvok, ga priključite na vhod za zvok oziroma priključek za mikrofon na računalniku. Nekatere mikrofone je mogoče priključiti tudi na vrata USB.
- **Kartica za sprejem televizijskih signalov.** To kartico lahko uporabite za zajem videa neposredno iz televizorja v računalnik.

Medpomnilnik za zajem

Medpomnilnik za zajem omogoča shranjevanje videa in zvoka med zajemom z napravo za zajem, če je to potrebno. V njem se shranjujejo podatki o videu, tako da se posamezne sličice ne izgubijo, ko se video prenaša iz naprave za zajem in se pretvarja v obliko Windows Media. Medpomnilnik ohranja kakovost zajetega zvoka in videa, zlasti če so sistemska sredstva računalnika omejena.

Windows Movie Maker prikaže predvideni čas za ustvarjanje datoteke, ki pravzaprav predstavlja napredovanje sistema pri pretvarjanju podatkov iz medpomnilnika za zajem v datoteko Windows Media. Predvideni čas je odvisen od sistemskih sredstev računalnika, količine videa in zvoka v datoteki medpomnilnika in profila, ki ste ga izbrali za zajem.

Ko je datoteka v obliki Windows Media ustvarjena, je datoteka medpomnilnika izbrisana.

Čarovnik za zajem videa začasno medpomnilniško datoteko ustvari na mestu, ki ste ga izbrali za shranjevanje datoteke z zajetim videom. Pri zajemu pripovedovanja se začasna medpomnilniška datoteka shrani na mestu, ki ga določite v polju **Začasna shramba** v pogovornem oknu **Možnosti**. Če želite več informacij o začasnem mestu za shranjevanje, preberite poglavje Nastavitve splošnih možnosti.

Datoteka medpomnilnika ima pripono .tmp.

Shranjevanje filmov

Ko projekt uredite v programu Windows Movie Maker, ga lahko shranite kot film. Film lahko delite z drugimi, tako da ga shranite na zapisljivi CD, pošljete kot priložo e-poštnega sporočila ali ponudniku gostovanja za video v spletu oziroma posnamete na kaseto v digitalni video kameri.

Shranjeni film vsebuje vse predstavnostne datoteke, ki ste jih dodali v snemalno knjigo oziroma na časovno premico, in sicer zvok, video, slike, vizualne prehode, zvočne in vizualne učinke ter naslove in odjavno špico.

Tehnologija Windows Media

Microsoft Windows Media je tehnologija, ki omogoča ustvarjanje, predvajanje in pošiljanje predstavnostne vsebine v obliki Windows Media. Kodeki, ki jih vsebuje, stisnejo obsežne predstavnostne datoteke, tako da jih je lažje pošiljati po omrežju, pa tudi shraniti in predvajati

z lokalnim računalnikom. Windows Movie Maker posamezne sestavine v obliki Windows Media združi v en sam paket s filmom, ki ga je zelo preprosto deliti z drugimi v spletu, poslati kot e-poštno prilogo ali shraniti na zapisljivi CD.

Zajeti zvok in video lahko shranite v datotekah Windows Media s pripono .wmv (za video datoteke) ali .wma (za datoteke z zvokom, kot je pripovedovanje). Privzeto je, da se končani film shrani v obliki Windows Media.

Spoznavanje nastavitev videa

Ko s čarovnikom za zajem videa ustvarjate izvirne datoteke, lahko izberete poljubne nastavitve za video.

Različne lastnosti šifriranja vplivajo na velikost in kakovost zajetega videa in shranjenega filma. Če izberete zahtevnejšo filmsko nastavitve, se ne povečata le velikost prikaza in bitna hitrost, temveč tudi velikost datoteke. Ponavadi je najbolje, da izberete tisto nastavitve, pri kateri bo datoteka čim manjša, kakovost pa bo vseeno zadovoljiva.

Pri izbiranju nastavitev za video v Windows Movie Makerju upoštevajte naslednje:

- **Način pošiljanja končanega filma.** Ko zajemate video in zvok, upoštevajte način razpečevanja končanega filma. Ali ga boste objavili v spletu ali shranili na zapisljivi CD? Če ga boste poslali ponudniku spletnega gostovanja za video, boste verjetno nastavili manjšo bitno hitrost, da si ga bodo drugi v spletu lahko ogledovali brez težav. Če nameravate film shraniti na zapisljive CD-je in jih razdeliti, lahko izberete večjo bitno hitrost (tako bo večja tudi kakovost), vendar datoteka ne sme biti prevelika za zmogljivost zapisljivega CD-ja.

Če pa nameravate video zajeti z digitalno video kamero, ga urediti v Windows Movie Makerju in nato zopet posneti na kaseto, izberite obliko zapisa za digitalne naprave (DV-AVI), da boste video lahko zajeli kot datoteko AVI. Ta možnost je namreč zelo primerna za snemanje na kaseto, potem kot film uredite z računalnikom.

- **Kakovost zajema.** Ne pozabite, da je kakovost videa in zvoka v končnem izdelku, filmu, odvisna od izvirnega videa in zvoka, ki ju zajamete s programom Windows Movie Maker. Zato je priporočljivo, da pri zajemanju videa in zvoka s kasete ali v živo izberete zahtevnejše nastavitve za video. Pozneje lahko namreč film še vedno shranite z manj zahtevnimi nastavitvami.

Če končani film shranite z zahtevnejšimi nastavitvami kot pri zajemu, se bo povečala le datoteka, kakovost zvoka in videa pa ne. Kakovost končnega videa je torej odvisna od kakovosti zajetega izvirnega videa.

- **Prostor na trdem disku.** Če nameravate zajeti velike količine videa in zvoka, upoštevajte, koliko prostora je na voljo na trdem disku. Če je zvočni ali video zapis zelo dolg, bo tudi datoteka v obliki Windows Media precej velika, četudi bo stisnjena. Priporočljivo je, da ustvarite čim manjšo datoteko, pri kateri bo kakovost videa in zvoka še vedno zadovoljiva.

- **Slikovna in zvočna vsebina.** Pri zajemu videa in zvoka s kasete ali v živo s programom Windows Movie Maker upoštevajte tudi vsebino tega gradiva. Video, ki vsebuje veliko dogajanja in zvoka, morate zajeti z zahtevnejšimi nastavitvami, kar pomeni, da bo datoteka precej večja. Video, ki ni tako razgiban – na primer niz fotografij s pripovedjo – pa lahko shranite z manj zahtevnimi nastavitvami, ne da bi bila kakovost zvoka in slike kaj manjša.

Spoznavanje hitrosti povezave

V čarovniku za shranjevanje filmov lahko izberete nastavitve, ki jih želite uporabiti pri objavljanju filma v spletu.

Pri tem morate upoštevati hitrost povezave tistih, ki si bodo film ogledali. Hitrost povezave je hitrost, s katero je vaše občinstvo povezano v internet in s katero brska po spletu. Večinoma je izražena v kilobitih na sekundo (Kb/s) in od nje je odvisno, kako hitro se nalagajo spletne strani in druga spletna vsebina, ko uporabniki brskajo po spletu.

Pri izbiranju nastavitvev za pošiljanje filma v splet morate torej upoštevati hitrost povezave ciljnega občinstva. Če se večina vaših družinskih članov povezuje v internet s klicnim modemom pri hitrosti 56 Kb/s, morate izbrati temu ustrezno filmsko nastavitvev. Tako bodo res lahko uživali ob ogledovanju vašega filma v spletu. Če izberete prezahtevno nastavitvev, na primer takšno za gledalce s širokopasovnimi povezavami, kot so DSL, kabelski modem ali krajevno omrežje, se bo film prenašal prepočasi in se ne bo predvajal tako, kot bi bilo treba.

Velja pa tudi nasprotno: če imajo gledalci hitro internetno povezavo, izberite nastavitvev za uporabnike DSL-a, kabelskih modemov ali krajevnega omrežja. Tako boste film shranili z zahtevnejšimi nastavitvami, saj ima občinstvo dovolj veliko pasovno širino, da si ga lahko ogleda.

Priprave na snemanje videa

Kakovost filmov, ki jih ustvarite, je odvisna od kakovosti izvirnega gradiva, ki ga pri tem uporabite. Če nameravate iz posnetega videa ustvariti film, si v tem poglavju oglejte koristne nasvete, kako doseči čim večjo kakovost slike in zvoka. V njem najdete tudi namige, kako deloma prikriti napake v že posnetem videu.

Ustvarjanje in izboljševanje videa

V tem poglavju je opisano, kako z izbiro ustreznega ozadja, osvetlitve in oblačil nastopajočih izboljšate kakovost videa.

- **Ozadje.** Če je mogoče, naj bo ozadje pri snemanju nepremično. Če so v ozadju premikajoči se predmeti, zmanjšajte globinsko ostrino, da podrobnosti ne bodo tako dobro vidne. Če zmanjšate globinsko ostrino ali skrajšate goriščno razdaljo, namreč omejite količino podatkov, ki se od sličice do sličice spreminjajo. To dosežete tako, da zmanjšate osvetlitev in se približate predmetu, ki ga snemate, ali pa se od predmeta oddaljite in uporabite teleobjektiv.

- **Osvetlitev.** Osvetlitev mora biti zadostna; svetloba naj bo mehka, razpršena in enakomerna. Zmeren kontrast je pri snemanju predmeta potreben, izogibajte pa se neposredni osvetlitvi, kjer nastane prevelik kontrast. Če na primer snemate obraz, osvetljen z močno sončno svetlobo od strani, utegnejo biti deli obraza, ki so v senci, na videu slabo vidni.
- **Oblačila.** Osebe, ki jih snemate, naj nosijo oblačila, ki se podajo njihovi polti ter se dovolj razlikujejo od ozadja in predmetov v bližini. Izogibajte se svetlih barv, ki na posnetku prehajajo čez robove predmetov, in prog, ki lahko povzročijo valovit črtast vzorec, zlasti če se predmet premika.
- **Stojalo.** Če je mogoče, pri snemanju uporabite stojalo. Če bo kamera resnično pri miru, bo namreč kakovost videa občutno večja. S stojalom tudi preprečite tresenje slike in tako bo gradivo, iz katerega boste ustvarili film, precej bolj uporabno.

Prikrivanje napak v videu

V tem poglavju so opisane pogoste napake v videu, v njem pa najdete tudi namige, kako jih odpraviti.

- **Prenasičene barve.** Če so barve prenasičene, na posnetku prehajajo robove predmetov in se »razmažejo«, ko se ti premikajo. Tej težavi se izognete tako, da še pred zajemom videa zmanjšate nasičenost v nastavitvah kartice za zajem. Nasičenost je količina barve na sliki. Če ni zadostna, so slike skorajda črno-bele, če je prevelika, pa so barve videti umetne in prežive.
- **Presvetla ali pretemna slika.** Če je slika presvetla ali pretemna, morda posnetka ne boste mogli več popraviti. Sliko lahko popravite tako, da prilagodite ti dve vrednosti:
 - Svetlost: lahko jo povečate ali zmanjšate.
 - Kontrast: prilagodite lahko količino sivin oziroma raven svetilnosti.

Če povečate svetlost in prilagodite nastavev svin, lahko popravite pretemno sliko, vendar povečate količino motenj, ki so najbolj opazne prav na temnejših delih slike. Motnje delno odpravite tako, da povečate kontrast.

Te prilagoditve lahko izvedete, ko video zajemate s čarovnikom za zajem videa v Windows Movie Makerju. Če želite več informacij o nastavitvah naprav za zajem videa, preberite poglavje Spoznavanje pogovornega okna »Konfiguriranje naprave za zajem videa«.

Ustvarjanje in izboljševanje zvoka

V tem poglavju so nasveti, kako izboljšati kakovost zvoka.

Šumi okolja. Zvok se odbija od trdnih ravnih površin, kot so stene in okna. Računalniki, klimatske naprave in promet na cesti pa ustvarijo dodatne šume v okolici. Če želite zmanjšati raven nepotrebnih шумov, upoštevajte te nasvete:

- Zakrijte trdne površine, na primer obesite zavese pred okna in tapiserije na stene. Tudi velike preproge lahko zadušijo moteče zvoke.
- Izklopite računalnike, ventilatorje in druge naprave v sobi. Če je mogoče, izklopite še peči oziroma klimatsko napravo.

- Snemajte v sobi, katere okna ne gledajo na cesto. Če je v sobi nepretrgan, a ne preglasen hrup, ga lahko deloma zmanjšate s funkcijo za uravnavanje glasnosti na mešalniku zvoka. Uporabite lahko tudi stikalo za slabljenje nizkih frekvenc, če ga mikrofoni ima.

Uporaba mikrofona. Pri uporabi mikrofona upoštevajte te namige:

- Mikrofoni naj bo usmerjeni navzven, stran od oblačil osebe, ki ga nosi. Oblačila ne smejo prekrivati mikrofona, ta prav tako ne sme biti preblizu ust govorca. Dihanje govorca namreč lahko povzroči glasno pokanje v mikrofoni, ki nima vgrajenega posebnega filtra. Majhne gumbne mikrofoni je mogoče pripeti na kravato ali druga oblačila, vendar niso zaščiteni pred pokanjem, ki ga povzroči dihanje ali veter.
- Odstranite šum v mikrofoni. Šum v mikrofoni je umeten zvok, ki je slišen, kadar se kdo dotakne mikrofona. Tega zato namestite tako, da ne bo napoti in da se ga govorec ne bo ponesreči dotikal. Govorce opozorite, naj s svinčniki, prstani ali podobnim ne udarjajo po mikrofoni in naj se ne igrajo s kablom. Sprednji del mikrofona naj bo prost. Če mikrofoni držite za glavo, bo slišati šume in motnje, če je zvočnik priključen na ozvočenje.

Sistemske zahteve

Če želite uporabljati Windows Movie Maker, potrebujete najmanj takšno sistemsko konfiguracijo:

- Operacijski sistem Microsoft Windows XP Home Edition ali Windows XP Professional
- Procesor s hitrostjo 600 MHz, na primer Intel Pentium III, Advanced Micro Devices (AMD) Athlon ali kak drug enakovreden procesor
- 256 MB RAM-a
- 2 GB prostora na trdem disku
- Naprava za zajemanje zvoka iz zunanjih virov
- Digitalna ali analogna naprava za zajemanje videa iz zunanjih virov
- Internetna povezava (za shranjevanje in pošiljanje filma v splet ali kot prilogo e-poštnega sporočila)

Če pa želite, da bo Windows Movie Maker deloval učinkoviteje, priporočamo takšno konfiguracijo sistema:

- Procesor s hitrostjo 1,5 GHz, na primer Intel Pentium 4, AMD Athlon XP 1500+ ali kak drug enakovreden procesor
- 512 MB RAM-a

Za predvajanje filmov potrebujete to programsko opremo:

- Microsoft Windows 98 oziroma Windows NT® 4.0 ali novejši
- Program, s katerim lahko predvajate datoteke Windows Media Video (WMV), denimo Microsoft Windows Media Player 7.0 ali novejši (najboljše rezultate boste dosegli z različico Windows Media Player 9 Series).

Podprte vrste datotek

Projektu v Windows Movie Makerju lahko vsebino dodate tako, da jo zajamete neposredno s tem programom ali pa uvozite obstoječe predstavnostne datoteke. Vsebina, ki jo zajamete, se shrani v obliki Windows Media, uvozite pa lahko tudi datoteke v obliki Windows Media in drugih razširjenih oblikah.

V Windows Movie Maker lahko uvozite datoteke s temi priponami:

- **Zvočne datoteke:** .aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav in .wma
- **Slikovne datoteke:** .bmp, .dib, .emf, .gif, .jfif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff in .wmf
- **Video datoteke:** .asf, .avi, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wm in .wmv

Bližnjice na tipkovnici

Številne ukaze v Windows Movie Makerju lahko sprožite z bližnjicami na tipkovnici. Tako hitro in preprosto izvedete najpogostejša opravila.

V spodnji tabeli je pregled opravil in bližnjičnih tipk, s katerimi jih izvedete.

Opravo	Bližnjica
Ustvarjanje novega projekta	CTRL+N
Odpiranje obstoječega projekta	CTRL+O
Shranjevanje projekta	CTRL+S
Shranjevanje projekta z drugim imenom	F12
Shranjevanje filma	CTRL+P
Zajem videa	CTRL+R
Uvoz obstoječe predstavnostne datoteke	CTRL+I
Razveljavitev zadnjega dejanja	CTRL+Z
Uveljavitev zadnjega razveljavljenega dejanja	CTRL+Y
Izrezovanje	CTRL+X
Kopiranje	CTRL+C
Lepljenje	CTRL+V
Brisanje	DELETE
Izbiranje vseh posnetkov	CTRL+A
Preimenovanje zbirke ali posnetka	F2

Praznjenje snemalne knjige ali časovne premice	CTRL+DELETE
Prikaz ali skrivanje snemalne knjige ali časovne premice	CTRL+T
Prikaz manj elementov na časovni premici	PAGE DOWN
Prikaz več elementov na časovni premici	PAGE UP
Dodajanje izbranih posnetkov snemalni knjigi ali časovni premici	CTRL+D
Celozaslonsko predvajanje videa	ALT+ENTER
Nastavitev začetne točke rezanja	CTRL+SHIFT+I
Nastavitev končne točke rezanja	CTRL+SHIFT+O
Čiščenje točk rezanja	CTRL+SHIFT+DELETE
Delitev posnetka	CTRL+L
Sestavljanje zveznih posnetkov	CTRL+M
Krcanje posnetka v levo	CTRL+SHIFT+B
Krcanje posnetka v desno	CTRL+SHIFT+N
Predvajanje posnetka ali premor	PRESLEDNICA
Ustavitev predvajanja v snemalni knjigi ali na časovni premici	CTRL+K
Predvajanje vsebine v snemalni knjigi ali na časovni premici	CTRL+W
Previjanje vsebine v snemalni knjigi ali na časovni premici	CTRL+Q
Nazaj	CTRL+ALT+LEVA PUŠČICA
Naprej	CTRL+ALT+DESNA PUŠČICA
Prejšnja slička	ALT+LEVA PUŠČICA
Naslednja slička	ALT+DESNA PUŠČICA
Prikaz tem pomoči	F1
Izbiranje prejšnjega elementa (na stezi časovne premice, v snemalni knjigi ali podoknu z vsebino)	LEVA PUŠČICA
Izbiranje naslednjega elementa (na stezi časovne premice, v snemalni knjigi ali podoknu z vsebino)	DESNA PUŠČICA
Izbiranje elementa zgoraj (na stezi časovne premice ali v podoknu z vsebino)	PUŠČICA NAVZGOR

Izbiranje elementa spodaj (na stezi časovne premice ali v podoknu z vsebino) PUŠČICA NAVZDOL

Premik k prvemu elementu (na stezi časovne premice, v snemalni knjigi ali podoknu z vsebino) HOME

Premik k zadnjemu elementu (na stezi časovne premice, v snemalni knjigi ali podoknu z vsebino) END

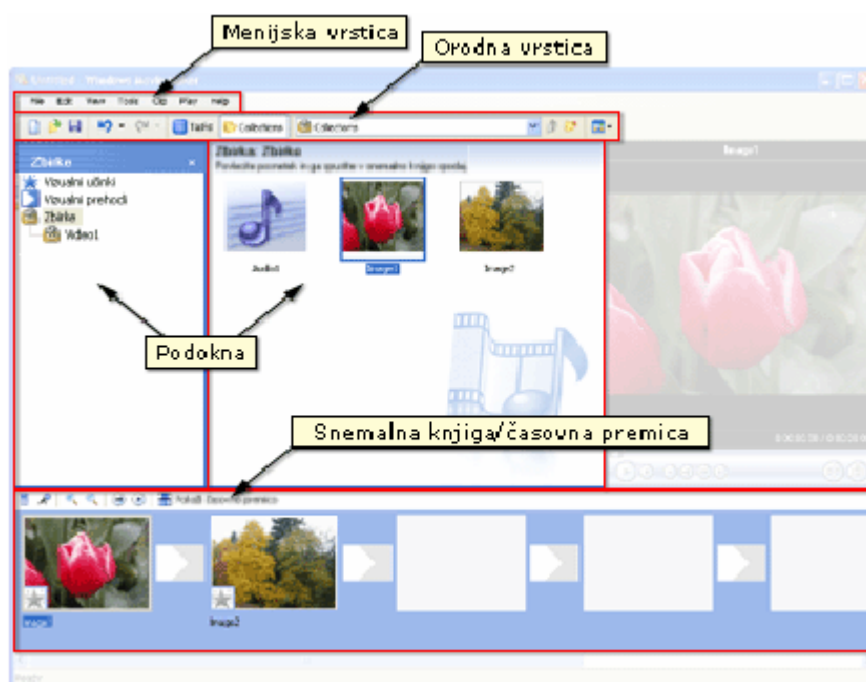
Spoznavanje Windows Movie Makerjevega vmesnika

Uporabniški vmesnik v Windows Movie Makerju je razdeljen na tri glavne dele: menijsko in orodno vrstico, podokna ter snemalno knjigo in časovno premico.

Ta razdelek ima naslednja poglavja:

- Menijska in orodna vrstica. Ponuja informacije o uporabi menijskih ukazov in orodne vrstice za izvajanje opravil v Windows Movie Makerju.
- Podokna. Ponuja informacije o uporabi pogovornega okna z zbirkami za ogledovanje zbirk in podokna s filmskimi opravili za izvajanje pogostih opravil pri montiranju projekta in ustvarjanju filma.
- Snemalna knjiga in časovna premica. Ponuja informacije o uporabi snemalne knjige ali časovne premice pri delu s posnetki v trenutnem projektu.

Ilustracija prikazuje osnovne dele uporabniškega vmesnika v Windows Movie Makerju, ki so omenjeni v vodniku.



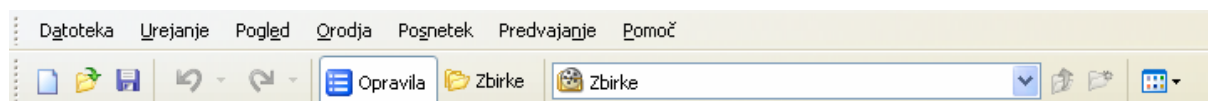
Menijska in orodna vrstica

Z ukazi v menijski vrstici lahko izvajate opravila v Windows Movie Makerju. Postopki za izvajanje opravil so v pomoči opisani z uporabo menijskih ukazov.

Namesto menijskih ukazov lahko uporabite tudi orodno vrstico. Prek nje lahko hitro izvajate pogosta opravila.

Če želite pokazati ali skriti orodno vrstico, v meniju **Pogled** kliknite **Orodna vrstica**. Kadar je orodna vrstica prikazana, se poleg ukaza **Orodna vrstica** v meniju pokaže puščica.

Na ilustraciji sta prikazani menijska in orodna vrstica v Windows Movie Makerju.



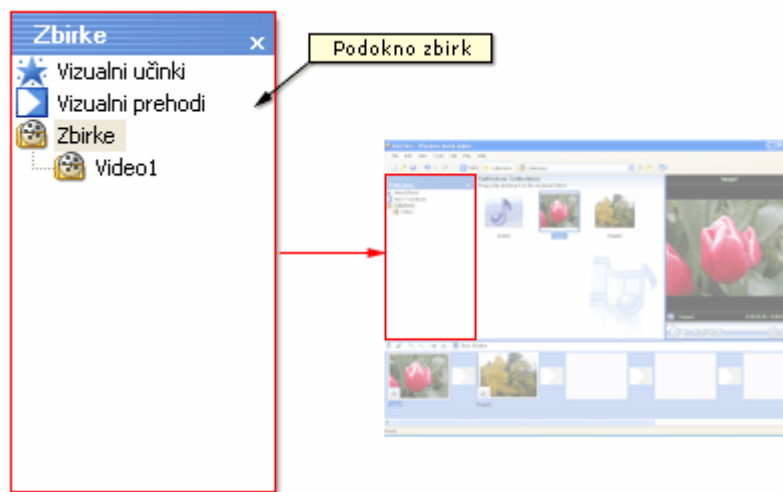
Podokna

Glavne funkcije uporabniškega vmesnika programa Windows Movie Maker so prikazane v ločenih podoknih. Odvisno od izbranega pogleda – zbirke ali filmskih opravil – sta glavni podokni videti, kot je prikazano v nadaljevanju.

Na ilustraciji je prikazano podokno s filmskimi opravili.



Na ilustraciji je prikazano podokno z zbirkami.



Podokno s filmskimi opravili

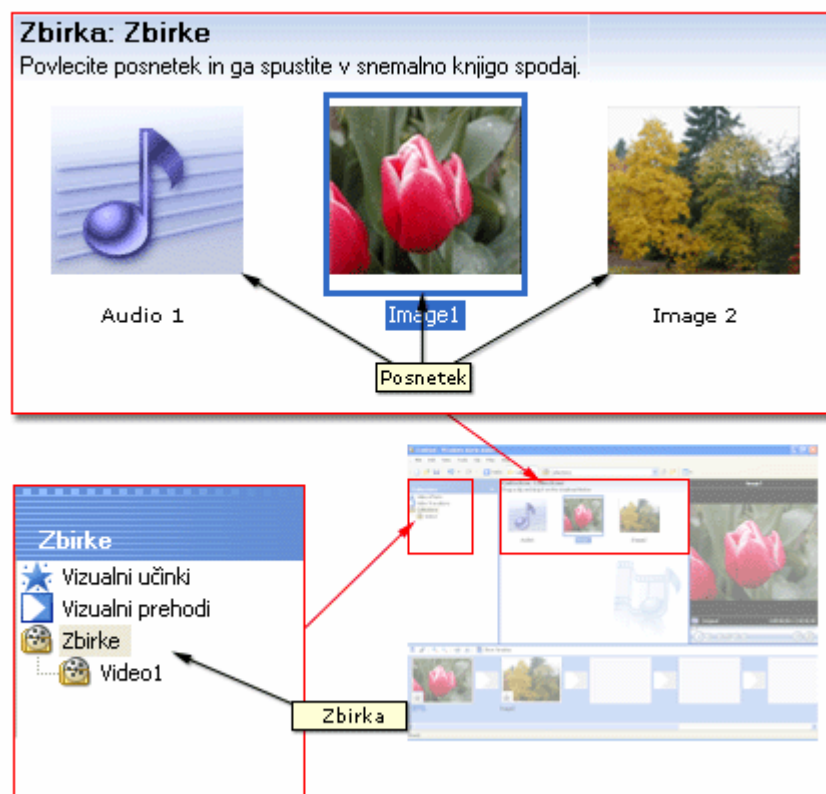
V podoknu s filmskimi opravili so naštetá pogosta opravila, ki jih boste izvajali pri ustvarjanju filma.

Podokno s filmskimi opravili vam omogoča izvajanje naslednjih pogostih opravil, odvisno od posameznih faz pri ustvarjanju filma.

- **Zajem videa.** Ponuja možnosti za začetek ustvarjanja filma, kot so zajem videa in uvoz obstoječega posnetka, slik ali zvoka.
- **Montaža filma.** Ponuja možnosti za ustvarjanje filma, kot je gledanje obstoječega posnetka, slik, zvoka, vizualnih učinkov ali dodajanje naslovov in odjavne špice. Če želite začeti samodejno ustvarjati film, lahko zaženete tudi samomontažo.
- **Dokončevanje filma.** Ponuja možnosti za shranjevanje končnega izdelka v računalnik, na zapisljiv CD, pošiljanje filma kot priponke v e-poštnem sporočilu, v splet ali na kaseto v digitalni kameri.
- **Nasveti za ustvarjanje filmov.** Ponuja pomoč za izvajanje pogostih opravil v Windows Movie Makerju.

Podokno z zbirkami

V podoknu z zbirkami so prikazane vaše zbirke, ki vsebujejo posnetke. Imena zbirk so navedena v podoknu z zbirkami na levi, posnetki v izbrani zbirki pa so prikazani v podoknu z vsebino na desni strani, kot kaže ilustracija.



Posnetke iz podokna z vsebino ali zbirko iz podokna z zbirkami lahko povlečete v snemalno knjigo oziroma na časovno premico trenutnega projekta. Lahko jih povlečete tudi na predvajalnik in jih predvajate. Posnetek je zgolj izvorna datoteka, ki jo lahko Windows Movie Maker prepozna in uporabi. Če ga spremenite, bodo spremembe vidne samo v trenutnem projektu, ne pa tudi v izvorni datoteki.

Podokno z vsebino

V podoknu z vsebino so prikazani posnetki v zbirki, ki je izbrana v podoknu z zbirkami. V podoknu z zbirkami so prikazani vsi zvočni in video posnetki, slike ter vizualni prehodi in učinki, ki jih lahko dodate v snemalno knjigo ali na časovno premico in vključite v film.

V podoknu z vsebino sta mogoča dva pogleda posnetkov: podrobnosti in sličice.

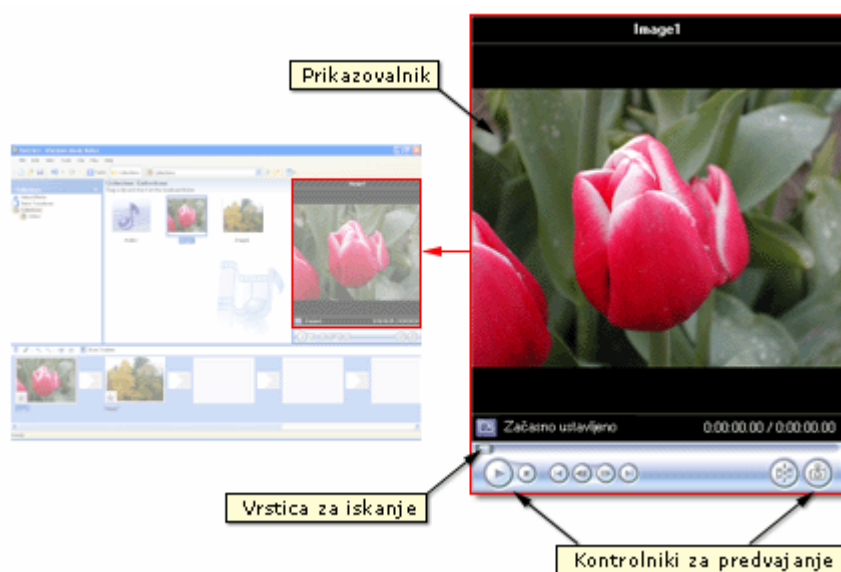
- **Podrobnosti.** Prikaže informacije o posnetkih v podoknu z vsebino. Posamezne podrobnosti so odvisne od vrste prikazanega posnetka. V tem pogledu lahko elemente razvrstite tako, da kliknete stolpec, po katerem jih želite razvrstiti.
- **Sličice.** Prikaže sličico izbranih posnetkov odvisno od izbrane zbirke in vrste posnetkov, shranjenih v njej. Če denimo zbirka vsebuje zajet ali uvožen video, je na sličici prikazana podoba iz izbranega posnetka. Če zbirka vsebuje uvožene ali zajete slike, je na sličici prikazana slika. Kadar v podoknu z zbirkami izberete vizualne prehode ali vizualne učinke, so v podoknu z vsebino prikazane sličice posameznih prehodov ali učinkov.

Prikazovalnik

V prikazovalniku si lahko ogledate posamezne posnetke ali celoten projekt. Tako si lahko projekt ogledate, preden ga shranite kot film.

Z gumbi za predvajanje se lahko premikate po posameznem posnetku ali celotnem projektu. Z gumbi na prikazovalniku lahko izvajate tudi druge funkcije, na primer razdelite zvočni ali video posnetek na dva manjša ali iz trenutno prikazane sličice naredite sliko.

Na ilustraciji so predstavljeni prikazovalnik in njegovi gumbi.



Snemalna knjiga in časovna premica

Območje, kjer ustvarjate in urejate projekt, je prikazano v dveh pogledih, kot snemalna knjiga in časovna premica. Pri montiranju filma lahko med njima preklapljate.

Razliko med delom v snemalni knjigi oziroma na časovni premici v pomoči označuje naslednja označba.

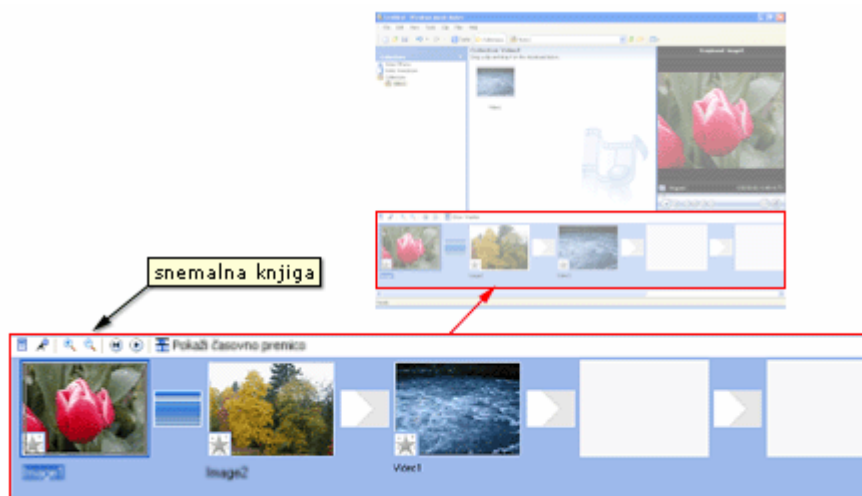
- **Snemalna knjiga/časovna premica.** Označuje, da se opravilo lahko izvaja tako v snemalni knjigi kot na časovni premici.
- **Snemalna knjiga.** Označuje, da se opravilo lahko izvaja samo v snemalni knjigi.
- **Časovna premica.** Označuje, da se opravilo lahko izvaja samo na časovni premici.

Snemalna knjiga

Snemalna knjiga je privzeti pogled v Windows Movie Makerju. V njej si lahko ogledate vrstni red posnetkov v projektu in ga po potrebi zlahka spremenite. V tem pogledu vidite tudi dodane vizualne učinke ali prehode. Ogledate si lahko tudi vse posnetke v trenutnem projektu.

Zvočni posnetki, ki jih dodate projektu, pa niso prikazani v snemalni knjigi; prikazani so na časovni premici.

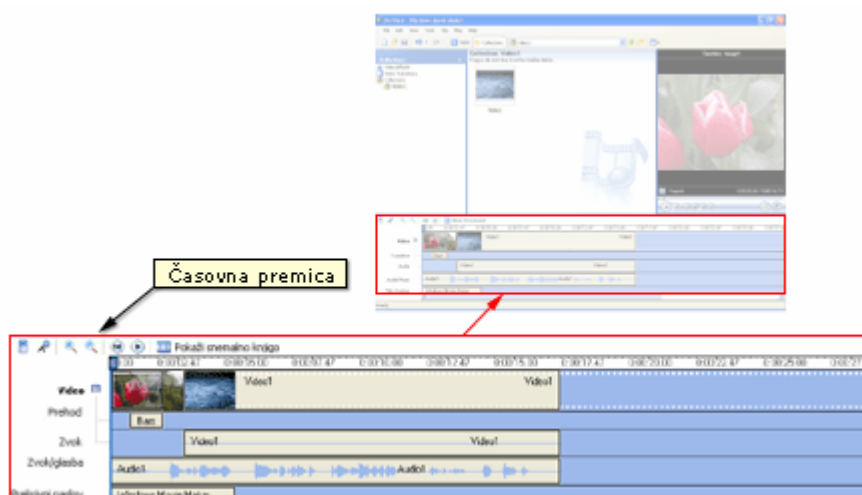
Na ilustraciji je prikazana snemalna knjiga. Projekt je sestavljen iz vseh posnetkov v njej.



Časovna premica

Na časovni premici lahko pregledujete ali spremenite trajanje posnetkov v projektu. Z gumbi na njej izvajate opravila, kot so spreminjanje pogleda na projekt, povečava ali pomanjšava podrobnosti projekta, snemanje pripovedovanja ali prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov. Čas je zapisan v obliki ure:minute:sekunde.stotinke sekunde (h:mm:ss.ss). Če želite neželene dele posnetka obrezati, premaknite ročico, ki se prikaže, ko izberete posnetek. Ogledate si lahko tudi vse posnetke v trenutnem projektu, prikazane na časovni premici.

Na ilustraciji je prikazana časovna premica. Projekt je sestavljen iz vseh posnetkov na njej.



Na časovni premici so prikazane naslednje steze, ki kažejo, katere vrste datotek ste dodali trenutnemu projektu.

Video

Na stezi za video lahko vidite, katere video posnetke, slike ali naslove ste dodali projektu. Stezo lahko razširite tako, da so vidni tudi zvočni posnetek, ki spremlja video, in vizualni prehodi, ki ste jih dodali. Potem ko časovni premici dodate posnetek, se na njem prikaže ime izvirne datoteke. Če sliki, videu ali naslovu dodate kak vizualni učinek, se na posnetkih prikaže majhna ikona, ki označuje, da ima ta posnetek dodan vizualni učinek.

Prehodi

Na stezi za prehode lahko vidite vizualne prehode, ki ste jih dodali na časovno premico. Vidna je samo, kadar razširite stezo za video. Na njej so prikazani vsi prehodi, ki jih dodate iz mape **Vizualni prehodi**. Potem ko časovni premici dodate prehod, je njegovo ime prikazano na premici. Njegovo trajanje lahko podaljšate ali skrajšate tako, da povlečete začetno ročico, ki se pojavi, kadar izberete prehod.

Zvok

Na stezi za zvok lahko vidite zvok, vključen v video posnetke, ki ste jih dodali projektu. Tako kot steza za prehode je vidna samo, kadar je steza za video razširjena. Če izberete zvočni posnetek na tej stezi in ga izbrišete, se izbriše tudi video posnetek na stezi za video.

Zvok/glasba

Na stezi za zvok/glasbo lahko vidite zvočne posnetke, ki ste jih dodali projektu. Na zvočnem posnetku je prikazano njegovo ime.

Na to stezo lahko dodate tudi video posnetke, če želite, da se v projektu in končanem filmu predvaja samo zvok, ne pa tudi slika.

Prekrivni naslovi

Na stezi za prekrivne naslove lahko vidite naslove ali odjavno špico, ki ste jih dodali na časovno premico. Nanjo lahko dodate več naslovov na različnih mestih v filmu. Naslovi prekrivajo prikazano sliko. Trajanje naslova lahko podaljšate ali skrajšate tako, da povlečete začetno ali končno ročico, ki se pojavi, kadar izberete naslov.

Uporaba Windows Movie Makerja

V tem razdelku so obravnavane te teme:

- Zajem videa. Tu boste našli informacije o uporabi čarovnika za zajem videa. Ta se uporablja za zajem slike in zvoka za film.
- Slikanje. Tu boste našli informacije in opise postopkov, povezane s slikanjem in uporabi ustvarjenih slik v filmu.
- Uvoz obstoječih predstavnostnih datotek. Tu so opisani postopki za uvoz obstoječih datotek digitalne predstavnosti v Windows Movie Maker.
- Shranjevanje projekta. Tu boste našli informacije o shranjevanju Windows Movie Makerjevega projekta.

- Predogled projektov in posnetkov. Tu boste našli informacije o predogledu posameznih posnetkov ali celega projekta v Windows Movie Makerju.
- Montaža projektov. Tu so opisani postopki za montažo obstoječih Windows Movie Makerjevih projektov.
- Montaža posnetkov. Tu boste našli opise postopkov in informacije o ustvarjanju, delitvi, združevanju in rezanju posnetkov.
- Uporaba vizualnih prehodov in učinkov ter naslovov. Tu so opisani postopki za izboljšanje filmov z dodajanjem vizualnih prehodov, vizualnih učinkov in naslovov.
- Delo z zvokom. Tu boste našli informacije o montaži zvoka in uporabi zvočnih učinkov v projektih.
- Urejanje zbirk in posnetkov. Tu lahko najdete informacije o učinkovitem urejanju zbirk in posnetkov v Windows Movie Makerju.
- Shranjevanje in pošiljanje filmov. V tem poglavju so informacije o uporabi čarovnika za shranjevanje filmov, s katerim filme shranjujete in jih delite z drugimi.
- Konfiguriranje možnosti. Tu boste našli informacije in opise postopkov za prilagajanje različnih vidikov Windows Movie Makerja.

Zajem videa

Z Windows Movie Makerjem lahko video in zvok zajamete v računalnik. Za začetek zajema mora biti naprava za zajem videa pravilno priključena na računalnik, da jo Windows Movie Maker zazna. Med napravami za zajem zvoka in videa ter viri, ki jih lahko uporabite, so digitalne ali analogne kamere ali pa video rekorder, spletna kamera, kartica za sprejem televizijskih signalov ali mikrofoni.

Vsebinsko lahko zajemate v živo ali z video kasete.

Pri zajemanju videa in zvoka v Windows Movie Makerju se zažene čarovnik za zajem videa:

1. Izberite želene naprave za zajem. Več informacij o tem boste našli v poglavju Izbira naprave za zajem videa in zvoka.
2. Določite, kam naj se shranita zajeta zvočna in video datoteka. Več informacij o tem boste našli v poglavju Izbira mesta shranjevanja.
3. Izberite nastavitve videa. Več informacij o nastavitvah za zajem videa in zvoka boste našli v poglavju Izbira nastavitve videa.
4. Če zajemate zvok in video z video kasete v digitalni kameri ali digitalnem video rekorderju, izberite način zajemanja videa in zvoka. Več informacij boste našli v poglavju Izbira načina zajemanja iz digitalne naprave.
5. Zajemite video in zvok. Več informacij boste našli v poglavju Zajem videa in zvoka.

Opomba

- Če je digitalna kamera priključena na vrata IEEE 1394, mora biti vklopljena, da jo Windows Movie Maker zazna.

Kako zajeti celoten video s kasete v digitalni kameri

1. Preverite, da je digitalna naprava pravilno priključena na vrata IEEE 1394 (**FireWire**), nato pa kamero nastavite za predvajanje posnetega videa (pogosto je ta funkcija označena kot VTR ali VCR).



2. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

3. Na strani **Naprava za zajem videa** v razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite digitalno kamero.
4. V polje **Vnesite ime datoteke za zajeti video** natipkajte ime datoteke z videom, ki ste ga pravkar zajeli. Nato v polju **Izberite, kam želite shraniti zajeti video** izberite mesto, kjer naj bo video shranjen, ali kliknite **Prebrskaj**, da mesto poiščete.
5. Na strani **Nastavitve videa** izberite nastavitve za zajem videa in zvoka.
6. Na strani **Način zajema** kliknite **Samodejno zajemi celoten trak**.

Kaseta v digitalni video kameri se bo previla nazaj. Zajem se bo začel samodejno in se končal, ko se bo kasetna odvrtila do konca.

7. Po želji uporabite spodnja ukaza:
 - Če želite video razdeliti na manjše posnetke, potrdite potrditveno polje **Ustvari posnetke, ko čarovnik dokonča**.
 - Če želite zajem ustaviti, preden se video kasetna odvrtila do konca, najprej kliknite **Ustavi zajem**, nato pa **Da** v pogovornem oknu, ki se prikaže, da shranite video, ki je bil že zajet.
8. Kliknite **Dokončaj**, da zaprete čarovnika za zajem videa.

Zajeta vsebina se uvozi v novo zbirko z enakim imenom, kot ste ga dodelili datoteki z videom.

Kako zajeti dele videa s kasete v digitalni kameri

1. Preverite, da je digitalna naprava pravilno priključena na vrata IEEE 1394, nato pa kamero nastavite za predvajanje posnetega videa (pogosto je ta funkcija označena kot VTR ali VCR).
2. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

3. Na strani **Naprava za zajem videa** v razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite digitalno kamero.
4. V polje **Vnesite ime datoteke za zajeti video** natipkajte ime datoteke z videom, ki ste ga pravkar zajeli. Nato v polju **Izberite, kam želite shraniti zajeti video** izberite mesto, kjer naj bo video shranjen, ali kliknite **Prebrskaj**, da mesto poiščete.
5. Na strani **Nastavitev videa** izberite nastavitve za zajem videa in zvoka.
6. Na strani **Način zajema** kliknite **Ročno zajemi del traku**.
7. Če želite video razdeliti na manjše posnetke, potrdite potrditveno polje **Ustvari posnetke, ko čarovnik dokonča**.
8. Če nočete, da se med zajemom videa predvaja zvok, potrdite potrditveno polje **Izklopi zvočnike**.
9. Če želite po določenem času samodejno ustaviti zajemanje, potrdite potrditveno polje **Omejitev časa zajema**, nato pa vpišite ali izberite, kako dolgo želite zajemati. Čas je prikazan v obliki *ure:minute* (h:mm).
10. Poiščite video in zvok, ki ga želite zajeti, s kontrolniki na digitalni video kameri ali video rekorderju oziroma med **Kontrolniki digitalne video kamere** v čarovniku za zajem.
11. Kliknite **Začni zajem**, da zaženete zajem videa.

Video kasete se samodejno začne predvajati in zajem se začne.

12. Na voljo imate dve možnosti:
 - Ko se video kasete odvrta do točke, kjer želite zajem ustaviti, kliknite **Ustavi zajem**.
 - Če ste potrdili potrditveno polje **Omejitev časa zajema**, počakajte na določeni čas zajema videa.
13. Ponovite korake od 10 do 12 za vsak del video kasete, ki ga želite zajeti.
14. Ko zajamete vse, kar ste želeli, kliknite **Dokončaj**, da zaprete čarovnika za zajem videa.

Zajeta vsebina se uvozi v novo zbirko z enakim imenom, kot ste ga dodelili datoteki z videom.

Čarovnik za zajem videa: Sony DV Device

Datoteka z zajetim videom
Vnesite informacije za datoteko z zajetim videom.

1. Vnesite ime datoteke za zajeti video.

2. Izberite, kam želite shraniti zajeti video.

< Nazaj Naprej > Prekliči

Čarovnik za zajem videa: Sony DV Device

Nastavitev videa
Izberite nastavitve, ki jo želite uporabiti za zajem videa. Od te nastavitve bo odvisna kakovost in velikost zajetega videa.

☐ **Najboljša kakovost za predvajanje v računalniku (priporočeno)**
To možnost uporabite, če želite posnetek shraniti in montirati v računalniku.

☒ **Oblika zapisa za digitalne naprave (DV-AVI)**
To možnost uporabite, če želite končani film shraniti na kaseto.

☐ **Druge nastavitve**

Izvedite več o [nastavitvah videa](#).

Podrobnosti nastavitvev

Vrsta datoteke: Audio-Video Interleaved (AVI)
Bitna hitrost: 25,0 Mb/s
Prikazana velikost: 720 x 576 slikovnih pik
Sličic na sekundo: 25
Oblika videa: PAL

Velikost videodatoteke

Za minuto videa, shranjenega pri tej nastavitvi, bo potrebnih 178 MB.

Prostor na pogonu C: 9,46 GB

< Nazaj Naprej > Prekliči

Kako zajeti video s kasete v analogni kameri ali video rekorderju

1. Preverite, da sta analogna kamera ali video rekorder pravilno priključena na računalnik, nato pa kamero nastavite za predvajanje posnetega videa (pogosto je ta funkcija označena kot VTR ali VCR).
2. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravi v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

3. Na strani **Naprava za zajem videa** naredite nekaj od tega:
 - V razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite želeno analogno napravo za zajem videa, nato pa na seznamu **Vhod za video** izberite še vhod, ki ga želite uporabiti.
 - Če želite prilagoditi nastavitve naprave za zajem videa, kliknite **Konfiguriranje**.
 - Na seznamu **Zvočna naprava** kliknite želeno napravo za zajem zvoka, nato pa na seznamu **Zvočni vhod** izberite še vhod, ki ga želite uporabiti.
 - Glasnost vhodnega zvoka prilagodite z drsnikom **Vhodna raven**.
4. V polje **Vnesite ime datoteke za zajeti video** natipkajte ime datoteke z videom, ki ste ga pravkar zajeli. Nato v polju **Izberite, kam želite shraniti zajeti video** izberite mesto, kjer naj bo video shranjen, ali kliknite **Prebrskaj**, da mesto poiščete.
5. Na strani **Nastavitev videa** izberite nastavitve za zajem videa in zvoka.
6. Če želite video razdeliti na manjše posnetke, potrdite potrditveno polje **Ustvari posnetke, ko čarovnik dokonča**.
7. Če načete, da se med zajemom videa predvaja zvok, potrdite potrditveno polje **Izklopi zvočnike**.
8. Če želite po določenem času samodejno ustaviti zajemanje, potrdite potrditveno polje **Omejitev časa zajema**, nato pa vpišite ali izberite, kako dolgo želite zajemati. Čas je prikazan v obliki *ure:minute (h:mm)*.
9. S kontrolniki na analogni video kameri ali video rekorderju na video kaseti poiščite video in zvok, ki ju želite zajeti.
10. Da zaženete zajem, kliknite **Začni zajem**, nato pa pritisnite gumb za predvajanje na analogni video kameri ali video rekorderju.
11. Na voljo imate dve možnosti:
 - Ko se video kasetna odvrta do točke, kjer želite zajem ustaviti, kliknite **Ustavi zajem** in pritisnite gumb za konec predvajanja (Stop) na analogni video kameri ali video rekorderju.
 - Če ste potrdili potrditveno polje **Omejitev časa zajema**, počakajte na določeni čas zajema videa, nato pa pritisnite gumb za konec predvajanja (Stop) na analogni video kameri ali video rekorderju.
12. Ponovite korake od 9 do 11 za vsak del video kasete, ki ga želite zajeti.
13. Ko zajamete vse, kar ste želeli, kliknite **Dokončaj**, da zaprete čarovnika za zajem videa.

Zajeta vsebina se uvozi v novo zbirko z enakim imenom, kot ste ga dodelili datoteki z videom.

Kako zajeti video v živo

1. Preverite, ali je naprava za zajemanje pravilno priključena. Če uporabljate digitalno ali analogno kamero, jo nastavite na snemanje videa in zvoka v živo (pogosto je ta funkcija označena kot Camera).
2. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

3. Na strani **Naprava za zajem videa** naredite nekaj od tega:
 - V razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite želeno analogno napravo za zajem videa, nato pa na seznamu **Vhod za video** izberite še vhod, ki ga želite uporabiti.
 - Če želite prilagoditi nastavitve naprave za zajem videa, kliknite **Konfiguriranje**.
 - Na seznamu **Zvočna naprava** kliknite želeno napravo za zajem zvoka, nato pa na seznamu **Zvočni vhod** izberite še vhod, ki ga želite uporabiti.
 - Glasnost vhodnega zvoka prilagodite z drsnikom **Vhodna raven**.
4. V polje **Vnesite ime datoteke za zajeti video** natipkajte ime datoteke z videom, ki ste ga pravkar zajeli. Nato v polju **Izberite, kam želite shraniti zajeti video** izberite mesto, kjer naj bo video shranjen, ali kliknite **Prebrskaj**, da mesto poiščete.
5. Na strani **Nastavitev videa** izberite nastavitve za zajem videa in zvoka.
6. Če želite video po zajemu razdeliti na manjše posnetke, potrdite potrditveno polje **Ustvari posnetke, ko čarovnik dokonča**.
7. Če načete, da se med zajemom videa predvaja zvok, potrdite potrditveno polje **Izklopi zvočnike**.
8. Če želite po določenem času samodejno ustaviti zajemanje, potrdite potrditveno polje **Omejitev časa zajema**, nato pa vpišite ali izberite, kako dolgo želite zajemati. Čas je prikazan v obliki *ure:minute* (h:mm).
9. Kliknite **Začni zajem**, da se zajem začne.
10. Na voljo imate dve možnosti:
 - Kliknite **Ustavi zajem**, ko želite zajem ustaviti.
 - Če ste potrdili potrditveno polje **Omejitev časa zajema**, počakajte na določeni čas zajema videa.
11. Ponovite koraka 9 in 10 za zajem naslednjega videa v živo.
12. Kliknite **Dokončaj**, da zaprete čarovnika za zajem videa.

Zajeta vsebina se uvozi v novo zbirko.

Opomba

- Če za zajem videa v živo uporabljate digitalno kamero, priključeno na vrata IEEE 1394, zvočni vhodi in vhodi za video niso prikazani.

Izbira naprav za zajem videa in zvoka

Na tej strani čarovnika za zajem videa lahko izberete video- in zvočne naprave, ki jih želite uporabiti za zajem videa in zvoka.

Prikazane so naslednje možnosti.

Naprave, ki so na voljo

Naštete so naprave za zajem, ki jih lahko uporabite za zajem videa. Če je na računalnik priključena samo ena naprava za zajem, je ta edina navedena.

Pri mnogih napravah za zajem videa je navedeno ime proizvajalca strojne opreme in naprave. Kadar na primer zajemate video iz analogne kamere, priključene na kartico za analogni zajem na računalniku, bi kot napravo za zajem pri tej možnosti izbrali kartico za analogni zajem.

Vhod za video

Tu je seznam vhodov glede na število vhodnih vodov, ki so na voljo za izbrano napravo za zajem videa. Če ima denimo analogna naprava za zajem več vhodov, kot sta povezava S-video in povezava za sestavljeni video, morate izbrati, kateri vhod se bo uporabljal za zajem videa. Če se za zajem z napravo lahko uporabi samo en vhod, je izbran kar ta vod in ta možnost ni prikazana.

Ta možnost ni na voljo, kadar je digitalna kamera priključena na vrata IEEE 1394.

Konfiguriranje

Kliknite, če želite spremeniti konfiguracijo izbrane naprave za zajem videa. Podoba pogovornega okna, ki se pojavi, je odvisna od posamezne naprave za zajem videa, ki jo uporabljate. Več informacij o možnostih v pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** najdete v poglavju Spoznavanje pogovornega okna »Konfiguriranje naprave za zajem videa«.

Ta možnost ni na voljo, kadar je digitalna kamera priključena na vrata IEEE 1394.

Zvočna naprava

Tu je seznam zvočnih naprav, ki so na voljo za zajem zvoka. Če imate le eno zvočno napravo, na primer privzeto zvočno kartico, je ta naprava izbrana samodejno.

Ta možnost je na voljo samo za analogne naprave.

Vir zvoka

Tu je seznam vhodov glede na število vhodnih vodov, ki so na voljo za izbrano zvočno napravo. Če ste na primer na mikrofonski vod računalnika priključili mikrofona, boste za vir zvoka izbrali **Mikrofon**.

Ta možnost je na voljo samo za analogne naprave z več vhodnimi vodi.

Vhodna raven

Določa glasnost zajetega zvoka.

Ko izbirate raven zajema, izberite čim višjo vhodno raven, vendar ne posegajte v najvišji, rdeče obarvani del, ki se začne z drugo črtico od zgoraj. Če je raven zajema nastavljena prenizko, bo morda zajeti zvok slabo slišen. Če pa je nastavljena previsoko, bo zvok morda preglasen in popačen.

Pri nekaterih napravah, kot je digitalna kamera, priključena na vrata IEEE 1394, glasnosti zajema ni mogoče prilagoditi z vlečenjem drsnika za glasnost zvočnih zapisov.

Opomba

- Ta stran čarovnika za zajem videa ni prikazana, ko je ena digitalna video naprava, priključena na vrata IEEE 1394, edina naprava za zajem videa v računalniku.

Kako zamenjati napravo za zajem

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

2. Na strani **Naprava za zajem videa** v razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite napravo za zajem videa, ki jo želite uporabiti.

Možnosti na seznamu so odvisne od naprav za zajem videa, ki so priključene na računalnik.

3. Na seznamu **Zvočna naprava** kliknite napravo za zajemanje, ki jo želite uporabiti za zajem zvoka.

Možnosti na seznamu so odvisne od naprav za zajem zvoka, ki so priključene na računalnik.

4. Na seznamu **Zvočni vhod** kliknite vhod, na katerega je priključena naprava za zajem zvoka.

Če ima naprava za zajem zvoka samo en vhod, ta nastavev ni prikazana.

5. Če želite prilagoditi raven zajema zvoka, naredite naslednje:
 - Če želite zmanjšati glasnost, premaknite drsnik **Vhodna raven** navzdol.
 - Če želite povečati glasnost, premaknite drsnik **Vhodna raven** navzgor.
6. Če želite določiti nastavitve naprave za zajem videa, kliknite **Konfiguriranje**, nato pa konfigurirajte nastavitve naprave, ki jih želite spremeniti.

7. Na seznamu **Vhod za video** kliknite vhod, na katerega je priključena naprava za zajem videa.

Če ima naprava za zajem samo en vhod, ta nastavev ni prikazana.

8. Upoštevajte navodila na naslednjih straneh čarovnika.

Spoznavanje pogovornega okna »Konfiguriranje naprave za zajem videa«

V pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** lahko določite nastavitve naprave za zajem in videa. Nastavitve v pogovornem oknu so odvisne od nameščenih naprav za zajem.

V tem pogovornem oknu so prikazane naslednje možnosti.

Nastavitve kamere

Če kliknete to možnost, se odpre pogovorno okno z lastnostmi, v katerem lahko spremenite nastavitve kamere. Podoba pogovornega okna, ki se pojavi, je odvisna od proizvajalca naprave za zajem in priložene programske opreme. Navadno lahko uravnavate nastavitve kamere, kot so barva, svetlost in kontrast slike.

Nastavitve videa

Če kliknete to možnost, se odpre pogovorno okno z lastnostmi, v katerem lahko spremenite nastavitve videa. Podoba pogovornega okna, ki se pojavi, je odvisna od proizvajalca naprave za zajem in priložene programske opreme. Navadno lahko uravnavate nastavitve videa, kot so velikost zaslona in nastavitve stiskanja.

TV-sprejemnik

Če kliknete to možnost, se odpre pogovorno okno z lastnostmi, v katerem lahko spremenite nastavitve kartice za sprejem televizijskih signalov, če je nameščena. Podoba pogovornega okna, ki se pojavi, je odvisna od proizvajalca kartice za sprejem televizijskih signalov in priložene programske opreme. Navadno lahko spremenite kanal in vrsto video signala.

Opomba

- Pogovorno okno **Konfiguriranje naprave za zajem videa** se prikaže samo, če naprava za zajem videa uporablja gonilnike WDM (Windows Driver Models). Če uporablja gonilnike VFW (Video for Windows), se prikaže pogovorno okno, značilno za izbrano napravo, v katerem lahko spreminjate različne nastavitve videa. Več informacij o vrsti gonilnikov, ki jih uporablja naprava za zajem videa, najdete v priročniku, priloženem napravi.

Kako spremeniti nastavitve kamere

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

2. Na strani **Naprava za zajem videa** v razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite napravo za zajem videa, ki jo želite uporabiti, nato pa še **Konfiguriranje**.

Možnosti na seznamu so odvisne od naprav za zajem videa, ki so priključene na računalnik.

3. V pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** kliknite **Nastavitve kamere**.

V pogovornem oknu, ki se prikaže, po potrebi spremenite nastavitve kamere, kot so barva, svetlost in kontrast, nato pa pogovorno okno zaprite.

Možne spremembe so odvisne od programske opreme, nameščene skupaj z napravo za zajem.

4. V pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** kliknite **Zapri**, nato pa upoštevajte navodila na naslednjih straneh čarovnika.

Kako spremeniti nastavitve videa

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

2. Na strani **Naprava za zajem videa** v razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite napravo za zajem videa, ki jo želite uporabiti, nato pa še **Konfiguriranje**.

Možnosti na seznamu so odvisne od naprav za zajem videa, ki so priključene na računalnik.

3. V pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** kliknite **Nastavitve videa**.
4. V pogovornem oknu, ki se prikaže, po potrebi spremenite nastavitve videa, kot so velikost zaslona in nastavitve stiskanja, nato pa pogovorno okno zaprite.

Možne spremembe so odvisne od programske opreme, nameščene skupaj z napravo za zajem.

5. V pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** kliknite **Zapri**, nato pa upoštevajte navodila na naslednjih straneh čarovnika.

Kako spremeniti nastavitve TV-sprejemnika

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Zajemi video**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Zajemi iz video naprave**.

2. Na strani **Naprava za zajem videa** v razdelku **Naprave, ki so na voljo** kliknite napravo za zajem videa, ki jo želite uporabiti, nato pa še **Konfiguriranje**.

Možnosti na seznamu so odvisne od naprav za zajem videa, ki so priključene na računalnik.

3. V pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** kliknite **TV-sprejemnik**.
4. V pogovornem oknu, ki se prikaže, po potrebi spremenite nastavitve TV-sprejemnika, kot sta kanal in vrsta video signala, nato pa pogovorno okno zaprite.

Možne spremembe so odvisne od programske opreme, nameščene skupaj z napravo za zajem.

5. V pogovornem oknu **Konfiguriranje naprave za zajem videa** kliknite **Zapri**, nato pa upoštevajte navodila na naslednjih straneh čarovnika.

Izbira mesta shranjevanja

Ta stran čarovnika za zajem videa ponuja informacije o tem, kam v računalnik se bo shranila zajeta video datoteka.

Prikazane so naslednje možnosti.

Vnesite ime datoteke za zajeti video

Tu vnesete ime zajete video datoteke. Ko dokončate čarovnika, lahko to datoteko dodate v snemalno knjigo ali na časovno premico in jo nato zmontirate.

Ime datoteke ne sme biti daljše od 64 znakov in ne sme vključevati naslednjih znakov: \ / : * ? " < > |

Izberite, kam želite shraniti zajeti video

Določa mesto, kjer bo shranjen zajeti video.

Prebrskaj

Kliknite to možnost, če želite izbrati mesto, kjer bo shranjen zajeti video.

Opomba

- Zaradi omejitev učinkovitosti delovanja zajete datoteke z videom ni mogoče shraniti neposredno na omrežni pogon. Shraniti ga morate na trdi disk svojega računalnika.

Izbira nastavitve videa

Na tej strani čarovnika za zajem videa lahko izberete nastavitve, ki jih želite uporabiti pri zajemanju videa in zvoka. Izbrana nastavitve videa določa velikost datoteke in kakovost zajete video datoteke. Če izberete zahtevnejšo nastavitve videa, se povečata ne samo prikazana velikost slike in bitna hitrost, ampak tudi velikost datoteke. Pri izbiri nastavitve poleg namena zajetega videa upoštevajte velikost datoteke.

Več informacij o stvareh, na katere morate biti pozorni pri zajemanju videa in zvoka, najdete v poglavju Spoznavanje nastavitve videa.

Tu je seznam možnosti, ki so prikazane na tej strani čarovnika za zajem videa.

Najboljša kakovost za predvajanje v mojem računalniku (priporočeno)

Določa, da želite video zajeti shraniti s priporočenimi nastavitvami. Zajeta slika se pri tem šifrira z boljšo nastavitvijo kakovosti. Zaznani profil zajemanja, ki ga Windows Movie Maker uporabi za to nastavitve, je odvisen od izbrane naprave za zajem, zvoka in videa, ki ga lahko prenesete v računalnik, ter hitrosti procesorja.

Ta nastavitve je primerna za večino videov, ki jih lahko zajamete v Windows Movie Maker in jih v njem nameravate zmontirati, nato pa shraniti v računalnik, na zapisljiv CD, kot priponko v e-poštnem sporočilu ali v splet z uporabo čarovnika za shranjevanje filma.

Pokaži več možnosti

Kliknite, če želite prikazati druge nastavitve videa. Če ne izberete nastavitve **Najboljša kakovost za predvajanje v mojem računalniku (priporočeno)**, lahko tako izbirate s seznama drugih možnosti zajema.

Oblika zapisa za digitalne naprave (DV-AVI)

Določa, da se bo zajeti video shranil kot datoteka DV-AVI s končnico .avi. Ta možnost zajema je na voljo samo, kadar zajemate iz digitalne naprave, kot sta digitalna kamera ali digitalni video rekorder. Ta nastavitve naj bi se uporabljala, kadar nameravate zajeti video zmontirati v računalniku in ga nato spet shraniti na trak v digitalni kameri ali video rekorderju s čarovnikom za shranjevanje filma. Pri tej nastavitvi se ohrani izvirna kakovost slike, tako posneti filmi pri snemanju nazaj na digitalni trak dosegajo izvirno kakovost.

Vendar pa so lahko video datoteke, shranjene s to nastavitvijo, precej velike. Za vsako minuto videa, shranjenega s to nastavitvijo, je lahko na primer potrebnih celo do 178 MB prostora na disku. Zato preverite, ali je na trdem disku dovolj prostora za shranjevanje videa, ki ga želite zajeti.

Druge nastavitve

To je seznam dodatnih nastavitvev videa, ki jih lahko izberete za zajeti video. Ko s seznama izbirate nastavitvev, upoštevajte, kako boste video uporabljali in shranjene filme kazali drugim. Na seznamu so nastavitve od najprimernejše za video v računalniku Pocket PC do najustreznejše nastavitve videa za predvajanje v lokalnem računalniku.

Podrobnosti nastavitvev

Prikaže dodatne informacije o videu, zajetem s trenutnimi nastavitvami. Navedene so naslednje podrobnosti:

Vrsta datoteke. Zajeti video se v računalniku shrani kot navedena vrsta datoteke. Shraniti ga je mogoče kot datoteko Windows Media Video (WMV) ali Audio-Video Interleaved (AVI).

Bitna hitrost. Skupna bitna hitrost zajetega videa in zvoka. Običajno večja bitna hitrost pomeni boljšo kakovost slike z gladkim gibanjem. Vendar pa se hkrati poveča tudi velikost datoteke z zajetim videom.

Velikost zaslona. To je velikost slike zajetega videa v slikovnih pikah. Prva številka označuje širino slike, druga pa višino.

Sličic na sekundo. Število filmskih sličic v zajetem videu, prikazanih v eni sekundi. Če je v sekundi prikazanih več sličic, je gibanje predmetov v filmu navadno videti bolj gladko.

Oblika video zapisa. To je slikovni standard shranjene filmske datoteke. Možni obliki zapisa sta NTSC in PAL. Obliko video zapisa določa izbrana video naprava z video zapisom, ki ga uporablja. Ta vrednost je prikazana pri zajemu videa kot video datoteke DV-AVI.

Velikost video datoteke

Navaja ocenjeno velikost datoteke s shranjenim filmom in prostor na disku, ki je na voljo za shranjevanje datoteke z zajetim filmom. V tem polju je prikazana ocenjena količina prostora na disku, potrebnega za eno minuto videa, za številne nastavitve videa. Za druge nastavitve, ki so odvisne od kakovosti zajetega videa in zvoka, kot je priporočljiva nastavitvev, ocena velikosti datoteke ni na voljo.

Izbira načina zajemanja iz digitalne naprave

Na tej strani čarovnika za zajem videa lahko izberete, kako boste zajeli video s traku v digitalni kameri ali drugi digitalni napravi.

Prikazani sta naslednji možnosti.

Samodejno zajemi celoten trak

Določa, da želite samodejno zajeti celotno video kaseto. Ko izberete ta način zajema, se trak v digitalni napravi samodejno previje na začetek in zajem se začne samodejno.

Izberite to možnost, če želite v računalnik zajeti celotno video kaseto.

Ročno zajemi del traku

Določa, da želite ročno izbrati, kateri prizori naj se zajamejo z video kasete. Izberite to možnost, če želite večkrat začeti in ustaviti zajemanje in zajeti različne dele video kasete.

Opomba

- Ta stran se prikaže le, če je kot naprava za zajem izbrana digitalna kamera in je ta v načinu VCR (načinu predvajanja).

Samodejni zajem iz digitalne naprave

Ta stran čarovnika za zajem videa se prikaže, ko izberete zajemanje videa s traku v digitalni kameri ali drugi digitalni napravi. Na tej strani Windows Movie Maker samodejno izvede te korake.

1. Previje trak.
2. Zajame video.
3. Ustvari in shrani datoteko z zajetim videom.

Prikaže se opozorilo, kateri korak v postopku Windows Movie Maker trenutno izvaja. Po koncu zajema, ki ga ustavite ročno ali se konča samodejno, se video uvozi v novo zbirko in nato ga lahko dodate v snemalno knjigo ali na časovno premico in začnete montirati film.

Kadar izberete samodejni zajem celotne kasete, se na tej strani prikažejo naslednje možnosti in informacije.

Ustvari posnetke, ko čarovnik dokonča

Določa, ali se zajeti video razdeli na posnetke, ko se shrani in uvozi v Windows Movie Maker. Pri ustvarjanju posnetkov se zajeti video razdeli na dele obvladljive velikosti. Pri zajemanju videa s traku v digitalni kameri se posnetki ustvarijo na podlagi časovnih oznak, ki jih je v video shranila kamera ob snemanju.

Če ustvarjanja posnetkov ne izberete, je video po koncu zajema v Windows Movie Makerju prikazan kot en sam dolg posnetek.

Zajeti video

Privzeta nastavitve je, da prikazuje čas trajanja trenutnega zajema v obliki ure:minute:sekunde (h:mm:ss). Merjenje časa se začne hkrati z zajemom in konča sočasno s koncem zajema (na glede na to, ali ga ustavite ročno ali pa se samodejno konča, ko se trak odvrta do konca).

Velikost video datoteke

Med zajemanjem videa je prikazana velikost datoteke v kilobajtih (KB). Če sta čas ali velikost zajete vsebine in končanega filma omejena, si lahko pomagate s podatki o času v razdelku **Zajeti video**.

Ocena prostora na disku

Prikazana je ocenjena količina prostora na disku, ki je na voljo (v gigabajtih (GB) ali megabajtih (MB)) za zajem videa z zvokom pri trenutno izbrani nastavitvi.

Ustavi zajem

Kliknite ta gumb, ko želite končati zajem zvoka in videa v računalnik. Tako lahko zajem prekinete ročno, pred koncem video kasete. Ta možnost je koristna, če se (med postopkom zajemanja) odločite za zajem samo dela, ne pa celotne kasete.

Zajem videa in zvoka

Ta stran čarovnika za zajem videa se prikaže, ko vsebino zajemate v živo s traku, in na njej lahko izbirate med možnostmi za zajeto vsebino.

Izberete lahko ročni začetek in konec zajema posameznih delov videa. Morda boste želeli zajeti samo določene dele video kasete. V tem primeru lahko zajamete del kasete, prekinete zajem, poiščete naslednji zeleni del in nato nadaljujete zajemanje. Tako se zmanjša količina odvečnega videa, ki se zajame v računalnik. Ne glede na to, kolikokrat začnete in končate zajem, se zajeti video shrani kot ena video datoteka na mestu, določenem na strani **Datoteka z zajetim videom** v čarovniku.

Prikazane so naslednje možnosti in informacije.

Začni zajem

Kliknite ta gumb, ko želite začeti zajem zvoka in videa v računalnik.

Ustavi zajem

Kliknite ta gumb, ko želite končati zajem zvoka in videa v računalnik.

Zajeti video

Privzeta nastavitve je, da prikazuje čas trajanja trenutnega zajema v obliki ure:minute:sekunde (h:mm:ss). Merjenje časa se začne hkrati z zajemom in konča sočasno s koncem zajema.

Velikost video datoteke

Med zajemanjem videa je prikazana velikost datoteke v kilobajtih (KB). Če sta čas ali velikost zajete vsebine in končanega filma omejena, si lahko pomagate s podatki o času v razdelku **Zajeti video**.

Ocena prostora na disku

Prikazana je ocenjena količina prostora na disku, ki je na voljo (v gigabajtih (GB) ali megabajtih (MB)) za zajem videa z zvokom pri trenutno izbrani nastavitvi.

Ustvari posnetke, ko čarovnik dokonča

Določa, ali se zajeti video razdeli na posnetke, ko se shrani in uvozi v Windows Movie Maker. Pri ustvarjanju posnetkov se zajeti video razdeli na dele obvladljive velikosti. Ustvarjanje posnetkov določa naprava za zajem videa, s katere se zajema video. Če na primer zajemate iz digitalne naprave, se posnetki ustvarijo na podlagi časovnih oznak, ki jih je v video shranila kamera ob snemanju. Če pa zajemate iz analogne naprave, kot sta analogna ali spletna kamera, posnetek nastane na točkah, kjer program zazna dovolj veliko spremembo sličice v primerjavi z naslednjo.

Če ustvarjanja posnetkov ne izberete, je video po koncu zajema prikazan kot en sam dolg posnetek.

Izklopi zvočnike

Določa, da želite izklopiti zvočnike in vse zvočne izhode, ki so priključeni na zvočno kartico v računalniku. Če izklopite zvočnike, se zvok, ki bi lahko motil zajem videa in zvoka, ne bo predvajal.

Če to potrditveno polje počistite, se lahko ob zajemu vsebine v živo zajame tudi zvok, kot je glasba v ozadju ali drugi zvoki, ki jih računalnik predvaja prek zvočnikov.

Omejitev časa zajema

Določa morebitno omejitev časa zajema. Če je potrditveno polje potrjeno, se zajem po preteku določenega časa samodejno prekine. Če je to potrditveno polje prazno, morate zajem prekiniti ročno. Če najdaljšega časa zajemanja ne določite, morate zajem spremljati in ga v želenem trenutku prekiniti. Čas je prikazan v obliki *ure:minute* (h:mm).

Pri vsakem zajetem odseku videa, pri katerem se omejitev izteče, se prikazani čas v možnosti **Zajeti video** ponastavi.

Nastavitve digitalne video kamere

Ponuja gumb za nastavljanje digitalne kamere iz računalnika. Kliknete lahko kontrolnike za predvajanje, premor, zaustavitev, previjanje nazaj, hitro previjanje naprej ali pa premikanje naprej ali nazaj po posameznih sličicah. Te kontrolnike lahko za zajem posnetega videa in zvoka v računalnik uporabljate, kadar sta digitalna kamera ali digitalni video rekorder priključena na vrata IEEE 1394 in nastavljena na način predvajanja.

Opomba

- Pri zajemu videa iz digitalne kamere preverite, ali je kamera nastavljena na način za predvajanje (VCR) ali snemanje (Camera). Zajem videa ali slik, kadar je kamera v načinu za fotografiranje, ni podprt.
- Pri snemanju v Windows Movie Makerju je omejitev velikosti posamezne zajete datoteke odvisna od prostora na trdem disku, ki je na voljo, in uporabljenega datotečnega sistema. Omejitve velikosti datoteke v različnih datotečnih sistemih so prikazane v tabeli.

Datotečni sistem	Omejitev velikosti datoteke
NTFS	Neomejena
FAT32	4 gigabajti (GB)
FAT16	2 GB

Uporaba kontrolnikov digitalnih video naprav

S kontrolniki digitalnih video naprav v Windows Movie Makerju lahko z računalnikom upravljate digitalno kamero ali digitalni video rekorder. Ti kontrolniki so podobni tistim na video rekorderju ali kameri. Na voljo so, kadar je digitalna naprava priključena na vrata IEEE 1394 in je v načinu za predvajanje (pogosto je ta funkcija na kameri označena kot VTR ali VCR).

Na voljo pa so samo, kadar je digitalna video naprava priključena na vrata IEEE 1394 in jo je Windows Movie Maker zaznal.

V polju **Kontrolniki digitalne video kamere** so prikazani ti kontrolniki.

Predvajaj

Kliknite ga, da kaseto v digitalni kameri ali video rekorderju predvajate z običajno hitrostjo.

Premor

Kliknite ga, da začasno prekinete predvajanje traku v digitalni kameri ali video rekorderju na trenutnem mestu.

Ustavi

Kliknite ga, da prekinete predvajanje traku v digitalni kameri ali video rekorderju.

Previj

Kliknite ga, da previjete trak v digitalni kameri ali video rekorderju do mesta, od koder ga želite spet predvajati.

Prejšnja slička

Kliknite ga, da se premaknete na prejšnjo sličico na traku v digitalni kameri ali video rekorderju.

Naslednja slička

Kliknite ga, da se premaknete na naslednjo sličico na traku v digitalni kameri ali video rekorderju.

Hitro naprej

Kliknite ga, da trak v digitalni kameri ali video rekorderju hitro predvajate naprej do mesta, od koder ga želite spet predvajati.

Položaj traku

Določa trenutni položaj traku na podlagi časovne kode. Tako lahko vidite, kateri del traku se predvaja ali zajema (če ste začeli zajemati). Položaj traku je prikazan v obliki ure:minute:sekunde:sličice (h:mm:ss:ss).

Odpravljanje težav pri zajemu videa

Tu so obravnavane naslednje težave pri zajemanju videa.

- Prikazani in zajeti video je popačen. Tu je razloženo, zakaj video ni pravilno prikazan in zajet.
- Datoteka z zajetim videom presega omejitve 4 GB, ki jo določa datotečni sistem FAT32. Tu je razloženo, kaj storiti, če video datoteke ni mogoče shraniti, ker presega omejitve 4 GB, ki jo določa datotečni sistem FAT32.
- Digitalna video naprava se ne odziva. Tu je razloženo, kaj storiti, kadar se digitalna video naprava ne odziva.

Prikazani in zajeti video je popačen.

Video v prikazovalniku in zajeti video sta videti popačena. To se lahko zgodi, če trak v digitalni kameri vsebuje video, ki se preklaplja med oblikama video zapisa PAL in NTSC. Pri preklopu oblike video zapisa se video v oknu za predogled in zajeti video zdita popačena.

Če želite odpraviti to težavo, storite naslednje:

1. Zaženite čarovnika za zajem videa in zajemite video na traku do mesta, ko se slika popači.

2. V čarovniku za zajem videa ustavite zajemanje in čarovnika dokončajte. Datoteka z zajetim videom bo vsebovala dotlej zajeto vsebino z video kasete.
3. S kontrolniki na digitalni kameri previjte trak do mesta, kjer se video popači, in nato kamero ustavite. To je približno mesto, kjer se video na kaseti preklopi iz ene oblike video zapisa (PAL ali NTSC) v drugo.
4. Zaženite in nadaljujte čarovnika za zajem videa, nato pa zajemite preostali video na traku.
5. Dokončajte čarovnika.

Datoteka z zajetim videom presega omejitve 4 GB, ki jo določa datotečni sistem FAT32

Video datoteka, ki se ustvarja med zajemanjem filma, presega omejitve 4 GB, ki jo podpira datotečni sistem FAT32. To sporočilo se prikaže, če zajemate video, pri katerem ste izbrali zelo dobro kakovost, na nosilec ali particijo, ki uporablja datotečni sistem FAT32. Datotečni sistem uporabljajo MS-DOS in drugi operacijski sistemi, ki temeljijo na programu Windows, za urejanje in upravljanje datotek.

Če želite odpraviti to težavo, storite nekaj od naslednjega:

- Omejite dolžino videa, ki ga zajemate v Windows Movie Maker.
- Izberite preprostejše nastavitve videa.
- Če ima trdi disk več particij in je ena formatirana z datotečnim sistemom NTFS, se vrnite v čarovnika za zajem videa in video shranite na to particijo.
- Pretvorite datotečni sistem, tako da se bo uporabljal datotečni sistem NTFS, ki nima omejitev velikosti datotek.

Če želite odpraviti to težavo, storite naslednje:

1. Shranite trenutni projekt v Windows Movie Makerju in program zaprite.
2. Zaprite tudi vse druge aplikacije.
3. Pretvorite datotečni sistem, tako da se bo uporabljal datotečni sistem NTFS. Več informacij o pretvorbi nosilca za uporabo datotečnega sistema NTFS boste našli v temi »Pretvarjanje nosilca v datotečni sistem NTFS iz ukaznega pozivnika« v centru za pomoč in podporo programa Windows.

Digitalna video naprava se ne odziva

Digitalna video naprava se ne odziva in videa ni mogoče uspešno zajeti. Ta težava se lahko pojavi, če se Windows Movie Maker ne more uspešno povezati z napravo.

Če želite odpraviti to težavo, storite nekaj od naslednjega:

- Digitalno video kamero za nekaj sekund izklopite in jo nato spet vklopite.
- Če na strani čarovnika **Način zajema** izberete možnost **Samodejno zajemi celoten trak**, storite naslednje:
 1. V čarovniku za zajem videa kliknite **Nazaj**, da se vrnete na stran **Način zajema**.
 2. Izberite možnost **Ročno izberi del traku** in nato nadaljujte čarovnika.

3. S kontrolniki za previjanje na digitalni kameri na traku poiščite video, ki ga želite zajeti, in ga nato zajemite ročno.

Slikanje

V Windows Movie Makerju lahko posamezno sličico zajetega ali uvoženega videa posnamete kot sliko, ki jo potem uporabite v filmu. Takšne slike lahko uporabite še na številne druge načine, da popestrite svoje filme.

Velikost prikaza zajete slike je odvisna od tega, kje v Windows Movie Makerju sliko posnamete. Če sličico videa, prikazanega na zaslonu, posnamete v podoknu z vsebino, bo velikost slike enaka kot velikost prikaza izvirne video datoteke. Če je velikost prikaza izvirne video datoteke 640 x 480 slikovnih pik, bo velikost prikaza ustvarjene slike prav tolikšna. Če pa naredite posnetek sličice video posnetka v snemalni knjigi ali na časovni premici, bo velikost slike 320 x 240 slikovnih pik. Slike, ki jih ustvarite v Windows Movie Makerju, se shranijo kot datoteke vrste JPEG s pripono .jpg.

Opomba

- Če v podoknu z vsebino ustvarite sliko videa z velikostjo, ki presega 800 x 600 slikovnih pik, bo slika samodejno zmanjšana na velikost 800 x 600 slikovnih pik. Velikost izvirne slikovne datoteke pa bo enaka kot izvirna velikost videa.

Kako ustvariti sliko iz videa na zaslonu

1. V podoknu z vsebino, snemalni knjigi ali na časovni premici kliknite posnetek, ki ga želite slikati.
2. Na voljo imate dve možnosti:
 - Kazalec predvajanja v položajni vrstici premaknite na sličico videa, ki jo želite slikati.ali
 - V meniju **Predvajanje** kliknite **Predvajaj snemalno knjigo** ali **Predvajaj časovno premico**, odvisno od tega, v katerem pogledu delate, nato pa predvajanje videa ustavite pri sličici, ki jo želite slikati.
3. V meniju **Orodja** kliknite **Naredi sliko iz predogleda**.

ali

Kliknite gumb **Slikaj** na zaslonu.

4. V polje **Ime datoteke** vnesite ime slikovne datoteke in kliknite **Shrani**.

Uvoz obstoječih predstavnostnih datotek

V Windows Movie Maker lahko uvozite obstoječe predstavnostne datoteke, ki jih ta program podpira, in jih uporabite v svojih projektih. Uvažate jih lahko s trdega diska v računalniku, z

omrežnega mesta v skupni rabi, s CD-ja ali kakega drugega izmenljivega nosilca podatkov. V Windows Movie Maker lahko uvozite vsako datoteko posebej ali pa več datotek naenkrat.

Izvorna datoteka po uvažanju ostane na istem mestu, od koder ste jo uvozili. V Windows Movie Makerju se ne shrani kopija izvorne datoteke, ampak se ustvari posnetek, ki se nanaša na izvorno datoteko. Ta posnetek je prikazan v podoknu z vsebino. Potem ko izvorne datoteke uvozite v projekt, jih ne premikajte, preimenujte ali brišite. Če namreč posnetek dodate projektu, potem ko premaknete ali preimenujete izvorno datoteko, na katero se nanaša, Windows Movie Maker poskuša to datoteko poiskati. Če ste jo izbrisali, jo morate znova shraniti na prvotno mesto, kjer jo bo program lahko našel.

Če ste Windows Movie Maker nadgradili s to različico, bodo vse datoteke z zbirkami, v katerih so shranjeni podatki o zbirkah in posnetkih, ki jih vsebujejo, iz prejšnje različice Windows Movie Makerja samodejno uvožene in nadgrajene, ko boste prvič zagnali to različico programa. Stare zbirke in njihovo vsebino lahko brez težav uporabljate v tej različici Windows Movie Makerja. Če ste imeli starejše različice Windows Movie Makerja, lahko torej uporabljate vso že uvoženo vsebino, ne da bi morali predstavnostne datoteke znova uvažati. Četudi ste ob prvem zagonu Windows Movie Makerja preklicali samodejni uvoz in nadgradnjo obstoječe datoteke z zbirkami, lahko postopek izvedete pozneje.

Opomba

- Predstavnostnih datotek, ki so zaščitene z digitalnim upravljanjem pravic, ni mogoče uvoziti v Windows Movie Maker.

Kako uvoziti obstoječe predstavnostne datoteke

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Uvoz v zbirke**.

ali

Naredite nekaj od tega, odvisno od vrste predstavnostne datoteke, ki jo želite uvoziti:

- V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Uvozi video**.
 - V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Uvozi slike**.
 - V podoknu s filmskimi opravili v razdelku **Zajem videa** kliknite **Uvozi zvok ali glasbo**.
2. V polje **Ime datoteke** vnesite pot in ime datoteke, ki jo želite uvoziti, in kliknite **Uvozi**.
 3. Če želite izbrane video datoteke razdeliti na manjše posnetke, potrdite polje **Ustvari posnetke za video datoteke**.

Opomba

- Hkrati lahko uvozite več datotek. Če si datoteke na seznamu sledijo ena za drugo, kliknite prvo, pritisnite in pridržite tipko SHIFT, nato pa kliknite še zadnjo datoteko. Če datoteke niso zaporedne, pritisnite in pridržite tipko CTRL, nato pa kliknite vse datoteke, ki jih želite uvoziti.

Kako uvoziti datoteko z zbirkami Windows Movie Makerja

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Uvoz v zbirke**.
2. S seznama **Vrsta datotek** izberite **Datoteke zbirk programa Windows Movie Maker 1.x**.
3. V polje **Ime datoteke** vnesite pot in ime datoteke z zbirkami, ki jo želite uvoziti, in kliknite **Uvozi**.

Datoteka z zbirkami se imenuje **Windows Movie Maker.col**, shranjena pa je na trdem disku v mapi \Documents and Settings\Ime uporabnika računa\Application Data\Microsoft\Movie Maker. Če je na primer operacijski sistem Windows nameščen na pogonu C in se imenujete Janez, bo datoteka z zbirkami v mapi C:\Documents and Settings\Janez\Application Data\Microsoft\Movie Maker.

Opomba

- Morda je v računalniku shranjena tudi varnostna kopija datoteke z zbirkami, ki ima pripono .bak. Uvozite lahko tudi varnostno kopijo. Privzeto je, da se datoteka z zbirkami iz prejšnje različice Windows Movie Makerja samodejno uvozi, ko prvič zaženete to različico programa.

Uvažanje video datotek in zaznavanje posnetkov

Ko video datoteke uvažate v Windows Movie Maker, jih lahko sproti razdelite na manjše posnetke, ki jih je lažje obvladovati. Posnetki so ustvarjeni s postopkom, imenovanim zaznavanje posnetkov. Kadar pri uvažanju video datoteke v pogovornem oknu **Uvoz datoteke** potrdite polje **Ustvari posnetke za video datoteke**, se ustvarijo posnetki v skladu z vrsto video datoteke.

Pri različnih oblikah video datotek nastanejo različni posnetki, opisani v nadaljevanju.

- **Video datoteke oblike Windows Media.** Ko uvozite datoteko Windows Media s končnico .asf ali .wmv, ki vključuje oznake, bo za vsako oznako nastal nov posnetek. Oznake so v pomoč pri delitvi datoteke na obvladljive dele. Oznake v izvorni datoteki Windows Media označujejo posamezne dele ali dogodke videa. Če izvorna datoteka Windows Media ne vsebuje oznak ali pa vsebuje le eno, je posnetek ustvarjen takrat, kadar se neka slička videa občutno razlikuje od naslednje. Posnetek mora trajati najmanj eno sekundo.
- **Druge oblike video datotek.** Pri uvažanju video datotek, ki niso shranjene v obliki Windows Media, na primer datotek s pripono .mpeg, je posnetek ustvarjen takrat, kadar se neka slička videa občutno razlikuje od naslednje.
- **Datoteke DV-AVI.** Pri uvažanju datotek AVI z videom, zajetim iz digitalne video kamere, ki so jim bile dodane časovne oznake, se posnetki ustvarijo v skladu s temi oznakami.

Če pri uvažanju ne potrdite polja **Ustvari posnetke za video datoteke**, je video datoteka v Windows Movie Maker uvožena in prikazana kot en sam posnetek. Seveda jo lahko pozneje še vedno razdelite na manjše posnetke.

Pri uvažanju video datotek lahko izberete te možnosti:

Ustvari posnetke za video datoteke

Določi, ali bo video datoteka pri uvozu razdeljena na manjše posnetke. Če izberete to možnost, je video datoteka na osnovi zaznavanja posnetkov razdeljena na manjše posnetke. Če te možnosti ne izberete, se video datoteka uvozi kot en posnetek.

Shranjevanje projekta

Ko projekt shranite, lahko mirno nadaljujete trenutno delo, pozneje pa projektno datoteko odprete v Windows Movie Makerju in jo naprej spreminjate. Projekt lahko začnete urejate tam, kjer ste prenehali, ko ste ga nazadnje shranili. Skupaj s projektom se shrani razporeditev posnetkov, ki ste jih dodali v snemalni knjigi ali na časovni premici, pa tudi morebitni vizualni prehodi in učinki, naslovi, odjavna špica in druge spremembe, ki ste jih naredili.

Projektna datoteka v Windows Movie Makerju ima pripono .mswmm.

Obstoječi projekt v Windows Movie Makerju lahko shranite z drugačnim imenom in ga uporabite kot osnovo za izdelovanje drugih, novih projektov. Če denimo trenutni projekt vsebuje kratek uvod v film, ga lahko shranite z novim imenom in nato naprej urejate. Ko boste pozneje želeli ustvariti nov film s povsem enakim kratkim uvodom, boste lahko odprli izvirni projekt, ki vsebuje samo uvod, in ga urejali po želji, ne da bi vam bilo treba uvod znova ustvariti.

Kako shraniti projekt

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Shrani projekt**.
2. V polje **Ime datoteke** vnesite ime datoteke in kliknite **Shrani**.

Kako shraniti projekt z drugim imenom

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Shrani projekt kot**.
2. V polje **Ime datoteke** vnesite novo ime datoteke in kliknite **Shrani**.

Predogled projektov in posnetkov

Medtem ko pripravljate projekt, si ga lahko sproti ogledujete na zaslonu, da preverite, ali ste ga zadovoljivo uredili. Lahko pa si ogledate posamezne posnetke v podoknu z vsebino, da se prepričate, ali ste zajeli zeleno vsebino. Od sličice do sličice oziroma od posnetka do posnetka se premikate z gumbi za predvajanje.

Opomba

- Ko si projekt v Windows Movie Makerju ogledujete na zaslonu velikosti 640 x 480 slikovnih pik, video ne bo prikazan tako, kot bi moral biti. Nič hudega, saj bo v končnem filmu shranjen in prikazan z večjo kakovostjo.

Predogled projekta

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici dodajte enega ali več posnetkov.
2. V meniju **Predvajanje** kliknite **Previj snemalno knjigo** ali **Previj časovno premico**, da se premaknete na začetek projekta.
3. V meniju **Predvajanje** kliknite **Predvajaj snemalno knjigo** ali **Predvajaj časovno premico**.

Predogled posnetka

1. V podoknu z vsebino kliknite posnetek, ki si ga želite ogledati.
2. V meniju **Predvajanje** kliknite **Predvajaj posnetek**.

Opomba

- Če si želite ogledati sliko, jo kliknite v podoknu z vsebino.

Premor ali ustavitev predogleda posnetka

- Medtem ko se na zaslonu predvaja video, zvok, vizualni učinek ali vizualni prehod, v meniju **Predvajanje** kliknite **Premor** ali **Ustavi**.

Predvajanje videa na celotnem zaslonu

1. Video izberite v snemalni knjigi, na časovni premici ali v podoknu z vsebino.
2. V meniju **Pogled** kliknite možnost **Celozaslonsko**.

Spreminjanje velikosti prikazovalnika pri predogledu

1. Video izberite v snemalni knjigi, na časovni premici ali v podoknu z vsebino.
2. Storite nekaj od tega, odvisno od želene velikosti prikazovalnika:
 - Če si želite video ogledati pri velikosti 320 x 240 slikovnih pik, v meniju **Pogled** pokažite na **Velikost prikazovalnika** in kliknite **Mala (320 x 240)**.
 - Če si želite video ogledati pri velikosti 640 x 480 slikovnih pik, v meniju **Pogled** pokažite na **Velikost prikazovalnika** in kliknite **Velika (640 x 480)**.

To možnost je mogoče izbrati le, kadar je na voljo dovolj prostora za povečanje prikazovalnika, ne da bi bilo treba zmanjšati snemalno knjigo ali časovno premico.

Skok k določeni sličici

- Kadar se video predvaja ali je začasno ustavljen, v meniju **Predvajanje** kliknite **Prejšnja sličica** ali **Naslednja sličica**.

Skok k določenemu posnetku v projektu

1. Odprite projekt.
2. Kliknite posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici.
3. Na voljo imate dve možnosti:
 - V meniju **Predvajanje** kliknite **Nazaj**, da si ogledate prejšnji posnetek v projektu.
 - V meniju **Predvajanje** kliknite **Naprej**, da si ogledate naslednji posnetek v projektu.

Prikaz lastnosti posnetka

V Windows Movie Makerju si lahko ogledate lastnosti posnetkov, ki jih uvozite ali zajamete s tem programom, vključno z videom, zvokom in slikami. Lastnosti posnetka so podatki o tem, kaj poKako prikazati lastnosti posnetka

1. Kliknite video posnetek, zvočni posnetek ali sliko tam, kjer je pač prikazana: v podoknu z vsebino, na časovni premici ali v snemalni knjigi.
2. V meniju **Posnetek** kliknite **Lastnosti**.

Lastnosti, ki so prikazane, so odvisne od vrste izbranega posnetka.

Prikaz lastnosti projekta

S podatki, prikazanimi v oknu z lastnostmi projekta, si lahko pomagate pri urejanju projektov v Windows Movie Makerju. Različne lastnosti projekta, naj bodo nastavljene vnaprej ali pa ste jih določili sami, vam olajšajo iskanje posameznih projektov, ki ste jih ustvarili z Windows Movie Makerjem, v mapi Moj računalnik ali raziskovalcu. Poleg tega lahko projekte uredite in razvrstite glede na naslov, avtorja ali kako drugo lastnost, ki ste jo vnesli.

V pogovornem oknu **Lastnosti projekta** so prikazani ti podatki.

Naslov

Naslov trenutnega projekta v Windows Movie Makerju. Privzeto je, da se naslov projekta ne vnese samodejno, lahko pa ga izberete in vpišete sami, če želite. Vneseni naslov je hkrati naslov končnega filma in številni predvajalniki ga med predvajanjem filma tudi prikažejo. Naslov je lahko dolg največ 128 znakov.

Avtor

Ime avtorja trenutnega projekta v Windows Movie Makerju. Privzeto ime avtorja je enako kot ime avtorja, prikazano v polju **Privzeti avtor** v pogovornem oknu **Možnosti**. Lahko pa seveda vnesete tudi drugačno ime avtorja posameznega projekta. Vneseno ime je hkrati ime avtorja končnega filma in številni predvajalniki ga med predvajanjem filma tudi prikažejo. Ime avtorja je lahko dolgo največ 128 znakov.

Trajanje

Trajanje trenutnega projekta v Windows Movie Makerju v obliki ure:minute:sekunde.stotinke sekunde. Tako lahko takoj ugotovite, kako dolg je projekt in končni film.

Avtorske pravice

Podatki o avtorskih pravicah trenutnega projekta. Vnesete lahko podatke o avtorskih pravicah za trenutni projekt, če jih imate. Večina predvajalnikov podatke o avtorskih pravicah prikaže med predvajanjem filma. Podatki o avtorskih pravicah so lahko dolgi največ 14 znakov.

Ocena

Podatki o oceni trenutnega projekta. Vnesete lahko poljubno oceno filma, po svojih merilih. Vnesena ocena je hkrati ocena končnega filma in številni predvajalniki jo med predvajanjem filma tudi prikažejo. Ocena je lahko dolga največ 20 znakov.

Opis

Opis trenutnega projekta in končnega filma. Vneseni opis je hkrati opis končnega filma in številni predvajalniki ga med predvajanjem filma tudi prikažejo. Opis je lahko dolg največ 512 znakov.

Opomba

- Lastnosti projekta, ki jih vnesete, si lahko ogleda vsak, ki ima dostop do končnega filma, ker postanejo tudi lastnosti filma. Zato v pogovorno okno **Lastnosti projekta** ne vnašajte zasebnih podatkov, ki jih drugi ne smejo videti. Če želite več informacij o zasebnosti, preberite izjavo o zasebnosti za Windows Movie Maker na [Microsoftovem spletnem mestu](#).

Montaža projektov

Če želite začeti projekt ustvarjanja filma, morate v snemalno knjigo ali na časovno premico dodati kakršen koli uvožen ali zajet video posnetek, zvočni posnetek ali slike. Posnetki v snemalni knjigi ali na časovni premici so vsebina vašega projekta in prihodnjega filma.

V snemalni knjigi ali na časovni premici lahko ustvarjate in montirate projekte. Tako v snemalni knjigi in na časovni premici je prikazano vaše tekoče delo, vendar pa v različnih pogledih:

- V snemalni knjigi je prikazano zaporedje posnetkov.
- Na časovni premici je prikazano trajanje posnetkov.

Pri montaži projekta lahko preklapljate med snemalno knjigo in časovno premico.

Potem ko posnetke pri ustvarjanju projekta dodate v snemalno knjigo ali na časovno premico, lahko naredite nekaj od tega:

- Posnetke razporedite v želeno zaporedje.
- Ustvarite prehode med posnetki.
- Video posnetkom in slikam dodate vizualne učinke.
- Obrežete posnetke, da skrijete neželene dele (samo v pogledu časovne premice).
- Posnetke razdelite in jih sestavljate.
- Dodate pripoved, ki se sinhronizira s posnetki (samo v pogledu časovne premice).

Med ustvarjanjem si lahko projekt kadar koli ogledate na prikazovalniku in si tako oblikujete predstavo o končnem izdelku. Tekoče delo lahko shranite kot projekt in se nato vrnete k njegovi dodelavi.

Preden projekt pošljete kot priponko v e-poštnem sporočilu, v spletni strežnik ali ga spet posnamete na kaseto v digitalni kameri, ga morate najprej shraniti kot film.

Kako preklopiti pogled na projekt

- V meniju **Pogled** naredite nekaj od tega:
 - Če si želite projekt ogledati v snemalni knjigi, kliknite **Snemalna knjiga**.
 - Če si želite projekt ogledati na časovni premici, kliknite **Časovna premica**.

Kako projektu dodati posnetek

1. V podoknu z zbirkami kliknite zbirko s posnetkom, ki ga želite dodati projektu. Nato v podoknu z vsebino kliknite posnetek, ki ga želite dodati.
2. V meniju **Posnetek** kliknite **Dodaj v snemalno knjigo** ali **Dodaj na časovno premico** (odvisno od pogleda, v katerem delate).

Opomba

- Če želite projektu hitro dodati enega ali več posnetkov, jih povlecite v snemalno knjigo ali na časovno premico. Kadar imate več zaporednih datotek, kliknite prvi posnetek na seznamu, pridržite tipko SHIFT, kliknite zadnjega in nato povlecite izbrane posnetke v snemalno knjigo ali na časovno premico. Kadar datoteke niso zaporedne, pridržite tipko CTRL, kliknite vsak posnetek, ki ga želite dodati, in nato povlecite izbrane posnetke v snemalno knjigo ali na časovno premico.

Kako odstraniti posnetek iz projekta

- Kliknite posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici in nato v meniju **Urejanje** kliknite **Izbriši**.

Kako izprazniti snemalno knjigo ali časovno premico

- V meniju **Urejanje** kliknite **Počisti časovno premico** ali **Počisti snemalno knjigo**, odvisno od pogleda, v katerem delate.

Kako ustvariti nov projekt

- V meniju **Datoteka** kliknite **Nov projekt**.

Kako odpreti projekt

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Odpri projekt**.
2. V polju **Ime datoteke** poiščite shranjeno datoteko s projektom in kliknite **Odpri**.

Projekt se pojavi v snemalni knjigi ali na časovni premici.

Opomba

- Odprete lahko projektne datoteke, ki so bile ustvarjene in shranjene v prejšnjih ali trenutni različici Windows Movie Makerja. Potem ko projektno datoteko odprete in shranite v trenutni različici Windows Movie Makerja, pa projekta ni več mogoče odpreti v prejšnjih različicah programa.

Povečava in pomanjšava

Pri montaži vsebine lahko s povečavo ali pomanjšavo izberete, kako podroben naj bo pogled na vsebino. S povečavo časovne premice so prikazani krajši časovni odseki, kar omogoča podrobnejši prikaz projekta. V nasprotju s tem pa so s pomanjšavo časovne premice prikazani daljši časovni odseki, kar omogoča bolj celovit prikaz časovne premice in njene vsebine.

Na začetku montaže projekta boste najbrž pogled pomanjšali in časovno premico prikazali manj podrobno. Tako boste dobili celovit pogled nanjo ter na razvrstitev njene vsebine in posameznih posnetkov. Ko boste posnetke razvrstili, lahko pogled na časovno premico povečate in zmontirate posamezne posnetke na njej. Z ukazom **Prilagodi** se prikazani časovni odseki samodejno prilagodijo, tako da je vidna celotna vsebina projekta in se vam ni treba premikati po časovni premici.

Prav tako kot lahko povečate in pomanjšate časovno premico, lahko spremenite tudi pogled na snemalno knjigo. Lahko jo povlečete navzgor in povečate velikost okvirčkov, tako da jih bo prikazanih manj. Če pa želite prikazati več manjših okvirčkov, snemalno knjigo povlecite navzdol.

Kako povečati ali pomanjšati prikaz na časovni premici

1. V meniju **Pogled** kliknite možnost **Časovna premica**.
2. Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite podrobnejši prikaz vsebine, v meniju **Pogled** kliknite **Povečaj**.
 - Če želite manj podroben prikaz vsebine, v meniju **Pogled** kliknite **Pomanjšaj**.

Kako prilagoditi velikost časovne premice na zaslonu

- V meniju **Pogled** kliknite **Prilagodi**.

Kako povečati ali pomanjšati snemalno knjigo

- Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite povečati velikost snemalne knjige, kliknite njen vrh in jo povlecite navzgor.

- Če želite pomanjšati velikost snemalne knjige, kliknite njen vrh in jo povlecite navzdol.

Premikanje in kopiranje posnetkov

Datoteke in posnetke v snemalni knjigi ali na časovni premici lahko kopirate in premikate na druge dele snemalne knjige ali časovne premice. S premikanjem lahko posnetek postavite drugam, ne da bi ga bilo treba izbrisati, in ga nato znova dodate v snemalno knjigo ali na časovno premico. Isto vsebino lahko s kopiranjem v projekt vključite večkrat. Na začetku projekta se lahko torej pred glavno vsebino na primer dvakrat predvaja kratek video posnetek.

Kadar video posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici kopirate ali premaknete, se kopira tudi dodani vizualni učinek, ki se prikaže na novem mestu.

Kako kopirati posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici izberite posnetek, ki ga želite kopirati.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Kopiraj**.
3. Na voljo imate dve možnosti, odvisno od izbranega pogleda:
 - V snemalni knjigi kliknite naslednji prazen okvirček.
 - Na časovni premici premaknite kazalec predvajanja na mesto, kjer želite prilepiti posnetek.
4. V meniju **Urejanje** kliknite **Prilepi**.

Če želite izbrati več posnetkov, pridržite tipko CTRL in kliknite vsak posnetek, ki ga želite kopirati.

Kopiranje in lepljenje enega ali več posnetkov lahko namesto z uporabo menijskih ukazov izvajate tudi z miško. To naredite tako, da pridržite tipko CTRL in kliknete vsak posnetek, ki ga želite kopirati. Tipko CTRL še naprej držite in izbrani posnetek ali posnetke povlečete na novo mesto v snemalni knjigi ali na časovni premici. Kadar uporabljate miško, prikazani znak plus v kvadratu označuje, da kopirate posnetek.

Kako premakniti posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici izberite posnetek, ki ga želite premakniti.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Izreži**.
3. Na voljo imate dve možnosti, odvisno od izbranega pogleda:
 - V snemalni knjigi kliknite naslednji prazen okvirček.
 - Na časovni premici premaknite kazalec predvajanja na mesto, kjer želite prilepiti posnetek.
4. V meniju **Urejanje** kliknite **Prilepi**.

Če želite izbrati več posnetkov, pridržite tipko CTRL in kliknite vsak posnetek, ki ga želite izrezati.

Izrezovanje in lepljenje enega ali več posnetkov lahko namesto z uporabo menijskih ukazov izvajate tudi z miško. To naredite tako, da pridržite tipko CTRL in kliknete vsak posnetek, ki ga želite premakniti, nato pa ga povlečete na novo mesto v snemalni knjigi ali na časovni

premici. Kadar uporabljate miško, prikazani kvadrataček označuje, da premikate datoteko ali posnetek.

Kako zamakniti posnetek na časovni premici

1. Na časovni premici izberite posnetek na stezi za video, zvok/glasbo ali prekrivne naslove, ki ga želite malce zamakniti.
2. Na voljo imate dve možnosti, odvisno od izbranega načina za premikanje posnetka:
 - Če želite posnetek na časovni premici zamakniti malce v levo, v meniju **Posnetek** kliknite **Krcni v levo**.
 - Če želite posnetek na časovni premici zamakniti malce v desno, v meniju **Posnetek** kliknite **Krcni v desno**.

Razveljavitev dejanj

Dejanja lahko razveljavite in uveljavite z ukazoma **Razveljavi** in **Uveljavi** v meniju **Urejanje**, ali pa uporabite gumba **Razveljavi** in **Uveljavi** v orodni vrstici. Pri razveljavljanju in uveljavljanju dejanj z uporabo menijskih ukazov lahko razveljavite ali uveljavite samo eno dejanje. Če želite to storiti za več dejanj hkrati, lahko uporabite gumba **Razveljavi** ali **Uveljavi** v orodni vrstici.

Kako razveljaviti zadnje dejanje

- V meniju **Urejanje** kliknite **Razveljavi** *Ime dejanja*.

Opomba

- *Ime dejanja* je naziv zadnjega dejanja, ki je prikazan za ukazom **Razveljavi** v meniju **Urejanje**. Če ste na primer hkrati uvozili več slikovnih datotek, bi se ukaz glasil **Razveljavi Uvoz datoteke**.

Kako uveljaviti zadnje razveljavljeno dejanje

- V meniju **Urejanje** kliknite **Uveljavi** *Ime dejanja*.

Opomba

- *Ime dejanja* je naziv zadnjega dejanja, ki je prikazan za ukazom **Uveljavi** v meniju **Urejanje**. Če je bilo na primer zadnje dejanje odstranitev uvoženih slikovnih datotek in jih hočete znova uvoziti, se ukaz glasi **Uveljavi Uvoz datoteke**.

Kako razveljaviti ali uveljaviti več dejanj hkrati

- Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite razveljaviti več dejanj, v orodni vrstici kliknite puščico poleg **Razveljavi**, nato pa še dejanja, ki jih želite razveljaviti.
 - Če želite uveljaviti več dejanj, v orodni vrstici kliknite puščico poleg **Uveljavi**, nato pa še dejanja, ki jih želite uveljaviti.

Uporaba samomontaže

S samomontažo lahko hitro ustvarite film, saj samodejno zmontira izbrane posnetke ali zbirko. Tako boste pred seboj v trenutku imeli dokončan film. Samomontaža analizira trenutni video, slike in glasbo ter različne elemente združi v film na podlagi izbranega sloga samodejne montaže.

Za uporabo samomontaže morajo biti izpolnjeni ti pogoji:

- V podoknu z zbirkami ali z vsebino mora biti izbrana zbirka oziroma več posnetkov.
- Trenutni izbor mora vsebovati video in/ali slike v skupnem trajanju najmanj 30 sekund. Vsaka slika traja 6 sekund.
- Zvočni posnetek mora trajati najmanj 30 sekund.

Po samomontaži lahko to shranite kot film z uporabo čarovnika za shranjevanje filmov, lahko pa film nadalje obdelate, tako kot bi pri ustvarjanju lastnega projekta ali filma v Windows Movie Makerju.

Ko se odločite za samodejno montažo filma, poteka samomontaža takole:

1. Izberete slog samomontaže, ki ga želite uporabiti. Več informacij o tem najdete v poglavju Izbira sloga samomontaže.
2. Vnesete besedilo naslova filma. Več informacij o tem najdete v poglavju Vnos besedila naslova.
3. Izberete zvočno ali glasbeno datoteko, ki bo glasba za ozadje v filmu. Več informacij o tem najdete v poglavju Izbira glasbe za ozadje.

Kako ustvariti samomontažo

1. Izberite zbirko v podoknu z zbirkami ali pa več posnetkov v podoknu z vsebino.
2. V meniju **Orodja** kliknite **Samomontaža**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili med možnostmi **Montaža filma** kliknite **Naredi film s samomontažo**.

3. Na strani **Izbira sloga samomontaže** izberite slog samodejne montaže.
4. V razdelku **Dodatne možnosti** kliknite **Vnos naslova filma**.
5. Na strani **Vnos besedila naslova** natisnite besedilo naslova.
6. V razdelku **Dodatne možnosti** kliknite **Izbira zvoka ali glasbe za ozadje**.
7. V razdelku **Zvočne in glasbene datoteke** naredite nekaj od tega:
 - Izberite zvočno ali glasbeno datoteko s seznama.
 - Kliknite **Prebrskaj**, če želite uvoziti zvočno ali glasbeno datoteko s trdega diska v Windows Movie Maker in jo uporabiti v filmu.
 - Izberite **Brez**, če filmu ne želite dodati zvoka ali glasbe.
8. Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite povečati glasnost zvočnega posnetka na stezi za zvok/glasbo, povlecite drsnik proti možnosti **Zvok/glasba**.

- Če želite povečati glasnost zvoka na stezi za zvok, ki je del video posnetka, povlecite drsnik proti možnosti **Zvok iz videa**.
9. Kliknite **Končano, zmontiraj film**, da naredite samomontažo in dodate posnetke v snemalno knjigo ali na časovno premico.

Čas, potreben za samomontažo filma, ki se doda v snemalno knjigo ali na časovno premico, je odvisen od trajanja in števila zvočnih in video posnetkov ter slik, ki ste jih izbrali ali ki so v zbirki.

Opomba

- Več zveznih posnetkov izberete tako, da kliknete prvega, pridržite tipko SHIFT in kliknete zadnjega. Če želite izbrati po en posnetek, pridržite tipko CTRL in kliknite vsak posnetek, ki ga želite vključiti v film, narejen s samomontažo.

Izbira sloga samomontaže

Ta stran vam omogoča izbrati želeni slog samomontaže za film, ki ga ustvarjate. Za vsak slog samomontaže Windows Movie Maker uporabi drugačne algoritme, s katerimi samodejno zmontira izbrano zbirko ali posnetke.

Prikazane so naslednje možnosti.

Slogi samomontaže

Določa slog, ki ga želite uporabiti pri samomontaži. V stolpcu **Ime** je prikazano ime sloga samomontaže, medtem ko je v stolpcu **Opis** ta na kratko opisan.

Vnos naslova filma

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Vnos besedila naslova**, kjer natipkate novo besedilo naslova.

Izbira zvoka ali glasbe za ozadje

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Dodajanje zvoka in glasbe za ozadje**, kjer izberete glasbo in prilagodite glasnost zvočnih zapisov.

Vnos besedila naslova

Na tej strani lahko vnesete besedilo za naslove ali objavno špico. Podobna je tisti, ki je v Windows Movie Makerju običajno prikazana pri dodajanju naslova lastnega filma in vnosu besedila zanj.

Na strani so prikazane naslednje možnosti.

Vnos besedila naslova

V polje z besedilom vnesete besedilo za naslov. Več besedila ko natipkate, manjša bo pisava, tako da je prostora tudi za veliko besedila. Če želite v snemalno knjigo ali na časovno premico dodati naslov, morate vnesti vsaj en znak.

Izbira sloga samomontaže

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Izbira sloga samomontaže**, kjer izberete slog samodejne montaže filma.

Izbira zvoka ali glasbe za ozadje

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Dodajanje zvoka in glasbe za ozadje**, kjer izberete glasbo in prilagodite glasnost zvočnih zapisov.

Izbira glasbe za ozadje

Na tej strani lahko izberete glasbo za ozadje ali drug zvok za samodejno montirani film. Izbirate lahko med glasbo, ki ste jo uvozili v Windows Movie Maker, in obstoječo glasbo z drugega mesta, do koder ima računalnik dostop.

Zvočne in glasbene datoteke

Določa zvok ali glasbo, ki ju želite uporabiti pri samomontaži. Zvok ali glasba na seznamu sta odvisna od glasbe v zbirki ali izboru ob začetku samomontaže. Če na seznamu zvočnih ali glasbenih datotek, ki so na voljo, ni želene glasbe, lahko kliknete **Prebrskaj** in zvočno ali glasbeno datoteko, ki jo boste uporabili v filmu, uvozite od drugod.

Prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov

Določa razmerje med glasnostjo zvočnega zapisa na stezi za zvok in na stezi za zvok/glasbo (zvoka, zajetega kot del video posnetka, na stezi za zvok in zvoka, zajetega ali uvoženega in dodanega na stezo za zvok/glasbo). S prilagajanjem glasnosti zvočnih zapisov določite, kateri zvočni zapis v filmu bo glasnejši od drugega.

Vnos naslova filma

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Vnos besedila naslova**, kjer natipkate novo besedilo naslova.

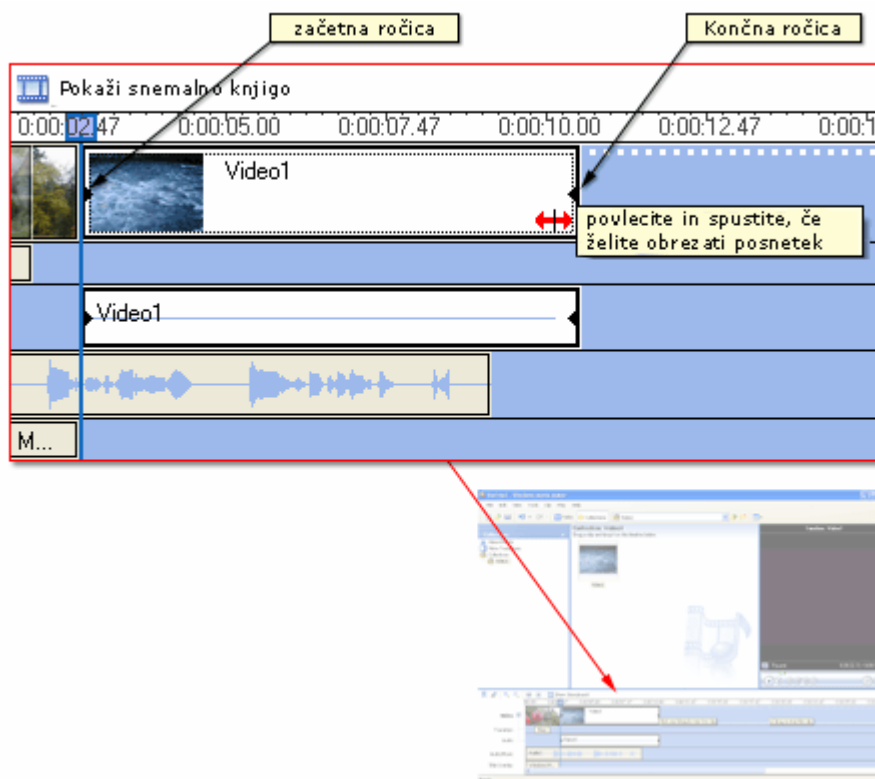
Izbira sloga samomontaže

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Izbira sloga samomontaže**, kjer izberete slog samodejne montaže filma.

Montaža posnetkov

- **Delitev posnetka.** Video posnetek lahko razdelite na dva manjša. To je koristno, kadar želite na sredino posnetka dodati sliko ali vizualni prehod. Razdelite lahko posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici trenutnega projekta ali pa posnetek v podoknu z vsebino.
- **Sestavljanje posnetkov.** Sestavite lahko dva ali več zveznih video posnetkov. Zvezni so posnetki, ki so bili zajeti skupaj, tako da je končni čas enega posnetka enak začetnemu času naslednjega. Sestavljanje je koristno, kadar si želite več kratkih posnetkov ogledati kot en posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici. Podobno kot pri delitvi se zvezni posnetki lahko sestavljajo v podoknu z vsebino, v snemalni knjigi ali na časovni premici.
- **Porezava posnetka.** Dele posnetka, ki jih v projektu nočete, lahko skrijete. Porežete lahko denimo začetek ali konec posnetka. S porezavo informacij v izvornem gradivu ne odstranite; kadar koli lahko počistite točke rezanja in se vrnete na izvorno dolžino posnetka. Posnetke lahko obrežete šele, ko jih dodate v snemalno knjigo ali na časovno premico. Posnetkov v podoknu z vsebino ni mogoče obrezati.

Če želite porezati neželene dele posnetka, premaknite ročice, prikazane na ilustraciji.



- **Ustvarjanje posnetkov.** Posnetke lahko ustvarite tudi iz video posnetkov, uvoženih ali zajetih v Windows Movie Maker. Tako jih lahko ustvarite kadar koli med delom v Windows Movie Makerju. Z ločevanjem video posnetkov na manjše posnetke lahko zlahka najdete določen del zajetega ali uvoženega videa in ga nato uporabite v filmu.

Delitev in sestavljanje posnetkov

Zvok, video in slike lahko razdelite ali sestavite v manjše, bolj obvladljive posnetke. Kadar razdelite video- ali zvočni posnetek, se dolg posnetek razdeli na dva krajša. Če želite na primer na sredino video posnetka dodati vizualni prehod, ga lahko na točki prehoda razdelite in šele nato dodate želeni prehod.

V tabeli je prikazano, kje lahko razdelite različne vrste predstavnostnih datotek v Windows Movie Makerju.

Posnetek	Podokno z vsebino	Snemalna knjiga	Časovna premica
Video	X	X	X
Zvočni	X		X
Slike		X	X

Lahko pa imate tudi datoteko, ki je bila razdeljena na manjše posnetke, in jih želite sestaviti. Sestavite lahko zvezne posnetke. Zvezni so tisti posnetki, pri katerih je začetni čas drugega posnetka tik za končnim časom prvega. Če imate denimo video- ali zvočno datoteko, ki je bila ob uvozu v Windows Movie Maker razdeljena na posnetke, poimenovane Posnetek 1, Posnetek 2 in Posnetek 3, lahko sestavite Posnetek 1 in Posnetek 2 ali pa Posnetek 2 in Posnetek 3. Ne morete pa sestaviti Posnetka 1 in Posnetka 3, ker nista zvezna. Zvezni posnetki se lahko sestavijo v podoknu z vsebino, preden se dodajo v snemalno knjigo ali na časovno premico.

Kako razdeliti video- ali zvočni posnetek

1. V podoknu z vsebino, snemalni knjigi ali na časovni premici kliknite posnetek, ki ga želite kopirati.
2. V meniju **Predvajanje** kliknite **Predvajaj posnetek**, nato pa **Premor posnetka** v meniju **Predvajanje**, da se posnetek ustavi na točki, kjer ga želite razdeliti.

ali

Na prikazovalniku premaknite kazalec predvajanja v položajni vrstici na mesto, kjer želite razdeliti posnetek.

3. V meniju **Posnetek** kliknite **Razdeli**.

Kako sestaviti razdeljen zvočni ali video posnetek

1. V podoknu z vsebino, snemalni knjigi ali na časovni premici pridržite tipko CTRL in nato izberite zvezne posnetke, ki jih želite sestaviti.
2. V meniju **Posnetek** kliknite **Sestavi**.

Za novi posnetek se uporabijo ime in lastnosti prvega posnetka, čas pa se ustrezno prilagodi.

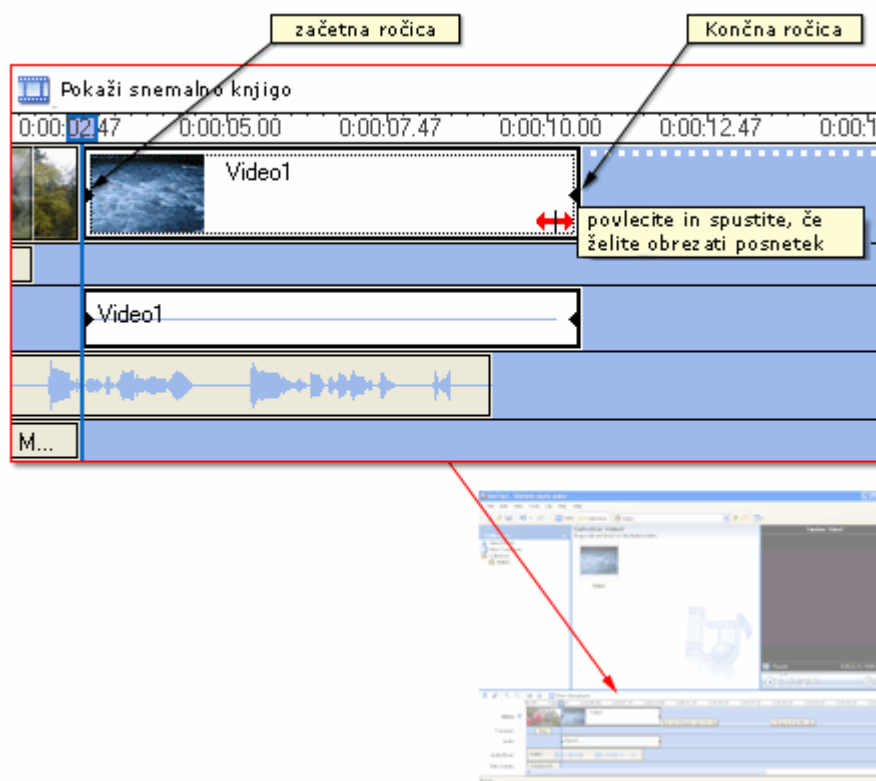
Opomba

- Več zaporednih posnetkov izberete tako, da kliknete prvega, pridržite tipko SHIFT in kliknete zadnjega. Če želite izbrati po en posnetek, pridržite tipko CTRL in kliknite vsak posnetek, ki ga želite sestaviti.

Porezava posnetkov

S porezavo posnetkov lahko obdelate začetno in končno točko, in torej tudi dolžino, vsakega video- ali zvočnega posnetka, ki ste ga projektu dodali na časovno premico. Pri porezavi lahko nastavite začetno in končno točko rezanja. Začetna točka rezanja določa, kdaj se bo začel predvajati posnetek, končna točka rezanja pa, kdaj se bo posnetek v projektu nehal predvajati.

S porezavo posnetkov lahko skrijete neželene dele zvočnega ali video posnetka ali datoteke. Pri porezavi se informacije ne odstranijo, temveč samo skrijejo, tako da neželene deli niso prikazani v projektu in končanem shranjenem filmu. Če želite porezati neželene dele posnetka, lahko premaknete ročice, prikazane na ilustraciji.



Če odrežete prevelik ali premajhen del zvočnega ali video posnetka, lahko popravite ali izbrišete točke rezanja v Windows Movie Makerju.

Opomba

- Časa predvajanja video- in zvočnih posnetkov ni mogoče podaljšati.

Kako obrezati posnetek

1. V meniju **Pogled** kliknite možnost **Časovna premica**.
2. V podoknu z zbirkami kliknite ime zbirke, ki vsebuje želeni posnetek, nato pa v oknu z vsebino izberite posnetek, ki ga želite obrezati.
3. V meniju **Posnetek** kliknite **Dodaj na časovno premico**.
4. Na časovni premici izberite posnetek, ki ga želite obrezati.
5. Na časovni premici kliknite kazalec predvajanja in ga povlecite na mesto, kjer želite obrezati posnetek.

ali

Uporabite krmilnike za predvajanje na prikazovalniku, da se pomaknete na mesto, kjer želite posnetek obrezati.

6. Na voljo imate dve možnosti:
 - Kadar je kazalec predvajanja na mestu, kjer naj se začne predvajati izbrani video- ali zvočni posnetek, v meniju **Posnetek** kliknite **Nastavi začetno točko rezanja**.
 - Kadar je kazalec predvajanja na mestu, kjer naj se izbrani video- ali zvočni posnetek neha predvajati, v meniju **Posnetek** kliknite **Nastavi končno točko rezanja**.

Opomba

- Začetno in končno točko rezanja lahko nastavite tudi z vlečenjem ročic. Te se pojavijo, kadar je posnetek izbran na časovni premici.

Kako izbrisati točke rezanja

1. Na časovni premici z odprtim projektom kliknite obrezani posnetek.
2. V meniju **Posnetek** kliknite **Počisti točke rezanja**.

Ustvarjanje posnetkov

Pri ustvarjanju posnetkov lahko video posnetke razdelite na manjše, bolj obvladljive dele.

Posnetki se ustvarijo pri uvažanju video datoteke v Windows Movie Maker, če je potrjeno potrditveno polje **Ustvari posnetke za video datoteke**. Če pa pri uvažanju video datoteke to ni potrjeno, se datoteka uvozi kot enoten posnetek, ne pa več manjših. Če jo želite pozneje razdeliti na manjše posnetke, lahko uporabite možnost za zaznavanje posnetkov.

Posnetke lahko ustvarite na več različnih načinov, glede na datoteko in vir videa.

- **Posnetki z digitalno kamero.** Če posnamete video z digitalno (DV) kamero, ki jo lahko priključite na vrata IEEE 1394, bodo posnetki nastali na podlagi časovnih oznak, ki jih je v video shranila kamera. Če ni nobenih časovnih ali drugih oznak, se

video datoteka na posnetke razdeli na podlagi vsake pomembne spremembe sličic v videu.

Če v Windows Movie Maker uvozite obstoječo datoteko DV-AVI, ki je opremljena s časovnimi oznakami, se datoteka na manjše posnetke razdeli v skladu z oznakami.

- **Posnetki z analogno ali s spletno kamero.** Če zajemate video iz analogne ali spletne kamere, posnetek nastane na točkah, kjer program zazna dovolj veliko spremembo sličice v primerjavi z naslednjo. Ta metoda se uporablja tako za sprotne kot obstoječe vsebine iz analognega vira.

Velikost in trajanje posnetkov sta odvisna od dolžine celotne video datoteke. Zato pri zaznavanju posnetkov iz daljših video datotek nastanejo daljši posnetki kot iz krajših.

- **Datoteke Windows Media.** Ko uvozite datoteko Windows Media s končnico .asf ali .wmv, ki vključuje oznake, bo za vsako oznako nastal nov posnetek. Oznake so v pomoč pri delitvi datoteke na obvladljive dele.

Če izvorna datoteka Windows Media ne vsebuje oznak ali pa ima samo eno, posnetek nastane na točkah, kjer program zazna dovolj veliko spremembo sličice v primerjavi z naslednjo.

Čas, ki ga potrebujete za iskanje posnetkov, se podaljšuje z dolžino datoteke, ki jo uvažate. Če med zaznavanjem posnetkov kliknete **Prekliči**, se zaznavanje ustavi na trenutni točki v video datoteki, prikazani so zaznani posnetki, zadnji pa vsebuje preostali del video datoteke ob preklicu zaznavanja posnetkov. Pozneje lahko kliknete zadnji posnetek in ustvarite nove, in sicer od tistega, pri katerem je bilo preklicano ustvarjanje posnetkov, naprej.

Kako ustvariti posnetke iz obstoječega video posnetka

1. V podoknu z vsebino izberite video posnetek, v katerem želite zaznati posnetke.
2. V meniju **Orodja** kliknite **Ustvari posnetke**.

Opomba

- Video posnetek se na posnetke razdeli odvisno od vira. Če je bil posnet z digitalno kamero, se posnetki ustvarijo na podlagi časovnih oznak, ki jih je v video shranila kamera. Če ni nobenih časovnih ali drugih oznak, posnetki temeljijo na vsaki pomembni spremembi sličic v videu. Če je iz analognega vira, se posnetki ustvarijo na podlagi sprememb med zaporednimi sličicami.

Uporaba vizualnih prehodov in učinkov ter naslovov

Svoje filme lahko izboljšate z različnimi elementi, kot so:

- **Vizualni prehodi.** Ti določajo, kakšno bo predvajanje med dvema video posnetkoma ali slikama. Prehod lahko dodate med kateri koli sliki, video posnetka ali naslova na

časovni premici ali v snemalni knjigi. Vizualni prehod se predvaja, preden se en posnetek konča in ko se drugi začne. Za vaše projekte so v Windows Movie Makerju na voljo različni prehodi. Shranjeni so v mapi **Vizualni prehodi**, ki jo najdete v podoknu z zbirkami.

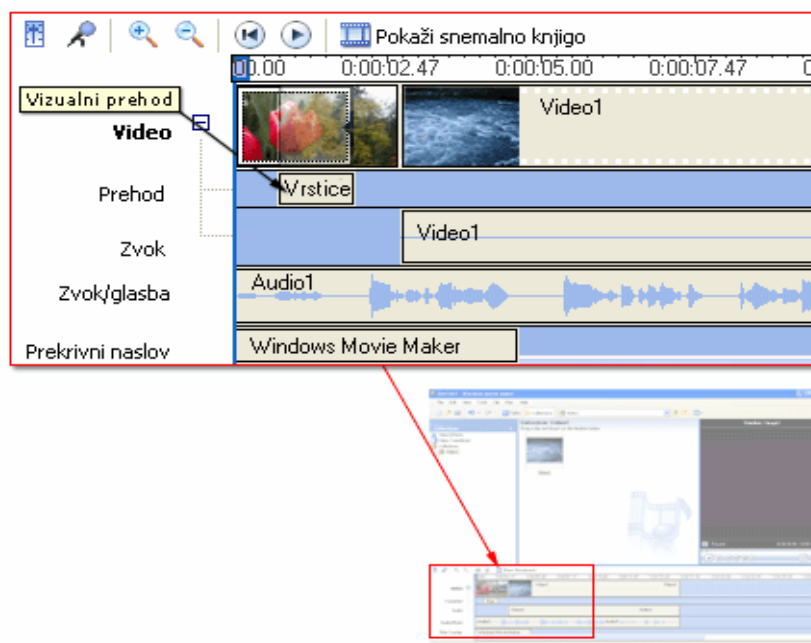
- **Vizualni učinki.** Ti določajo, kakšen bo video posnetek, slika ali napis v projektu in končanem filmu. Z njimi lahko svojim filmom dodate posebne učinke. Vizualni učinek traja, kolikor traja posnetek, slika ali napis v filmu. Uporabite lahko katerega koli iz mape **Vizualni učinki**, ki jo najdete v podoknu z zbirkami.
- **Naslovi in odjavna špica.** Možnost dodajanja naslovov in odjavne špice omogoča, da filmu dodate besedilo. Dodate lahko kar koli, dobro pa je vključiti naslov filma, svoje ime, datum nastanka in podobne informacije. Poleg animacije naslova, ki določa, kako bosta naslov ali odjavna špica v filmu prikazana, lahko spremenite tudi njun videz.

Delo z vizualnimi prehodi

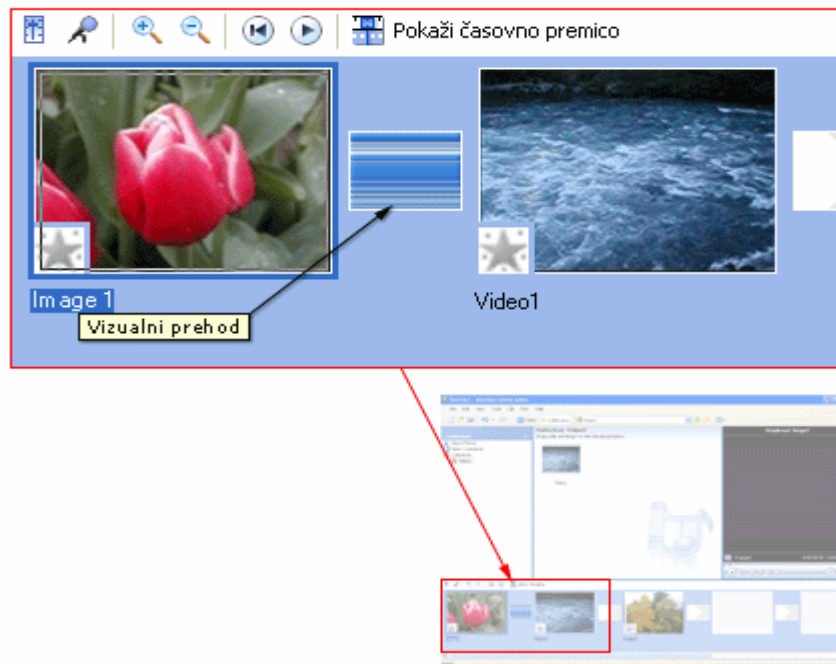
Vizualni prehod določa, kakšno bo predvajanje med dvema video posnetkoma ali slikama. Dodate ga lahko med kateri koli sliki, video posnetka ali naslova na časovni premici ali v snemalni knjigi. Prehod se predvaja, preden se en posnetek konča in ko se drugi začne. Za vaše projekte so v Windows Movie Makerju na voljo različni prehodi. Shranjeni so v mapi **Vizualni prehodi**, ki jo najdete v podoknu z zbirkami.

Vizualni prehod med dvema posnetkoma je lahko dolg največ toliko, kolikor je dolg krajši od obeh. Če posnetek (ali sliko) na časovni premici povlečete na drugega, se med njima kot privzeti prehod doda prelivanje. Pri tem bo posnetek, ki ste ga povlekli, na drugem mestu. Če prehoda ne ustvarite, bo med posnetkoma rez (brez prelivanja).

Vsi prehodi so na posebni stezi časovne premice z imenom **Prehod**. Če želite prikazati to stezo, morate razširiti stezo za video. Dolžino vizualnega prehoda določa prekrivanje obeh posnetkov. Slika prikazuje projekt na časovni premici z dodanim vizualnim učinkom.



Slika prikazuje projekt v snemalni knjigi z dodanim vizualnim učinkom. Vsak prehod, ki ga dodate, je prikazan v okvirčku za prehode med posnetkoma ali slikama.



Kako dodati vizualni prehod

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici izberite drugega od posnetkov (ali slik), med katerima želite narediti prehod.
2. V meniju **Orodja** kliknite **Vizualni prehodi**.

V podoknu s filmskimi opravili med možnostmi **Montaža filma** kliknite **Pokaži vizualne prehode**.

3. V podoknu z vsebino kliknite vizualni prehod, ki ga želite dodati.
4. V meniju **Posnetek** kliknite **Dodaj na časovno premico** ali **Dodaj v snemalno knjigo**.

Opomba

- Vizualni prehod lahko dodate tudi tako, da ga povlečete na časovno premico in spustite med posnetka na stezi za video. Lahko pa ga v snemalni knjigi povlečete med posnetka ali sliki v okvirček za prehode.

Kako spremeniti dolžino vizualnega prehoda

- Na stezi za prehode na časovni premici storite nekaj od tega:
 - Če želite prehod podaljšati, povlecite začetek prehoda proti začetku časovne premice.
 - Če želite prehod skrajšati, povlecite začetek prehoda proti koncu časovne premice.

Opomba

- Če želite prikazati stezo s prehodi, razširite stezo za video. Prvotna privzeta dolžina prehoda je določena z vrednostjo v polju **Dolžina prehoda** na kartici **Dodatno** v pogovornem polju **Možnosti**.

Kako odstraniti vizualni prehod

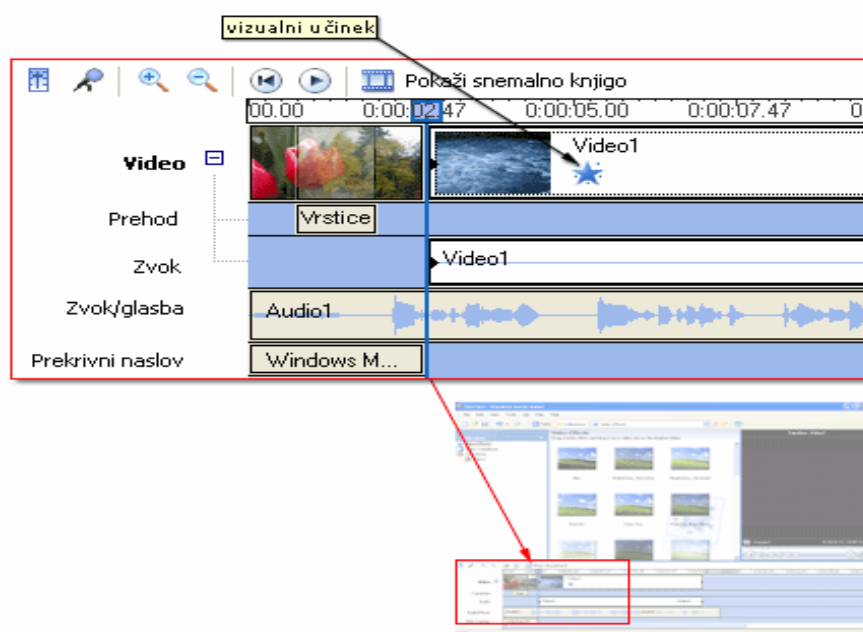
1. Na voljo imate dve možnosti:
 - V snemalni knjigi izberite okvirček za prehod, v katerem je prehod, ki ga želite odstraniti.
 - Na časovni premici na stezi s prehodi kliknite prehod, ki ga želite odstraniti.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Izbriši**.

Uporaba vizualnih učinkov

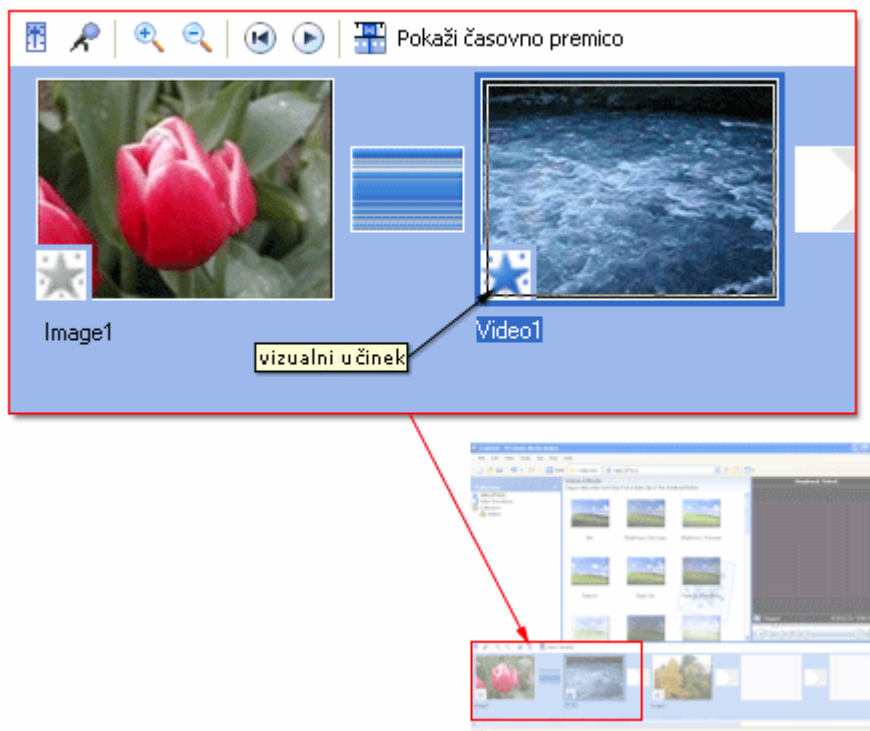
Vizualni učinek določa, kako je video posnetek, slika ali naslov prikazan v projektu in končanem filmu. Z njimi lahko svojim filmom dodate posebne učinke. Posnetek, ki ste ga zajeli, lahko na primer postarate, tako da bo videti kot klasičen, starinski film. Posnetku ali sliki lahko dodate vizualne učinke različnih starosti filma. Vizualni učinek traja, kolikor traja posnetek, slika ali napis v filmu. Uporabite lahko katerega koli iz mape **Vizualni učinki**, ki jo najdete v podoknu z zbirkami.

Če posnetek ali sliko razdelite, izrežete, kopirate ali premaknete, se vizualni učinki ohranijo. Če na primer dodate vizualni učinek sivin in nato posnetek razdelite, bo učinek deloval v obeh posnetkih. Če pa združite posnetka, se v novem, združenem posnetku uporabijo učinki iz prvega, učinki iz drugega pa se odstranijo.

Slika prikazuje časovno premico projekta z dodanim vizualnim učinkom. Na stezi za video bo na posnetku ali sliki, za katero ste uporabili učinek, prikazana ikona.



Spodnja slika prikazuje snemalno knjigo projekta z dodanim vizualnim učinkom. V okvirčku za vizualni učinek je vidna ikona, ki označuje, da ste uporabili vizualni učinek.



Kako dodati vizualni učinek

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici izberite posnetek ali sliko, ki ji želite dodati vizualni učinek.
2. V meniju **Orodja** kliknite **Vizualni učinki**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili med možnostmi **Montaža filma** kliknite **Pokaži vizualne učinke**.

3. V podoknu z vsebino kliknite vizualni učinek, ki ga želite dodati.
4. V meniju **Posnetek** kliknite **Dodaj na časovno premico** ali **Dodaj v snemalno knjigo**.

Opomba

- Učinek lahko dodate tudi tako, da ga na časovni premici povlečete na sliko ali posnetek na stezi za video ali pa ga v snemalni knjigi povlečete v okvirček za vizualne učinke posnetka ali slike.

Kako odstraniti vizualni učinek

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici izberite posnetek ali sliko, pri kateri želite odstraniti vizualni učinek.
2. V meniju **Posnetek** pokažite na **Video** in kliknite **Vizualni učinki**.

3. V območju **Prikazani učinki** kliknite tistega, ki ga želite odstraniti, in nato kliknite **Odstrani**.

Opomba

- Vizualni učinek lahko odstranite tudi tako, da neželeni učinek izberete v okvirčku za učinke v snemalni knjigi in pritisnete tipko DELETE.

Spreminjanje vizualnih učinkov

V tem pogovornem oknu so nastavitve za dodajanje in odstranjevanje vizualnih učinkov za izbrani posnetek na stezi za video na časovni premici ali na izbranem video posnetku, sliki ali naslovu v snemalni knjigi.

V tem pogovornem oknu so na voljo naslednje možnosti.

Učinki, ki so na voljo

To je seznam vizualnih učinkov, ki jih lahko dodate izbranemu video posnetku, sliki ali naslovu.

Dodaj

Kliknite ta gumb, da učinek dodate izbranemu video posnetku, sliki ali naslovu.

Prikazani učinki

To je seznam vizualnih učinkov, ki so dodani izbranemu video posnetku, sliki ali naslovu. Ti učinki so prikazani, ko se slika, naslov ali video posnetek predvaja v končanem filmu.

Premakni gor

Kliknite ta gumb, če želite, da je vizualni učinek višje na seznamu. Če ste uporabili na primer učinek odtemnitve iz črne in še učinek odtemnitve iz bele, želite pa, da se najprej zgodi odtemnitev iz bele, lahko kliknete učinek **Odtemnitev iz bele** in nato še gumb **Premakni gor**, tako da bo predvajan prvi.

Premakni dol

Kliknite ta gumb, če želite, da je vizualni učinek nižje na seznamu. Če ste uporabili na primer učinek odtemnitve iz črne in še učinek odtemnitve iz bele, želite pa, da se nazadnje zgodi odtemnitev iz bele, lahko kliknete učinek **Odtemnitev iz bele** in nato še gumb **Premakni gor**, tako da bo predvajan zadnji.

Odstrani

Kliknite ta gumb, če želite odstraniti vizualni učinek, izbran v polju **Prikazani učinki**, tako da učinek ne bo prikazan ne v projektu ne v končanem filmu.

Kako dodati ali odstraniti vizualne učinke

1. Na stezi za video na časovni premici ali v snemalni knjigi kliknite video posnetek, sliko ali naslov, ki mu želite dodati vizualni učinek ali iz katerega želite učinek odstraniti.
2. V meniju **Posnetek** pokažite na **Video** in kliknite **Vizualni učinki**.
3. Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite učinek odstraniti, v območju **Prikazani učinki** kliknite neželenega in nato kliknite **Odstrani**. Ponovite, kolikorkrat je treba.
 - Če želite učinek dodati, v območju **Učinki, ki so na voljo** kliknite želenega in nato še **Dodaj**. Ponovite, kolikorkrat je treba.

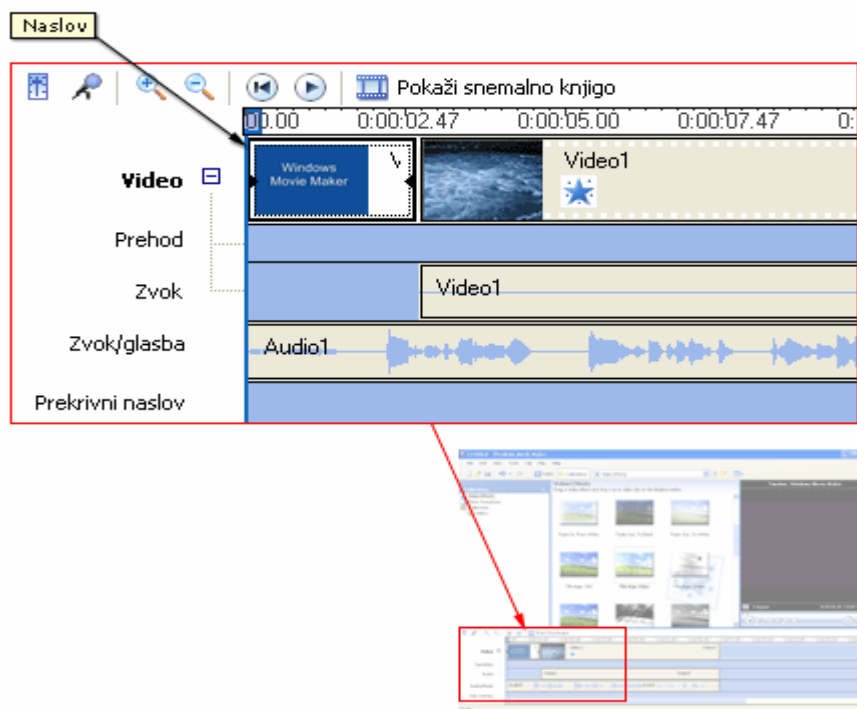
Opomba: Če dodate več vizualnih učinkov, lahko vrstni red prikaza spremenite z uporabo gumbov **Premakni gor** in **Premakni dol**. Vizualni učinek lahko hitro dodate tako, da ga povlečete na video posnetek, sliko ali naslov v snemalni knjigi ali na časovni premici.

Dodajanje naslovov in odjavne špice

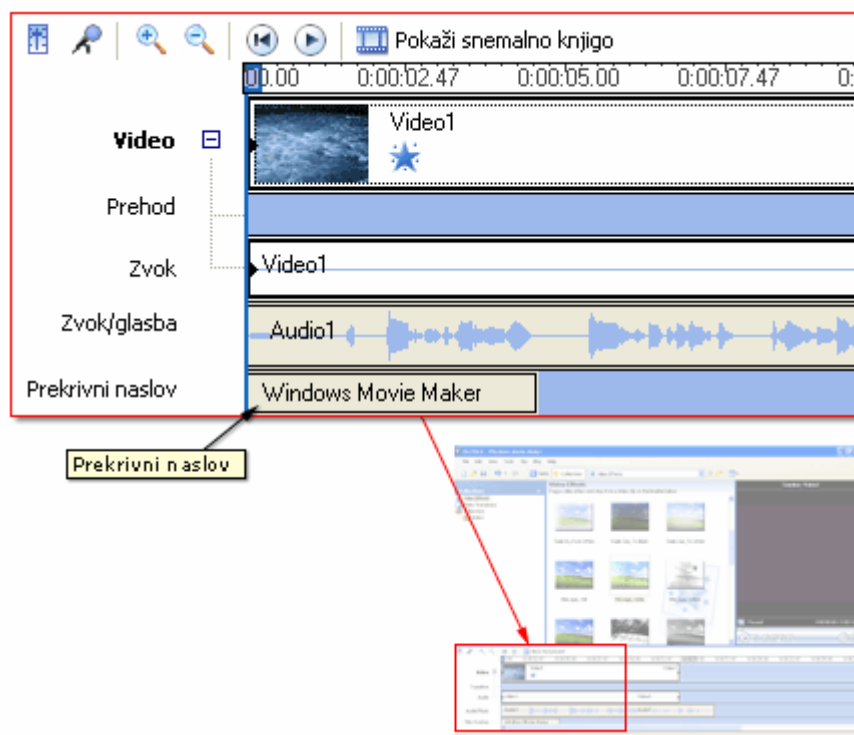
Z uporabo možnosti za dodajanje naslovov in odjavne špice lahko filmu dodate besedilo. Dodate lahko kar koli, dobro pa je vključiti naslov filma, svoje ime, datum nastanka in podobne informacije.

Naslove lahko dodate kjer koli v filmu: na začetku ali koncu filma, pred posnetkom ali za njim ali čez posnetek. Naslov je viden določen čas, nato pa je prikazan video posnetek ali slika v vašem filmu.

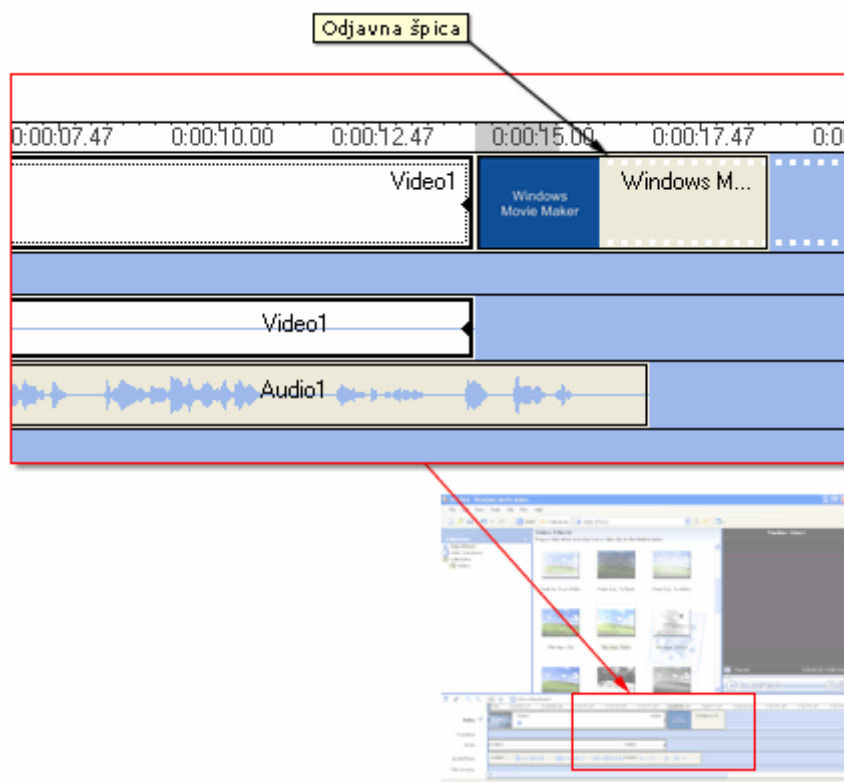
Slika prikazuje projekt z naslovom, ki se pojavi pred video posnetkom.



Slika prikazuje projekt z naslovom, ki prekriva video posnetek.



Spodnja slika prikazuje projekt z odjavno špico, ki je prikazana na koncu projekta.



Če filmu dodajte naslove in odjavno špico, storite naslednje:

1. Določite mesto naslova v filmu. Več informacij o tem najdete v poglavju Izbira mesta naslova.
2. Vnesite besedilo naslova. Več informacij o tem najdete v poglavju Vnos besedila naslova.
3. Izberite slog animacije za naslov. Več informacij o tem najdete v poglavju Izbira animacije naslova.
4. Izberite pisavo in barvo naslova. Več informacij je v poglavju Izbira pisave in barve naslova.
5. Dodajte naslov filmu.

Kako dodati naslov ali odjavno špico

1. V meniju **Orodja** kliknite **Naslovi in odjavna špica**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili med možnostmi **Montaža filma** kliknite **Naredi naslove ali odjavno špico**.

2. Na strani **Kam želite dodati naslov?** kliknite povezavo, ki ustreza želenemu mestu naslova.
3. Na strani **Vnos besedila za naslov** natipkajte besedilo naslova.
4. Kliknite **Spreminjanje animacije naslova** in nato na strani **Izbira animacije naslova** s seznama izberite tisto, ki jo želite.
5. Kliknite **Spreminjanje barve in pisave besedila** ter nato na strani **Izbira pisave in barve naslova** izberite pisavo, barvo in velikost pisave, oblikovanje, barvo ozadja, stopnjo prosojnosti in lego naslova.
6. Ko končate, kliknite **Končano, dodaj naslov filmu**.

Kako urediti obstoječ naslov

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici izberite naslov, ki ga želite urediti.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Uredi naslov**.
3. Na strani **Vnos besedila za naslov** natipkajte besedilo naslova.
4. Če želite spremeniti animacijo naslova, kliknite **Spreminjanje animacije naslova**. Nato na strani **Izbira animacije naslova** s seznama izberite animacijo naslova.

ali

Če želite spremeniti barvo in pisavo besedila, kliknite **Spreminjanje pisave in barve besedila**. Nato na strani **Izbira pisave in barve naslova** izberite pisavo, barvo in velikost pisave, oblikovanje, barvo ozadja, stopnjo prosojnosti in lego naslova.

5. Kliknite **Končano**, da bi naslov dodali filmu.

Kako spremeniti trajanje naslova

1. Ko je naslov že v snemalni knjigi ali na časovni premici, v meniju **Pogled** kliknite **Časovna premica**.
2. Izberite naslov, za katerega želite spremeniti trajanje prikaza.
3. Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite trajanje naslova podaljšati, povlecite končno ročico proti koncu časovne premice.
 - Če želite trajanje naslova skrajšati, povlecite začetno ročico proti koncu časovne premice.

Kako odstraniti naslov

1. V snemalni knjigi ali na časovni premici izberite naslov, ki ga želite odstraniti iz filma.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Izbriši**.

Izbira mesta naslova

Na tej strani lahko določite, kje v filmu želite dodati naslov ali odjavno špico. Izberite eno od teh povezav ter začnite ustvarjati naslove ali odjavno špico in jih vstavljati v film.

Na tej strani so prikazane naslednje možnosti.

Dodaj naslov na začetku filma.

Določa, da želite naslov dodati na začetku filma. S takšnim naslovom film predstavite gledalcem.

Kje se naslov doda, je odvisno od pogleda, v katerem delate. V snemalni knjigi je v prvem okvirčku. Na časovni premici je naslov prikazan kot prvi posnetek na stezi za video.

Dodaj naslov pred izbranim posnetkom v snemalni knjigi/na časovni premici.

Določa, da želite dodati naslov pred izbranim posnetkom v snemalni knjigi ali na časovni premici. S takšnimi naslovi napoveste posamezne video posnetke ali slike v filmu.

Kje se naslov doda, je odvisno od pogleda, v katerem delate. V snemalni knjigi je pred izbranim okvirčkom. Na časovni premici je naslov pred izbranim posnetkom na stezi za video.

Dodaj naslov na izbrani posnetek v snemalni knjigi/na časovni premici.

Določa, da želite dodati naslov na izbrani posnetek v snemalni knjigi ali na časovni premici. Če izberete to možnost, naslov prekriva sliko v filmu, ko se ta predvaja.

Prekrivne naslove lahko dodate samo v pogledu časovne premice.

Prikazani so na izbranih video posnetkih na stezi za prekrivne naslove na časovni premici.

Dodaj naslov za izbranim posnetkom v snemalni knjigi/na časovni premici.

Določa, da želite dodati naslov za izbranim posnetkom v snemalni knjigi ali na časovni premici. S takšnim naslovom napoveste naslednji posnetek ali naredite prehod med dvema deloma filma.

Kje se naslov doda, je odvisno od pogleda, v katerem delate. V snemalni knjigi je za izbranim okvirčkom. Na časovni premici je naslov za izbranim posnetkom na stezi za video.

Dodaj odjavno špico na koncu filma.

Določa, da želite na koncu filma dodati odjavno špico. Z njo film zaključite. Navadno vsebuje informacije o naslovu filma, pa tudi imena nastopajočih.

Kje se odjavna špica doda, je odvisno od pogleda, v katerem delate. V snemalni knjigi je v zadnjem okvirčku. Na časovni premici je odjavna špica za zadnjim posnetkom na stezi za video.

Vnos besedila naslova

Na tej strani lahko vnesete besedilo za naslove ali odjavno špico.

Prikazane so naslednje možnosti.

Vnos besedila naslova

Tu vnesete besedilo za naslov. Območje za besedilo ima dva dela (kot privzeta nastavitve, ali če ste na strani **Izbiranje animacije naslova** izbrali animacijo naslova, ki je v skupini **Naslovi, dve vrstici**). Tako lahko glede na želeno besedilo in izbrano animacijo naslova dodate eno ali dve vrstici besedila za naslov.

Več besedila natipkate, manjša bo pisava, tako da je dovolj prostora tudi za veliko besedila. Če želite v snemalno knjigo ali na časovno premico dodati naslov, morate vnesti vsaj en znak.

Spreminjanje animacije naslova

Kliknite to povezavo, da se odpre stran **Izbira animacije naslova**, in izberite novo animacijo naslova.

Spreminjanje pisave in barve besedila

Kliknite to povezavo, da se odpre stran **Izbira pisave in barve naslova**, in za svoj naslov določite vrsto in velikost pisave, oblikovanje in barvo.

Izbira animacije naslova

Na tej strani lahko za naslov, ki ga ustvarjate, izberete animacijo. Ta določa, kako bo naslov prikazan v filmu. Animacija **Pisalni stroj** na primer pokaže besedilo naslova znak za znakom.

Različne animacije, ki so na voljo, so razvrščene v naslednje kategorije.

Naslovi, ena vrstica

Naslovi v tej kategoriji so odlični za enovrstične naslove. Če izberete animacijo iz te kategorije, je območje za vnos besedilo veliko besedilno polje. Vse vneseno besedilo se v filmu prikaže naenkrat, tudi če ima naslov več kot eno vrstico. Animacije te vrste so najprimernejše za naslove z eno vrstico.

Animacije naslova, namenjene uporabi kot prekrivni naslovi, ki so prikazani čez posnetek ali sliko, imajo na koncu opisa animacije opombo (**prekrivno**).

Naslovi, dve vrstici

Naslovi v tej kategoriji so odlični za dvovrstične naslove. Če izberete animacijo iz te kategorije, ima območje za vnos besedilo dva dela. Najprej se pokaže prva vrstica vnesenega besedila, kmalu za njo pa še druga. Naslovne animacije te vrste so najprimernejše za naslove z dvema vrsticama ali več.

Animacije naslova, namenjene uporabi kot prekrivni naslovi, ki so prikazani čez posnetek ali sliko, imajo na koncu opisa animacije opombo (**prekrivno**).

Odjavna špica

Naslovi iz te kategorije so odlični za prikaz odjavne špice, ki je običajno na koncu filma. Če izberete animacijo te vrste, je območje za vnos besedila v obliki manjše preglednice. Prva vrstica je namenjena naslovu filma, naslednje vrstice pa sestavljajo dva stolpca, kamor vnesete informacije o filmu. V prvi stolpec vnesete na primer »Režija«, v drugi stolpec v isti vrstici pa ime avtorja ali režiserja. Animacije te vrste so najprimernejše za odjavno špico na koncu filma.

Animacije naslova, namenjene uporabi kot prekrivni naslovi, ki so prikazani čez posnetek ali sliko, imajo na koncu opisa animacije opombo (**prekrivno**).

Urejanje besedila naslova

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Vnos besedila za naslov**, kjer natipkate novo besedilo naslova.

Spreminjanje pisave in barve besedila

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Izbira pisave in barve naslova**, kjer za svoj naslov določite vrsto in velikost pisave, oblikovanje in barvo.

Izbira pisave in barve naslova

Na tej strani lahko izberete pisavo in barve za naslov ali odjavno špico. Če spremenite pisavo in barvo, lahko s spremenjenim videzom naslova izboljšate svoj film.

Prikazane so naslednje možnosti.

Pisava

Določa pisavo za naslov. Prikazani seznam pisav je odvisen od pisav, nameščenih v računalniku.

Krepko

Kliknite ta gumb, če želite, da je naslov izpisan krepko.

Ležeče

Kliknite ta gumb, če želite, da je naslov izpisan ležeče.

Podčrtano

Kliknite ta gumb, če želite, da je naslov podčrtan.

Barva pisave

Kliknite ta gumb, če želite izbrati barvo pisave za besedilo naslova. Ko izbirate barvo pisave, izberite takšno, ki bo izrazita na izbranem ozadju, tako da bo naslov filma viden.

Barva ozadja

Kliknite ta gumb, če želite izbrati barvo ozadja za naslov filma. Ko izbirate barvo pisave, izberite takšno, na kateri bo izbrana barva pisave izstopala, tako da bo naslov filma viden.

Prosojnost

Povlecite drsnik v levo, če želite prosojnost naslova zmanjšati, tako da se lažje bere. Povlecite drsnik v desno, če želite prosojnost povečati in narediti naslov obleden.

Povečaj velikost pisave

Kliknite ta gumb, če želite povečati pisavo za besedilo naslova.

Zmanjšaj velikost pisave

Kliknite ta gumb, če želite pisavo za besedilo naslova zmanjšati.

Položaj, leva poravnava

Kliknite ta gumb, če želite besedilo poravnati z levim robom.

Položaj, sredina

Kliknite ta gumb, če želite besedilo postaviti na sredino.

Položaj, desna poravnava

Kliknite ta gumb, če želite besedilo poravnati z desnim robom.

Urejanje besedila naslova

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Vnos besedila za naslov**, kjer natipkate novo besedilo naslova.

Spreminjanje animacije naslova

Če kliknete to povezavo, se odpre stran **Izbira animacije naslova**, kjer izberete novo animacijo naslova.

Opomba

- Izbrano oblikovanje besedila naslova se uporabi za ves naslov, ne glede na vrsto besedila, ki ste ga izbrali na strani **Vnos besedila za naslov**.

Delo z zvokom

Windows Movie Maker ponuja številne načine za delo z zvokom. Med opravili, povezanimi z zvokom, ki jih lahko izvajate v Windows Movie Makerju, so tudi naslednja.

- **Pripovedovanje ob časovni premici.** Dodate lahko pripovedovanje ob video posnetku ali slikah, ki so prikazane na stezi za video na časovni premici. Pripovedovanje je samodejno sinhronizirano s sliko, tako da pripoved opisuje dogajanje v filmu, medtem ko se ta predvaja.

- **Prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov.** Če je zvok prikazan na časovni premici na stezi za zvok ali zvok/glasbo, lahko glasnost dveh zvočnih zapisov prilagodite ter določite zvočno ravnovesje in predvajanje zvoka.
- **Dodajanje zvočnih učinkov.** Dodate lahko različne zvočne učinke, kot so pojecanje ali krepitev zvoka ali predvajanje brez zvoka.
- **Prilagajanje glasnosti zvočnih posnetkov.** Prilagodite lahko glasnost zvoka samo zvočnih posnetkov ali zvočnih delov video posnetkov. Tako lahko zvok naredite bolj ali manj slišen, odvisno od nastavitve glasnosti, ki jo izberete za zvočni posnetek.

Pripovedovanje ob časovni premici

Zajamete lahko zvočno pripoved, ki se sinhronizira z video posnetkom, slikami, naslovi ali drugimi elementi, ki ste ji dodali v snemalni knjigi ali na časovni premici. Preden zajamete zvočno pripoved:

- Kazalec predvajanja mora biti na praznem delu steze za zvok/glasbo.
- Uporabljati morate pogled časovne premice.

Zajem zvočne pripovedi vam omogoča, da s svojimi besedami in glasom opisujete, kar prikazuje video posnetek, slika ali naslov, ko so elementi prikazani v projektu in nazadnje v končanem, shranjenem filmu. Pripovedovanje vsebine časovne premice je še eden od načinov za izboljšanje vašega filma.

Zajeta pripoved se shrani kot datoteka Windows Media Audio z datotečno pripono .wma. Privzeto mesto za shranjevanje zvočne pripovedi je podmapa **Pripovedovanje** v mapi **Moji videi** na trdem disku.

Ko pripovedujete vsebino časovne premice, so prikazane te možnosti.

Začetek pripovedovanja - ko želite začeti zajem zvočne pripovedi v računalnik.

Konec pripovedovanja - ko želite končati zajem zvočne pripovedi v računalnik.

Vhodna raven - ta določa glasnost zajetega zvoka.

Ko izbirate vhodno raven, izberite čim višjo, vendar ne posegajte v najvišji, rdeče obarvani del, ki se začne z drugo črtico od zgoraj. Če je raven zajema nastavljena prenizko, bo morda zajeti zvok slabo slišen. Če pa je nastavljena previsoko, bo zvok mogoče preglasen in popačen.

Zajeta pripoved

Privzeta nastavitev je, da prikazuje čas trajanja trenutne zvočne pripovedi v obliki ure:minute:sekunde (h:mm:ss). Merjenje časa se začne hkrati z zajemom pripovedovanja in konča sočasno s koncem zajema.

Razpoložljivi čas

Prikazuje, koliko časa je na voljo za zvočno pripoved, če je izbrano potrditveno polje **Dolžino pripovedovanja omeji glede na prostor na stezi za zvok/glasbo**. Če je na primer med koncem enega zvočnega posnetka in začetkom drugega deset sekund ter je kazalec predvajanja na časovni premici na koncu prvega zvočnega posnetka, je prikazani čas na voljo 0:00:10. Ko zajemate zvočno pripoved, se prikazani čas zmanjšuje in prikazuje, koliko časa imate še na voljo.

Če je potrditveno polje **Dolžino pripovedovanja omeji glede na prostor na stezi za zvok/glasbo** počiščeno, je ta vrednost prazna.

Zvočna naprava

Tu je seznam zvočnih naprav, ki so na voljo za zajem zvoka. Če imate le eno zvočno napravo, na primer privzeto zvočno kartico, je ta naprava samodejno izbrana in je edina navedena.

Ta možnost je na voljo samo za analogne naprave.

Zvočni vhod

Tu je seznam vhodov glede na število vhodnih vodov, ki so na voljo za izbrano zvočno napravo. Če ste na primer na mikrofonski vod računalnika priključili mikrofona, boste za zvočni vhod izbrali **Mikrofon**.

Ta možnost je na voljo samo za analogne naprave z več vhodnimi vodi.

Dolžino pripovedovanja omeji glede na prostor na stezi za zvok/glasbo

Določa, da želite pripovedovanje omejiti na čas, ki je na voljo med dvema posnetkoma na stezi za zvok/glasbo. Če je to potrditveno polje izbrano, se zvočni posnetki na časovni premici ne premaknejo in vaša pripoved je omejena na čas med zvočnima posnetkoma. Tako preprečite premik zvočnih posnetkov, ki ste jih že sinhronizirali z video posnetki, slikami, prehodi, naslovi in podobnim na časovni premici. Če dodate pripoved in je to potrditveno polje izbrano, se zajem samodejno ustavi, ko dosežete časovno omejitev.

Če je to potrditveno polje počiščeno, pripovedovanje ni omejeno na čas med posnetkoma na stezi za zvok/glasbo. Če torej zvočna pripoved preseže čas med posnetkoma, se zajem pripovedi nadaljuje, dokler ga sami ne ustavite. Pripoved se nato samodejno doda na časovno premico, zvočni posnetki na njej pa se premaknejo, da bi naredili prostor za zajeto zvočno pripoved.

Izklopi zvočnike

Določa, da želite izklopiti zvočnike in vse zvočne izhode, ki so priključeni na zvočno kartico v računalniku. Če izklopite zvočnike, se zvok, ki bi lahko motil zajem pripovedi, ne bo predvajal.

Če to potrditveno polje počistite, se lahko s pripovedjo zajame tudi zvok, kot je glasba v ozadju ali drugi zvoki, ki jih računalnik predvaja prek zvočnikov.

Prikaži manj možnosti

Kliknite to povezavo, če želite, da je prikazano manj možnosti za zvočno pripoved.

Kako nastaviti pripovedovanje ob časovni premici

1. Na časovno premico ali v snemalno knjigo dodajte kakršne koli video posnetke, slike, naslove ali odjavno špico, ki jih želite prikazati v svojem projektu.
2. V meniju **Pogled** kliknite možnost **Časovna premica**.
3. Kazalec predvajanja na časovni premici, ki ga vidite kot kvadratega z navpično črto, premaknite do točke, kjer je steza za zvok/glasbo prazna in kjer želite začeti pripovedovanje.
4. Če želite videti dodatne možnosti, kliknite **Pokaži več možnosti**, in naredite tole:
 - Če ste na stezo za zvok/glasbo dodali druge zvočne posnetke in ne želite, da bi se ti na časovni premici premaknili, označite potrditveno polje **Dolžino pripovedovanja omeji glede na prostor na stezi za zvok/glasbo**.
 - Na seznamu **Zvočna naprava** kliknite napravo za zajemanje, ki jo želite uporabiti. Nato na seznamu **Zvočni vhod** izberite vir zvoka, ki ga želite uporabiti.
 - Glasnost vhodnega zvoka prilagodite z drsnikom **Vhodna raven**.
 - Če želite, da se med pripovedovanjem ne sliši zvok iz video posnetka, izberite potrditveno polje **Izklopi zvočnike**. Tako boste preprečili zajem neželenega zvoka.
5. Kliknite gumb **Začetek pripovedovanja** in začnite pripovedovati vsebino na časovni premici.
6. Na voljo imate dve možnosti:
 - Če ste izbrali potrditveno polje **Dolžino pripovedovanja omeji glede na prostor na stezi za zvok/glasbo**, pripovedujte, dokler se časovna omejitev ne izteče.
 - Če potrditvenega polja **Dolžino pripovedovanja omeji glede na prostor na stezi za zvok/glasbo** niste izbrali, po končanem pripovedovanju kliknite **Konec pripovedovanja**.
7. V polje **Ime datoteke** natipkajte ime za zajeto pripoved in kliknite **Shrani**.

Pripoved, ki ste jo zajeli, se samodejno uvozi v trenutno zbirko in se samodejno vstavi na stezo za zvok/glasbo pri točki, kjer ste pripovedovanje začeli.

Opomba

- Da bi preprečili zajem neželenih zvokov, ko zajemate pripovedovanje ob video posnetku na časovni premici, bi bilo dobro pri dodajanju in zajemu pripovedi uporabiti slušalke. Tako boste med zajemom pripovedovanja slišali zvok video posnetka, ob katerem pripovedujete, in hkrati preprečili nehoten zajem zvoka video posnetka.
- Če zajemate pripovedovanje in je zajeti zvok pretih, omogočite funkcijo za izboljšanje delovanja mikrofona – Microphone Boost (če jo vaša zvočna kartica podpira). Podrobne informacije boste našli v dokumentaciji, priloženi zvočni kartici.

Prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov

Glasnost zvočnih zapisov na stezi za zvok in stezi za zvok/glasbo lahko uravnate (zvok, zajet kot del video posnetka, na stezi za zvok in zvok, zajet ali uvožen in dodan na stezo za zvok/glasbo). S prilagajanjem glasnosti zvočnih zapisov določite, kateri zvočni zapis v filmu bo prevladujoč.

Privzeta nastavitve je, da sta zvočna zapisa enako glasna. Izbrana stopnja glasnosti bo uporabljena za cel film.

Z različnimi stopnjami prilagoditve lahko dosežete različne učinke. Na začetku filma se lahko hkrati predvajata video posnetek z vsebovanim zvočnim zapisom in ločeni zvočni posnetek. V takem primeru lahko glasnost zvočnih zapisov nastavite tako, da se čez glasbo, ki se predvaja v ozadju in je prikazana na stezi za zvok/glasbo, sliši pogovor iz video posnetka.

Opomba

- Če drsnik premaknete povsem k možnosti **Zvok/glasba**, se lahko zvok video posnetka predvaja približno dve sekundi, ko projekt v Windows Movie Makerju predvajate kot predogled. Vendar pa bo v končanem, shranjenem filmu zvok predvajan tako, kakor ste želeli, torej tam, kjer je zvok video posnetka utišán.

Kako prilagoditi glasnost zvočnih zapisov

1. V meniju Orodja kliknite Prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov.
2. Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite povečati glasnost zvoka na stezi za zvok/glasbo, povlecite drsnik proti možnosti **Zvok/glasba**.
 - Če želite povečati glasnost zvoka na stezi za zvok, ki je del video posnetka, povlecite drsnik proti možnosti **Zvok iz videa**.
3. Kliknite gumb **Zapri**, da zaprete pogovorno okno **Prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov**.

Dodajanje zvočnih učinkov

Za vaše projekte so v Windows Movie Makerju na voljo osnovni zvočni učinki. Ti so:

- **Nemo**. Zvok se ne predvaja in ga ni mogoče slišati med predvajanjem.
- **Krepitev**. Zvok se postopoma krepi, dokler ne doseže končne ravni predvajanja.
- **Pojemanje**. Zvok postopoma pojema, dokler ga ni več mogoče slišati.

Prehodni čas teh zvočnih učinkov je približno dve tretjini sekunde.

Morda zvoka sploh ne želite predvajati. Video posnetek lahko na primer vsebuje zvok, ki ga v projektu ne želite slišati. Zvok na stezi za zvok ali stezi za zvok/glasbo lahko utišate, tako da je v projektu neslišen. Utišate lahko tudi zvok posameznih zvočnih datotek.

Podobno kakor vizualni učinki se tudi zvočni ohranijo, če neki zvok ali glasbo razdelite, izrežete, kopirate ali premaknete. Če na primer dodate zvočni učinek krepitve in nato posnetek razdelite, bo učinek deloval v obeh posnetkih. Če pa zvočna posnetka združite, se v novem, združenem posnetku uporabijo učinki iz prvega, učinki iz drugega pa se odstranijo.

Kako dodati zvočni učinek

1. Na časovni premici na stezi za zvok ali stezi za zvok/glasbo izberite zvočni posnetek.
2. Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite, da zvok narašča, v meniju **Posnetek** pokažite na **Zvok** in kliknite **Krepitev**.
 - Če želite, da zvok pojema, v meniju **Posnetek** pokažite na **Zvok** in kliknite **Pojemanje**.

Kako odstraniti zvočni učinek

1. Na časovni premici na stezi za zvok ali stezi za zvok/glasbo izberite zvočni posnetek z zvočnim učinkom.
2. V meniju **Posnetek** pokažite na **Zvok** in počistite izbrani učinek.

Vsi zvočni učinki, kot so pojemanje, krepitev ali utišan zvok, so odstranjeni iz zvočnega posnetka.

Kako utišati zvok

1. Na časovni premici na stezi za zvok ali stezi za zvok/glasbo izberite zvočni posnetek, ki ga želite utišati.
2. V meniju **Posnetek** pokažite na **Zvok** in kliknite **Nemo**.

Prilagajanje glasnosti zvočnega posnetka

Glasnost izbranega zvočnega ali video posnetka na časovni premici lahko spremenite. Tako je mogoče glasnost spremeniti za posamezne posnetke. Če ste na primer na video kaseto posneli pogovor in je zvok komaj slišen, lahko po tem, ko v Windows Movie Makerju zajamete video in zvok, glasnost zvoka v video posnetku prilagodite tako, da je pogovor slišen.

Zvočni posnetek, katerega zvok je mogoče prilagoditi, je lahko samo zvočni posnetek, ki je na časovni premici prikazan na stezi za zvok/glasbo, ali pa zvočni del video posnetka, prikazan na časovni premici na stezi za zvok (ki je vidna, če stezo za video razširite).

V tem pogovornem oknu so prikazane naslednje možnosti.

Nastavitev glasnosti

Ta določa glasnost izbranega zvočnega posnetka. Privzeta nastavitev je, da srednji položaj drsnika ustreza izvirni glasnosti posnetka, ko je bil uvožen ali zajet.

Povlecite drsnik v desno, če želite povečati glasnost, ali v levo, če jo želite zmanjšati. Če je drsnik skrajno levo, je zvok utišan in se ne predvaja. Največja glasnost je 15-kratna izvirna glasnost posnetka.

Nemo

Določa, ali je posnetek nem. Če je izbrano to potrditveno polje, je zvok utišan. Če je počiščeno, se zvočni posnetek predvaja ob določenem času. Če je drsnik **Nastavitev glasnosti** skrajno levo, je ta možnost izbrana samodejno.

Ponastavi

Določa, da želite zvočni posnetek predvajati s privzeto glasnostjo. Vse spremembe glasnosti, ki ste jih naredili za izbrani posnetek, se zavržejo.

Kako prilagoditi glasnost zvočnega posnetka

1. Na časovni premici na stezi za zvok ali stezi za zvok/glasbo izberite zvočni posnetek, katerega glasnost želite prilagoditi.
2. V meniju **Posnetek** pokažite na **Zvok** in kliknite **Glasnost**.
3. Če želite prilagoditi glasnost, naredite naslednje:
 - Če želite zmanjšati glasnost, premaknite drsnik **Nastavitev glasnosti** v levo.
 - Če želite glasnost povečati, premaknite drsnik **Nastavitev glasnosti** v desno.
 - Če želite utišati zvok, označite potrditveno polje **Nemo**.
 - Če želite ponastaviti glasnost na izvirno vrednost, kliknite **Ponastavi**.

Urejanje zbirk in posnetkov

Gradivo, ki ste ga zajeli, lahko uredite v zbirke in posnetke, tako da jih lahko znova uporabite. Zbirka je prostor za posnetke, ki jih lahko uredite na več načinov, na primer po kategoriji dogodka.

Prikaz posnetkov v podoknu z vsebino lahko spremenite in si ogledate različno število podrobnosti o posameznih posnetkih v zbirki. V pogledu **Sličice** vidite naslove in bitne slike vseh posnetkov, v pogledu **Podrobnosti** pa so prikazane vse lastnosti vsakega posnetka.

V Windows Movie Makerju lahko posnetke razvrstite glede na njihove različne lastnosti. Tako lahko izberete način prikaza posnetkov v podoknu s podrobnostmi in hitro poiščete želeni posnetek. Če na primer iščete sliko, katere ime se začne z A, lahko posnetke razvrstite po imenu, posnetek pa se pojavi na vrhu podokna z vsebino. Katere lastnosti lahko izberete za razvrstitev posnetkov, določa izbrana mapa v podoknu z drevesom.

Spodnji seznam prikazuje, kako je mogoče razvrstiti različne vrste datotek.

- **Video posnetki in slike.** Posnetke lahko razvrstite po imenu, trajanju, začetnem času, končnem času, dimenzijah ali viru.
- **Zvok.** Posnetke lahko razvrstite po imenu, trajanju, začetnem času, končnem času ali viru.
- **Vizualni prehodi in vizualni učinki.** Posnetke lahko razvrstite po imenu.

Kako spremeniti pogled na posnetke

- Na voljo imate dve možnosti:
 - Če želite videti naslov in bitno sliko vsakega posnetka v zbirki, v meniju **Pogled** kliknite **Sličice**.
 - Če želite videti vse lastnosti vsakega posnetka v zbirki, v meniju **Pogled** kliknite **Podrobnosti**.

Kako razvrstiti posnetke v podoknu z vsebino

1. V podoknu z vsebino kliknite mapo zbirke, v kateri so video posnetki, zvočni posnetki ali slike, ki jih želite razvrstiti.
2. V meniju **Pogled** pokažite na **Razporedi ikone glede na** in nato izberite lastnost, glede na katero želite razvrstiti posnetke v podoknu z vsebino.

Kako ustvariti zbirko

1. V podoknu z zbirkami kliknite mapo zbirke, v katero želite dodati novo zbirko.
2. V meniju **Orodja** kliknite **Nova mapa zbirke**.
3. Natipkajte ime zbirke.

Kako izbrisati zbirko

1. V podoknu z zbirkami kliknite tisto, ki jo želite izbrisati.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Izbriši**.

Kako preimenovati zbirko

1. V podoknu z zbirkami kliknite tisto, ki jo želite preimenovati.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Preimenuj** in natipkajte novo ime.

Kako izbrisati posnetek iz zbirke

1. V podoknu z zbirkami kliknite zbirko, v kateri je neželeni posnetek, nato pa ga v podoknu z vsebino kliknite.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Izbriši**.

Opomba

- Če izbrišete posnetek iz zbirke, ostane izvorna datoteka – na primer slikovna ali video datoteka – na prvotnem mestu, s katerega ste jo uvozili.

Kako kopirati posnetek v zbirko

1. V podoknu z vsebino kliknite vse posnetke, ki jih želite kopirati.
2. V meniju **Urejanje** kliknite **Kopiraj**.
3. V podoknu z zbirkami kliknite zbirko, kamor želite kopirati posnetke, in kliknite znotraj podokna z vsebino.
4. V meniju **Urejanje** kliknite **Prilepi**.

Opomba

- Več zaporednih posnetkov v podoknu z vsebino izberete tako, da kliknete prvega, pridržite tipko SHIFT in kliknete zadnjega. Če želite izbrati po en posnetek, pridržite tipko CTRL in kliknite vsak posnetek, ki ga želite kopirati.

Delo z datoteko z zbirkami

Ko zbirko spremenite, ji na primer dodate posnetke, jih izbrišete, premaknete, kopirate ali preimenujete, je dobro datoteko z zbirkami varnostno kopirati. Datoteka z zbirkami, ki ima pripono .dat, je podatkovna zbirka, v kateri so informacije o urejenosti zbirk in posnetkov v njih.

Če bi posnetek ali zbirko nehote odstranili ali bi se datoteka z zbirkami poškodovala, lahko z varnostno kopijo obnovite ustrezne informacije. Datoteka z zbirkami je na trdem disku v tej mapi: \Documents and Settings\Uporabniški račun\Local Settings\Application Data\Microsoft\Movie Maker. Če je na primer Windows nameščen na pogonu C in se imenujete Janez, bo vaša datoteka z zbirkami v mapi C:\Documents and Settings\Janez\Local Settings\Application Data\Microsoft\Movie Maker. Datoteka z zbirkami se ustvari za vsakega uporabnika.

Varnostno kopiranje datoteke z zbirkami ne naredi varnostnih kopij izvornih datotek, ki jih uvozite v zbirke. Če je izvorna datoteka izbrisana, preimenovana ali premaknjena z mesta, s katerega je bila uvožena, je ne morete uporabiti, če je ne poiščete ali znova uvozite. Dobro bi bilo varnostno kopirati tudi mesto ali mapo, kjer so izvorne datoteke.

Opomba

- Če želite prikazati mapo **Local Settings** in njeno vsebino, pa tudi druge skrite mape in datoteke, morate v operacijskem sistemu Windows izbrati nastavev **Pokaži skrite datoteke in mape**. Več informacij boste našli v centru za pomoč in podporo programa Windows.

Kako varnostno kopirati datoteko z zbirkami

1. V mapi **Moj računalnik** ali raziskovalcu poiščite v računalniku to datoteko:

\Documents and Settings\Uporabniški račun\Local Settings\Application Data\Microsoft\Movie Maker.

2. V mapi izberite datoteko z zbirkami **Mediatap.dat**.
3. V meniju **Urejanje** kliknite **Kopiraj**.
4. Izberite drugo mesto bodisi v računalniku bodisi takšno, do katerega ima računalnik dostop.
5. V meniju **Urejanje** kliknite **Prilepi**.

Priporočljivo je kopirati datoteko z zbirkami na drugo mesto bodisi v računalniku ali nekam, do koder ima računalnik dostop, na primer na zapisljivi CD, omrežno mesto v skupni rabi ali

nosilec za stisnjene podatke. Če torej zbirka postane neuporabna ali se zgubi, lahko s to datoteko z zbirkami v Windows Movie Makerju svoje zbirke obnovite.

Kako obnoviti datoteko z zbirkami

1. Zaprite Windows Movie Maker.
2. V mapi **Moj računalnik** ali raziskovalcu poiščite mapo, v kateri je varnostna kopija datoteke z zbirkami **Mediatab.dat**.
3. Izberite datoteko **Mediatab.dat**.
4. V meniju **Urejanje** kliknite **Kopiraj**.
5. Odprite to mapo:

\Documents and Settings*Uporabniški račun*\Local Settings\Application Data\Microsoft\Movie Maker.

6. V meniju **Urejanje** kliknite **Prilepi**.

Zbirke so v Windows Movie Makerju prikazane, kakršne so bile, ko ste jih varnostno kopirali, če so izvirne datoteke na prvotnih mestih in imajo ista imena kot takrat, ko je bila vsaka datoteka prvotno uvožena.

Shranjevanje in pošiljanje filmov

Svoje projekte lahko hitro shranite kot končane filme s čarovnikom za shranjevanje filmov. Časi, postavitev in vsebina projekta se namreč v celoti shranijo kot film. Film lahko shranite v računalnik ali na zapisljivi CD, lahko pa ga pošljete kot prilogo k e-poštnemu sporočilu ali ponudniku gostovanja za video v spletu. Poleg tega je mogoče film posneti na kaseto v digitalni video kameri.

Na tej strani čarovnika za shranjevanje filmov lahko izberete možnosti za shranjevanje filma glede na to, kaj želite storiti s končanim filmom. Prikazane so naslednje možnosti.

Moj računalnik

Določa, da želite film shraniti v lokalni računalnik ali na omrežno mesto v skupni rabi.

Zapisljivi CD

Določa, da želite film shraniti na zapisljivi ali znova zapisljivi CD (CD-R ali CD-RW). To možnost izberite, če je na računalnik priključen pogon za zapisovanje CD-jev in želite film shraniti na zapisljivi ali znova zapisljivi CD.

E-pošta

Določa, da želite film shraniti kot prilogo in ga poslati z e-poštnim sporočilom. To možnost izberite, če želite drugim pokazati krajše filme tako, da jih s svojim privzetim e-poštnim programom pošljete po e-pošti.

Splet

Določa, da želite film shraniti in ga poslati ponudniku gostovanja za video v spletu. Ponudnik gostovanja za video je neodvisen ponudnik v spletu, ki ponuja mesto v spletnem strežniku in gosti filme, ki jih shranite v Windows Movie Makerju. Izberite to možnost, če želite film shraniti tako, da si ga lahko sorodniki in prijatelji ogledajo v spletu.

Digitalna video kamera

Določa, da želite film shraniti na kaseto v digitalni video kameri. Ta možnost je na voljo, če ste digitalno kamero priključili na vrata [IEEE 1394](#). Izberite to možnost, če želite film shraniti na kaseto, tako da si ga lahko drugi ogledajo na digitalni video kameri ali televiziji (ko video kamero priključijo na TV).

Shranjevanje filma v računalnik

Z možnostjo shranjevanja **Moj računalnik** lahko film predvajate v lokalnem računalniku. Če izberete to možnost, se končani film shrani na izbrano mesto v lokalnem računalniku ali omrežno mesto v skupni rabi.

Če kliknete možnost **Moj računalnik** čarovnik za shranjevanje filmov nadaljuje, kakor je opisano spodaj.

1. Določite ime filmske datoteke in mesto shranjevanja filma. Več informacij o izbiranju mesta shranjevanja je v poglavju [Poimenovanje shranjene filmske datoteke](#).
2. Izberite nastavitve filma za shranjevanje. Več informacij o tem boste našli v poglavju [Izbira nastavitvev filma](#).
3. Počakajte, da se film shrani. Več informacij o spremljanju poteka shranjevanja je v poglavju [Shranjevanje filma za lokalno predvajanje](#).
4. Končajte čarovnika za shranjevanje filmov. Več informacij lahko preberete v poglavju [Dokončanje čarovnika za shranjevanje filmov pri shranjevanju v računalnik](#).

Kako shraniti film v računalnik

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Shrani filmsko datoteko** in nato kliknite **Moj računalnik**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili med možnostmi **Dokončevanje filma** kliknite **Shrani v moj računalnik**.

2. V polje **Vnesite ime datoteke za shranjeni film** natipkajte želeno ime filma.
3. Pri polju **Izberite mesto shranjevanja filma** imate več možnosti:
 - S spustnega seznama mest, ki so na voljo, izberite pot in ime mape.
 - Kliknite **Prebrskaj**, če želite izbrati mesto, ki še ni na spustnem seznamu.
 - Če želite ustvariti novo mapo, v pogovornem oknu **Iskanje datoteke** kliknite **Ustvari novo mapo** in natipkajte ime nove mape.
4. Na strani **Nastavitev filma** naredite nekaj od naslednjega:

- Če želite uporabiti privzete nastavitve filma, kliknite **Najboljša kakovost za predvajanje v mojem računalniku (priporočeno)**. Podrobnosti nastavitvev, kot so vrsta datoteke, bitna hitrost, velikost zaslona, razmerje med širino in višino slike ter število sličic na sekundo, so prikazane v področju **Podrobnosti nastavitvev**.
 - Če želite uporabiti drugačne nastavitve, kliknite **Pokaži več možnosti** in s seznama za film izberite druge nastavitve.
5. Če si želite po dokončanju čarovnika film ogledati, izberite potrditveno polje **Predvajaj film po kliku gumba »Dokončaj«**.
 6. Potem ko se film shrani, kliknite **Dokončaj**.

Kako shraniti film v napravo Pocket PC

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Shrani filmsko datoteko** in nato kliknite **Moj računalnik**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili med možnostmi **Dokončevanje filma** kliknite **Shrani v moj računalnik**.

2. V polje **Vnesite ime datoteke za shranjeni film** natipkajte želeno ime filma.
3. Pri polju **Izberite mesto shranjevanja filma** imate več možnosti:
 - Izberite pot in ime mape, kamor želite shraniti film, in sicer *pogon:\Documents and Settings\Uporabniško ime\Moji dokumenti\Ime naprave Moji dokumenti*, pri čemer *pogon* označuje pogon, kjer je mapa, *Uporabniško ime* uporabniški račun, s katerim ste prijavljeni v Windows, *Ime naprave Moji dokumenti* pa je ime računalnika Pocket PC, kakor ga je prepoznal program ActiveSync, in mapa, ki se samodejno sinhronizira z računalnikom Pocket PC.
 - Kliknite **Prebrskaj**, če mesta *pogon:\Documents and Settings\Uporabniško ime\Moji dokumenti\Ime naprave Moji dokumenti* še ni na spustnem seznamu, ter ga poiščite in izberite.
 - Če želite ustvariti novo mapo, v pogovornem oknu **Iskanje datoteke** kliknite **Ustvari novo mapo** in natipkajte ime nove mape.
4. Na strani **Nastavitve filma** kliknite **Pokaži več možnosti** in s seznama **Druge nastavitve** izberite eno od možnosti **Video za računalnike Pocket PC**.
5. Če si želite po dokončanju čarovnika film ogledati v računalniku, izberite potrditveno polje **Predvajaj film po kliku gumba »Dokončaj«**.
6. Potem ko se film shrani, kliknite **Dokončaj**.
7. Ko je Pocket PC priključen na računalnik, zaženite Microsoft ActiveSync® (ali aplikacijo, s katero sinhronizirate napravo Pocket PC in računalnik) in kliknite **Sync** (če je treba).

Opomba

- Izberite eno od nastavitvev **Video za računalnik Pocket PC**, ki so namenjene prav shranjevanju filma za predvajanje z napravo Pocket PC.

Shranjevanje filma za predvajanje v lokalnem računalniku

Če izberete shranjevanje v računalnik, ta stran čarovnika prikazuje potek shranjevanja filma. Trajanje shranjevanja je odvisno od nekaterih dejavnikov, povezanih s filmom in računalnikom.

- **Dolžina filma.** Čas shranjevanja filma se povečuje sorazmerno z dolžino filma. Film, ki traja le minuto ali dve, se na primer shrani prej kot film, dolg 15 minut (če so nastavitve filma za oba enake). Film, ki traja eno uro, se torej lahko shrani zelo dolgo.
- **Nastavitev filma.** Shranjevanje traja dlje tudi, če izberete boljšo kakovost filma. Če ste na primer izbrali prikaz 160 x 120 slikovnih pik, bo shranjevanje krajše, kakor če isti film shranite z nastavitvijo prikaza 640 x 480 slikovnih pik (pri isti bitni hitrosti).
- **Sistemski viri računalnika.** Trajanje shranjevanja filma je odvisno tudi od hitrosti procesorja in drugih sistemskih virov v računalniku. Med temi sta tudi velikost pomnilnika RAM računalnika in hitrost trdega diska. Če so vse druge sistemske specifikacije računalnika in nastavitve filma enake, traja na primer shranjevanje filma v računalniku s hitrostjo procesorja 600 MHz dlje kakor v računalniku s hitrostjo procesorja 1,5 GHz.

Dokončanje čarovnika za shranjevanje filmov pri shranjevanju v računalnik

Čarovnika za shranjevanje filmov na tej strani dokončate in zaprete.

Prikazana je ta možnost.

Predvajaj film po kliku gumba »Dokončaj«

Določa, ali se bo po tem, ko kliknete **Dokončaj**, film predvajal v privzetem predvajalniku. Če je na primer privzeti predvajalnik Windows Media Player in izberete to potrditveno polje, se bo ta predvajalnik samodejno zagnal in predvajal film.

Shranjevanje filma na zapisljivi CD

Z možnostjo shranjevanja **Zapisljivi CD** lahko film shranite na zapisljivi ali znova zapisljivi CD (CD-R ali CD-RW). Če izberete to možnost, se končani film v čarovniku za shranjevanje filmov shrani na zapisljivi ali znova zapisljivi CD.

V Windows Movie Makerju se filmi shranijo na zapisljive CD-je z uporabo Microsoftove tehnologije HighMAT™. Na CD-jih HighMAT (High-performance Media Access Technology) so lahko zvok, video in slike. Izdelki zabavne elektronike, združljivi s tehnologijo HighMAT, prepoznajo način urejenosti vsebine na CD-jih in uporabnikom omogočajo predvajanje vsebine z uporabo prikazanih menijev. Zapisljive CD-je je mogoče

predvajati tudi z računalnikom. Več informacij o tehnologiji HighMAT lahko najdete na Microsoftovem spletnem mestu. Izdelki zabavne elektronike, ki lahko predvajajo CD-je HighMAT, ustvarjene z Windows Movie Makerjem, so opremljeni s tem logotipom.

Na zapisljive CD-je, na katere je običajno mogoče zapisati do 650 MB, lahko shranite enega ali več filmov. Torej imate lahko na enem CD-ju zelo dolg film ali več krajših skupaj. Več filmov lahko na isti zapisljivi ali znova zapisljivi CD shranite posebej. Tako lahko filme, ki jih ustvarjate v Windows Movie Makerju, sproti shranjujete na zapisljivi CD.

Če kliknete možnost **Zapisljivi CD**, čarovnik za shranjevanje filmov nadaljuje, kakor je opisano spodaj.

1. Določite ime za filmsko datoteko in ime za CD. Več informacij o tem je v poglavju Poimenovanje shranjene filmske datoteke.
2. Izberite nastavitve za shranjevanje filma. Več informacij o izbiranju ustreznih nastavitev pri shranjevanju na zapisljivi CD boste našli v poglavju Izbira nastavitev filma.
3. Počakajte, da se film shrani. Več informacij o spremljanju shranjevanja filma na zapisljivi CD je v poglavju Shranjevanje filma na zapisljivi CD za predvajanje.
4. Končajte čarovnika za shranjevanje filmov. Več informacij boste našli v poglavju Dokončanje čarovnika za shranjevanje filmov pri shranjevanju na zapisljivi CD.

Kako shraniti film na CD-R ali CD-RW

1. V meniju **Datoteka** kliknite **Shrani filmsko datoteko** in nato kliknite **Zapisljivi CD**.

ali

V podoknu s filmskimi opravili med možnostmi **Dokončevanje filma** kliknite **Shrani na CD**.
2. V polje **Vnesite ime datoteke za shranjeni film** natipkajte želeno ime filma.
3. V polje **Vnesite ime CD-ja** natipkajte ime za CD.
4. Na strani **Nastavitve filma** naredite nekaj od naslednjega:
 - Če želite uporabiti privzete nastavitve filma, kliknite **Najboljša kakovost za zapisljivi CD (priporočeno)**. Podrobnosti nastavitev, kot so vrsta datoteke, bitna hitrost, velikost zaslona, razmerje med širino in višino slike ter število sličic na sekundo, so prikazane v področju **Podrobnosti nastavitve**.
 - Če želite uporabiti drugačne nastavitve, kliknite **Pokaži več možnosti** in s seznama za film izberite druge nastavitve.
5. Film lahko shranite na še en CD, če izberete možnost **Shrani ta film na drug zapisljivi CD**. CD v zapisovalniku zamenjajte z novim in ponovite korake od 2 do 4.
6. Če zapisovalnik CD-ja ne izvrše samodejno, pritisnite ustrezni gumb na napravi.

Shranjevanje filma na zapisljivi CD za predvajanje

Če izberete shranjevanje na zapisljivi CD, je na tej strani čarovnika prikazan potek shranjevanja in kopiranja filma. Trajanje teh postopkov je odvisno od nekaterih dejavnikov, povezanih s filmom, računalnikom in zapisovalnikom CD-jev.

- **Dolžina filma.** Čas shranjevanja filma se povečuje sorazmerno z dolžino filma. Film, ki traja le minuto ali dve, se na primer shrani prej kot film, dolg 15 minut (če so nastavitve filma za oba enake). Film, ki traja eno uro, se torej lahko shrani zelo dolgo.
- **Nastavitev filma.** Shranjevanje traja dlje tudi, če izberete boljšo kakovost filma. Če ste na primer izbrali prikaz 160 x 120 slikovnih pik, bo shranjevanje krajše, kakor če isti film shranite z nastavitvijo prikaza 640 x 480 slikovnih pik (pri isti bitni hitrosti).
- **Sistemski viri računalnika.** Trajanje shranjevanja filma je odvisno tudi od hitrosti procesorja in drugih sistemskih virov v računalniku. Med temi sta tudi velikost pomnilnika RAM računalnika in hitrost trdega diska. Če so vse druge sistemske specifikacije računalnika in nastavitve filma enake, traja na primer shranjevanje filma v računalniku s hitrostjo procesorja 600 MHz dlje kakor v računalniku s hitrostjo procesorja 1,5 GHz.
- **Hitrost zapisovalnika CD-jev.** Čas zapisovanja shranjenega filma na zapisljivi CD je odvisen od hitrosti zapisovalnika CD-jev.

Dokončanje čarovnika za shranjevanje filmov pri shranjevanju na zapisljivi CD

Čarovnika za shranjevanje filmov na tej strani dokončate in zaprete. Večina zapisovalnikov CD-je samodejno izvrže, ko kliknete **Dokončaj**, da bi zaprli čarovnika.

Prikazana je ta možnost.

Shrani ta film na drug zapisljivi CD

Kliknite to potrditveno polje, če želite kopijo filma shraniti še na en CD. Privzeta nastavitev določa, da ta možnost pri shranjevanju na zapisljivi CD ni izbrana. Če potrditveno polje izberete, lahko korake v čarovniku za shranjevanje filmov ponovite, da film shranite na drug CD.

Nastavitev splošnih možnosti

Na kartici **Splošno** lahko nastavite privzete možnosti za splošne nastavitve in možnosti v Windows Movie Makerju. To pogovorno okno omogoča, da nekatere nastavitve v Windows Movie Makerju spremenite in prilagodite svojim potrebam.

Na tej kartici pogovornega okna **Možnosti** so naslednje možnosti.

Privzeti avtor

Določa privzeto ime ustvarjalca filma. Samodejno je prikazano, ko shranite projekt kot film, in je vidno v nekaterih predvajalnikih večpredstavnosti, na primer v Windows Media Playerju. Zato ne vnašajte osebnih podatkov, za katere ne želite, da bi jih kdo videl. Če želite več informacij o zasebnosti, preberite izjavo o zasebnosti za Windows Movie Maker na Microsoftovem spletnem mestu.

Začasna shramba

Določa mesto začasnega shranjevanja zajetega zvoka, pa tudi shranjenih filmov. Če zajemate zvočno pripoved, se tu hrani začasna predpomnilniška datoteka, ki se odstrani, ko je končna datoteka z zajetim zvokom shranjena.

Če shranjujete film, ki ga nameravate poslati po e-pošti ali ponudniku spletnega gostovanja za video, se tu hrani kopija filmske datoteke, dokler film ni uspešno poslan. Če film pošiljate v digitalno video kamero, da bi ga posneli na kaseto, se ustvari začasna filmska datoteka, ki se hrani tu, dokler film ni uspešno posnet na kaseto.

Kliknite **Prebrskaj**, če želite poiskati drugo mesto in ga določiti za začasno shrambo v računalniku. To storite, če morate izbrati mesto z več prostora na disku. Če ima na primer vaš trdi disk dve particiji, je pri zajemu videa in shranjevanju filmov, ki jih boste posneli na kaseto v digitalni video kameri, dobro izbrati pogon z več prostora.

Pri zagonu odpri zadnji projekt

Določa, ali naj se ob zagonu Windows Movie Makerja samodejno odpre zadnji shranjeni projekt. Če je to potrditveno polje počiščeno, se ob zagonu Windows Movie Makerja odpre nov, prazen projekt.

Shrani podatke za samoobnovitev vsakih

Določa, naj se projekt in datoteka zbirk samodejno shranjujeta vsakih toliko minut, kolikor jih tu določite. Če je to potrditveno polje izbrano, se projekt in datoteka z zbirkami samodejno shranjujeta z vsemi spremembami, ki ste jih naredili med izbranimi intervali. Če pride do izpada elektrike ali podobne težave, lahko torej svoj izdelek obnovite.

Samodejni prenos kodekov

Določa, naj Windows Movie Maker skuša samodejno prenesti kodeke, ko uvažate zvočno ali video datoteko, ki uporablja kodek, ki ni nameščen v računalnik. Če želite, da ta možnost deluje, morate biti povezani z internetom. Če je ustrezní kodek na Microsoftovem spletnem mestu, se prenese in namesti neopazno, uporabniku pa ni treba storiti ničesar.

Če ne želite, da se kodeki samodejno nameščajo v računalnik, to potrditveno polje počistite. Da bi lahko nameščali kodeke, morate imeti skrbniške pravice.

Ponastavi opozorilna pogovorna okna

Kliknite ta gumb, če želite ponastaviti različna opozorilna pogovorna okna, ki se pojavljajo v Windows Movie Makerju. Če ste v enem od opozorilnih oken izbrali **Tega pogovornega okna na kaži več**, se bo to okno po kliku gumba znova prikazovalo.

Počisti vsa gesla in uporabniška imena

Kliknite ta gumb, če želite ponastaviti uporabniška imena in gesla, ki so bila vnesena in shranjena v Windows Movie Makerju. V Windows Movie Makerju se uporabniška imena in gesla shranjujejo ločeno za vse uporabnike. To storite, če ste pri pošiljanju filma ponudniku spletnega gostovanja za video izbrali potrditveno polje **Shrani moje geslo**, vendar želite uporabniško ime in geslo vnesti vsakič posebej. S tem še nekoliko povečate varnost, tako da nihče drug ne more pošiljati filmov v splet brez informacij o računu pri ponudniku.

Obnovi vse privzete nastavitve

Kliknite ta gumb, če želite povrniti vse privzete nastavitve za vse možnosti in nastavitve Windows Movie Makerja, ki so prikazane na kartici **Splošno**. Ta gumb kliknite, če ste na primer izbrali novo začasno shrambo in spremenili privzeto avtorjevo ime, vendar pa želite ti nastavitvi s vsemi drugimi možnostmi na kartici **Splošno** povrniti na prvotne.

Nastavitev dodatnih možnosti

Na kartici **Dodatno** lahko nastavite privzete možnosti za dodatne nastavitve in možnosti v Windows Movie Makerju. To pogovorno okno omogoča, da nekatere nastavitve v Windows Movie Makerju spremenite in prilagodite svojim potrebam.

Na tej kartici pogovornega okna **Možnosti** so naslednje možnosti.

Dolžina slike

Določa, kako dolgo naj bo slika, ki ste jo dodali na stezo za video na časovni premici ali v snemalni knjigi, prikazana v projektu. Privzeto dolžino določa nastavev, ki je veljala ob dodajanju slike v snemalno knjigo ali na časovno premico. Če ste na primer uvozili več slik in jih dodali v snemalno knjigo ali na časovno premico, ko je bila možnost **Dolžina slike** nastavljena na pet sekund, bodo slike, dodane na stezo za video, prikazane toliko časa. Če pa ste privzeto dolžino spremenili in določili deset sekund, slike pa dodali v snemalno knjigo ali na časovno premico potem, bodo seveda te slike prikazane deset sekund.

Dolžina prehoda

Določa, kako dolgo naj v projektu in končanem filmu traja prehod, ki ste ga dodali na stezo za prehode na časovni premici ali v okvirček za prehode v snemalni knjigi. Privzeto dolžino določa tudi nastavev, ki je veljala ob dodajanju prehoda v snemalno knjigo ali na časovno premico. Več informacij o uporabi prehodov boste našli v poglavju [Delo z vizualnimi učinki](#).

Oblika video zapisa

Določa obliko zapisa videa, ki bo uporabljena pri snemanju filma na kaseto. Izbrana oblika določa obliko video zapisa, ki jo uporablja digitalna video kamera in se v posameznih državah ali območjih razlikuje. Izbrana oblika video zapisa se uporabi za snemanje filma na kaseto v digitalni video kameri, če Windows Movie Maker ne more samodejno ugotoviti oblike za vašo kamero. Ta nastavitev se izbere samodejno glede na področne in jezikovne možnosti na nadzorni plošči.

Trenutna oblika video zapisa določa tudi, ali bo pri zajemu videa ali shranjevanju filma prikazana bodisi nastavitev NTSC bodisi PAL, če ste pred tem za katero koli od teh opravil izbrali možnost **Druge nastavitve**. Če želite več informacij o obliki video zapisa, ki jo uporablja vaša digitalna video kamera, pogledajte v dokumentacijo, ki ji je bila priložena.

Razmerje med višino in širino slike

Določa razmerje mer prikazane slike, ki je razmerje med širino in višino prikazane slike med predvajanjem končanega filma.

Če izberete **16:9**, bodo pri shranjevanju filma na voljo nastavitve, pri katerih je razmerje med širino in višino 16:9. Če pa izberete razmerje **4:3**, boste lahko izbirali med profili z razmerjem 4:3. Če razmerje nekega videa pretvorite v drugo, bo morda slika med predvajanjem končanega filma popačena.

Največja velikost datoteke pri pošiljanju filma kot priloge e-poštnega sporočila

Določa največjo velikost datoteke pri pošiljanju filma kot priloge e-poštnega sporočila. To možnost lahko nastavite glede na morebitno omejitev velikosti datoteke, ki jo določa vaš e-poštni ponudnik. Windows Movie Maker nato samodejno izbere najboljše nastavitve filma glede na trajanje in vsebino v snemalni knjigi ali na časovni premici.

Ker veliko e-poštних ponudnikov omejuje velikost priloženih datotek, lahko to vrednost uskladite s takšnimi omejitvami. Če film, ki ga shranjujete, presega omejitve velikosti datoteke, ki ste jo določili, ko ste v čarovniku za shranjevanje filmov izbrali možnost shranjevanja **E-pošta**, Windows Movie Maker prikaže opozorilo.

Obnovi vse privzete nastavitve

Kliknite ta gumb, če želite povrniti vse privzete nastavitve za vse možnosti in nastavitve Windows Movie Makerja, ki so prikazane na kartici **Dodatno**. Ta gumb kliknite, če ste na primer izbrali novo privzeto dolžino slik in vizualnih prehodov, vendar pa želite ti nastavitvi s vsemi drugimi možnostmi na kartici **Dodatno** povrniti na prvotne.

Kako nastaviti privzete dolžine

1. V meniju **Orodja** kliknite **Možnosti** in nato še jeziček **Dodatno**.
2. Če želite za datoteke digitalne predstavnosti in vizualne prehode določiti privzeto trajanje, storite naslednje:
 - Pri možnosti **Dolžina slike** vnesite, koliko sekund naj bodo slike, ki ste jih dodali v snemalno knjigo ali na časovno premico, privzeto prikazane.

- Pri možnosti **Dolžina prehoda** vnesite, koliko sekund naj prehodi, ki ste jih dodali v snemalno knjigo ali na časovno premico, privzeto trajajo.

Kako nastaviti obliko video zapisa

1. V meniju **Orodja** kliknite **Možnosti** in nato še jeziček **Dodatno**.
2. Glede na svojo digitalno video kamero ali video rekorder in obliko video zapisa, ki ga uporablja, storite nekaj od naslednjega:
 - Izberite **NTSC**, če digitalna video kamera ali video rekorder uporablja standard zapisa NTSC.
 - Izberite **PAL**, če digitalna video kamera ali video rekorder uporablja standard zapisa PAL.

Kako nastaviti razmerje med širino in višino slike

1. V meniju **Orodja** kliknite **Možnosti** in nato še jeziček **Dodatno**.
2. Glede na želeno razmerje med širino in višino slike pri shranjenem filmu storite nekaj od naslednjega:
 - Izberite **4:3**, če želite, da je imajo shranjeni filmi razmerje med širino in višino slike 4:3.
 - Izberite **16:9**, če želite, da je imajo shranjeni filmi razmerje med širino in višino slike 16:9.

Kako nastaviti največjo dovoljeno velikost filmskih datotek za pošiljanje po e-pošti

1. V meniju **Orodja** kliknite **Možnosti** in nato še jeziček **Dodatno**.
2. V polje **Največja velikost datoteke pri pošiljanju filma kot priloge e-poštnega sporočila** vnesite največjo dovoljeno velikost datoteke za filme, ki jih želite poslati po e-pošti.

Da bi izvedeli, kakšna je morebitna omejitev velikosti priloženih datotek, se posvetujte s svojim e-poštnim ponudnikom.

Kako obnoviti privzete dodatne nastavitve

1. V meniju **Orodja** kliknite **Možnosti** in nato še jeziček **Dodatno**.
2. Če želite obnoviti prvotne privzete nastavitve vseh možnosti na kartici **Dodatno**, kliknite **Obnovi vse privzete nastavitve**.