

# **Jak przygotować film w programie Photo Story 3 dla Windows**

---

**AUTOR: MARZENA LESIŃSKA-WARDAWY**

Najpierw stworzymy folder, a w nim zapiszemy dwie grafiki – obraz Matejki i puste tło (np. w MsPaint).

---

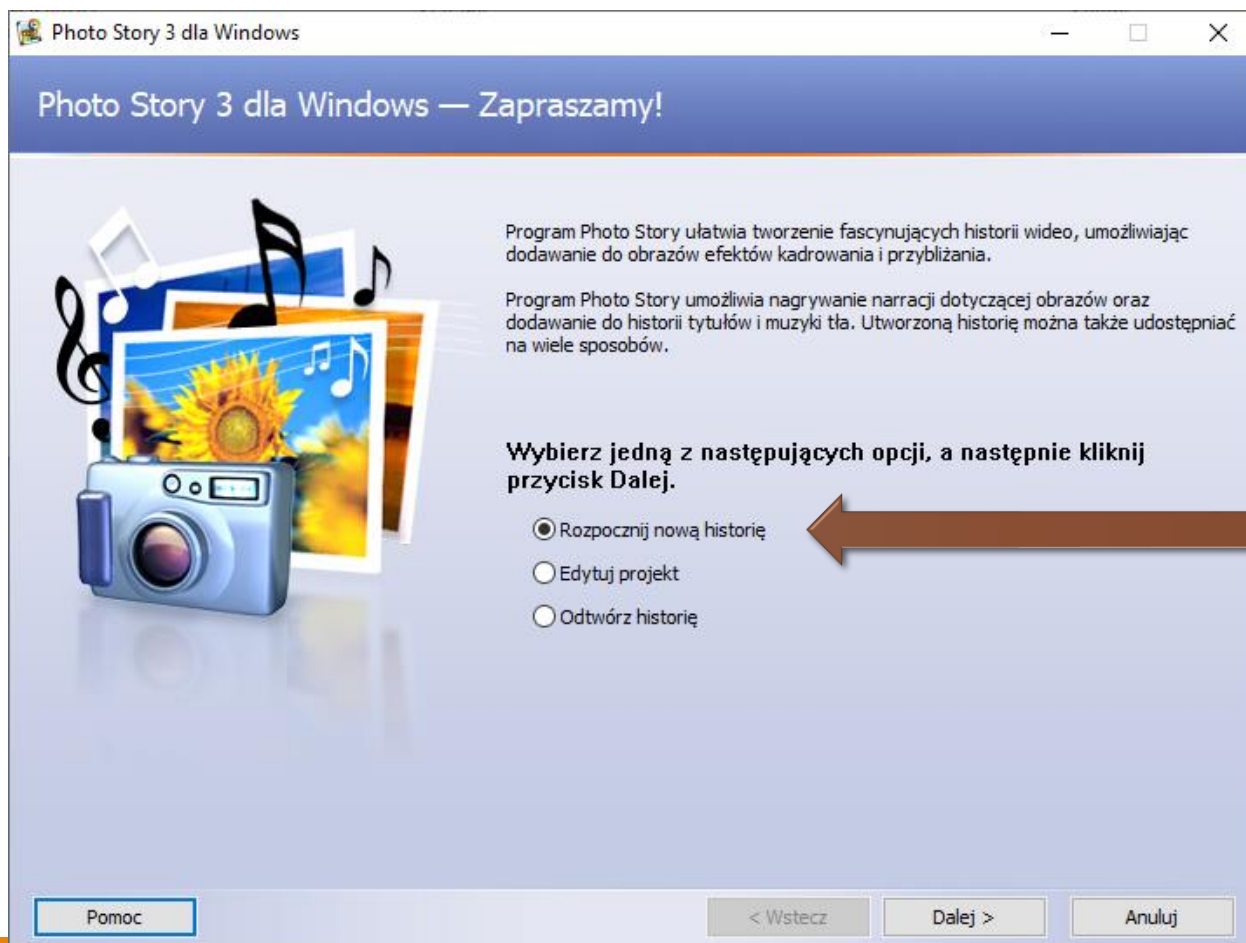


Matejko\_Dzieci\_1879\_wikipedia\_pl

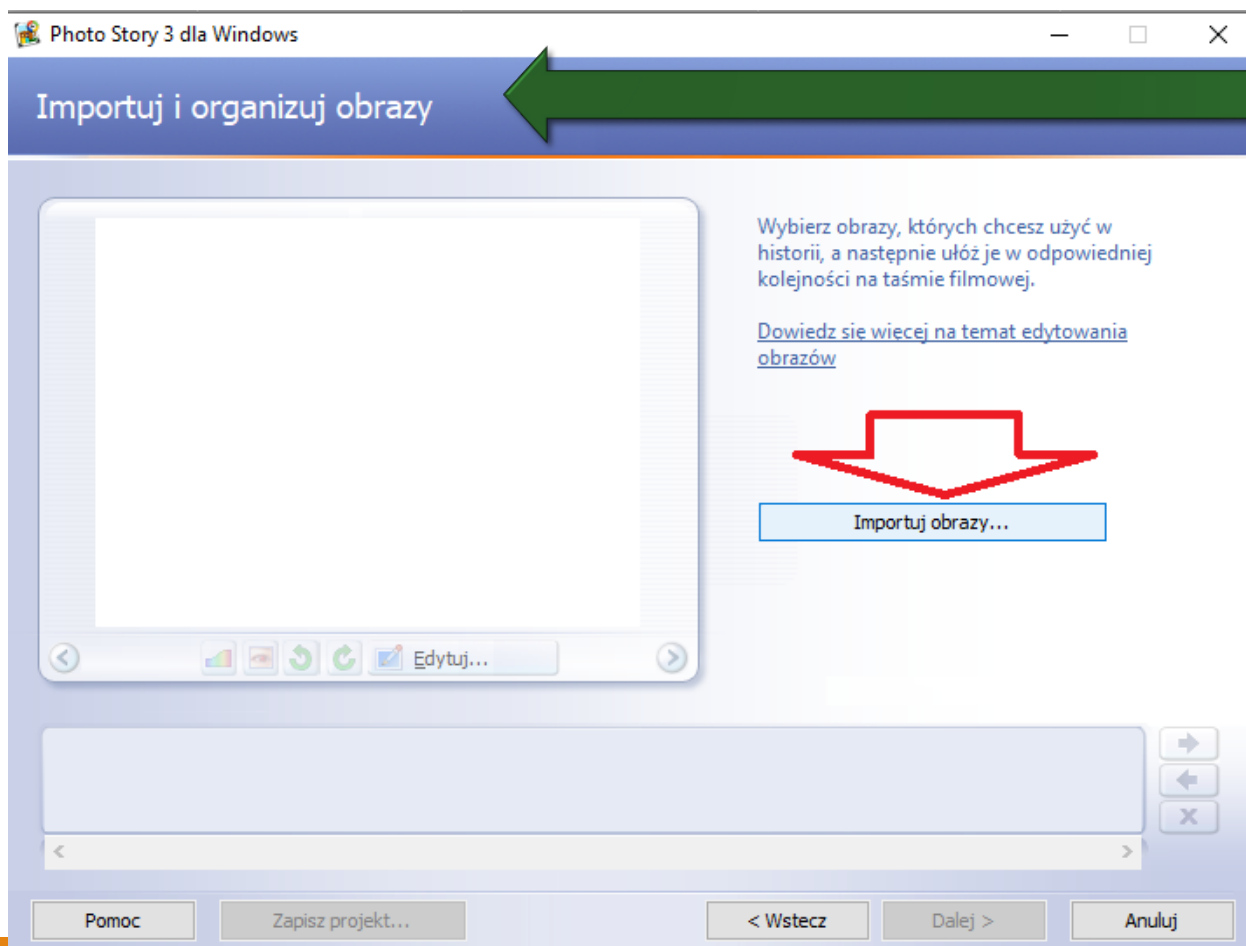


puste

# Darmowy program pobieramy, instalujemy i uruchamiamy



Do programu można wczytać grafiki i krótkie filmy.  
My wczytamy dwie grafiki, ale za to kilkukrotnie



Wskazówka  
dot. postępu  
prac w  
programie

**Czerwona strzałka** –  
kliknij, odnajdź  
folder, wczytaj  
grafiki...

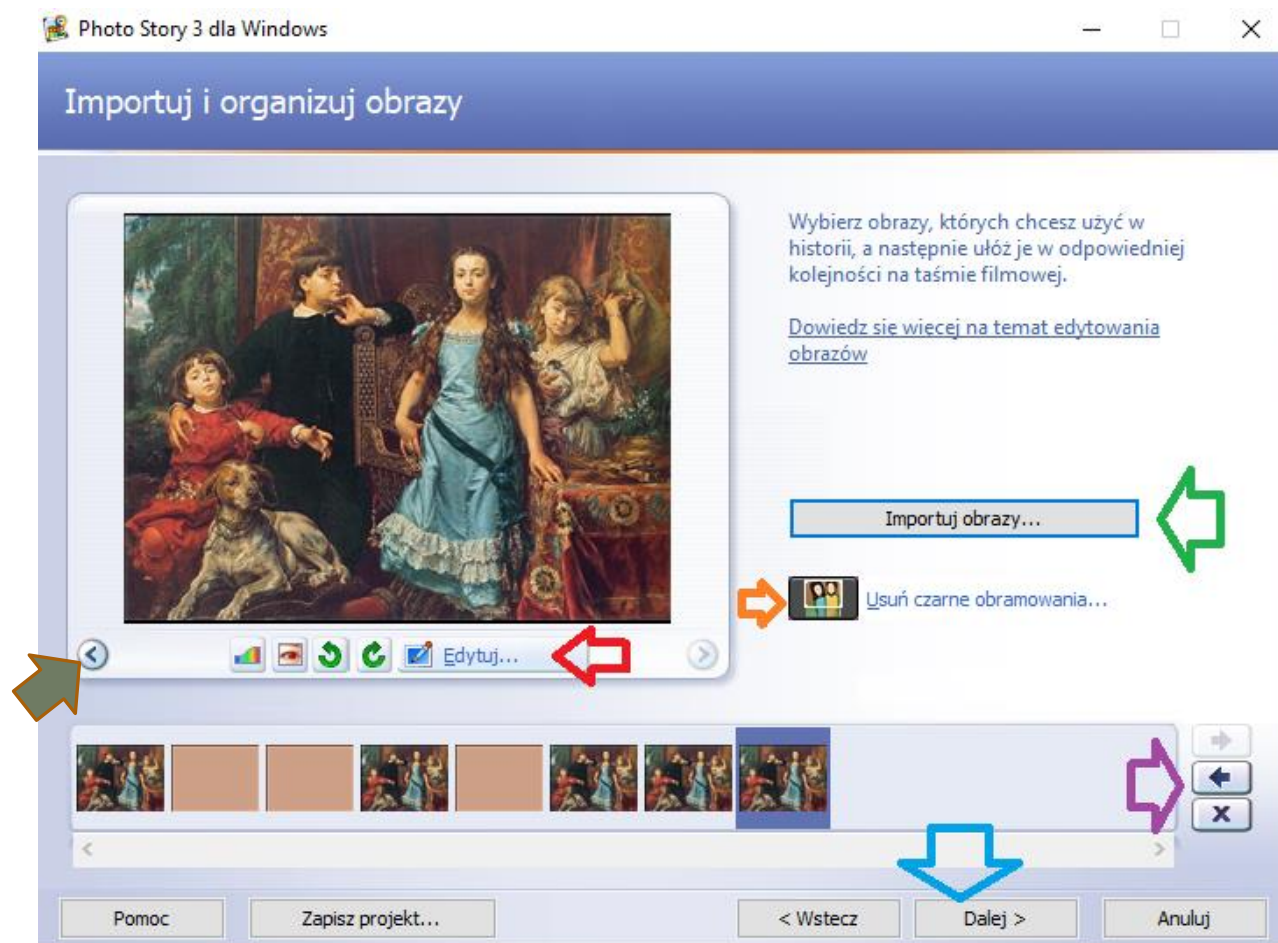
# Zaimportowaliśmy 3 razy tło i 5 razy obraz.

**Zielona strzałka** – w projekcie zawsze można dodać kolejne grafiki.

**Niebieska strzałka** – przyciski nawigacyjne programu

**Czerwona strzałka** – możliwość korekty wczytanych grafik

Przeglądanie  
wczytanych  
zdjęć

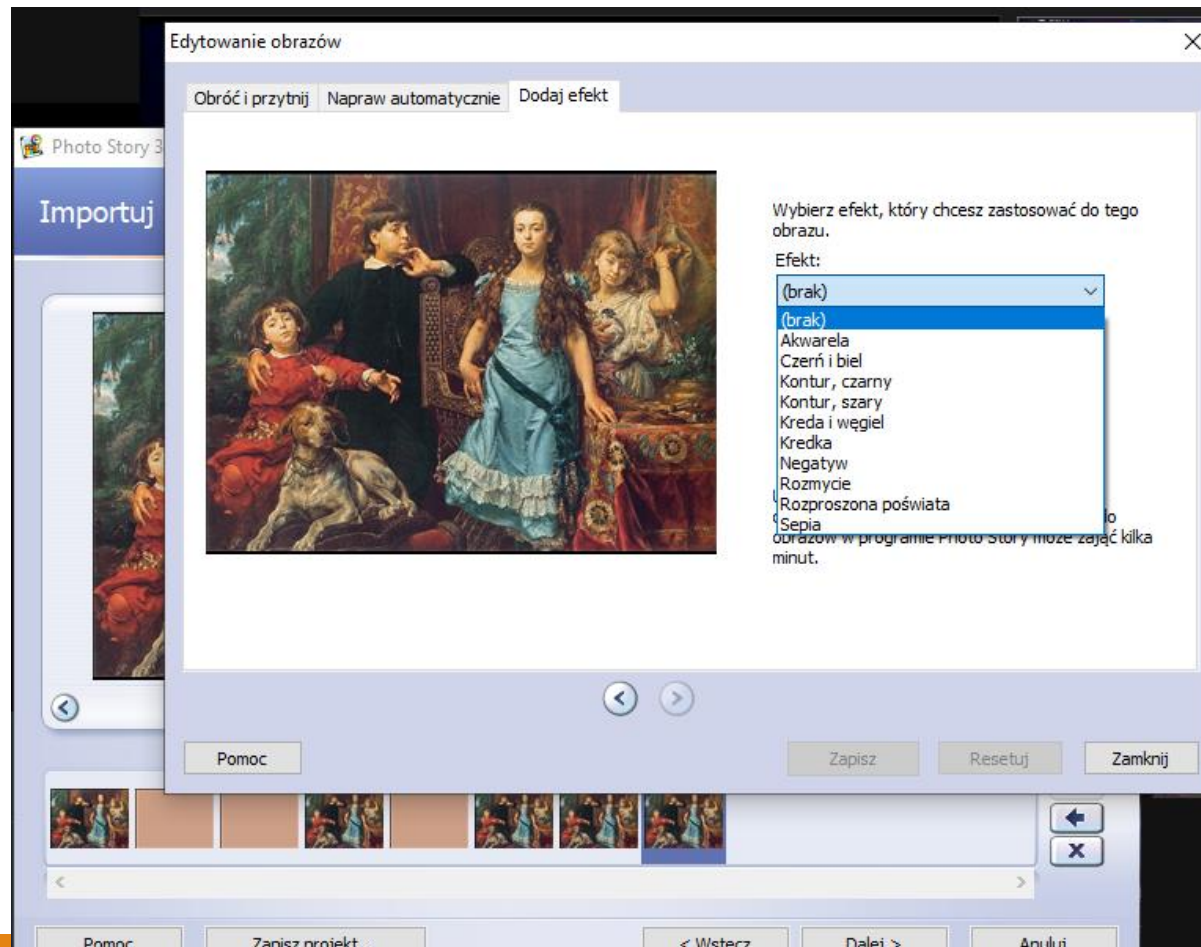


**Fioletowa strzałka** – wskazuje strzałki pozwalające na przesuwanie i zamianę kolejności grafik. Można to też zrobić „przesuń i upuść”

**Pomarańczowa strzałka** – możliwość przycięcia zdjęć – usunięcie czarnego obramowania związanego z różnymi rozmiarami i proporcjami grafik.

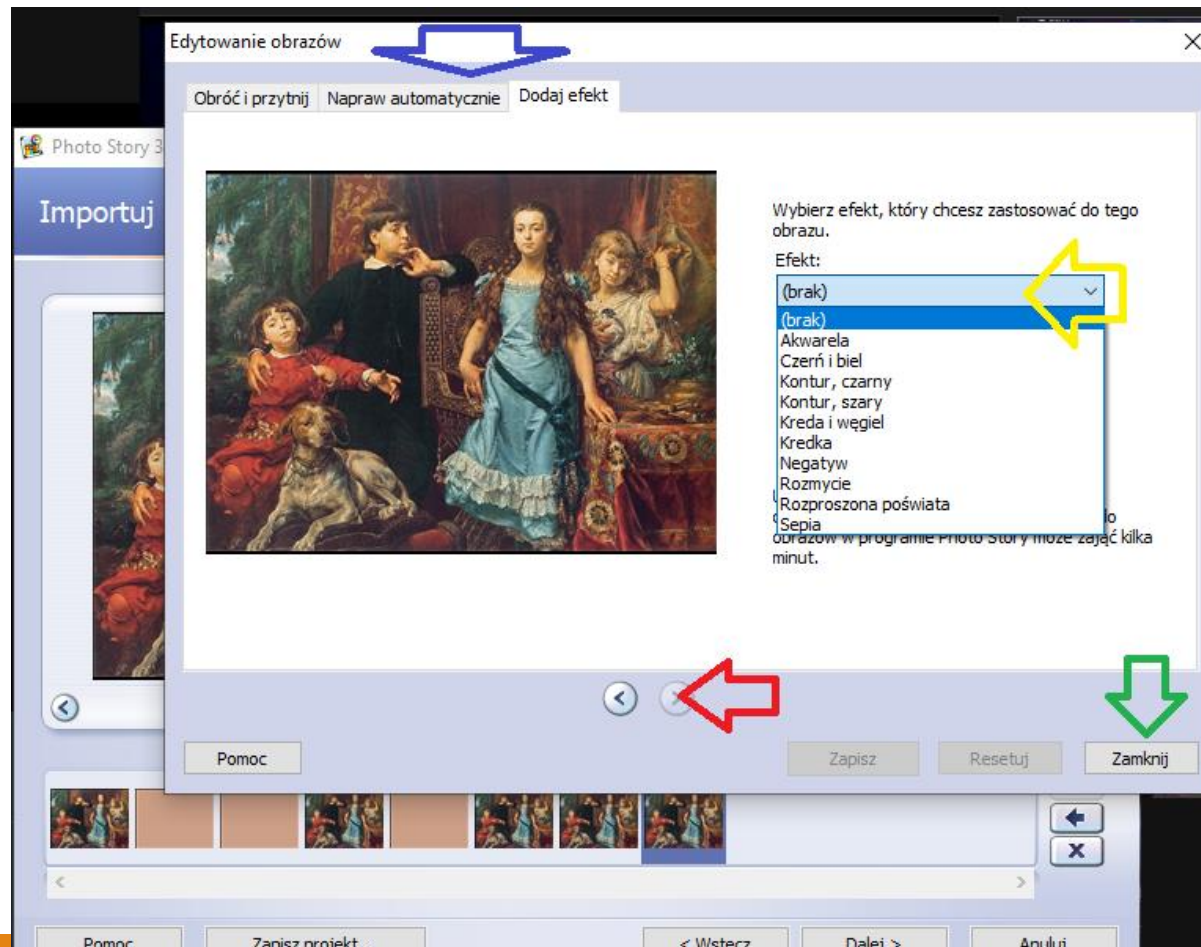
# W tym wypadku nie wykonamy zmian za pomocą efektów, ale warto je poznać.

Po kliknięciu EDYTUJ –  
**czerwona strzałka**  
z poprzedniego slajdu.



Edycja – **trzy zakładki**, w każdej narzędzia...

Zawsze program zapyta, czy zapisać zmiany – gdy będziemy **zamykać** lub **przechodzić do edycji innego grafiki**.



**Tu nic nie  
musimy  
zmieniać –  
w pracy nad  
naszym  
filmem  
Żółta strzałka  
– zostaje  
„brak”**

# Przygotowanie tytułu, informacji na trzeci slajd i „źródła + autor” na koniec historii.

Dodawanie napisów

**Żółta strzałka** – wejście do okna, w którym wybiera się format czcionki.

Photo Story 3 dla Windows

Dodaj tytuł do obrazów

Aby utworzyć tytuł historii, można dodać tekst do obrazu.

Dowiedz się więcej... format doda...  
tytułów

"Dzieci"  
Jan Matejko

Efekt: (brak)

Styl czcionki: Pogrubiona kursywa

Rozmiar: 26

OK

Anuluj

Efekty

Przekreślenie

Podkreślenie

Kolor: Purpurowy

Przykład

AaBbĀáÔô

Skrypt: Środkowoeuropejski

Pomoc Zapisz projekt... < Wstecz

**Zielone strzałki** – formatowanie tekstu – układ w pionie i poziomie.

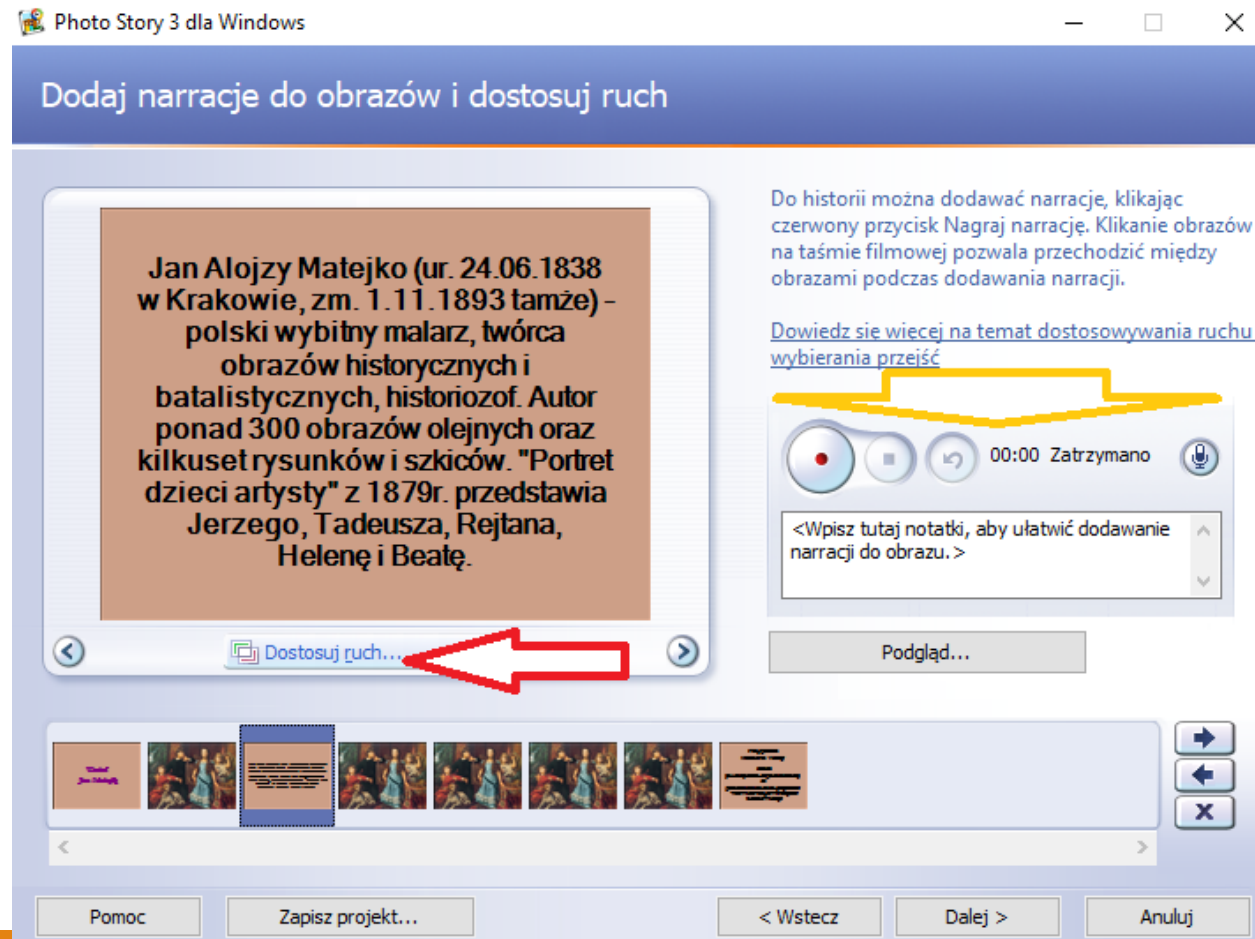
**Fioletowa strzałka** – zatwierdzenie zmian.

**Czerwona strzałka** – wybór koloru całego napisu



# Do każdej grafiki można dodać nagranie – narrację. Trzeba mieć mikrofon.

**Żółta strzałka** – nagrywanie własnego głosu. Warto mieć przygotowaną notatkę do odczytania. Dobrze, gdy nagranie trwa co najwyżej 10 sekund.



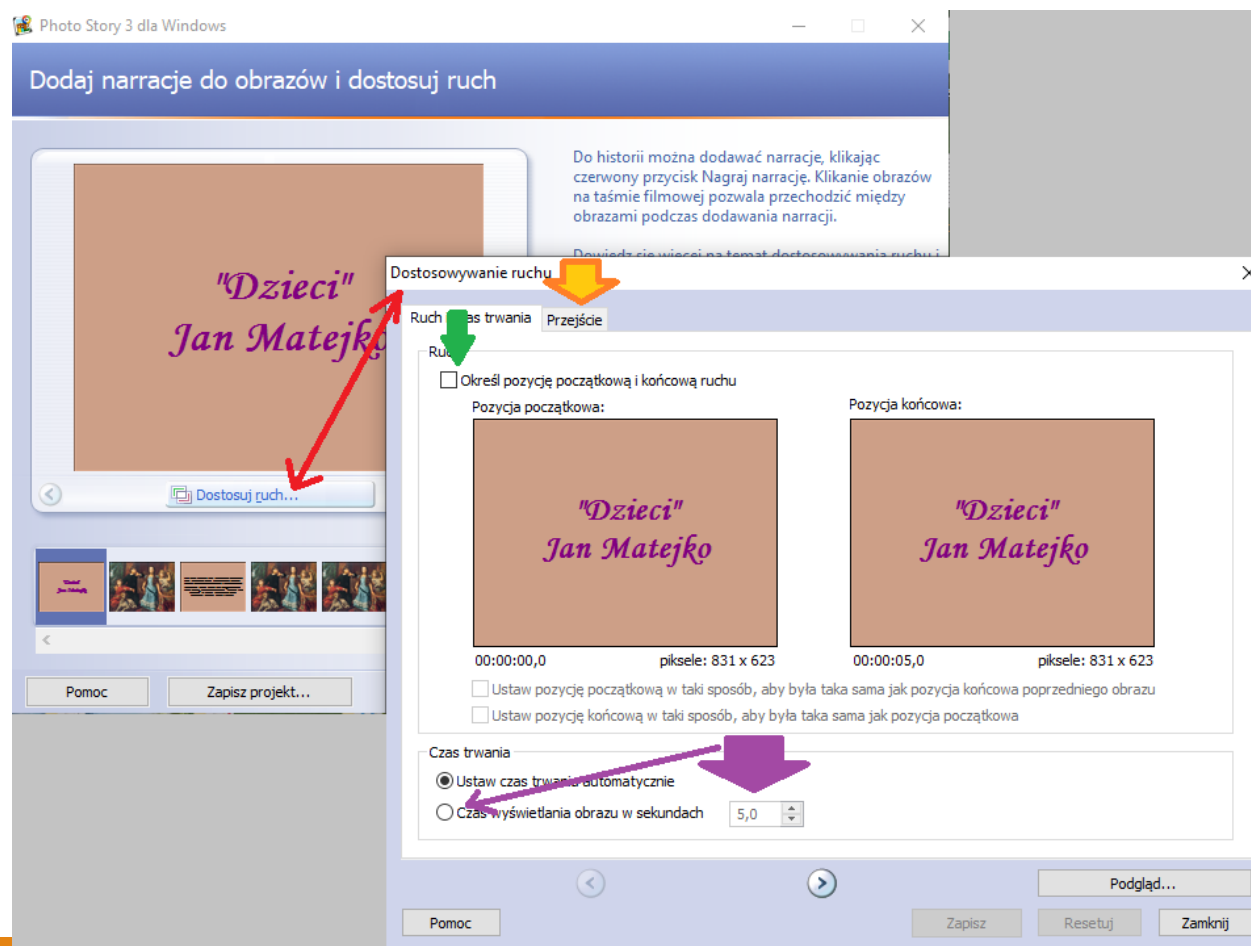
**Czerwona strzałka** – dodawanie ruchu na obrazie i przejść między grafikami. **To nas interesuje.**

# Dodawanie ruchu

**Żółta strzałka** – dwie zakładki. W jednej ruch na obrazie, w drugiej – **przejścia** (jak w slajdach PowerPoint)

**Zielona strzałka** – jeśli nie zaznaczymy okienka, program sam wygeneruje ruch na obrazach, **trwający 5 sekund**.

**Fioletowe strzałki** – możemy sami określić, jak długo każda z grafik będzie prezentowana.



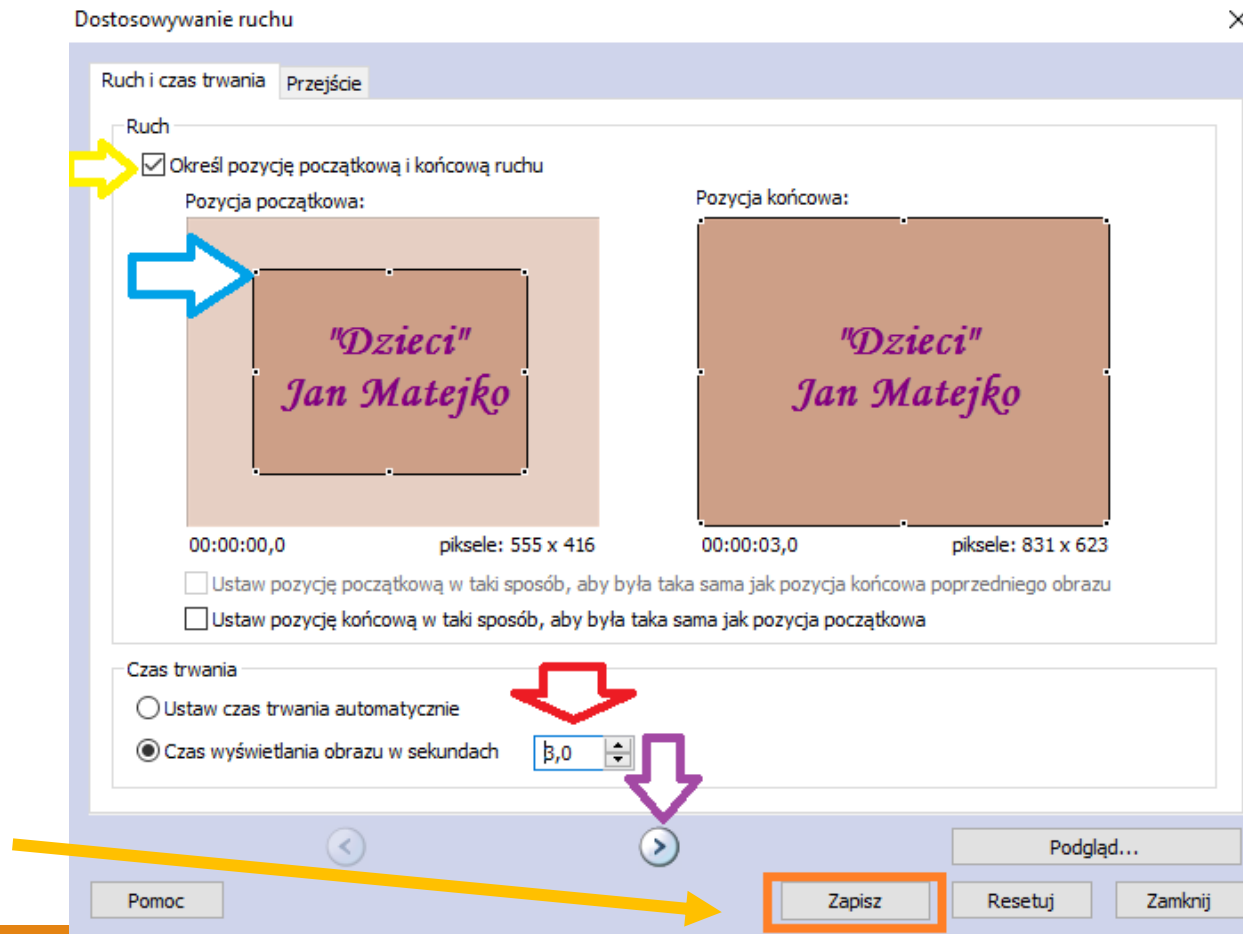
# Ustawienia ruchu

## – pozycja początkowa i końcowa

**Żółta strzałka** – sami możemy (zaznaczając okienko) określić ruch przez wybór pozycji początkowej i końcowej.

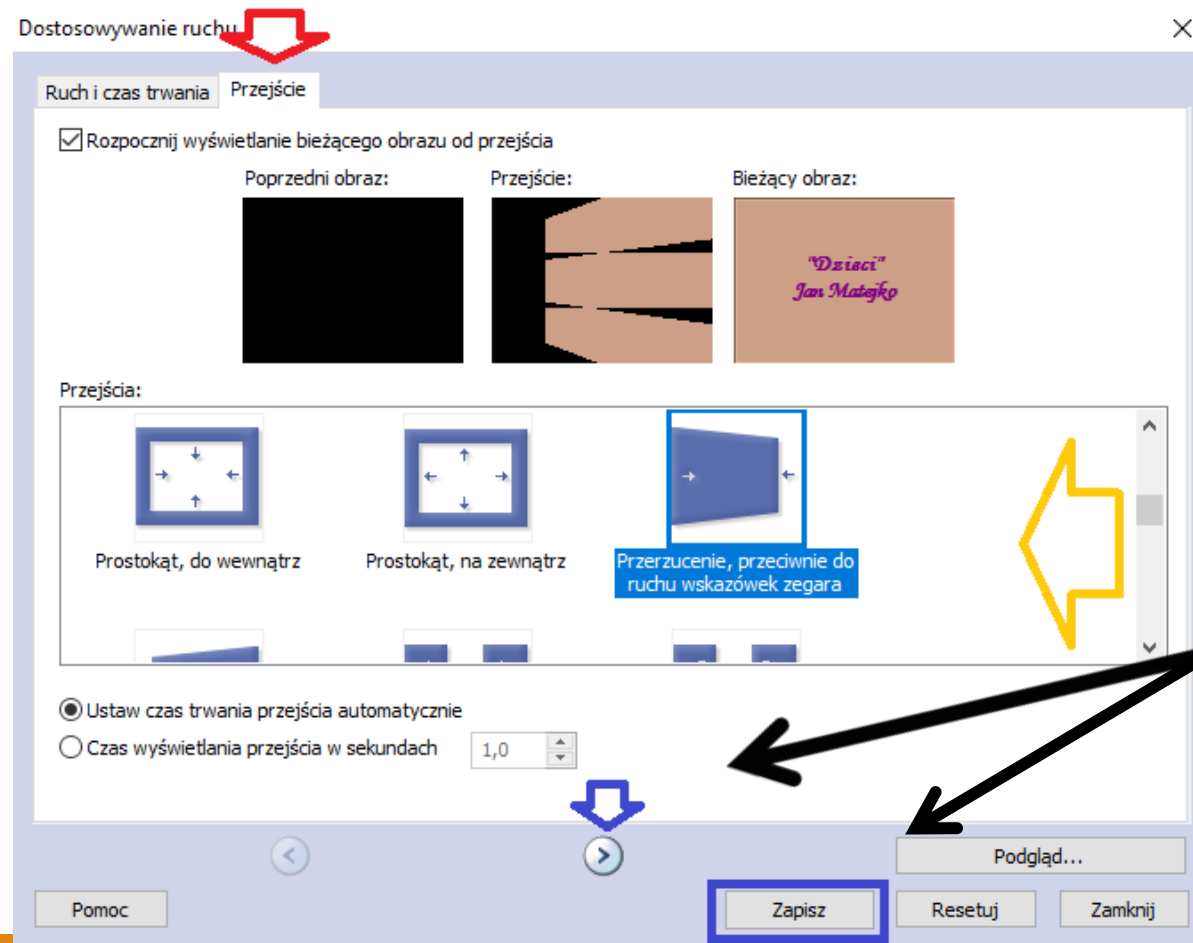
**Czerwona strzałka** – pilnujemy czasu, możemy go ręcznie ustawić.

**Fioletowa strzałka** – przy przechodzeniu do następnego obrazu program zapyta nas o **zapisanie zmian**.



**Niebieska strzałka** – chwytając za punkt na brzegu zaznaczenia ustawiamy w obu okienkach, który fragment (lub całość) obrazu ma być widoczny na początku i końcu, czyli czy będzie najazd (od małego po lewej do dużego po prawej) czy odjazd (od dużego po lewej do małego po prawej).

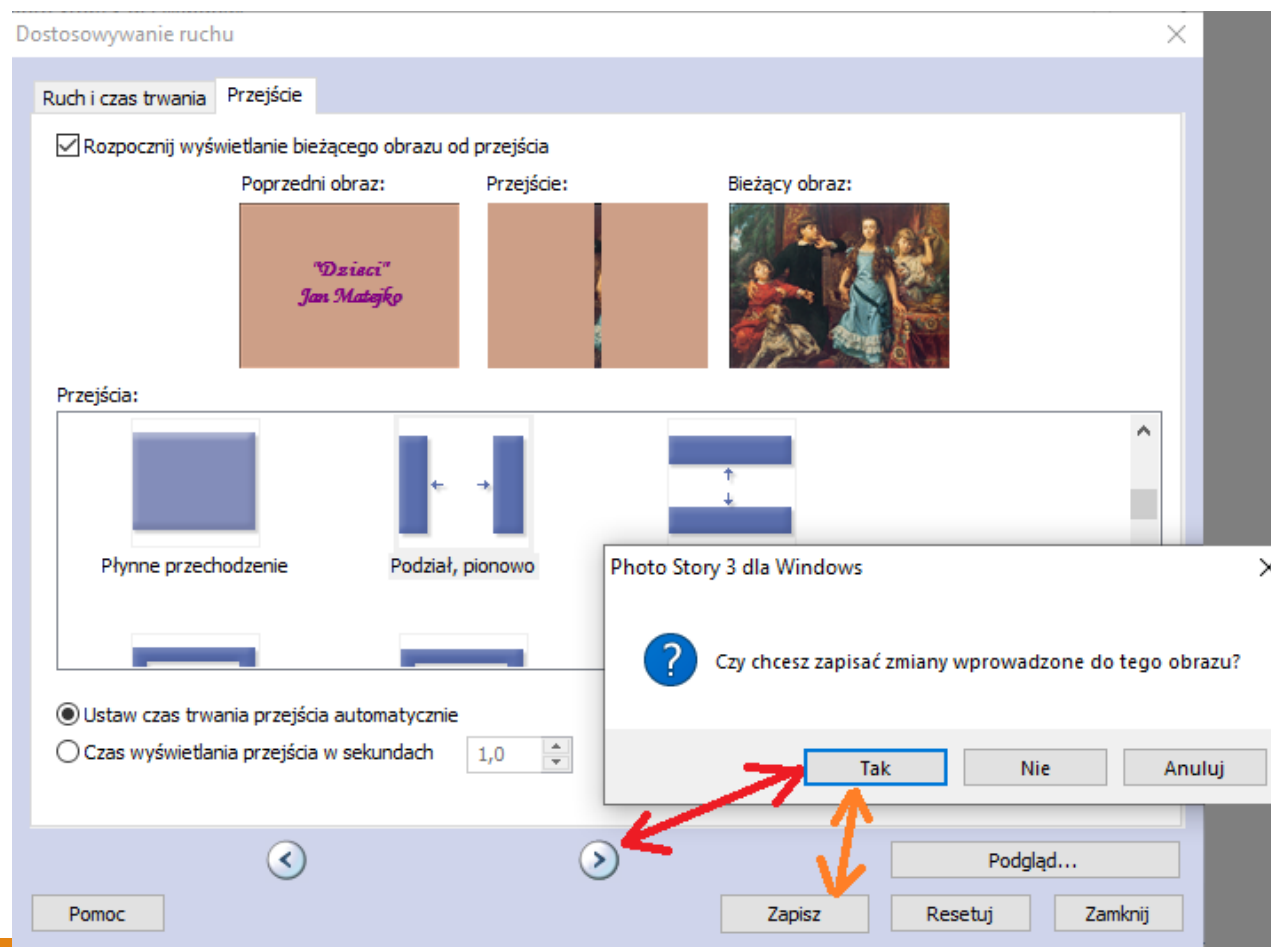
# Przejścia – między obrazami



**Żółta strzałka** –  
wybieramy  
dowolne przejście  
z dostępnych.

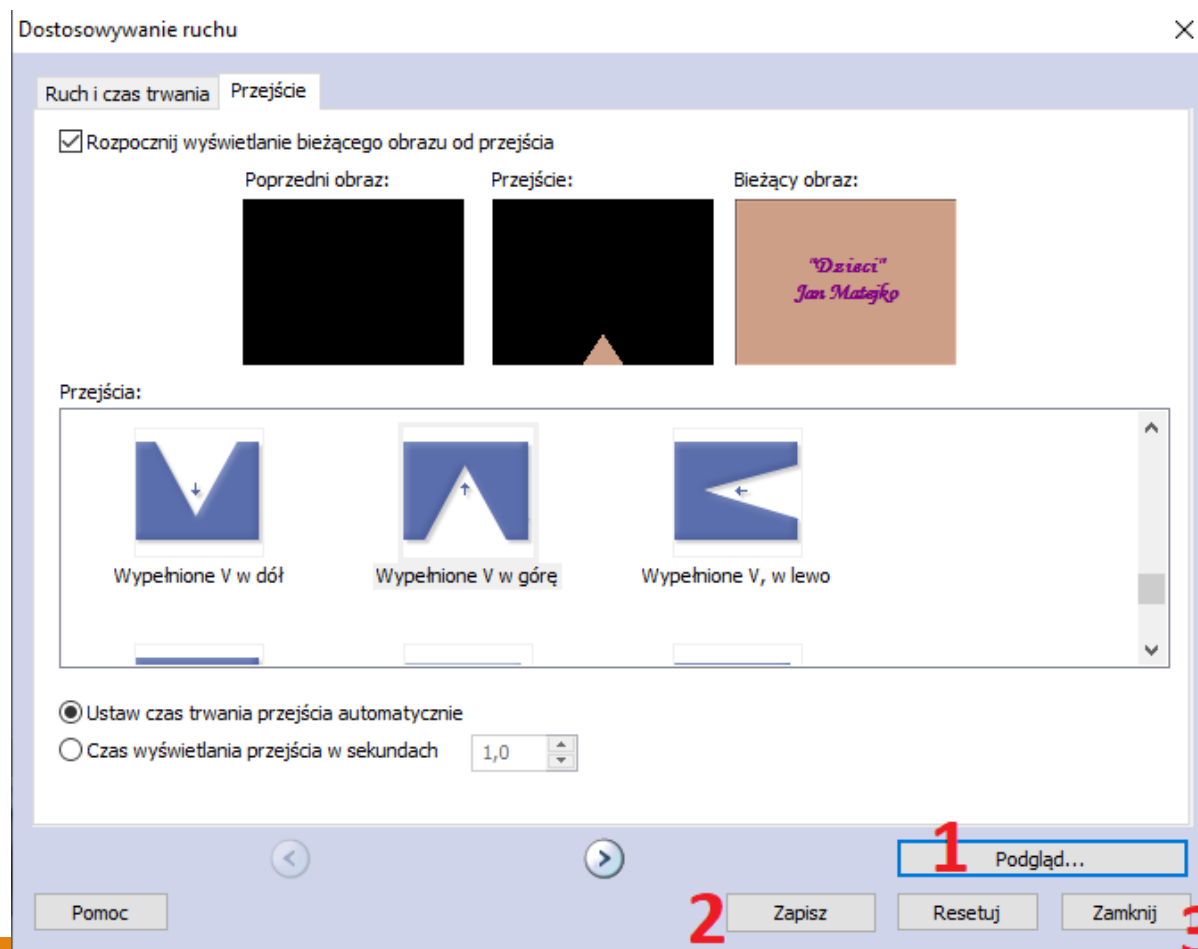
**Niebieskie zaznaczenia** –  
program zapyta o  
zapisanie zmian, nim  
przejdziemy do  
następnego obrazu.

# Zapisywanie zmian wymuszone przez program



Przy **przejściu do kolejnego obrazu** program pyta o zapisanie zmian, chyba że sami wcześniej klikniemy „**zapisz**”

# Podgląd dotychczasowej pracy

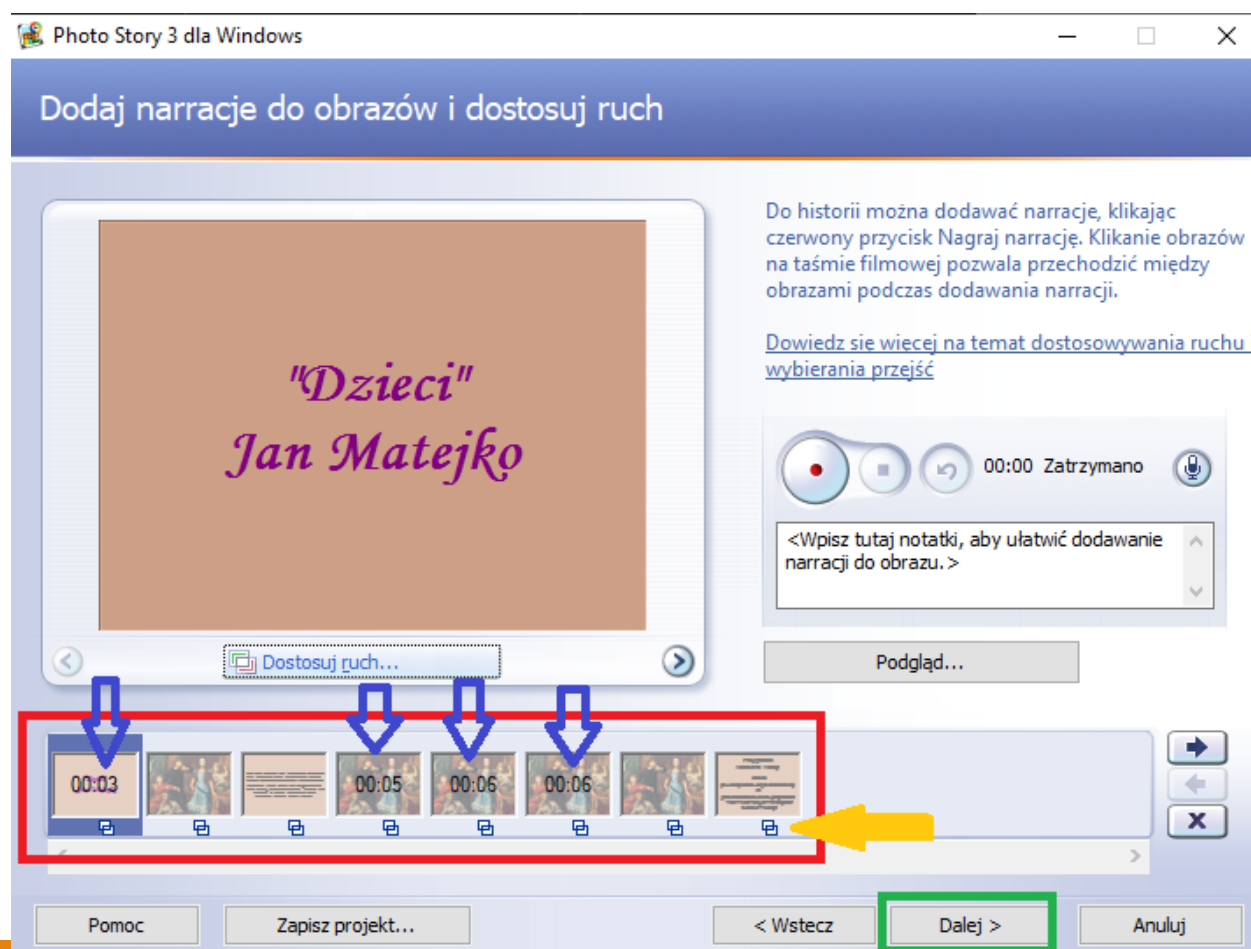


1. podgląd – otworzy się małe okienko, w którym obejrzymy historię.
2. Przed zamknięciem okna – zapisujemy zmiany.
3. Zamykamy okno „Dostosowanie ruchu”, wracając do głównego okna programu.

# Zmiany widoczne na osi czasu naszej historii.

**Czerwony prostokąt** – oś czasu historii – nasze grafiki.

**Niebieskie strzałki** – wskazują grafiki, w których modyfikowaliśmy czas ekspozycji



Gdybyśmy dodali narrację, na osi czasu pod obrazem znalazłby się kształt przypominający „dymek”. **ALE NIE DODAJEMY!**

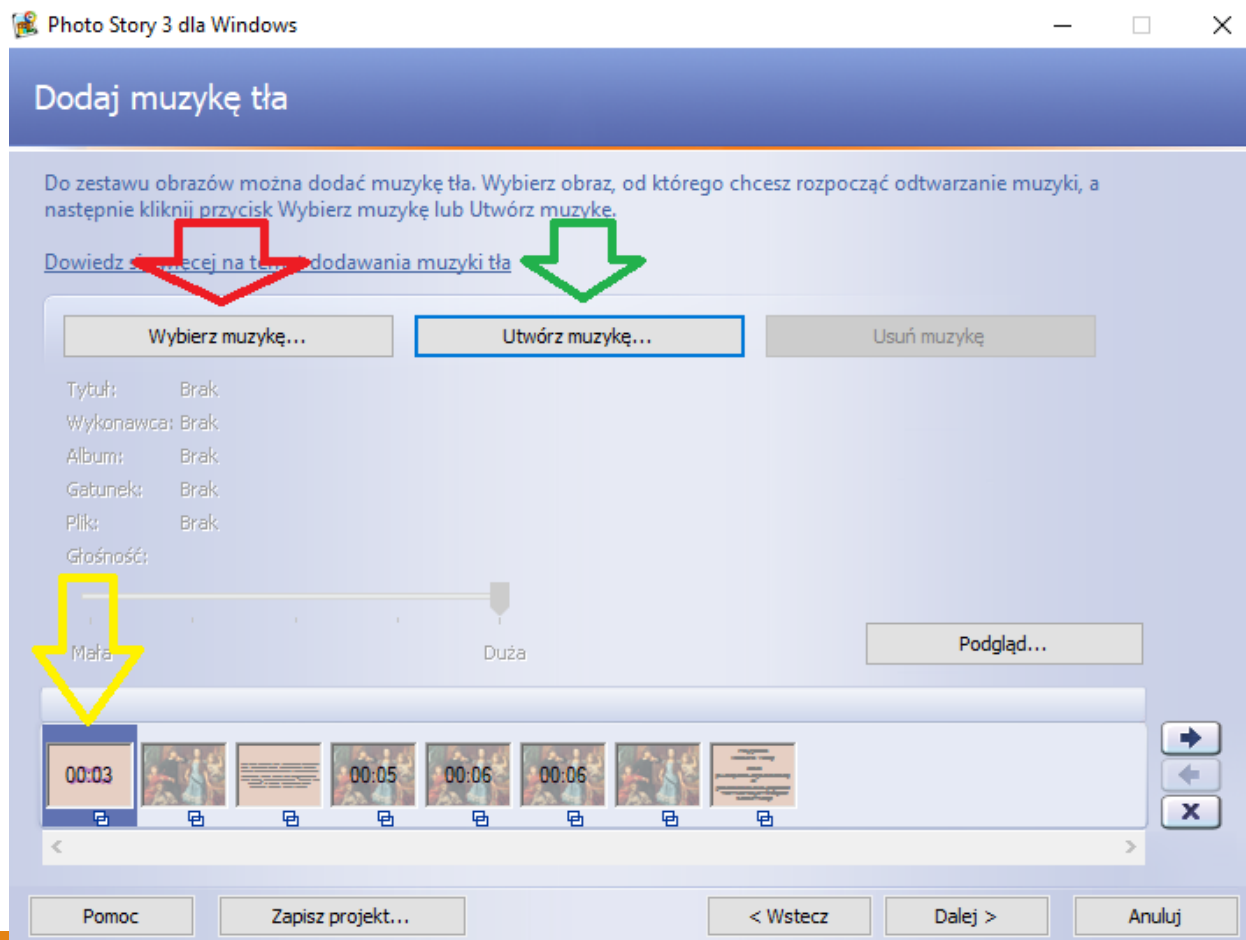
**Żółta strzałka** – wskazuje, którym grafikom dodaliśmy „ruch”

**Zielone zaznaczenie** – prowadzi nas do kolejnej części, równie istotnej jak animacja.

# Do grafiki możemy dodać podkład muzyczny.

**Czerwona strzałka** – wskazuje możliwość wybrania na pokład pliku typu mp3. **Trzeba pamiętać o prawach autorskich.**

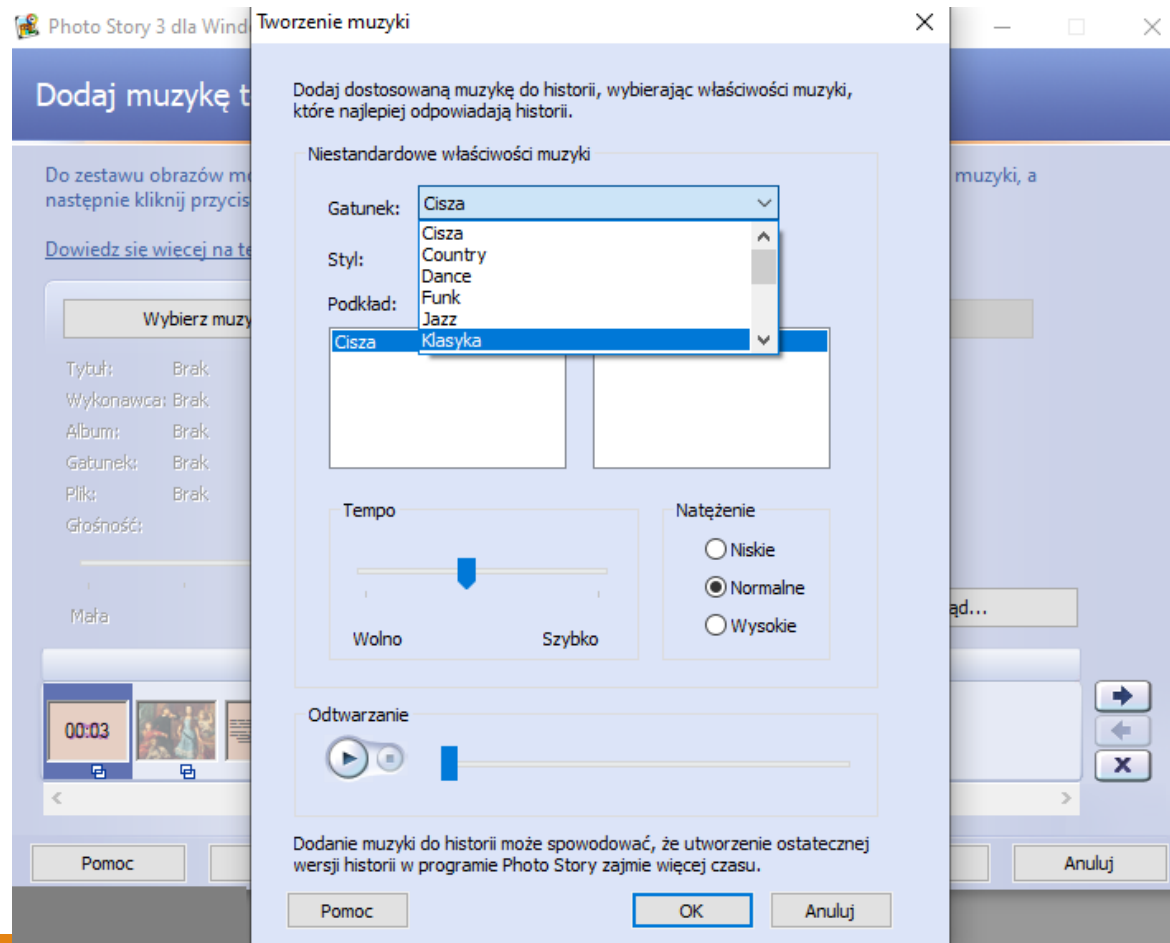
**Żółta strzałka** – wskazanie grafiki, od której zaczniemy przyłączenie podkładu muzycznego.



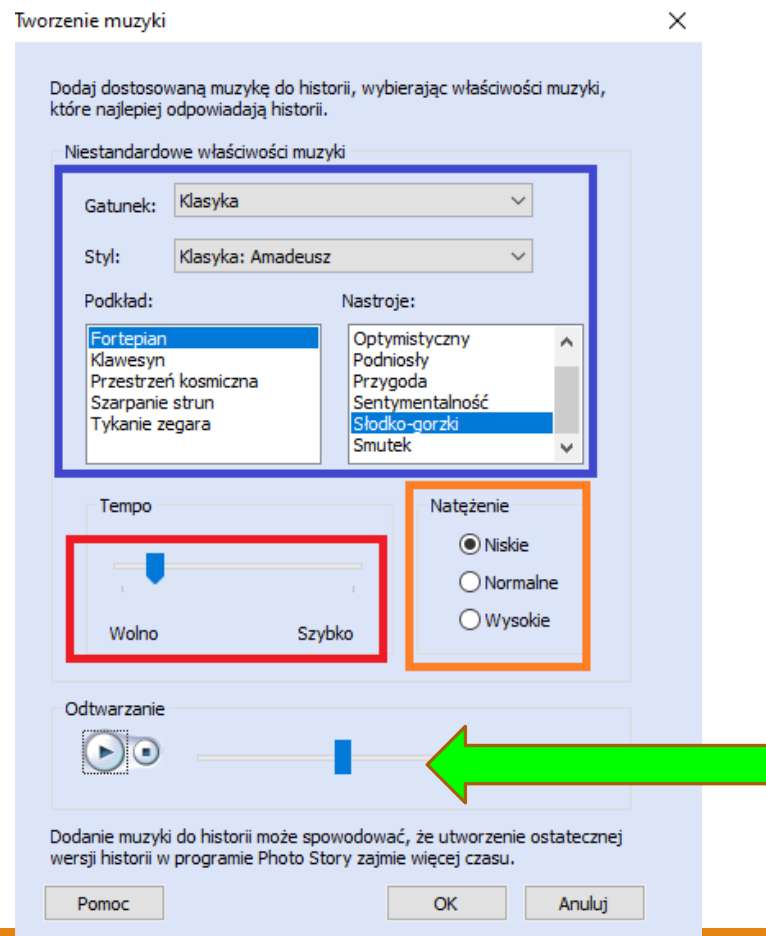
**Zielona strzałka** wskazuje bezpieczną alternatywę, którą **wykorzystamy w naszym filmie – historii.**



# Dodawanie podkładu muzycznego – tworzenie muzyki



# Wybór gatunku, stylu utworu, tempa oraz nateżenia.

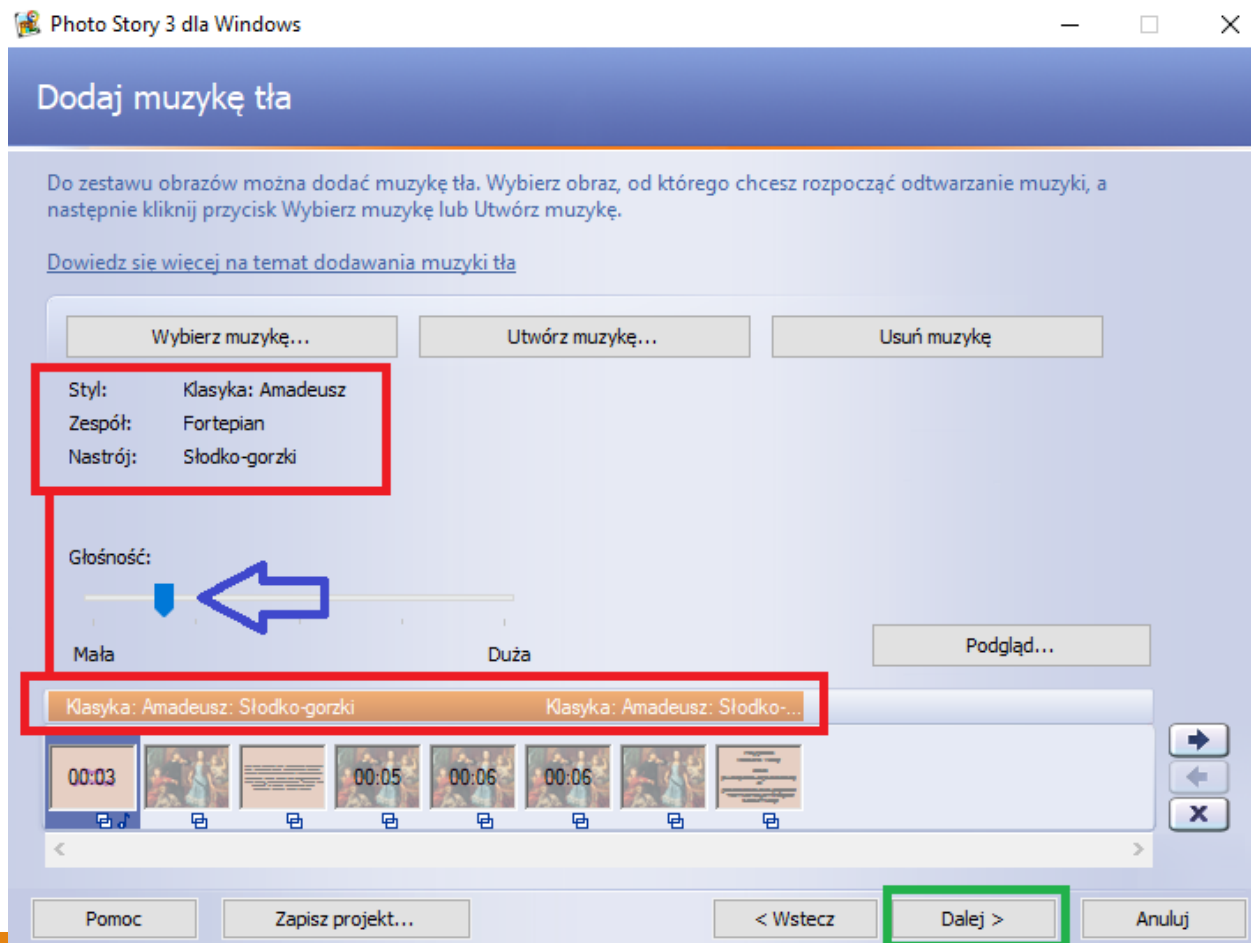


Przed zatwierdzeniem –  
warto odtworzyć  
wygenerowany utwór.

# Powrót do okna głównego programu.

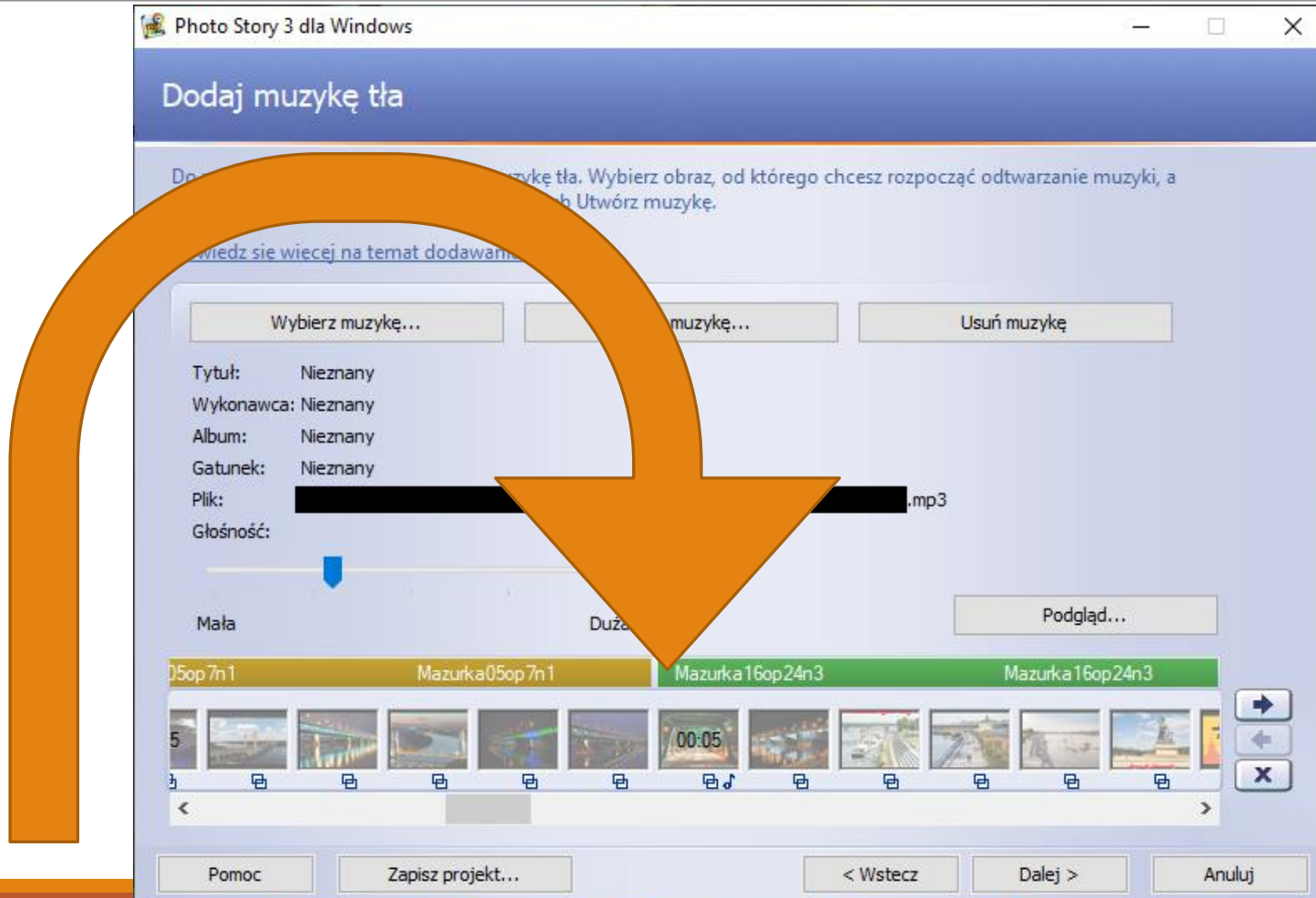
## Czerwone zaznaczenia

– widoczne wybory dotyczące ścieżki muzycznej.



**Niebieska strzałka** – warto ustawić głośność muzyki na cichą, by nie zdominowała grafiki, a była dla niej tłem.

Podkład z kilku utworów następujących po sobie –  
dodawanie od dowolnego obrazu lub od pierwszego  
„głuchego”.



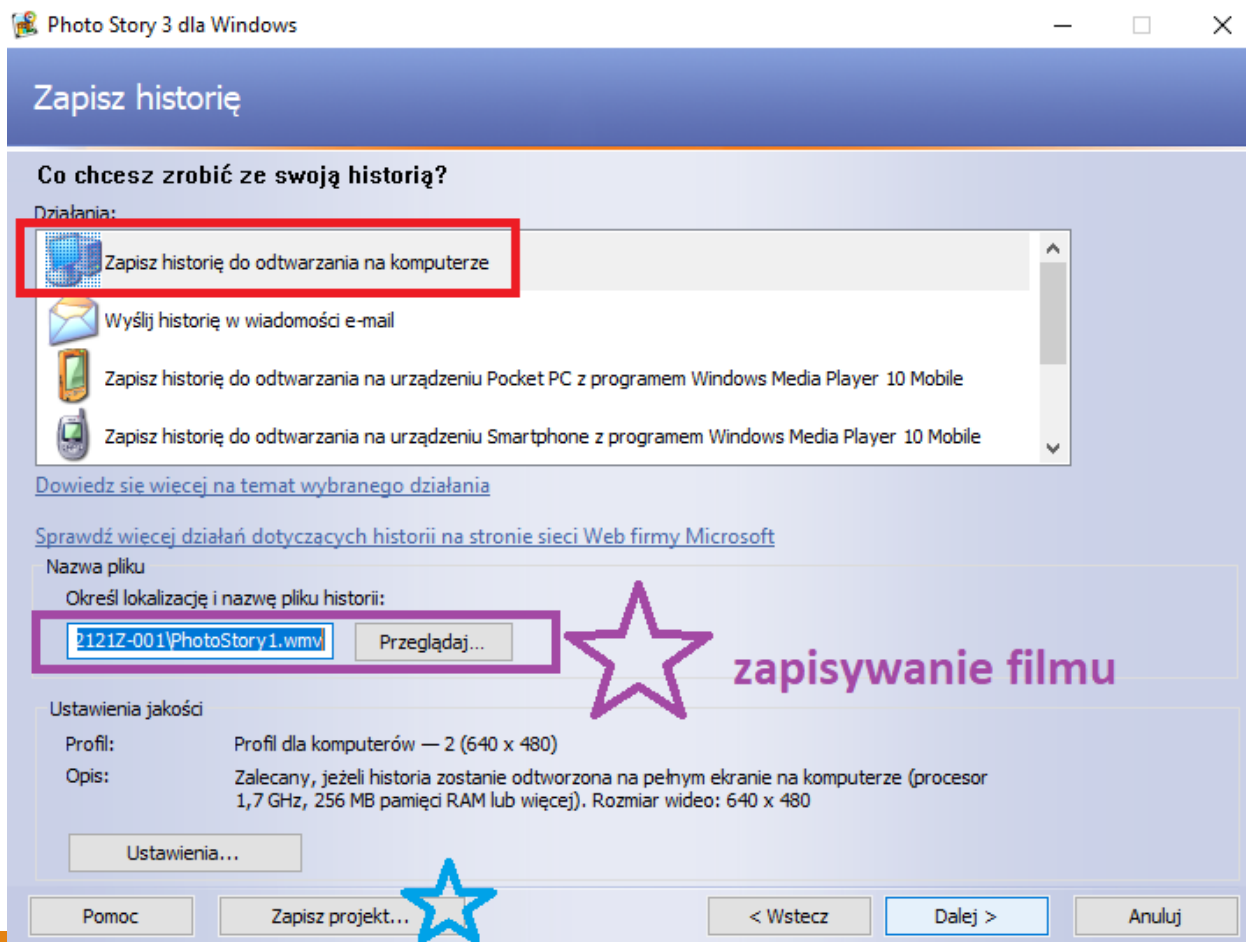
**Przykład pochodzi  
z innego projektu  
historii.**

# Zapisywanie pracy

**Czerwone zaznaczenie** – plik zostanie na naszym komputerze / urządzeniu.

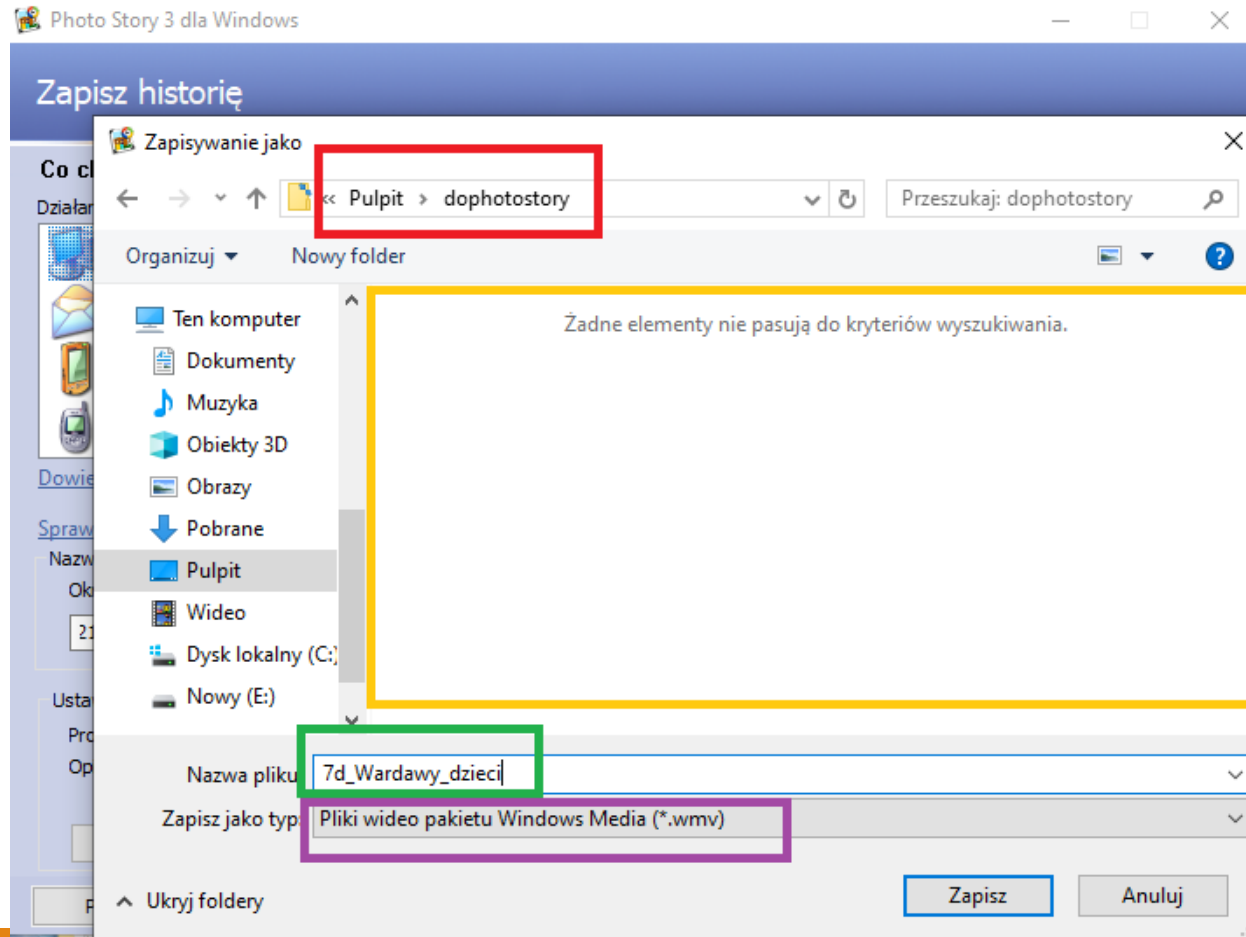
**Fioletowe zaznaczenie** – wybór miejsca i nazwy pliku - filmu

**Niebieska gwiazdka** – zapisanie projektu



**Fioletowa gwiazdka** – zapisywanie **filmu** – film i projekt mają różne ikony i różne rozszerzenia. Film ma rozszerzenie **\*.wmv**

# Zapisywanie filmu – w tym samym folderze, w którym były dwie grafiki.

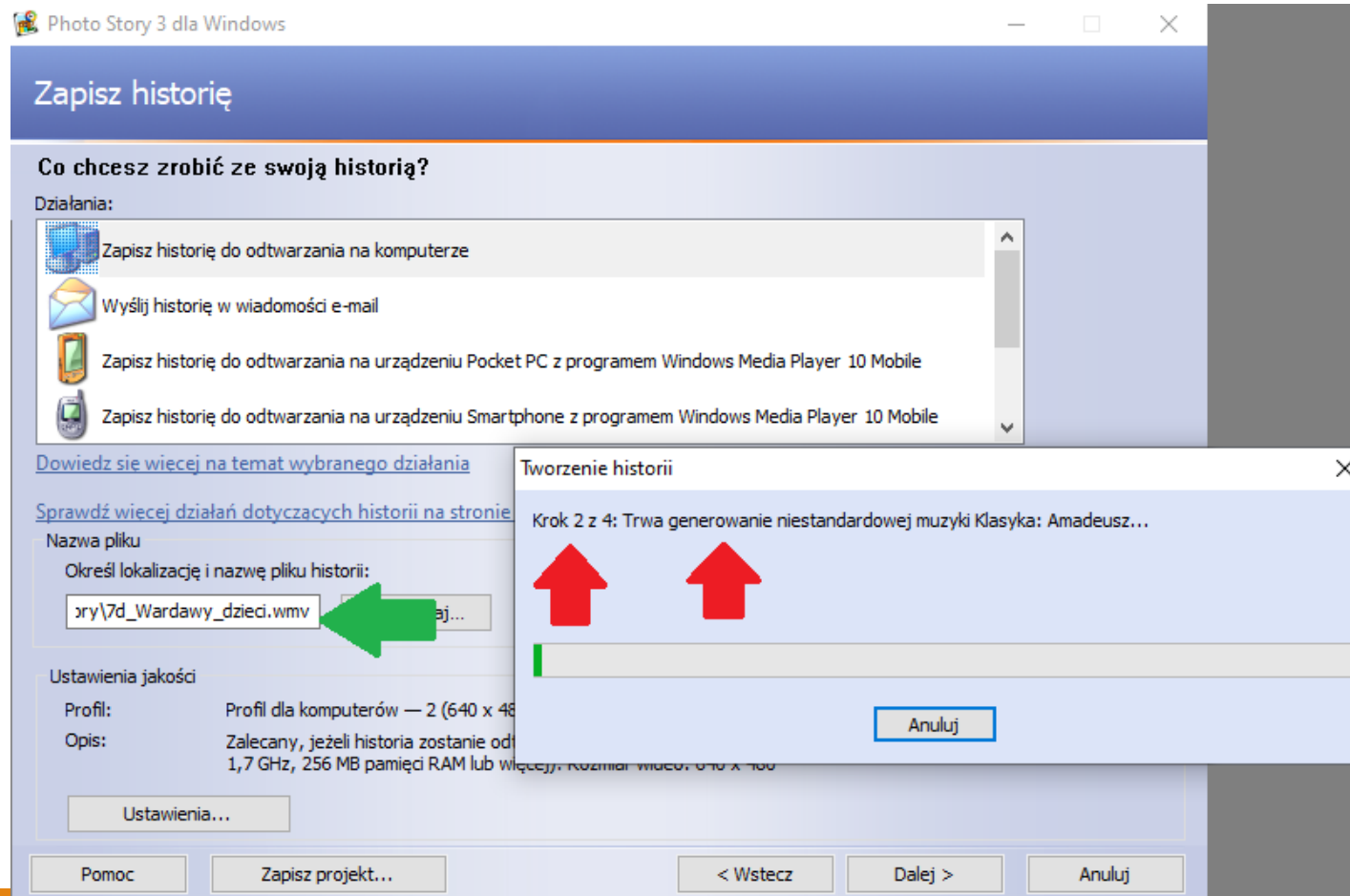


**Żółte zaznaczenie** – folder wydaje się pusty, a to dlatego, że w nim nie było do tej pory żadnego pliku o tym samym rozszerzeniu, co zapisywany film.

**Zielone zaznaczenie** – wybór nazwy pliku – zgodny z ustaleniami.

**Fioletowe zaznaczenie** przypomina, że to jest film – z rozszerzeniem wmv.

Gdy **nazwa i miejsce zapisania** są ustalone, generuje się plik – film, łączący zdjęcia, z animacjami, z podkładem muzycznym...



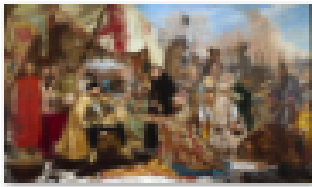
Obejrzenie historii,  
zapisanie projektu przed zamknięciem okna programu.



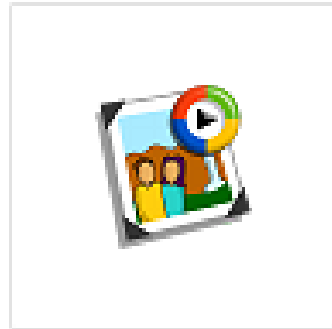


# Różnica w wyglądzie ikon:

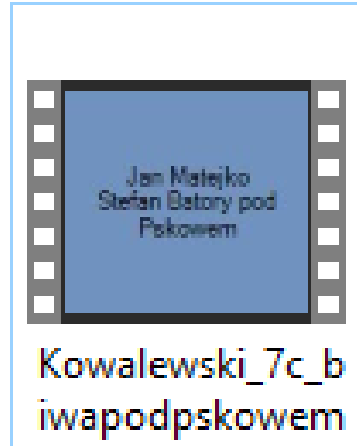
**projektu** działającego wyłącznie na komputerze użytkownika i **filmu**, który będzie działał u każdego.



bitwa pod  
pskowem



Kowalewski\_7c\_b  
itwa pod  
pskowem



Kowalewski\_7c\_b  
iwapodpskowem

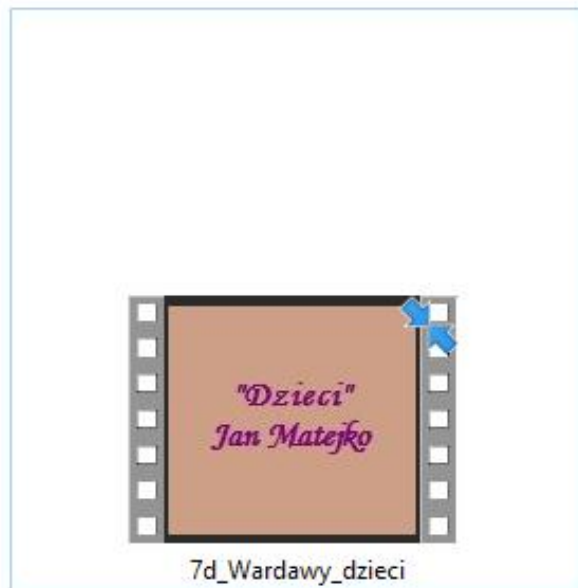


tło

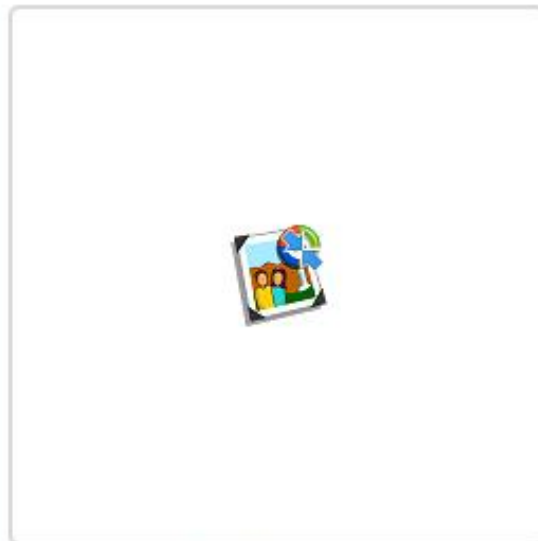
**projekt** ↑

↑ **film**

# Do przestania wybieramy **film**



**film**



**projekt**

**grafiki, które były użyte w projekcie**



# Podsumujmy:

---

**Informacje dot. wykonania filmu w programie Photo Story 3 Dla Windows.**

1. Przygotuj folder na swoją pracę
2. Umieść w nim wskazane przez n-la zdjęcie obrazu.
3. Przygotuj PUSTE tło – np. w MsPaint - m.in. do napisów początkowych i końcowych. Przykładowy rozmiar 800(szer)x600(wys)
4. Zaimportuj 5-6 razy grafikę (ten obraz)- jeden pozostaw w naturalnej wielkości, na pozostałych zrób najazd = "studium szczegółu".

## cd. podsumowania:

---

5. Zaimportuj 3 razy tło i dodaj w Photo Story napisy:

- początek: o czym jest film,
- środek: notka biograficzna o malarzu, kilka słów o samym obrazie,
- zakończenie: autor czyli Ty i źródło (przykładowo <http://edusens.blogspot.com/2014/02/jana-matejki-astronom-kopernik-czyli.html>).

6. Dodaj lekki podkład muzyczny.

7. Zapisz **projekt** i zapisz **film** - w swoim folderze.

8. **Film** - **plik** o nazwie "nazwisko\_klasa\_tytułobrazu" przekaż n-lowi do oceny pocztą elektroniczną.