

# Grafika prezentacyjna

## Lekcja 15. Tworzenie pokazów i animacji w programie Wink



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”  
Projekt współfinansowany  
ze środków Unii Europejskiej  
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

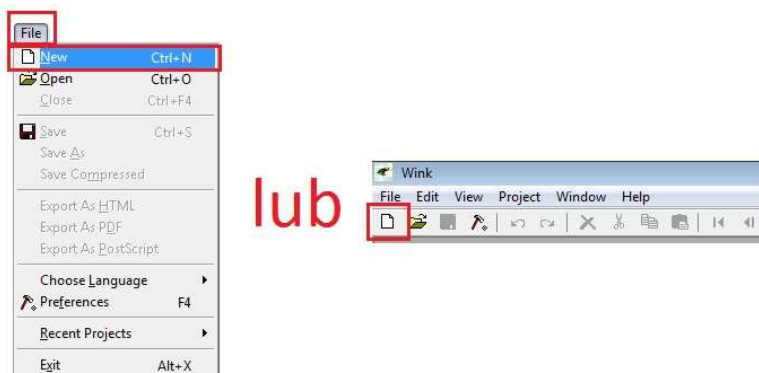
**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## 1. Pierwszy zrzut ekranowy

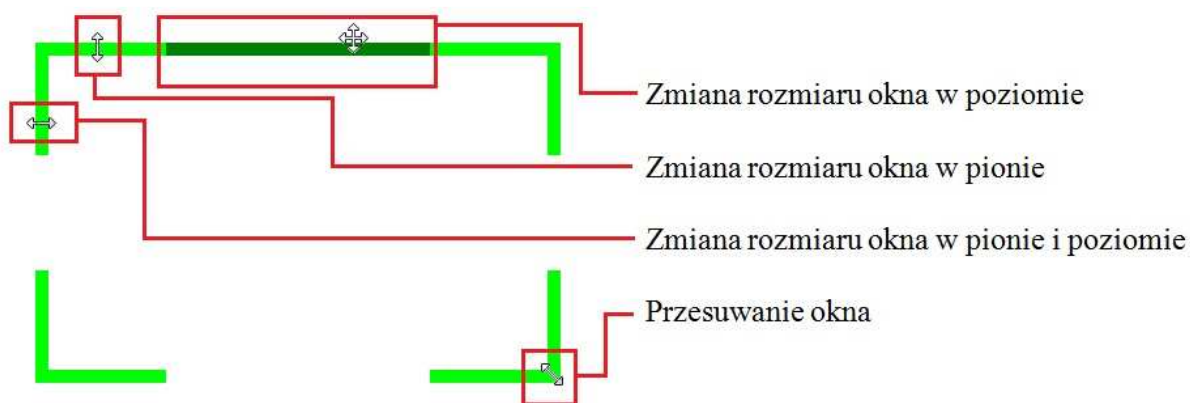
Podczas pierwszego uruchomienia programu większość ekranu jest szara. Aktywne są tylko górne zakładki. Pracę rozpoczynamy od kliknięcia zakładki file>new (rys.1).

Rys. 1. Tworzenie nowego zrzutu ekranowego



Po wykonaniu opisanych na rys. 1 działań na ekranie pojawi się zarys zielonego prostokąta (rys.2) oraz okno nowego projektu – krok pierwszy (rys.3). Najważniejsze ustawienia w tym oknie to rozdzielczość nowego projektu (rozmiar przechwytywanego obrazu), położenie okna przechwytyjącego i ustalenie ilości „łapanych” klatek na sekundę. Ustawienia wielkości i położenia okna przechwytyjącego można dokonać na dwa sposoby. Pierwszy z nich to ręczne ustawienie rozmiarów lub dobranie szablonowej rozdzielczości okna. Drugim sposobem jest ręczne rozciągnięcie i ustawienie zielonego prostokąta (symbolizującego okno przechwytyjące).

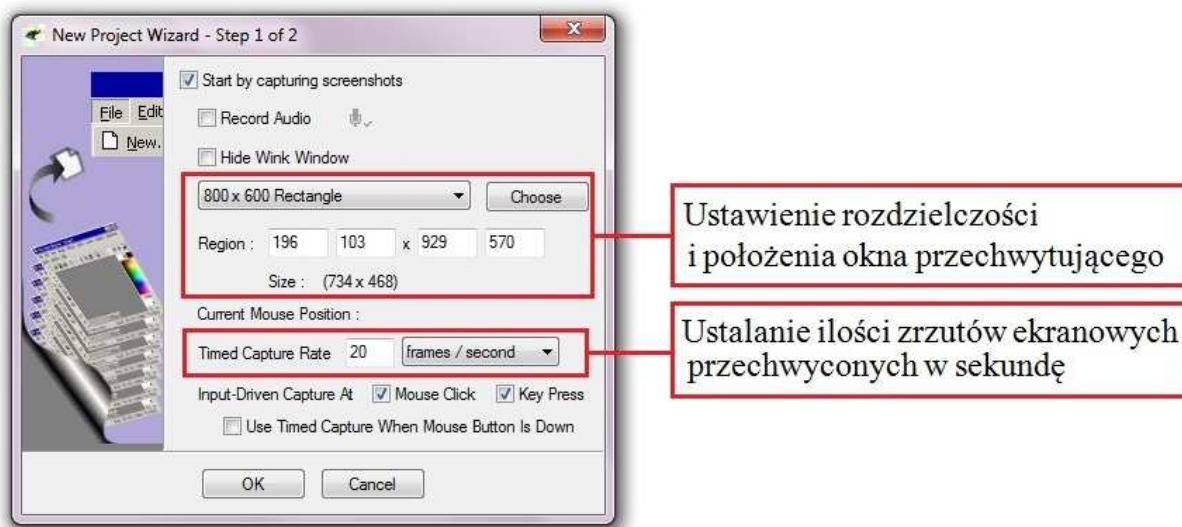
Rys. 2. Ustawienia zarysu zielonego prostokąta symbolizującego okno przechwytyjące obraz



Ręczne ustawianie zarysu zielonego prostokąta jest przydatne w sytuacjach, w których występuje potrzeba dostosowania rozmiarów i położenia okna przechwytyjącego do przekazu wyświetlanego na ekranie monitora (ponieważ zarys prostokąta pozostanie widoczny i możliwy do konfiguracji, nawet po zminimalizowaniu aplikacji Wink).



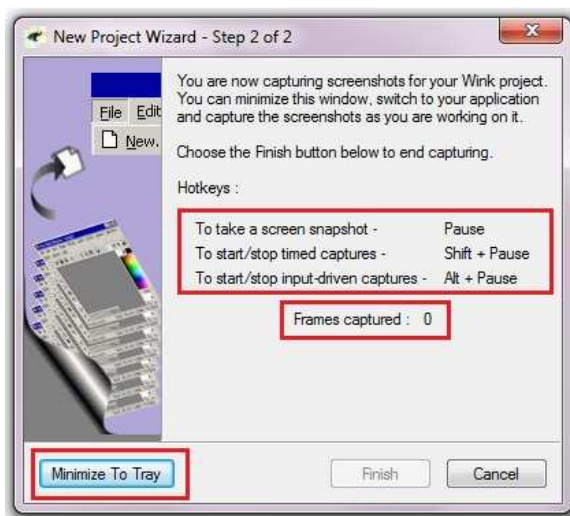
Rys. 3. Okno nowego projektu – krok 1



Po zatwierdzeniu ustawień przyciskiem „ok” pojawia się okno nowego projektu krok 2 (rys. 4). W tym oknie przedstawione zostają informacje dotyczące rodzajów przechwytywanego obrazu:

- aby wykonać pojedynczy zrzut ekranowy należy użyć przycisku „Pause”,
- aby wykonać czasowy zrzut ekranowy należy użyć kombinacji klawiszy „Shift” + „Pause” (do rozpoczęcia i zakończenia przechwytywania),
- ostatnia opcja służy do przechwytywania „dynamicznego” strumienia czyli np. wyświetlanej animacji lub filmu; aktywuje się ją i zatrzymuje kombinacją klawiszy „Alt”+„Pause”.

Rys. 4. Okno nowego projektu – krok 2



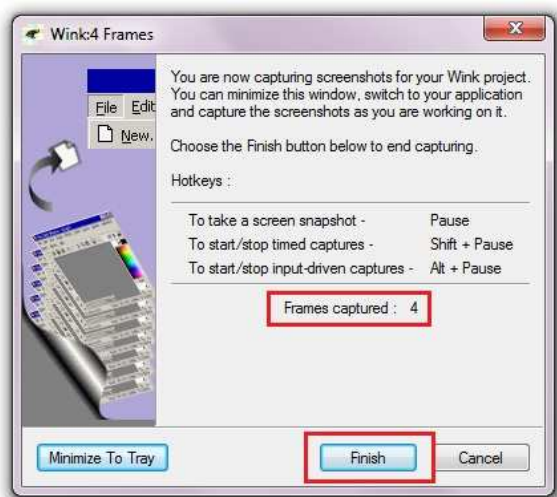
Poniżej instrukcji z informacją o sposobach przechwytywania w oknie przedstawionym na rysunku 4 widnieje informacja z ilością przechwyconych klatek. Aby rozpocząć przechwytywanie należy kliknąć polecenie „Minimize to tray” – zminimalizuj i spróbuj. Po wybraniu tego polecenia na ekranie użytkownika widoczny pozostanie tylko zielony obrys prostokąta czyli okno przechwytyjące. Program Wink zostanie natomiast zminimalizowany do paska zadań (rys. 5).

Rys. 5. Zminimalizowany program Wink



Po wykonaniu pożądanych zrzutów ekranowych użytkownik powinien odszukać na pasku narzędzi ikonę Winka i kliknąć ją przywracając tym samym okno nowego projektu z krokiem 2, na którym będzie widoczna ilość przechwyconych klatek i aktywne polecenie „zakończ” (rys. 6).

Rys. 6. Okno nowego projektu – krok 2 (po wykonaniu zrzutów ekranowych)



Jak wynika z rysunku 6 dokonano przechwycenia 4 klatek/zrzutów. Kliknięcie przycisku „zakończ” spowoduje otwarcie głównego okna programu Wink, gdzie przechwycone klatki występować będą w formie kolejnych slajdów (rys. 7).

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”

Projekt współfinansowany  
ze środków Unii Europejskiej  
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

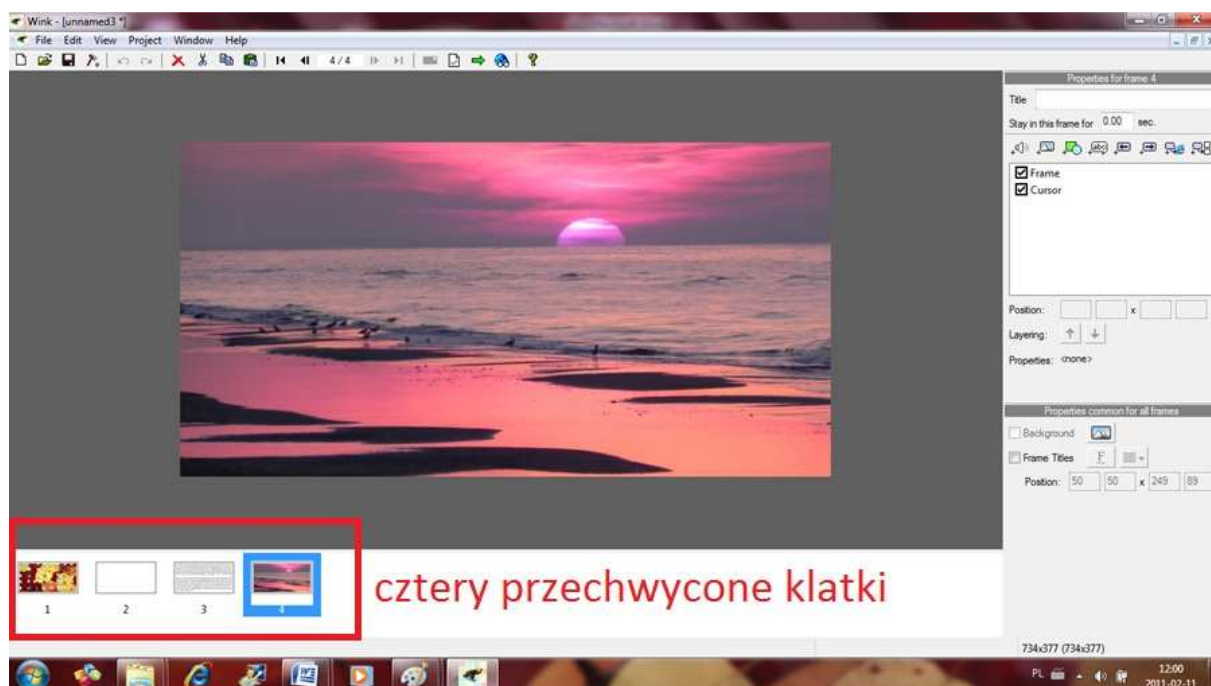


**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

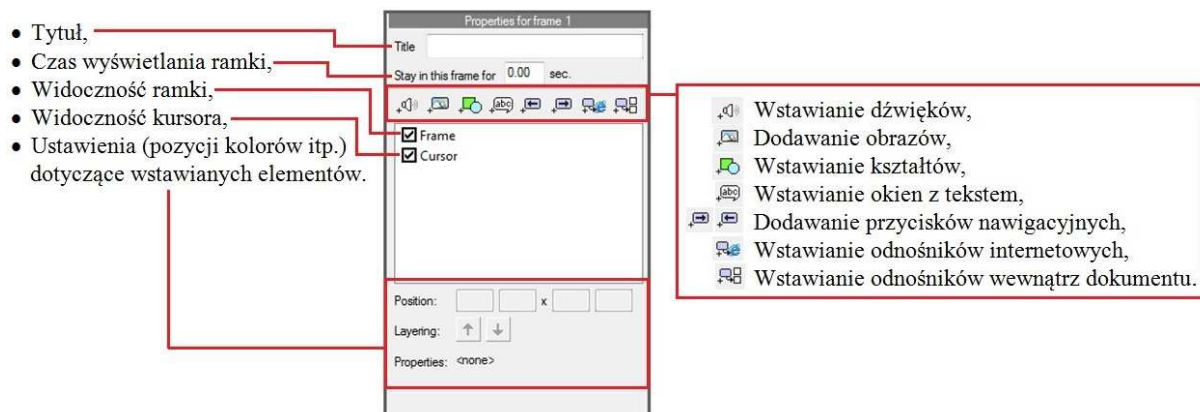


Rys. 7. Główne okno programu Wink z przechwyconymi zrzutami ekranowymi



Animację dostosowuje się używając głównie narzędzi z okna z opcjami ustawień wstawianych elementów (rys. 8).

Rys. 8. Okno z opcjami ustawień wstawianych elementów




## 2. Wstawianie dźwięków

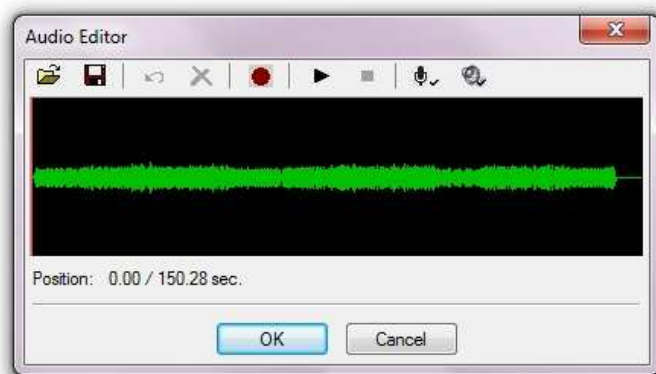
Wstawianie dźwięków w programie Wink jest bardzo proste. Wystarczy podać ścieżkę dostępu do pliku dźwiękowego znajdującego się na twardym dysku (program Wink obsługuje kilka podstawowych formatów plików dźwiękowych). Programiści przewidzieli również możliwość nagrywania narracji i umieszczania jej w projekcie animacji.





Aby wstawić dźwięk w programie Wink należy kliknąć ikonę  w oknie z opcjami wstawianych elementów, zaprezentowanym na rysunku 8. Ikona ta otwiera narzędzie do importu dźwięków lub tworzenia własnych nagrań – audio edytora (rys. 9).

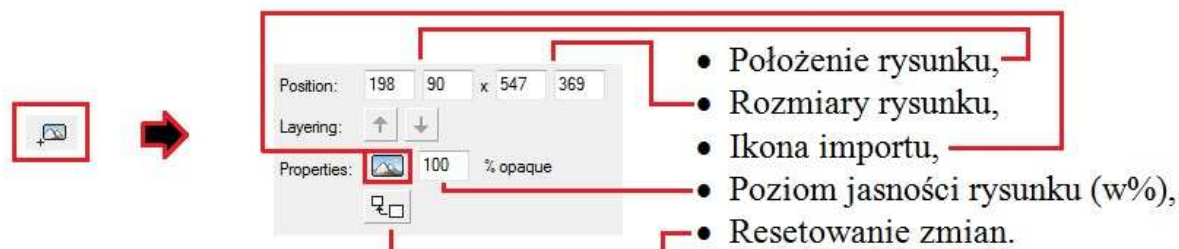
Rys. 9. Audio edytor



### 3. Wstawianie obrazów

Wstawianie obrazów w programie Wink sprowadza się do zaimportowania ich z dysku twardego. Import rysunku automatycznie uruchamia zestaw opcji do podstawowego zarządzania rysunkami, umiejscowionego w środkowej części okna z opcjami ustawień wstawianych elementów – rys. 10.

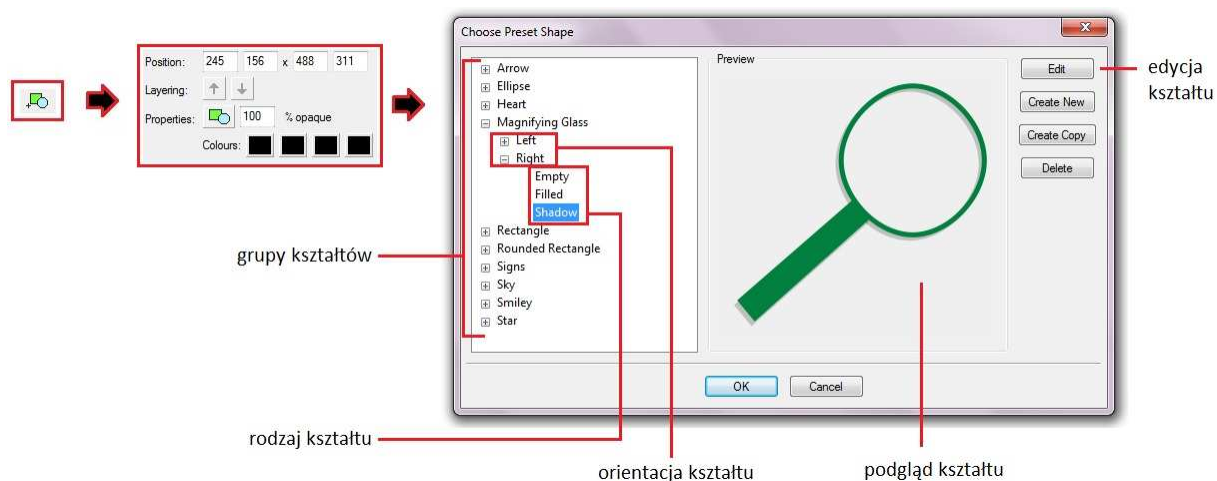
Rys. 10. Opcje ustawień wstawianych obrazów



### 4. Wstawianie kształtów

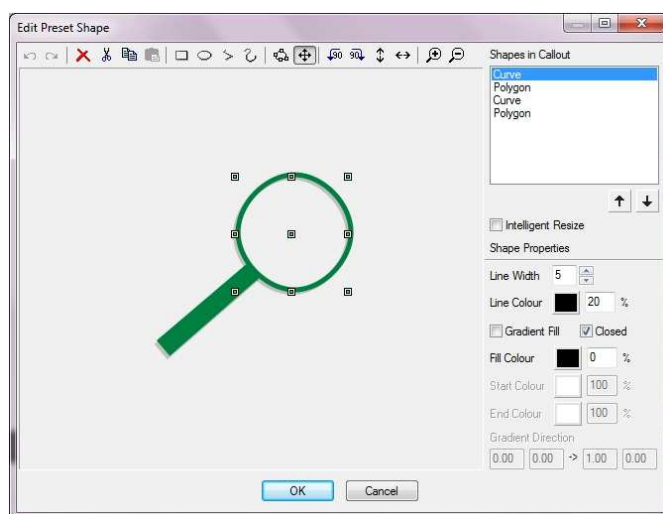
Aplikacja Wink oferuje kilka kształtów tj. gwiazdki, elipsy, serca, szkła powiększające itp. Każda z grup kształtów zawiera kilka grafik różniących się drobnymi szczegółami. Ponadto w każdej grupie występuje podgrupa związana z orientacją kształtu. Kształtom przypisano podobne narzędzie z opcjami ustawień jak w przypadku obrazów (rys. 11).

Rys. 11. Wstawianie kształtów



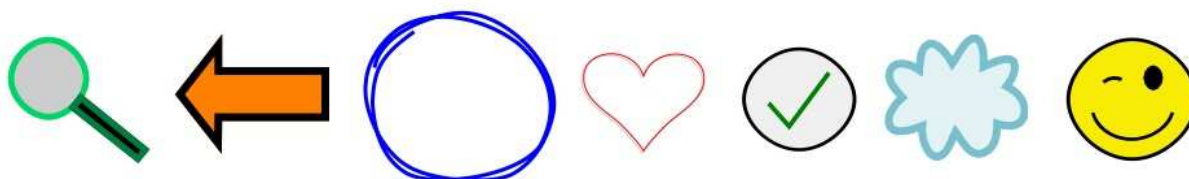
Każdy z kształtów, oprócz podstawowych opcji ustawień obrazów, posiada możliwość edycji za pomocą prostego narzędzia graficznego. Narzędzie to jest bardzo intuicyjne i pozwala dostosowywać kształt do wymogów użytkownika tylko w ograniczonym zakresie – rys. 12.

Rys. 12. Narzędzie edycji kształtów



Przykładowe kształty przedstawiono na rysunku 13.

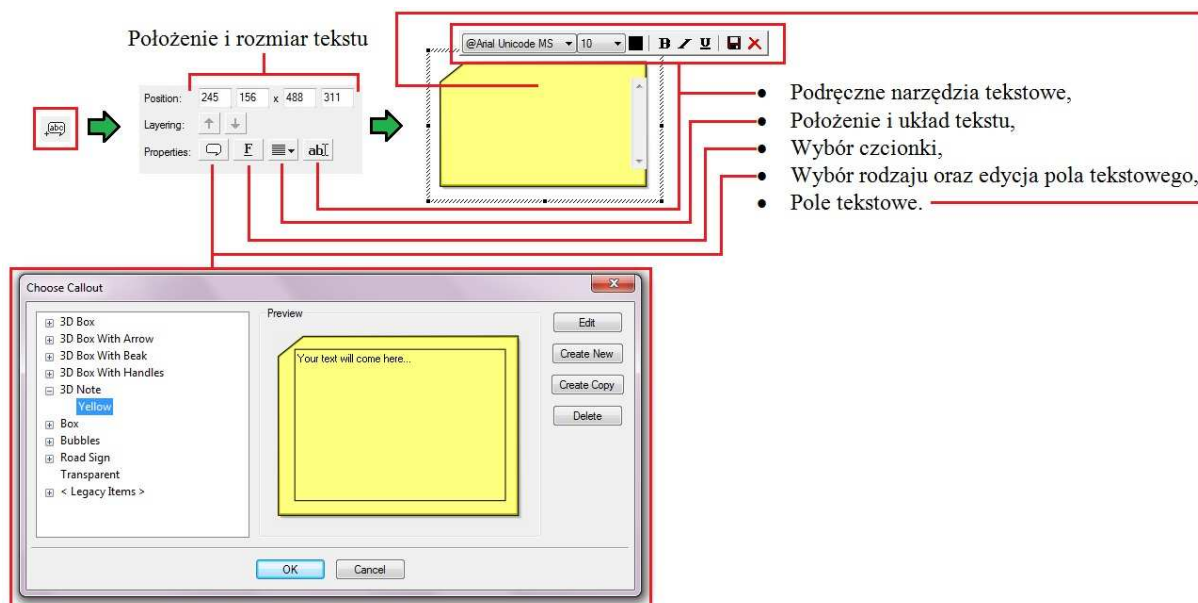
Rys. 13. Przykładowe kształty



## 5. Wstawianie pól tekstowych

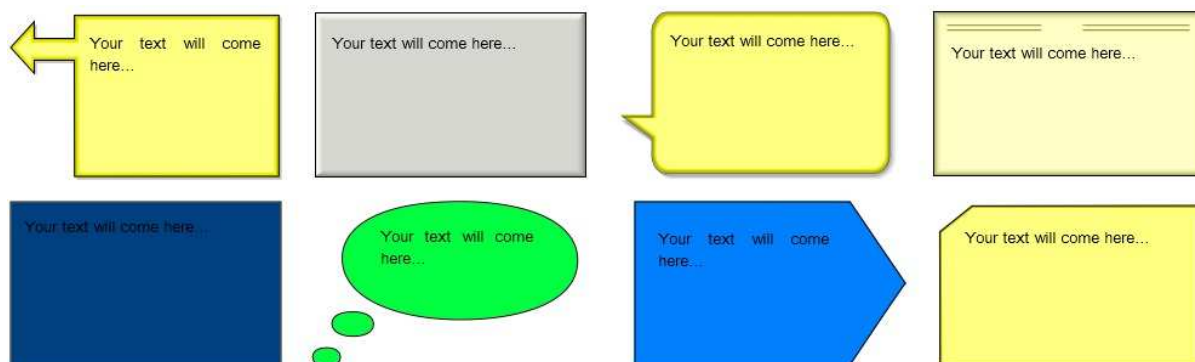
Wstawianie pól tekstowych umożliwia dodawanie komentarzy tekstowych podczas wyświetlania konkretnych slajdów/ramek. Istnieje możliwość konfiguracji zarówno tekstu (w aspekcie rozmiaru, czcionki, ułożenia itp.) jak również samego pola tekstowego (kolorystyki, stylu, kierunku odwołania itp.). Do dyspozycji użytkownika jest kilka rodzajów szablonów pól tekstowych (rys. 14) oraz proste graficzne narzędzie edycji tych pól (podobnie jak w przypadku kształtów).

Rys. 14. Wstawianie pól tekstowych



Przykłady różnych rodzajów pól tekstowych przedstawia rysunek 15.

Rys. 15. Przykładowe pola tekstowe





## 6. Wstawianie przycisków nawigacyjnych

Przyciski nawigacyjne umożliwiają inicjację (start) animacji oraz przełączanie poszczególnych slajdów/ramek w przód i w tył – rys. 16.

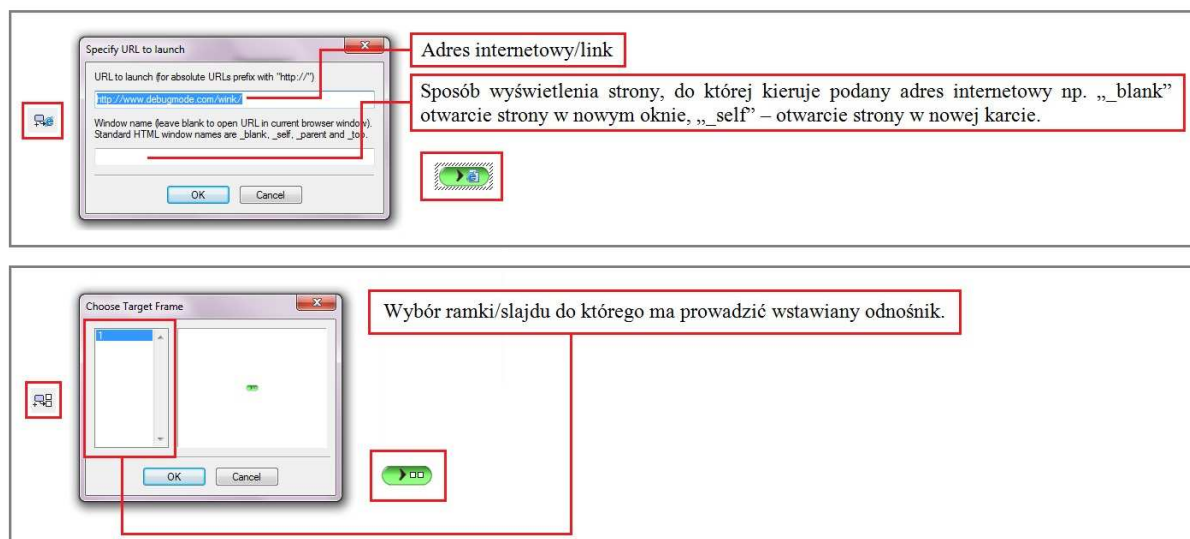
Rys. 16. Przyciski nawigacyjne



## 7. Wstawianie linków i odnośników wewnątrz dokumentu

Narzędzia odnośników przedstawiono na rysunku 17.

Rys. 17. Linki i odsyłacze do konkretnych slajdów



Po dokonaniu zmian za pomocą okna z opcjami wstawianych elementów należy zapisać przerobioną animację w pożądanym przez nas formacie. Najczęściej jest to format \*.swf. Zasady i ustawienia renderowania zostały przedstawione w materiałach e – learningowych. Także w tych materiałach przedstawione zostaną przykładowe animacje stworzone za pomocą programu Wink.