

## 7.2 Priprema za rad

Prije početka rada sa Movie Makerom na montaži filma, potrebno je da obezbjedite materijal od koga želite da montirate - napravite film. To je logično, prije montaže trebate obezbjediti „sirovi“ materijal, odnosno potrebno je da snimate film.

Način i snimanje filma zavisi od teme koju želite obraditi i tehnike kojom raspolazete. Danas svi imaju „pametni telefon“ koji ima mogućnost snimanja kratkih filmova. To je dovoljno za početak.

Ostali uređaji s kojih možete uvesti fotografije ili video zapise:

- digitalni foto-aparat, memorijske kartice kao što su Secure Digital (SD) ili CompactFlash,
- CD ili DVD,
- video-kamera koja snima na interni hard disk ili *fflashlash* memorijsku karticu,
- video-traka koja se nalazi u digitalnoj videokameri (DV) ili video-kameri visoke definicije (HDV),
- mobilni telefon koji ste povezali s računaram.

Ako imate bilo koji od ovih uređaja dovoljno je da imate ideju i scenario i možete započeti sa izradom i montažom sopstvenog filma.

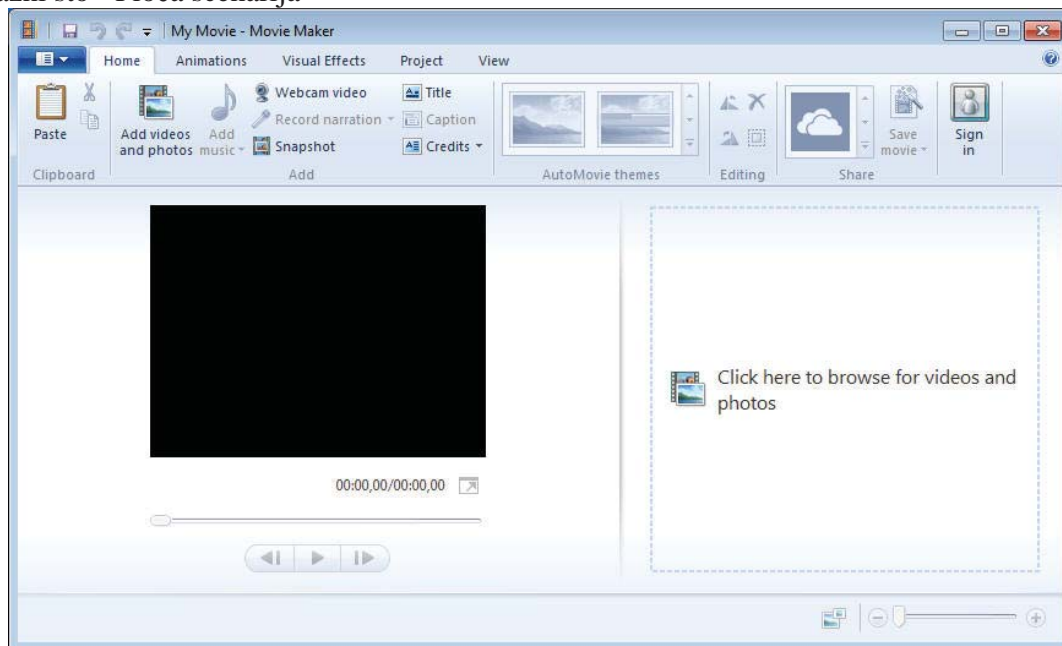
U filmu osnovna jedinica izlaganja predstavlja **kadar**. To je dio filma u kome se bez ikakvih prekida prati određen događaj. Pri radu na računaru umjesto termina kadar se kao sinonim pogrešno upotrebljava termin video zapis. Video zapis je kratko audiovizuelno djelo, što znači da se može sastojati od jednog ili više kadrova kojima se može dodati zvuk.

## 7.3 Radno okruženje

Radno okruženje WMM sastoji se od nekoliko osnovnih dijelova koji omogućavaju lako snalaženje i montažu filma.

Na slici su dati osnovni dijelovi:

1. Traka sa alatima
2. Dugme Movie Maker
3. Kartice s grupama
4. Grupe s alatima
5. Ekran za pregled
6. Navigator – alat za reprodukciju i pregled video zapisa
7. Montažni sto - Ploča scenarija

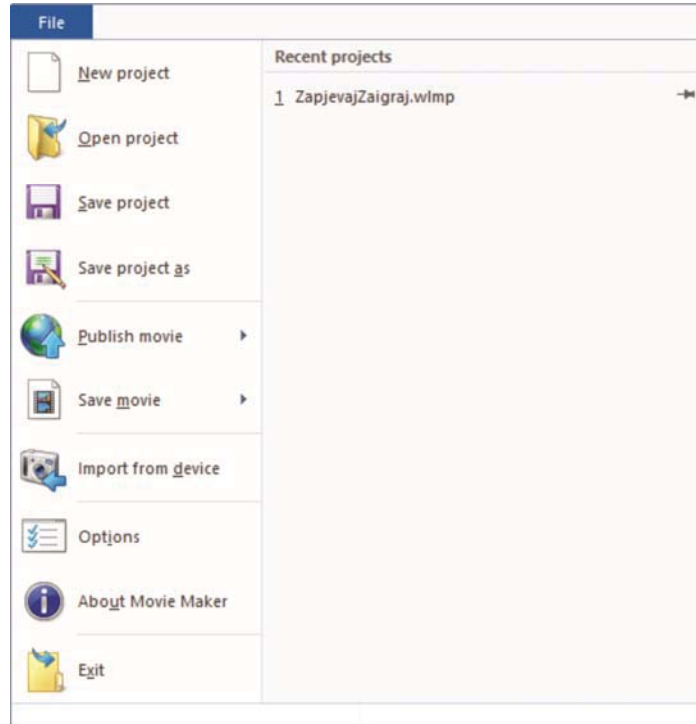


Slika 7.2 Radno okruženje

Izbor karice File daje mogućnost rada sa fajlovima.

Mogli bi zaključiti da postoje tri vrste fajlova sa kojima Movie Maker radi (vidi Sliku 7.3):

- Projektni fajlovi u kojima se obavlja montaža (project),
- Filmski fajlovi (movie) i
- Imort fajlovi uvezeni sa nekog eksternog uređaja..



**Slika 7.3 File meni Movie Makera**

## 7.4 Projekat i film

U programu Windows Movie Maker film se stvara iz projekta. Objasnimo **razliku između projekta i filma**.

**Projekt** se reprodukuje u programu WMM, a film se prikazuje u programu za reprodukciju ili web (mrežnom) prgledaču kada je film objavljen na webu.

**Projekt** se čuva/pamti kao datoteka **Windows Movie Maker projekta s programskom ekstenzijom .wlmp**, npr. mojProjekt.wlmp. **Film** se pamti kao **Windows Media Video (WMV) datoteka/fajl sa ekstenzijom .wmv**, npr., mojFilm.wmv.

Projekt sadrži podatke o rasporedu i vremenu prikazivanja fotografija, videozapisa, teksta, muzike, prelaza i efekata korišćenih u trenutnom projektu koji se nalaze na **ploči scenarija** - područje u programu u kojemu je prikazan redoslijed fotografija, videozapisa, muzike i teksta u projektu. Ovo je glavno područje za uređivanje, i možemo ga smatrati nekom vrstom **stola za montažu**.

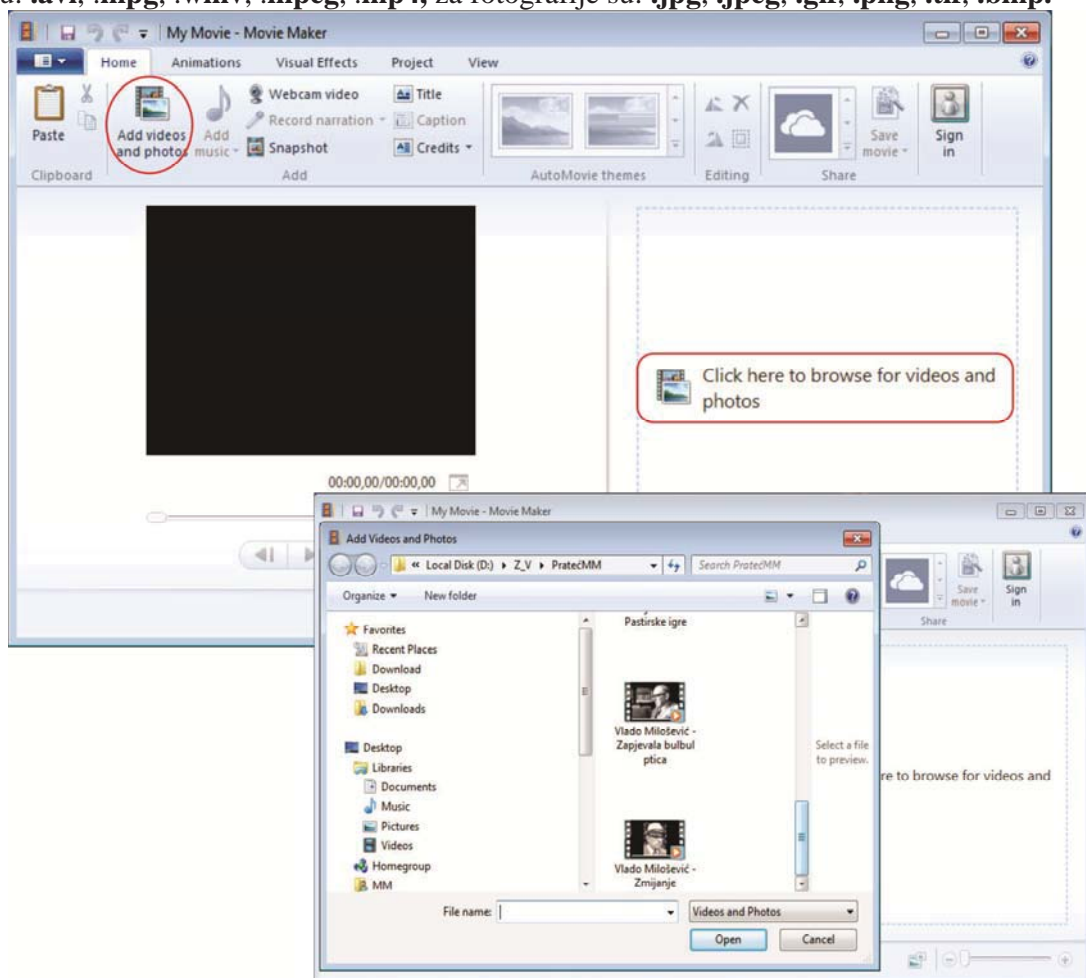
**Film je rezultat pamćenja** (sačuvaj-Save) ili objavljivanja **projekta kao filma**. **Film sadrži sve** fotografije, videozapise, tekst, muziku, prelaze i efekte koje ste dodali u jednoj WMV datoteci.

**Projekt sadrži veze prema** originalnim materijalima i efekte koji se primjenjuju na te materijale.

Projekte možete otvarati i gledati samo u Windows Movie Makeru, a film se može gledati u svim programima koji podržavaju WMV format.


## 7.5 Uvoz videozapisa i fotografija (Import video)

Prvi korak u izradi filma je dodavanje videozapisa (klipova) i fotografija u projekat. To znači da bi započeli uređivanje potrebno je da imate **pripremljen sirovi materijal** za obradu. Podržani formati za video su: **.avi, .mpg, .wmv, .mpeg, .mp4**, za fotografije su: **.jpg, .jpeg, .gif, .png, .tif, .bmp**.

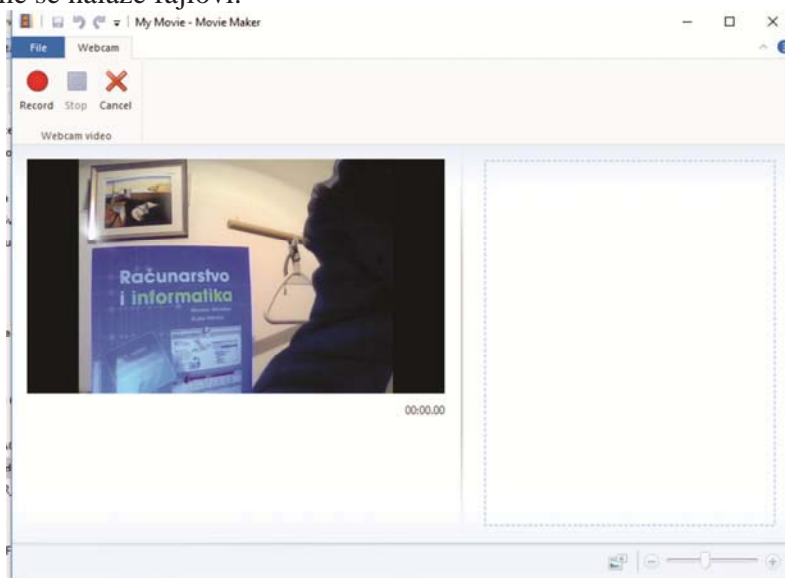


Slika 7.4 Dodavanje videozapisa i fotografija smještenih na računaru

Datoteke s fotografijama i videozapisima možete brzo dodati tako da ih *povučete* (prebacite) iz programa Explorer u Movie Maker. Stvara se neka vrsta veza koja WMM ukazuje gdje se nalaze fajlovi sa

fotografijama i videozapisima. Najčešće se import videozapisa, obavlja klikom na dugme  *Add videos and photos*. Nakon toga možete započeti uređivanje projekta. Kada radite izmjene, **izvorni video zapis i fotografije se neće promijeniti**.

Ako imate digitalne fotografije ili kratke videozapise u digitalnoj kameri, trebate uvesti (import) fotografije i videozapise u računar prije nego ih dodate u Movie Maker. Moguće je da ih zadržite na kameri, ali u tom slučaju kamera treba da je stalno priključena na računar i Windows je vide kao eksterni disk na kome se nalaze fajlovi.



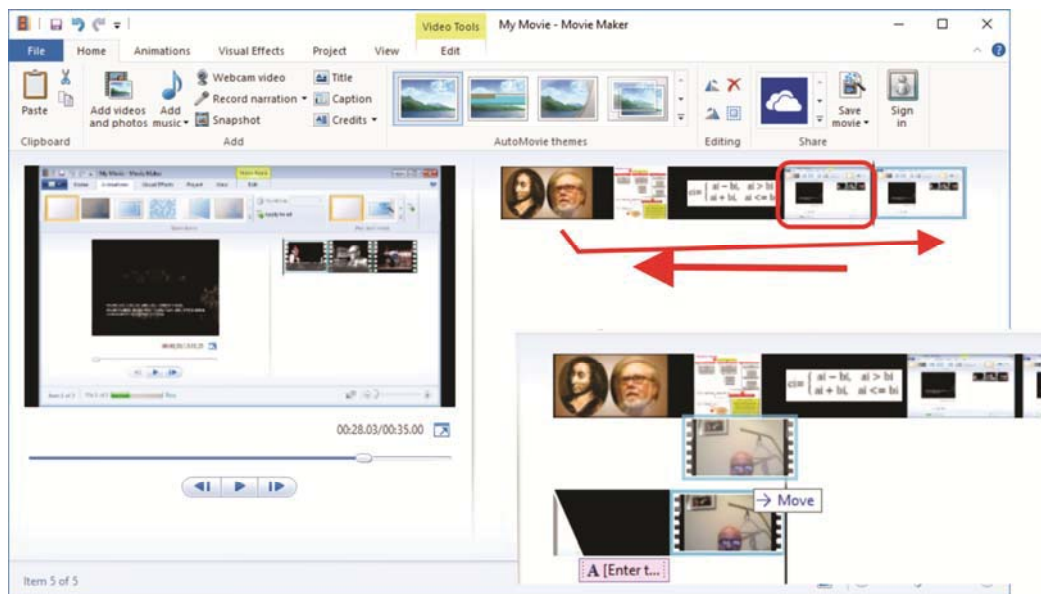
**Slika 7.5** Direktno snimanje i import video zapisa sa web kamere

Onog trenutka kada sa računarom povežete (uključenu) video kameru, putem USB ili FireWire kabla, Windows reaguje pokretanjem dijaloga Autoplay, gdje vam se, nudi više mogućnosti. Windows uvijek bira akciju (koju ste posljednju izabrali) kad god priključite ovaj uređaj (kameru). Dakle, pokrenete Movie Maker, povežete kameru i klik na Import video.

O terminu import (*import*) Riječ *import* prevodi se, između ostalog, kao uvoz, važnost, značenje, a često se uotrebljava i u izvornom obliku. Pojavom računara stvoreno je mnogo radnji i postupaka koji ranije nisu postojali. Riječ import, koristi se za opis postupka gdje se u program uvozi stvar koja dolazi van njegovih mogućnosti. Import obično znači da će program uvesti u svoje okruženje datoteku (file) ili sadržaj, koji sam, nije u stanju da generiše. Program za uvoz videa (Import video) vrši konverziju filma iz kamere u digitalni zapis i format prilagođen Windows okruženju.

### 7.6 Rasporedite stavke na ploči scenarija- Montaža na montažnom stolu-



Nakon što dodate videozapise i fotografije, sve je spremno za uređivanje filma. **Možete započeti s montažom:** raspoređivanjem videozapisa, fotografija, teksta i muzike na ploči scenarija.



Slika 7.6 Premještanje videozapisa na ploči scenarija

Koristeći tehniku *drag&drop* jednostavno *odvučete* i premjestite zapis, ili audio zapis sa jedne pozicije na drugu i tako mu odredite raspored. Možete premjestiti fotografiju ili videozapis na neko drugo mjesto na ploči scenarija ili opis premjestiti tako da se pojavi tokom prikazivanja neke druge fotografije ili videozapisa.

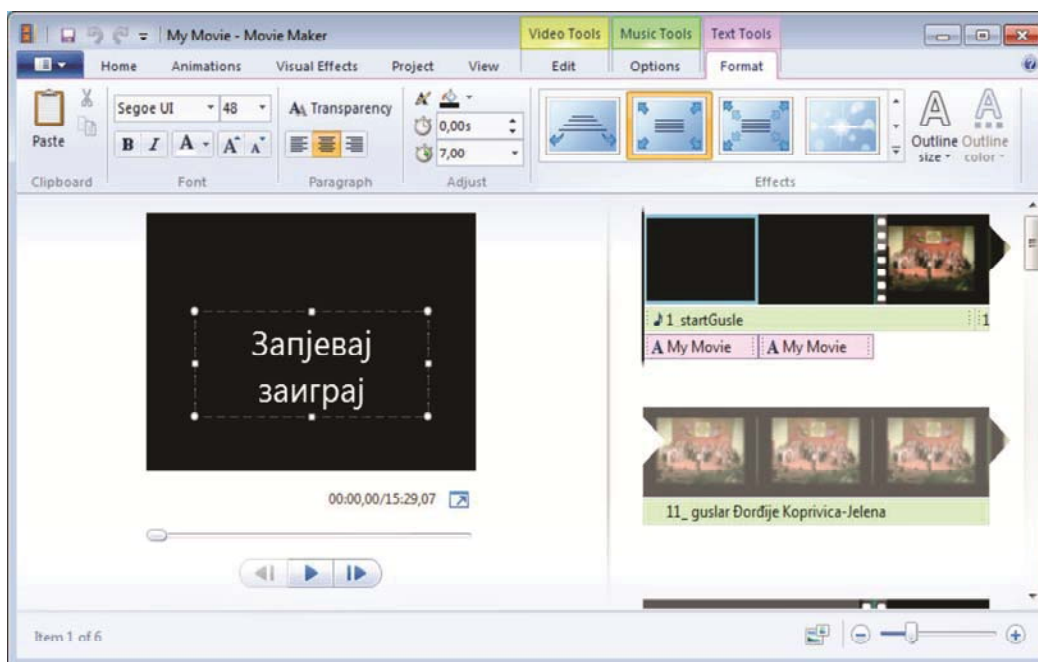
Ako želite da se neka fotografija ili videozapis pojavi više puta, možete ga kopirati i postaviti na ploču scenarija.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kliknite stavku koju želite kopirati. Na kartici Home u grupi Clipboard kliknite na  Kopiraj. Da biste odabrali više stavki, pritisnite i držite taster Ctrl, a zatim kliknite željene stavke.</li> <li>2. Povucite indikator reprodukcije na ploči scenarija do mjesta na koje želite premjestiti zapis (ili zapise). Na kartici Home grupi Clipboard kliknite <i>Paste</i>. Kopirani zapis će se naći na selektovanom mjestu.</li> </ol>
---	---

## 7.7 Dijeljenje podjela video zapisa

Često imate potrebu da iz postojećeg video zapisa izdvojite jedan dio. To se čini dijeljenje („sječanjem“) na dva zapisa i dok ne dobijete onaj dio koji želite.

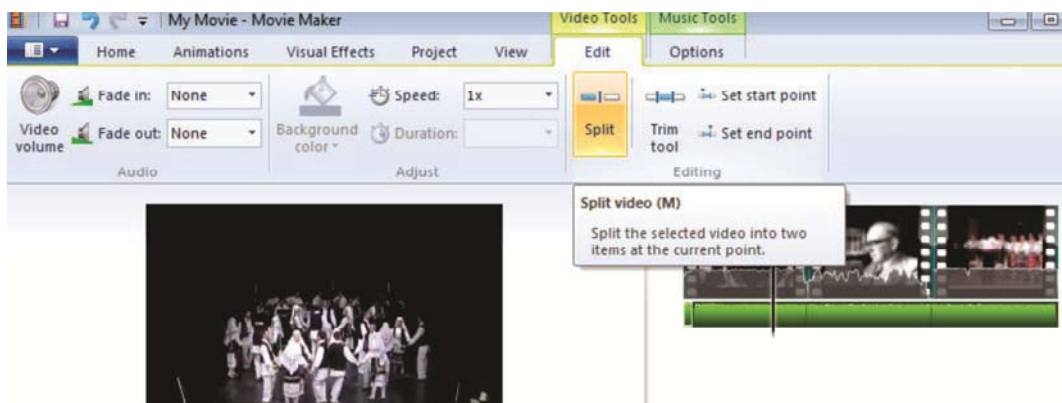
Prilikom razdvajanja video zapisa, podjelite ih na dva zapisa. Zatim možete jedan, ili oba zapisa ponovo da razdvojite u još manje zapise i tako dalje.



Slika 7.7 Video/Music/Text Tools Alati za uređivanje

Procedura za podjelu zapisa:

1. U montažnom stolu (oknu „Sadržaj“) kliknite na video zapis koji želite da razdvojite - podijelite. Ispod monitora za pregled kliknite na dugme *Play* (koje se nalazi u sklopu Navigatora za reprodukciju).
2. Kada zapis dođe do tačke koja je blizu one gdje želite da razdvojite zapis, kliknite na dugme *Stop*.
3. Koristite kontrole za reprodukciju ispod monitora za pregled da biste pronašli tačku gdje želite da razdvojite zapis.



Slika 7.8

4. Ispod monitora za pregled u Navigatoru zaustavite pregled klikom na dugme **Pause**



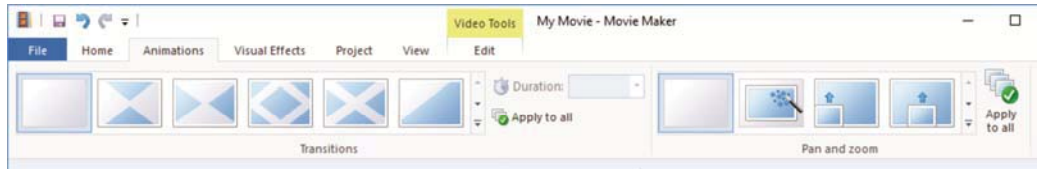
Pause (Space)

5. Kad kliknemo na dugme **Spilt** video zapis se podjeli na dva odvojena isječka. Sada možemo da odvojeno radimo sa oba dijela – možemo da postavimo drugi ispred prvog, obrišemo neki od ova dva dijela itd.

## 7.8 Dodajte prelaze i efekte

Prelaz određuje način na koji se jedan videozapis ili fotografija u filmu zamjenjuje sljedećim. Prelaz možete dodati i između pozadine naslova i fotografije ili videozapisa.

Prelaze definišete iz trake Animacija. Dvostrukim klikom na neki od prelaza možemo na monitoru videti način smijenjivanja isječaka - zapisa.



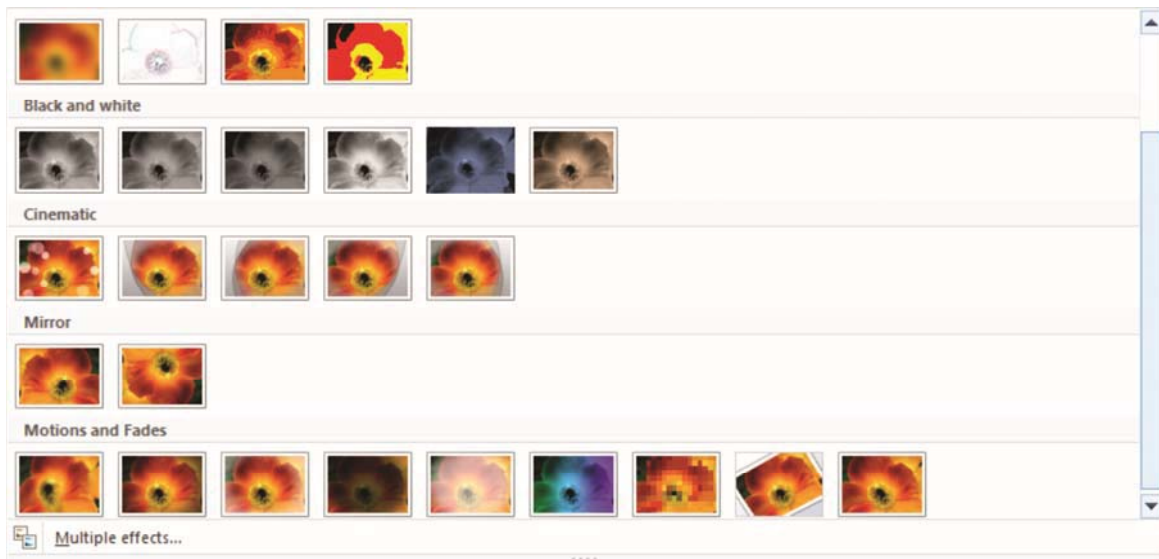
Slika 7.9 Efekti tranzicije (animacija prelaza) između video zapisa

### Zadatak:

Postavite dva video zapisa i pogledajte različite tipove prelaza između njih.

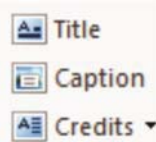
U Windows Movie Makeru možemo filmu dodati i posebne efekte tako da film postane crno - bijeli, izgleda starinski, izbledijelo ili se rotira...

Na Slici 7.10 je ponuda nekih od efekata. Efekti se najčešće primjenjuju na fotografije koje se postavljaju između video zapisa (kao kraj jednog i početak drugog zapisa) i služe za efektan prelaz koji povezuje dvije scene.



Slika 7.10 Ponuda efekata (Visual Effects)

## 7.9 Dodavanje teksta u film

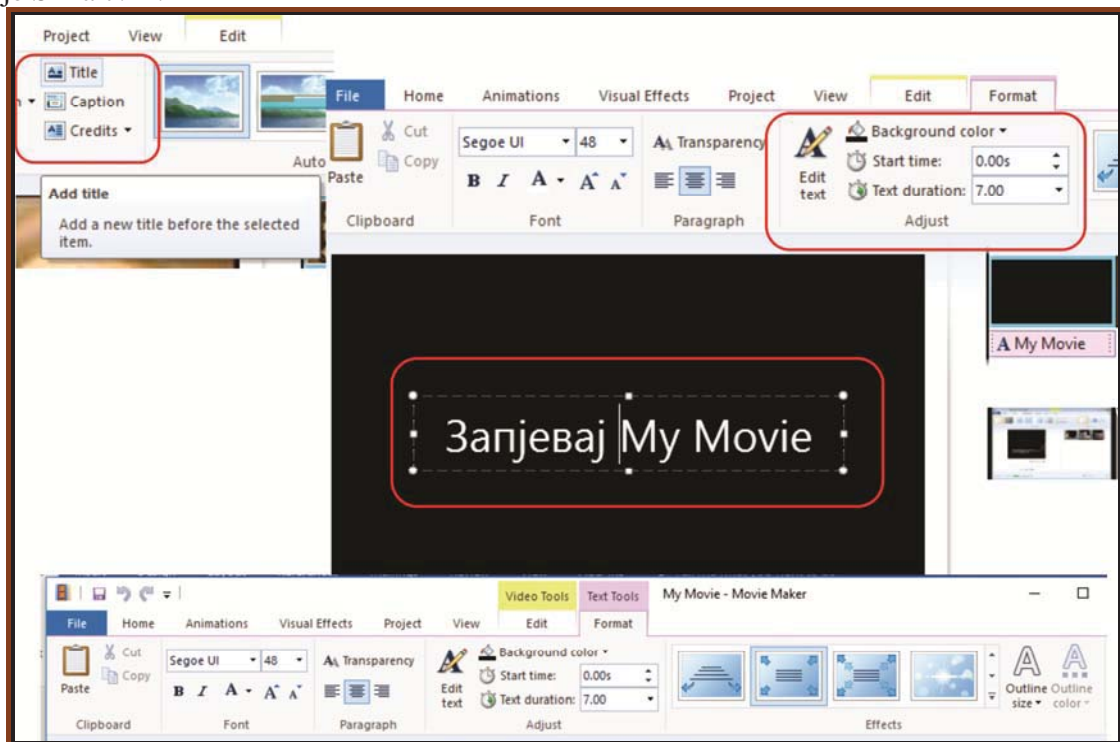


Komandama Text Tools može se dodati tekst da biste filmu tekstualne komentare i opise. Ove komande se nalaze u Home kartici.

Možete dodati sljedeće vrste tekstova, zavisno šta i kada želite da se pojavi u filmu:

- **Title** Naslov - tekst se prikazuje kao novi zapis na ploči scenarija **ispred** selektovanog zapisa. Naslov se u filmu prikazuje na jednojbojnoj pozadini s tekstem na vrhu.
- **Caption** Opis - tekst se prikazuje **preko** videozapisa u filmu.
- **Credits** Odjavna špica - tekst se prikazuje kao novi zapis **na kraju** ploče scenarija. Odjavna špica u filmu se prikazuje na jednojbojnoj pozadini s tekstem na vrhu.

Nakon što dodate tekst, možete mijenjati njegov izgled u filmu. Neke od mogućnosti uređivanja teksta ilustruje Slika 7.11.

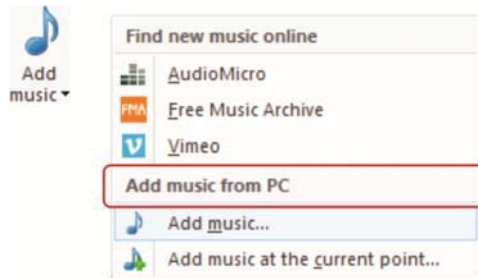


Slika 7.11 Pristup različitim alatima za uređivanje teksta



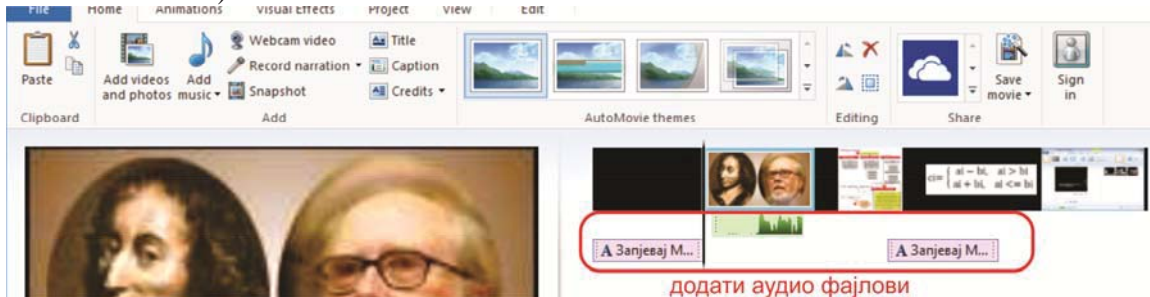
## 7.10 Dodajte ili utišajte zvuk

Muzika je jedan od načina za stvaranje atmosfere filma. Dodavanje muzike u Movie Maker vrlo je jednostavno. Alati koji se za to koriste su definisani su traci **Alatke za muziku** (koja se pojavljuje u naslovnoj liniji programa). Pjesme koje dodajete mogu biti različite vrste muzičkih fajlova kao što su MP3, WMA ili WAV<sup>1</sup>.



Slika 7.12 zahtjev za dodavanje audio zapisa

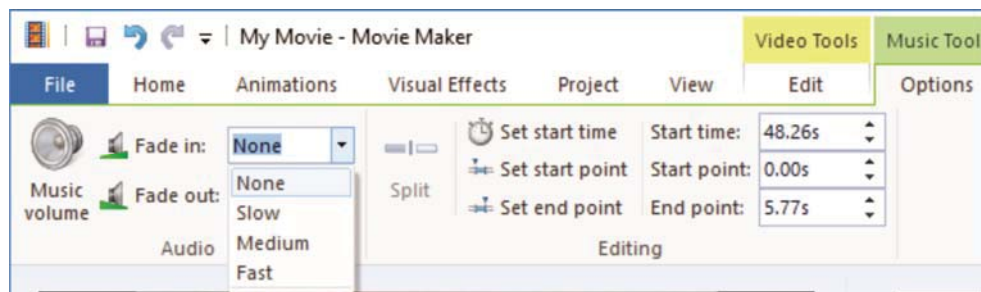
Prvo rasporedite video zapise. Koristeći alate sa Slike 7.12 rasporedite (pokrijete zvukom) video zapise (npr. Kao na Slici 7.13).



Slika 7.13

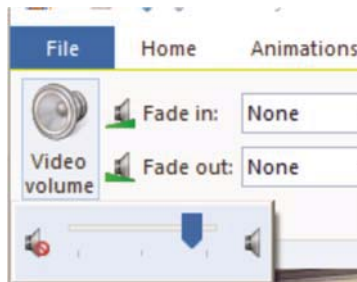
Unutar video zapisa može da postoji audio zapis i on će biti reprodukovan.

Postoji nekoliko jednostavnih alata za podešavanje audio fajlova i oni su prikazani za Slici 7.14.



Slika 7.14 Audio alati

Ukoliko želimo da zadržimo zvuk iz filma a dodamo mu novu muziku ili glas, moramo podesiti (izmiksati) koji će zvuk biti dominantan i njega pojačati na račun drugog, što je prikazano na Slici 7.15.



Slika 7.15 Podešavanje („miksanje“) video i audio zapisa

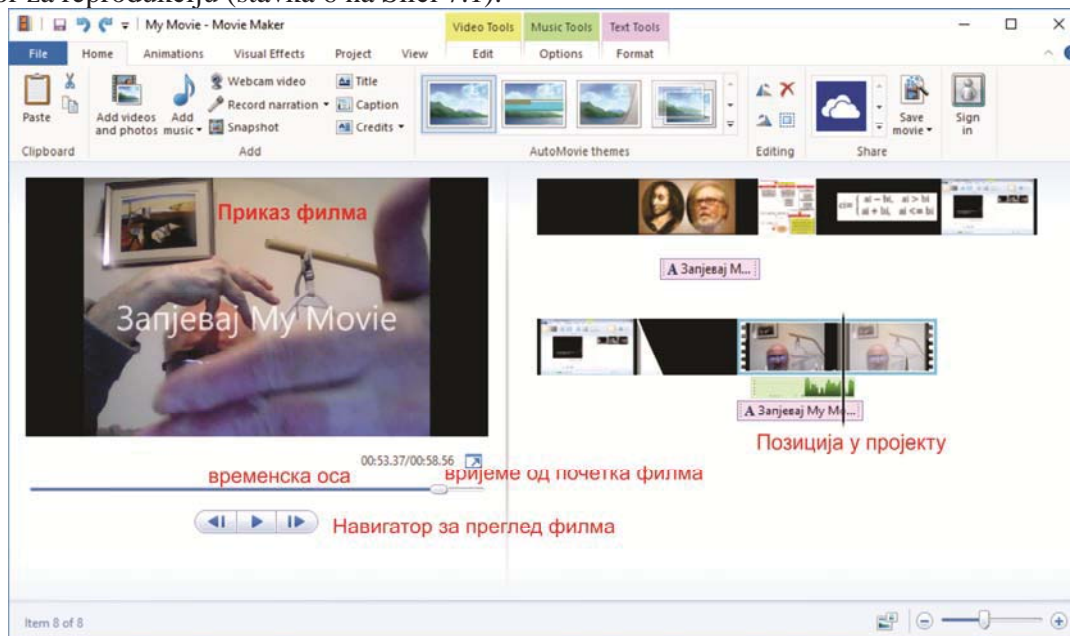
<sup>1</sup> Ovo su formati audio zapisa. Objašnjenje obrade zvučnih zapisa zahtijeva posebnu temu i ostavićemo ga za neku drugu priliku.

## 7.11 Brisanje objekata iz projekta

Najbrži i najlakši način da uklonimo neki objekat je da ga selektujemo i kliknemo na njega desnim tasterom miša pa iz kontekst menija izaberemo opciju Delete.

## 7.12 Pregled projekta

Prije nego što zapamtite film potrebno je da pogledate (i čujete) kako izgleda. To vam omogućuje navigator za reprodukciju (stavka 6 na Slici 7.1).

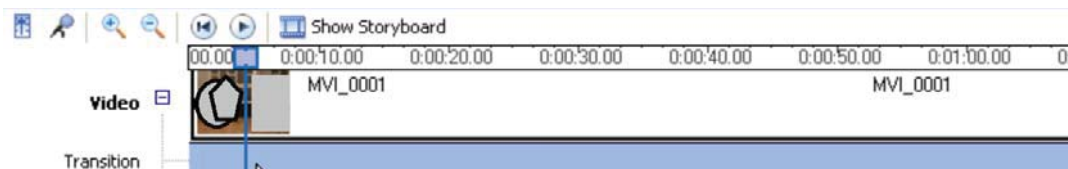


Slika 7.16 Pregled filma unutar projekta

Za otvaranje ranije započetog projekta izaberemo opciju **Open Project...** i iz dijaloga ranije napravljeni projekat i kliknemo na dugme **Open**.

Već smo rekli (i još jednom ilustrovali na Slici 7.16) da se u radnom prostoru, stolu za montažu nalazi monitor za prikaz, ispod koga se nalazi Navigator koji ima komandu za zaustavljanje prikazivanja filma, dugme za brzi povratak na početak, dugmad za kretanje kadar po kadar kroz film i dugme za brzi odlazak na kraj filma.

Neke verzije Movie Makera u sebi imaju uključenu i tzv. Vremensku liniju (Time line) kao na Slici 7.17.

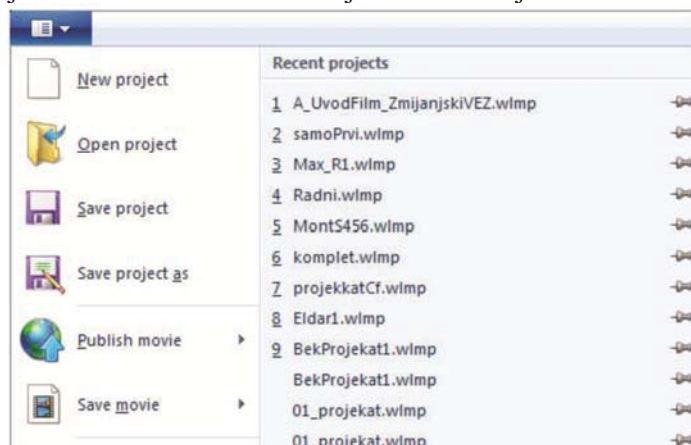


Slika 7.17 Time line

Ova linija je omogućavala lakše praćenje i montažu i video i audio zapisa, ali je u novijim verzijama izostavljena.

### 7.13 Pamćenje projekta

Projekat se pamti iz menija File komandama Save Project i Save Project as.



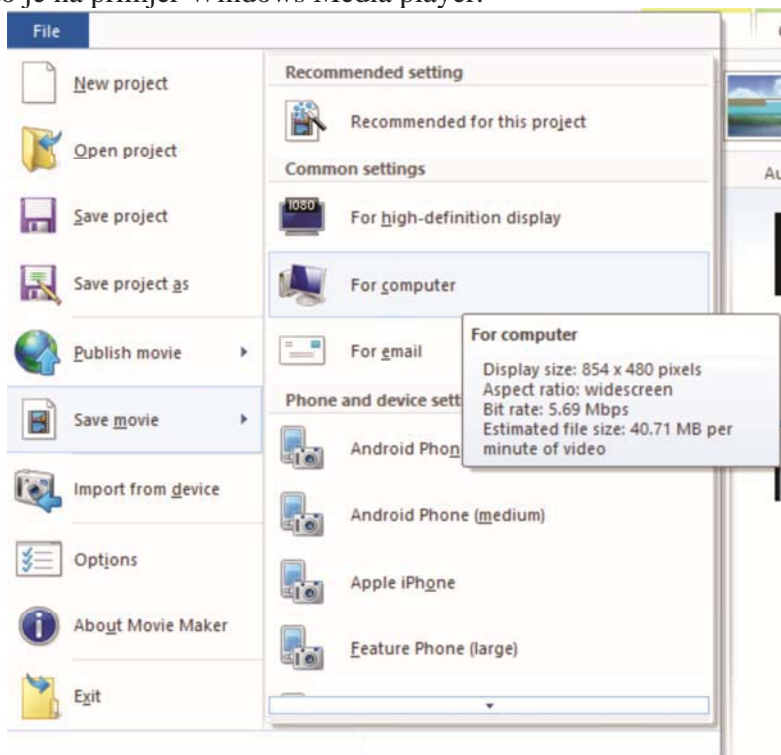
Slika 7.18 Ponuda za otvaranje i pamćenje projekta i filma

U slučaju dužeg rada na projektu preporuka je da ga „pinujete“ u Taskbar.

### 7.14 Pamćenje filma

Nakon što dovršite uređivanje projekta u Movie Makeru, spremni ste za završni korak, **pamćenje-spremanje- projekta kao filma**.

Iz ponude kao na Slici 7.19 izaberite naredbu  Save Movie. Klikom na link Save to my computer u grupi Finish Movie, automatski će se pokrenuti čarobnjak Save Movie Wizard. Film možete (i trebate) zapamtiti na računaru tako da ga možete otvoriti i pogledati pomoću nekog od programa za reprodukciju, kao što je na primjer Windows Media player.



Slika 7.19 Izbor uređaja gdje se želi pregledati film/Ponuda za pamćenje filma

U prvom koraku unosimo ime i lokaciju na kojoj će film biti zapamćen. U sljedećem koraku moramo da odlučimo o kvalitetu i veličini filma. Ako kliknemo na link Show more choices... pojavice se opcije za optimizaciju filma.

- **File type** određuje format datoteke i može biti **Windows Media Video (WMV)** ili **Audio-Video Interleaved (AVI)**. AVI je format koji podržava većina video plejera i internet pregledača.
- **Bit rate** ili brzina prenosa izražava se u broju kilobitova u sekundi. Sa povećanjem brzine povećava se kvalitet filma, ali i njegova veličina.
- **Display size** daje su širinu i visinu prikaza filma u pikselima.
- **Aspect ratio** predstavlja odnos širine i visine.
- **Frames per seconds** izražava je broj slika u sekundi.

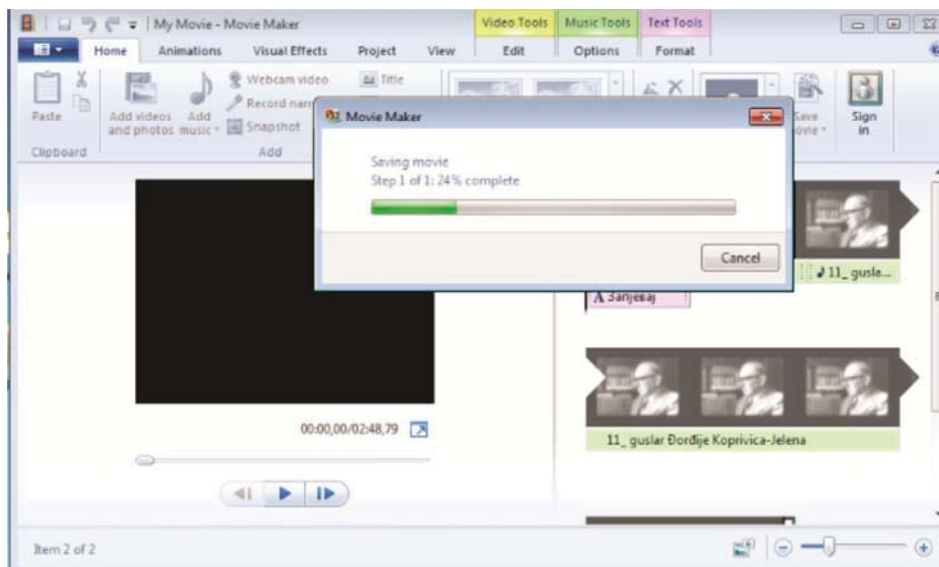
Pri izboru postavki za pamćenje filma na računaru razmotrite - analizirajte:

- **Kvalitetu videozapisa u projektu te način reproduciranja filma.**

Npr., ako vaš film sadrži video zapis visoke rezolucije (HD) i film namjeravate prikazivati na računaru, odgovarajuću rezoluciju na primjer 1080 p ili 720 p.

- **Odnos proporcija fotografija i video zapisa, te projekta.** Ako sve fotografije i videozapisi imaju isti razmjer proporcija kao i projekt, odaberite postavku koja odgovara razmjeru proporcija fotografija i video zapisa te projekta. Tako sprečavate pojavljivanje crnih traka gore i dolje, lijevo i desno ili sa svih strana u filmu. Ako fotografije i video zapisi imaju različite proporcija, možete odabrati postavku **široki ekran** (razmjera proporcija poput prikaza u bioskopu 16:9) ili **standardni** razmjera (4:3).

- **Namjeravate li film dijeliti e-poštom, prenijeti ga na prenosni uređaj ili na mobilni telefon.** Ako namjeravate dijeliti film (*share*), odaberite jednu od postavki kojom se stvara manja filmska datoteka za **e-poštu** (za slanje filma kao dodatka - attached u poruci e-pošte) ili za **mobilni uređaj** (za prenos multimedijalnih poruka mobilnim telefonom).




Slika 7.20 Pamćenje filma (konverzija projekta u film)

Nakon izvršenih podešavanja kliknemo na **Next**, a zatim u novom prozoru na **Finish** i sačekamo da se film zapamti na predviđenoj lokaciji. Ova procedura može potrajati nešto duže. Podaci se konvertuju iz lokacija gdje se nalazio „sirovi materijal“ spajaju i povezuju u definisanim formatima i rezoluciji i kao takvi pamte na disk. Ponekad se za ovu proceduru koristi termin renderovanje. U ovom slučaju to znači prevođenje i uskađivanje različitih video formata u jedinstven video zapis.

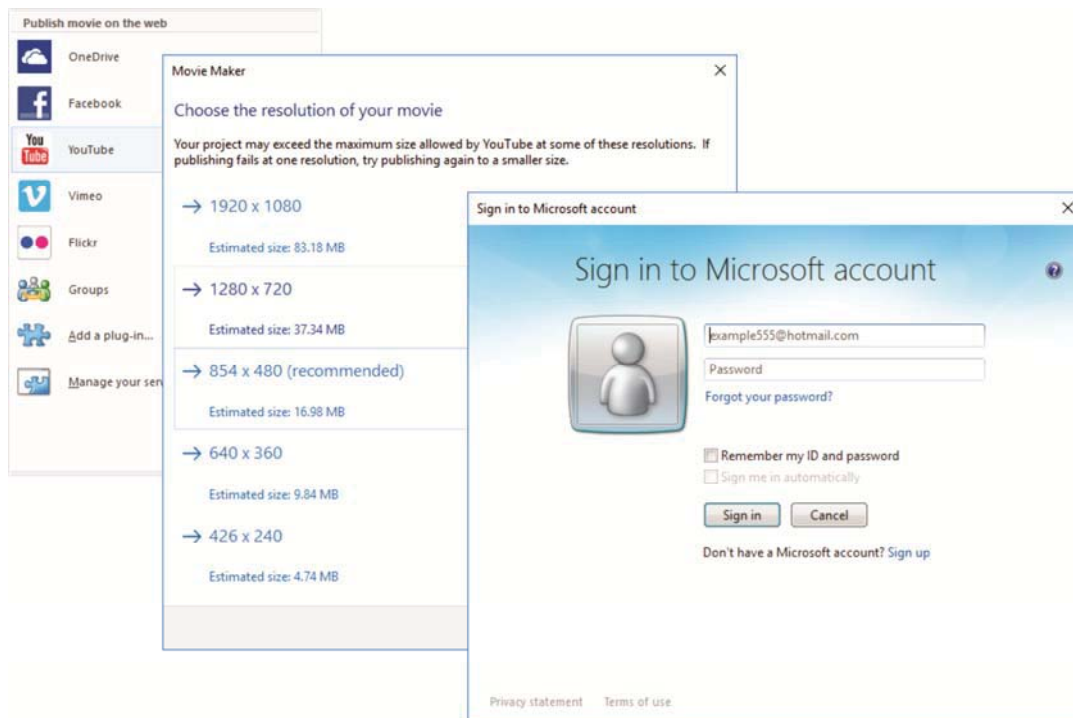
**Obratite pažnju na veličinu raspoloživog prostora na disku.** Ako na hard disku računara imate malo raspoloživog prostora, odaberite nižu rezoluciju (što logično ima za posledicu manju filmsku datoteku).

## 7.15 Objavite film

Film iz Movie Makera možete brzo objaviti na internetu kako biste ga podijelili s prijateljima i drugima

u samo nekoliko klikova. Iz menija sa Slike 7.19 izaberite naredbu Publish Movie  (Objavi film). Ona vam nudi da izaberete željeno (ciljno) mjesto gdje ćete objaviti film. Jednostavno svoje filmove možete objaviti na najpopularnijem servisu te vrste YouTube, ili na Facebooku, SkyDriveu, Flickru itd.

Pod pretpostavkom da znate performanse servisa, sve ostalo ćete obaviti sa nekoliko klikova. Na Slici 7.21 je data ilustracija prijave na YouTube.



Slika 7.21 Ilustracija načina objavnjivanja filma na Youtube servisu

Zadatak i zadaća:

Snimite film koji predstavlja vašu ulicu.

Film treba da ima bar tri kadra i da bude praćen odgovarajućom muzikom i prelazima.

Razmislite o slobodnoj temi koju bi željeli predstaviti filmom.

**THE END -WMM-**

### Tema 7: Ključne riječi i pojmovi

projekat, scenario, prelaz, animacija

### Tema 7: Nepoznate riječi i akronimi

Jezički interfejs, import video, kadar