

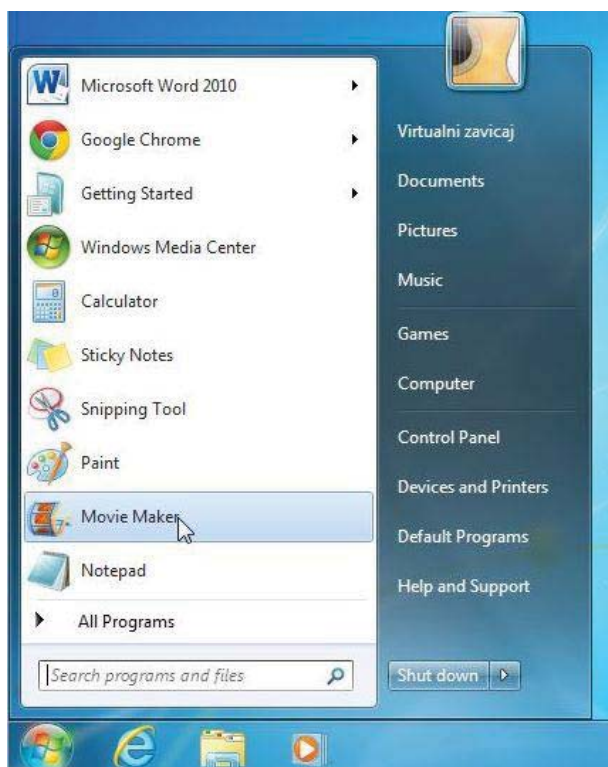
4. Kreiranje filma sa određenom temom u programu *Movie Maker*




4.1. Pokretanje i izgled prozora *Movie Makera*

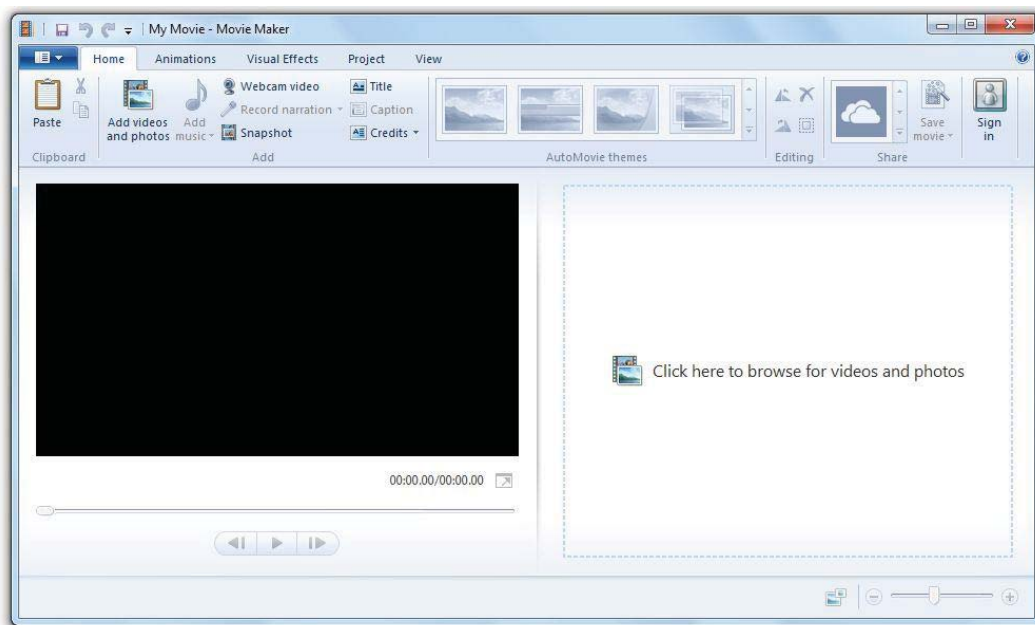
Sa operativnim sistemom **Windows 7** i programom **Movie Maker**, lakše je nego ikad da napravite svoj film i da ga delite sa drugima. Program **Movie Maker** nije obuhvaćen operativnim sistemom **Windows 7**, on je deo softverskog paketa **Windows Essentials**, koji uključuje i alate za rad sa fotografijama, slanje poruka, mejlova, društvene mreže itd. Obrada filmova u programu **Movie Maker** je jednostavna kao nizanje scena, fotografija i pokreta gde god želite. Možete koristiti i opciju **AutoMovie** u kome program **Movie Maker** pravi film za vas. U nekoliko koraka, možete deliti svoje filmove na kanalima društvenih mreža **YouTube** i **Facebook** ili ih postavite na **Skydrive**. Možete gledati svoj film zajedno sa prijateljima dok četujete na **Windows Live Messenger**-u.

Za pokretanje programa potrebno je da kliknemo na **Start** dugme i iz podmenija **All Programs** izaberemo **Movie Maker** (Slika 1).




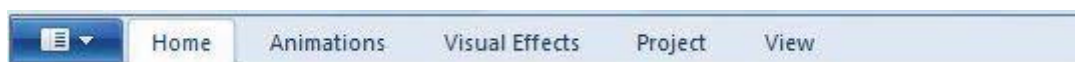
Slika 1

Da biste saznali da li je program **Movie Maker** već instaliran na vašem kompjuteru, kliknite na dugme Start , otkucajte **movie maker** u search boks, i vidite da li se pojavljuje u listi rezultata. Otvara se radni prozor programa (Slika 2).



Slika 2

U radnom prozoru ispod linije zaglavlja, desno od ikonice za padajući meni  je glavna linija menija (Slika 3).



Slika 3

Klikom na svaki od ovih menija otvara se linija sa alatima, kojima možete otvoriti postojeći projekat, ili započeti novi, ili uvesti (importovati) fotografije sa uređaja kao što je kamera, ili sačuvati postojeći projekat. Takođe možete sačuvati ili editovati film spreman za gledanje, koristeći **media player**.

4.2 Datoteke u programu *Movie Maker*

Sledeće tipove audio, video i grafičkih datoteka možete da dodate u Movie Maker.

Datoteke sa projektima

Tipovi (formati) datoteka sa projektima	Oznake tipa datoteke
Windows Movie Maker datoteke sa projektima	.mswmm
Movie Maker datoteke sa projektima	.wlmp

Video datoteke

Tipovi (formati) video datoteka	Oznake tipa datoteke
Datoteke formata „Windows Media Video“ (WMV datoteke)	.wmv
Windows Media datoteke	.asf i .wm
AVCHD datoteke	.m2ts, .mts i .m2t
Apple QuickTime datoteke	.mov i .qt
DV-AVI datoteke	.avi
Datoteke formata „Microsoft snimljeni TV program“	.dvr-ms i .wtv
MPEG-4 video datoteke	.mp4, .mov, .m4v, .3gp, .3g2 i .k3g
MPEG-2 video datoteke	.mpeg, .mpg, .mpe, .m1v, .mp2, .mpv2, .mod, .vob i .m2t
MPEG-1 video datoteke	.m1v
Motion JPEG datoteke	.avi i .mov

Grafičke datoteke

Tipovi (formati) grafičkih datoteka	Oznake tipa datoteke
Datoteke formata „Joint Photographic Experts Group“ (JPEG datoteke)	.jpg, .jpeg, .jfif i .jpe
Datoteke formata „Tagged Image File Format“ (TIFF datoteke)	.tif i .tiff
Datoteke formata „Graphics Interchange Format“ (GIF datoteke)	.gif
Windows Bitmap datoteke	.bmp, .dib i .rle
Datoteke ikona	.ico i .icon
Datoteke formata „Portable Network Graphics“ (PNG datoteke)	.png
Datoteke formata „HD Photo“	.wdp

Audio datoteke

Tipovi (formati) audio datoteka	Oznake tipa datoteke
Datoteke formata „Windows Media Audio“ (WMA datoteke)	.asf, .wm i .wma
Datoteke formata „Pulse-code Modulation“ (PCM datoteke)	.aif, .aiff i .wav
Datoteke formata „Advanced Audio Coding“ (AAC datoteke)	.m4a
MP3 datoteke	.mp3
Sve video datoteke podržane u programu Movie Maker	

4.3 Određivanje redosleda aktivnosti u procesu kreiranju filma

U kreiranju jednog filma važni su koraci i redosled radnji koje ćemo preduzeti. Zato, pri režiranju bilo kog filma krećemo od scenarija i prema njemu kreiramo potrebne video i audio materijale, montiramo materijale i na kraju ih publikujemo u vidu filma. Potrebni koraci u izradi filma se mogu definisati na sledeći način:

- definisanje teme kojom će se naš film baviti i pisanje scenarija u kome ćemo tačno odrediti koje audio i video materijale treba da kreiramo, u kom programu ćemo raditi na filmu i na kraju, kako ćemo film koristiti i u koje svrhe ga objavljivati;
- kreiranje potrebnih materijala: fotografija, video snimaka, muzičkih zapisa koje ćemo koristiti u filmu;
- kreiranje novog projekta u programu **Movie Maker**;
- preuzimanje materijala u vidu fotografija ili video snimaka sa eksternog uređaja (veb kamera, fotoaparati) ili sa računara;
- snimanje ili preuzimanje narativne priče (muzičke pratnje) u vidu muzičkog zapisa;
- aranžiranje svih audio i video materijala;
- čuvanje konačnog filma u formatu određenom prema potrebi;
- publikovanje filma: postavljanje filma na internet strani koja je tome namenjena, prezentacija filma učenicima u učionici ili objavljivanje filma na neki drugi način.

Kada biramo temu za naš film moramo voditi računa o tome da je sama tema dovoljno inspirativna i da nam pruža mogućnost da objedinimo znanje koje smo stekli u radu sa audio i video materijalima, kao i poznavanje savremenih trendova u svetu i kod nas.

4.4 Biranje teme filma

Korisnik programa **Movie Maker** mora da posveti podjednaku pažnju kako tehničkom delu svoga filma tako i estetskoj vrednosti koju želi da pokaže i poruci koju filmom želi da pruži.

Jedan od najvećih izazova svih početnika u radu sa multimedijom je kreiranje filmova o prirodi ili običajima svog kraja. Razlozi za to su obilje fotografija i video materijala koje možemo da napravimo na tu temu kao i posebnost takvih filmova u pogledu različitosti krajeva i kultura o kojima govore.

Takođe, ako vam je cilj da svoj film postavite na neku od internet strana, postoji uvek više nivoa zastupljenosti na Internetu kao globalnoj mreži, za koje bi takav sadržaj mogao da bude namenjen. Film u kome ćete opisati svoj grad, jedno godišnje doba i neke druge specifičnosti je odličan materijal za lokalni sajt vašeg grada, ali takođe i za sve sajtove na državnom i svetskom nivou, koji se bave popularizacijom različitih kultura, turizma i na kraju očuvanja kulturne baštine.

Ako ste odabrali godišnje doba ili praznik za koji mislite da vašem kraju daje najviše mogućnosti da se predstavi u najlepšem svetlu sa svim svojim osobenostima i kulturološkim karakteristikama, definišite temu i krenite sa radom. Predlažemo da tema za kreiranje filma bude *Zima i novogodišnji praznici u mom kraju*.

4.5 Snimanje fotografija, video i audio materijala

Potreban materijal za kreiranje filma bi mogao da sadrži:

- početni video snimak na kome ćete predstaviti sebe;
- nekoliko fotografija divnih zimskih pejzaža kraja u kome živite;
- film o kićenju jelke ili o svečanom izgledu vašeg okićenog grada;
- kao muzičku pozadinu, neku od bezbroj melodija koje govore o Novoj godini i božićnim praznicima;
- nekoliko slika vezanih za božićne praznike i običaje;
- priču kojom ćete na najbolji način predstaviti sav materijal od koga ste napravili film i što je najvažnije saopštiti poruku koju želite da vaš film nosi.

Materijal koji je potreban za kreiranje jedne lepe zimske priče, predstavlja dobru osnovu za početak. Kao i u bilo kom drugom kreiranju umetničkog sadržaja ovo sve ne mora da bude konačan spisak potrebnog materijala. Sve ono što, u skladu sa objašnjenim koracima, niste predvideli možete u bilo kom trenutku kreiranja filma naknadno dodati. Čak i onda kada film eksportujete u bilo kom formatu podržanom u programu **Movie Maker**, uvek se možete vratiti na sačuvani projekat i editovati kreirani film.

Kreiranje fotografija i video snimaka

Kao prvi zadatak koji se očigledno nameće je prikupljanje potrebnih fotografija i video snimaka. Za snimanje kvalitetnih fotografija i video snimaka možete koristiti digitalni fotoaparatus, digitalnu ili veb kameru ili mobilni telefon.

Da bi smo napravili dobru fotografiju i jasan film moramo voditi računa o položaju svetla. Svetlost različito utiče na fotografiju. Postoje četiri slučaja kako svetlo može da pada na objekat fotografisanja: sa strane, sa leđa, sa prednje strane i odozgo. Kada svetlo dolazi sa strane, a to je slučaj u jutarnjim i popodnevnim satima, na fotografiji će se stvoriti veoma zanimljive senke i biće istaknuti detalji. Kada svetlo dolazi sa leđa ono vrlo lako može da "prevari" fotoaparata da smanji ekspoziciju i time zatamni sliku. To je zato što je prednji deo objekta slikanja u senci. U tom slučaju povećavamo ekspoziciju ili koristimo blic. Ukoliko, pak, svetlo pada sa prednje strane, iz pravca fotoaparata, na slici će se pojaviti male senke, a detalji na slici neće se videti dobro. Ovaj slučaj je dobar za slikanje jer ne moramo dodatno da podešavamo fotoaparata. Jutarnje i večernje sunce daju odlično osvetljenje, ali možemo imati probleme pri snimanju u podne, jer svetlost pada odozgo na predmet koji snimamo. Tada se na fotografiji mogu pojaviti objekti koji su previše osvetljeni. Ukoliko se slika osoba, onda joj se gornji deo nosa jako osvetli i oko očiju joj se javljaju senke.

Pored smera svetlosti moramo voditi računa i o tome da li je svetlo direktno ili difuzno (raspršeno). Direktno svetlo dolazi samo iz jednog jakog izvora kao što je, na primer, sunce. Tada na fotografiji dobijamo jake kontraste između objekata koji su osvetljeni i onih koji su u senci. Kod difuznog svetla objekat koji se slika je osvetljen iz više pravaca. Kada je maglovit ili oblačan dan sunce proizvodi difuzno svetlo. Objekti koji su na slici napred, tada su bolje osvetljeni i jasnije se vide, dok se oni u pozadini slabije vide. Difuzno svetlo možemo dobiti i pomoću veštačkog svetla.

Kada želimo da fotografišemo sitne objekte, takve fotografije se zovu makro fotografije. Pozadina objekta u tom slučaju mora da bude što kontrastnija u odnosu na objekat koji se snima, kao papir sa neutralno sivom bojom sa malo jačim sivim prugama.

Dobro je obratiti pažnju na neka osnovna pravila pri snimanju i izradi filmova:



Pre snimanja dobro je napraviti scenario i po njemu pripremiti scene. Prilikom snimanja dobro je napraviti više video sekvenci iz više uglova i naknadno ih iseći i složiti u celinu, te dobro izmontirati, pri čemu je poželjno imati više video materijala nego što je planirana dužina samog filma;



Svetlost ne sme da pada direktno na objektiv kamere. Za snimanje je dobro koristiti rane jutarnje ili kasne popodnevne sate. Ako se snimanje izvodi po jakom suncu treba pomeriti kameru u senku ili napraviti sopstvenu senku (pomoću kišobrana na primer), promeniti perspektivu snimanja ili osvetliti objekat snimanja reflektorom (ili koristiti filtere). Pozadina za snimanje ne sme da bude dominantna jer odvlači pažnju prilikom gledanja. Pri snimanju providnih objekata potrebno je da se odabere pogodna pozadina. Pozadina bi trebalo da je tamnija i rebrasta. Svetlost kod snimanja providnih objekata treba da pada sa bočne strane objekta snimanja ili da se izvor svetlosti nalazi iza objekta snimanja.



Pri snimanju, kretanje kamera i zumiranje treba da budu spori i nežni, bez brzih i naglih pomeranja. Da prilikom snimanja ruka ne bi podrhtavla, dobro je koristiti stativ. Poželjno je približiti se što više objektu snimanja, a softverski zum upotrebljavati samo kada fizičko približavanje nije moguće. Primena klasičnih pravila fotografije kao što su pravilo trećine, balansa, uokviravanja i rasporeda linija koje vuku pogled, može doprineti vizuelnoj atraktivnosti snimljenog video materijala. Na video snimku je dodatno važna dinamika scena i događaja. Za snimanje arhitektonskih i muzejskih objekata u obrazovne svrhe promena scena treba da bude spora, dok za prezentovanje realnih situacija treba da bude slična kao realnom životu.



Dobro je odvojeno snimiti i nasnimiti zvuk pri montiranju filma, da se ne bi čulo disanje kamermana ili zveckanje njegove opreme. Tada se i dinamika zvukova koji se dodaju naknadno može određivati u toku montaže filma. Sam zvuk se može snimiti na drugačijem udaljenju nego što je snimljen video, što omogućava da se istakne neki govornik, pravilno snimi dijalog gde se oba govornika jednako dobro čuju, smanji pozadinski šum ili da se iseku neki slučajni zvuci i dr. Odvojeno snimljen zvuk je moguće i obraditi pre ubacivanja u film.



Posle snimanja video i audio materijala, na red dolazi montaža filmova, koja se odvija po planu koji je napravljen na osnovu scenarija, ali može da bude modifikovan u toku montaže ako se za to ukaže potreba. Pri montaži se mogu ubrzati ili usporiti događaji (multipliciranjem svakog frejma (kadra) se usporava kretanje, a ubrzanje postiže sečenjem nekih frejmova, ili montiranjem izvučenih po događaj ključnih frejmova). Redosled događaja i scena, dinamika scena i trenuci reza su jako važni za doživljaj o filmu. Dodavanje naracije, zvuka ili muzike je obavezno. Opciono je dodavanje titla i prelaznih efekata.

Ako je program **Movie Maker** instaliran na operativnom sistemu **Windows 7** i imate veb kameru povezanu i instaliranu na vašem računaru, možete odmah praviti video snimak uživo. Veb-kamere su uglavnom povezane sa računarom preko **USB** konekcije, dok noviji laptopovi, gotovo svi, imaju već ugrađenu veb-kameru.

Kreiranje audio zapisa


Audio zapise u vidu muzičkog zapisa možete napraviti i editovati u programu **Audacity**. Ukoliko želite da muzičku podlogu za svoj film koristite audio zapis koji već postoji na internetu možete ga pronaći pretragom na najpoznatijem kanalu za objavljivanje audio i video zapisa **www.youtube.com**. Snimanje glasa (**narativne priče**) obezbeđuje sam program **Movie Maker** i u njemu možete uraditi i konačno aranžiranje i kombinovanje svih fotografija, audio i video materijala.

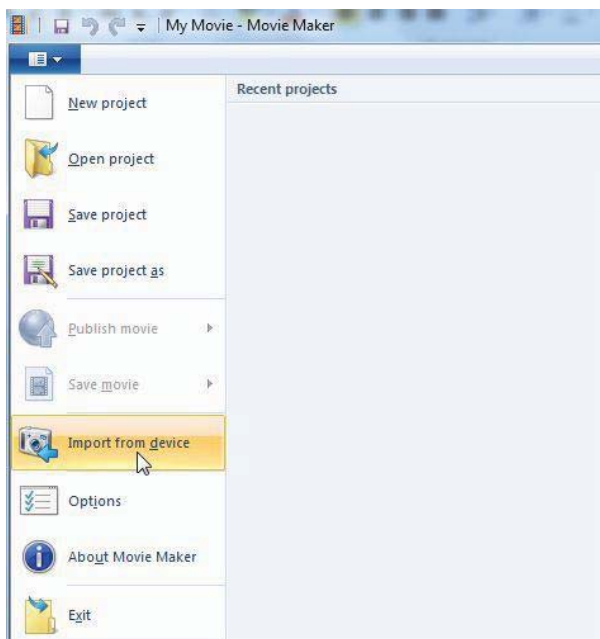
4.6. Uvoz fotografija i video materijala sa eksternog uređaja

Kada ste sigurni da ste prikupili sav potreban material za početak kreiranja filma pomoću programa **Movie Maker**, potrebno je da uvezete fotografije, audio i video zapise sa uređaja na kome se sav taj materijal nalazi.

Zavisno na koji način ste snimili fotografije i video snimke, eksterni uređaji sa kojih možete preuzeti fotografije i video zapise su:

- Digitalna kamera
- Digitalni fotoaparar
- Fleš memorije, kao što je *Secure Digital (SD)* ili *CompactFlash* memorijska kartica
- *CD* ili *DVD* medijumi
- Video traka koja je u digitalnoj video kameri (*DV*) ili *High-Definition Video (HDV)* kameri i
- Mobilni telefon koji je povezan sa vašim kompjuterom i

Da biste uvezli fotografije i video zapise sa fotoaparata u **Movie Maker**, povežite fotoaparata sa računarnom putem **USB** kabela, a zatim uključite fotoaparata. Kliknite na ikonicu za padajući meni u krajnjem levom uglu , a zatim izaberite opciju **Import from device** (Slika 4). Ukoliko se pojavi poruka **Photos and videos will be imported into Photo Gallery**, kliknite na dugme **OK** (Slika 5).

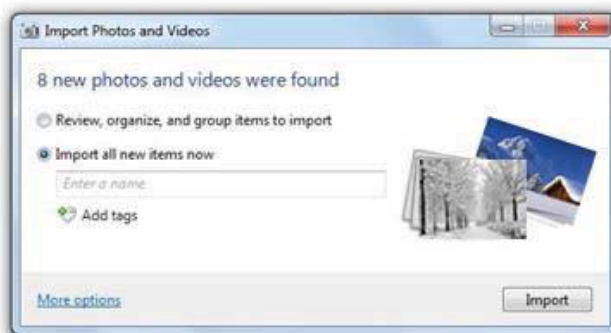


Slika 4



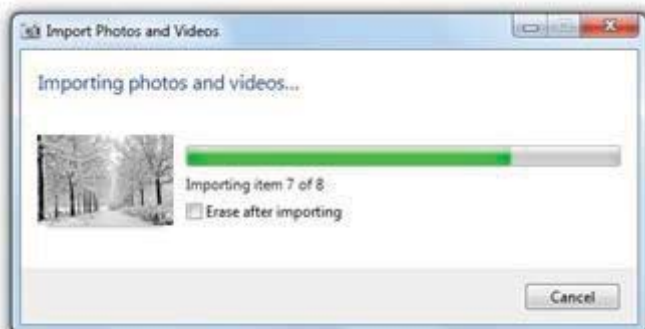
Slika 5

Kliknite na uređaj iz koga želite da uvezete fotografije, audio i video zapise, a zatim kliknite na dugme **Import**. Otvara se još jedan dijaloški prozor u kome birate koje ćete fotografije, audio i video zapise sa fotoaparata preuzeti (importovati) (Slika 6).



Slika 6

U zavisnosti koju ste opciju odabrali **Movie Maker** daje prikaz odabranih fotografija i video zapisa i na kraju daje dijaloški prozor u kome birate da koristite **Photo Gallery** za rad sa predloženim

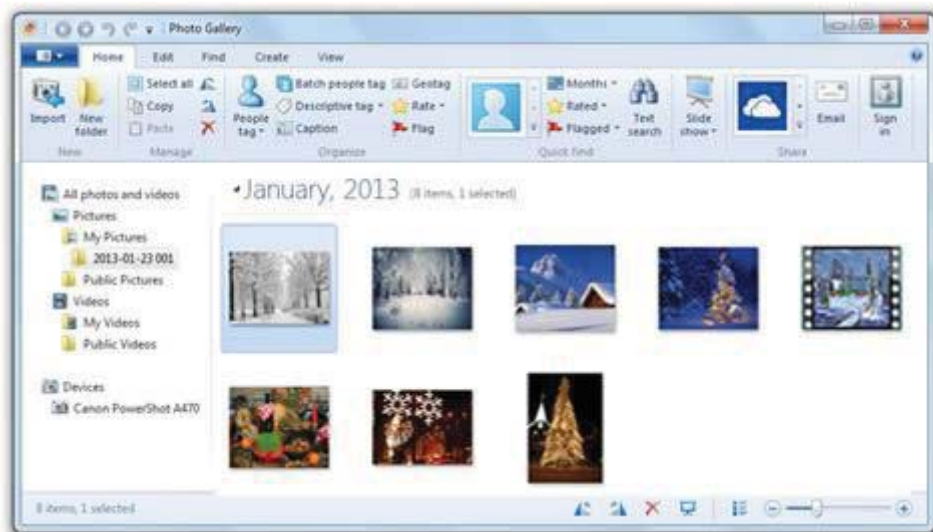


Slika 7



Slika 8

Radni prozor **Photo Gallery** pokazuje u levom delu da je u direktorijumu **Pictures** formiran drugi direktorijum sa odabranim fotografijama na osnovu informacija o fotografijama. Držeći pritisnut taster **SHIFT**, klikom na prvu i poslednju fotografiju, selektujete sve fotografije (Slika 9). Da biste konačno preuzeli sve fotografije i video zapise u program **Movie Maker** potrebno je da na kartici **Create** kliknete na opciju **Movie** (Slika 10).



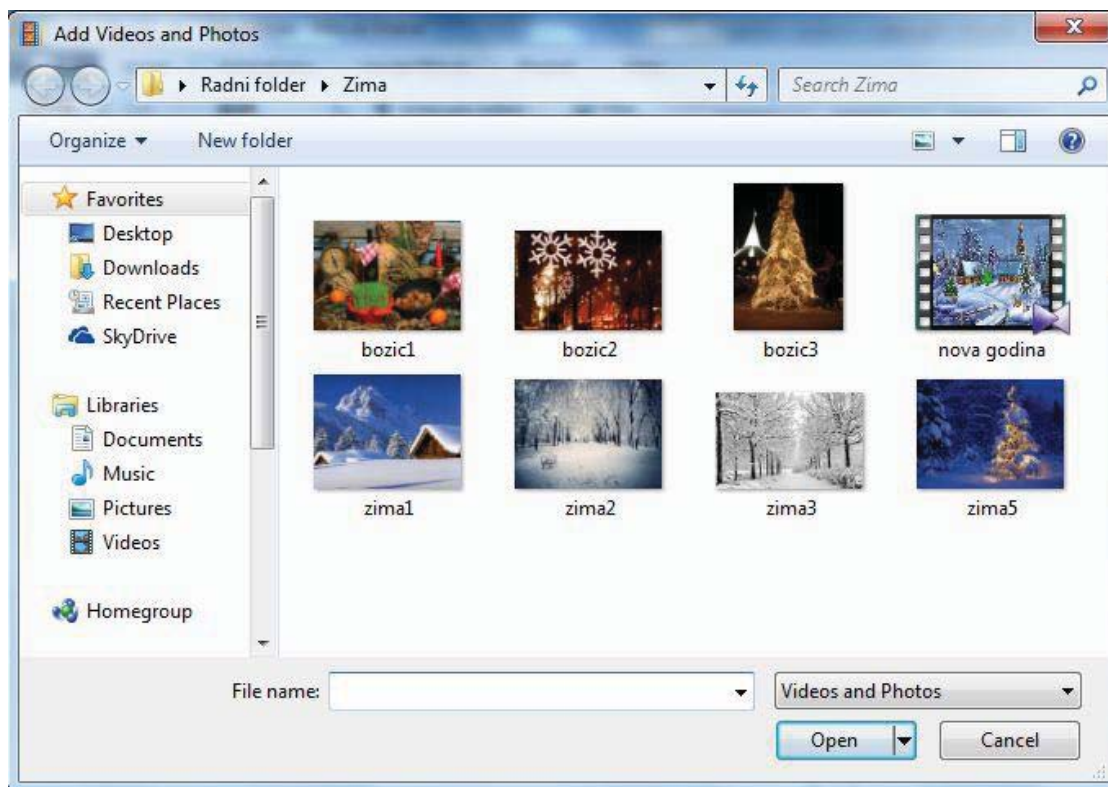
Slika 9




Slika 10

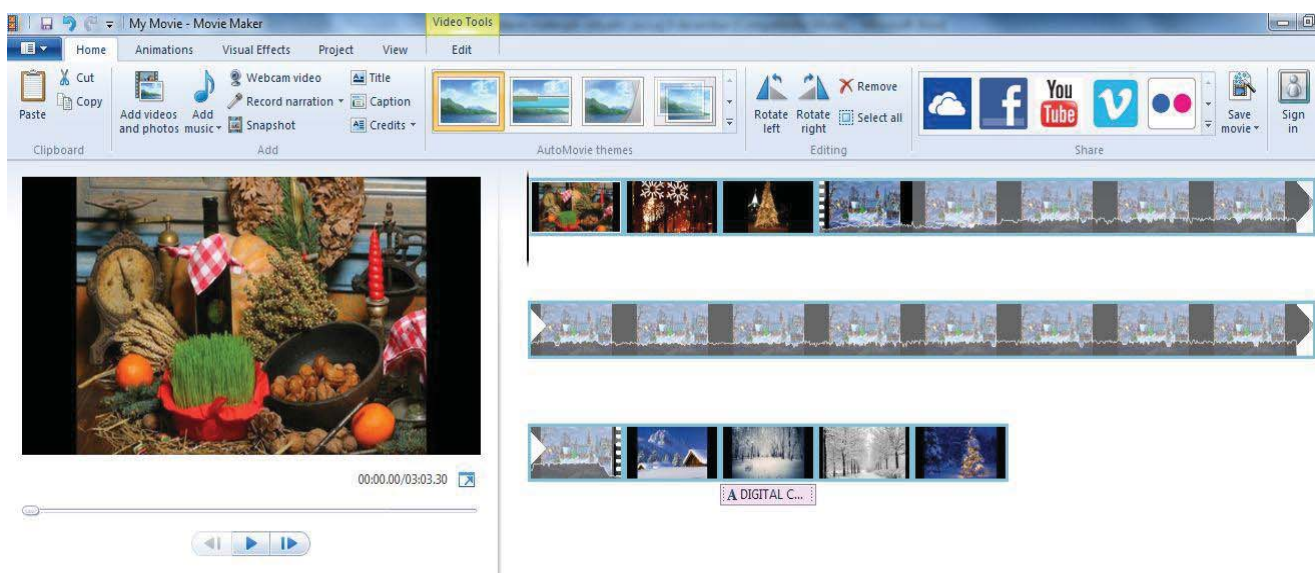
4.7. Uvoz fotografija i video materijala sa računara

Ako vam se fotografije i video zapisi nalaze na računaru, u odbranom direktorijumu u radnom prozoru programa **Movie Maker**, na kartici **Home** kliknite na opciju **Add videos and photos** i u dijaloškom prozoru selektujte sve fotografije koje želite da uvezete, pa kliknite na dugme **Open** (Slika 11).



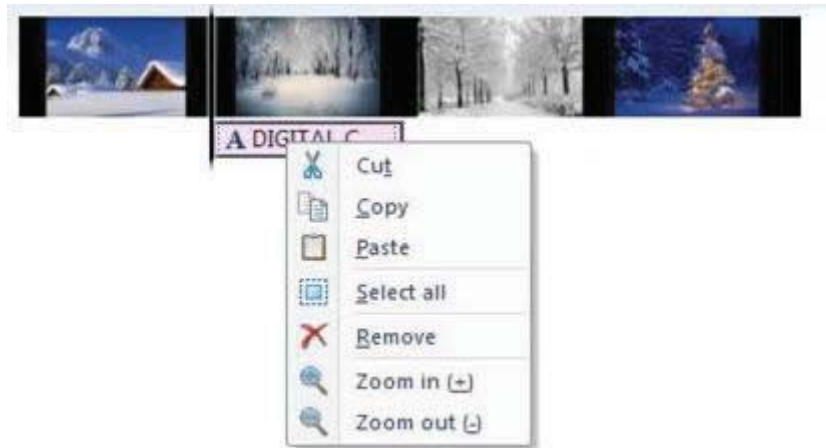
Slika 11

Bez obzira na koji ste način importovali fotografije i video zapise (sa fotoaparata, veb kamere ili računara), rezultat koji sada vidite u programu **Movie Maker** je isti. U centralnom delu radnog prozora fotografije će biti poređane onim redom kako ste ih uvezli, a u levom delu radnog prozora videćete da je film od fotografija već “napravljen” i da ga klikom na taster play  možete pregledati. Primetićete da je **Movie Maker** poređao slike kao i video zapis podeljen na frejmove na osnovu njihovih naziva. Naravno, u toku rada na svom filmu možete menjati ovaj raspored onako kako želite da vaš film izgleda (Slika 12).



Slika 12

Ukoliko se kod nekih fotografija pojavljuju informacije koje želite da uklonite u obliku teksta ispod slike, kliknite desni klik mišem na taj tekst i u ponuđenom meniju birajte opciju **Remove** (Slika 13).




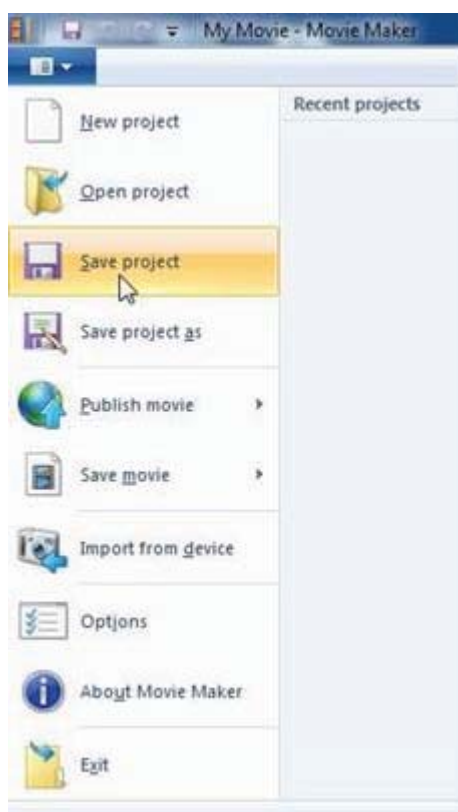
Slika 13

4.8 Čuvanje projekta na računaru

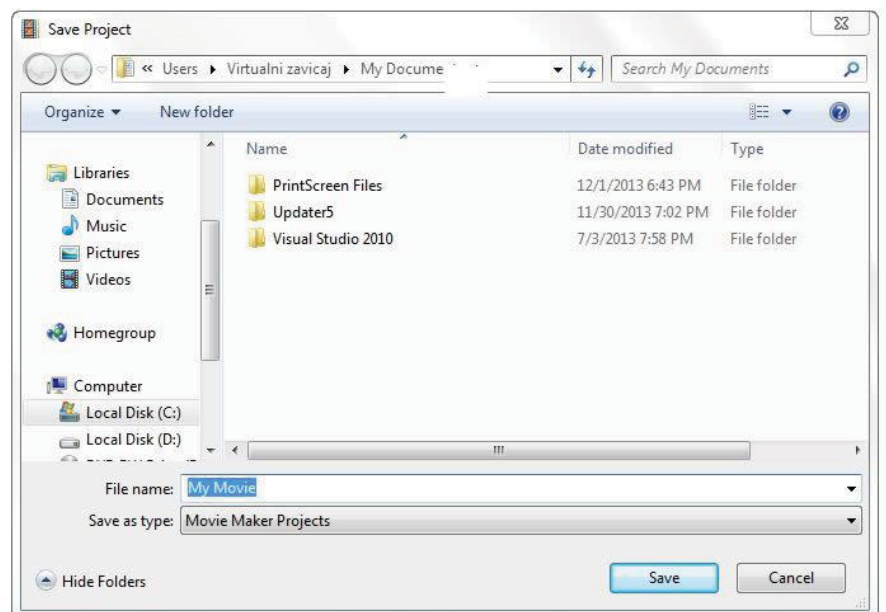
Pomenuli smo već da ovako uveženi materijali u početnim koracima ne predstavljaju i konačan izbor materijala. Nezavisno od toga da li ćete u daljim koracima menjati ili dodavati novi sadržaj pravo je vreme da sačuvate projekat na svom računaru.

Ako želite da sačuvate svoj projekat, kliknite na ikonicu za padajući meni u krajnjem levom uglu

 i u ponuđenim opcijama odaberite **Save project** (Slika 14). Podrazumevano (po default-u) **Movie Maker** čuva projekat u direktorijumu **My documents** i dodeljuje mu ime **My movie**. Naravno, korisnik programa bira direktorijum u kome će čuvati svoj projekat i dodeljuje mu željeni naziv (Slika 15).




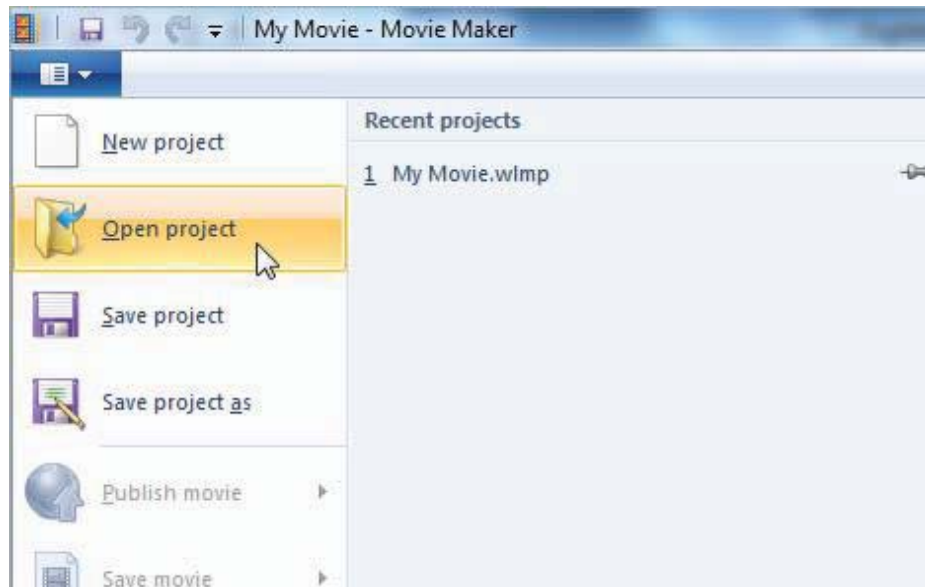
Slika 14



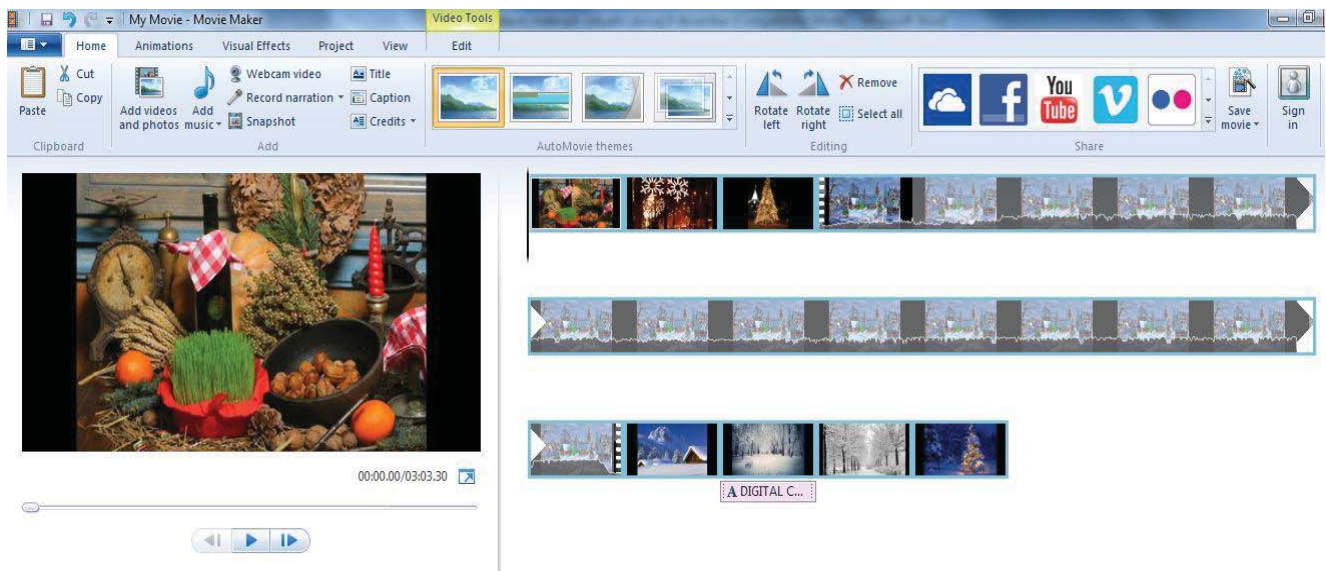
Slika 15

4.9 Otvaranje započetog projekta

Za otvaranje započetog projekta koji smo sačuvali pod podrazumevanim imenom **My movie** u radnom prozoru programa **Movie Maker** kliknite na ikonicu za padajući meni u krajnjem levom uglu  i u ponuđenim opcijama odaberite **Open project** (Slika 16). U delu desno od ove opcije nalazi se spisak ponuđenih projekta **Recent Projects**, kliknite na projekat **My movie** i u radnom prozoru će se otvoriti ceo projekat (Slika 17).





Slika 16



Slika 17

Ono što možemo videti u levom delu radnog prozora je ceo film kao i njegovo ukupno trajanje (Slika 18).

Na plejeru ispod nalaze se: dugme **Play** , dugme za brzi odlazak na kraj filma , a kada pokrenemo film dugme za zaustavljanje filma  i dugme za brzi odlazak na početak filma  (Slika 19).



Slika 18

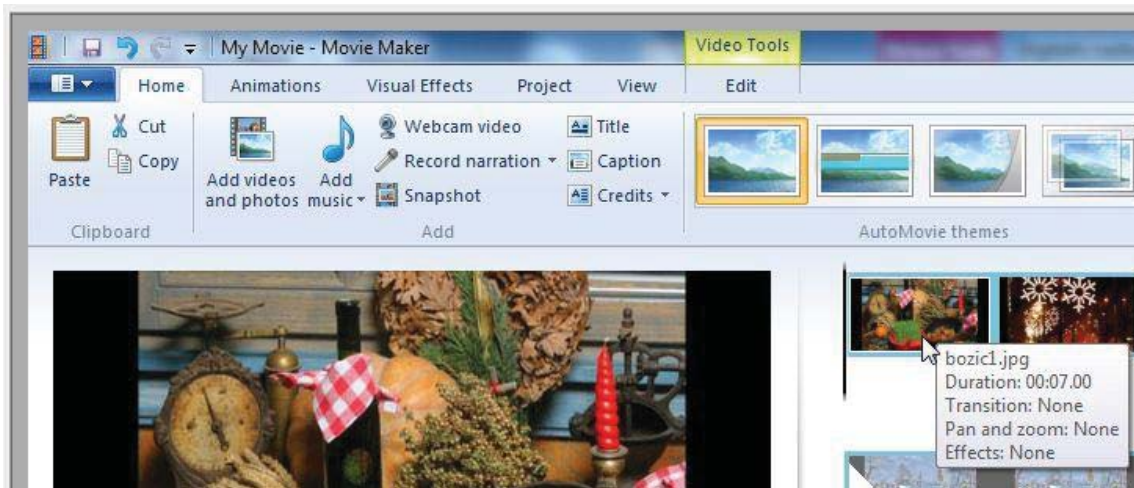


Slika 19

4.10 Osnovno podešavanje fotografija i video zapisa

Kada pređete mišem preko bilo koje slike u radnom prozoru programa **Movie Maker** u kome je otvoren vaš projekat **My movie**, pojaviće se prozorčić sa informacijama (Slika 18):

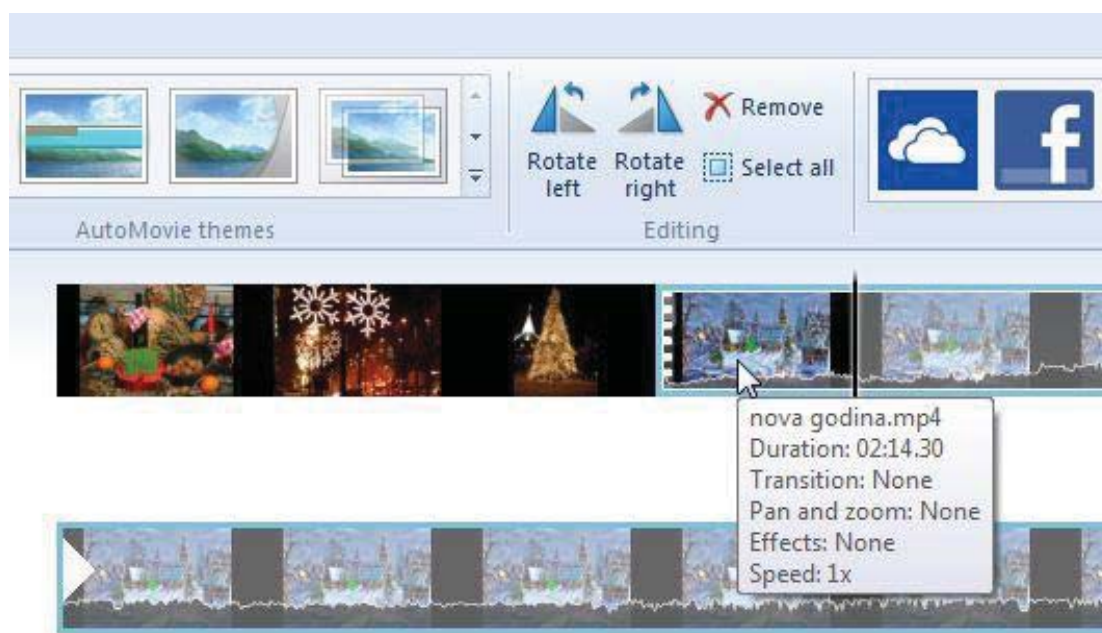
- naziv slike i format slike,
- vreme u sekundama koliko traje slika u filmu (**Duration**),
- tranzicija koja se po pravilu ne dodeljuje pri automatskom pravljenju filma ali je korisnik kasnije može dodati (**Transition**);
- efekat pomeranja i zumiranja slike (**Pan and zoom**), koji se može primeniti na sve slike u projektu;
- efekti koji su primenjeni na slici (**Effects**).



Slika 20

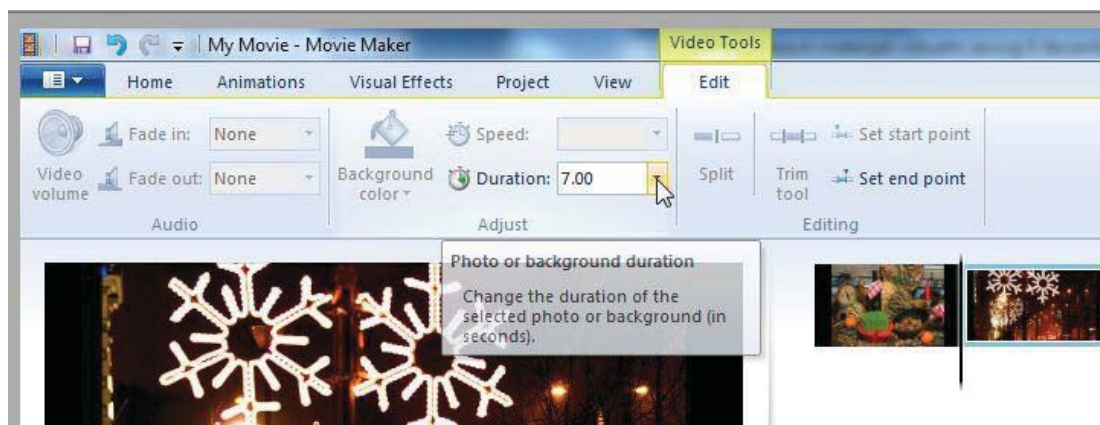
Kada pređete mišem preko frejma video snimka, pojaviće se prozorčić sa informacijama (Slika 21):

- naziv video snimka i njegov format,
- vreme koliko traje video zapis (**Duration**),
- tranzicija koja se po pravilu ne dodeljuje pri automatskom pravljenju filma ali je korisnik kasnije može dodati (**Transition**);
- efekat pomeranja i zumiranja celog video snimka (**Pan and zoom**), koji se može primeniti na sav materijal u projektu;
- efekti koji su primenjeni na video snimku (**Effects**);
- brzina filma.



Slika 21

Primićete da je **Movie Maker** dodelio svakoj od importovanih slika vreme trajanja **7 sekundi**. Trajanje možete promeniti tako što selektujete određenu fotografiju, pa zatim na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** kliknete na numeričko polje **Duration** gde birate trajanje od **7** do **30** sekundi (Slika 22).



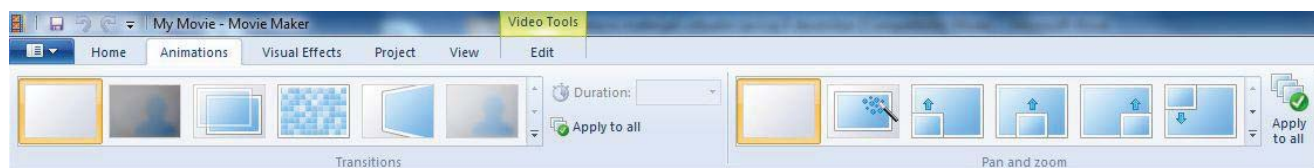
Slika 22

4.11 Dodavanje efekata fotografijama

Svakoj od korišćenih fotografija možete dodavati neke efekte. Potrebno je da selektujete fotografiju i efekat možete postići na nekoliko načina.

Animacije (*Animations*)

Na kartici **Video Tools**, u grupi **Animations** možete da podesite **prelaz** (*Transitions*) između fotografija u filmu, kao i **pomeranje i zumiranje** (*Pan and zoom*) svake od fotografija zasebno. Za obe vrste efekata postoji opcija da se efekat može primeniti na sve fotografije u filmu (**Apply to all**) (Slika 23).



Slika 23

Vizualni efekti (*Visual Effects*)



Na kartici **Video Tools**, u grupi **Visual Effects** možete da podesite **efekte** (*Effects*) za svaku fotografiju zasebno, kao i **osvetljenost** (*Brightness*). Postoji opcija da se efekat može primeniti na sve fotografije u filmu (**Apply to all**) (Slika 24).



Slika 24

4.12 Osnovna podešavanja importovanog video zapisa

Posle podešavanja vremena pojavljivanja slika potrebno je da, na osnovu teme koju ste odabrali, editujete video zapis koji ste importovali zajedno sa fotografijama. U programu **Movie Maker** možete da importovani video zapis skratite, tako da se u konačnom filmu pojavi samo željeni deo. Izaberite video zapis koji želite da skratite i postupite na jedan od sledećih načina:

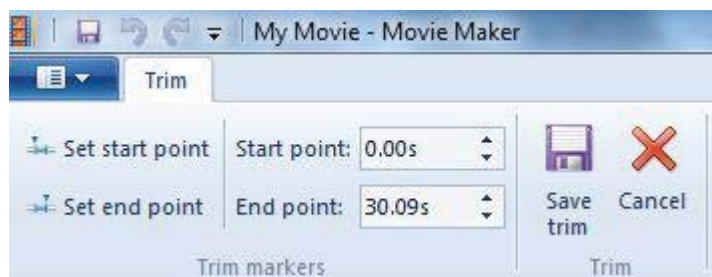
- Da biste postavili novu početnu tačku, kliknite mišem ispred **frejma** za koji želite da bude **početak video zapisa**.
- U kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** kliknite na dugme **Set start point** .
- Da biste postavili novu krajnju tačku, kliknite mišem iza **frejma** za koji želite da bude **završetak video klipa**
- U kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** kliknite na dugme **Set end point** .

Film sada sadrži samo željeni deo importovanog video zapisa (Slika 25).



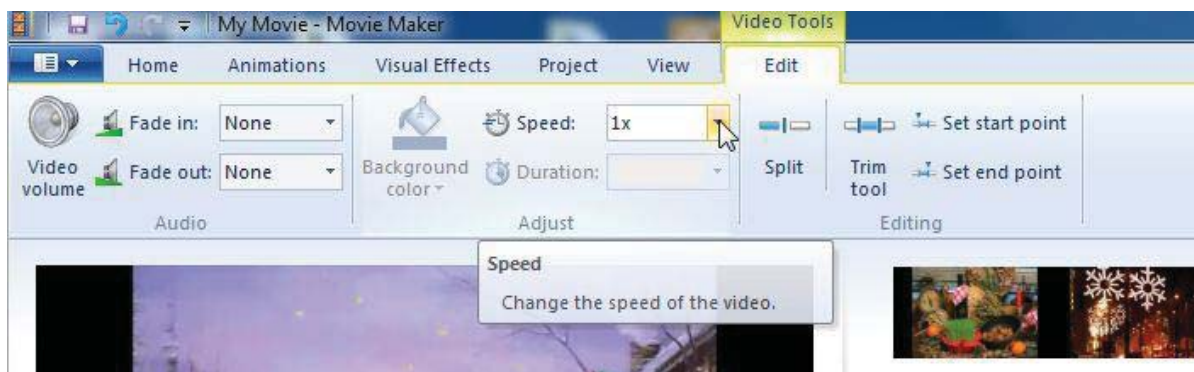
Slika 25

Da biste preciznije skratili video snimak možete koristiti i opciju **Trim**. Kada na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** kliknite na opciju **Trim**, otvara se dijaloški prozor u kome **Start point** i **End point** postavljate tačno u sekundama (Slika 26).



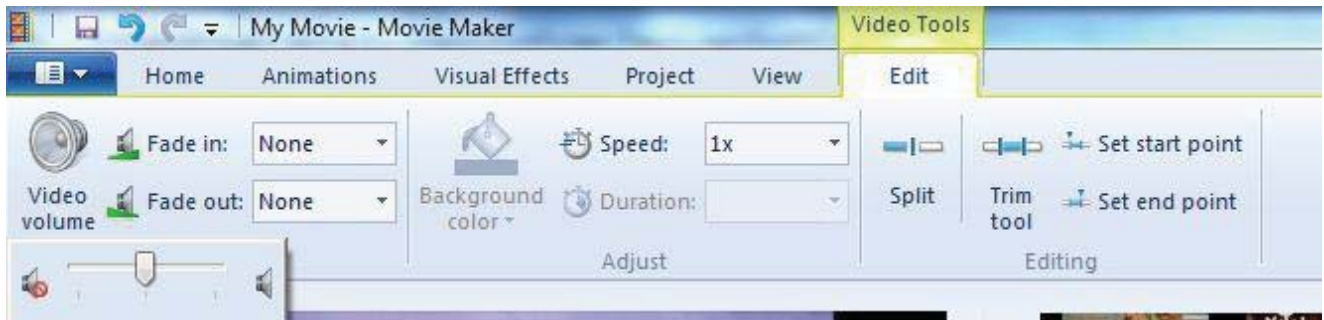
Slika 26

Na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** možete da promenite brzinu video zapisa, a kao podrazumevana vrednost je postavljena **1x**, koju ne treba menjati jer jedino tako možete videti svaki frejm video zapisa i editovati ga kako vama odgovara (Slika 27).



Slika 27

Na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** možete da promenite jačinu zvuka u video zapisu klikom na opciju **Video volume**. Ova opcija je veoma korisna zavisno od toga da li ćete kao muzičku pozadinu odabrati neki drugi muzički zapis, da li ćete snimiti narativnu priču autora. Ponavljamo još jednom činjenicu da je u programu **Movie Maker** uvek omogućeno da u toku samog rada, dodajete nove fotografije, video snimke i muzičku pozadinu sve do konačnog kreiranja filma. Kada kliknete na opciju **Video volume** pojavljuje se klizač, koji možete pomerati i time birati jačinu zvuka uveženog (importovanog) video zapisa (Slika 28).



Slika 28

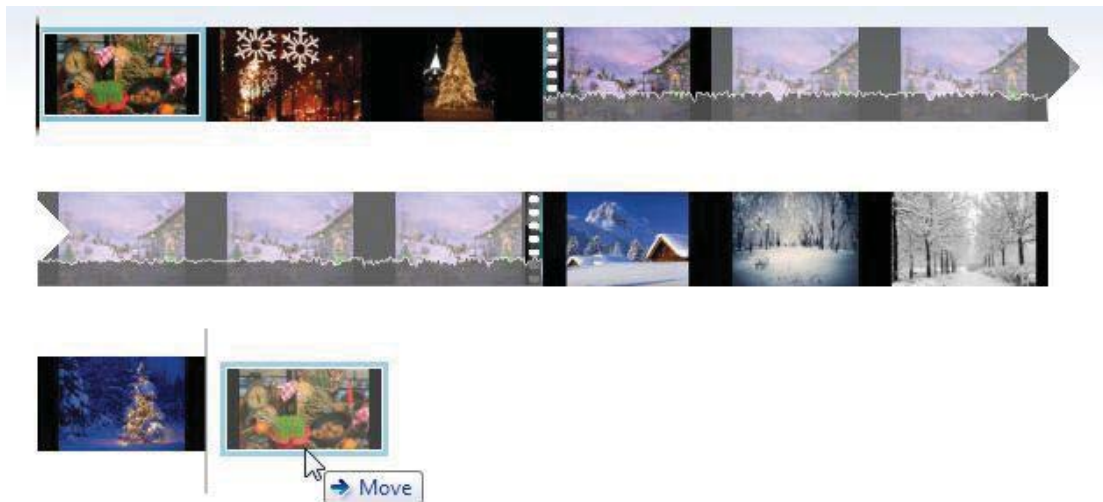
Na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** možete da promenite jačinu zvuka na početku video zapisa i na kraju video zapisa, tj. da se na početku i na kraju zapisa zvuk postepeno ili brzo pojačava. Ovo se postiže opcijom **Fade in** (na početku video zapisa) i **Fade out** (na kraju video zapisa) (Slika 29).



Slika 29

4.13 Menjanje redosleda fotografija i video zapisa na vremenskoj liniji

Promena redosleda fotografija i video zapisa se može raditi na vremenskoj liniji **Timeline**. Prebacivanje fotografija se postiže najjednostavnijim prevlačenjem tako što fotografiju selektujete klikom miša i onda, držeći levi taster pritisnut, povučete fotografiju do željenog mesta na vremenskoj liniji i tako sa svakom fotografijem do željenog redosleda (Slika 30).



Slika 30

4.14 Dodavanje početnog kadra sa naslovom

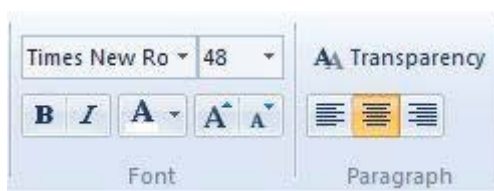
Movie Maker omogućava da na početku filma postavite kadar sa naslovom. Na kartici **Home** kliknite na opciju **Title** (Slika 31).



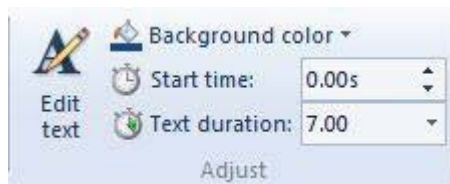
Slika 31

Dodaje se na početku filma kadar i otvara se kartica **Text tools** sa podešavanjima:

- vrsta, boja i veličina fonta teksta naslova i transparentnost teksta;



- opcija za editovanje teksta, boja pozadine samog kadra, vreme kada se naslov pojavljuje od početka filma i koliko traje pojavljivanje naslova;

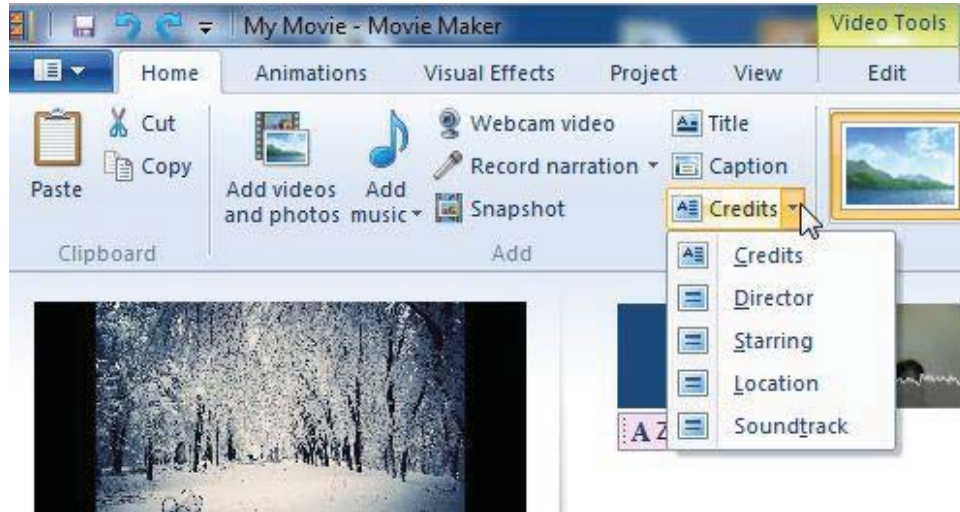


- efekti pojavljivanja teksta naslova



4.15 Dodavanje teksta fotografiji i poslednjih kadrova filma

Na kartici **Home** pored opcije **Title** postoje i opcije **Caption** i **Credits**. Ako na vremenskoj liniji kliknete ispred bilo koje fotografije pa na kartici **Home** kliknete na opciju **Caption** toj fotografiji možete dodati bilo koji tekst sa prethodno opisanim podešavanjima. Kada kliknete na opciju **Credits** na kartici **Home**, bez obzira gde se nalazite na vremenskoj liniji, **Movie Maker** sam dodaje neke od kadrova na kraju filma zavisno od opcija koje ste izabrali u padajućoj listi (Slika 32). Podešavanja teksta su ista jer se otvara kartica **Text tools**.



Slika 32

4.16 Dodavanje početnog video snimka sa veb kamere

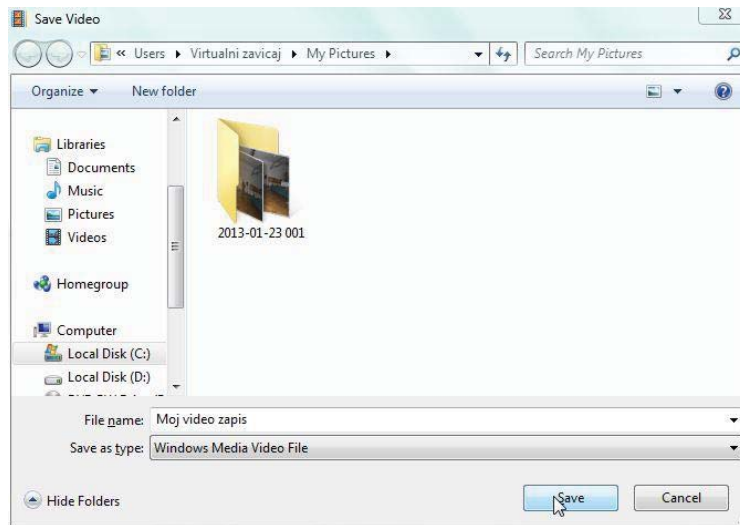
Analizirajući temu filma, uveženi materijal je sad u redosledu koji odgovara, a potreban nam je jedan video snimak u kome ćemo predstaviti sebe i našu temu na samom početku posle kadra sa naslovom. Već smo pomenuli da u programu **Movie Maker** takav snimak možemo uraditi pomoću veb kamere koja je povezana na naš računar ili se, ako se radi o laptopu, već nalazi na njemu.

Da biste uvezli odnosno napravili direktan snimak sa veb kamere potrebno je da prvo kliknete na kraj kadra sa naslovom, pa na kartici **Home** kliknete na opciju **Web cam video** i u levom gornjem uglu radnog prozora pojavice se tasteri za početak (**Record**) i kraj (**Stop**) snimanja video zapisa (Slika 30).



Slika 33

U trenutku kada pritisnete taster za kraj snimanja **Stop** pojavljuje se dijaloški prozor za snimanje video snimka koji ste napravili. **Movie Maker** podrazumevano čuva video snimak kao **Windows Media Video File** u direktorijumu **My pictures** i dodeljuje mu ime prema datumu i vremenu kada je zapis nastao. Naravno, korisnik programa sam bira direktorijum u kome će čuvati video zapis i dodeljuje mu željeni naziv (Slika 34).



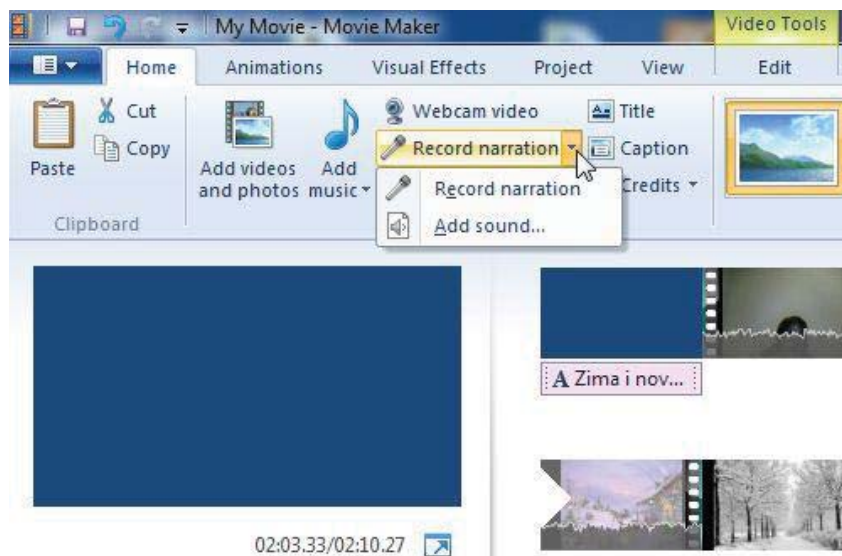
Slika 34

Movie Maker vas vraća na radni prozor gde ćete na vremenskoj liniji videti da je vaš tek snimljeni video zapis dodat. Ukoliko se video zapis ne nalazi na željenom mestu, prevlačenjem, koje je ranije opisano, napravite željeni raspored fotografija i video zapisa.

4.17 Dodavanje muzičke pozadine

Ukoliko želimo da kao muzičku pozadinu našeg filma imamo određenu melodiju, onda je potrebno jačinu zvuka importovanog video zapisa na sredini vremenske linije postaviti na **Mute**. Kao što je već ranije opisano kliknite na početak tog video zapisa i na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** kliknete na opciju **Video volume** gde se pojavljuje klizač na kome podesite nultu jačinu zvuka.

Ako želite da dodate svoju priču kao zvučnu pozadinu, na kartici **Home** kliknite na opciju **Record narration**, gde u padajućem meniju birate jednu od dve opcije **Record narration** ili **Add sound** (Slika 35).



Slika 35

Ukoliko ste odabrali **Record narration**, u levom gornjem uglu radnog prozora pojaviće vam se tasteri početak (**Record**) i kraj (**Stop**) snimanja vaše prateće priče. Imajte u vidu prilikom snimanja, ukoliko želite da vaša priča ide tokom celog filma, dovoljno je da na vremenskoj liniji pratite snimanje naracije i kliknete na **Stop** kada kursor dođe do kraja poslednjeg frejma filma. Naravno, potrebno je da mikrofon bude priključen na odgovarajući *audio jack*.

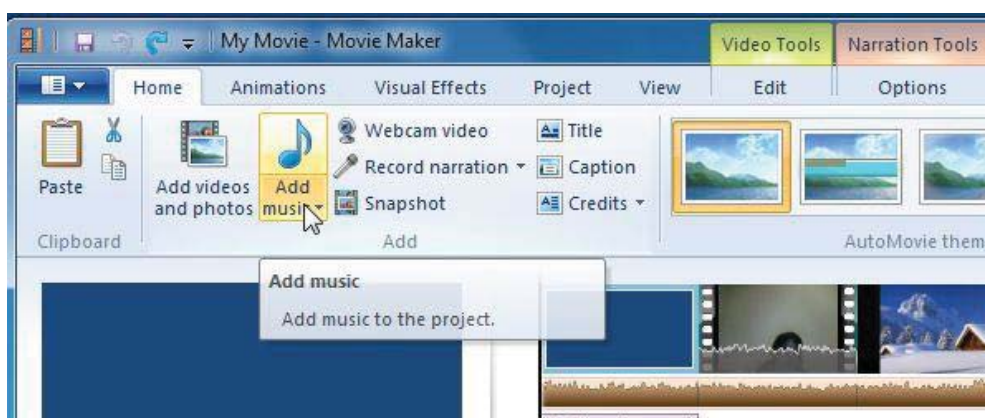
Onog trenutka kada kliknete na **Stop** dugme otvara se dijaloški prozor u kome birate gde ćete sačuvati **Windows Media Audio File**, tj. prateću priču koju ste snimili na ovaj način. Podrazumevano **Movie Maker** čuva projekat u direktorijumu **My music** i dodeljuje mu ime prema datumu i vremenu kada je zvučni zapis nastao. Naravno, korisnik programa bira direktorijum u kome će čuvati zvučni zapis i dodeljuje mu željeni naziv.

Kada kliknete na dugme **Save**, **Movie Maker** vas vraća na radni prozor gde možete videti da je dodati zvuk predstavljen kao braon obojena traka ispod fotografija i video zapisa od kojih je film napravljen (Slika 36).



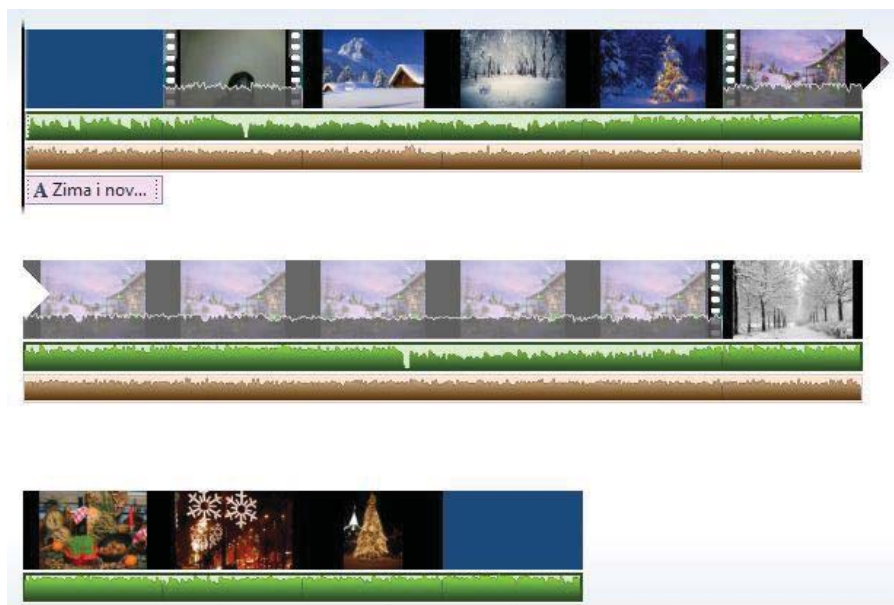
Slika 36

Ako želite da dodate i neku muzičku pozadinu koja će pratiti narativnu priču na kartici **Home** kliknite na opciju **Add music** (Slika 37).



Slika 37

Otvora se dijaloški prozor u kome birate željeni audio zapis sa određene lokacije u računaru. Kada kliknete na dugme **Open**, **Movie Maker** vas vraća na radni prozor gde možete videti da je dodati zvuk predstavljen kao zelena obojena traka ispod fotografija i video zapisa od kojih je film napravljen, a iznad trake koja predstavlja prateću priču (Slika 38).



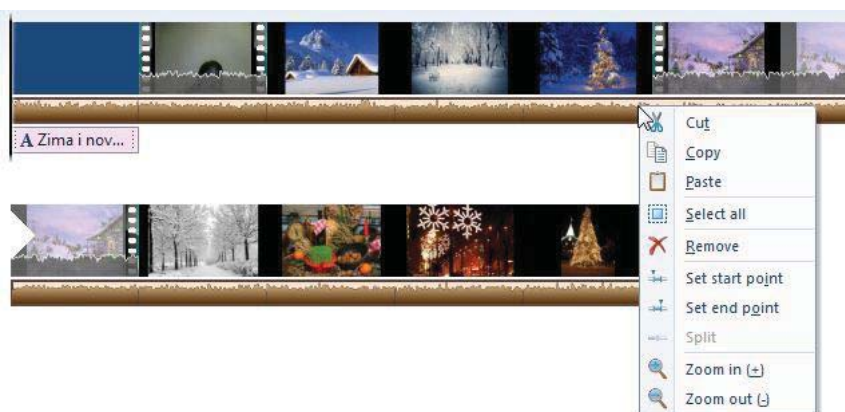
Slika 38

Sa dodatom muzičkom pozadinom pojavljuje se kartica **Music tools**, opcije u okviru ove kartice su iste kao i kod kartice **Narration tools**. Možete podešavati jačinu zvuka tako da se muzička pozadina čuje tiše ili glasnije u odnosu na priču (**Music volume** i **Narration volume**). Takođe, opcijama **Fade in** i **Fade out** podešavate početak i kraj muzičke pozadine i priče. U grupi **Editing** podešavate tačno vreme početka i kraja muzičke pozadine i priče (Slika 39).



Slika 39


Ako želite da uklonite muzičku pozadinu ili narativnu priču, kliknite levim tasterom miša na traku koja predstavlja muziku ili priču, pa u padajućem meniju odaberite opciju **Remove** (Slika 40).

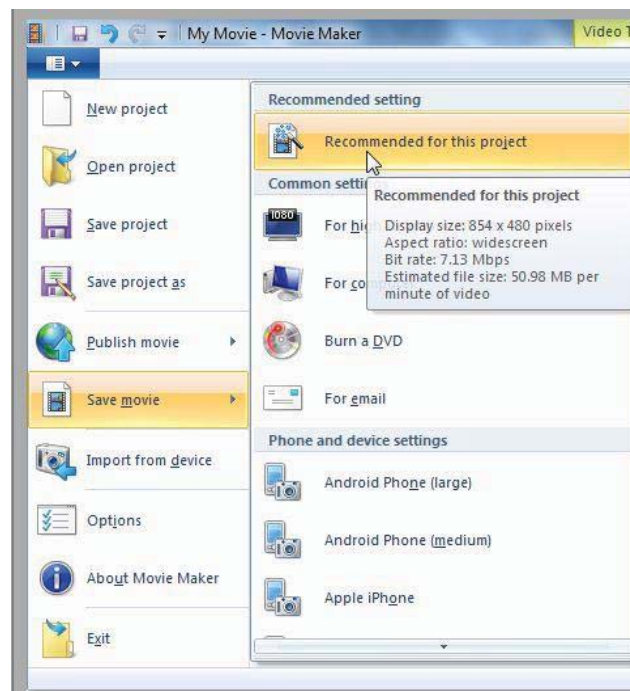


Slika 40

4.18 Snimanje filma

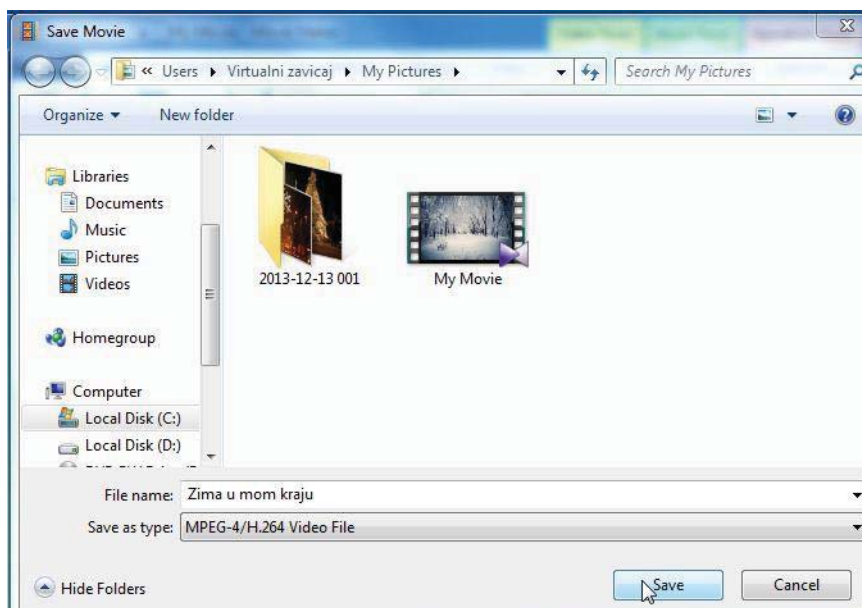
Ako ste zadovoljni svim podešavanjima koja ste uradili na importovanim fotografijama i video zapisima u filmu, dodatom muzičkom pozadinom i pratećom pričom, vreme je da sačuvate film u nekom pogodnom formatu.

U radnom prozoru programa **Movie Maker** kliknite na ikonicu za padajući meni u krajnjem levom uglu  i u odaberite **Save movie**. Otvara se niz ponuđenih opcija koje omogućavaju korisniku da film sačuva u različitim formatima, zavisno od potreba zbog kojih se film i kreira. Za prvo kreiranje filma odaberite opciju **Recommended for this project**, gde će se i otvoriti prozorčić sa osnovnim informacijama o rezoluciji i veličini filma (Slika 41).



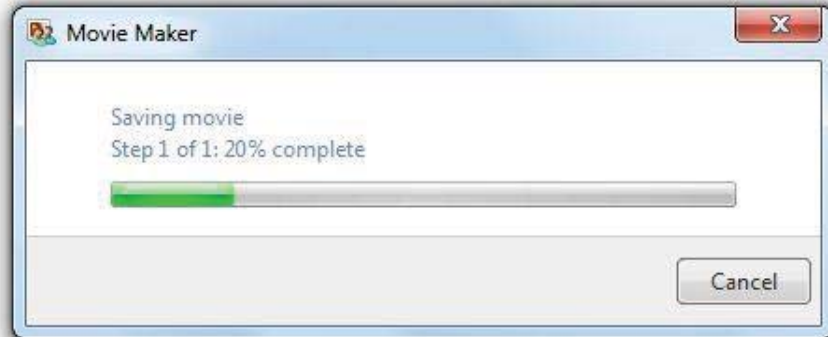
Slika 41

U dijaloškom prozoru program **Movie Maker** podrazumevano čuva film u direktorjumu **My pictures** pod imenom pod kojim je sačuvan i projekat, u ovom slučaju **My movie**. Odaberite naziv filma u skladu sa temom koju ste odabrali na početku. Format u kome se čuva film je MPEG4 (Slika 42).

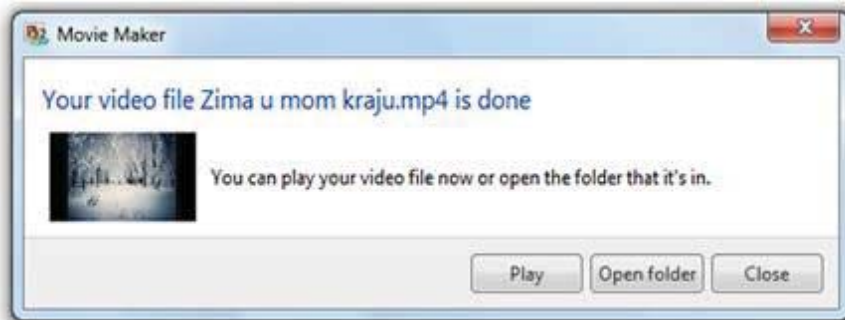


Slika 42

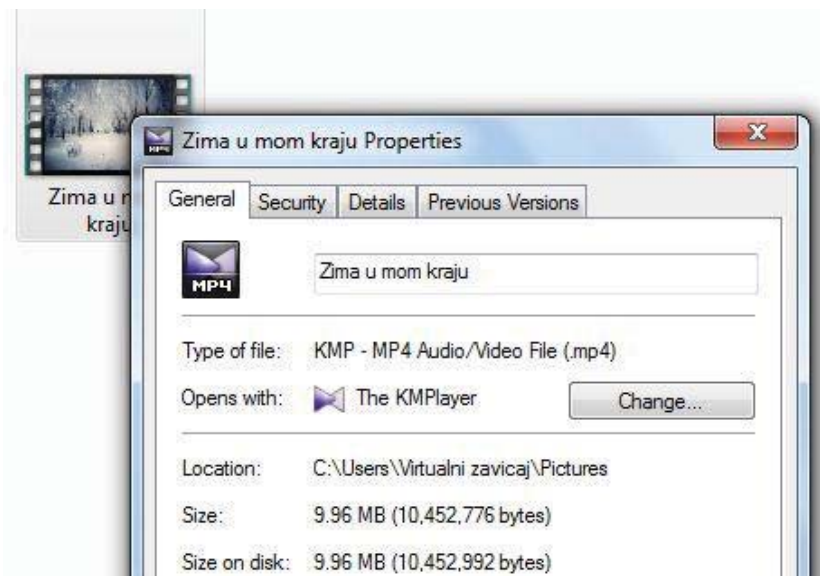
Kada kliknete na dugme **Save**, program **Movie Maker** vraća korisnika na radni prozor u kome otvara prozor sa progres barom koji pokazuje tempo čuvanja filma (Slika 43). Sa završenim čuvanjem filma **Movie Maker** nudi prozor sa pitanjem da li korisnik želi da odmah vidi film u plejeru (Slika 44). Da biste uočili koliko je važno u kom formatu ekportujete film vratite se na direktorijum **My pictures**, kliknite desnim klikom na ikonicu koja predstavlja vaš film i odaberite opciju **Properties** i možete videti veličinu kreiranog filma (Slika 45)



Slika 43



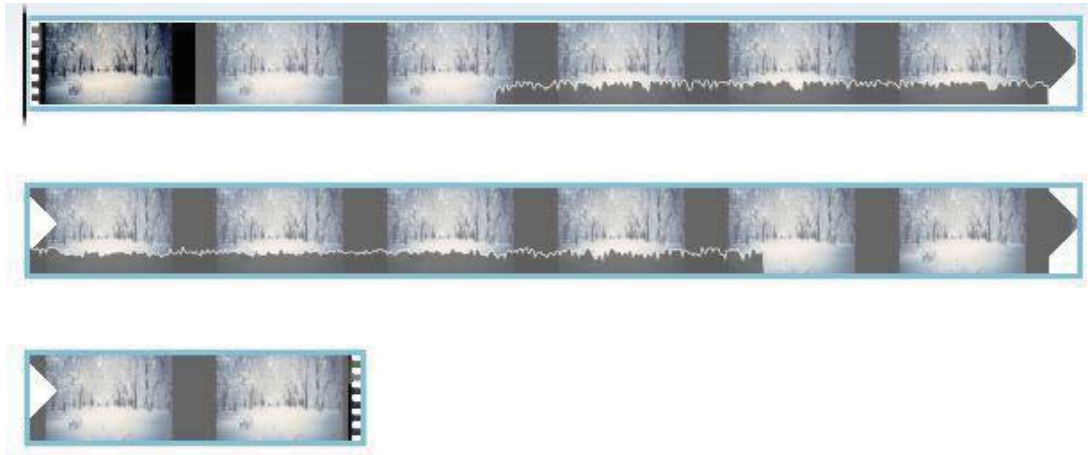
Slika 44



Slika 45

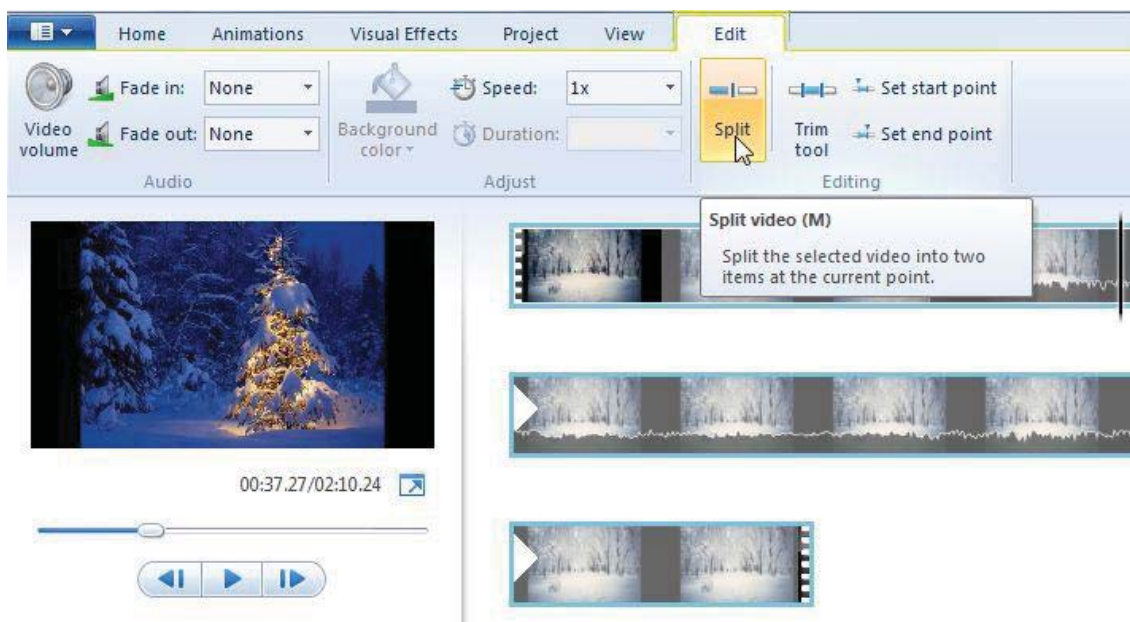
4.19 Otvaranje snimljenog filma i projekta u programu *Movie Maker*

Zatvorite program *Movie Maker*, pronađite film koji ste snimili u odabranom direktorijumu, kliknite desnim klikom na ikonicu koja predstavlja film i u padajućoj listi odaberite **Open with Movie Maker**. Primetićete da sada fotografije i video zapis nisu tako pregledno odvojeni jer predstavljaju jedan video zapis (Slika 46).




Slika 46

Ipak, snimljeni film i dalje možete editovati. Ukoliko želite da podelite film na sekvence, to ćete postići korišćenjem alatke **Split**. Na vremenskoj liniji (**Timeline**) vašeg filma kliknite na tačku od koje želite da počinje jedan deo filma, pa na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** kliknite na opciju **Split**. Na ovaj način ste jedan film podelili na dva, pri čemu prevlačenjem (**Move**) možete menjati redosled ova dva filma ili ukloniti jedan od njih (**Remove**) (Slika 47).

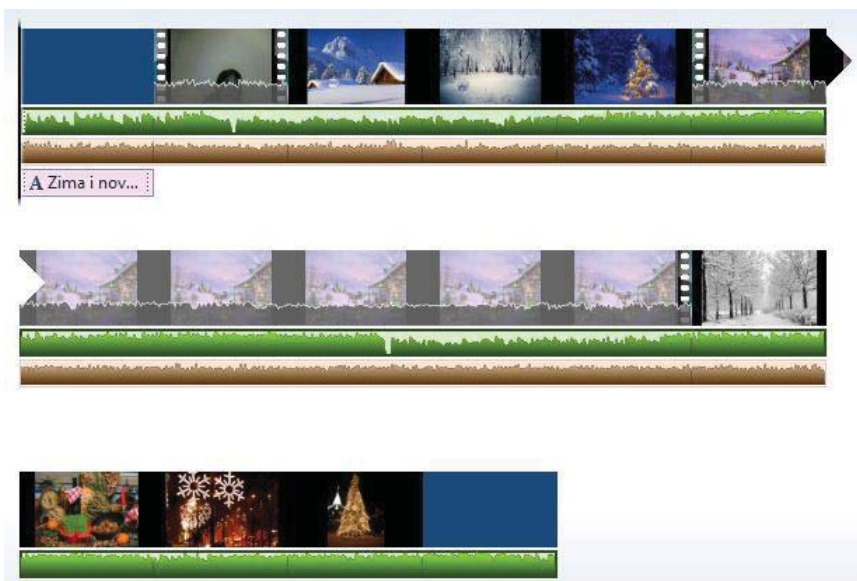


Slika 47

4.20 Ponovo otvaranje projekta u kome je urađen film


Snimanjem filma niste ipak izgubili informacije o bilo kojoj fotografiji ili video zapisu koji je sada deo vašeg filma. Kada u radnom prozoru programa *Movie Maker* kliknete na ikonicu za padajuću meni u krajnjem levom uglu .

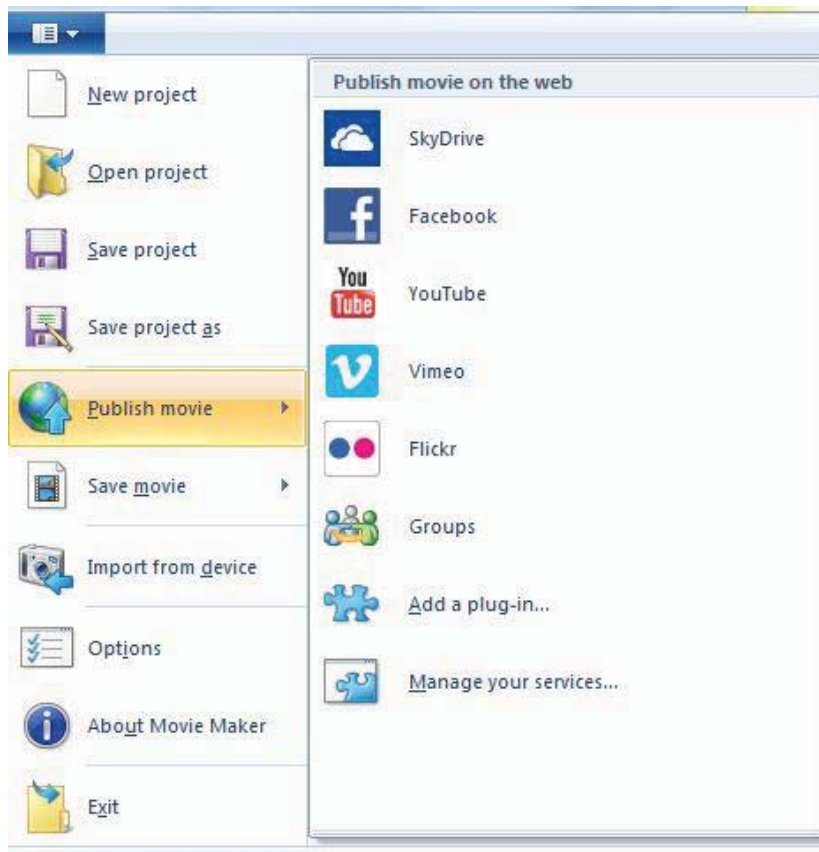
U ponuđenim opcijama odaberete **Open project**, otvorite projekat u kome je urađen snimljeni film, u ovom slučaju **My movie**, dobijate sve fotografije i video zapise na vremenskoj liniji, koje i dalje možete da editujete (Slika 48).



Slika 48

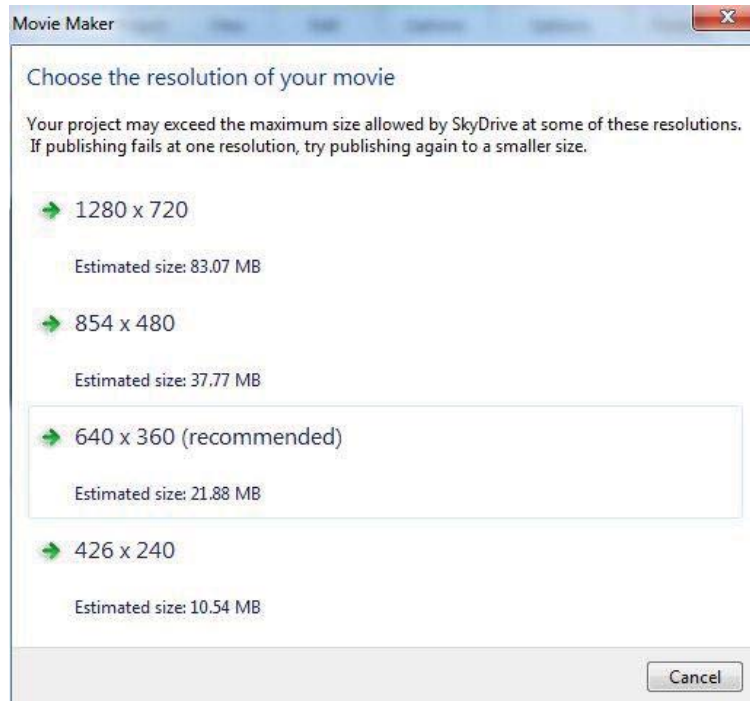
4.21 Objavljivanje filma (*Publish*)

Program **Movie Maker** omogućava da direktno objavite film na nekoj od društvenih mreža i video kanala. Potrebno je da kliknete na ikonice za padajući meni u krajnjem levom uglu , u ponuđenim opcijama odaberete opciju **Publish movie**, gde vam se otvara padajuća lista sa nabrojanim društvenim mrežama (**Facebook**, **Flickr**) i kanalima specijalizovanim za objavljivanje dokumenta (**Skydrive**) ili filmova i video zapisa (**YouTube**, **Vimeo**) (Slika 49).



Slika 49

Bez obzira koju opciju birate u prvom dijaloškom prozoru birate rezoluciju filma od kojih vam je jedna opcija preporučena i ona predstavlja neku sredinu između krajnje veličine datoteke (od koje zavisi i brzina otpremanja (*upload*-a) na internet kanal koji ste izabrali) i rezolucije filma (od koje zavisi kvalitet filma) (Slika 50).



Slika 50

Da biste otpremili film na bilo koji od pogodnih internet kanala za objavljivanje filmova i video zapisa (**YouTube**, **Facebook**), program **Movie Maker** nudi dijalog da se prijavite sa svojim Microsoft nalogom (Slika 51).



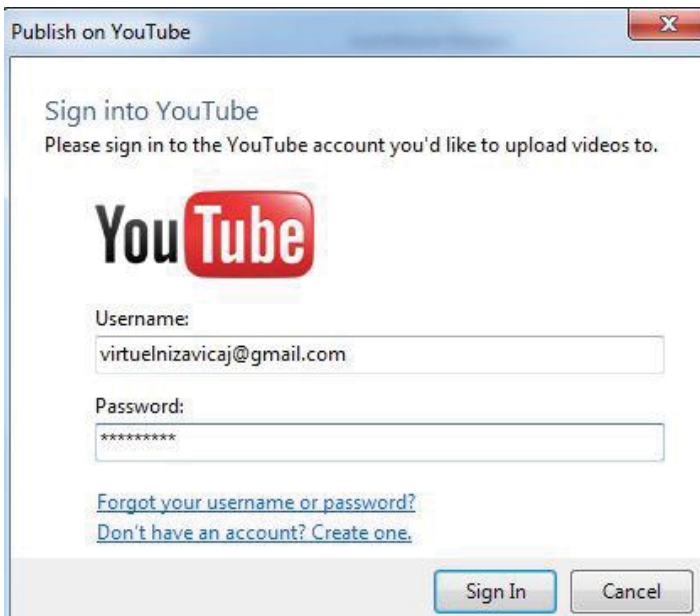
Slika 51

Postoji više koraka koji vas vode kroz postupak otpremanja. Ukoliko imate naloge na ovim kanalima, prijavljujete se parametrima tih naloga.

4.22 Otpremanje filma na YouTube

Ako želite da otpremite film na svoj **YouTube** kanal, posle prvog logovanja sa **Microsoft** nalogom, dobijate dijaloški prozor da unesete parametre za svoj **YouTube** kanal (Slika 52).

Pored ikonice **Sign in** u krajnjem desnom uglu radnog prozora programa **Movie Maker**, pojavljuje se ime pod kojim ste prijavljeni u okviru **Microsoft** naloga (Slika 53).



Slika 52



Slika 53

Kada se prijavite sa svojim *youtube* nalogom, otvara se dijaloški prozor u kome upisujete i birate neke od informacija o vašem filmu: naslov filma, opis filma, povezane reči po kojima će se film pretraživati na **YouTube** kanalu, kategoriju kojoj film pripada i ko film može da vidi na internet mreži (**Public** ili **Private**). Na kraju kliknete na dugme **Publish**, koje će biti aktivno tek kada sva polja budu popunjena i izabrana (Slika 54).

Publish your video on YouTube
[Please respect copyright](#)

Title:

Description:

Tags:

Category:

Permission:

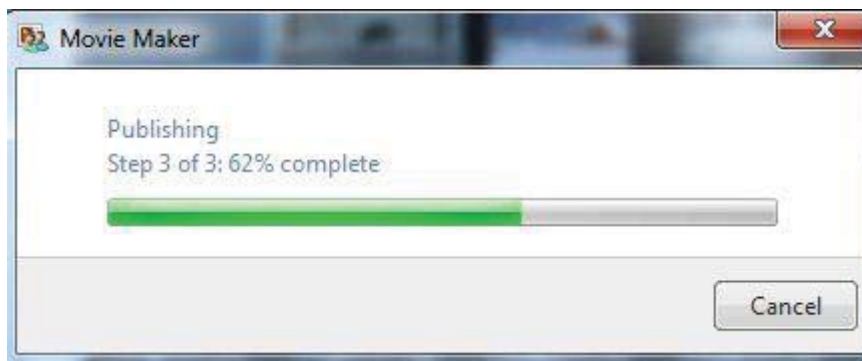
* All fields are required and cannot contain < or >

By clicking Publish, you certify that you own all rights to the content or that you are authorized by the owner to make the content publicly available on YouTube, and that it otherwise complies with the YouTube Terms of Service.

[View YouTube Terms of Service](#)
[View Safety Tips](#)

Slika 54

U radnom prozoru se pojavljuje prozorčić sa progresom koji pokazuje tempo učitavanja filma na kanal **YouTube** (Slika 55).



Slika 55

Nakon otpremanja filma pojavljuje se i prozor sa pitanjem da li korisnik želi da odmah vidi film (Slika 56).



Slika 56

Kada kliknete na dugme **Watch online** otvara se **YouTube** kanal sa filmom.