

Moj prvi film (delamo z WMM)

My First Movie (working with WMM)

Božena Oblak

OŠ Koroška Bela, Cesta talcev 2, Jesenice, Slovenija
bozena.oblak@guest.arnes.si

Povzetek

Na naši šoli že nekaj let načrtujemo in izvajamo delo z nadarjenimi učenci. Ponudimo jim številne dejavnosti, v katere se potem vključujejo po lastni izbiri. Ena izmed dejavnosti so tudi računalniške vsebine. Letos smo se skupaj z nadarjenimi učenci odločili, da bomo spoznali program Windows Movie Maker - WMM in vse pomembne dogodke, ki smo jih na šoli sproti zabeležili z digitalnim fotoaparatom, zmontirali ter ponudili na ogled v obliki filma. Učenci se sami odločijo, na katero temo bodo posneli film. Pri delu s tem programom učenci:

- širijo in poglobljajo temeljno računalniško znanje,
- razvijajo ustvarjalnost,
- uporabljajo sodelovalne oblike učenja,
- lahko svobodno izbirajo med raznovrstnimi ponudbami,
- naučijo se pravilno uporabljati in kombinirati različne multimedijske naprave (računalnik, digitalni fotoaparati, skener, LCD projektor).

Recept za delo s programom WMM: Sestavine: priljubljene slike, zabavni video in avdio posnetki, nekaj ur časa in vedoželjni učenci. Dodamo: domišljijo, ščepec humorja, originalnost, ustvarjalnost, individualnost. Potrebujemo še: operacijski sistem Windows XP ali Windows Vista (naša posoda), kjer fotografije, videoposnetke in glasbo zmontiramo. Na koncu projekt posnamemo (spečemo) kot film. Še toplega objavimo na šolski spletni strani, ob raznih prireditvah ponudimo učencem, staršem in drugim obiskovalcem šole. Udeleženci delavnice se bodo naučili izdelati svoj film v programu WMM (z napisi, objavnimi špicami, animacijami ...) iz lastnih slik, video posnetkov in zvočnih posnetkov. Pridobili bodo izkušnje za posredovanje znanja učencem.

Ključne besede: Snemanje, fotografija, film, videoposnetek, zvočni posnetek, efekt, učinek, naslov, video, avdio.

Abstract

We have worked with talented pupils on many different fields of interests. They are choosing from a wide selection of presented possibilities. One of the most popular is the computer workshop. This year pupils will be learning about Windows Movie Maker - WMM. With digital camera we shoot pictures about every important events in our school. With the Movie maker we capture those photos and make nice and funny movies. They:

- wide and deep the basic computer knowledge,
- Develop creativity,
- Engage in learning,
- have free choices,
- learn how to use a range of multimedia devices (computer, scanner, digital camera, projector).

Recipe for working with WMM: Ingredients: favoured photos, fun video footage, a few hours of free time and eager students. Add: imagination, a pinch of humor, creativity, individuality. We also need:

OS Windows XP or Vista, where we put things together. At the end: we save the project as a movie. We past it on the school web site. And then they show the movies to the students, parents and other school visitors on special occasions. The participants of this workshop will learn how to make their own movie with WMM (with subtitles, titles, credits, animations ...) and they will provide skills which will help them educate pupils how to use this programme.

Keywords: Movie Maker, movie, sound, capture, media, effect, transitions, titles, video, audio.

POTEK DELAVNICE:

1. UVOD V PROGRAM

S programom WMM lahko izdelamo prezentacije podobno kot s programom Power Point. Vendar nam ta program nudi še veliko več. Program je enostaven, brezplačen in je sestavni del operacijskega sistema Windows XP.

Urejamo in obdelujemo lahko fotografije, videoposnetke, zvočne posnetke in si izdelamo svoj lastni film. Dodajamo lahko napise, animacije in učinke.

Program zaženemo: V meniju start izberemo programe, pripomočke in nato program WMM.

2. POSTOPEK DELA S PROGRAMOM WMM

Ko zaženemo program, se nam odpre osnovno okno (Slika 1) V orodni vrstici za opravila so naslednje možnosti:



1. Zajem videa
2. Montaža filma
3. Dokončevanje filma
4. Nasveti za ustvarjanje filmov

Slika 1 Osnovno okno

1.1 Zajem videa

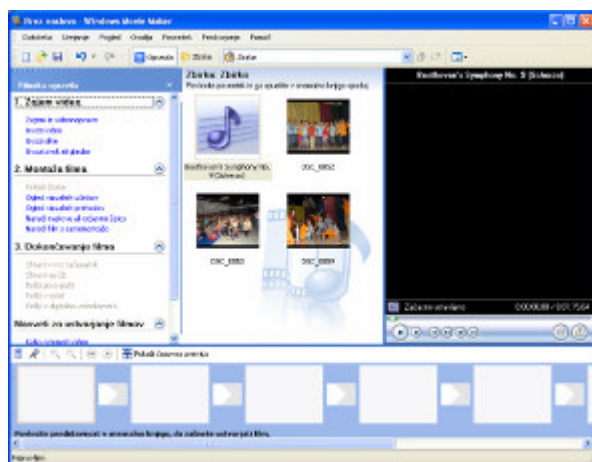
- Iz video naprave – kamere ali digitalnega fotoaparata, ki morata biti povezana z računalnikom

- S pomočjo firewire kabla. Takrat računalnik zazna novo strojno opremo, program pa vas vpraša, kam želite shraniti videogradivo s kamere ali digitalnega fotoaparata.
- Uvozimo video, slike ali glasbo iz datotek na našem računalniku.

POZOR! Če med delom v projektu uvoženim slikam spremenimo pot, jih pomotoma izbrišemo ali pozabimo priključiti medij, na katerem imamo slike, nas bo program opozoril z rdečim **X**. Ko projekt posnamemo v film, problema ni več.

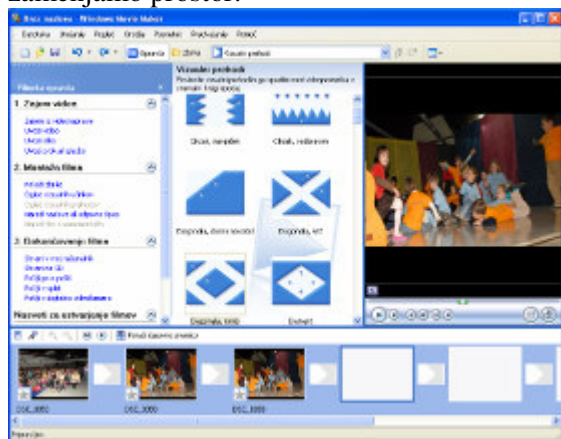
1.2 Montaža filma

Ko imamo uvožene slike, videe in zvoke, pričnemo z montažo filma.



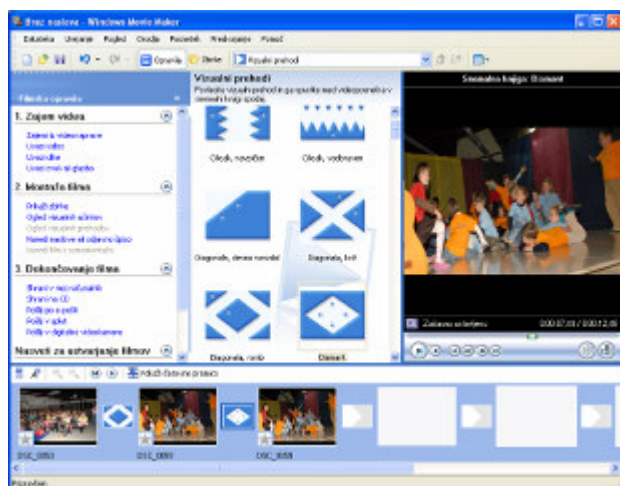
Slika 2 Uvozili smo slike in zvok

Iz pogleda časovne premice preklopimo v snemalno knjigo in začnemo z montažo. Posamezno sliko, videoposnetek ali zvok povlečemo in spustimo na prvo prazno mesto. Kasneje jim lahko še vedno zamenjamo prostor.



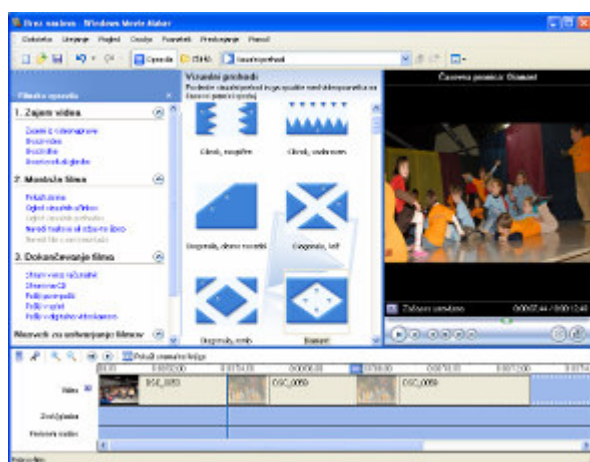
Slika 3 Brez prehodov

Začnemo z dodajanjem **vizualnih prehodov**. Povlečemo jih na prazen prostor med slikami. Na desni strani osnovnega okna je predogled - predvajalnik, kjer sproti opazujemo, kaj delamo.

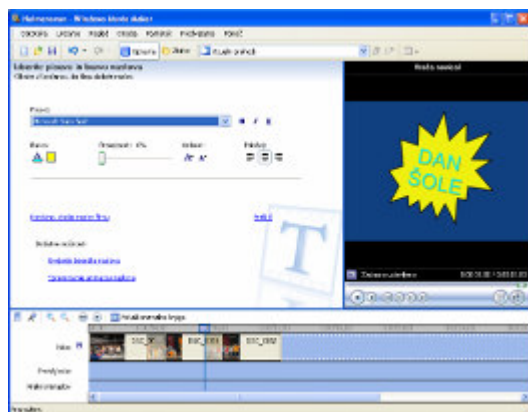


Slika 4 Dodani prehodi

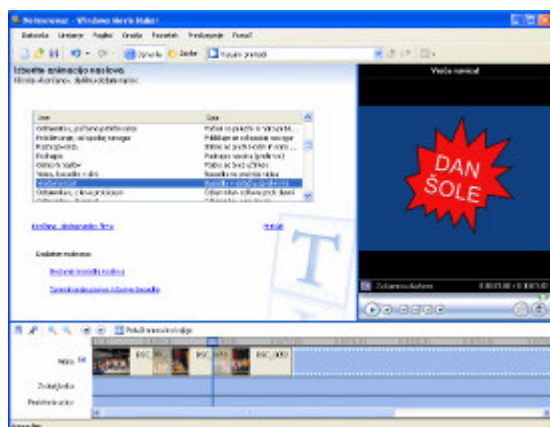
Brez dodanih prehodov je čas 15 sekund. Ko dodamo prehode, se slike ali videoposnetki med seboj prekrivajo in čas se zmanjša. Pri montaži 3 slik z dvema prehodoma se čas s 15 sekund zmanjša na 12,5 sekunde. Vizualne učinke dodajamo posnetkom (posnetke lahko upočasnimo, pospešimo, staramo, obarvamo...).



Slika 5 Časovna premica z dodanimi vizualnimi prehodi

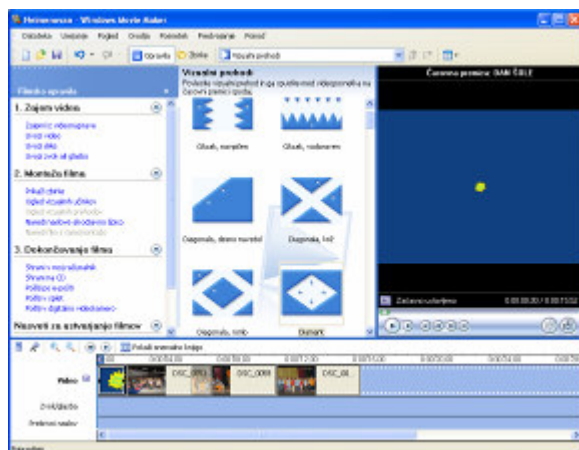


Slika 6 Urejanje animacije

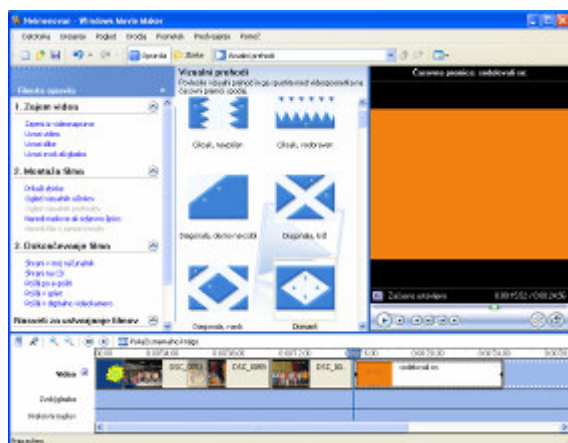


Slika 7 Urejanje teksta

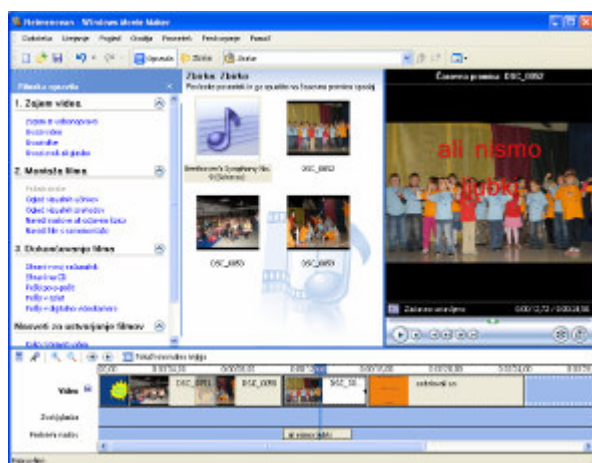
Izdelava naslovov in odjavne špice. Izberemo napis v eni ali dveh vrstah. Ne moremo pisati poljubno dolgega besedila. Spreminjamo lahko pisavo, barvo pisave, velikost pisave ali barvo ozadja. Besedilu, ki potuje po sliki ali posnetku, se hitrost spreminja glede na dolžino slike ali posnetka. Naslov damo na začetek filma, pred, na ali po izbranem posnetku ali sliki ter na konec filma kot odjavno špico. V predogledu na desni strani osnovnega okna takoj vidimo, kako bo naslov viden. Spremenimo animacijo ter uredimo pisavo in ozadje.



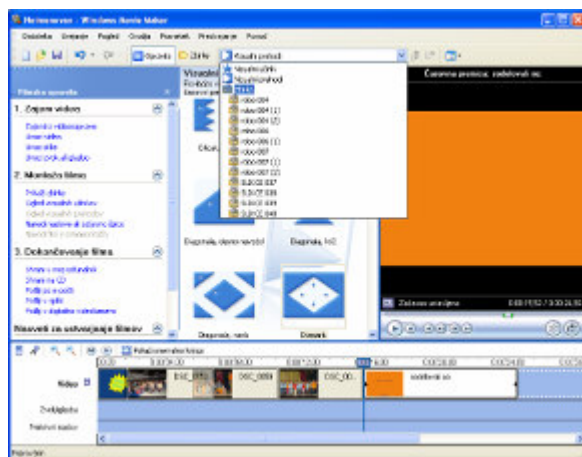
Slika 8 Naslov je dodan



Slika 9 Dodana odjavna špica

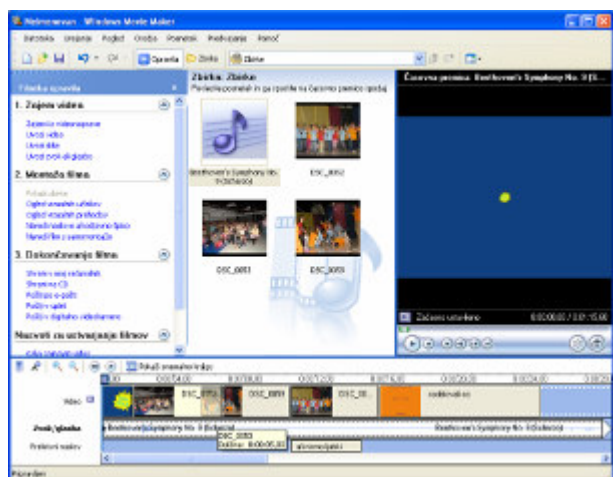


slika 10 Preklop v zbirko



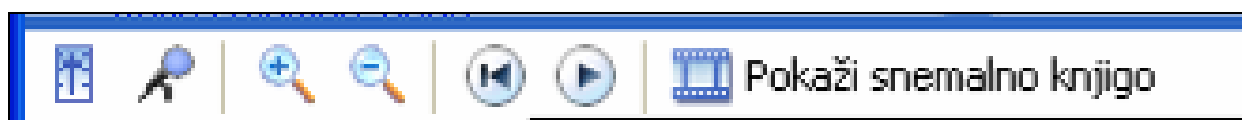
Slika 11 Dodan naslov na sliko

Dodajamo še naslove pred, na ali po izbranem posnetku ali sliki. Naslov lahko daljšamo ali krajšamo. Na koncu dodamo še glasbo. Glasbo ali zvok povlečemo v časovno premico pod posnetke ali slike.



Slika 12 Dodajanje glasbe

V pogledu časovne premice je vidno, kje se glasba začne in kje konča. Vidimo tudi, kolikšen časovni del zavzema posamezno vsak posnetek, slika, prehod in napis. Vse to lahko spreminjamo. Pogled si lahko povečamo ali pomanjšamo z lupama na orodni vrstici:



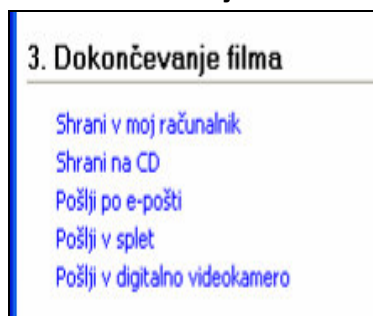
Slika 13 Orodna vrstica pri časovni premici

Na začetku je gumb za prilagajanje glasnosti zvočnih zapisov. Ob kliku na mikrofonsko ikono lahko posnamemo pripovedovanje ob časovni premici. **Lupa +** povečan pogled (manj elementov na časovni premici). **Lupa -** pomanjšan pogled (več elementov na časovni premici). Puščica v levo nas postavi na začetek časovne premice. Puščica v desno pa zažene film v predvajalniku.

Če želimo posneti pripovedovanje, kliknemo na mikrofonsko ikono. Izberemo gumb za začetek pripovedovanja. Ko želimo končati, izberemo gumb - konec pripovedovanja. V predvajalniku lahko opazujemo film in tako ob pripovedovanju spremljamo, kaj smo že zmontirali.

Pogled si zmanjšamo tako, da vidimo več elementov na časovni premici in odrežemo zvočni posnetek, tako da je enako dolgo dodano slikovno gradivo.

1.3 Končevanje filma



Slika 14 Dokončevanje filma

Ko smo s projektom zadovoljni, ga lahko dokončno zmontiramo v film. Glede na to, kje si nameravamo kasneje film ogledovati, izberemo, kako ga bomo dokončali. Če ga bomo pošiljali po e-pošti ali na splet, bo kvaliteta posnetka manjša, zato takega filma ne bomo mogli kvalitetno gledati preko projektorja na platnu. Za take ogledе posnamemo oz. shranimo na svoj računalnik in izberemo: najboljša kakovost za predvajanje v mojem računalniku (priporočeno). Lahko tudi izbiramo med več možnostmi in sami izberemo najustreznejšo velikost datoteke in druge nastavitve.

2. Zaključek

Učenci se ob delu s programom WMM zabavajo, naučijo posamezne dele povezovati v smiselno celoto, z zvokom poudariti posamezne dele filma. Učenci so ob prvem stiku s programom zelo hitro izdelali svoj prvi film. Po ogledu filmov pa so komentirali izdelke in ugotovili, da bi marsikakšen detajl naredili drugače – bolje. Pri izdelavi drugega so precej več časa namenili izboru teme, napisom, naslovom in odjavni špici. Ugotovili so, kako bi bilo dobro filme vključiti v pouk pri posameznih predmetih kot poročilo o dnevih dejavnosti ali namesto predstavitev v Power Pointu.

Spletne strani

http://www.genspot.com/ShowVideo.aspx?video_id=12602, citirano 2.2.2007

<http://www.pef.upr.si/MARA/4/VH/Vaje/predstavitve/DanjelaCupin/Movie%20Maker.ppt#271>, 16. Vodiči za delo s programom, citirano 2.2.2007

Božena Oblak, rojena leta 1965 v Ljubljani, živi v Kranjski Gori. Leta 1987 je diplomirala na Pedagoški fakulteti, smer razredni pouk. Ima 21 let delovne dobe v vzgoji in izobraževanju. Že 14 let pa je pomočnica ravnateljice na OŠ Koroška Bela Jesenice in računalnikar - organizator informacijskih dejavnosti. Leta 2006 je uspešno opravila dodatno izobraževanje iz računalništva in informatike na FMF v Ljubljani. Že nekaj let izdeluje šolsko spletno stran <http://www.o-kbjesenice.kr.edus.si> za OŠ Koroška Bela. Dela brez računalnika si ne more predstavljati, saj ji je v veliko pomoč pri njenem delu. Teži k iskanju preprostih rešitev za velike probleme, kot je npr. urnik. Dobre izkušnje želi deliti z drugimi. Pri delu z nadarjenimi učenci na področju računalništva tudi sama spoznava razsežnosti in neomejene možnosti IKT.

Her name is **Božena Oblak**. She was born in 1965 in Ljubljana. She lives in Kranjska Gora. In 1987 she graduated at the Faculty of Education, Elementary level. She has been teaching and educating young learners for 21 years. For the last 14 years she has been assistant to the principal at Koroška Bela Jesenice primary School as well as a computer technician and ICT coordinator. In 2006 she successfully passed the additional computing and informatics education at Faculty of mathematics and physics in Ljubljana. For many years she has been in charge of the school website <http://www.o-kbjesenice.kr.edus.si> for Koroška Bela Primary School. She cannot imagineworking without the computer. Computer attribute to her work a lot. She tends to look for the solutions to the difficult problems, such as the schedule. She always wants to share the good experiences with the others. During computer classes with the talented pupils she encounters with majority of possibilities that ICT provides..