

Przetwarzanie Informacji

ZSEEM w Bielsku-Białej

Przetwarzanie obrazu

Instrukcja do ćwiczenia:

Tworzenie filmu w programie Windows Movie Maker.

Materiały:

1. Oprogramowanie – Windows Movie Maker
2. Pliki do wykorzystania przy tworzeniu filmu
3. Głośniki
4. Internet
5. Podręcznik oraz dostępna z podręcznikiem płyta.

Cel ćwiczenia: zapoznanie się z możliwościami tworzenia prostych filmów w aplikacji Windows Movie Maker.

Zapoznać się z:

- opcjami Windows Movie Maker oraz rodzajami i właściwościami formatów plików filmowych

W ramach ćwiczenia należy:

1. przygotować film z gotowych klatek.
2. zapisać na dyskietkę/płytę przygotowaną pracę

Przebieg ćwiczenia:

1. Uruchom program WMM (*C:/Program Files/Movie Maker/Moviemk.exe* i zmaksymalizuj okno programu.
2. Wybierz polecenie *Widok/Opcje* i wpisz do pola *Domyślny czas trwania importowanego zdjęcia* - 2 sekundy, nie zaznaczaj okienka *Automatycznie utwórz klipy*. naciśnij przycisk *Resetuj okna ostrzeżeń*, po czym zaakceptuj okno *Opcji*.
3. . Skopiuj na dysk z folderu *Przetwarzanie obrazu* cały folder *Film Movie Maker* całą jego zawartość
4. W oknie *Kolekcje* (lewe okno obszaru kolekcji) kliknij na folder *Moje kolekcje*.
5. Wybierz polecenie *Plik/Importuj* i w oknie *Wybieranie pliku do importu* wejdź do skopiowanego folderu *Film Movie Maker*.
6. Trzymając przyciśnięty klawisz *Ctrl*, zaznacz pliki: *03-Rynek Starego Mia-sta.wmv*, *05-Panorama Rynku.wmv*, *07-Warszawska Syrenka.wmv*, *09-Barbakan-1.wmv*, *10-Barbakan-2.wmv*, *12-Mury obronne Starego Miasta.wmv*. Gdy wszystkie pliki zostaną zaznaczone, kliknij na przycisku *Otwórz*. Nastąpi wczytanie klipów, a każdy z nich utworzy własną kolekcję o nazwie pliku. Wewnątrz każdej kolekcji będzie jeden klip nazwany *Klip 1*.

7. Zaznacz w *Kolekcjach* folder *Moje kolekcje*, kliknij na nim prawym przyciskiem i z menu wybierz *Nowa kolekcja*. Powstały folder nazwij *Plansze*.
8. Mając zaznaczony folder *Plansze* wybierz polecenie *Plik/Importuj* i w oknie *Wybieranie pliku do importu* wejdź do skopiowanego z CD-ROM folderu *Film Movie Maker* (powinien być aktywny). Trzymając przyciśnięty klawisz *Ctrl*, zaznacz pliki: *01-Warszawa-tytul.gif*, *02-Rynek Starego Miasta--tytul.gif*, *04-Panorama Rynku-tytul.gif*, *06-Warszawska Syrenka-tytul.gif*, *08-Barbakan-tytul.gif*, *11-Mury obronne Starego Miasta-tytul.gif*, *13-Koniec fil-mu-tytul.gif*, *14-Koniec filmu.jpg*. Do kolekcji *Plansze* wczytały się statyczne obrazy w formatach *GIF* i *JPEG*
9. Zaznacz w *Kolekcjach* folder *Moje kolekcje*, kliknij na nim prawym przyciskiem i z menu wybierz *Nowa kolekcja*. Powstały folder nazwij *Audio*.
10. Mając zaznaczony folder *Audio*, wybierz polecenie *Plik/Importuj* i w oknie *Wybieranie pliku do importu* wejdź do skopiowanego z CD-ROM folderu *Film Movie Maker* (powinien być aktywny). Zaznacz plik *Lubowski-Preludium.wav* i wczytaj.
11. Zaznacz w *Kolekcjach* folder *Moje kolekcje*, kliknij na nim prawym przyciskiem i z menu wybierz *Nowa kolekcja*, Powstały folder nazwij *Film*.
12. Chwyć za ikonkę folderu *Audio* i przeciągnij ją do folderu *Film*, To samo uczynić z pozostałymi utworzonymi przed chwilą kolekcjami, W *Kolekcjach* powinien być następujący porządek : *Moje kolekcje/Film* :

<i>03-Rynek Starego Miasta</i>	<i>05-Panorama Rynku</i>	<i>07-Warszawska Syrenka</i>
<i>09-Barbakan-1</i>	<i>10-Barbakan-2</i>	<i>12-Mury obronne Starego Miasta</i>
<i>Audio</i>	<i>Plansze</i>	
13. Kliknij na kolekcję *Plansze* i z okna klipów przeciągnij *01-Warszawa-tytuł* do obszaru roboczego oraz dosuń go do lewego brzegu.
14. Analogicznie przeciągnij klip *02-Rynek Starego Miasta-tytuł* i upuść w obszarze roboczym za pierwszym klipem.
15. Z kolekcji *03-Rynek Starego Miasta* wybierz *Klip 1* i upuść go za ostatnim klipem w obszarze roboczym.
16. Ponieważ klipy są ponumerowane (dla ułatwienia pracy), wprowadź z folderów kolekcji wszystkie kolejne klipy, pozostawiając tylko klip z folderu *Audio*.
17. Gdy w oknie roboczym zabraknie miejsca, wtedy przesunąć pasek przewijania. Ostatnim wprowadzonym klipem będzie oczywiście *14-Koniec filmu*.

18. Wybierz polecenie *Plik/Zapisz projekt*.
19. W oknie zapisu projektu *znajdź* wygodną lokalizację (na przykład skopiowany folder *Film Movie Maker*) i zapisz projekt pod nazwą *Mój pierwszy film WMM*. Zapisuj pracę co jakiś czas.
20. Łatwo zauważyć, że dwa klipy rozpoczynają się czarną planszą. Są to klipy z numerami 04 i 11. Podczas ich przygotowywania popełniono błąd polegający na pozostawieniu pustej klatki. Zaznacz w obszarze roboczym pierwszy spośród tych klipów.
21. W oknie podglądu zobaczysz pierwszą scenę (czarna klatka).
22. Obejrzyj cały klip, klikając w oknie podglądu na przycisku odtwarzaniu (pierwszy przycisk). Chcemy wyciąć tę czarną klatkę.
23. W obszarze roboczym kliknij na widok *Oś czasu* (ikona pierwsza u góry), co uwidoczni chronometraż.
24. Ponieważ operację chcemy wykonać bardzo precyzyjnie, trzeba nauczyć się przybliżania i oddalania widoku obszaru roboczego. Do przybliżania służy lupka ze znakiem *plus*, a do oddalania - ze znakiem *minus*. Zaznacz klip, który przed chwilą był podglądany i klikaj lupką *plus* tak długo, aż na początku klipu pojawi się wskazanie 00:00:20.33. (Będzie to maksymalne powiększenie obszaru). Jeśli początek klipu „uciekł”, to przesunij dolny pasek przewijania.
25. Na niebieskiej skali czasu zobaczysz także trójkąt, który oznacza początek klipu. Przenieś kursor nad oś czasu (kursor zmieni się w pionową strzałkę) i ustaw go dokładnie trzy podziałki przed wskazaniem 00:00:20.33, a następnie kliknij, co spowoduje wstawienie kreski pionowej. Teraz na podgląd/ie powinna ukazać się scena z budynkami.
26. Z menu *Klip* wybierz polecenie *Ustaw początkowy punkt przycięcia*, dzięki czemu nastąpi przycięcie klipu i suwak początku klipu ustawi się w przygotowanej pozycji. (Przycinanie można także wykonać posługując się tym suwakiem). Zauważ, że po przycięciu klipu automatycznie dosunęły się następne klipy.
27. Nauczmy się też inaczej przycinać klip. Kliknij w obszarze roboczym na klipie z numerem 11. W obszarze podglądu widzisz teraz czarną planszę.
28. Z kolei w obszarze podglądu klikaj na przycisku *Następna klatka* aż ukaże się pierwsza scena z zakratowanym oknem.
29. Z menu wybierz polecenie *Klip/Ustaw początkowy punkt przycięcia*. Zauważ, że obszary przycięcia są na osi czasu w kolorze szarym.
30. Okazuje się, że pierwszy klip (z numerem 01) zawiera czarne klatki na końcu, które także należy przyciąć. Powiększając maksymalnie widok

- obszaru roboczego, przytnij ten klip jedną z poznanych metod. (Jeśli operację wykonasz poprawnie, to klip będzie się kończył w pozycji 00:00:07.40).
31. Przytnij także precyzyjnie końce klipów: *02, 04, 06, 08 i 11*
 32. Zmniejsz łupką ze znakiem minus skalę wyświetlania obszaru roboczego i podejrzuj cały dotychczasowy projekt. wykorzystując polecenie *Odtwarzanie/Odtwórz cała serię ujęć/oś czasu*.
 33. Nauczmy się tworzenia płynnych przejść między klatkami filmu.
 34. Maksymalnie powiększ widok obszaru roboczego z osią czasu i ustaw tuk, aby było widać koniec pierwszego klipu i początek drugiego.
 35. Kliknij na osi czasu dokładnie w położenie 0:00:07.00.
 36. Chwyć ikonę z drugim klipem i przeciągnij w lewo do pionowej kreski, a następnie upuść. Jeśli przeciągniesz zbyt daleko, to cofnij w taki sam sposób, aby klip dokładnie rozpoczynał się o czasie 00:00:07.00. Klipy nachodzą na siebie, co jest uwidocznione szarym kolorem w obszarze ich nakrywania. W tym obszarze klip lewy będzie płynnie przechodził w prawy i nie pojawi się „ostre cięcie” klatek.
 37. Wykonaj przejścia na wszystkich dalszych początkach klipów (zarówno statycznych, jak i ruchomych) i wszędzie przesunij je o taką samą wielkość co przed chwilą. Jeśli wykonasz dokładnie wszystkie czynności, to całkowity czas trwania filmu wyniesie 00:02:00.27 sekund.
 38. Wybierz polecenie *Odtwarzanie/Odtwórz cały projekt/oś czasu*, by zobaczyć cały dotychczasowy projekt.
 39. Do naszego filmu (projektu) dodamy dźwięk. Aby działanie było efektywne, trzeba mieć oczywiście kartę dźwiękową i włączone głośniki lub słuchawki
 40. Ustaw obszar roboczy w widoku *Oś czasu*.
 41. Kliknij na kolekcję *Audio*, z której klip o nazwie *Lubowski-Preludium* przenieś pod ścieżkę wideo i upuść po na ścieżce audio (z ikonką mikrofonu) obszaru roboczego.
 42. Klikając, zaznacz utworzoną ścieżkę. Podejrzuj (przesłuchaj) ją w obszarze podglądu.
 43. Łatwo zauważyć, że na końcu utworu panuje dosyć długa cisza. Można więc przyciąć ścieżkę.
 44. Przesunij klip dźwiękowy na początek ścieżki audio. Mając zaznaczony ten klip, w oknie podglądu ustaw czas 00:02:06:00 (tu kończy się właściwy dźwięk).

45. Wybierz polecenie *Klip/Ustaw końcowy punkt przycięcia*.
46. Ostatnim klipem wideo jest obraz statyczny w formacie **.jpeg*. Jego długość dostosujemy tak, aby się kończył równo ze ścieżką dźwiękową. Powiększ znacznie widok (aby widzieć koniec ostatniego klipu wideo i audio) i przejdź na koniec projektu.
47. *Zaznacz* ostatni klip na ścieżce wideo. Przesuń jego prawy suwak tak, by kończył się równo z klipem muzycznym. Gdy zrobisz to w maksymalnym powiększeniu, wtedy będzie to punkt 00:00: 07.70 tego klipu, a długość całego projektu wyniesie 00:02:06.00.
48. Wybierz polecenie *Edycjo/Poziomy audio*. W oknie *Poziomy audio* przesuń suwak maksymalnie w prawo, co powoduje, że gdyby nawet dźwięk był w klipach wideo, to i tak zostanie całkowicie wyciszony.
49. Zamknij okno *Poziomy audio*
50. Pamiętaj o zapisywaniu pliku.
51. Po zapisaniu gotowego projektu przystąpimy do otworzenia z niego końcowego filmu.
52. Wybierz polecenie *Plik/Zapisz film*. W oknie zapisu filmu wybierz z listy *Ustawienie* parametr *Wysoka jakość*, Do pola tytułu wprowadź *Migawki ze Starówki*. Do pola autora wprowadź swoje dane personalne.
53. Zaakceptuj okno i w oknie zapisu wybierz lokalizację i wprowadź w formacie **.wmv* nazwę pliku z filmem *Mój pierwszy film WMM*. Zaakceptuj okno. W zależności od procesora komputera czas tworzenia filmu może wynieść od kilkunastu sekund do kilku minut. Podglądaj film w przeglądarce *Windows Media Player*.

W sprawozdaniu należy umieścić:

1. przygotowany film
2. wpisać wnioski czym różni się jakość plików filmowych w zależności od formatu zapisanego pliku.