



MINISTARSTVO SPOLJNE I UNUTRAŠNJE
TRGOVINE I TELEKOMUNIKACIJA

CENTAR ZA UNAPREĐENJE
NASTAVE „ABAKUS“



KREIRANJE DIGITALNIH
MULTIMEDIJALNIH MATERIJALA
U CILJU OČUVANJA KULTURNE BAŠTINE

VIRTUELNI ZAVIČAJ

Autori priručnika:

*Daniela Minić Aleksić, Žolt Konja,
Goran Stanojević, Vela Čoja,
Maja Todorović, Olivera Marković*

Beograd 2013. godine

Sadržaj

1.	Uvod.....	4
2.1	Korisnici interneta kao kreatori filmova	5
2.2	Film kao obrazovno nastavno sredstvo	5
2.3	Film kao sredstvo očuvanja kulturne baštine jednog kraja	7
3.	Rad sa audio datotekama u programu <i>Audacity</i>	8
3.1.	Radna površina programa Audacity	8
3.2.	Krajnji levi meni	10
3.3.	Osnovne alatke za rad sa audio snimkom	11
3.4.	Čuvanje projekta u programu Audacity.....	13
3.5.	Eksportovanje (Izvoz) objedinjenog zapisa.....	18
3.6.	Korisne dodatne alatke programa	19
4.	Kreiranje filma sa određenom temom u programu <i>Movie Maker</i>	21
4.1.	Pokretanje i izgled prozora Movie Makera.....	21
4.2	Datoteke u programu Movie Maker.....	22
4.3	Određivanje redosleda aktivnosti u procesu kreiranju filma	24
4.4	Biranje teme filma	25
4.5	Snimanje fotografija, video i audio materijala	25
4.6.	Uvoz fotografija i video materijala sa eksternog uređaja.....	27
4.7.	Uvoz fotografija i video materijala sa računara.....	29
4.8	Čuvanje projekta na računaru	31
4.9	Otvaranje započetog projekta	32
4.10	Osnovno podešavanje fotografija i video zapisa	33
4.11	Dodavanje efekata fotografijama	35
4.12	Osnovna podešavanja importovanog video zapisa	35
4.13	Menjanje redosleda fotografija i video zapisa na vremenskoj liniji	37
4.14	Dodavanje početnog kadra sa naslovom.....	38
4.15	Dodavanje teksta fotografiji i poslednjih kadrova filma.....	39
4.16	Dodavanje početnog video snimka sa veb kamere	39

4.17	Dodavanje muzičke pozadine	40
4.18	Snimanje filma	43
4.19	Otvaranje snimljenog filma i projekta u programu Movie Maker.....	45
4.20	Ponovo otvaranje projekta u kome je urađen film	45
4.21	Objavljivanje filma (Publish)	46
4.22	Otpremanje filma na YouTube	48
5.	Objavljivanje video sadržaja na YouTube kanalu	50
5.1	Fenomen YouTube kanala	50
5.2	Kreirajte sopstveni kanal na Youtube kanalu	50
5.3	Sačuvajte filmove koje želite da pogledate kasnije	52
5.4	Otpremanje video datoteka na Youtube sa lokalnog računara.....	53
5.5	Postavljanje video datoteke na Youtube sa veb kamere.....	55
5.6	Autorska prava korišćenja i postavljanja video zapisa na YouTube	59
6.	Zaključak	60

1. Uvod

Moderna nastava podrazumeva primenu modernih nastavnih sredstava i metoda nastave. U izobilju modernih nastavnih sredstava koja pobuđuju audiovizuelnu percepciju učenika vodeću ulogu svakako imaju digitalni nastavni materijali.

Primena digitalnih nastavnih materijala u nastavi pruža velike mogućnosti i njihova uloga u nastavi je višestruka. Njihova primena u podučavanju omogućava nastavniku da ispolji viši nivo inventivnosti i kreativnosti. Osim toga, digitalni nastavni materijali predstavljaju idealan način za aktivno uključivanje samih učenika u nastavni proces i razvoj partnerskog odnosa između učenika i nastavnika.



Izrada digitalnih nastavnih materijala, najčešće filmova, nije više samo posao za profesionalce, već je postala dostupna i običnim ljudima. Samo neke od prednosti digitalnih nastavnih materijala u odnosu na klasične su veći izbor atraktivnih nastavnih sadržaja, dostupnost, višestruka iskoristivost i ušteda vremena.

Internet, kao sredstvo masovnog komuniciranja, daje mogućnost stvaranja baza digitalnih nastavnih materijala koje se neprekidno dopunjuju. Njihova najveća prednost je mogućnost pretraživanja po različitim kriterijima.

U mnoštvu alata za rad sa audio i video materijalom možemo izdvojiti **Audacity** i **Windows Movie Maker** koji su vrlo jednostavni za učenje i korišćenje u učionici, kako za pravljenje učeničkih i nastaničkih projekata u formi kratkog digitalnog filma i njihovo objavljivanje na internetu.

Pored personalnog računara sa operativnim sistemom **Windows** sa mikrofonom i zvučnicima, za snimanje videa i njegovo objavljivanje na nekom od sajtova, potreban je jednostavni digitalni fotoaparata, digitalna video ili veb kamera.



2. Film i internet kao sredstva komunikacije

2.1 Korisnici interneta kao kreatori filmova



Moderna komunikacija podrazumeva pre svega korišćenje savremenih sredstava komunikacije, kao što su film, televizija, računari i internet. U vreme kada posedovanje prave informacije predstavlja najveću snagu i ekonomsku moć, Internet nam pruža mogućnost novog načina razmenjivanja informacija, za sada najbrži mogući, koji donosi jedan novi vid i kvalitet u odnosu na ostala sredstva informisanja.

Sa postankom društvenih mreža više nego ikad je izražena moć povezivanja ljudi i znanja preko interneta. Neformalna osobina interneta i brz pristup neograničenim količinama informacija u vidu multimedijalnih sadržaja sa bilo kog kraja sveta omogućava sticanje znanja koje formalno obrazovanje ne pruža.

Medijsko obrazovanje i medijska kultura postaju neophodni u cilju razvijanja kritičkog i stvaralačkog mišljenja svakog aktivnog člana zajednice.

Uključivanje „običnih ljudi“, korisnika interneta u kreiranje medijskih sadržaja i pojava društvenih mreža dalo je internetu jednu potpuno novu dimenziju. Društvene mreže su dale tu mogućnost da bilo koji korisnik objavljuje tekstualni, audio i video materijal, koji može da pogleda i pri tome oceni ili prokomentariše veliki broj ljudi. Izvori sa društvenih mreža u velikom broju slučajeva su primarni izvori informacija tj. akteri ili svedoci događaja. Međutim, veliki broj podataka i informacija na webu se ne mogu uzeti kao verodostojan i proverljiv sadržaj.

2.2 Film kao obrazovno nastavno sredstvo

Digitalni filmovi pred nastavnika postavljaju nove metodičke zahteve. Ukoliko koristi gotov film, nastavnik ne sme film prikazati pre nego što ga on sam pregleda i analizira njegove mogućnosti za nastavni rad. Kada nastavnik odabere film koji će prikazati mora da napravi plan njegovog prikazivanja. Dobar obrazovni film prikazan u pravo vreme ima veliku obrazovnu i vaspitnu vrednost, obogaćuje i kontekstualizuje nastavu, čini je zanimljivijom i raznovrsnijom, a stečena znanja učenika trajnijim.

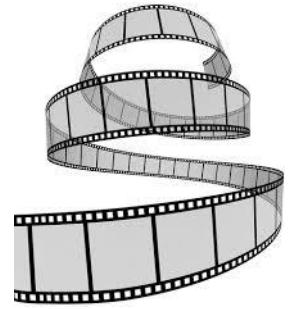


Pre prikazivanja filma potrebno je izvršiti pripremu učenika za gledanje filma. Svaki komentar nastavnika tokom gledanja filma može da ometa zapažanja učenika. Zato je pre puštanja filma potrebno naglasiti učenicima na koje delove filma posebno da obrate pažnju. Nekad je poželjno da se učenicima film prikaže više puta.

Veoma je važno da u zavisnosti od konkretne nastavne situacije, nastavnik napravi pravi izbor i prirodnu i logičnu kombinaciju nastavnih metoda u skladu sa kojima prikazuje film u adekvatnom kontekstu. Digitalni film se može prikazivati u uvodnom delu časa kao priprema učenika za novu nastavnu temu ili jedinicu. U tom slučaju film ne bi trebalo da traje duže od pet minuta.







U glavnom delu časa digitalni filmovi mogu biti glavno ili pomoćno nastavno sredstvo. Kada digitalni film predstavlja glavno nastavno sredstvo njegova dužina se kreće oko 15-ak minuta. U glavnom delu časa digitalni film može da predstavlja pomoćno nastavno sredstvo za posredno prikazivanje oglada ili situacije koji traje nekoliko minuta. U završnom delu časa se može prikazati digitalni film kao rekapitulacija izložene nastavne teme ili jedinice.

Pošto se reprodukuje na kućnom računaru i lako se umnožava, za razliku od klasičnog filma, izborom digitalnog filma koji dopunjava nastavu može se vršiti i individualizacija nastave. Za različite nivoe znanja i različita interesovanja učenika moguće je izabrati različite filmove (koji će biti uvod u proučavanje gradiva ili zadnji korak pred zaključak u procesu ovladavanja novim gradivom) pa im omogućiti da u školi ili kod kuće pogledaju ove filmove.



Prilikom izbora digitalnog filma treba voditi računa o uzrastu učenika kojima se prikazuje i njegovim psihofizičkim sposobnostima. Mlađem uzrastu treba prikazivati filmove sa manjim brojem detalja i efekata. Ako film koji izaberemo nije prilagođen uzrastu učenika neće imati punu vaspitno obrazovnu funkciju.

Upotreba digitalnih filmova u nastavi treba da ima sledeće ciljeve:

-  Povećanje motivacije učenika za učenje i razvijanje interesovanja za nastavu (prikazivanjem filmova prilagođenih temi časa, predznanju, interesovanjima i uzrastu učenika);
-  Podsticanje učenika da uočava, zapaža, razume, uočava odnose i situacije koje je video reprodukovane na filmu (prepoznavanje i analiza situacije);
-  Podsticanje učenika da usvoji i koristi podatke i principe koji su mu izloženi. Povezivanje nastavnih tema sa realnim situacijama prikazivanjem pažljivo odabranih filmova (kontekstualizacija znanja);
-  Podsticanje učenika da vrednuju, kritikuju i iznesu svoj sud o onome što vide na filmu (formiranje sopstvenog mišljenja, argumentacija i diskusija);
-  Razvijanje mašte i interesovanja kod učenika, učenik se podstiče da procenjuje, klasifikuje, predviđa i pretpostavlja (razvijanje kritičkog i apstraktnog mišljenja);
-  Osposobljavanje učenika da reformuliše, rezimira i sintetizuje saznanja dobijena gledanjem filma. Osposobljavanje učenika da samostalno gradi i primeni svoja znanja na osnovu filma, npr. kroz samostalne filmske projekte.

Različiti su izvori filmova za nastavu – to može biti obrazovni film koji se kupuje namenski pravljen za datu temu u okviru plana i programa nastave, odgovarajući filmski materijal legalno preuzet sa kablovske televizije, TV-a ili interneta, ili se može čak napraviti od strane nastavnika, ili od učenika u saradnji sa nastavnicima, ili filmski materijal koji su snimili i od njega napravili film sami nastavnici i učenici. Film preuzet sa interneta se može prikazati u celosti, samo u delu ili montiran od strane nastavnika od različitih delova.

Za prikazivanje filma na času potreban je samo računar sa video-kamerom i ozvučenjem pri frontalnoj nastavi, dok je za individualnu nastavu potrebno da svaki učenik ima svoj računar sa monitorom i slušalicama.

2.3 Film kao sredstvo očuvanja kulturne baštine jednog kraja

Film je, kao što smo već rekli, snažno sredstvo komunikacije. Zato se u raznim globalnim projektima koji treba da podignu svest običnih ljudi o važnosti jedne teme, uvek prvo bira film kao efektan način za davanje poruke, formiranje mišljenja članova jedne zajednice i edukaciju za dalje individualne aktivnosti. Kada je reč o očuvanju kulturne baštine, koja je tema mnogih svetskih pokreta, mnogo je sadržaja iz društvenih i prirodnih nauka koji se mogu predstaviti digitalnim filmom:



U okviru nastave iz društvenih nauka mogu se napraviti filmovi koji predstavljaju realne ili hipotetične životne situacije, koje su karakteristične za običaje tog kraja;



U nastavi stranog jezika korisni su filmovi koji pokazuju različitost dijalekata i govora pojedinih grupacija u okviru zajednice;



Za istoriju i proučavanje prošlosti korisno je pokazati postavke iz nekog istorijskog ili etnografskog muzeja iz sopstvenog kraja, a razmena filmova koji su napravili sami nastavnici u lokalnim muzejima je dragocen resurs obrazovnih filmova za nastavu istorije.



U nastavi maternjeg ili stranog jezika film može da predstavlja dramaturgiju nekog odlomka književnog dela autora koji je potekao iz kraja u kome autori filma žive, koja od male pozorišne predstave, uz dobru montažu, postaje pravi igrani film.



U nastavi geografije može da se napravi digitalni film panorame kraja i da se na osnovu napravljenih snimaka dodatno napravi mapa terena, uradi tumačenje u odnosu na geografske karte i satelitske snimke.



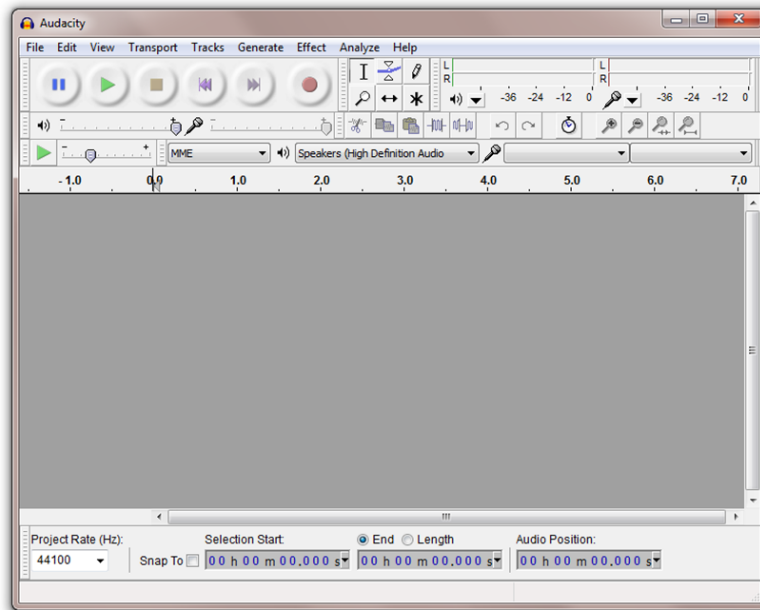
3. Rad sa audio datotekama u programu *Audacity*



3.1. Radna površina programa *Audacity*

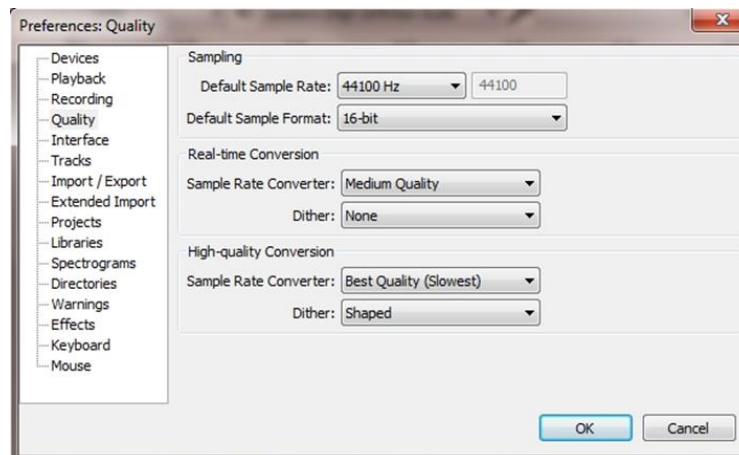
Postoji mnogo softvera za editovanje audio datoteka, ali najčešće nisu besplatni tako da ih većina korisnika ne može koristiti sa svoje potrebe. Na sreću, program **Audacity** predstavlja besplatnu *open source* platformu za obradu audio datoteka i može se preuzeti sa sajta <http://audacity.sourceforge.net/>. Ovaj program spada u jednostavnije sa osnovnim opcijama i alatima, ali je potpuno besplatan i njegove nove verzije se neprekidno dorađuju.

Kada pokrenete program *Audacity*, otvoriće se radna površina (Slika 1). Sve što kreirate u ovom programu prikazuje se kao projekat na dnu radne površine. Kombinacijom tastera **CTRL+F** možete videti celi projekat.



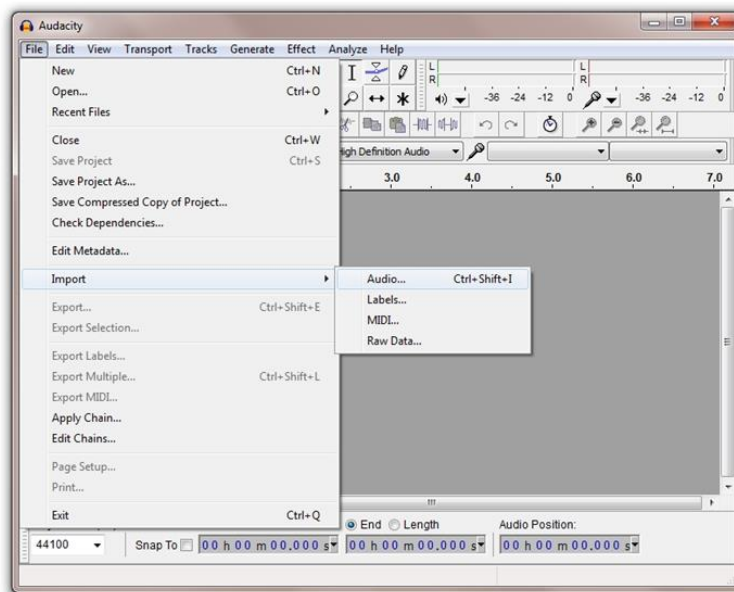
Slika 1

Kliknite na **Edit→Preferences**, a zatim na **Quality** tab. Selektujte **44100 Hz** kao podrazumevanu (default) brzinu semplovanja, i **16-bit** kao podrazumevani format. Ovakva podešavanja se rade samo jednom. Na kraju, kliknite **OK** da zatvorite dijaloški prozor (Slika 2).

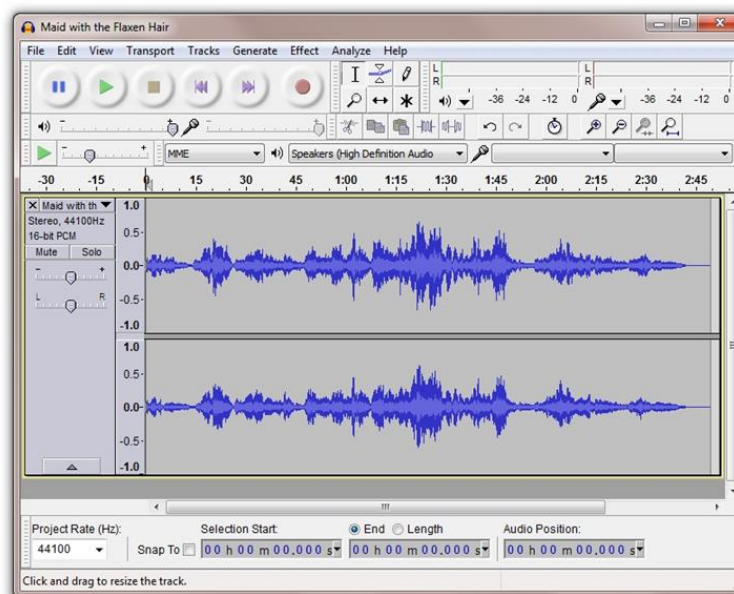


Slika 2

Da biste importovali (uvezli) audio datoteku u vaš **Audacity** projekat, kliknite na **File→Import→Audio**, odaberite lokaciju vaše .wav ili mp3 datoteke i kliknite **Open**. Možete videti datoteku predstavljenu kao zvučni zapis (Slika 3 i Slika 4).

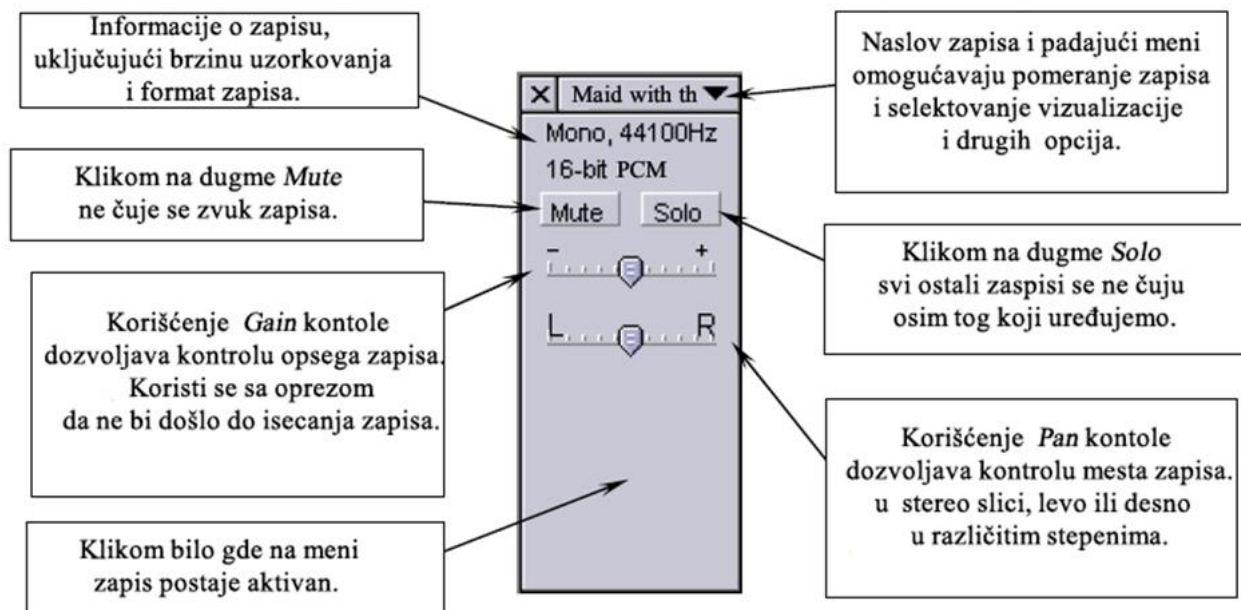


Slika 3



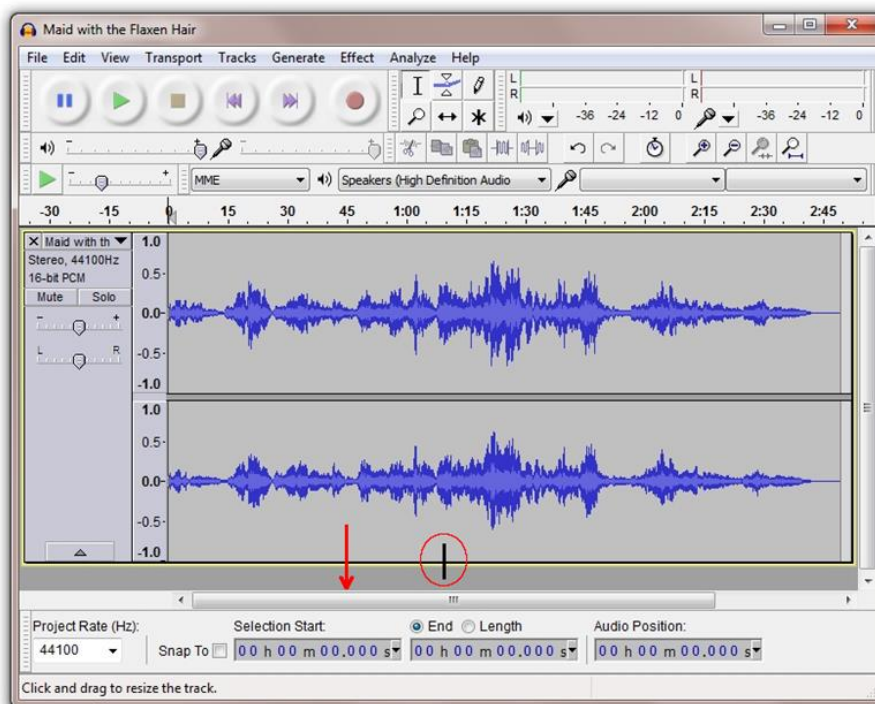
Slika 4

3.2. Krajnji levi meni



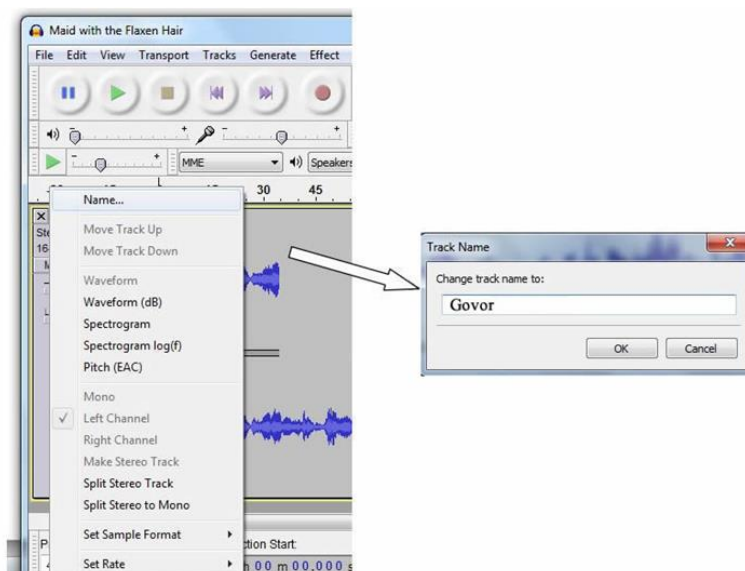
Slika 6

Možete podesiti visinu trake zapisa pomeranjem kursora na donjoj ivici trake dok se ne promeni u dve vertikalne strele. Visinu trake podešavate pomeranjem ivice vertikalno (Slika 7).



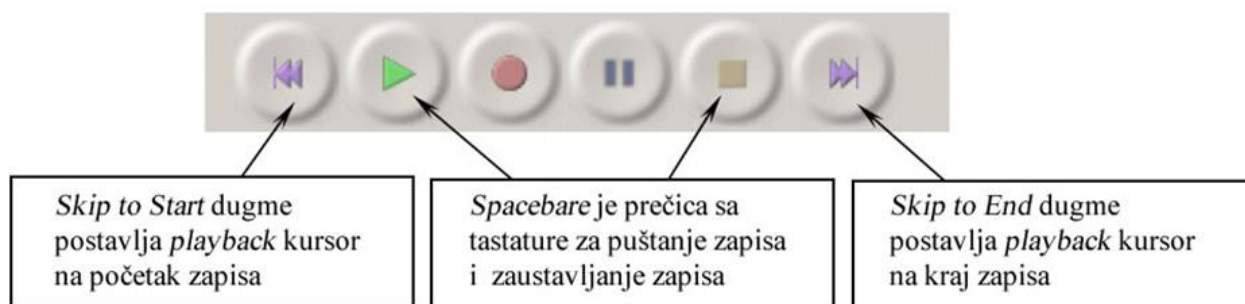
Slika 7

Možete promeniti naziv zapisa klikom na padajući meni u levom meniju, selektovanjem opcije **Name**. U dijalogu **Track Name** otkucajte željeni naziv i kliknite **OK** (Slika 8).



Slika 8

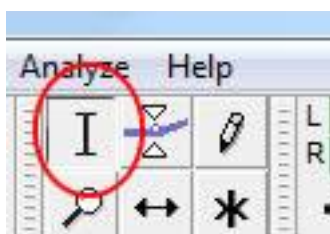
Preslušajte audio datoteku klikom na **Play** dugme (ili možete pritisnuti *spacebar*, što je prečica sa tastature za **Play** i **Stop** dugmad. Osnovna dugmad za rad sa datotekom su prikazana na slici (Slika 9):



Slika 9

3.3. Osnovne alatke za rad sa audio snimkom

Ako želite da preslušate bilo koji deo datoteke, mora biti aktivna opcija *selection tool* (prečica sa tastature je F1) (Slika 10).

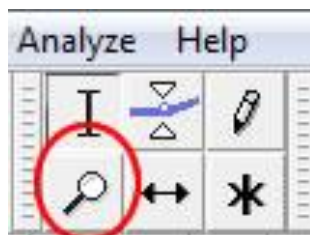


Slika 10

Kliknite bilo gde na traku zapisa da pozicionirate *playback* kursor, i kliknite *spacebar* za puštanje zapisa (ili jednostavno kliknite na *Play* dugme).

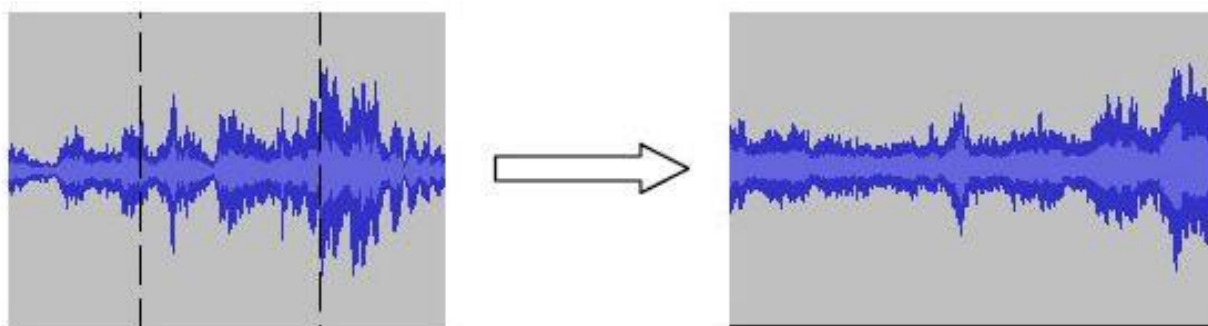
Obrada snimka obično počinje uklanjanjem dela snimka koji vam nije potreban. Ako ste importovali audio snimak ljudskog govora, jedan primer bi bio uklanjanje dela snimka koji predstavlja **kašalj**. Da biste ovo efektno uradili, potrebno je uvećati taj deo datoteke korišćenjem alatke *zoom tool*.

Kliknite na *zoom tool* dugme da biste ga aktivirali (ili koristite prečicu sa tastature F4) (Slika 11). Kursor će dobiti izgled crne lupe.



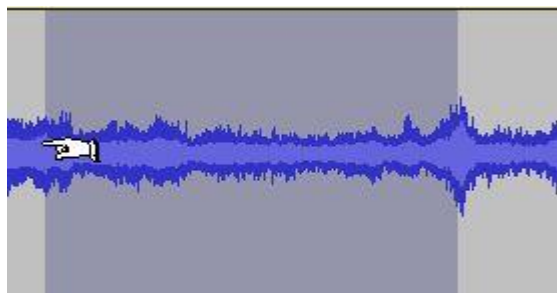
Slika 11

Sa aktiviranom opcijom *zoom tool*, selektujte opseg datoteke koji sadrži **kašalj** klikom i povlačenjem po opsegu. Ivice selektovanog opega su označene vertikalnim isprekidanim linijama i kada otpustite levi taster miša, datoteka će biti zumirana. (Slika 12).



Slika 12

Aktivirajte *selection tool* (F1), zatim selektujte tačan opseg koji sadrži **kašalj** klikom i povlačenjem po opsegu. Možete podesiti slektovani opseg prelaskom kursorom preko leve ili desne ivice selektovanog opsega dok kursor dobije oblik **ruke koja pokazuje**. Klikom i povlačenjem dovedite selektovani opseg do željenog (Slika 13).



Slika 13

Kada smo locirali i selektovali kašalj, možemo da ga odstranimo klikom na **Delete** taster. Ovo se takođe može postići biranjem opcije **Edit→Remove Audio or Labels→Cut** (ovim postavljamo selektovani opseg u **clipboard** i možemo ga kasnije iskoristiti).

Da biste se uverili da **kašalj** više nije u snimku, postavite kursor pre tačke editovanja, kliknite na **play** dugme.

Zumirajte sve do kraja da biste videli ceo zapis klikom na opciju **Fit Project in Window** (prečica sa tastature je Ctrl+F) (Slika 14).



Slika 14

U slučaju da zapis govora ima značajnu količinu tišine, ti delovi se mogu odseći iz audio zapisa. Selektujte opseg audio zapisa koji želite da sačuvate (koristite **selection tool**, F1). Klikom na opciju **Trim audio** (or Ctrl+T) odseca se deo audio datoteke van selektovanog opsega (Slika 15).



Slika 15

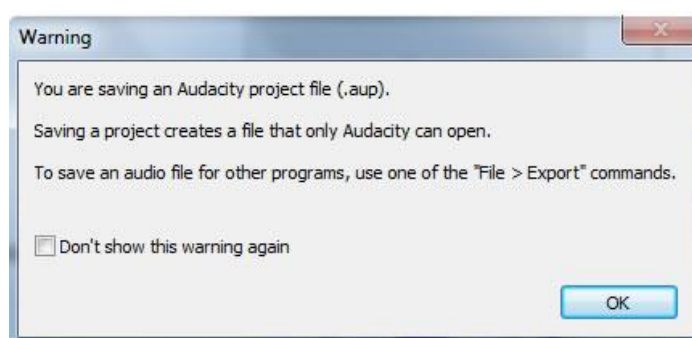
Bez odsečenog dela audio datoteka izgleda ovako (Slika 16).



Slika 16

3.4. Čuvanje projekta u programu Audacity

Ako želite da sačuvate projekat kliknite na **File→Save Project As**, i projekat se čuva kao datoteka sa ekstenzijom **.aup**. Pri samom čuvanju projekta otvara vam se dijalog-upozorenje koje objašnjava da se projekat čuva u datoteci specifičnom za program **Audacity**. Takođe se preporučuje i način čuvanja projekta, koji će moći da otvore i drugi programi za rad sa audio datotekama (Slika 17).



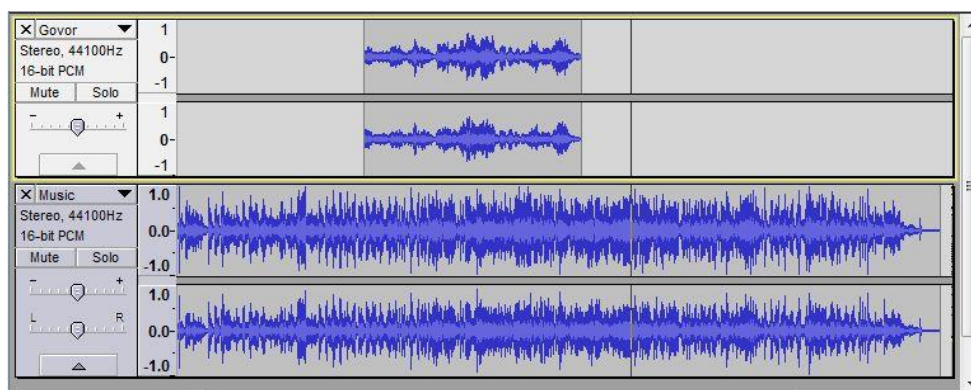
Slika 17

Po podrazumevanom (*default*) **Audacity** čuva projekat u direktorijumu odakle je importovana prva audio datoteka na kome ste radili. Naravno, lokaciju možete promeniti prema svojim potrebama. Svaki sledeći put dovoljno je da kliknete na opciju **File→Save**.

Primetićete da sam **Audacity** program, pri čuvanju projekta, dodaje direktorijum sa imenom koje sadrži ime projekta i dodatak **_data**, u kome se nalaze sve informacije o projektu.

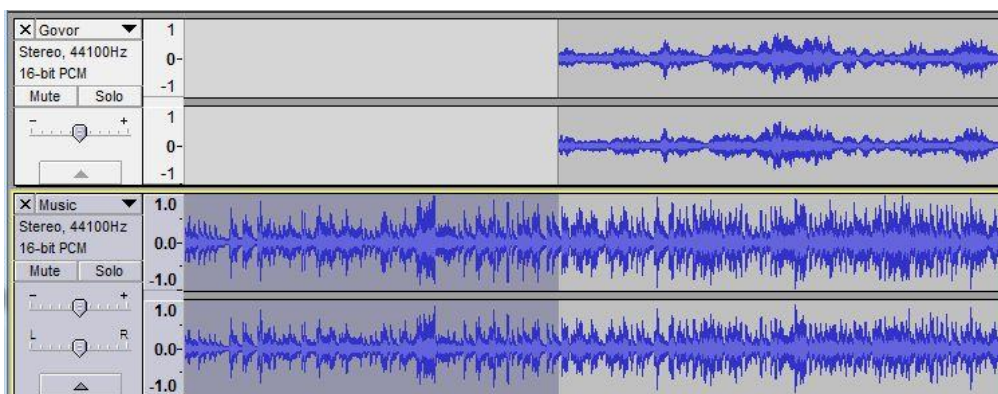
Projekat datoteka **.aup** sadrži sve detalje koji su za projekat vezani i ne sadrži zvuk, pa prema tome je datoteka i vrlo male veličine. Kasnije, kada zatvorite **Audacity** program i ponovo otvorite samo **.aup** datoteku **Audacity** automatski preuzima sve audio datoteke koji su vezani za projekat, kao i sve promene i podešavanja koje ste uradili na zapisu.

Ako želite da dodate novu audio datoteku u projekat kliknite na **File→Import→Audio** i odaberite željenu datoteku i kliknite **Open**. U novoj traci zapisa vašeg projekta biće još jedan audio zapis. Podesite visinu traka tako da ih možete videti u jednom prozoru (Slika 18).



Slika 18

Ako želimo da prvi audio zapis počne sa malim zaakašnjenjem u odnosu na drugi, prvo možemo da “isečemo” deo drugog audio zapisa koji nam ne treba. Naravno, prvo koristimo **zoom tool**, onda **selection tool**, i na kraju brišemo taj deo drugog audio zapisa za koji smo uvereni da nam ne treba (**Delete** taster ili **Edit→Remove Audio or Labels→Cut**) (Slika 19).

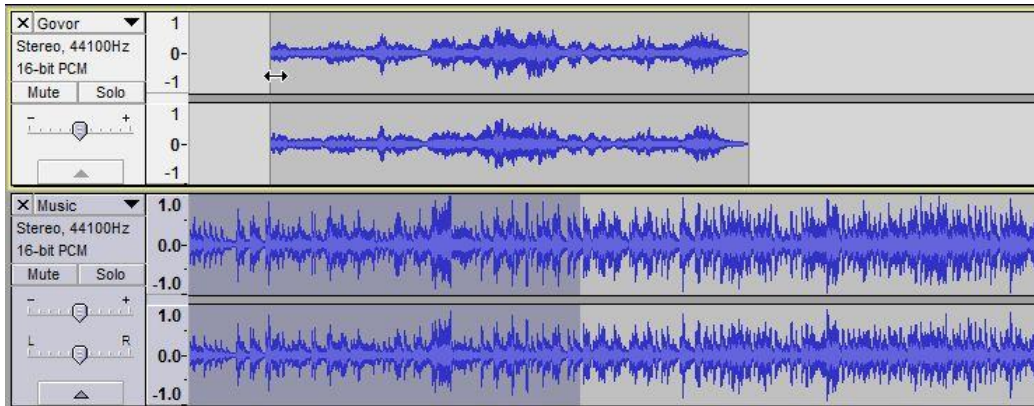


Slika 19

Na kraju poslušajte oba audio snimka zajedno. Podesite mesto prvog audio zapisa klikom na opciju **Time Shift Tool**. Zapažite da se oblik kursora menja u duplu strelicu (Slika 20) kada se ova opcija aktivira možete da pomerate prvi audio zapis u odnosu na drugi (Slika 21).



Slika 20



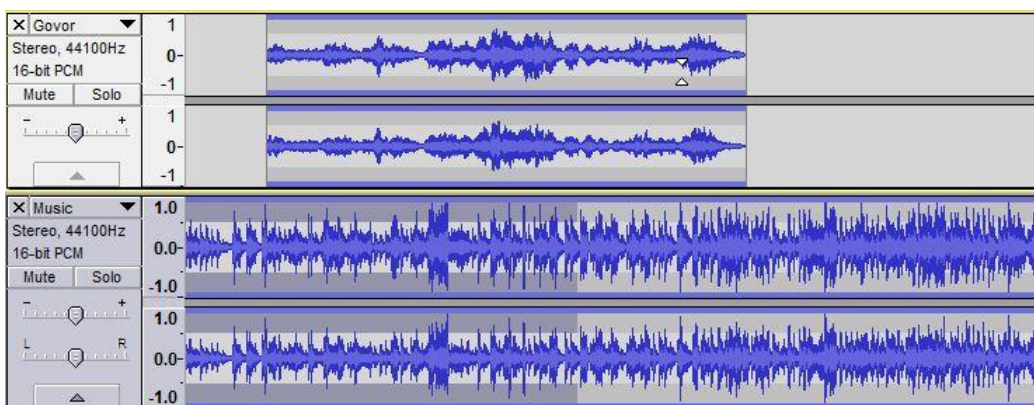
Slika 21

Ako drugi audio zapis nadglašava prvi, a želite suprotan efekat, potrebno je da se drugi audio zapis postepeno utišava do krajnje tišine. Kliknite na **Envelope tool** opciju (Slika 22).



Slika 22

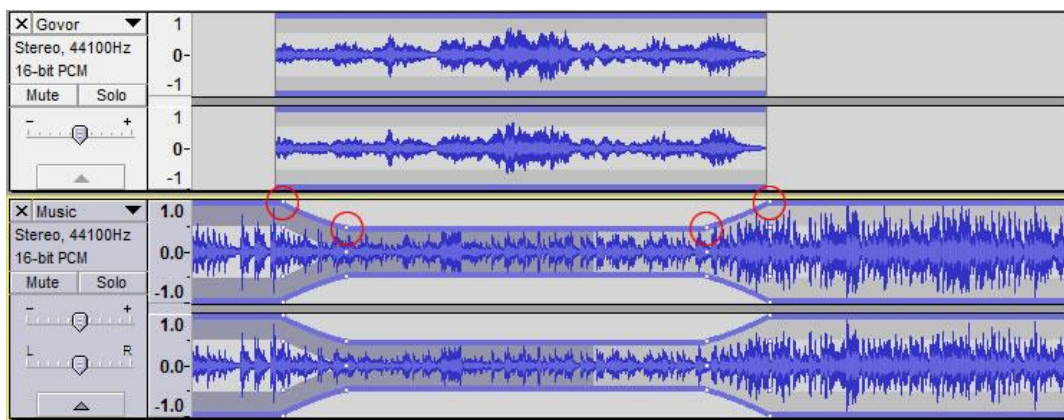
Korišćenjem ove opcije moći ćete da podesite jačinu zvuka oba zapisa. Kada je **Envelope tool** aktiviran, kursor menja oblik u dva simetrična trougla.



Slika 23

Kada je **Envelope tool** aktiviran, možete videti horizontalne linije na vrhu i dnu traka oba audio zapisa. Ovako je grafički predstavljena jačina zvuka oba audio zapisa (Slika 23).

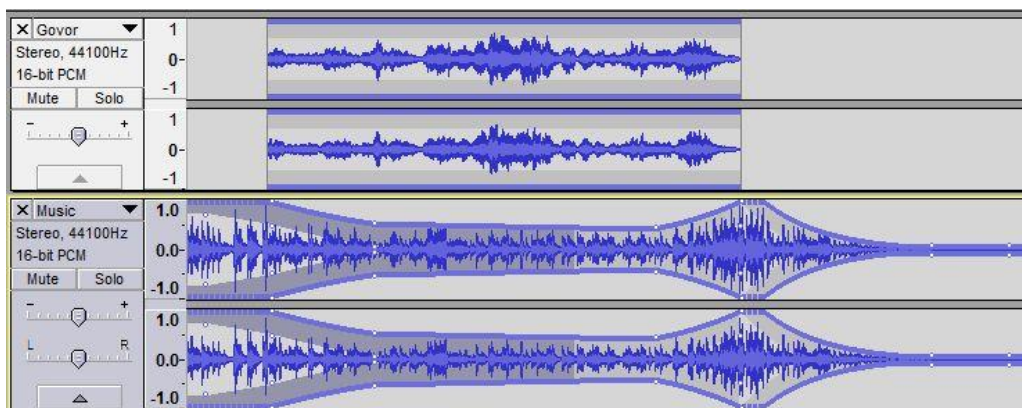
Ukoliko je cilj da se podesi jačina zvuka drugog audio zapisa u korist prvog, kliknete nekoliko puta na liniju koja predstavlja jačinu zvuka drugog audio zapisa da biste postavili kontrolne tačke. Zatim pomerate kursorom te kontrolne tačke, slušate objedinjene zapise i pomerate dalje kontrolne tačke sve dok ne podesite odnos jačina zvuka prvog i drugog audio zapisa (Slika 24).



Slika 24

Da biste uklonili kontrolne tačke, jednostavno ih prevlačenjem prema krajnjim linijama uklonite sa trake audio zapisa. Kada se radi o stereo traci, morate da podešavate samo levi ili desni kanal i promene se odmah reflektuju na drugu stranu.

Ako želimo da drugi audio zapis na kraju utišamo u potpunosti, koristimo tehnike opisane u prethodnom koraku, dodavanjem kontrolnih tačaka i povlačenjem do jačine zvuka koji je ravan nuli. Ovaj proces zahteva više podešavanja i preslušavanja u toku samih koraka da bi se došlo do željenog cilja (Slika 25).



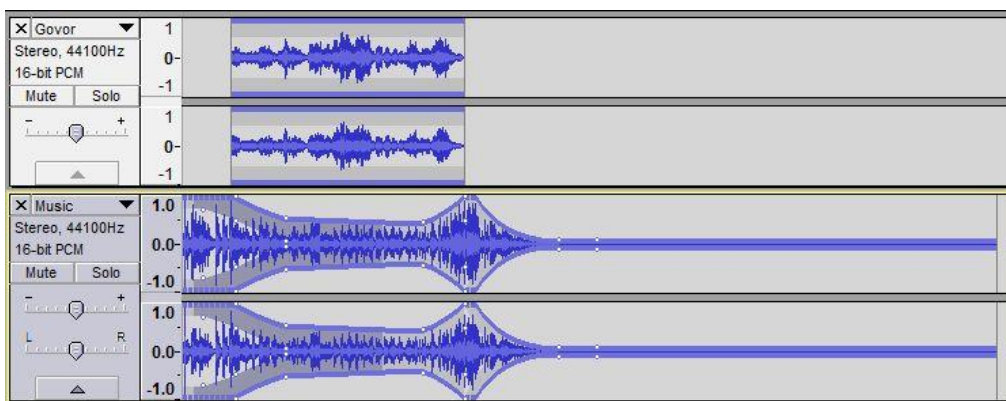
Slika 25

Da biste videli oba audio zapisa u celosti, kliknite na opciju **Fit Project in Window** (prečica sa tastature je Ctrl+F) (Slika 26).



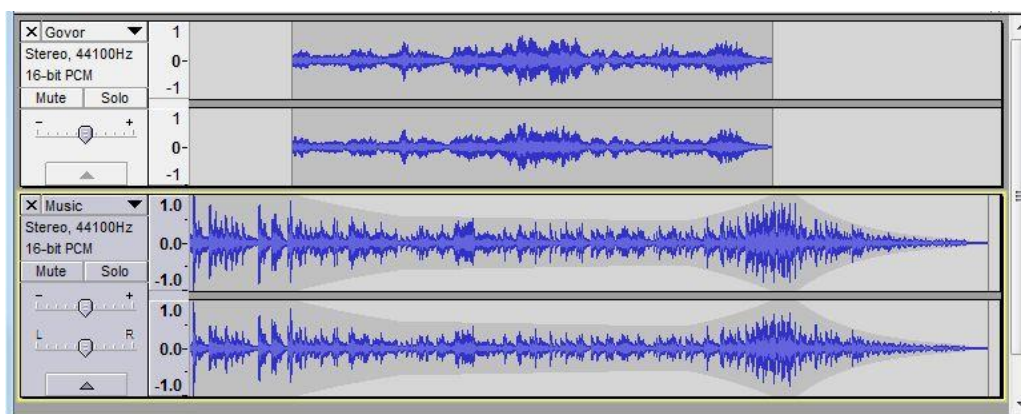
Slika 26

Dobija se se objedinjeni zapis, grafički predstavljen na slici (Slika 27).



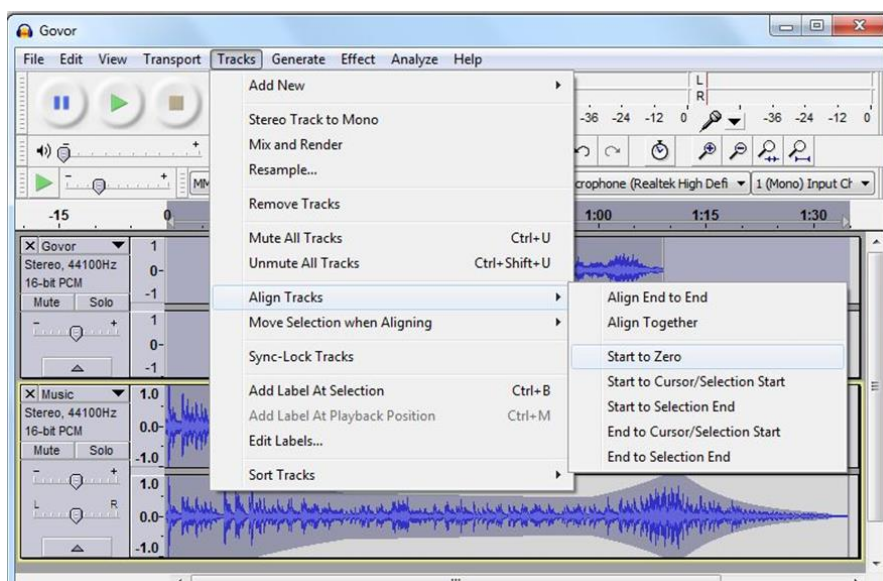
Slika 27

U ovom slučaju veliki deo objedinjenog zapisa predstavlja tišinu. Ako ovaj deo koji predstavlja tišinu želite da odsečete, kliknite na opciju **Fit Project in Window**. Objedinjeni zapis će izgledati kao na slici (Slika 28).



Slika 28

Na kraju, postavimo objedinjeni zapis da kreće od nule. Korišćenjem **SHIFT** tastera i selektovanjem obe trake, one postaju aktivne. Selektovanjem, obe trake zapisa postaju tamnije. Kliknite **Tracks**→**Align Tracks**→**Start to Zero** (Slika 29).

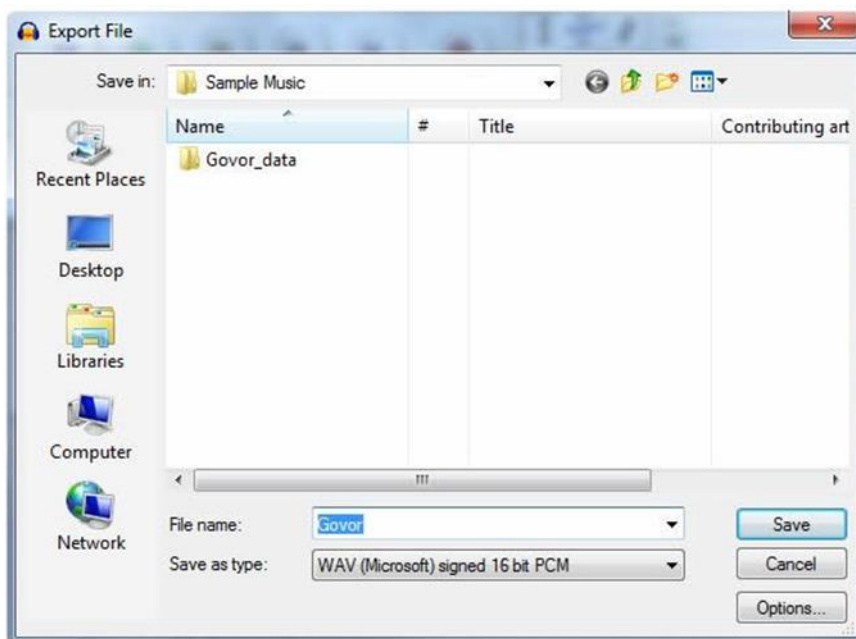


Slika 29

Podešavamo sve aktivne trake kao objedinjene, pri čemu traka zapisa koja je u levom delu prozora (u ovom slučaju traka drugog zapisa) počinje od nule. Konačno kreiramo jednu datoteku od oba objedinjena zapisa, koje smo do sada menjali i podešavali. Pre ovog konačnog koraka, sačuvajte svoj projekat još jednom.

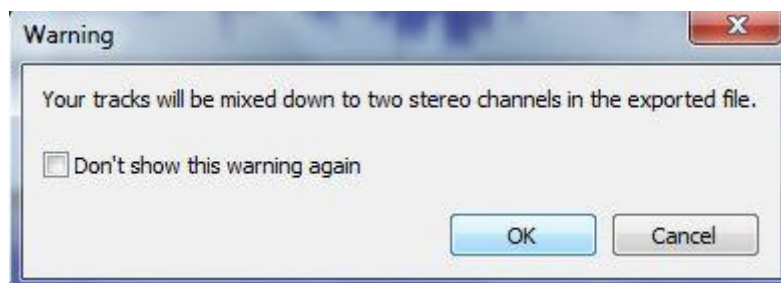
3.5. Eksportovanje (Izvoz) objedinjenog zapisa

Da biste kreirali miksovanu (objedinjenu) datoteku, kliknite na **File→Export**. U dijaloškom prozoru birate željeni direktorijum. **Audacity** vam podrazumevano nudi direktorijum u kome ste sačuvali prvu **.aup** datoteku. Možete da primetite da vam se kao prva opcija za čuvanje projekta (polje **Save as type**) nudi **WAV signed PCM** datoteka. U polju **File name** možete odabrati drugo ime za vaš projekat. Na kraju kliknite na **Save** (Slika 30).



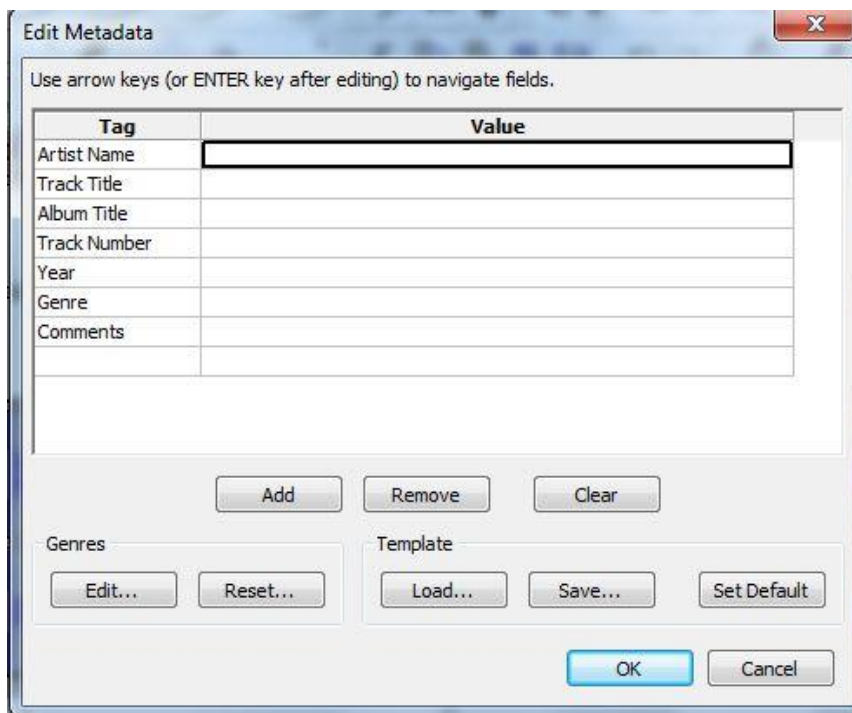
Slika 30

Pri samom eksportovanju projekta, **Audacity** vam daje obaveštenje o tome da ste ovim korakom od dva zapisa napravili jedan u obliku dva stereo kanala, kliknite **OK** (Slika 31).



Slika 31

Takođe, u novom dijaloškom prozoru možete dodati nove informacije ili izmeniti stare pomoću dugmadi **Add**, **Remove** i **Clear** (Slika 32).



Slika 32

Kada **Audacity** kreira **.wav** datoteku, nećete primetiti nikakve promene u radnom prozoru. To je zato što se eksportovana datoteka nalazi u željenom direktorijumu i bez posebnog naglašavanja programu **Audacity** da ga uključi u sadašnji projekat. Kada je datoteka već kreirana vi ga možete uključiti u projekat.

3.6. Korisne dodatne alatke programa

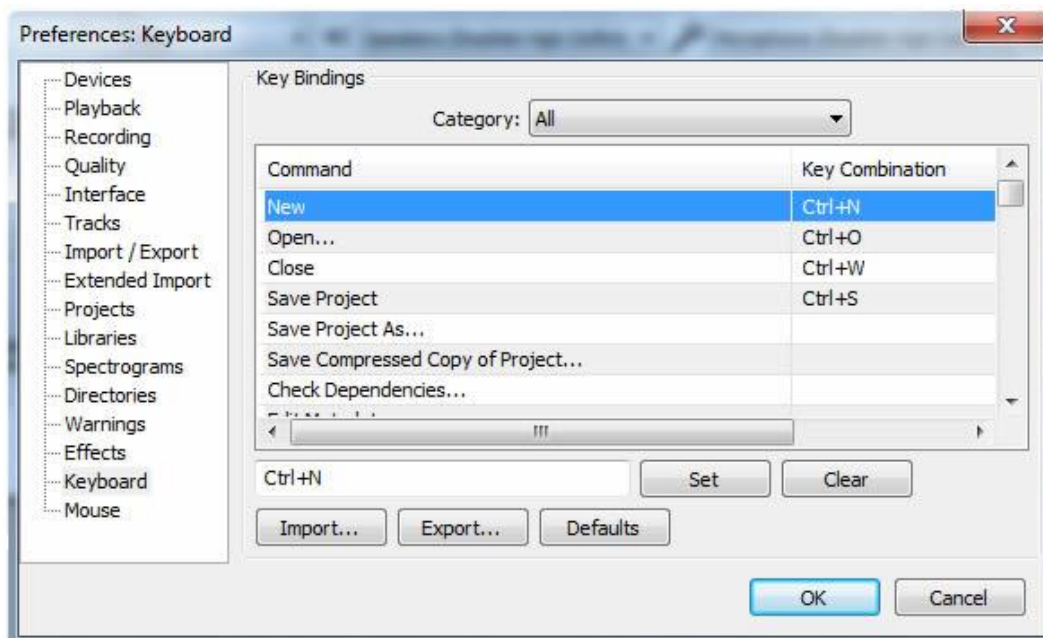
Cut, copy i paste – ove opcije rade kao i kod tekst procesora. Selektujte neki audio zapis ili njegov deo, kopirajte ga ili isecite (**copy** ili **cut**), pomerite kursor na drugu lokaciju i nalepite (**paste**).



Label tracks – ove opcije vam omogućavaju da beležite datoteku, ili drugim rečima, da označite lokacije na traci za dalje korišćenje. One su od velike pomoći, kada želite da označite neka mesta za dalje korišćenje. Ovakva mesta kreirate izborom **Tracks→Add New→Label Track**.

Splitting – Ova opcija omogućava da se deo zapisa “iseče” i prenese u novi zapis ostavljajući tišinu u delu prvog audio zapisa gde je isečen. Selektujte deo audio zapisa koristeći **selection tool (F1)** i kliknite na opciju **Edit→Remove Audio or Labels→Split Cut**. Ukoliko želite da taj deo audio zapisa izbrišete i više ga ne koristite ni u jednom zapisu, izaberite **Edit→Remove Audio or Labels→Split Delete**. Kreira se nov audio zapis, koji možete nalepiti u bilo koji drugi zapis opcijom **Edit→Paste**.

Keyboard shortcuts – Kao i u svakom editoru najbrži način rada predstavlja korišćenje prečica sa tastature. **Audacity** vam dozvoljava da uredite svoje prečice za svaku od opcija. Da biste ovo uradili izaberite **Edit→Preferences** pa onda **Keyboard** tab. Korišćenjem dugmadi **Set** i **Clear** podesite svoje prečice.



Slika 33

Help – Kao pomoć korisnicima programa **Audacity** postoji **Help→Online Help**, sa korisnim savetima o opcijama i alatima u editoru.

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




4.1. Pokretanje i izgled prozora *Movie Makera*

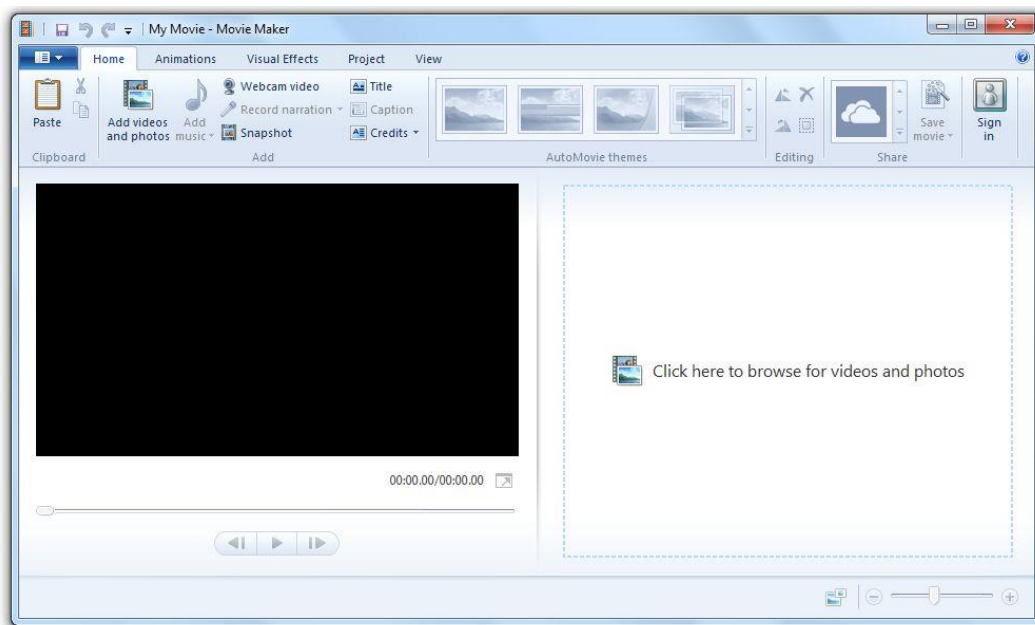
Sa operativnim sistemom **Windows 7** i programom **Movie Maker**, lakše je nego ikad da napravite svoj film i da ga delite sa drugima. Program **Movie Maker** nije obuhvaćen operativnim sistemom **Windows 7**, on je deo softverskog paketa **Windows Essentials**, koji uključuje i alate za rad sa fotografijama, 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).




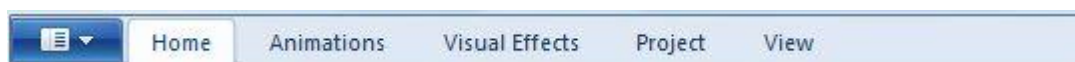
Slika 1

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 fotografiramo 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.

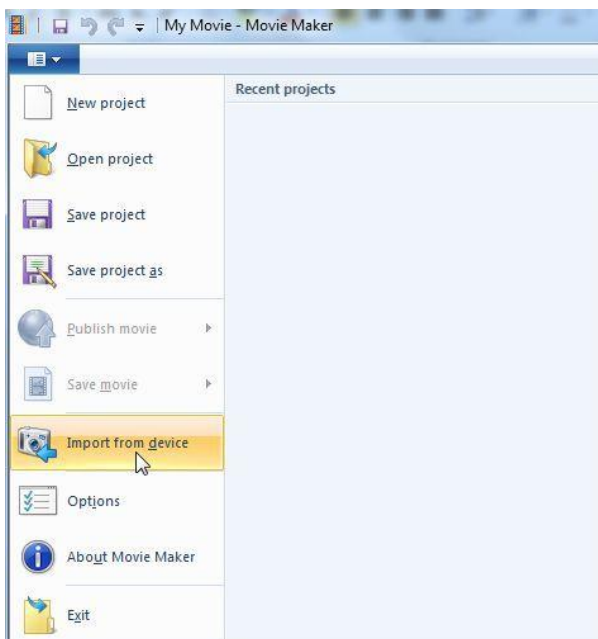
4.6. Uvoz fotografija i video materijala sa eksternog uređaja

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.

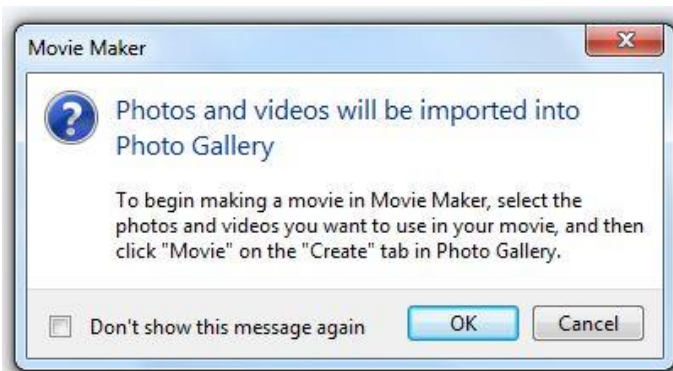
Zavisno na koji način ste snimili fotografije i video snimke, eksterni uređaji sa kojih možete preuzeti fotografije i video zapise su:

- 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 računarem 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).

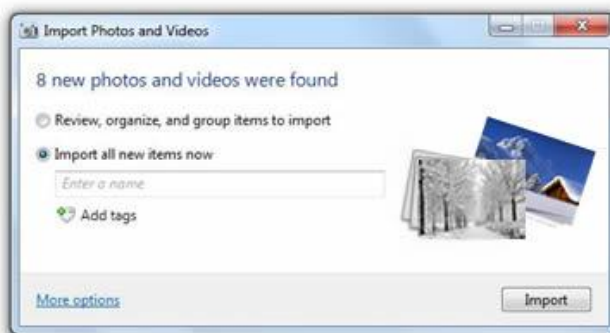


Slika 4



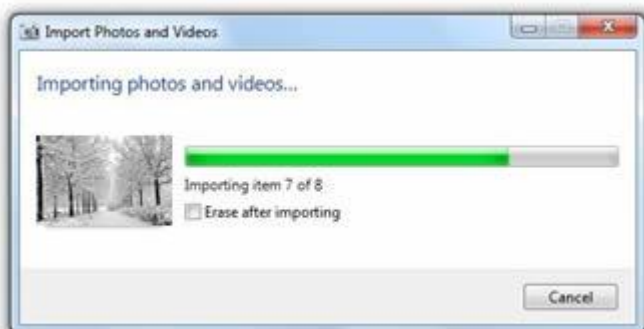
Slika 5

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).



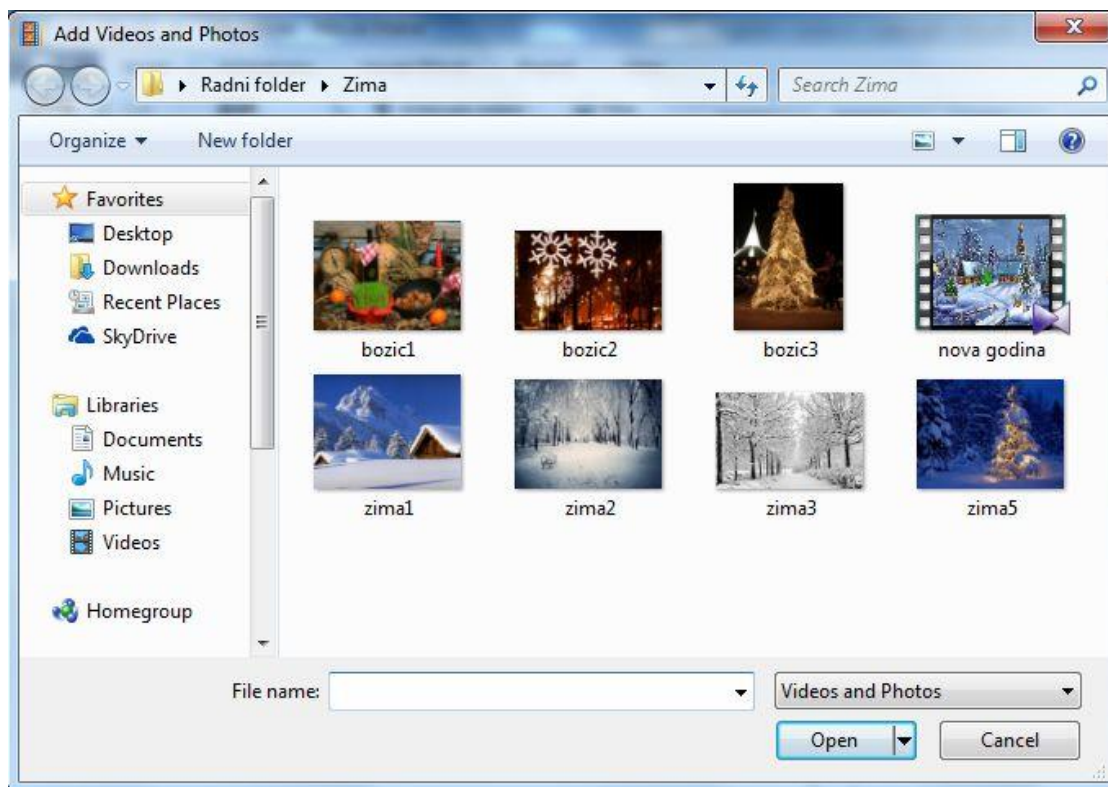
Slika 9




Slika 10

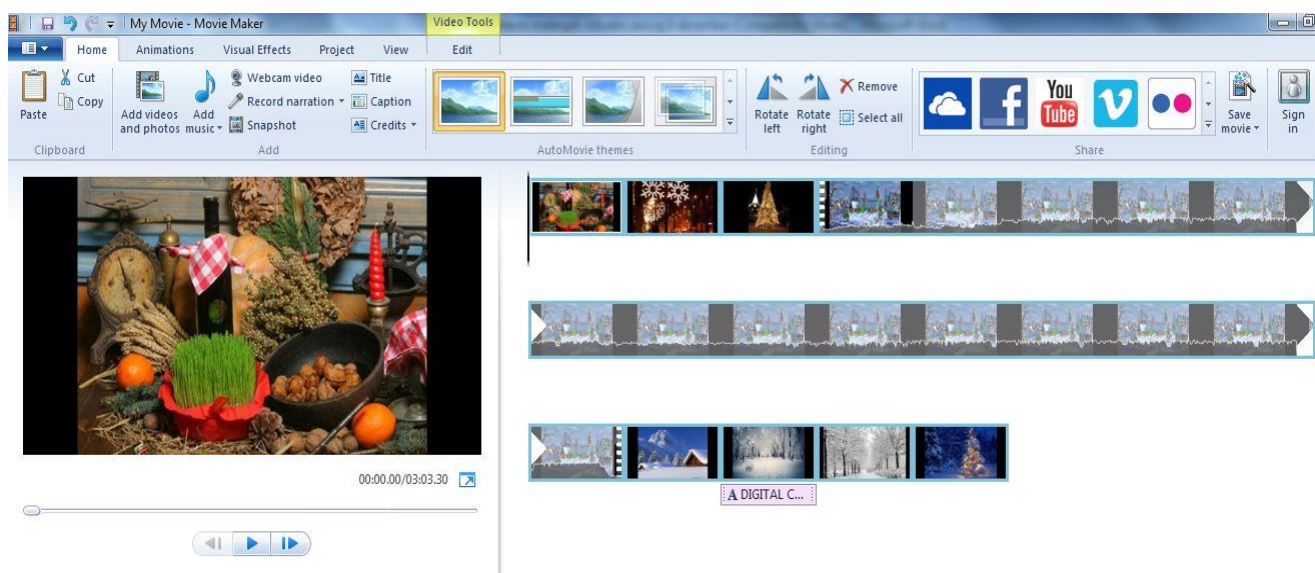
4.7. Uvoz fotografija i video materijala sa računara

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).



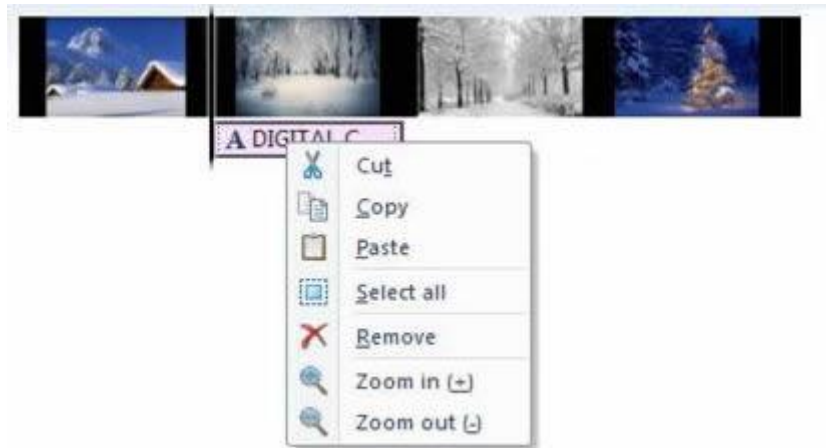
Slika 11

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).




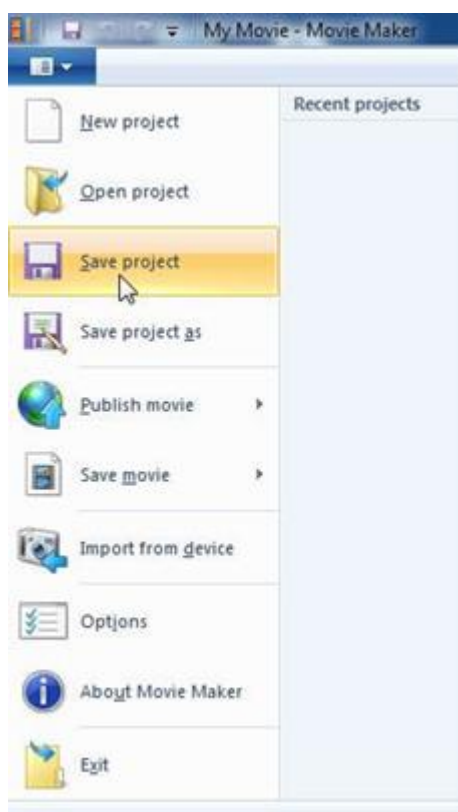
Slika 13

4.8 Čuvanje projekta na računaru

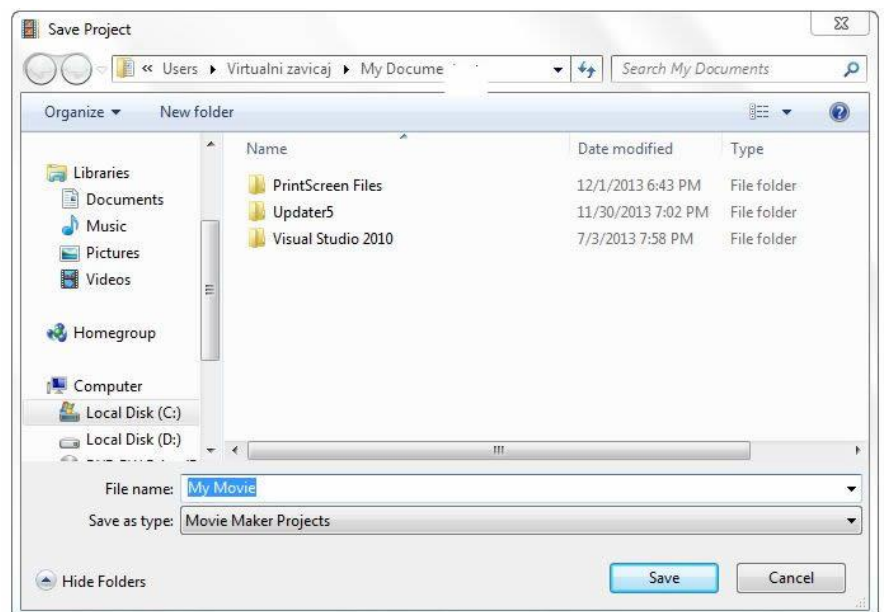
Pomenuli smo već da ovako uveženi materijali u početnim koracima ne predstavljaju i konačan izbor materijala. Nezavisno od toga da li ćete u daljim koracima menjati ili dodavati novi sadržaj pravo je vreme da sačuvate projekat na svom računaru.

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).




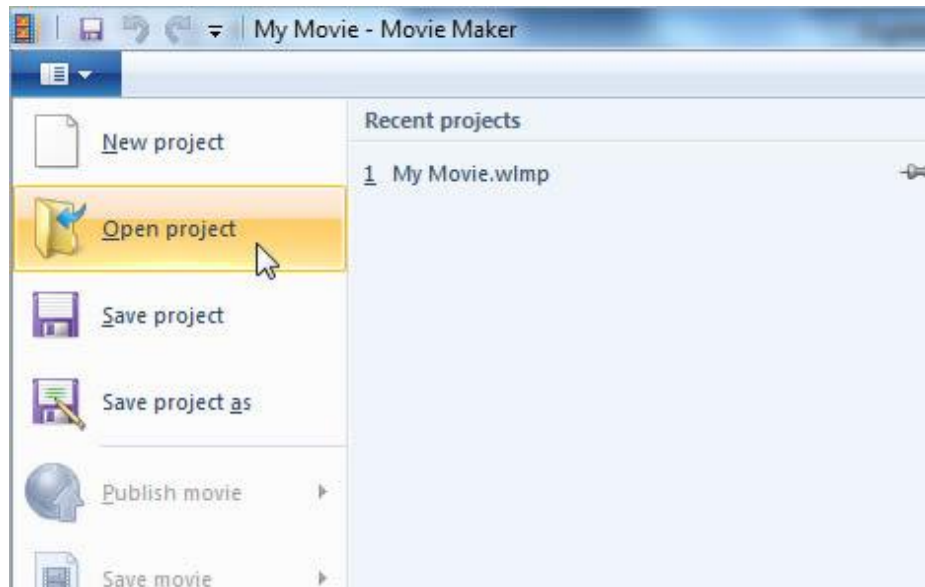
Slika 14



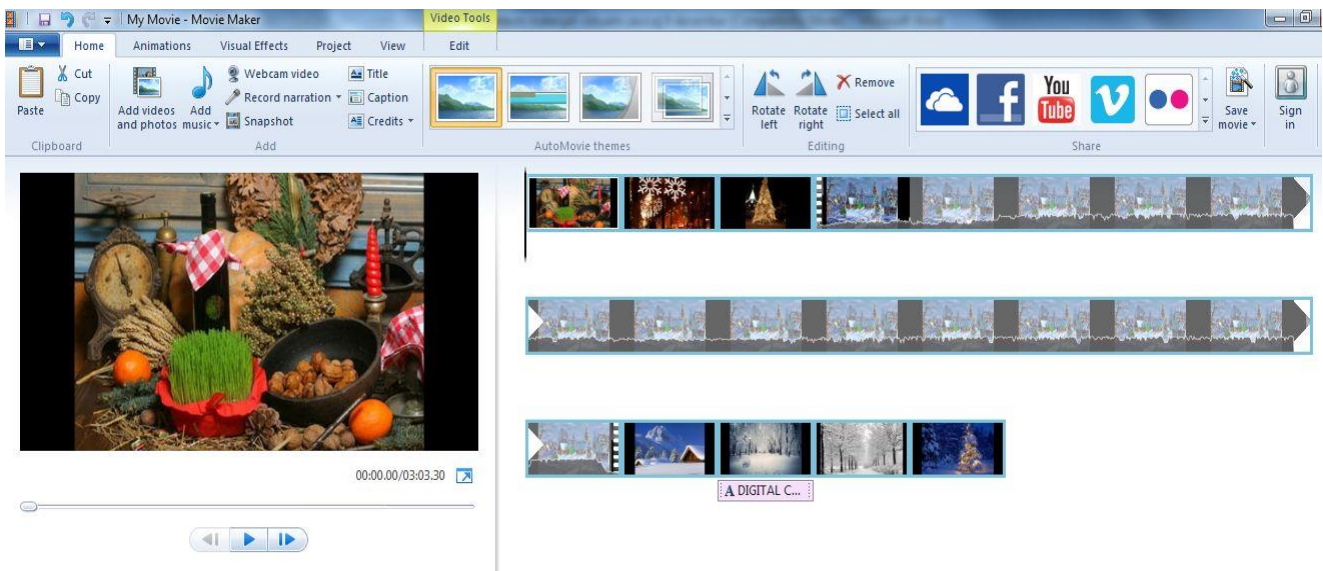
Slika 15

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

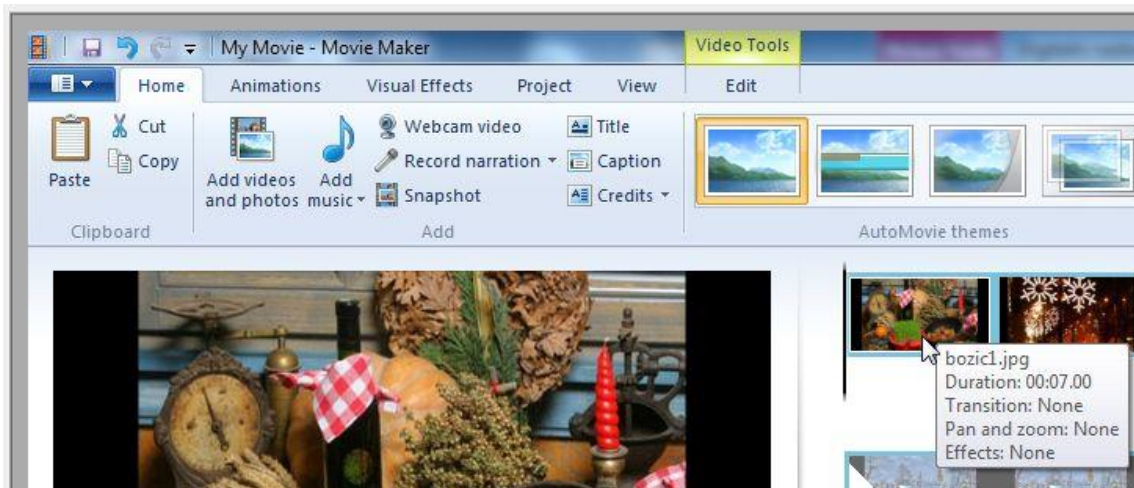


Slika 19

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):

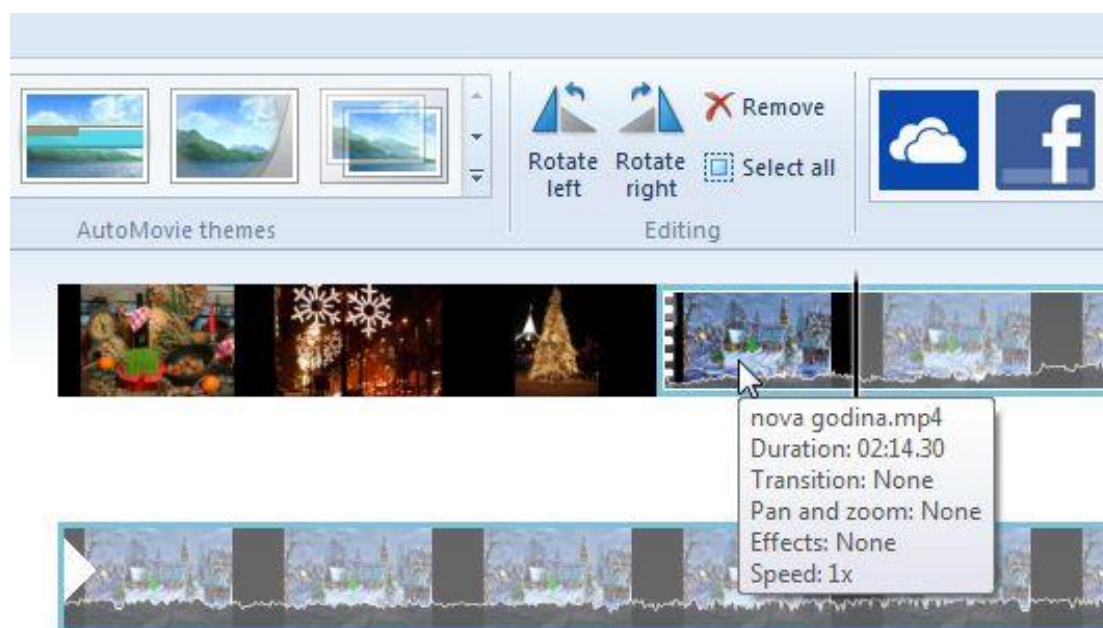
- naziv slike i format slike,
- vreme u sekundama koliko traje slika u filmu (**Duration**),
- tranzicija koja se po pravilu ne dodeljuje pri automatskom pravljenju filma ali je korisnik kasnije može dodati (**Transition**);
- efekat pomeranja i zumiranja slike (**Pan and zoom**), koji se može primeniti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



Slika 20

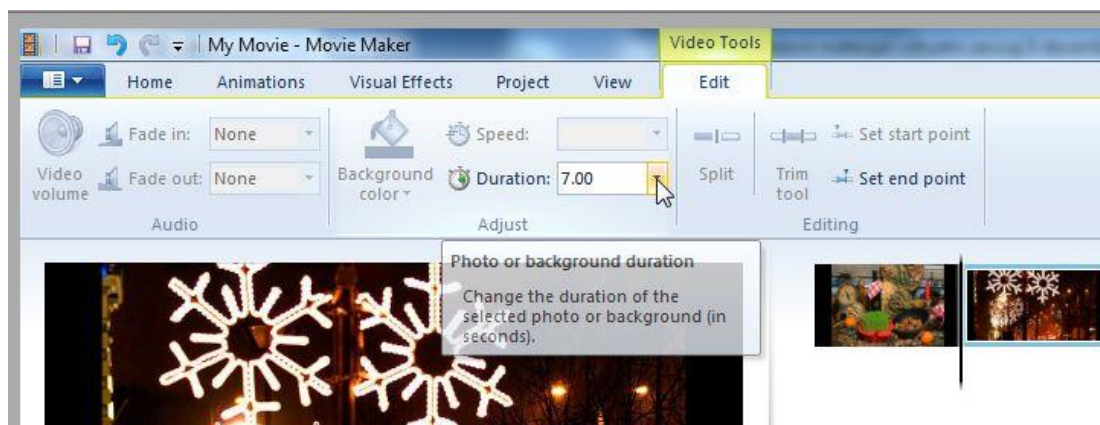
Kada pređete mišem preko frejma video snimka, pojaviće se prozorčić sa informacijama (Slika 21):

- 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).



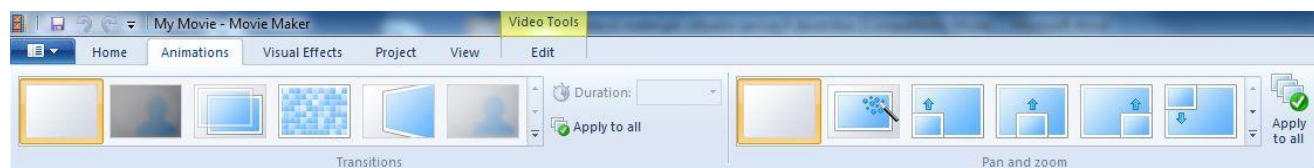
Slika 22

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).



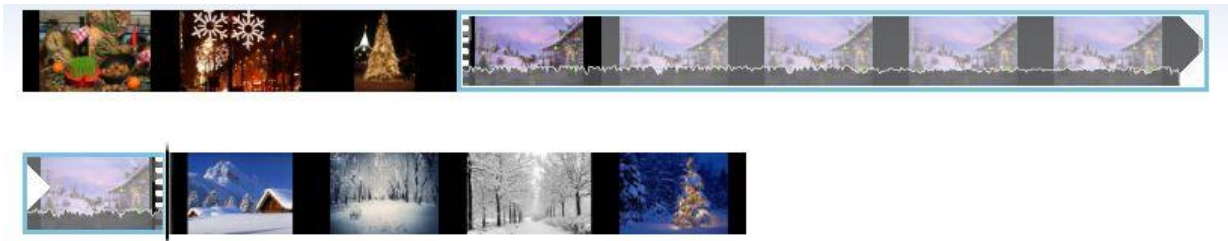
Slika 24

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:

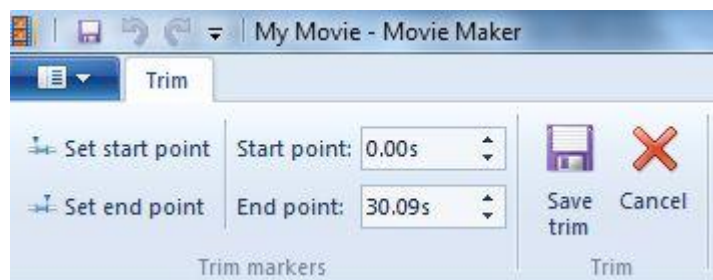
- Da biste postavili novu početnu tačku, kliknite mišem ispred **frejma** za koji želite da bude **početak video zapisa**.
- U kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** kliknite na dugme **Set start point** .
- Da biste postavili novu krajnju tačku, kliknite mišem iza **frejma** za koji želite da bude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



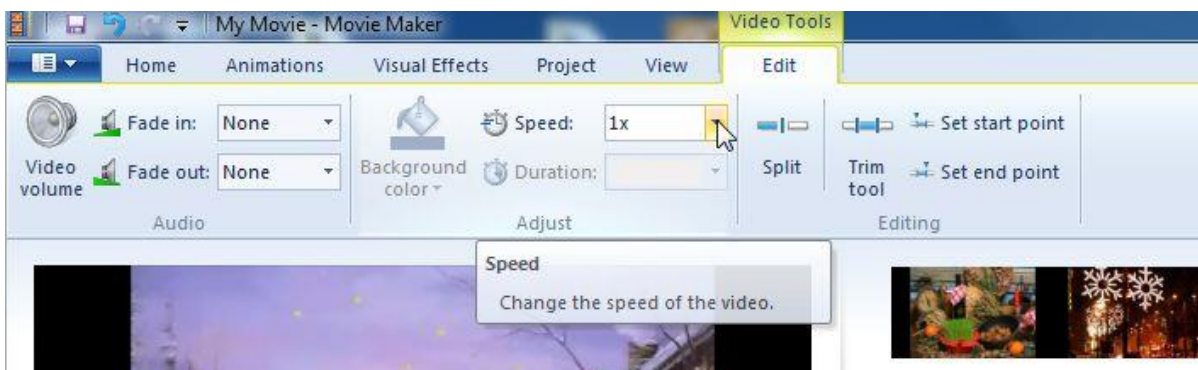
Slika 25

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



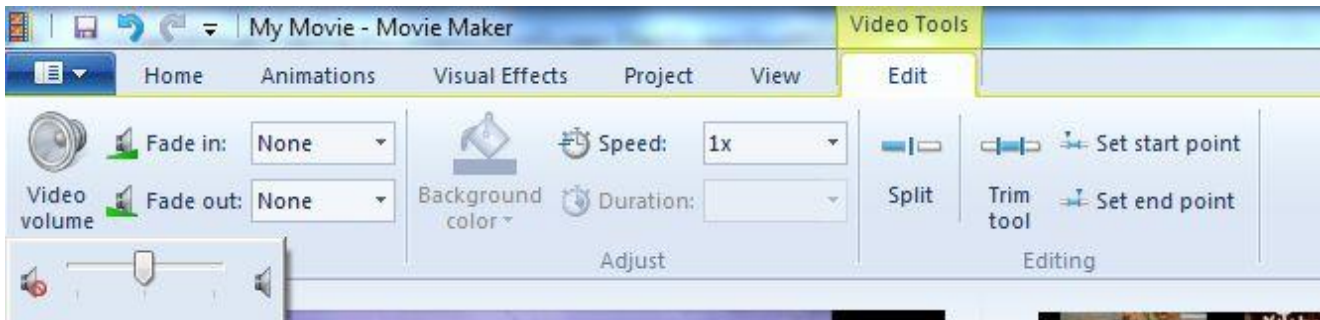
Slika 26

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

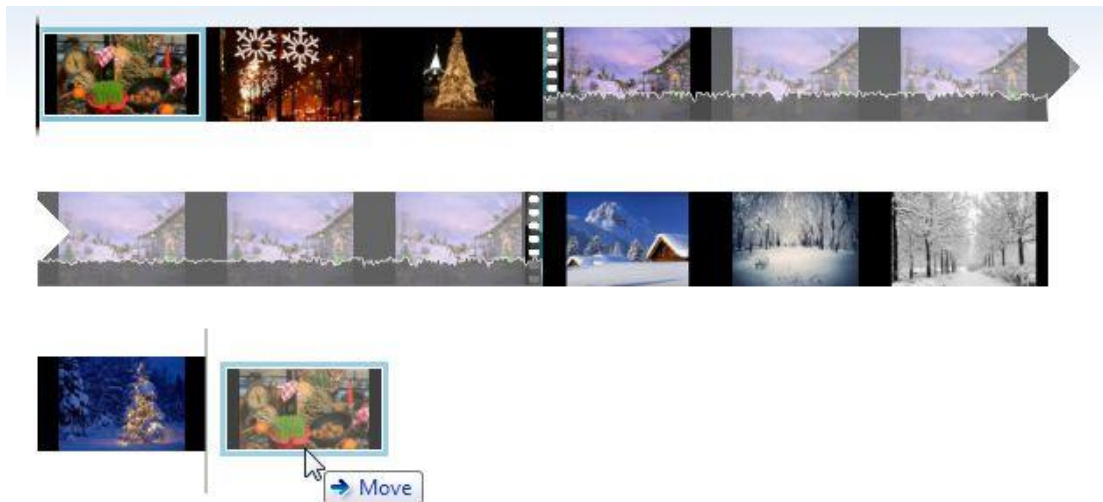
Na kartici **Video Tools**, u grupi **Edit** možete da promenite jačinu zvuka na početku video zapisa i na kraju video zapisa, tj. da se na početku i na kraju zapisa zvuk postepeno ili brzo pojačava. Ovo se postiže opcijom **Fade in** (na početku video zapisa) i **Fade out** (na kraju video zapisa) (Slika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

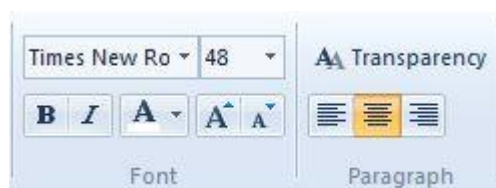
Movie Maker omogućava da na početku filma postavite kadar sa naslovom. Na kartici **Home** kliknite na opciju **Title** (Slika 31).



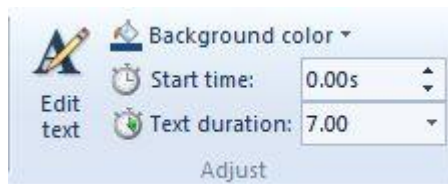
Slika 31

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;

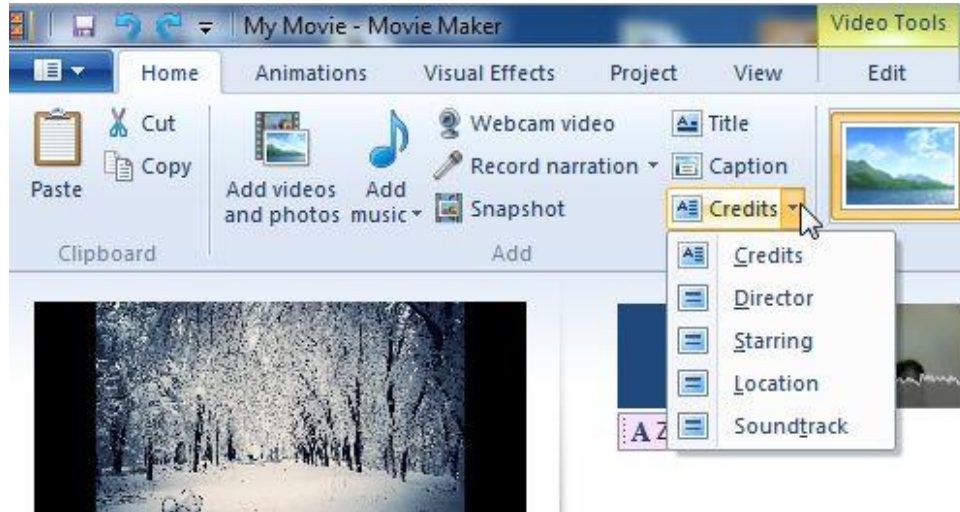


- efekti pojavljivanja teksta naslova



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

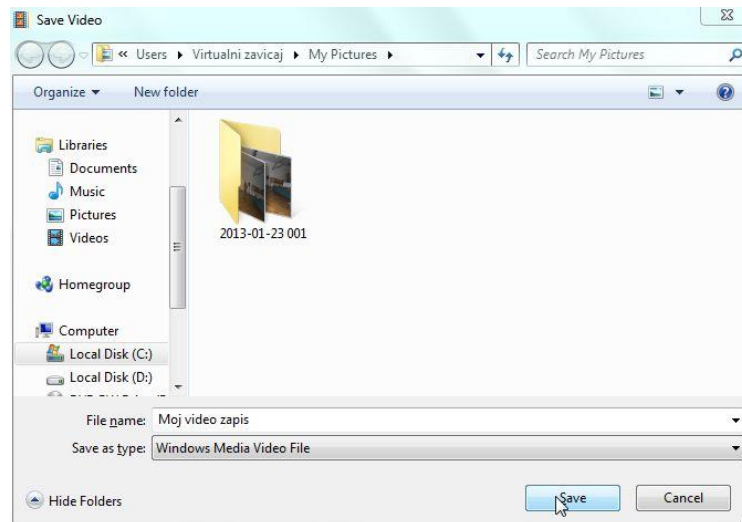
Analizirajući temu filma, uveženi materijal je sad u redosledu koji odgovara, a potreban nam je jedan video snimak u kome ćemo predstaviti sebe i našu temu na samom početku posle kadra sa naslovom. Već smo pomenuli da u programu **Movie Maker** takav snimak možemo uraditi pomoću veb kamere koja je povezana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



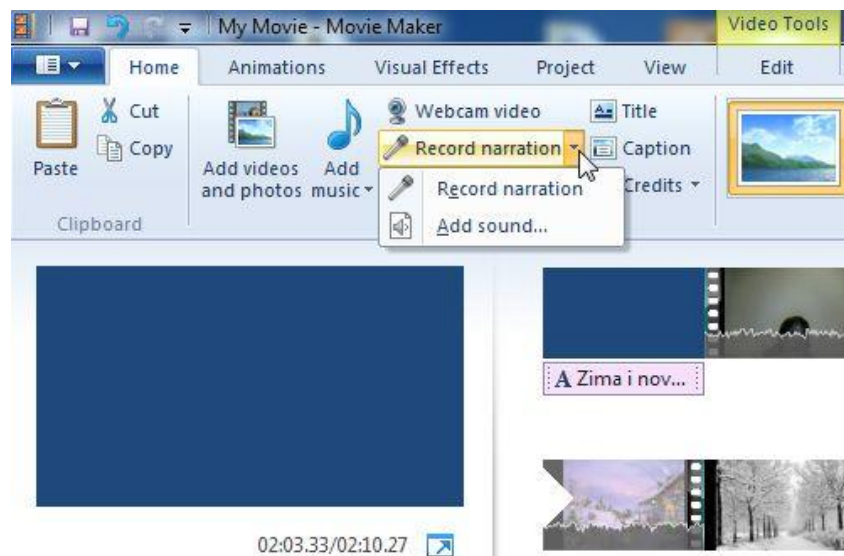
Slika 34

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).

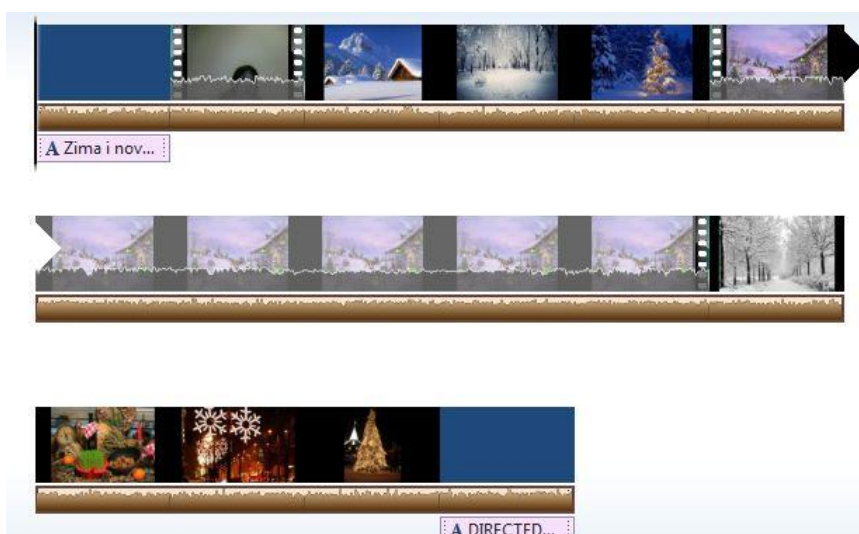


Slika 35

Ukoliko ste odabrali **Record narration**, u levom gornjem uglu radnog prozora pojavice 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 mikrofonski uređaj bude priključen na odgovarajući *audio jack*.

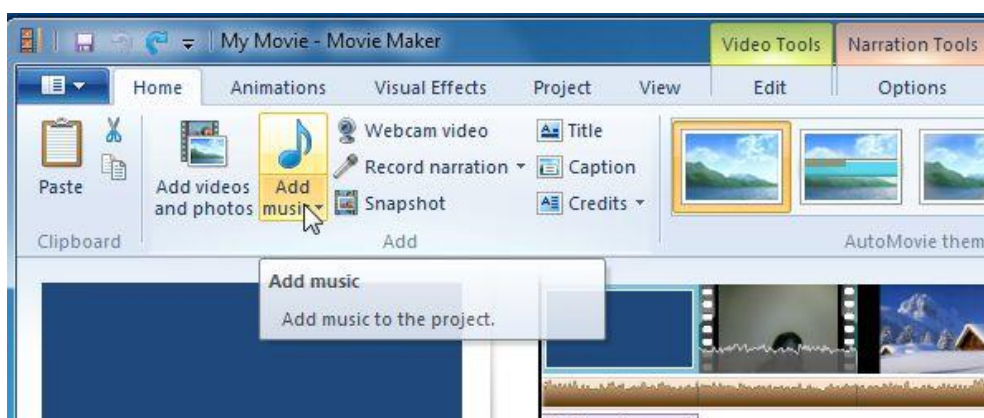
Onog trenutka kada kliknete na **Stop** dugme otvara se dijaloški prozor u kome birate gde ćete sačuvati **Windows Media Audio File**, tj. prateću priču koju ste snimili na ovaj način. Podrazumevano **Movie Maker** čuva projekat u direktorijumu **My music** i dodeljuje mu ime prema datumu i vremenu kada 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).



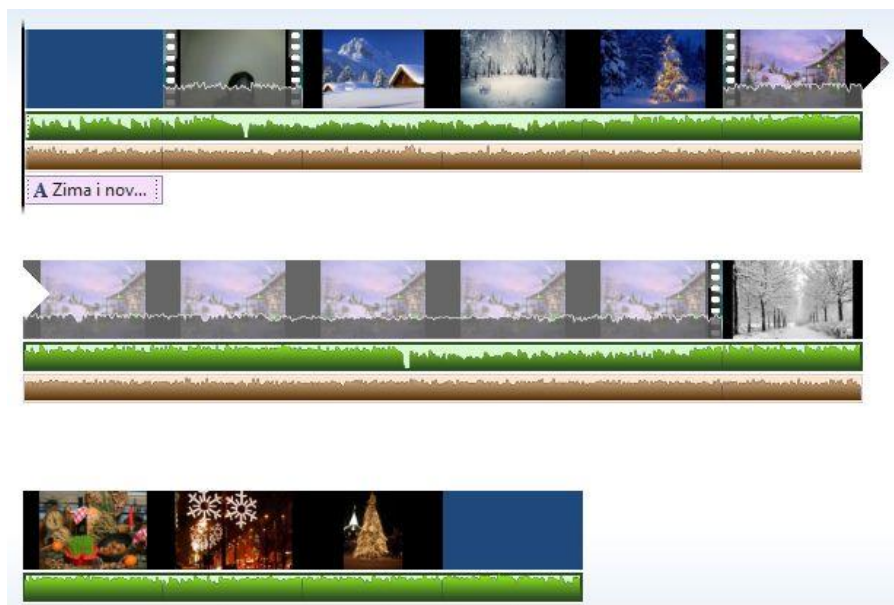
Slika 36

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

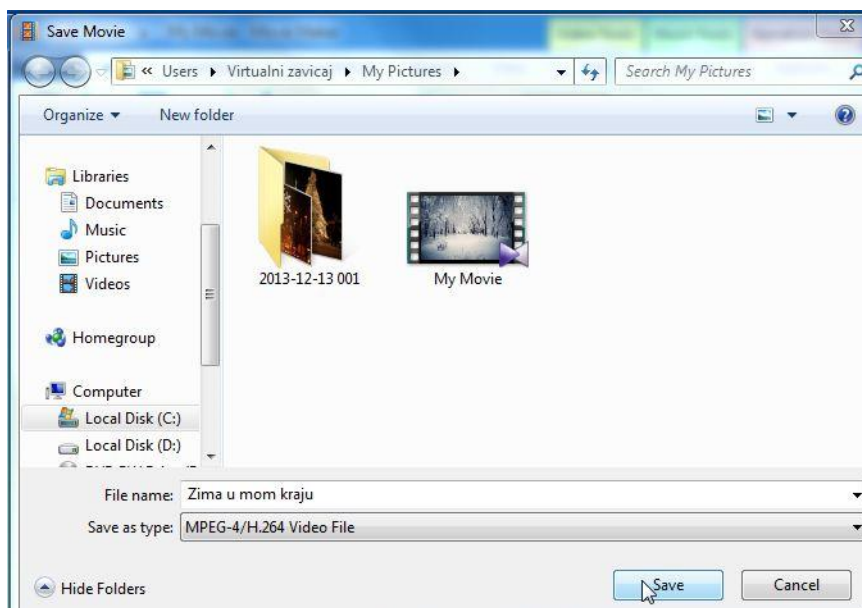
Ako ste zadovoljni svim podešavanjima koja ste uradili na importovanim fotografijama i video zapisima u filmu, dodatom muzičkom pozadinom i pratećom pričom, vreme je da sačuvate film u nekom pogodnom formatu.

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).



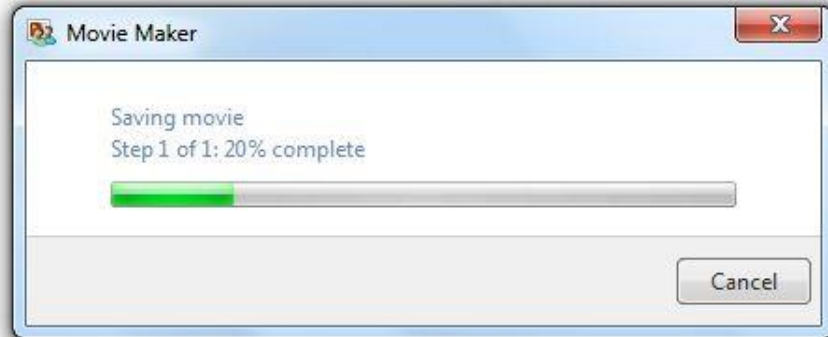
Slika 41

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).

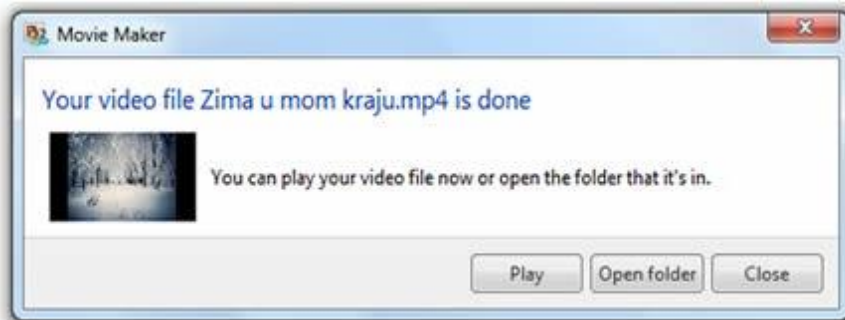


Slika 42

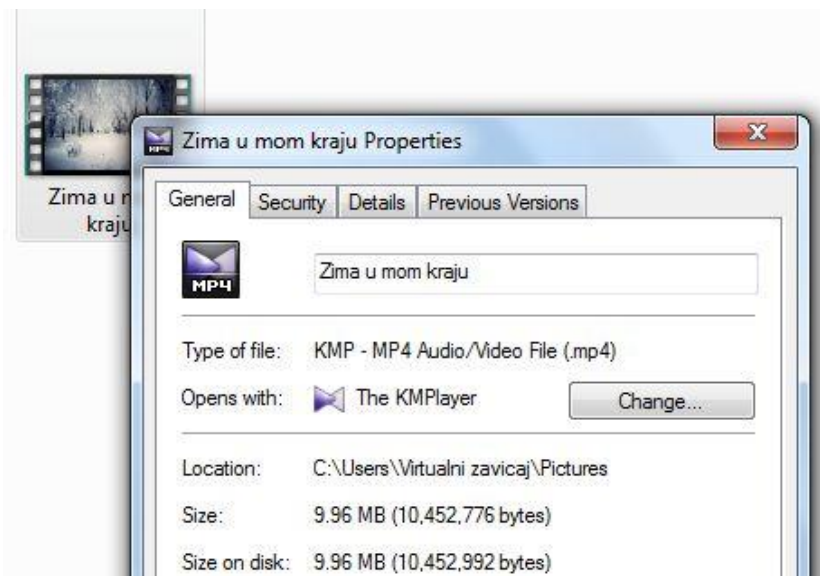
Kada kliknete na dugme **Save**, program **Movie Maker** vraća korisnika na radni prozor u kome otvara prozor sa progres barom koji pokazuje tempo čuvanja filma (Slika 43). Sa završenim čuvanjem filma **Movie Maker** nudi prozor sa pitanjem da li korisnik želi da odmah vidi film u plejeru (Slika 44). 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



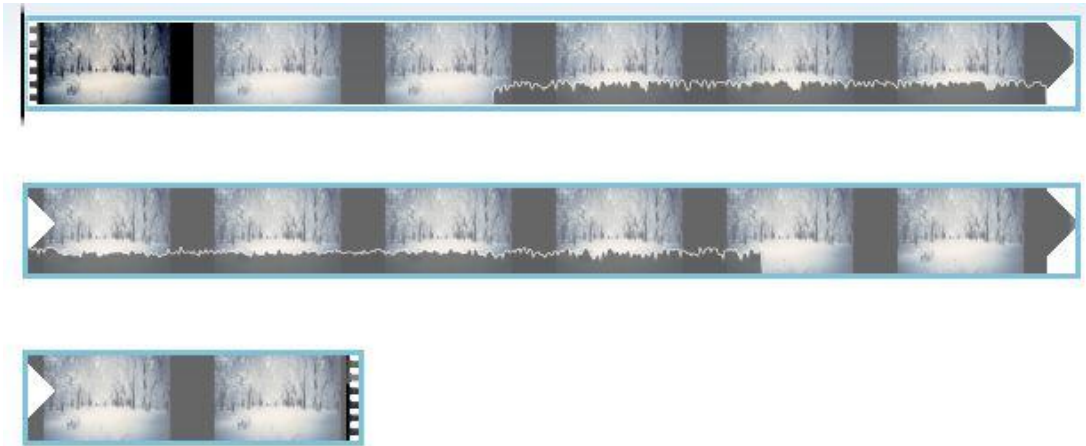
Slika 44



Slika 45

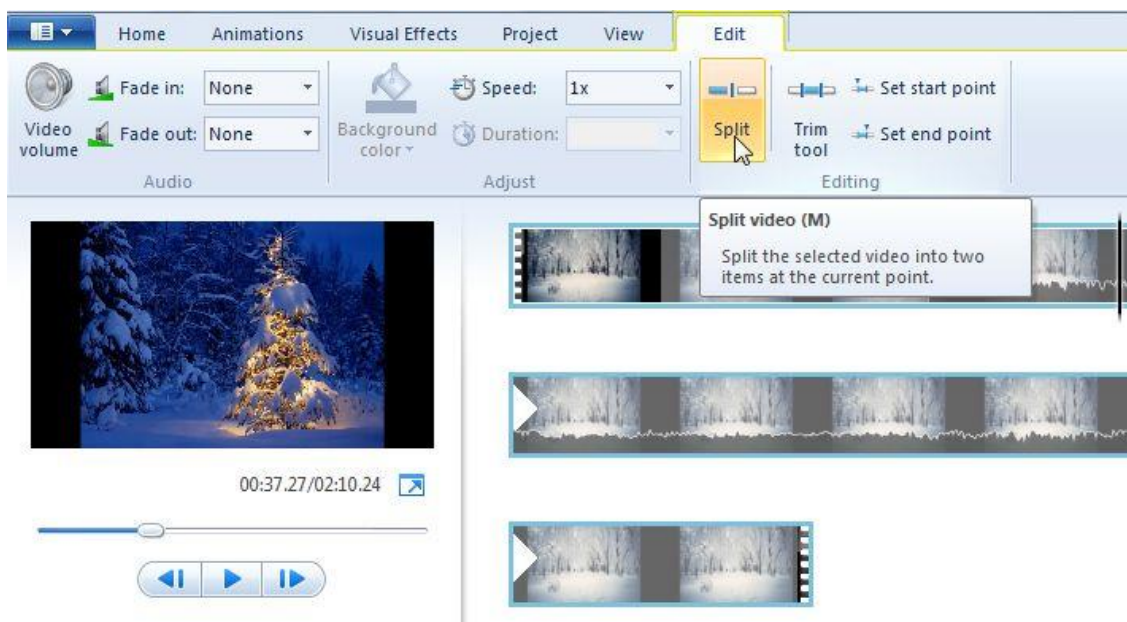
4.19 Otvaranje snimljenog filma i projekta u programu *Movie Maker*

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).

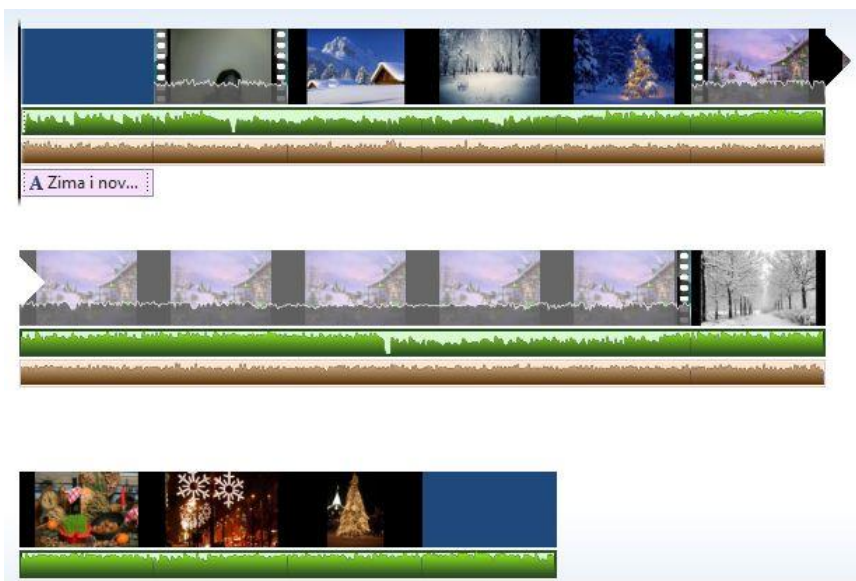


Slika 47

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 padajući meni u krajnjem levom uglu .

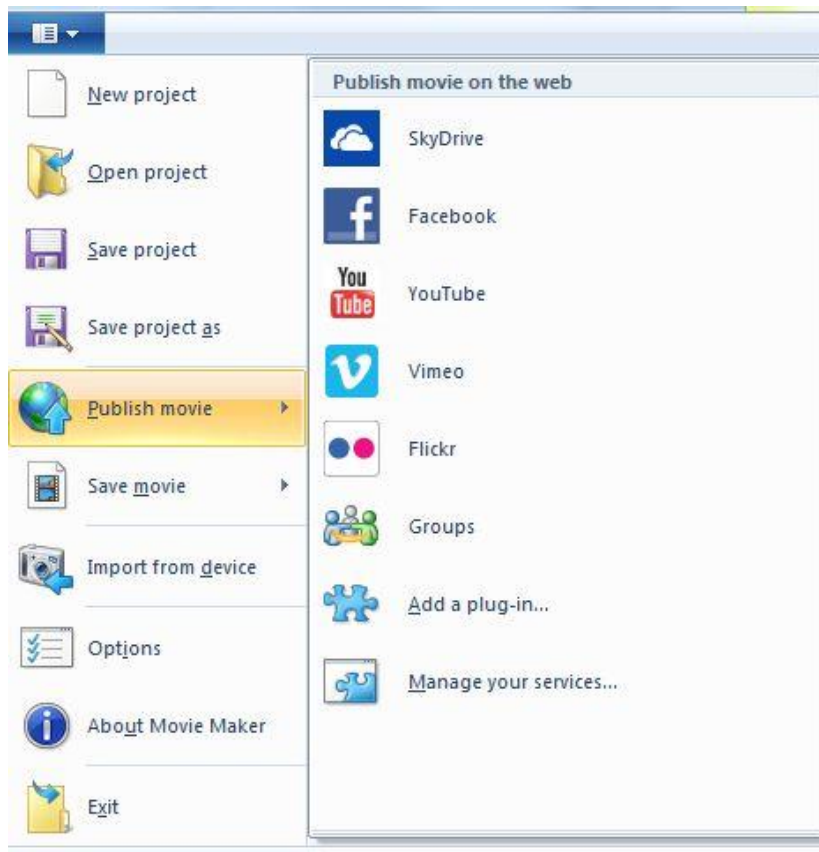
U ponuđenim opcijama odaberete **Open project**, otvorite projekat u kome je urađen snimljeni film, u ovom slučaju **My movie**, dobijate sve fotografije i video zapise na vremenskoj liniji, koje i dalje možete da editujete (Slika 48).



Slika 48

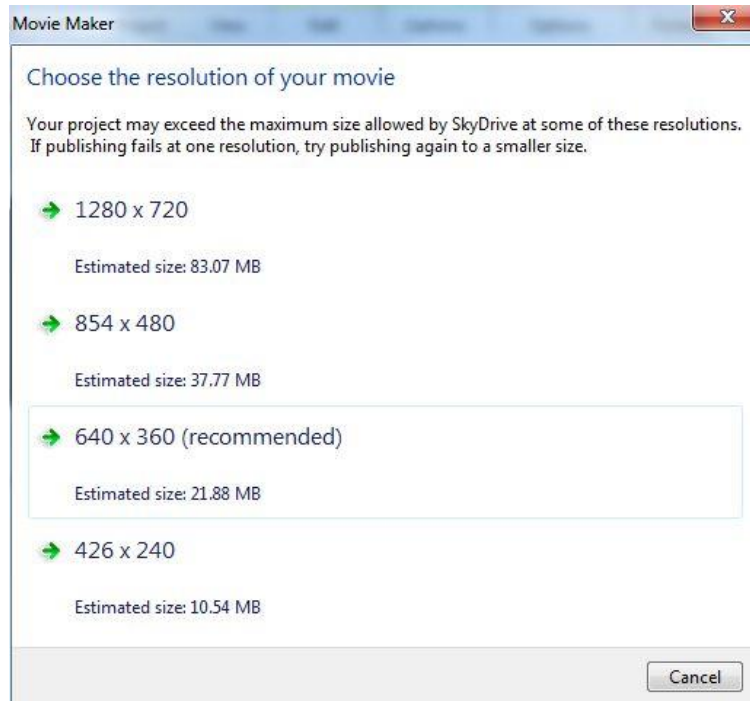
4.21 Objavlivanje filma (*Publish*)

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 objavlivanje 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:

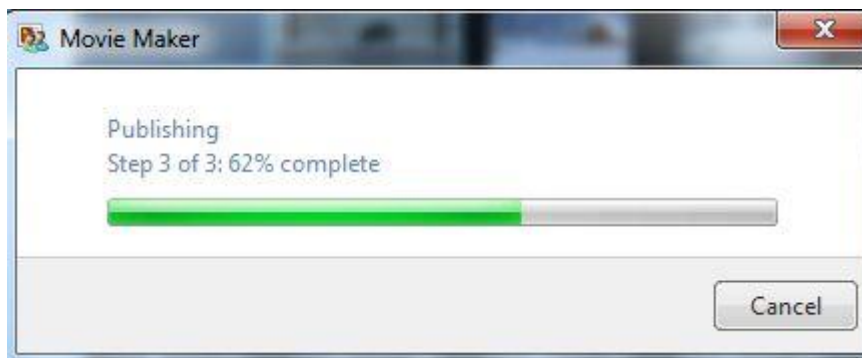
* All fields are required and cannot contain < or >

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.

5. Objavljivanje video sadržaja na YouTube kanalu

5.1 Fenomen *YouTube* kanala

YouTube je fenomen koji privlači milijarde gledalaca kao i korisnika, koji svakodnevno postavljaju muzičke spotove, crtane filmove, ali i slike i video snimke iz privatnog života.

YouTube, koji je osnovan februara 2005, omogućava milijardama ljudi da ga gledaju i dele originalne video snimke. YouTube, takođe, nudi forum na kojem se ljudi mogu povezivati, informisati i na taj način predstavlja, do sada, najveću platformu za distribuciju autorima sadržaja kao i velikim i malim oglašavačima. *Yakov Lapitsky*, jedan od prvih vlasnika *YouTube*-a je postavio kratki privatni film "Me at the zoo", snimljen u Zoo vrtu u San Diegu, na server 23. Aprila 2005 i to je prvi video klip postavljen na *YouTube*.



YouTube je danas postao najmoćije sredstvo oglašavanja, sredstvo masovne komunikacije i uključivanjem „običnih ljudi“, korisnika interneta, u kreiranje medijskih sadržaja dao je internetu jednu potpuno novu dimenziju. Društvene mreže i kanali kao što je *YouTube* su dale mogućnost da bilo koji korisnik objavljuje tekstualni, audio i video materijal, koji može da pogleda i pri tome oceni ili prokomentariše veliki broj ljudi. Izvori sa društvenih mreža u velikom broju slučajeva su primarni izvori informacija tj. akteri ili svedoci događaja. Međutim, veliki broj podataka i informacija na webu se ne mogu uzeti kao verodostojan i proverljiv sadržaj.

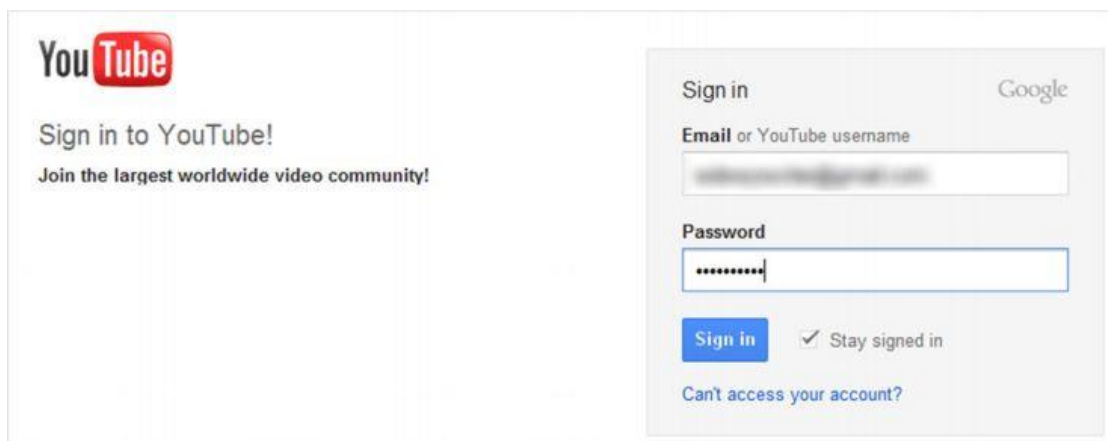
Pravila korišćenja *YouTube* kanala

YouTube kanal podstiče slobodno izražavanje stavova ali izričito zabranjuje postavljanje uvredljivog sadržaja i govora mržnje (koji napada ili ponižava grupu na osnovu rase ili etničkog porekla, religije, invaliditeta, pola, uzrasta, statusa veterana i seksualne orijentacije / rodnog identiteta).

5.2 Kreirajte sopstveni kanal na *Youtube* kanalu

Privatni kanal na YouTube-u je vaš javni profil, koji vam omogućava davanje komentara na sve filmove koje budete gledali, kao i čuvanje filmova u plej-listi. Bez privatnog kanala, možete se samo prijaviti (*subscribe*) na druge kanale i ostavljati komentare u vidu *like* ili *dislike*.

Ukoliko imate već otvoren privatni kanal dovoljno je samo da se prijavite (*Sign in*) sa svojim korisničkim parametrima (Slika 1).



Slika 1

Ukoliko nemate kanal na *YouTube*-u prvi korak je da napravite nalog na nekom od Google servisa.

Odaberite bilo koji od servisa ili zvanični sajt www.google.com i idite na opciju **Create account**. Osim podataka kao što su Ime naloga (**Name**), **username** i **password** potrebno je dati i bilo koji validni telefonski broj na koji vam stiže kôd koji unosite pri drugom koraku u kreiranju naloga (Slika 2).

Create your Google Account

The image shows a screenshot of the Google Account creation form with several blue callout boxes pointing to specific fields:

- Unesite ime pod kojim ćete se videti kao korisnik** (Enter the name you want to be known as as a user) - points to the Name fields (First and Last).
- Unesite pravu e-mail adresu** (Enter the correct email address) - points to the Your current email address field.
- Unesite password-duži password je bolji password** (Enter a password - a longer password is a better password) - points to the Create a password field.
- Potvrdite password** (Confirm your password) - points to the Confirm your password field.
- Personalne informacije** (Personal information) - points to the Birthday, Gender, and Mobile phone fields.
- Validan telefonski broj** (Valid phone number) - points to the Mobile phone field.
- Tekst za verifikaciju** (Verification text) - points to the Prove you're not a robot section, specifically the CAPTCHA image.
- Morate se slagati sa Uslovima korišćenja** (You must agree to the Terms of Service) - points to the checkbox for I agree to the Google Terms of Service and Privacy Policy.

Verify your account

The image shows a smartphone icon on the left with an arrow pointing to a text input field labeled "Enter verification code". The field contains six asterisks (*****). To the right of the field is a blue "Continue" button.

Didn't get your code? Sometimes it can take up to 15 minutes. If it's been longer than that, try again.

Slika 2

Sa formiranim nalogom otvorite **YouTube** veb stranicu na adresi www.youtube.com. Prijavite se, a zatim i pretražite kanale na **YouTube**-u, koji bi možda bili interesantni za vas. Kada pronađete kanale kliknite na **Subscribe**, na taj način se prijavljujete na kanale sa kojih će vam stići obaveštenja o svim novim filmovima.

Pronađite kanal i pretplatite se

- Prijavite se, a zatim pregledajte kanale koji bi možda bili interesantni za vas;
- Pronađite kanal koji vam se sviđa, a zatim kliknite na **Subscribe** (Slika3);
- Kada se pretplatite na kanal, dobijaćete ažuriranja na YouTube početnoj stranici svaki put kada taj kanal objavi novi video zapis.



Slika 3

5.3 Sačuvajte filmove koje želite da pogledate kasnije

Dodajte željene filmove na plejliste kako biste ih kasnije lakše pronašli sa bilo kog uređaja sa koga pristupate YouTube-u.

Plejlista **Watch Later** olakšava pronalaženje video zapisa koje želite da sačuvate i pogledate kasnije:

- Zadržite pokazivač iznad ikonice video zapisa, a zatim kliknite na ikonu sa satom kako bi se video zapis automatski dodao na vaš popis **Watch Later** (Slika 4).
- Kako biste video zapis dodali na popis **Watch Later** na stranici video zapisa, kliknite na ikonu sa satom u plejeru. Lista će se pojaviti s desne strane **YouTube** plejera.
- Kada je video dodat **Watch Later** listi, ikonica sata na samom videu biće zamenjena zelenom kvačicom (Slika 5).
- Da biste videli svoju **Watch Later** listu, kliknite na opciju **Watch Later** u meniju sa leve strane (Slika 6).

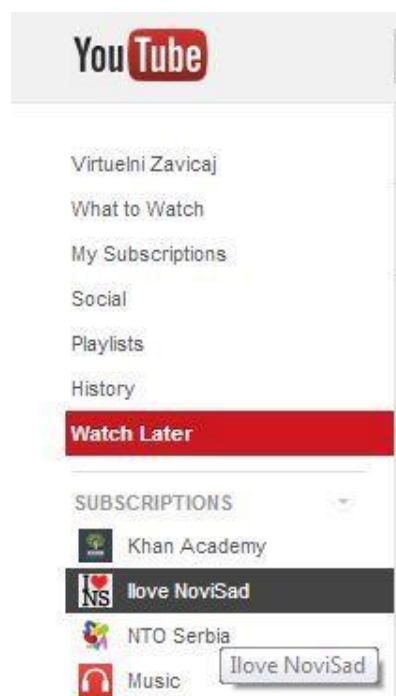


Slika 4

Na samoj stranici odabranog videa, kliknite na ikonicu sata u plejeru i time ste automatski dodali video u **Watch Later** listu. Lista će se pojaviti desno od **YouTube** plejera.



Slika 5



Slika 6

5.4 Otpremanje video datoteka na Youtube sa lokalnog računara

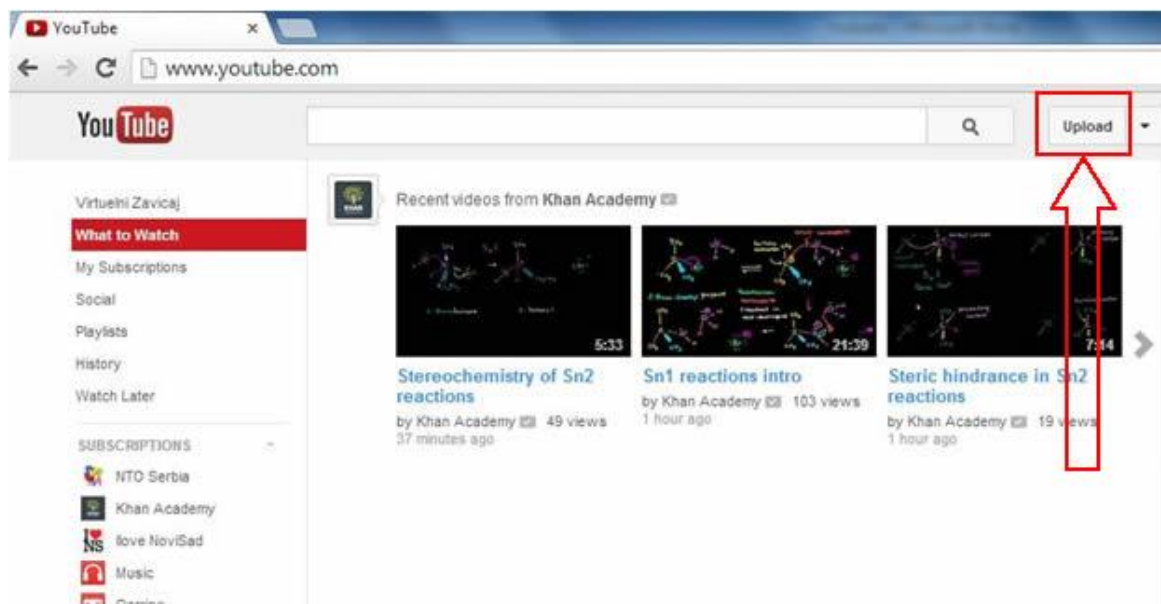
Postoje tri načina za otpremanje video datoteke na **Youtube**:

1. Možete koristiti veb kameru priključenu na vaš računar, snimati video i direktno izvršiti otpremanje video datoteke na **Youtube**.
2. Video možete snimiti koristeći i *smartphone* - *pametne telefone* (kao što su *Android* ili *IPhone* uređaji). Zavisno od uređaja koji koristite, moći ćete da direktno postavite vaš video na **Youtube** koristeći samo telefon.
3. Snimljeni video sadržaj sa bilo kojim tipom video kamere možete prebaciti na vaš računar, a zatim ga objaviti na **Youtube**.

Da biste uspešno otpremili video datoteku morate da ga sačuvate u formatu koji *Youtube* podržava. Najčešći formati video datoteka su:

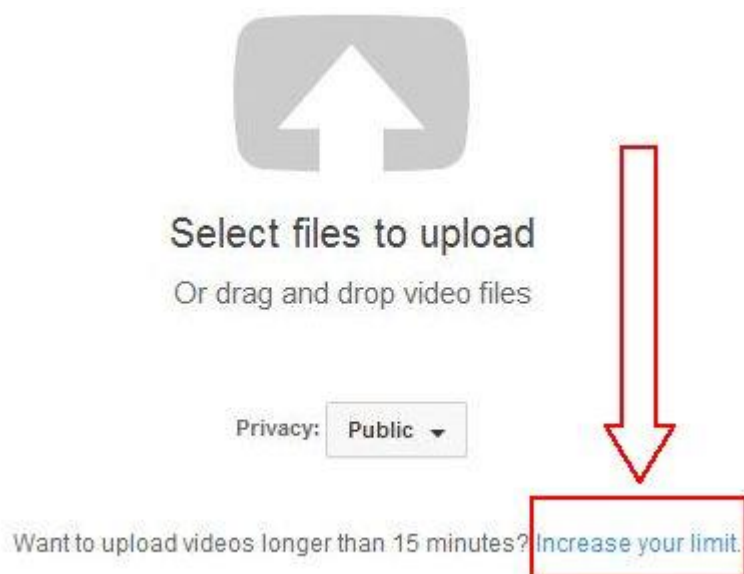
- WebM datoteke
- .MPEG4, 3GPP i MOV datoteke
- .AVI
- .MPEGPS
- .WMV
- .FLV

Prvi korak je klik na dugme **Upload** (Slika 7)



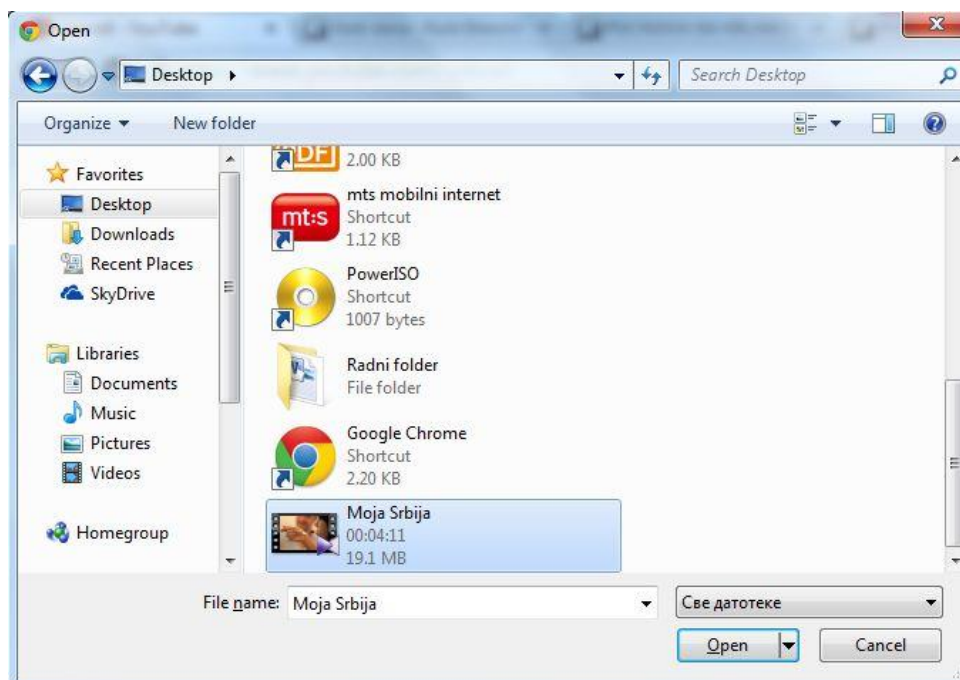
Slika 7

Postoji limit od 15 minuta koliko može da traje bilo koji video postavljani na **Youtube**. Ipak, možete da povećate ovaj limit klikom na link **Increase your limit** na stranici za *upload* (Slika 8). Potrebno je da unesete broj mobilnog telefona za proces verifikacije.



Slika 8

Proces postavljanja videa započinjete klikom na strelicu u centralnom delu ekrana, odnosno odabirom videa na svom računaru (Slika 9).



Slika 9

Pojaviće se traka na kojoj možete videti kojom brzinom se video otprema, kao i više polja u koje možete da unesete informacije o vašem videu.

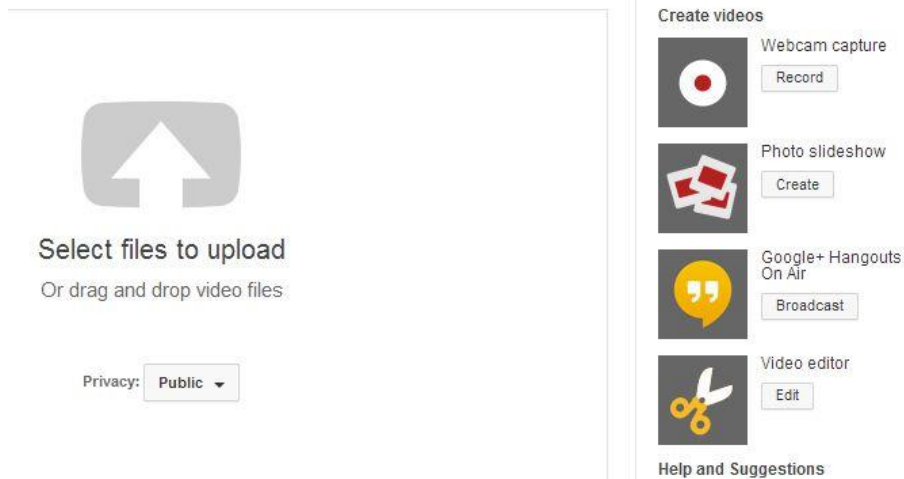
Title – naziv videa u koji se automatski upisuje naziv same datoteke koji postavljate, a koji možete i da promenite;

Description – ovo polje porazumeva kratak opis sadržaja video datoteke;

Tags – u ovom polju je potrebno upisati pojmove koji su povezani sa sadržajem videa i po kome se video može pronaći u pretrazi na **YouTube** kanalu.

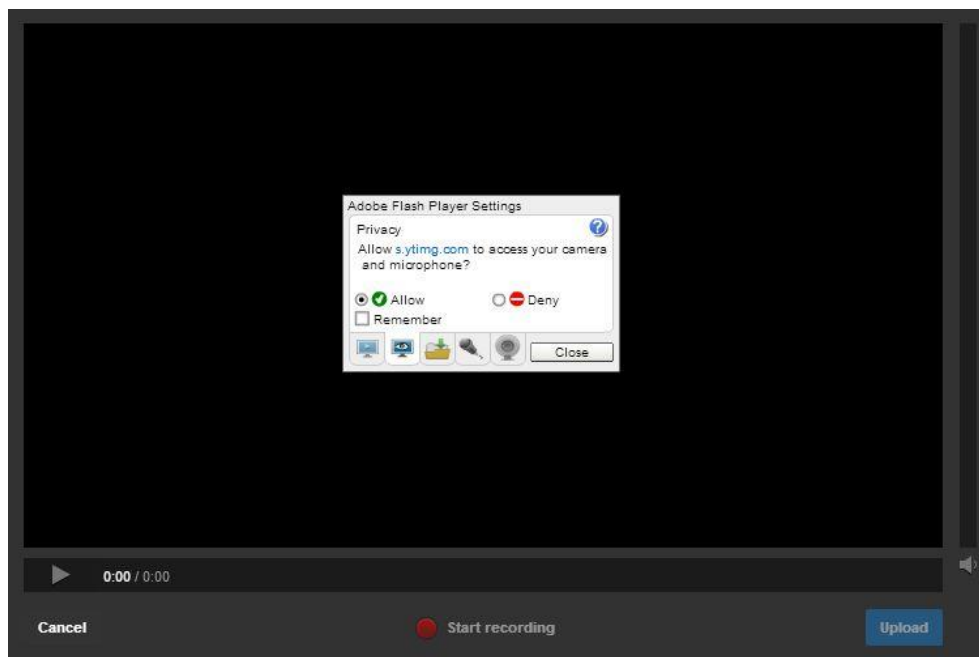
5.5 Postavljanje video datoteke na Youtube sa veb kamere

Ako želite da direktno snimate video veb kamerom i izvršite otpremanje na **YouTube** kanal, na stranici za *upload* kliknite na opciju **Create videos – Webcam capture** (Slika 10).



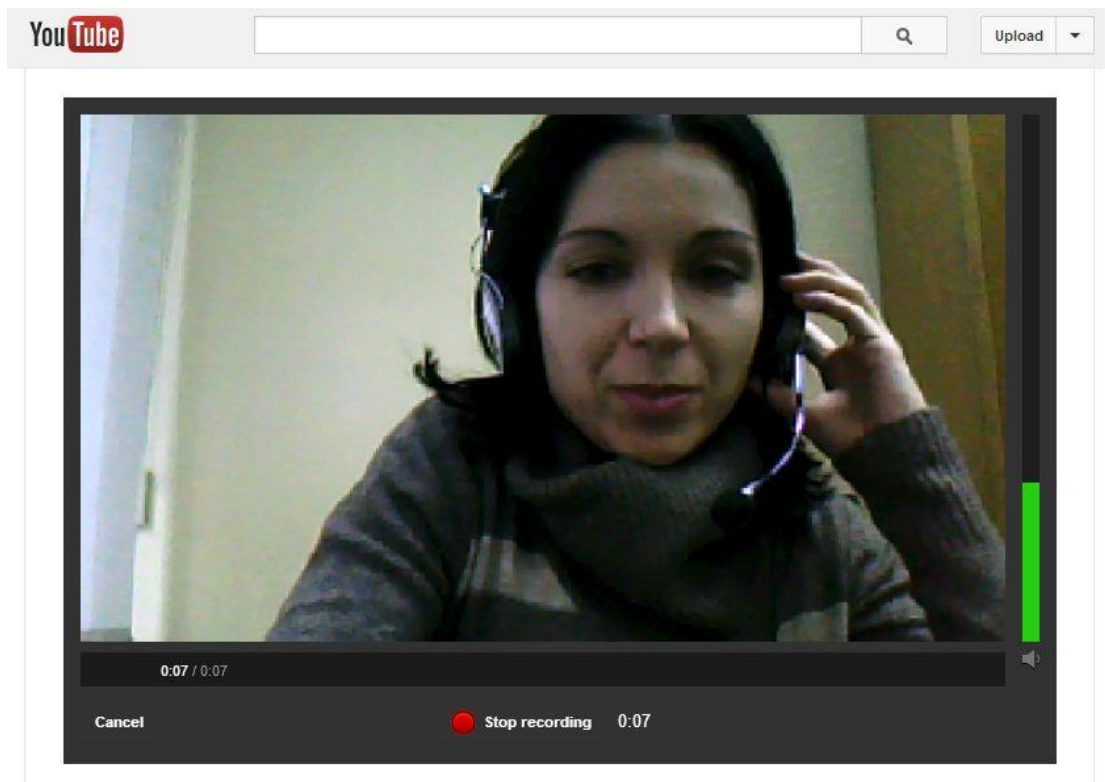
Slika 10

Otvora se prozor za autodetekciju vaše **web kamere**. U samom prozoru se pojavljuje dijalog na kome klikom na *Allow* dugme dozvoljavate pristup vašoj **web kameri** i **mikrofonu** (Slika 11).



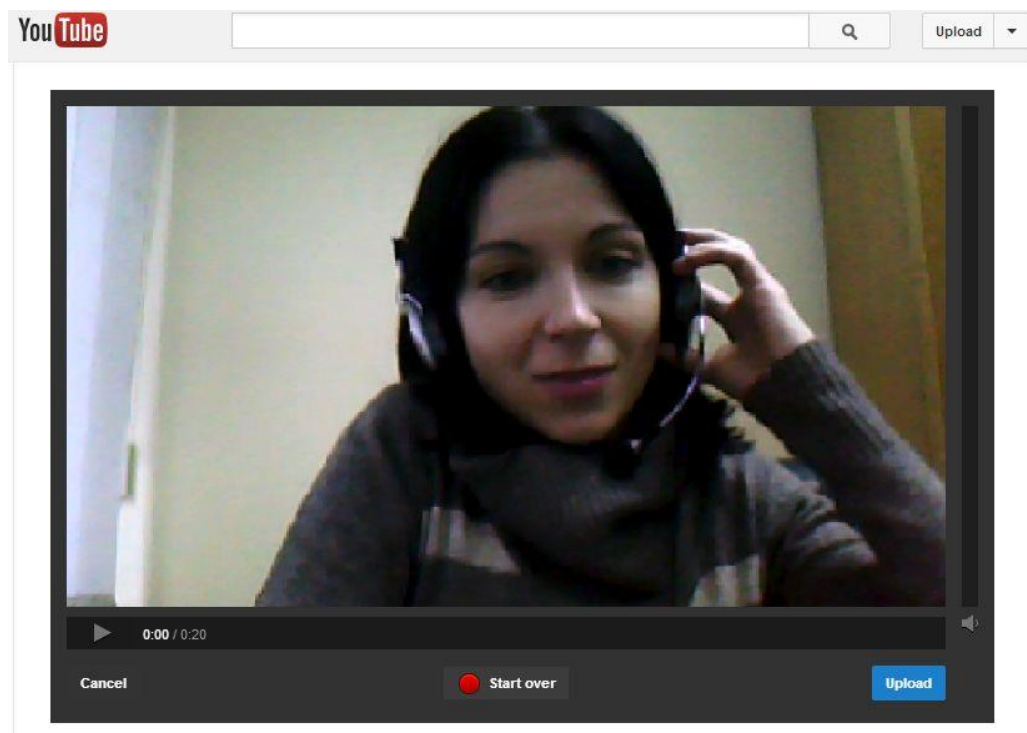
Slika 11

Kada čekirate opciju **Allow** pritisnite crveno dugme u dnu (**Start recording**) i počinjete sa snimanjem, Da bi završili snimanje kliknite na opciju **Stop recording** (Slika 12).



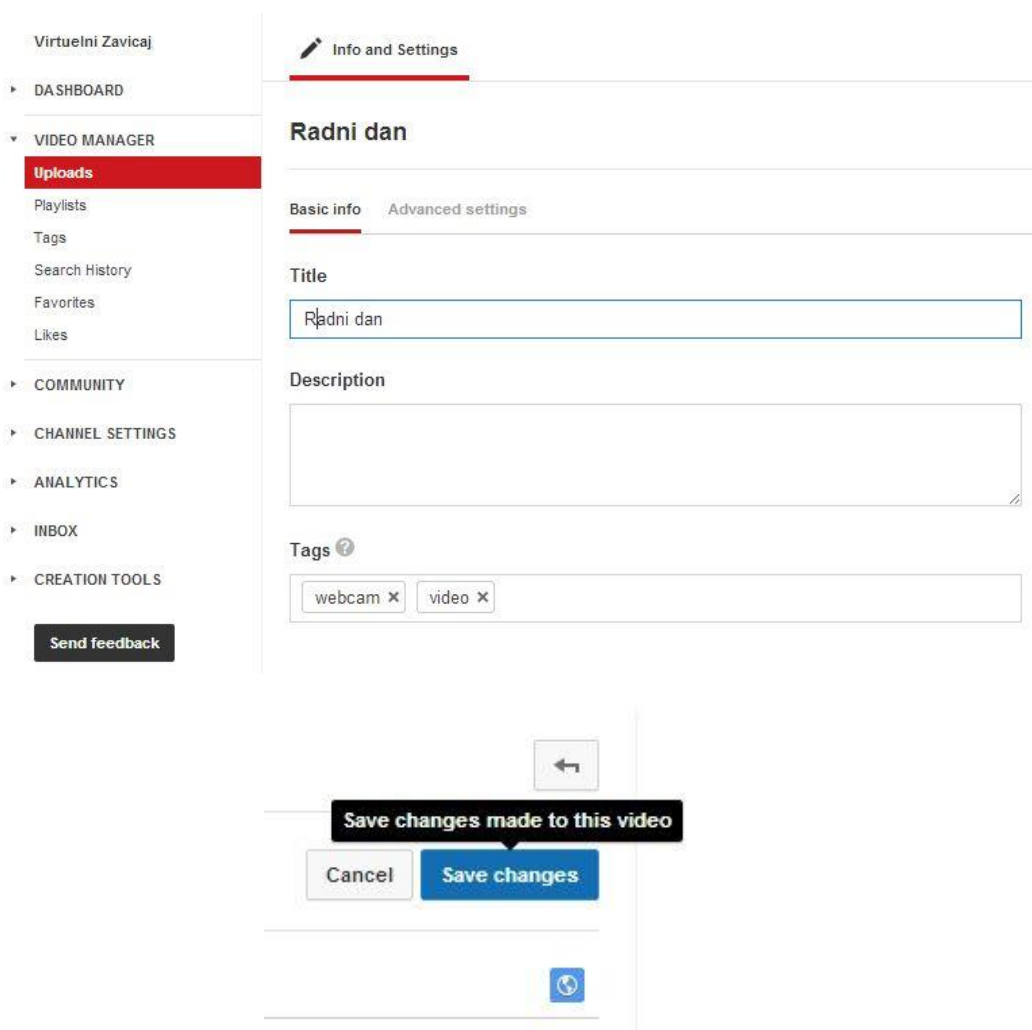
Slika 12

Pojavljuje se u krajnjem desnom uglu dugme **Upload**, tako da možete direktno izvršiti postavljanje videa na svoj kanal. Ukoliko smatrate da treba da ponovite snimanje možete kliknuti na crveno dugme u sredini **Start over** (Slika 13).



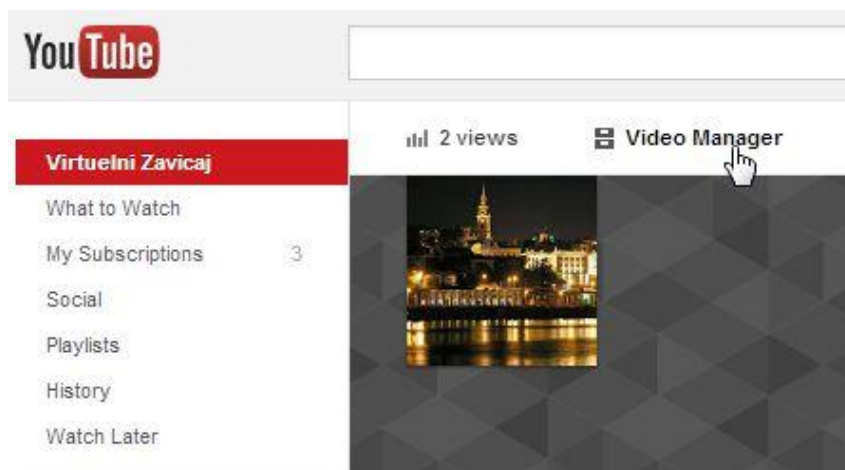
Slika 13

Obratite pažnju da morate popuniti polja koja se odnose na naziv video datoteke, opis kao i pojmove po kojima se ovaj video može pretraživati na **YouTube** kanalu. Na kraju kliknite na dugme **Save changes** u gornjem desnom uglu vašeg radnog prozora (Slika 14).



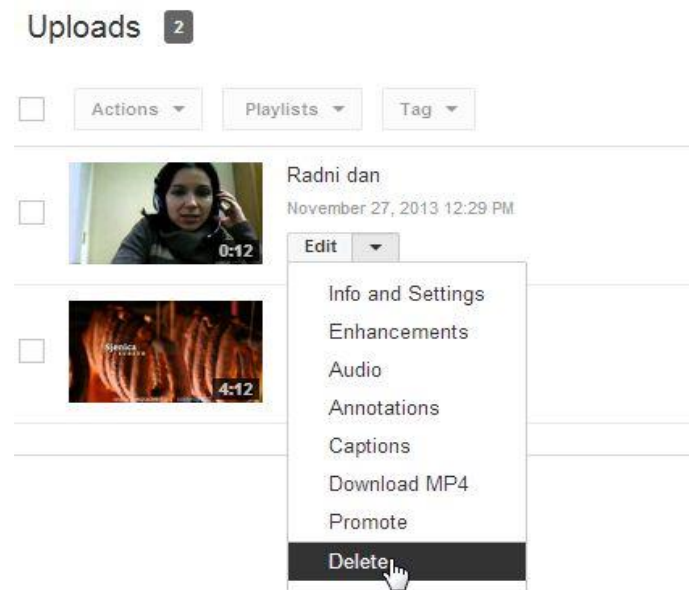
Slika14

Ako želite da uklonite neki od filmova sa svog kanala, kliknite na opciju **Video Manager** (Slika 15) Otvara se radni prozor sa otpremljenim filmovima. Pored svakog se nalazi opcija **Edit**.



Slika 15

Otvora se radni prozor sa otpremljenim filmovima. Kada kliknete na opciju **Edit** pored svakog filma otvara se padajući meni sa raznim opcijama u kome je poslednja **Delete** (Slika 16).



Slika 16

Ako želite da preuzmete ovaj film kao *MP4* datoteku u istom meniju kliknite na opciju **Download MP4**.

5.6 Autorska prava korišćenja i postavljanja video zapisa na *YouTube*

Na *YouTube* kanalu postoji uputstvo o poštovanju autorskih prava. Kada korisnik smatra da je njegovo delo zaštićeno autorskim pravima postavljeno na *YouTube* bez ovlašćenja, korisnik može da pošalje obaveštenje o povredi autorskih prava. Te zahteve može da podnosi samo vlasnik autorskih prava ili ovlašćeno lice. *YouTube* ne može da posreduje u sporovima o vlasništvu autorskih prava, već samo da na obaveštenje o povredi prava, ukloni sadržaj u skladu sa zakonom.

Najbrži i najjednostavniji način za obaveštavanje *YouTube* kanala o navodnoj povredi autorskih prava je preko veb-obrasca koji se nalazi na kanalu *YouTube*.

6. Zaključak

Odlika današnjeg globalnog informatičkog društva je posjedovanje informacije kao osnovnog sredstva svakog čoveka za snalaženje ne samo u poslovnom, nego i u svakodnevnom životu. Medijska pismenost postaje deo opšte kulture, a značajna uloga medija potvrđuje se u svim oblastima društvenog života i rada.



Kreiranje multimedijalnih materijala, najčešće filmova nije više samo posao za profesionalce, već je postalo dostupno i za obične ljude. Društvene mreže i specijalizovani kanali sa objavljivanjem video sadržaja, kao što su *Youtube*, *Facebook*, *LinkedIn*, *Twitter* su postale sastavni deo savremenog poslovanja, marketinga, promocije očuvanja životne sredine, kao i popularizacije svih sadržaja koji se bave očuvanjem kulturne baštine.

U moru sadržaja, potrebno je edukovati sve generacije kako da sadržajima pristupe, kako da kreiraju svoje i kako da, kao aktivni članovi svih takvih zajednica, pošalju svoju poruku i budu deo nekog pokreta.



Ovaj priručnik je pokušaj da se u jednom optimizuju sva potrebna znanja za korisnika koji počinje od samog početka, svog računara i dobre volje da kreira i stvara.