



## 23. Creare video

### CREARE E GESTIRE FILE VIDEO: SCREENCAST-O-MATIC

In Internet si possono reperire programmi per registrare in tempo reale ciò che viene visualizzato sul monitor unitamente, se lo si desidera, a commenti audio che spieghino quanto si sta osservando o eseguendo, traducendolo alla fine in un filmato. Durante la registrazione si può evidenziare il puntatore, che risulta circondato da un cerchio giallo, e l'azione del clic del mouse viene sottolineata da un giallo più intenso per seguire bene le varie operazioni.

Alcune di queste applicazioni, per esempio Camtasia, offrono versioni di prova per trenta giorni e poi sono a pagamento; altre, come Screencast-O-Matic, mettono a disposizione sia versioni free con alcune limitazioni, sia versioni a pagamento.



Impareremo a usare **Screencast-O-Matic**; il termine "screencast" deriva dall'inglese *screen* (schermo) e *to cast* (proiettare). Si tratta di un'applicazione Java (disponibile sia per Windows sia per Mac) che può essere utilizzata direttamente online attraverso il browser, oppure installata sul computer per un utilizzo offline; la versione free consente al massimo 15 minuti di registrazione.

Il programma è di semplice uso e genera filmati che si possono scaricare direttamente sul PC in formato MP4, AVI e FLV.

Si potrà quindi trasformare la presentazione di un argomento di studio o la spiegazione di una procedura da presentare alla classe in una video lezione.

Prima di iniziare la registrazione occorre programmare con attenzione e precisione l'attività da svolgere, creando una scaletta di lavoro in cui stabilire:

- l'obiettivo da raggiungere;
- il tipo di prodotto da realizzare (presentazione sequenziale o ipertestuale, spiegazione di una procedura ecc.);
- i commenti che accompagnano le azioni.

Al termine sarà necessario eseguire delle prove di registrazione per vedere i risultati e autocorreggersi.

La video lezione deve essere breve, per singoli argomenti e della durata massima di 10 minuti; se l'argomento richiede tempi lunghi è bene suddividerlo in più parti.

Durante la registrazione la voce deve essere chiara, sostenuta e non si deve né parlare né muovere il mouse troppo velocemente.



## ESEMPIO DI COME SI ESEGUE UNA SCENEGGIATURA O STORYBOARD

**Obiettivo:** spiegare ai compagni di Classe Prima come si formatta il carattere di un testo scritto con un elaboratore testi.

### Fasi di lavoro

Aprire un file di testo, salvarlo e riportare tutte le seguenti fasi del lavoro:

1. scrivere un testo con un word processor mantenendo le impostazioni di default;
2. cercare e riportare ordinatamente i comandi e le procedure da seguire;
3. preparare un breve testo di accompagnamento per ogni comando;
4. aprire il file di testo preparato;
5. fare una prova di registrazione e rivedere il lavoro.

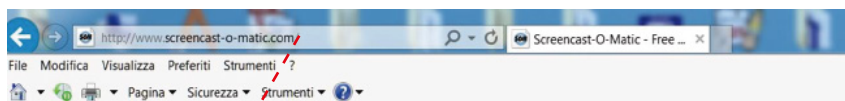
**Alla fine avendo ben chiaro il compito da svolgere:**

6. registrare e salvare in formato MP4.

Per utilizzare il software Screencast-O-Matic, accedi al seguente sito e consulta il documento online.

Digita nella barra dell'indirizzo del browser l'URL:

<http://www.screencast-o-matic.com/>



Digita l'URL del sito e premi Invio.

## CREARE E MONTARE FILE VIDEO: MOVIE MAKER

Windows Movie Maker è un programma di videoediting che permette di realizzare filmati accompagnati da narrazione e musica.

I filmati possono essere creati utilizzando sia file video sia immagini, ai quali è possibile applicare transizioni, animazioni, titoli (**titoli di testa**) e riconoscimenti (**titoli di coda**).

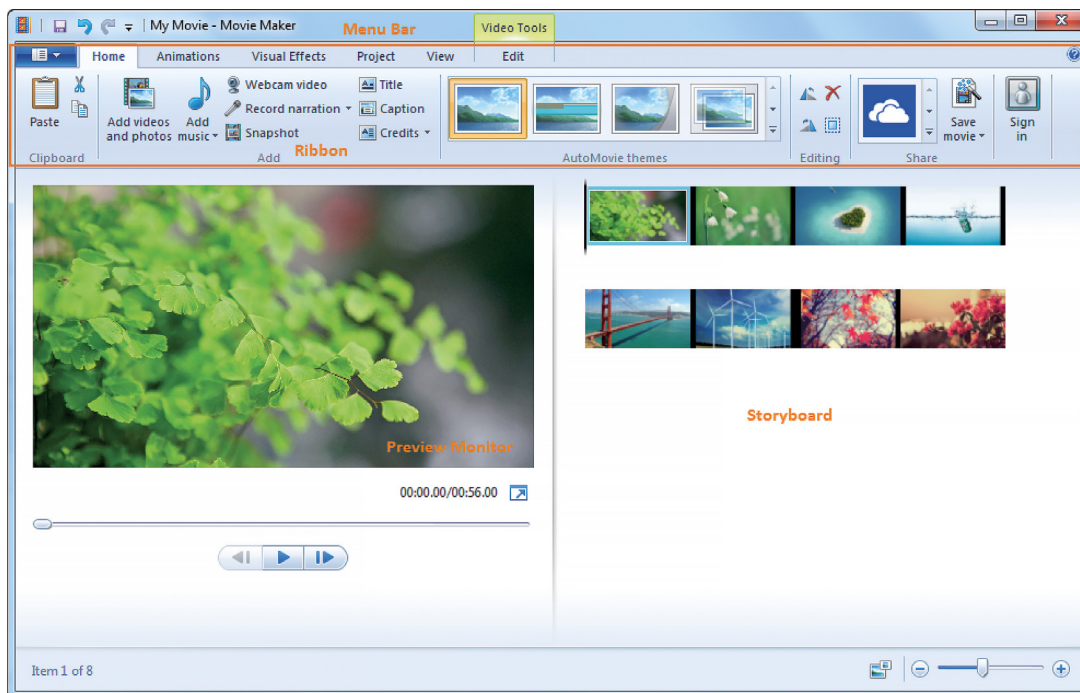
All'apertura la finestra si presenta divisa in due parti:

- **a sinistra l'anteprima**, dove è possibile visualizzare il risultato del lavoro prima del salvataggio;
- **a destra lo storyboard/timeline**, che mostra la sequenza dei fotogrammi, l'ordine delle immagini e la presenza di file audio.

### OSSERVA

**Titoli di testa:** introducono un film e indicano i nomi degli artisti e tecnici che hanno partecipato.

**Titoli di coda:** sono la parte finale del film in cui si trovano i nomi delle persone che hanno partecipato alla realizzazione del prodotto.



Il video va salvato sia come progetto, che è sempre possibile riaprire e modificare, sia come prodotto, che rappresenta il filmato finale con estensione MP4, AVI ecc.

Prima di iniziare il lavoro è bene preparare una cartella principale e all'interno una struttura di sottocartelle (immagini, video, audio) dove salvare contestualmente anche il progetto; questo perché i progetti di montaggio vi attingono i materiali originari e, se le risorse vengono spostate, perdono i link di riferimento.

Per creare un video è necessario scegliere un argomento (Es. "La nostra prima uscita didattica", La II A, come eravamo come siamo" ecc.) e poi sviluppare:

- **soggetto** (sintesi del contenuto);
- **sceneggiatura** (descrizione delle scene e delle inquadrature).

### Il montaggio: pianificazione

Fasi di pianificazione del lavoro:

1. raccogliere e selezionare le immagini statiche e il filmato da importare;
2. importarli nel programma;
3. identificare le clip;
4. creare la struttura sulla timeline;
5. aggiungere transizioni, zoom, effetti;
6. inserire **voice over**, musiche stabilendo durata delle clip sia cinetiche sia statiche;
7. aggiungere titoli di testa e di coda;
8. salvare il progetto;
9. visionare il risultato finale per eventuali variazioni;
10. salvare il filmato.

### OSSERVA

**Voice over:** voce fuori campo registrata per commentare le clip.



## **Il montaggio: storyboard**

Lo storyboard è essenziale per una buona pianificazione del lavoro; esso comprende la descrizione di ogni scena e il dialogo che deve essere registrato.

Ecco alcune indicazioni utili da tenere presente quando si deve girare un filmato:

- inquadratura, delimitazione del campo visivo operata dalla videocamera;
- campo lunghissimo (CLL), abbraccia il massimo dello spazio e se presente una figura umana occupa una parte minima;
- campo lungo (CL), inquadra uno spazio ampio e dà importanza al luogo;
- campo medio (CM,) la figura umana occupa circa metà schermo e acquista importanza rispetto allo sfondo;
- figura intera (FI), occupa l'intera inquadratura;
- piano americano (PA), figura umana ripresa fino alle ginocchia;
- piano medio (PM), figura a mezzo busto;
- primo piano (PP), figura fino alle spalle;
- primissimo piano (PPP), inquadrato solo il volto.

Eccone un esempio:



## STORYBOARD

Titolo: Chi trova un cane trova un tesoro

Titolo

SCENA: 1

INQUADRATURA:

Descrizione: Immagine statica con titolo



SCENA: 2

INQUADRATURA: CM

Descrizione: Margot corre incontro al padrone



Dialoghi: (voce fuori campo) "Ciao, sono Margot, una trovatella"

SCENA: 3

INQUADRATURA: PP

Descrizione: Margot scodinzola guardando il padrone

Dialoghi: (voce fuori campo) "Ti faccio le feste"



SCENA: 4

INQUADRATURA: PP

Descrizione: Margot riposa sul divano vicino al padrone

Dialoghi: (voce fuori campo) "Riposo vicino a te"

SCENA: 5

INQUADRATURA: CM

Descrizione: Margot gioca con la pallina lanciata da padrone e lo dà lì cinque con la zampa



Dialoghi: (voce fuori campo) "Ti faccio giocare"

SCENA: 6

INQUADRATURA: CM

Descrizione: Il padrone passeggia con Margot



Dialoghi: (voce fuori campo) "Ti porto a passeggio e ti fa bene"

SCENA: 7

INQUADRATURA: Immagine statica

Descrizione: Immagine di un cane chiuso in gabbia



Dialoghi: (voce fuori campo) "Non lasciate i miei amici in gabbie"

SCENA: 8

INQUADRATURA: Immagine statica

Descrizione: Immagine di un cane chiuso in gabbia



Dialoghi: (voce fuori campo) "Possono darvi tanto amore e chiedono poco"

SCENA: 9

INQUADRATURA: cartello statico

Descrizione: un cartello con su scritto "State più cani e meno uomini. AMATE!"



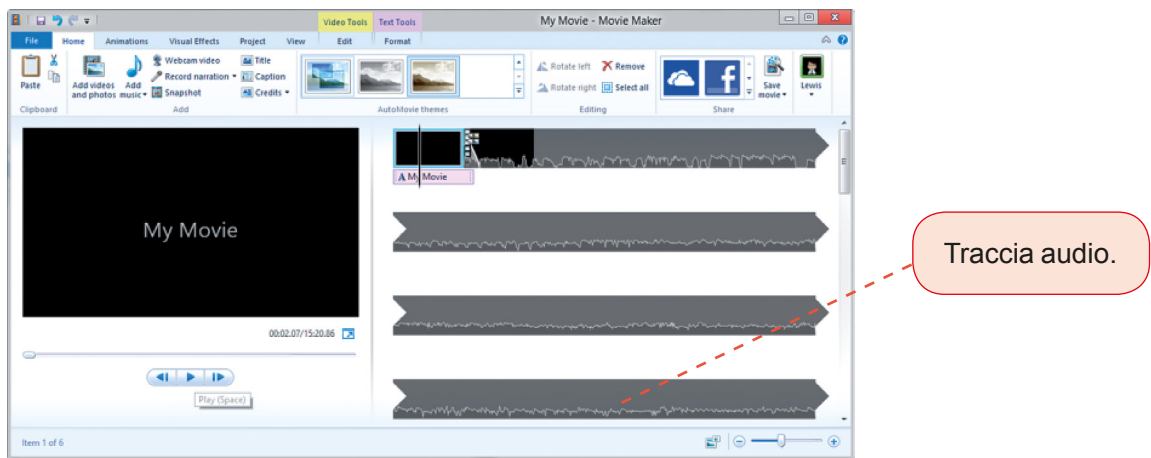
Dialoghi: Cartello con scritta

Colonna sonora: "cane che abbaia" - My dog"

Durata prevista: 3 minuti circa



Nella timeline qui sotto riportata sono ben visibili i titoli di testa, i fotogrammi e le immagini statiche. In basso è visualizzata la colonna sonora.



Ecco come si presenta il programma al suo avvio:

