



scuola don Milani • Genova

# Audiovisivi tra i banchi

*il montaggio e l'editing video*

*Chiara Cipolli - Flavia Denegri*

22 novembre 2016

# Audiovisivi tra i banchi

## *il montaggio e l'editing video*



scuola don Milani • Genova

### **22 novembre, primo incontro:**

Presentazione del programma dell'interfaccia

Attività: importare clip nel progetto. Selezionare e montare clip nella timeline.

Salvare il progetto. Esportare un video

### **6 dicembre, secondo incontro:**

Attività: Montare clip. Inserire e modificare transizioni ed effetti

Salvare il progetto. Esportare un video

### **10 gennaio, terzo incontro:**

Attività: importare e montare file audio nel progetto. Inserire titoli.

Salvare il progetto ed esportare il video definitivo.

# Programmi di video-editing

---

## Software

Pinnacle Video, Microsoft Movie Maker  
(per sistemi operativi windows)

iMovie e FinalCutPro  
(per sistemi operativi mac)

AdobePremiere  
(sia per windows sia per mac).

## Applicazioni video

Per smartphone, tablet e ipad

Google Play

Apple Store

# Formati e conversione

---

## File video:

.3gp — Mobile .asf — Advanced Systems Format **.avi** — Audio Video Interleave **.divx** — DivX  
**.flv** — Flash Video **.swf** — Shockwave Flash **.mpeg** — MPEG .ogm — Ogg **.wmv** — Windows Media Video  
(formato proprietario) **.mov** — QuickTime (QuickTime File Format) **.mkv** — Matroska Video .nbr — NeverBall  
Replay .rm — RealMedia **.vob** — Video Object .sfd — .webm — WebM

↓  
**Convertitori**  
**video**



**mp4**  
(forma abbreviata di MPEG 4)  
**Formato standard**

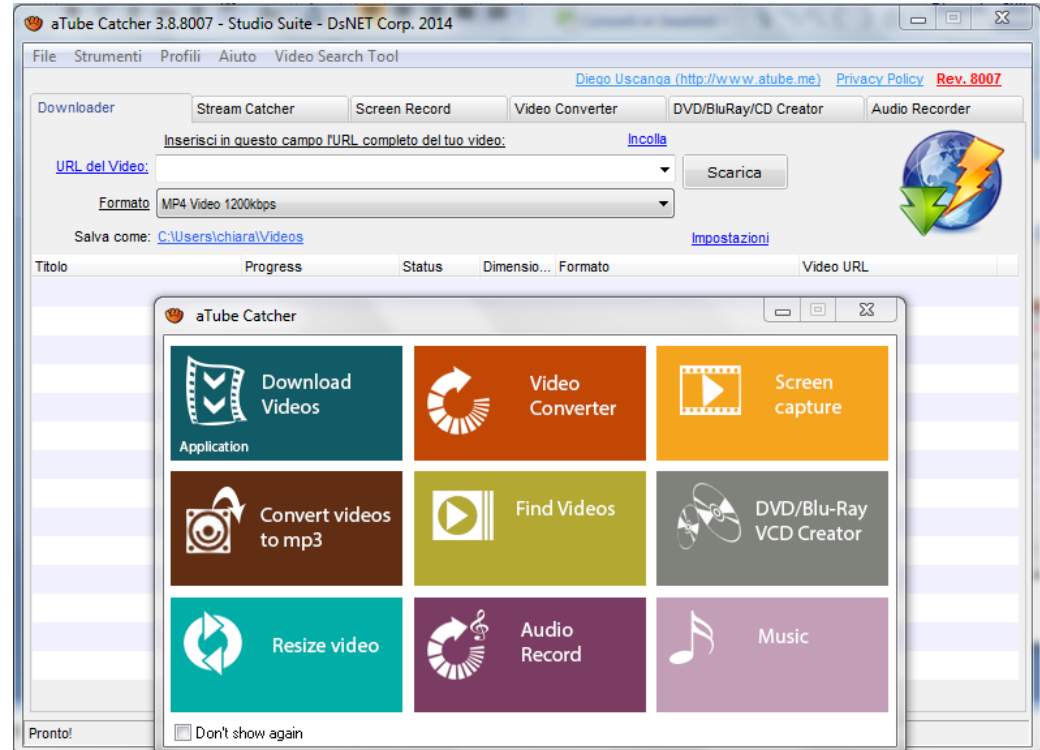
# Strumenti di conversione video

Programma freeware  
per il download e  
la conversione audio video



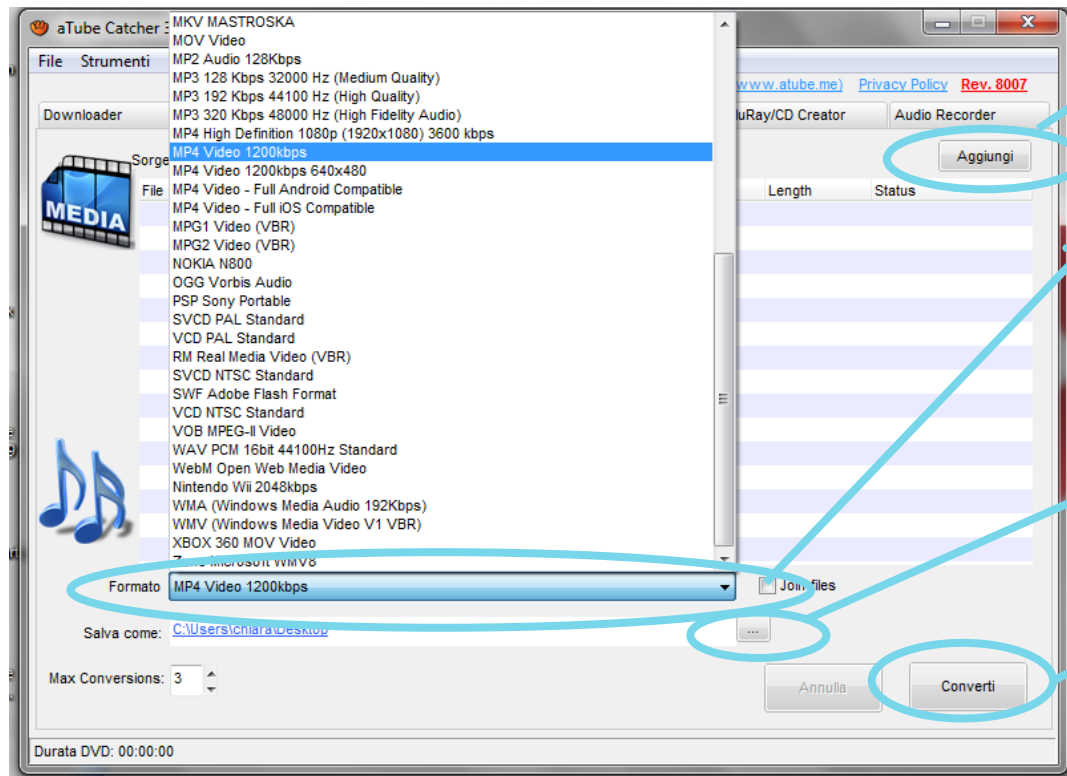
a tube catcher

<http://www.atube.me/>



# Convertire video con a-tube catcher

nella scheda Video Converter



1. Cliccare su **Aggiungi** per selezionare i filmati da trasformare.

2. Scegliere il **formato** in cui convertirli dall'apposito menu a tendina (in basso a sinistra)

3. Selezionare la **cartella di destinazione**

4. Cliccare sul pulsante **Converti** per avviare l'elaborazione dei file.

# Formati e conversione

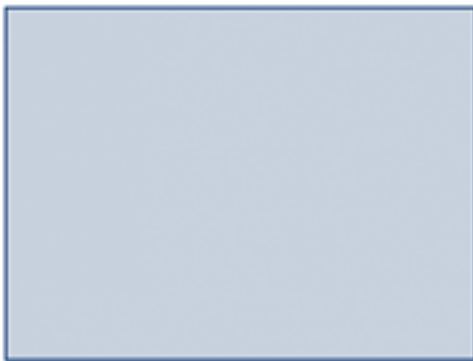
---

## L'aspetto dell'immagine:

il formato panoramico 16:9 è il formato standard dell'immagine al posto del formato 4:3.



16:9



4:3

Si consiglia di rispettare il formato del video originale o con cui si è girato il filmato, altrimenti verranno inserite bande nere: videocamere, smartphone, tablet, ipad registrano di default in formato panoramico 16:9

# Trasferire file video

---

Da sorgente esterna a computer:

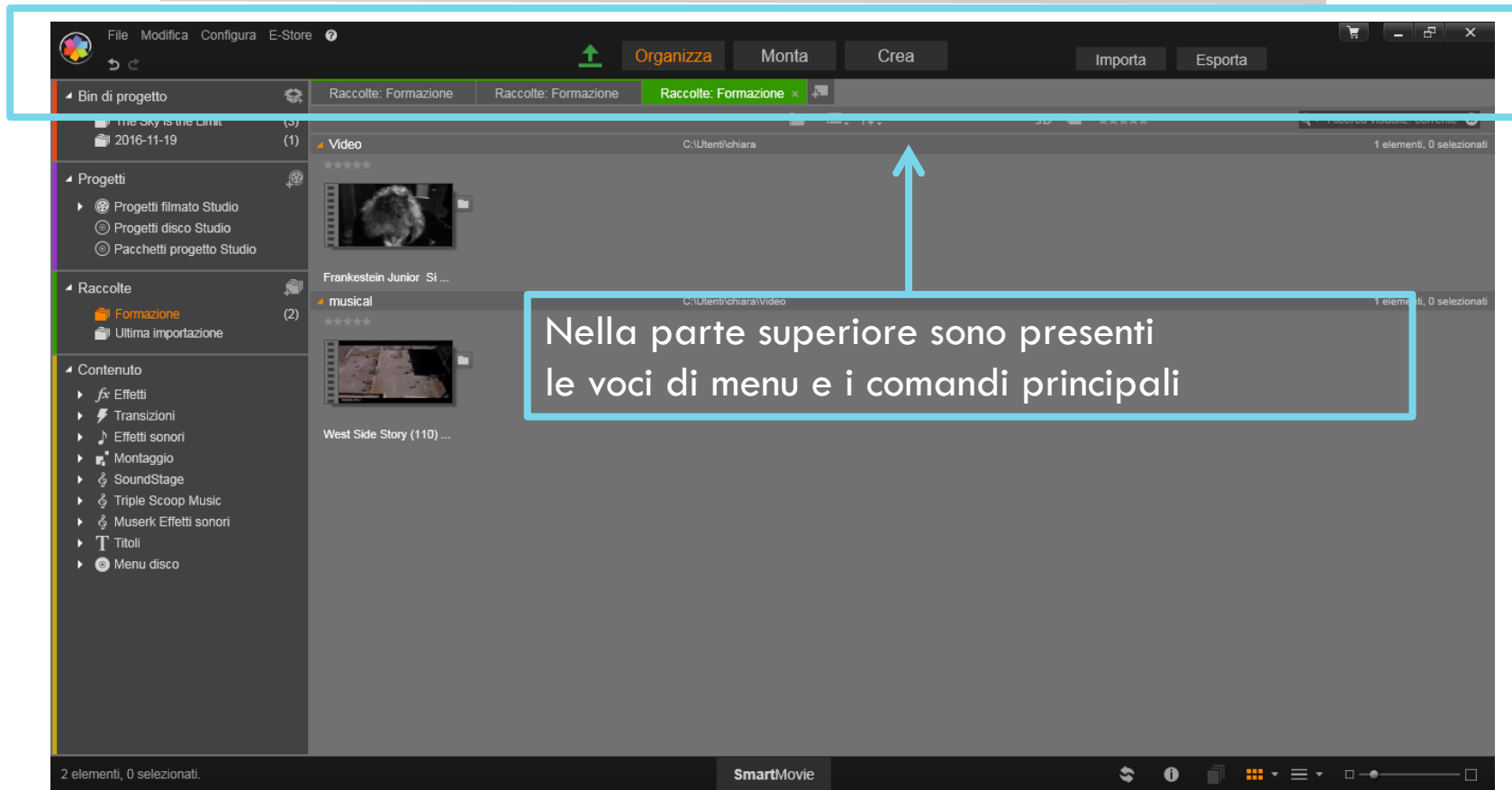


1. Inserire scheda di memoria (SD) nell'apposito slot o Collegare telecamera, chiavetta usb, smartphone, ipad e tablet tramite porta usb
2. Aprire la sorgente da Risorse del Computer
3. Selezionare e cliccare sulla cartella dove sono contenuti i video (DCIM, poi Camera per dispositivi mobili)
4. Selezionare e Copiare i file video
5. Selezionare la cartella di destinazione da Risorse del computer ed incollare.

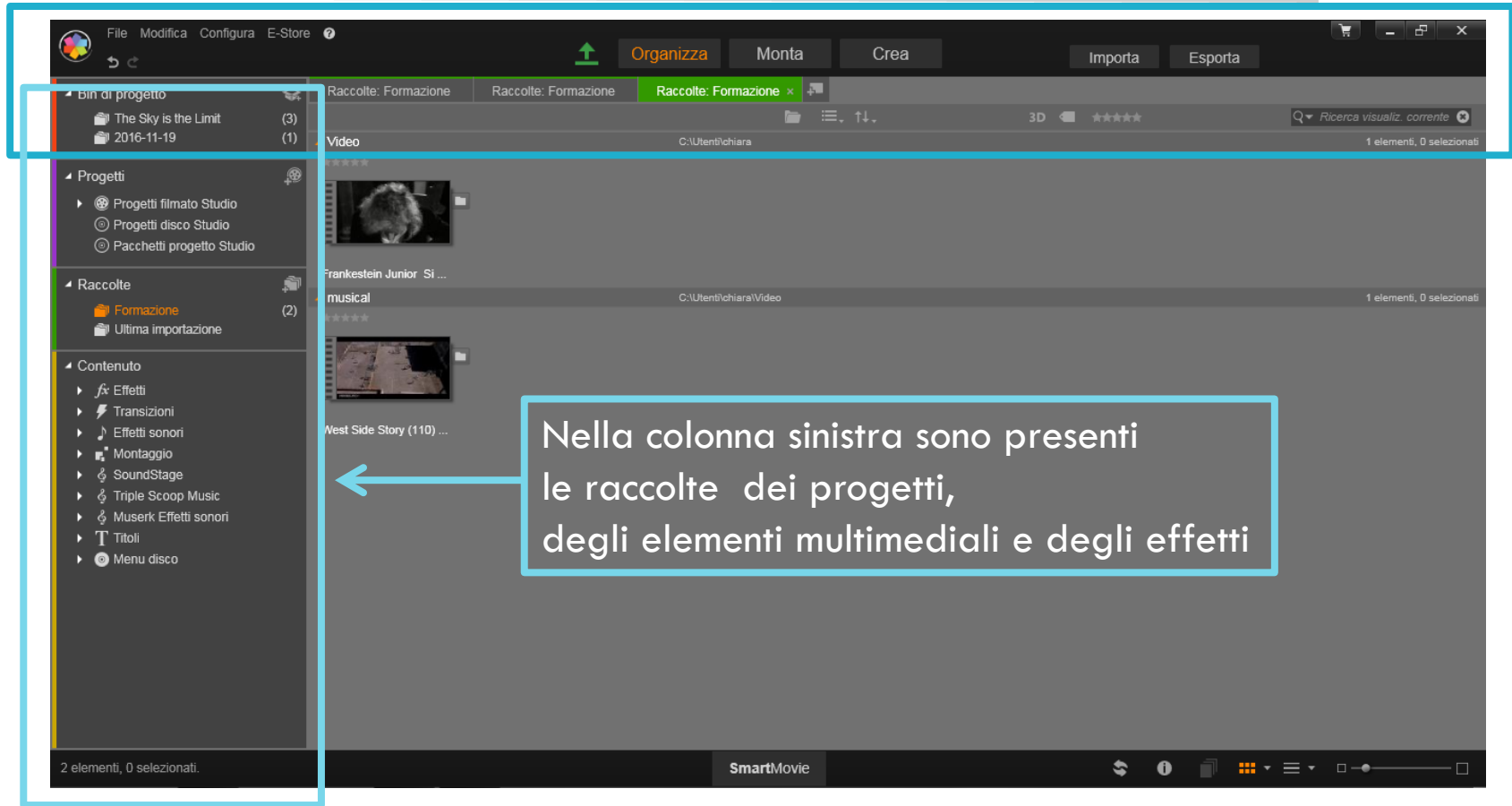




# Presentazione dell'ambiente



# Presentazione dell'ambiente

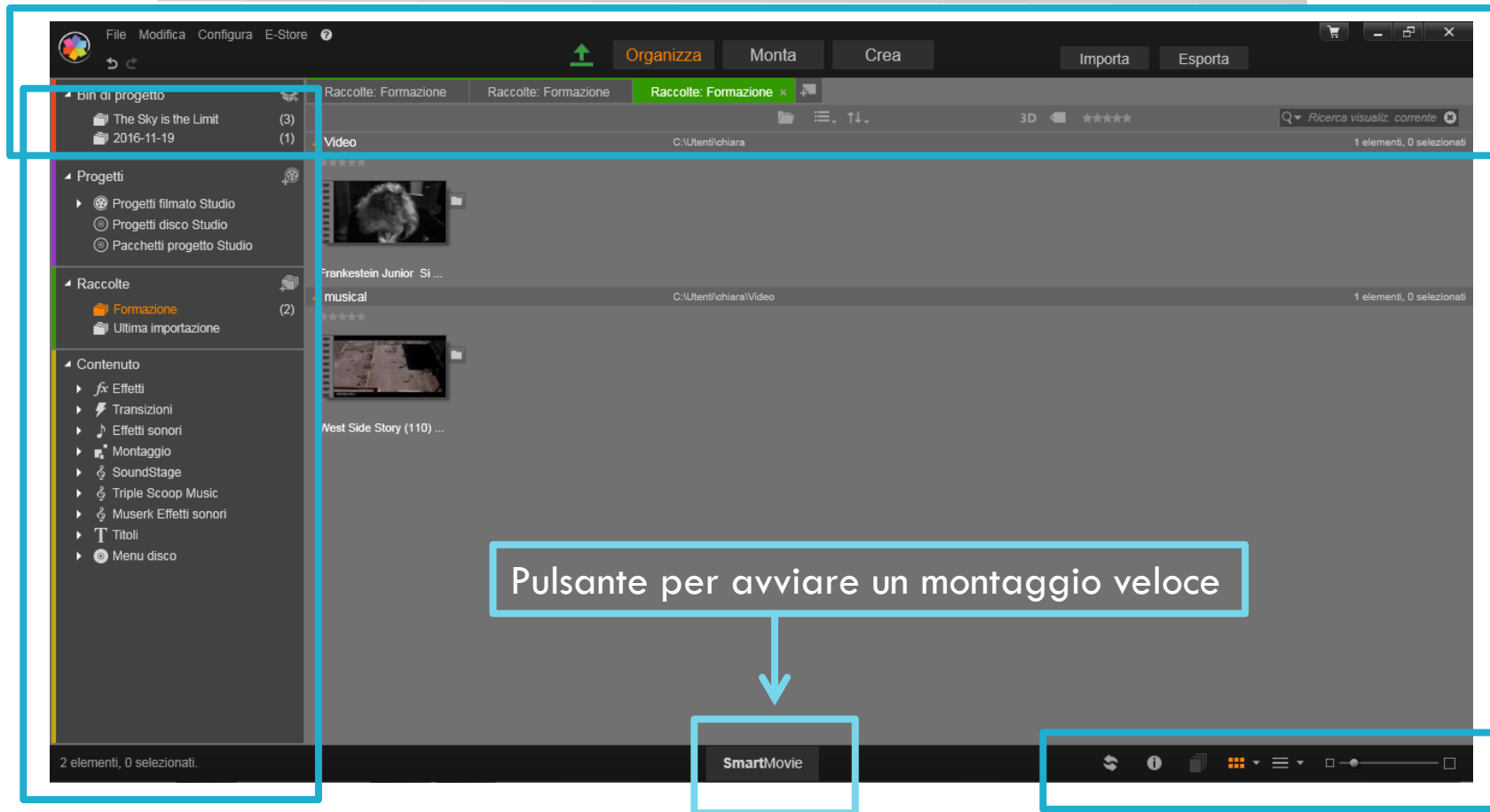


# Presentazione dell'ambiente

The screenshot shows the SmartMovie application window. The interface includes a menu bar (File, Modifica, Configura, E-Store), a toolbar with buttons for 'Organizza', 'Monta', 'Crea', 'Importa', and 'Esporta', and a sidebar on the left. The sidebar is divided into sections: 'bin di progetto' (containing 'The Sky is the Limit' and '2016-11-19'), 'Progetti' (containing 'Progetti filmato Studio', 'Progetti disco Studio', and 'Pacchetti progetto Studio'), 'Raccolte' (containing 'Formazione' and 'Ultima importazione'), and 'Contenuto' (containing various effects and transitions). The main workspace displays a video preview area with a thumbnail of a person's face, a timeline, and a list of elements (e.g., 'Frankenstein Junior Si...', 'musical', 'West Side Story (110)'). A text box with an arrow points to the bottom right corner, highlighting a control bar with icons for zoom, pan, and other navigation functions.

In basso a sinistra ci sono i comandi di visualizzazione e le informazioni relative agli elementi multimediali presenti nella scheda progetto, raccolta o effetti

# Presentazione dell'ambiente



# Le voci principali dell'editor

The image shows the Pinnacle Studio software interface. The top menu bar includes 'File', 'Modifica', 'Configura', and 'E-Store'. The 'File' menu is open, showing options like 'Nuovo', 'Apri...', 'Recente', 'Importa Progetti Pinnacle Studio precedenti', 'Importa progetti dell'App Studio per iPad...', 'Importa...', 'Esportazione...', 'Masterizza immagine disco', and 'Esci da Pinnacle Studio'. A sub-menu for 'Nuovo' is also visible, showing 'Filmato' and 'Disco'. Arrows point from the text descriptions on the right to the corresponding menu items in the screenshot.

**Nuovo** → **Filmato**:  
crea un progetto in cui  
si montano video, audio, titoli.

**Apri**: apre un progetto già  
salvato per modificarlo

**Importa**: carica nel progetto  
video, immagini, audio.

**Esporta**: CREA IL VIDEO finito

# Le voci principali dell'editor:

## Modifica

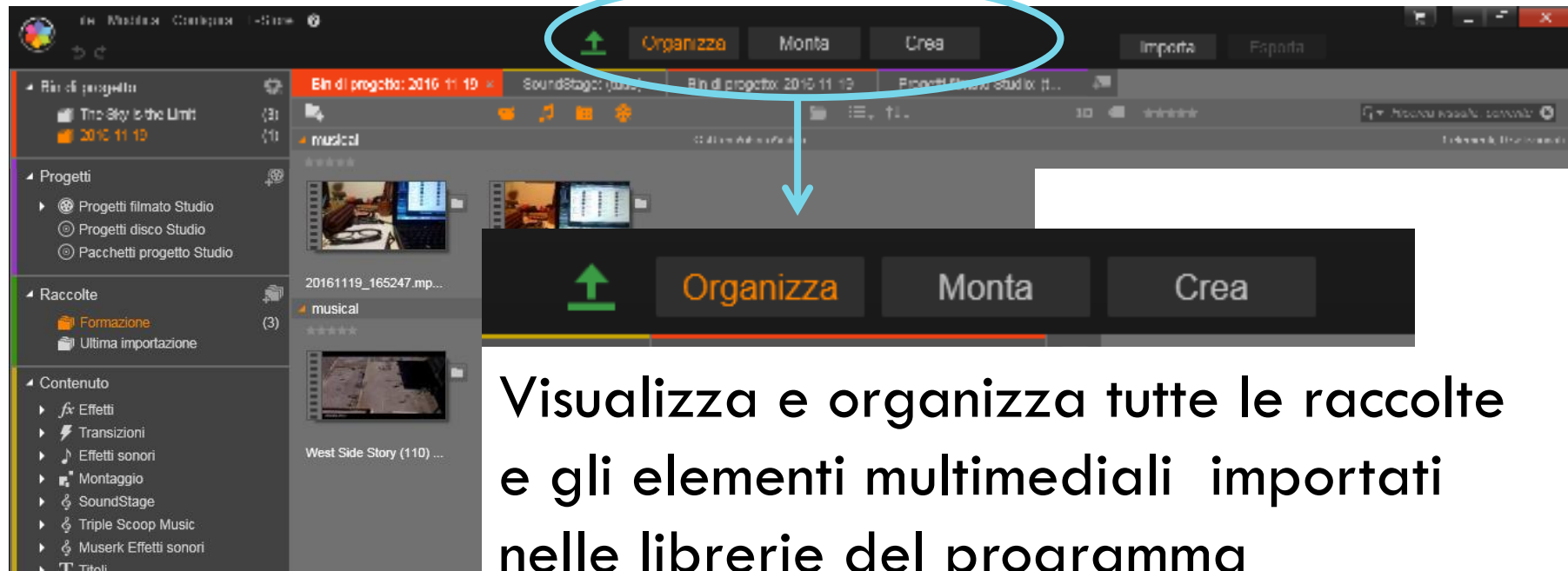
---

Azione torna indietro  
"Undo"  
o Annulla  
Permette di annullare le  
ultime azioni

Componenti disponibili  
all'interno del progetto  
di montaggio  
selezionando le clip da  
copiare/incollare o  
tagliare



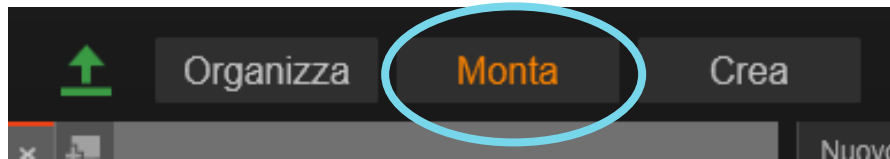
# Comandi: Organizza



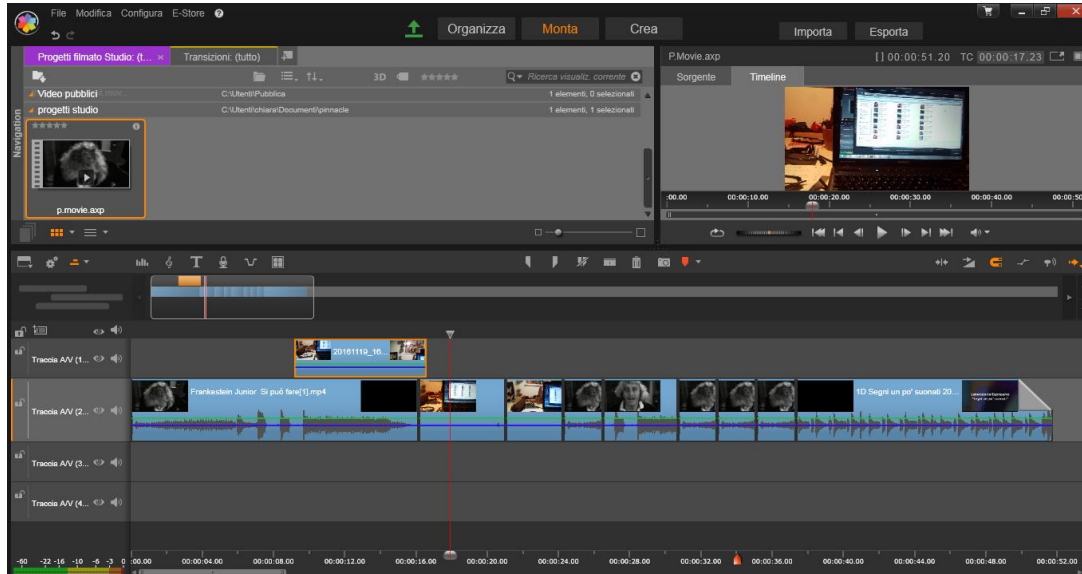
The image shows the Audacity software interface. In the top toolbar, the 'Organizza' button (represented by a green upward arrow icon) is circled in light blue. A blue arrow points from this button to a callout box below. The callout box contains the same 'Organizza' button, along with 'Monta' and 'Crea' buttons. The background of the callout box is dark grey. The main interface shows a project window with a track named 'musical' and a waveform. The left sidebar contains a 'Progetti' panel with a list of projects, including 'Progetti filmato Studio', 'Progetti disco Studio', and 'Pacchetti progetto Studio'. The bottom panel shows a list of content, including 'Effetti', 'Transizioni', 'Effetti sonori', 'Montaggio', 'SoundStage', 'Triple Scoop Music', 'Muserk Effetti sonori', and 'Titoli'.

Visualizza e organizza tutte le raccolte  
e gli elementi multimediali importati  
nelle librerie del programma

# Comandi: Monta



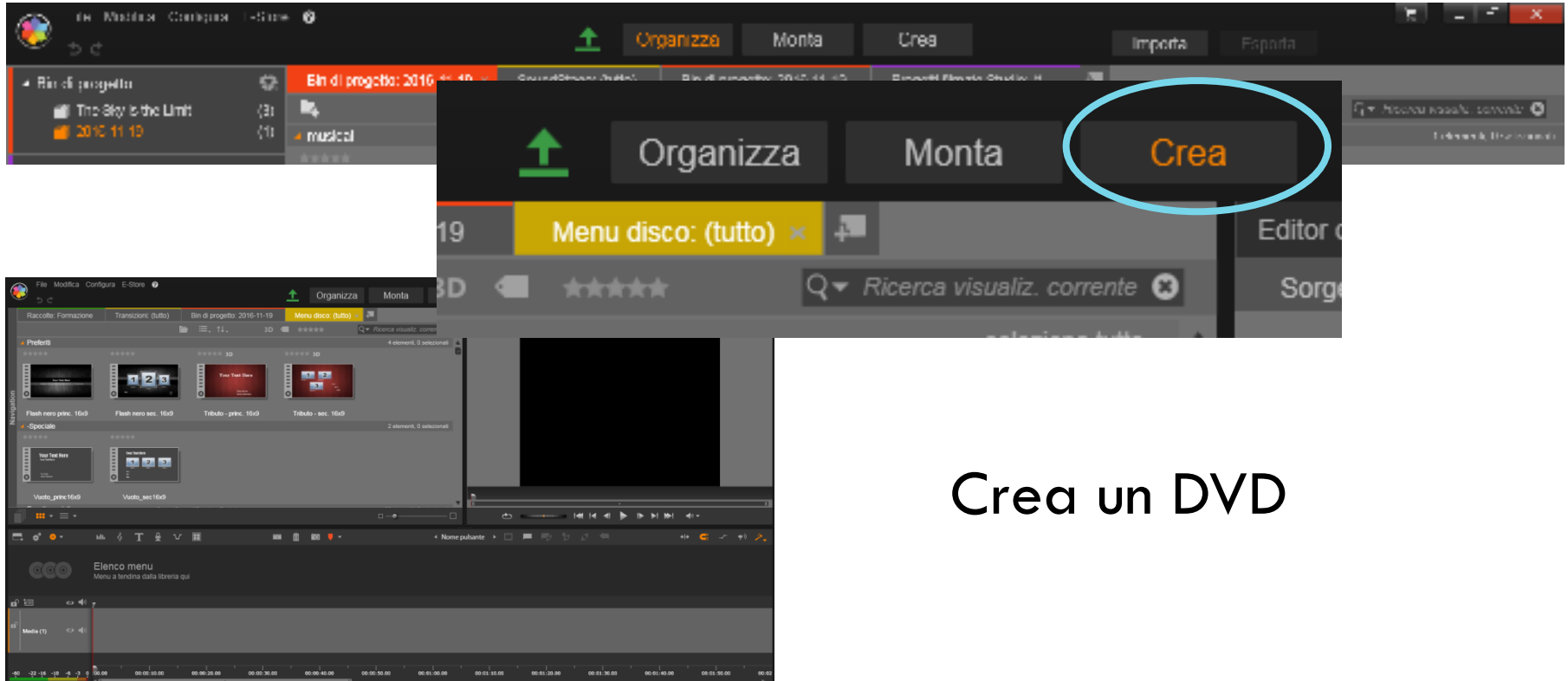
Apri la Timeline per:



- 1 Modificare e montare i file multimediali
- 2 Usare effetti e transizioni
- 3 Inserire titoli e audio

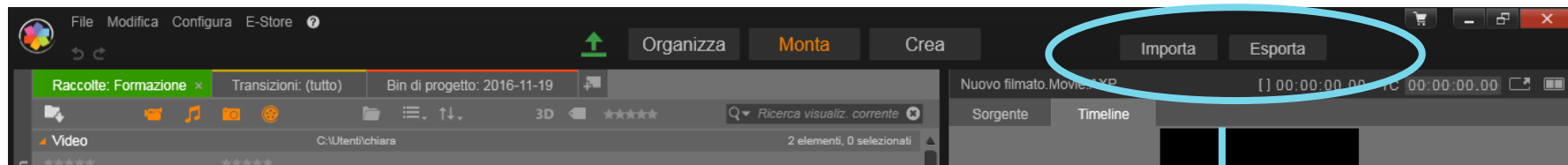


# Comandi: Crea



Crea un DVD

# Comandi: Importa/Esporta

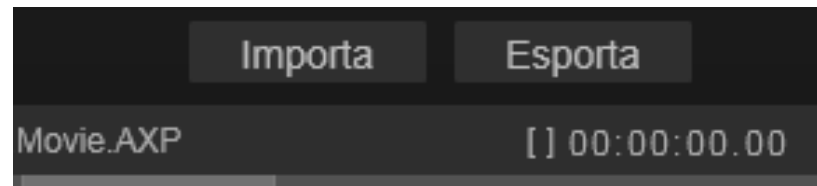


## **Importa:**

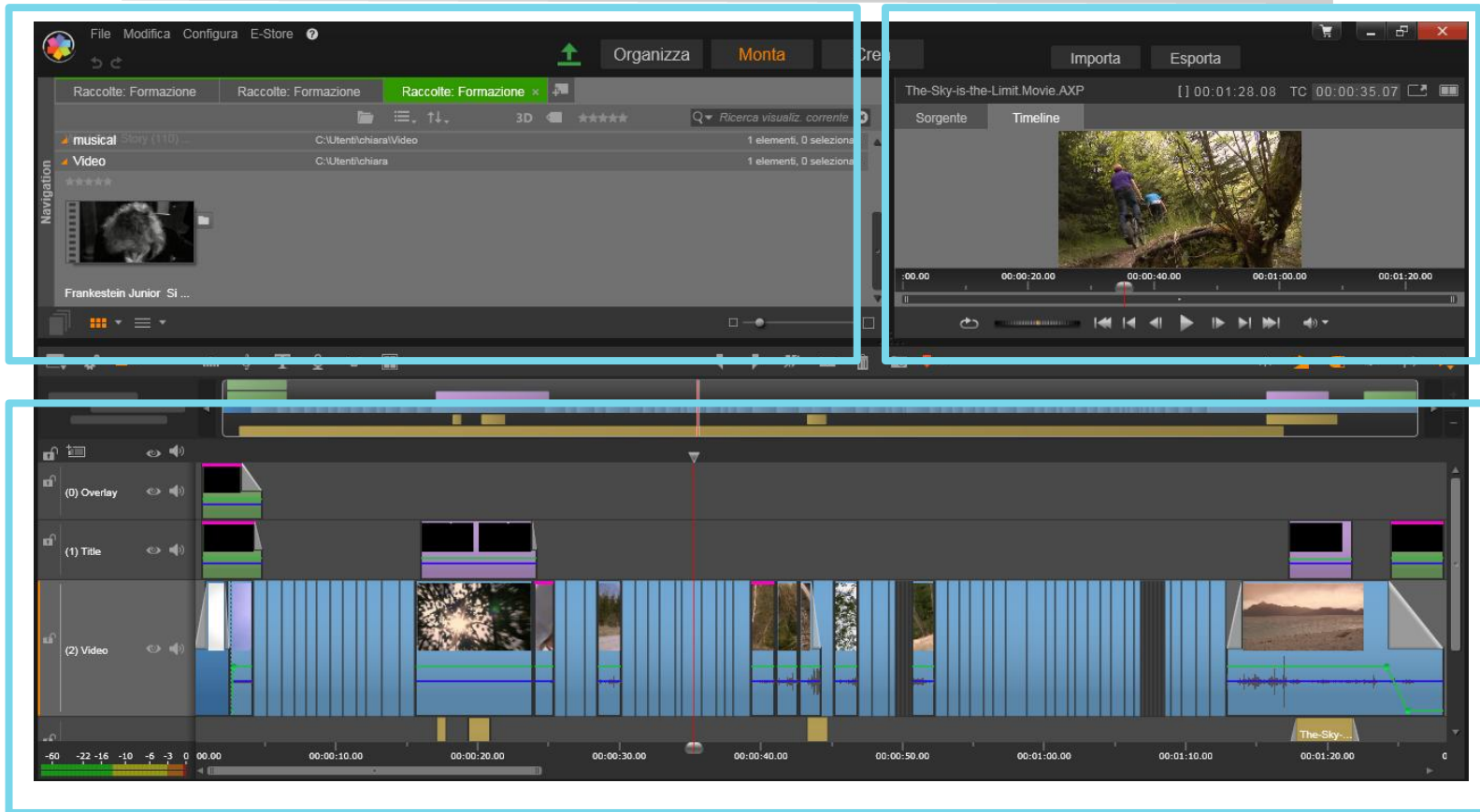
carica nel progetto video,  
immagini, audio.

## **Esporta:**

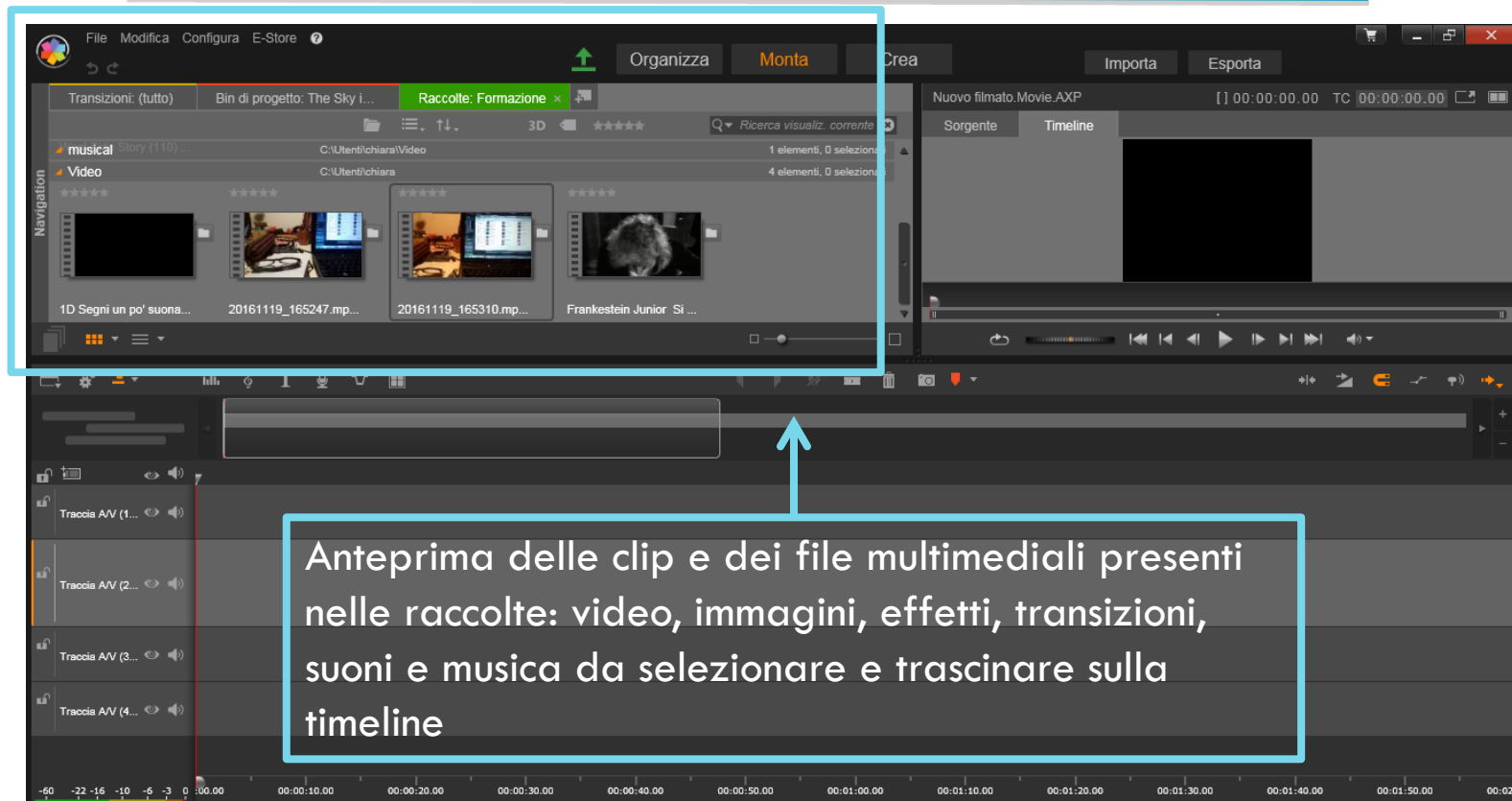
CREA IL VIDEO finito



# L'editor video



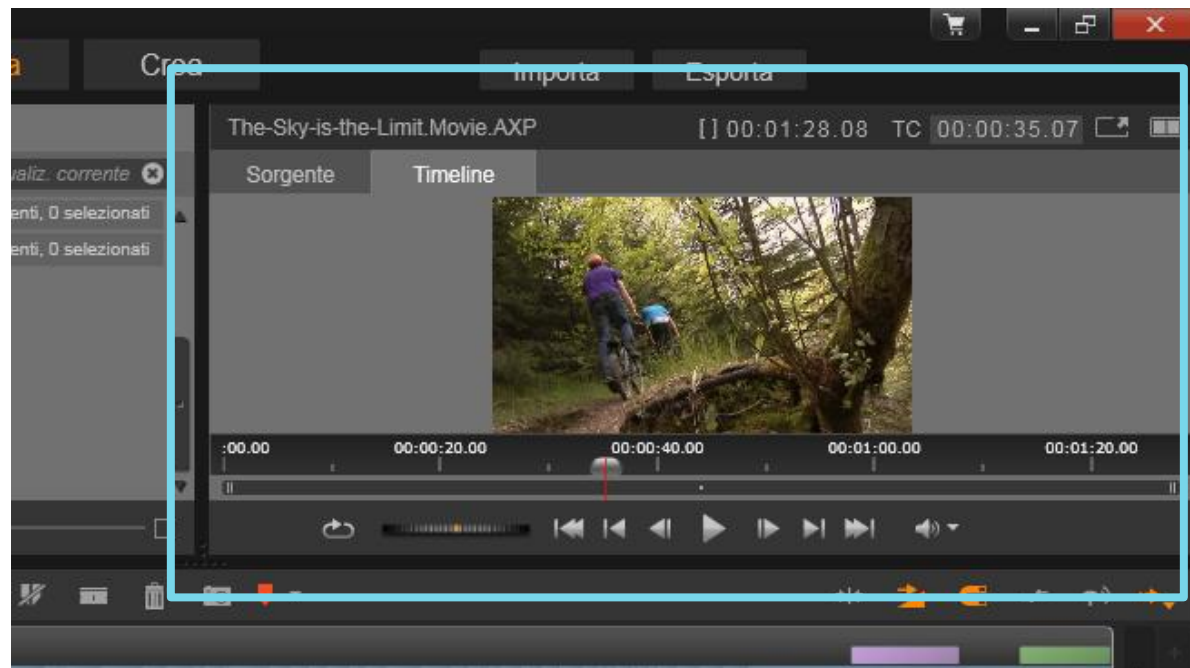
# L'editor video: le raccolte



# L'editor video: anteprima

---

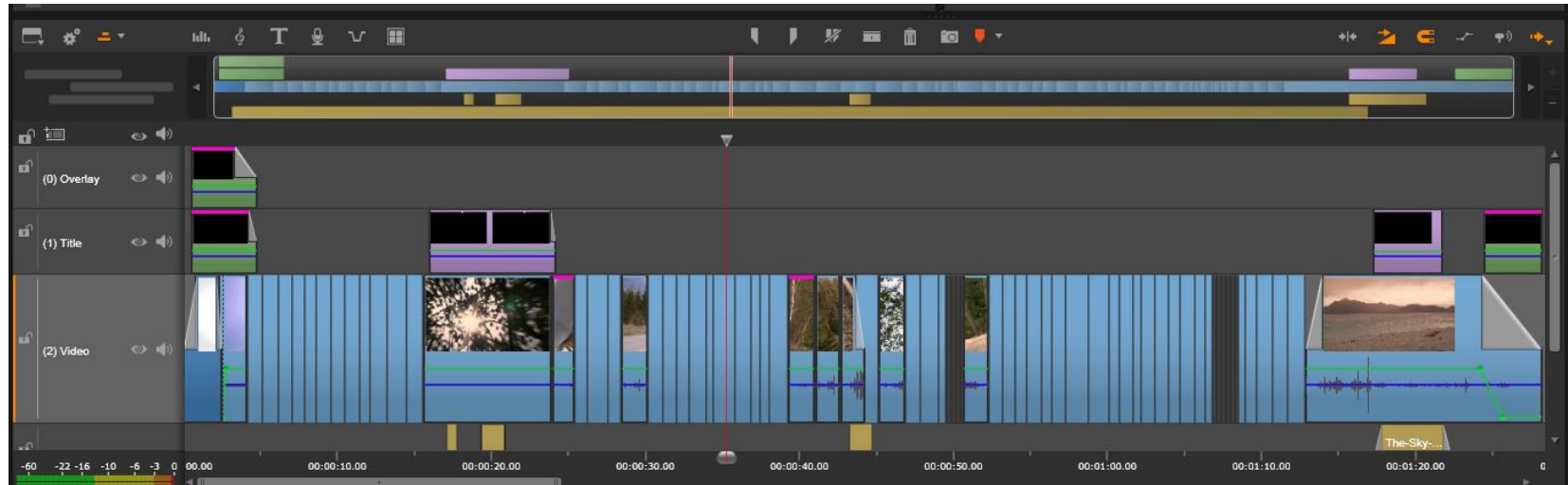
Player di Anteprima  
delle clip inserite  
nella Timeline e  
delle clip  
selezionate nella  
finestra delle  
raccolte



# L'editor video: la timeline

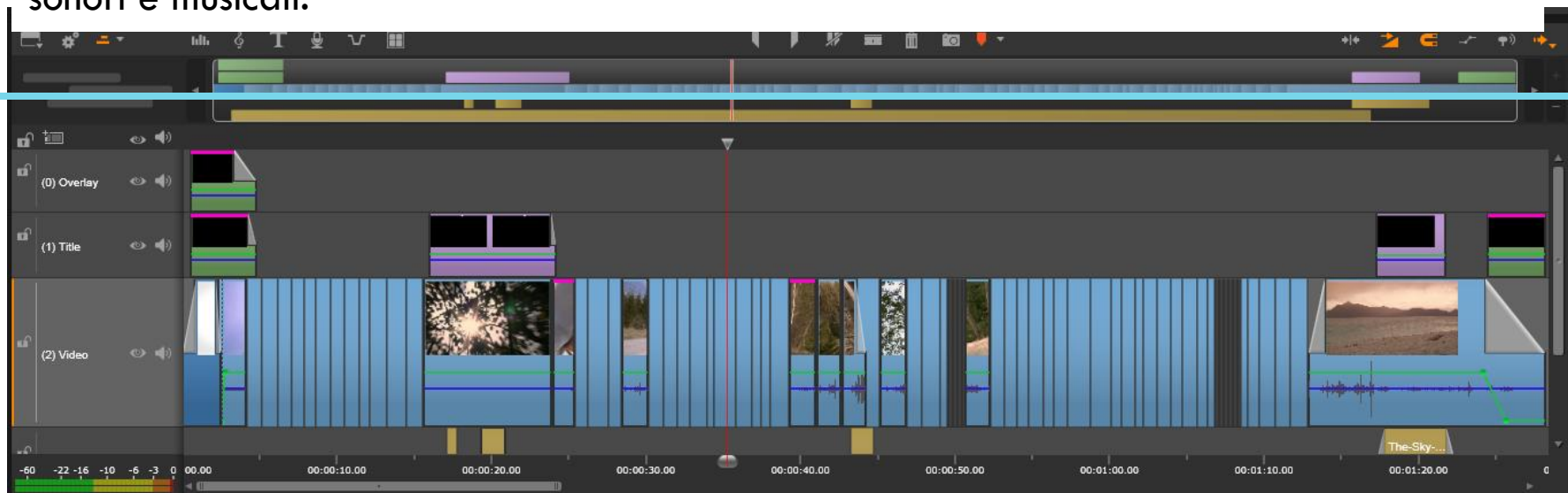
La timeline rappresenta in modo temporale la sequenza delle immagini, dei suoni, degli effetti speciali, dei titoli, ecc., che comporranno il video finale.

Gli elementi nella timeline sono indipendenti, possono essere spostati in posizioni temporali o in ordini diversi, cancellati e modificati, permettendo la variazione.

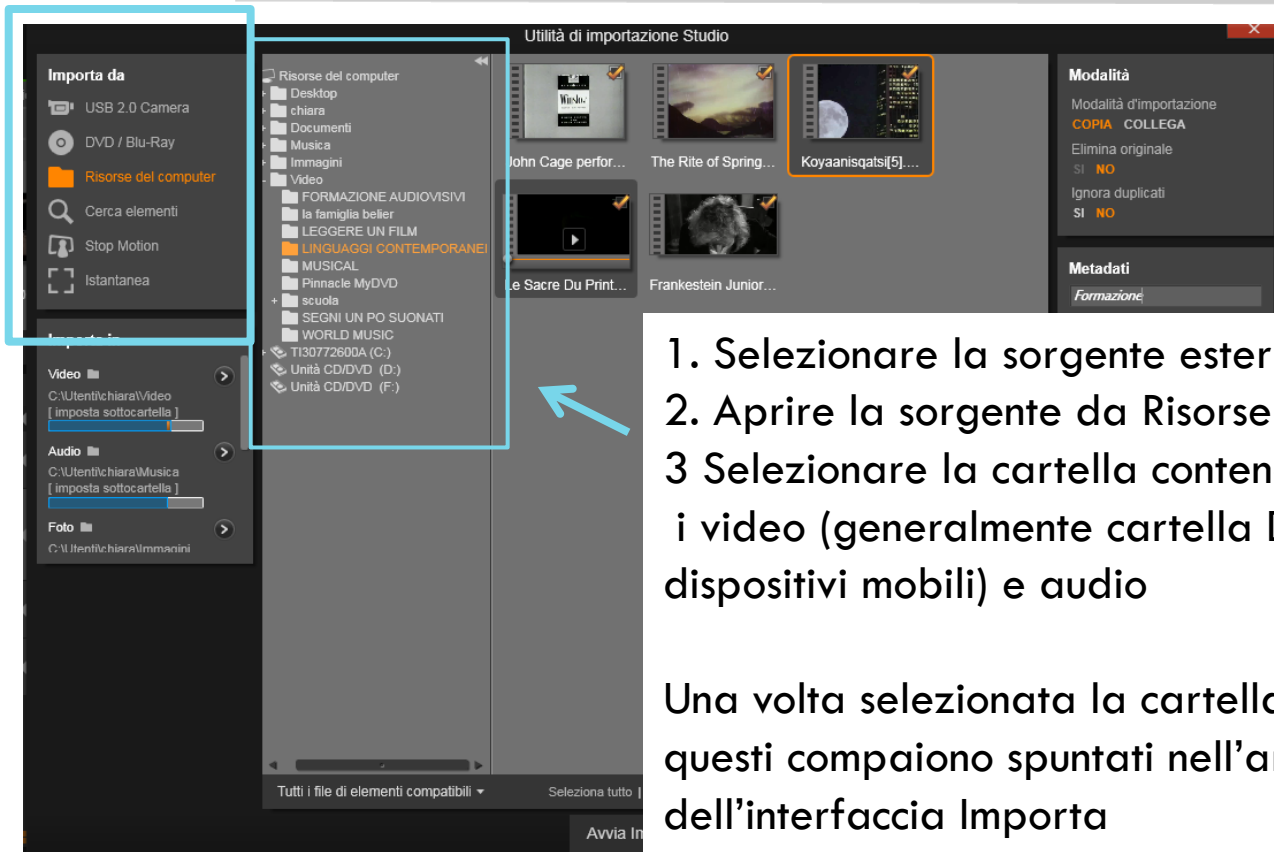


# L'editor video: la timeline

La Timeline è suddivisa in più canali orizzontali, chiamati “tracce”. Ogni traccia può contenere più elementi affiancati in sequenza. Solitamente si trovano **uno o due tracce video e una audio**, a cui se ne possono aggiungere altre per i titoli e per altri commenti sonori e musicali.

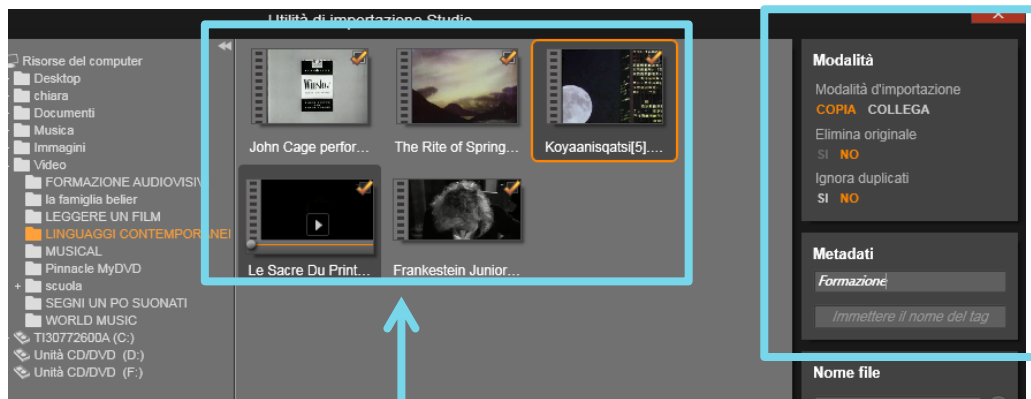


# Importare audio, immagini, video





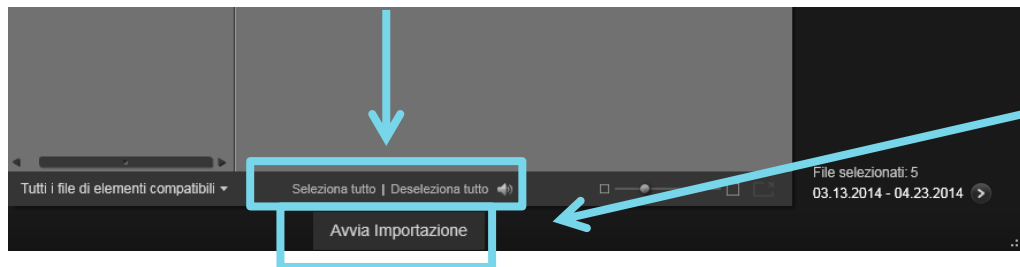
# Importare audio, immagini, video



← In *Modalità*  
Selezionare COPIA per caricare  
nel progetto i file ed averli  
sempre a disposizione

In *Metadati*  
Inserire il nome  
della raccolta  
di destinazione

Selezionare o deselegionare i file visualizzati nella  
cartella della sorgente  
per importarli



Avviare l'importazione

# Trascinare e inserire tracce

