Capitolo 2 • FORME E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE

ESERCIZIO GUIDATO

Ricettario video.

1. Utilizzando *Google Immagini*, ricercare 10 immagini fotografiche riguardanti i piatti tipici di una regione italiana.



2 Capitolo 2 • FORME E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE



3. Utilizzando il software Windows Movie Maker, creare un breve filmato usando le immagini scaricate. Inseriamo le immagini scaricate facendo clic su Aggiungi video e foto: selezioniamo tutte le immagini usando il tasto Maiuscolo e confermiamo facendo clic su OK.



Capitolo 2 • FORME E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE

4. Apriamo il programma *Paint* e scegliamo il colore verde per lo sfondo. Clic sull'icona del secchiello e scegliamo il verde come colore 1. Clic sullo sfondo per colorarlo.



5. Facciamo clic sull'icona del testo, contrassegnata da una lettera A, e scegliamo come colore 1 il bianco. Clic sullo sfondo e digitiamo il testo *A tavola in...* seguito dal nome della regione scelta. Salviamo l'immagine in formato *.png*.

Taglia	🕅 🖾 Ritaglia	0 1 1		NOUL	Contorr	10 -		
Incolla Copia	Ridimension	na	Pennelli	3000	🗸 🔹 🔬 Riempi	- Dimension		lore
Ŧ	÷ 🖧 Ruota ▼	4	- C		, ≠		1	2
File Home Vis	ualizza Testo							
Taglia Broa	iway 🔸	A Opaco						
colla Copia	- G C S also	A Trasparente	Colore Colore			Modific	a	
12			1 2			colori		
Appunti	iipo di carattere	Stondo	_		_010f1			
		_ •						
		ain			ha	rdi	a	
At	avol	a in		DM	ba	rdi	ล	
At	avol	a in		DM	ba	rdi	a	
At	avol	a in		DM	ba	rdi	a	
At	avol	a in		DM	ba	rdi	a	
At	avol	a in		DM	ba	rdi	a	
At	avol	a in	L	D M	ba	rdi	a	
A t		a in	L	DM	ba	rcli	a	
At		a in		D M	ba	rcli gine - Paint	a	
		a in	L	D M	ba	rdi	a	
		ain	L	DM	ba	rcli gine - Paint	a	
		a in		D	ba	rcli gine - Paint	a	
			a con nome	D	ba Imma	rdi	a	
			a con nome	2NG	ba Imma	gine - Paint	a	
		a in	a con nome Immagine P Salva una for computer o	2NG esto o un disegn	Imma o ad alta qualità (gine - Paint	a	
	avol or = 1 Jovo rri		a con nome Salva una fo computer C	2NG Sto o un disegn	Imma o ad alta qualità j	gine - Paint	a	
			a con nome Immagine E Salva una for computer C Immagine J	PNG stu o un disegn stu Web.	Imma o ad alta qualità j	gine - Paint	a	
	avol ⇒ ç ≠ l Jovo ri Iva		a con nome Immagine <u>B</u> Salva una fo computer Salva una fo	PING Sto o un disegn Stul Web. PEG Sto con qualità	Imma o ad alta qualità p	gine - Paint	a	
	avol ovo ri Iva		a con nome mmagine J Salva una fo computer f immagine J Salva una fo con la posta	PIG Sto o un disegn sul Web. PEG Sto con qualità i elettronica o s	Immae o ad alta qualità p buona per l'utilizz	gine - Paint	a	
	avol c = 1 iovo rri Iva		a con nome Immagine B Salva una fo computer on la posta Immagine B	PNG sto o un disegn sul Web. PEG oto con qualità a elettronica o s	Imma o ad alta qualità j uuona per l'utilizz ui Web.	gine - Paint	a	
	avol orovo rri Iva		a con nome a con nome Salva una fo computer Salva una fo computer Salva una fo computer Salva una fo computer Salva una fo con la posta Immagine <u>B</u> Salva una fo con la posta	PNG sto o un disegn sto o un disegn sul Web. PEG to con qualità i a elettronica o s SMP	Imma o ad alta qualità p buona per l'utilizz ul Web.	rdli gine - Paint per l'utilizzo con il co nel computer,	a	

4 Capitolo 2 · FORME E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE

6. Importiamo l'immagine del titolo nel filmato in *Movie Maker* ripetendo l'operazione descritta al punto 3 e selezionando solo la nuova immagine.

L'immagine con il testo viene aggiunta in coda alle altre: spostiamola all'inizio del filmato trascinandola.



7. Applichiamo le animazioni alle immagini: alla prima immagine con il titolo applichiamo l'animazione *sfocatura*.

File Home Animazioni Effetti visivi Progetto Visualizza	Modifica	
	 ↓ Ď Durata: 1,50 • ↓ Durata: 1,50 • ↓ Applica a tutti 	
Transizioni		Zoom e dettaglio
Sfocatura - passaggio nero		
A tavela in Lembardia		

8. Applichiamo alle altre immagini transizioni a piacere.



9. Salvare il filmato e avviare la riproduzione.

