

# Realizzazione siti web

---

I filmati



# Argomenti dell'incontro

---

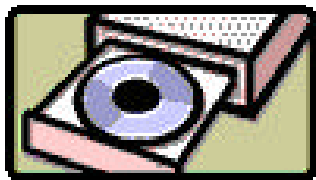
- I formati dei file di filmato
- Layout avanzato di pagine web
- Inserimento di testo suono e immagini
- Suono e immagini di sottofondo
- Inserimento di filmati in pagine web

# L'occupazione di memoria

- L'occupazione di una animazione dipende da molti fattori



- Un dischetto contiene pochi secondi di filmato di media qualità



- Sono in commercio CD-ROM con raccolte di filmati



- E' possibile prelevare da Internet filmati di ogni tipo



## Rappresentazione digitale dei filmati

---

- Ogni filmato viene scomposto in fotogrammi (frame).
- Ogni fotogramma viene rappresentato come un'immagine.
- Il commento sonoro viene codificato come un file audio e "sincronizzato".



# Qualità dei filmati

---

- Più elevato è il numero di frame per secondo (frame-rate), migliore è la “qualità di movimento” del filmato.
- Ovviamente aumenta il numero di frame e l’occupazione.
- Incidono poi:
  - La dimensione dei fotogrammi
  - Il numero di colori
  - La qualità dell’audio
- Oltre alla dimensione è necessario tener presente la potenza dell’HW necessario per visualizzare il filmato



# Formati

---

- Esistono vari formati con differenti prestazioni.
- Per i vari formati esistono vari player (di solito gratuiti).
- Attenzione: è necessario che l'utente disponga del player per visualizzare i filmati delle nostre pagine (inserire un link al player).
- I più diffusi sono .avi .mpg .mov

# Le animazioni e i filmati digitali



- E' possibile digitalizzare filmati provenienti da telecamere o immagini televisive
- E' necessaria un'apposita scheda di digitalizzazione ed un programma di "montaggio"
- E' possibile costruire animazioni di sintesi utilizzando software appositi



# Audio e video "Streaming"

---

- In condizioni normali per visualizzare informazioni audio o video un client deve necessariamente attendere che la ricezione del file che le contiene sia terminata. Questo si dimostra un grosso limite per file di grosse dimensioni e rende impossibile la diffusione "in tempo reale".
- Per ovviare a queste limitazioni è stata sviluppata la tecnologia *data streaming* (flusso di dati)
- Si tratta di un sistema che permette di inviare filmati o suoni digitali sotto forma di un flusso continuo di dati, che un client è in grado di interpretare in tempo reale, man mano che arriva.
- In questo modo la riproduzione può iniziare immediatamente, mentre la ricezione della parte restante avviene simultaneamente, in background.



# “Streaming”

---

- Lo streaming rende possibile applicazioni come la telefonia, la radiofonia e la televisione via Internet.
- Per ottenere una riproduzione fluida è sufficiente disporre di una banda minima e costante.
- Dal punto di vista qualitativo, la trasmissione informazioni sonore ha raggiunto ormai livelli simili, e in qualche caso superiori, a quella via etere.
- Per il video, per il momento, ci si deve accontentare di immagini racchiuse in piccole finestre accompagnate da un audio di scarsa qualità, spesso fuori sincrono.



# Software per streaming

---

- Per avvalersi dello streaming audio e video è necessario far uso di software dedicati (plug in).
- **RealAudio**  
Si tratta di una applicazione che permette la ricezione in tempo reale di file sonori tramite Internet, rendendo possibile la creazione di vere e proprie stazioni radio digitali in rete. (<http://www.real.com>).
- **RealPlay**  
Integra audio e video.
- In genere i vari formati richiedono appositi plug-in