

Windows Maker: Introducción a la edición de video

1. Introducción	2
2. Creación de una narración de fotos	2
2.1. Importar las imágenes.....	2
2.2. Secuencia, duración y efectos de fotos.....	3
2.3 Animaciones entre imágenes	5
2.4 Transiciones entre imágenes.....	6
3. Títulos, créditos y descripciones	6
Títulos.....	6
Créditos	8
Descripciones	8
4 Música de fondo.....	9
5. Guardar el proyecto de edición.....	10
6 Exportar a un archivo de vídeo	10

1. Introducción

Básicamente este programa permite generar un video a partir de una colección de fotografías y sonido. Para lograr el resultado adecuado tendremos que manejar elementos como: el encuadre, el zoom, el movimiento de la cámara, los títulos, la transición de una imagen a otra y la sincronización con la banda sonora.

Este programa aumentará fácilmente *la competencia digital del alumno*, al ser autónomo para la creación de material audiovisual con este tipo de herramientas, *los editores de video*.

Para instalar este programa se puede hacer desde la web de descargas de Microsoft:

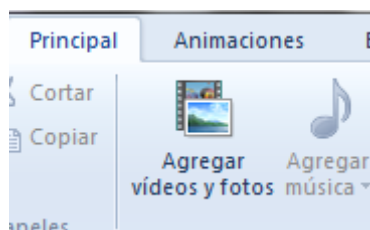
<http://windows.microsoft.com/es-es/windows/movie-maker>




Este programa actualmente se encuentra dentro de Essentials 2012

2. Creación de una narración de fotos

2.1. Importar las imágenes


- Descomprime el archivo **galeria.zip** en una carpeta de tu equipo. Dentro de esta carpeta obtendrás varias imágenes de Valencia.
- Desde la página principal de **Movie Maker** pulsa en el botón **Agregar vídeos y fotos**.



- Selecciona las imágenes de la carpeta galería que descomprimiste. Para seleccionar varios ficheros, mantén pulsada la tecla CTRL  y haz clic con el botón izquierdo del ratón. También se puede hacer pinchando en el primer archivo y luego presionando la tecla SHIFT (mayúsculas)  e ir bajando con la tecla del cursor abajo. 

- Una vez completado el proceso de importación se mostrarán las imágenes en el panel derecho del programa. Este panel es la **Línea de tiempo**. Durante la reproducción del vídeo las imágenes y videos situados en este panel se van mostrando siguiendo el orden definido de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo conforme la cabeza lectora (línea vertical negra) va avanzando.

2.2 Secuencia, duración y efectos de fotos

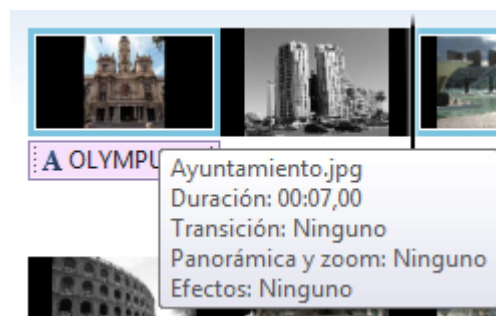
A partir de las fotos importadas y sin realizar ninguna otra acción, **Movie Maker** ya nos ofrece una película. Si pulsas en el botón **play**  del reproductor verás que se muestra la secuencia de fotos.

Para modificar el orden de las imágenes basta con arrastrar y colocar una imagen por delante de otra en el panel *Línea de tiempo*.

Altera el orden: Coloca la imagen 3 como imagen2.



Si colocas el ratón encima del primer fotograma podrás ver información relativa a este fotograma.



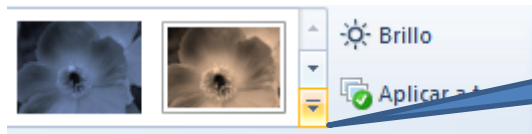
Observa cual es la **duración**, por defecto cada vez que añadimos una imagen el tiempo establecido es de 7 segundos.

Para modificar la duración de un fotograma: Selecciónala con el ratón y haz clic en la pestaña superior **Editar** para introducir la nueva duración de esa fotografía en

segundos en la casilla **Duración**.

Aplica una duración de 5 segundos a los 8 primeros fotogramas. Puedes seleccionar varias pulsando la tecla CTRL y cambiar el valor de la *duración* desde **Editar**.

Para aplicar un **Efecto visual** a la imagen haz clic sobre ella en el panel **Línea de tiempo** para seleccionarla y a continuación haz clic en la pestaña superior **Efectos visuales**.

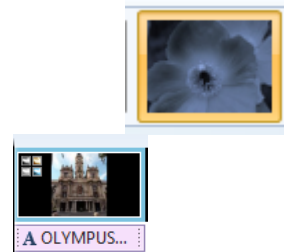


Desplegable para ver todos los tipos

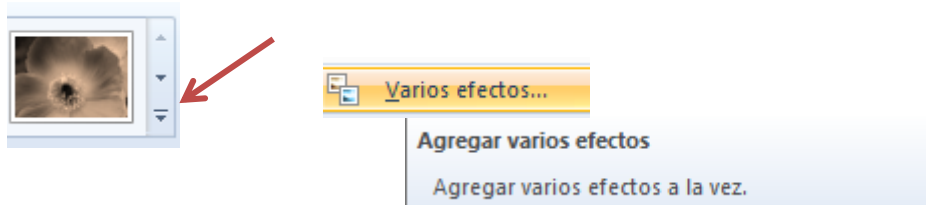
Para añadir un efecto basta con hacer clic en el elemento correspondiente de este panel de **Efectos visuales**. Si deseas quitarlos selecciona el elemento **Sin efectos**.

Aplica el efecto llamado **Tono Cian** al primer fotograma.

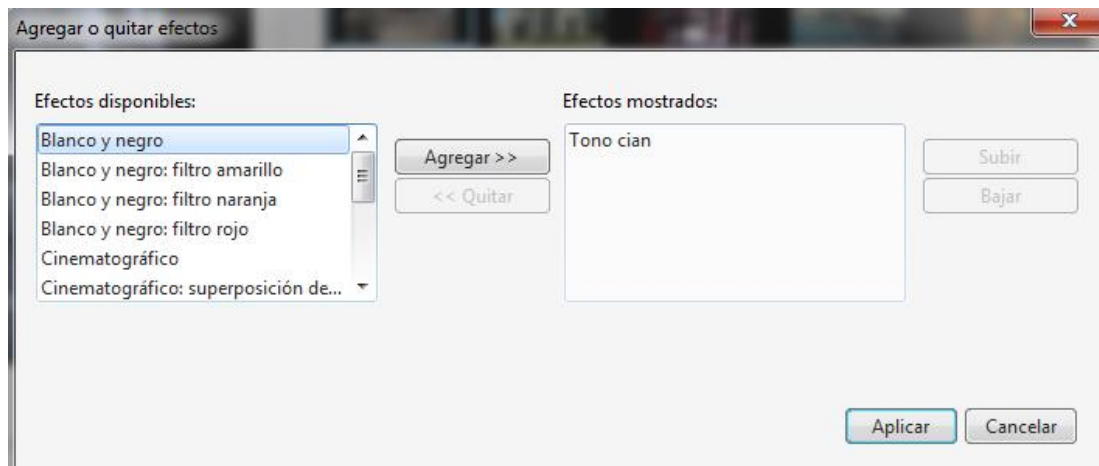
Observa como aparece un pequeño recuadro en el primer fotograma, indicando que tiene un efecto visual.



Es posible aplicar más de un efecto a un fotograma, para ello elige la opción **Varios efectos** desde el menú desplegable inferior.



Aparecerá este cuadro de dialogo.



Agrega también el efecto llamado *Fundido entrada desde blanco*.

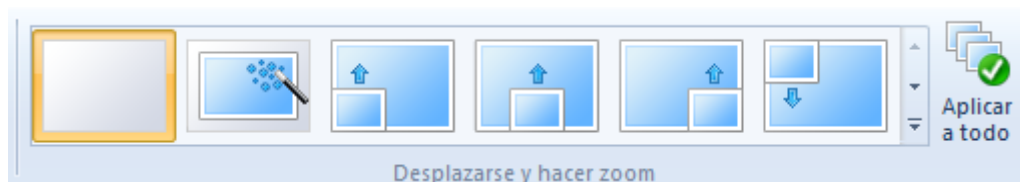
Aplica los efectos que desees a los 7 fotogramas siguientes, la mitad de ellas con dos efectos o más.

Observa también que desde el panel de **Efectos visuales** se puede aplicar filtros a cada foto, una a una, seleccionándolas previamente. Otra posibilidad es aplicar el efecto a una imagen y luego pulsar en el botón **Aplicar a todo** para copiarlo al resto de imágenes de la película.

2.3 Animaciones entre imágenes

Movie Maker permite aplicar **animaciones** a las fotografías estáticas. Estas animaciones resultan de una combinación entre zoom y desplazamiento. Para aplicar una animación a una imagen, haz clic en la foto en la **Línea de tiempo** para seleccionarla previamente.

Luego, selecciona la pestaña **Animaciones**. En la sección derecha **Desplazarse y hacer zoom** despliega el panel de **Animaciones** posibles.



Selecciona el fotograma 9

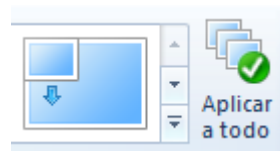


aplica



Panorámica y zoom automáticos

Aplica los desplazamientos y zoom que desees al resto de fotogramas, desde el 10 hasta el final. Utiliza el menú desplegable para ver el resto de opciones.



Para eliminar una animación aplicada basta con elegir **Ninguno** en el panel de **Animaciones**. Se puede aplicar una animación distinta a cada imagen seleccionando una a una cada imagen y siguiendo los pasos anteriores. También se puede aplicar la misma animación a todas las imágenes pulsando en el botón **Aplicar a todo**.

2.4 Transiciones entre imágenes

Movie Maker ofrece también **efectos de transición** en el paso de una imagen a la siguiente. Para aplicar un efecto de transición haz clic en una imagen para seleccionarla sobre la **Línea de tiempo**.

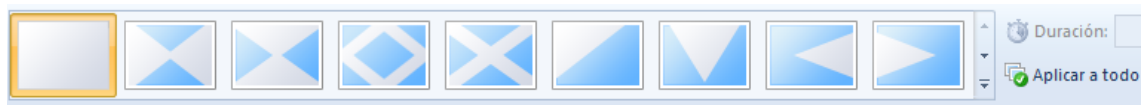
Si haces clic en el primer fotograma te aparecerá esta ventana.



Aplica el efecto de transición **Encadenado**.



Pero si haces clic en el segundo fotograma te aparecerá esta otra ventana, diferente a la primera.



Elige el llamado **pajarita vertical**.




Para eliminar una animación elige el elemento **Ninguno** en este panel. Para aplicar la misma transición elegida a toda la película pulsa en el botón **Aplicar a todo**.

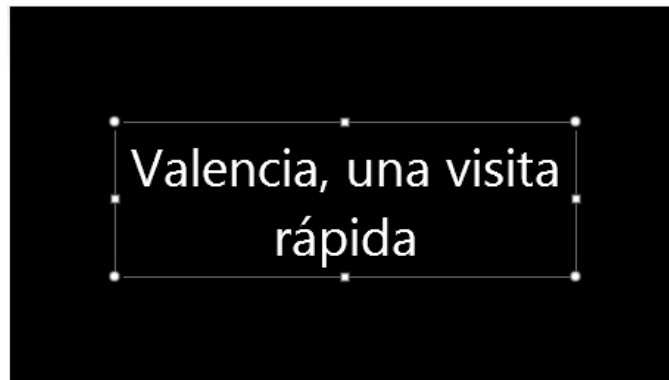
Aplica las transiciones que desees para el resto de fotogramas.

3. Títulos, créditos y descripciones

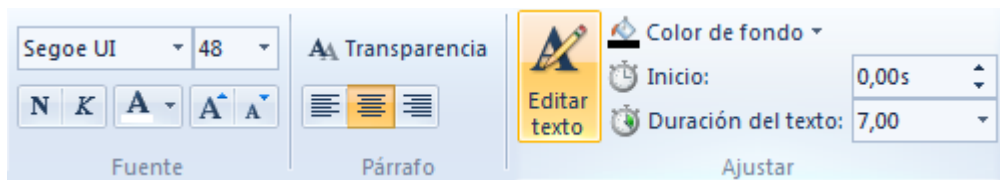
3.1 Títulos

Selecciona el primer fotograma. Haz clic sobre la pestaña **Principal** y pulsa sobre **Agregar título**  para añadir un nuevo título delante de la imagen seleccionada.

En el reproductor de vista previa se ofrece una diapositiva sobre fondo negro con un cuadro de texto. Haz clic dentro de ese cuadro para editar su contenido e introducir el texto "**Valencia, una visita rápida**".

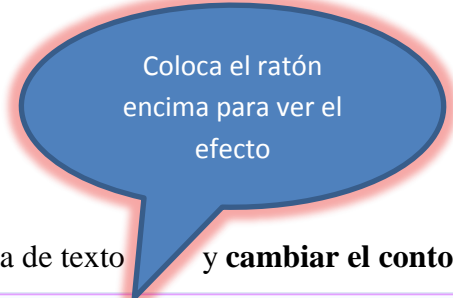


Al seleccionar una diapositiva de texto, en la pestaña **Formato**, es posible realizar algunas tareas interesantes:

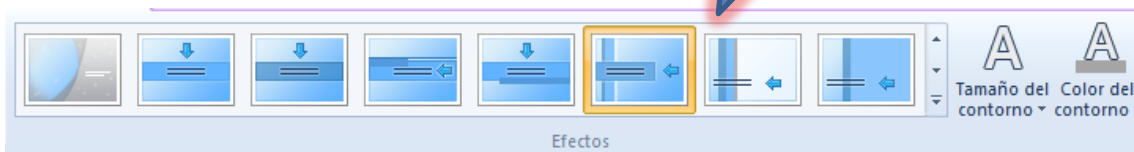


Trabajar sobre la **fuente** (tipo de letra, tamaño y color), **párrafo** (alineaciones) y **Ajustar** (inicio, duración y color de fondo).


Además podemos también:



Crear una serie de **efectos** para este fotograma de texto y **cambiar el contorno**.



En nuestro caso **estableceremos:**

Tamaño de letra 48, **alineación** centrado, con **color** blanco. **Efecto** llamado *Contemporáneo, atenuar 3*.  **tamaño del contorno** mediano y como **color de contorno** rojo.

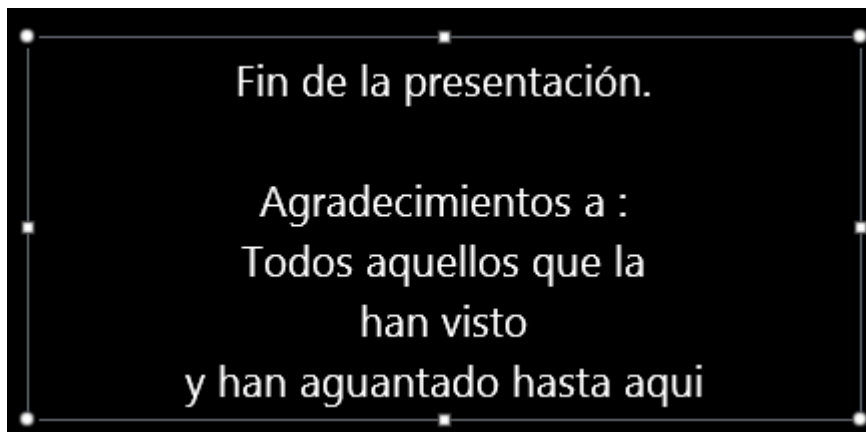
Observa que se ha añadido un elemento de título en la **Línea de tiempo**. Se puede eliminar seleccionándolo previamente y pulsando la tecla **Supr.** **(No lo hagas)**.

Si deseáramos poner un fotograma de texto, delante del fotograma que nos interesara, procederíamos de forma similar, es decir, seleccionándolo sobre la **Línea de Tiempo** y luego a continuación en la pestaña **Principal** pulsa en el botón **Agregar descripción**.

3.2 Créditos

De igual forma se pueden establecer créditos al final de la presentación. Selecciona el ultimo fotograma y haz clic sobre la **pestaña principal** y luego sobre **créditos**. Aparecerá una ventana, complétala tal como (*tamaño de letra 30*) :

A modo de ejemplo **crearemos** esta.



Observa el resultado



3.3 Descripciones

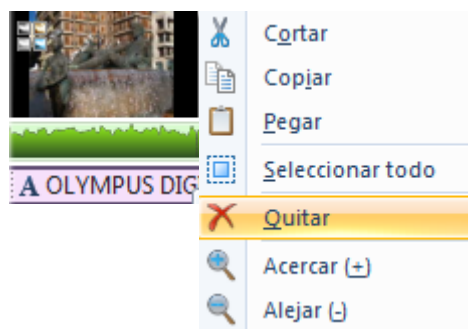
Sucede a menudo que al realizar una fotografía con una cámara digital o móvil, éstos le añaden información extra a la fotografía como puede ser la fecha, lugar o modelo de cámara que realizó la fotografía.

Te habrás fijado que en algunos fotogramas aparece una información extra en forma de etiqueta.

Esta opción *descripciones* permite añadir esa información extra sobre determinados fotogramas.

Selecciona el fotograma correspondiente al príncipe Felipe. Selecciona la **pestaña Principal** y haz clic sobre **descripciones**. Añade la frase “**Príncipe Felipe**”.

Para eliminar una descripción se procede de forma análoga. Selecciona el fotograma 2 , **Plaza la Virgen**. Selecciona la etiqueta de ese fotograma y con el botón derecho elige la opción **Quitar**.



4 Música de fondo

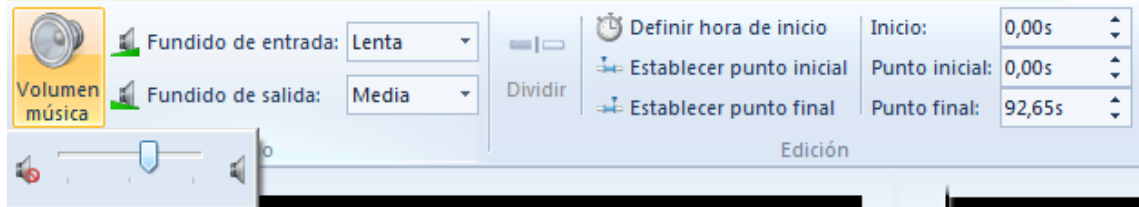
En la pestaña **Principal** pulsa en el botón **Agregar música** y elige la opción **Agregar música**. Localiza el audio **Musica.mp3** y pulsa en el botón **Abrir**.

En la línea de tiempo se muestra por encima la pista de audio ajustada a la duración física establecida para la presentación de fotos.



Si necesitas ajustar parámetros del audio añadido se puede utilizar la pestaña **Herramientas del Audio > Opciones**: Volumen de la música, fundidos de entrada y salida, puntos de inicio y final, etc.

En nuestro caso establece estos:



Habrás observado que en nuestro proyecto la música finaliza antes que los fotogramas. Para solucionarlo deberíamos cambiar la duración de los fotogramas.

Este paso lo podemos realizar automáticamente desde la pestaña **Proyecto** y pulsando en el botón **Ajustar a la música** (Para deshacer esta acción pulsa en el botón **Deshacer** de la barra de herramientas o bien pulsa **Ctrl+Z.**) **Ajusta a la música.**



Observa como habrá cambiado la duración de cada fotograma, situándote encima de los fotogramas.

5. Guardar el proyecto de edición

Toda la información de la edición de la película que utiliza **Movie Maker** se puede guardar en un archivo específico de extensión *.WLMP. Para ello selecciona

Archivo > Guardar proyecto como ...

Guarda el proyecto como *Movie_Maker_Introduccion*

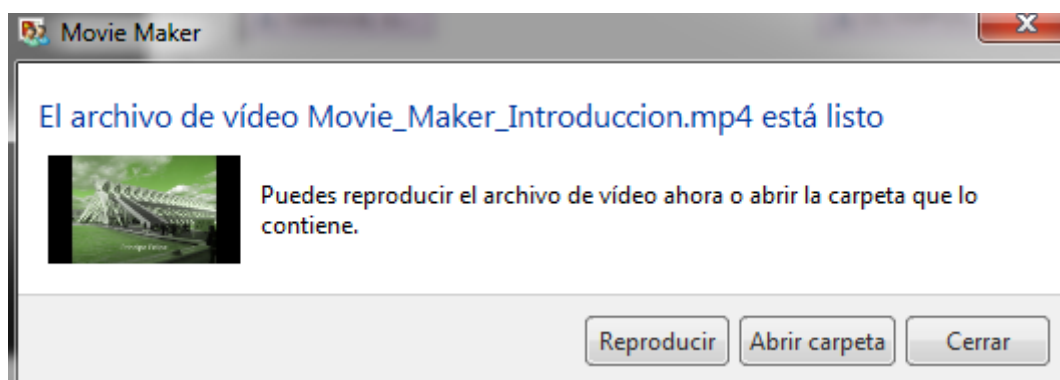
6 Exportar a un archivo de vídeo

Selecciona la opción de menú **Guardar película > Recomendada para este proyecto.** Puedes determinar la calidad y tamaño del archivo de película. Por defecto se ofrece **Recomendada para este proyecto.** Otra posibilidad es elegir **Crear configuración personalizada** en la parte más inferior del menú.

Observa que al situar el puntero del ratón sobre un tipo de configuración se muestran los datos técnicos del futuro archivo de vídeo final de acuerdo con la calidad elegida. No conviene elegir una calidad del vídeo cuya ventana de reproducción sea superior al tamaño inicial de las imágenes para evitar que el vídeo final tenga poca calidad. Asimismo interesa crear un archivo de vídeo WMV de la mayor calidad posible por si luego tuviéramos que transformarlo en otro formato y publicarlo en Internet.

En el cuadro de diálogo **Guardar película** introduce como nombre *Movie_Maker_Introducción*. **Guárdalo** en tu carpeta de trabajo personal.

Pulsa en el botón **Guardar**. Se inicia el proceso de creación del vídeo final. Al terminar se ofrece la posibilidad de **Reproducir**, de **Abrir carpeta** para localizar el archivo creado o bien **Cerrar** para finalizar. En este caso haz clic en el botón **Reproducir**.



Nota: Publicar en...

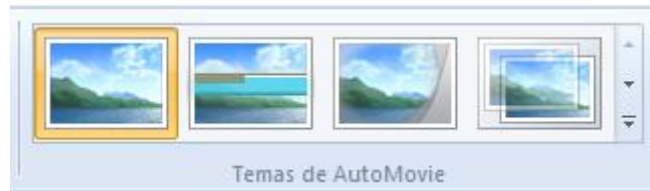
Movie Maker 2011 te permite subir publicar el vídeo a **Youtube** pulsando en el botón de **Youtube** que se muestra en la barra de herramientas **Compartir**.



Si despliegas verás otras opciones de publicar este video.

Nota: Temas de Automovie

Al arrancar el programa te habrás fijado que en el panel superior aparece esta ventana.



Esto sirve para aplicar a todas las imágenes características ya predefinidas, en cuanto a efectos y transiciones y ten en cuenta que si lo aplicas una vez has establecido todas tus características las sobrescribe.