

## Windows Maker: Trabajando con videos

1. Introducción .....	2
2. Editando el video.....	2
2.1. Eliminando fotogramas .....	2
2.2 Desplazando el cursor .....	3
2.3 Creando puntos de ruptura.....	3
2.4 Insertando diapositivas .....	6
2.4 Ajustando fotogramas.....	8

## 1. Introducción

Esta vez trabajaremos con un video, en vez de partir de una serie de imágenes, y veremos las posibilidades de edición que ofrece.

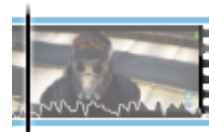
Carga el fichero llamado **tráiler.mp4**. El proceso es lento y llevará un tiempo. Al finalizar veremos como la aplicación ha detectado varios trozos (bloques de fotogramas) de forma automática.



## 2. Editando el video

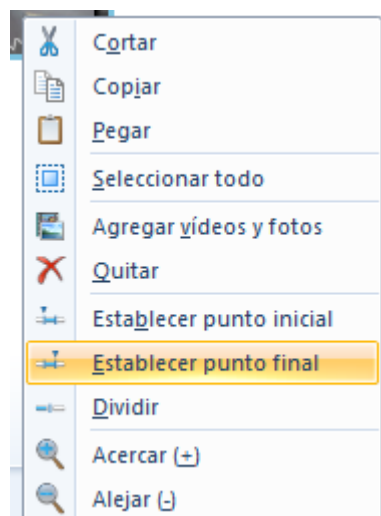
### 2.1. Eliminando fotogramas

**Sitúate** en el último bloque. **Reprodúcelo**, esto no forma parte del tráiler, ya que es propaganda.

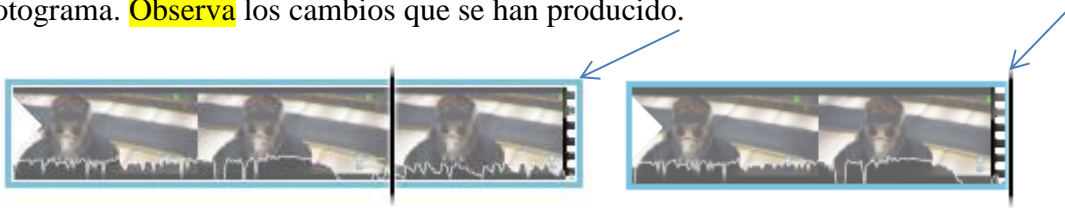


Como ya tenemos la marca de inicio del fotograma.

Vamos a eliminar este, haz clic sobre el bloque con el botón derecho del ratón y elige **Establecer punto final**.



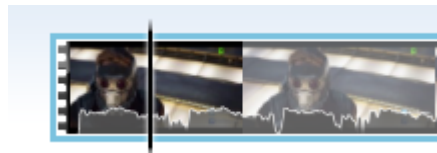
Esto eliminará el fotograma y establecerá la marca final en el anterior fotograma. **Observa** los cambios que se han producido.



## 2.2 Desplazando el cursor

Si reproducimos la película vemos como el **cursor** va avanzando, a medida que esta se va reproduciendo. Fíjate en los fotogramas, situados encima de la botonera de reproducción, estos vienen indicados por el tiempo.

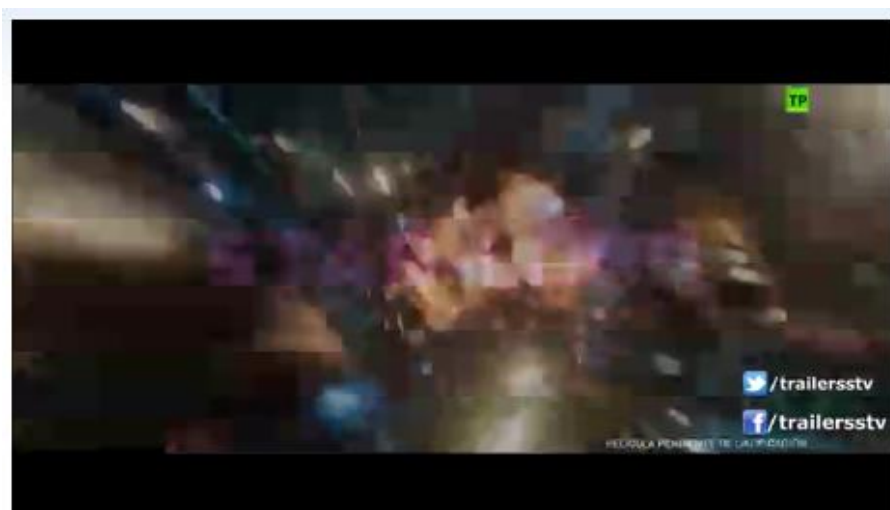
00:05,07/02:16,40



Otra forma de reproducir un determinado fotograma es hacer clic sobre un bloque de los que creo el programa y pulsar en el botón de Play. **Comprueba** los dos modos de reproducir.

## 2.3 Creando puntos de ruptura

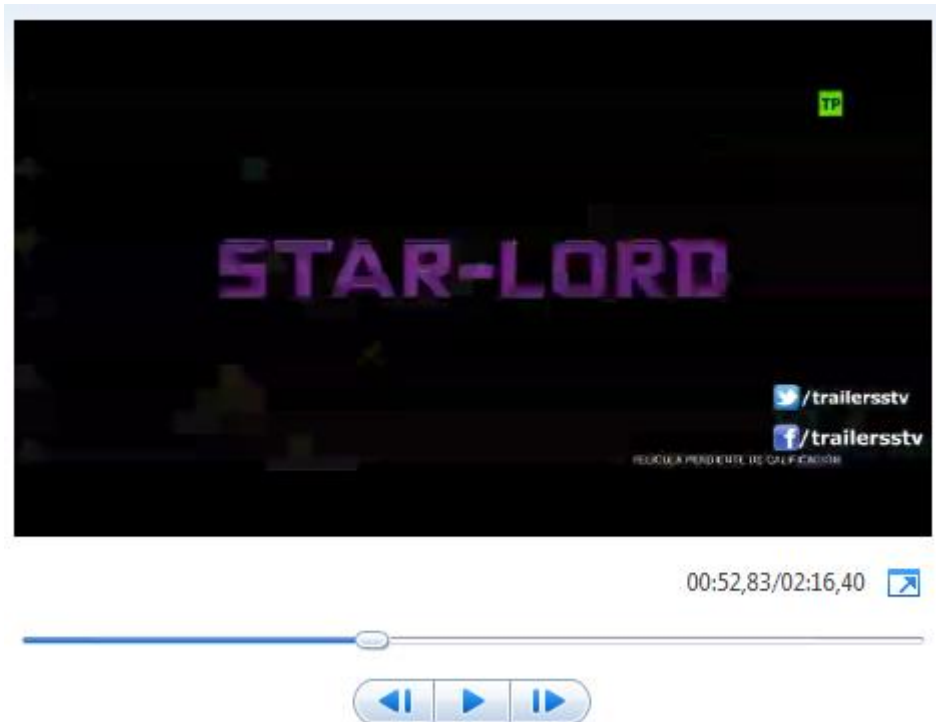
**Sitúate** en el siguiente **instante (fotograma)**.




00:52,77/02:16,40

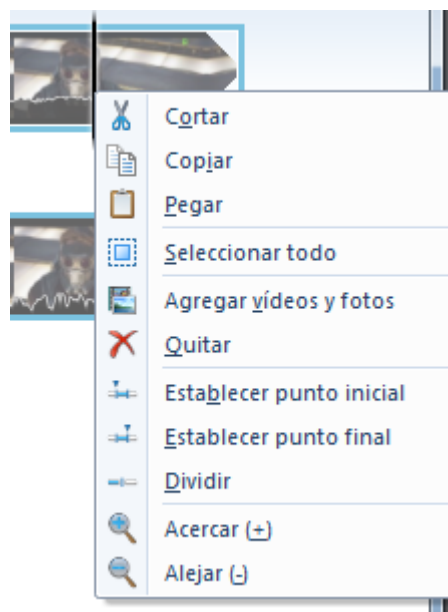


Para poder conseguirlo, tienes que partir de este fotograma

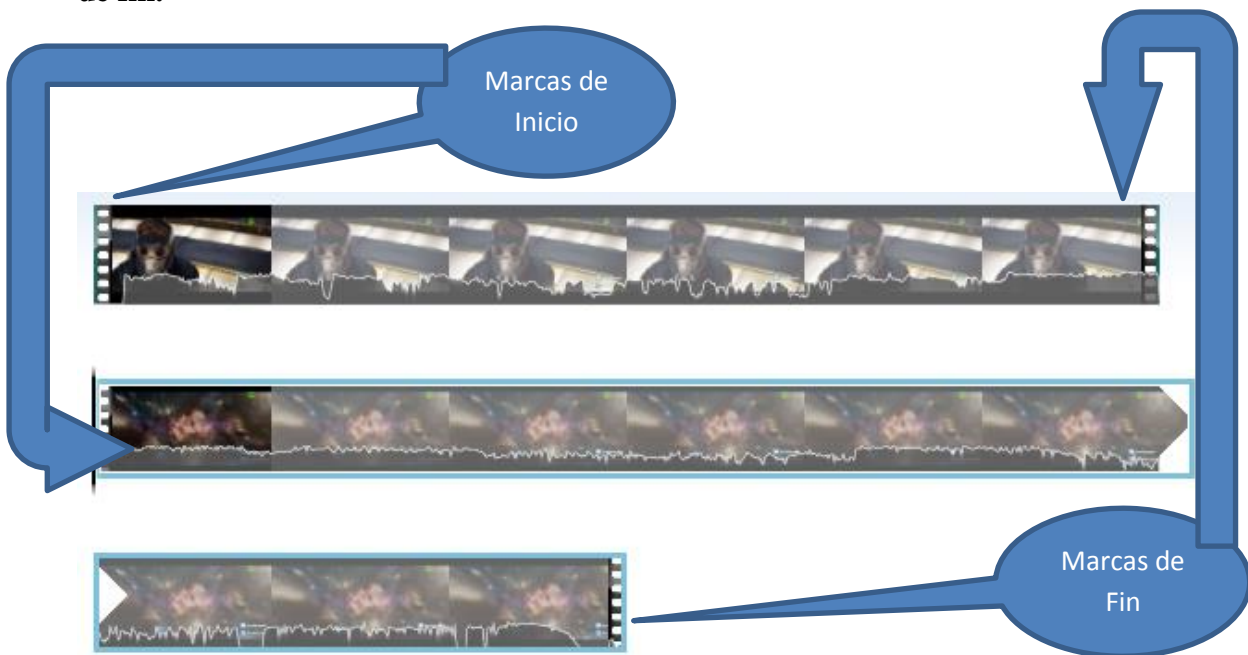


e ir pulsando el botón retroceder fotograma  hasta llegar al anterior fotograma (el de la explosión), fíjate en el tiempo de la anterior página.

Una vez lo logres, haz clic con el botón derecho sobre el cursor y elige **Dividir**.

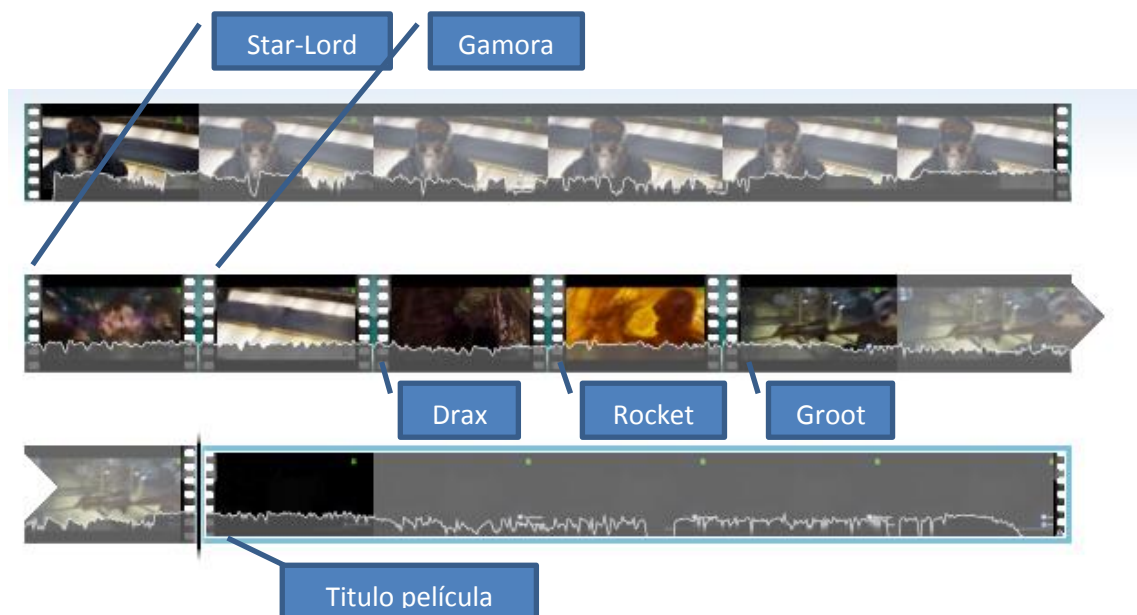


Tendremos en este momento esta situación: **dos marcas de inicio** y **dos marcas de fin** de fin.



En la segunda marca de inicio tenemos el texto correspondiente a **Star-Lord**.  
Sítuate sobre esta zona y pulsa en el botón de **play** para comprobarlo.

**Procede** de forma similar para ir dividiendo pistas y tener al principio de cada marca de inicio, la frase con el nombre del personaje y el título de la película. Al final de todo el proceso tendrás:



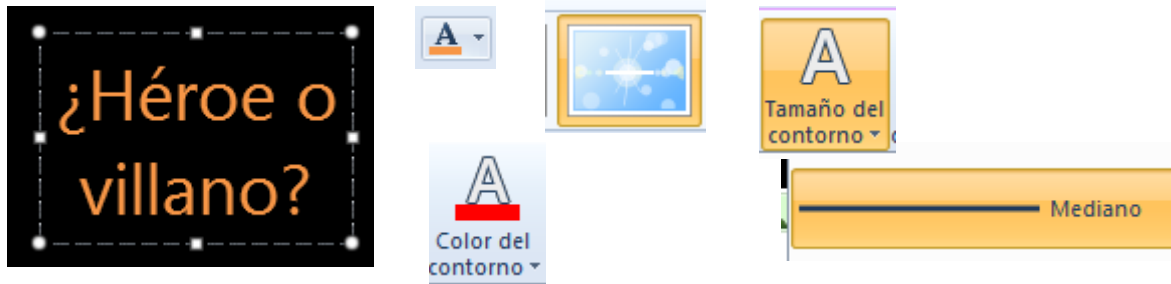
## 2.4 Insertando diapositivas

**Selecciona** el principio del bloque correspondiente al texto **Star-Lord**.

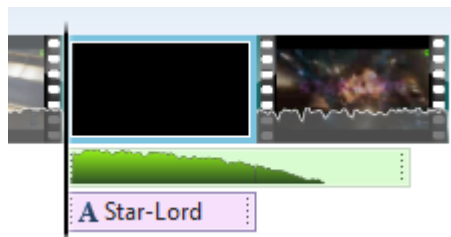
**Inserta** un texto (¿Héroe o villano?) desde **Título** con duración de 3 segundos, **color de texto naranja, borde medio con color rojo y efecto cinematográfico**



Recuerda que esto se hace desde la pestaña **Formato**. La duración de la diapositiva debe ser también de 3 segundos.

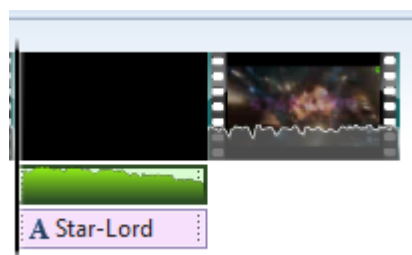


Reprodúcela y observa que no tiene audio. Agrégaselo (**Starlord.wav**), para ello selecciona el fotograma del texto y haz clic en **Principal** → **Agregar música** → **Agregar música en el punto actual**. Tendrás:



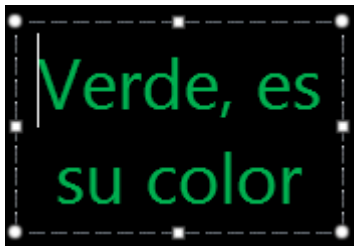
Observa que la música es muy larga, vamos a cortarla para que dure 3 segundos, igual que el texto. **Seleccionala** (recuadro verde) y haz un doble clic, establece como punto final 3 segundos en lugar de los 6 segundos que te ofrece. Obtendrás:

Inicio:	52,73s
Punto inicial:	0,00s
Punto final:	3,00s

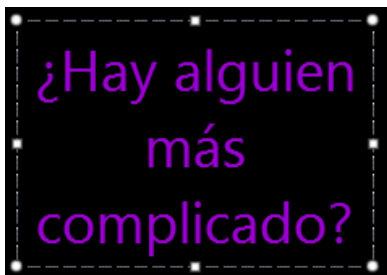


Procede de forma análoga con el resto de títulos de los diferentes personajes, ten en cuenta que la duración será también de 3 segundos.

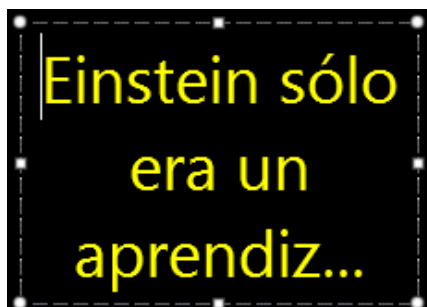
- **Gamora**, con color de texto *verde*, con efecto **Contemporáneo atenuar 1**, color de contorno *verde*, diferente al del texto, tamaño de contorno **mediano**. Música: **Gamora**. Recórtala a 3 segundos.



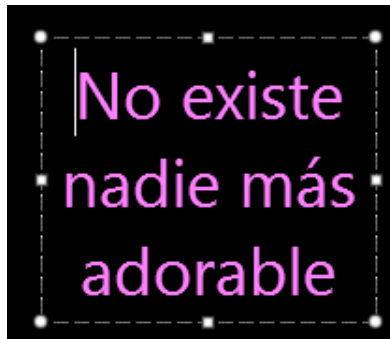
- **Drax**, con color de texto *morado*, con efecto **Contemporáneo atenuar 3**, color de contorno *azul*, tamaño de contorno **mediano**. Música: **Drax**



- **Rocket**, con color de texto *amarillo*, con efecto **Acercar poco**, color de contorno *naranja*, tamaño de contorno **mediano**. Música: **Rocket**. Recórtala a 3 segundos.



- **Bebe Groot**, con **color de texto rosa**, con efecto **Recorrido hacia abajo**, **color de contorno fucsia**, tamaño de **contorno mediano**. Música: **Groot**.  
Recórtala a 3 segundos.



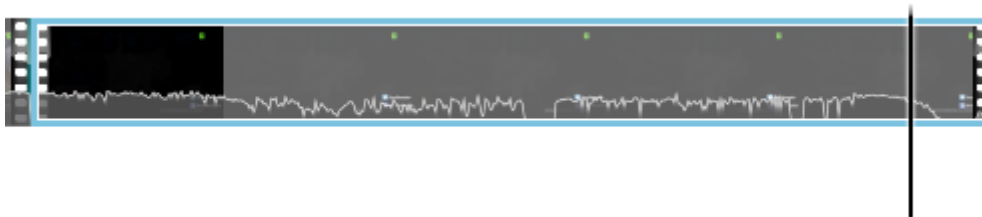
## 2.4 Ajustando fotogramas

Como este programa no permite una precisión elevada debemos hacer ajustes manuales, una vez ya tenemos el proyecto acabado o durante el mismo.

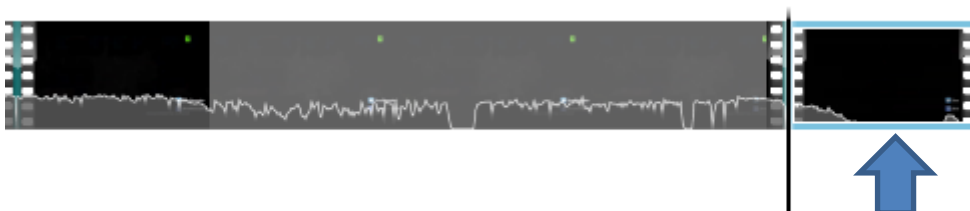
**Sitúate** en el instante siguiente:



Correspondiente a la última zona



**Divide** la pista y elimina ese último trozo, que solo contiene imágenes negras.





Ahora nuestro proyecto acabará con esta imagen y un pequeño trozo negro.



Es muy posible que tengas que recortar varios fotogramas de forma similar para que quede bien, recuerda que si haces doble clic en cualquiera de los bloques que detecto Moviemaker te llevara al menú de Editar para hacer recortes. Guarda tu trabajo de vez en cuando como medida de seguridad.