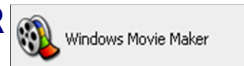




## TUTORIAL OPERACIÓN DEL WINDOWS MOVIE MAKER

Autor: Profesor Jaime Tello Gallardo



**Windows Movie Maker (WMM)** es un programa de Windows que viene incluido en la instalación del Sistema Operativo de los PCs. Generalmente se ubica en el Menú Inicio/Programas/Accesorios/Entretenimiento. Si no estuviera allí puede significar que está en otro lado de los Programas o que su Sistema Operativo haya sido instalado con restricciones.

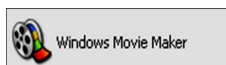
El programa le permite crear sus propios videos, principalmente con fotos y audio (Diaporamas) y es muy sencillo de utilizar. **En algunos casos** puede hasta editar los videos registrados con su cámara fotográfica.

También sirve para re-editar videos (ponerles títulos, cortar o agregar segmentos, etc.), que ya estén en su PC en formatos .mpg o .wmv. Esto último dependerá de la capacidad de su PC para soportar el peso de la operación.

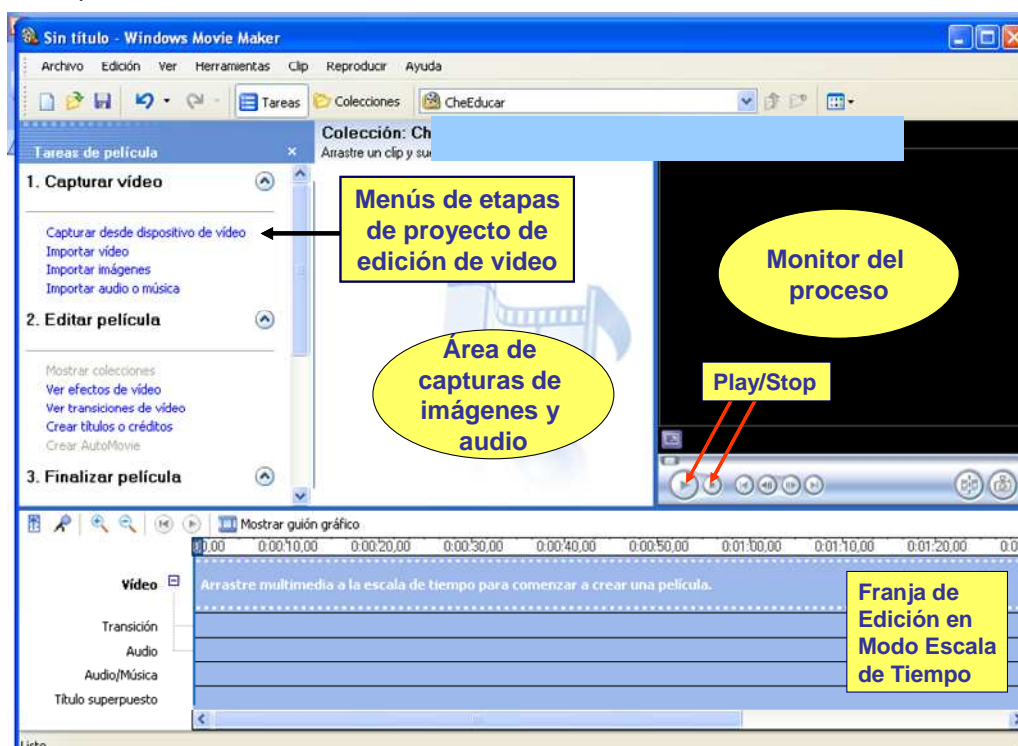
Recuerde que es una herramienta de edición **NO PROFESIONAL**, para PCs de uso doméstico; por lo tanto tiene sus restricciones comparado con otros programas más complejos (Adobe Premiere, Edius, Pinnacle, etc.). Una de las principales diferencias con otros programas más especializados, es que no requiere de una tarjeta de video especial, pero ello no permite la captura de videos desde cámaras o reproductores externos.

Vamos entonces a los Pasos que Ud. debe considerar para la **creación de un Diaporama**, con fotos y audio; ocasionalmente se señalarán consideraciones para editar videos:

### Paso 1



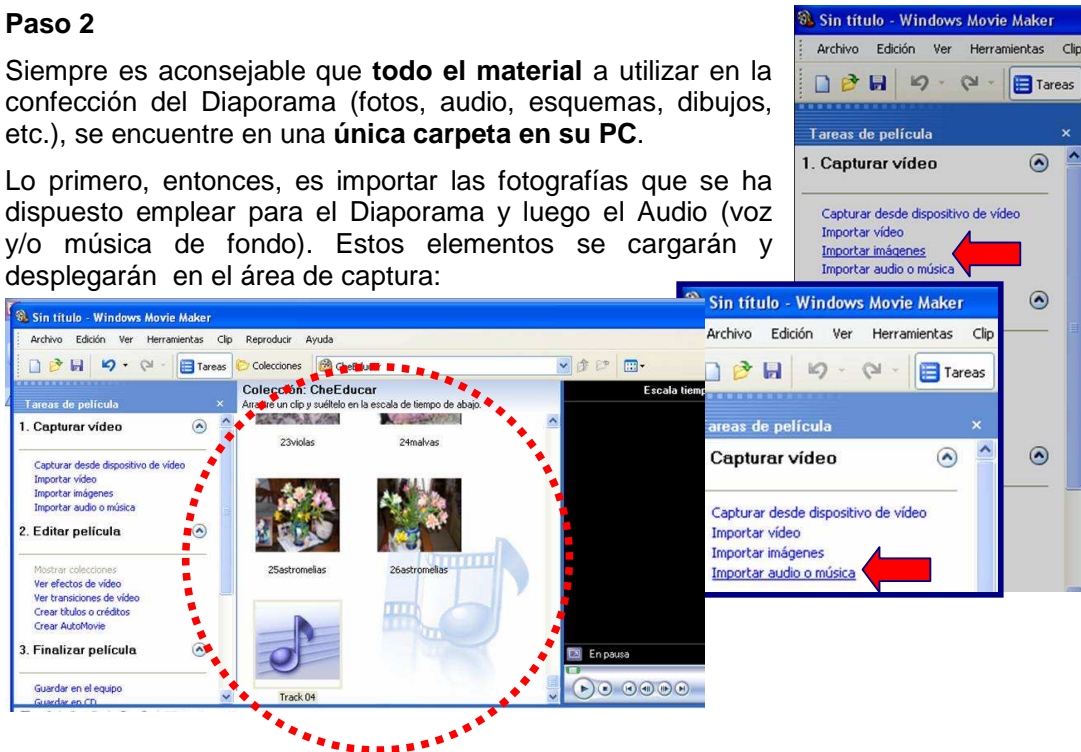
Al abrir la herramienta desde su ícono se extenderá una interfaz o pantalla que será el área de trabajo de su **Proyecto de Edición**, donde los elementos más importantes se destacan a continuación:



## Paso 2

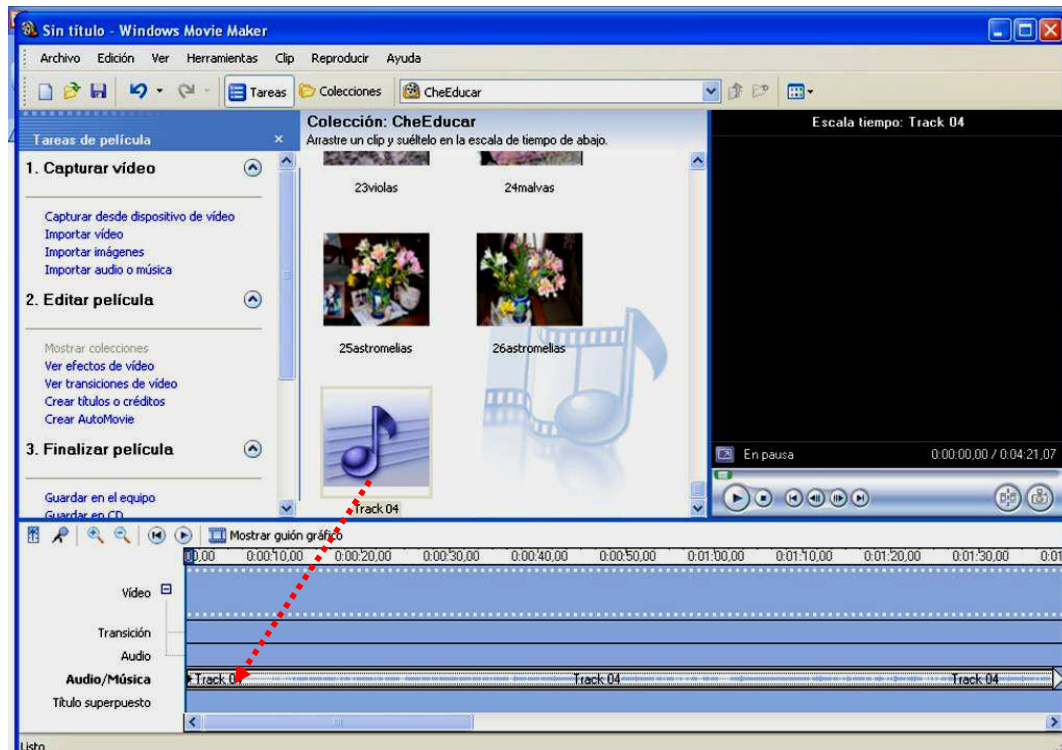
Siempre es aconsejable que **todo el material** a utilizar en la confección del Diaporama (fotos, audio, esquemas, dibujos, etc.), se encuentre en una **única carpeta en su PC**.

Lo primero, entonces, es importar las fotografías que se ha dispuesto emplear para el Diaporama y luego el Audio (voz y/o música de fondo). Estos elementos se cargarán y desplegarán en el área de captura:



## Paso 3

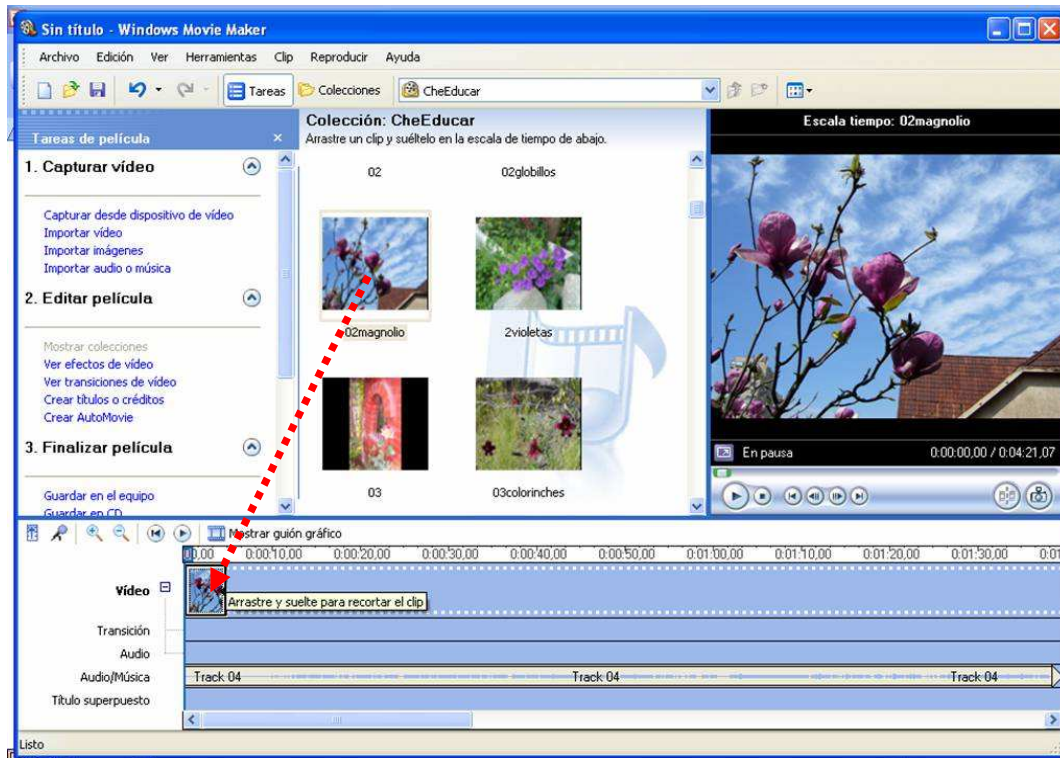
Con todo el material capturado, **lo primero** que se sugiere utilizar, como **medida de tiempo** de duración del Diaporama, es el **Audio** en que se selecciona con el cursor y se "arrastra" desde su ubicación de captura hasta la Pista de Audio en el Modo de Línea de Tiempo, como se señala en la pantalla siguiente:



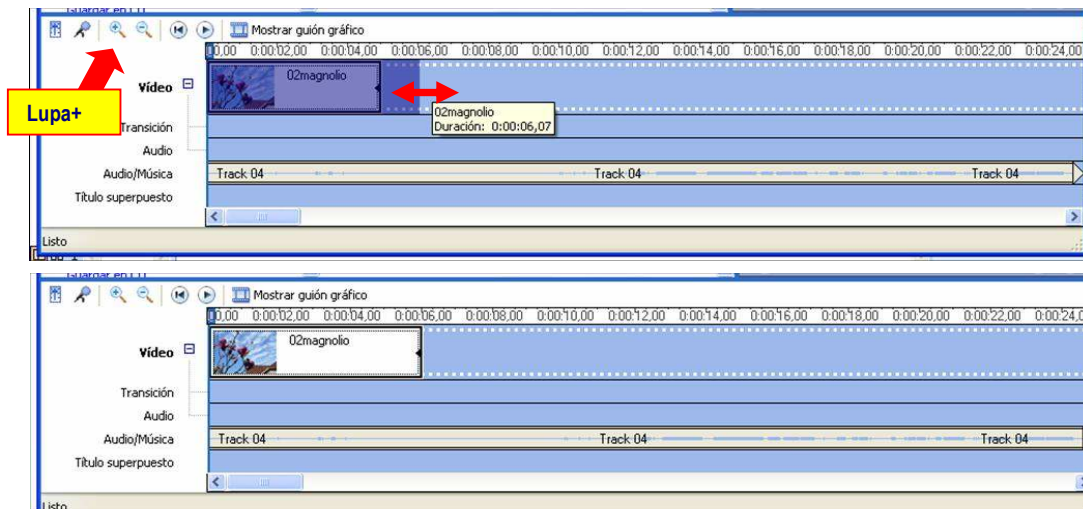
#### Paso 4

Antes de desplegar las **imágenes**, se debe calcular **cuánto deben durar** éstas en exhibición y ello se hace en función del tiempo del audio. Ejemplo: si el audio dura 2 minutos 30 segundos (150 segundos) y tengo 25 fotos, cada imagen debería exhibirse por 6 segundos...

...Ahora es el turno de la **primera imagen**, la que se “arrastra” desde su ubicación en el área de captura, hasta la franja de imágenes en la Línea de Tiempo:



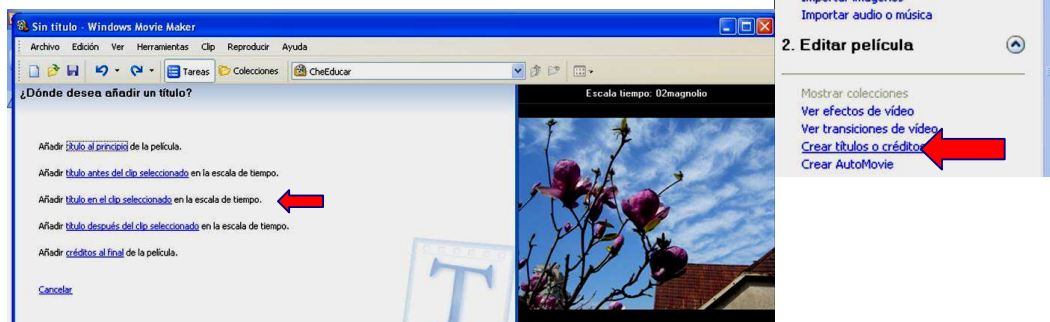
Por defecto, la imagen se extiende por 5 segundos en la Línea de Tiempo, pero como nuestro cálculo nos indicaba que debe durar 6 segundos, debemos “estirla”, poniendo el cursor en el extremo de la imagen, tal como se aprecia en la ilustración siguiente. Si quieres más precisión puedes ampliar la visión con la **lupa +**:



## Paso 5

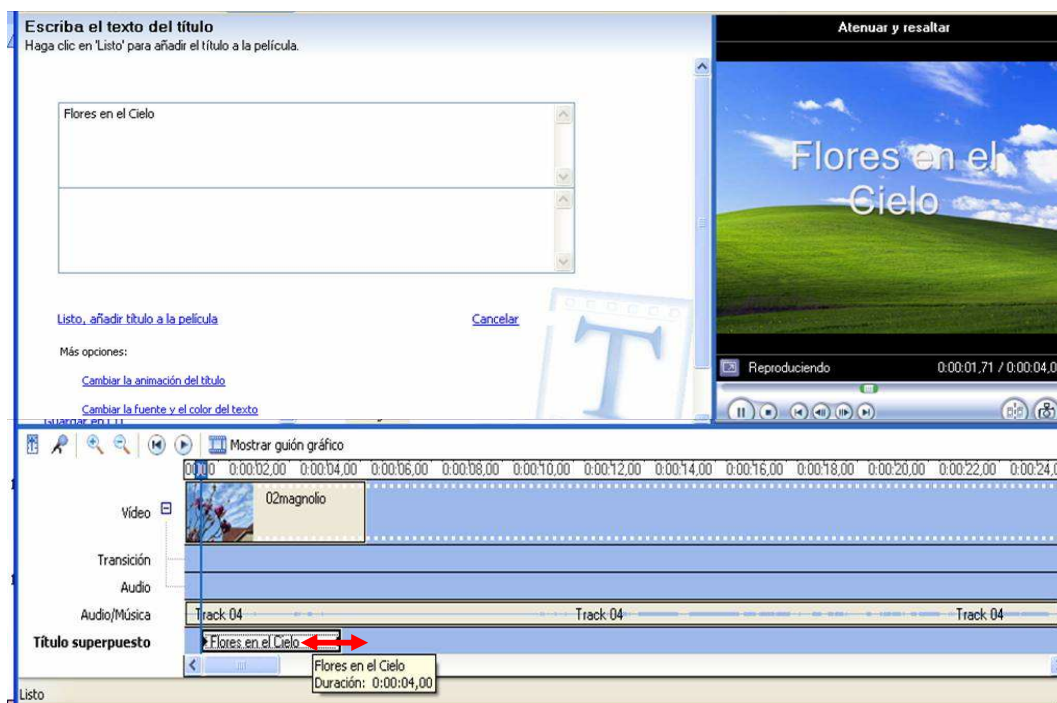
Sobre la primera imagen instalada en la Línea de Tiempo pondremos **un Título** para lo cual debemos seleccionar en el Menú el rótulo respectivo: **Crear títulos o créditos**.

Se abrirá luego un sub-menú que ofrece varias opciones para poner el título o créditos; en nuestro caso, queremos instalar el título sobre la primera imagen, por lo que hacemos clic en **Añadir título en el clip seleccionado**.

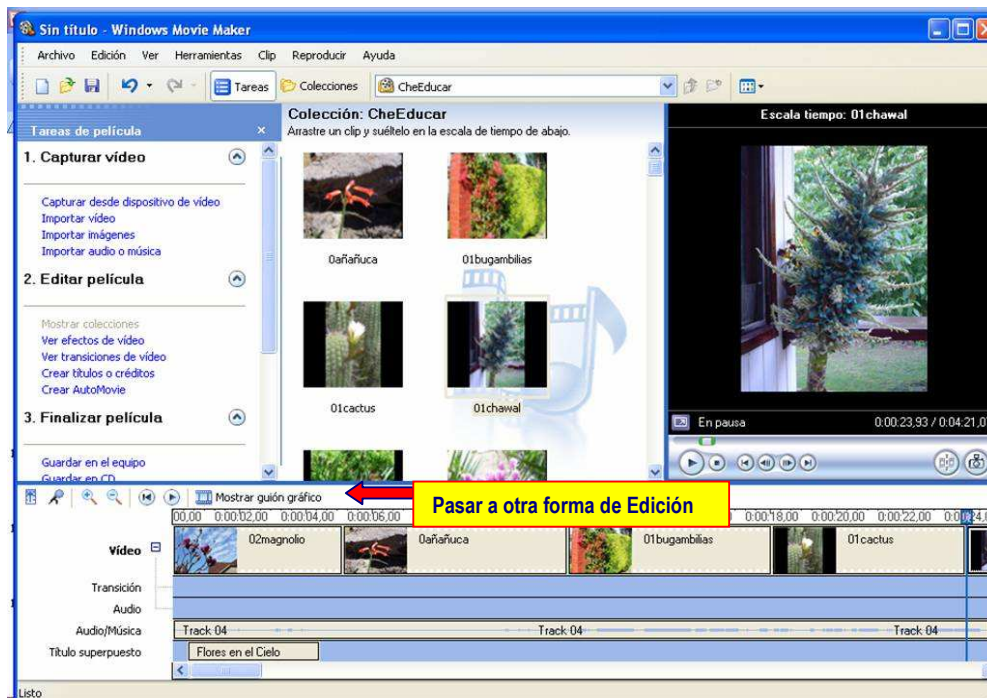


Se desprende un cuadro con 2 áreas de escritura: la de **arriba** dispone en **título en el centro** y el área de abajo presenta el título en la parte de **abajo** del cuadro: o sea, para **subtítulos**. Podrá monitorear lo que escriba en la pantalla.

Puede cambiar el tipo de letra, color y tamaño del título y darle algún tipo de animación. Para ello debe acceder a los rótulos respectivos y probar... todo es monitoreado en pantalla. Una vez que ha decidido un título definitivo, debe hacer clic en el acceso **Listo, añadir título a la película**, y éste se instalará debajo de la foto seleccionada: allí puede “estirar” el título para que dure más tiempo y “desplazarlo” si quiere situarlo antes o después del lugar instalado.



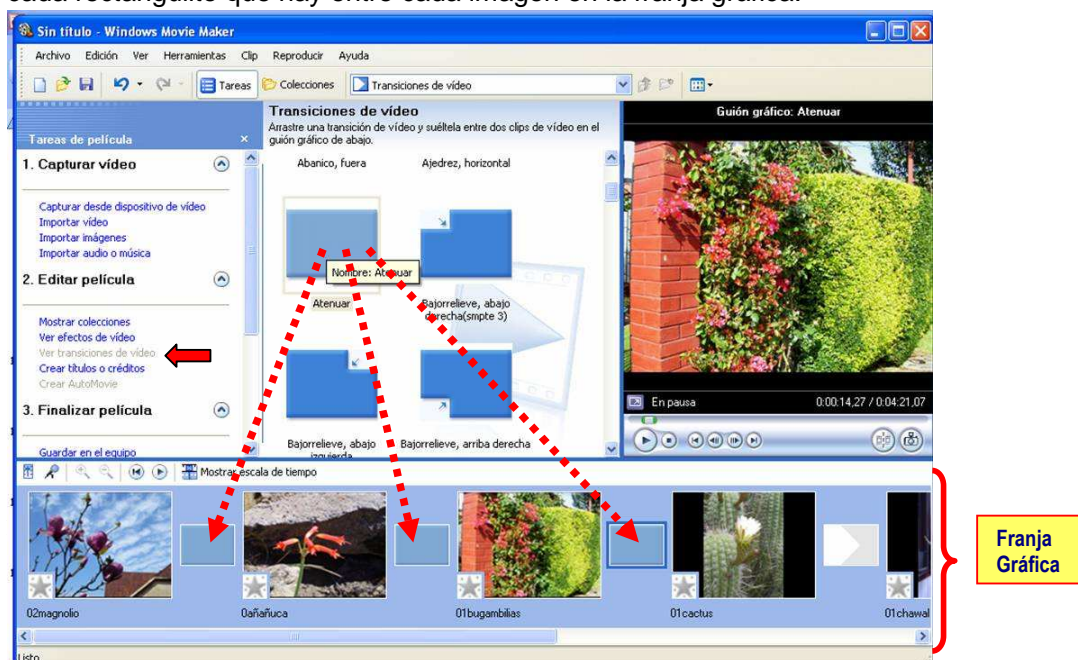
Ya tenemos puesto el título y ahora podemos **instalar las siguientes fotos** que completarán el diaporama, estirándolas cada una a los 6 minutos de duración...



### Paso 6

Una vez instaladas todas las imágenes en la Línea de Tiempo, debemos pasar a la posición de **Guión Gráfico**... Allí se podrá poner efectos de inicio y término del video y transiciones para que las imágenes no cambien tan bruscamente...

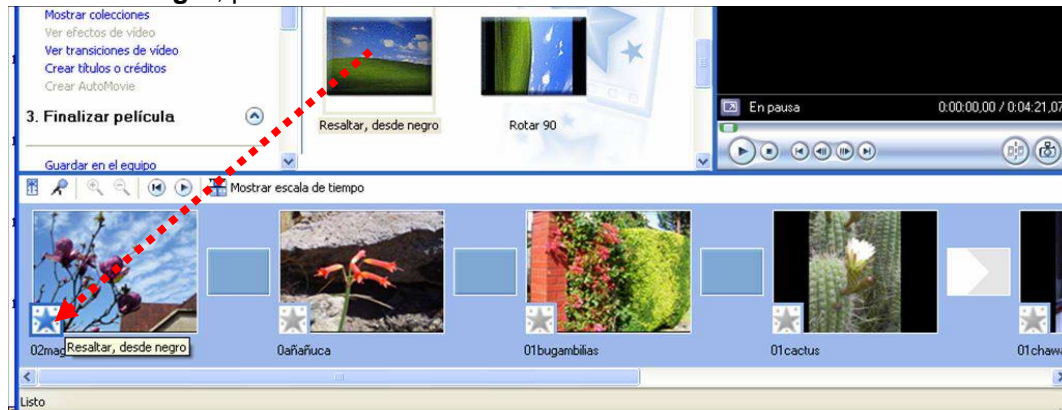
Al seleccionar **Transiciones de video**, se despliegan varios tipos; luego de probarlos escogimos el de **atenuar** para cada transición de una foto a otra, arrastrándolo hacia cada rectángulito que hay entre cada imagen en la franja gráfica.



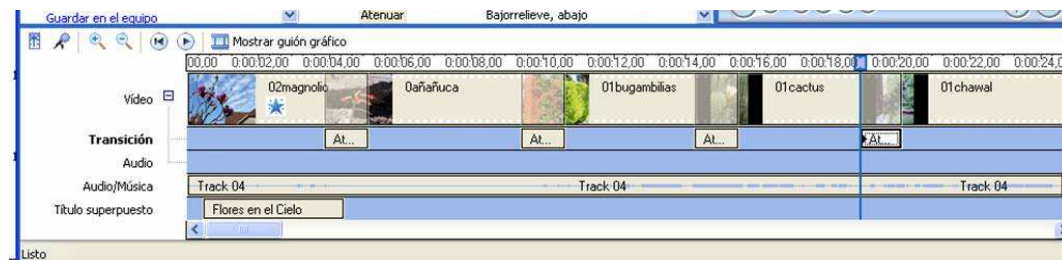
### Paso 7

Para instalar un efecto al inicio del video, al final o en cada diapositiva, debe presionar **ver efectos de video** y luego arrastrar el que le parezca adecuado al cuadradito de entre cada imagen, como se ve en la siguiente ilustración.

En nuestro caso usaremos el efecto de **resaltar desde negro**, para iniciar el video y **atenuar a negro**, para terminarlo.



Si volvemos a la **Línea de Tiempo**, veremos nuestro Diaporama de esta forma y podemos Monitorearlo y revisar si está listo o queremos agregarle algo más.

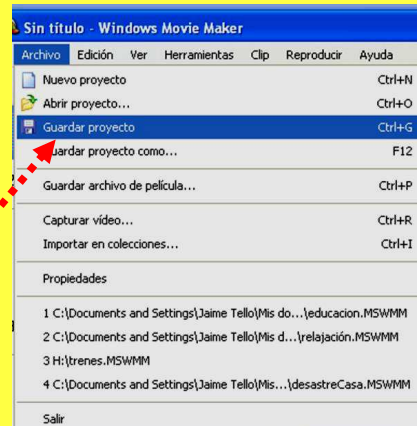


### Paso 8

Una vez que el Diaporama está listo, debemos **procesarlo** para dejarlo como **archivo de video** y que pueda ser enviado por Email, subido a algún sitio de Internet o simplemente visto en cualquier reproductor de video de cualquier PC.

No olvide que **mientras está editándolo**, es un **proyecto virtual** y **depende de los archivos** de imagen y de audio que el programa WMM lee. Si Ud. traslada este programa a otro PC, debe trasladar también todos los archivos comprometidos: si no, el WMM no encontrará los archivos y marcará cada imagen y audio con una **X**.

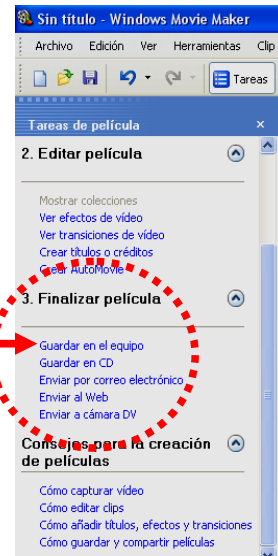
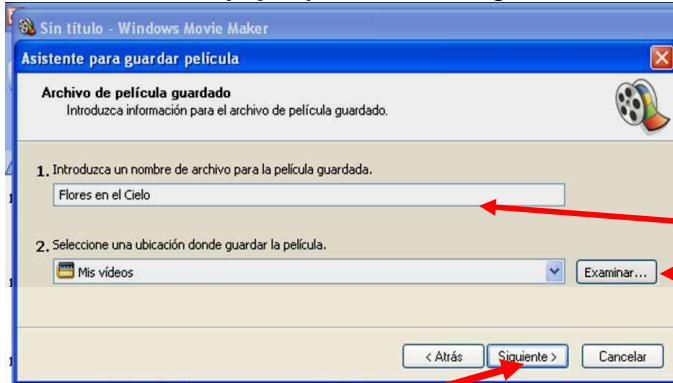
De todos modos, se recomienda **guardar** el Proyecto mientras está trabajando en él, para poder interrumpir su desarrollo y volver a trabajar en él posteriormente. Para ello, debe ingresar a **Archivo/Guardar proyecto**.



Si estima que su edición está terminada y Ud. **lo procesa**, el producto final **será un video** de formato **.wmv** o un **VCD** absolutamente **independiente** del programa WMM que lo creó y podrá verlo en cualquier reproductor de video digital.

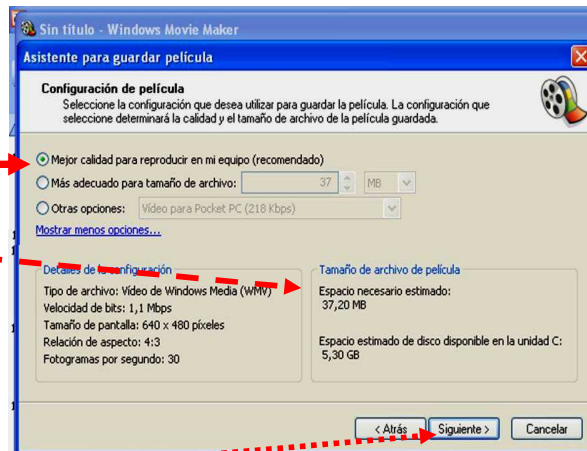
¡Entonces, vamos a la última etapa! Para ello, debe ir al Menú de la columna izquierda de WMM **Finalizar película** y si quiere guardar su video en un CD, en formato VCD (pudiéndose ver en reproductores de DVD y en su PC), con un peso mayor, debe escoger Guardar en CD y seguir el procedimiento de las pantallas que se irán abriendo.

En nuestro caso, lo guardaremos en nuestro PC, para poder verlo en el reproductor Windows Media Player, o para subirlo a YouTube o a alguna plataforma, insertarlo en un PowerPoint o para enviarlo por Email... para ello, debo elegir el submenú **Guardar en mi equipo**, y se abrirá el siguiente cuadro:

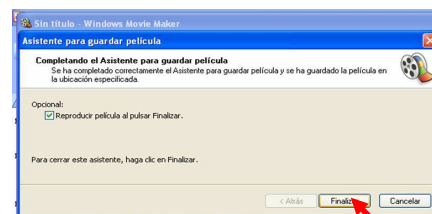
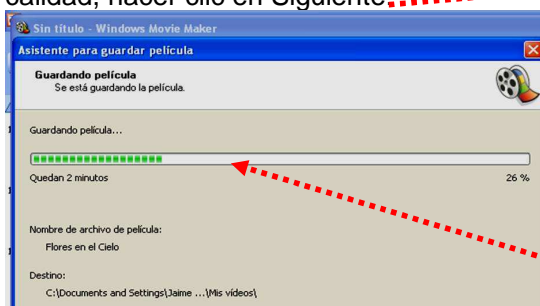


Poner un Título al Video y determinar dónde lo guardará

Al hacer clic en **Siguiente**, puede escoger la **calidad de video** que quiere producir. Ello depende del destino que quiera darle. Si quiere verlo en su PC, se recomienda la calidad por defecto que le señala el programa. Ud puede ver el peso que tendrá si video en dicha calidad.



Si su objetivo es generar un video menos pesado, para enviarlo por Email, donde se recomienda no más de 4 megas, debe escoger **Otras opciones**. Una vez definida la calidad, hacer clic en Siguiente.



La película se procesará y al **Finalizar** la verá en el reproductor de su PC. Ya puede cerrar **Windows Movie Maker**.

Su video ya no depende de WMM



Ahora es un video **.wmv** y lo puede ver haciendo clic en él.

