

Curso: **Herramientas multimedia**

MÓDULO 9. Edición de vídeo digital. *Movie Maker*.

Introducción.

En este módulo veremos cómo editar una serie de secuencias de vídeo y unirlos para formar un único archivo que será nuestra película final. Para ello emplearemos un editor de vídeo, *Movie Maker*, que viene integrado con el sistema operativo Windows. El programa tiene dos versiones, una (la 1.1) la que se integra con Windows SP1; esta versión, bastante antigua, es muy limitada y, prácticamente, no tiene ninguna de las características descritas en el módulo.

La otra versión (2.0) es la que se integra con Windows SP2; es la que empleamos en el módulo.

Desgraciadamente *Movie Maker* sólo puede actualizarse de una versión a otra en el caso de que el sistema operativo Windows que tengas instalado en tu equipo sea original. Si no lo es, además de notificarte esta circunstancia, no permitirá que descargues el archivo de instalación.

Con el uso de *Movie Maker* sólo pretendemos que veas cómo actúa un editor de vídeo y cómo proceder para realizar determinadas funciones de edición. El programa en sí, comparado con otros, es muy limitado. Sin embargo con algo de astucia pueden conseguirse producciones de calidad; hay muchas funciones que *Movie Maker* puede realizar que están poco o nada documentadas. A pesar de todo es un programa muy sencillo y con una interfaz muy amigable y fácil de manejar.

Mi recomendación es que abordes este módulo con calma, leyendo y comprendiendo lo que se expone en cada apartado y siguiendo las prácticas que se proponen.

Al final del módulo veremos cómo podemos proceder para editar archivos MPG con *Movie Maker*, algo que el programa no puede hacer de forma nativa. Este apartado debes tomarlo como "el esfuerzo absoluto" y, personalmente, te recomiendo que no utilices *Movie Maker* para editar archivos MPG (sobre todo si son de gran tamaño).

Para finalizar el módulo te incluyo algunos efectos especiales de trucaje sencillo de realizar. Alguno de ellos podrá servirte de modelo en tus aplicaciones.

Objetivos.

- 1 Conocer los aspectos funcionales de un editor de vídeo digital.
- 2 Manipular, transformar y generar archivos de vídeo completos, en formato digital, a partir de otras secuencias.

Contenidos.

- Editores de vídeo, *Movie Maker*.
- Importar, o capturar, desde cámara Mini-DV. Importar desde cámara de fotos digital. Importar desde un archivo que ya existe. Importar imágenes.
- Organizar archivos. Cortar, unir, y recortar. Sonido y música. Crear transiciones y efectos. *Croma-key*. Crear títulos. Exportar vídeo.
- *MPEG-2* en *Movie Maker*. Trucaje y efectos especiales de rodaje.

1 EDITORES DE VÍDEO. *MOVIE MAKER.*

Como ya sabes la edición es el paso siguiente a la producción en un sistema de vídeo. En este apartado vamos a ver las posibilidades y la forma de uso de un pequeño editor de vídeo, de manera que puedas realizar las primeras prácticas sin grandes problemas.

Los programas de edición sirven para manipular los archivos de vídeo y construir un clip de vídeo final, que, por medio de un programa de autoría, puede integrarse en un soporte preparado para la proyección.

Entre los programas de edición más conocidos se encuentran **Adobe Premiere**, **Sonic Vegas** y **Ulead MediaStudio Pro**. Tienen una gran potencia y permiten realizar todo tipo de ajustes, modificaciones y retoques.

La cantidad de programas de autoría que existen es muy grande. Desde los más sencillos hasta los que incorporan funcionalidades avanzadas. Entre todos ellos podemos mencionar a **MyDVD**, de *Sonic*; un programa muy sencillo y con muy pocas posibilidades. **DVDit**, también de *Sonic*. **DVD Workshop**, de *Ulead*; es un programa bastante completo y con muchas posibilidades. **TMPGEnc DVD Autor**, de *Pegasys*; muy sencillo de cara a la autoría pero destaca por la calidad de los códec de vídeo que utiliza. **Pinnacle**, de *Pinnacle Systems*; es un programa bastante completo, requiere mucha potencia de ordenador y, debido a que la compañía fabrica también tarjetas de captura de vídeo, se ha convertido, casi, en un estándar. Finalmente, mencionaremos a **Windows Movie Maker**; es un programa muy sencillo, con posibilidades limitadas (tanto en su versión 1.1 como la 2.0) y que se instala por defecto con Windows XP (la versión 1.1 con el *Service Pack 1* y la versión 2.0 con el *Service Pack 2*).

Ninguno de los programas mencionados, con excepción de *Windows Movie Maker*, que por venir instalado en el sistema operativo Windows, es gratuito aunque todos tienen versiones de prueba. Los precios son muy variables aunque, en general, no suelen ser caros.

Movie Maker. Introducción.

Como adelantábamos anteriormente *Movie Maker*, en adelante MM, es un programa que nos va a permitir la editar y exportar vídeo a partir de archivos de vídeo ya producidos y de imágenes digitales fijas, así como incorporar audio.

A partir de ahora cuando se emplee el término "**edición**" lo haremos en su acepción general que incluye tanto la autoría como la edición propiamente dicha.

Qué podemos hacer.

Además de editar podremos **insertar texto** en los clips de vídeo y, como hemos dicho, **añadirles pistas de música** o locución.

Podremos **añadir transiciones** y **efectos especiales y**, finalmente, cuando tengamos acabada nuestra producción podremos **exportar el vídeo** a formato **AVI, DV-AVI** y **WMV**. **Movie Maker no puede exportar vídeos en formato MPG**, de hecho **ni siquiera puede importarlos** de forma nativa. Para que MM pueda importar vídeos con este formato hay que recurrir a opciones especiales que comentaremos en su momento.

Importar, o capturar, desde cámara Mini-DV.

En este caso podemos encontrarnos con dos situaciones diferentes. Las cámaras mini-DV pueden utilizar diferentes sistemas de almacenamiento y según sea uno u otro el proceso de incorporar los archivos de vídeo a MM será diferente.

Por una parte podemos encontrar **cámaras de vídeo digital tradicionales** que **utilizan una cinta magnética** para guardar vídeo; por otro lado encontramos **cámaras que utilizan DVD en miniatura** para guardar los vídeos y finalmente encontramos **cámaras que van provistas de un disco duro** en el que guardan los vídeos.

En el caso de las **cámaras que utilizan DVD o disco duro** el proceso de pasar los vídeos a MM es similar al que veremos cuando hablemos de la cámara de fotos. Ello es así porque **en este tipo de máquinas el vídeo (o vídeos) es ya un archivo con un formato definido**, por lo tanto no tenemos más que seleccionarlo e incorporarlo a la carpeta **Colecciones**.

En el caso de las **cámaras que utilizan cinta magnética el proceso es diferente** ya que no existen archivos individuales sino un flujo secuencial de vídeo que **es necesario "capturar" y organizar**. Para ello realiza los pasos que siguen a continuación.



Capturar con *Movie Maker*.

1 Conexión de la cámara.

Conecta la cámara de vídeo al ordenador **mediante** el conector **Firewire** (recomendado) o **USB**.

Enciende la cámara y ponla en **modo reproducción**.

Windows detectará, de forma automática, el dispositivo y lo configurará para su uso. Al finalizar la configuración te lo hará saber y, si abres el *Explorador de Windows*, la cámara aparecerá como un dispositivo más en el equipo.

En las **Mini-DV con cinta magnética** no se puede acceder a ellas como lo hacemos a un disco duro ya que la información que contienen no es más que una secuencia continuada de vídeo.



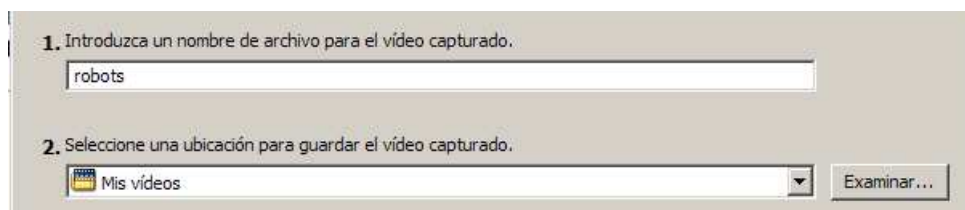
Escáneres y cámaras



2 Iniciar *Movie Maker*.

Abre MM y selecciona **Capturar desde dispositivo de vídeo**. También puedes hacerlo desde **menú Archivo > Capturar vídeo**. Si tienes conectado al ordenador **más de un dispositivo de captura** (por ejemplo, una webcam), MM **te solicitará que le indiques desde qué dispositivo quieres capturar**.

En la ventana que se te abre debes **escribir el nombre con que se guardará** el archivo capturado y **la carpeta donde se guardará**.



En nuestro caso, el archivo se llamará *robots* y lo guardaremos en la carpeta *Mis vídeos*. Pulsa **el botón Siguiente**.

MUY IMPORTANTE. La carpeta *Mis vídeos* es una carpeta del sistema Windows. Como ya hemos dicho en la parte de sonido digital, **estas carpetas NO son** en absoluto **recomendables como almacén para trabajar audio o vídeo**. Así pues te recomiendo que te crees una carpeta específica para este uso y guardes en ella tus capturas. Si por la razón que sea quieres utilizar la carpeta por defecto, hazlo sólo mientras capturas. Una vez hayas finalizado la transferencia de todos los archivos de vídeo, cópialos y pégalos a la carpeta que has creado y desde la que debes trabajar en las operaciones de edición.

3 Seleccionar la calidad de grabación.

Mejor calidad para reproducir en mi equipo (recomendado)
 Utilízelo si tiene pensado almacenar y editar el video en el equipo.

Formato de dispositivo digital (AVI DV)
 Utilízelo si tiene pensado grabar la película definitiva en cinta.

Otras opciones
Video para Pocket PC (218 Kbps)

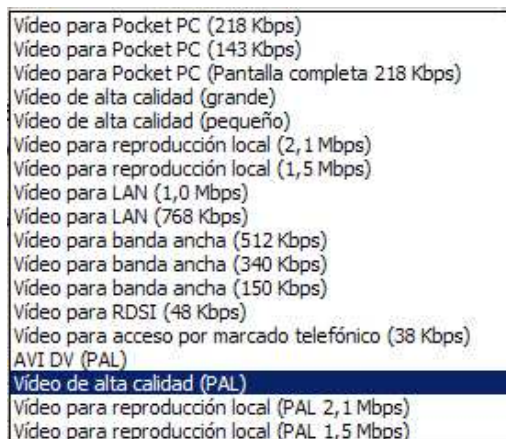
Mejor calidad. La opción **Mejor calidad para reproducir en mi equipo**, es una **opción de compromiso** que intenta unir calidad con un tamaño de archivo aceptable. Como puedes ver en esta imagen se captura a una velocidad de muestreo de 2,1 Mb por segundo, una resolución de pantalla de 640 x 480 y a 30 fotogramas por segundo. El **formato final del archivo** será el propio de MM, es decir *Windows Movie Video (WMV)*.

Formato AVI-DVD. La opción **Formato de dispositivo digital (AVI DVD)**, es una opción de alta calidad que **conserva las características originales del archivo**. Hay diferencias con la anterior, pero la principal es que **el formato final del archivo es AVI**. El resto de las características puedes verlas en la imagen. Observa que la resolución de pantalla es la estándar (720 x 576), pantalla completa en un sistema de proyección; el número de fotogramas (25) es también el más usual y fíjate en la velocidad de muestreo (más de 10 veces superior a la anterior). Esto te dará una idea de la calidad que se consigue con esta opción.



Como es natural todo esto tiene su contrapartida: el enorme tamaño de los archivos que se generan (una **hora de vídeo en esta calidad ocupa unos 30 Gb** –más de 7 DVD–).

Otras opciones. La tercera posibilidad **Otras opciones**, nos permite seleccionar diferentes combinaciones, entre las que podemos encontrar los formatos anteriores y además **otros formatos destinados a generar vídeo para su distribución por Internet o dispositivos portátiles**. Al pulsar en cada una de las opciones puedes ver, en el apartado Detalles de la configuración, dentro de la misma ventana, qué características tiene cada uno. Por el momento no vamos a insistir en ello.



Te recomiendo que utilices la opción **Formato de dispositivo digital**, con las siguientes recomendaciones:

- Que sean **vídeos cortos** (unos 3 minutos cada uno).
- Que el **número total de secuencias no sea superior a 10**.
- Que tu equipo tenga gran cantidad de espacio libre en disco duro; más de 1 Gb de memoria RAM y un procesador de última generación.

En caso de duda selecciona una opción menos ambiciosa, preferiblemente la primera.

Una vez que hayas hecho la selección de la calidad de grabación **pulsa Siguiente**.

4 Seleccionar el Método de captura.

Si estás capturando vídeo en alta calidad (y este contiene partes que se pueden descartar) selecciona **Capturar partes de la cinta manualmente**. Ello te permitirá utilizar los controles de la cámara para seleccionar aquellas partes que te interesan descartando las demás.

Capturar toda la cinta automáticamente

La cinta de vídeo se rebobina hasta el principio y se captura el vídeo automáticamente.

Capturar partes de la cinta manualmente

Identifique la parte de la cinta de vídeo que desea capturar e inicie el proceso de captura manualmente. Puede capturar más de una parte de la cinta de vídeo sin reiniciar el asistente.

Independientemente de cómo estés capturando **te recomiendo que utilices siempre esta opción**.

Ni siquiera los grandes directores de cine dan jamás por válido todo un metraje rodado. Si ellos no lo hacen nosotros tampoco. Te garantizo el fracaso más rotundo (al menos desde el punto de vista educativo) si metes todo el contenido de una grabación de vídeo en una producción final, esto por un lado. Por otra parte, si has estado pensando que puedes meter todo el contenido de la cinta porque después tendrás la opción de editarlo, aun estando en lo cierto, estás confundiendo los términos (y malgastando tu tiempo). Te explico. Es en este primer momento (posiblemente además cuando más reciente tienes la grabación, la idea y el recuerdo) cuando la selección es más fácil porque es más rápida. **Si** por el contrario **te enfrentas a una hora (o varias) de vídeo** que hay que recortar, quitar, borrar o guardar **el trabajo se multiplica** por mucho, mientras que si has procedido como te indico te encontrarás con **secuencias "limpias"** que, como mucho, sólo te exigirán pequeños retoques y ordenarlas temporalmente.

Pero hay más. **Una cinta**, por correcta que sea, **contiene siempre imperfecciones**, introducidas por la propia cámara, que **pasan fácilmente desapercibidas** cuando editamos tiempos largos de vídeo mientras que **se identifican** (y se eliminan) **con facilidad cuando procedemos poco a poco** y de manera sistemática.

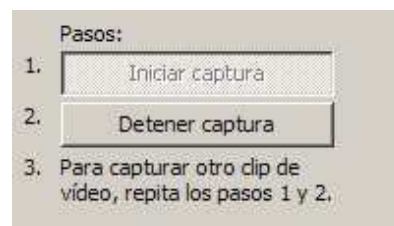
Utilizando pues este método de captura, que puedes manejar mediante los controles de la cámara que tienes en pantalla, acabarás teniendo unas secuencias de vídeo a tu gusto, limpias y, casi, preparadas para utilizar.

Una vez que hemos seleccionado el modo de captura, **pulsando Siguiente, volveremos a la ventana principal**, desde la que podemos **iniciar el proceso de captura** propiamente dicho.



5 Iniciar la captura.

Simplemente **pulsa el botón *Iniciar captura*** para que el programa comience a convertir el vídeo desde la posición actual de la cinta de vídeo. Cuando consideres que la secuencia a guardar ha finalizado, **pulsa el botón *Detener captura***.

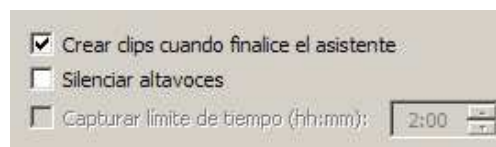


Al tiempo que el programa va capturando te aparece, en esta misma pantalla, una **indicación** que te muestra el **tiempo capturado y el tamaño actual del archivo** que se está capturando.

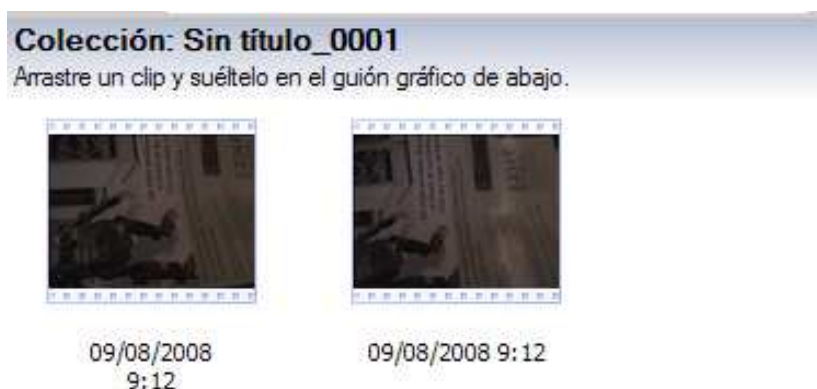
Como curiosidad, fíjate en la imagen de un vídeo real. Tres minutos de vídeo, capturados en formato AVI, han ocupado más de medio gigabyte de espacio en disco. A esto es a lo que nos referíamos anteriormente.



Antes de iniciar la captura debes tener en cuenta algo más. En la pantalla de captura tienes una **opción, marcada por defecto, *Crear clips cuando finalice el asistente***. Con esta opción marcada, **el programa dividirá, según su criterio, la secuencia en otras sub-secuencias más pequeñas**. Esta opción, que puede ser **interesante en algunas ocasiones, en otras es, cuando menos, un problema** ya que o son secuencias muy pequeñas que lo único que hacen es complicarnos la edición o sus puntos de corte no son significativos para nosotros. **Utiliza esta opción a tu criterio**. Mi recomendación es que la desmarques.



A medida que vayas capturando **las secuencias de vídeo estas se irán incorporando a la carpeta *Colecciones*** desde la que, más tarde, podremos incorporarlas a la ventana de edición.



Si, como en este caso, **los títulos** de las secuencias **no son significativos** puedes seleccionar cualquiera de ellas, pulsar el botón derecho del ratón y seleccionar la **opción *Cambiar nombre***.

Práctica 1. Voluntaria

1 Si dispones de una cámara de **vídeo digital (mini-DV)** que utilice **cinta magnética**, como soporte de almacenamiento, **realiza algunas tomas de corta duración** (un minuto será suficiente) y, **siguiendo las indicaciones** del apartado **Importar desde cámara mini-DV**, **importa las secuencias a tu ordenador.**

Importar desde cámara de fotos digital.

Ya hemos visto que **este método de grabación de vídeo no es**, ni mucho menos, **el más indicado para la realización de vídeo digital**. No obstante, en algunas situaciones, puede ser muy útil, sobre todo porque es un **método al alcance de cualquiera** y que **puedes utilizar en cualquier momento y en cualquier lugar**. Por ejemplo, **pequeñas realizaciones en las que colaboran los alumnos son muy fáciles de realizar con este medio**.

Debes tener en cuenta que **algunos formatos de vídeo que utilizan las cámaras de fotos no son compatibles con MM**. Por ello, si vas a utilizar este método, **te recomiendo que realices unas pruebas previas** para comprobar la compatibilidad. Si resulta no ser compatible, y aun así quieres utilizarlo, no **tendrás más alternativa que convertir el archivo con un programa externo**.

1 Conectar la cámara al ordenador (o insertar la tarjeta de memoria).

La **conexión de las cámaras de fotos** al ordenador normalmente se realiza mediante el **puerto USB**. Puedes utilizar este (Windows reconocerá el dispositivo de forma automática) o bien, **si tu ordenador tiene lector de tarjetas incorporado, extraer la tarjeta de la cámara e insertarla en la correspondiente ranura del equipo**. También en este caso **será detectada** y aparecerá, **como un disco más**, en el *Explorador de Windows*. Desde aquí **puedes explorar su contenido y seleccionar el archivo de vídeo correspondiente**.



NOTA. La imagen es sólo a título de ejemplo ya que el nombre indicador de la tarjeta variará en función de la marca de la cámara.

Dispositivos con almacenamiento extraíble



Unidad DVD-RAM (E:)



CANON_DC (H:)

2 Importar el archivo (o archivos) a la carpeta Colecciones.

MUY IMPORTANTE. Cuando importas un vídeo desde un dispositivo extraíble (cámara de fotos, cámara Mini-DV con disco duro o DVD, un disco duro portátil u otros) el programa entiende que ese dispositivo estará ahí siempre (tremendo error). ¿Qué sucede si, como es natural, desconectas la cámara del ordenador? Pues que el archivo de vídeo (real) dejará de existir y la próxima vez que abras el proyecto no verás más que una cruz roja en su lugar. Para evitar esto, siempre que necesites incorporar un archivo de vídeo, procedente de cualquier dispositivo extraíble, cópialo (o transfíerelo y guárdalo) y pégalo en una carpeta que exista realmente en tu ordenador.

Abre MM y selecciona Importar vídeo (también desde el **menú Archivo > Importar en colecciones**).

Con el *Explorador de Windows* **busca la cámara** (o la tarjeta de memoria) y **selecciona el vídeo** (o vídeos) que necesites.

En esta misma ventana te aparece, en la parte inferior, la **opción Opciones de importación**.

Opciones de importación: Crear clips para archivos de vídeo

En ella la **casilla Crear clips para archivos de vídeo** aparece **marcada por defecto**. En su lugar **debes desmarcarla** y que aparezca tal y como se muestra en la imagen. **Si la dejas marcada el programa dividirá**, si es posible, **el archivo de vídeo** en secuencias más pequeñas.

A continuación **pulsa Importar**.

NOTA. Puede suceder que al abrir la carpeta de la cámara (o de la tarjeta) el Explorador no te muestre ningún vídeo o si los hay al importarlos no se pueden utilizar. En este caso es probable que tu cámara guarde los vídeos en un formato no compatible (por ejemplo, en formato QuickTime, con extensión mov; o en formato mpeg4, con extensión mp4).

Si por el contrario los archivos de vídeo son correctos aparecerán en la **carpeta de Colecciones**.



Como lo más normal es que el nombre que los identifica sea de lo más estafalario puedes cambiárselo a algo que sea más significativo.

Los vídeos de cámara fotográfica.

Como hemos dicho al hablar de otros temas **cada cámara de fotos es diferente** (incluso dentro de la propia marca). Y esto **se aplica también al modo en que capturan vídeo**; pero no sólo eso, además se aplica también a los controles que cada cámara oferta para configurar la captura de vídeo.

En este caso siento no poder darte más indicaciones ya que estas, además de ser extensas, quedan fuera de los objetivos del curso, por la imposibilidad de conocer los innumerables tipos de cámara que existen en el mercado.

En líneas generales (y no siempre aplicables) puedo decirte que **una cámara de gama media suele tener dos modos de resolución de pantalla**. Uno de **320 x 240** y otro de **640 x 480**. En principio **cualquiera de los dos modos es válido**; **el primero estaría orientado al vídeo para su difusión en Internet** o dispositivos portátiles mientras que **el segundo estaría orientado a la proyección**.

El **número de fotogramas por segundo** suele ser de **30 o de 15**. El primero produce vídeo de mejor calidad que el segundo. Además **un menor número de fotogramas por segundo aumenta el tiempo de grabación** que puede realizarse.

El resto de las opciones son propias de cada cámara.

En cuanto al **tiempo de grabación depende también de la capacidad de la tarjeta** que tengas en tu cámara, **del sistema de compresión** que utilice **y de la resolución de pantalla** (junto con los fotogramas por segundo). Como indicación general, pueden conseguirse grabaciones de hasta 14 minutos con una tarjeta de 2 Gb, a 640 x 480 y 30 fotogramas por segundo. Lo cual es un tiempo más que razonable.

La calidad.

La calidad de un vídeo, procedente de una cámara de fotos, **es intrínsecamente mala** (comparada con la calidad estándar de una videocámara). Esta calidad **puede mejorarse**, ligeramente, **utilizando un soporte** (trípode) cuando se graba, **iluminación natural**, **escenas de poco contraste** y **poco (o ningún) movimiento**. Con todo, los resultados serán siempre bastante mediocres, con independencia de la calidad de la cámara que utilices.

Sin embargo, **el vídeo procedente de cámaras de fotos tiene dos ventajas** respecto al tradicional, la primera es **su inmediatez**. Basta con conectar la cámara al ordenador y ya tenemos disponible el vídeo; la segunda es **la portabilidad y sencillez** tanto del equipo (cámara) como del soporte (tarjeta). Por todo ello este tipo de vídeo lo hace más que **adecuado para aplicaciones sencillas**, con propósito educativo, en las que, además, los alumnos puedan ser actores, autores y partícipes. La única condición que debes respetar es **no proyectar** estos vídeos **a pantalla completa** (ni mucho menos a proyección mural), de esta manera **evitarás que aparezcan las imperfecciones** intrínsecas al formato.

Práctica 2.

ANTES DE COMENZAR.

Créate una carpeta que llamarás **videos-mm** y **dentro de ella otra** que llamarás **moviem-01**. La carpeta **videos-mm NO debe de estar dentro de ninguna otra** (ni mucho menos en el *Escritorio* u en *Mis documentos* o cosa parecida).

1 **Recupera el archivo** de vídeo que utilizaste en la **práctica 2 del módulo 8**. **Cópialo y pégalo en la carpeta moviem-01**.

2 Con tu cámara de fotos **realiza una pequeña grabación de vídeo** (diferente de la anterior) de unos 10 segundos (vale cualquier tema).

3 **Conecta la cámara** al ordenador. **Localiza**, con el Explorador de Windows, **el dispositivo** y dentro de él **la carpeta donde está guardado el vídeo**.

4 Minimiza el Explorador. **Abre Movie Maker**. **Realiza las acciones necesarias para importar el archivo de vídeo al programa**. **¿Lo has conseguido** o has obtenido algún mensaje de error u advertencia de *Movie Maker*?

Si has conseguido importar el vídeo al programa pasa al punto siguiente. En caso contrario no sigas con la actividad.

5 Sitúate en la carpeta de **Colecciones**, **selecciona el vídeo** de la cámara y **arrástralo hasta situarlo en el Guión gráfico** (o *Línea de tiempo*).

6 **Importa el vídeo que tienes en la carpeta moviem-01**. Al igual que el caso anterior **selecciona el vídeo** y **arrástralo hasta situarlo en el Guión gráfico** (o *Línea de tiempo*).

7 Desde el **menú Archivo > Guardar proyecto como**. Dale un **nombre a tu proyecto** (vale cualquiera) y **guárdalo** en la **carpeta moviem-01**. **Cierra el programa**.

Práctica 3.

1 **Abre Movie Maker**. Si al hacerlo no te abre el proyecto anterior sitúate en el **menú Archivo > Abrir proyecto**, localiza el proyecto anterior y **ábrelo**.

2 **¿Están todos tus vídeos** en la vista de *Guión gráfico* (o *Línea de tiempo*)? Si es así, **enhorabuena**. Significa que no has seguido mis indicaciones. **Si no están** los dos vídeos **revisa el punto 2 del apartado Importar desde cámara de fotos digital**.

Si en lugar de un proyecto con sólo dos clips de vídeo hubieses estado trabajando con un proyecto con 30 ó 40 clips el desastre sería mayúsculo (lo más seguro es que deberías iniciar el trabajo desde cero).

Importar desde un archivo que ya existe.

Es el **procedimiento más sencillo** ya que el archivo (o archivos) que queremos incorporar a nuestro proyecto ya están guardados en nuestro ordenador. En este caso lo único que tenemos que **tener en cuenta es que el formato de estos archivos sea compatible con MM.**

Abre MM y selecciona **Archivo > Importar elementos multimedia**. También puedes seleccionar, en el apartado **Tareas > Importar**, la **opción Vídeos**.



Con el *Explorador de Windows* **localiza la carpeta** donde tienes guardados tus vídeos, selecciónalos y **pulsa Importar**. Puedes **seleccionar más de un vídeo a la vez**, para ello, si son **consecutivos**, marca el **primero** de ellos; **pulsa la tecla Mayúsculas (Shift)** y **pulsa sobre el último** de ellos. Si los vídeos **no son consecutivos**, marca el **primero**, **pulsa** la tecla **Ctrl** y **ve marcando cada uno de los que desees**.

Los vídeos seleccionados **aparecerán en la carpeta Colecciones**.



Práctica 4.

El **objetivo de esta práctica** es **simular la importación** de un archivo de vídeo procedente **de una cámara de vídeo digital cuyo soporte de almacenamiento es un disco duro o un mini DVD.**

En la simulación se ha supuesto que los ajustes de la cámara están en modo normal y que no se ha seleccionado un modo de alta calidad. Obviamente es sólo una **suposición basada en las características de grabación** que de forma **común** se realizan. Sin embargo esto puede cambiar (tanto como cámaras y personas que las manejan haya). Por lo **tanto toma esta práctica como algo indicativo**, que puede suceder. Pero no como necesario.

- 1 Descárgate el archivo **desde-hd.zip**. Lo encontrarás en la **carpeta parte-02\videos**.
- 2 Descomprímelo en la carpeta **moviem-01**.
- 3 Realiza las acciones necesarias para **importar el archivo titin-06.mpg** a la carpeta **Colecciones** de *Movie Maker*.
- 4 **¿Lo has conseguido? Salvo circunstancias muy, pero que muy, especiales el programa se habrá negado en redondo a importar el archivo.** Esto se debe a que, como hemos visto en la parte teórica, **Movie Maker no puede trabajar** (de forma directa) **con archivos MPG, MOV** y un largo etcétera. Prácticamente, sólo puede trabajar con archivos **WMV** y **AVI**.

Práctica 5.

- 1 En el archivo que has descomprimido has podido encontrar un archivo de vídeo llamado **titin-divx-06.avi**. Haz lo mismo que en la práctica anterior e impórtalo a la carpeta **Colecciones** de *Movie Maker*.
- 2 **¿Lo has conseguido?**
Bueno, parece que vamos mejorando. Pero sólo un poco. En este caso te **han podido suceder dos cosas**: una **que no lo hayas podido abrir** (seguro que me has echado la culpa por mentir, ya que en el apartado anterior te he dicho que MM sí abre archivos **AVI**). Mea culpa. Pero me disculpo yo mismo ya que en este caso **no se abre porque no existe** en tu ordenador **el códec (DivX) necesario para descomprimirlo**.

La segunda posibilidad es **que sí lo haya abierto**, muy lento eso sí. **En este caso** (además de haber recuperado la credibilidad), lo que ha sucedido **es que tienes instalados en tu ordenador los códec correspondientes de DivX**. La lentitud con que ha abierto el archivo tiene que ver con esto ya que MM ha tenido que emplear otro programa (el códec) para transformar el vídeo.

Práctica 6.

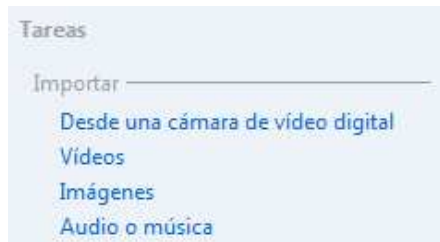
- 1 En el archivo que has descomprimido tienes otro archivo, llamado **titin-6.wmv**. Haz lo mismo que en la práctica anterior e impórtalo a la carpeta **Colecciones** de *Movie Maker*.
- 2 **¿Lo has conseguido?** Vaya, parece que **esta vez ha funcionado a la primera** y, además muy rápido. **¿Ha sido así?**
En este caso, como supongo que ya te habrás dado cuenta, hemos empleado un archivo con el formato propio de *Movie Maker* y, por lo tanto, el programa, además de no dar ningún error, la manejado el archivo con asombrosa rapidez.

La conclusión pues parece evidente: trabajar directamente con archivos **WMV**. Sin embargo, lo malo de esta conclusión es que muy pocos dispositivos pueden guardar, directamente, en este formato de manera que no nos queda más remedio que utilizar un programa intermedio para pasar de un formato a otro.

Importar imágenes.

Movie Maker, como otros editores, puede manejar también imágenes e integrarlas en un proyecto de vídeo. Para añadir imágenes a un proyecto el procedimiento es el mismo que hemos seguido para importar archivos que ya teníamos en nuestro ordenador.

Abre MM y selecciona **Archivo > Importar elementos multimedia**. También puedes seleccionar, en el apartado **Tareas > Importar**, la **opción Imágenes**.



Selecciona la carpeta donde tienes guardadas las imágenes, selecciona las que desees y **pulsa Importar**. Al igual que en el caso anterior **puedes seleccionar más de una imagen vídeo a la vez**.

Tamaño y duración de una imagen.

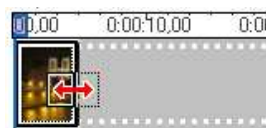
Las imágenes que utilices en *Movie Maker* pueden tener, en teoría, cualquier tamaño ya que el programa ajustará, de forma automática, el tamaño a la resolución de pantalla que estés utilizando.

Otra cosa diferente es la duración de una imagen dentro del proyecto. **Por defecto**, la **duración de una imagen** está fijada en **5 segundos**. Este parámetro **lo puedes cambiar** desde el **menú Herramientas > Opciones > Opciones avanzadas**. Sin embargo **esta forma** de fijar la duración de una imagen **no es operativa** puesto que para cada imagen que insertes (y cuya duración sea diferente de la establecida) te obliga a abrir el menú y volver a establecer una duración. Por ello, en lugar de emplear este método **es más sencillo utilizar la herramienta Recorte**. Por ejemplo.

1 Hemos insertado **una imagen** (que por defecto) durará **5 segundos**, pero nosotros **queremos que esa imagen dure 15 segundos**.



2 Nos situamos en **vista Línea de tiempo** y **seleccionamos la imagen**. Situamos el cursor del ratón sobre el **extremo derecho de la imagen**. Al hacerlo observarás que el cursor cambia a la doble flecha.



3 Ahora no tienes más que **pulsar y, sin soltar, arrastrar el borde** de la imagen hasta que este coincida con la **marca de los 15 segundos** (u otra que tú puedas establecer). Cuando esté situado en el punto exacto **suelta el botón**.



Práctica 7. [Envía esta práctica a tu tutor.]

- 1 Dentro de la **carpeta videos-mm** **créate otra** que llamarás **moviem-02**. **Recupera las fotografías** o imágenes que has realizado en la **práctica 10 del módulo 6**. **Cópialas y pégalas en la carpeta moviem-02**.
- 2 **Abre MM**. **Crea un nuevo proyecto**, que llamarás **sobre-audio**. **Importa las imágenes** al proyecto.
- 3 **Inserta las imágenes** (siempre siguiendo tus indicaciones) en la **ventana Guión gráfico** del proyecto.
- 4 Cuando hayas acabado **cambia la vista a modo Línea de tiempo**. **Ajusta los tiempos de las imágenes a las previsiones** que has realizado en el **Parte de sonido y doblaje**.
- 5 **Guarda el proyecto** (**Archivo > Guardar proyecto como**), con el mismo nombre, en la **carpeta moviem-02**. Cierra el programa.

Organizar clips.

Organizar, cortar, unir, y recortar los clips de vídeo es muy sencillo de realizar con MM. Pero antes de poder realizar cualquiera de estas transformaciones necesitas **colocar los clips de vídeo en el espacio de trabajo**.

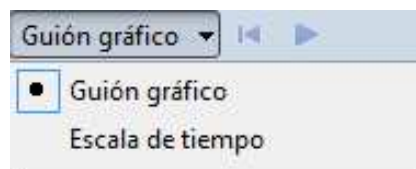
Recuerda que los archivos de vídeo y audio se tratan de forma similar en MM, de manera que puedes realizar transformaciones en los archivos de audio siguiendo las mismas técnicas que iremos describiendo.

1 Situar y ordenar los clips en el espacio de trabajo.

Sitúate en la **carpeta Colecciones**, **selecciona el archivo** de vídeo que desees y **arrástralo al Guión gráfico (o Storyboard)** o a la **Línea de tiempo**.

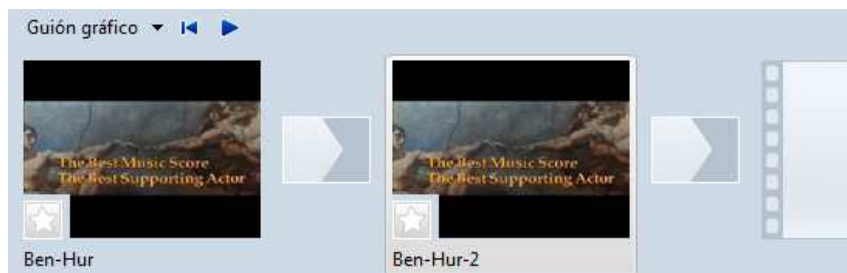
Vista de Línea de tiempo y de Guión gráfico (o Storyboard).

Movie Maker tiene dos posibilidades de mostrar el espacio de trabajo. Una de ellas es el **Guión gráfico** (o *Storyboard*) y la otra la **Línea de tiempo**. Para seleccionar una u otra vista puedes hacerlo desde el menú Ver o bien desde el botón de selección que se encuentra encima del espacio de trabajo.

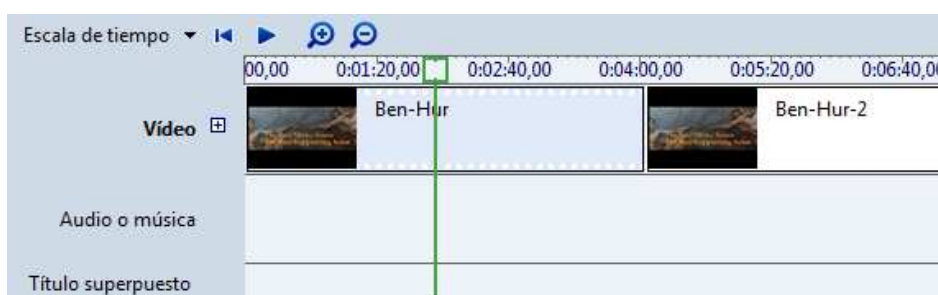


La diferencia entre una y otra vista está en la precisión con que se muestran los clips de vídeo (y audio).

El **Guión gráfico** es **más intuitivo** pero sólo nos muestra las miniaturas de los clips de vídeo, ordenados secuencialmente, en el espacio de trabajo.

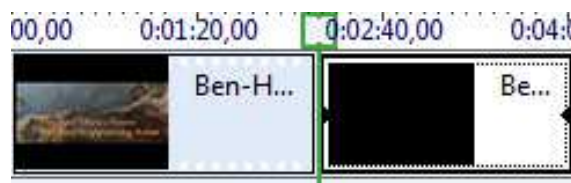


Por otro lado la **vista de Línea de tiempo** nos proporciona una **visión más detallada** de los clips. En ella podemos ver la **duración relativa de cada clip** de audio y vídeo, nos **muestra** también **la cabeza de reproducción** y **las pistas de audio** y la **de títulos**. Como se puede deducir este modo de vista es el más adecuado siempre que estemos realizando operaciones de edición.



3 Cortar y dividir.

Para cortar y dividir una parte de un clip de vídeo **sitúa la cabeza de reproducción** en la posición donde quieres realizar la división. A continuación pulsa sobre el **icono Dividir** que está situado debajo de la ventana de **Vista previa**. Al hacerlo el clip se dividirá en dos partes y una de ellas aparecerá recuadrada en negro.



Si esta parte no te interesa puedes pulsar la tecla Borrar y quedará eliminada del espacio de trabajo. Si es la otra parte de la división la que no te interesa, pulsa sobre ella con el ratón. Con esto quedará seleccionada. A continuación puedes proceder de la misma forma que en el caso anterior.

La parte dividida de un clip (cualquiera de las dos), además de poder eliminarse, **puede también moverse a cualquier otra posición de la Línea de tiempo**, que no esté ocupada ya por otro clip. Esta función es muy interesante puesto que nos permite aprovechar una parte de un clip para usarla en otra secuencia.

MUY IMPORTANTE. Las operaciones de **cortar y dividir no afectan a la estructura del archivo de vídeo original**. Sin embargo, vuelvo a recordarte que MM trabaja con una estructura de carpetas virtual, las Colecciones. Esta carpeta hace referencia a otra real, que sí debe existir físicamente en el ordenador. Vuelvo a recomendarte que para esta carpeta real **NO utilices las carpetas comunes del sistema operativo** (*Mis documentos, Mis vídeos, etc.*), ni mucho el *Escritorio*. Si lo haces tendrás problemas. En su lugar créate una carpeta específica donde guardarás los clips de vídeo que vayan a formar parte de un proyecto.

3 Recortar clip.

El recorte de un clip es una **función similar a Cortar**, sin embargo tiene algunas diferencias con esta última función.

1 Sólo se puede **recortar** un clip **al inicio o al final del mismo** (no se pueden hacer recortes en mitad de un clip). Como puedes observar en las imágenes inferiores la función recortar se indica con un **cursor en doble flecha y dos cuadrados**. El recorte siempre se realiza en la dirección que indica la flecha con el cuadrado grande.



2 La parte "recortada" de un clip **no puede recuperarse para emplearla en otro punto** del proyecto.

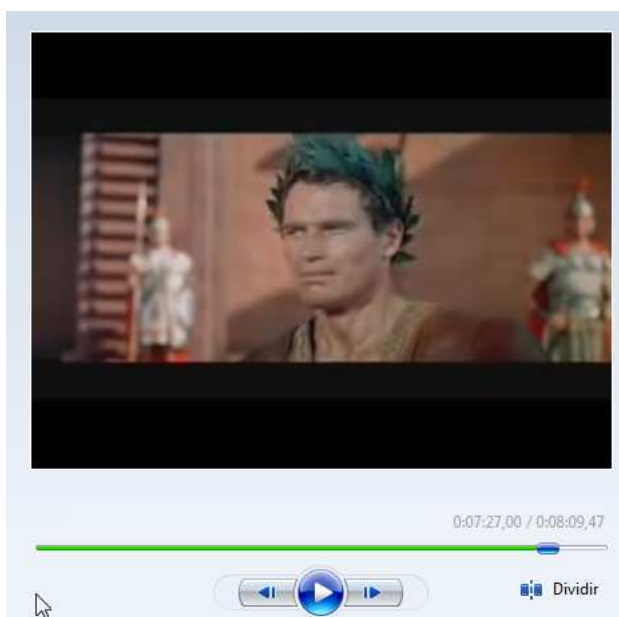
Aumentar el detalle de la Línea de tiempo (zoom) y la precisión

En todas las operaciones de edición, pero especialmente en *Cortar, Dividir o Recortar* es importante **fijar con precisión el punto donde se va a iniciar un proceso**.

La vista normal que presenta la Línea de tiempo **no es adecuada para estas operaciones** ya que la mayoría de las veces necesitaremos trabajar con un cuadro (*frame*) individual.

De forma gráfica **el punto exacto donde se encuentra la cabeza de reproducción lo podemos ver en la ventana de Vista previa**.

Para **aumentar el detalle** de la *Línea de tiempo* puedes utilizar la **herramienta de Zoom** (aumento o disminución).



Al aumentar el detalle **cualquier desplazamiento** que realices con la cabeza de reproducción **será tan pequeño como grande sea el aumento**; a la inversa, **el desplazamiento** que realices **con un zoom pequeño** será **tan grande como pequeño sea el zoom**. En otras palabras, con un **zoom pequeño** los **saltos de imagen** que muestra la Vista previa son **grandes**; con un **zoom grande** los **saltos de imagen** que muestra la Vista previa son **pequeños**.



Seleccionar con precisión un único cuadro.

A pesar de que la **herramienta de Zoom** nos permite afinar mucho en la posición dentro de un clip **en ocasiones** esto **no es suficiente**. Para estos casos podemos emplear la combinación de teclas **Alt + Flecha izq.** (o **Flecha der.**). Con ello **la cabeza de reproducción irá avanzando cuadro a cuadro**. Debes tener en cuenta que al utilizar esta opción **los cambios que mostrará la ventana de Vista previa serán casi imperceptibles**.

Esta función es de ayuda inestimable cuando se trata de realizar ediciones de muy buena calidad puesto que nos permite detectar (y eliminar) cualquier imperfección que pueda contener la grabación.

Práctica 8. [Envía esta práctica a tu tutor.]

1 Dentro de la **carpeta videos-mm** **créate otra** que llamarás **moviem-03**. **Descárgate** el archivo **mezclados.zip**. Puedes encontrarlo en la **carpeta parte-02\videos**.

2 **Descomprímelo** en la carpeta **moviem-03**. Encontrarás un archivo llamado **mezclados.wmv**.

3 **Abre MM**. Crea un **nuevo proyecto** que llamarás **recomponer**. **Importa** el archivo **mezclados.wmv** a la carpeta **Colecciones**. Como puedes ver es una locura de archivo en el que se han "colado" escenas de dos películas diferentes, *Tintín en el templo del sol* y *Golfus de Roma*. Puedes **familiarizarte con el clip de vídeo** reproduciéndolo desde la **Vista previa** (su duración es de 3 minutos y 29 segundos).

4 **Inserta el archivo** en el proyecto (vista **Guión gráfico**); después **cambia a modo** de vista **Línea de tiempo**.

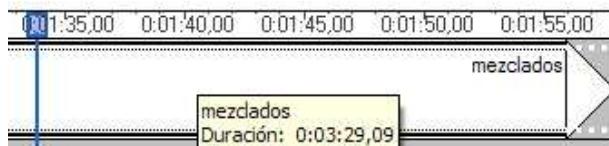
5 **No realices ningún cambio** en el modo de presentación de la **Línea de tiempo** (usar zoom, por ejemplo) o de lo contrario las indicaciones que te dé serán incorrectas.

El objetivo de la práctica es **eliminar las escenas de la película Golfus de Roma preservando las de Tintín en el templo del sol**.

Golfus de Roma © by Metro Goldwin Mayer, 1966.

Tintín en el templo del sol © Buena Vista Home Entertainment, 2001

6 Sitúa la **cabeza de reproducción** alrededor de **un minuto y 30 segundos** del clip de vídeo.



7 Salvo que te hayas acercado mucho al límite entre escenas **estarás todavía en la secuencia de Tintín**. Ahora debemos **localizar con exactitud en qué tiempo termina esta escena y comienza la de Golfus**. Para ello vamos a **utilizar los controles de desplazamiento cuadro a cuadro** de la ventana de **Vista previa**.



En la imagen superior puedes **ver estos controles (enmarcados en rojo)** y, además, el **indicador de posición** de la cabeza de reproducción **en la duración del clip** de vídeo.

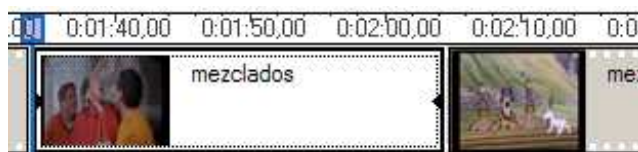
8 Pulsa sobre el **control de posición derecho** para ir avanzando. Al tiempo que lo hagas la cabeza de reproducción irá avanzando también. Debes **avanzar hasta que en la ventana de Vista previa veas que has saltado de una escena (Tintín) a otra (Golfus)**.

9 Pulsa en el botón de la herramienta Cortar de la ventana de Vista previa. El clip de vídeo se dividirá en dos, exactamente por el punto en el que se encontraba la cabeza de reproducción.



10 **Desplaza la cabeza de reproducción** (pulsando sobre ella y arrastrando) hasta **localizar el final de la escena de Golfus** (también puedes pulsar el botón de reproducción de la ventana de Vista previa y pararla cuando hayas llegado, más o menos, al punto de unión). **Procede como en el punto 9 para cortar** el final de la escena de **Golfus**.

11 La escena de **Golfus** estará separada de la de **Tintín** y **aparecerá enmarcada con un recuadro negro** (si no lo está pulsa sobre ella y aparecerá). **Pulsa la tecla Supr.** (en el teclado) y la escena de **Golfus quedará eliminada de la secuencia de vídeo**.



12 Elimina el resto de las escenas de *Golfus*. Para ahorrarte un poco de trabajo te diré que los **puntos de transición están en** (inicio y fin): **2:04,80 y 2:10,00; 2:14,80 hasta el final.**

Cuando hayas finalizado **guarda el proyecto**, con el mismo nombre, en la **carpeta *moviem-03***.

Práctica 9. [Envía esta práctica a tu tutor.]

1 Descárgate el archivo ***sec-tintin-01***, que podrás encontrar en la carpeta ***parte-02\videos***. **Descomprímelo** en la carpeta ***moviem-03***.

2 En esta carpeta tendrás ahora **tres archivos** más ***tintin-5, 6 y 7*** (con extensión *WMV*). Son las secuencias que faltaban en la práctica anterior (sustituidas por las de *Golfus*).

3 Abre *Movie Maker* y **recupera** el proyecto ***recomponer***. **Importa las nuevas secuencias** a la carpeta *Colecciones*.

4 **Inserta las secuencias** (modo *Guión gráfico*) en el proyecto.

5 Con las **funciones *Cortar y Pegar*** **recompón** la secuencia entera de ***Tintín en el templo del sol***.

6 **Guarda el proyecto con el mismo nombre y la misma carpeta.**

Sonido y música.

Añadir una banda sonora (locución, música o ambas) a un clip de vídeo es otra de las tareas comunes en la edición de vídeo.

En *Movie Maker* este proceso es muy sencillo y sigue los mismos pasos y criterios que la inserción de un clip de vídeo en el espacio de trabajo.

En el caso de la música o el sonido prácticamente todo el trabajo será tuyo, al programa lo único que tendrás que proporcionarle es el producto final. Aunque el tema ya lo hemos tratado en el apartado correspondiente, **debes recordar que la música tiene su significado y su lenguaje propio**. Por lo tanto la selección musical debe ser acorde con la narración visual.

Por otro lado debes recordar que, normalmente, **los temas musicales están sujetos a copyright y, por lo tanto, no puedes utilizar temas comerciales sujetos a esta condición en tus producciones de vídeo**. También este tema lo hemos tratado en el apartado correspondiente por lo que remito a él. Sólo decirte que no estropees el trabajo de muchos días sólo por querer que la banda sonora, de ese vídeo genial que has hecho, sea la del grupo de moda. Puede que un día quieras (o te pidan) publicar ese vídeo. No será posible si no cuentas con la autorización, por escrito, de los propietarios de la banda sonora (algo que seguramente no conseguirás).

1 Importar los archivos de audio

Previamente copia todos los archivos de audio que vayas a utilizar en la carpeta que habrás creado al efecto. A continuación selecciona Archivo > Importar a Colecciones. En la ventana que se abre selecciona la carpeta, el archivo (o archivos) y pulsa Importar. El archivo de audio se añadirá a la ventana del proyecto

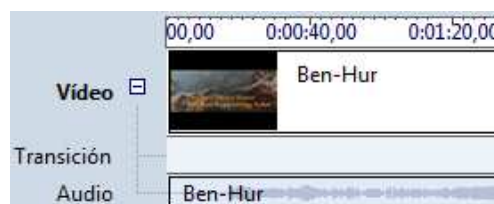
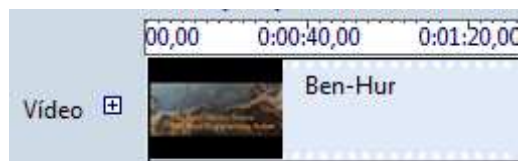
Movie Maker permite importar un número de formatos de audio bastante amplio por lo que no tendrás problemas con ello. Sin embargo mi recomendación es que utilices formatos estándar (WAV o MP3)

Posibles efectos con MP3.

A pesar de lo que te decía anteriormente **puede suceder que algunos archivos, en formato MP3, no funcionen correctamente en MM (e incluso lleguen a "colgar" el programa)**. Este defecto, **en caso de que te suceda, no tiene solución y el arreglo pasa por convertir el archivo MP3 problemático a otro formato (WAV o WMA)**

2 Añadir el archivo de audio.

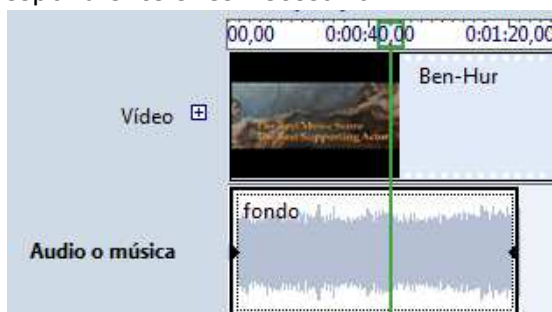
El audio **no se puede añadir en modo Guión gráfico (aunque si lo haces MM te informará de ello y cambiará a modo Línea de tiempo)**. Por otra parte, **debes distinguir entre la pista de audio del proyecto y la pista de audio de los clips** de vídeo que tengas insertados en él. **Esta última pista de audio, normalmente, no está visible**. Para verla **pulsa sobre el signo (+)** que aparece en la pista de vídeo (en modo **Línea de tiempo**).



Para añadir el archivo de audio selecciónalo en la ventana de **Colecciones** y **arrástralo** a la **Línea de audio del proyecto**. También puedes seleccionarlo, pulsar botón derecho del ratón y seleccionar la **opción Agregar a la escala de tiempo**.

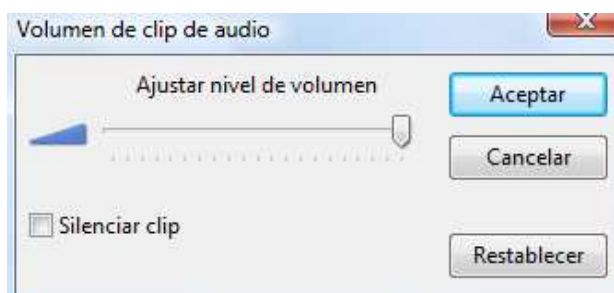
3 Cortar, dividir y ordenar audio.

Una vez tengas el audio en su pista correspondiente (Audio o música) **puedes realizar sobre él las mismas acciones que sobre un clip de vídeo**. Repasa el apartado correspondiente si es necesario.



4 Ajustar el volumen de audio.

Este ajuste **sólo actúa sobre todo el audio** del clip. Para ello pulsa, con el **botón derecho del ratón**, sobre la **pista de audio** del proyecto. Selecciona la **opción Audio**. En la ventana que se abre **utiliza el control deslizante** para ajustar el volumen. Además del ajuste general también puedes aplicar **un desvanecimiento de entrada**



(**Fade-in**) o **de salida (Fade-out)** al archivo de audio seleccionado. Para ello, **pulsa** el **botón derecho** del ratón sobre él y selecciona la **opción Fundido de entrada**, para un **Fade-in**, o **Fundido de salida**, para un **Fade-out**.

Para ser sincero **estas funciones no son demasiado efectivas en MM** por lo que te recomiendo que las utilices si no tienes más remedio.

De cualquier forma es mejor que cualquier efecto o transformación en el archivo de audio lo realices en el editor de audio correspondiente (teniendo en cuenta su ubicación en el proyecto).

Práctica 10.

1 Descárgate el archivo *aranas-01.zip*, créate una carpeta que llamarás *moviem-04*. Descomprime el archivo anterior en dicha carpeta.

2 En el archivo encontrarás una serie de **imágenes numeradas** (de 01 a 08) y un **archivo de Word** (*las_aranas.doc*). El **objetivo** de la práctica es **realizar un clip de vídeo**, cuyas características veremos después, **en base a las imágenes**, al que **añadirás una pista de audio formada por la locución del texto de Word**.

3 El **proceso a seguir** en la práctica (crear primero vídeo y después sonido o a la inversa) **es indiferente**. **Sin embargo**, puesto que deberás ajustar la duración de las imágenes todo lo posible a la narración, **parece lógico crear primero el archivo de sonido**. **Abre** pues el editor **Audacity** y **graba**, con un micrófono, **el texto del archivo de Word**. (Si realizas una lectura pausada y sin apresurarte lograrás que esa lentitud te sirva como ayuda a la hora de ajustar la duración de las imágenes). **Guarda el archivo en formato WAV y con las características usuales** (revisa el módulo si es necesario), con el **nombre sonido-aranas** y **en la carpeta que has creado** anteriormente.

4 **Abre Movie Maker**. **Importa las imágenes y el archivo de sonido** que contiene la carpeta *moviem-04*. **Guarda el proyecto**, con el **nombre aranas-pr**, en la carpeta *moviem-04*.

5 Continuamos con la edición. **Inserta las imágenes, según el orden en que aparecen en el documento de Word**, en MM (vista **Guión gráfico**). A continuación **inserta el archivo de sonido** que has creado anteriormente. **Guarda el proyecto** con el mismo nombre y en la misma carpeta.

6 **Lee lo expuesto en el siguiente apartado Crear transiciones**. Es el momento de seguir las indicaciones e incorporar títulos y transiciones.

7 Sitúate en **vista modo de Línea de tiempo**. Con ayuda de cualquiera de controles disponibles (reproducción, cabeza de reproducción manual, etc.) **haz un pase previo del archivo de vídeo**. El objetivo de este pase es que te fijes en la **sincronización entre la locución y la imagen que la ilustra**. No es que tengas que realizar un ajuste, entre audio y vídeo, al segundo pero sí **es conveniente que pueda verse una relación inequívoca entre la imagen y el sonido**. **Ajusta** pues **la duración de las imágenes para conseguir este objetivo** (revisa el apartado correspondiente si es necesario).

8 Una vez que hayas logrado unos ajustes correctos **guarda el proyecto con el mismo nombre y en la misma carpeta**. Cierra *Movie Maker*.

Práctica 10.1

1 Abre **Movie Maker**. Recupera el proyecto **sobre-audio** de la carpeta **moviem-02**. Es tu proyecto de vídeo sobre audio, que realizaste en la **práctica 7**. Abre, imprime o recupera el **Parte de sonido y doblaje** que utilizaste en esa práctica.

2 Lee lo expuesto en la en el siguiente apartado **Crear transiciones**. Es el momento de seguir las indicaciones e incorporar títulos y transiciones.

2 Siguiendo tus propias indicaciones en el *Parte*, **ajusta la duración de las imágenes** para que coincidan con los pasajes musicales, entradas concretas en un pasaje, transiciones musicales, etc. **En este caso**, puesto que **se trata de una realización personal** no te doy más indicaciones. **Realiza**, eso sí, las **vistas previas** necesarias **para comprobar** que los **ajustes** responden a tus expectativas.

3 Una vez que los ajustes sean correctos **guarda el proyecto con el mismo nombre y en la misma carpeta**.

Crear transiciones.

Las transiciones están destinadas a facilitar el cambio suave entre las diferentes escenas (clips de vídeo) **que pueda contener un proyecto**; mientras que **los efectos introducen un tipo de variación en la imagen de un clip de vídeo**.

Estas dos funciones **tienen un objetivo "artístico"** y su uso depende del gusto o de las intenciones del realizador. No obstante, debes tener en cuenta que:

Transiciones y efectos son elementos que introducen distracción.

El uso indiscriminado de una y otro transformarán un buen clip de vídeo en una producción basura.

Por introducir transiciones y efectos no eres mejor realizador. Al revés, puesto que los elementos que estás introduciendo no tienen la más mínima originalidad.

Como resumen. Te aconsejo que emplees estas funciones con mucha moderación, sólo cuando sea estrictamente necesario y que elijas aquellas cuyo impacto visual sea más imperceptible.

Transiciones y Efectos.

Un **efecto** es una **modificación de alguna de las características de la imagen original** en un clip de vídeo. El efecto se aplica siempre a clips individuales.

Una **transición** es el **paso de una secuencia a otra de forma escalonada**. Las transiciones, por lo tanto, **necesitan dos clips de vídeo contiguos** para poder funcionar.

Efectos.

Movie Maker incluye una selección de efectos a la que puedes acceder desde el **menú Herramientas > Efectos de vídeo** o desde las opciones de la ventana de edición **Editar película > Ver efectos de vídeo**.

Al seleccionar cualquiera de las opciones mencionadas te aparece una ventana donde se muestran los efectos incluidos en el programa. Si pulsas sobre una de las miniaturas podrás ver cómo actúa en la **Vista previa**.

2. Editar película

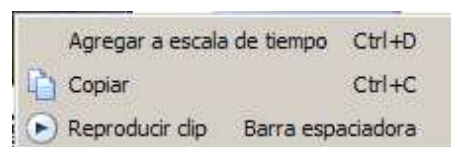
Mostrar colecciones
Ver efectos de vídeo
Ver transiciones de vídeo
Crear títulos o créditos
Crear AutoMovie

Añadir un efecto.

Simplemente **selecciona el clip** al que le vas a aplicar el efecto, **el efecto** deseado y a continuación **pulsa el botón derecho del ratón** y **selecciona Agregar a escala de tiempo**. También puedes pulsar sobre el efecto deseado, y sin soltar el botón, arrastrarlo a la Línea de tiempo y soltarlo sobre el clip de vídeo al que deseas aplicar el efecto.

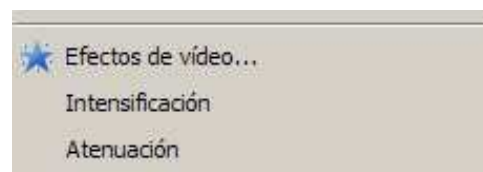
Como es obvio, a un clip se le puede añadir más de un efecto. Algo que no te recomiendo a menos que quieras convertir el archivo de vídeo en un pastiche imposible de digerir.

Un **efecto añadido** a un clip se muestra con el **icono de una estrella** encima del clip de vídeo.



Aplicar un desvanecimiento (entrada o salida).

Aunque esta función puede realizarse mediante uno de los efectos comunes también puede hacerse, de forma más rápida, desde la propia Línea de tiempo. Para ello basta con **seleccionar el clip de vídeo** adecuado. A continuación pulsa el **botón derecho del ratón**. En la ventana que se abre selecciona la **opción Intensificación**, para aplicar un **desvanecimiento de entrada**, o **Atenuación**, para un **desvanecimiento de salida**. Como en el caso anterior **ambos efectos se pueden aplicar, de forma simultánea**, a un mismo clip.



Eliminar efectos.

Si por cualquier razón quieres eliminar un efecto que has aplicado a un clip de vídeo la forma más sencilla de hacerlo (sin recurrir a la **opción Deshacer** del menú Edición) es **pulsar con el botón derecho del ratón** sobre el clip y **seleccionar la opción Efectos de vídeo**.

Al hacerlo se abrirá una ventana donde se mostrarán todos los efectos que tienes aplicados sobre ese clip.



Para quitar un efecto selecciónalo en la ventana **Efectos mostrados** y pulsa el **botón Quitar**.

Superponer clips (*overlap*).

La **superposición de clips** (*overlapping*) es una función muy poco documentada en *Movie Maker*, y sin embargo es de gran utilidad.

Cuando tenemos varias secuencias de vídeo en la *Línea de tiempo*, **aunque los cortes se hayan realizado son sumo cuidado**, estas, en realidad, están separadas por un ligero espacio en blanco.

Para evitar que estos saltos se noten solemos recurrir a las transiciones. Pero, a su vez, estas transiciones pueden introducir efectos poco deseables.

Así pues, una forma elegante de prescindir de las transiciones y conseguir efectos de unión de apariencia profesional consiste en utilizar la **función de Superposición (*overlap*)**. La forma de realizarla es muy sencilla.

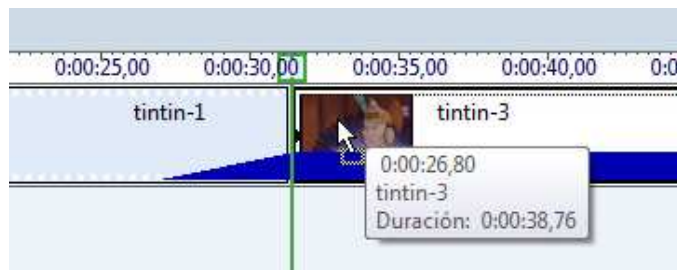
1 Para esta función, como es obvio, **necesitamos tener dos secuencias de vídeo contiguas**.



2 Sólo podemos superponer las secuencias situadas a la derecha de otra. Por ejemplo, en la imagen de arriba podríamos superponer tintin-3 a tintin-1 pero no al revés.

3 Para realizar la superposición, **selecciona la secuencia adecuada** y **sitúa el cursor** del ratón **dentro de ella**. El icono del ratón cambiará a la forma de la mano, como puedes ver en la imagen de ejemplo superior.

4 Pulsa sobre la secuencia seleccionada y, sin soltar, arrastra lentamente una secuencia sobre la otra. Observarás que en la parte inferior de la secuencia que arrastras aparece una línea azul, que se inicia en punta y va aumentando su grosor.

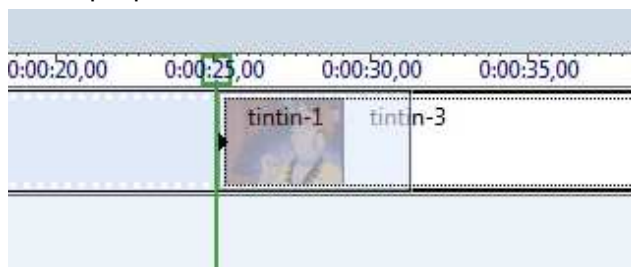


La punta de la línea indica el inicio de la transición que acaba cuando la línea alcanza su grosor normal.

Esto es importante ya que, una vez que la punta triangular de la línea se ha introducido del todo en la primera secuencia (como puedes ver en la imagen de ejemplo), no tiene ningún sentido prolongar la transición.

Cuanto menos esté introducida la punta triangular en la primera secuencia más breve será la transición.

5 Cuando hayamos acabado de aplicar la superposición, soltamos el botón del ratón y observaremos, entre los dos clips, una parte diferenciada que indica el tiempo durante el que se aplica el paso superpuesto de una secuencia a otra.



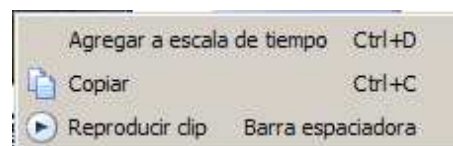
Transiciones.

Las transiciones son como hemos dicho una forma de enlazar dos clips, consecutivos, de manera que el paso de uno a otro se produzca de una manera gradual. *Movie Maker* nos ofrece una selección de transiciones listas para utilizar en los proyectos.

Para acceder a la lista de transiciones puedes hacerlo desde el **menú Herramientas > Transiciones de vídeo** o desde las opciones de la ventana de edición **Editar película > Ver Transiciones de vídeo**. Como en el caso de los efectos una nueva ventana te muestra las transiciones disponibles. Si pulsas sobre una de las miniaturas, y después sobre el botón Play de la ventana de Vista previa, podrás ver cómo actúa.

Añadir una transición entre dos clips.

Recuerda que la primera condición es que los clips sean consecutivos. Para insertar la transición sitúa la cabeza de reproducción en el punto de unión de ambos clips. A continuación selecciona la transición deseada, **pulsa el botón derecho del ratón y selecciona *Agregar a escala de tiempo***. También puedes pulsar sobre la transición y sin soltar el botón, arrastrarla a la Línea de tiempo y soltarla sobre la línea de unión de ambos clips (si intentas situarla en cualquier otro punto no te dejará).



Las transiciones se insertan en una pista especial, la ***pista de Transición***. Cuando trabajes con transiciones **acostúmbrate a utilizar el zoom** en la ***Línea de tiempo*** de lo contrario será difícil localizar y manejar las transiciones.



En la imagen de ejemplo puedes observar una transición en la pista correspondiente y además un recuadro de color gris claro entre los dos clips de vídeo que une. Las transiciones se aplican a partes iguales en el clip de finaliza y en el que comienza.

El *croma-key*.

Es la **técnica de sustitución de color** (normalmente verde o azul) **por una imagen fija o vídeo en movimiento**. Con ella podemos crear diversos efectos de vídeo o crear platos virtuales. La persona (u objeto) se sitúa sobre un fondo de un color sólido, generalmente verde o azul, y luego el color usado se elimina y se inserta en su lugar una imagen o vídeo. La persona no debe llevar objetos o ropa del mismo color del fondo, ya que sería borrado. Es una técnica muy utilizada en películas, programas y publicidad.

Desgraciadamente **el *croma-key* es una técnica compleja, difícil y muy cara** (un *croma-key* profesional para televisión ronda los 4500 €).

Sin embargo, **podemos realizar *croma-keys* sencillos** con un poco de imaginación, mucho trabajo y algunos efectos para *Movie Maker*.

Debes tener en cuenta que, en su sentido más amplio, **el *croma-key* es una técnica que no sólo afecta a la edición sino también al rodaje o filmación**. Si esta parte no se ha realizado con unas condiciones mínimas de nada servirá (salvo para estropear secuencias) que apliques efectos de *croma* a un vídeo.

1 Así pues, durante el proceso de filmación hay que tener **cada uno de los planos bien estudiado**, especialmente **en lo que a condiciones de luz se refiere**.

Debes evitar, hasta lo imposible, **que se produzcan reflejos** en las telas que actúan de fondo; **no debe de haber ninguna sombra** en ellas; **la iluminación debe ser uniforme** y coherente. Y finalmente **los actores (u objetos) no deben llevar ninguna prenda cuyo tono de color se asemeje al del fondo**.

2 **Los fondos**. El fondo del *croma-key* **suele ser una pantalla opaca, de un solo color** (verde o azul) **mate**.

Truco.

Puedes hacerte pantallas de croma empleando grandes superficies de papel de embalaje, pintado con un spray mate del color adecuado y montado sobre un soporte (un marco de madera, por ejemplo). El papel debe estar tensado (hasta casi romperse) para evitar que las arrugas formen sombras.

3 **La iluminación** del fondo se suele hacer con **dos luces laterales, una luz frontal y una sobre el escenario** (sobre todo si vas a trabajar a nivel del suelo).

Recuerda. **La luz debe ser uniforme en todas las partes del fondo**. Y lo más importante: no se te ocurra intentar un *croma-key* con lámparas de incandescencia normales y corrientes.

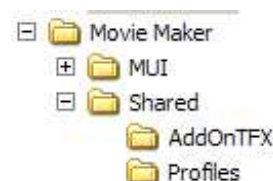
4 Respecto de la cámara. Procura **emplear una cámara de calidad**. Las cámaras "normalitas" sólo servirán para martirizarte ya que no están pensadas para esto.

Y para finalizar... nunca esperes que te salga todo a la perfección.

El *croma-key* en la edición.

Para poder **realizar efectos de *croma-key*** en *Movie Maker* necesitamos **instalar unos filtros** especiales que se encargarán de realizar estos efectos.

Los **efectos y transiciones**, en *Movie Maker*, **se guardan en la carpeta**:



`C:\Archivos de programa\Movie Maker\Shared\AddOnTFX`

Por lo tanto, **antes de instalar los archivos de filtro** para el *croma-key*, **debes comprobar que la carpeta *AddOnTFX* existe** en tu ordenador. **Si no es así créala**.

1 **Descárgate** el archivo ***efectos.zip***, que encontrarás en la **carpeta *parte-02\efectos-es***. **Descomprímelo** en una carpeta que, por ejemplo, puedes llamar ***efectos-mm***. En esa carpeta **encontrarás un archivo** llamado ***bluescreen.xml***. **Cópialo y pégalo en la carpeta**:

`C:\Archivos de programa\Movie Maker\Shared\AddOnTFX`

2 Abre *Movie Maker*. Sitúate en la **pestaña Editar película** y selecciona la **opción Ver transiciones de vídeo**. Entre las transiciones **encontrarás** una que se llama **Bluescreen**.



Barrido, normal derecha



Bluescreen

3 Para **utilizar el croma-key** hacemos lo siguiente.

3.1 Inserta en la *Línea de tiempo* la **secuencia de vídeo que servirá de fondo** (asegúrate que dura más que la otra).

3.2 Inserta, en la *Línea de tiempo* la **escena filmada con fondo azul**.

3.3 Sitúate en *Transiciones*, selecciona **Bluescreen** y **arrástrala** hasta situarla entre los dos clips.

3.4 Selecciona la **secuencia con fondo azul**, realiza una **superposición completa** con la primera escena.

Si ahora realizas una vista previa podrás ver la secuencia de fondo por debajo de las áreas de la secuencia con fondo azul.

Crear títulos.

Los títulos es uno de los elementos que pueden ser añadidos durante el proceso de edición de un clip de vídeo. Su **utilidad** es muy variada; pueden **servir como introducción, como apoyo a la narración, como instrucciones**, etc.

Los títulos, en *Movie Maker*, son sencillos de utilizar pero con pocas posibilidades para la creatividad ya que la mayoría de las funciones que podemos realizar con ellos están ya pre programados.

1 Seleccionar la ubicación del Título.

En el **menú Herramientas** selecciona **Títulos y créditos**. En la parte izquierda de la pantalla te aparecerán una serie de opciones. Como puedes observar la función de cada una

Añadir [título al principio](#) de la película.

Añadir [título antes del clip seleccionado](#) en la escala de tiempo.

Añadir [título en el clip seleccionado](#) en la escala de tiempo.

Añadir [título después del clip seleccionado](#) en la escala de tiempo.

Añadir [créditos al final](#) de la película.

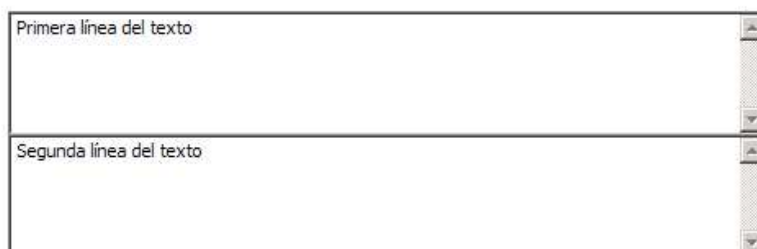
de ellas es lo bastante descriptiva como para no necesitar comentarios adicionales.

2 Añadir el texto.

Selecciona una de las opciones. Al hacerlo la pantalla cambiará al modo de inserción de texto. Como puedes observar en la imagen de ejemplo puedes escribir el texto en los recuadros correspondientes. Ten en cuenta que este es el modo de edición de texto por defecto pero lo puedes modificar para que sólo haya una línea de efectos. Tampoco debes preocuparte por la colocación del texto. MM irá realizando, de forma automática, los saltos de línea necesarios para ajustar el texto a la ventana de vídeo.

Escriba el texto del título

Haga clic en 'Listo' para añadir el título a la película.



[Listo, añadir título a la película](#)

[Cancelar](#)

A medida que vayas escribiendo el texto puedes observar su efecto en la pantalla de **Vista previa**.

Una vez que hayas acabado de escribir el texto si estás conforme con él puedes pulsar sobre el *enlace Listo, añadir título a la película* o cancelarlo y volver a la ventana anterior, pulsando sobre el *enlace Cancelar*.

3 Personalizar el Título.

Puedes cambiar el formato y el tipo del título. Para ello, dentro del **apartado Más opciones**, pulsa sobre el **enlace Cambiar la animación del título**. Al hacerlo cambiará a una nueva ventana de selección.

Más opciones:

[Cambiar la animación del título](#)

[Cambiar la fuente y el color del texto](#)

En este cuadro de selección puedes elegir la animación que se aplicará al Título. Si mueves la barra deslizante podrás acceder a diferentes opciones clasificadas según el estilo del Título.

Nombre	Descripción
Títulos, dos líneas	
Atenuar y resaltar	Resaltar, pausa, atenuar
Volar hacia dentro, atenuaciones	Volar hacia dentro desde la izq...
Volar hacia fuera	Resaltar, pausa, volar hacia fu...
Volar hacia dentro, hacia fuera	Volar hacia dentro desde la izq...
Títulos en movimiento, superpuestos	Títulos transparentes solapados
Esquema detallado	Acerca, el contorno explota fu...
Volar hacia dentro, izquierda y derecha	Volar hacia dentro, izquierda

Por ejemplo, observarás que puedes seleccionar efectos para **Títulos de una línea**, para **Títulos de dos líneas** o para **Títulos de Créditos**. Para ver el efecto de cada una de las opciones no tienes más que seleccionarla, la ventana de Vista previa te mostrará el efecto de animación que se aplica al título.

Una vez seleccionado un efecto de animación puedes **aplicarlo definitivamente (Listo añadir título a la película)**, **volver a la edición de texto** si quieres añadir algo más (**Editar el texto del Título**) o **seguir personalizando el Título (Cambiar la fuente y el color del texto)**.

4 Personalizar fuente y color de texto.

Accederás a estas funciones de edición al pulsar sobre el enlace Cambiar la fuente y el color del texto.



Como puedes observar los controles de esta opción son muy similares a los que podemos encontrar en Word y realizan las mismas funciones, por lo tanto no entraremos en su descripción. En todo caso decirte que el **control de Transparencia** hace que el texto del título sea totalmente opaco (el texto ocultará la imagen que tenga debajo), en la posición 0%; o bien con una cierta transparencia (hasta ser total, en 100%) con lo que se podrá apreciar, con más o menos definición, la imagen que haya tras él.

Una vez que tengas todas las **opciones del Título definidas** pulsa el enlace **Listo añadir el título a la película** para que este se incorpore al clip de vídeo.

Fíjate que **los Títulos se incorporan**, dentro de la *Línea de tiempo*, **a una pista especial**, la **pista de Título superpuesto**. Y además se sitúan, dentro del clip de vídeo, **en la posición actual que tenga la cabeza de reproducción**. Obviamente, **puedes cambiar la posición de un Título** pulsando sobre él y **arrastrándolo a su nueva posición**. También resulta obvio que **dentro de un clip puedes tener tantos Títulos como quieras**.

Práctica 11. Voluntaria

1 Inserta en tu **proyecto de las arañas** las **transiciones y títulos** que desees. Debes recordar que **un vídeo no está destinado a la lectura ni**, por supuesto, **debe ser un pase de caleidoscopio**. Ten en cuenta esto a la hora de realizar esta práctica.

Puedes insertar los títulos que desees así como los tipos de transición que más te gusten. En este caso **la duración de cada transición no puede ser superior a 2 segundos**.

2 Cuando hayas completado el proceso **guarda el proyecto** con su mismo nombre y en la misma carpeta.

Práctica 11.1. Voluntaria

1 Inserta en tu **proyecto de vídeo sobre audio** las **transiciones y títulos** que desees. Debes recordar que **un vídeo no está destinado a la lectura ni**, por supuesto, **debe ser un pase de caleidoscopio**. Ten en cuenta esto a la hora de realizar esta práctica.

Puedes insertar los títulos que desees así como los tipos de transición que más te gusten. En este caso **la duración de cada transición no puede ser superior a 2 segundos**.

2 Cuando hayas completado el proceso **guarda el proyecto** con su mismo nombre y en la misma carpeta.

Exportar vídeo

Una vez que hemos editado el vídeo lo exportaremos a otro archivo. En esta exportación podemos utilizar diferentes formatos y tamaños de acuerdo con el destino que pensemos dar a nuestro vídeo. Por ejemplo, si pensamos distribuir el vídeo a través de Internet necesitaremos utilizar un formato comprimido, mientras que si su destino es la distribución mediante un soporte de almacenamiento (o la simple proyección) podremos seleccionar un formato de alta calidad.

1 Guardar el archivo de vídeo editado.

Una vez que has finalizado la edición selecciona **Archivo** > **Publicar película**. También puedes seleccionar directamente la opción necesaria en el **apartado Tareas** > **Publicar en**.



Opciones de publicación.

Este equipo. Es la **opción por defecto**. Seleccionándola el programa crea un archivo de vídeo, con las opciones que se elijan, en una carpeta del ordenador. Posteriormente ese archivo podrá utilizarse para crear un DVD u otras opciones.

DVD. El programa **grabará, directamente sobre un DVD, el archivo de vídeo generado**. Es una **opción que no debes utilizar** porque consume una gran cantidad de tiempo y de recursos del ordenador. Si falla el procedimiento se estropeará el DVD.

CD grabable. Igual que en el caso anterior. Sólo que en este el tipo de archivo será diferente. **Tampoco utilices esta opción.**

Correo electrónico. El nombre es muy poco afortunado. **En realidad se trata de un archivo para publicarse en Internet** (con extensión *WMV*). Se le aplica una elevada tasa de compresión (cerca de 10) con lo que la calidad final es bastante mala.

Cámara de vídeo digital. Esta opción te **permite guardar el archivo** generado **en una cámara de vídeo** que debe estar correctamente **conectada al ordenador** (en este caso la cámara actúa como elemento de entrada y no de salida como es lo habitual).

¿Dónde desea publicar la película?



En la ventana que se abre **selecciona Este equipo**. Pulsa **Siguiente**.
Escribe el **nombre** de tu vídeo y **selecciona la carpeta** donde se guardará. Pulsa **Siguiente**.

En la imagen de ejemplo observa el nombre (ficticio) que le hemos asignado al archivo de vídeo y recuerda lo que venimos diciendo sobre los nombres de los archivos.

Asigne un nombre a la película que está publicando.

Nombre de archivo:

Publicar en:

2 Seleccionar la calidad de vídeo.

Una vez que hemos completado los datos de la pantalla anterior se nos abre otra ventana donde **definiremos con qué calidad se guardará el vídeo** exportado.

Elija la configuración de la película

La configuración seleccionada determina la calidad y el tamaño de archivo de la película:

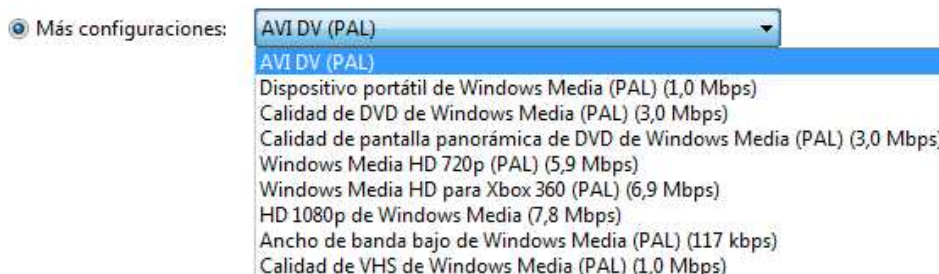
- Mejor calidad para reproducir en mi equipo (recomendado)
- Comprimir a:
- Más configuraciones:

Cada una de las opciones tiene unas **características que se muestran en la ventana informativa (en la parte inferior de esta pantalla)**. Como puedes observar en la imagen de ejemplo, tendremos un archivo de vídeo en formato de Windows Media, con velocidad de transferencia variable, a 720 x 576 (pantalla completa), aspecto 4:3 y 25 fotogramas por segundo (según la norma PAL).

Configuración de la película

Tipo de archivo: Vídeo de Windows Media (WMV)
Velocidad de bits: Velocidad de bits variable
Tamaño de pantalla: 720 x 576 píxeles
Relación de aspecto: 4:3
Fotogramas por segundo: 25

En lugar de aceptar la opción por defecto (**Mejor calidad para reproducir en mi equipo**), podemos marcar la **casilla Más configuraciones**, desplegar el cuadro de opciones y seleccionar una de ellas.



NOTA. Las opciones que muestra la imagen son sólo a título informativo y pueden variar según el sistema operativo que estés utilizando.

De **estas opciones no todas son aptas para nuestros propósitos**. A modo de ejemplo (para que veas como varían los parámetros finales del archivo) seleccionaremos la primera opción **AVI DVD (PAL)**.

En este caso, como puedes observar en la imagen de ejemplo, las características son muy diferentes del caso anterior.

En primer lugar el formato de archivo ya no es *Windows Media (WMV)* sino *AVI* que, como sabes, es un formato de mayor calidad.

Configuración de la película	Tamaño del archivo
Tipo de archivo: Audio y vídeo intercalado (AVI)	Espacio necesario estimado: 1016,72 MB
Velocidad de bits: 28,6 Mbps	Espacio estimado de disco disponible en la unidad C: 37,70 GB
Tamaño de pantalla: 720 x 576 píxeles	
Relación de aspecto: 4:3	
Fotogramas por segundo: 25	

La velocidad de transferencia en bits es muy superior mientras que el resto de los parámetros permanecen invariables.

Para que aprecies más las diferencias con el caso anterior he incluido en la imagen otra de las ventanas informativas. En ella podemos ver **el tamaño, aproximado, del archivo de vídeo final...** que **es de más de 1 Gbyte**, cuando **cada archivo** por separado **no llega ni a la mitad de esa cantidad**. Con esto puedes hacerte una idea de la calidad con la se guardará el archivo.

En este punto quiero hacerte una aclaración. **El hecho de crear un archivo de vídeo con alta calidad NO significa que vaya a mejorar la calidad inicial de los archivos originales. Lo único** que quiere decir es **que**, como mucho, **no empeorará**. Por esta razón, en apartados anteriores, te he insistido que **la única manera de obtener calidad en una producción de vídeo es haciendo que los archivos originales la tengan**.

Una vez que hemos definido la calidad del archivo de vídeo **pulsa Publicar** y se iniciará el proceso de renderización del archivo de vídeo.

Publicando la película...



Quedan 2 minutos

No te hagas ilusiones sobre el tiempo que aparece en la imagen de ejemplo. Cuando se trate de una producción real de unos 30 minutos o más de duración, en formato *AVI*, con música, efectos, títulos, transiciones y otros el tiempo será muy superior. De hecho para una producción como la que te pongo como ejemplo **el proceso de creación del archivo podría extenderse a varias horas** (en función de la calidad del ordenador donde la estás realizando).

Práctica 12.

1 Abre *Movie Maker*. Recupera el proyecto **recomponer** de la carpeta **moviem-03**.

2 Comprueba que tienes todos los archivos de vídeo.

3 En el apartado **Finalizar película** selecciona la **opción Guardar en el equipo**. En la **ventana que se te abrirá** dale un **nombre al archivo de vídeo**. En nuestro caso lo llamaremos **tintin** (sin acentos, recuerda). **Guardarás el archivo** en la carpeta **moviem-03**, selecciona pues esta carpeta con ayuda del **botón Examinar**.

3. Finalizar película

Guardar en el equipo
Guardar en CD
Enviar por correo electrónico
Enviar al Web
Enviar a cámara DV

4 Pulsa el **botón Siguiente**. En la nueva pantalla que se abrirá selecciona el **ajuste para guardar**. Lo normal es que tengas algo parecido a la imagen inferior, pero puede suceder que, **si ejecutas Movie Maker desde un sistema diferente a Windows XP**, el nombre de las opciones sea diferente o tengas más de una.

Mejor calidad para reproducir en mi equipo (recomendado)
[Mostrar más opciones...](#)

5 Pulsa el **botón Siguiente** y se **iniciará el proceso de guardar** el archivo. Cuando haya finalizado **minimiza Movie Maker** y comprueba que, en la **carpeta moviem-03**, tienes un **archivo** con el nombre **titin.wmv** (la extensión *wmv* puede no aparecer según cómo tengas configurado el Explorador de Windows).

Práctica 13. [Envía esta práctica a tu tutor.]

- 1 Abre *Movie Maker*. Recupera el proyecto **aranas-pr** de la carpeta **moviem-04**.
- 2 Comprueba que tienes todos los archivos de vídeo.

3 En el apartado **Finalizar película** selecciona la **opción Enviar al Web**. Ten en cuenta que el nombre de esta opción puede ser diferente según el sistema operativo que estés utilizando.

En la **ventana que se te abrirá** dale un **nombre al archivo de vídeo**. En nuestro caso lo llamaremos **aranas**. **Guardarás el archivo** en la carpeta **moviem-04**, selecciona pues esta carpeta con ayuda del **botón Examinar**. Pulsa el **botón Siguiente**.

3. Finalizar película

Guardar en el equipo
Guardar en CD
Enviar por correo electrónico
Enviar al Web
Enviar a cámara DV

4 En la ventana que se te abre deberemos especificar qué características debe tener el archivo. Estas características, en el caso que nos ocupa, son muy importantes. ¿Por qué? Pues porque este archivo lo destinaremos en su momento para ser difundido a través de Internet y, por lo tanto, no puede ser igual que uno que vamos a ver en nuestro ordenador. Así pues selecciona la **opción DSL, módem por cable o superior**.

Módem de acceso telefónico (56 Kbps)
 ISDN (RDSI) (64 Kbps)
 DSL, módem por cable o superior (384 Kbps)
[Mostrar más opciones...](#)

La verdad es que la calidad de esta opción es ligeramente superior a la necesaria para difundir un vídeo a través de Internet, sin embargo podemos aceptarla.

Detalles de la configuración
Tipo de archivo: Vídeo de Windows Media (WMV)
Velocidad de bits: 340 Kbps
Tamaño de pantalla: 320 x 240 píxeles
Relación de aspecto: 4:3
Fotogramas por segundo: 25

En esta misma ventana **es importante que compruebes los paneles de información** que se encuentran en la parte inferior.

Especialmente el panel **Detalles de la configuración**. En él debes **comprobar que el Tamaño de la pantalla es**, como mucho, **320 x 240** píxeles (tal como puedes observar en la imagen) **y**, por supuesto, **que el formato del archivo es WMV**.

5 ¿Está todo correcto? Pulsa el **botón Siguiente** y **comenzará el proceso de guardado**. **Al finalizar tendrás**, en la carpeta especificada, **un archivo** con el nombre **aranas.wmv**.

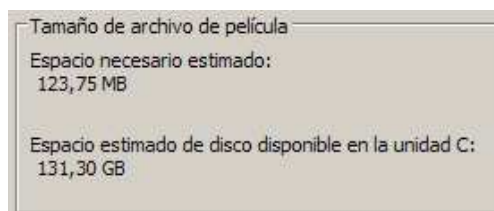
Práctica 14. [Envía esta práctica a tu tutor.]

- 1 Abre *Movie Maker*. Recupera el proyecto **sobre-audio** de la carpeta **moviem-02**.
- 2 Comprueba que tienes todos los archivos de vídeo.

3 Selecciona las opciones necesarias para generar un archivo de vídeo con las siguientes características:

Formato	Extensión	Tamaño de ventana
AVI DV	AVI	720 x 576

MUY IMPORTANTE. Esta configuración es de muy alta calidad, por lo que el tamaño del archivo generado puede ser muy grande (o enorme). Puesto que partimos de una realización personal, cuya duración **no puedo conocer a priori**, debes **prestar mucha atención a los paneles de información**, en concreto al **panel Tamaño de archivo de película**. Comprueba el tamaño final que tendrá el archivo. **Si sobrepasa los 500 Mb ponte en contacto con tu tutor.**



4 Guardarás el archivo de vídeo en la carpeta **moviem-02** con el **nombre recuerdos**.

MPEG2 en Movie Maker.

Si trabajas con *Movie Maker* y utilizas **archivos de vídeo** grabados con una videocámara tarde o temprano querrás editarlos. El problema es que MM no admite, de forma nativa, el **formato MPEG-2** y, por lo tanto, **obtendrás el siguiente mensaje de error** (por supuesto seguir las indicaciones del cuadro de información no conduce a ninguna parte puesto que lo único que dice es que el códec necesario no está instalado).



Lo mismo sucederá si importas archivos MPEG-2 desde tu disco duro u otras fuentes. Esta situación se debe a simples problemas de licencias (recuerda que **MPEG-2 es un formato propietario y sus códec no pueden incluirse sin pagar por ellos**). **En el caso de *Movie Maker* los filtros *DirectShow mpeg2 DS* no están incluidos**, de ahí el error.

NOTA. Todo lo dicho en este apartado se supone referido a un ordenador con una instalación "limpia", sin otros programas de edición (o reproducción) de vídeo instalados ni conexión directa a Internet.

Para decodificar un archivo *MPEG-2* son necesarios tres filtros:

- **El filtro *splitter MPEG2*.** Separa el video y el audio de un archivo de video.
- **El filtro de audio.** Decodifica las pistas de audio AC3 (u otras).
- **El filtro de video.** Decodifica la pista de video.

Estos tres filtros son necesarios para reproducir cualquier archivo codificado en formato *MPEG-2* (incluyendo los DVD). Windows Media Player también necesita estos filtros para poder reproducir archivos *MPEG-2* de manera que si abrimos uno de ellos y no lo reproduce debemos esperar con toda seguridad que MM tampoco lo hará.

Yo no tengo problemas.

Enhorabuena (por ahora). **Si el programa responde sin problemas a la edición de archivos MPEG-2** no significa que tengas una versión especial. **Significa que en tu equipo tienes instalado algún otro programa que utiliza un códec compatible.** Esto es bastante normal ya que los filtros anteriores los utilizan aplicaciones tales como programas de grabación de CD-DVD o reproductores de vídeo. **Si alguno de estos programas instala, de forma compartida, sus códec *Movie Maker* podrá hacer uso de ellos y funcionar correctamente** (o casi).

Uno sí y otro no.

Es lo que **sucede cuando abres un archivo MPEG-2 en Windows Media Player y este lo reproduce perfectamente**. Con toda tu ilusión lo importas a MM y ¡vaya por Dios!, el dichoso mensaje de error.

Lo más seguro en este caso **es que estés conectado a Internet** y que Windows Media Player **haya obtenido el códec desde allí pero Movie Maker no puede hacer uso de él**.

Ya lo he instalado todo. ¿Qué puede pasar ahora?

Pues te puede pasar de todo. Desgraciadamente **tener instalados los filtros MPEG-2 no es una garantía absoluta** y los problemas pueden ser muy variados (o ninguno). Veamos algunos ejemplos:

En primer lugar debes tener en cuenta que **existen muchos y diferentes tipos de filtros MPEG-2 y no es posible probarlos todos**.

1 Puedes ver el vídeo en la **Vista Previa** pero te aparece una ventana en negro cuando lo ves en **la Línea de tiempo**.

2 Puedes **ver el vídeo cuando lo colocas en el Guión gráfico (Storyboard)** pero **no ves nada** cuando te sitúas en la **Línea de tiempo**.

3 Sólo **puedes ver el vídeo en la Línea de tiempo si antes lo has arrastrado al Guión gráfico (Storyboard)**.

4 Parece que **la pista de vídeo no existe** pero **sí aparece la pista de audio** en su lugar correspondiente.

5 Todo **parece funcionar correctamente hasta que insertas transiciones**. Entonces los clips de video aparecen en negro.

6 Todo **funciona correctamente**, con efectos y transiciones, **en la Línea de tiempo** pero **cuando edito un clip MM se cuelga sin advertencia**.

7 Cuando importas un archivo **MPEG-2** unas veces aparece entero y otras se divide en varios.

8 **Oyes el audio pero no ves el vídeo**.

9 **Tienes video y audio** pero el primero **aparece con unas líneas horizontales**.

10 Todo **funciona correctamente** pero cuando reinicias MM **comienza a reproducir de forma automática**.

Exactamente **no se sabe por qué se producen estos problemas** aunque hay algunos indicios sobre ellos.

En primer lugar, lo que sí está claro, como se ha indicado anteriormente, es **que *Movie Maker* no está optimizado**, de forma nativa, **para trabajar con archivos MPEG-2**. Otra de las razones comprobadas es **que los archivos están corruptos** debido a que durante su realización se cometió algún error. Otra razón, bastante frecuente, es que **los filtros utilizados son incompatibles entre ellos**. También hay casos de **incompatibilidades con el hardware del propio ordenador**. Y finalmente, nuestra propia intervención como usuarios al tener instaladas una o varias **aplicaciones multimedia cuyos filtros entran en conflicto con los nuevos** de manera que ninguna de las aplicaciones sabe qué debe o no debe utilizar.

Resumiendo. ¿Hay **alguna solución o recomendación de manera que *Movie Maker* pueda trabajar con archivos MPEG-2**? Pues sí, hay tres.

La **primera** es de *perogrullo*: **no utilizar el formato MPEG-2**. Claro que si la aceptamos ya podemos ir despidiéndonos de muchos archivos de vídeo que tenemos en nuestra videocámara o que hemos almacenado.

La **segunda**. Invertir una cantidad sustancial de tiempo en **convertir los archivos en otro formato compatible, como AVI o el mismo WMV**. Dependiendo del tamaño de los vídeos y de su número **es una opción bastante viable**. En este curso **tienes herramientas capaces de realizar esa conversión**.

La **tercera**. Consiste en **instalar filtros de calidad cuyo funcionamiento** (al menos de forma general) **se haya comprobado** en *Movie Maker*. Esta es la solución que adoptaremos pero con condiciones: **aceptaremos como buenas las especificaciones de los fabricantes** y tendremos en cuenta que **las pruebas se han hecho en equipos muy concretos** lo cual excluye la generalización.

Soluciones.

Instalar los filtros *MainConcept* (vídeo) y *AC3* (audio). Estos filtros los puedes encontrar en el pack de *códec K-Lite* y en el pack **AC3** respectivamente.

Advertencias.

1 Se obtienen **buenos resultados con archivos de vídeo pequeños** (1 minuto). Los archivos de mayor duración pueden comportarse de forma diferente. Ten en cuenta que la decodificación se realiza por software y este requiere tiempo para realizar los cálculos.

2 Los **resultados son malos o muy malos con archivos MPEG-2 procedentes de Internet**. No es extraño ya que, en general, la calidad técnica de los vídeos difundidos por la Red es pésima. Mi recomendación es que no utilices estos archivos (perderás menos tiempo y paciencia haciéndolos tú mismo).

3 **Los códec sugeridos pueden afectar de manera adversa a otros** que ya tengas instalados en tu sistema, en especial los que utilizan los filtros *DirectShow*. **Queda claro que los instalas bajo tu responsabilidad**. De todas formas, **si notas algún problema** relacionado con estos filtros **desinstala** simplemente **el pack**.

4 Durante la edición en la *Línea de tiempo* no seas impetuoso, no corras, dale tiempo al programa. Recuerda lo que hemos dicho más arriba. Si quieres hacer las cosas muy rápido tienes asegurado el cuelgue inmediato de la aplicación y más todavía si la potencia de tu equipo es regular.

5 Durante la edición haz sólo una cosa a la vez. Ten en cuenta que la edición de vídeo (sea cual sea y con lo que sea) consume la práctica totalidad de los recursos del ordenador. Por lo tanto estar editando y tener abierta una ventana de Internet, un programa de música y un editor de texto es la forma más segura de perder el trabajo y el tiempo.

6 Las instrucciones de instalación de los filtros no tienen en cuenta lo que tú puedas tener ya instalado en tu sistema.

MUY IMPORTANTE. Cuando importes archivos a una colección debes **DESACTIVAR** la casilla *Crear clips para archivos de vídeo*.

Opciones de importación: Crear clips para archivos de vídeo

Para finalizar. Si no te sientes capaz, o simplemente no quieres utilizar este tipo de formato en *Movie Maker*, sigue el consejo que te daba anteriormente: convierte tus archivos de vídeo a otro formato que pueda manejar, de forma nativa, el programa, concretamente los formatos **AVI y WMV**.

Si por el contrario quieres usar el formato *MPEG-2* vamos a seguir adelante.

Instalación de los códec de vídeo.

Instalación con el paquete K-Lite mínimo.

Instalación conflictiva

NOTA. La instalación con esta versión puede producir un funcionamiento errático, *Movie Maker* unas veces acepta los archivos *MPEG-2* y otras no.

1 Sitúate en la carpeta *parte-02\codecs\k-lite*. Copia, en una carpeta de tu ordenador, el archivo *klmpeg110.exe* que es la versión mínima del pack de códec **K-Lite**.

Sitúate en la carpeta *parte-02\codecs\ac3*. Copia, también en la misma carpeta, el archivo *ac3filter_1_30b.exe* que es el decodificador de audio **AC3**.

2 Instala primero los códec de vídeo. Ten en cuenta que **NO vamos a instalar el paquete entero** (entre otras cosas porque no es aconsejable) sino **sólo tres códec**, imprescindibles para el trabajo con archivos *MPEG-2* en *Movie Maker*. Por todo lo expuesto **sigue al pie de la letra las instrucciones** de instalación.

3 Haz **doble clic** sobre el archivo *klmpeg110.exe*. Se **iniciará la instalación**. Tal como indica la primera ventana pulsa sobre el botón **Next** para continuar. Sigue aceptando, con el botón **Next**, en la siguiente ventana (**Information**).

Acepta el directorio de instalación por defecto en:

C:\Archivos de programa\K-Lite MPEG Pack

Pulsa **Next** para continuar.

4 En la ventana **Select Components** marca (si no lo está) la **casilla Video** y **selecciona** (si no lo está) la **opción MainConcept**. Como puedes observar en este apartado también podríamos seleccionar otros códec de los que hemos hablado anteriormente. No va a ser este el caso pero en caso de problemas puedes experimentar con los mencionados reinstalando el archivo.



Dentro de esta misma ventana, **desmarca la casilla Audio** y **cualquiera de las opciones que pudiera estar seleccionada. No debes instalar ninguno de estos códec de audio.**



Sin abandonar la ventana **Select Components**, marca la **casilla Splitter** y **selecciona la opción MainConcept**.



Pulsa el **botón Next** para continuar. Acepta las siguientes ventanas con excepción de la ventana **Select Additional Tasks**. En ella puedes **desmarcar la opción Enable hardware acceleration**. Cuando llegues a la **ventana de Ready to Install**. Pulsa el **botón Finish** y comenzará la instalación. Al finalizar tendrás los códec seleccionados listos para utilizarlos en tu sistema.

Instalación del códec de audio.

1 Haz **doble clic** en el archivo **ac3filter_1_30b.exe**

2 Se abre una única ventana de instalación. Acepta el directorio de instalación, por defecto:

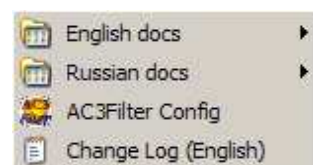
C:\Archivos de programa\AC3Filter

Pulsa el botón **Install** y se iniciará la extracción de archivos y la instalación. Al finalizar pulsa el **botón Close**.



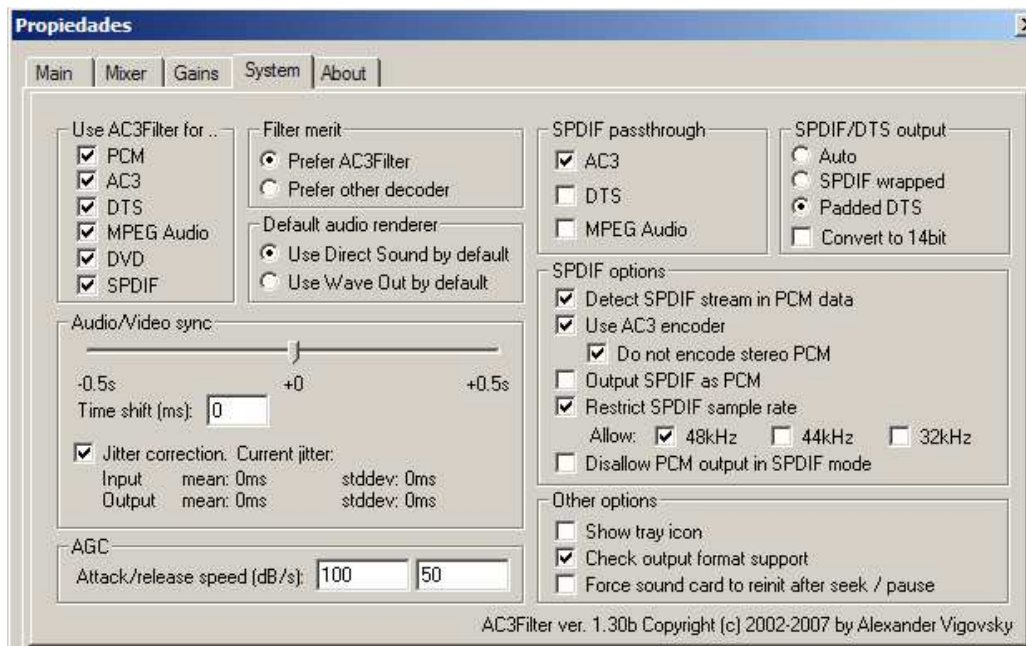
Configuración del códec AC3.

Es casi una simple formalidad ya que **las opciones por defecto** con las que se instala el **códec son perfectamente válidas**. De todas formas, por si en algún momento necesitas efectuar algún cambio, puedes acceder al programa de configuración desde **Inicio > Programas > AC3Filter** y seleccionar la **opción AC3Filter Config**.



Al seleccionar esta opción se te abrirá la **ventana de Propiedades**, similar a la que se muestra en la imagen siguiente. En ella **selecciona** la **pestaña System** y verás la configuración general del códec.

Te recomiendo encarecidamente que **no hagas ninguna modificación en esta ventana a no ser que sepas exactamente qué es lo que haces** y para qué realizas ese cambio. Como mucho, en el **apartado AGC** (Control Automático de Ganancia) puedes modificar los valores para que estén en 50 - 50 (en lugar de 100 - 50).



Con esto ya tenemos instalados en nuestro sistema los **códec** necesarios para poder trabajar con archivos **MPEG-2** en **Movie Maker**.

Configurar *Movie Maker* para que acepte los nuevos códec.

Es hora de probar, pero antes debemos "obligar" a *Movie Maker* a que trabaje con los nuevos códec y no otros. Para ello utilizaremos un archivo de muestra, *sepias.mpg*, que cargaremos en el programa.

Abre pues *Movie Maker*. **Selecciona** la opción **Importar vídeo**. Localiza un archivo *MPEG-2* (recuerda **desmarcar** la opción **Crear clips para archivos de vídeo**) y **pulsa Aceptar**. El nuevo clip se situará en la ventana de **Colecciones**.



Ahora selecciona la barra **Herramientas > Opciones** y dentro de ella la **pestaña Compatibilidad**. Te aparece un cuadro con todos los códec instalados en tu sistema que puede utilizar *Movie Maker* (incluidos los que hemos instalado). Lo que debes hacer es **desmarcarlos todos con excepción del códec AC3 y del códec MainConcept**. Una vez hecho **pulsa Aceptar**.

MUY IMPORTANTE. Ten en cuenta que al hacer esto acabas de privar a *Movie Maker* de la posibilidad de abrir otros tipos de archivo. Por lo tanto **una vez acabada la edición de archivos MPEG-2 deberás devolver la configuración a su estado original**. Para ello basta con que pulses el botón **Restaurar todos los valores predeterminados** y que pulses el botón **Aceptar**.

Práctica 15. Voluntaria

1 Realiza la instalación de los códec para *MPEG-2*, tal y como se ha descrito en el apartado correspondiente.

2 Descárgate el **archivo golfus-mpg.zip**, que puedes encontrar en la **carpeta parte-02\videos**, y **descomprímelo** en la carpeta **moviem-01**.

3 Abre *Movie Maker*. En **Capturar vídeo**, selecciona la **opción Importar vídeo**. Sitúate en la **carpeta moviem-01**, **selecciona** el archivo **golfus-04.mpg** y **pulsa Aceptar**. Observarás que **el programa tarda bastante** en "intentar" abrir el archivo.

Haz lo mismo con el **archivo golfus-05.mpg**. Al cabo de unos minutos, si *Movie Maker* ha aceptado los códec *MPEG-2*, tendrás en la ventana de **Colecciones** los dos vídeos.

4 Inserta ambos vídeos en el **Guión gráfico**. Sin realizar ningún cambio, desde el **apartado Finalizar película**, selecciona la **opción Guardar en el equipo**. Dale un nombre al archivo (a tu elección) y guárdalo en la **carpeta moviem-01**. En las **opciones de exportación** selecciona simplemente **Mejor calidad para reproducir en mi equipo**.

1. Capturar vídeo

- Capturar desde dispositivo de vídeo
- Importar vídeo
- Importar imágenes
- Importar audio o música

- 5** **Cierra el programa.** Sitúate en la carpeta **moviem-01** y haz **doble clic sobre el archivo** que has guardado. Se iniciará la reproducción (posiblemente con *Windows Media*). ¿Se reproduce correctamente el archivo?
- 6** Si has realizado la práctica **puedes enviar al tutor un breve informe** en el que reflejes tus impresiones, dificultades u otros sobre el trabajo con archivos *MPEG-2* en *Movie Maker*. Un punto interesante que puedes valorar es la posibilidad del programa para editar archivos *MPEG-2* de larga duración (por ejemplo, de una hora o más).
- 7** Sitúate en **Inicio > Programas**. Busca el **programa K-Lite MPEG Pack**, pulsa sobre el **botón Uninstall**. Con esto **desinstalarás el pack de códec** instalado antes.
- 8** Abre *Movie Maker*. Sitúate en **Herramientas > Opciones** y dentro de ella la **pestaña Compatibilidad**. Pulsa el botón **Restaurar todos los valores predeterminados** y que pulses el botón **Aceptar**. Cierra el programa.

Truaje y efectos especiales de rodaje

La cuarta dimensión.

Este efecto consiste en **hacer desaparecer (de forma natural) una persona u objeto que se encuentra en una escena**. No es un efecto de edición (aunque también puede hacerse) sino **de cámara**.

Necesitarás: un trípode y los ajustes necesarios de la cámara.

- 1** Monta la cámara sobre el trípode. **Sitúa al actor (u objeto) en la escena**. **Encuadra** la escena.
- 2** **Quita el ajuste de exposición automática** de la cámara. Esto es importante puesto que **si dejas que la cámara calcule la exposición**, cuando introduces (o quites) un objeto o persona de la escena **cambiaría la luz con la que se filma la escena** de manera que algo que en una toma era claro pasaría a ser oscuro.
- 3** Inicia la grabación. Cuando lo consideres oportuno pulsa el **botón de Desvanecimiento** de la cámara, **el objeto o persona se irán desvaneciendo lentamente** hasta que la toma se queda en negro (no te preocupes esto lo arreglaremos en la edición). **Finaliza la grabación**.
- 4** **Sin alterar nada de la escena, filma de nuevo sin la persona u objeto** que ocupa su lugar en la escena. Cuando lo consideres oportuno finaliza la grabación.
- 5** **Incorpora las dos grabaciones** a MM. **Recorta el clip del desvanecimiento de manera que desaparezca toda la parte de la grabación que esté en negro**. Debes finalizar el recorte en el momento en el que el objeto está ya muy difuminado (pero aún se aprecia).

Dependiendo de tu pericia en el recorte **lograrás que la transición** entre la escena donde se desvanece y la escena donde ya no está **sea lo más natural posible**. De todas formas siempre habrá un pequeño salto, pero esto no lo podemos evitar (también aparece en las películas y no nos damos cuenta).

Clonar (duplicar) una misma persona.

Es un efecto que estuvo muy en boga en los años 60 y 70 (y que todavía se emplea hoy, aunque menos).

Necesitarás: un trípode, mucha paciencia y arte (que, por descontado, tienes).

NO se te ocurra realizar este efecto con una cámara montada a mano, cambiar ningún elemento de la escena, ni alterar las condiciones de luz.

1 Monta la cámara sobre el trípode. **Quita el foco automático de la cámara y encuadra la escena.**

Sin cambiar nada. Coloca al **actor en la parte izquierda de la pantalla**. Comienza a grabar cuando estés listo.

NOTA. En este efecto se permite también el diálogo (con la otra persona), la "interpretación" y los gestos. Sin embargo todo esto debe estar perfectamente ensayado para que "suene" real ya que al no existir la réplica es una situación muy "extraña" para los actores.

2 Sin cambiar nada. Coloca al **actor en la parte derecha de la pantalla**. Al igual que antes comienza a grabar cuando estés listo.

3 Descarga e instala la transición *Split Video (Rehan)*.

4 Inicia *Movie Maker*. **Importa los vídeos** a las Colecciones. **Inserta el primer vídeo** (parte izquierda) en la *Línea de tiempo*. A continuación **inserta en segundo vídeo** (parte derecha).

5 Selecciona **Transiciones** y dentro de ellas ***Split: Vertical Soft***. **Inserta esta transición entre los dos clips.**

6 **Pulsa sobre el segundo clip** (parte derecha) y, sin soltar, **arrástralo hasta que se superponga sobre el primer clip tanto como sea posible** (sin llegar a cubrirlo del todo).

7 Inicia una **reproducción previa** y podrás ver como ambos clips se reproducen al mismo tiempo y **aparece, de forma simultánea, el actor duplicado**. La línea de separación entre ambos clips debería pasar, casi, desapercibida (por esta razón hemos empleado el trípode y hemos intentado una alineación lo más perfecta posible).

Este efecto cubre una (de las muchas) laguna de MM: la carencia de pistas de vídeo (al igual que de sonido) adicionales.

Vestirse y desnudarse apto para todos los públicos.

Este efecto, desde luego, no tiene nada que ver con los desnudos ni tampoco con el vestirse. Es el efecto que **se emplea para que una persona en pantalla sea invisible, con excepción de la ropa y de los efectos personales** (relojes, bolsos, etc.). Pero **cuando se despoja de todo ello**, incluida la ropa de vestir, **desaparece** misteriosamente de escena.

1 Para realizar este efecto necesitarás **un escenario preparado para realizar un cromakey** (en color azul). Puedes repasar el apartado correspondiente si es necesario.

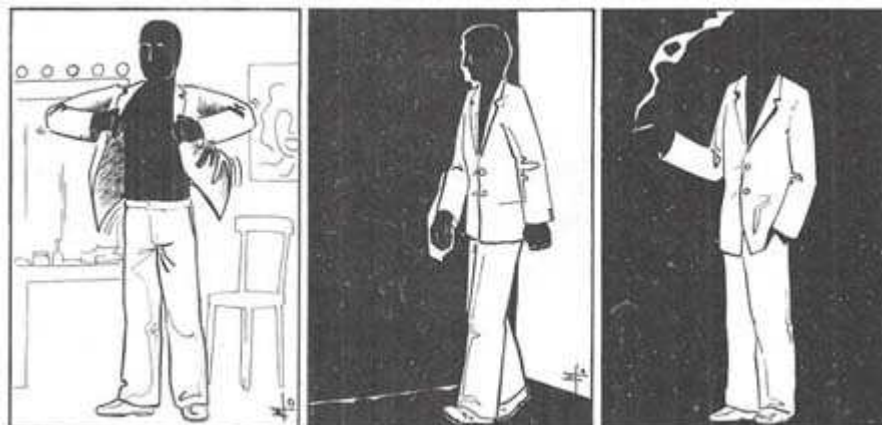
2 También necesitarás **un trozo de tela, de color azul, cuya longitud sea, al menos, el doble que tu altura y su ancho el suficiente para cubrir, con holgura, la anchura de tus hombros.**

Una vez dispongas de la tela debes ingeniártela para **hacer una "funda" que cubra tu cuerpo por entero.**

El método depende de la habilidad de cada uno, puede ser utilizando algún sistema adhesivo o *velcro* para unir las partes de la tela o, en caso de los más mañosos, recurrir al cosido.

3 Una vez dispones del "vestido" **te enfundas en él.** Encima puedes ponerte la ropa habitual que, evidentemente, **no debe contener ninguna traza de color azul.**

4 A continuación, ya **situado sobre el escenario con fondo, se rueda la escena.** Es en este momento cuando, si te quitas la ropa que llevas sobre el "vestido", te convertirás en invisible para la cámara (a posteriori durante la edición).



5 **Importamos la secuencia** (o secuencias) a *Movie Maker* y **le aplicamos el efecto cromakey**, como vimos en el apartado correspondiente.

Apariciones y desapariciones rápidas de personajes.

El **efecto** que te describimos aquí es **bastante burdo** ya que se puede adivinar con facilidad cómo está hecho. Su principal ventaja es que **es muy fácil de realizar.**

Para realizarlo **colocamos al personaje** (u objeto) **en escena.** **Filmamos** la parte correspondiente. **Detenemos la filmación.** **Eliminamos al personaje** (u objeto) de la escena y **continuamos la filmación.**

Para que el efecto sea medianamente creíble **los elementos de la escena y la iluminación no deben variar en absoluto entre la primera filmación y la segunda.**

Tempus fugit. El ineludible paso del tiempo.

Es un efecto **muy empleado tanto en cine como en documentales**. Consiste en **presentar en muy poco tiempo un proceso que en realidad dura mucho** (por ejemplo, la apertura de una flor, el paso de nubes, la pleamar, los movimientos de la Luna, una puesta de sol, etc.). En estos casos **se realiza una grabación por medio de un intervalómetro, que graba un frame (cuadro) cada (x) segundos, minutos u horas**. Actualmente **esto no puede hacerse con las cámaras de vídeo normales** puesto que **no tienen la exactitud de un cuadro** (como mucho, en los modelos más avanzados podemos grabar unos 12 cuadros, cada minuto). Sin embargo la gran mayoría de las cámaras no disponen de esta función por lo que deberemos buscar la manera de sustituirla. Para ello **utilizamos el siguiente método**.

1 Montamos la **cámara sobre un trípode**, la conectamos a la **alimentación eléctrica** (o si no es posible deberás llevar 4 ó 5 baterías de repuesto) y, **en cuanto se inicie el proceso, lo grabamos de forma ininterrumpida**. Cuando finalice detenemos la grabación.

2 A continuación **importamos la** (o las) **secuencia a Movie Maker** y le aplicamos el efecto de variar la velocidad hasta llevarla a valores del 200, 400, 500 ó 1000% de su velocidad original (el porcentaje de variación dependerá del proceso y de la rapidez con que quieras que se desarrolle).

3 Finalmente, **comprobamos el efecto** y, si es correcto, **generamos un archivo de vídeo definitivo**.

Es un procedimiento bastante efectivo, sin embargo, su **principal problema** es que **debemos estar al tanto de la cámara todo el tiempo que dure el proceso** (por ejemplo, la apertura de una rosa con los primeros rayos del sol puede durar desde el amanecer hasta cerca del mediodía. Esto supone varias horas durante las que deberemos estar junto a la cámara –entre otras cosas para ir cambiando las cintas, si funciona con estas- a medida que se agoten).

A pesar de todo hay procesos, de bastante menor duración, que se prestan a la utilización de este efecto y con el que se consiguen resultados sorprendentes.

Efectos especiales.

La sangre.

Puede (y espero) que no la utilices mucho en tus realizaciones, pero nunca está de más saber cómo se hace.

Las productoras de cine utilizan compuestos especialmente preparados, hay productos químicos que la emulan, pero en nuestro caso debíamos seleccionar un método que fuera lo más inofensivo posible para la salud (sobre todo si nuestros "actores" van a ser niños o jóvenes).

El proceso es muy sencillo y sólo requiere tres ingredientes.

- 1** Jarabe (o sirope) de maíz. Servirá para la base (puedes elegir cualquier otro jarabe que no tenga color –o el menos posible-).
- 2** Colorantes alimentarios. Esencialmente rojo, pero deberás añadirle un poco de colorante azul (o púrpura) para hacer la “sangre” más oscura.
- 3** Leche. Añade a la mezcla un poco de leche para que la mezcla sea más opaca. Debes tener en cuenta que para las cámaras los líquidos muy claros carecen de contraste y definición.
- 4** Mezcla los ingredientes. Obtendrás una mezcla oscura y algo viscosa. Si es necesario corrige la viscosidad para que sea más fluida.

Cuando la mezcla esté a tu gusto la puedes emplear en tus producciones (prepara sólo la cantidad necesaria –o congéla- puesto que acaba endureciéndose).

Por su composición puedes emplear esta “sangre” en cualquier parte del cuerpo (incluso la boca). No obstante debes tener preparado para usar una toalla y un cubo con agua abundante para limpiarse inmediatamente después de “usarla”. Presta atención también a la ropa ya que los colorantes alimentarios manchan y, una vez seca la mancha, es difícil de quitar.

Mareos (vómitos y otras guarradas).

Este efecto es todavía más fácil de realizar que el de la sangre. Para simular los efectos de mareos o alteraciones ante una situación traumática o de gran impacto se emplea sopa (desprovista, evidentemente, de cualquier otro elemento culinario -pasta).

Para que la cámara pueda captar correctamente el efecto puedes emplear una crema de sopa que, por su consistencia más opaca, tendrá (como en el caso de la sangre) más contraste.