

## Introducción

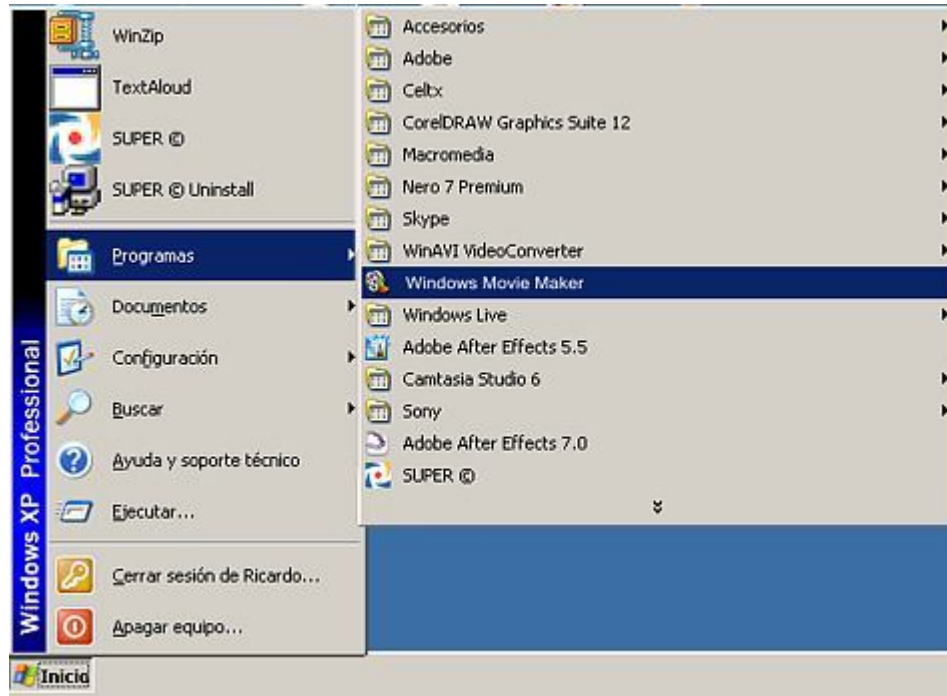
### Window Movie Maker

Windows Movie Maker es un programa sencillo para la Edición de vídeo, imágenes y sonido.

En este curso aprenderemos a usar las herramientas y funciones más comunes, y de forma sencilla. Iremos poco a poco aprendiendo el proceso de Edición que incluye el cortar y unir Clips, aplicar Transiciones y Efectos, Crear Títulos y manipular los clips de forma de lograr trabajos de muy buena calidad que luego podremos Guardar en un video y compartir con amigos y familiares, inclusive enviándolo por email.

Para facilitar la comprensión del curso, pondremos a disposición para su descarga, los mismos videos, audios e imágenes que se usan para ir realizando a la par los Proyectos que desarrollan las Lecciones.

Sin más, empecemos por entrar a Window Movie Maker para comenzar con el Curso: lo haremos yendo a Inicio, Programas, Windows Movie Maker

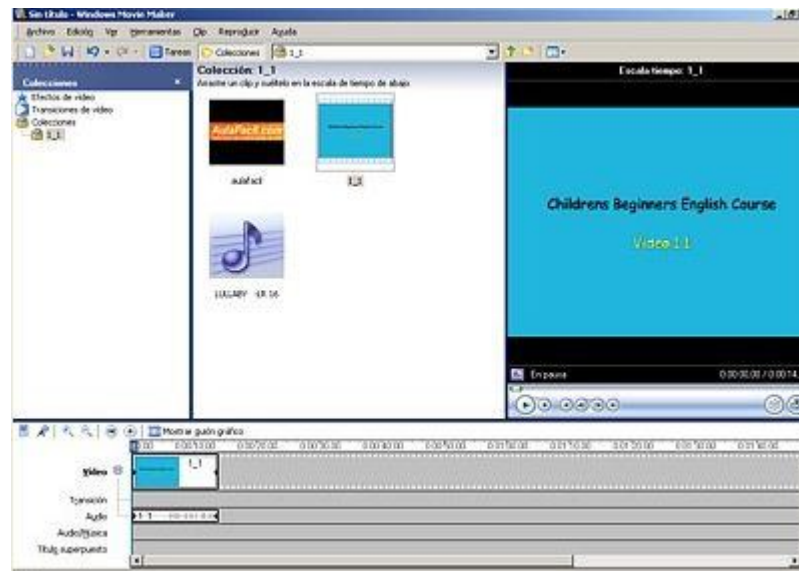


En algunas versiones de Windows se instala automaticamente en la carpeta accesorios

## Lección2<sup>a</sup>

### AREA DE TRABAJO

Cuando abrimos un programa nos encontramos siempre con un espacio de trabajo, compuesto de menus, barras de herramientas, columnas, botones de acceso, etc. Es lo que comunmente se llama Interfaz y tiene características distintas según el programa o software que se trate. En esta oportunidad veremos las distintas áreas o partes de la pantalla de Movie Maker y la funcionalidad de las mismas



### Barra de Menus



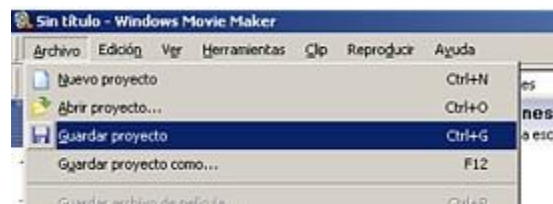
Desde aquí accederemos a todas las funciones del programa. Generalmente tienen mucha similitud con el resto de los programas, y es por así decirlo, el nivel superior de control para todas las funciones que se realizan en un nivel inferior de manera mas práctica como lo es la Barra de Herramientas.

### Barra de Herramientas



La Barra de Herramientas nos permite un acceso rápido a las funciones más comunes comprendidas en la Barra de Menús.

Una acción puede realizarse de la misma manera con el botón Guardar  que ir a Archivo/Guardar Proyecto



### Panel Tareas/Colecciones



En este Panel se podrá alternar entre dos tipos de vista: Tareas y Colecciones, al cual podremos acceder de forma rápida haciendo click en los botones respectivos



Tareas permite distintas opciones cuyas funciones se irán viendo a través de los

tutoriales y Colecciones nos mostrará en el Panel Contenido los clips importados al proyecto, junto a las opciones de Transición y Efectos para aplicar a los mismos.

### Panel Contenido

Aquí podremos visualizar nuestros clips u otros archivos de sonido e imagen que hayamos importado al proyecto.

**Nota:** Este panel también permite ver las transiciones y efectos para aplicar luego a los clips; esto se verá en Lecciones futuras



### Monitor

Aquí visualizaremos tanto los clips importados al Panel Contenido como a la edición del proyecto en el Guión Gráfico/Línea de Tiempo.

Tiene funciones comunes a todos los reproductores multimedia, más otras que se irán viendo en el transcurso.



## Panel Guión Gráfico/Linea de Tiempo

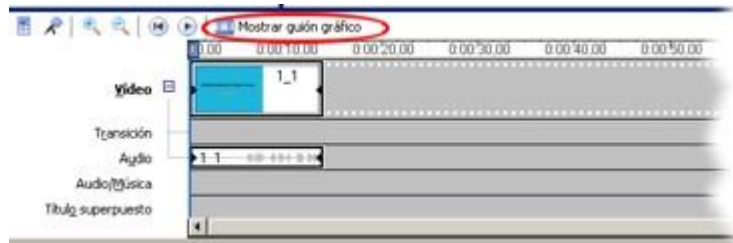
Aquí colocaremos nuestros clips para su edición. Este panel ofrece dos modalidades de visualización:

### Guión Gráfico



(al hacer click en el área resaltada nos mostrará la modalidad Linea de tiempo)

### Linea de Tiempo



(al hacer click en el área resaltada nos mostrará la modalidad Guión Gráfico)

El uso de las distintas modalidades responderá a una mejor forma de trabajar en nuestro proyectos, alternando las vistas cuando ello sea necesario

## Lección 3ª

### PROYECTO: Abrir, Crear y Guardar

Cada vez que iniciamos Movie Maker nos encontraremos con un nuevo proyecto. La Barra de Título nos indicará justamente el nombre del proyecto activo.

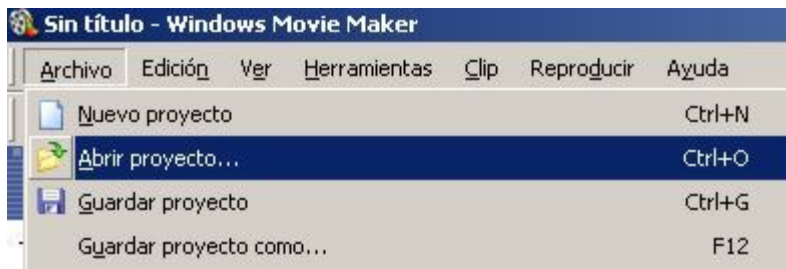


para esta lección necesitara descargar los archivos, luego descomprimirlos y ubicarlos en una carpeta creada con el título "aulafacil"

archivos de descarga

Si quisieramos abrir uno existente, lo podríamos hacer de dos maneras distintas:

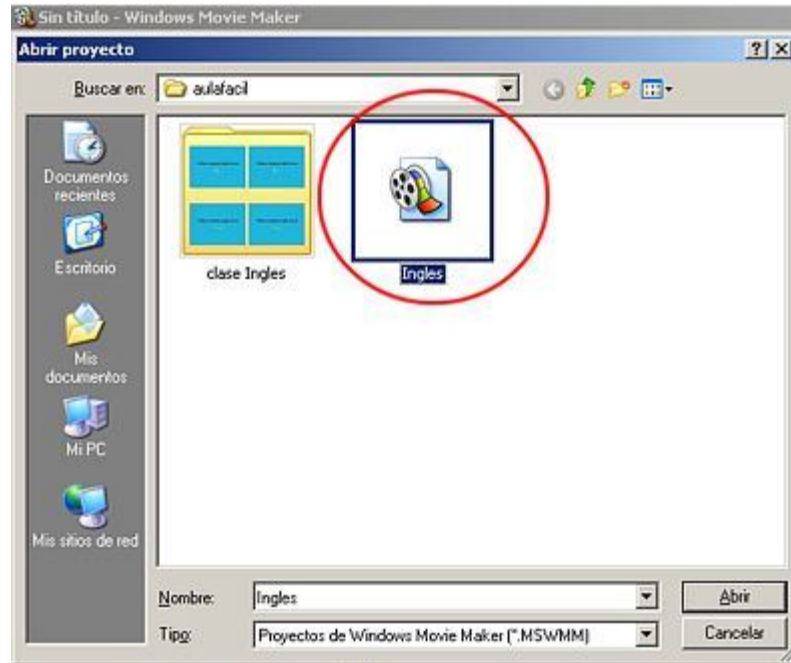
#### **1.- Desde la Barra de Menu Archivo y hacemos click en Abrir proyecto**



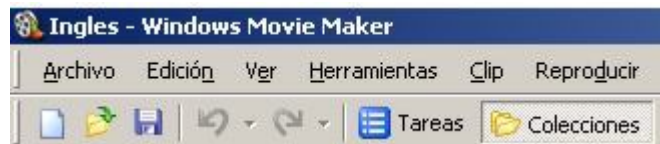
#### **2.-Desde el Botón en la Barra de Herramientas**



Se abre el cuadro donde ubicamos nuestro proyecto y lo abrimos



**En la Barra de Título podremos ver el Proyecto abierto.**



Dado que en este caso iniciaríamos un nuevo proyecto, simplemente lo que haremos es pulsar el boton (4) en la Barra de herramientas



Una vez hecho esto, vamos a guardarlo aun sin haber hecho nada en él para asegurarnos de trabajar sobre uno nuevo. Guardamos el proyecto, elegimos un nombre (en este caso "Ejemplo"), y al guardarlo aparecerá identificado con un ícono tal como nos muestra la imagen resaltado en rojo.





clase Ingles



Ejemplo

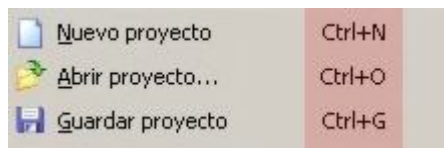


Ingles

## Lección 4<sup>a</sup>

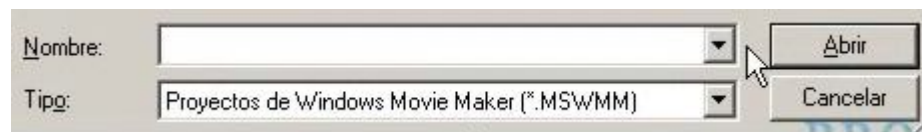
### PROYECTO Importando Archivos

Vamos a abrir nuestro Proyecto Ejemplo pero esta vez recurriendo a las tecla de atajo, esto es, pulsando a la vez la tecla de función CTRL junto a la letra O.



**Nota:** Las teclas de atajo se denomina a la acción de pulsar una combinación de teclas, y nos permite acceder a distintas funciones del programa tales como Nuevo Proyecto: CTRL + N, Guardar Proyecto: CTRL+G, etc. No vamos a mencionar sobre todas ellas, pero pueden verlas al lado de aquellas funciones que contemplan esta modalidad

Los proyectos en Movie Maker tienen la extensión .MSWMM



Una vez abierto nos disponemos a importar un archivo de video, audio o imagen. Hay tres opciones para hacerlo

- 1 Importar en colecciones desde Menú Archivo.
- 2 Importar desde el Panel Vista Tareas en la opción
- 3 Arrastrar desde una ubicación del ordenador o Computadora al Panel Colecciones

1



2



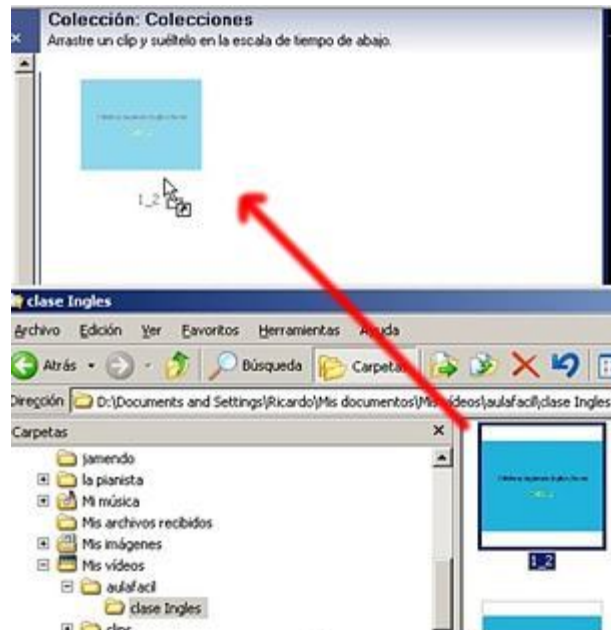
En el panel de Vista Tareas en la opción 1- Capturar Video, Importar Video. Esta es otra forma rápida que nos permite Movie Maker

**Para esta opción abrimos nuestro explorador de Windows**

3



ubicamos el archivo y lo arrastramos al Panel Colecciones



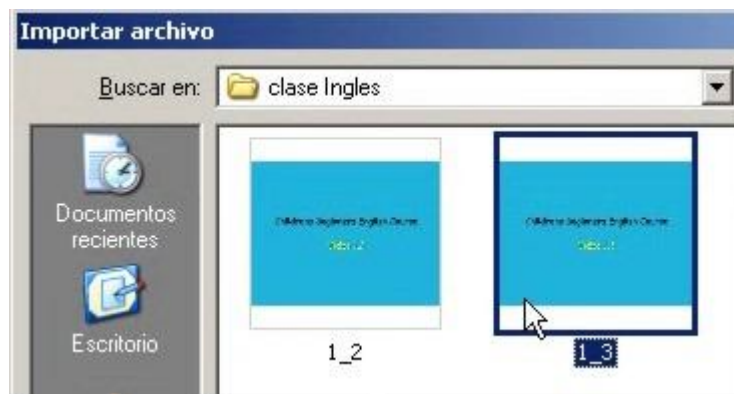
**Nota:** esta modalidad se usa por la facilidad de buscar archivos en cualquier ubicación del equipo.

Ahora procedemos a guardar- si bien no es necesario es por lo menos recomendable hacerlo cada vez que se realicen cambios que queremos preservar ante cualquier contingencia como cortes de luz, interrupción por desperfectos del equipo, etc. Recordemos que podemos Guardar con las teclas de atajo CTRL + G.

## Lección5ª

### Las Colecciones: Crear, renombrar y borrar

Cada vez que trabajemos sobre un proyecto nuevo e importemos un archivo de video, se creará una Colección nueva, la cual llevará el nombre del archivo ingresado. Importamos entonces un archivo con cualquiera de las modalidades de importación aprendidas hasta ahora



**Nota:** Aclaremos que solo crea una colección cuando se trata de un archivo de video, cuando se importan imágenes o audio, el programa no los reconocerá como colección.

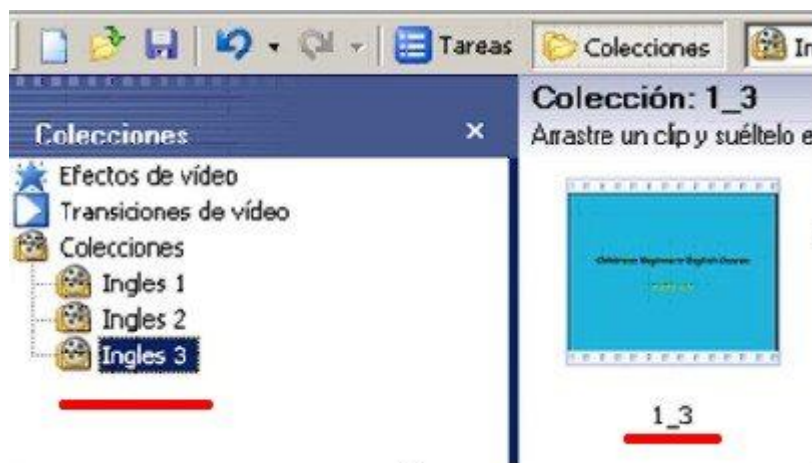
Por cada video que importemos se creará una colección nueva. Si no nos encontramos en Vista Colecciones, pulsamos el botón Colecciones para verla. Observemos que se ha creado una Colección con el mismo nombre del archivo importado.



Un proyecto podría trabajar con varias colecciones y para reconocerlas mejor nos convendría renombrarlas. Para ello, nos vamos a la columna izquierda, elegimos una Colección para cambiarle el nombre, así al seleccionarla y con el Click derecho del ratón, elegimos en el menú contextual, Cambiar nombre.



*Vamos a Cambiar el nombre de todas las Colecciones de acuerdo a un criterio que resulte apropiado para reconocerlas. En este caso vamos a darle el nombre de "Ingles 1" Ingles 2" Ingles 3" ya que se trata sobre videos del curso de Ingles de aulafacil.com*



Observamos que esta acción no cambia el nombre del archivo original, solo lo hace sobre el título de la colección, de esta manera, Movie Maker ordena el proyecto sin afectar a los archivos originales.

Procederemos a borrar una colección. Para ello, nos posicionamos en nuestra colección elegida y apretamos la tecla SUPR, o como en el paso

anterior, con el click derecho del ratón en el menú contextual, elegimos, **Eliminar**



Al borrar una Colección, en ningún caso estaría borrando los archivos originales, por lo que podríamos importarlos otra vez.

## Lección 6ª

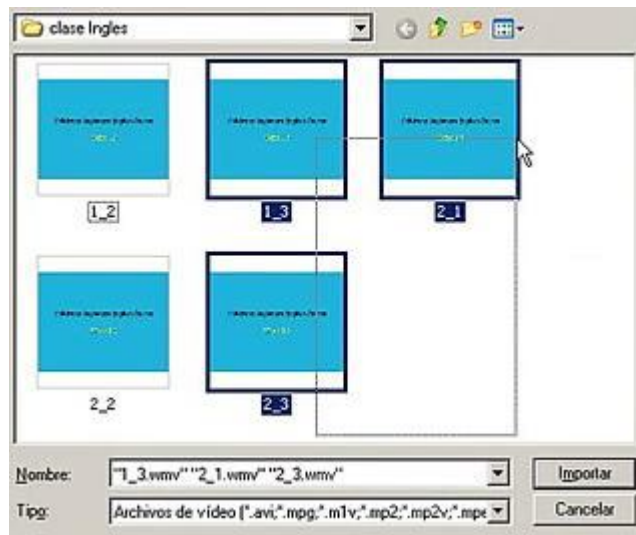
### Colecciones: Importar varios archivos y ordenar

Movie Maker está concebido para trabajar en proyectos que en su mayoría son videos familiares. La denominación Colecciones en ese sentido parecen hacer referencia a videos realizados sobre momentos familiares, algun acontecimiento social, un tema determinado, etc.

En esta oportunidad hemos elegido la clase de Inglés para niños que ofrece AulaFacil.com ya que es un ejemplo práctico para entender la organización

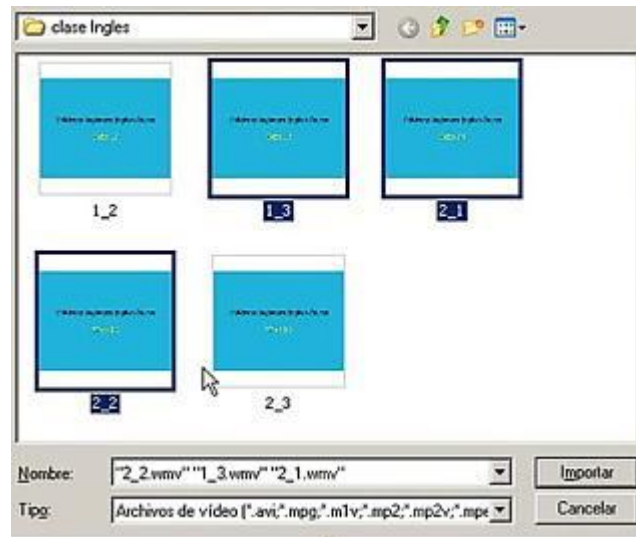
Vamos a Importar esta vez, múltiples archivos. Hay dos maneras

1.- Haciendo click con el botón izquierdo del ratón y arrastrando para seleccionar varios



2.- Sosteniendo la tecla CTRL e ir haciendo clicks en los archivos para seleccionarlos de a uno





**Movie Maker nos da la posibilidad tambien de subdividir un clip al importar. En el cuadro Importar tildamos en la casilla "crear clips para archivo de video"**



**Esta función sirve sobre todo cuando el clip a importar tiene varios momentos distintos en el mismo; en este caso, al subdividir en clips hará mas fácil la ubicación de esos momentos. Al hacerlo, no creará una colección para cada subdivisión sino tendrá el nombre del archivo original .**



Ya tenemos toda una serie de colecciones en nuestro panel relacionadas al curso. Renombramos todas las colecciones tal como se hizo en la clase anterior y solo nos queda ubicarlas todas en una sola Colección; para ello, creamos una Nueva Colección a la que llamaremos "Ingles - Curso "



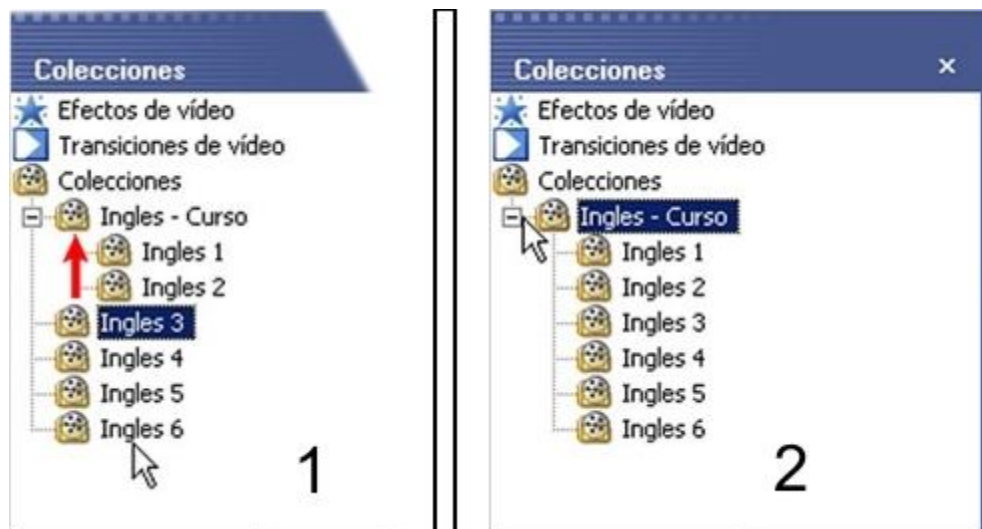
Seleccionamos Colecciones, botón derecho del ratón, Nueva Colección



### Nombramos nuestra Nueva Colección

**Nota:** Debemos en lo posible elegir un nombre apropiado para la mejor organización

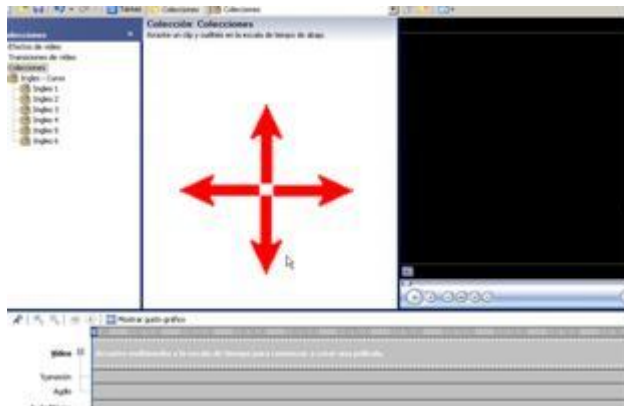
**Arrastraremos una a una todas nuestras Colecciones a la Colección creada y estaremos listos para trabajar en ella**



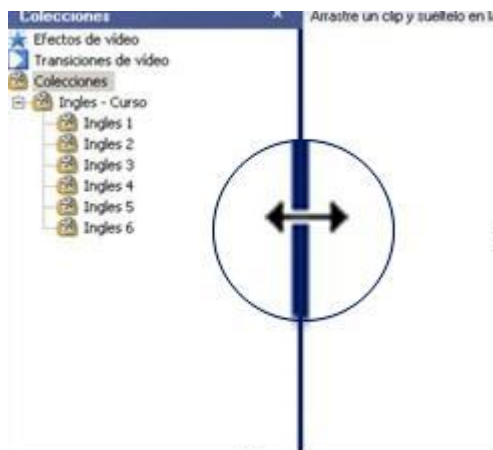
## Lección 7ª

### Ajuste de tamaño de Paneles

Antes de comenzar a editar, conviene tener en cuenta que nuestro espacio de trabajo puede ser ajustado a la conveniencia del proyecto. Para ello, Movie Maker posee Paneles que se pueden ajustar de modo sencillo para agrandar unos u otros hacia ambos lados teniendo de pivot al Panel central



Para poder hacerlo nos situamos en el borde azul de algun Panel hasta que el cursor cambia de forma a la forma de flechas de doble-dirección



La imagen ampliada nos muestra claramente la forma del cursor al colocarse encima de alguna de las líneas divisorias, de modo que al hacer click, nos permitirá ajustar en las direcciones que

indica el cursor.



Al hacer click y arrastrar, se mostrará la línea sombreada indicándonos la posición relativa ante de soltar y dejar definitivamente el nuevo tamaño del Panel.

El ajuste de los Paneles obedece a la naturaleza del Proyecto y en algunos casos convendrá ir ajustando según la comodidad; pero el caso mas común es el ajuste del Monitor para una mejor previsualización, tal como muestra el ajuste del ejemplo siguiente.



Para conseguir la mejor visualización de un clip o lo que se esté editando, conviene verlo en pantalla completa, para esto, deberemos pulsar el botón de Pantalla completa en el Monitor



## Lección 8ª

### Editando: Visualizar Colecciones

Casi estamos listos para empezar a Editar, y vamos a visualizar nuestras Colecciones desde el panel Contenido para seleccionar la que ingresaremos en nuestra Línea de Tiempo/Guion Gráfico.

Elegimos un archivo, en este caso de "Ingles 1" de nuestra Colección dentro de "Ingles - Curso". Vamos a comprobar que contenido tiene cada archivo.



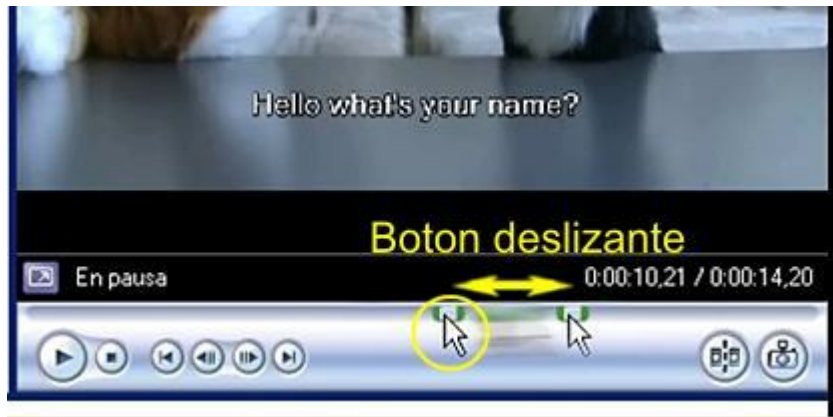
Hacemos click sobre el archivo de video para visualizarlo en el Monitor



**Vamos a reproducirlo desde los controles para ver su contenido antes de llevarlo a nuestra Linea de Tiempo**



**Como podemos apreciar, contiene todos los botones usuales en cualquier reproductor. Si quisiésemos ir mas aprisa para visualizar, podriamos ir desplazandonos por el clip de uno al otro lado del mismo con el botón deslizante**



Haremos lo mismo con todos los archivos que necesitemos trabajar para estar seguro que son aquellos los elegidos. En el caso de que se trate de un archivo de imagen, los controles estarán desactivados.



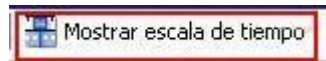
y en el caso del audio, no veriamos como es de esperar ninguna imagen, pero los controles estarían activados para reproducirlo.



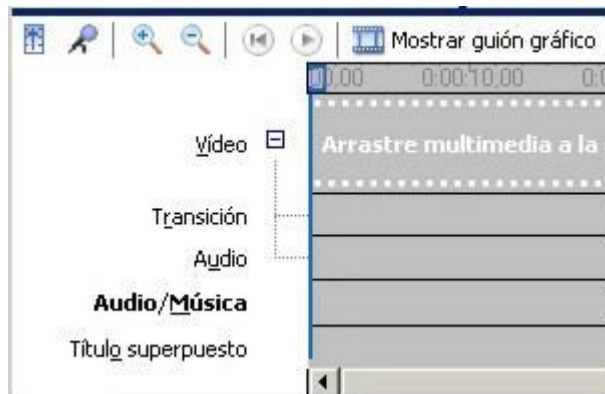
## Lección 9ª

### Editando: La Linea de Tiempo

La primera acción a realizar en una Edición es la colocación de los archivos en la Línea de Tiempo. Si se encuentran en el modo Guión Gráfico cambiamos a Línea de Tiempo pulsando este botón



Nota: escala de tiempo y línea de tiempo es igual, pero el uso generalizado en varios programas nos hace preferir esta denominación



Vemos que consta de distintas pistas: Video, Transición, Audio, Audio/Música y Título superpuesto. Cada archivo ingresado se ubicará en cada pista automáticamente de acuerdo al tipo de archivo que sea. Por el momento solo trabajaremos en las Pistas Video, Audio y Audio/Música

Procedemos a ingresar nuestros archivos arrastrándolos por vez desde el Panel Contenido a la Línea de Tiempo



Tanto los archivos de imagen y video se han ubicado en la pista video, pero ademas, dado que el video posee un audio tambien lo ha hecho en la pista Audio. Por otra parte el archivo de audio solo, se ubicó en la pista Audio/Música



Cada vez que pulsemos la tecla reproducir (play) podremos visualizar nuestra Edición en el Monitor; y con el botón a la izquierda, volver al punto inicial.

En el caso de querer desplazarnos hacia un punto de la Línea de Tiempo podremos hacerlo con el Indicador de Reproducción con solo arrastrar a traves de la Zona de tiempo



También podríamos situarnos en un punto determinado y hacer click en ese

punto. En el ejemplo el cursor nos indica de modo contextual donde se encuentra nuestro cursor, en este caso, a los 0:00:08,00, como la posición actual de la barra es 0:00:11,47, al hacer click la barra saltará de esta posición hacia aquella.



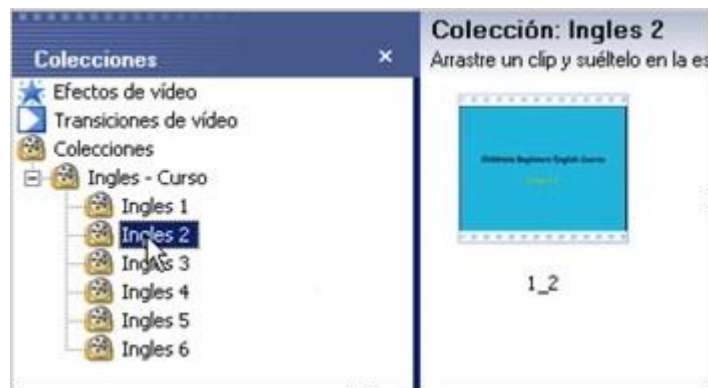
## Lección 10<sup>a</sup>

### Editando: Cortando un Clip desde el Panel Contenido

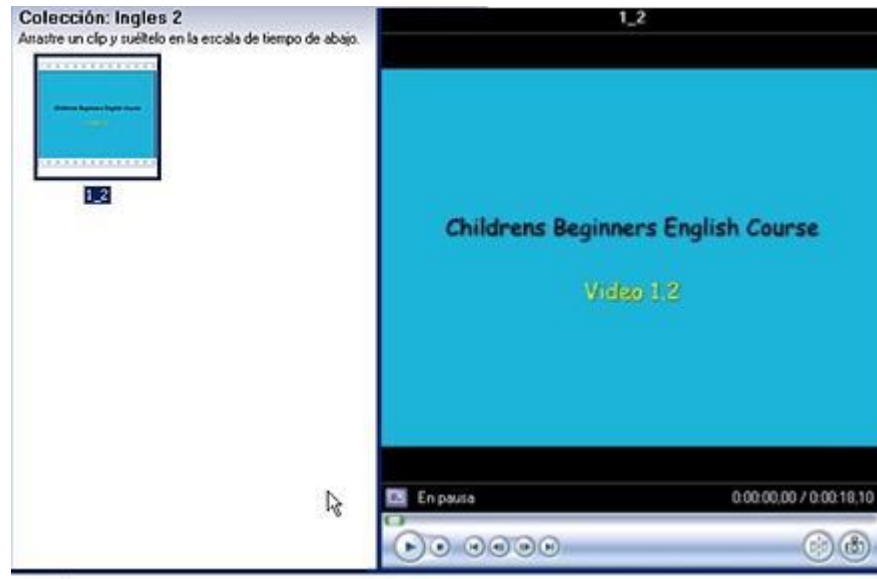
Al editar nos veremos en la mayor parte de los casos en la necesidad de cortar un clip. Hay dos variantes para hacerlo: Desde el Panel Contenido o desde La Línea de Tiempo

Primero vamos a ver como hacerlo desde el Panel Contenido.

Seleccionamos una Colección donde se halle un clip. En este caso elijiremos la Colección "Ingles 2" que contiene el clip 1-2



Al seleccionar el clip haciendo un click en él podremos visualizarlo en nuestro monitor para realizar tareas en el mismo.



Vamos a ubicar un punto en el tiempo de nuestro clip ayudados por el botón deslizante



Para ser mas exactos con nuestra busqueda de un punto para cortar, nos valdríamos de estos botones de avance y retroceso cuadro a cuadro



Nota: Un clip de video está formado por Fotogramas o Cuadros, en el caso que tratamos consideremos que en un segundo hay 25 cuadros por lo que en 1 minuto habrá  $25 \times 60 = 1500$  cuadros. Sin embargo Movie Maker utiliza unidades de tiempo distintas que en definitiva no afecta en nada y solo hace a la forma en que se exponen los tiempos

Una vez que conseguimos ubicar el fotograma donde queremos realizar el corte, vamos al botón para cortar y hacemos un click



Esto provocará que nuestro clip se corte dentro de nuestro Proyecto pero solo aquí, en nada afectará al original, así que se puede proceder a trabajar libremente con ello.



Como podemos ver ha dividido el clip en dos, y al clip creado le ha añadido entre paréntesis un 1 para distinguirlo

Esta ha sido nuestra primera acción sobre un clip. Cualquier acción que ejecutemos, tanto esta como otra, podremos deshacerla o rehacerlas con estos botones ubicados en la Barra de Herramientas

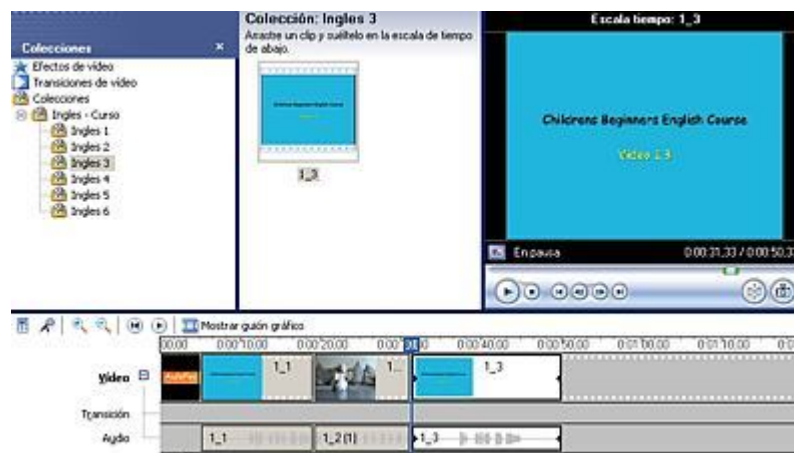


El botón de la izquierda deshace la acción inmediata y otras que se hayan hecho anteriormente. Por ejemplo: si hemos realizado 2 acciones como ser, cortar un clip y luego llevarlo a la línea de tiempo. Al pulsar dos veces el botón deshacer retrotraeríamos nuestra acción al punto inicial. El botón derecho rehacer, cancela las acciones del botón deshacer.

## Lección 11ª

### Editando: Cortando un clip en la Línea de Tiempo

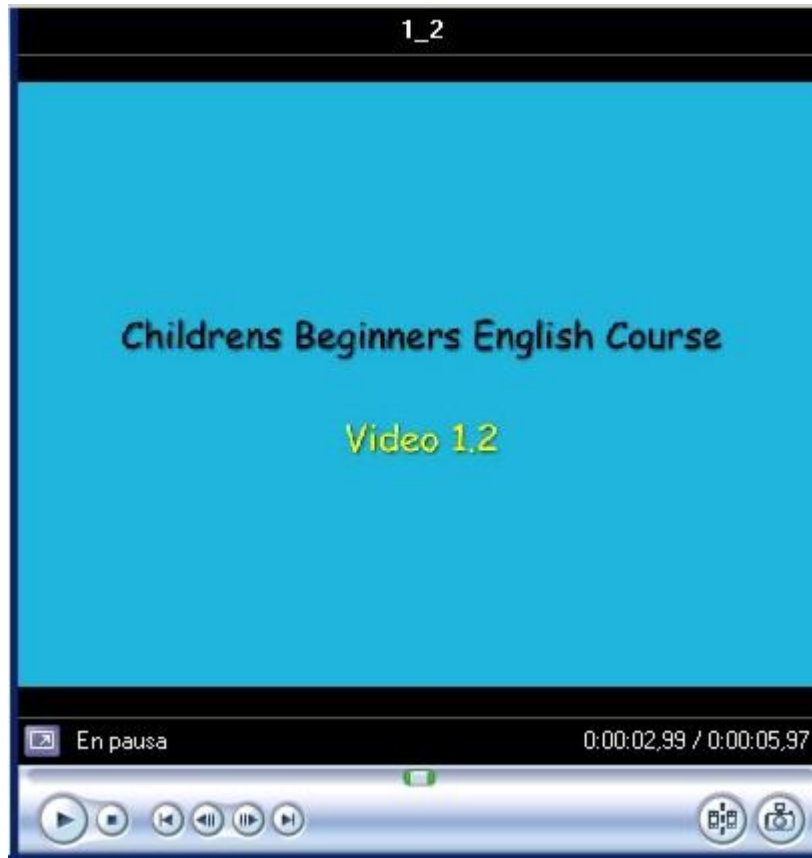
Seleccionamos una Colección donde se halle un clip. En este caso elijeremos la Colección "Ingles 3 " que contiene el clip 1-3 y lo llevamos a nuestra Línea de Tiempo



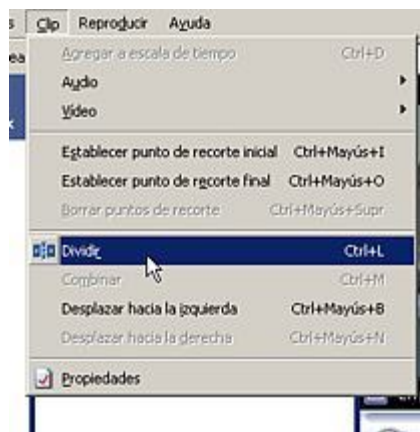
Arrastramos el Indicador de Reproducción a un punto de nuestro clip. Al desplazarnos por nuestra línea de tiempo, aparecerá la información contextual (recuadro amarillo) del tiempo en el que se encuentra.



El clip puede ser visualizado en el Monitor, por lo que podremos usar los controles del mismo (explicados en la lección anterior).

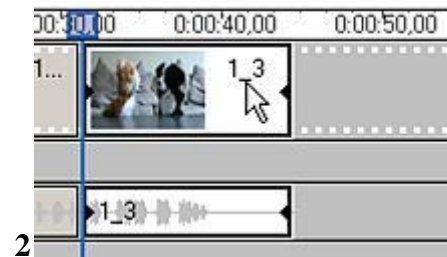
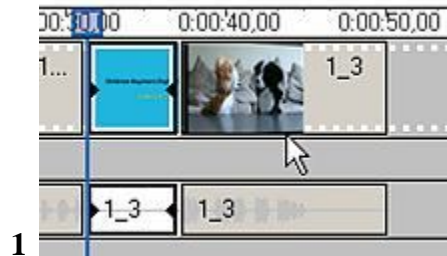


Una vez que ubicamos el punto exacto podemos cortar el clip con el botón. También puede hacerse desde el Menú, Clip, Dividir o pulsando las teclas CTRL + L



**Nota:** Al cortar o dividir un clip en la Línea de tiempo, los cambios se operan sin que afecten el clip en el Panel Contenido como sucedía en la modalidad anterior.





Hemos dividido el clip en este caso para eliminar una parte que no necesitaremos. 1.- Seleccionamos por lo tanto aquella parte dividida

2.-y la eliminamos.

## Lección 12ª

### Editando: Moviendo clips en la Línea de Tiempo y Guión Gráfico

Al señalar un clip vemos que el cursor resalta levemente al clip señalado



Al seleccionar uno, el cursor cambiará su forma habitual al de una mano



Esta indicación nos hace saber que podemos mover nuestro clip en la Línea de Tiempo. En este caso, al clip 1\_1 vamos a desplazarlo entre los clips 1\_2(1) y 1\_3



Al arrastrarlo al punto entre los dos clips se mostrará una barra azul que nos indica que puede soltarlo en esa ubicación.



Vemos claramente que el clip se ha ubicado entre los dos clips mencionados

**En la modalidad Guión Gráfico también podremos cambiar la posición de los clips. En esta modalidad no se verá una mano pero igual puede realizarse con solo arrastrar el clip de un cuadro a otro**



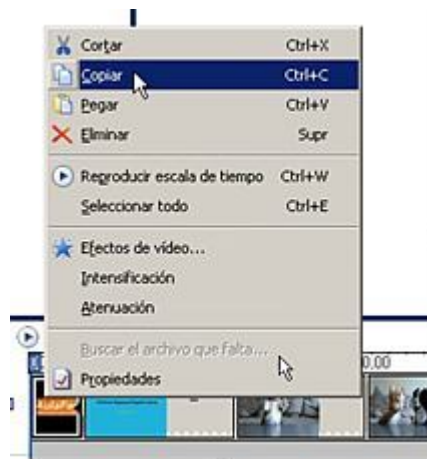
**Arrastramos el clip 1\_1 al cuadro en el que se encuentra el clip 1\_2(1) En ese punto, se mostrará una línea azul al costado del cuadro indicándonos que puede soltarse allí.**

## Lección 13ª

### Editando: manipulacion de clips

Veremos algunas formas de manipulación de clips en nuestra Línea de Tiempo. Seleccionando un clip, podremos copiar, o cortarlos y pegarlos en otro punto.

Elegimos por ejemplo colocar nuestra imagen como "separador" entre clips a modo de capítulos. Así que la copiamos y pegamos entre clips

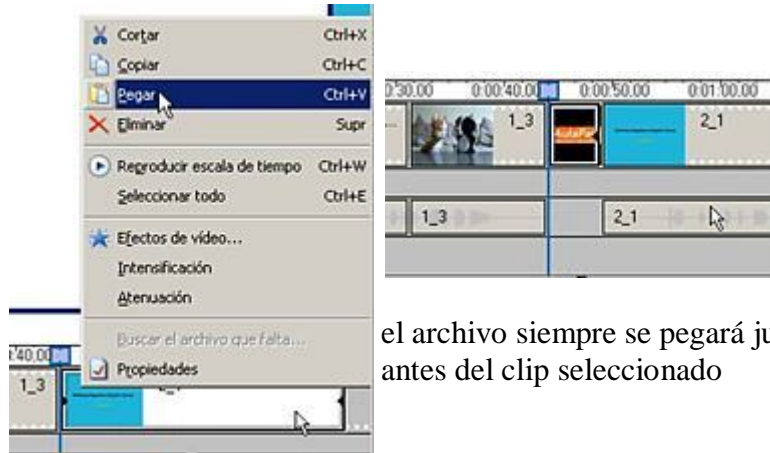


Nos situamos con el cursor en el archivo, haciendo click con el botón derecho del ratón, seleccionamos copiar o CTRL + C.

Vamos a colocar el separador entre los clips 1\_3 y 2\_1



Para hacerlo bien seleccionaremos el clip 2\_1 y otra vez con el botón derecho del ratón, elegimos pegar o CTRL + V



podremos acortar la duracion de un clip para trabajar solo con la parte que necesitaremos, para ello iremos al principio o final del clip, donde se produce este recuadro de flechas



y haciendo click, arrastramos para acortar o alargar el clip.



Lección 14<sup>a</sup>

**Editando: Transiciones**

**En Edición de videos suele usarse términos específicos para la definición de distintos instancias de un proyecto audiovisual. Asi es que conceptos como Secuencia, Escena y Toma aluden a distintos niveles con los cuales está conformada una Edición.**

**Toma: también suele llamarse Plano, y es la menor unidad de narración. Una Toma generalmente muestra una acción determinada y está antecedida o precedida por otra mediante un corte.**

**Escena: es una sucesión de acontecimientos en un mismo tiempo y lugar. La Escena puede estar formada por solo una Toma pero en general es el producto de varias de ellas**

**Secuencia: es la unidad narrativa que nos muestra distintas Escenas relacionadas a un hecho o concepto. En una celebración de un casamiento por ejemplo, tendremos dos secuencias bien diferenciadas: La unión religiosa o civil y la fiesta**

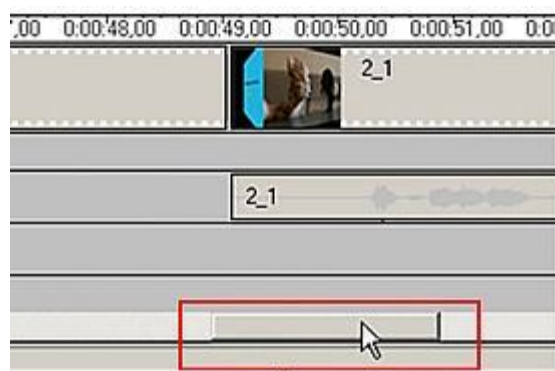
**No es el propósito abundar en explicaciones sobre ellos pero si por lo menos advertir que el conocerlos nos prepara a trabajar con un mejor criterio. La práctica cinematográfica desde sus inicios ha evolucionado por la técnica, y desde el simple corte para unir un clip (o sea una Toma) con otro, fue introduciendo modalidades de compaginación, como por ejemplo la yuxtaposición entre dos Tomas para crear una nueva forma de dar sentido.**

**A esto le llamamos hoy en día Transición, y cuya idea alude a un cambio gradual entre un clip a otro.**

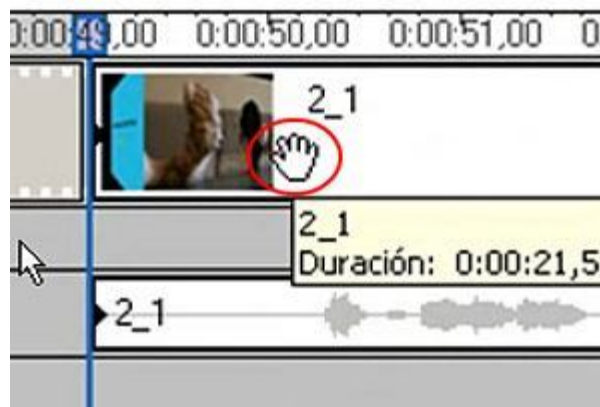
**Ya que vamos a trabajar sobre una porción pequeña de nuestra Linea de Tiempo, nos conviene tener presente que podemos ampliar nuestra Escala para trabajar mejor. Ello lo hacemos desde la herramienta Lupa (+ o -)**



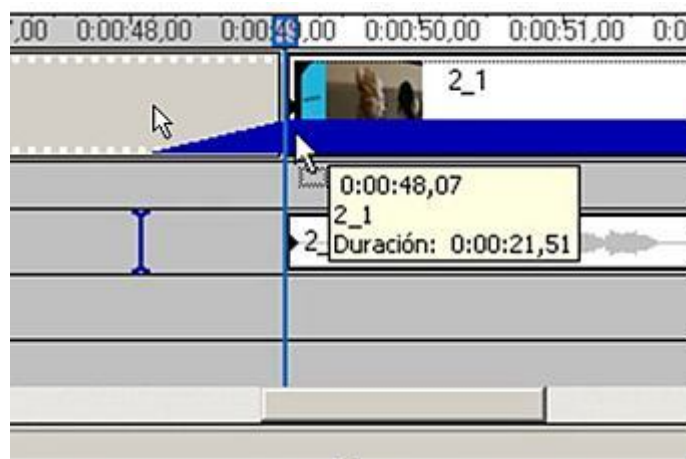
Con la barra deslizante ubicaremos el punto donde trabajaremos



seleccionaremos un clip y nos aseguramos que el cursor se vea como una mano



El símbolo de la mano habilitará para desplazar nuestro clip. Hacemos click y arrastramos para yuxtaponer al clip contiguo



La indicación azul en pendiente nos facilita establecer que porción del clip se yuxtapone con el clip contiguo. Una vez que soltemos nos aparecerá en la Pista de Transición un cuadro y entre los clips una especie de recuadro indicándonos la yuxtaposición



Finalmente podremos ver el resultado en el Monitor

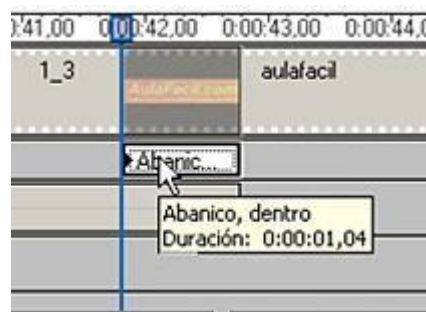




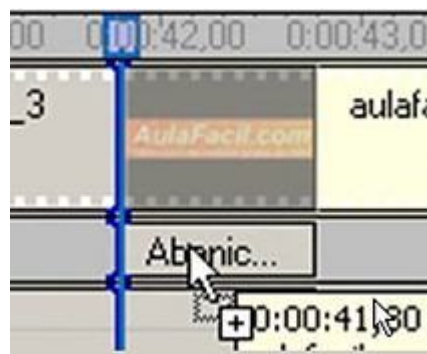
## Lección 15ª

### Transiciones: Reemplazando Transiciones y Fundidos

Si acaso no nos gustase una Transición una vez colocada podremos reemplazarla por otra de manera sencilla. Podemos constatar, como en este ejemplo, que existe una Transición llamada "Abanico, dentro"



procederemos a reemplazarla ubicando alguna desde el Panel Contenido: Para ello, y como ejemplo, seleccionaremos la Transición "Bajorelieve, abajo derecha(smpte 3)".



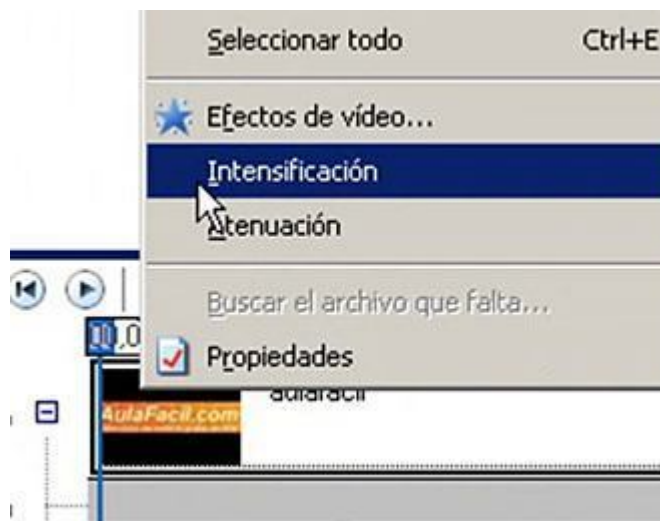
La arrastraremos hacia la pista Transición justo donde se encuentra aquella que queremos reemplazar y soltaremos.

**Fundidos desde Negro o a Negro:** Generalmente al principio de una Escena o hacia el final de esta, suele acostumbrarse a cerrarla mediante un Fundido desde o a Negro. Esta práctica habitual permite apreciar el cierre de un tema con mas énfasis. Movie Maker llama a este tipo de Transición de dos maneras

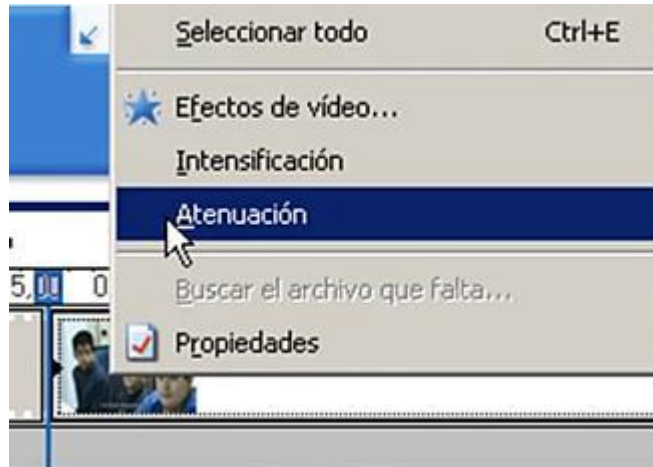
**Fundido desde Negro: Intensificación**

**Fundido a Negro: Atenuación**

Para realizar un Fundido desde Negro, nos situaremos al principio de la Escena, hacemos click con el botón derecho y seleccionamos Intesificación. El resultado será una gradual apertura desde el negro hasta ver la imagen completa



Con el Fundido a Negro procederemos igual pero yéndonos al final de la Escena para luego seleccionar Atenuación



En este caso se verá como el clip irá gradualmente desde la imagen plena al negro

**Una advertencia:** Movie Maker reconoce este tipo de Transición como un Efecto y los indica con el símbolo de una estrella, pero un Efecto tiene una categoría distinta para el programa, o por lo menos diferenciada con respecto a las Transiciones



Lo que no debemos olvidar que todo cambio gradual de una imagen a otra se define como una Transición.

## Lección 16ª

### Transiciones: trabajar con el Panel Colecciones, Transiciones

Recordemos que para trabajar mejor en un sector reducido de nuestra Línea de Tiempo nos conviene aumentar nuestra escala desde la Herramienta Lupa



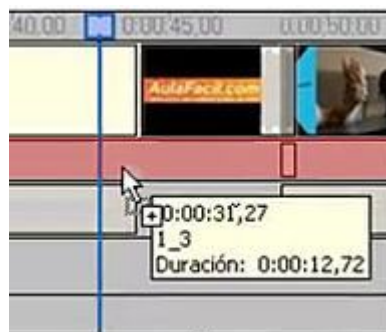
### En el Panel Colecciones, Seleccionamos Transiciones de Video



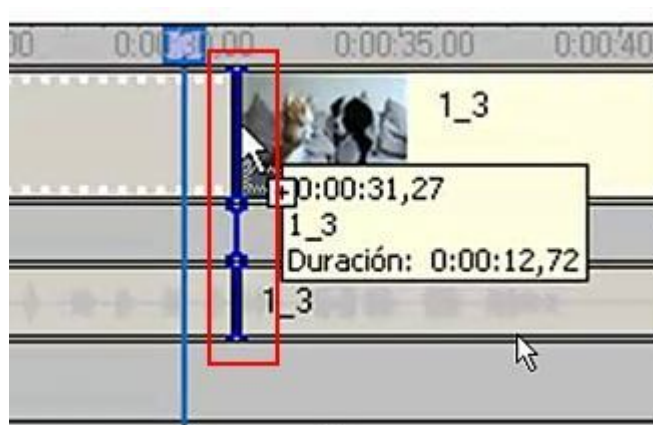
Nos muestra todas las Transiciones disponibles. Seleccionando cualquiera podremos previsualizar en el Monitor con imágenes que vienen por defecto.



**Arrastramos la Transición elegida a la pista correspondiente (resaltada en rojo)**



**O tambien podemos hacerlo en la ubicación entre dos clips**



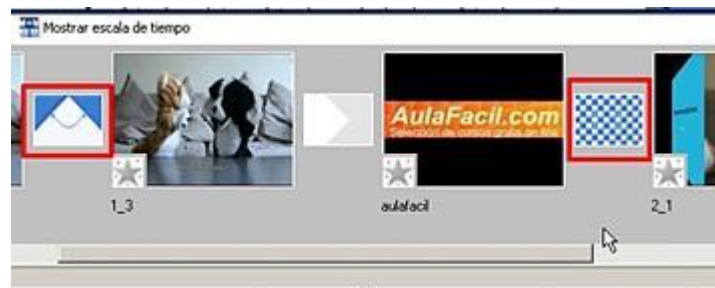
**Vemos como las llaves en azul nos indica la posición. Soltamos y visualizamos el resultado**



## Lección 17ª

### Transiciones: en modalidad Guión Gráfico

La forma más práctica para insertar una Transición la obtenemos desde la modalidad de Guión Gráfico. Pulsamos el botón para situarnos en dicha modalidad y observamos que entre cada clip hay unos pequeños recuadros



Aquí podremos arrastrar (1) y colocar una transición elegida (2)



Esta modalidad nos permite de una manera más gráfica colocar Transiciones pero no nos permitirá ajustar el grado de yuxtaposición entre dos clips. Para ello nos convendría volver al modo Línea de Tiempo y realizar allí los ajustes necesarios seleccionando siempre el clip contiguo ubicado a la derecha y arrastrar hasta conseguir el grado de yuxtaposición deseado.



No olvidemos que para asegurarnos de un resultado al gusto personal, podemos ir chequeando el resultado en el Monitor





### Relación de Aspecto

La Resolución de un clip se basa en la cantidad de pixeles que tiene un video de ancho y de alto. Un video filmado en 640 (ancho) x 480 (alto) tendrá mejor calidad, o sea, Resolución que uno de 320x240.

Independiente de esto, existe lo que se denomina la Relación de Aspecto. Esto hace referencia a la proporción del alto y ancho de la imagen obtenida durante la grabación.

Por ejemplo: si una grabación fue hecha en un tamaño de 640x480 pixeles y tuviesemos la necesidad de obtener un tamaño menor, la mitad de esta sería 320x240; en este caso variaría el tamaño, pero las proporciones de los lados seguiría siendo igual. Disminuiría el tamaño, pero la Relación de Aspecto sería siempre 4:3, o sea 4 partes de ancho y 3 de alto.

El cine ha popularizado un tipo de Relación de Aspecto distinto al que comunmente vemos por television (de 4:3). Muchas camaras de video hoy permiten al usuario grabar en este formato 16:9 que es mas rectangular y alargado. Esto es bien notorio al tratar de ver una película en DVD en un televisor normal, por eso se ha llegado al punto que se fabrican televisores con esta tasa de proporción de 16:9, dando lugar a una nueva generación de tecnologia basadas en este formato, y que anticipa a otra mas promisoría que es la televisión digital de alta definición HDTV.

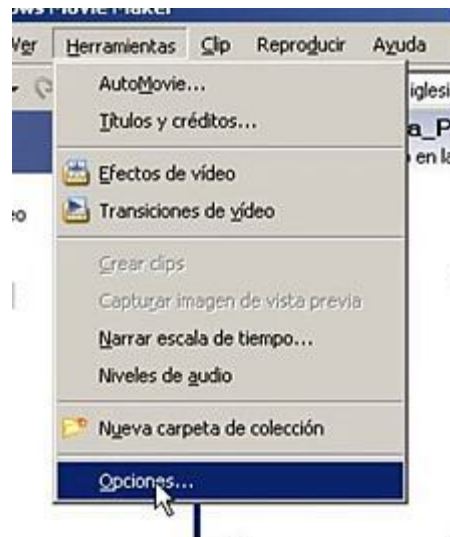
En Movie Maker, cuando un video que ha sido grabado en 16:9 y al importarlo y visualizarlo en el Monitor vemos que parece alargado, se debe a que nuestro proyecto tiene una configuración distinta al del video

para esta lección necesitará descargar los archivos, luego descomprimirlos y ubicarlos en la carpeta "aulafacil"(creada anteriormente)

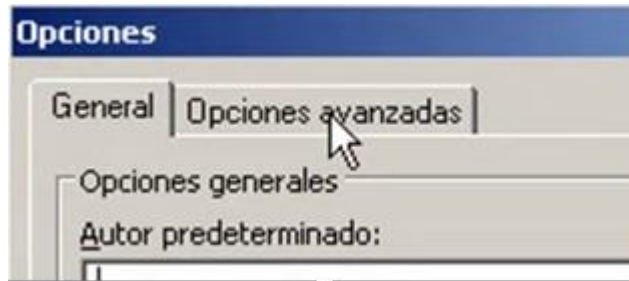
[descargar archivos](#)



Para corregir esta deficiencia deberemos ir al Menu Herramientas, Luego a Opciones



se nos desplegará un cuadro con dos pestañas: General y Opciones Avanzadas, eligiremos esta última



En un sector de esta pestaña veremos la configuración que viene por defecto en Movie Maker, o sea la opción 4:3



Tildaremos la opción 16:9 para cambiarla



Una vez hecho esto veremos que nuestro clip se verá de forma normal



**Nota:** hay mas medidas de Relación de Aspecto pero no la veremos en este curso dado que Movie Maker solo trabaja con solo estas dos.