

Guión para la práctica 2

Las instrucciones que se dan en este guión son para la realización de la práctica de vídeo en modo ensayo. DEBE QUEDAR CLARO que la práctica que se entregará tiene que estar realizada con otros archivos de vídeo y con la banda sonora de la práctica 1. Las condiciones de realización son las mismas que aparecen en el apartado "Condiciones", pero teniendo en cuenta que se puede cambiar todo lo demás ya que será un vídeo original vuestro; así que si queréis aprovechar el tiempo de la práctica presencial podéis venir provistos de las imágenes fijas o en movimiento que necesitéis para vuestra banda sonora y trabajar con esos archivos directamente.

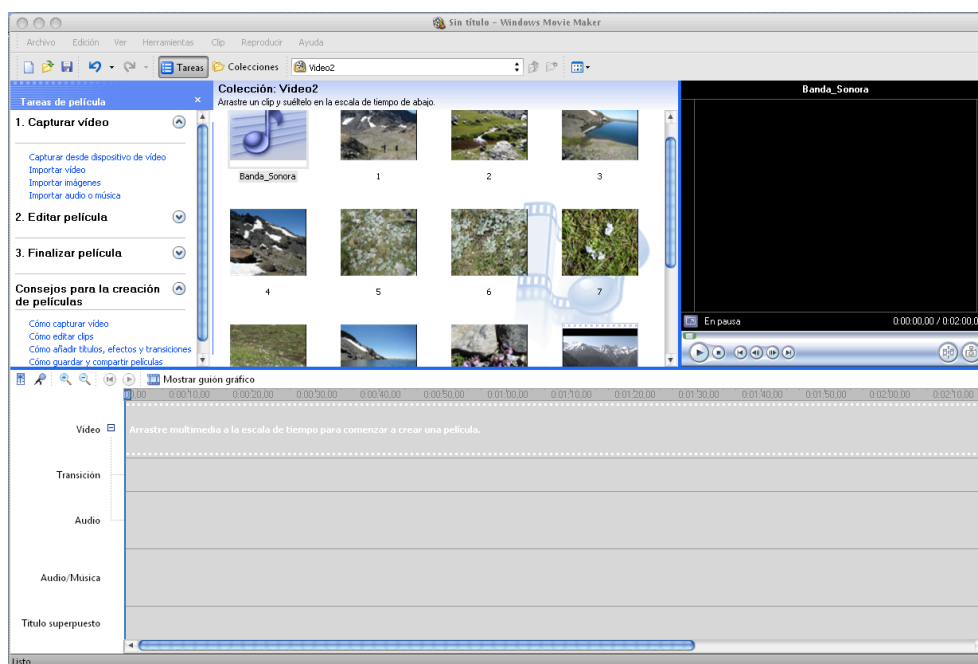
1.Procedimiento.

1.1. Importar los archivos. (Recordad meter todo en la carpeta creada).

Importar el archivo "Vídeo 1" desde el menú **"Archivo > Importar en colecciones"**, o desde el menú **"Importar vídeo" del Panel de Tareas**. Se abrirá la ventana de exploración para que busquéis el archivo y lo importáis. Aparecerá un archivo de película en la zona de colecciones en la ventana de programa.

Hacer lo mismo con el archivo "Vídeo 2", "Fotos" y "Banda sonora" (veréis que van apareciendo los iconos correspondientes a los archivos en esa zona).

La ventana tendrá este aspecto (o parecido según la resolución de la pantalla):

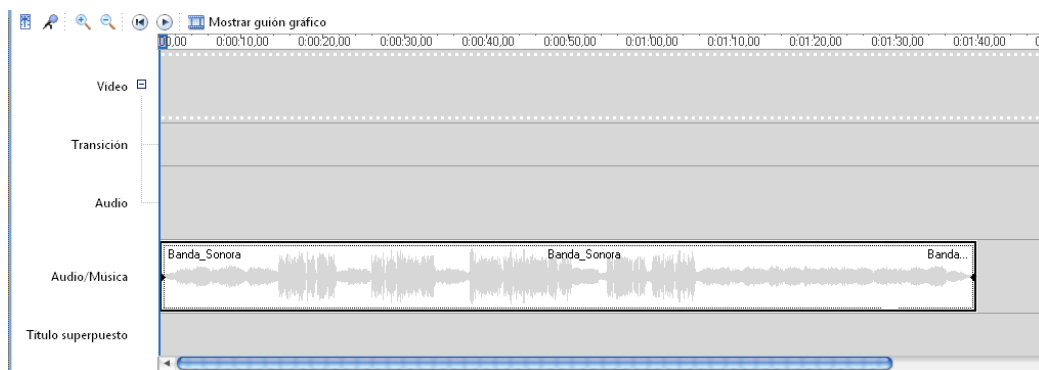


¡¡ATENCIÓN!

- * Es conveniente **GUARDAR** el proyecto cada vez que hagamos modificaciones para no perderlo en caso de parón del ordenador.
- * **NO MOVER LOS ARCHIVOS DE LA CARPETA**. Si cambiáis alguno de los archivos de carpeta, el Proyecto pierde los vínculos a las imágenes y habréis perdido todo lo que habéis hecho, así que poned todo en la carpeta que habéis creado y de ahí no se toca nada.

1.2. Colocar la banda sonora.

Una de las formas de trabajar que mejores resultados da es colocar primero la banda sonora, para después ir colocando sobre ella las imágenes de manera que se ajusten al ritmo que deseamos dar al montaje.



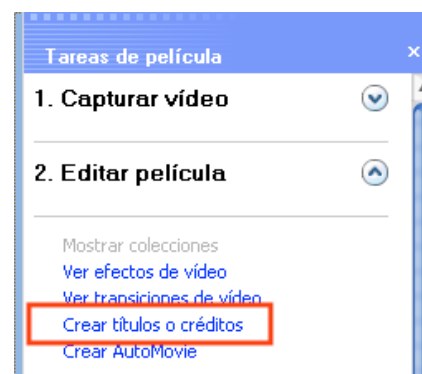
1.3. Colocación de la entrada en negro.

Se realiza simplemente arrastrando la foto de color negro que has descargado al inicio de la pista de vídeo. A continuación la expandes, tirando del lateral derecho hasta que mida el tiempo deseado (unos 5" en este caso)

1.4. Colocación del Título.

En el "Panel de Tareas" desplegamos el bloque "2. Editar película", y seleccionamos "Crear títulos o créditos". Del menú que aparece a continuación, elegimos "Añadir título al principio de la película".

Aparecerá una ventana de dialogo con dos ventanas. La superior es para poner el Título y la inferior para poner un Subtítulo, si lo deseamos. Al escribirlo observaremos que aparece en la ventana de "Vista previa" que está situada en la esquina superior derecha de la ventana.



Si lo deseamos podemos modificar determinados parámetros del título desde el enlace "Cambiar la animación del título", o "Cancelar" todo, desde el botón correspondiente.

Se integrará en la película al hacer Clic sobre el enlace "Listo, añadir título a la película".

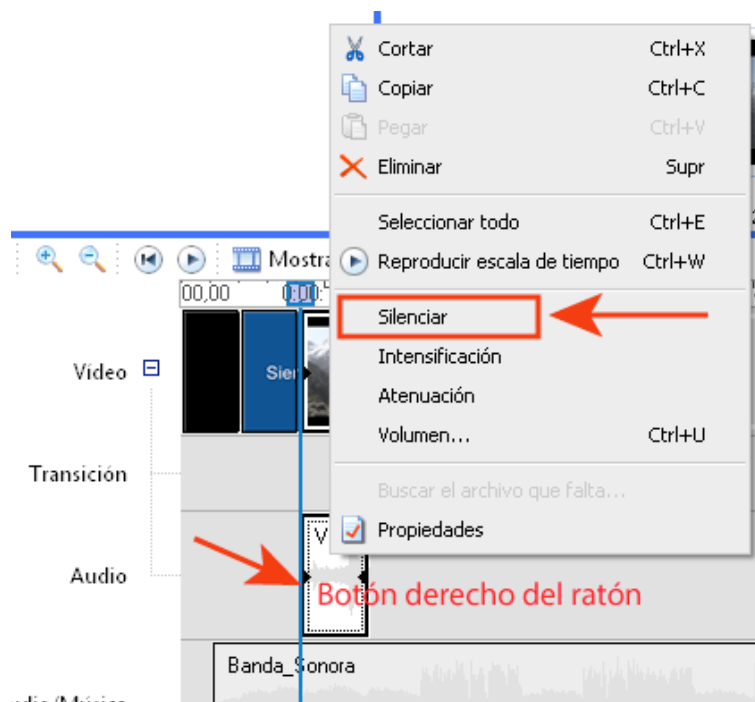
1.5. Colocación de las imágenes (fijas o en movimiento).

Comenzaremos, en este caso, por insertar en la pista de vídeo los archivos "Vídeo2 001" y Video2 002", de la misma forma que hicimos para colocar la foto

negra, esto es arrastrando uno tras otro los archivos sobre la pista de vídeo. Observaremos que estas secuencias no se pueden alargar más, ya que el espacio que ocupan sobre la línea de tiempo es el de su duración.

Lo que si sería posible, si deseáramos cortar un trozo es acortarlos empujando con el ratón sobre los lados, tanto por la derecha como por la izquierda. De esa manera lo que hacemos es cortar las imágenes en la medida que lo necesitemos.

Al insertar estos clips de vídeo, encontramos que tienen sonido, un sonido que no deseamos para nuestro montaje. La manera de quitarlo (como se explica en la imagen de al lado) es hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la pista de audio que corresponde a ese cli, y seleccionar "**Silenciar**" del menú contextual que aparece en la ventana. Observaremos que la onda de audio se queda plana, y si reproducimos, ya no se oirá el sonido original del vídeo.



De la misma manera que hemos colocado el anterior clip de vídeo, lo haremos con el resto de clip que podamos tener y con las imágenes fijas que deseemos colocar en el montaje. (Las imágenes fijas si se pueden estirar para que su duración sea la que queramos, aunque no es conveniente que una imagen fija esté mucho tiempo sin cambiar, pero dependerá del ritmo que demos al montaje). **¡A ello, pues!**

1.6. Inserción de los créditos finales.

Volvemos al "**Panel de Tareas**" desplegamos el bloque "**2. Editar película**", y seleccionamos "**Crear títulos o créditos**". Del menú que aparece a continuación, elegimos "**Añadir créditos al final de la película**".

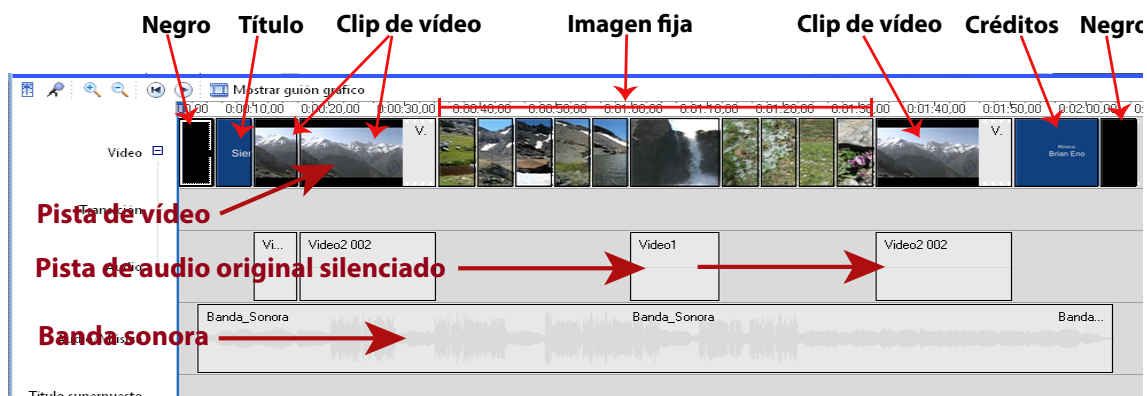
Aparecerá una ventana de dialogo (imagen de la derecha) en la que iremos colocando los textos. Al escribirlo observaremos que aparece en

Autor:	Antonio Chacón
Música:	Brian Eno
Granada	
2012	

la ventana de "Vista previa" que está situada en la esquina superior derecha de la ventana.

Si lo deseamos podemos modificar determinados parámetros del título desde el enlace "**Cambiar la animación del título**", o "**Cancelar**" todo, desde el botón correspondiente. Se integrará en la película al hacer Clic sobre el enlace "**Listo, añadir título a la película**".

La zona de pistas presentará ahora un aspecto semejante a la siguiente imagen.



1.7. Inserción de transiciones temporales.

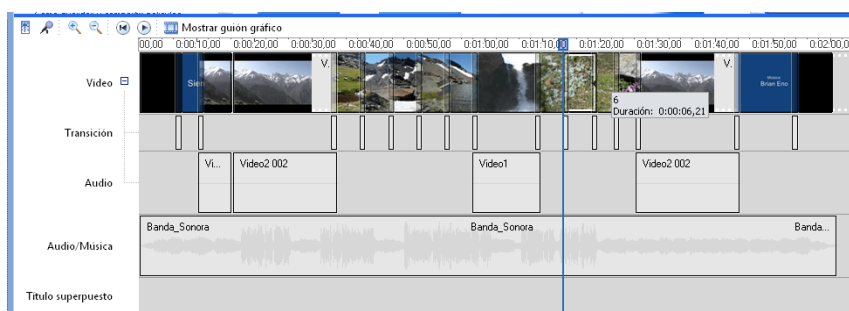
Una transición temporal es el paso de una secuencia de imágenes a otra. Mediante las transiciones se pretende ofrecer a los receptores una idea del ritmo en el transcurso del tiempo para hacer pensar que ha transcurrido un intervalo mayor o menor. También se emplean para conseguir un efecto estético concreto, según los gustos de la persona que realiza el montaje. En videogramas para uso educativo no debemos abusar de efectos que sean sofisticados y distraigan la atención del núcleo principal de contenidos que se presenta.

1.7.1. Para insertar transiciones:

En el "**Panel de Tareas**" desplegamos el bloque "**2. Editar película**", y seleccionamos "**Ver transiciones de vídeo**". Inmediatamente se desplegarán las transiciones disponibles en la zona central de la ventana.

Elegimos la transición que nos parezca adecuada y la arrastramos entre los dos "Clip" en los que deseamos que se produzca. Y repetimos la operación en cada uno de los lugares en los que necesitemos por alguna. (Es conveniente ir mirando la línea de tiempo ya que algunas transiciones mezclan imágenes y les restan un poco de tiempo).

En la imagen siguiente se presenta el aspecto final de las pistas.

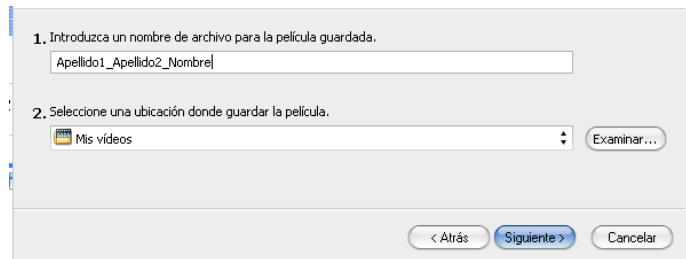


Finalizar guardando el proyecto como película.

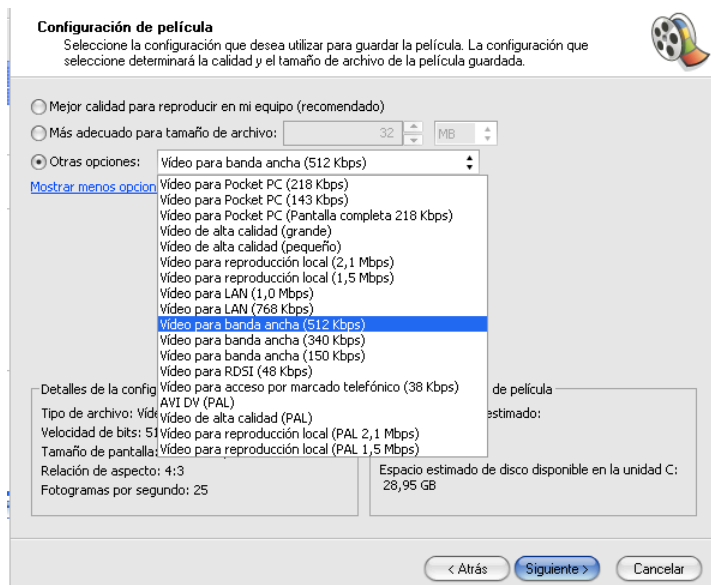
1. Finalización de la película.

Hasta ahora has guardado tu proyecto que **sólo se puede abrir con el programa MovieMaker**. Para que pueda ser visualizado con algún reproductor (Windows Media, VLC...) tenemos que guardarlo como una película

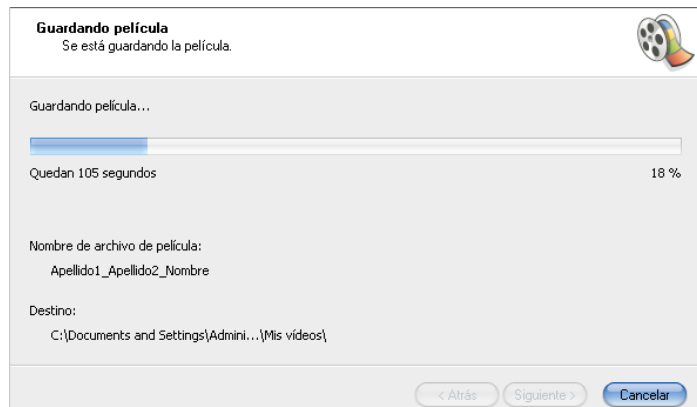
- * Realizaremos esta operación desde el menú "Archivo>Guardar archivo de película", o desde el "Panel de tareas>Finalizar película>Guardar en el equipo".
- En el primer caso ("Archivo>Guardar archivo de película") aparecerá una ventana con cuatro opciones, elegimos la primera de ellas: **"Mi PC. Guarde la película para reproducirla en el equipo"**.
 - 1. En la ventana **"Siguiente"** ponemos el nombre de la película **"Apellido1_Apellido2_Nombre"** y elegimos el lugar para guardarla.



- 2. En la ventana **"Siguiente"** elegimos la opción: **"Otras opciones>Vídeo para banda ancha (512kbps)"**. Esta es la opción para esta práctica, que es de poca calidad y poco peso para poder subirla a la plataforma, en otras ocasiones elegiréis la que os convenga).

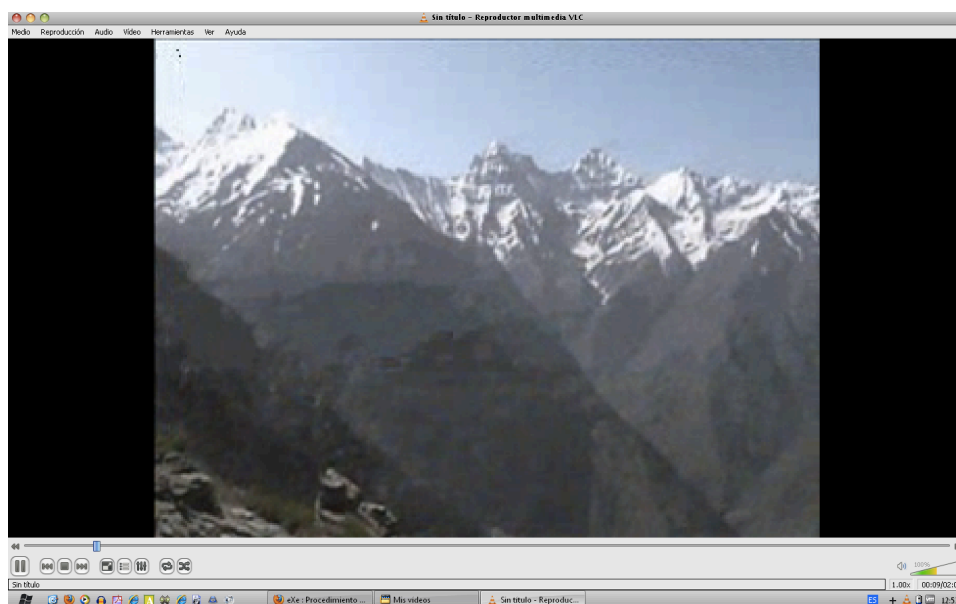


- 3. Al pulsar en **"Siguiente"** comenzará la grabación de la película.



- En el segundo caso ("**Panel de tareas>Finalizar película>Guardar en el equipo**") iremos directamente al paso 1 de la opción anterior, y realizamos las mismas operaciones.

En cualquiera de los casos aparecerá una ventana con una barra de progreso que nos indica el estado de la grabación. Al terminar veremos que hay marcada una opción de "**Reproducir la película al pulsar Finalizar**". Si lo deseamos lo hacemos y si no la desmarcamos. Para terminar pulsamos "**Finalizar**", y tendremos un archivo que se puede ver con un reproductor multimedia.



Yo os recomiendo el reproductor VLC, que además de ser muy completo, es libre y gratuito. Se puede descargar de la [Página oficial](#).

CONVERSIÓN PARA ENTREGAR.

1. Conversión del archivo.

Hay que tener en cuenta que en la mayoría de los casos al guardar la película en MovieMaker, lo hace con la extensión **WMV (Windows Media Video)**. WMV es un formato de compresión propio del Programa.

Este formato no es el más adecuado para usarlo en Internet ya que los reproductores necesitan codex específicos. Por esta razón es necesario convertir el archivo de película generado (en WmW o en otros casos en AVI) a un formato que ocupe menos espacio en disco y que sea más compatible con el uso a través de Internet.

El formato a usar será el "**FLV (Flash Video)**", que es un formato utilizado para transmitir video por internet empleando el reproductor Adobe Flash Player. Este formato puede ser visto en la mayoría de los sistemas operativos, pues casi todos incluyen el reproductor Adobe Flash Player o el plugin para el navegador, u otros programas de terceros como MPlayer, VLC, etc.



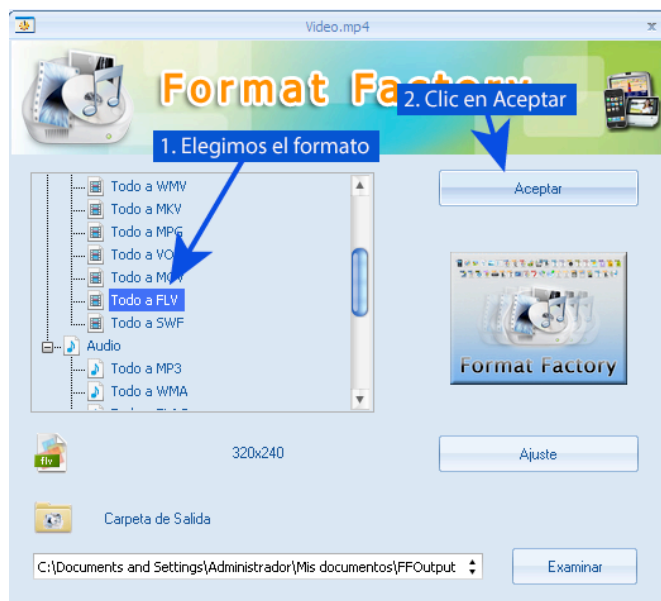
1.1. Uso del software de conversión

De los muchos conversores que podemos encontrar en la red, usaremos (no es obligatorio usar este) el llamado "**Format Factory**", que es un convertidor multifuncional que es capaz de trabajar con archivos de vídeo (MP4/3GP/MPG/AVI/WMV/FLV/SWF), archivos de sonido (MP3/WMA/AMR/OGG/AAC/WAV), o con archivos de imagen (JPG/BMP/PNG/TIF/ICO/GIF/TGA) . También ripa DVD a archivo de video, CD de Música a archivo de audio. Y con los archivos MP4 soporta formato iPod/iPhone/PSP/BlackBerry. [Sitio Web](#)

Instalamos el programa y al iniciarlo observaremos una ventana a la que arrastraremos el archivo a convertir, en este caso el de vídeo:



Al arrastrarlo, automáticamente aparece otra ventana en la que se presenta un listado de los posibles formatos a los que podemos convertir nuestro archivo. Nos moveremos por la lista hasta encontrar el formato que aparece como "**Todo a FLV**" y lo elegiremos. Después picamos en "**Aceptar**" y se cerrará la ventana.



Ya sólo nos queda hacer "Clic" en la barra de herramientas que aparece en la parte superior para que se realice la conversión.



Observaremos una barra de progreso en la ventana del programa y al finalizar encontraremos el archivo "FLV" que tenéis que entregar a través de la plataforma.

ENTREGA DE LA PRÁCTICA.

- * El archivo generado en formato **flv**, con el nombre "**Apellido1_Apellido2_Nombre**" debes subirlo a la plataforma a través del enlace dispuesto para ello.
- * La subida de archivos debe hacerse **inexcusablemente en el plazo previsto** en el programa ya que la plataforma sólo permanecerá abierta durante el intervalo de fecha previsto en el mismo.
- * La **"NO ENTREGA"** de las prácticas supone que no se puede aprobar la asignatura, por tanto los alumnos y alumnas que no "suban" las prácticas en la fecha prevista deben tener claro que no podrán entregarlas hasta la convocatoria de septiembre.
- * Deben quedar claras varias cuestiones:
- * Es recomendable el trabajo previo de estos materiales, ya que de otra manera puede que no sea suficiente el tiempo disponible para la realización de la práctica.
- * Yo no recogeré en mano absolutamente ningún archivo si no es debido a una causa grave y debidamente justificada documentalmente.