

## La gestión de archivos audiovisuales.

### Caso práctico

-Buenos días **Alejandro**.

-Buenos días **Carlos**.

-¿Te gusta el cine?

-¿Cómo?

-Déjame que te explique. En tu trabajo debes saber cómo crear pequeños vídeos y trabajar con ellos.

-¿Y eso por qué?

-Imagina que necesitamos hacer una presentación a unos clientes, nada mejor que un vídeo de la empresa.

-¡Ah! Ya entiendo. ¿Y es muy complicado?

-En absoluto, en realidad es bastante sencillo. La gestión de archivos audiovisuales consiste en el volcado de las imágenes grabadas en una cinta o tarjeta al ordenador.



**Materiales formativos de FP Online propiedad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.**

[Aviso Legal](#)

## 1.- Windows Movie Maker.

---

### Caso práctico

**Alejandro**, vas a aprender a usar las funciones más comunes, de forma sencilla.

-Eso espero.

-Tranquilo es fácil, vamos a ver poco a poco el proceso de edición que incluye el cortar y unir [clips](#), aplicar transiciones y efectos, crear títulos y manipular los clips.

-Suená complicado.

-No te preocupes, se usa un programa de edición de vídeo y verás que es sencillo de utilizar.



Debes saber que a través de un programa informático montamos las imágenes manipulándolas como archivos.

Una vez creado nuestro montaje, se vuelca en el formato de destino, que puede ser un DVD o un archivo comprimido, entre otros.

Hoy en día existen varios programas informáticos utilizados para la edición no lineal:

- ✓ **Pinnacle Studio.**
- ✓ **Nero Vision.**
- ✓ **Windows Movie Maker.**

Este último programa lo vamos a ver de forma más pormenorizada en el siguiente apartado.

## 1.1.- Abrir Windows Movie Maker.

---

Para poder entrar a Windows Movie Maker deberás colocarte en el botón de *Inicio*.

A continuación seleccionas *Todos los programas*.

Y por último haz clic sobre Windows Movie Maker.

Si tu ordenador no tiene instalado el programa puedes descargarlo desde el siguiente enlace.



### Para saber más

Aquí tienes un enlace para descargar el programa Windows Movie Maker:

[Windows Movie Maker.](#)

Has de tener en cuenta cuál es el sistema operativo de tu ordenador, ya que puede que este programa no sea del todo compatible.

Por ejemplo si utilizas un sistema operativo como Windows Vista deberás utilizar Windows Live Movie Maker.

## 1.2.- Área de trabajo.

---

Cuando abras el programa te encontrarás con una ventana de trabajo, compuesta de menús, barras de herramientas, columnas, botones de acceso, etc.

Es lo que se llama **Interfaz** y tiene características distintas según el programa o software que se trate, como ya has podido ver en unidades anteriores.

En esta imagen puedes ver las distintas áreas y funciones que nos ofrece la pantalla de Movie Maker.



A continuación te explicamos de forma más pormenorizada la estructura del área de trabajo según la imagen de la pantalla que te mostramos:

- ✓ **Barra de Menús:** desde aquí accederemos a todas las funciones del programa. Está compuesto por archivo, edición, ver, herramientas, clip, reproducir y ayuda.
- ✓ **Barra de Herramientas:** nos permite un acceso rápido a las funciones más comunes como por ejemplo nuevo proyecto, abrir, proyecto, etc.
- ✓ **Panel Tareas/Colecciones:** en este panel puedes seleccionar entre tareas y colecciones, haciendo clic en los botones respectivos.
- ✓ **Tareas de película:** permite distintas opciones cuyas funciones irás viendo a través de la unidad. Las principales son capturar vídeo, editar película y finalizar película.
- ✓ **Panel Contenido:** aquí podrás ver tus clips u otros archivos de sonido e imagen que hayas importado al proyecto.

Aunque Movie Maker sea un programa para la edición de vídeos te permite importar no solamente vídeos, sino también imágenes, archivos de audio e incluso de música.

### 1.3.- Monitor y panel guión gráfico/línea de tiempo.

En la parte derecha de la pantalla de trabajo encontrarás un **monitor** en el cual podrás ver tanto los clips importados al panel *Contenido*, como a la edición del proyecto en el *Guión Gráfico/Línea de Tiempo*.



En segundo lugar, en la parte inferior de la pantalla de trabajo encontrarás el panel *Guión Gráfico/Línea de Tiempo* donde puedes colocar tus clips para su edición. Este panel te ofrece dos modalidades de visualización:

- ✔ *Guión Gráfico*.
- ✔ *Línea de Tiempo*. Te lo mostramos en la siguiente imagen:



### Para saber más

Te proponemos el siguiente enlace para que puedas acceder a un vídeo tutorial sobre el Programa Movie Maker:



[Resumen textual alternativo](#)

## 1.4.- Abrir, crear y guardar.

Cada vez que abras el programa Movie Maker te encontrarás con un nuevo proyecto. La barra de título te indicará el nombre del proyecto que en ese momento esté abierto para trabajar con él.



Si quieres abrir uno ya existente, lo puedes hacer de dos maneras distintas:

- ✓ Desde la barra de **menú Archivo**, haciendo clic en **Abrir proyecto**.
- ✓ Desde el botón **Abrir** en la barra de herramientas.

En la barra de título podrás ver el **proyecto abierto**. Dado que en este caso iniciaríamos un nuevo proyecto, simplemente lo que harás es pulsar el botón **Abrir** en la barra de herramientas. Una vez hecho esto, vamos a guardarlo aún sin haber hecho nada en él para asegurarnos de trabajar sobre uno nuevo.

Guardamos el proyecto y elegimos un nombre, en este caso Ejemplo.

### 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.



Los archivos de proyecto en Movie Maker tienen la extensión **.mswmm**

Una vez abierto vamos a importar un archivo de vídeo, audio o imagen. Hay tres opciones para hacerlo:

- ✓ *Importar en colecciones desde **menú Archivo**.*
- ✓ *Importar desde el **Panel Vista Tareas**.*
- ✓ *Arrastrar desde una ubicación del ordenador al **Panel Colecciones**.*



## Autoevaluación

El área de trabajo está compuesta por:

- Barra de menús, de herramientas, colecciones, tareas y panel de contenido.
- Botón de menús, de herramientas, colecciones, tareas y panel de contenido.
- Barra de menús, de herramientas, colecciones, tareas y barra de contenido.
- Barra de menús, de herramientas, tareas y panel de contenido.

## 2.- Las colecciones: crear, renombrar y borrar.

### Caso práctico

**Alejandro** está ayudando a un compañero que trabaja en la empresa, a importar un archivo de vídeo.

-**Alejandro**, ¿sabías que cada vez que trabajas sobre un proyecto nuevo e importas un archivo de vídeo, se creará una colección nueva?

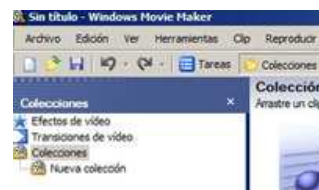
-Pues no, no lo sabía. ¿Y qué nombre tiene?

-El programa, de forma automática, suele ponerle el mismo nombre que el del archivo importado.

-Vaya, muchas gracias.



Con cada vídeo que importes se creará una colección nueva. Si te encuentras en la opción de **Vista de Colecciones**, pulsa el botón **Colecciones** para verla. Fíjate que se ha creado una colección con el mismo nombre del archivo importado. En este caso al estar trabajando con archivos en inglés, todos con el mismo nombre, el programa ha ido creando una lista numerada.



En un proyecto puedes trabajar con varias colecciones y para reconocerlas mejor te convendría renombrarlas. Para hacer esto, ve a la columna izquierda y elige una Colección para cambiarle el nombre. Una vez hecho esto selecciónala y con el botón derecho del ratón pincha sobre ella para que se despliegue el menú contextual. Selecciona **Cambiar nombre** y escribe el que quieras.

También puedes borrar una colección. Colócate en la colección que quieres borrar y presiona la tecla SUPR, o como en el caso anterior con el botón derecho del ratón en el menú contextual, elige **Eliminar**.

Al borrar una colección, en ningún caso se borran los archivos originales, por lo que puedes importarlos otra vez.



### Autoevaluación

**Al borrar una colección, se estaría borrando los archivos originales, por lo que no podríamos importarlos otra vez.**

- Verdadero.
- Falso.

### 3.- Ajuste del tamaño de los paneles.

#### Caso práctico

Luna conversa con Alejandro sobre las utilidades y posibilidades de Movie Maker y le comenta lo siguiente:

-Alejandro, antes de comenzar a editar, conviene que te fijas en que tal vez el espacio de trabajo puede ser ajustado.

-¿Y eso cómo se hace?

-Es sencillo, el programa tiene unos paneles que se pueden ajustar de modo sencillo para agrandar unos u otros hacia ambos lados.

-No lo entiendo muy bien.

-No te preocupes ahora mismo voy y te lo explico.



Para que puedas realizar el ajuste de paneles colócate en el borde azul de algún panel hasta que el cursor cambia de forma a una de flechas de doble-dirección, tal y como te mostramos en la siguiente imagen:



Al hacer clic y arrastrar, se mostrará una línea sombreada indicándote la posición antes de soltar y dejar definitivamente el nuevo tamaño del panel.

#### Recomendación

Para conseguir la mejor vista de un clip o lo que estés editando conviene verlo en pantalla completa. Para hacer esto, debes pulsar el botón de pantalla completa en el monitor.



## 4.- Visualizar colecciones.

### Caso práctico

-Alejandro, ¿Estás listo para trabajar con la visualización de colecciones?

-Espero hacerlo bien.

-Ya verás cómo lo haces muy bien. Primero vamos a abrir nuestras colecciones desde el panel contenido para seleccionar la que insertaremos en nuestra **Línea de Tiempo/Guión Gráfico**. Vamos a verlo.



En primer lugar debes hacer clic sobre el archivo de vídeo para verlo en el monitor y vamos a reproducirlo desde los controles para ver su contenido antes de llevarlo a nuestra línea de tiempo.

Como puedes ver, tiene los botones habituales de cualquier reproductor, *Avanzar, Parar, Pausa*, etc.



Harás lo mismo con todos los archivos que consideres para estar seguro que son aquellos los que realmente necesitas. En el caso de que se trate de un archivo de imagen, los controles estarán desactivados, ya que no es posible reproducirla en este momento.

Si quieres ir más rápido para ver el vídeo puedes hacerlo mediante un botón Deslizante, como puedes ver en la imagen, un pequeño botón sobre los controles con los dos bordes en verde, que te permite avanzar o retroceder en el clip de vídeo con el que estás trabajando en ese momento.

## 5.- Editando.

### Caso práctico

-Bien **Alejandro** ya estás preparado para comenzar a editar.

-¿Qué tengo que hacer?

-Muy sencillo, vas a aprender cómo se colocan los archivos en la línea de tiempo, cómo se corta un clip desde el panel de contenidos y cómo se manipulan los clips.

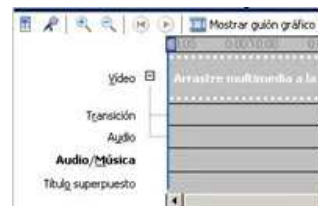
-Pues adelante.



Lo primero que has de hacer para la edición es colocar los archivos en la línea de tiempo. Si se encuentran en el modo guión gráfico debes cambiar a **Línea de tiempo** pulsando ese botón.

Verás que consta de distintas pistas.

- ✓ **Vídeo.**
- ✓ **Transición.**
- ✓ **Audio.**
- ✓ **Audio/Música.**
- ✓ **Título superpuesto.**



Cada archivo que añadamos se colocará en cada pista de forma automática de acuerdo al tipo de archivo que sea.

Tanto los archivos de imagen como de vídeo se han colocado en la pista de vídeo, pero si además el vídeo posee un audio también lo hará en la pista de **Audio**. Si lo que insertamos en la **Línea del tiempo** es un archivo de audio este solamente se colocará en la pista de **Audio/Música**

Cada vez que pulses la tecla reproducir podrás ver la edición en el monitor y con el botón de la izquierda volver al punto inicial.

## 5.1.- Cortando un clip desde el panel contenido.

Al editar verás que muchas veces tendrás la necesidad de cortar un clip. Hay dos formas de hacerlo, bien desde el **panel contenido** o bien desde la **línea de tiempo**.



Primero vamos a ver cómo hacerlo desde el **panel contenido**.

- ✔ Seleccionamos una colección donde se halle un clip.
- ✔ Selecciona el clip haciendo un clic en él y podrás verlo en el monitor.

Colócate en un punto en el tiempo del clip ayudándote con el botón deslizante. Si quieres ser más preciso con el punto exacto para cortar, puedes utilizar los botones de *Avance* y *Retroceso cuadro a cuadro*, que te permitirán avanzar o retroceder fotograma a fotograma.

Una vez que consigas colocarte en el fotograma donde quieres realizar el corte ve al botón para *Cortar* y haz clic.

Esto hará que el clip se corte dentro de tu proyecto pero solamente aquí, ya que en nada afectará al original, así que se puede proceder a trabajar libremente con el proyecto sin temor a dañar el clip original.

Cualquier acción que ejecutes podrás deshacerla o rehacerla con los botones situados en la **barra de Herramientas representados por dos flechas**. El botón de la izquierda deshace la acción que acabas de hacer y las otras que se hayas hecho anteriormente. El botón derecho rehace o cancela las acciones del botón deshacer.



### Autoevaluación

¿La línea del tiempo se encuentra?

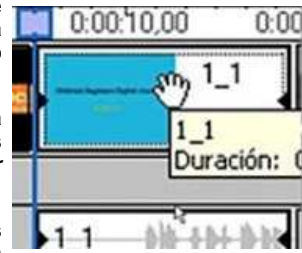
- En la parte derecha de la hoja de trabajo.
- En la parte superior del marco.
- En la parte izquierda del interfaz.
- En la parte inferior de la página.

## 5.2.- Cortando y moviendo un clip en la línea de tiempo.

Si quieres cortar un clip tienes que seleccionar una colección y lo llevas a la línea de tiempo. Arrastra el **Indicador de Reproducción** a un punto del clip. Al desplazarte por la línea de tiempo, aparecerá la información, un recuadro amarillo, el cual muestra el tiempo en el que se encuentra.

El clip puedes verlo en el monitor, por lo que podrás usar los controles del mismo, que ya has aprendido en el apartado anterior. Una vez que te coloques en el punto exacto podrás cortar el clip con el botón **Cortar** o bien desde el menú, seleccionando **Clip** y luego **Dividir** o pulsando las teclas CTRL + L.

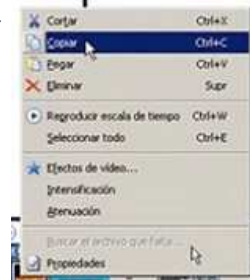
Si lo que quieres es mover clips en la línea de tiempo tendrás que señalar un clip, verás que el cursor resalta levemente al clip señalado. Al seleccionar el cursor cambiará su forma habitual al de una mano. Esta indicación te hace saber que puedes mover el clip en la línea de tiempo. Podrás arrastrarlo entre dos clips, por ejemplo, y se mostrará una barra azul que te indica que puedes soltarlo en esa posición.



Vamos a ver algunas formas de manipulación de clips en la línea de tiempo. Seleccionando un clip podrás copiarlo o cortarlo y pegarlo en otro punto. Si por ejemplo quieres colocar una imagen como separador entre clips a modo de capítulos tendrás que copiarla y pegarla entre los clips.

- ✔ Colócate con el cursor en el archivo.
- ✔ Selecciona **Copiar** o CTRL + C.
- ✔ Elige **Pegar** o CTRL + V, el archivo siempre se pegará justo antes del clip seleccionado.

Además puedes acortar la duración de un clip para trabajar sólo con la parte que necesites, para ello ve al principio o al final del clip, donde aparecerá un recuadro de flechas y haciendo clic, arrastra para acortar o alargar el clip.



## 6.- Transiciones.

### Caso práctico

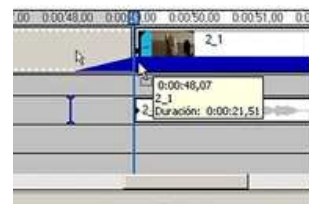
Una persona que trabaja en el despacho de dirección le comenta a **Alejandro** que debe saber que en edición de vídeos suelen usarse términos específicos para la definición de distintas instancias de un proyecto audiovisual. Así es que conceptos como secuencia, escena y toma, aluden a distintos niveles con los cuales está conformada una edición.



Debes saber que una transición es un cambio gradual que se produce para pasar de un clip a otro, es decir, de una toma a otra.

Ya que vamos a trabajar sobre una porción pequeña de la línea de tiempo, te conviene tener presente que puedes ampliar la escala para trabajar mejor. Esto lo puedes hacer desde la **herramienta Lupa**.

Con la barra deslizante colócate en el punto donde quieres trabajar y selecciona un clip. Asegúrate que el cursor se vea como una mano. El símbolo de la mano te permitirá desplazar el clip, selecciónalo y desplázalo para yuxtaponerlo al clip contiguo.

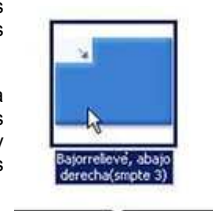


La barra azul que está en pendiente te facilita saber qué porción del clip se yuxtaponen con el clip contiguo. Una vez que lo sueltas te aparecerá en la **pista de transición** un cuadro y entre los clips una especie de recuadro indicándote la **yuxtaposición**. Finalmente podrás ver el resultado en el monitor.

## 6.1.- Reemplazando transiciones y fundidos.

Para que puedas colocar una transición entre dos clips basta con que selecciones *Herramientas* y después pulses *Transiciones de vídeo*. Puedes ver que existen varias transiciones como *abanico dentro*, *ajedrez horizontal*, etc. Selecciona la que más te guste.

Si no te gustase una transición una vez colocada, podrás reemplazarla por otra de manera sencilla. Basta con reemplazarla colocando en su lugar alguna de las otras que puedes ver en el **Panel contenido**. Por ejemplo, *Bajorrelieve, abajo derecha*. La seleccionas y luego la arrastras hacia la pista transición justo donde se encuentra aquella que quieras reemplazar y la soltaremos.



Generalmente al principio de una escena o hacia el final de ésta, suele normalmente cerrarse mediante un fundido desde o a negro. Esta práctica permite apreciar el cierre de un tema con más 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, sitúate al principio de la escena, haz clic con el botón derecho y selecciona **Intensificación**. El resultado será una gradual apertura desde el negro hasta ver la imagen completa.

Con el fundido a negro haremos lo mismo 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.



Movie Maker reconoce este tipo de transición como un efecto y lo indica con el símbolo de una pequeña estrella amarilla.

## 6.2.-Trabajar con el panel colecciones, transiciones.

Recuerda que para trabajar mejor en un sector reducido de la línea de tiempo te conviene aumentar la escala desde la **herramienta Lupa**.

En el panel colecciones selecciona **Transiciones de vídeo**. Te muestra todas las transiciones disponibles. Seleccionando cualquiera podrás previsualizar en el monitor las imágenes que vienen por defecto.



Arrastra la transición elegida a la pista correspondiente, resaltada en rojo, o también puedes colocarla entre dos clip. Puedes ver como las llaves en azul te indican la posición. Suelta la transición y tendrás el resultado.

La forma más práctica para insertar una transición es desde la modalidad de *Guión gráfico*. Pulsa para situarte en esa modalidad y observa que entre cada clip hay unos pequeños recuadros.

Esta modalidad te permite de una manera más gráfica colocar transiciones pero no te permitirá ajustar el grado de yuxtaposición entre dos clips. Para ello tienes que volver al modo línea de tiempo y realizar allí los ajustes necesarios seleccionando siempre el clip contiguo y arrastrar hasta conseguir el grado de yuxtaposición que quieras.

No olvides que para asegurarnos de un resultado más personal puedes ir comprobando el resultado en el monitor.



### Autoevaluación

**Rellena los huecos con los conceptos adecuados.**

Para realizar un fundido desde negro, nos situaremos al principio de la escena, hacemos clic con el botón derecho y seleccionamos .

## 7.- Efectos.

### Caso práctico

**Alejandro** decide llamar por teléfono a un compañero porque quiere agregar efectos a un vídeo y tiene alguna duda que aclarar.

-Hola **Carlos**.

-Hola **Alejandro**.

-Tengo unas dudas sobre los efectos de los vídeos.

-¿Qué dudas?

-Pues por ejemplo ¿Dónde puedo verlos?

-Pues te aparecerán en la línea de tiempo o guión gráfico con una estrella o dos estrellas si tienes aplicados uno o más efectos.

-Ya veo, gracias.

-De nada.



Vas a aprender en primer lugar cómo se pueden distinguir efectos aplicados en un clip.

Si aplicamos anteriormente los dos efectos de atenuar e intensificar verás en el clip tanto en la línea de tiempo como en el guión gráfico dos estrellas que indican que tenemos dos efectos en el mismo clip.



Si queremos quitar uno de ellos con el botón derecho del ratón despliega el **menú contextual** y pulsa en **Eliminar**. Verás que sólo ha quedado una estrella.

Debes saber que también puedes agregar efectos de vídeo desde el **panel Efectos de vídeo**, de hecho esta es la forma más sencilla. Basta con seleccionar el botón **Colecciones** y luego pulsar en efectos de vídeo. El programa ya muestra una serie de efectos predefinidos.

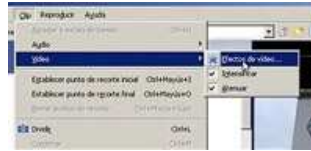
Por ejemplo puedes aplicar el efecto **pixelar**. Basta con seleccionarlo y sin soltar el botón del ratón arrastrarlo al clip en la línea de tiempo. Recuerda ver luego el resultado en el monitor.



## 7.1.- Quitar efectos.

Si bien la forma más fácil que tienes de agregar efectos es desde el panel **Efectos de vídeo**, para quitar uno de ellos no hay otra forma si no es por medio del cuadro **Agregar y Quitar Efectos**.

Para acceder al cuadro tenemos dos opciones. O bien desde el menú *Clip*, seleccionando **Vídeo** y luego **Efectos de vídeo** o bien colocándonos en el *Clip* y haciendo clic con el botón derecho del ratón para desplegar el menú contextual.



Vamos a quitar el efecto pixelar, para ello fíjate en el campo de **Efectos mostrados**, selecciónalo y pulsa el botón **Quitar**.

Accede a él seleccionando el clip y desplegando el menú contextual, debes seleccionar **Efectos de vídeo** tras lo cual se desplegará un cuadro de **Agregar o Quitar efectos de vídeo**.

Verás dos campos diferenciados y los botones en el medio para agregar o quitar. En el campo izquierdo se encuentran todos los **Efectos disponibles** y en el derecho, aquellos que tienen los efectos aplicados y que se denomina **Efectos mostrados** como puedes ver en la siguiente imagen.



### Autoevaluación

Rellena los huecos con los conceptos adecuados.

Si la forma más fácil para agregar efectos es desde el panel  . Otra de las formas de hacerlo es mediante el cuadro *Agregar o quitar efectos de vídeo*.

## 8.- Imágenes.

### Caso práctico

Luna le pregunta a **Alejandro**:

-¿**Alejandro**, sabías que en Movie Maker se puede hacer un vídeo solo con mostrar una secuencia de fotos o imágenes?

-Pues no lo sabía. Por favor **Luna**, ¿me lo puedes explicar?



Debes saber que pulsando el botón **Tareas**, entrarás en el panel desde el cual puedes importar archivos de imagen, vídeo, etc.

Si quieres importar un archivo selecciona **Importar**, tras lo cual se abrirá el cuadro **Importar archivo** y podrás seleccionar los que quieras o todos a la vez, como hemos visto en lecciones anteriores, luego pulsar en **Importar**.

Ten en cuenta que en el campo tipo aparecen todas las extensiones que Movie Maker soporta, pero los más comunes son.

- ✓ \*.jpeg
- ✓ \*.gif
- ✓ \*.png
- ✓ \*.bmp.



Una vez importados, lleva a la línea de tiempo a todos. Al colocar una imagen en la línea de tiempo esta tendrá una duración estándar que viene por defecto, sin embargo, puede darse a cada imagen la duración que quieras. Para ello hay que seleccionarla e ir hacia los bordes donde se forma el recuadro de flechas. Haciendo clic y arrastrando puedes ajustarlo alargando o acortando según lo consideres más adecuado.

## 9.- Sonidos.

### Caso práctico

-**Alejandro**, has de saber que hay una gran variedad de recursos que Movie Maker facilita para trabajar con audio.

-Vaya, ¡qué interesante!

-Pues sí, el programa permite trabajar de forma diferenciada con imágenes o vídeos y por otro lado con archivos de audio.

-¿Y qué debo hacer?

-Pues voy a explicártelo.



En primer lugar vas a aprender cómo importar música y trabajar en la pista audio/música. Para trabajar con audio tenemos dos pistas claramente diferenciadas, por un lado la pista de audio del vídeo y por otro la asignada exclusivamente para aquellos sonidos importados, como archivos de audio y música, los cuales se sitúan en la pista de audio/música.

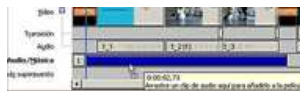
Para importar un archivo de audio abre el panel tareas y en capturar vídeo haz clic en **Importar audio o música**.



Ten en cuenta que Movie Maker acepta solo cierto tipo de archivos de audio, pero entre los más comunes se encuentran los archivos con la extensión . **mp3**.

Para llevar el archivo recién importado a la pista **Audio/ Música** lo arrastramos, como ya has aprendido, y verás como la indicación en azul mostrará el punto de inicio.

Al arrastrar, veremos como el clip se tiñe de color azul para mostrar la extensión y así tener un mejor control. Podrás arrastrar archivos contiguos solo si estos se encuentran a la derecha del seleccionado.



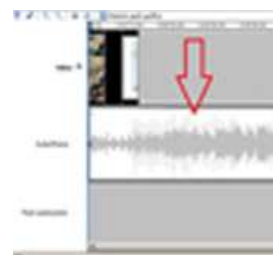
## 9.1.- Dividir un archivo de audio.

---

Comprobarás que esta herramienta es muy útil, ya que los archivos de audio pueden ser colocados en distintos puntos según te convenga. Tienes que entender que generalmente editamos atendiendo principalmente a la pista de *video*, y por lo tanto, la pista de *Audio/Música* suele ser complementaria de la primera.

Pero para empezar a trabajar mejor agranda la línea de tiempo, para que puedas tener así una mejor vista de las pistas. De esta manera podrás ver claramente la figura en onda que caracteriza a los archivos de audio.

Después de escuchar el audio decidirás un punto a dividir. Los archivos de audio se cortan de la misma forma que has aprendido a cortar archivos de vídeo, es decir, ve a **Clip** y luego a **Dividir** o pulsa las teclas CTRL + L.

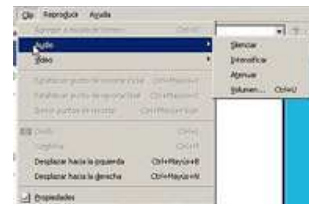


Hay otra forma de realizar la división, que consiste en hacerlo desde el botón **Dividir** del monitor. Una vez dividido, podrás moverlo independientemente y aplicarle tratamientos diferenciados como volúmenes y efectos.

## 9.2.- Trabajar con el volumen.

Tienes dos maneras para acceder a las funciones más comunes de volumen que son desde **Clip** y luego seleccionando **Audio** o desde el **menú contextual** al pulsar el botón derecho del ratón.

Fíjate que tienes varias opciones, entre ellas **Silenciar**. Al igual que en vídeo también tienes los efectos de intensificación y atenuación, los cuales se corresponden con el efecto en vídeo, es decir, un fundido, pero esta vez de sonido.



- ✓ Con **la intensificación**, el sonido comenzaría desde el silencio y gradualmente aumentaría hasta su valor normal.
- ✓ **La atenuación** se aplicaría al final del audio, con lo que disminuiría hasta el silencio.

Estos efectos, al igual que en el vídeo son muy usados para el comienzo y el fin de una presentación audiovisual o de escenas.



### Autoevaluación

**Hay que tener en cuenta que en el campo tipo aparecen todas las extensiones que Movie Maker soporta de imágenes, pero los más comunes son:**

- \*.jpeg, \*.gif, \*.png y \*.mp3.
- \*.jpeg, \*.mp3, \*.png y \*.bmp.
- \*.jpeg, \*.gif, \*.mp3 y \*.bmp.
- \*.jpeg, \*.gif, \*.png y \*.bmp.

### 9.3.- Realizar una narración.

Movie Maker te permite introducir una narración durante la edición, es decir, nuestro propio relato o palabras. Primero hay que ver bien la configuración de la placa de sonido de cada equipo, pero por defecto, al pulsar el botón de micrófono este automáticamente activará la función para el mismo.

Una vez pulsado el botón se abrirá un cuadro para trabajar en la narración.

El botón deslizante del nivel de entrada te permitirá regular el volumen del micrófono. Para ello debes hacer pruebas hablando al micrófono. Ten cuidado sobre todo para evitar la distorsión o saturación.

Para comenzar pulsa el botón **Iniciar narración**, luego harás la narración y una vez concluida pulsa el botón **Detener narración**. Inmediatamente al hacerlo, se desplegará el cuadro para **Guardar**.

Al guardar el archivo, lo hará con la extensión .wma .



## Pinnacle Studio



[Resumen textual alternativo](#)

## 9.4.- Establecer volumen en pistas y clip individual.

Generalmente cuando realizas una edición, debes establecer distintos volúmenes para lo que es sonido principal y sonidos secundarios. Para ello, ve a la barra de herramientas de la línea de tiempo y pulsa el botón **Establecer niveles de audio**.



Se desplegará el cuadro correspondiente donde se puede ver claramente que hacia la izquierda se encuentra la pista de **Audio de vídeo** y a la derecha el de **Audio/Música**. Con el botón deslizante podrás enfatizar, subiendo el volumen de una pista y bajando a la vez la otra pista.

Si reproduces y a continuación arrastras el botón hacia un lado u otro podrás notar los resultados a medida que se reproducen, para decidir mejor los niveles que quieras. Generalmente se regula para enfatizar la pista de **Audio de vídeo** y así dejar por ejemplo la música de fondo.

Esta acción regula las pistas en general, pero si por determinadas razones te vieras forzado a regular solo el volumen en un solo clip, deberás ir a **Clip**, seleccionar **Audio** y seleccionar **Volumen**.

Se desplegará el cuadro de la imagen y de este modo podrás regular el volumen a gusto o silenciarlo.



### Para saber más

Te proponemos el siguiente enlace para que puedas acceder a un vídeo tutorial sobre el Programa Pinnacle Studio.



[Resumen textual alternativo](#)

## 10.- Títulos.

### Caso práctico

- Alejandro, ya casi hemos terminado.
- No ha sido tan difícil.
- Nos falta insertar los títulos de nuestro proyecto.
- Pues vamos con ello.



Ahora comenzarás por crear un título principal. Para ello debes desplegar el **panel Tareas** y seleccionar **Crear títulos o créditos**.

Al hacerlo verás cómo se despliega un cuadro con opciones de las cuales vamos a elegir **Añadir título al principio de la película**.

A continuación se desplegará un cuadro con dos campos. Entonces introduciremos los campos, el superior se corresponde con el **Título principal** y el inferior con el **Secundario**, que por lo general es más pequeño. Por el momento vamos a dejar la fuente y el fondo que vienen por defecto, aunque se podrían cambiar igual que el tamaño. Para finalizar, pulsas en **Listo**, **añadir título a la película**.

### Para saber más



[Resumen textual alternativo](#)



## 10.1.- Cambios de opciones de animación.

Hay muchas opciones para que puedas cambiar la animación y el texto. Empezaremos viendo las opciones de animación. Harás doble clic en el **Título principal** para entrar al cuadro de **Títulos** y se abrirá el cuadro de campos y dentro de **Más opciones** selecciona **Cambiar la animación del título**.

Entonces te aparecerá un cuadro con varias opciones tanto para títulos con dos líneas, como en la imagen, para una línea y también para créditos finales.

Por defecto viene señalada la opción **Atenuar y resaltar**, la cual es un fundido en el que aparece y desaparece el título sobre el fondo azul.



Ahora vas a realizar cambios en las opciones de texto.

Si haces doble clic en el título, accederás al cuadro donde puedes elegir **Cambiar la fuente y el color del texto**, tras lo cual se despliega el cuadro con las opciones más comunes.

Como ves en la imagen se despliegan unas opciones que ya has aprendido en el tratamiento de textos como tipo de fuente, negrita, subrayado y cursiva, color de fuente, tamaño, posición del texto.

La única novedad es la transparencia que permite hacer el texto más o menos difuminado, basta con arrastrar el botón en la línea correspondiente.

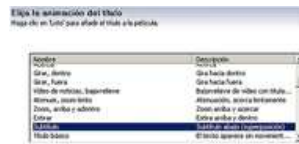


## 10.2- Subtítulos y créditos finales.

Para que puedas colocar un subtítulo deberás, en primer lugar, seleccionar **Crear título o crédito**, se te abrirá entonces un cuadro de opciones, de las cuales debes elegir, **Añadir título en el clip seleccionado**.

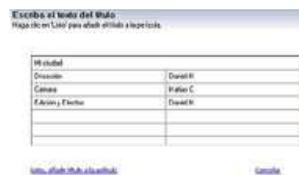


Para crear un subtítulo no necesitas los dos campos por lo que basta con que escribas algo en el campo superior, luego ve a **Cambiar animación del título** y en las opciones de **Una sola línea** busca **Subtítulo**.



Una vez que estés satisfecho con el resultado de la edición, le puedes agregar los créditos, que en nuestro ejemplo de proyecto serán los nombres de los responsables de dicho proyecto.

Desde el **panel Tareas** selecciona **Crear títulos o créditos** para abrir el cuadro de opciones y elige la opción de **Añadir créditos al final de la película**.



En la parte superior o cabecera hay un solo campo para el título que aparecerá primero y en tabla puedes escribir, el nombre y el cargo, por ejemplo, de los participantes. Una vez finalizado haz clic en **Listo, añadir título a la película**.

### Autoevaluación

**Rellena los huecos con los conceptos adecuados.**

Para colocar un subtítulo deberás seleccionar **Crear título o crédito** para abrir el cuadro de opciones, de las cuales elegiremos  en el clip seleccionado.

## 11.- Guardar vídeo en el equipo.

### Caso práctico

-Hola **Carlos**.

-Dime **Alejandro**.

-Ya he terminado el vídeo sobre el proyecto de la empresa. Creo que ha quedado bastante bien.

-Qué bien, es una buena noticia.

-Gracias. ¿Me puedes ayudar a una última cosa?

-Por supuesto.

-¿Me enseñas a guardar el vídeo?

-Ahora mismo.



Ten en cuenta que en la mayoría de los casos al guardar un proyecto en Movie Maker, lo hace con la extensión WMV, que es un formato de compresión propio del programa. La extensión más común y compatible es **AVI**.

Para guardar el vídeo debes ir al panel **Tareas** y en la opción 3 **Finalizar película** selecciona **Guardar en el equipo**. Así entrarás al **Asistente** para guardar la película.



En el primer campo debes introducir el nombre del vídeo y en el segundo campo puedes elegir en qué carpeta lo quieres guardar. Una vez completado esto selecciona **Siguiente**.

El cuadro siguiente te permitirá configurar el vídeo final. Podrás elegir **La mejor calidad para reproducir en mi equipo** (recomendado). Si seleccionas más opciones podrás determinar un número en megas para el tamaño final y el programa realizará la compresión más adecuada.

Una vez concluido el proceso podrás finalizar el asistente con la opción de ver el resultado final al marcar la casilla **Reproducir película** al pulsar **Finalizar**.


















### Autoevaluación

**Rellena los huecos con los conceptos adecuados.**

Para guardar un vídeo iremos para ello al panel **Tareas** y en la opción  seleccionamos **Guardar en el equipo**.



	<p>Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		<p>Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>
	<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>
	<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>
	<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>
	<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>
	<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>
	<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>
	<p>Autoría: Microsoft. Licencia: Copyright (cita). Procedencia: Captura de pantalla del programa Windows Movie Maker, propiedad de Microsoft.</p>		