

MANUAL DE WINDOWS MOVIE MAKER

WINDOWS MOVIE MAKER es un software o programa que le permite al usuario la edición domestica de videos, pero también se lo puede utilizar para crear paquetes de películas usando fotogramas, fotografías, incluso este les permite incluir fragmentos de películas, incorporándolas sonido según sea su requerimiento, ósea Usted, puede capturar y editar ciertos medios digitales en su equipo, materiales (imágenes, videos, sonidos) de manera que le permita utilizar la misma para su aprendizaje o para la elaboración de películas y videos educativos cuyo fin es enseñar a los demás. Compartiendo sus videos o películas previamente guardadas por diferentes medios tecnológicos, ya sea por correo electrónico, CD, WhatsApp, entre otros.

También se puede decir que **Windows Movie Maker** es un editor de video gratuito que se ha convertido en un referente de edición de videos domestica dentro de Windows.

Si USTED no dispone de este programa se lo puede descargar de forma gratuita por medio de cualquier buscador dentro del INTERNET.

Como ejemplo puedes ingresar a:

- <https://www.topwin-movie-maker.com/es/download.html>
- <https://es.ccm.net/download/descargar-12135-windows-movie-maker>

Buscamos **Windows Movie Maker** y damos clic en **DESCARGAR**.

Se debe considerar que su manejo no es complicado si ponemos interés en el mismo, pues esta guía te permitirá manejar de forma adecuada la herramienta de estudio siempre y cuando siga los pasos de forma secuenciada.

Estamos seguros de que todo lo saldrá bien, empecemos:

MATERIAL.

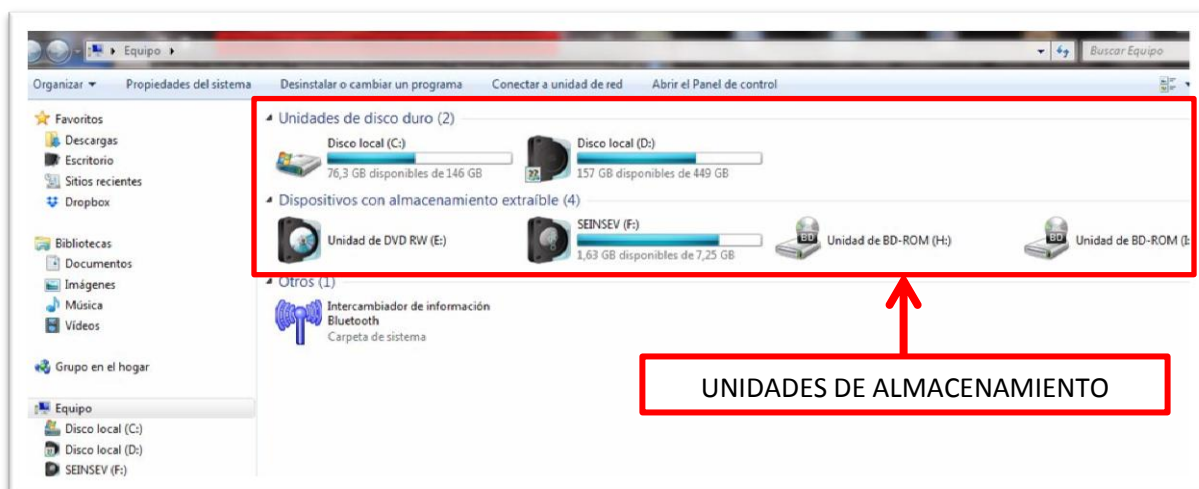
1.- CREA una carpeta en la Unidad de Almacenamiento de tu preferencia (Disco local C – Disco local D) o en el escritorio con un nombre específico.

UNIDADES DE ALMACENAMIENTO.

Las unidades de almacenamiento son dispositivos que permiten almacenar o guardar de forma lógica y física los archivos de un sistema informático.

- Disco local C: o D:

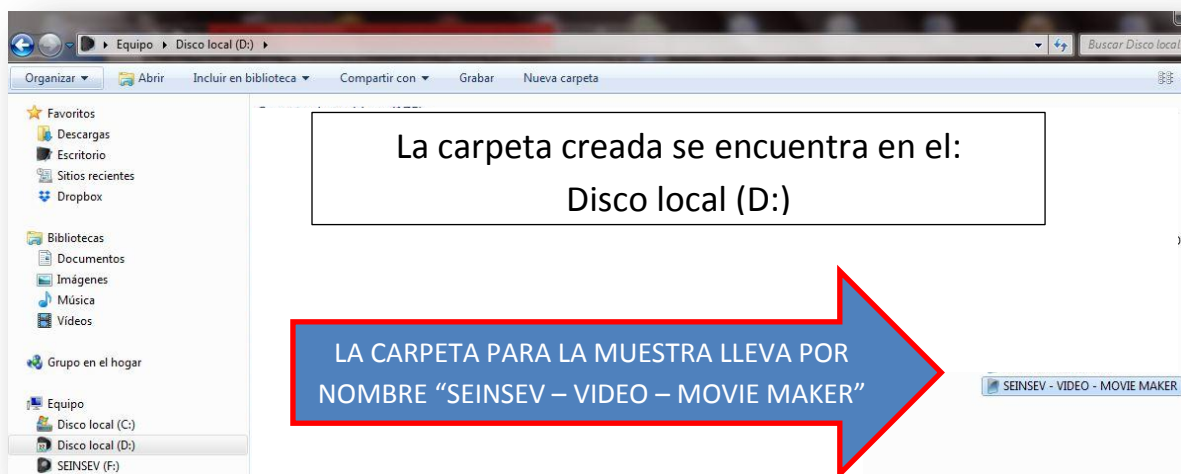
- Memory flash F:
- Unidad de DVD – CD
- Entre otros.



CREAR UNA CARPETA DENTRO DE LA UNIDAD DE ALMACENAMIENTO

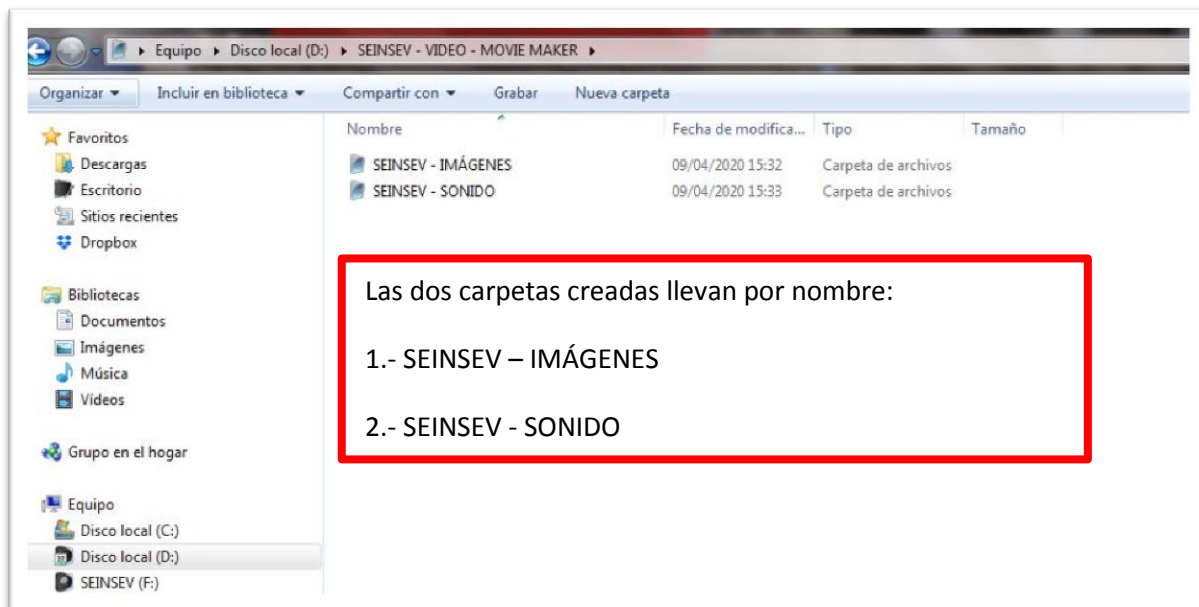
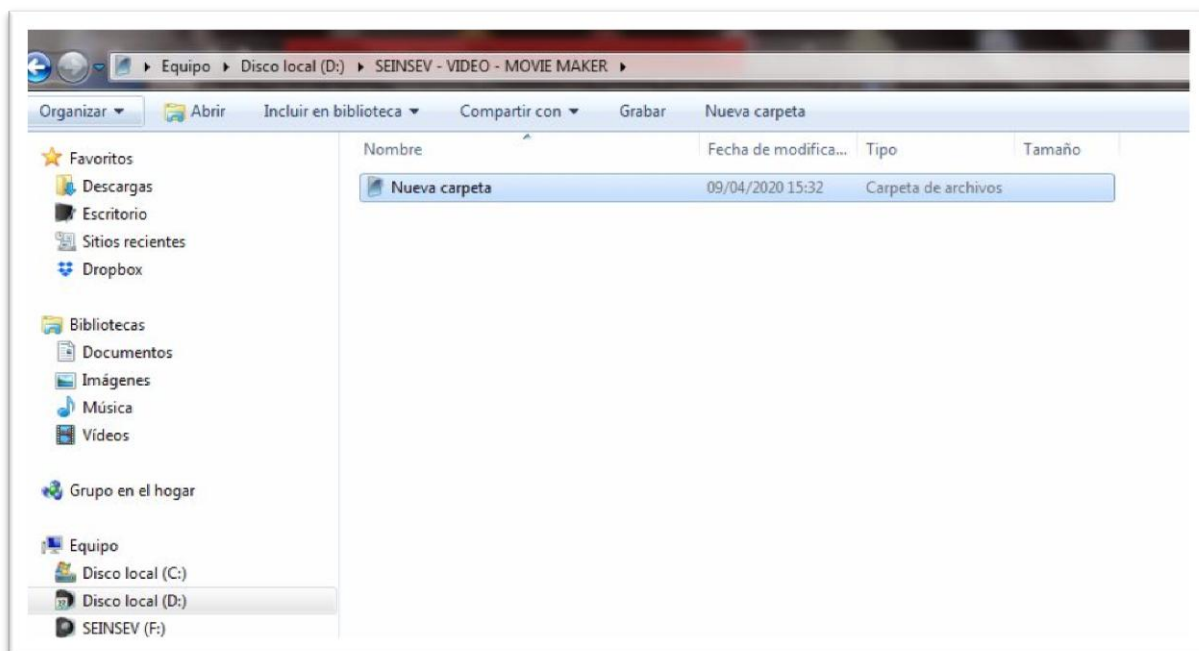
Pasos para crear una carpeta:

- 1.- Pulsar el botón DERECHO del mouse o clic derecho en una ZONA EN BLANCO, aparecerá un menú desplegable – elegir NUEVO, aparecerá otro menú desplegable – elegir CARPETA.
- 2.- Dar clic sobre la barra de menú NUEVA CARPETA.



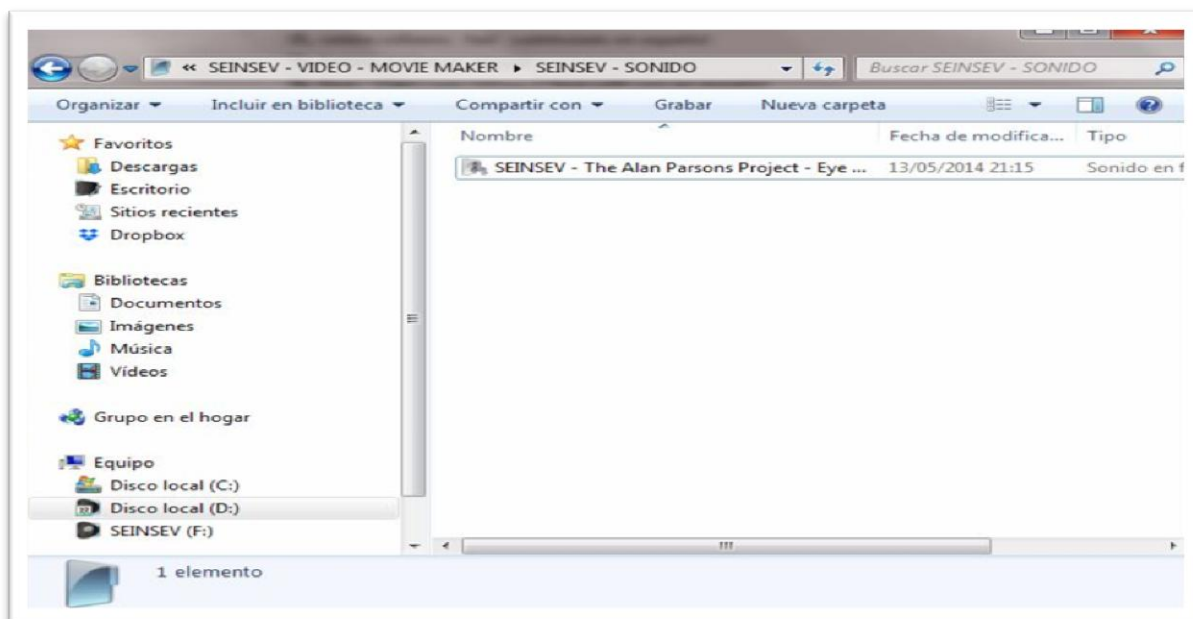
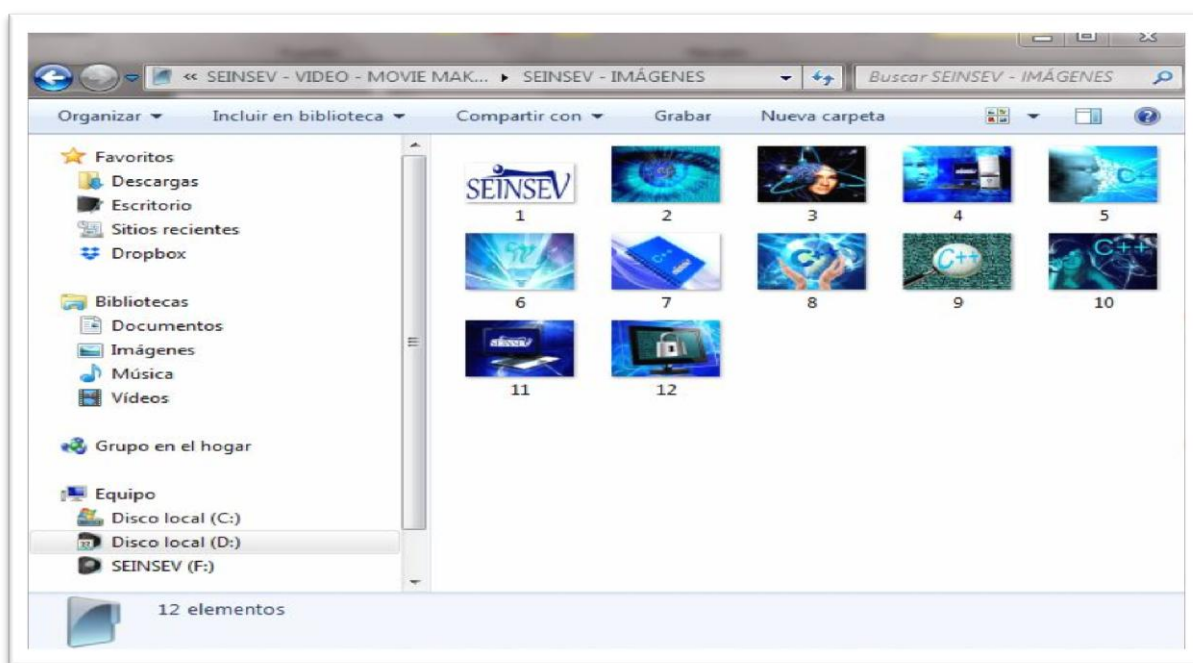
2.- Dentro de la Carpeta previamente creada, vuelva a crear dos subcarpetas;

1. La primera subcarpeta llevara por nombre IMÁGENES y
2. La segunda subcarpeta llevara por nombre SONIDO



3.- Una vez creada la carpeta principal y las subcarpetas, a continuación se debe colocar en las mismas todo el material con el que vamos a trabajar el video, considere que las Imágenes deben ir en la carpeta imágenes y los o el sonido en la carpeta sonido

NOTA: las imágenes siempre deben ser grandes y la música debe ser en formato mp3.

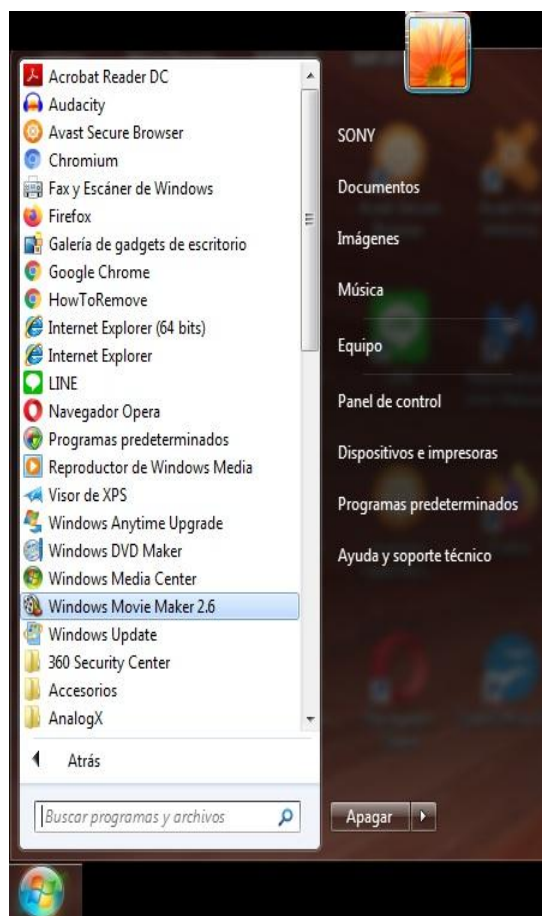


Una vez realizado lo anterior empezaremos el trabajo en el programa de estudio.

TRABAJO CON EL PROGRAMA MOVIE MAKER

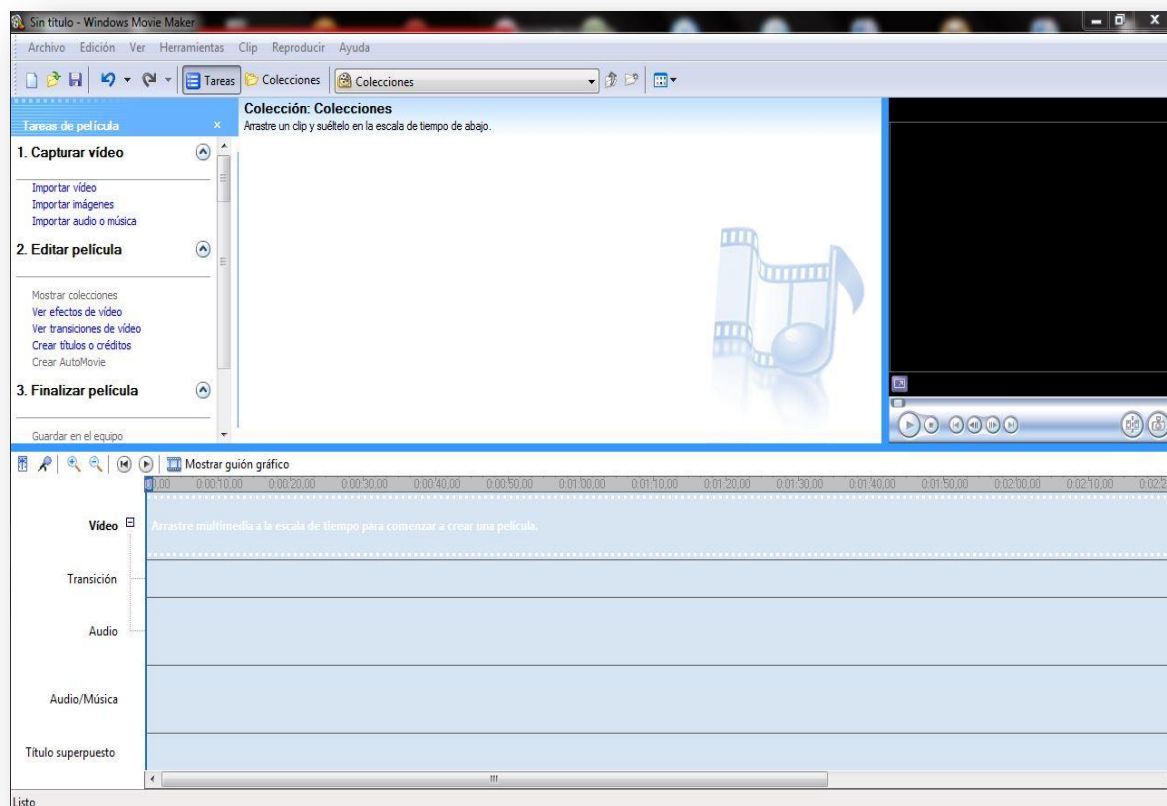
1.- INGRESO

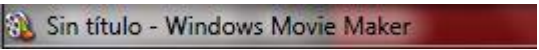
Para ingresar al programa de estudio damos clic en el botón de menú INICIO – TODOS LOS PROGRAMAS y buscamos WINDOWS MOVIE MAKER finalmente hacemos clic izquierdo sobre su nombre o doble clic.



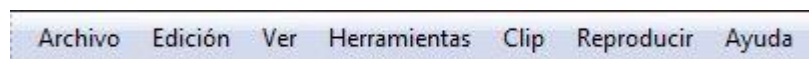
2.- APARIENCIA

La ventana del programa de estudio la misma que permitirá observar toda el ÁREA bien diferenciada como se muestra en la imagen siguiente.



BARRA DE TÍTULO.- es aquella que indica el nombre tanto del archivo como del programa (Sin título – Windows Movie Maker)  más tres botones de acción que todo programa lo tiene, de izquierda a derecha de la siguiente manera (Minimizar, maximizar y cerrar) 

BARRA DE MENÚ.- es aquella que muestra botones de opción la misma que contiene varios botones de acción para uso y manejo del programa.



BARRA DE HERRAMIENTAS.- es aquella que contiene herramientas útiles para el trabajo dentro del programa de estudio.



Se debe considerar lo siguiente si usted se dirige con el cursor del mouse sobre uno de ellos automática el computador indicara su nombre predefinido ejemplo:

- **Nuevo** - Generara un nuevo trabajo o nuevo espacio de trabajo
- **Abrir** - Abre un trabajo anteriormente guardado
- **Guardar** – Guarda el trabajo realizado

TAREAS DE PELÍCULA.- esta muestra el espacio donde se podrá observar todas las herramientas para la realización del video



ÁREA DE COLECCIONES.- es el lugar donde se va a visualizar todo lo que usted va a importar según sea su necesidad.



VENTANA DE PREVISUALIZACIÓN.- es una pequeña pantalla de fondo negro que el mismo que permitirá visualizar de forma preliminar el video que usted esta realizando.



Esta presenta botones de acción multimedia como:

- PLAY – permite dar inicio al video
- STOP - permite parar el video

ESPACIO DE TRABAJO o ESCALA DE TIEMPO.- es aquel donde se encuentra contenido la escala de tiempo y el respectivo guion gráfico se encuentra en la parte inferior del programa y de su pantalla esta área le permite ir agregando todos los objetos sean imágenes o sonidos las mismas que formaran parte de su video.

Esta sección grafica se presenta de la siguiente manera:

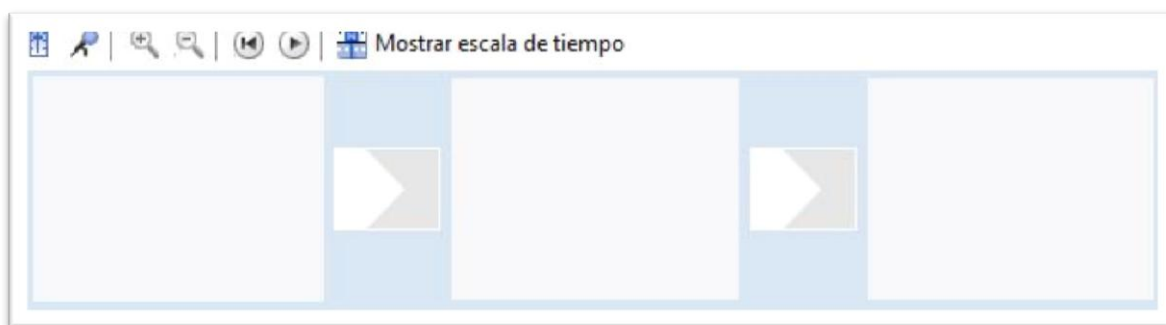
En primera instancia:



Video le muestra el guión en tiempo de las imágenes arrastradas con su respectiva transición.

El usuario debe arrastrar el mp3 o sonido en el recuadro Audio/Música según sea la necesidad.

Al dar clic en MOSTRAR GUIÓN GRAFICO



El cuadro grande es donde le permite colocar la imagen.

Y el cuadro pequeño le permite colocar la transición de una imagen con respecto a la otra.

El usuario debe arrastrar la imagen o la transición a cada cuadro según sea la necesidad.

BARRA DE ESTADO.- es aquella que le permite a usted saber como se encuentra el programa, en este caso aparecerá la palabra LISTO, la misma que nos indica que esta lista para usarse.

Listo

3.- DESARROLLO

Nos vamos a centrar en el Panel – TAREAS DE PELÍCULA en esta se muestra contenidas tres menús como se muestra en la imagen anteriormente expuesta:

- **Capturar Video**
 - Importar video
 - Importar imágenes
 - Importar audio o música
- **Editar Película**
 - Mostrar colecciones
 - Ver efectos de video
 - Ver transiciones de video
 - Crear títulos o créditos
 - Crear AutoMovie
- **Finalizar Película**
 - Guardar en el equipo
 - Enviar a cámara DV

Estas te permiten realizar ciertas acciones que son indispensables para el desarrollo del trabajo:

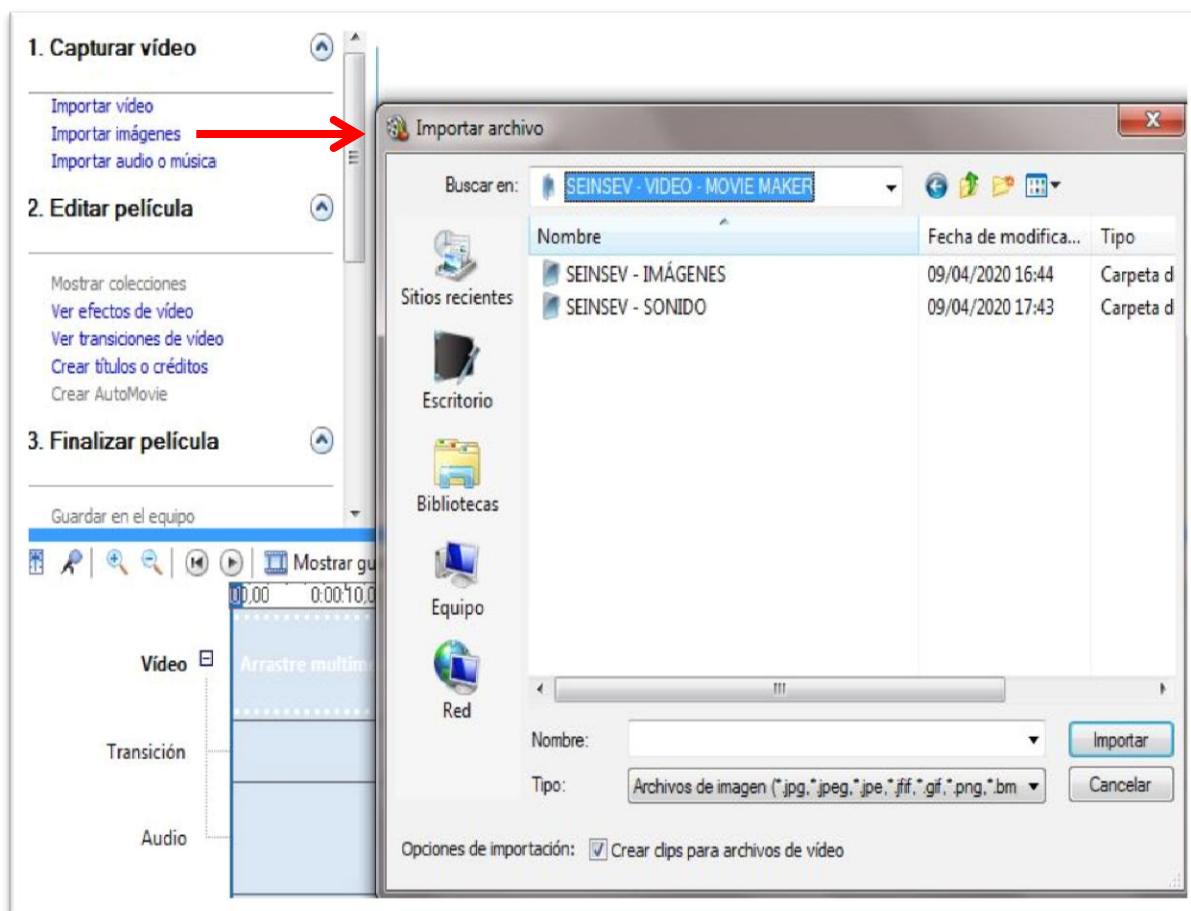
Ahora empecemos por importar o extraer las imágenes previamente guardadas o seleccionadas en la carpeta anteriormente creada para nuestro video.

IMPORTAR IMÁGENES

Hacemos clic izquierdo sobre la opción **IMPORTAR IMÁGENES** que se encuentra contenida dentro del menú

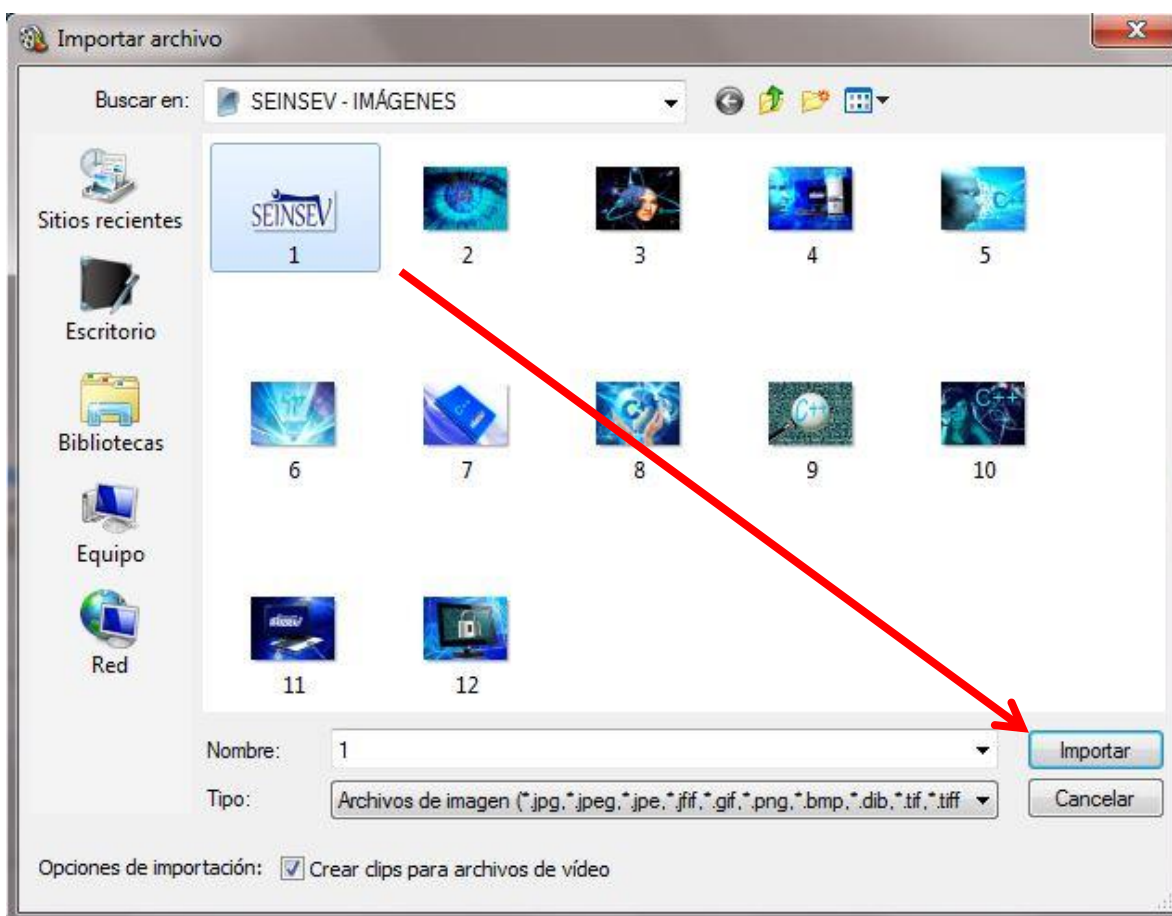
1. CAPTURAR VIDEO, aparecerá una ventana que lleva por nombre Importar Archivo es ahí donde usted procede a buscar la ubicación de la carpeta que se había creado anteriormente la misma que llevara por nombre:

Unidad de Almacenamiento - Disco local (D:) – buscamos la carpeta: SEINSEV – VIDEO – MOVIE MAKER doble clic izquierdo y se abrirá la carpeta donde se encuentra contenida la carpeta: SEINSEV – IMÁGENES doble clic izquierdo se visualizara las imágenes guardadas con anterioridad, seleccionamos todas.



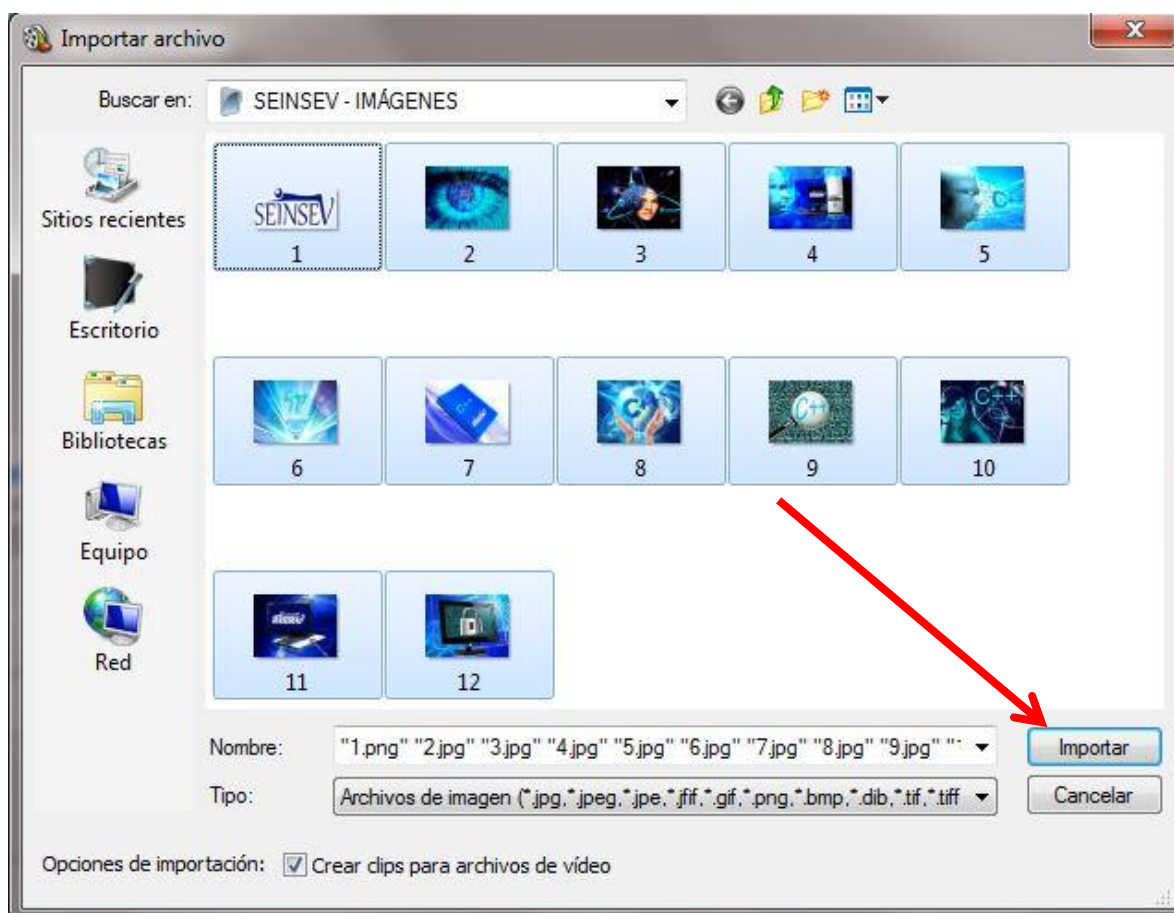
Una vez que abrimos la carpeta SEINSEV – IMÁGENES se visualizará cada imagen que usted guarde, las puede ir copiando una por una cada imagen o se las puede llevar todas al mismo tiempo marcándolas y finalmente hacemos clic izquierdo en IMPORTAR.

La primera imagen que mostraremos en la parte inferior se muestra marcando una sola imagen dando un solo clic izquierdo sobre la imagen que se desee importar.



La siguiente imagen se muestra importando todas las imágenes al mismo tiempo para ello lo podemos realizar de la siguiente manera:

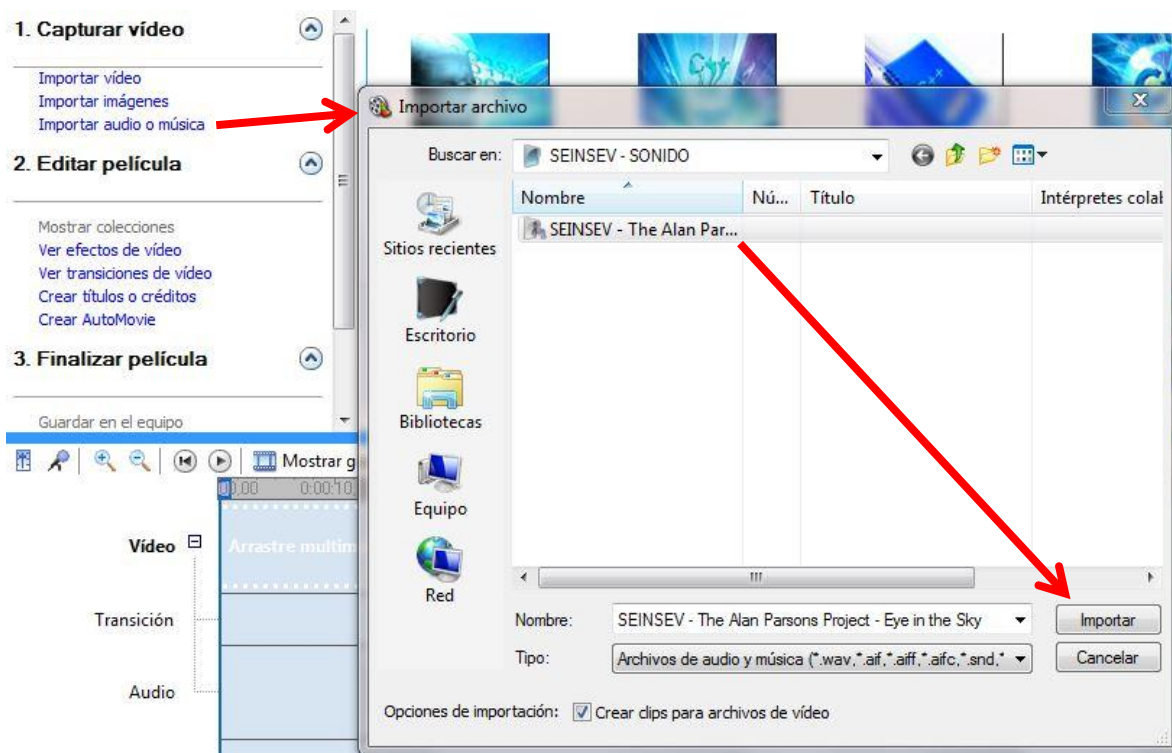
- Clic izquierdo sobre una parte en blanco de la ventana donde nos muestra las imágenes a importar, presionamos la tecla Control más la Tecla E o (CTRL + E) y se marcaran todas las imágenes.
- Clic izquierdo con el mouse no suelte y arrastre sobre las imágenes que desea marcar, suelte y automáticamente quedaran marcadas las imágenes.
- Se mantiene presionada la tecla SHIFT mas las flechas de dirección de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo y se ira marcando las imágenes según sea su necesidad.



IMPORTAR SONIDO - MÚSICA

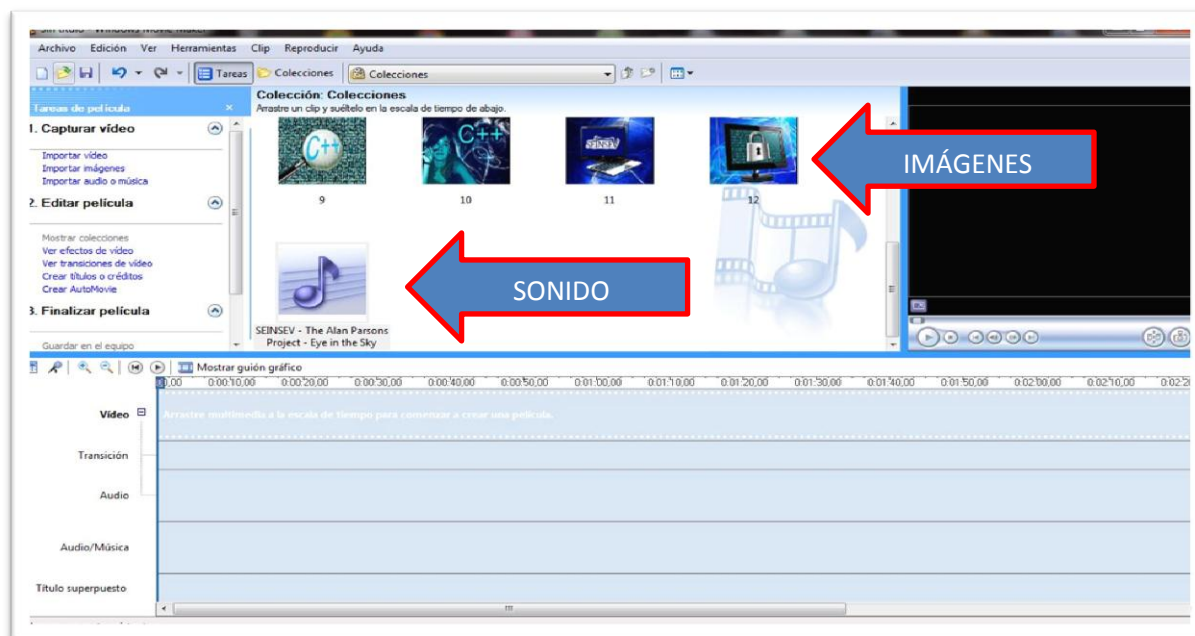
Para importar la música se procede de la misma que se lo realizó anteriormente pero esta vez hacemos clic izquierdo sobre la opción **IMPORTAR AUDIO O MÚSICA** que se encuentra contenida dentro del menú 1. **CAPTURAR VIDEO**, aparecerá una ventana que lleva por nombre Importar Archivo es ahí donde usted procede a buscar la ubicación de la carpeta que se había creado anteriormente la misma que llevara por nombre:

Unidad de Almacenamiento - Disco local (D:) – buscamos la carpeta: SEINSEV – VIDEO – MOVIE MAKER doble clic izquierdo y se abrirá la carpeta donde se encuentra contenida la carpeta: SEINSEV – SONIDO doble clic izquierdo se visualizará las imágenes guardadas con anterioridad, seleccionamos todas.



Marcamos el sonido anteriormente guardado y presionamos IMPORTAR

Una vez realizado lo anterior se visualizará la ventana de trabajo de la siguiente manera:



Es necesario tomar en cuenta que cuando se importa las colecciones (imágenes, sonidos o videos) cada uno de ellos se observara las iamgenes en miniatura o un icono o símbolo musical como lo podemos observar en la parte inferior, eso le indica que es un archivo de música.



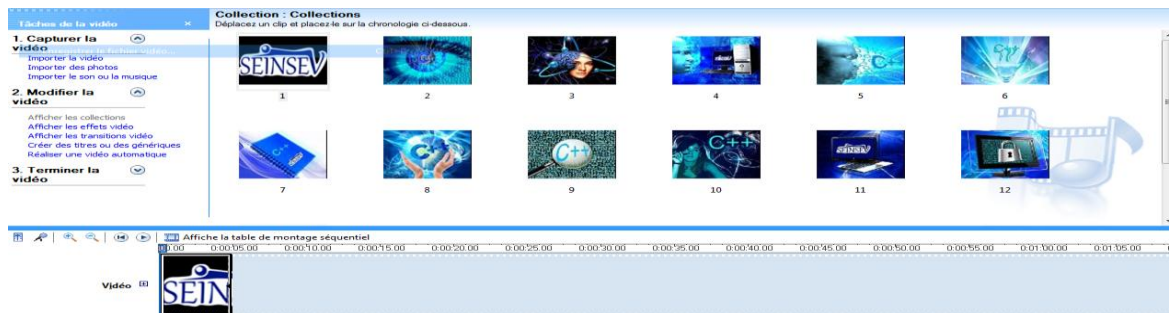
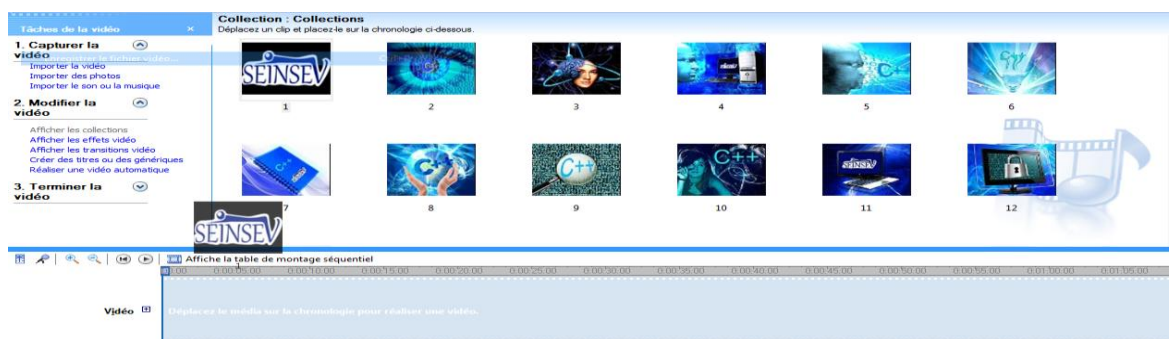
ICONO – es conocido como un acceso directo al archivo que se desea visualizar o abrir.

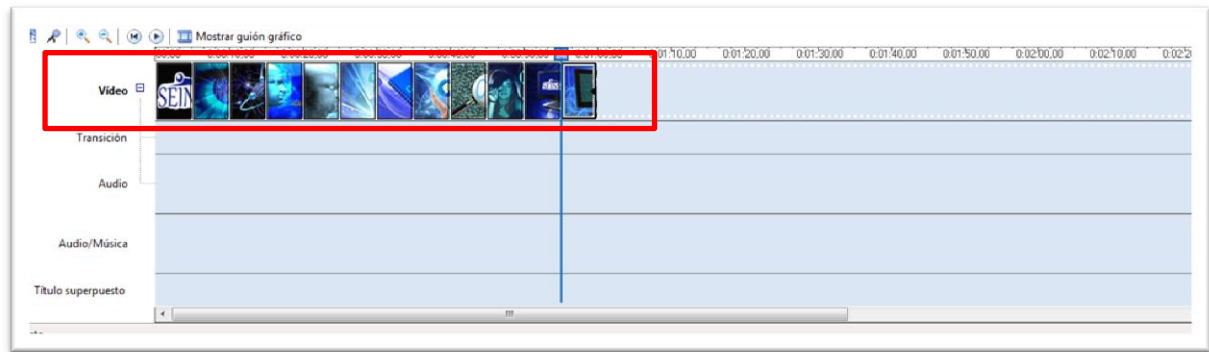
SEINSEV - The Alan Parsons
Project - Eye in the Sky

Ahora empezaremos a colocar las imágenes y el sonido dentro del ESPACIO DE TRABAJO, conocido también como ESCALA DE TIEMPO y esta permitirá realizar los ajustes necesarios para generar un tiempo a cada imagen.

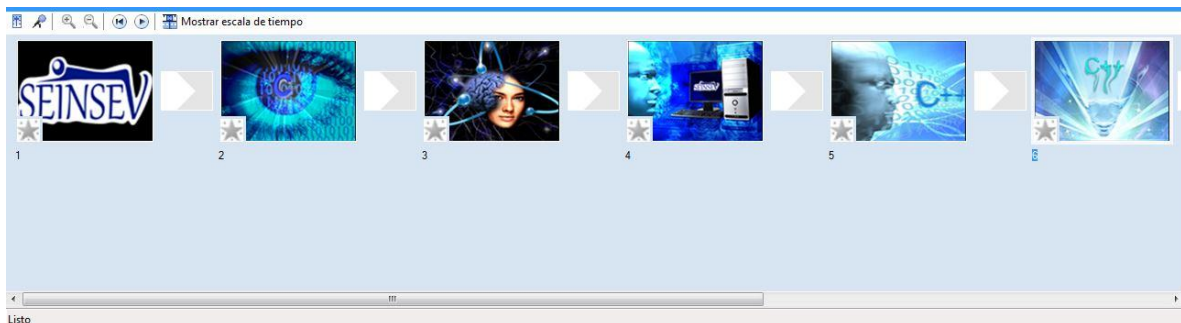
Para ello se debe dar un clic izquierdo con el mouse en cualquier imagen o la música y se lo arrastra con el mismo bien sea a la sección VIDEO si fuese imagen o AUDIO/ MÚSICA si fuera sonido. No debemos olvidar que las imágenes deben estar en forma secuencial según lo planificado por el Usuario.

Las imágenes se irán colocando una a continuación de la otra en la sección VIDEO, estas se las puede mover arrastrándolas si fuese necesario en la misma sección.





O en su defecto podemos dar un clic sobre MOSTRAR GUIÓN GRÁFICO y es más fácil su traslado en cada cuadro.



Lo mismo se realizara con el audio que se desea incorporar dentro del video con la única diferencia que esta se la deberá arrastrar o llevar a la sección AUDIO/ MÚSICA

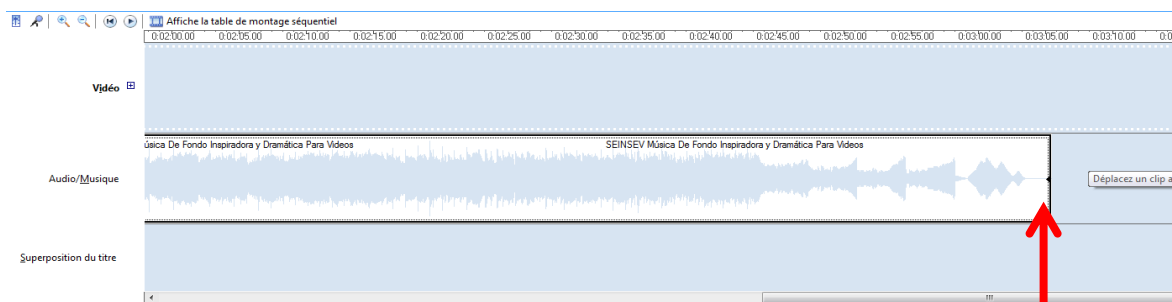


Se podrá observar que en el sector AUDIO/ MÚSICA el nombre de la pista con la que se ha guardado anteriormente así como la secuencia musical.



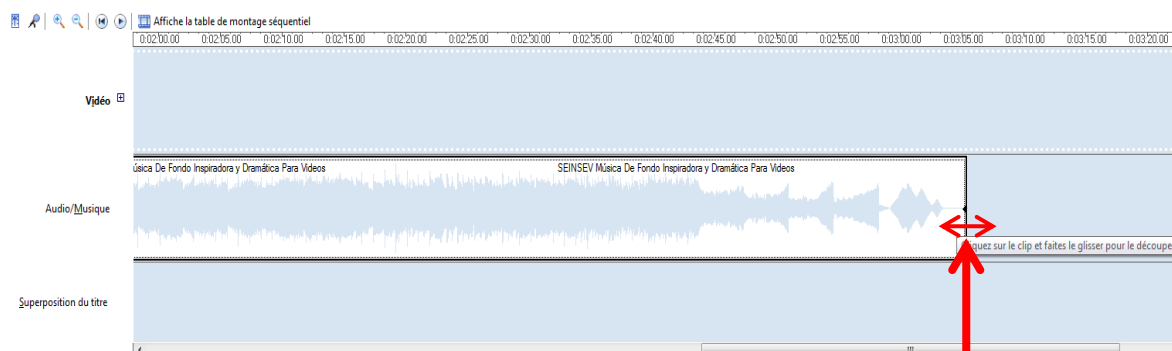
NOTA: este programa le permite al usuario adecuar el tamaño de la música al tamaño de la película o viceversa o sea si la música es más grande que la película a esta se la puede recortar dependiendo de la necesidad para ello el usuario tiene que seguir los siguientes pasos:

Dirigirse al final de la música



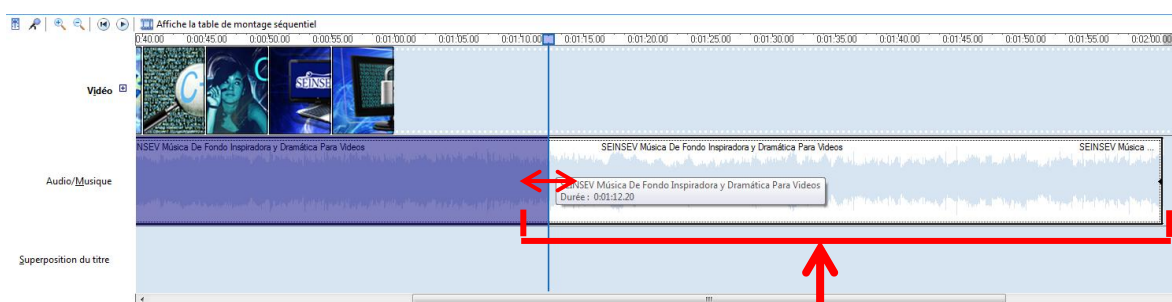
**FIN DEL SONIDO O
MÚSICA**

Ubicar el cursor del mouse sobre el fin de la escala musical, este se transformará en una flecha doble sentido de color rojo.



EL CURSOR SE TRANSFORMARÁ EN UNA FLECHA DE DOBLE SENTIDO

Clic izquierdo no soltamos, arrastramos hacia la izquierda y se irá disminuyendo o recortando la secuencia musical, el mismo que se visualiza como una flecha de doble sentido y de color rojo, esto se lo puede realizar en este momento o al final de todos los cambios y efectos que se desee dar a la película.



EL SONIDO SE IRA RECORTANDO SEGÚN LA NECESIDAD

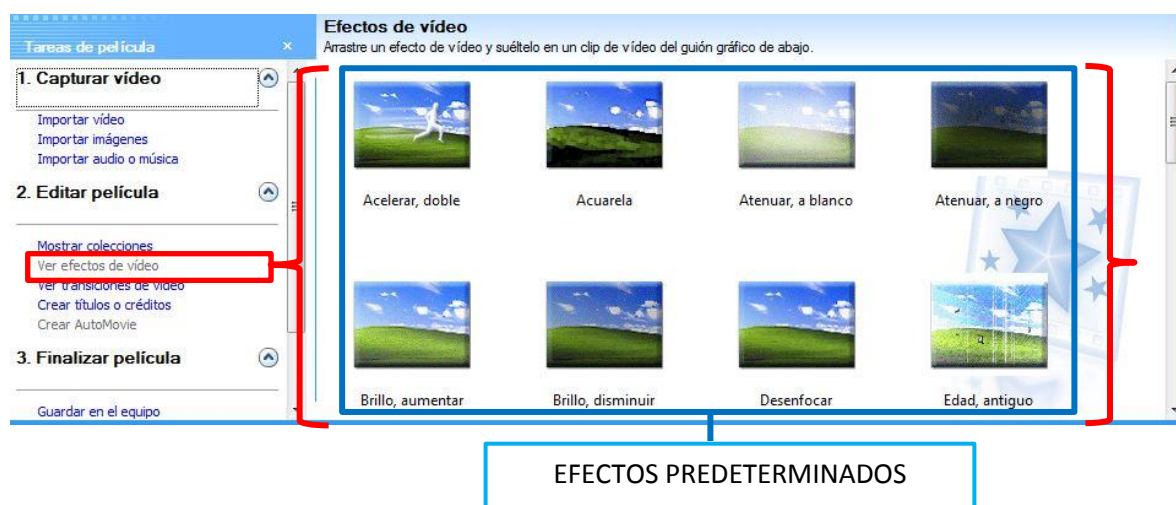
Una vez realizado lo anterior se empezara a trabajar en la inserción o colocación de EFECTOS para su video, para ello trabajaremos dentro de TAREAS DE PELÍCULA en la opción: **Editar Película** y dentro de esta hablaremos de las más importantes para su conocimiento y trabajo.

- Ver efectos de video
- Ver transiciones de video
- Crear títulos o créditos

VER EFECTOS DE VIDEO

Los efectos de video son plantillas mismas que trabajan directamente con la imagen seleccionada por el usuario de manera que parezca envejecida o difuminada la imagen o las tonalidades del mismo.

Para ello nos dirigimos a [Ver efectos de video](#) y damos un clic izquierdo sobre el, automáticamente en el **ÁREA DE COLECCIONES** se visualizara las animaciones predeterminadas por el software de estudio, la misma que muestra una pantalla como se visualiza en la parte inferior.

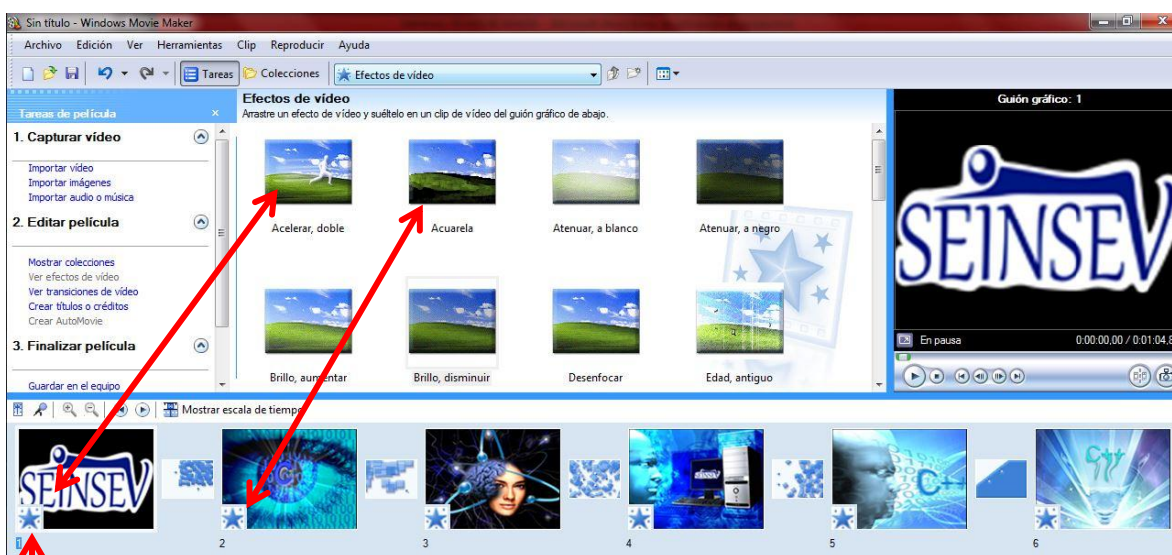


Para adaptar un efecto de video simplemente se realiza lo mismo que se realizaba con el traslado de las imágenes hacia la ESCALA DE TIEMPO o en su defecto.

Damos clic sobre MOSTRAR GUÍON GRAFICO e inmediatamente se visualizara la pista con las imágenes anteriormente arrastradas en tamaño grande con un pequeño cuadro entre las imágenes es ahí donde se debe arrastrar la transición como se muestra a continuación con un recuadro rojo para mayor capacitación.



En este punto el usuario deberá escoger algún efecto que sea de su agrado y se procede a arrastrar la transición hacia el recuadro, esto dependerá de cómo el usuario desee hacer su diseño visualizándose así:



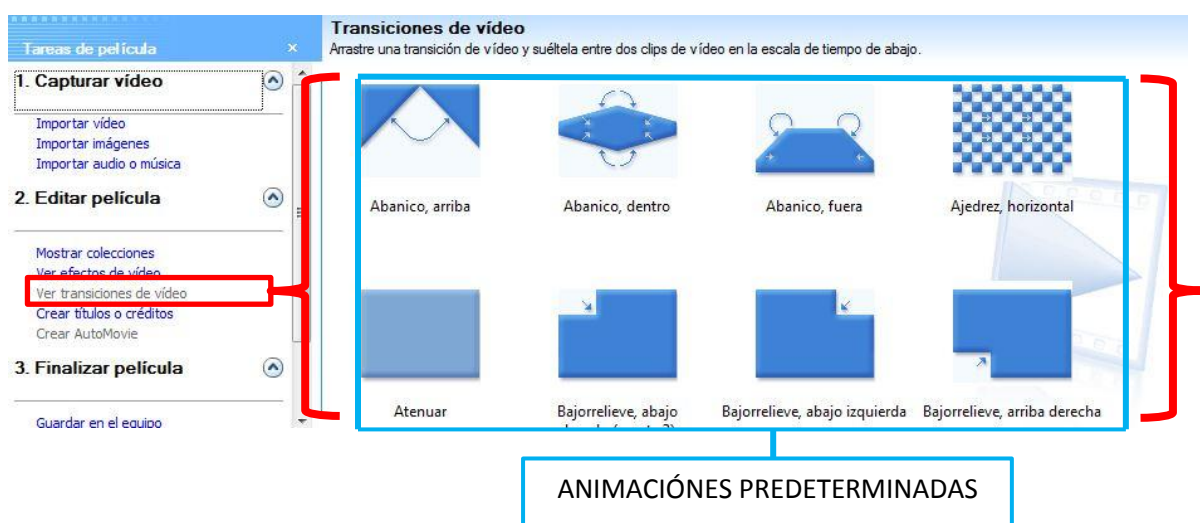
Arrastrar el EFECTO hacia el espacio (ESTRELLA) generado entre cada una de las imágenes.

NOTA: las transiciones tienen que ser generadas en todas las imágenes incluidos los espacios entre títulos o créditos.

VER TRANSICIONES DE VIDEO

Las transiciones de video son plantillas predeterminadas o animaciones que ayudan a pasar de una imagen a otra de manera fluida haciendo que se vea menos brusca el paso de una sección a otra.

Para ello nos dirigimos a [Ver transiciones de video](#) y damos un clic izquierdo sobre el, automáticamente en el **ÁREA DE COLECCIONES** se visualizara las animaciones predeterminadas por el software de estudio, la misma que muestra una pantalla como se visualiza en la parte inferior.

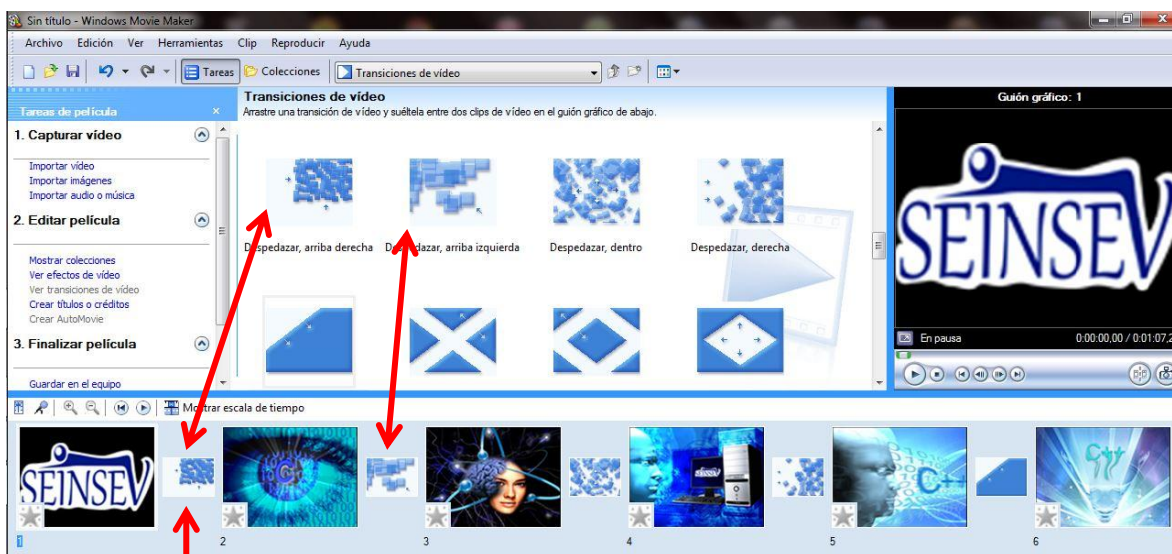


Para adaptar una transición de video simplemente se realiza lo mismo que se realizaba con el traslado de las imágenes hacia la **ESCALA DE TIEMPO** o en su defecto.

Damos clic sobre **MOSTRAR GUÍON GRAFICO** e inmediatamente se visualizara la pista con las imágenes anteriormente arrastradas en tamaño grande con un pequeño cuadro entre las imágenes es ahí donde se debe arrastrar la transición como se muestra a continuación con un recuadro rojo para mayor capacitación.



En este punto el usuario deberá escoger algún efecto que sea de su agrado y se procede a arrastrar la transición hacia el recuadro, esto dependerá de cómo el usuario desee hacer su diseño visualizándose así:



Arrastrar la TRANSICIÓN hacia el espacio generado entre cada una de las imágenes

NOTA: las transiciones tienen que ser generadas en todas las imágenes incluidos los espacios entre títulos o créditos.

CREAR TÍTULOS O CRÉDITOS

Al dar un clic sobre esta opción se abrirá una ventana la misma que le permite al usuario saber dónde desea generar, añadir y colocar un título de tipo texto.



Una vez que el usuario elija en cuál de las opciones desea añadir el título ya sea:

- 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,

De las cuatro opciones anteriormente citadas, simplemente dando clic en cualquiera de los enlaces, aparecerá una ventana la misma que se muestra a continuación, se procederá a realizar los pasos siguientes, tomando en consideración que se puede usar cualquier de ellas las mismas que se ajusten a los objetivos que se tenga para el video en sí:

Escriba el texto del título

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

	TIÍTULO. - Aquí el usuario debe añadir o escribir el texto que desee según sea la necesidad
	SUBTIÍTULO. - Aquí el usuario debe añadir o escribir el texto que desee según sea la necesidad.

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

[Cancelar](#)

Una vez ingresado el TITULO Y SUBTITULO se mostrara la ventana de la siguiente manera.

Escriba el texto del título

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

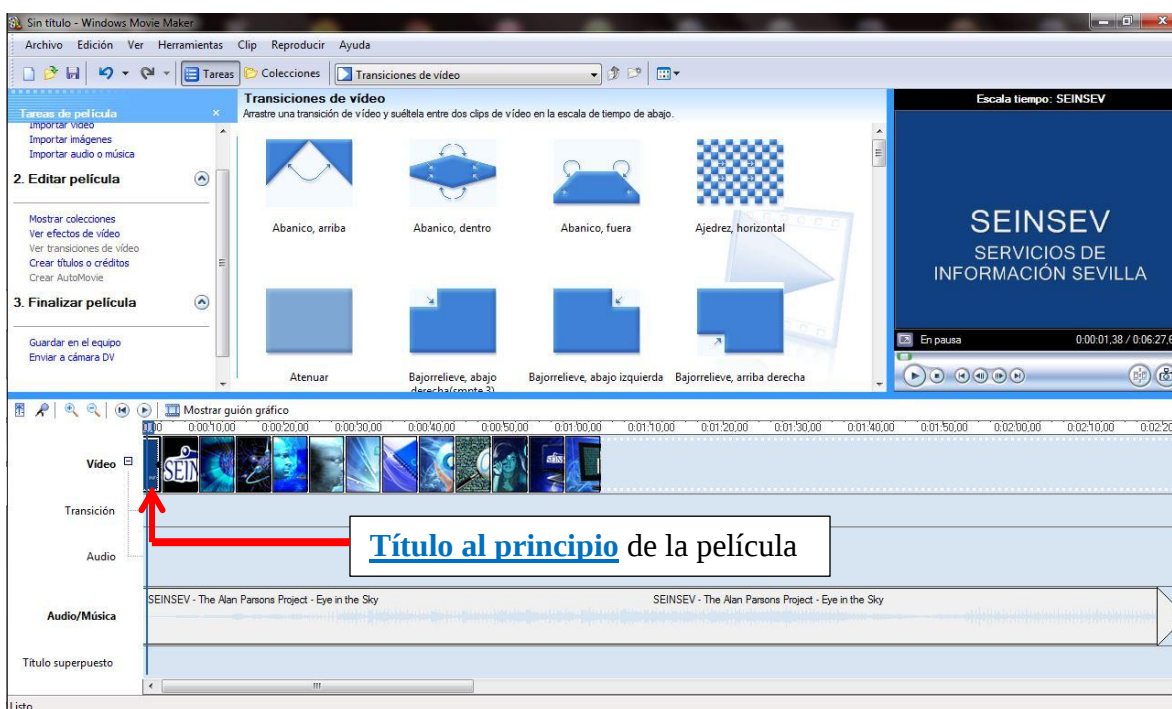
SEINSEV
SERVICIOS DE INFORMACIÓN SEVILLA

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

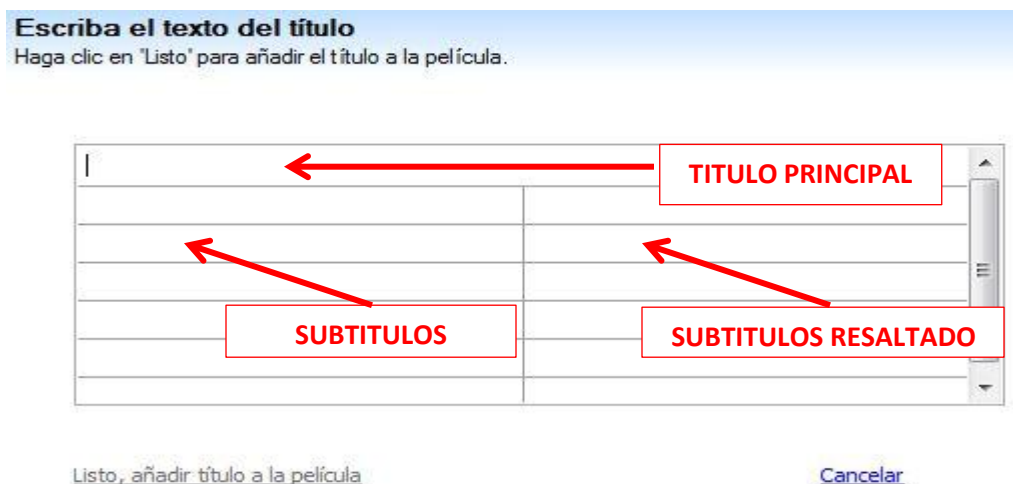
[Cancelar](#)

Si bajamos la barra de desplazamiento se mostrara dos textos para modificar el tipo de letra así como también la forma, tamaño y color al texto según la necesidad.

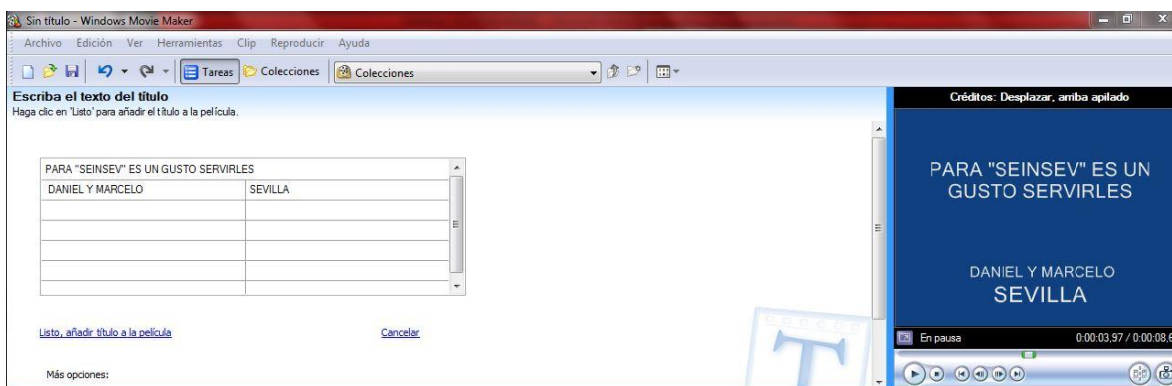
Una vez concluido el texto que se desea añadir presionamos o damos clic sobre la opción: [Listo, añadir título a la película](#) y automáticamente aparecerá la ventana como se muestra en la imagen siguiente.



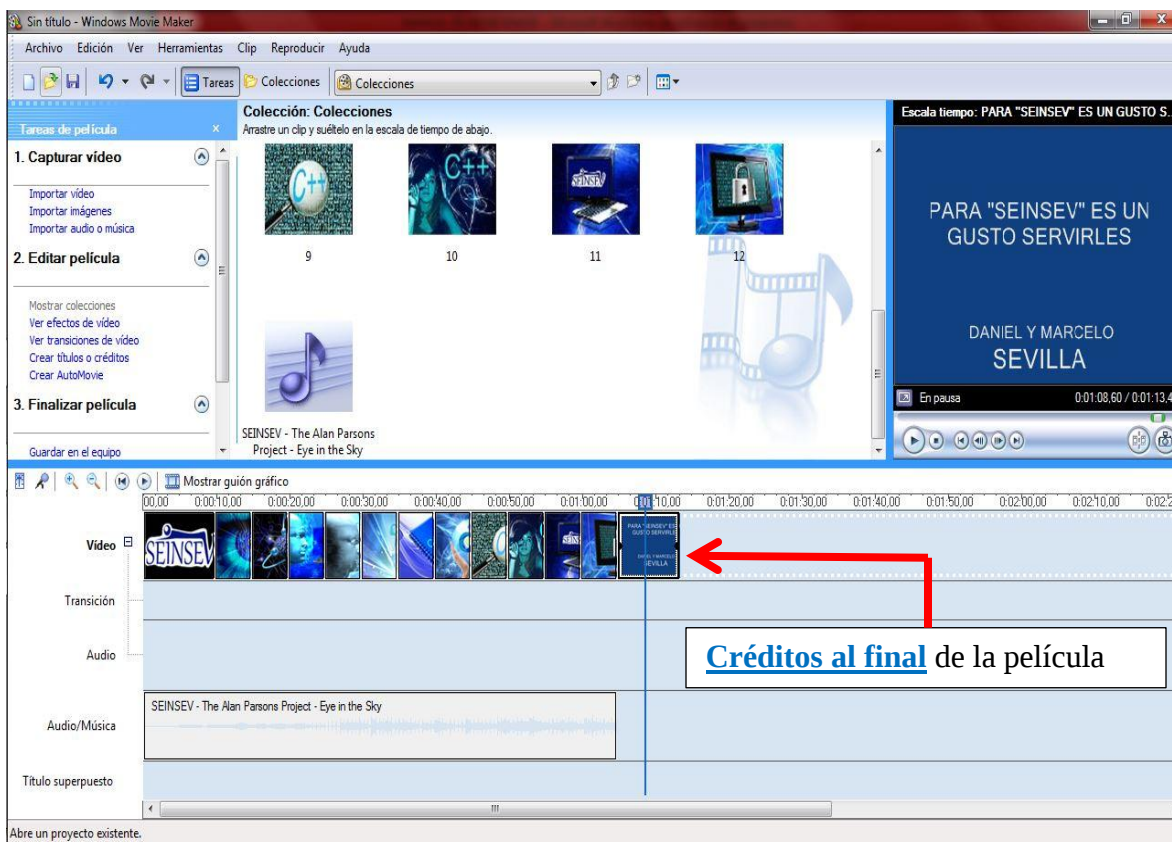
Ahora si se desea Añadir créditos al final de la película, esta se mostrara como su nombre lo indica al final de la película, permitiendo visualizar en primera la siguiente ventana.



Se sugiere al usuario que considere que para finalizar un video colocar o poner los Créditos dando a notar quienes son las personas que colaboraron para la realización del mismo, Una vez que el usuario ingrese el texto se mostrara de la siguiente manera.



Cuando se haya concluido el texto que se desea añadir presionamos o damos clic sobre la opción: [Listo, añadir título a la película](#) y automáticamente aparecerá la ventana como se muestra en la imagen siguiente.

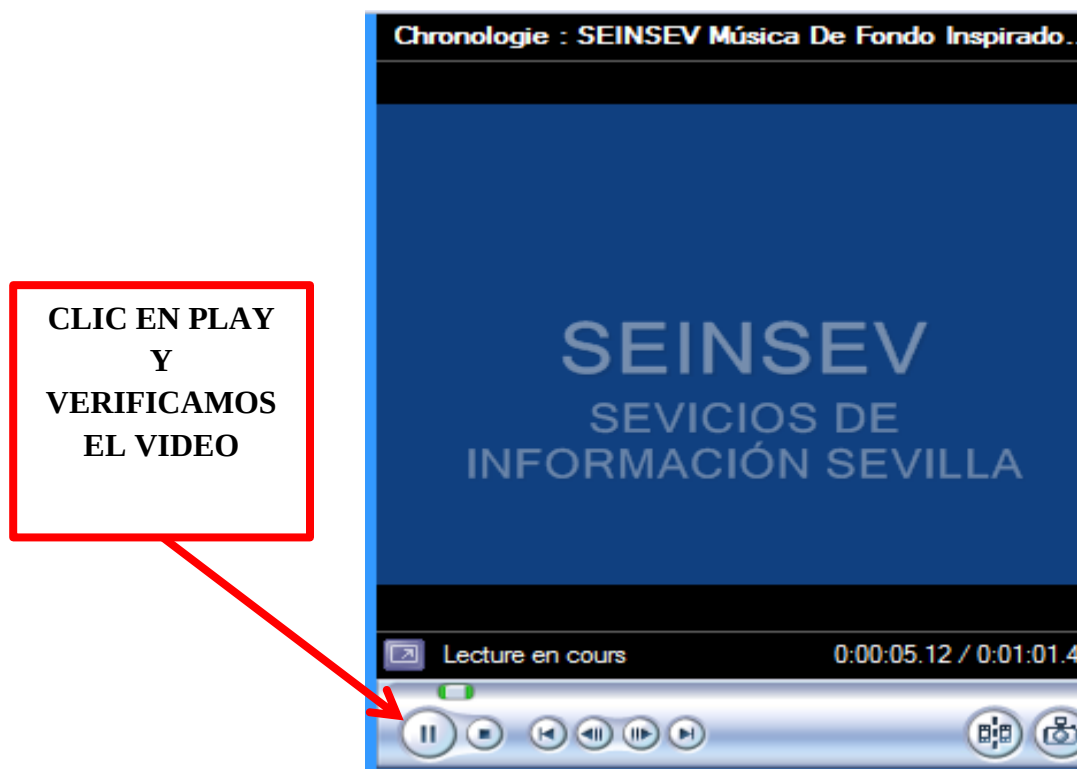


Finalmente si el usuario no desea **CREAR TÍTULOS O CRÉDITOS** puede dirigirse al botón [Cancelar](#), y dar un clic o presionar sobre el mismo para que retorne a la ventana principal.

Una vez realizado todos los pasos anteriores el usuario podrá reproducir el video creado, para ello lo puede realizar de varias maneras:

1. Desde la BARRA DE MENÚ – REPRODUCIR
2. Desde la ESCALA DE TIEMPO
3. Desde la VENTANA DE PREVISUALIZACIÓN

Presionamos PLAY y empezara a reproducir el video en la imagen siguiente.



FINALMENTE GUARDAMOS EL VIDEO YA CREADO

En primera instancia señalaremos los pasos para guardar como proyecto en el mismo formato para luego guardarlo como película.

Las dos acciones se las realizaran en la **BARRA DE MENÚ**:

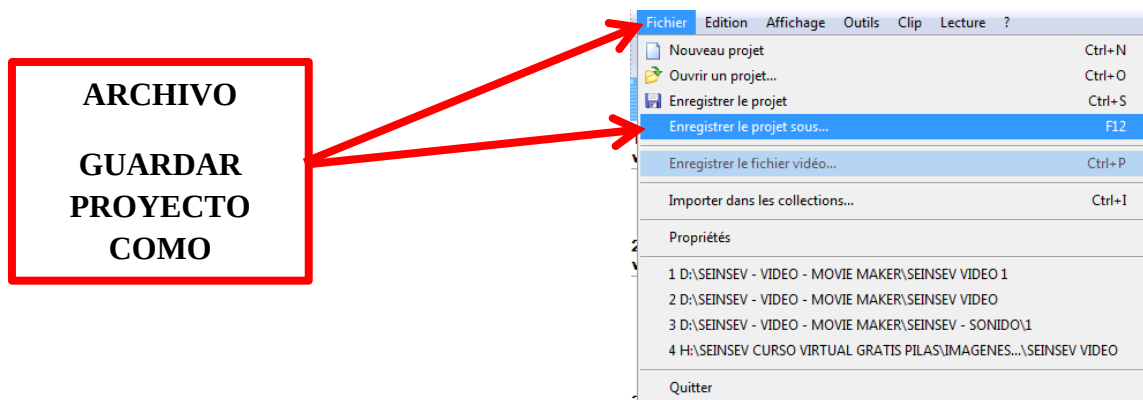
- **ARCHIVO / GUARDAR PROYECTO COMO**
- **ARCHIVO / GUARDAR ARCHIVO DE PELÍCULA**

GUARDAR COMO PROYECTO.

PRIMER PASO:

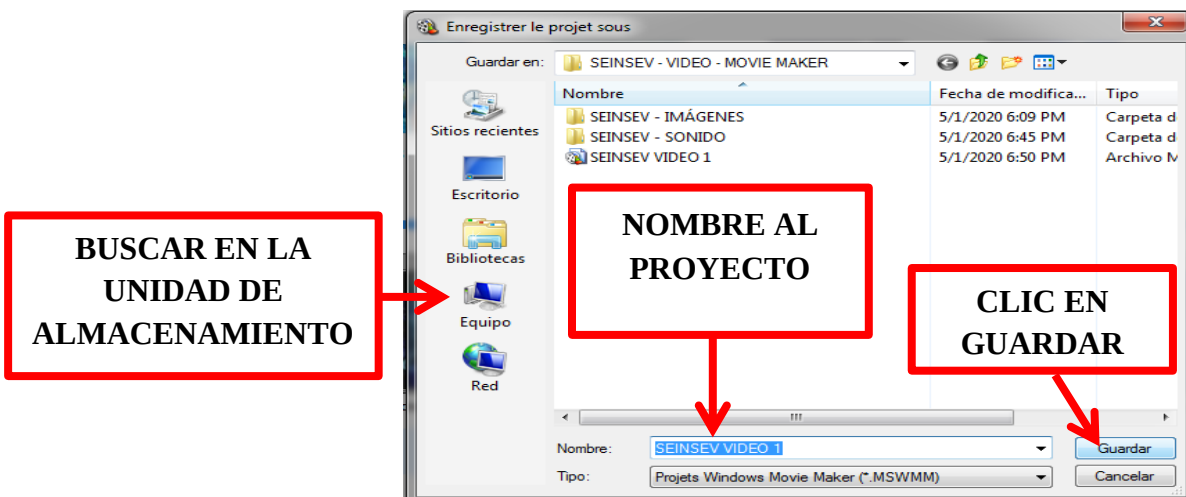
Clic sobre la BARRA DE MENU ARCHIVO se desplegara una bandeja, elegimos Guardar como proyecto, esta opción nos permite guardar en el mismo formato la película (*.MSWMM – Proyectos de Microsoft Windows Movie Maker), con la finalidad que la misma pueda ser modificada o editada según la necesidad del usuario dentro del mismo programa de estudio.

Se debe tomar en cuenta que si se guarda el trabajo en la opción Guardar como Video, no se podrá realizar ninguna tipo de modificación posterior de la película.



SEGUNDO PASO:

Se aparecerá una ventana que lleva por nombre (GUARDAR PROYECTO COMO), que nos permite direccionar hacia la unidad de almacenamiento y la carpeta donde se desee guardar el proyecto, dándole un nombre al archivo creado y luego damos clic en GUARDAR y quedara guardado el proyecto para futuros cambios.

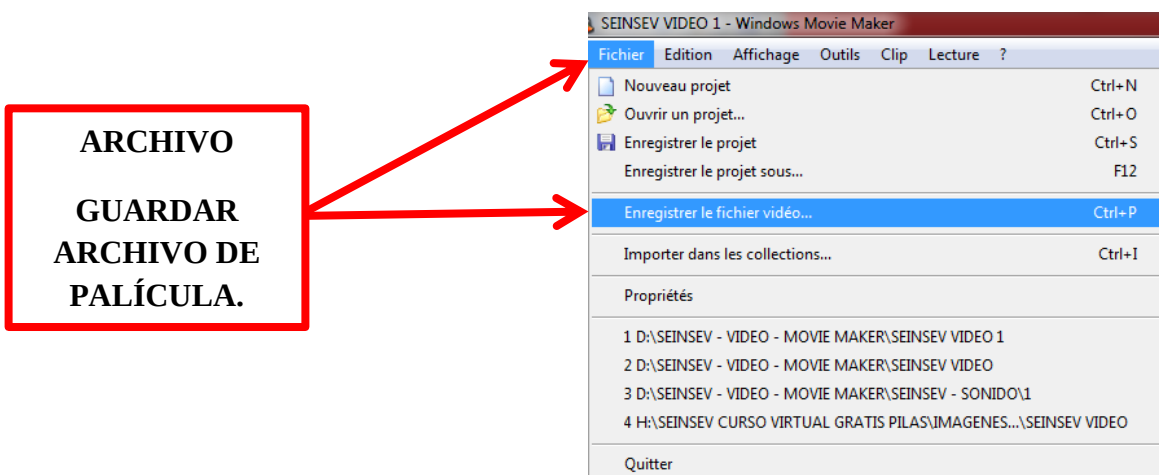


GUARDAR ARCHIVO DE PELÍCULA.

El guardar el video como ARCHIVO DE PELICULA es la etapa final que se realiza dentro del proyecto creado ya que de esta manera el archivos se lo puede exportar de mejor manera.

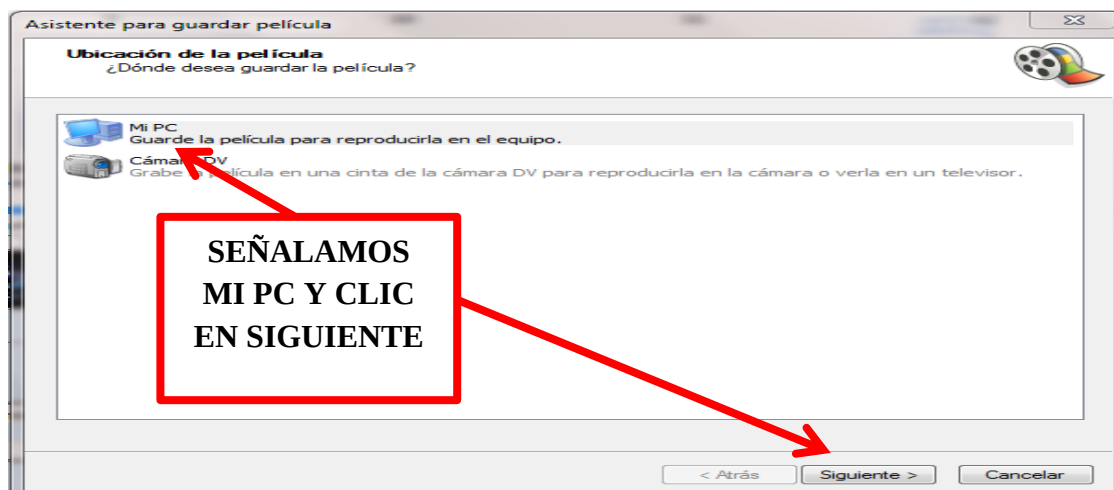
PRIMER PASO

Damos clic izquierdo sobre la BARRA DE MENÚ la opción ARCHIVO y elegimos GUARDAR ARCHIVO DE PELÍCULA y damos un clic sobre la misma.



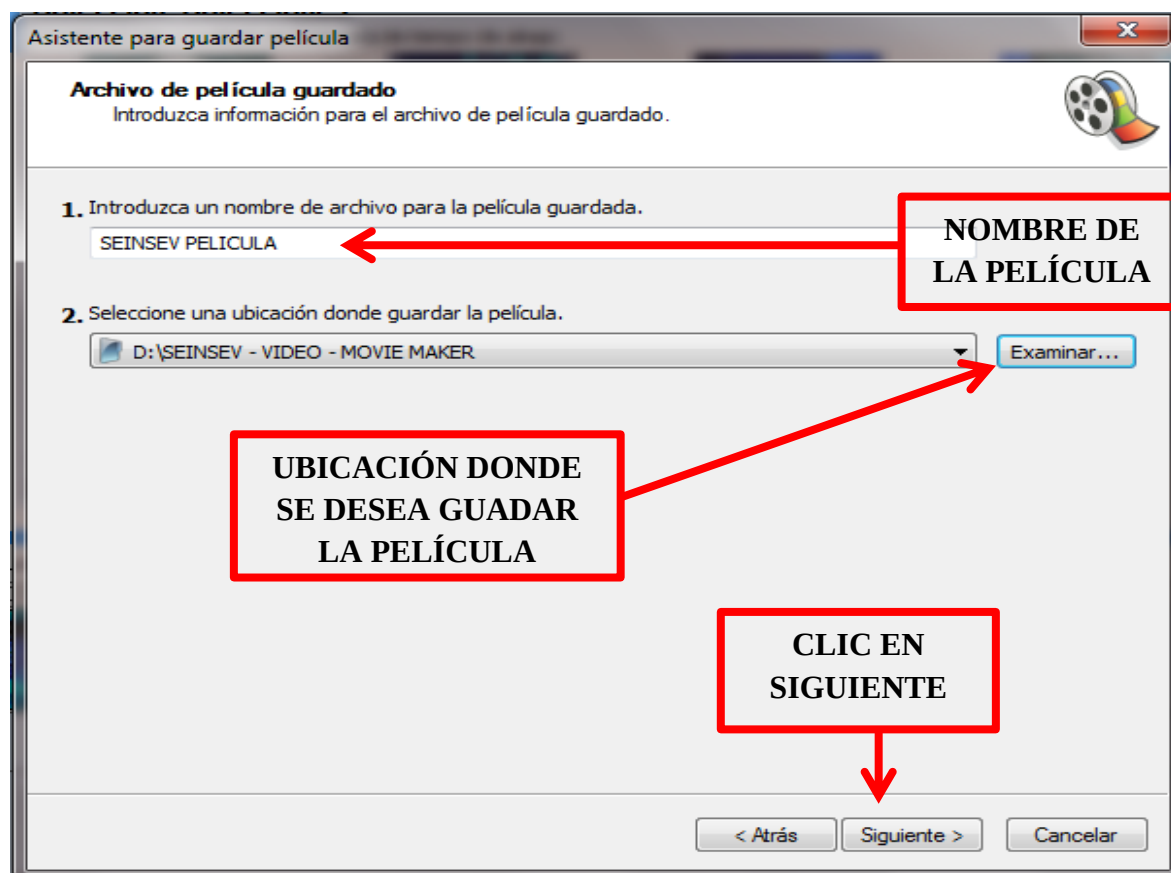
SEGUNDO PASO

Aparecerá la siguiente ventana que lleva por nombre (ASISTENTE PARA GUARDAR PELÍCULA) señalamos MI PC y damos clic en siguiente.



TERCER PASO

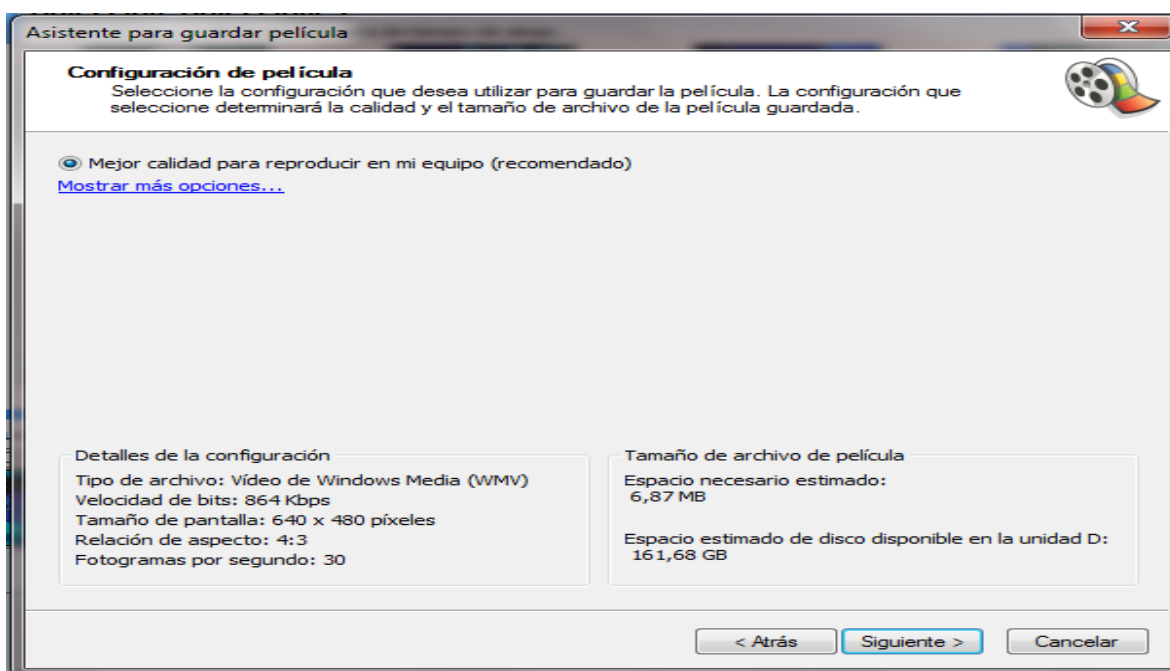
Colocamos el nombre que se desee dar a la película y Seleccionamos el lugar o ubicación donde se desea guardar la película dando clic en examinar, una vez elegido damos clic en siguiente.



CUARTO PASO

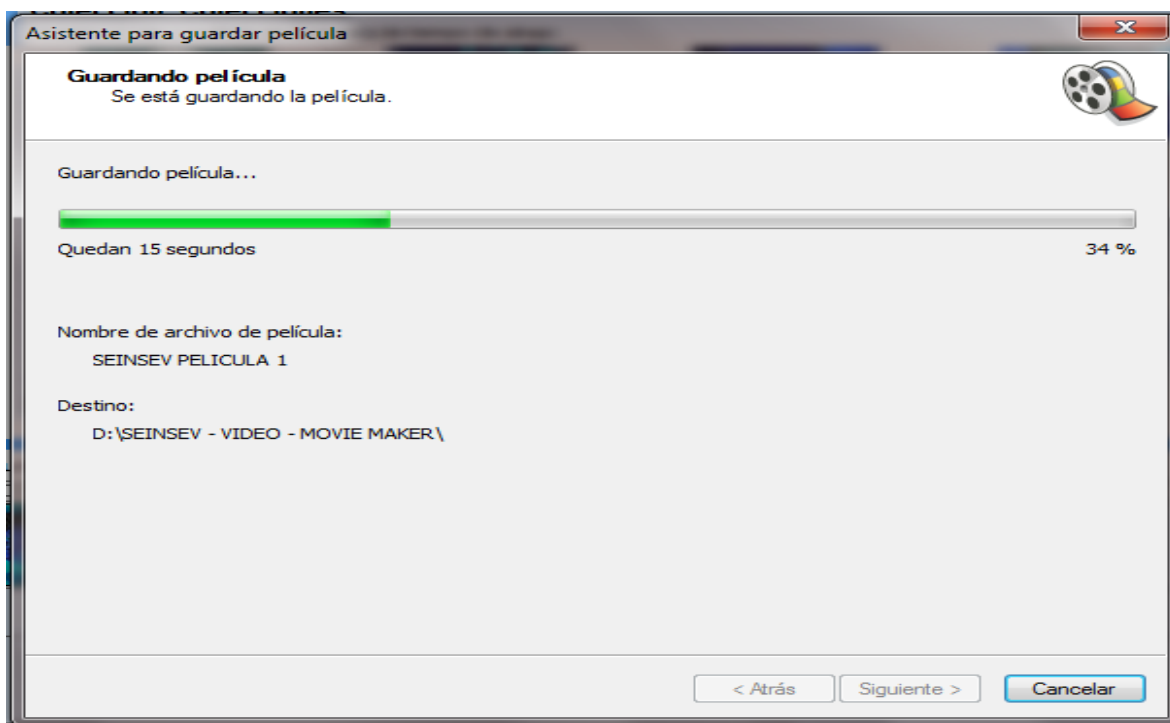
Si el usuario desea dar una mejor presentación deberá elegir la opción mejor calidad para reproducir en mi equipo y finalmente damos clic en siguiente

Nota: si se desea subir la película a moodle o se desea enviar por correo se debe siempre considerar el tamaño de la película tomando en cuenta la opción Más adecuada para el tamaño del archivo y se le puede dar una medida menor o igual a 2MB luego damos clic en siguiente.



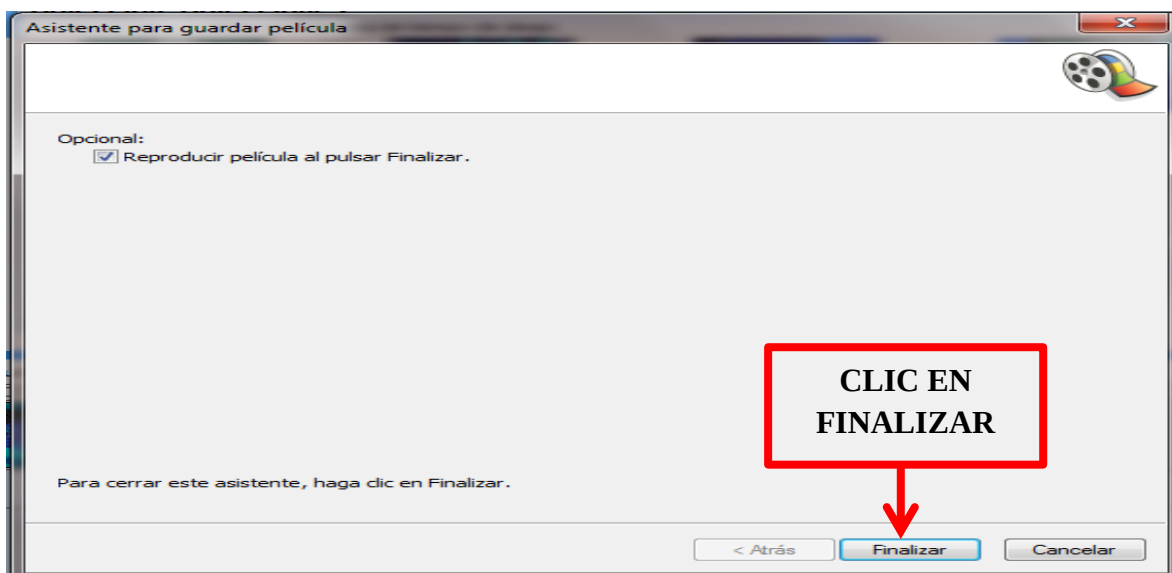
QUINTO PASO

Empezará a comprimirse el video dentro de un guión de carga, Esperar unos pocos minutos hasta que se cargue la grabación o película



SEXTO PASO

Una vez que se comprima todos los archivos dentro de la película Elegimos la opción REPRODUCIR PELICULA AL PULSAR FINALIZAR y damos clic en Finalizar, automáticamente aparecerá y se reproducirá la película en Windows Media

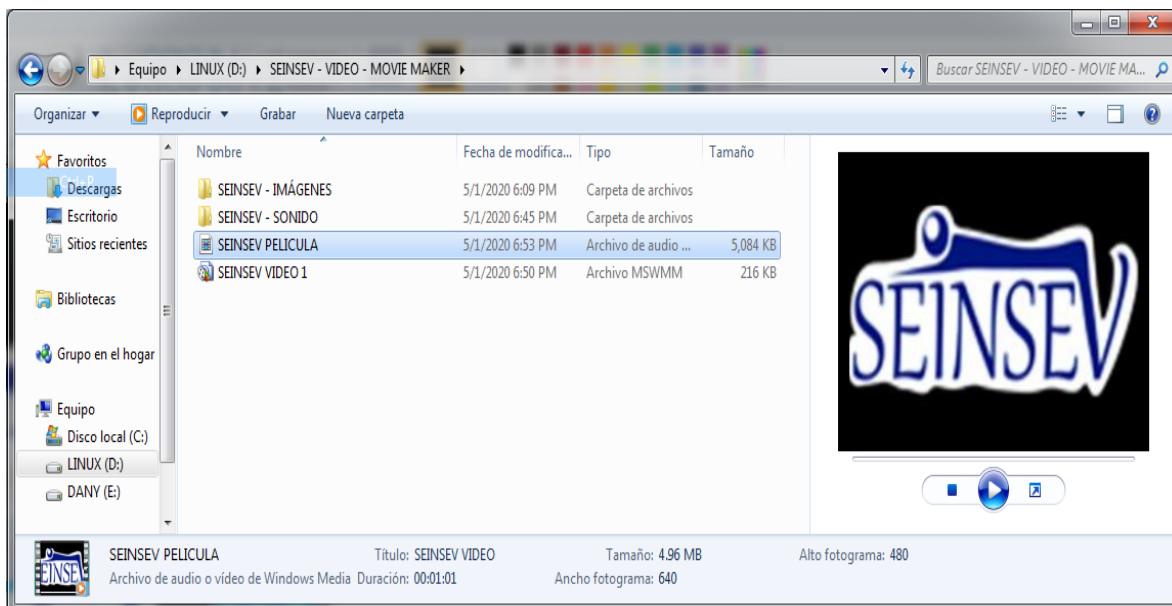


Y seguido de eso aparecerá la película en un programa o reproductor multimedia que se tenga instalado dentro del computador



Con este pequeño manual ya podrás terminar tu trabajo

PARA FINALIZAR POR FAVOR VERIFICAR QUE TODO QUEDE DENTRO DE LA CARPETA QUE SE CREO.



¡Felicidades!