

## Windows Moviemaker

zie ook:

<http://www.microsoft.com/netherlands/windowsxp/moviemaker/thuisvideomaken.aspx>

1. Waar te vinden? .....	1
2. Stap 1: Elementen op de regietafel leggen .....	2
3. Stap 2: Samenstellen .....	3
4. Stap 3: Bewerken .....	3
4.1. Video effect weergeven. ....	3
4.2 Video overgangen.....	3
4.3 Titels of voorpagina's maken .....	3
5. De montage op de tijdslijn .....	4
6. Muziek / commentaar toevoegen.....	5
7. Even bekijken in het voorbeeldscherm.....	6
8. Opslaan .....	7
9. In de klas gebruiken? .....	7
10. Andere software .....	7

### 1. Waar te vinden?

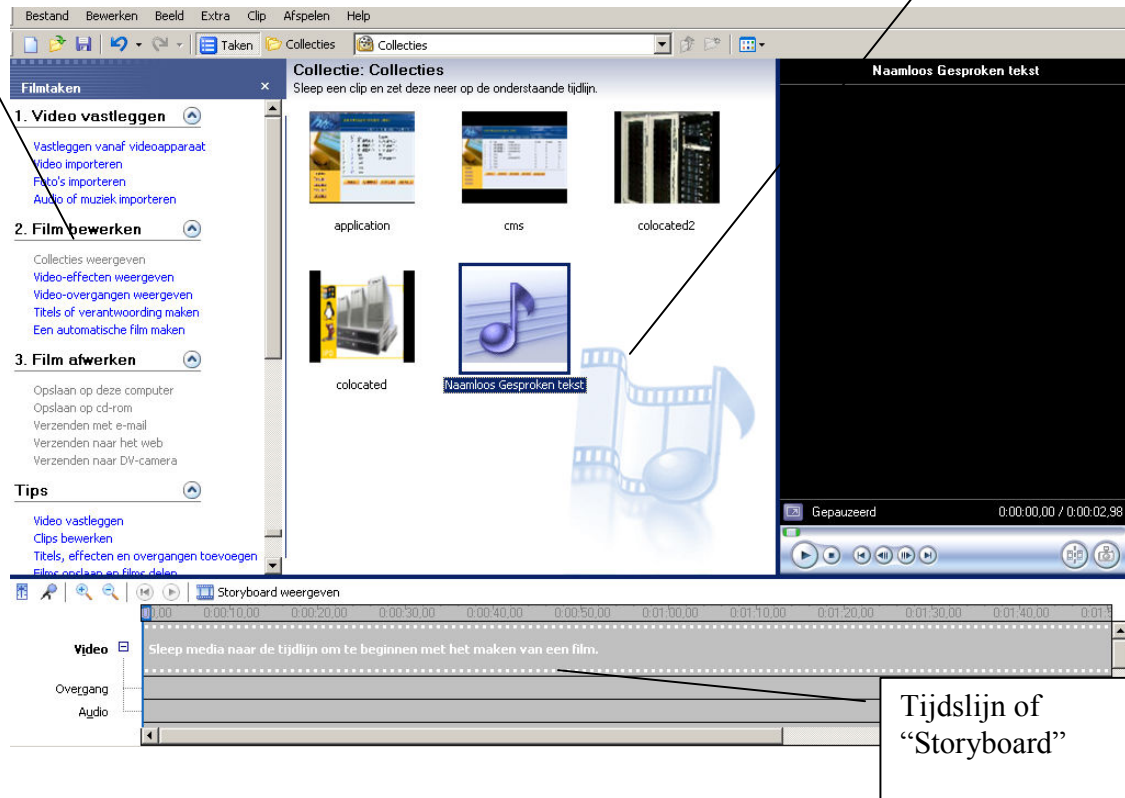
Je vindt het op [ [www.microsoft.com/WindowsXP/moviemaker](http://www.microsoft.com/WindowsXP/moviemaker) ]. De installatie zelf houdt overigens weinig meer in dan het gedownloade setup.exe bestand op te starten en de installatieprocedure te bevestigen. Je dient wel over een uit de kluiten gewassen pc te beschikken: minimaal een 600 MHz processor met 256 MB RAM en 2GB vrije schijfruimte.

Heb je reeds XP op je PC dan is er veel kans dat je Windows Moviemaker vindt bij de programmagroep entertainment, of accessoires

## 2. Stap 1: Elementen op de regietafel leggen

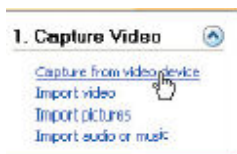
Regietafel

Actie



Plaats muziekfragmenten, video's (uit uw camera) of fotos op de regietafel. Wie echte digitale filmpjes wil maken, gebruikt het best een firewire kabel voor de connectie tussen PC en camera.

P.S. Movie Maker kan weliswaar allerlei videoformaten zoals AVI en MPEG importeren

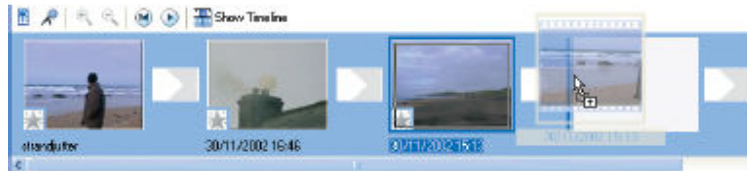


(via **FILE - IMPORT INTO COLLECTIONS**), maar we laten je liever zien hoe je beelden rechtstreeks van digitale camera of webcam capteert. We gaan er natuurlijk van uit dat je zo'n toestel correct hebt aangesloten op je pc. Een webcam sluit je gewoonlijk aan via een *usb*-poort, terwijl een digitale videocamera meestal een speciale video-capteerkaart vereist:

een IEEE 1394 of *Fire-Wire-kaart*. Zet je camera in afspeelmodus – gewoonlijk is dat via de knop **VCR** of **VTR** – en start vervolgens Movie Maker op. Je kan natuurlijk via het menu werken, maar het taakvenster lijkt ons een stuk uitnodigender. Een muisklik op het pijltje naast **CAPTURE VIDEO** laat je vier mogelijkheden zien. Selecteer de bovenste optie: **CAPTURE FROM VIDEO DEVICE**, waarmee je een wizard opstart. Welke vensters of opties die exact te zien geeft, hangt deels af van het apparaat dat aan je toestel hangt.

### 3. Stap 2: Samenstellen

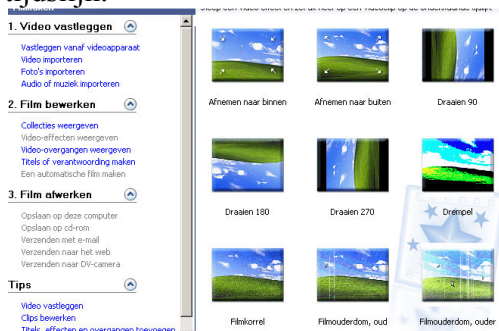
Sleep de stukjes muziek, afbeeldingen en filmpjes die je wenst van de regietafel naar de tijdslijn onderaan



### 4. Stap 3: Bewerken

#### 4.1. Video effect weergeven.

Selecteer een video effect én sleep dit effect op het videofragment op je story board of de tijdslijn.



#### 4.2 Video overgangen

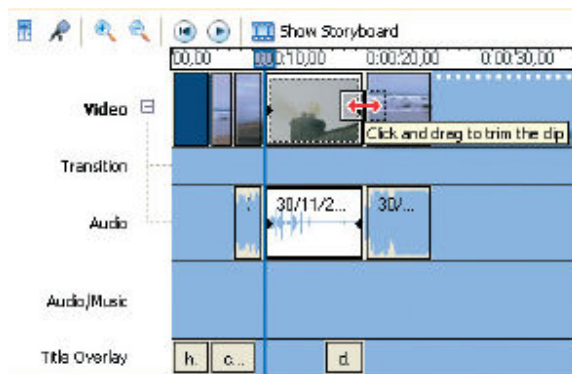
Selecteer een type video overgang en sleep dit tussen 2 videofragmenten

#### 4.3 Titels of voorpagina's maken

Dat kan opnieuw via **Film Bewerken / Titels of verantwoording maken**, Je hebt dan de keuze uit verschillende mogelijkheden, naargelang de plaats waar je zo'n titel precies kwijt wil (begin, einde, voor/op/na een geselecteerde clip). Die titel kan je vervolgens in twee invoervensters intikken: bovenaan tik je de hoofdtitel in, onderaan komt dan de eventuele subtitel. Je kan er echter nog heel wat meer bepalen via de extra opties **Titelanimatie wijzigen en Lettertype en kleur wijzigen** (inclusief transparantie!)

## 5. De montage op de tijdslijn

Heb je een titel bovenop een bestaande clip toegevoegd (**OVERLAY TITEL**), hou dan goed de verhaallijn in het oog. Die springt namelijk automatisch over op de tijdslijn (**TIJDSLIJN**). Je kan overigens ook te allen tijde zelf naar deze modus overstappen door de knop **TOON TIJDSLIJN** in te drukken. De tijdslijn toont je de verschillende componenten van je video netjes op aparte sporen: op het bovenste spoor de videoclips zelf, daaronder de transities en het audiospoor van de clip – enkel zichtbaar als je het plusje naast Video hebt aangeklikt –, gevolgd door een extra Audio/Music-spoor en de eventuele Title Overlays. Blijf je even met de muispijl over zo'n component zweven, dan krijg je verdere informatie te zien (zoals het tijdstip van creatie en de exacte tijdsduur). Klik je een component aan en verplaats je de muispijl naar een van de randen, dan verschijnt een dubbele rode pijl. Hiermee kan je zo'n rand verslepen, waardoor je de tijdsduur van een component kan wijzigen. Heb je heel veel clips in je verzameling zitten, dan wordt de tijdslijn al snel onoverzichtelijk: gelukkig kan je met het vergrootglas-pictogram naar willekeur in- en uitzoomen, zodat de tijdslijn beheersbaar blijft.



## 6. Muziek / commentaar toevoegen

Je kan via de optie **Video vastleggen** heel eenvoudig een audio- of muziekbestand importeren (**Audio of Muziek importeren**), en vervolgens naar de tijdslijn verslepen. Dat komt dan terecht op het Audio/Music-spoor, waar je het met de muis vervolgens naar de exacte positie kan verslepen.

Het is echter ook perfect mogelijk vanuit Movie Maker gesproken commentaar op te nemen, synchroon met je beelden. Verschuif eerst de blauwe indicator op de tijdslijn naar de positie waar je de opname wil beginnen. Klik vervolgens op het microfoon-pictogram. Zorg dat je microfoon correct is aangesloten en druk op de knop **TEKST INSPREKEN**. Met de knop **STOP** beëindig je de opname. Even later kom je dan in een venster terecht waar je een naam dient te geven aan het geluidsbestand



(in .wma-formaat). De link **MEER OPTIES** verbergt nog enkele extra opties. Klik op **GEREED** als je dit venster weer wil verlaten.

Links bovenaan de tijdslijn tref je ook nog een pijltjespictogram aan: hiermee kan je het relatieve geluidsniveau van het video-geluid en van je eigen opnames regelen.

## 7. Even bekijken in het voorbeeldscherm

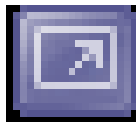
De clip die je maakt verschijnt in het voorbeeldvenster. Het opgenomen filmpje kan je vervolgens besturen met behulp van de typische knoppenbalk onder het venster. Een drietal knoppen komen je wellicht minder bekend voor.



In de uiterst rechtse knop herken je een camera-pictogram. Hiermee kan je een kiekje nemen van het videoframe dat op dat moment in het voorbeeldvenster te zien is. Natuurlijk kan je daartoe ook manueel de schuifknop horizontaal verplaatsen tot wanneer het gewenste beeld in het venster opduikt. De foto wordt door Movie Maker standaard als jpeg-bestand opgeslagen en aan je huidige collectie toegevoegd.



Met de knop ernaast kan je de geselecteerde clip in twee kleinere clips opsplitsen. Die opsplitsing gebeurt dan precies op het frame waar je de schuifknop op dat moment hebt gepositioneerd.



Hiermee je het fragment op volle schermgrootte kan bekijken. Zodra je de toetscombinatie **ALT+ENTER** indrukt, krijg je het fragment weer in normale afmetingen te zien.

## 8. Opslaan..

Je werkstuk is bijna klaar, maar vooraleer je aan het eindresultaat toe bent, doe je er goed aan eerst een ommetje te maken langs het menu **BESTAND**, waar je de optie **BEWAAR PROJECT** kiest. Op die manier voorkom je dat je van nul mag herbeginnen als het eindresultaat je niet bevalt! Via de optie **OPEN PROJECT** kan je immers op elk moment je lopende project weer hervatten!

Is dat achter de rug, dan is het hoog tijd om je film in te bekijken.

Dat doe je via **FILM AFWERKEN** op het taakvenster. Je ziet daar trouwens verschillende opties verschijnen die allemaal zo'n beetje voor zich spreken: zo kan je de film wegschrijven naar de harde schijf of naar een cd, je kan hem als bijlage bij een e-mailbericht versturen of naar je webstek versassen. Beschikt je camera over een DVin-optie, dan kan je de bewerkte video ook weer terugsturen naar die camera. Hou er wel rekening mee dat het hele proces lang kan duren, afhankelijk van de lengte van je video en van de kwaliteit die je hebt geselecteerd. In de meeste gevallen wordt je video opgeslagen in het Microsoft-formaat WMV (Windows Media Video), waar onder meer de Media Player probleemloos mee uit de voeten kan. Opteer je er echter voor om je film naar cd te kopiëren dan grijpt Movie Maker naar een ander formaat: High M.A.T. Dat is weliswaar een zeer flexibel formaat (dat onder meer audio, video en afbeeldingen kan bevatten), maar het probleem is wel dat niet alle toestellen ermee overweg kunnen.

## 9. In de klas gebruiken?

Moviemaker is aantrekkelijk, ook voor de leerlingen. Als leerkracht kun je leerlingen vragen een soort video samen te stellen. Een video maken vraagt meer voorbereiding én vinden leerlingen doorgaans een meer leuke opdracht. Er komt wel meer bij kijken. Voorbeelden: interview afnemen, proef uitvoeren in scheikunde en fysica, biologie, aardrijkskunde verslag enz.

## 10. Andere software

Moviemaker is hoe dan ook beperkt. Met andere software zoals Pinnacle Studio kan men bijvoorbeeld meer doen: meerdere muzieksporen toekennen, video in video laten zien. Zie de leeromgeving voor meer informatie