

Movie Maker

Inleiding



Leerdoel

In deze training leer je hoe je zelf, op een eenvoudige manier, video kunt monteren met het pakket Movie Maker. Met deze vaardigheid kun je uiteindelijk je lessen verlevendigen met zelf gemaakte video-producties.

Inhoud

Vanaf Windows XP bevat Windows een programma om eenvoudige videobewerking uit te voeren. Het programma heet Windows Movie Maker. Het is een relatief simpel video bewerkingsprogramma. In Windows 7 is dit programma niet langer opgenomen. Het is nu een onderdeel van Windows Live Essentials, nl. Windows Live Movie Maker. Een heel andere interface die volgens de één eenvoudiger is, maar volgens de ander flexibiliteit mist. We gaan in deze training uit van Windows Movie Maker voor Windows XP. Wil je liever het pakket Windows Live Movie Maker gaan trainen, ga dan naar het daarvoor ontwikkelde arrangement.

Met Windows Movie Maker maak je in drie stappen een videofilm van het opgenomen materiaal. Andere videobewerkingsprogramma's volgen ongeveer hetzelfde patroon.

- Video vastleggen: Je kunt hierbij gebruik maken van materiaal dat nog niet naar de computer is overgebracht (vastleggen) of van bestaand materiaal dat dat wel is (importeren)
- Film bewerken: Met het materiaal dat in de collecties van Windows Movie Maker is verzameld, kun je nu een film gaan samenstellen.
- Film afwerken: Als het filmproject klaar is, dus de film samengesteld, kun je het resultaat als film opslaan. Bij het opslaan krijg je de mogelijkheid om het bestandsformaat aan de bestemming van de film en de gewenste kwaliteit, aan te passen.

SBU: 8 uur

SBU: 10

Dit arrangement maakt deel uit van de digitale leerlijn "De docent competent!" van het Nova College. Klik [hier](#) voor het hoofdarrangement.

Op dit werk rust een Creative Commons CC By licentie. Lees [hier](#) de voorwaarden.

Auteurs: Theo Broeren, ROC Zadkine

Aanpassingen: Annet Smith, ROC Nova College



Voor je gaat filmen

Inhoud

- Een film moet kort en helder laten zien waar het om gaat. De filmopnamen kun je meestal maar één keer maken, bijvoorbeeld als je praktijksituaties in de stage vastlegt. Daarom moet je vooraf duidelijk plannen wát je wilt filmen, hoe je dat gaat doen en wie en wat je daarbij nodig hebt. Maar daarom vooraf een goed gestructureerd draaiboek en hou je daaraan. Hiervoor zou je bijvoorbeeld ook een storyboard pakket kunnen gebruiken zoals het gratis [Springboard](#).
- Probeer vooraf al in scènes te denken. Bedenk ook dat je later wél in video, maar slechts met meelappend geluid kunt knippen.
- Neem, als dat al kan, ook technische en filmische beslissingen in je draaiboek op.
- Een vraaggesprek moet kernachtig en helder zijn. Bedenk daarom vooraf wat je met het gesprek te weten wilt komen. Stel een aantal vragen op en zorg dat je deze vragen kent. Jij moet als interviewer voor de structuur van het gesprek zorgen. Denk eraan, dat je voor je portfolio maar enkele minuten voor de boodschap hebt.

Technisch

- Kijk vooraf op de locatie of je voldoende licht hebt; maak eerst een proefopname.
- Zorg dat de achtergrond niet de aandacht van het onderwerp afleidt.
- Bij een gesprek loopt het geluid mee. Dat wordt al snel onverstaanbaar als het achtergrondgeluid te sterk is. Maak een proefopname, want vaak vergis je je in de akoestische werking van de locatie en het aanwezige achtergrondgeluid.
- Een kamer met vloerbedekking en gordijnen dempt het geluid een beetje. Dat is heel geschikt.

het maken van een verstaanbare geluidsopname.

- De meeste camera's hebben een ingebouwde microfoon. Degene die daar het dichtst bij is, cameraman/vrouw. Pas dus op voor ongewenste (bij)geluiden.
- Er is niets zo vervelend als een onrustige cameravoering: gebruik eventueel een statief of leun ergens tegenaan.
- Het aardige van een digitale camera is, dat het resultaat meteen bekeken kan worden.

Filmisch

- Wissel een keer van camerastandpunt tijdens een interview, als dat tenminste kan.
- Als je niet wilt dat mensen steeds op je camera letten, doe dan een tijdje alsof je filmt. Na een tijdje zal men de camera vergeten. Je kunt ook wat verder weg gaan staan en met de zoomfunctie de afstand overbruggen. Hierbij moet je wel op het geluid letten: een extra (richt)microfoon kan er nuttig zijn.
- Het is heel verleidelijk om veel in te zoomen. Het beeld wordt daar onrustig van, dus doe dat spaarzaam.
- Werk niet alleen met close-ups. Niet iedereen ziet er dichtbij goed uit.
- Een close-up laat niet zien waar de scène over gaat. Je moet dan overwegen of de kijker de context zal begrijpen. Je kunt er bijvoorbeeld voor zorgen, dat de kijker de situatie kan afleiden uit een totaalshot vóór of na deze close-up, of dat de gesproken tekst dat doet.
- Ga op enige afstand staan als je een groep filmt, zodat je een simpel overzicht aan de kijker kunt bieden. Als je dichtbij gaat staan moet je vaak veel met de camera bewegen om het groepsgebeuren te laten zien en dat is later vervelend kijken.
- Het volgen van een bewegende persoon of object met de camera lukt je pas als je geoefend bent. Zoniet, film dan van ruime afstand, want dan zijn de camerabewegingen makkelijker vloeiend te krijgen.
- Blijf je steeds afvragen, of de kijker straks je bedoeling uit de beelden kan begrijpen.

Hoe werk je met Movie Maker

Drie stappen in het productieproces

- Video vastleggen

Plaats het mediamateriaal waaruit de film samengesteld gaat worden, met Windows Movie Maker in een collectie. Je kunt hierbij gebruik maken van materiaal dat nog niet naar de computer is overgebracht (vastleggen) of van bestaand materiaal dat dat wel is (importeren)

- Film bewerken

Met het materiaal dat in de collecties van Windows Movie Maker is verzameld, kun je nu een film gaan samenstellen. Naast het bewerken van de clips, kun je ook foto's, overgangen, titels en effecten toevoegen. Zolang de film nog niet klaar is bewaar je alle bestanddelen in een Project

- Film afwerken

Als het filmproject klaar is, dus de film samengesteld, kun je het resultaat als film opslaan. Bij opslaan krijg je de mogelijkheid om het bestandsformaat aan de bestemming van de film en de gewenste kwaliteit, aan te passen.

Beheer

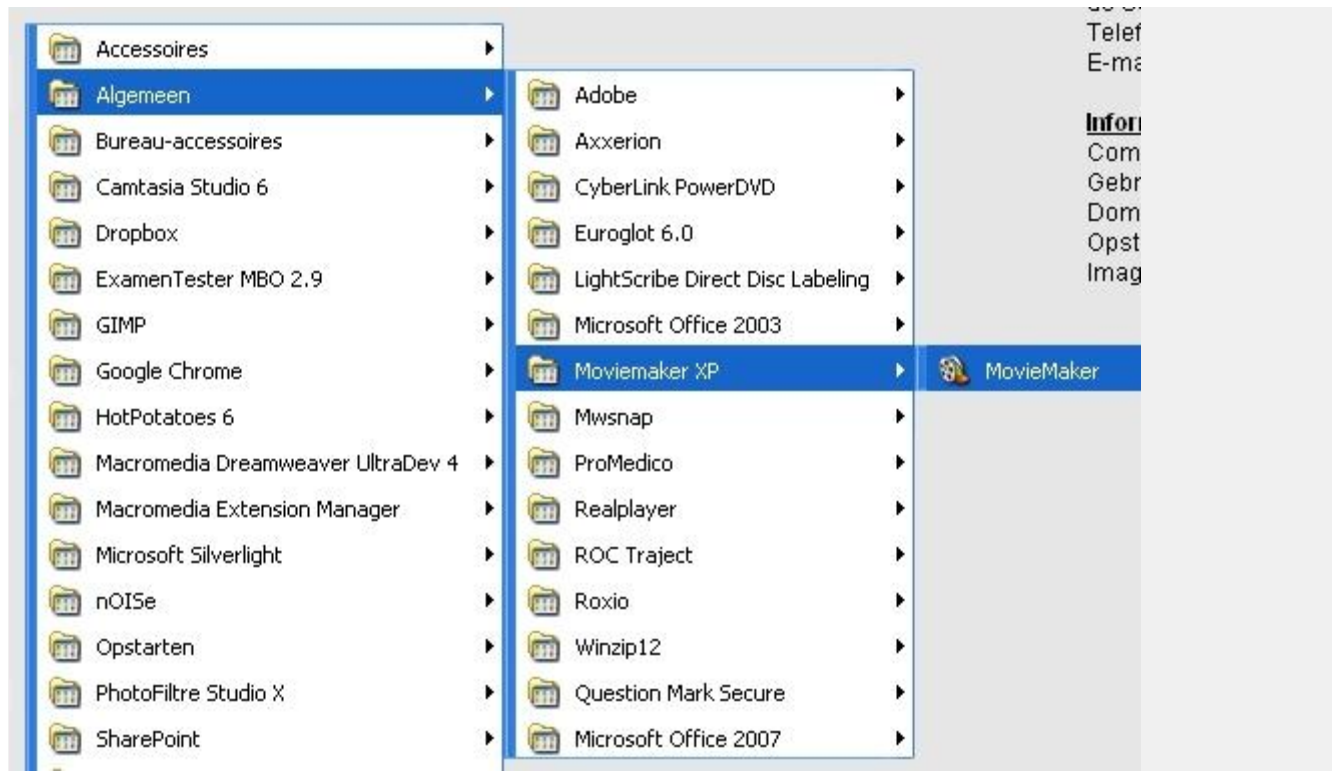
Beheer van je mediafragmenten

Voorals de nieuwe film uit een behoorlijk aantal mediafragmenten gaat bestaan, is het goed om deze met behulp van de collecties goed te ordenen.

Bij het vastleggen en importeren van een video wordt een collectiemap aangemaakt met daarin een koppeling (verwijzing) naar het 'echte' bronbestand. Als een audio of een afbeeldingbestand wordt geïmporteerd, komt er een koppeling in de collectie die op dat moment geopend is. Je beheert in Windows Movie Maker dus koppelingen i.p.v. de originele bestanden. Windows Movie Maker werkt in het project met deze verwijzingen. Originelen mogen daarom gedurende de loop van het project niet worden verplaatst, gewist of van naam veranderd, want dan klopt de verwijzing niet meer. Pas nadat het project uiteindelijk is opgeslagen is deze verwijzing naar het origineel verbroken.

Oefening: Een collectie aanmaken

1. Start Movie Maker door te kiezen voor Start > Alle Programma's > Algemeen > Moviemaker XP > MovieMaker (zie afbeelding)



2. Controleer of de knop Taken in de bovenste rij is ingedrukt. Klik er eventueel op aldat nodig is.

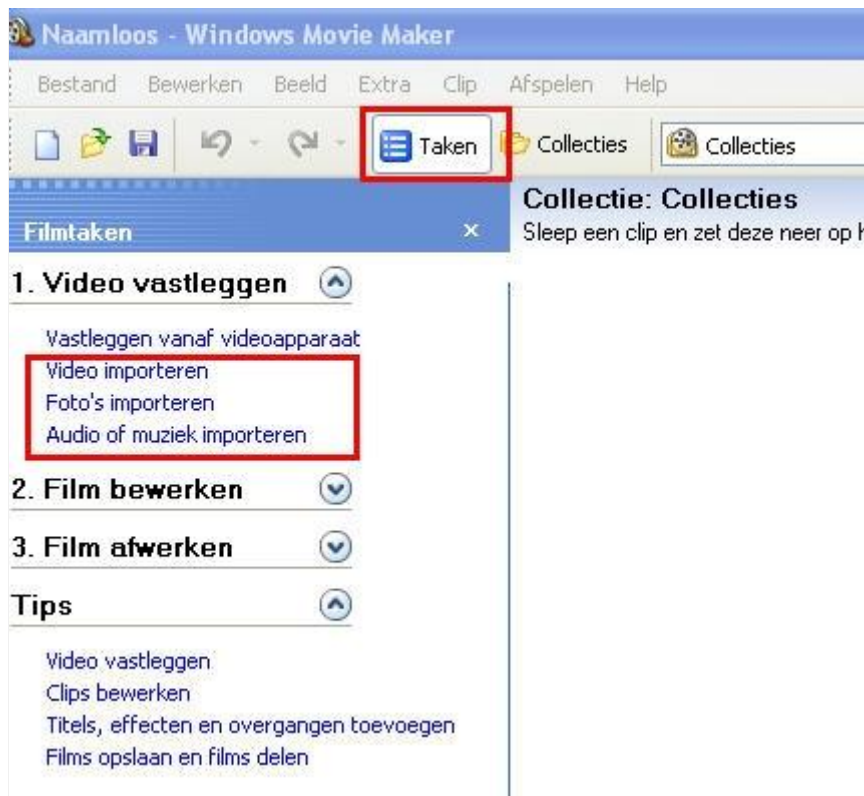
3. Klik nu op 1 van de drie links die hieronder in het rode kader staan en blader naar de bestanden die je wilt gebruiken:

- Video importeren
- Foto's importeren
- Audio of muziek importeren

4. Zoek in het dialoogvenster 'Bestand importeren' naar het gewenste bestand en selecteer dit.

5. Klik op de knop >Importeren.

Alle bestanden die je hebt geïmporteerd en wil gebruiken komen nu in het grote vak onder Collectie te staan.



Media importeren

Collectie

Windows Movie Maker bewerkt mediamateriaal alleen als het op de computer is vastgelegd en in een collectie is ondergebracht.

Je kunt video en afbeeldingen zowel vanaf een camera als van een opslagmedium (usb, hardeschijf, internet) importeren in een collectie. Als jouw materiaal op een camera staat dan wordt eerst de video binnengehaald. Als jouw materiaal op internet of een ander opslagmiddel staat dan kun je dit materiaal importeren.

Importeren

Het kan zijn, dat jouw mediamateriaal van internet komt of dat het met een ander programma is vastgelegd. Misschien heb je nog eerder gemaakt materiaal dat je wilt gebruiken. Dit al bestaand materiaal moet om verwerkt te kunnen worden, eerst door Windows Movie Maker in een collectie worden geïmporteerd. Hoe dit moet vind je in het vorige hoofdstuk.

Ook kun je video vanaf een camera importeren. Hieronder staat hoe dat werkt.

Oefening: Video vastleggen vanaf een camera

1. Sluit de digitale camera op de computer aan. Dit kan op verschillende manieren en is afhankelijk van het type camera:

- Sluit de camera aan op de Firewire-poort (ook IEEE 1394-poort geheten) van de pc. Verbind camera en pc met de speciale kabel.
- Of sluit de camera aan op de usb poort van je PC.

- Of plaats de geheugenkaart uit je camera in de kaartlezer van je PC.
- 2. Zet de camera aan (afspeelstand, soms vcr-stand geheten).
- 3. Start Windows Movie Maker.
- 4. Kies deelvenster Filmtaken: klik zonodig op de knop >Taken op de werkbalk.
- 5. Kies nu 'Video vastleggen' > 'Vastleggen vanaf videoapparaat'.

Je werkt nu verder met de Wizard '*Video vastleggen*'.

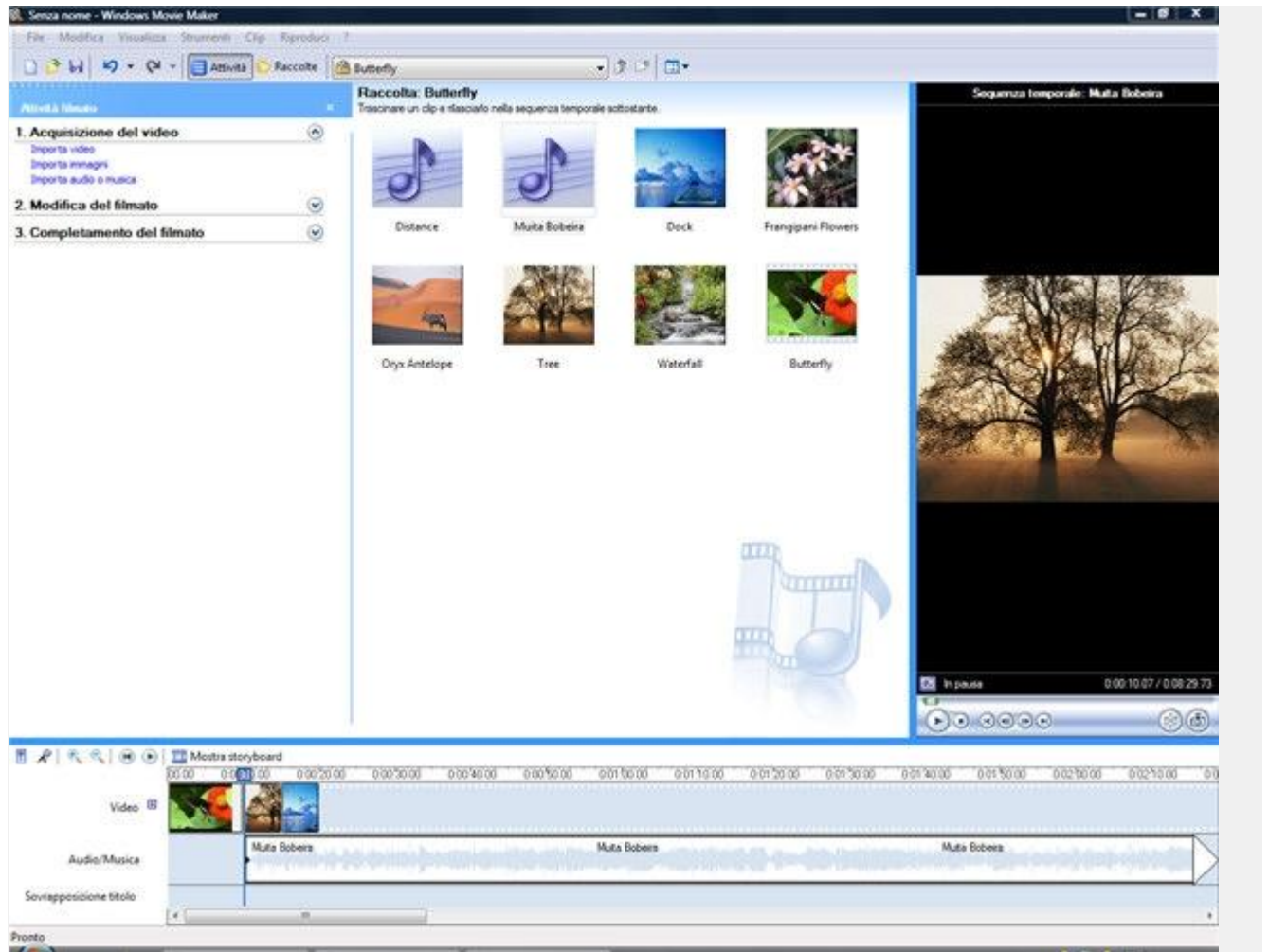
- 6. Jouw aangesloten camera staat in lijst met aangesloten apparaten: Selecteer je camera.
- 7. Klik op >Volgende.
- 8. Vul een toepasselijke naam in voor het videobestand.
- 9. Geef dan aan in welke map het videobestand moet worden opgeslagen
- 10. Klik op >Volgende. Je kunt nu kiezen voor:

De standaardinstelling '*Beste kwaliteit voor afspelen op deze computer*' in het dialoogvenster. Het bestand wordt dan in wmv-formaat (Windows Media Video), gecomprimeerd opgeslagen. Deze keuze voldoet als je de beelden wilt bewerken en de bestemming is je computer, een cd-rom, een bijlage bij een mailbericht of een publicatie op het internet.

Of kies '*Meer opties weergeven*' en dan 'Digitaal-apparaatindeling (DV-AVI)'. Het bestand krijgt nu de minder gecomprimeerde avi-indeling. De kwaliteit is dan praktisch gelijk aan het origineel. Deze keuze is vooral geschikt om het eindproduct straks met de wizard 'Film opslaan', weer terug te zetten op een bandje van een digitale videocamera of videorecorder. Je hebt dan weinig kwaliteitsverlies. Er komen wel grote bestanden van: ongeveer 178MB per minuut opname.

- 11. Klik op >Volgende.
- 12. Kies als opnamemethode 'De hele band automatisch vastleggen' als alle opnamen die op het dvbandje of de geheugenkaart staan moeten worden vastgelegd of 'Gedeelten van de band vastleggen' als slechts delen van de opnamen van de dv-band moeten worden vastgelegd. Je moet dan de tape zelf in de beginpositie brengen. Met 'Voorbeeld weergeven tijdens het vastleggen' is de video te volgen: de computer wordt er wel aanzienlijk trager van.
- 13. Klik op >Volgende. De optie 'Clips maken na het voltooiën van de Wizard' staat standaard ingeschakeld en verdeelt de video in kleinere losse clips op basis van cameragegevens: dat hoeft dus niet inhoudelijk logisch te zijn. Bij korte videofragmenten kun je deze optie net zo goed uitzetten.
- 14. Klik op >Voltooiën.

Bewerken



Oefening: een project opslaan

1. In een vorige oefening heb je materiaal toegevoegd aan een collectie. Nu sla je dit op als een project. Klik op >Bestand >Project opslaan.
2. Geef het project een passende naam en sla het op.

Oefening: Storyboard gebruiken

1. Sleep de clips die je wilt gebruiken naar de goede plek in het storyboard. Dit ziet er zo uit:



Mocht je iets anders onderaan je scherm zien, klik dan op de knop Storyboard weergeven

die boven de tijdlijn staat.

Je kunt clips naar verschillende plekken in het storyboard slepen, je kunt clips kopiëren en verwijderen. In Movie Maker kun je op twee manieren de ingevoerde clips bekijken, de Storyboard weergave en de Tijdlijnweergave.

2. Als je alle clips achter elkaar hebt geplaatst dan kun je deze ruwe versie afspelen om een eerste indruk te krijgen van de film. Klik hiervoor onder het afspeelscherm op de afspeelknop:



Tijdlijnweergave

Bij het verfijnen van de film gebruik je de tijdlijnweergave.

Je kunt clips: splitsen, combineren, knippen en verwijderen. Op deze manier creëer je het uiteindelijke beeldresultaat.

Het is goed mogelijk dat aan het videobestand ook geluid gekoppeld is. Daarnaast kun je ook een geluidsbestand toevoegen aan de beelden. Je sleept dan een geluidsbestand naar het audiospoor in de tijdlijnweergave. Achter de titel video voorafgaand aan het videospoor zie je een + (plusteken) door hier op te drukken wordt het gekoppelde audiospoor zichtbaar.



Oefening: een fragment knippen

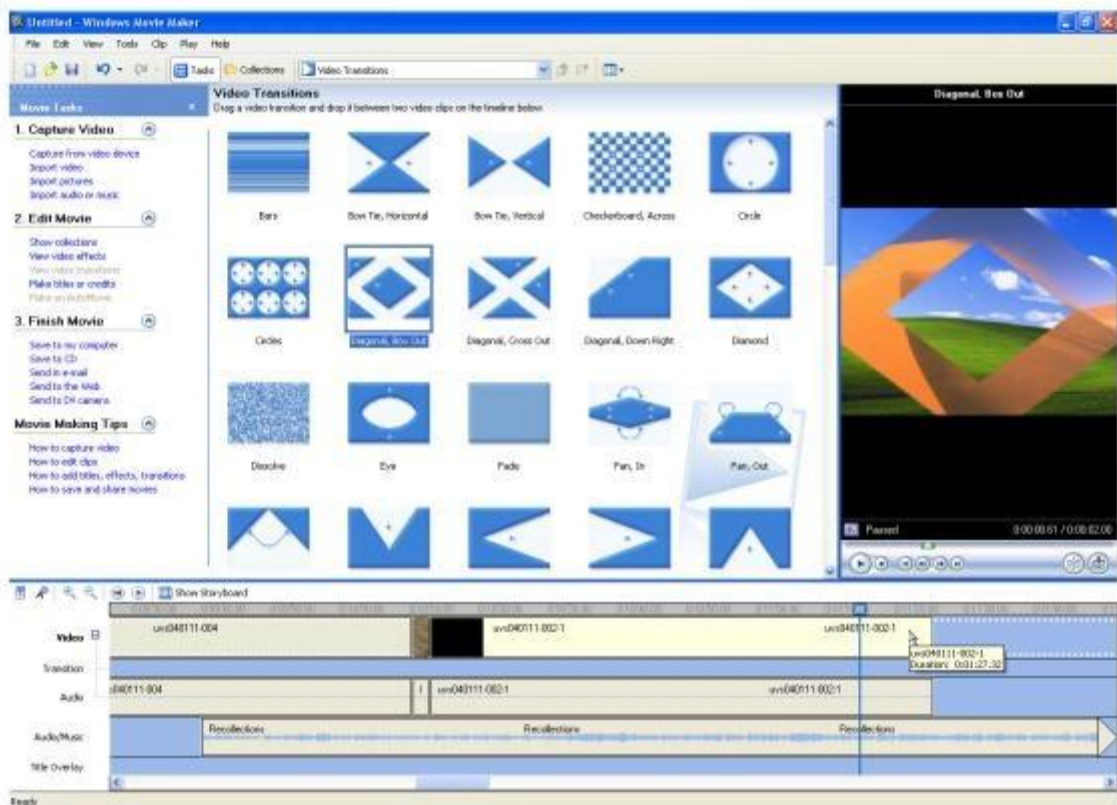
1. Open de tijdlijnweergave door te klikken op de knop Tijdlijn weergeven, onderaan bij het Storyboard. We gaan ervan uit dat je in ieder geval 1 videofragment hebt toegevoegd. Is dit niet het geval sleep dan eerst een videofragment naar de tijdlijn en laat het los.
2. Speel via de afspeelknop het fragment af tot een punt waar het gesplitst moet worden. Je kunt nauwkeurig heen en weer springen door de kleine knopjes in het midden onder het afspeelscherm te kiezen (Vorig frame en Volgend frame, zie rood kader hieronder).



3. Klik nu 1x op de Splitsknop (zie groen kader hierboven). Het fragment wordt nu gesplitst op het punt waar je de film had stopgezet.

TIP: Als je een fragment op meerdere plekken hebt geknipt, kun je stukjes die je niet meer wilt gebruiken verwijderen door er 1x op te klikken en dan op de Delete knop te drukken. Ook kun je geknipte fragmenten heen en weer slepen over de tijdlijn en ze op een andere plek neerzetten.

Overgangen en effecten



Overgangen, Effecten en Titels

In het onderdeel collecties zie je ook de collecties overgangen en effecten.

Overgangen zorgen voor een geleidelijke overgang tussen twee videoclips. Probeer de verschillende overgangen eerst uit voor je een keuze maakt.

Oefening: overgangen gebruiken

1. Klik bovenaan op het lijstpijlje achter >Collecties en kies voor >Video-overgangen.



2. Zorg dat de Storyboard weergave onderaan geselecteerd is.

3. Sleep de gewenste overgang naar de juiste plek tussen 2 fragmenten. Je kunt overgangen ook Kopiëren, Verplaatsen en Verwijderen door er met de rechtermuisknop op te klikken.

Video-effecten

Een video-effect kun je aan een video-clip toevoegen. De video-effecten vind je op dezelfde manier als de overgangen, namelijk via het lijstpijlje achter Collecties. Sleep, in storyboardweergave, het gewenste effect over de videoclip en laat dan de muisknop los.

Titels

Met het onderdeel titels kun je een titel voorafgaand aan de film toevoegen. Het is ook mogelijk tussentitels en een aftiteling toe te voegen.

Opdracht: *titel toevoegen*

1. Klik in het Filmtaken menu links op >Film bewerken en het menu hiervoor klapt open.
2. Klik onder Film bewerken op >Titels of verantwoording maken (zie rood kader hieronder).



3. Kies voor de bovenste optie >Titel aan het begin van de film toevoegen.
4. Typ in het bovenste vak de titel van je film. Je ziet meteen het effect in het afspeelscherm rechts.
5. Klik eventueel op de opties onderaan om lettertype, kleur en animatie te kiezen.
6. Bevestig je keuzes door te klikken op >Gereed, titel aan de film toevoegen.
7. Voeg op dezelfde manier een aftiteling toe. Hiervoor kies je de optie >Verantwoording aan het einde van de film toevoegen.

Opslaan

Oefening: het project opslaan als film

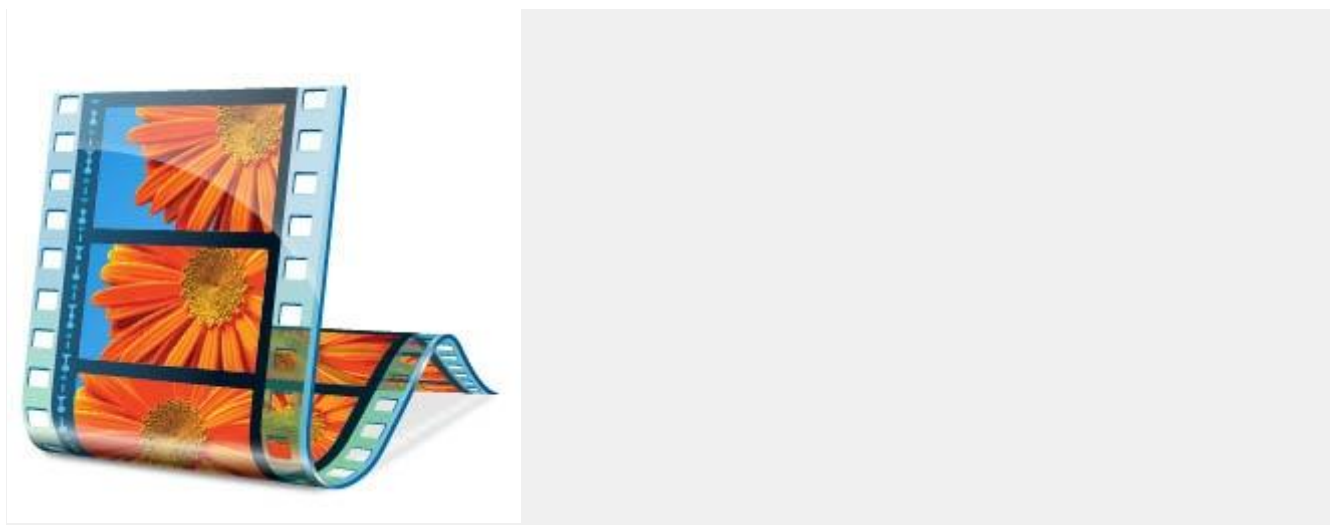
1. Kijk links in het Filmtaken menu. Open het rijtje opties onder >Film afwerken door hierop 1x te klikken.
2. Klik op >Opslaan op deze computer.
3. Voeg in het volgende scherm een titel in voor de film en blader naar de plek waar je het op je computer wilt opslaan. Klik op >Volgende.
4. Voer een van de volgende handelingen uit op de pagina **Filminstelling**:

- Klik op **Beste kwaliteit voor afspelen op deze computer (aanbevolen)** voor de standaardfilminstelling. De specifieke instellingsgegevens, zoals het bestandstype, de bitsnelheid, de beeldgrootte, de hoogte-breedteverhouding en het aantal frames per seconde, worden in het gebied **Details van de instellingen** weergegeven.
- Als je een andere filminstelling wilt gebruiken, klik je op **Meer opties weergeven** en selecteer je vervolgens een andere filminstelling in de lijst.

5. Klik weer op >Volgende en tenslotte op >Voltooien. De film wordt dan afgespeeld en is opgeslagen op de computer.

TIP: Een filmpje voor gebruik op internet mag kleiner (framegrootte en bestandgrootte) zijn dan een film die je uiteindelijk op een beamer voor een zaal wilt presenteren. Avi-bestanden geven de beste kwaliteit maar zijn zeer groot, 225 MB per minuut. Een normale thuisgebruik-indeling is een wmv-bestand met een framegrootte van 720x576. Je krijgt dan een bestand van 12 MB per minuut.

Eindopdracht



Eindopdracht

1. Verzamel geschikt beeldmateriaal dat aansluit bij een onderwerp uit je les. Dit kunnen filmfragmenten zijn die je zelf gefilmd hebt, maar ook foto's en geluidsbestanden kunnen worden gebruikt. Let op: Er zijn zeer veel videobestandsformaten, maar Movie Maker kan niet alles verwerken. Gebruik daarom: avi, mpeg of wmv bestanden.
2. Maak van het gevonden materiaal een filmpje met een titel en aftiteling.
3. Maak gebruik van video-overgangen en -effecten.
4. Vertoon het filmpje in een les.
5. Beschrijf je ervaringen in een reflectie verslag en plaats dit samen met het filmpje in je portfolio ter beoordeling.

Bronnen

- Jos Lagro, digitale video, handleiding Windows Movie Maker. versie 06-03, Hogeschool van Arnhem en Nijmegen
- Kennisnet: online workshop Video in de les
- Walhak docent en ict Cursus Movie Maker met veel videomateriaal