



Windows Live Movie Maker 2011

Een film maken met foto's in Windows Live Movie Maker 2011

In Windows Me werd er een programma opgenomen om eenvoudige videobewerking te doen. Het programma heette Windows Movie Maker. Het werd over de jaren heen verder ontwikkeld en werd een populair programma voor mensen die heel af en toe een filmpje wilden maken op hun computer zonder professionele software te moeten kopen. In Windows 7 werd dit programma niet langer opgenomen en werd het bij het lanceren van de Live Essential vervangen door Windows Live Movie Maker. Een heel andere interface die volgens de een eenvoudiger is, volgens de andere flexibiliteit mist. Deze cursus concentreert op het maken van een digitaal verhaal aan de hand van foto's. Er is bewust enkel gewerkt met foto's. Met de 2011 suite komt de tweede versie van de intussen populaire Windows Live Essentials Suite uit.



Windows Live Moviemaker 2011 - Foto's Selecteren

Als je een filmpje wil maken met foto's en/of video's uit je fotogalerij, ga je eerst de foto's en video's selecteren. Vervolgens klik je op de knop *Film* in het tabblad *Maken* van het Lint.



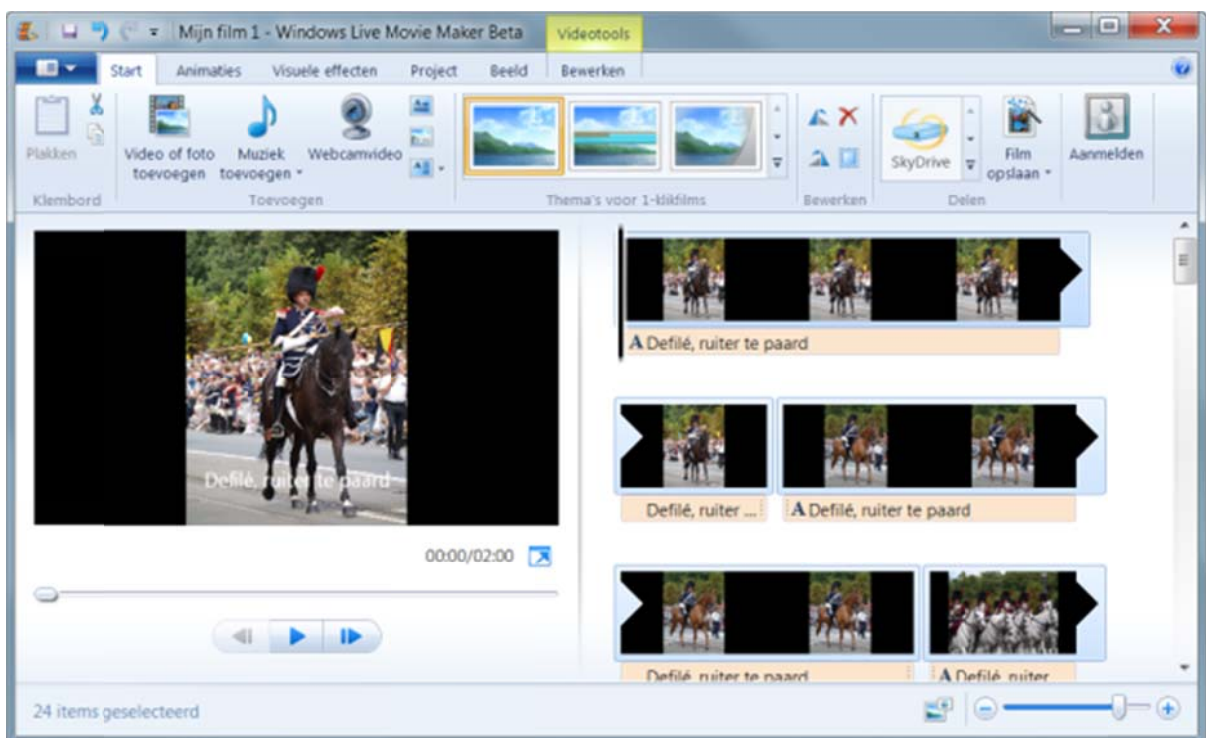
Windows Live Moviemaker wordt geopend, met voor elke foto die geselecteerd was in WLPG een clip van 5 seconden en het bijschrift van de foto als tekst voor elke foto. Er worden standaard geen overgangen of effecten toegevoegd.



Windows Live Moviemaker 2011 - Interface Windows Live Moviemaker

De interface van WLMM is herkenbaar. Bovenaan in het venster heb je een lint. Rechts in het inhoudsgebied zie je een *Preview* venster. Rechts in het inhoudsgebied zie je de clips in de volgorde waarin ze afgespeeld worden. De lengte van de clip is gerelateerd met de lengte tijdsduur van de clip.

Als je je muis beweegt boven een clip, zie je uit welk bestand die komt, hoe lang die duurt en welke effecten en overgangen zijn gebruikt voor de clip.





Windows Live Moviemaker 2011 - Wat Is Een WLMM Project?

Wat is het verschil tussen een project en een film?

In Windows Live Movie Maker wordt een film gemaakt van een project. Hieronder worden de verschillen beschreven tussen projecten en films in Movie Maker.

Project

Wordt geopend en afgespeeld in Movie Maker.

Wordt opgeslagen als een Windows Live Movie Maker-projectbestand met de bestandsextensie .wlmv, bijvoorbeeld Mijnpject.wlmv.

Bevat informatie over de volgorde en tijdsduur van foto's, video's, tekst, muziek, overgangen en effecten die worden gebruikt in het huidige project en zich in het storyboard bevinden. Wanneer u bewerkingen uitvoert in Movie Maker, worden de oorspronkelijke video-, foto- en muziekbestanden niet gewijzigd.

Kan worden geopend en bewerkt in Movie Maker van waar het project het laatst is opgeslagen.

U kunt projecten alleen openen en bekijken in Windows Live Movie Maker.

Als u een project wilt opslaan, klikt u op de knop **Movie Maker** , klikt u op **Project opslaan**, voert u een bestandsnaam in en klikt u vervolgens op **Opslaan**

Film

Wordt geopend en afgespeeld in een mediaspeler of webbrowser (wanneer de film op het web is gepubliceerd).

Wordt opgeslagen als één Windows Media Video-bestand (WMV) met de bestandsextensie .wmv, bijvoorbeeld Mijnfilm.wmv.

Is het resultaat van het opslaan of publiceren van een project als film. Bevat alle toegevoegde foto's, video's, tekst, muziek, overgangen en effecten in één .wmv-bestand.

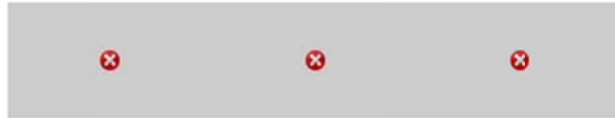
Wordt meestal niet bewerkt, hoewel een film kan worden toegevoegd aan Movie Maker en in een andere film kan worden gebruikt.

Zowel u als anderen kunnen een film bekijken.

Als u de film op de computer wilt opslaan of de film wilt publiceren op het web, gaat u op het tabblad **Start** naar de groep **Delen** en klikt u op een van de instellingen om de film op te slaan of te publiceren.

Wat als je bestanden die je in je project gebruikt verplaatst hebt of hernoemd?

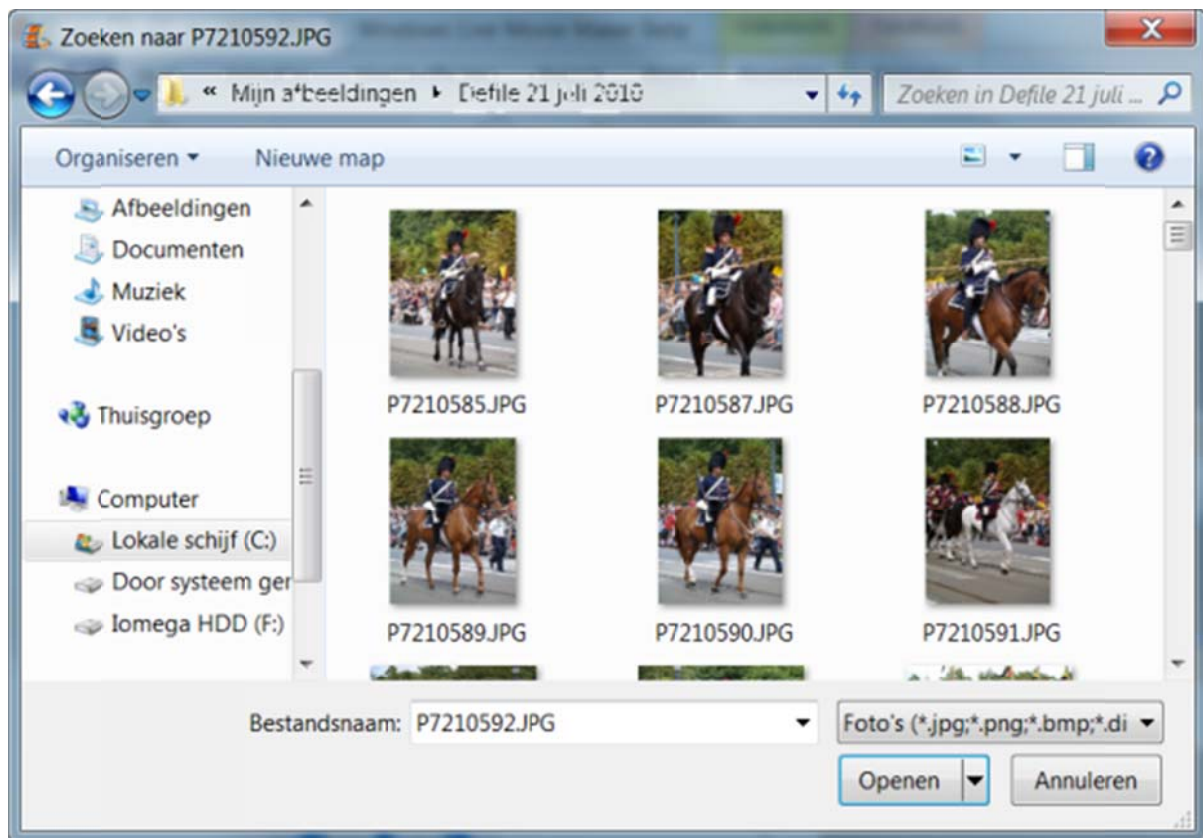
Aangezien er in een projectbestand enkel verwijzingen naar de gebruikte bestanden vermeld worden en niet de bestanden zelf in opgeladen worden, kan het gebeuren dat, als je de foto's verplaatst, of je de map waar ze in zitten hernoemt, WLMM de elementen niet meer terugvindt. Er wordt dan in de clip aangegeven dat WLMM geen toegang geeft tot het bronbestand voor de clip.



Als je er op dubbelklikt krijg je een venster te zien dat je vraagt wat je wil doen met de clip.



Je kan dus zoeken naar de nieuwe plaats van het bronbestand, of de clip verwijderen. Als je het bestand nog niet hebt verwijderd, kan je er achter zoeken. Daarvoor klik je op de knop zoeken en ga je op zoek naar het bestand.



Enmaal je het bestand gevonden hebt klik je op OK en wordt de clip hersteld met het gevonden bestand. Als er nog bronbestanden zijn die WLMM niet vindt, en die zouden in dezelfde folder staan van het gevonden bestand. Dan zal WLMM dit automatisch herstellen.



Windows Live Moviemaker 2011 - Volgorde Van Foto's (Clips)

Om een clip van een foto te verplaatsen versleep je de clip in het inhoudsvenster naar de gewenste positie.



Windows Live Moviemaker 2011 - Foto's Of Clips Toevoegen

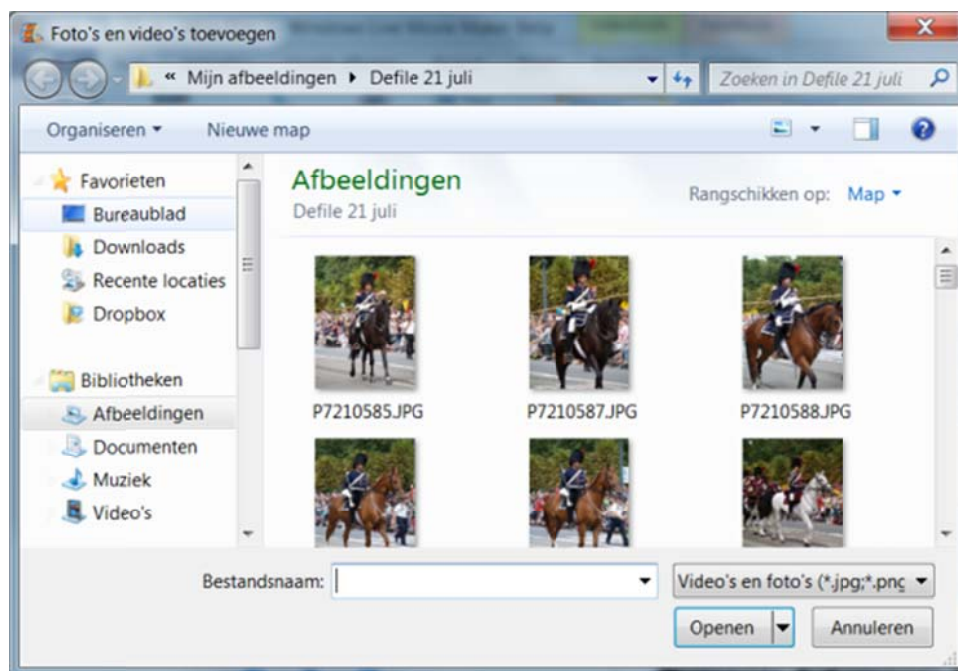
Wil je nog een foto clip toevoegen dan plaats je je cursor in de clip waarachter je de clip wil toevoegen.



Klik vervolgens op de knop *Video of foto toevoegen* in het *Lint*.



Selecteer de foto of video die je wil invoegen en klik op *Openen*.



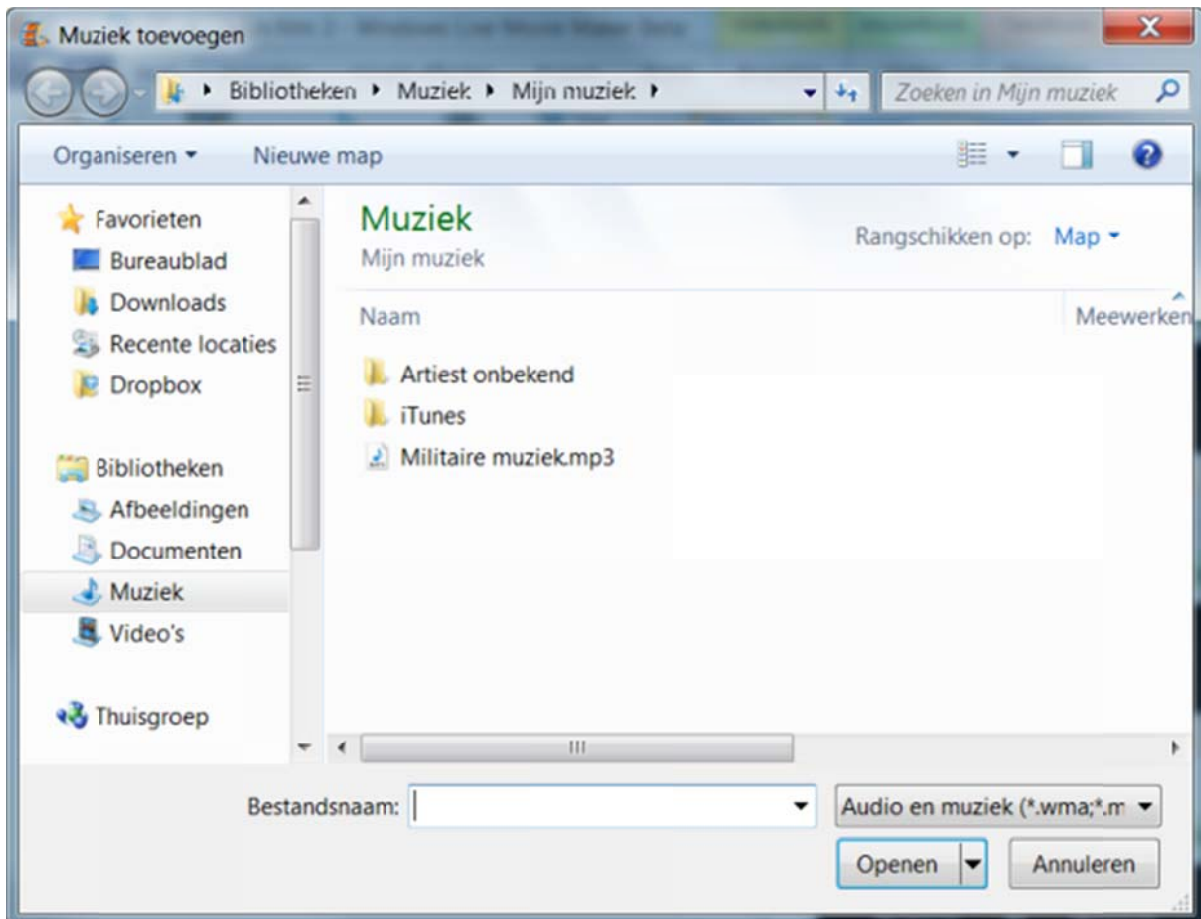


Windows Live Moviemaker 2011 - Muziek Of Geluid Toevoegen

Om een geluidsfragment toe te voegen aan het filmpje klik je op de knop Muziek toevoegen.



Je selecteert het liedje of geluidsfragment dat je wil toevoegen en klikt op de knop *Openen*.



Het geluidsfragment wordt toegevoegd, startend van het begin van het filmpje. Het wordt weergegeven met een groene balk.



Je kan ook een geluidsfragment toevoegen ergens halfweg in het fragment door eerst de cursor te plaatsen waar je het muziekstuk wil starten. Open vervolgens de keuzeopties voor *Muziek Toevoegen* door op de tekst onder de knop *Muziek toevoegen* te klikken.



En kies de optie *Muziek toevoegen op dit punt*.



Selecteer ook weer het muziekfragment op dezelfde manier als daarnet.

Is het muziekstuk langer dan het filmfragment wordt het afgebroken op het einde.





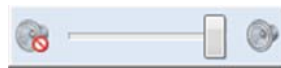
Windows Live MovieMaker 2011 - Muziek Of Geluid Bewerken

Je kan muziekfragmenten verslepen om ze op een ander punt te laten beginnen. Je kan eenvoudige bewerkingen uitvoeren op het geluidsfragment met behulp van het tabblad *Muziektools – Opties* in het lint.

Je kan het muziekvolume van het geselecteerde fragment aanpassen met de knoppen in de groep *Audio*.



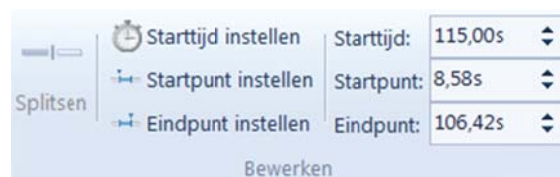
Je kan het volume van het geluidsfragment aanpassen met de schuiver die je te zien krijgt als je op de knop *Muziekvolume* klikt.



Maximum is het normale volume van het geluidsfragment.

Met de functies *infaden* en *uitfaden* kan je aangeven of het fragment respectievelijk van stil naar luid in het begin moet gaan of van luid naar stil op het einde. Je kan de snelheid aangeven waarmee dat moet.

Met de knoppen in de groep *Bewerken* kan je knippen in het geluidsfragment.



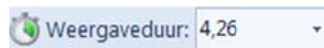
Met de knop splitsen kan je het geluidsfragment splitsen op de positie van de cursor. De andere opties bepalen het startpunt, eindpunt en duur van het geluidsfragment.



Windows Live Moviemaker 2011 - Duur Van De Fotoclips Aanpassen

Als de foto's werden toegevoegd werden ze toegevoegd met de standaard clipduur.

Je kan de duur van de foto clips aanpassen door die te selecteren (Om meerdere clips te selecteren Ctrl toets ingedrukt houden). Daarna ga je naar het lint *Videotools bewerken*. In de groep *Aanpassen* kan je de weergave duur van de geselecteerde clips ingeven.



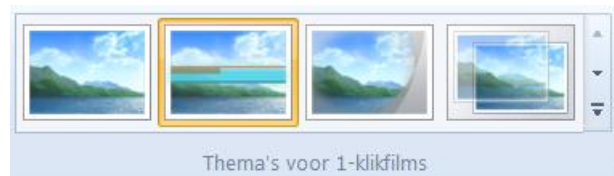
Als je muziek hebt toegevoegd kan je de duur van de foto's zodat de foto's eindigen op het moment dat de muziek eindigt. Je doet dit met de knop *Passend maken voor de muziek* in de groep *Audiobestand* van het lint *Project*.





Windows Live Moviemaker 2011 - 1-Klikfilm

Een filmpje met enkel foto's komt nogal statisch over. Met de functie 1-Klikfilms kan je met een klik het filmpje heel wat interessanter laten overkomen met overgangen, zoom-en-pannen en teksteffecten. Je kiest gewoon een van de *thema's voor 1-Klik* in het lint *Start*.



Je ziet dat de clips in het inhoudsgebied een ander uitzicht krijgen:



De driehoek in het begin van de clips betekent dat er een overgang is ingesteld voor deze clip.



Een in vier verdeeld venstertje in het begin van de clip betekent dat er een zoom-en-pan functie is toegepast op de clip.



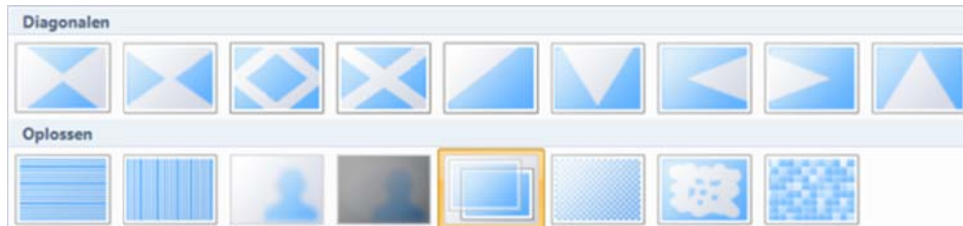
Als je ze beiden ziet staan is zowel een overgang als een zoom-en-pan toegepast op de clip.





Windows Live Moviemaker 2011 - Overgangen

Je kan de overgang van geselecteerd(e) fragment(en) instellen via het lint *Animaties*. Je kiest een overgangsthema.



Met de optie *Weergaveduur* kan je de snelheid waarmee de overgang moet toegepast worden aanpassen.



Bij een snelle weergaveduur is de driehoek in de clip korter dan bij een langere weergaveduur

Weergaveduur 1,5

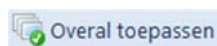


Weergaveduur 0,5



Om te zien welke overgang er is toegepast op een clip blijf je met je muiswijzer staan boven een clip en de informatie wordt weergegeven.

Je kan een overgang met een klik op alle clips toepassen met de knop overal toepassen.

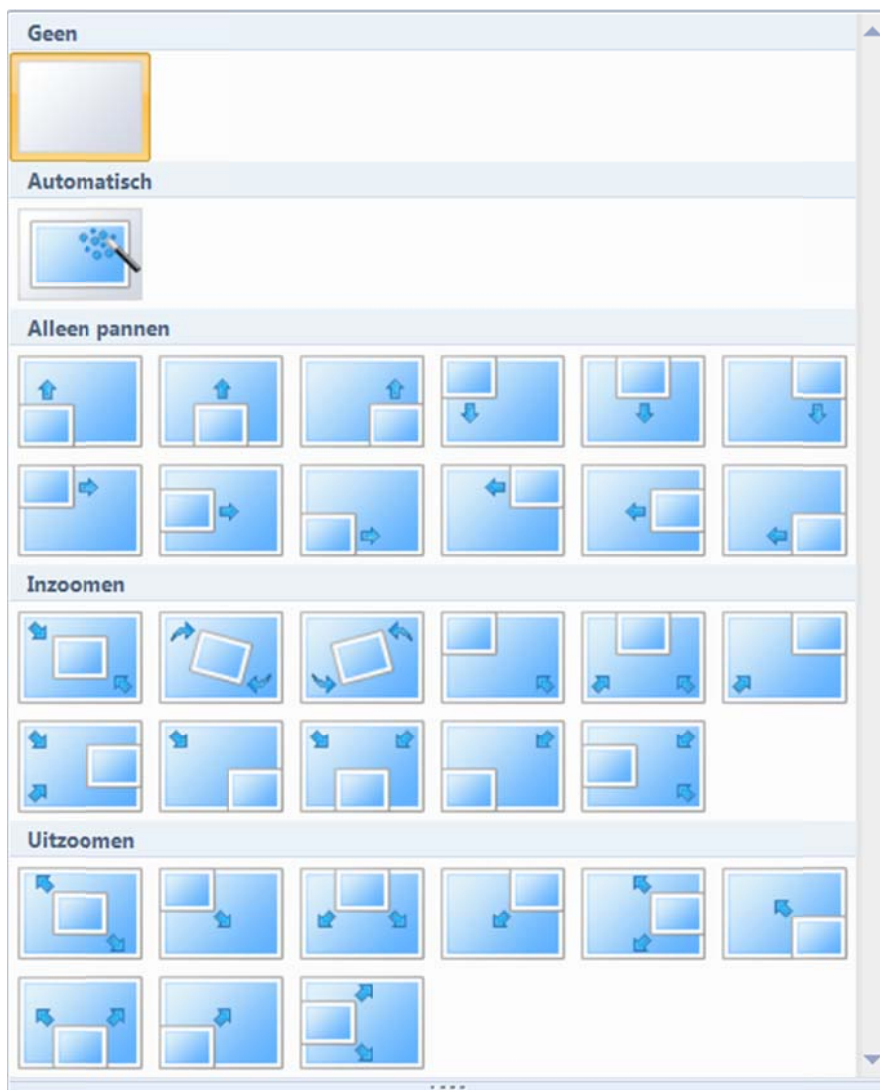




Windows Live Moviemaker 2011 - Zoomen

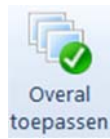
Stilstaande foto's leveren, zelfs met overgangen een statisch beeld op. Met behulp van de functie Pannen-en Zoomen, kan je als het ware met een camera boven je foto gaan bewegen. Je kan deze optie gebruiken om van een detail van een foto naar het overzicht of omgekeerde. Je kan deze functie ook toepassen om gewoon wat beweging in je slideshow te krijgen.

Je past de Pan-en- Zoom naar keuze toe op de geselecteerde clips door die te kiezen in het tabblad *Animaties*.



Met de optie *Automatisch* kan je de keuze overlaten aan WLMM.

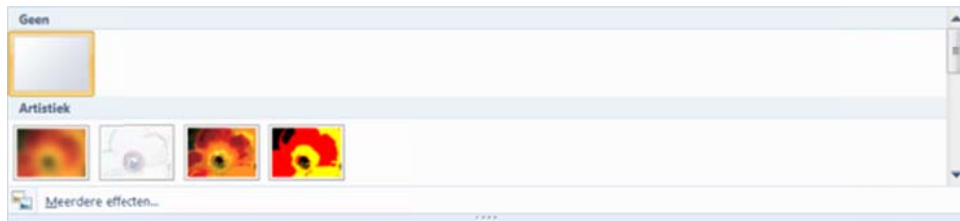
Je kan je keuze op alle clips in je project toepassen met de knop *Overall toepassen*.



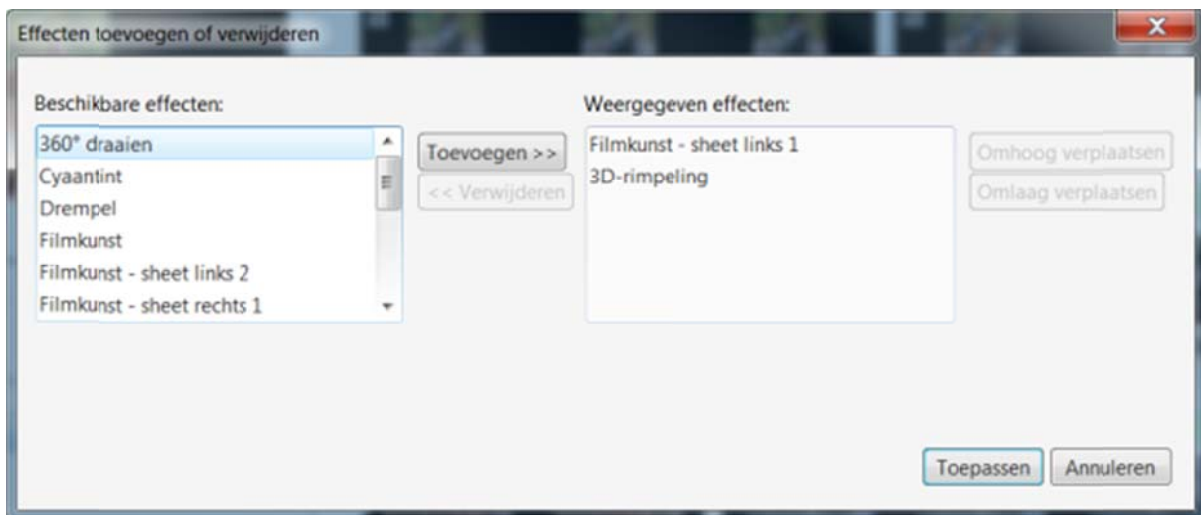


Windows Live Moviemaker 2011 - Visuele Effecten

In het tabblad *visuele effecten* kan je meer ingrijpende visuele effecten op je clip toepassen. Selecteer eerst de clips waarop je een bepaald effect wil toepassen, en kies het effect naar keuze uit de effectengalerij.



Met behulp van de optie meerdere effecten kan je meer dan een effect tegelijk op een clip toepassen. Daarvoor selecteer je de effecten die je wil uit de lijst met *beschikbare effecten* en voegt ze toe aan de kolom *weergegeven effecten* met de knop *Toevoegen*.





Windows Live MovieMaker 2011 - Bijschrift

Als je foto's die je ingevoegd hebt een bijschrift hebben, dan wordt dat bijschrift daar automatisch bijgevoegd door WLMM. Je ziet het bijschrift in een bruine balk.

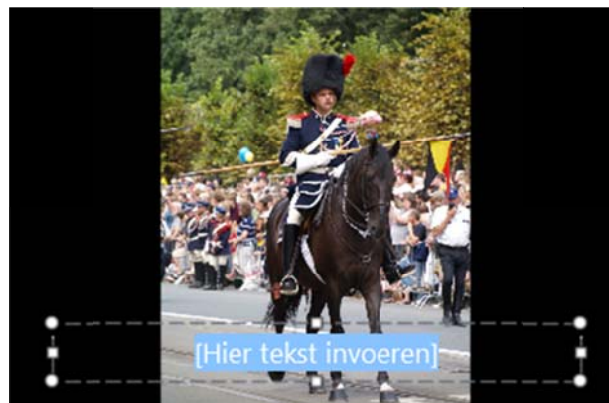


Wil je het bijschrift verwijderen klik je er op om het te selecteren en gebruik je de delete toets op het toetsenbord om die te verwijderen.

Wil je zelf een bijschrift toevoegen aan een clip die nog geen bijschrift heeft, dan kan je een bijschrift voegen aan de geselecteerde clip door op de knop *Bijschrift* te klikken in het lint *Start*.



Op het preview venster zie je dat een plaatshouder is toegevoegd. Je kan gewoon je tekst beginnen typen. Klik buiten het preview venster om te stoppen.



Om tekst van een bijschrift aan te passen kan je het bijschrift selecteren en in het preview venster aanpassen. Klik opnieuw buiten het preview venster om de bewerking te eindigen. Een alternatief hiervoor is om het bijschrift te selecteren en op de knop *Tekst bewerken* te klikken in het lint *Teksttools Opmaken*.





Windows Live MovieMaker 2011 - Teksttools Opmaken

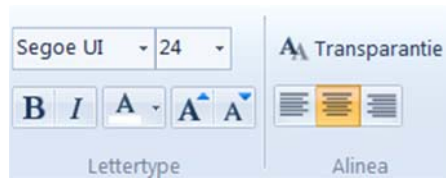
Je kan je tekst ook opmaken. Daarvoor ga je het bijschrift selecteren.

Tekst verplaatsen

Je kan het tekstvak op een andere plaats in de clip laten verschijnen door het te verslepen naar de gewenste plaats in het preview venster

Tekst opmaken

Met behulp van de groepen *Lettertype* en *Alinea* in het lint *Teksttools* opmaken kan je de tekst opmaken.



Tijdsduur aanpassen

Met de opties *Starttijd* en *tekstweergaveduur* in het lint *Teksttools* kan je de starttijd en de Weergaveduur van je bijschrift aanpassen.

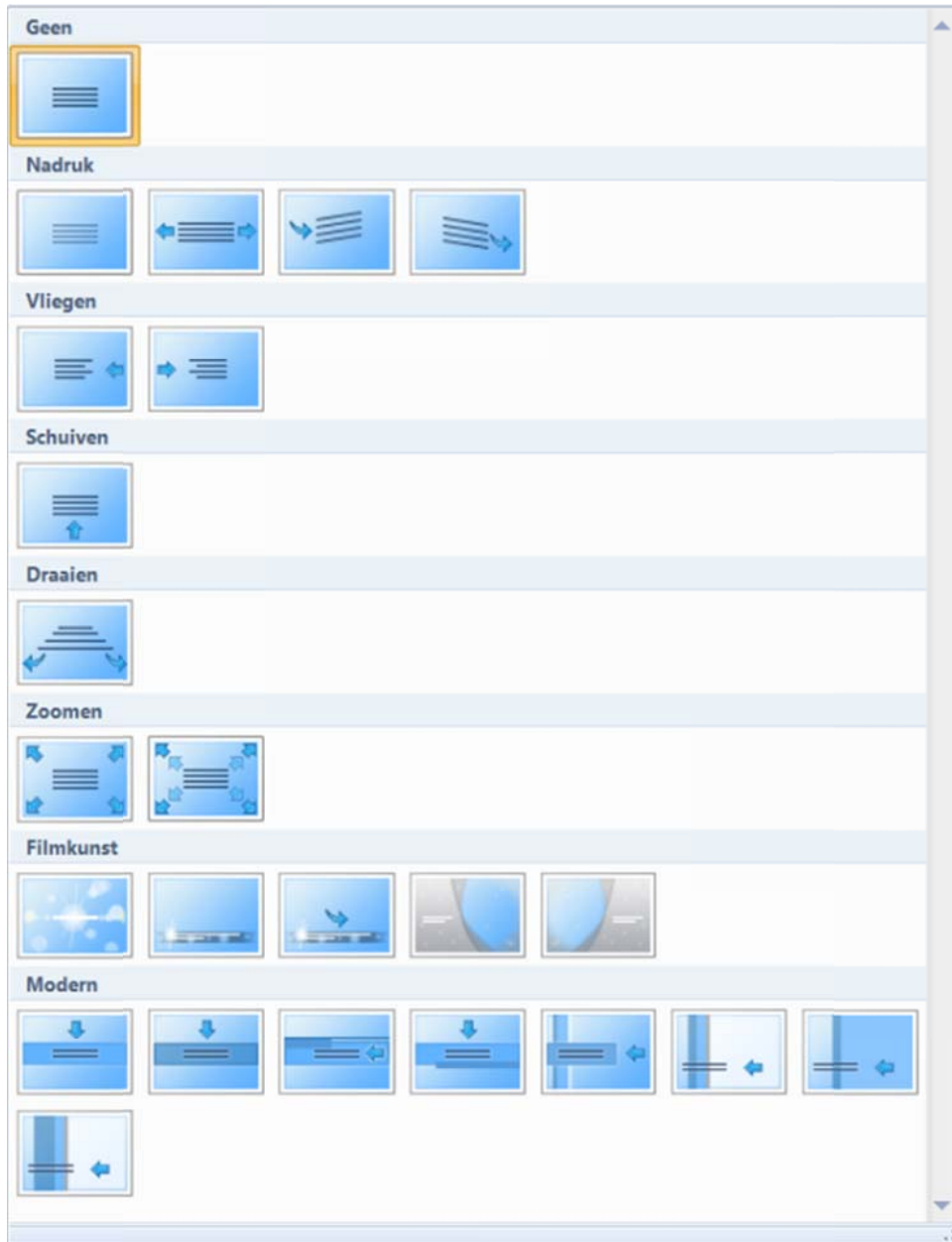


Het bruine lint dat de tekstobjecten toont wordt aangepast aan nieuwe waarden:



Effecten

Net zoals je effecten kon toepassen op je clips kan je ook op je teksten effecten toepassen, zoals de tekst op een bepaalde manier doen verschijnen, ... Je ziet een voorbeeld in het previewvenster als je met je muis beweegt over de opties.





Windows Live Moviemaker 2011 - Titel

Je kan ook titelclips aanmaken om zo vooraan aan het filmpje of ergens tussenin een titel weer te geven. Je klikt daarvoor op de knop *Titel* in de groep *Invoegen* van het lint *Start*.



Er wordt een titelclip toegevoegd links van de clip waar de cursor in staat. In die clip staat in het midden een tekstveld. Je kan in dat tekstveld je titel tekst typen.



Je kan die tekst ook opmaken met het lint *Teksttools opmaken* en er een effect aan toevoegen.

Als je wil kan je het achtergrondkleur aanpassen met de knop *Achtergrondkleur* in het lint *Teksttools opmaken*.



Standaard wordt er al een effect aan toegevoegd, maar je kunt dit wijzigen naar believen.

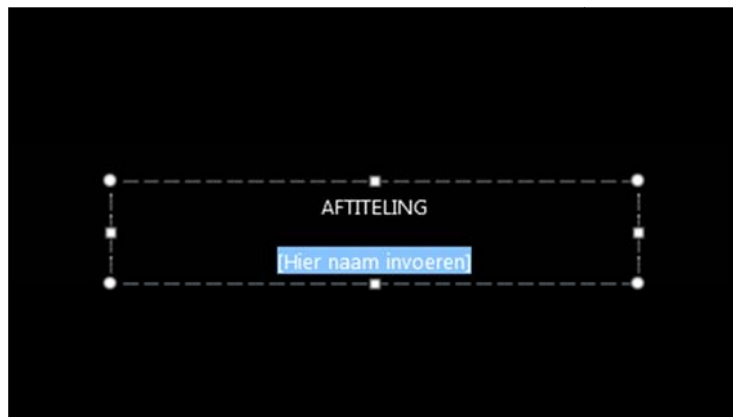


Windows Live Moviemaker 2011 - Aftiteling

Je kan ook een aftiteling toevoegen aan je filmpje net zoals in op het einde van een film. Je klikt daarvoor op de knop *Aftiteling* in de groep *Invoegen* van het lint *Start*.



Een aftiteling wordt altijd toegevoegd aan het einde van het project, na de laatste clip. In die clip staat in het midden een tekstveld. Je kan in dat tekstveld je de tekst van je aftiteling typen.



Standaard wordt er een rollend effect aan toegevoegd, maar je kunt dit wijzigen naar believen.

Als je wil kan je het achtergrondkleur aanpassen met de knop *Achtergrondkleur* in het lint *Teksttools opmaken*.





Windows Live Moviemaker 2011 - Fim Maken

Om het project als een filmbestand op te slaan ga je naar het backoffice



Je kiest de optie *Film opslaan* en je kiest de kwaliteit die je wil. Houd er rekening mee dat kwaliteit met een prijs komt, het bestand wordt groter. Maak een film dus niet van hogere kwaliteit dan nodig. Kies de instelling die past bij het doel.

