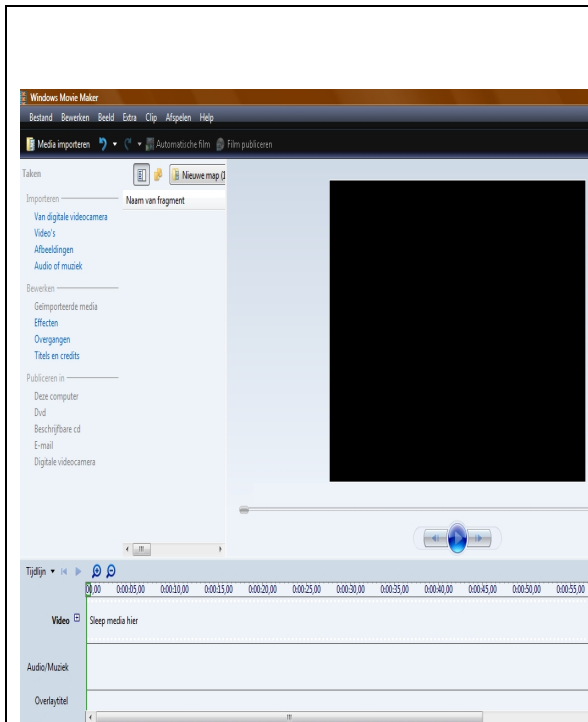


TECHNISCHE FICHE: een dynamische fotopresentatie met Windows Movie Maker



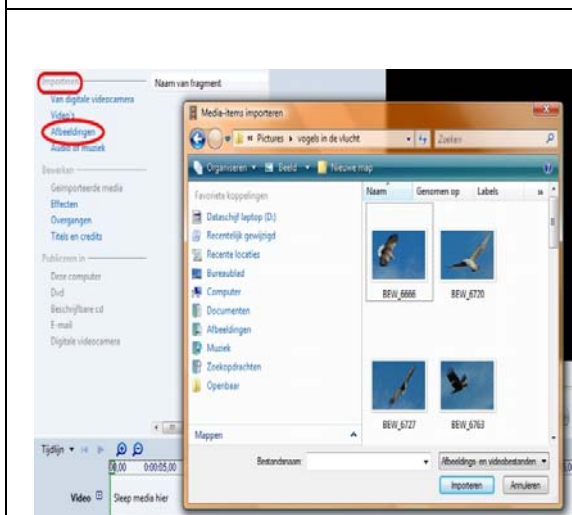
⇒ Movie Maker zit standaard in Windows XP en Vista.

⇒ Open het programma in *start /programma's / Windows Movie Maker*

⇒ In het openingsscherm vinden we links *de benodigde tools* om een filmpje te maken: van het importeren van afbeeldingen/video's over geluiden, effecten, overgangen tussen de foto's.

⇒ Onderaan bevindt zich de *tijdslijn/storyboard* waar we alle afbeeldingen zullen naartoe slepen. Daaronder een *audiospoor* en *overlaytitelspoor*

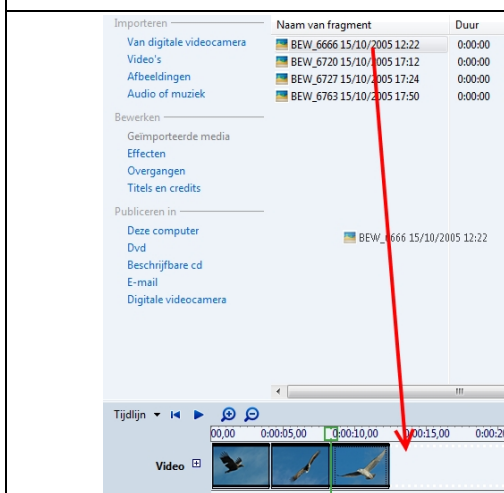
⇒ Rechts bevindt zich het (nu nog zwarte) *voorbeeldvenster* van onze Movie



⇒ We starten met het *importeren van afbeeldingen*

⇒ Klik op *afbeeldingen importeren* en ga naar de map waar die staan. Selecteer daar al je afbeeldingen.

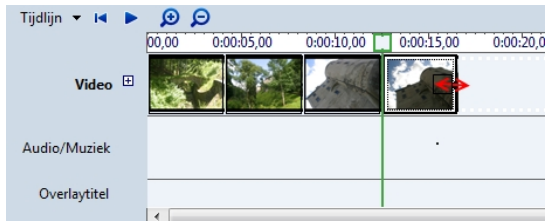
⇒ Bevestig je keuze met een klik op *importeren*



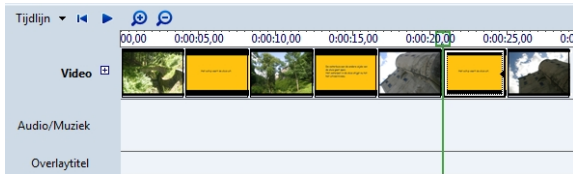
⇒ Sleep nu je afbeeldingen in de goede volgorde naar de tijdslijn.

⇒ Standaard is de speelduur van elke afbeelding 5 seconden.

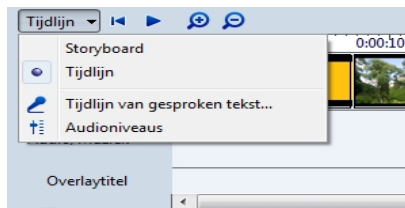
⇒ In de menubalk ga je naar *Extra / opties – tabblad geavanceerd*. Daar kan je de speelduur en de overgangsdur aanpassen.



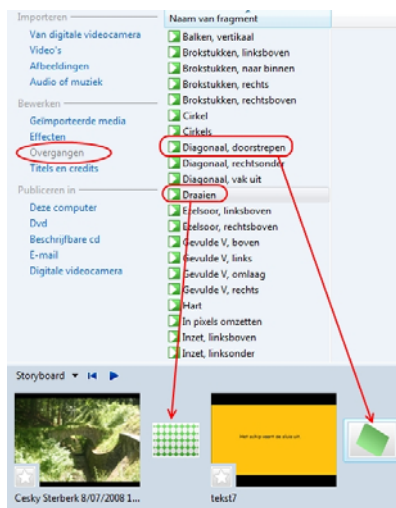
- ⇒ Je kan *manueel* de speelduur van de foto's aanpassen.
- ⇒ Klik op een foto. Er verschijnt een *dubbele rode pijl*.
- ⇒ Sleep de foto naar rechts en pas de speelduur aan.



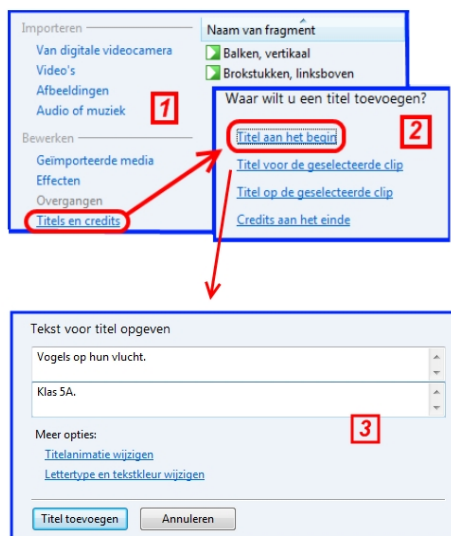
- ⇒ Met het programma *Paint* maak je tekstdia's die je op dezelfde wijze op de tijdslijn kan aanbrengen.



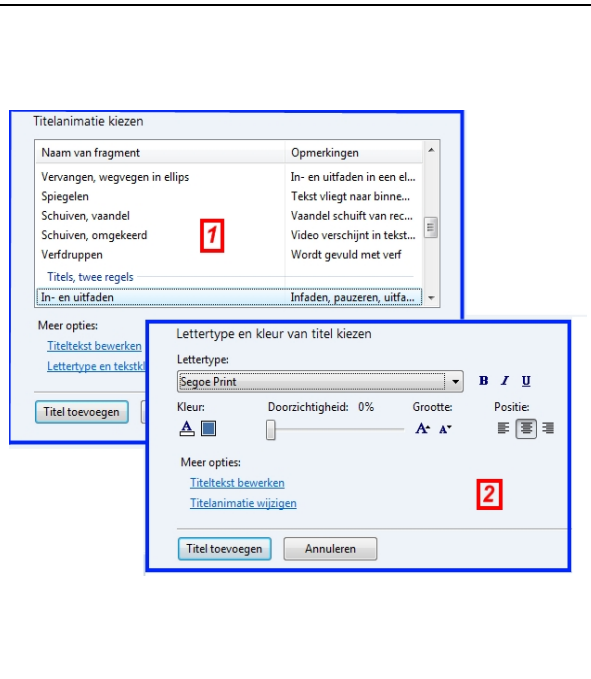
- ⇒ We zullen nu *overgangseffecten* toevoegen tussen de afbeeldingen.
- ⇒ Schakel over van *Tijdslijn* naar *Storyboard*. Klik op de pijl naast *Tijdslijn*.



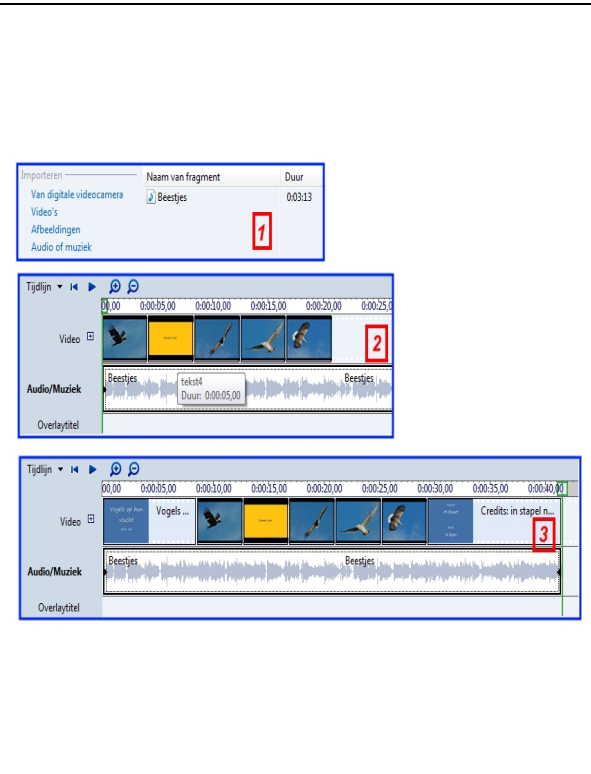
- ⇒ Klik onder *Bewerken* op *Overgangen*.
- ⇒ Een hele lijst overgangseffecten komt tevoorschijn.
- ⇒ Kies een overgangseffect en *sleep* het effect naar de plaats waar je het wil toepassen, tussen de twee afbeeldingen in.
- ⇒ Je kan dit doen voor elke overgang.
- ⇒ Doe je dit niet, dan gebeurt de overgang zonder overvloei.



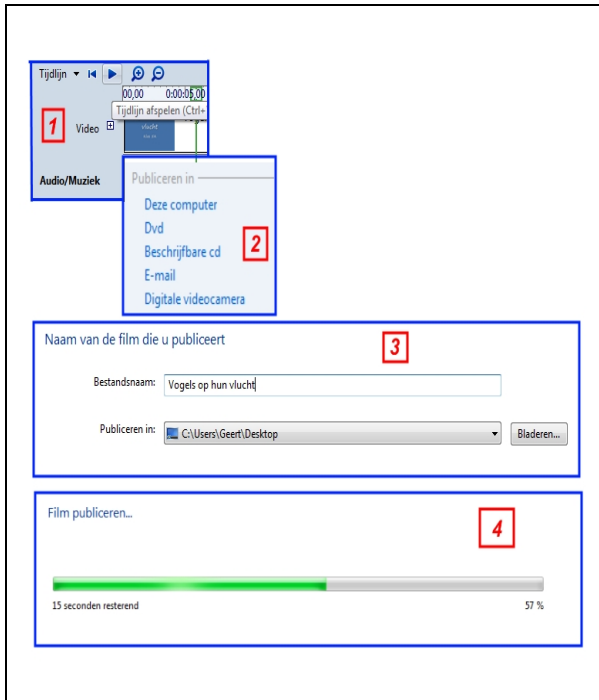
- ⇒ We zullen nu een *begin- en eindgeneriek* maken.
- ⇒ Klik onder *Bewerken* op *Titels en credits*.(1)
- ⇒ In het volgende venster klik je op *Titel aan het begin*.(2)
- ⇒ In het volgende venster (3) typ je de *titel*. Je kan dit doen in *1 regel* of in *2 regels*.
- ⇒ De *eindgeneriek* verloopt identiek. Klik op *credits aan het einde* (2)



- ⇒ Je kan nu de *titelanimatie* aanpassen. Kies uit de lijst. Telkens krijg je een voorbeeldje te zien in een voorbeeldvenster. (1)
- ⇒ Ook het *Lettertype* en de *Tekstkleur* (2) kan je aanpassen. Klik op het passende onderdeel en voer de aanpassingen door.
- ⇒ Nadat je alle aanpassingen hebt doorgevoerd bevestig je met *Titel toevoegen*.



- ⇒ Keer nu terug naar *de Tijdlijn*.
- ⇒ We klikken nu op *Importeren van Audio of muziek*.
- ⇒ De map *Muziek* op je computer wordt geopend. Selecteer het stukje dat je wenst te gebruiken en dubbelklik. Dit verschijnt nu in je werkveld (1).
- ⇒ Sleep het fragment nu naar je tijdlijn bij *Audio/Muziek*. De muziek wordt gevisualiseerd (2).
- ⇒ Meestal is het fragment te lang. Dan klik je achteraan het stuk en sleep je terug tot het einde van de voorstelling (3).
- ⇒ Heb je te weinig muziek dan herhaal je bovenstaande stappen en combineer je zo de verschillende muziekfragmenten.



- ⇒ Klik tussendoor op de *play-toets* om je voorstelling eens in preview te bekijken (1).
- ⇒ Tevreden? Dan is het nu tijd om op te slaan. Dit doe je door bij *Publiceren* te kiezen voor het voor jou meest geschikte medium. Meestal is dit *Deze computer* of *DVD*.
- ⇒ Sla nu op in de juiste map.
- ⇒ De computer zal nu de hele film *renderen* (4). Beeld, geluid, titels en overgangseffecten worden nu netjes bij elkaar gebracht tot een film. Afhankelijk van de lengte van je film en de kracht van je computer kan dit toch enige tijd duren.



- ⇒ Je krijgt de melding dat *de film gepubliceerd is*.
- ⇒ Automatisch begint Windows Media Player je film af te spelen.
- ⇒ Ga dus al maar zitten en... geniet !