
Inhoudsopgave

Voorwoord	5
Nieuwsbrief	5
Introductie Visual Steps™	6
Wat heeft u nodig	7
Uw voorkennis	7
Hoe werkt u met dit boek?	8
Website	9
Toets uw kennis	9
Voor docenten	9
De schermafbeeldingen	10
1. Windows Live Movie Maker installeren en oefenbestanden kopiëren	11
1.1 <i>Windows Live Movie Maker</i> downloaden en installeren	12
1.2 Oefenbestanden kopiëren	14
1.3 Achtergrondinformatie	17
1.4 Tips	18
2. Videomateriaal importeren naar uw computer	21
2.1 Kopiëren vanaf een SD-kaart	22
2.2 Kopiëren met een USB-kabel	25
2.3 Instellingen controleren	27
2.4 Alle nieuwe bestanden importeren	31
2.5 Geselecteerde bestanden importeren	32
2.6 Een firewire-aansluiting	34
2.7 Geselecteerde delen importeren	37
2.8 Hele video importeren	40
2.9 Achtergrondinformatie	42
3. Videofilm monteren en bewerken	43
3.1 <i>Windows Live Movie Maker</i> starten	44
3.2 Videobestanden toevoegen	45
3.3 Een project opslaan	48
3.4 Video verwijderen	49
3.5 Video's afknippen	50
3.6 Effecten en overgangen toevoegen	52
3.7 Titels en bijschriften	55
3.8 Muziek toevoegen	57
3.9 Achtergrondinformatie	59
3.10 Tips	60

4. Videofilm afronden en delen	63
4.1 Film opslaan op de computer	64
4.2 Videofilm branden op dvd	66
4.3 Videofilm op <i>YouTube</i> plaatsen	71
4.4 Tips	76
5. Videofilm bewerken met YouTube	79
5.1 Video's uploaden naar <i>YouTube</i>	80
5.2 Video bijsnijden	84
5.3 Overgangen toevoegen	87
5.4 Muziek toevoegen	88
5.5 Visual Steps-website en Nieuwsbrief	91
5.6 Tips	92
Bijlagen	
A. Hoe doe ik dat ook alweer?	97
B. Woordenlijst	99
C. Windows Live ID aanmaken	103
D. YouTube-account aanmaken	105
E. Index	107

Hoe werkt u met dit boek?

Dit boek is geschreven volgens de Visual Steps™-methode. De werkwijze is eenvoudig: u legt het boek naast uw computer en voert alle opdrachten stap voor stap direct op uw computer uit. Door de duidelijke instructies en de vele schermabeeldingen weet u precies wat u moet doen. Door de opdrachten direct uit te voeren, leert u het snelste werken met de programma's.

In dit Visual Steps™-boek ziet u verschillende tekens. Die betekenen het volgende:

Handelingen

Dit zijn de tekens die een handeling aangeven:



De muis geeft aan dat u iets met de muis moet doen.



Het toetsenbord betekent dat u iets moet typen op het toetsenbord.



De hand geeft aan dat u hier iets anders moet doen, bijvoorbeeld een cd-rom in de computer stoppen. Ook wordt de hand gebruikt bij een handeling die u al eerder heeft geleerd.

Naast deze handelingen wordt op sommige momenten extra hulp gegeven om met succes dit boek door te werken.

Hulp

Extra hulp vindt u bij deze tekens:



De pijl waarschuwt u voor iets.



Bij de pleister vindt u hulp mocht er iets fout zijn gegaan.



Weet u niet meer hoe u een handeling uitvoert? Dan kunt u dit met behulp van de cijfers achter deze voetstapjes opzoeken achter in het boek in de bijlage *Hoe doe ik dat ook alweer?*

In aparte kaders vindt u algemene informatie en tips over computers en programma's.

Extra informatie

De kaders zijn aangeduid met de volgende tekens:



Bij het boek vindt u extra achtergrondinformatie die u op uw gemak kunt doorlezen. Deze extra informatie is echter niet noodzakelijk om het boek door te kunnen werken.



Bij een lamp vindt u een extra tip voor het gebruik van de programma's.

3. Videofilm monteren en bewerken



De eerste stap na het importeren van uw videomateriaal is het rangschikken van de opnamen tot een goed lopend verhaal. Wat u als eerst heeft opgenomen, hoeft immers niet het begin van de film te worden. Ook zult u niet alle opnamen willen of kunnen gebruiken. En van sommige video's wilt u misschien een stukje afknippen aan het begin, het einde of uit het midden.

In dit hoofdstuk leert u deze mogelijkheden van *Windows Live Movie Maker* gebruiken. In de voorbeelden wordt gewerkt met de oefenbestanden. Deze bestaan uit korte filmpjes van een safari in Afrika en een stukje muziek dat gedraait werd tijdens een ritje in een minibus.

Zo leert u snel en efficiënt de opties van het programma kennen. U kunt, indien gewenst, ook direct met uw eigen videobestanden aan de slag.

In dit hoofdstuk leert u:

- *Windows Live Movie Maker* starten;
- videobestanden toevoegen;
- project opslaan;
- video verwijderen;
- video's afknippen;
- effecten toevoegen;
- overgangen instellen;
- titels en bijschriften;
- muziek toevoegen.

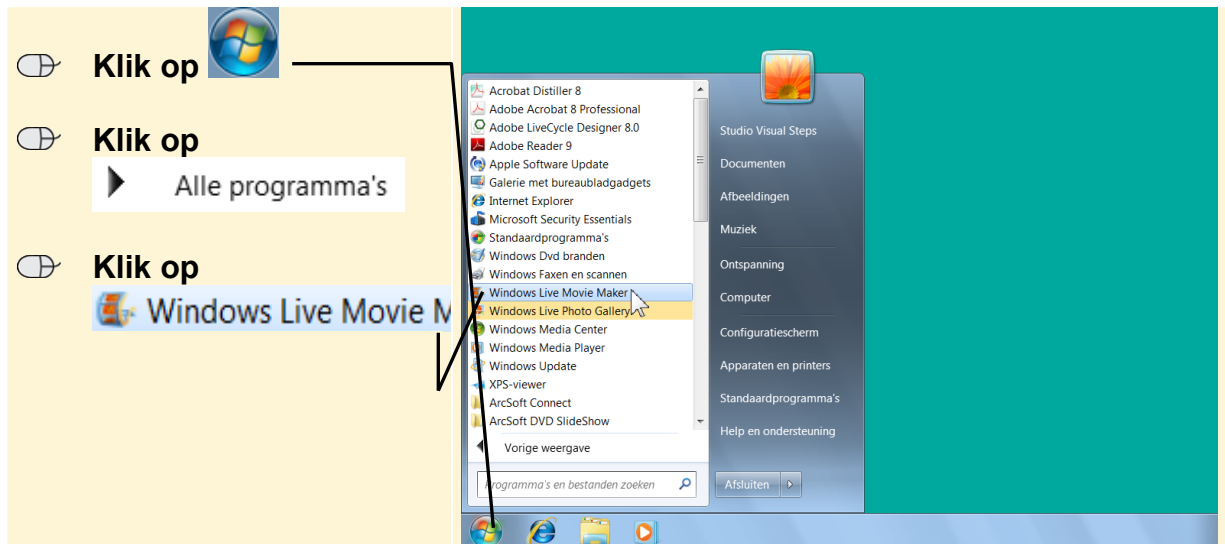


Let op!

Tijdens het doorwerken van dit boek gaat u aan de slag met oefenmateriaal of uw eigen video's. U maakt van de video's een film. Deze film bestaat uit een serie koppelingen naar de originele bestanden die op de harde schijf van uw pc staan. Het is belangrijk dat u deze originele bestanden niet verwijderd of verplaatst op de harde schijf. Als u dit wel doet, kan *Movie Maker* de bestanden niet meer vinden. Het project waar u aan werkt, is dan zijn inhoud kwijt.

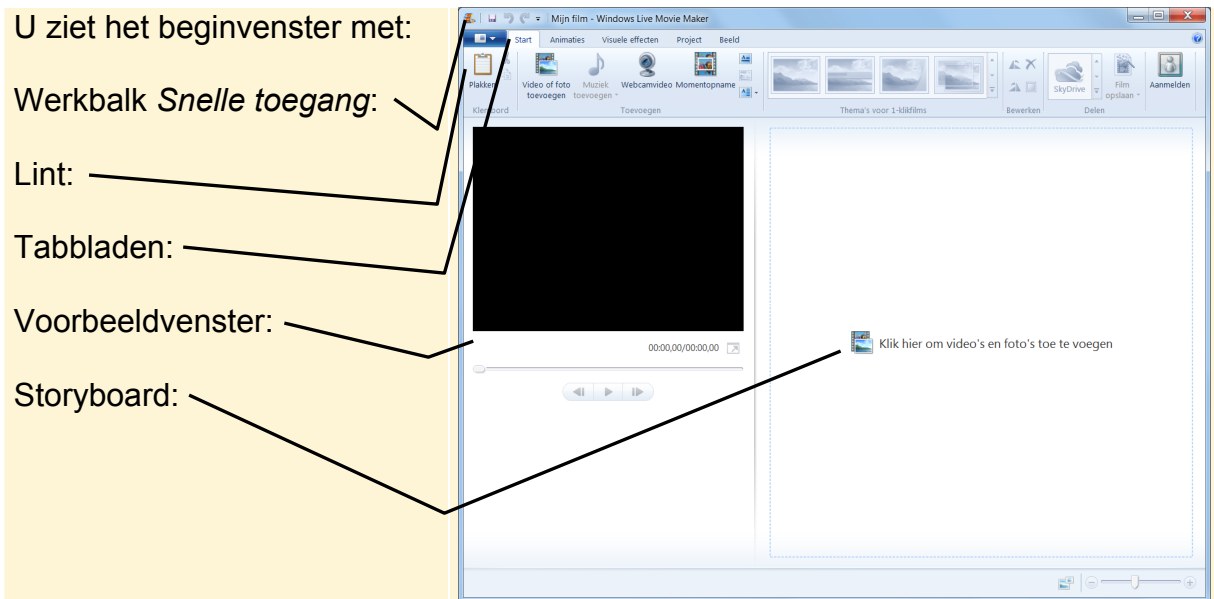
3.1 Windows Live Movie Maker starten

U start *Windows Live Movie Maker* als volgt:



De eerste keer dat u het programma start, ziet u dit venster:





Elk tabblad op het lint heeft betrekking op een bepaald soort activiteit, bijvoorbeeld het toevoegen van effecten. Als u een opdracht wilt geven via het lint, moet u meestal twee keer klikken. Op het tabblad en op de opdracht. Bij opdrachten die u vaak gebruikt, is dat onhandig. Daarom is er de werkbalk *Snelle toegang*



. Daarin kunt u veelgebruikte opdrachten met één klik uitvoeren.



Tip

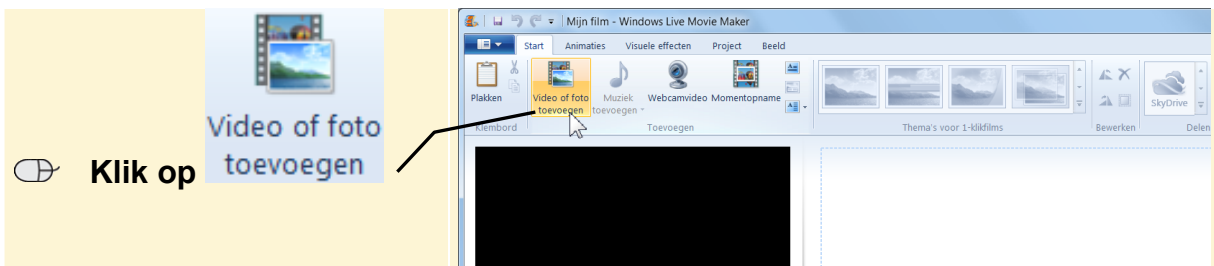
De werkbalk *Snelle toegang* aanpassen

U kunt zelf bepalen welke opdrachten in de werkbalk *Snelle toegang* worden opgenomen. Opdrachten die u veel gebruikt kunt u hierin opnemen zodat u niet steeds van tabblad hoeft te wisselen om die opdrachten te zoeken.

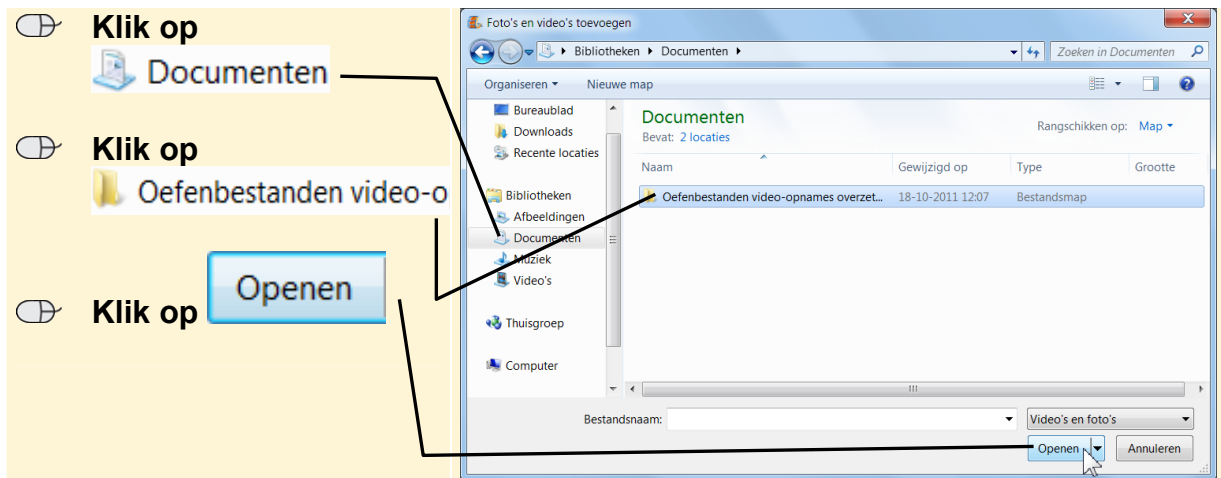
In de *Tip* achter in dit hoofdstuk leest u hoe u de werkbalk *Snelle toegang* aanpast.

3.2 Videobestanden toevoegen

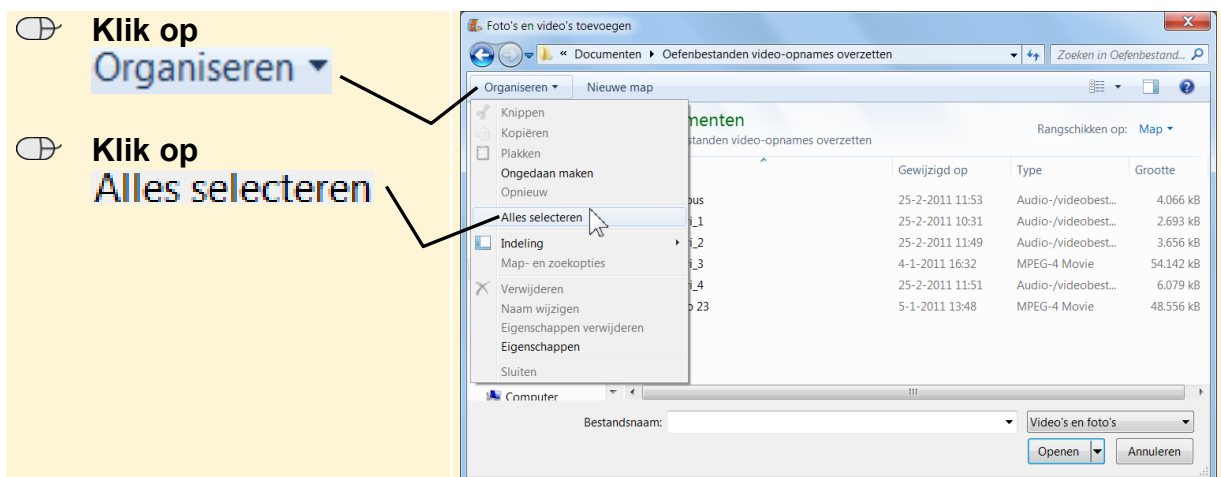
Een film die in *Windows Live Movie Maker* in bewerking is, wordt een *project* genoemd. Om een film te maken, voegt u eerst videobestanden die u wilt gaan gebruiken toe aan uw project. Dit wordt *importeren* genoemd. In dit voorbeeld wordt gewerkt met de oefenbestanden bij het boek.



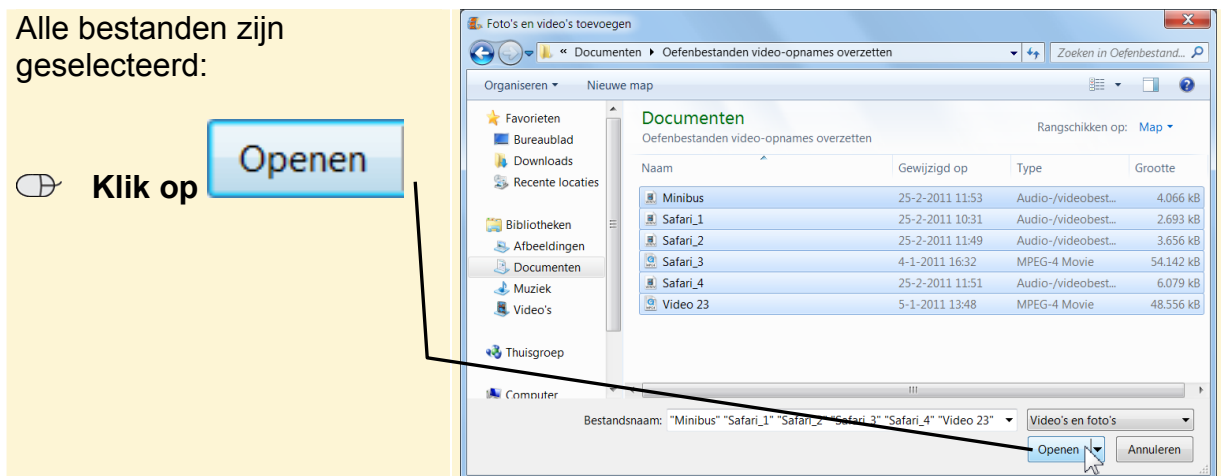
Als u uw eigen video's wilt gebruiken, kiest u in plaats van de map *Oefenbestanden video-opnames overzetten* de map met bestanden die u wilt gebruiken.



U ziet de oefenbestanden. U voegt alle bestanden toe:



Alle bestanden zijn geselecteerd:



U ziet de video's op het storyboard:

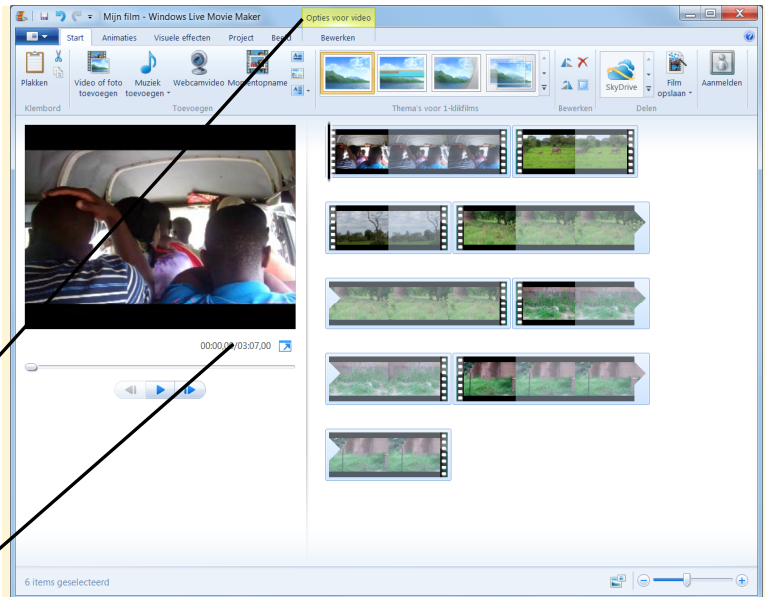
Op het storyboard monteert u uw project.

Het nieuwe tabblad

Opties voor video is

geopend:

Onder het voorbeeldvenster ziet u de totale tijd van de video's op het storyboard
03:07,00:

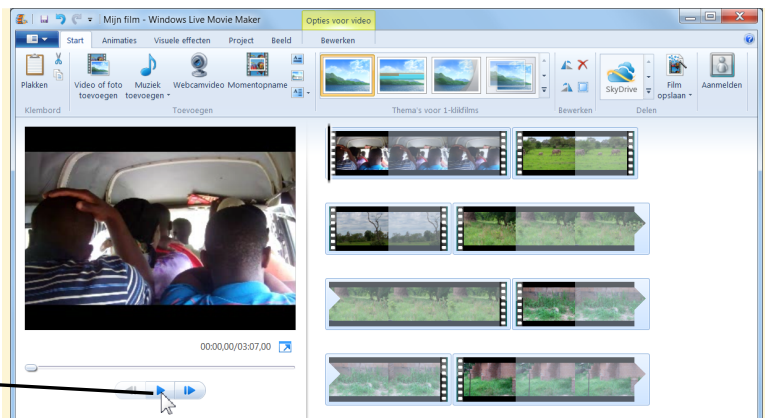


Let op!

Afhankelijk van uw beeldschermresolutie ziet u meer of minder video's op uw storyboard.

In het voorbeeldvenster ziet u het eerste beeld van de eerste video. Om het project te bekijken, kunt u deze afspelen in het voorbeeldvenster:

 **Klik op**

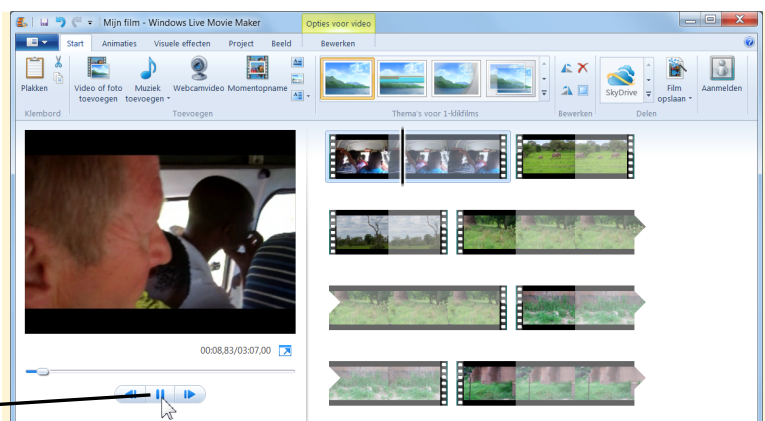


De afspeelindicator geeft aan welk deel wordt afgespeeld:

U ziet de tijd vanaf het begin van de video:

 **Klik op**

Het afspelen stopt.



U kunt de video ook *frame* voor frame bekijken. Een frame is de kleinste eenheid waaruit een video is opgebouwd. Een frame wordt ook wel een beeldje genoemd.

Dit doet u door een aantal keer te klikken op . Afhankelijk van de video ziet u het beeld misschien iets veranderen. U kunt wel zien dat de afspeelindicator mee beweegt met de frames.

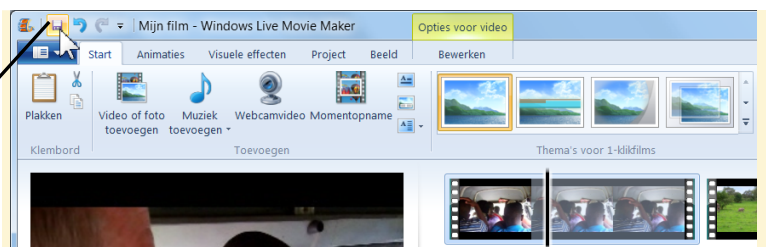
Als u direct een video wilt bekijken, klikt u rechts in het venster op de video. Een snelle manier om naar een bepaald punt van een project te gaan, is door de afspeelindicator te verslepen.

3.3 Een project opslaan

Het is verstandig om het project regelmatig op te slaan. U doet dit als volgt:

Linksboven in het venster:

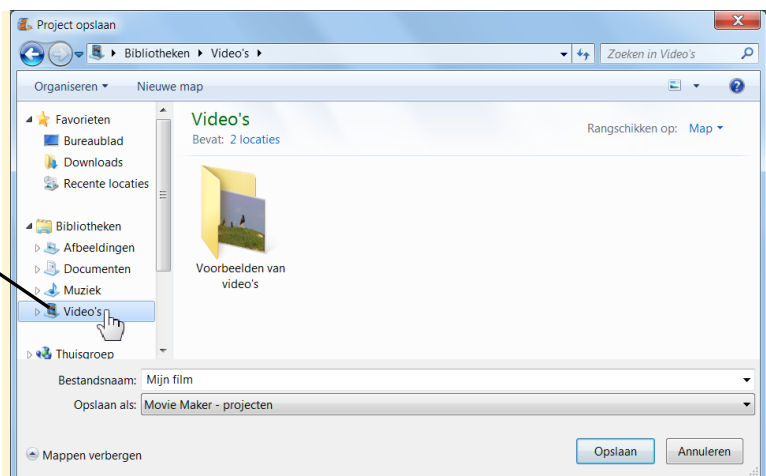
 **Klik op** 



U slaat het bestand op in de map  **Video's**:

 **Klik op**  **Video's**

In *Windows Vista* klikt u, indien nodig, op de naam van uw gebruikersaccount en op  **Video's**.



 **Typ bij Bestandsnaam::**
Afrika

Als u uw eigen video gebruikt, typt u een zelfgekozen naam.

Het bestand wordt opgeslagen als *Movie Maker*-project en krijgt de bestandsextensie *.WLMP*.

 **Klik op** 