



GHID PENTRU EDITAREA VIDEOCLIPURILOR

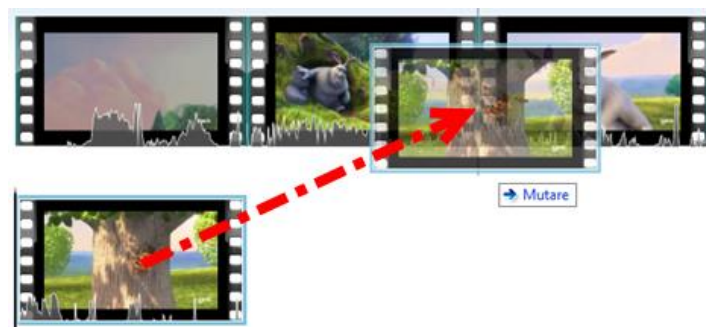
Autor – prof. Viorel Coșeraru

1. Cum aranjăm videoclipurile în cronologie utilizând WMM (Windows Movie Maker)

Atunci când importați clipuri video sau fotografii, acestea sunt inserate automat în cronologie, după filmul pe care l-ați selectat. După cum puteți vedea în imaginea de mai jos, dacă selectați primul clip, noul film adăugat va fi inserat între clipurile 1 și 2.



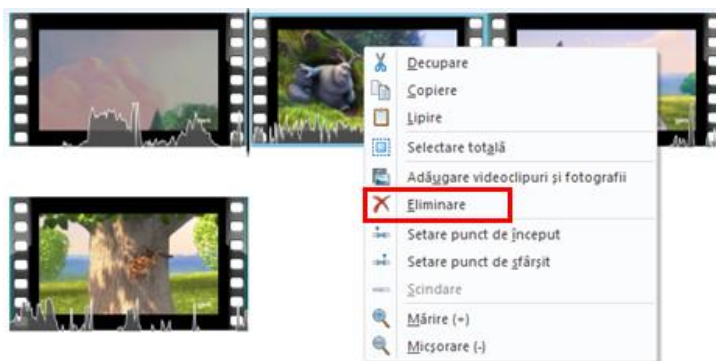
Puteți să le schimbați ordinea în cronologie trăgându-le în locul dorit.



În consecință, filmele care erau deja în cronologie vor fi mutate. *Windows Movie Maker* nu permite "spații albe" în cronologie - fiecare secundă trebuie să fie acoperită de o fotografie sau de un clip video.

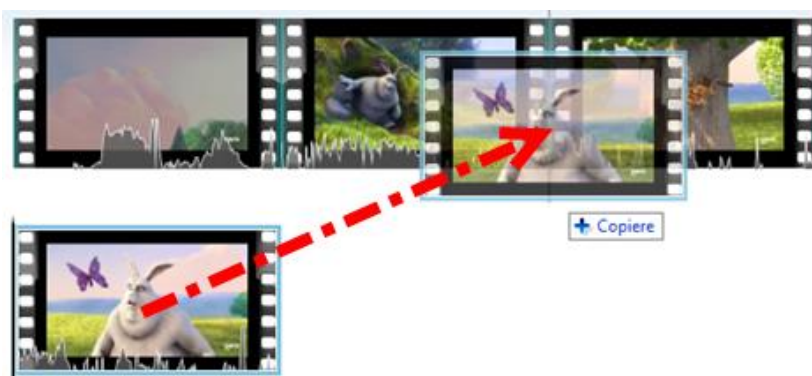


De asemenea, când eliminați un video din cronologie, clipurile rămase vor fi deplasate astfel încât să se elimine spațiile, micșorându-se astfel dimensiunea filmului. Pentru a elimina un clip video, dați clic dreapta pe el și alegeți *Eliminare* sau apăsați butonul *Delete* de pe tastatură.



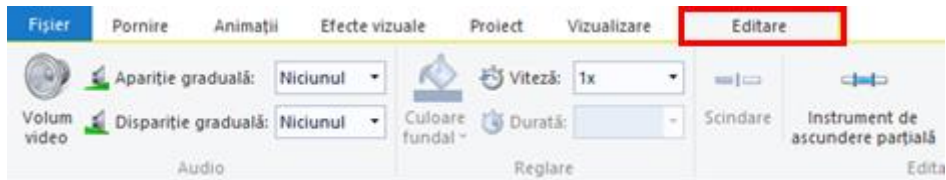
Puteți, de asemenea, să decupați, să copiați și să lipiți videoclipuri folosind comenzile corespunzătoare fiecărei opțiuni din meniul contextual sau selectând un clip și apăsând *CTRL+X*, *CTRL+C* sau *CTRL+V*.

Cea mai rapidă modalitate de a duplica un film este să țineți apăsat *CTRL* și să trageți clipul în locul dorit. O copie va fi plasată în locul unde eliberați mausul, iar clipul original va rămâne pe loc.



2. Cum scindăm și ascundem parțial un film

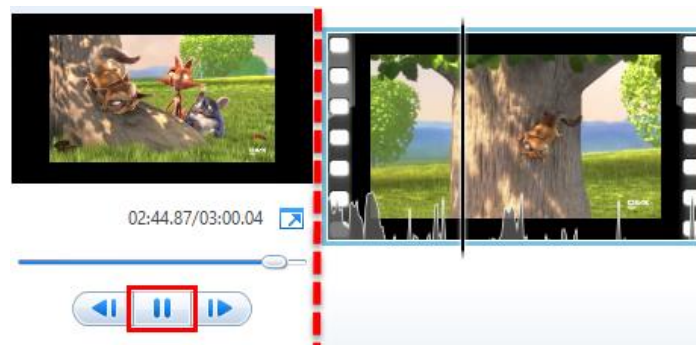
În plus, puteți să ascundeți parțial sau să scindați un videoclip în două clipuri separate. Aceste două opțiuni se găsesc în fila *Editare*.



Dacă doriți să scindați un clip video, trebuie să poziționați cursorul de redare în locul unde doriți să-l tăiați. Pentru a face asta, dați clic și țineți apăsat pe cursorul vertical și trageți-l în locul dorit.



Sau, puteți să apăsați pe butonul *Redare* din panoul de previzualizare, și să puneți *Pauză* atunci când cursorul a ajuns în punctul în care doriți să scindați videoclipul.



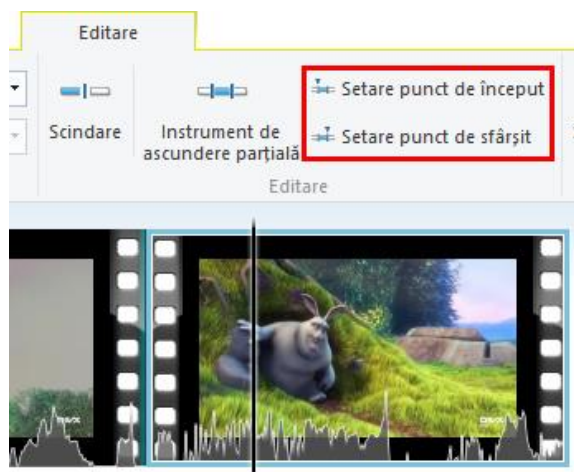
Odată ce cursorul este în poziția dorită, apăsați *Scindare*.



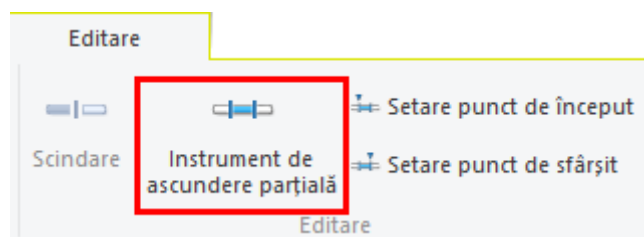
Acesta crează două clipuri separate, pe care le puteți rearanja, ascunde parțial sau le puteți aplica diferite efecte.



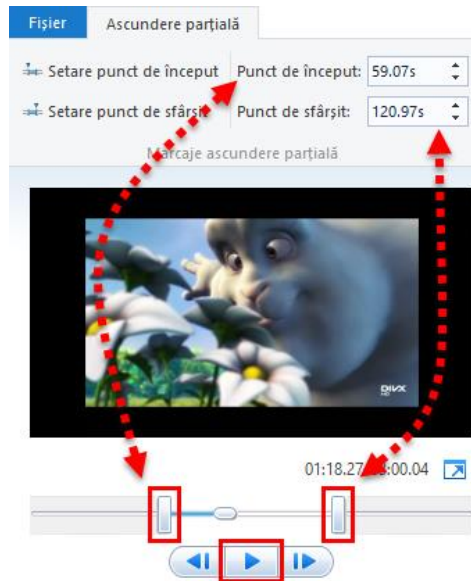
Sunt două moduri în care puteți ascunde parțial un videoclip. Cea mai ușoară metodă este să setați punctul de început și cel de sfârșit. Atunci când setați punctul de început, programul șterge clipul de la început până la punctul de început iar când setați punctul de sfârșit, *Windows Movie Maker* va ștege porțiunea cuprinsă între acesta și sfârșitul clipului. Pentru a seta punctele de început și de sfârșit, poziționați cursorul de redare în locul dorit și apăsați *Setare punct de început* sau *Setare punct de sfârșit*.



Altfel, puteți folosi *Instrumentul de ascundere parțială*, din fila *Editare*.



Setați punctele de început și de sfârșit trăgând de cursoarele de sub ecranul de previzualizare sau introducând timpul, manual. Puteți face multiple ascunderi parțiale dând clic pe *Setare punct de început* și *Setare punct de sfârșit*. Acestea actualizează videoclipul așa că puteți să îl ascundeți parțial din nou. După ce ați terminat, apăsați *Salvare setări de ascundere parțială*.

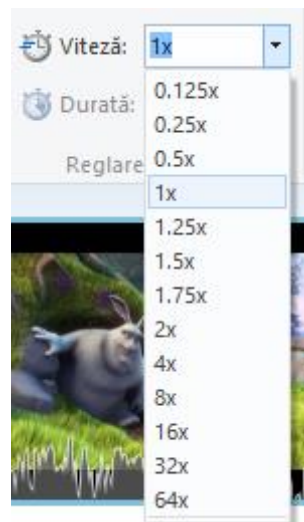


Dacă ați greșit, puteți apăsa **CTRL+Z** pentru a anula sau șterge clipul.

Din păcate, nu există o unealtă care să vă ajute să combinați două videoclipuri. Dacă aveți absolută nevoie de această funcție, puteți să creați un nou proiect cu clipurile pe care doriți să le îmbinați și să îl exportați ca **.WMV**. Apoi îl importați înapoi în proiectul principal.

3. Cum mărim sau micșorăm viteza unui film

Dacă doriți să schimbați viteza de redare a unui film, selectați-l și alegeți viteza dorită din lista derulantă **Viteză**. Aceasta se găsește în secțiunea **Reglare** din fila **Editare**.



Trebuie să țineți cont de faptul că atunci când schimbați viteza de redare a unui clip, programul **Windows Movie Maker** elimină partea audio a acestuia. Asta se întâmplă deoarece sunetul va fi afectat de viteză. Dacă doriți să păstrați partea audio, puteți să o extrageți folosind un program precum **Audacity** sau **AoA Audio Extractor**. Dacă o veți adăuga din nou, sunetul va fi desincronizat.

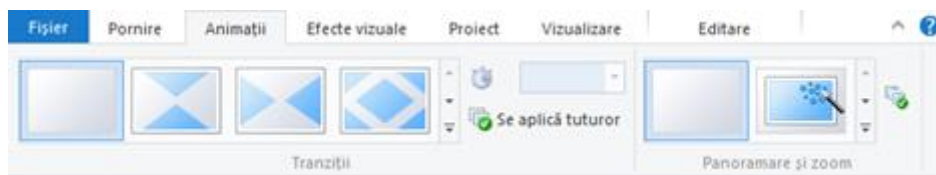
4. Cum schimbăm volumul unui film

Puteți modifica volumul fiecărui clip video selectând filmul dorit, apoi apăsând butonul *Volum Video* iar în final trăgând stânga - dreapta de cursor. Acest buton se află în secțiunea *Audio* din fila *Editare*.

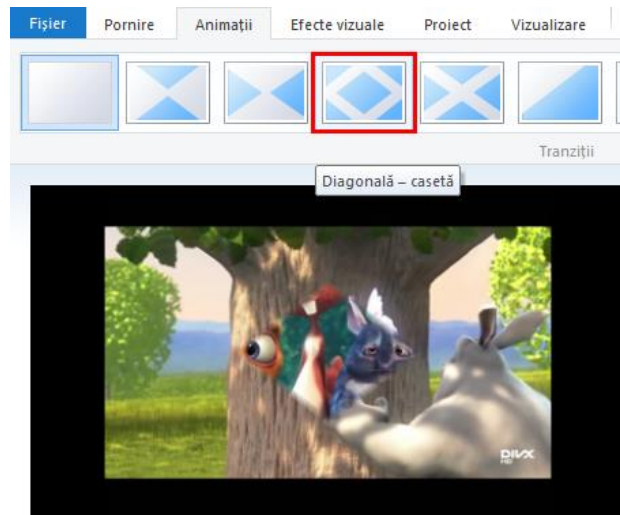
De asemenea, puteți seta *Apariția graduală* sau *Dispariția graduală* la una din cele trei trepte de viteză: lent, medie sau rapid. Alegeți efectul dorit și viteza acestuia, din secțiunea *Audio* din fila *Editare*.

5. Cum adăugăm animații în Windows Movie Maker

Panoul *Animații* conține două tipuri de animații: *Tranziții* și *Panoramare și zoom*.



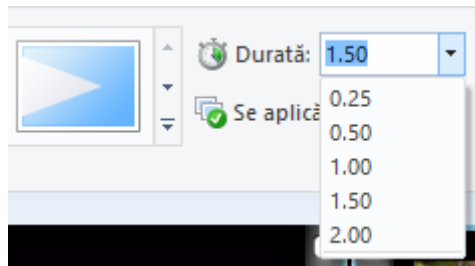
Tranzițiile se aplică la începutul clipului selectat. Pentru a aplica o tranziție, selectați o fotografie sau un clip video și alegeți o tranziție din galeria din partea din stânga. Dacă țineți cursorul mousei peste o tranziție aceasta va apărea în ecranul de vizualizare din stânga.



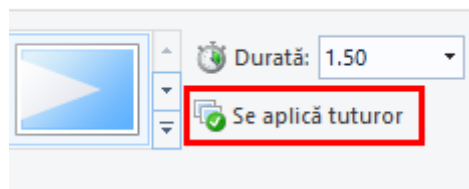
După ce ați aplicat o tranziție pe un clip, pe acesta va apărea un mic triunghi care vă indică unde începe și unde se termină tranziția.



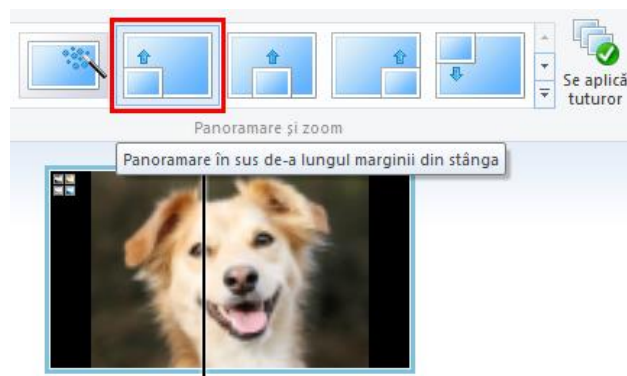
Dacă doriți, puteți să modificați durata tranziției din secțiunea *Durată* din partea dreaptă a galeriei de *Tranziții*. După ce ați aplicat tranziția pe un clip sau o poză, selectați-o și introduceți o durată între 0.25 și 2.00 secunde.



Dacă vreți să aplicați aceeași tranziție tuturor elementelor din cronologie apăsați *Se aplică tuturor* după ce ați selectat tranziția.



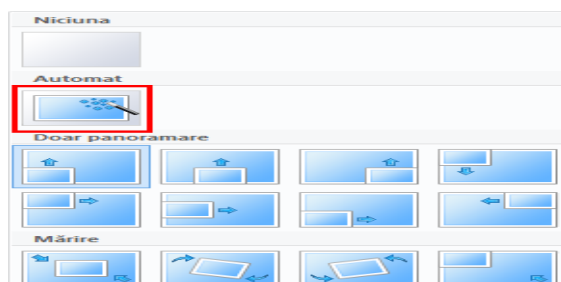
În partea dreaptă a panoului *Animații* se află galeria *Panoramare și zoom*. Aceste afecte se aplică la fel ca tranzițiile. Selectați o fotografie iar apoi alegeți un efect de panoramare și zoom din galerie.



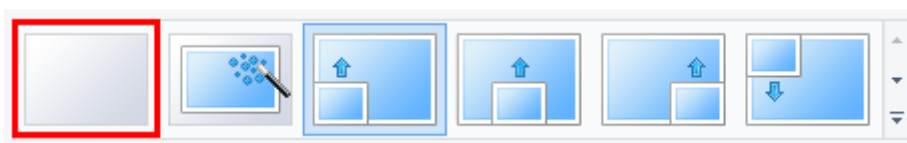
Atunci când aplicați un efect de panoramare și zoom, pe videoclip, în partea din stânga sus va apărea o pictogramă. Trebuie să aveți în vedere faptul că nu puteți modifica durata unui astfel de efect.



La fel ca tranzițiile, puteți să aplicați același efect de panoramare și zoom tuturor elementelor din cronologie apăsând butonul *Se aplică tuturor*. Cel mai bine este să selectați efectul *Automat* și apoi *Se aplică tuturor*. Dacă faceți așa, *Movie Maker* va alege aleator unul din aceste efecte pentru fiecare element din cronologie.



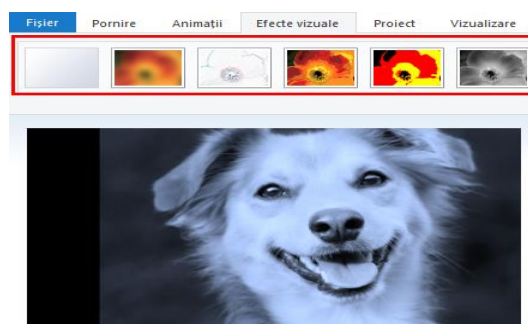
Dacă doriți să eliminați o *tranziție* sau o animație de tip *panoramare* și *zoom*, pur și simplu selectați *Niciuna* din galeria corespunzătoare.



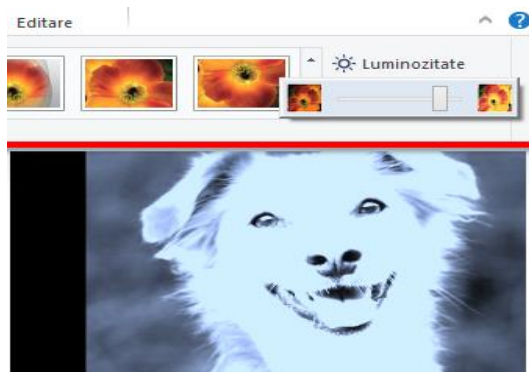
NOTĂ: Nu se pot adăuga animații de tip panoramare și zoom clipurilor video. Acestea merg doar pe fotografii.

6. Cum adăugăm efecte vizuale în Windows Movie Maker

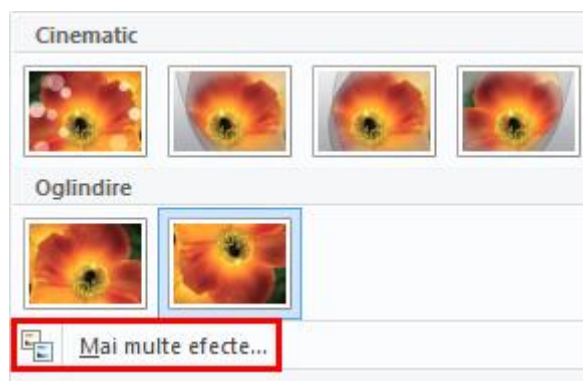
Efectele vizuale se pot aplica atât fotografiilor cât și clipurilor video. *Efectele vizuale* se găsesc în panoul cu același nume. Dacă doriți să aplicați unul, selectați un element din cronologie iar apoi alegeți efectul dorit din galerie.



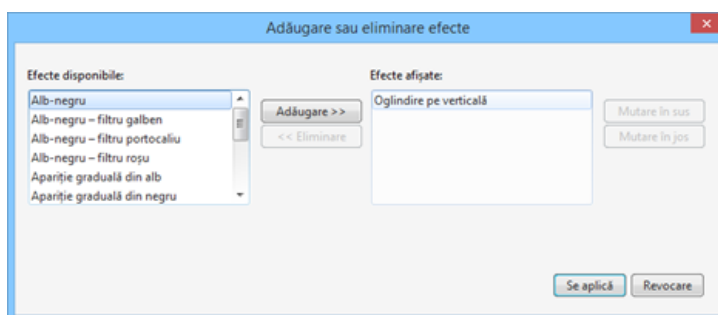
În panoul *Efecte vizuale*, veți găsi o opțiune prin care puteți ajusta *Luminozitatea*. De aici puteți întuneca sau lumina un videoclip sau o fotografie indiferent de ce efect vizual ați aplicat.



Cu *Windows Movie Maker* puteți adăuga mai multe efecte vizuale aceluiași clip. Pentru a face asta, extindeți galeria și alegeți *Mai multe efecte*.



În fereastra *Adăugare sau eliminare efecte*, puteți alege ce efecte să fie aplicate elementului selectat. Dacă doriți să adăugați un efect, selectați-l din meniul *Efecte disponibile* și apăsați *Adăugare*. Dacă doriți să eliminați un efect, selectați-l din meniul *Efecte afișate* și apăsați *Eliminare*.



De asemenea, puteți alege ordinea în care efectele să apară. În funcție de efectele pe care le alegeți, acestea pot afecta cum va fi afișat clipul în final. După ce ați terminat apăsați *Se aplică*.

7. Ce sunt titlurile, legendele și genericele?

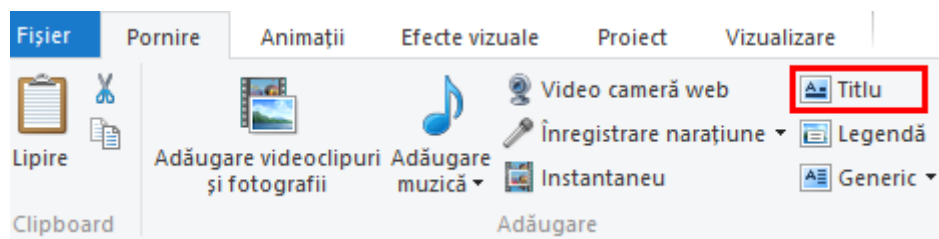
Acestea sunt definițiile pe scurt ale acestor elemente de text:

- *Titlurile* sunt clipuri de sine stătătoare menite să preceadă un film;
- *Legendele* sunt clipuri suprapuse peste alte clipuri video;
- *Genericele* sunt clipuri de sine stătătoare ce se află finalul unui film.

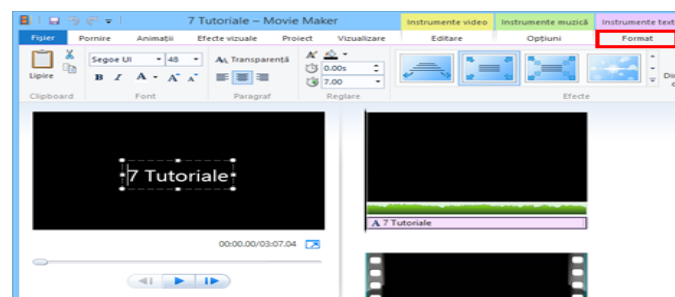
Windows Movie Maker are câte un buton pentru fiecare dintre ele dar, în practică, titlurile și genericele au un comportament identic, diferă doar locul pe care îl ocupă în cronologie. Veți înțelege ce am vrut să spunem pe parcursul acestui tutorial.

a) Cum adăugăm un titlu în Windows Movie Maker

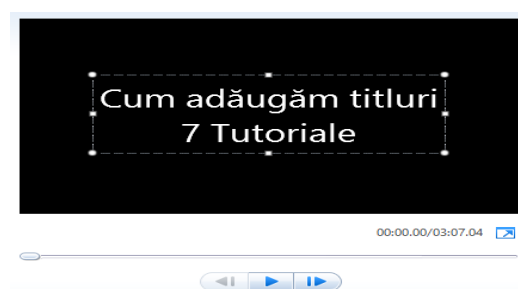
Butoanele acestor opțiuni sunt grupate în tabul *Pornire*. Primul dintre ele este butonul pentru *Titlu*. Apăsați pe el și Windows Movie Maker va insera un nou clip de tip *titlu* chiar la începutul filmului.



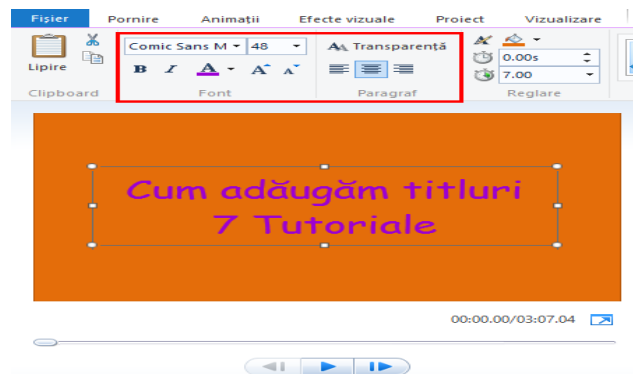
După ce veți insera un clip titlu, veți fi trimis la fila *Format*.



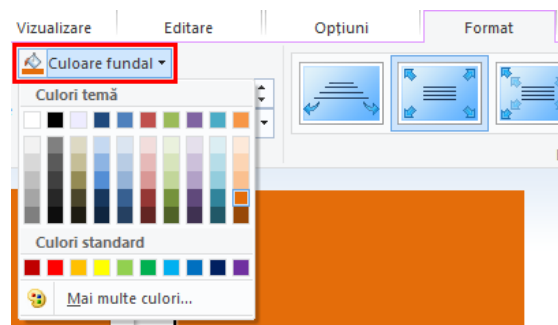
Primul lucru pe care trebuie să îl faceți este să schimbați textul implicit cu ceva care să aibă legătură cu filmul. Dacă textul nu este selectat, dați clic pe el în fereastra de previzualizare.



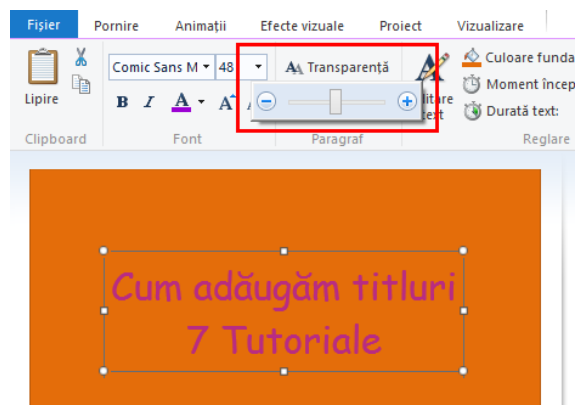
În fila *Format*, puteți formata textul după bunul plac. Dacă ați folosit vreodată Microsoft Word, ar trebui să vi se pară familiar. De asemenea, puteți să vedeți modificările făcute în fereastra de previzualizare.



După cum probabil ați observat în imaginea de mai sus, culoarea fundalului a fost și ea schimbată. Pentru a face acest lucru, apăsați pe *Culoare fundal* și alegeți o culoare. Culoarea fundalului poate fi schimbată doar în cazul clipurilor de tip *Titlu* și *Generic*.

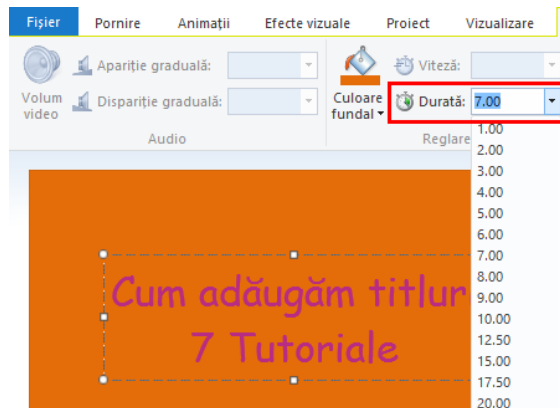


Puteți schimba *Transparența* modificând poziția cursorului. Aceasta va fi mai folositoare pentru *Legende*, despre care vom vorbi mai târziu.

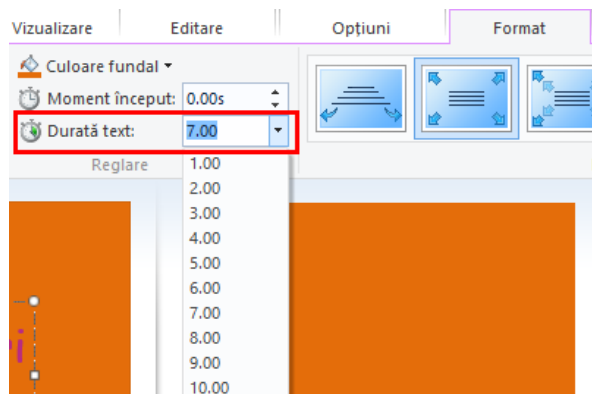


Înainte să mergem mai departe, să aruncăm o privire la schimbarea duratei clipului de tip *Titlu*. Referirea la această durată este puțin confuză deoarece în Windows Movie Maker sunt două durate: *Durată Videoși Durată Text*.

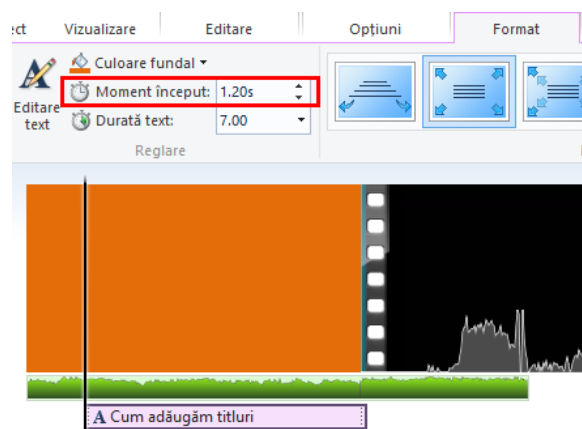
Durata Video se referă la timpul în care este redat clipul. Dacă doriți să o schimbați, trebuie să deschideți panoul *Editare* de sub fila *Instrumente video*. Aici puteți specifica durata clipului.



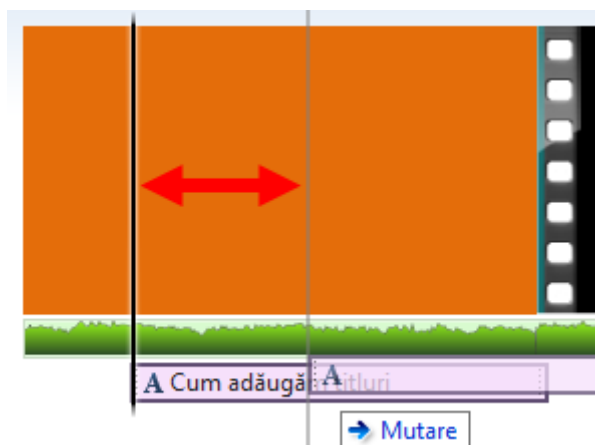
Momentul de început modifică după cât timp va apărea textul pe clipul titlu. De obicei, *Durata Text* este egală sau mai mică decât cea clipului *Video/Titlu*. Dacă durata textului este mai mică decât durata video, atunci textul va dispărea înainte ca, clipul de tip *Titlu* să se termine.



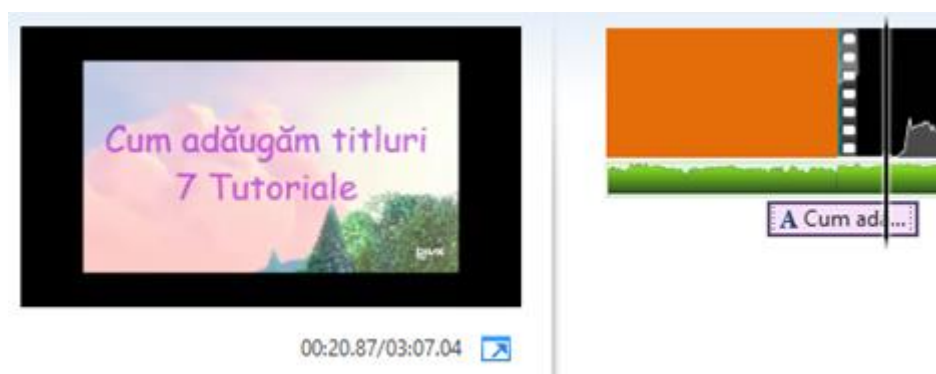
Puteți, de asemenea, să mutați momentul de început, astfel încât textul să apară puțin mai târziu față de clipul de tip titlu.



Mai ușor, puteți modifica momentul de început trăgând elementul text de-a lungul cronologiei.

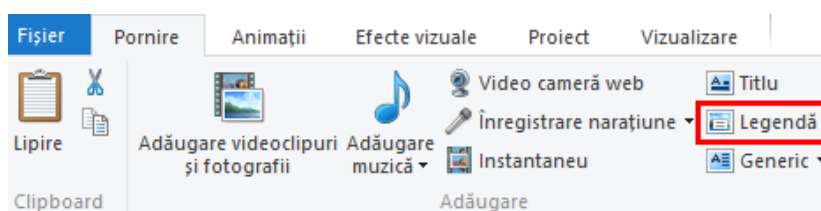


Țineți minte faptul că elementul text este independent clipul titlu - puteți să mutați textul în alt videoclip, sau puteți să îl suprapuneți peste mai multe filme din cronologie.

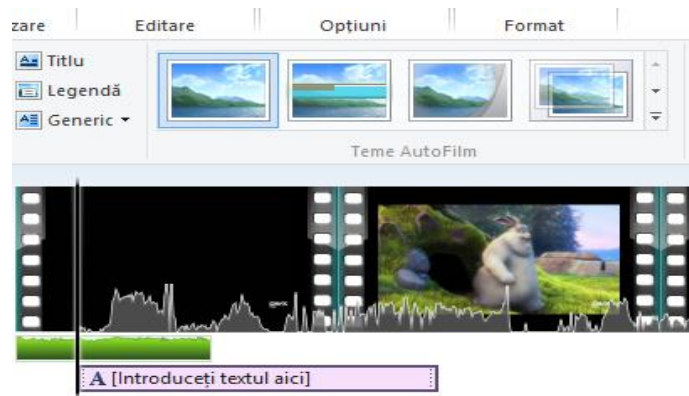


b) Cum adăugăm o legendă în Windows Movie Maker

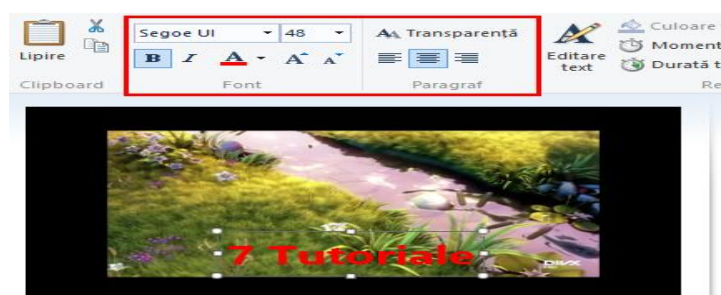
Legendele sunt elemente de tip text ce nu au clipuri dedicate precum titlurile sau genericele. În schimb, ele pot fi adăugate peste poze sau clipuri video deja existente. Butonul de adăugare a unei *legende* se găsește, de asemenea, în fila *Pornire*.



Dacă apăsați butonul *Legendă*, Movie Maker va insera un element text acolo unde se află cursorul de redare.



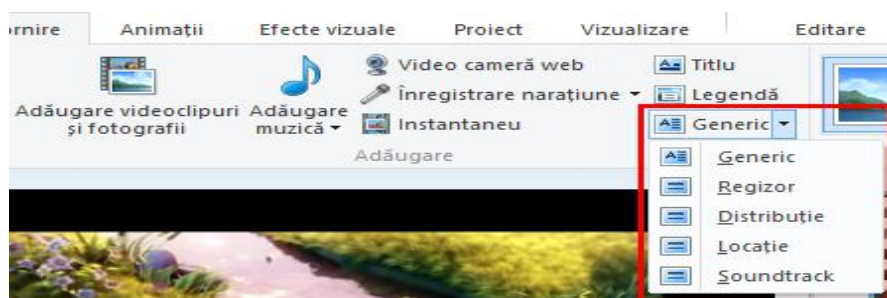
Puteți edita, formata și poziționa legenda la fel cum ați făcut cu textul asociat clipului titlu.



După cum probabil ați observat, nu puteți stabili un fundal anume pentru *Legende*. Asta deoarece fundalul legendei va fi întotdeauna fotografia sau filmul peste care aceasta este suprapusă.

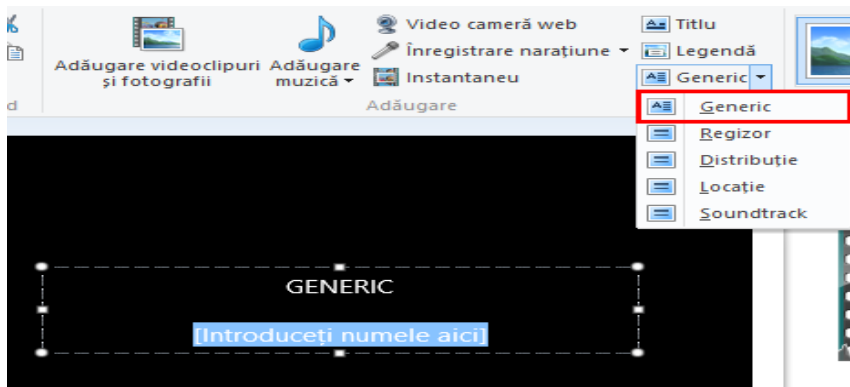
c) Cum adăugăm un generic în Windows Movie Maker

Ultimul buton din cele trei este cel pentru *Generic*.



Odată ce genericul a apărut în cronologie, acesta se comportă la fel ca un clip titlu. Totuși, butonul *Generic* diferă de cel pentru *Titlu* în sensul că genericul are șabloane pentru "*Generic*", "*Regizor*", "*Distribuție*" sau "*Locație*".

De exemplu, dacă alegeți *Generic*, se crează un element text cu cuvântul "GENERIC" și un spațiu în care să introduceți numele.



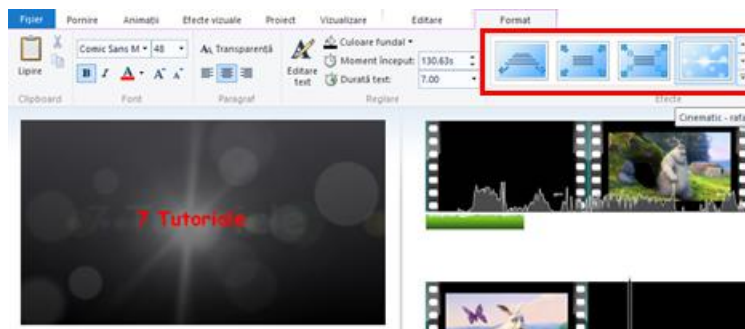
Dacă alegeți *Regizor*, se va insera cuvântul "REGIA" și vă va lăsa un loc în care să vă scrieți numele.



Dacă ați fi scris acest text de unul singur nu ar fi fost nicio diferență.

d) Cum se folosesc efectele de text în Windows Movie Maker

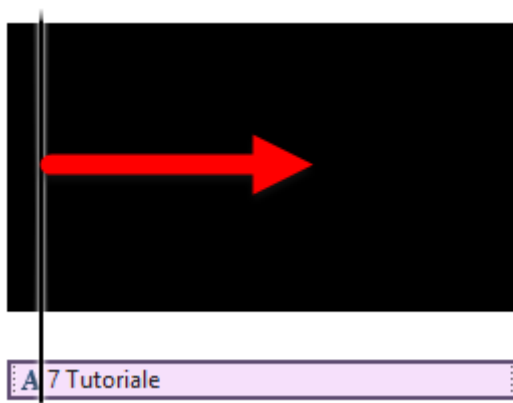
Efectele de text pot fi aplicate *Titlurilor*, *Legendelor* și *Genericelor*. Dacă doriți să adăugați un astfel de efect, pur și simplu selectați clipul cu pricina și alegeți un *Efect* din galeria ce se găsește în tabul *Format*.



În Windows Movie Maker sunt 24 de efecte, de la clasicele efecte *Accentuare* sau *Sul* până la unele mai complexe precum *Cinematic* sau *Contemporan*.

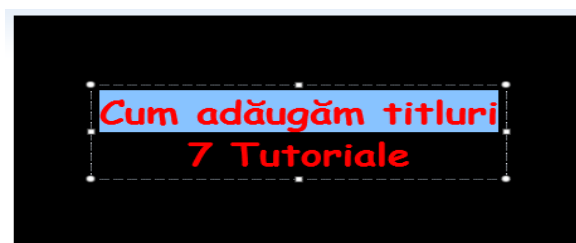


Dacă inserați un efect de text chiar în locul unde textul apare nu veți putea vedea efectul respectiv dacă cursorul de redare este chiar la începutul filmului. Nu este vreo eroare - pur și simplu avansați cursorul până când apare textul.



Sfaturi și limitări

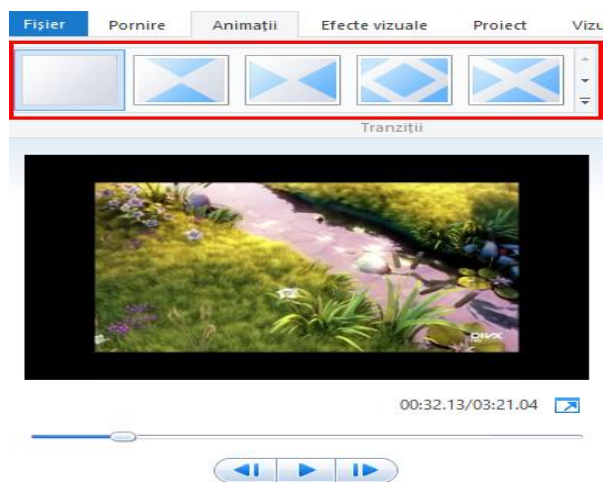
Deși, în Movie Maker e foarte ușor să adaugi *Titluri*, *Legende* și *Generic*, această opțiune este oarecum limitată. Pentru început, nu se poate insera mai multe elemente text în același loc în cronologie. De exemplu, dacă doriți ca cuvântul "Generic" să apară îngroșat iar restul textului în italic, pur și simplu nu se poate. De asemenea, nu se poate insera o legendă peste un generic sau titlu.



Pe de altă parte, poți adăuga oricât de multe *titluri* sau *generic*e dorești, și le poți muta oriunde în cronologie, inclusiv în mijlocul filmului. Astfel, le poți folosi pentru a divide filmul în mai multe secțiuni.

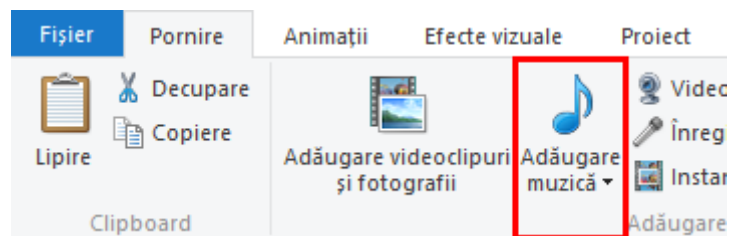


Titlurile se comportă similar ca oricare alt clip video din cronologie, așa că le puteți adăuga tranziții din fila Animații.

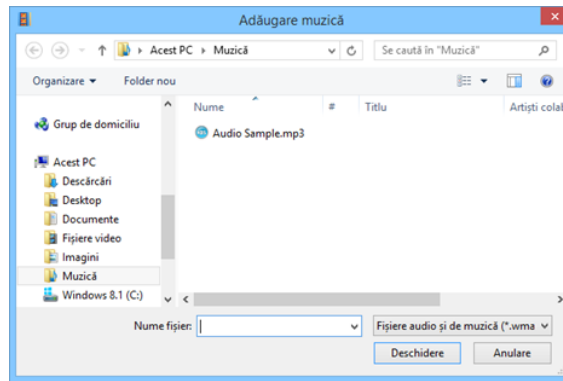


8. Cum adaugi muzică într-un proiect Windows Movie Maker

Dacă ați terminat de editat fotografiile și clipurile video în cronologie, tot ceea ce vă rămâne de făcut este să adăugați o melodie care să fie redată odată cu acestea. Cea mai simplă modalitate de a face acest lucru este să apăsați butonul *Adăugare muzică* din fila *Pornire*.



De aici puteți naviga spre un fișier audio compatibil și îl importați în cronologie. Printre tipurile de fișiere suportate de *Windows Movie Maker* se numără: .WMA, .MP3, .WAV, .M4A, .AIFF și .AIF.

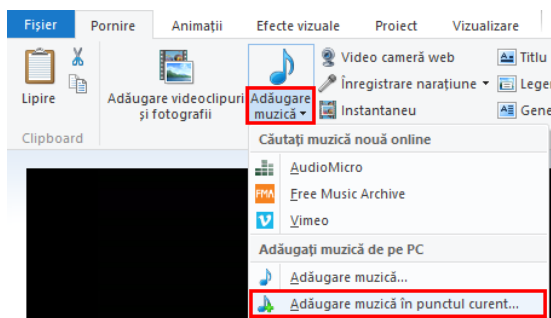


Implicit, când adăugați un clip audio, acesta va fi plasat la începutul cronologiei.



a) *Cum muți sunetele în cronologie*

Dacă doriți să adăugați o melodie în altă parte în cronologie, dați clic pe textul *Adăugare muzică* de sub pictogramă. Acum selectați opțiunea *Adăugare muzică în punctul curent*.



Clipul audio va fi inserat de la poziția curentă a cursorului de redare.

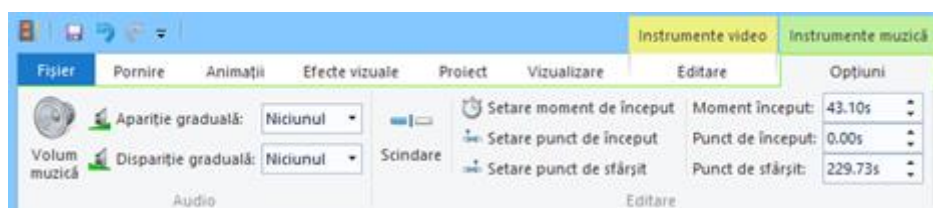


Alternativ, puteți să trageți de fișierul audio pentru a-l re poziționa în cronologie.



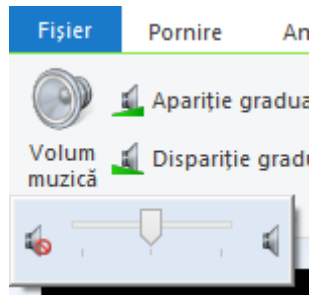
b) Cum editezi sunete în Windows Movie Maker

În fila *Opțiuni* de sub *Instrumente muzică*, puteți accesa câteva unelte de editare a clipurilor audio. Pentru ca fila *Instrumente muzică* să apară, trebuie să selectați un clip audio sau să poziționați cursorul de redare în cronologie peste un clip video ce are inserat un clip audio.

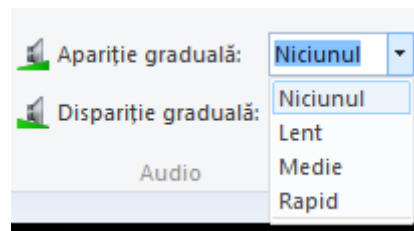


Opțiunile disponibile în această filă sunt următoarele:

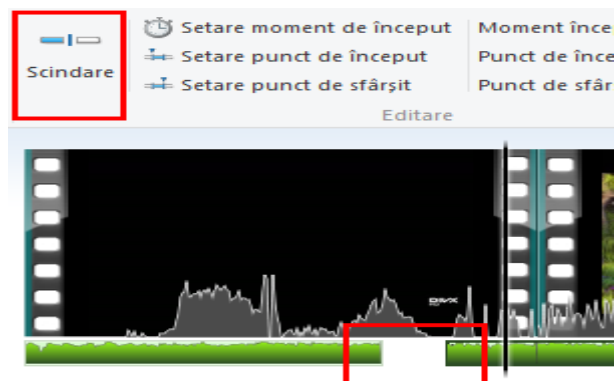
- **Volum muzică:** Ajustează volumul sunetului.



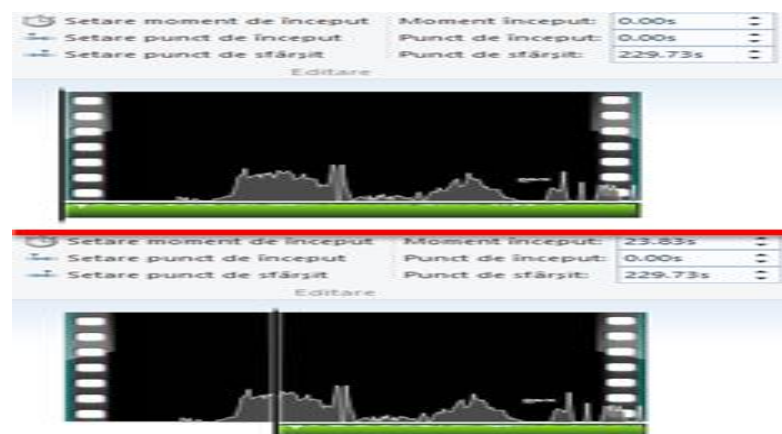
- **Apariție/Dispariție graduală:** Vă permite să aplicați un efect de apariție sau dispariție graduală la începutul sau la sfârșitul unui clip în trei viteze: lent, medie sau rapid.



- **Scindare:** Scindează clipul audio selectat în două.



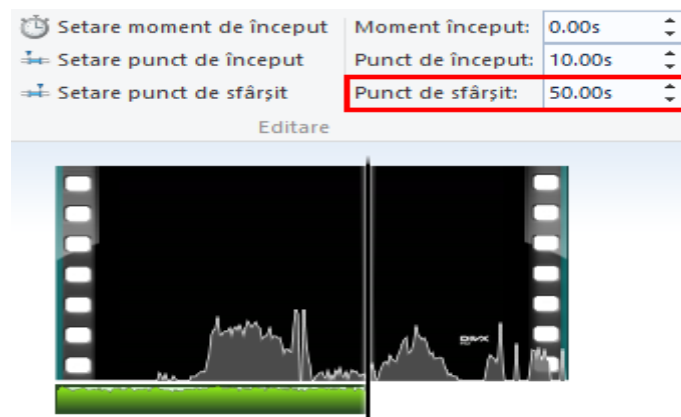
- **Setare moment de început:** Mută începutul clipului audio în poziția în care se află cursorul de redare în cronologie, sau la timpul introdus în caseta din dreapta. Această funcție nu modifică clipul audio.



- **Setare punct de început:** Acesta modifică punctul din care sunetul începe să fie redat. De exemplu, dacă doriți să săriți peste primele 30 de secunde ale melodiei, puteți schimba punctul de start. Puteți pune pauză în locul din care doriți ca melodia să înceapă și să introduceți punctul de start manual. Spre deosebire de *Setare moment de început*, acesta nu modifică poziția clipului audio. În exemplul din imaginea de mai jos, sunetul începe din secunda a 10-a, dar ocupă același timp în cronologie.



- **Setare punct de sfârșit:** Acesta stabilește punctul de sfârșit al clipului. Dacă ați inserat un efect de dispariție graduală, acesta este punctul în care clipul audio va dispărea.



Limitări

Din păcate, acestea sunt toate opțiunile de editare ale unei melodii în *Windows Movie Maker*. O primă limitare a acestui program este că nu puteți suprapune două clipuri audio.

De asemenea, *Windows Movie Maker* nu dispune de o opțiune prin care să se poată înregistra vocea unui narator. Va trebui să înregistrați ceea ce aveți de spus cu ajutorul altui program și apoi să importați în proiect ceea ce ați înregistrat, la fel ca orice alt clip audio. Totuși, având această limitare în legătură cu suprapunerea mai multor fișiere audio nu veți putea insera direct narațiunea alături o melodie. Există însă o metodă prin care puteți să ocoliți această limitare.

După ce ați terminat de editat muzica, salvați totul ca fișier video, iar apoi creați un nou proiect folosind filmul pe care tocmai l-ați salvat, iar apoi adăugați clipul audio ce conține narațiunea.

O altă limitare este că nu se poate aplica efectul apariție sau dispariție graduală la un moment dat în cronologie. Dacă doriți o pauză pentru se face narațiunea mai bine auzită va trebui să scindați muzica și să aplicați efectul pe aceste porțiuni de melodii.