

INSTITUTO FEDERAL
TRIÂNGULO MINEIRO
Campus Uberlândia Centro

GPETEC

Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologia e Ciências

Linha de pesquisa: Desenvolvimento de aplicativos
tecnológicos e softwares educacionais

Windows Movie Maker Portable

Gabriel Rodrigues S. Alves
Prof. Walteno Martins Parreira Jr

2018

2018, IFTM Campus Uberlândia Centro

GPETEC - Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologia e Ciências

Linha de pesquisa: Desenvolvimento de aplicativos tecnológicos e softwares educacionais

Projetos Participantes

Projeto de Pesquisa: Atividades Pedagógicas usando softwares multimídia (2017)

Projeto de Pesquisa: Atividades Pedagógicas com a utilização de software multimídia (2017-2018)

Autores

Daniel T. S. de Medeiros - Monitor na disciplina Multimídia

Gabriel Rodrigues Severino Alves – Bolsista/Voluntário nos projetos, Monitor na disciplina Multimídia

Klaria Andrade Martins - Monitora na disciplina Multimídia

Tiago Oliveira Spironello – Bolsista nos projetos

Walteno Martins Parreira Júnior - Professor da LCo e Coordenador dos Projetos de Pesquisa

Revisão

De responsabilidade dos autores.

Capa

??

Windows Movie Maker Portable

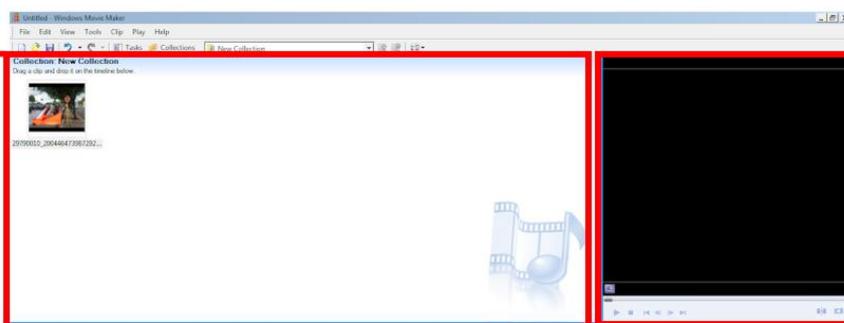
Edição portátil do programa Windows Movie Maker. Introduzido na edição ME do sistema operacional Windows e substituído, em 2017 pelo Windows Story Remix. Possui funcionalidades e operações básicas voltadas ao público iniciante em edição de vídeos.

1 - Layout

O programa apresenta três áreas de trabalho principais: Collections (Coleções), Preview (Prévia) e Timeline (Linha do Tempo).

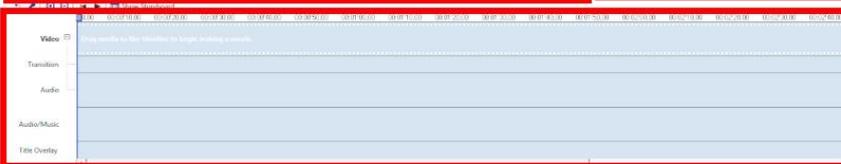
Collections

Área reservada para organizar as mídias importadas (imagens, áudio e vídeos)



Preview

Apresenta o resultado de sua timeline/storyboard antes do projeto ser salvo e exportado.

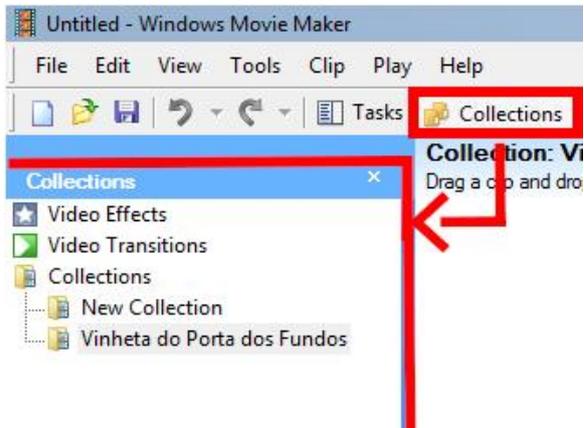


Timeline

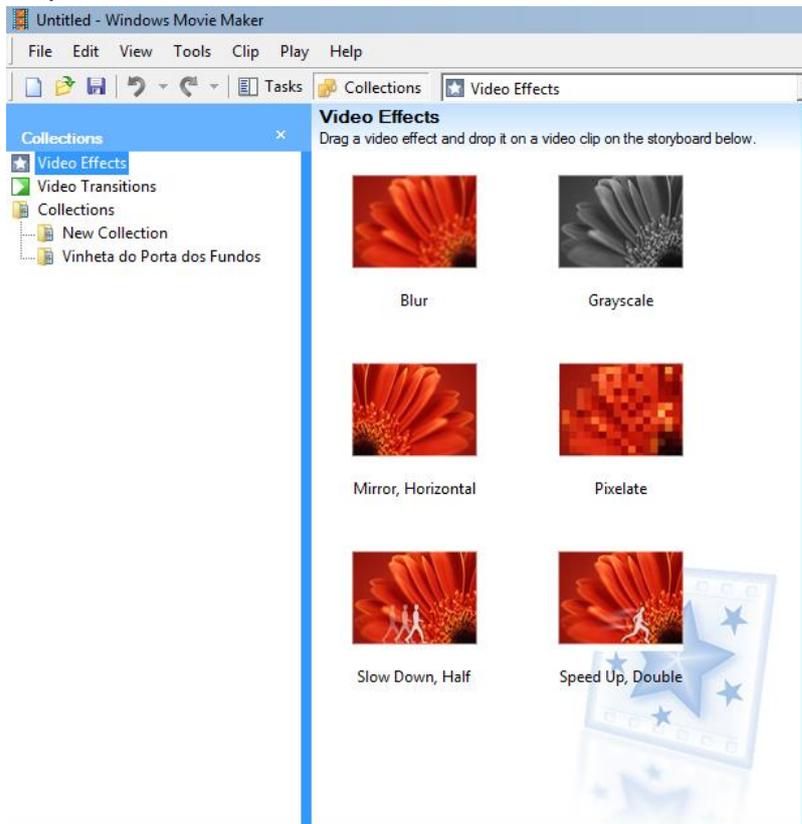
Área reservada para a edição do vídeo em si, é nesta área que serão aplicadas as mídias importadas. Nesta área podemos editar a duração de cada mídia e sua respectiva ordem de apresentação.

1.1 - Painel Collections

Usado para acessar outras coleções do projeto. As transições e os efeitos de vídeos também podem ser encontrados neste painel. Para acessar o painel coleções basta apertar no botão “Collections” localizado no menu superior. Ao fazer isso o painel vai surgir ao lado da área de acesso à coleção.

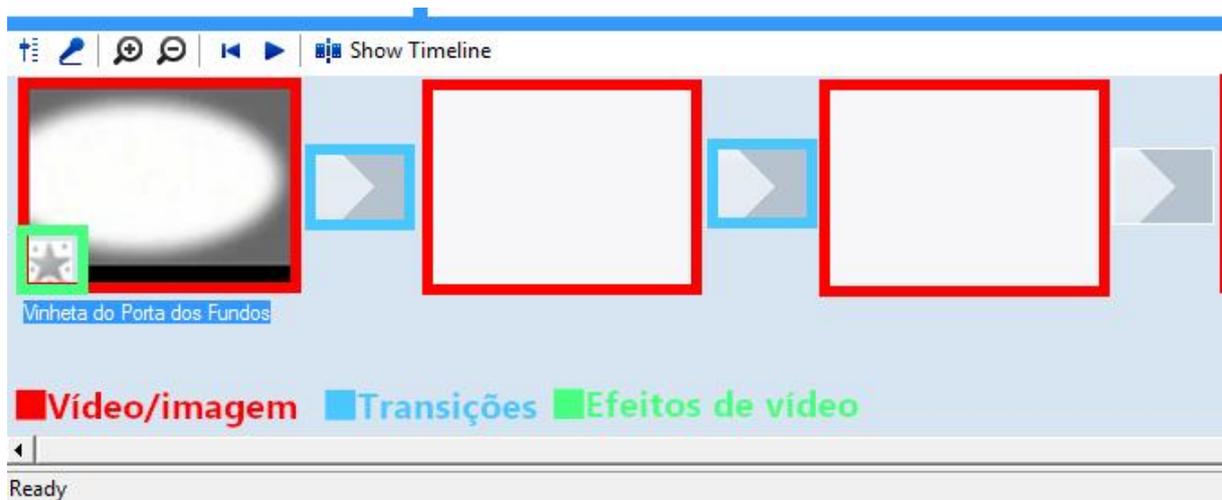


Ao clicar em uma aba do painel, será exibido o conteúdo correspondente (Por exemplo, se clicar na aba “Video Effects” serão exibidos os efeitos de vídeos disponíveis).



1.2 - Storyboard

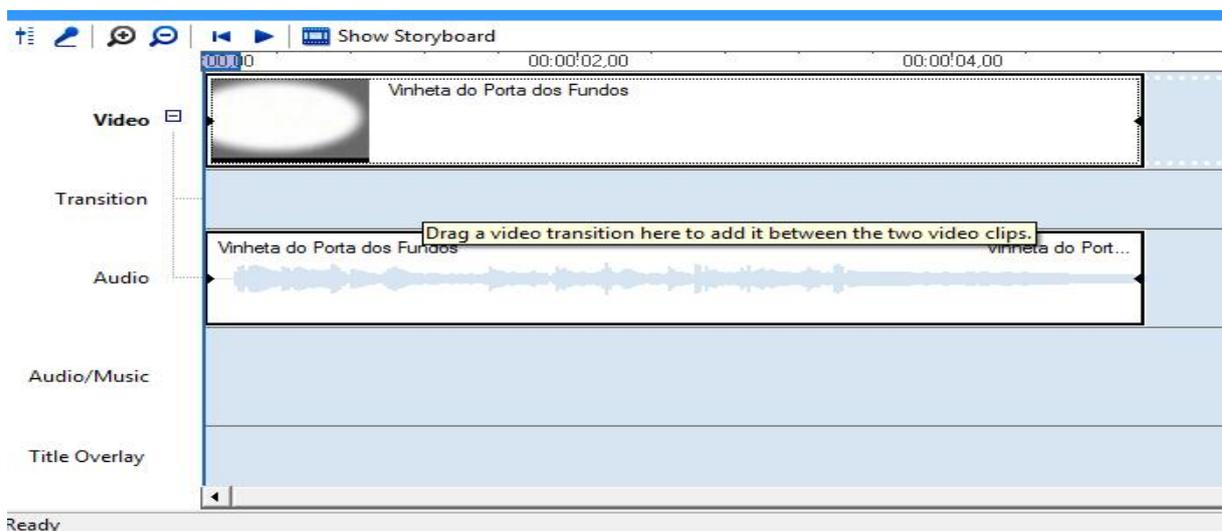
O software pode alternar entre dois modos para facilitar a criação do projeto: Timeline e Storyboard. Para alternar entre os dois modos basta apertar o botão “Show Timeline” ou “Show Storyboard”. O **modo Storyboard** permite a criação de um vídeo de maneira simples, apenas arraste a mídia desejada nos espaços indicados.



1.3 - Timeline

O **modo Timeline**, por sua vez permite criar um vídeo de forma semelhante ao Storyboard. Porém aqui podemos alterar a duração de cada mídia como também adicionar áudios ao vídeo. Os vídeos e imagens importados serão aplicados na barra “Video”, onde também serão aplicadas as transições. O áudio do vídeo importado está presente na barra “Audio” que está ligada a barra “Video”.

Os áudios serão aplicados na barra “Audio / Music” e os títulos ficam na barra “Title Overlay”. Além disso, a Timeline possui um cursor e uma barra de tempo onde pode-se visualizar o tempo do seu projeto.



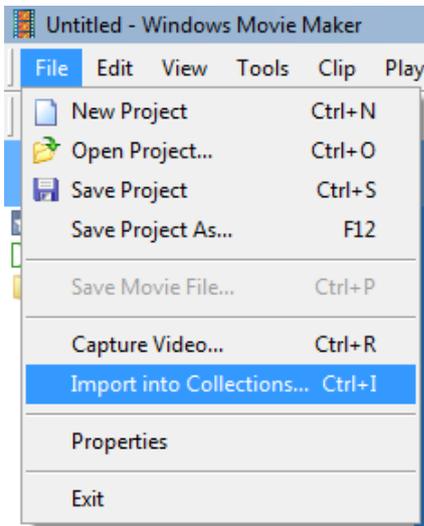
1.4 - Preview

O Painel “Preview” apresenta uma prévia do projeto. Este painel também possui diversos botões para manipular a visualização. O botão “Play/Pause” (reproduz a prévia), o botão “Back” (vai para o início) e o botão “Forward” (vai para o fim), o botão “Previous Frame” (volta um frame) e o botão “Next Frame” (avança um frame), o botão “Full Screen” (coloca a prévia no modo tela cheia), o botão “Take Picture” (“tira uma foto” do frame atual) e o botão “Split” (divide o clipe em duas partes). Além disso temos também um cursor que avança conforme a mídia, e também um indicador de tempo.



2 - Criando um projeto

Para começar um projeto basta arrastar qualquer arquivo (de vídeo ou imagem) para o quadro da esquerda (área “Collections”) ou no menu “File” -> “Import into Collections”

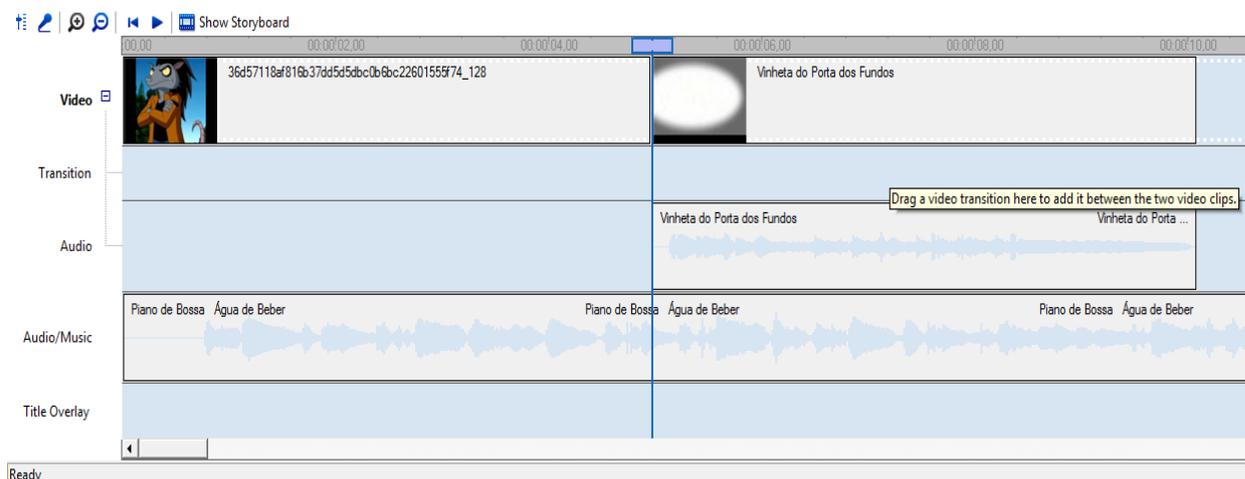


Para exemplificar, vou importar um arquivo de vídeo, uma imagem e uma música

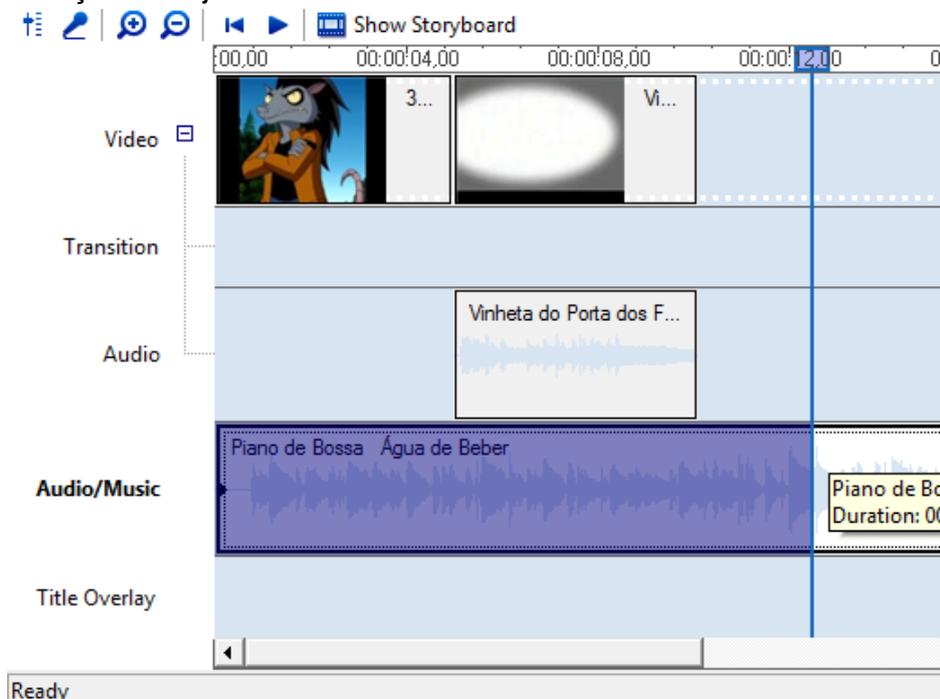


2.2 - Manipulando as mídias na Timeline

Agora, para aplicarmos nossas mídias ao projeto basta arrastar cada uma para a Timeline.



Para alterarmos a duração de cada clipe devemos selecionar a mídia desejada (no caso vou editar a duração da música de fundo). Ao colocar o cursor sobre a borda do clipe um ícone deve aparecer, agora basta arrastar a borda do clipe até a duração desejada.

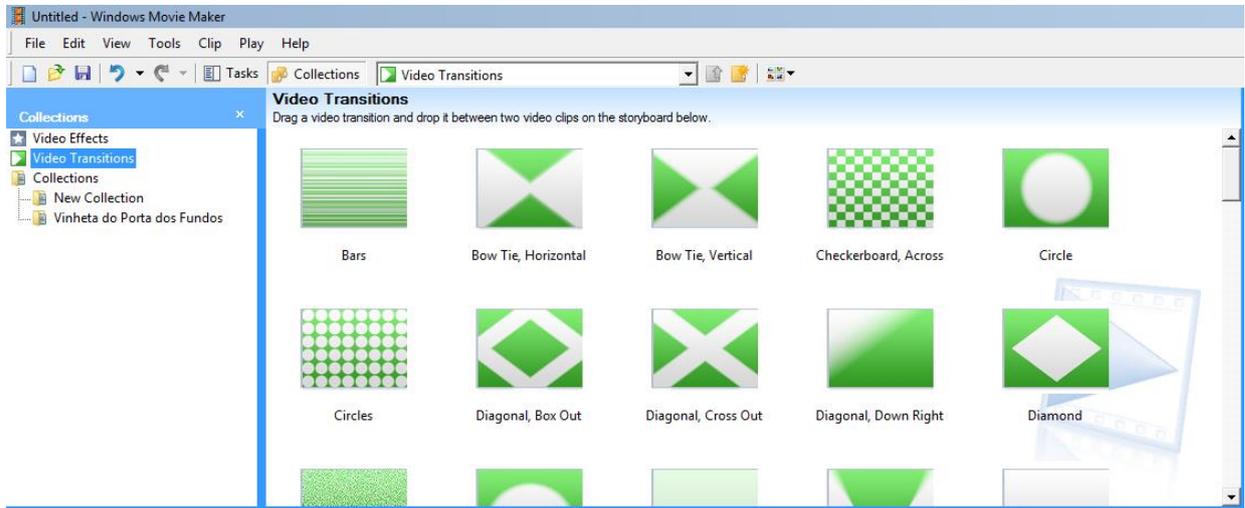


Obs.: Para alterar o zoom da timeline segure a tecla **CTRL** e gire o **Scroll** do mouse. Ou use os botões em forma de lupa.

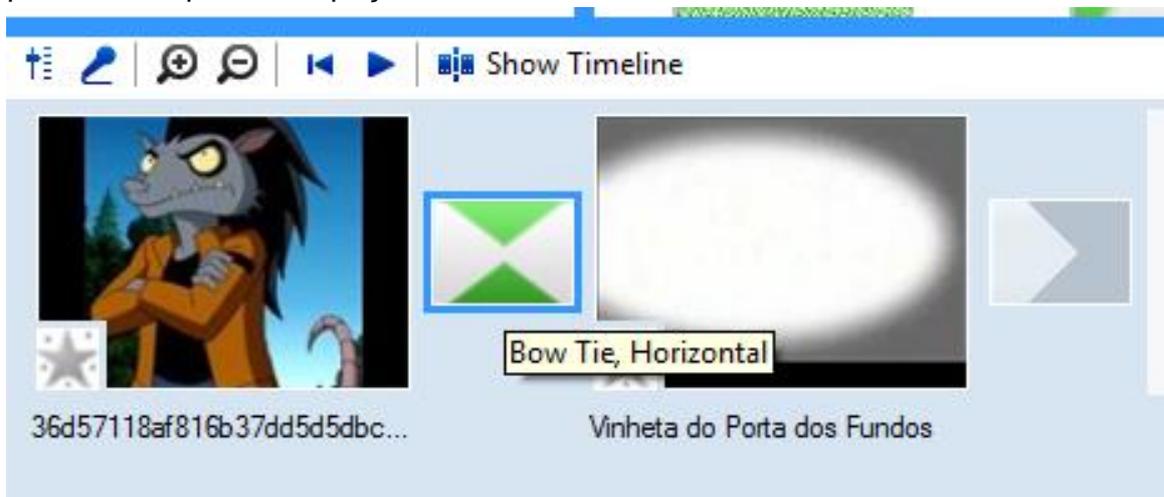
Para **DELETAR** um clipe ou transição/efeito, tanto na timeline quanto no storyboard basta clicar com o botão direito sobre o clipe e ir em "Delete".

2.3 - Adicionando Transições no Storyboard

Para selecionar a transição desejada abra o painel “Collections” clicando no botão “Collections” do Menu. Em seguida clique na aba “Video Transitions” e selecione a que mais te agrada.

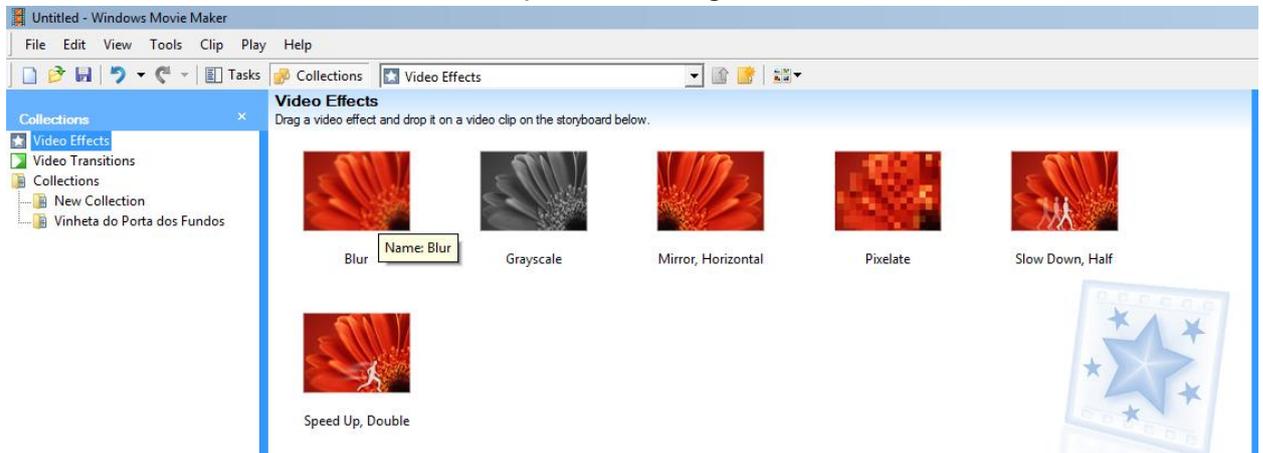


Depois, alterne do modo “Timeline” para o modo “Storyboard” e arraste a transição para seu respectivo espaço.

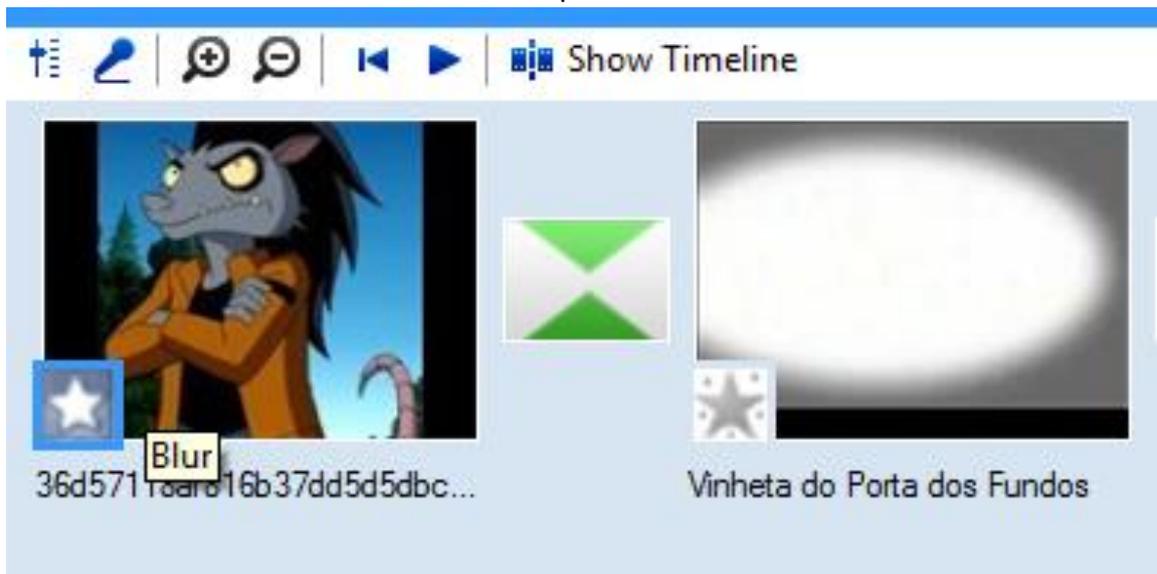


2.4 - Adicionando efeitos de vídeo no Storyboard

De modo semelhante, para aplicar efeitos à imagem ou vídeo abra o painel “Collections” clicando no botão “Collections” do Menu. Em seguida clique na aba “Video Effects” e selecione o efeito que mais te agrada.

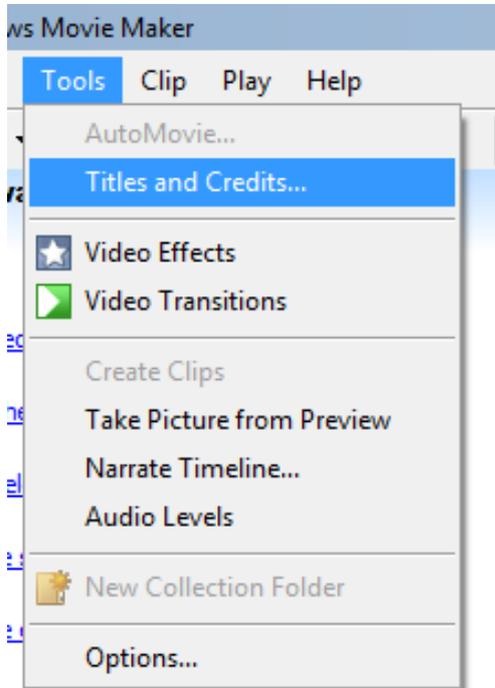


Depois de selecionado o efeito, basta arrastá-lo sob a imagem ou vídeo desejado, assim o efeito será automaticamente aplicado.

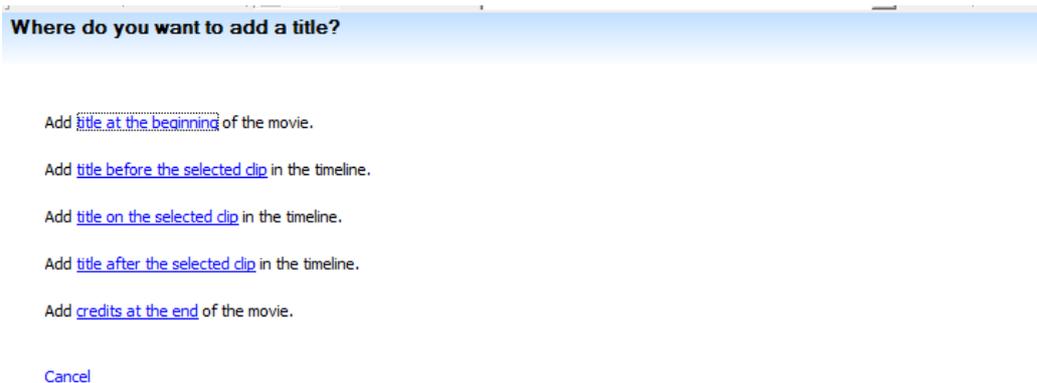


2.5 - Criando um título

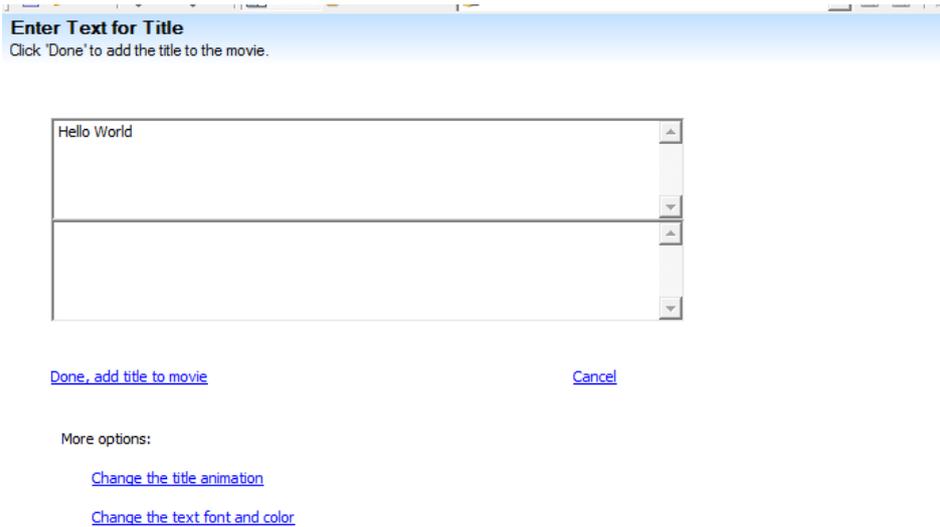
Clique no botão “Tools” no Menu. Em seguida clique em “Titles and Credits”.



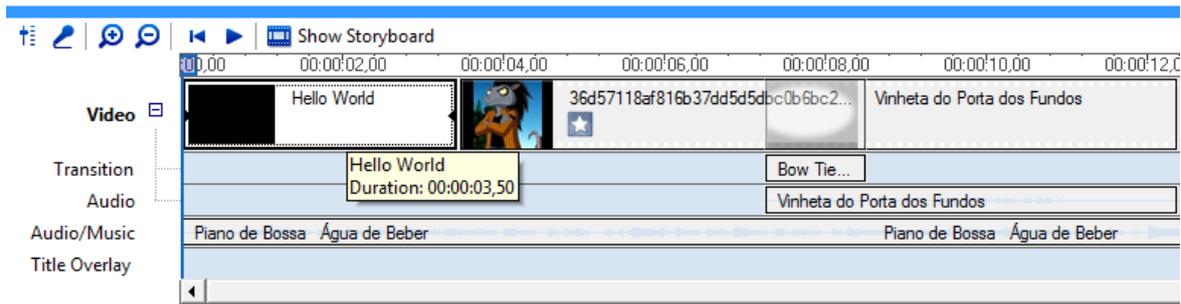
Um novo painel irá surgir perguntando “aonde você deseja aplicar um título. Existem diversas opções: **“Add title at the beginning of the movie”** adiciona um título ao início do projeto. **“Add title before the selected clip”** adiciona um título antes do clipe selecionado. **“Add title on the selected clip”** adiciona um título durante o clipe selecionado. **“Add title after the selected clip”** adiciona um título após o clipe selecionado. **“Add credits at the end”** adiciona créditos ao fim do vídeo.



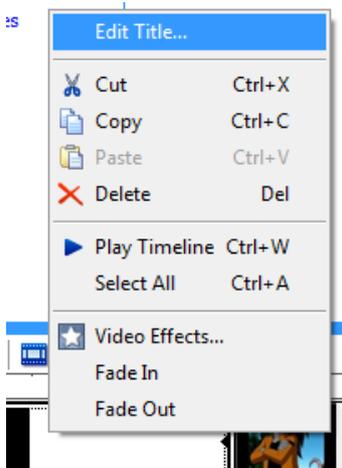
Ao selecionar qualquer uma das opções, um novo painel aparecerá. Existem dois espaços para a escrita do texto.



Existem outras opções: **“Change the title animation”** permite escolher outras animações para o título. **“Change the text font and color”** permite escolher a fonte e a cor do título. Clicar em **“Done, add the title to movie”** vai adicionar o título à timeline.

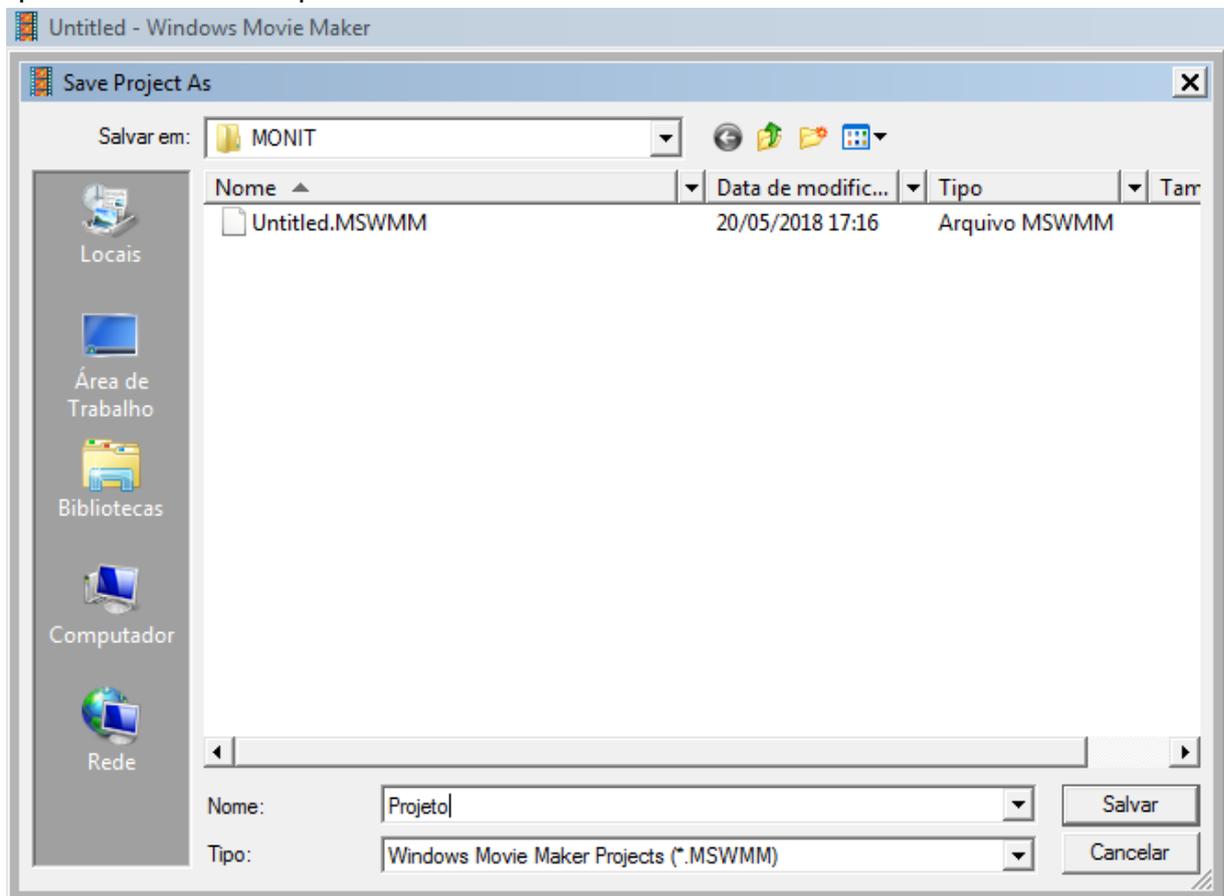


Para **editar o título**, clique com o botão direito e vá na primeira opção **“Edit Title...”**, assim o painel de edição irá surgir novamente.



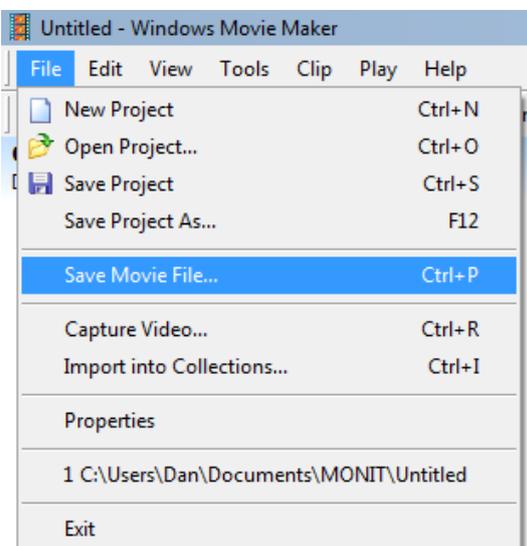
3 - Salvando o projeto

Para salvar o projeto clique no botão **“File”** no Menu. Em seguida vá até a opção **“Save Project”** e selecione o local desejado para guardar o arquivo. Lembrando que o formato salvo pelo Windows Movie Maker Portable é **.MSWMM**.

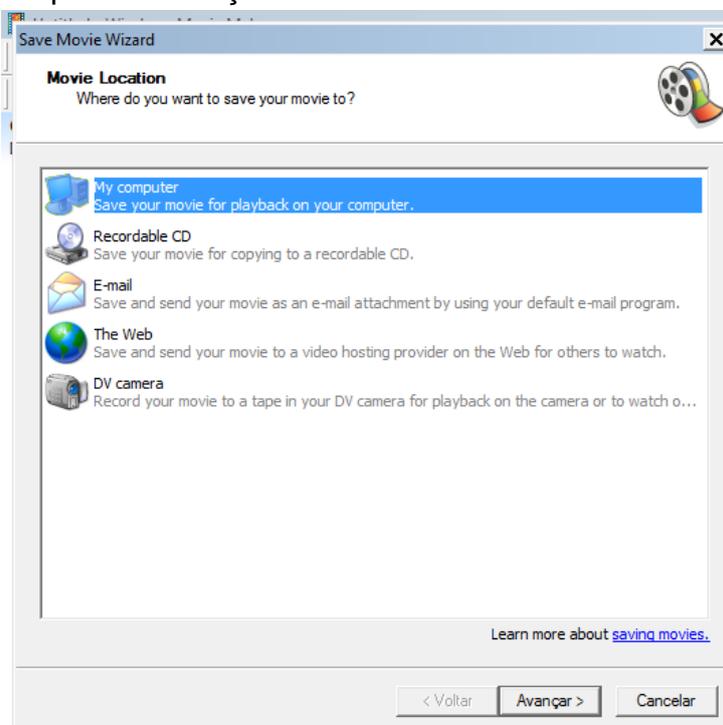


4 - Exportando o projeto em vídeo

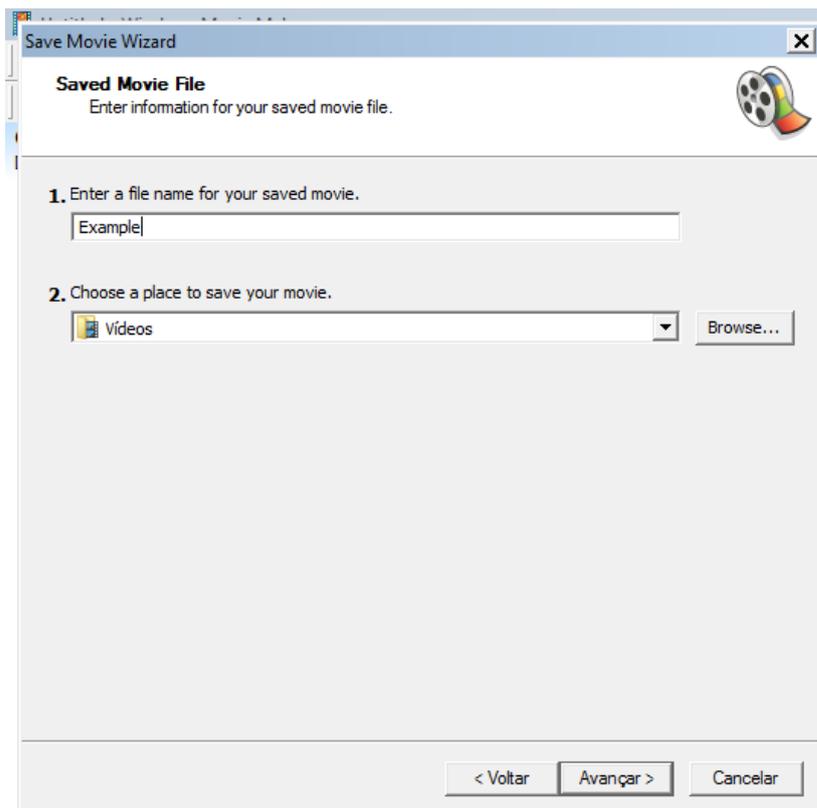
O processo de exportar o vídeo se trata de renderizar o projeto. Para tal, clique novamente no botão **“File”** no Menu. Em seguida clique em **“Save Movie File”**.



Um novo painel surgirá com diversas opções de locais para a exportação do vídeo. Para renderizar o projeto em seu disco rígido selecione a opção **“My Computer”**. Clique em avançar.



Nesta etapa você deve escolher o título do seu vídeo e a pasta no qual a renderização será salva.



Agora um novo painel irá surgir com opções de compressão, a opção padrão é **“Best quality for playback on my computer”**, para mais opções clique em **“Show more choices”**. Clique em avançar e depois em Finalizar.

