

# ● Een filmpje maken ●

Piet Baaijens

## Werken met Windows Live Moviemaker 2011

*Je hebt vast en zeker een digitale camera waarmee je ook video kunt opnemen. En misschien heb je al een paar filmpjes gemaakt, maar is er verder niet veel mee gedaan.*

Onbewerkte clips, direct uit de camera, zijn voor de maker natuurlijk leuk om te zien. Maar deze zijn nog niet klaar voor vertoning aan andere mensen, want er zullen delen bij zitten die mislukt zijn en sommige scènes duren veel te lang. Daar zal je nog wat aan moeten doen.

Dat kan met Live Moviemaker, dat draait onder Windows 7 en Vista. Je kunt videobestanden bewerken uit een fotocamera, videocamera of mobiele telefoon. Je wilt misschien ook foto's en muziek gebruiken in je film? Hoewel het programma eenvoudig is, heeft het mogelijkheden die je in eerste instantie over het hoofd ziet, vandaar dit artikel.

De naam 'Live Moviemaker' is nogal lang, meestal zal ik het LMM noemen. Verder gebruik ik het woord 'clip' voor een stukje video zoals dat uit de camera komt of voor een gedeelte daarvan. 'Film' staat voor wat je gaat maken, het eindproduct.

Nog een opmerking: in het artikel gaat het vooral over het verwerken van clips. Voor het werken met foto's verwijst ik naar Link 4.

Ik hoor graag of dit artikel je geïnspireerd heeft. Reacties en vragen stuur je aan: [ps.baaijens@xs4all.nl](mailto:ps.baaijens@xs4all.nl).

### Waarom Live Movie Maker?

Ik heb het geïnstalleerd om te kijken hoe het werkt, bijvoorbeeld in vergelijking met Premiere Elements. Dit programma heb ik ook in mijn bezit. Op de vergelijking zal ik kort ingaan. Positief is dat je LMM snel onder knie hebt. De weg van video en muziek binnenhalen tot en met het publiceren van het resultaat op YouTube is niet moeilijk. Ik heb een paar clips uit een compactcamera gebruikt en in enkele avonden stond het filmpje op die site. Bovendien is het onder Windows 7 het enige gratis programma voor het bewerken van clips. Programma's als Premiere Elements kosten ongeveer 80 euro. En het leren werken met Premiere Elements vraagt veel meer inspanning. De keerzijde is dat LMM nogal wat beper-

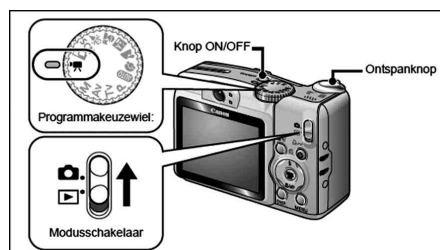
kingen heeft. Er is bijvoorbeeld geen tijdlijn, je werkt alleen maar op het toetsenbord.

Het bewerken van clips en het publiceren van een film gaat aan de hand van deze stappen:

1. Clips opnemen met je camera
2. LMM installeren en opstarten
3. Het werkvlak ontdekken
4. Clips bewerken en samenvoegen
5. Verschillen tussen project en film
6. Werken met het project
7. De film opslaan
8. Online publiceren

### Stap 1 - Clips opnemen met je camera

Bijna iedere camera van de laatste drie jaar neemt clips op. Kijk eens in de handleiding naar de mogelijkheden van jouw camera.



Afb. 1 De stand 'Filmen' bij de Canon A720

Je importeert foto's en clips van allerlei soorten camera's op je computer. Meestal kopieer je de bestanden op de geheugenkaart naar de computer. Je gebruikt daarvoor vaak de software die door de fabrikant bij de camera geleverd wordt.

LMM kan dit ook doen in samenwerking Windows Live Photo Gallery, zie Link 1. De foto's of de clips worden dan weergegeven in de Live Photo Gallery, daarna gebruik je deze in het programma. Hieronder volgt een lijst van apparaten waarvan je de bestanden kunt gebruiken:

- een digitale camera
- een videocamera waarmee wordt opgenomen op een interne harde schijf of een geheugenkaart
- een videocamera, een DV- of HDV-camera die werkt met videotape
- een mobiele telefoon.

Als ik een filmpje ga maken, zet ik alle bestanden in een nieuw werkmap. Dat

zijn kopieën van bestanden van clips, foto's en muziek. De originele bestanden laat ik intact. Die werkmap heet bijvoorbeeld 'Mijn vakantie\_datum'.

LMM herkent videobestanden in formaten zoals wmv, mpeg, mp4 en mov. Met Link 2 kom je bij een lijst van alle typen die het ondersteunt. Kijk wat dat betreft ook eens in de handleiding van je camera en ga na welke formaten deze gebruikt. En verder is er de 'trial and error' methode: probeer een bestand in LMM binnen te halen en kijk of het werkt.

### Stap 2 - LMM installeren en opstarten

Wat is Live Moviemaker? Het programma Moviemaker werd vroeger meegeleverd met Windows besturingsystemen. In Windows 7 is het echter afwezig. Daar installeer je nu Windows Live Moviemaker. Het is een onderdeel van Windows Live Essentials 2011. Dit bevat verder zo'n tien programma's als Live Photo Gallery, Live Mail en Live Mesh. Deze programma's zijn alleen geschikt voor Windows 7 of Vista en draaien niet onder XP!



Afb. 2 Windows Live Essentials 2011

### De installatie van LMM

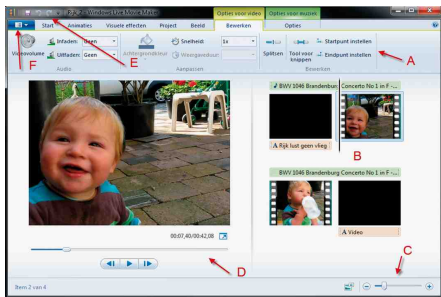
Via Link 3 haal je Windows Live Essentials 2011 op. Sla het bestand op je computer op en start de installatie. Dit installatiebestand kan alle Windows Live Essentials programma's op je computer zetten. Maar let op, bij de installatie van de onderdelen zijn er twee mogelijkheden.

Sommigen zullen geïnteresseerd zijn in al het leuke wat Live biedt. Anderen, waaronder ik, willen er het liefst zo min

mogelijk van hebben. In dat geval is het belangrijk om aan te geven welke onderdelen van Windows Live je wilt installeren op je computer. Vink dan alleen de groep Photo Gallery en Moviemaker aan. Klik vervolgens op Installeren. Open daarna deze onderdelen via *Start menu > Alle programma's*.

### Stap 3- Het werkvlak ontdekken

Afbeelding 3 laat het werkvlak zien. Als voorbeeld staat er een filmpje dat bestaat uit twee clips, een stukje muziek, een titel en een aftiteling.



Afb. 3 Het werkvlak

In deze afbeelding zijn ook een aantal pijlen getekend om de elementen te laten zien waarmee je het programma bedient.

#### A. Het lint

Dit lint ziet je in veel Windows programma's. Hier staan de gereedschapsbalken.

#### B. Het storyboard

Op het storyboard komt het materiaal te staan waarmee je werkt. Bovendien doe je daar sommige bewerkingen. Zo zul je de clips op het storyboard moeten inkorten, want er is geen tijdslijn.

#### C. In- en uitzoomen

Met de linkerknop verander je de grootte van beelden op het storyboard. Rechts zit een schuifje; in de - stand zie je alleen de plaatjes van de geïmporteerde clips, in de + stand zie je veel beelden uit de clips.

#### D. De voorvertoning

Hier speel je de film in het programma af.

#### E. De knoppen linksboven

Het project opslaan en verder een bewerking ongedaan maken of herstellen.

F. Met de 'Moviemaker'-knop beheer je de projecten: een project maken, openen of opslaan. Verder stel je de opties in.

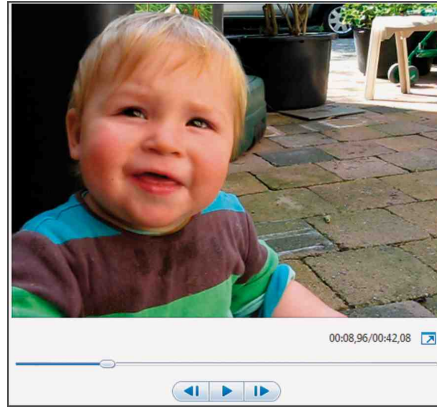
#### De voorvertoning

Onder de voorvertoning zie je het volgende:

- De verstreken tijd en de totale duur.
- Daarnaast een knop om de film op schermgrootte af te spelen (met de Esc-toets van het toetsenbord kom je terug in het programma).

- Eronder zit een indicator die aangeeft waar je in de film bent. Je verschuift die om naar een ander punt te gaan.

Tot slot: er zijn drie knoppen; met de middelste speel je de film af. Om hem frame voor frame te bekijken klik je op de linker- of de rechterknop.



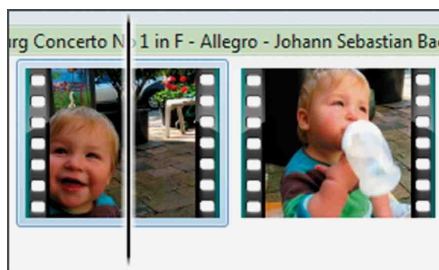
Afb. 4 Dit zie je in de voorvertoning

### Stap 4 - Clips bewerken en samenvoegen

#### Video bewerken

In stap 1 heb je de clips in een aparte map gezet. De muziek komt later aan de orde. De bestanden moeten nu nog gekoppeld worden aan LMM. Dat gaat via *Start > Video of foto toevoegen*. Een andere manier is het kopiëren van bestanden in de Windows Verkenner die je vervolgens in het storyboard plakt.

Je speelt de clips af zodra deze op het storyboard staan. Dat gaat in de volgorde zoals ze daar staan. Kijk eens rustig met de voorvertoning of de volgorde goed is en welke stukjes je zou willen verwijderen of verplaatsen. De verticale lijn geeft op het storyboard aan waar je in de film bent. Met de muis sleep je de lijn heen en weer.



Afb. 5 De verticale lijn op het storyboard geeft de positie in de clip aan

#### Het splitsen van een clip

Op het storyboard van afbeelding 3 staan twee clips. Soms wil je een clip spitsen, bijvoorbeeld om een deel op een andere plek te gebruiken. Dan klik je op die clip en sleep je de verticale lijn met de cursor naar het betreffende punt. Vervolgens klik je in de menubalk op Splitsen. Dat is de grove methode; met de pijltjestoetsen onder de voorvertoning bepaal je precies het punt van splitsing. Je ziet de film dan frame voor frame.

#### Het begin of eind verwijderen

Om het begin van een clip te verwijderen klik je op die clip en ga je met de pijltjestoetsen onder de voorvertoning naar het punt waar de clip moet beginnen. Klik dan op Startpunt instellen. Het begin van de clip is nu verwijderd. Om op het eind een stuk te verwijderen ga je weer naar het gewenste punt en klik op Eindpunt instellen.

#### Tool voor knippen

Dit is een handige manier om een clip in te korten. Klik op Tool voor knippen. Onder de voorvertoning zit de indicator die aangeeft waar je in de film bent. Deze verandert nu van vorm, er komen twee schuiven bij. Daarmee stel je het gewenste begin en eindpunt nauwkeurig in.

#### Overgangen en visuele effecten

LMM heeft allerlei effecten, zoals overgangen en visuele effecten. Zet een clip op het storyboard en ga met de cursor over een effect. Experimenteer daarmee, je ziet meteen het resultaat. De bewerking is zo weer ongedaan gemaakt.

De pan- en zoomeffecten werken alleen voor foto's en niet voor videoclips.

#### Titel, bijschrift en aftiteling

Geef je film een titel en ga daarvoor naar het tabblad Start. Daar vind je het rijtje: Titel, Bijschrift en Aftiteling. Klik op Titel en er verschijnt een nieuw zwart blad waar je de titel in typt. Op een zelfde manier geef je aan wie deze gemaakt heeft: de aftiteling. Het is ook mogelijk om een bijschrift onder een of meer beelden te zetten.

#### Muziek toevoegen

Nu deze (min of meer) klaar is ga je muziek toevoegen. Als muziek is een MP3 bestand heel geschikt. Kopieer de muziek eerst naar de projectmap. Klik vervolgens op het tabblad 'Start op Muziek toevoegen'. Of kopieer het gewenste muziekbestand en plak het in het storyboard. De balk met de muziek komt dan boven de clips te staan, zoals in afbeelding 5.

Voor verdere mogelijkheden om muziek te gebruiken verwijst ik naar Link 4.

### Stap 5 - Verschillen tussen project en film

Alle programma's voor filmbewerking kennen het project en de film. Een film wordt gemaakt van een project. Dat lijkt moeilijk, maar dat valt mee. In dit stukje noem ik de verschillen.

#### Wat is een project?

Net als bij andere videoprogramma's verandert LMM de bestanden bij het bewerken niet. Het legt een lijstje van de veranderingen aan en past dat op het eind toe als het de film gaat maken. Het bewaart dat lijstje in het projectbestand. Het project bevat de informatie over de volgorde en tijdsduur van

foto's, video's, tekst, muziek, overgangen, etc.

Het project wordt alleen geopend in LMM. Als het resultaat niet goed is, dan bewerk je het opnieuw. Bekijk de video-in-wording door op de knop Afspelen te klikken. Vervolgens gebruik je de knop om het op schermgrootte af te spelen. Je bekijkt het dus in LMM, maar niet in een mediaspeler!

De extensie van een projectbestand is altijd .wlmp.

### Wat is de film?

Misschien ging het niet van een leien dakje, maar nu is het zover: alle onderdelen zijn bewerkt. Je hebt de veranderingen opgeslagen in een projectbestand. Vervolgens laat je het programma de film monteren; in LMM heet dit 'Film Opstaan'. Daarna exporteert het programma het naar een werkend videobestand.

Het wordt opgeslagen in één bestand met de extensie .wmv, bijvoorbeeld Vakantie\_datum.wmv.

Voor ieder project maak je desgewenst een aantal films in andere instelling. Op de computer speel je deze af in een mediaspeler. Er zijn nog meer mogelijkheden: als een DVD of als een filmpje op YouTube. Kortom, iedereen kan deze in principe bekijken.

## Stap 6 - Werken met het project

Het programma vraagt waar je het project bestand wil opslaan. Het is verstandig om de projectbestanden op te slaan in de werkmap waarin je ook de foto's, de video's en de muziek bewaart. Geef iedere versie een andere naam, bijvoorbeeld:

*Mijnfilm1.wlmp, Mijnfilm2.wlmp, etc.*

Het is handig om dit regelmatig te doen als je met het bewerken bezig bent. Dan is het mogelijk om naar een eerdere versie terug te gaan. LMM slaat het project niet vanzelf op. Alleen als je het verlaat dan wordt je gevraagd de wijzigingen op te slaan.

### Wat gebeurt er als je bestanden verplaatst of een nieuwe naam geeft?

LMM kan deze bestanden niet meer terugvinden. Het programma geeft dan een fout omdat het bestand xxx ontbreekt. Je moet dan op je computer op zoek naar het bestand.

(Dit is reden dat ik alle bestanden in een werkmap zet. Bewaar deze goed!)

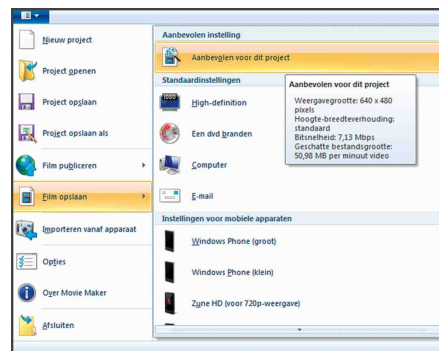
## Stap 7: De film opslaan

'Film Opstaan' is hetzelfde als het monteren en het exporteren van de film naar een werkend videobestand. Er zijn een aantal instellingen om dat te doen; zie afb. 6.

In het rijtje hieronder zie je hoe de kwaliteit en bestandsgrootte afneemt:

- High-definition (hoge kwaliteit, 1440x1080 pixels)
- Een DVD branden (goede kwaliteit, 720x480 pixels)
- De stand 'De computer' (matige kwaliteit, 640x480 pixels)
- Per e-mail (snel verzenden, 320x240 pixels)
- Bij 'Aanbevolen voor dit project' laat je het programma zelf kiezen.

Vanuit LMM brand je een DVD met Windows DVD Maker (of met een ander programma).

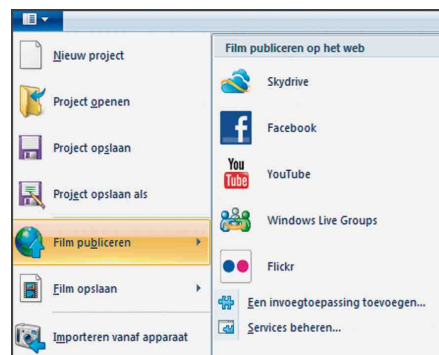


Afb. 6 De mogelijkheden om je film op te slaan

In de afbeelding zie je ook instellingen voor mobiele apparaten, een Windows telefoon of de Zune Player. Bij andere apparaten, zoals de iPhone of de BlackBerry, maak je aangepaste instellingen aan.

## Stap 8: Online publiceren

Het programma biedt tenslotte ook de mogelijkheid om je resultaat op het web te publiceren. Er zijn verschillende online diensten, waaronder Facebook, Windows Live Groups, Flickr en YouTube.

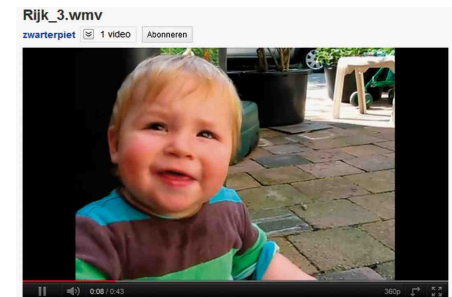


Afb. 7 Film publiceren

Kies bijvoorbeeld YouTube. Vervolgens stelt LMM je verschillende mogelijke resoluties voor. Daarna moet je aanmelden bij Windows Live. Ik heb geen account, dus dat werkt niet. Waarom dan moeilijk doen als gemakkelijk kan? Ga direct naar YouTube en meld je aan. Heb je daar nog geen account? YouTube is overgenomen door Google en een account bij Google (Gmail of Blogger) is voldoende.

Kies bijvoorbeeld de stand 'De computer' (640x480 pixels), sla het bestand op en stuur het dan naar YouTube. (Let erop dat het de extensie .wmv heeft).

Mijn vrouw heeft van ons kleinkind Rijk wat clips gemaakt met een eenvoudige camera, de Canon A720. Ik heb er met LMM een kort filmpje van gemaakt. Het is zo kort omdat er maar weinig materiaal voor deze scènes is. Het filmpje is op YouTube gezet, zie link 6.



Afb. 8 Het filmpje is op YouTube gezet

## Links voor Live Movie Maker

1. Hoe kan ik foto's en video's importeren van camera's en andere apparaten?  
Uit: Help en ondersteuning voor Windows Live Moviemaker  
<http://explore.live.com/windows-live-movie-maker-import-photos-videos-camera-faq?mkt=nl-NL>
2. Wat voor bestanden kan ik in Moviemaker gebruiken?  
Uit: Help en ondersteuning voor Windows Live Moviemaker  
<http://explore.live.com/windows-live-movie-maker-file-types-faq>
3. Windows Live Essentials downloaden 'Windows Live Moviemaker' is onderdeel van de groep programma's 'Windows Live Essentials 2011' die je gratis downloadt.  
<http://explore.live.com/windows-live-essentials>
4. Een digitaal verhaal aan de hand van foto's  
Deze cursus gaat over het maken van een filmpje aan de hand van foto's. Van de startpagina blader je door de cursus, maar het is ook mogelijk om op de startpagina via 'documenten' de hele cursus als PDF te krijgen.  
<http://ict.kathotielt.be/wlmm/index.html>
5. YouTube. Hier vind je artikelen over de manier waarop YouTube werkt (in het Nederlands, de taal is onderaan te wijzigen). Zoals:
  - videobestandsindelingen kan ik uploaden?
  - Account maken en beheren  
<http://www.google.com/support/youtube/bin/answer.py?answer=55744>
6. Ons filmpje op YouTube: 'Rijk lust geen vlieg'.  
<http://www.youtube.com/watch?v=F4Tjw-2lfuw>