

MANUAL DE  
CREACIÓN DE  
VIDEOS  
**OCULUS**

---

Creación de vídeos

## EDICIÓN DE VÍDEOS

### 1.- CREACIÓN DE VÍDEOS.

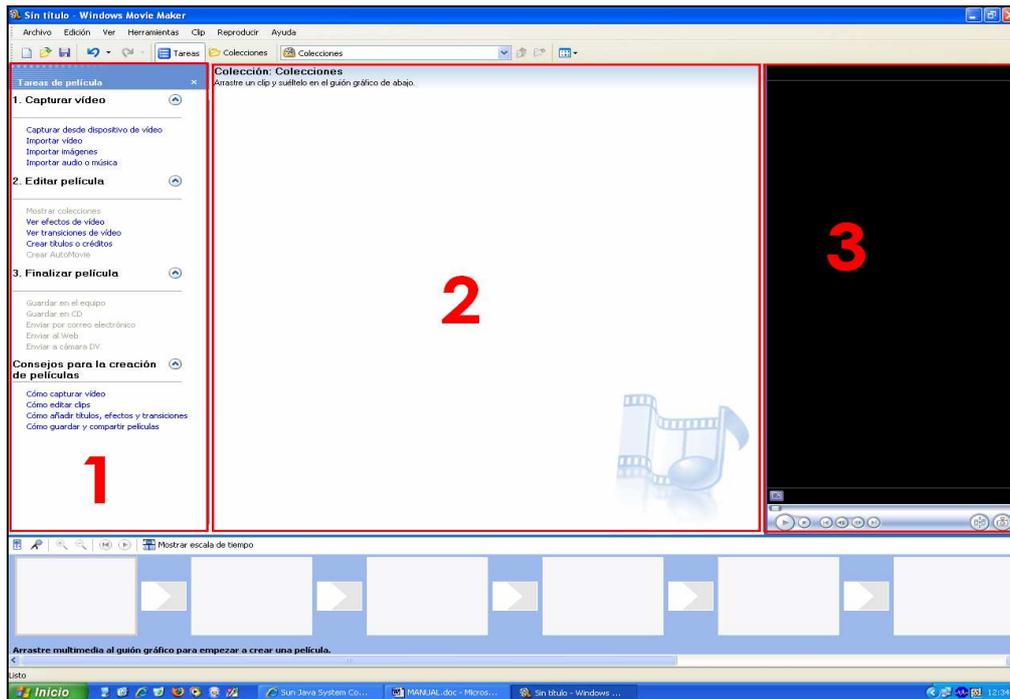
Para la creación de videos a partir de archivos en formato imagen (por ejemplo, el formato \*.jpg), lo primero es comprobar que las imágenes cuentan con la dimensión y resolución adecuadas<sup>1</sup> y, en este caso, ejecutamos el programa Windows Movie Maker, que es accesible a través de la siguiente ruta:

Inicio/Todos los programas/Windows Movie Maker

Una vez abierto el programa, aparece la pantalla representada en la Cuadro 1, en la que se diferencian tres partes: una donde aparecen *accesos directos* a las tareas principales del programa (región 1), otra que funciona como *escritorio* para colocar las imágenes que servirán de inputs para crear la película (región 2), y otra que incorpora un *visualizador* donde se puede ir probando el *resultado* que estemos creando como película (región 3).

---

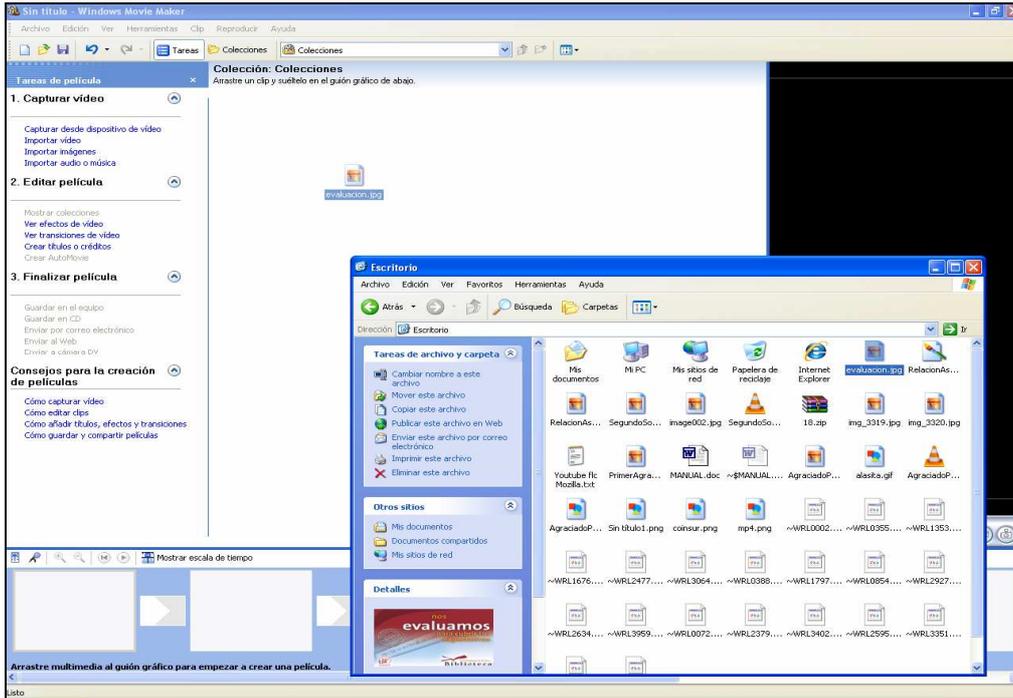
<sup>1</sup> En el caso de contar con imágenes de distinta dimensión a la relación de aspecto de la pantalla Oculus (relación de aspecto 16:9), es conveniente hacer tratamientos de homogeneización para mejorar la calidad de la presentación en pantalla. Sin embargo, este asunto es otro contenido a tratar.



Cuadro 1

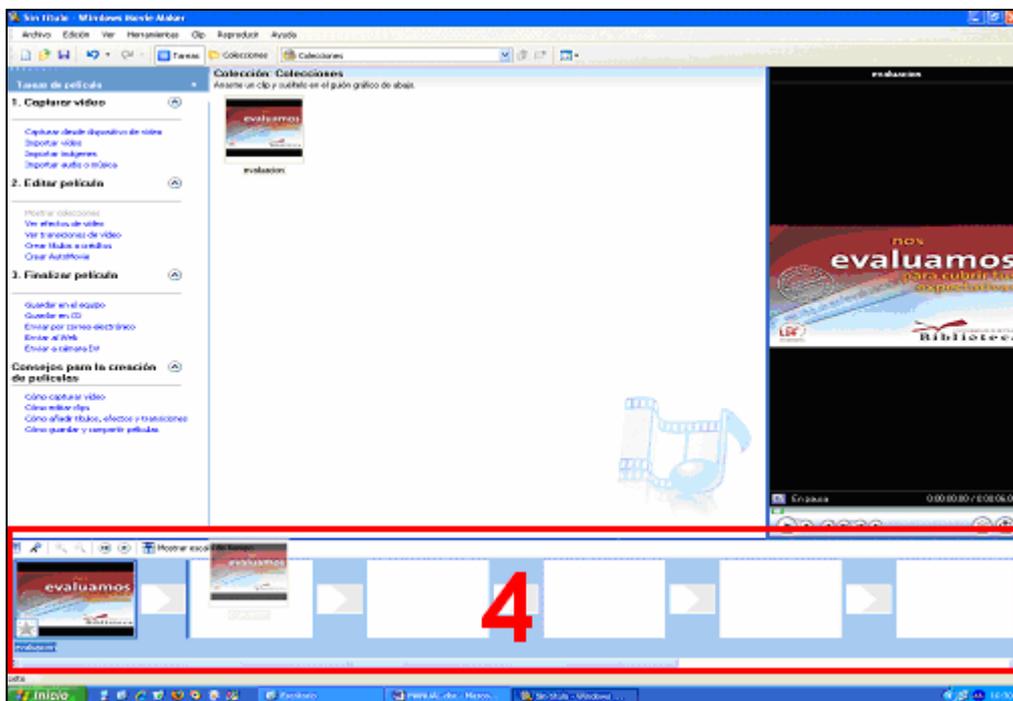
Imaginemos que deseamos una presentación que muestre un cartel de publicidad durante un tiempo determinado, por ejemplo, 30 segundos. Entonces, dado que contemos con el cartel en formato imagen, podemos lograr la presentación creando una película de vídeo con el Windows Movie Maker, mediante el siguiente procedimiento:

El primer paso para crear la película es arrastrar con el ratón la imagen desde su carpeta de ubicación a la región 2, tal como se puede observar en la figura siguiente:



Cuadro 2

Seguidamente, volvemos a arrastrar la imagen a los recuadros blancos de la región 4, que es la parte donde iremos componiendo el *guión gráfico* de la película:

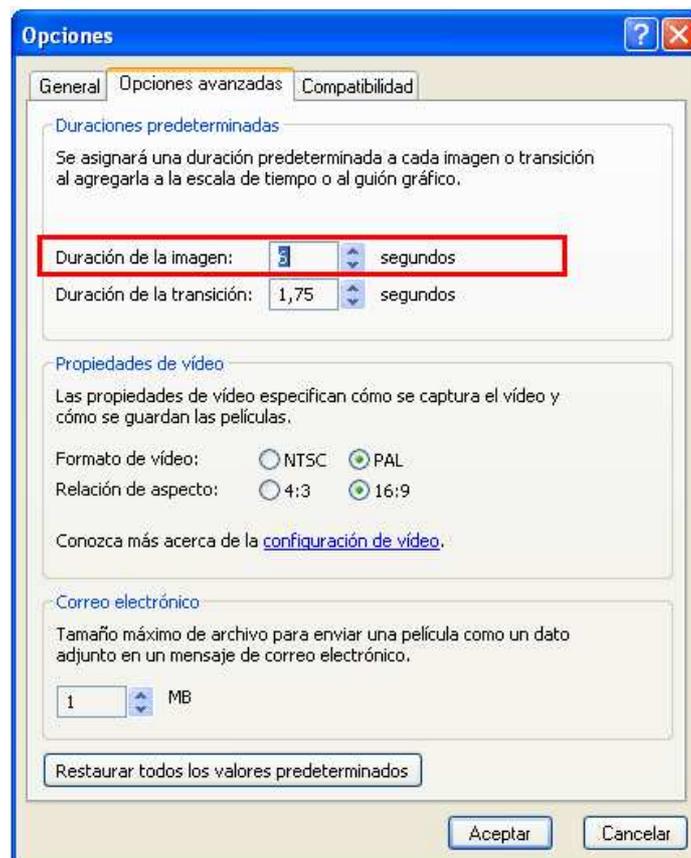


Cuadro 3

El guión gráfico de una película es la regla de ejecución que sirve para conformar su contenido. Se crea relleno los rectángulos blancos con la secuencia ordenada de imágenes que deseamos reproducir como vídeo.

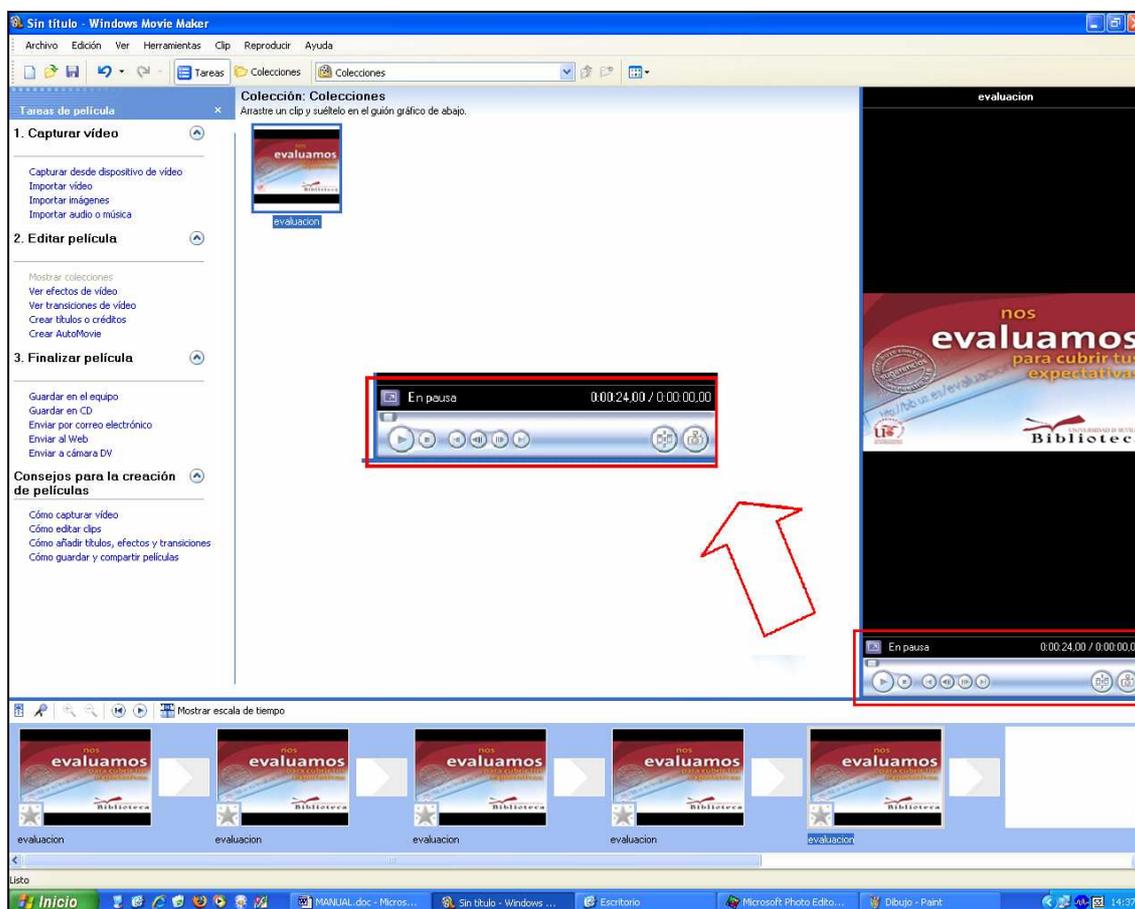
En nuestro caso, al tratarse de un cartel, sólo emplearemos una imagen, que tendremos que colocar en los rectángulos blancos tantas veces como sea la duración programada de nuestro vídeo. La repetición de imágenes depende de la configuración con que hayamos ajustado el Windows Movie Maker, a través de la ruta “Herramientas/Opciones/Opciones generales”.

En nuestro caso, si queremos rellenar 5 rectángulos blancos, tendremos que fijar una duración de 6 segundos por imagen, tal y como aparece en el cuadro de diálogo siguiente:



Cuadro 4

En el Cuadro 4 vemos como con cada rectángulo se crea un fragmento de película de 6 segundos. Así, la presentación del cartel durante 30 segundos cuenta con un guión de película como el mostrado en la figura siguiente:

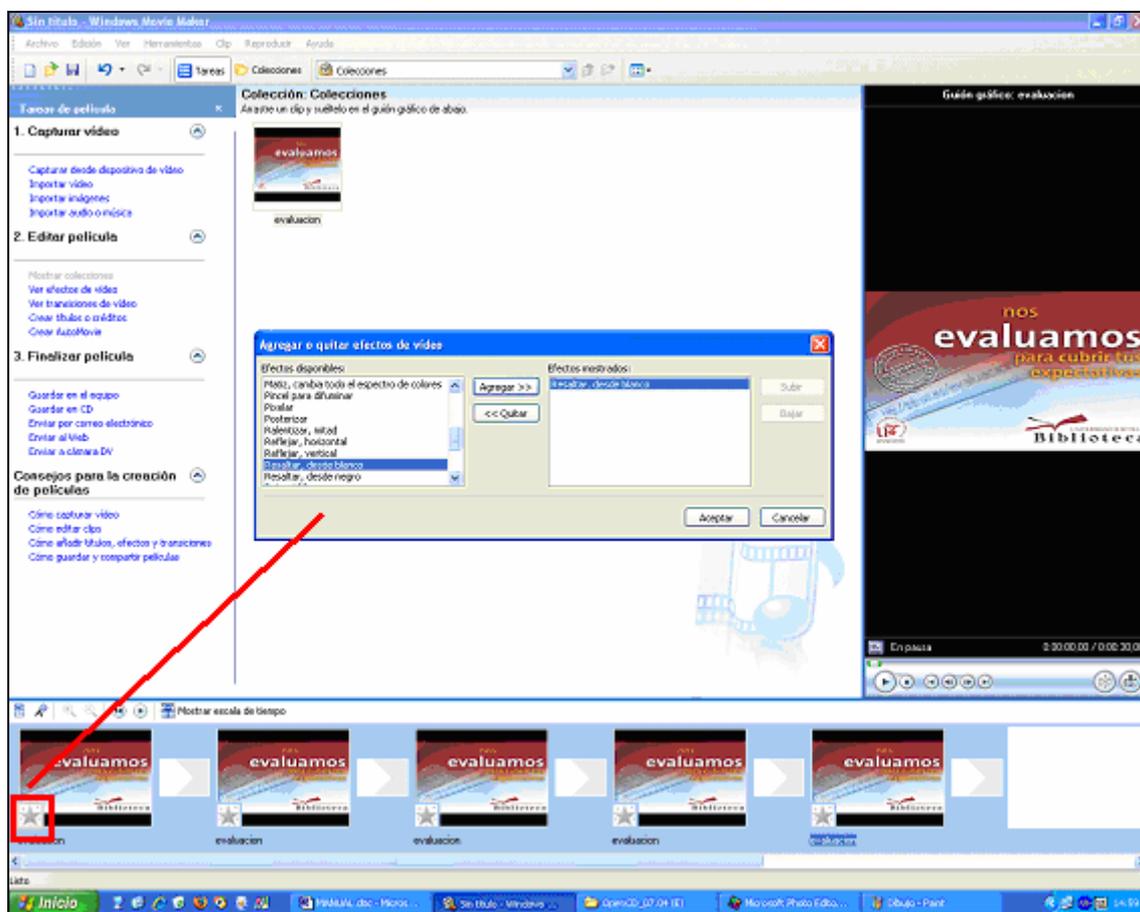


Cuadro 5

Si pulsamos el botón Play de la región 3 veremos como se reproduce el proyecto de la película, sin que haya ningún efecto durante toda la transición, ni al comienzo y al final de la película.

Para afinar la presentación, por ejemplo, podemos incorporar al comienzo de la película el efecto de “Resaltar, desde blanco” y, al final, el efecto de “Atenuar, a blanco”. Para el primer efecto, seleccionamos el primer rectángulo relleno con la imagen y, con el botón derecho del ratón, pinchamos en el icono con la forma estrella, para luego

elegir la opción “Efectos de video...”. A continuación, como muestra el Cuadro 6 siguiente, saldrá un cuadro de diálogo donde seleccionaremos en la lista de la izquierda “Resaltar, desde blanco”, pincharemos en “Agregar” y daremos a “Aceptar”.



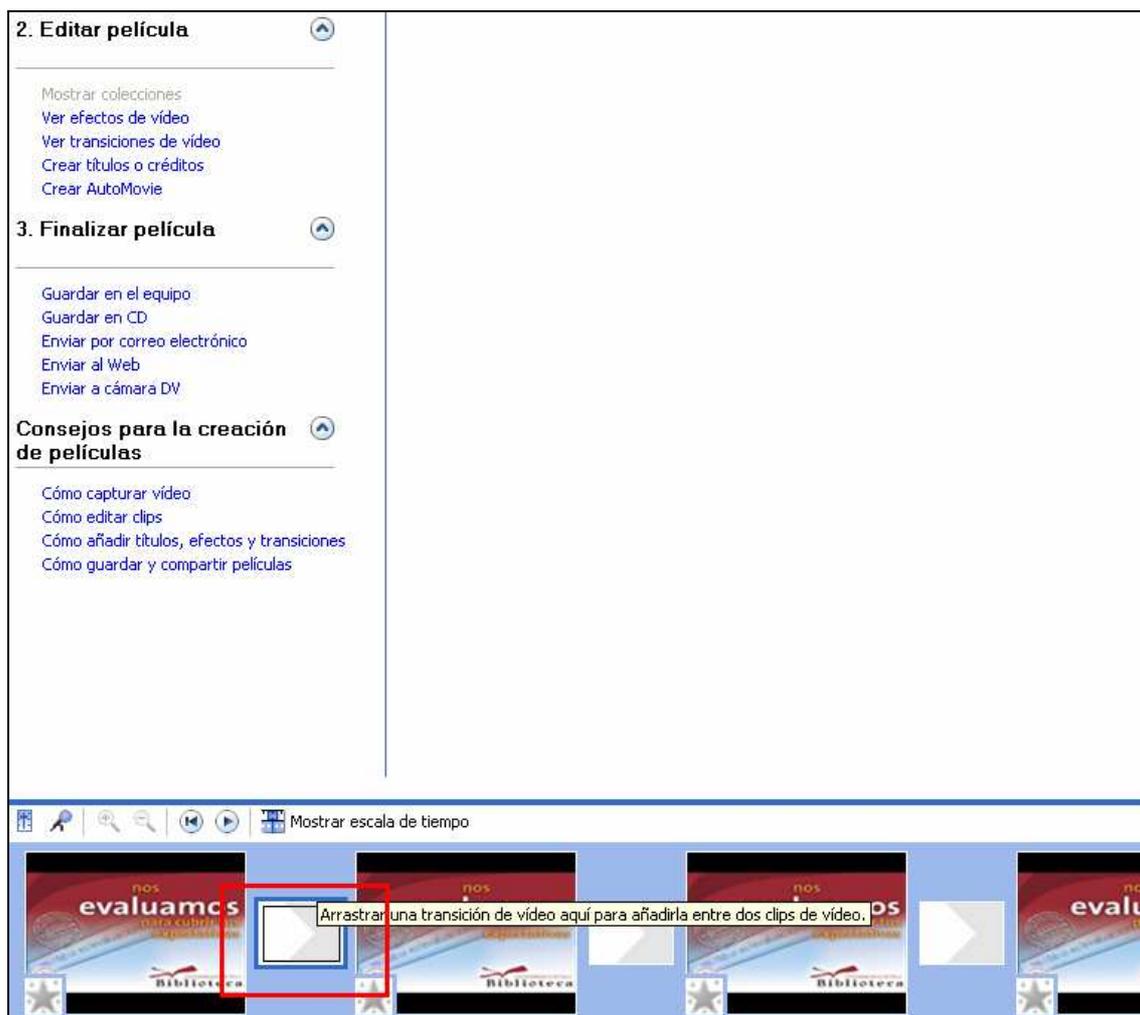
Cuadro 6

Del mismo modo, para que el final de la película sea la graduación a una pantalla en blanco, seleccionamos con el botón derecho el icono estrella del último rectángulo con imagen y en la opción “Efectos de video...” pinchamos en “Atenuar, a blanco” y “Agregar”. Dando a “Aceptar” habremos conseguido el efecto final pretendido.

Por otro lado, si hubiésemos deseado incorporar algún efecto entre las imágenes de componen el vídeo, tendríamos que haber empleado la opción “Transiciones de vídeo”, que cuenta con un acceso directo en la pantalla principal del Windows Media

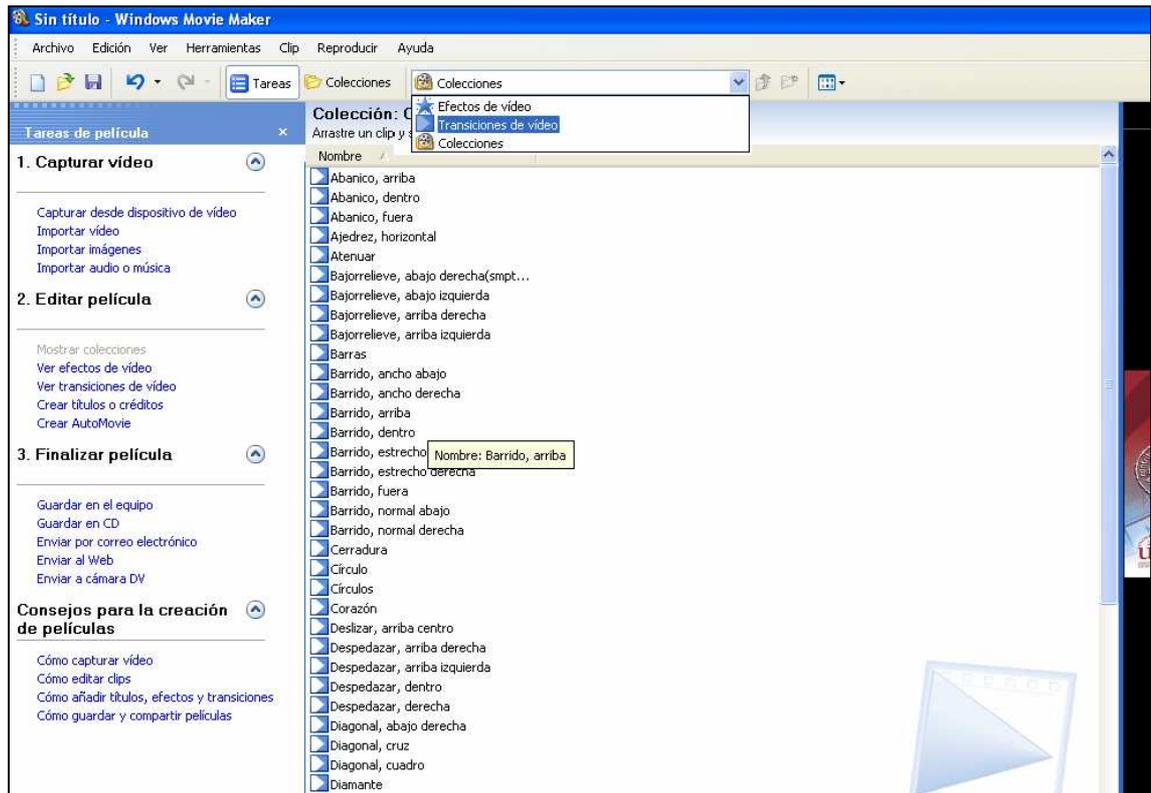
Maker. Las transiciones de vídeo que produce el Windows Movie Maker son de muchos tipos y se incorporan en el guión de película mediante el siguiente procedimiento:

1) Pinchamos con el ratón en el rectángulo intermedio de las dos imágenes donde queramos incorporar la transición:



Cuadro 7

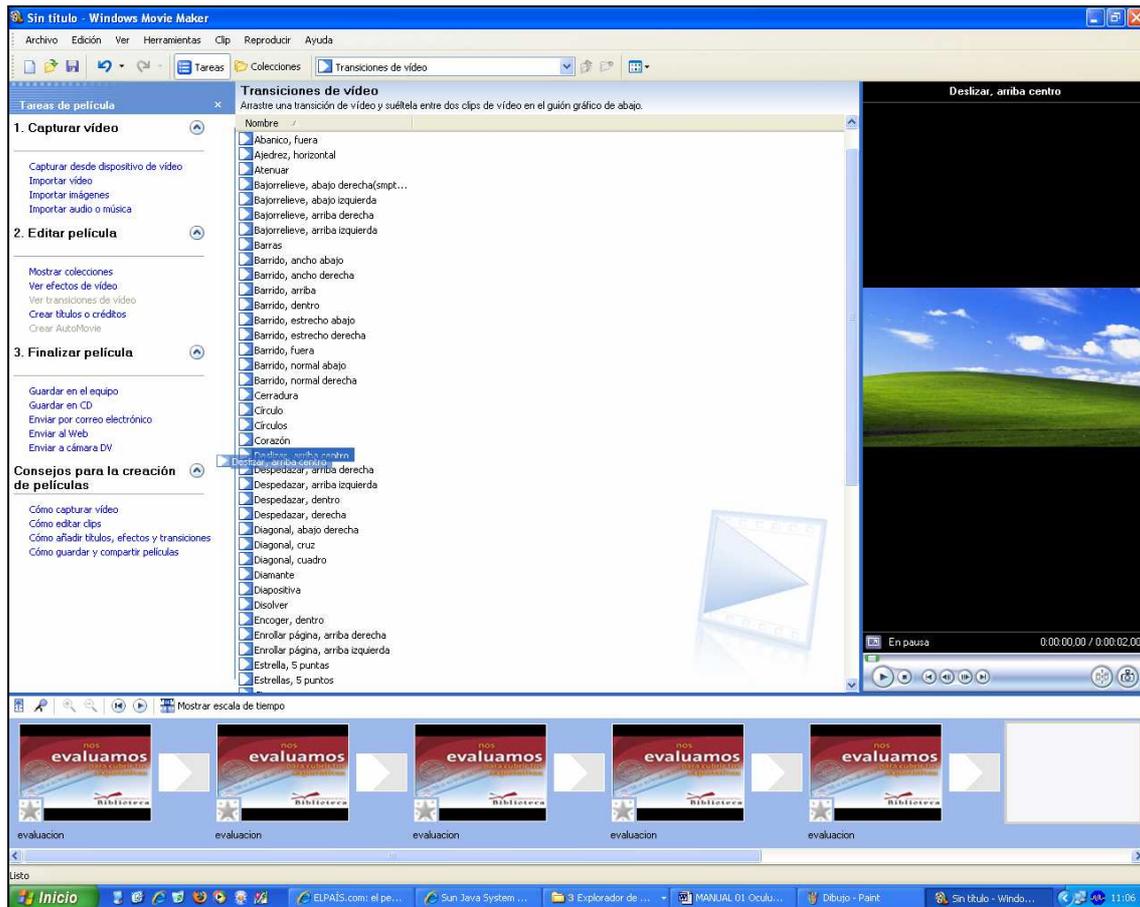
2) Luego, hacemos aparecer las posibles transiciones de vídeo pinchando en la barra de colecciones en “Transiciones de vídeo”:



Cuadro 8

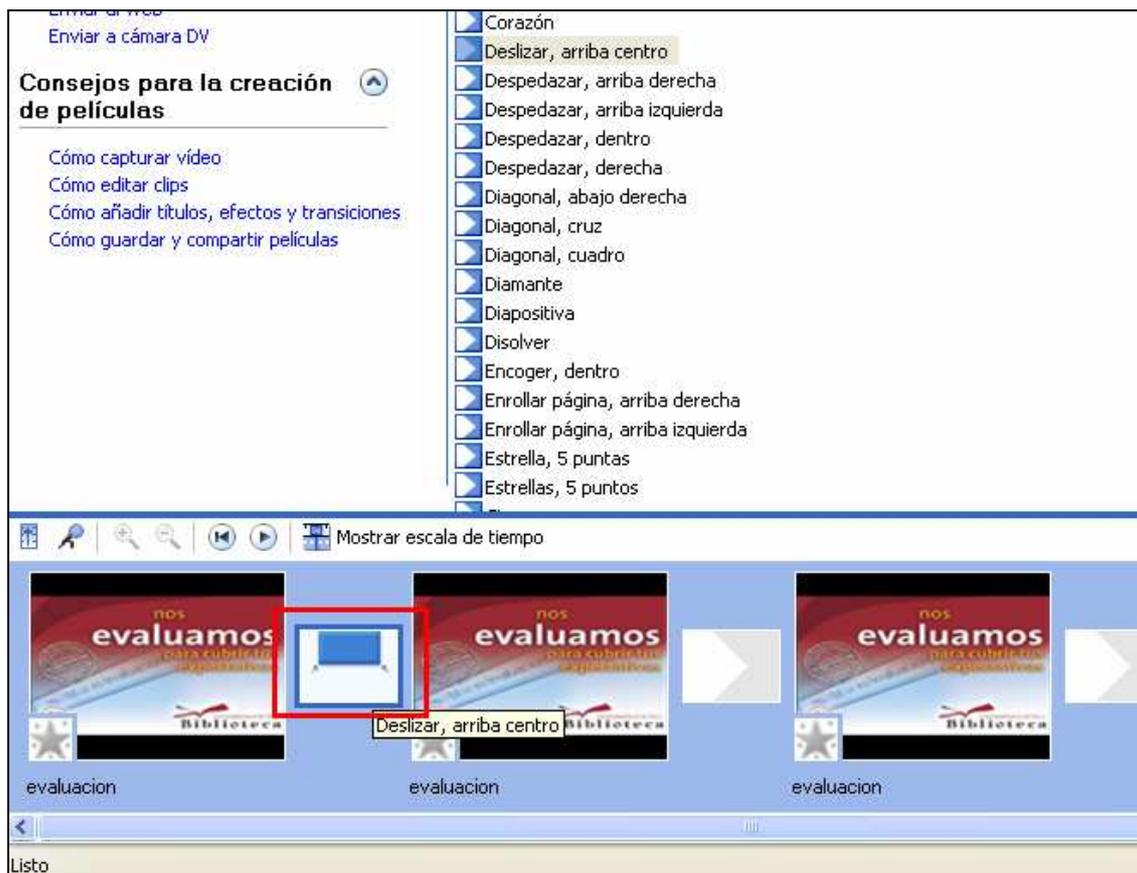
Pinchando sobre cada una de las alternativas de transición, se podrán ver en un ejemplo que se presenta en el visualizador cuando pulsemos al botón de play.

3) Una vez que hayamos decidido que efecto vamos a incorporar, lo arrastramos hasta el rectángulo intermedio que habíamos fijado al principio. En este momento habremos incorporado una transición de vídeo.



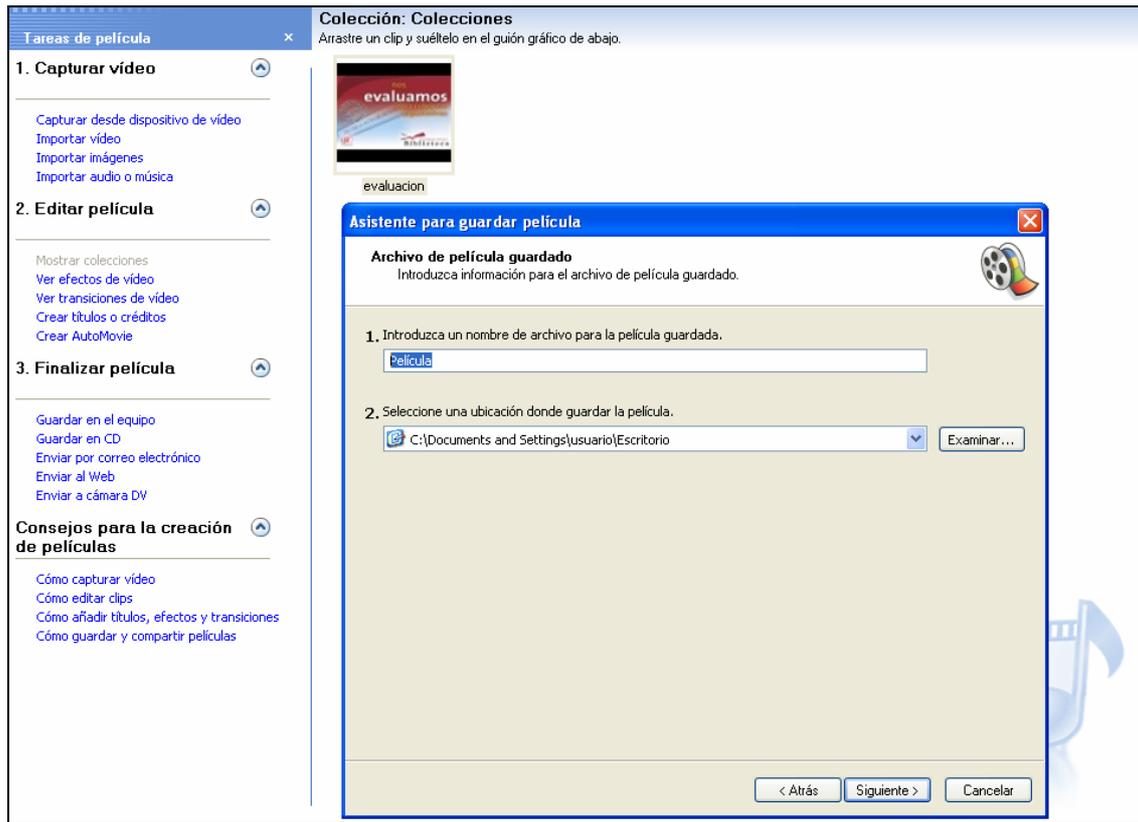
Cuadro 9

Comprobamos que en el guión de vídeo ha quedado incorporada la transición de vídeo:



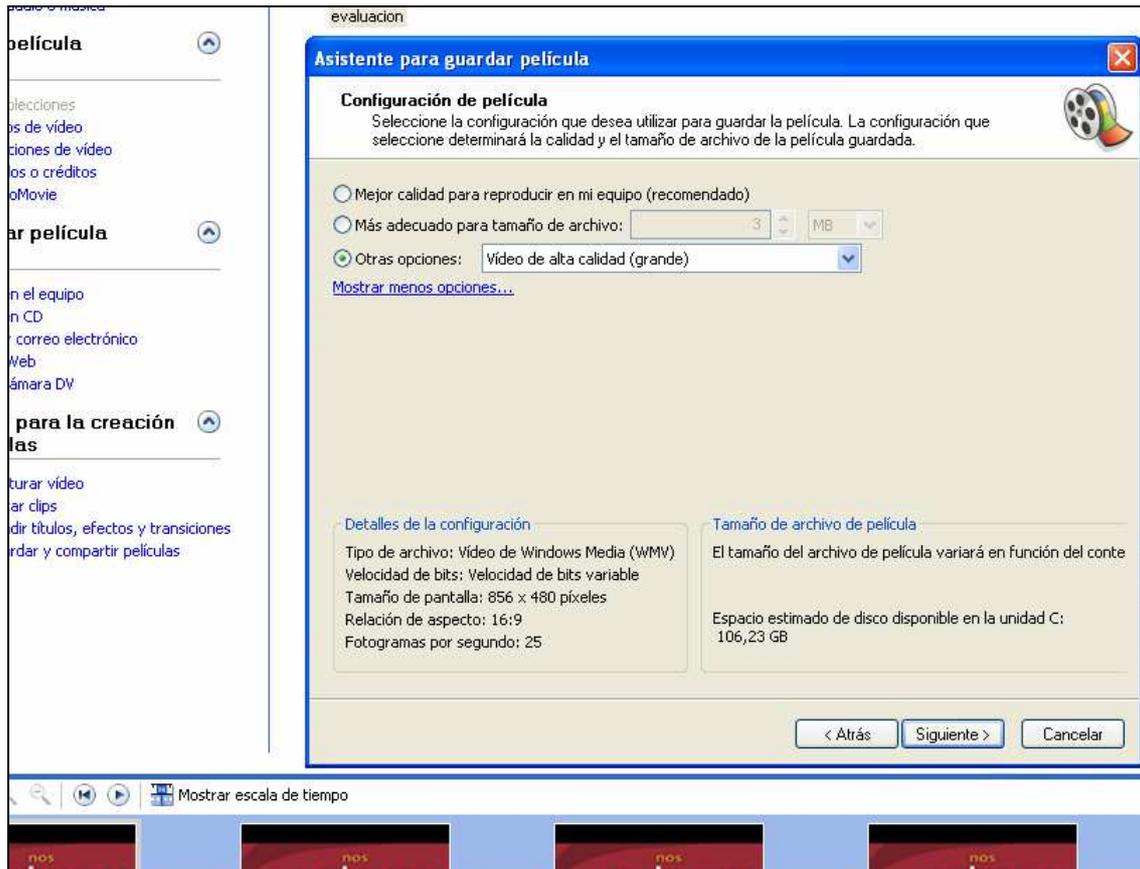
Cuadro 10

Por último, viene bien comprobar la visualización del proyecto creado y, en el caso de resultar satisfactorio, realizar finalmente la creación de la película. Para comprobar la visualización, pinchamos en el primer rectángulo con imagen de la región 4 y pulsamos el botón de play de la región 3. Para la creación de la película, nos fijamos en los accesos directos de la región 1 y, en el apartado “Finalizar película”, pulsamos en la opción “Guardar en el equipo”. Nos aparecerá el asistente siguiente para la creación de la película, donde precisaremos el nombre de la película y su ubicación para guardarla en el equipo:



Cuadro 11

Dando en el botón “Siguiente” del asistente, nos aparecen las opciones de configuración de la película. Dadas las características técnicas de las pantallas Oculus, nosotros elegiremos en el formulario de “Otras opciones” la opción de “Vídeo de alta calidad (grande)”, que es la que se corresponde con un tamaño de pantalla de 856x480 y una relación de aspecto de 16:9.



Cuadro 12

Dando a “Siguiente” se realizará el proceso de creación de la película. El resultado estará disponible en formato \*.wmv, en la ubicación y con el nombre que nosotros hayamos detallado.