



Multimedia y Web 2.0

Vídeo. Profundización

Contenido

Video II (Profundización).....	3
Objetivos	3
PhotoStory (Windows)	4
Importar imágenes.....	5
Organizar y aplicar efectos.....	10
Añadir títulos.....	12
Añadir voz.....	14
Personalizar movimiento	19
Añadir transiciones.....	23
Añadir música.....	25
Imagination (Ubuntu).....	31
Importar y organizar imágenes	33
Añadir títulos.....	35
Personalizar movimiento	37
Añadir música.....	38
Exportar a FLV	39
Conversión de formatos de vídeo	40
Mediainfo.....	40
WinFF.....	43
El DVD como fuente de vídeo. Windows	45
Copiar el DVD al disco duro.....	47
Definir el tamaño del fichero	54
Configurar parámetros avanzados	54
Crear película.....	56
Ver película.....	57
El DVD como fuente de vídeo. Ubuntu	58
Configuración de dvd::rip.....	59
Convertir DVD a AVI con dvd::rip	61
Actividades	64

Video II (Profundización)



La edición de video excede la extensión y propósito de estos materiales. Por ese motivo se propone el diseño de un vídeo a partir de una secuencia de fotografías utilizando un sencillo programa como PhotoStory 3 (Windows) o Imagination (Ubuntu). De esta forma se dispone de un documento videográfico de elaboración propia que se puede incorporar en un artículo de tu blog. Otra opción es obtener un archivo de vídeo mediante la extracción de un fragmento de DVD. Para completar el tratamiento de vídeo se plantea utilizar un programa multiplataforma como WinFF para convertir cualquier vídeo al formato de video flash FLV de uso muy extendido en Internet. No en vano es el formato utilizado por Youtube para reproducir sus vídeos.



Objetivos

Objetivo general

Obtener un vídeo a partir de una colección de fotografías o de un fragmento de un DVD y convertirlo al formato de Flash vídeo FLV

Objetivos específicos

- Crear un vídeo a partir de una colección de fotografías digitales incorporando una banda sonora de fondo.
- Capturar vídeo desde un soporte DVD.
- Convertir archivos de vídeo de un formato a otro.



Requisitos previos

Para abordar este módulo con ciertas garantías es necesario dominar previamente las siguientes competencias:

- Manejar con soltura archivos y carpetas en el sistema operativo Windows o Ubuntu.
- Conocer los conceptos y fundamentos básicos del vídeo digital.

PhotoStory (Windows)

En Windows para la edición de vídeo se puede utilizar por su simplicidad el programa que ya viene integrado en el sistema: **Windows Movie Maker**. Pero la edición de video utilizando este programa excede la extensión y propósito de estos materiales como ya dijimos anteriormente. Por ese motivo se propone la utilización de un sencillo programa para crear un vídeo con una secuencia de fotografías: **PhotoStory 3**.

Instalación de Photostory

En este apartado se propone el uso de **Photo Story 3** (Fotos Narradas) para crear vídeos *.WMV a partir de imágenes y audios. Es una aplicación adecuada para compartir las fotografías tomadas durante una salida, fiesta o evento cultural.

Para instalar este programa descarga y ejecuta el asistente de instalación **PhotoStory.exe**. Esta versión ha sido pensada para Windows XP SP2 pero también funciona en Windows Vista y 7.

Creación de una narración de fotos

La creación de una narración con **Photo Story** consta de los siguientes pasos:

1. Importar y organizar imágenes
2. Agregar título a las imágenes
3. Agregar narraciones a las imágenes
4. Personalizar movimiento de cada imagen
5. Agregar música de fondo
6. Guardar la narración

Importar imágenes

Importar imágenes

1. Descarga y descomprime el archivo [paisajes.zip](#) en una carpeta de tu equipo. Como resultado de esta extracción dispondrás de varias fotos en formato JPG con fotografías de paisajes asturianos.
2. Abre **Photo Story**.
3. En la pantalla inicial del asistente selecciona **Iniciar una narración nueva** y haz clic en **Siguiente**.

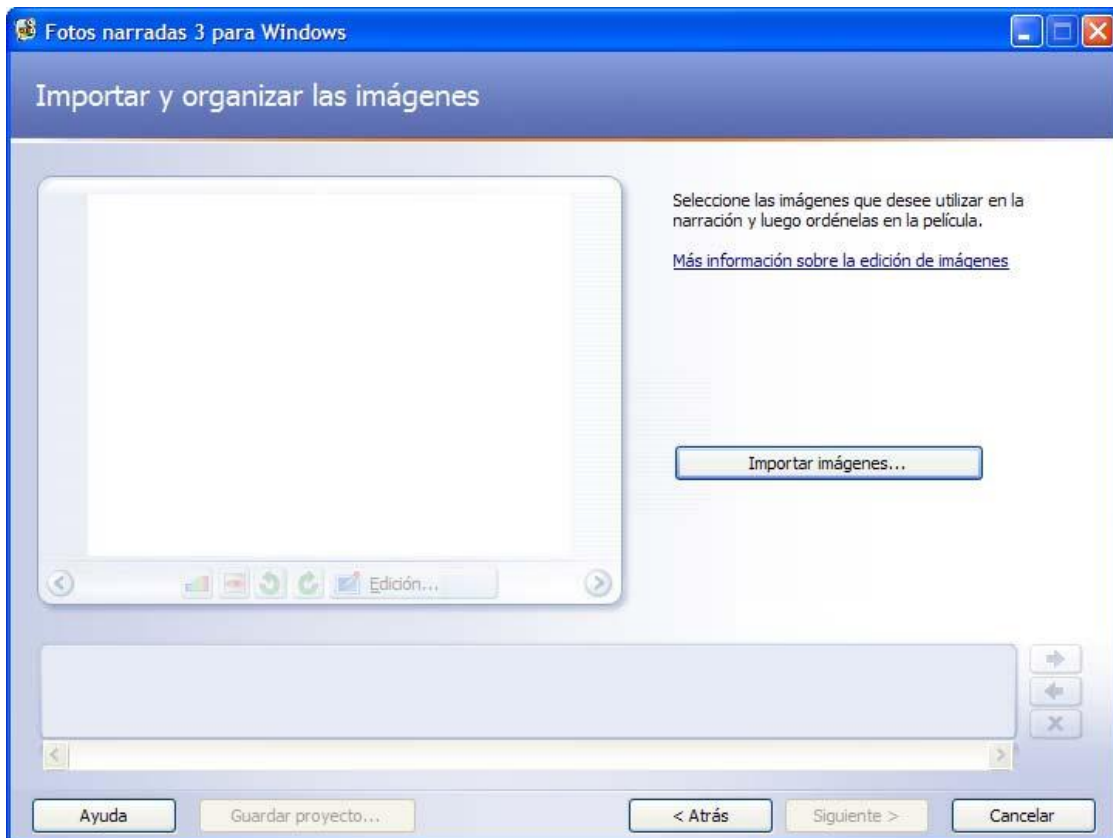


Nota

- Photo Story guarda todos los detalles de una narración incluidas las imágenes y audios importados en un archivo de proyecto de extensión propia: ***.WP3**. Si desearas abrir y editar un proyecto deberías elegir la opción **Editar un proyecto** y pulsa en **Siguiente>**.
- Para reproducir una narración guardada selecciona **Reproducir una narración** y haz clic en **Siguiente >**.



4. En el cuadro de diálogo **Importar y organizar imágenes** pulsa en el botón **Importar imágenes ...**



5. Se muestra el **Explorador de archivos**. En el panel izquierdo haz clic sobre la carpeta **paisajes**. Al seleccionarlo en el panel derecho se mostrará su contenido.

6. Clic sobre el primer archivo de imagen mantén pulsada la tecla **<Mayus>** y sin soltarla, haz clic sobre el último archivo de imagen. De esta forma seleccionarás todas las fotografías que se utilizarán en la película. Clic en **Aceptar**.

7. Al cabo de unos instantes se mostrará la colección de imágenes disponibles.

Quitar bordes negros

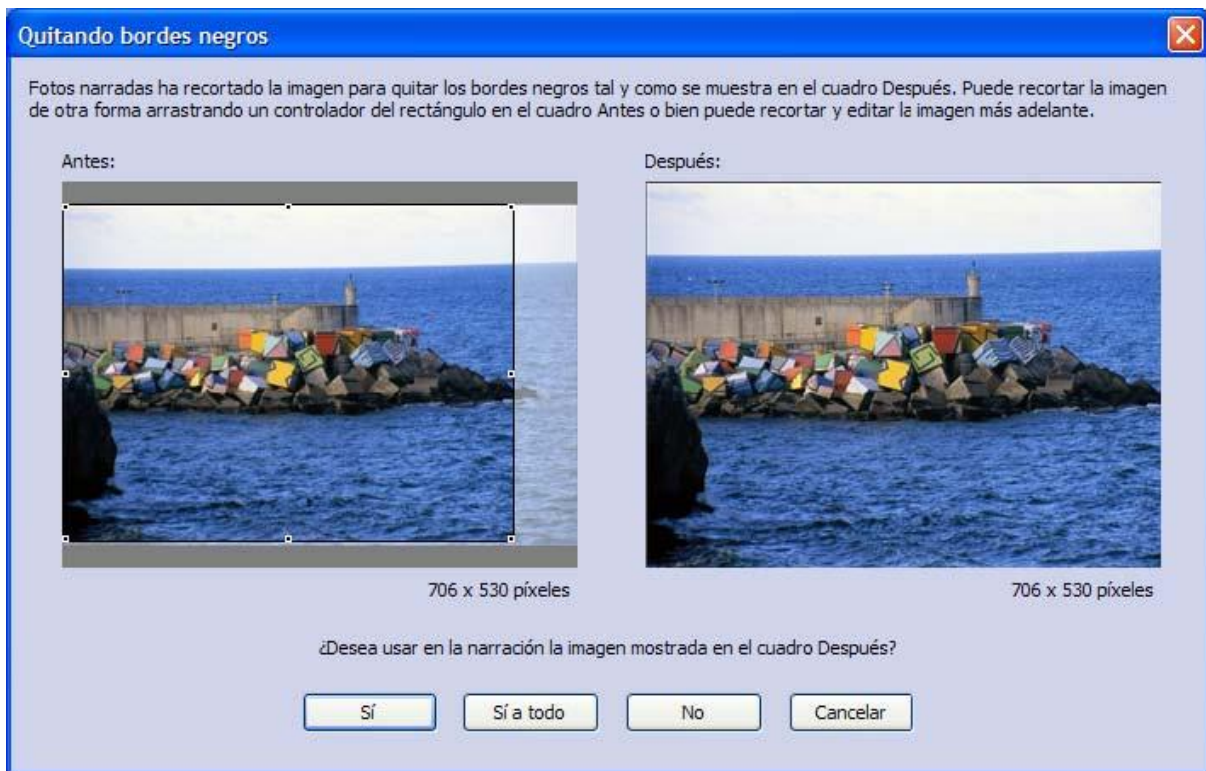
8. Photo Story creará una película en formato **4:3**. Si las fotos importadas, por sus dimensiones originales, **NO** se ajustan a esta proporcionalidad se añadirán por defecto bordes negros. Estos bordes se mostrarán en el monitor de visualización al elegir una miniatura en la lista.



9. Para eliminar estos bordes y ajustarlas a la proporción 4:3 de publicación final, haz clic sobre la primera miniatura de imagen de la lista. A continuación pulsa en el botón **Quitar bordes negros**.



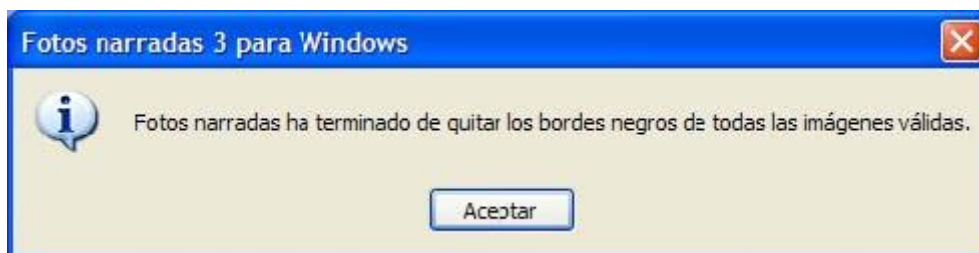
10. En el cuadro **Quitando bordes negros**, **Photo Story** propone una opción de recorte de la primera imagen. En la ventana **Antes** puedes pulsar y arrastrar el área de visualización para definir manualmente el recorte. En la ventana **Después** se mostrará el aspecto que tendría la imagen tras aplicar el recorte definido. Clic en el botón **Sí** para confirmar la operación. Observa que el borde negro ha desaparecido.



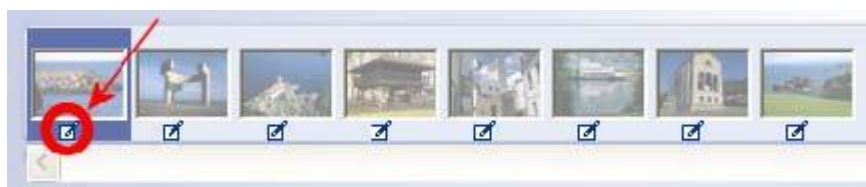
Nota:

Para abandonar el asistente de recorte pulsa en el botón **Cancelar**. Para no aplicar recorte a la imagen pulsa en el botón **No**. En este caso se propone quitar los bordes negros a todas las fotografías.

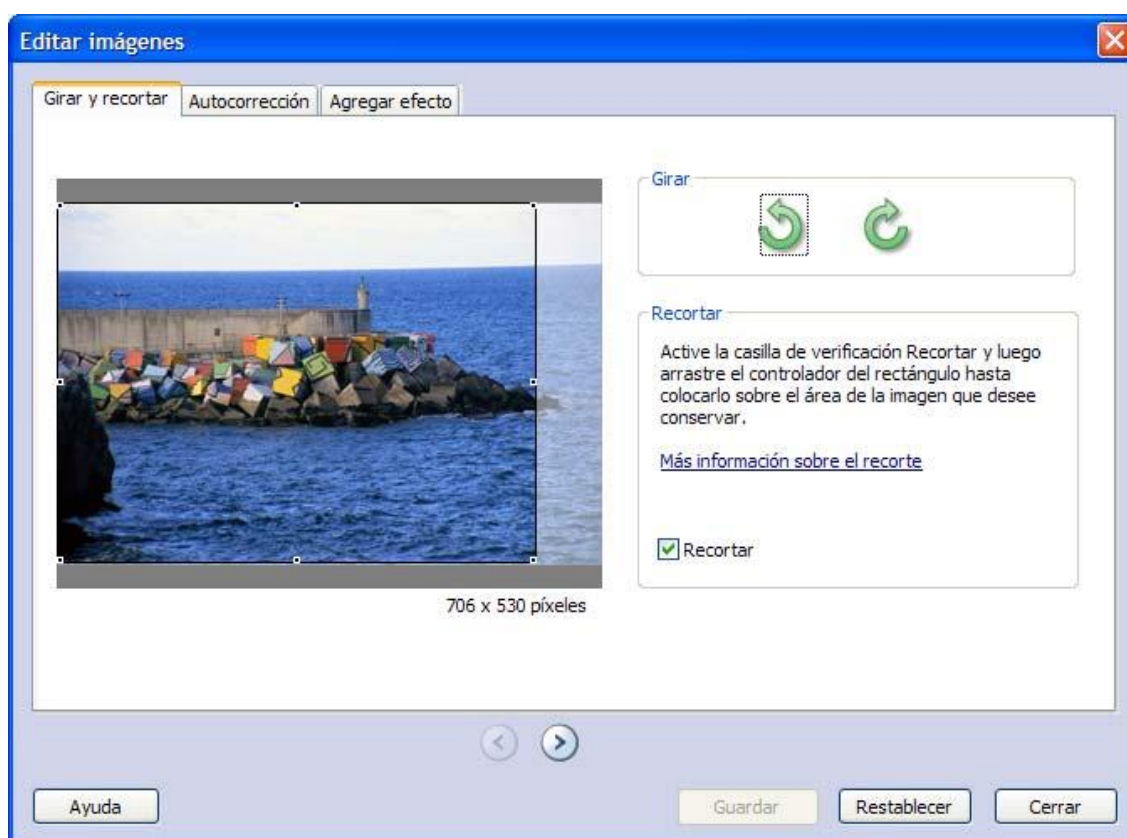
11. Sólo si es necesario **Photo Story** propone la eliminación de bordes oscuros mediante recorte fotografía a fotografía. En cada caso haz clic sobre el botón **Sí** o bien pulsa en el botón **Sí a todo** para que realice esta operación en todas las fotos en un solo paso. Tras concluir la revisión de toda la lista se muestra un mensaje de confirmación. Pulsa en **Aceptar**.



12. Tras este proceso la lista de miniaturas mostrará un icono de edición debajo de cada imagen sobre la que se haya aplicado el recorte necesario para quitar los bordes negros. Este icono indica que la imagen ha sido modificada respecto al original.



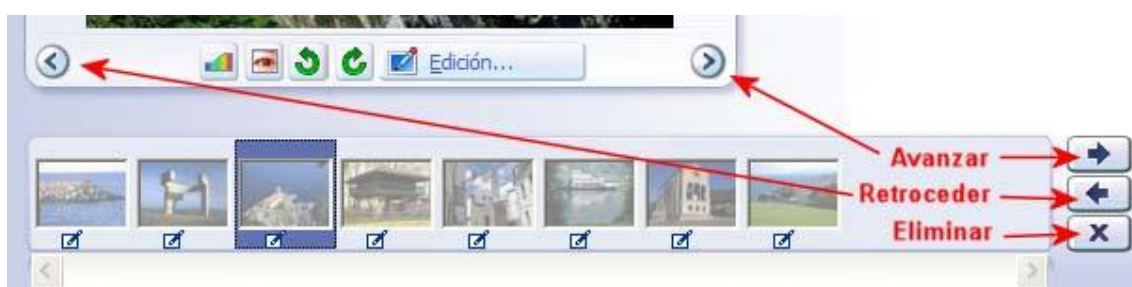
13. Si fuese necesario quitar el recorte o bien definir un encuadre distinto, haz clic derecho sobre la miniatura correspondiente y elige **Edición > Recortar**. En el panel que se muestra con esa imagen, pestaña **Girar y recortar**, desactiva la opción **Recortar** para eliminar el recorte o pulsa directamente en el botón **Restablecer** para recuperar la imagen original. También puedes arrastrar la marca de recorte para definir un nuevo encuadre. Para guardar los cambios pulsa en **Guardar**. Para salir descartando los cambios pulsa en **Cerrar** y luego confirma seleccionando **No**.



Organizar y aplicar efectos

Manejar la lista de imágenes

Para moverse por la lista de miniaturas utiliza los botones de flechas **Retroceder/Avanzar** situados a la derecha de esta lista o bien en las respectivas esquinas inferiores del monitor. Haz clic sobre una imagen de la lista para seleccionarla y visualizarla en el monitor. Para eliminar una imagen de la lista, selecciónala previamente y pulsa en el botón **Eliminar** ubicado en esta botonera derecha. Para modificar el orden en que se mostrarán las imágenes, pulsa sobre una imagen y arrástrala sobre la lista para situarla por adelante o detrás en la lista.



Aplicar efectos

Haz clic sobre la primera imagen de la lista para seleccionarla. Ésta se visualizará en el monitor.

Pulsa en **Edición ...** situado en la botonera inferior del **Monitor**.

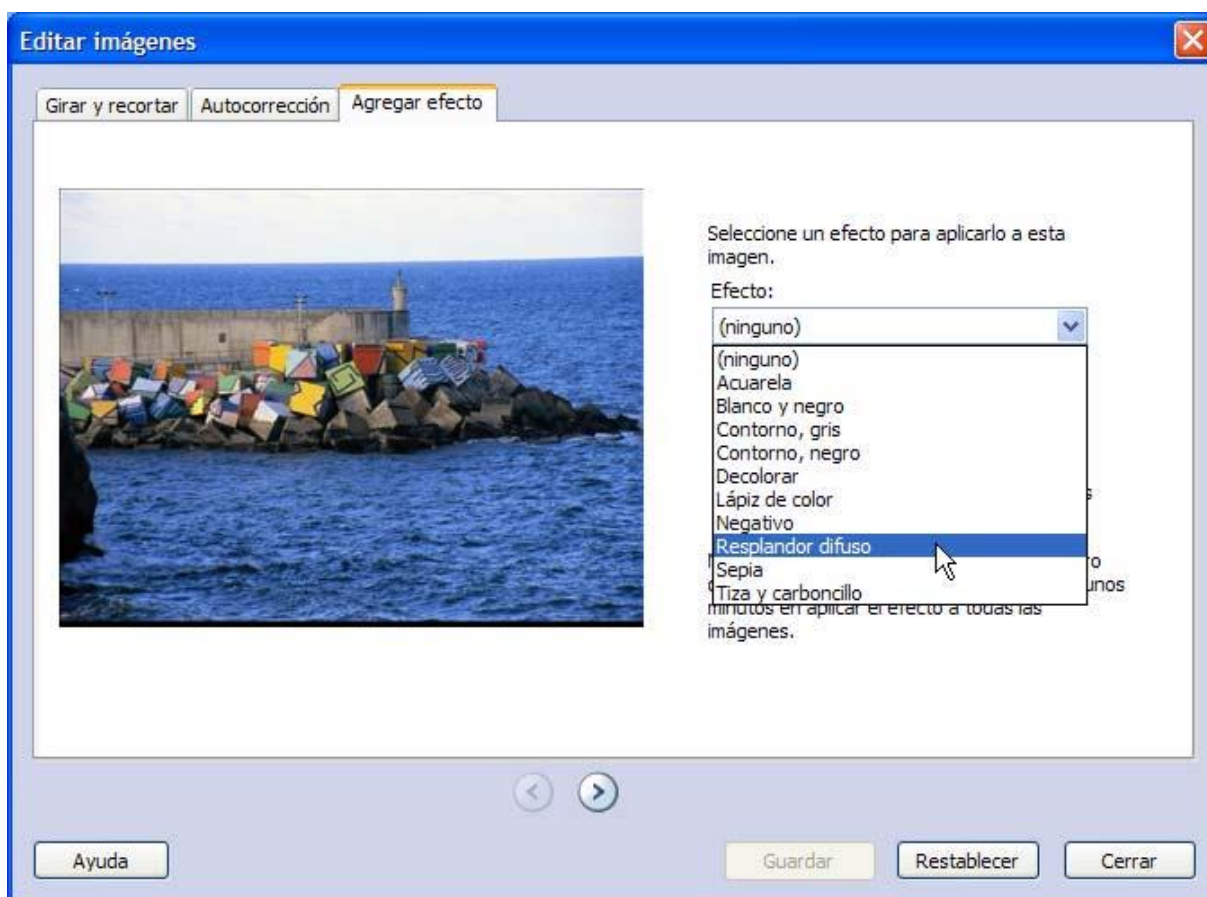


Selecciona la pestaña **Agregar efecto**. En la lista **Efecto**: elige, por ejemplo, **Resplandor difuso**. No te resistas a probar el resto del catálogo. En la **Vista**

Previa que acompaña podrás observar el aspecto tras aplicar cada uno de estos efectos.

Para confirmar la aplicación del efecto elegido pulsa en el botón **Guardar**.

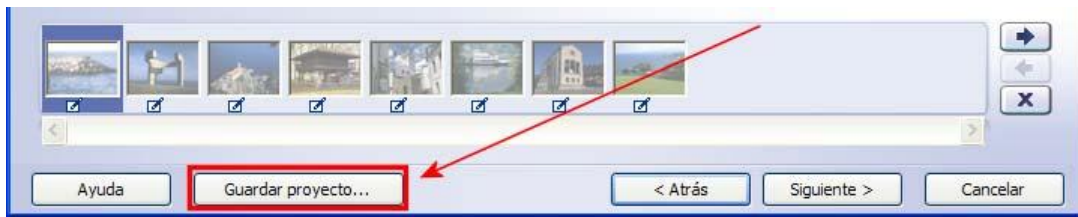
Utiliza los botones de flechas **Retroceder/Avanzar** que aparecen en este panel para situarse en la siguiente fotografía de la lista sin necesidad de cerrar esta ventana.



Repite la secuencia de pasos 19-22 para eliminar el efecto aplicado sobre una imagen seleccionando en la lista de efectos : **(ninguno)** y luego pulsa en **Guardar**. Recuerda que si pulsa **Restablecer** se perderán todos los cambios aplicados a la imagen: recortes, giros, autocorrecciones, etc.

Guardar proyecto ...

Una vez terminada la edición de imágenes conviene guardar el proyecto. Para ello pulsa en el botón **Guardar proyecto ...** situado debajo de la lista de imágenes.



En el cuadro **Guardar como** introduce un nombre de archivo. Por ejemplo: **fotos**. **Photo Story** añade automáticamente la extensión de archivo ***.WP3**. Este archivo se guardará por defecto en la carpeta **Mis documentos > Mis vídeos**.

Clic en **Guardar** para terminar. Repite los pasos 25-27 cada vez que desees guardar los cambios. De esta forma podrás abrirlo en otro momento y continuar en el punto donde lo dejaste.

Una vez importadas y organizadas las imágenes podemos continuar con la edición de nuestra narración. Para ello pulsa en el botón **Siguiete >**. Para retroceder a la anterior fase pulsa en **< Atrás**.


Añadir títulos

En la fase **Agregar títulos a las imágenes** se podrán añadir textos explicativos




a las imágenes si se estima oportuno. Sobre la lista de miniaturas haz clic en la primera imagen para seleccionarla.

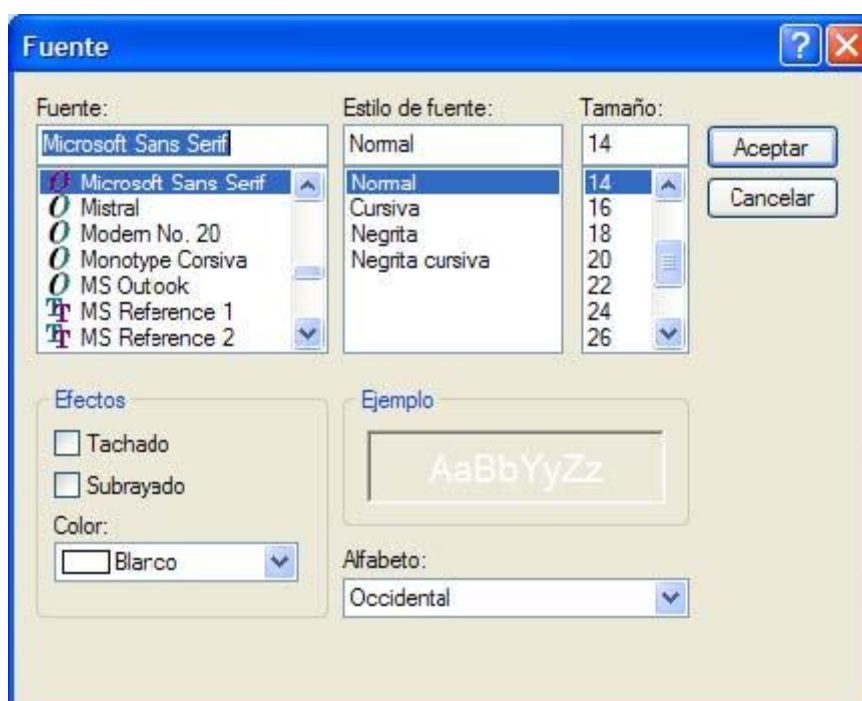
En el cuadro de texto introduce el título de la imagen: "**Paisajes asturianos**".

Para situar el texto sobre la imagen pulsa en el botón **Centrar horizontalmente**. 

Haz clic en el botón **Alinear en la parte inferior**. 

Para modificar las propiedades de la fuente de letra, haz clic en el botón **Seleccionar fuente**. 

En el cuadro **Fuente** selecciona **Tamaño 14** y **Color: Blanco**. Pulsa en **Aceptar**.



Durante esta fase otra posibilidad es editar el efecto de imagen aplicado. Para ello basta con desplegar la lista de efectos situada en la base del monitor y elegir uno de ellos o bien la entrada **(ninguno)**.



Sugerencia

En lugar de añadir un título general para la película en la primera imagen ("Paisajes asturianos"), se podría haber incorporado un título explicativo en cada foto siguiendo la información que se proporciona en la tabla siguiente. Para ello basta con hacer clic sobre cada una de las miniaturas de la lista y repetir la secuencia de pasos 2-6 de este apartado.

No se ha propuesto agregar un título a cada imagen porque Photo Story no implementa por defecto movimiento a una imagen cuando se le incorpora un título. No obstante puedes probar a hacerlo y la película resultante mostrará una diapositiva detrás de otra sin animación de zoom en cada imagen.

Nº	Texto
1	Cubos de la memoria (LLanes)
2	Elogio al horizonte (Gijón)
3	Faro (Cudillero)
4	Hórreo asturiano (Pueblo de Asturias-Gijón)
5	Iglesia Santiago Apostol (Castropol)
6	Molino de río (Villaviciosa)
7	Santa María del Naranco (Oviedo)
8	Acantilados (Cabo Peñas)

- Para pasar a la siguiente fase pulsa en el botón **Siguiente >** situado en la parte inferior de la ventana.

Añadir voz

En esta fase se puede añadir una narración de voz a cada imagen.



Ajustar el volumen del micrófono y altavoces

Antes de comenzar a grabar conviene probar la configuración del volumen del

micrófono y altavoces. Para ello pulsa en el botón **Micrófono**.



Se muestra la ventana de inicio del asistente. Clic en **Siguiente**



Prueba de micrófono. Lee el párrafo que se sugiere en voz alta frente al micrófono. De este modo se ajustará automáticamente el volumen del micrófono. Clic en **Siguiente >**.



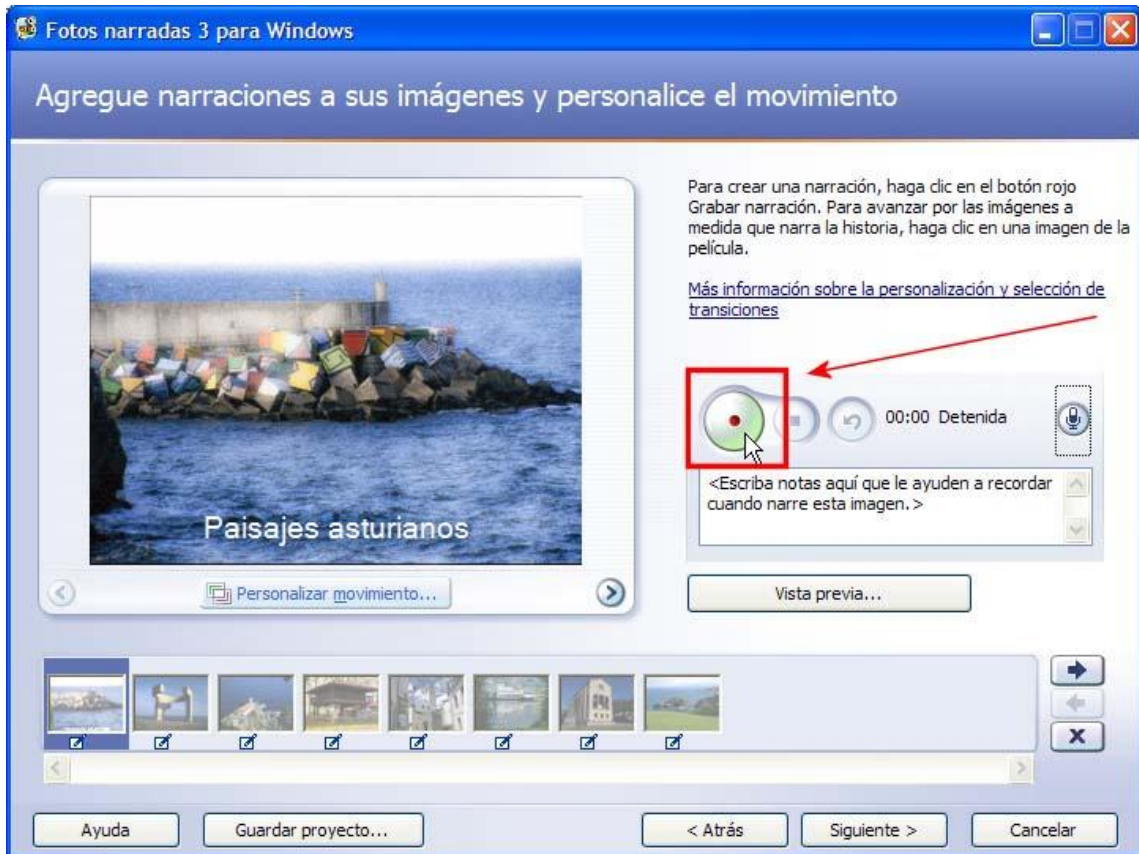
Prueba del altavoz. Lee sobre el micrófono el texto que se sugiere y escúchalo por el altavoz gracias al pequeño retardo con que se reproduce. Si se produjese algún acople o zumbido baja el deslizador de volumen de la columna **Reproducción**.

Finalización del asistente ... Clic en **Finalizar**.



Grabar una narración

Haz clic en la primera miniatura de imagen de la lista para seleccionarla. A continuación pulsa en el botón **Grabar Narración**.



Habla en voz alta frente al micrófono: "Paisajes asturianos". Para terminar pulsa en el

botón **Detener grabación**.



A la derecha de la botonera de grabación se muestra la duración del audio grabado:



Para visualizar cómo queda pulsa en el botón **Vista previa...** situado debajo de la botonera de grabación.

Cuando se añade una narración a una imagen, en la lista de miniaturas, mostrará un icono en forma de globo de texto en su esquina inferior izquierda.



Sugerencia

Se puede incorporar un audio a cada fotografía siguiendo la información contenida en la tabla descriptiva siguiente. Para ello basta con hacer clic sobre cada una de las miniaturas de la lista y repetir la secuencia de pasos 6 y 7 de este apartado.

Nº	Texto
1	Cubos de la memoria (LLanes)
2	Elogio al horizonte (Gijón)
3	Faro (Cudillero)
4	Hórreo asturiano (Pueblo de Asturias-Gijón)
5	Iglesia Santiago Apostol (Castropol)
6	Molino de río (Villaviciosa)
7	Santa María del Naranco (Oviedo)
8	Acantilados (Cabo Peñas)

Para eliminar el audio grabado haz clic en el botón **Eliminar narración** y confirma el borrado

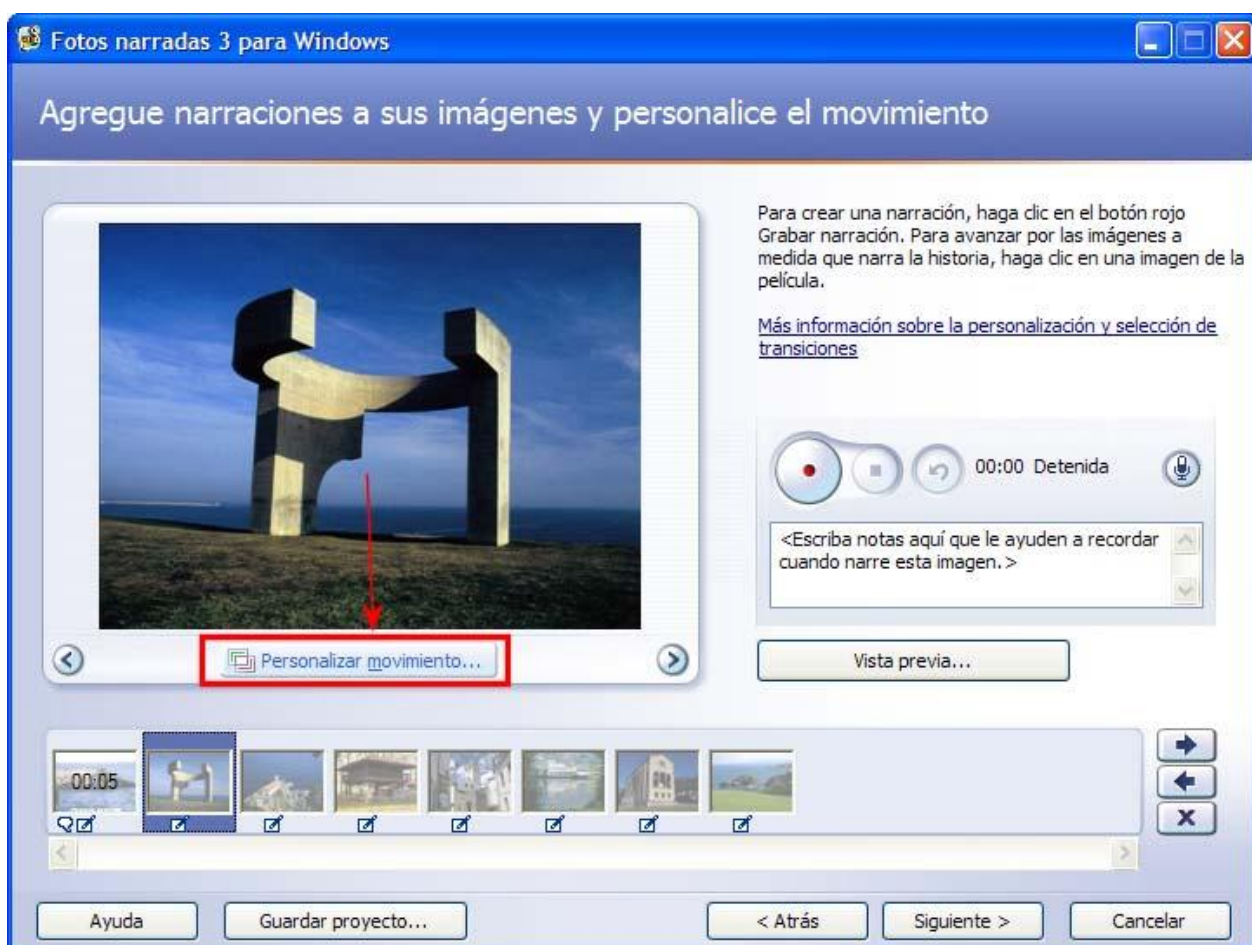
Clic en **Guardar proyecto** para asegurarnos de no perderlo.

Para pasar a la siguiente fase de producción pulsa en el botón inferior **Siguiente>**.

Personalizar movimiento

Movimiento de una imagen

- Asegúrate de que estás situado en el paso **Agregue narraciones a sus imágenes y personalice el movimiento** del programa.
- En la lista de miniaturas haz clic en la segunda imagen.
- Pulsa en el botón **Personalizar movimiento ...** situado debajo del monitor. Con ello podrás definir un movimiento de imagen distinto o bien corregir el que ha asignado **Photo Story** por defecto. En muchas ocasiones no es necesario realizar este ajuste por lo que se podría pasar directamente a la siguiente fase de elaboración.

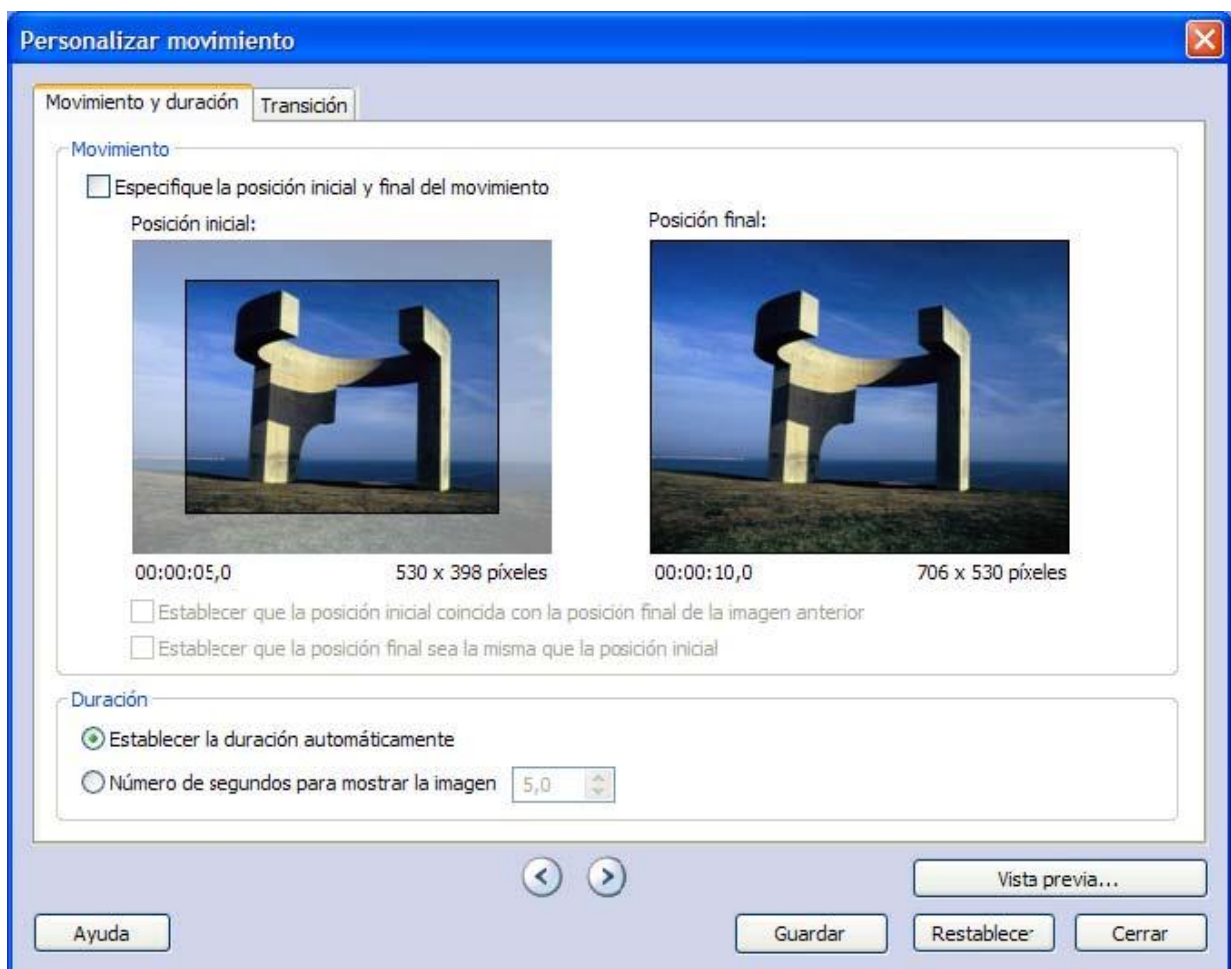


- En el cuadro de diálogo **Personalizar movimiento ...** selecciona la pestaña **Movimiento y duración**. Como podrás comprobar **Photo Story** ha definido por defecto una posición inicial y final del movimiento. En el ejemplo recogido en la siguiente figura, la animación consistirá en un movimiento de apertura de zoom desde el encuadre señalado en la ventana **Posición inicial** hasta el encuadre señalado en **Posición final**. Este movimiento de zoom lo crea **Photo Story** automáticamente a partir de los encuadres definidos en el fotograma inicial y final así como el tiempo establecido. La duración de este movimiento se puede obtener restando los tiempos que aparecen en la esquina inferior izquierda de cada vista previa. En este ejemplo: $00:00:10,0 - 00:00:05,0 = 5$ segundos.



Notas:

- Cuando en la posición inicial se define un encuadre más pequeño que en la posición final, el movimiento será un zoom de alejamiento en la transición del encuadre inicial al final.
- Si en la posición inicial se define un encuadre más grande que en la posición final, el movimiento será un zoom de acercamiento.
- Si en ambas posiciones se define un encuadre del mismo tamaño pero en diferente posición, el movimiento consistirá en una traslación sobre la imagen.
- Si en ambas posiciones se define un encuadre del mismo tamaño y posición, no se apreciará movimiento en esa imagen.



- En la mayoría de los casos la animación definida por defecto es aceptable. Sin embargo en algunas ocasiones es necesario corregir el encuadre inicial (del que parte el movimiento) o el final (hacia el que va). Para ello activa la casilla **Especifique la posición inicial y final del movimiento**.

Movimiento

Especifique la posición inicial y final del movimiento

Posición inicial:



00:00:05,0

530 x 398 píxeles

Posición final:



00:00:10,0

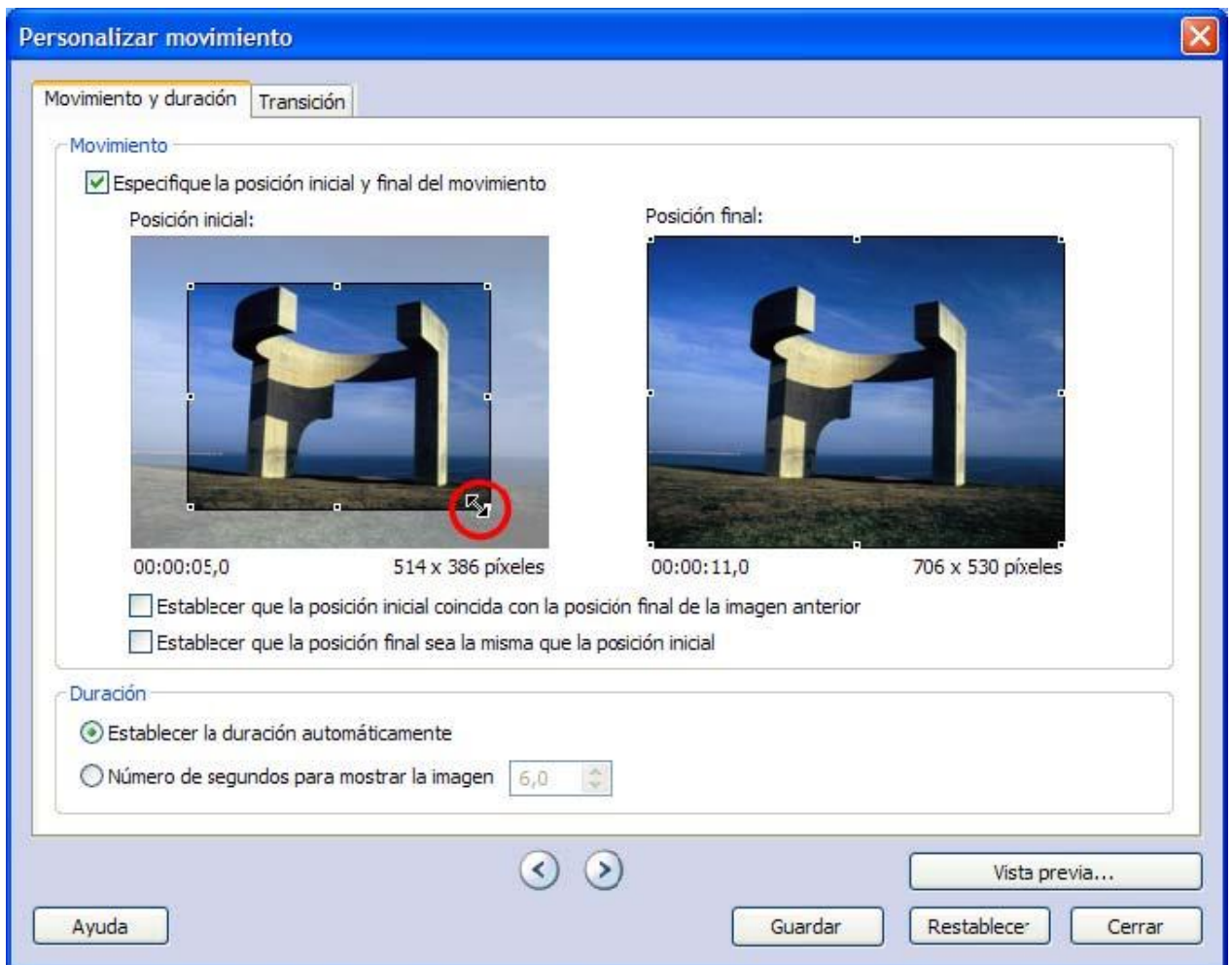
706 x 530 píxeles

- Establecer que la posición inicial coincida con la posición final de la imagen anterior
- Establecer que la posición final sea la misma que la posición inicial

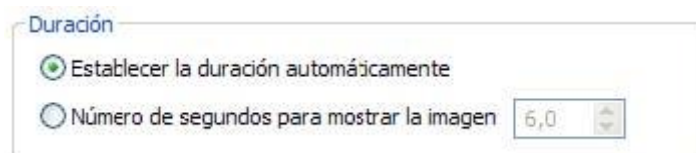
- En la **Posición inicial** coloca el puntero del ratón sobre el centro del encuadre y cuando el puntero tome el aspecto de una cruz de doble flecha, pulsa y arrastra para colocar el encuadre en otra posición sobre la fotografía. En este caso trata de centrar el encuadre respecto al monumento.



- Si marcas la opción **Establecer que la posición inicial coincida con la posición final de la imagen anterior** entonces el tamaño y posición del encuadre coincidirá con el utilizado en la posición final de la imagen anterior. En este caso no es necesario.
- Si marcas la opción **Establecer que la posición final sea la misma que la posición inicial** entonces el tamaño y posición del encuadre será el mismo tanto en la posición inicial como final. Si lo dejas así esta imagen no tendrá animación durante su visualización. En este caso tampoco es necesario.
- Para aumentar o disminuir de tamaño del encuadre, tanto en la posición inicial como final, pulsa y arrastra con el ratón sobre un **selector de recorte** situado en una esquina.



- Para ver cómo va quedando el movimiento de animación definido haz clic en el botón **Vista previa ...**
- Si eliges la opción **Establecer la duración automáticamente**, Photo Story ajustará la duración del movimiento en función del tamaño del encuadre tanto en la posición inicial como la posición final. Este valor oscilará entre 5 y 8 segundos. Sin embargo si deseas definir la duración manualmente, selecciona la opción **Número de segundos para mostrar la imagen** y en el contador numérico define la duración en segundos.



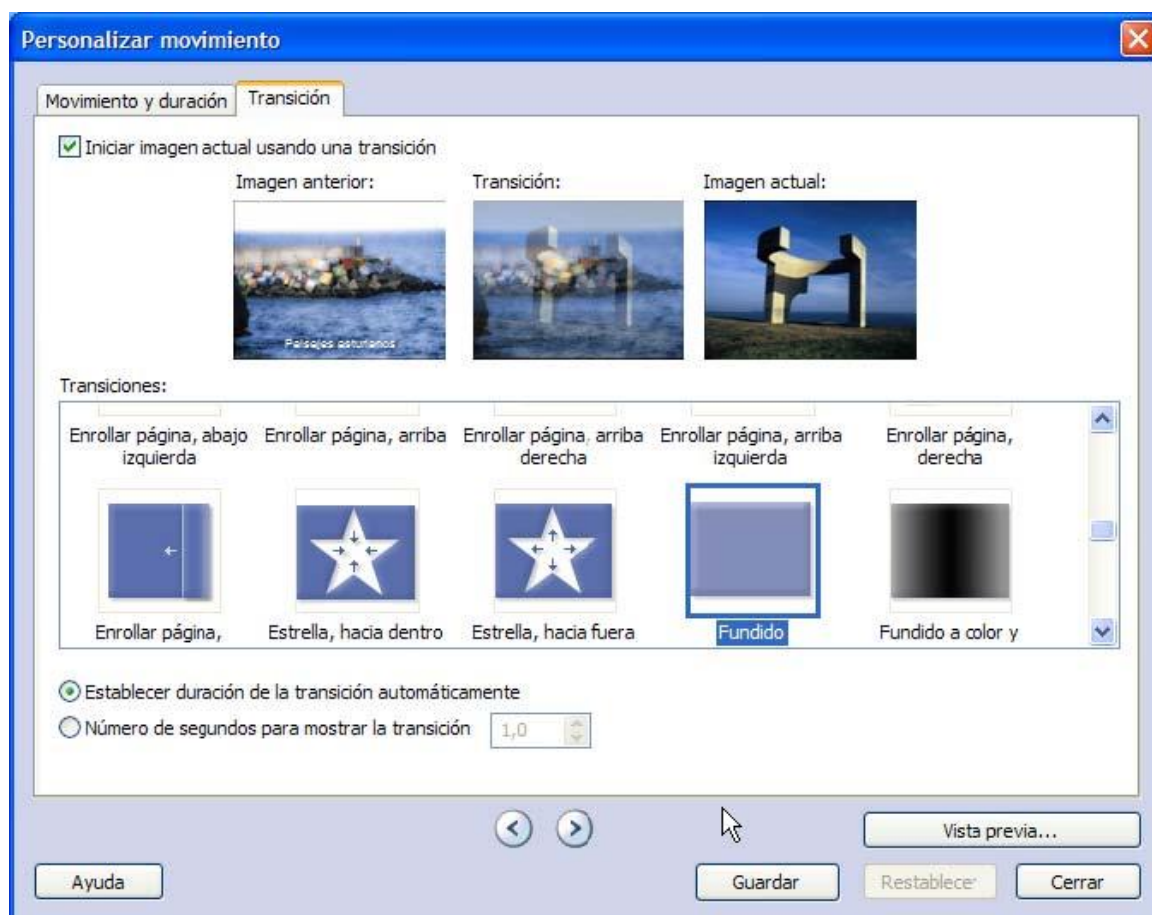
- Para recuperar el encuadre definido por defecto por **Photo Story** pulsa en el botón **Restablecer**.
- Para guardar los cambios pulsa en el botón **Guardar**.
- Para personalizar la transición en el resto de imágenes sin necesidad de cerrar esta ventana, utiliza los botones **Ir a la imagen anterior** e **Ir a la imagen siguiente**. Utiliza distintos tipos de transiciones. Observa que si al modificar una transición, tratas de ir a la siguiente imagen, **Photo Story** te pedirá confirmación para guardar los cambios introducidos.



Añadir transiciones

Transición de una imagen a otra

- Desde la ventana **Personalizar movimiento** haz clic sobre la pestaña **Transición**.

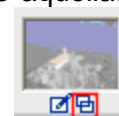


- Photo Story define por defecto una transición **Fundido** en el paso de una imagen a otra. En la parte superior del panel **Transición** observa que la casilla **Iniciar imagen actual usando una transición** está activada. Si la desactivas el paso de una imagen a otra se realizará sin transiciones. Debajo podrás observar una vista previa de la **Imagen anterior** y de la **Imagen actual**. En el centro se puede visualizar dinámicamente el efecto de **Transición** elegido en la evolución desde la imagen anterior a la imagen actualmente seleccionada.
- Para modificar el modo de transición pulsa sobre otra en la lista de **Transiciones**. Por ejemplo: **Estrella, hacia fuera**. Observa que la transición elegida en cada caso muestra un recuadro gris más ancho que el resto.
- Para ver cómo va quedando el movimiento de animación definido haz clic en el botón **Vista previa ...**

- Si eliges la opción **Establecer duración de la transición automáticamente**, Photo Story ajustará la duración de la misma. Sin embargo si deseas definir la duración manualmente, selecciona la opción **Número de segundos para mostrar la transición** y en el contador numérico define la duración en segundos.
- Para recuperar la transición definida por defecto por **Photo Story** pulsa en el botón **Restablecer**.
- Para guardar los cambios pulsa en el botón **Guardar**.
-
- Para personalizar la transición en el resto de imágenes sin necesidad de cerrar esta ventana, utiliza los botones **Ir a la imagen anterior** e **Ir a la imagen siguiente**. Utilízalos para definir distintas transiciones sobre cada imagen.

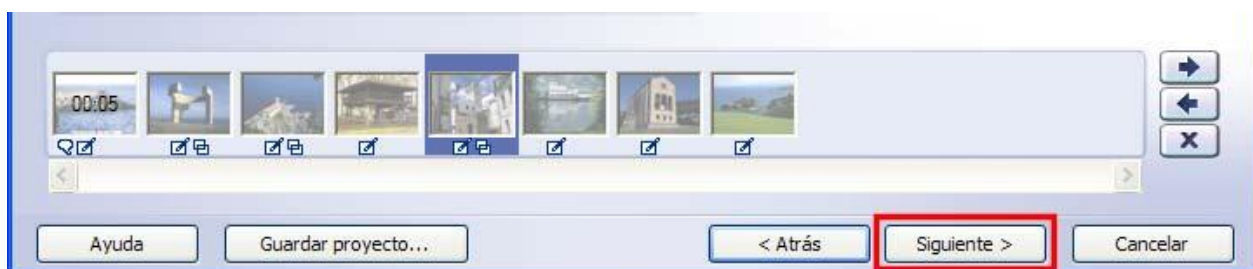


- Una vez terminada la edición de transiciones, observa que en la lista de miniaturas se marcan con un icono de dos rectángulos entrelazados aquellas



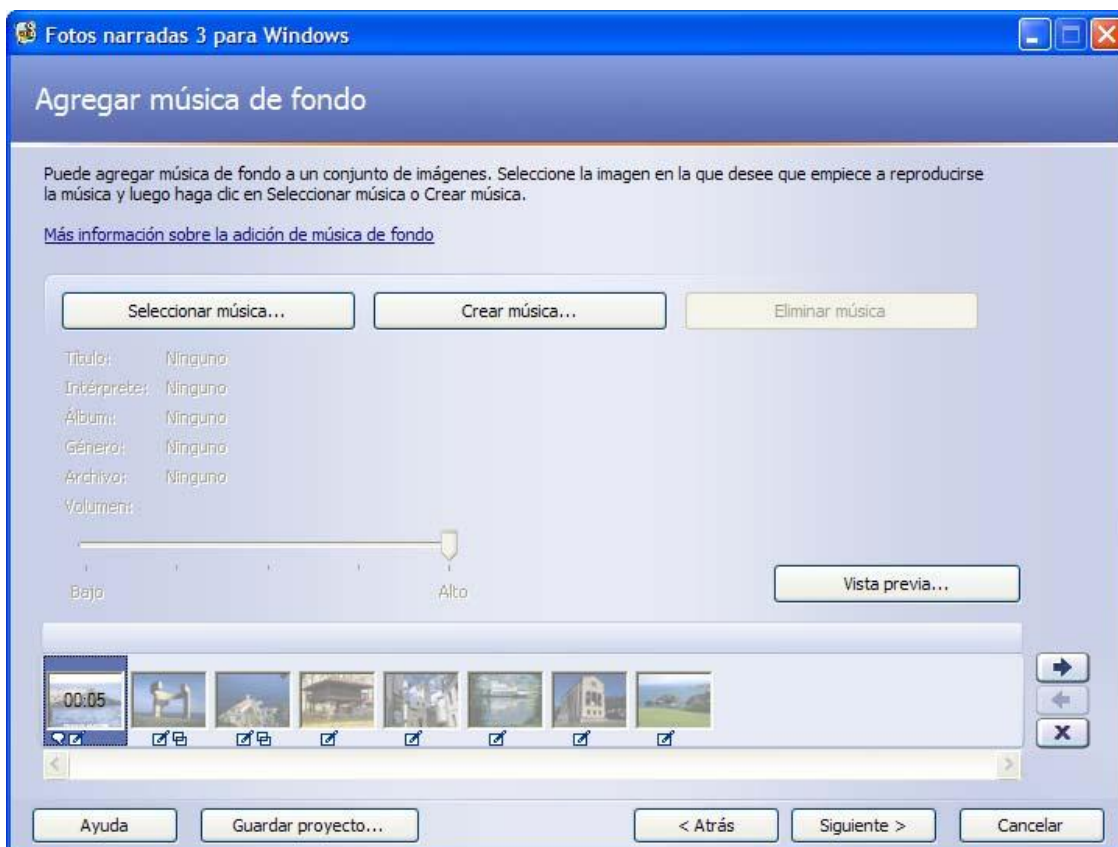
imágenes que tienen una transición distinta al Fundido.

Haz clic en el botón **Siguiente** para pasar a la siguiente fase de creación de la película.

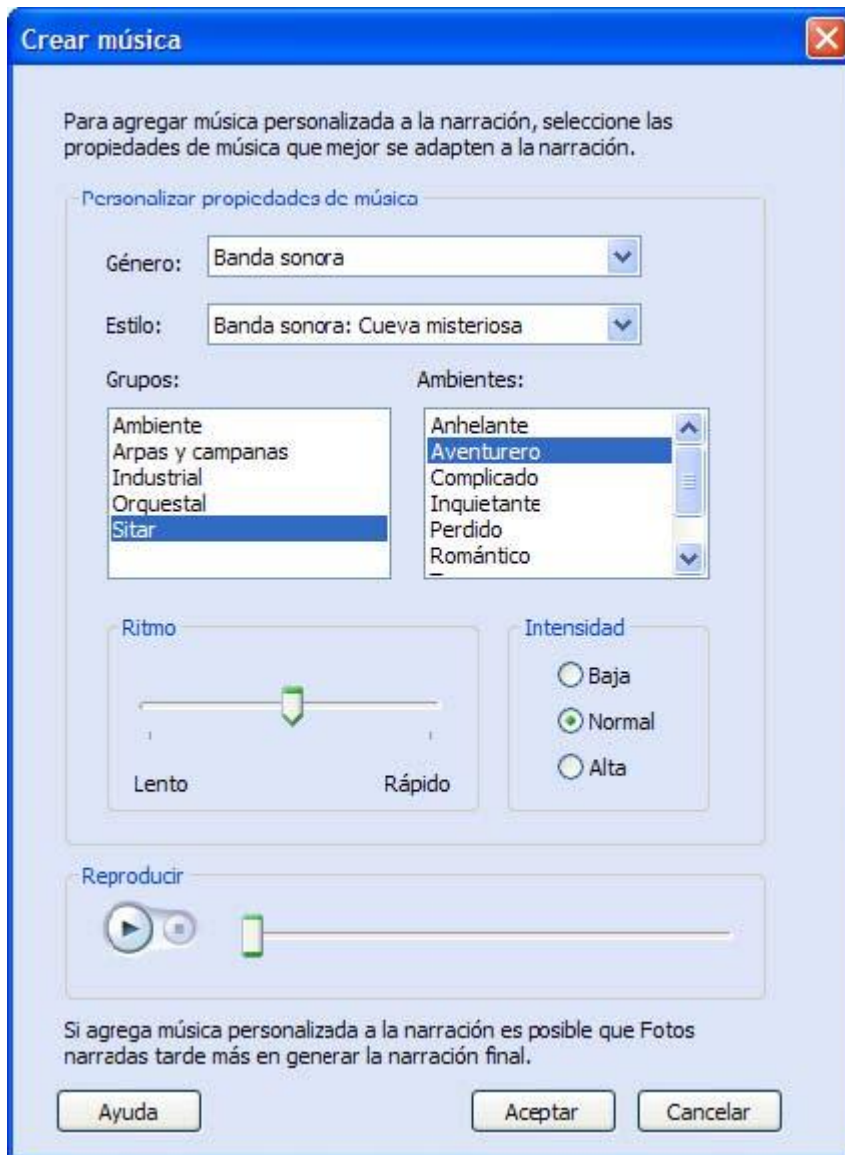


Añadir música

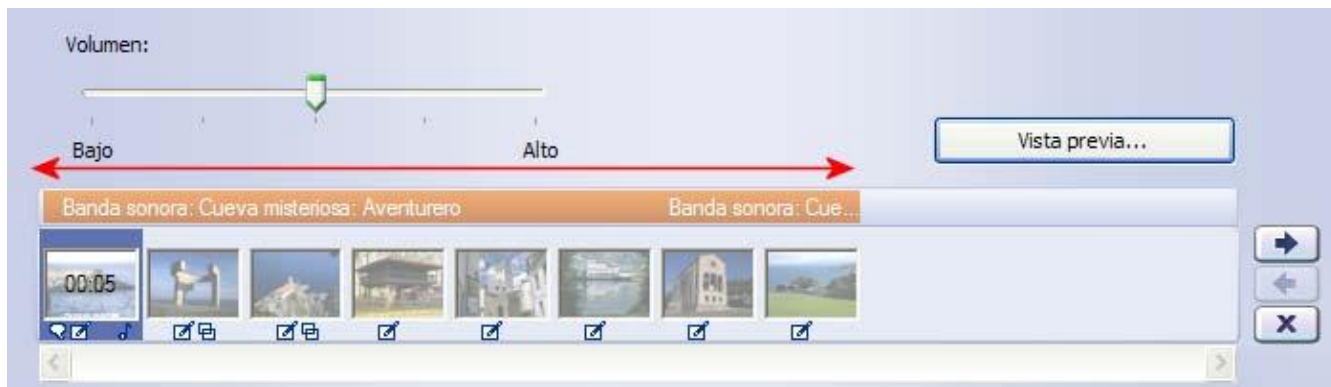
- En la lista de miniaturas haz clic sobre la primera imagen para añadir música de fondo a partir de ésta.



- Clic en **Seleccionar música ...** si deseas integrar la música contenida en un archivo ***.MP3**, ***.WAV** o bien ***.WMA** (Windows Media Audio). En este caso vamos a añadir como música de fondo una composición musical creada desde **Photo Story**. Para ello pulsa en el botón **Crear música ...**
- En el cuadro de diálogo **Crear música** selecciona siguiendo el siguiente orden de concreción creciente: **Género**, **Estilo**, **Grupos** y **Ambientes**. Por ejemplo: **Banda sonora-Cueva misteriosa-Sitar-Aventurero**. Arrastra el deslizador del **Ritmo** para aumentar/disminuir el ritmo o bien elige **Intensidad** (Baja, Normal y Alta). Una vez definidas las propiedades de la música, haz clic en **Reproducir** para escuchar el resultado antes de aplicarlo a la película.



- Una vez elegida la música, clic en **Aceptar**.
- En la lista de miniaturas ahora se indica con el **icono de nota musical** sobre la base de la imagen donde comienza la música de fondo y sobre la lista el alcance e información de la banda sonora definida.

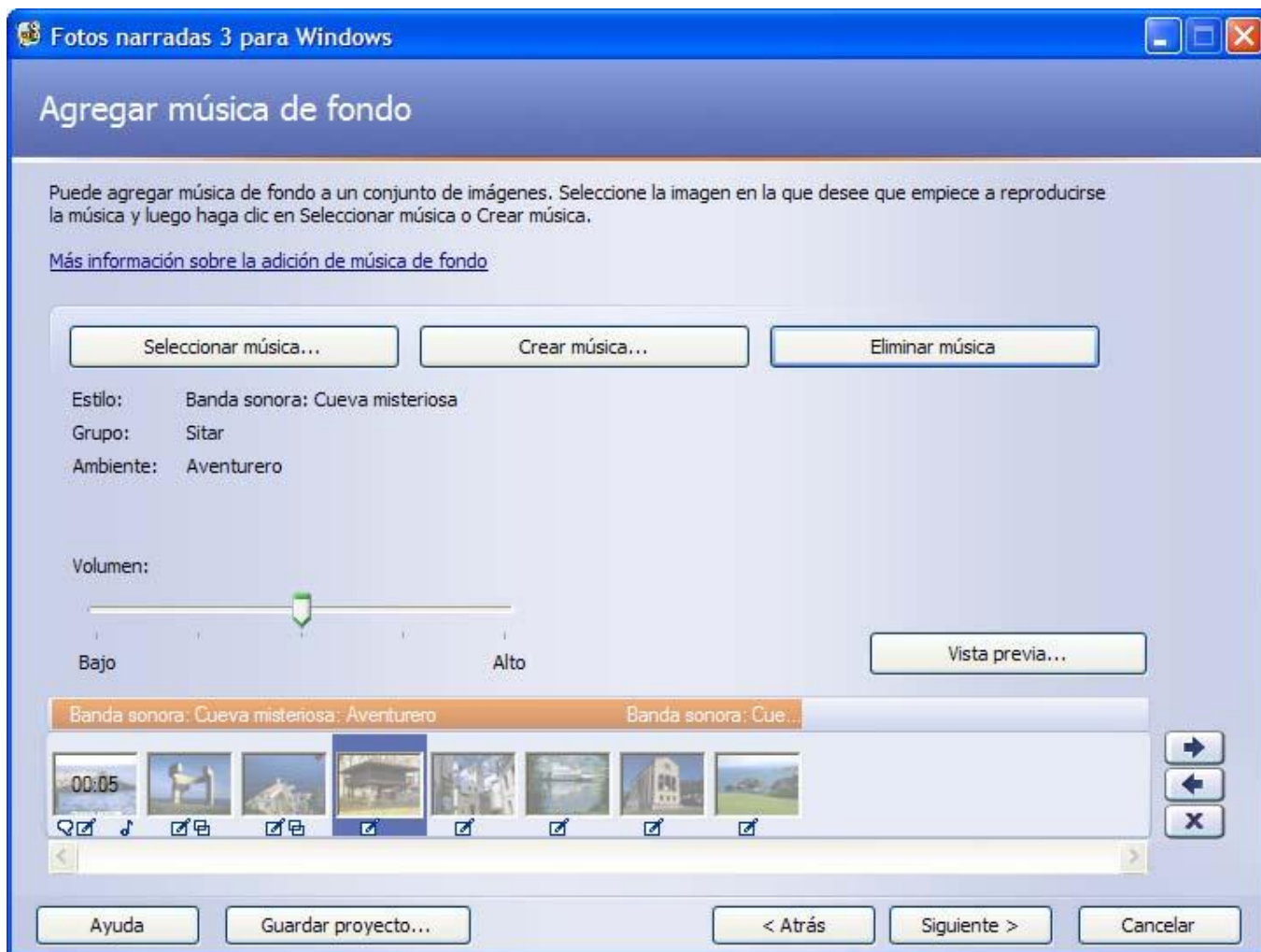


Para modular el volumen de reproducción de esta música arrastra el deslizador **Volumen:** que aparece en este panel hasta una posición intermedia entre **Bajo** y **Alto**.



Notas:

- Se pueden incluir distintas músicas en una misma película. Para ello selecciona otra imagen en la lista de miniaturas y repite la secuencia de pasos 3-4. A partir de esta nueva imagen hasta el final se añadirá la nueva música.
 - Para ver cómo queda el resultado final pulsa en el botón **Vista previa ...** Observa cómo **Photo Story** ajusta la melodía a la duración de la película asegurando un final rítmico o en desvanecimiento de volumen adecuados.
 - Para eliminar una música de fondo, haz clic sobre la imagen donde comienza y pulsa en el botón **Eliminar música ...** que aparece en este panel.
-
- Pulsa en el botón **Guardar proyecto ...** para guardar los cambios producidos en el proyecto *.WP3.
 - Para continuar con la edición, haz clic en el botón **Siguiente>**



Guardar proyecto

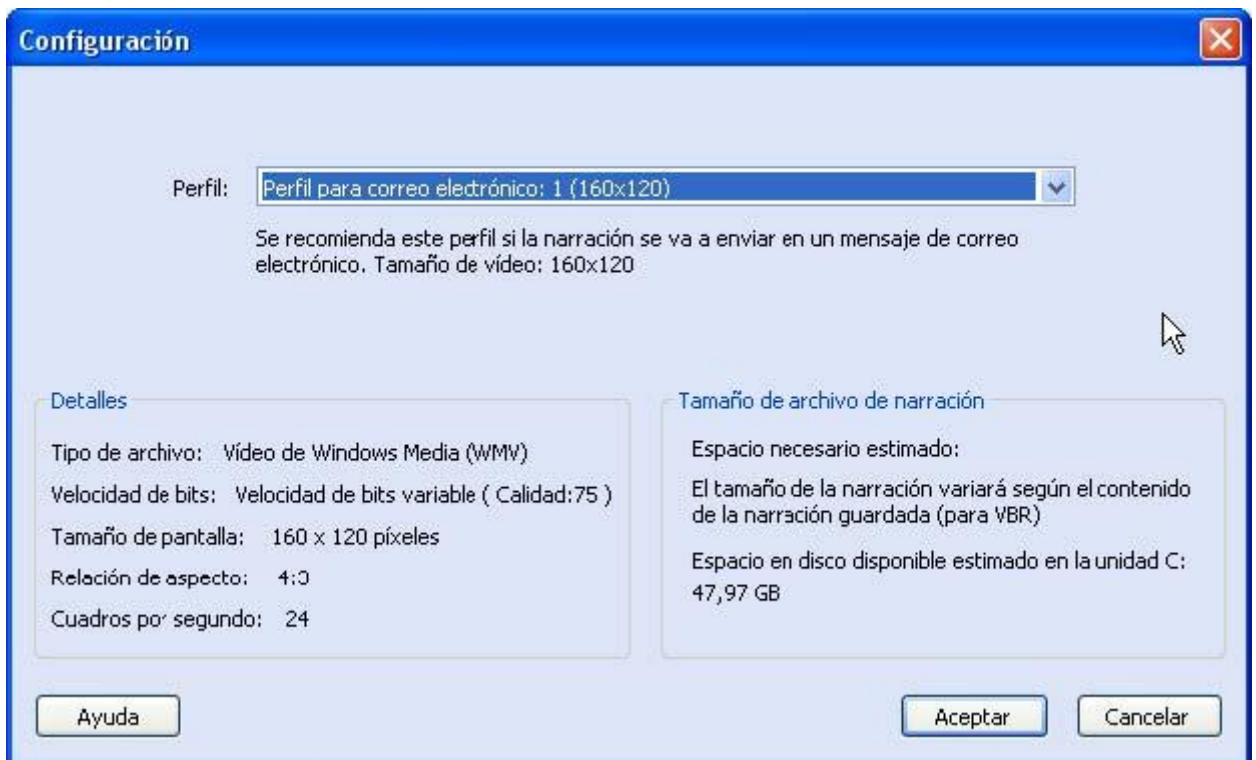
En esta fase se genera la película o narración final y se guarda en formato ***.WMV**

- En la lista **Actividades** pulsa sobre **Guardar la narración para reproducirla en el equipo.**



En el área **Nombre de archivo**, **Photo Story** propone el nombre de proyecto como nombre de archivo WMV para la publicación final. En el caso que nos ocupa: **fotos.wmv**. Por defecto lo sitúa dentro de la carpeta **Mis documentos > Mis vídeos**. Si deseas modificar el nombre del archivo modifícalo en el cuadro de texto conservando la ruta a esta carpeta. Si deseas cambiar la carpeta destino, haz clic en el botón **Examinar ...** y localiza otra ubicación.

- Para definir la **Configuración de calidad** del archivo de video final WMV pulsa en el botón **Configuración ...**



- En el cuadro de diálogo **Configuración** selecciona un **Perfil** en la lista. Por ejemplo: **Perfil para equipos: 2 (640x480 Píxeles)**. En la sección **Detalles** se muestran los detalles que cumplirá el archivo producido en relación con **Tipo de archivo, Velocidad de bits, Tamaño de pantalla, Relación de aspecto y Fotogramas por segundo**. La elección del perfil se debe realizar en función del destino que tendrá el video final: Internet, red local, equipo local, etc. y de la calidad inicial de las fotografías utilizadas. Si por ejemplo partimos de imágenes de dimensiones 640x480 píxeles, la calidad del vídeo no puede superar estas dimensiones.
- Para concluir pulsa en **Aceptar**.
- Antes de iniciar la exportación debes guardar el proyecto pulsando desde aquí el botón **Guardar proyecto ...**
- Una vez definidos los distintos parámetros de calidad del vídeo, pulsa en el botón **Siguiente**.
- Tras unos segundos de espera se mostrará el mensaje de **Finalización**.
- En la pregunta **¿Qué desea hacer a continuación?** puedes responder **Ver la narración** o bien pulsa en el botón **Salir**.



Nota:

Si has seguido los pasos indicados la película se encontrará en la carpeta **Mis documentos > Mis vídeos** con el nombre **fotos.wmv**. Desde la pantalla de **Finalización** puedes pulsar en **< Atrás** para regresar a la pantalla anterior **Guardar la narración**. Desde ellas puedes generar otros archivos WMV con distintas calidades (cada una con un nombre distinto) siguiendo la secuencia de pasos 1-6 indicada en este apartado.

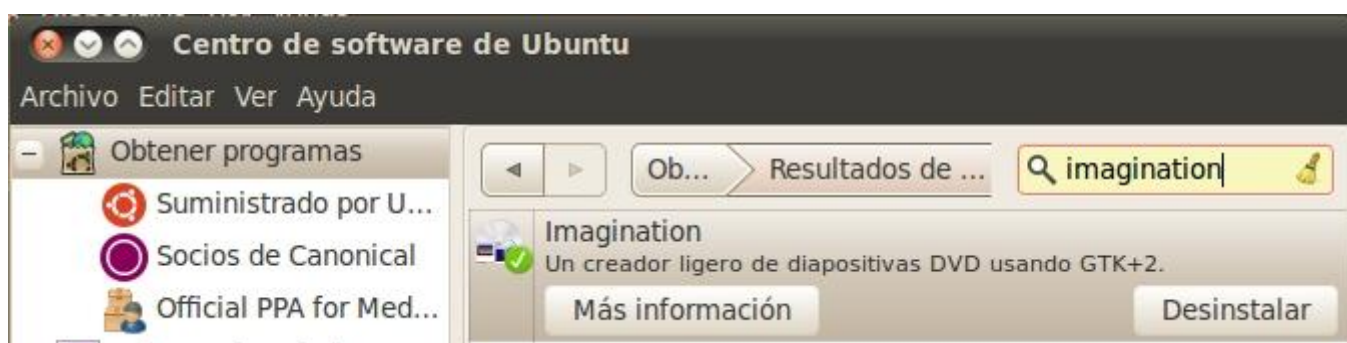
Imagination (Ubuntu)

En Ubuntu un programa de prestaciones similares a Windows Movie Maker podría ser **Pitivi** que ya viene instalado a partir de la versión Ubuntu 10. Pero la edición de video utilizando este programa excede la extensión y propósito de este material. Por ese motivo se propone la utilización de un sencillo programa para crear un vídeo con una secuencia de fotografías: **Imagination**.

Instalación de Imagination

Imagination es un programa ligero y amigable que permite crear presentaciones de diapositivas a partir de fotografías. Solo necesita el codificador **ffmpeg** y produce un vídeo que se puede estampar en un DVD con otra aplicación. Dispone de 50 efectos de transición aprox. También soporta la exportación del video al formato FLV.

Para instalar este programa desde el escritorio de Ubuntu selecciona **Aplicaciones > Centro de software de Ubuntu**. En el buscador introduce el término **imagination** y en el ítem de instalación correspondiente pulsa en el botón **Instalar**.



Creación de una narración de fotos

La creación de una narración con **Imagination** consta de los siguientes pasos:

1. Importar y organizar imágenes.
2. Agregar textos a las imágenes.
3. Personalizar movimiento de cada imagen.
4. Agregar música de fondo.
5. Exportar a un archivo de vídeo FLV

Importar y organizar imágenes

Importar imágenes

Descarga y descomprime el archivo [paisajes.zip](#) en una carpeta de tu equipo. Como resultado de esta extracción dispondrás de varias fotos en formato JPG con fotografías de paisajes asturianos.

Abre **Imagination** mediante **Aplicaciones > Sonido y vídeo > Imagination**.

Haz clic en el botón **Importar imágenes** o bien en la barra de menús selecciona **Presentación > Importar imágenes**.



En el cuadro de diálogo **Importar diapositivas ...** busca la carpeta donde has descomprimido las imágenes. Haz clic en la primera imagen, pulsa la tecla **Mayus** y luego haz clic en la última imagen. De esta forma se realiza una selección múltiple.



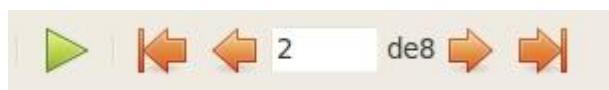
Se muestra la secuencia de imágenes importadas.



Manejar la lista de imágenes

Para moverse por la lista de imágenes utiliza los botones de flechas **Ir al primero | Anterior | Siguiente | Ir al último** situados en la barra de herramientas superior. Haz clic sobre una imagen de la lista para seleccionarla y visualizarla en el monitor.

Para eliminar una imagen de la lista, selecciónala previamente en el listado inferior y pulsa la tecla **Supr** o bien elige **Diapositiva > Eliminar**.



En todo momento se puede comprobar el aspecto que va tomando la presentación de diapositivas pulsando en el botón de flecha verde o play.

Para modificar el orden de las imágenes puedes arrastrar y soltar las miniaturas de un lado para otro en este listado.



Guardar presentación

Conviene guardar el proyecto. Para ello selecciona **Presentación > Guardar proyecto como ...**

En el cuadro de diálogo **Guardar un proyecto de presentación ...** introduce el nombre de la presentación. Por ejemplo: **miPresentacion** y haz clic en el botón **Guardar**. Se genera un archivo que contiene toda la información necesaria para generar la presentación de imágenes. Conviene repetir estos pasos cuando se deseen guardar los cambios realizados.

Añadir títulos

Para agregar un texto a una imagen, selecciona previamente la imagen en el listado para que se visualice en el visor. A continuación sobre el panel **Texto de las diapositivas** introduce el texto "**Paisajes asturianos**".



Pulsa en el botón que especifica el **Tipo y tamaño** de la fuente. Elige como tipo de fuente **Sans Bold** y como tamaño **36 píxeles**.

Haz clic en el botón **Posición del subtítulo** para elegir la alineación horizontal y vertical de entre las nueve posiciones diferentes. Ejemplo: inferior-centrado.

Se puede definir un tipo de **Animación** para el texto y una **Velocidad de la animación**. En este caso no elegiremos ninguna.



Sugerencia

En lugar de añadir un título general para la película en la primera imagen ("Paisajes asturianos"), se podría haber incorporado un título explicativo en cada foto siguiendo la información que se proporciona en la tabla siguiente.

Para ello basta con hacer clic sobre cada una de las miniaturas de la lista y repetir la secuencia de pasos de este apartado.

No se propone agregar un título a cada imagen. No obstante puedes probar a hacerlo y la película resultante mostrará una diapositiva detrás de otra donde cada una exhibirá el texto explicativo correspondiente.



Nº	Texto
1	Cubos de la memoria (LLanes)
2	Elogio al horizonte (Gijón)
3	Faro (Cudillero)
4	Hórreo asturiano (Pueblo de Asturias-Gijón)
5	Iglesia Santiago Apostol (Castropol)
6	Molino de río (Villaviciosa)
7	Santa María del Naranco (Oviedo)
8	Acantilados (Cabo Peñas)

No olvides guardar el proyecto haciendo clic en el botón **Guardar la presentación ...** para asegurarnos de no perderlo.



Personalizar movimiento

Movimiento de una imagen

Para cada imagen se puede definir una animación que consiste en un movimiento de zoom. Selecciona la segunda fotografía del listado en esta presentación y en el panel **Movimiento de las diapositivas** arrastra el deslizador del **Zoom** para definir un zoom de 1.5 y pulsa en el botón **Añadir** y a continuación en el botón **Actualizar**. Esta acción añade una diapositiva nueva a continuación de la diapositiva original donde la imagen se muestra aumentada en el zoom indicado.

Al generar la presentación de diapositivas, el programa **Imagination** generará automáticamente el movimiento de transición de una diapositiva a otra. A cada imagen se le pueden añadir tantas diapositivas como se desee con distintos valores de magnificación. La navegación sobre cada diapositiva asociada a cada imagen se realiza utilizando los botones de flechas que aparecen en el apartado **Detener punto**.

En cada estado de zoom de una imagen se puede definir su tiempo de duración en el combo **Duración**.

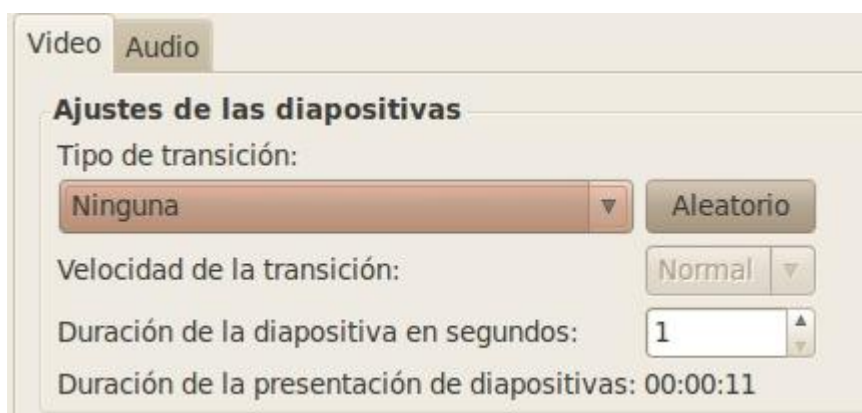


Transición de una imagen a otra

Para definir la transición en el paso de una imagen a la siguiente, selecciona la imagen y despliega el combo **Tipo de transición** para elegir un tipo. Otra opción es pulsar en el botón **Aleatorio**.

Una vez definido un tipo de transición se puede establecer la velocidad de transición.

Otra opción es definir la **Duración de la diapositiva en segundos**. Por ejemplo: **4 segundos** en cada diapositiva.



Añadir música

Descarga y descomprime el archivo [fondo_musica.zip](#). Como resultado obtendrás el archivo **fondo_musica.ogg**. **Imagination** no importa directamente audio en formato MP3 por cuestiones legales.

Clic en el botón **Importar música** o bien seleccionando en el menú **Presentación > Importar música**.



Elige el archivo **fondo_musica.ogg** y pulsa en el botón **Abrir**.



Se pueden añadir distintos archivos de audio para crear la banda sonora de fondo. Con los botones situados en la parte inferior de este listado de audios se puede modificar el orden de reproducción de esos audios y también eliminar los audios seleccionados.



- Pulsa en el botón **Guardar la presentación de diapositivas**.

Exportar a FLV

Elige **Presentación > Exportar > FLV (Flash Video)**.

En el cuadro de diálogo **Exportar FLV** introduce el **Nombre de la presentación de diapositivas**, por ejemplo, **miPresentacion**. Elige el **Tamaño del vídeo** (Normal o Panorámico) y dentro de cada uno el tamaño estándar adecuado a ese ratio. También puedes elegir la **Calidad del vídeo** (baja, media o alta). Para terminar pulsa en el botón **Aceptar**.



Al cabo de unos instantes se habrá generado el archivo de vídeo FLV que contiene la secuencia de diapositivas. El archivo FLV se puede reproducir utilizando el programa **VLC Media Player**.

Conversión de formatos de vídeo

En este apartado veremos cómo visualizar las propiedades y metadatos de un archivo de audio o vídeo a través del programa MediaInfo y cómo convertir formatos de vídeo con WinFF.

MediaInfo

MediaInfo es un programa gratuito que permite visualizar las propiedades y metadatos de un archivo de audio o vídeo.

Información de un archivo multimedia que proporciona MediaInfo

- Metadatos generales del archivo: título, autor, director, album, número de pista, fecha, duración, etc
- Vídeo: códec, bitrate, fotogramas por segundo, aspecto, etc.
- Audio: codec, velocidad de muestreo, canales, idioma, bitrate, etc.
- Texto: idioma de subtítulos.
- Capítulos: número y lista de capítulos.

Cuando el reproductor que estamos utilizando no es capaz de visualizar un archivo de audio o de vídeo por un problema de códecs, MediaInfo es una interesante aplicación porque permite obtener toda la información de ese archivo. Incluso proporciona una dirección en Internet donde es posible encontrar un reproductor o códec con que se pueda visualizar.

Formatos de archivo leídos MediaInfo

- Video: MKV, OGM, AVI, DivX, WMV, QuickTime, Real, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DVD (VOB)...
- Audio: OGG, MP3, WAV, RA, AC3, DTS, AAC, M4A, AU, AIFF...
- Subtítulos: SRT, SSA, ASS, SAMI...

¿Para qué se utiliza MediaInfo?

- Leer múltiples formatos de archivo de vídeo y de audio.
- Mostrar la información técnica y de metadatos en forma de texto, árbol, html, ...
- Exportar esta información como texto.
- Integración de MediaInfo en el explorador de archivos de Windows

Instalación de MediaInfo en Windows

Para conocer las propiedades de un archivo de audio o de vídeo se propone el uso del software gratuito **MediaInfo** (<http://mediainfo.sourceforge.net/es>).

1. Descarga y descomprime a tu disco duro o pendrive el archivo [MediaInfo GUI 0.7.20 Windows i386.zip](#). Es una versión que no necesita instalación. En la web oficial podrás acceder a una versión instalable en el equipo.
2. Accede al interior de esta carpeta y haz doble clic sobre el archivo ejecutable **MediaInfo.exe**



Instalación de MediaInfo en Ubuntu

1. Selecciona **Aplicaciones > Centro de software de Ubuntu**
2. Introduce el término **mediainfo** en el buscador de aplicaciones.
3. Clic en el botón **Instalar** del ítem **Mediainfo supplies ...**



4. Para acceder al programa elige **Aplicaciones > Sonido y vídeo > MediaInfo**

Uso de MediaInfo

1. Descarga y descomprime el archivo [flv.zip](#) a la carpeta del disco duro. Repite el mismo proceso para el archivo [dteatro divx.zip](#). Como resultado de esta tarea dispondrás en la mencionada carpeta de los archivos: **dteatro.flv** y **dteatro_divx.avi**
2. Inicia el programa y luego selecciona **Archivo > Abrir archivo** para localizar y abrir uno de los archivos multimedia descargados anteriormente, p.e., **dteatro.flv**.
3. Se mostrará la ventana de **MediaInfo** donde se puede leer la información relativa al archivo abierto.



Repita los pasos 2 y 3 para el archivo **dt teatro_div.avi**.



5. Observa que al abrir un archivo de vídeo con **MedialInfo** se ofrece un botón de **SitioWeb** con enlace a una web donde se pueden obtener los códecs o reproductor necesarios para reproducir ese archivo en nuestro equipo.

WinFF

¿Qué es WinFF?

WinFF es un convertidor gratuito de formatos de vídeo para sistemas windows, linux y mac. Permite convertir un vídeo de un formato a otro de una forma fácil, rápida y en un solo paso. Este programa ofrece al usuario un interfaz gráfico aunque en realidad la tarea de conversión se traslada automáticamente a una línea de comandos para que la ejecute **ffmpeg**, otro programa muy efectivo pero que sólo se puede utilizar mediante línea de comandos. De esta forma **WinFF** nos evita tener que conocer y escribir la sintaxis de ffmpeg en una ventana de terminal.

Instalación de WinFF en Windows

- Descarga y ejecuta el instalador de WinFF para Windows: [winff-1.3.1-setup.exe](#).
- El programa se instalará en la carpeta de Archivos de programa y se creará un icono de acceso directo en el escritorio.
- En el sitio web oficial del proyecto WinFF podrás encontrar la versión más reciente o que se adapta a tu sistema: <http://winff.org/>

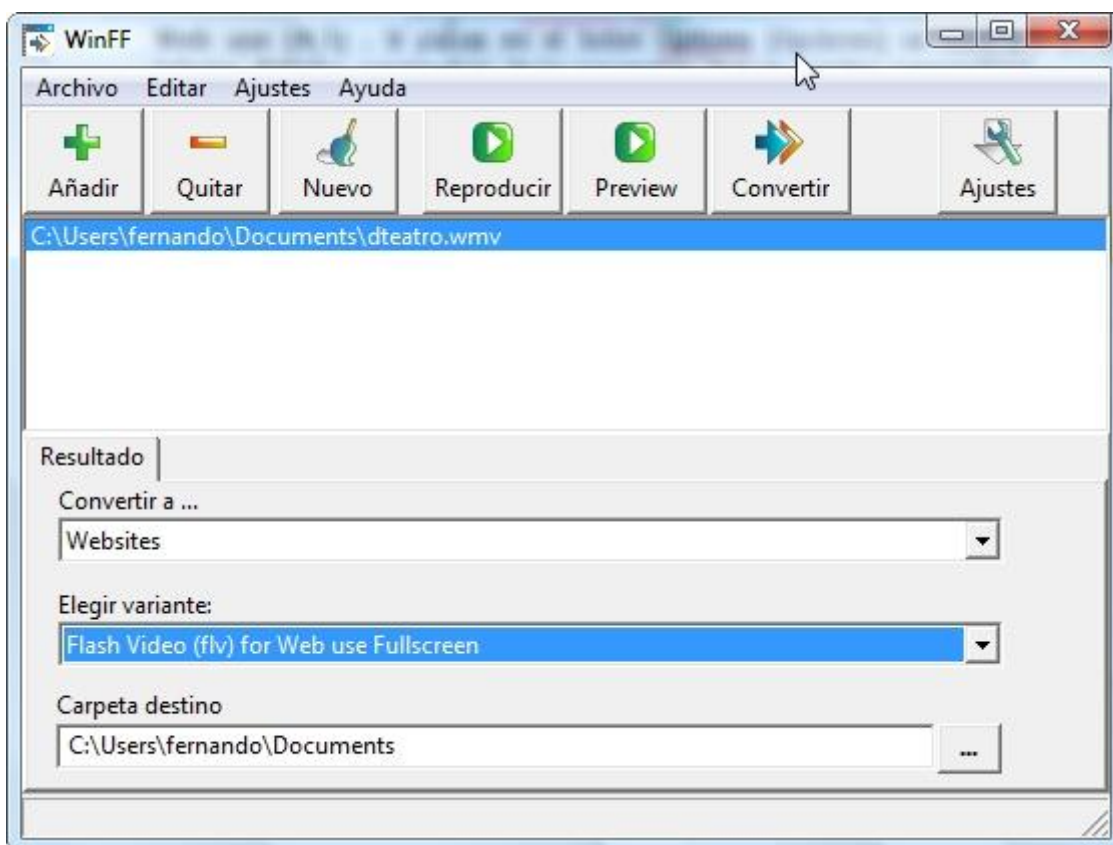
Instalación de WinFF en Ubuntu

1. Desde el escritorio de Ubuntu selecciona **Aplicaciones > Centro de software de Ubuntu**.
2. Introduce el término **WinFF** en el cuadro de búsqueda y haz clic en el icono de lupa que le acompaña.
3. Haz clic en el botón **Instalar** del ítem de instalación **WinFF**



Conversión de un vídeo a distintos formatos

1. Descarga y descomprime el archivo [wmp.zip](#) a la carpeta personal. Como resultado de la extracción obtendrás el archivo de vídeo: **dteatro.wmv**.
2. Abre **WinFF**.
3. En la ventana de WinFF pulsa en el botón **Añadir** y navega para localizar, señalar y abrir el archivo **dteatro.wmv**. Otra posibilidad es utilizar el explorador de archivos y arrastrar el icono de este archivo de vídeo desde su carpeta para soltarlo sobre la ventana de **WinFF**. Esta aplicación admite la conversión por lotes de un listado de archivos de vídeo con sólo añadirlos a esta lista.
4. En este caso vamos a convertir el archivo de vídeo fuente al formato FLV de Video Flash. En la lista desplegable **Convertir a...** selecciona la opción **WebSites**. A continuación despliega la lista **Elegir variante** para seleccionar **Flash Vídeo (flv) for Web use Fullscreen**. Si pulsas en el botón **Ajustes** se mostrará en la parte inferior distintos parámetros de la conversión que se pueden personalizar. En este caso NO es necesario.
5. En el cuadro **Carpeta destino** se indica la carpeta donde se guardará el archivo de vídeo final.
6. Para iniciar la conversión pulsa en el botón **Convertir**.



Reproducir el vídeo FLV

1. Abre el reproductor: **Aplicaciones > Sonido y Vídeo > VLC media player**. Este reproductor es una excelente aplicación para visualizar vídeos FLV de Flash.
2. Selecciona **Archivo > Abrir rápido Archivo** para navegar a la carpeta donde se encuentra almacenado el nuevo archivo. Selecciónalo y pulsa en el botón **Abrir**. Otra posibilidad es utilizar el explorador de archivos y arrastrar el icono de este archivo de vídeo desde su carpeta para soltarlo sobre la ventana de **VLC Media Player**.

El DVD como fuente de vídeo. Windows

Introducción

En este apartado se propone un procedimiento para convertir el vídeo de un DVD a un archivo AVI con códec DivX o XviD. A partir de este AVI es posible extraer un fragmento y convertirlo en un formato más propio de publicación web: FLV, WMV, MOV o RAM. Otra posibilidad es la grabación del archivo AVI resultante en un CD-ROM utilizando un programa de grabación de CDs. Esta segunda opción es habitual en la realización de copias de seguridad de DVDs. En el mercado actual casi todos los reproductores DVD incorporan la prestación de la lectura de CDs y DVDs con archivos AVI DivX y XviD.

Nota importante:

El software e instrucciones recogidas en este capítulo se proponen como método para realizar copias de seguridad de los DVDs originales propios y siempre dentro de un uso particular no comercial. En cualquier caso esta información NO se expone para ser usada como herramienta para vulnerar materiales con copyright. La utilización que se efectúe, total o parcial del archivo de vídeo resultante, estará supeditada en todo momento a los derechos de autor y propiedad intelectual legalmente establecidos.

Software necesario

DVD Decrypter

La conversión de una película de DVD en otro formato no se puede realizar a partir de la unidad lectora de DVDs. El elevado número de accesos que esta operación necesita podrían dañar esta unidad por sobrecalentamiento. Por este motivo siempre es necesario copiar el contenido del DVD al disco duro. Esta copia de archivos no se puede realizar mediante copiar y pegar usando el

Explorador de Windows porque a menudo se encuentran encriptados. Es necesario un programa que descripte los archivos del DVD y los copie al disco duro. En esta operación no supone ninguna pérdida en la calidad del vídeo.

En la actualidad existen algunos programas que realizan esta tarea. Por su facilidad y compatibilidad se propone **DVD Decrypter**. Se puede descargar de forma gratuita del sitio **Free-Codecs.com** (<http://www.free-codecs.com/>)

Versión portable. Descarga y descomprime el archivo [DVDDecrypter.exe](#) en una carpeta de tu disco duro o pendrive. Se trata de una versión portable del programa que se inicia al ejecutar el archivo **DVDDecrypter.exe** que aparece dentro de esa carpeta.

Auto Gordian Knot

Auto Gordian Knot (<http://www.autogk.me.uk/>) es un paquete de programas que automatiza muchas de las operaciones necesarias para realizar la conversión DVD-AVI. Auto Gordian Knot es un programa gratuito que se descarga de su web oficial.

Versión instalable. Descarga e instala el programa en tu equipo a partir del instalador: [AutoGordianKnot.2.55.Setup.exe](#).

Versión portable. Otra opción alternativa es la versión portable. Descarga y descomprime el archivo [AutoGordianKnot 2.55.exe](#) en una carpeta de tu disco duro o pendrive. En este caso el programa se inicia al ejecutar el archivo **AutoGK.exe** que aparece dentro de esa carpeta.

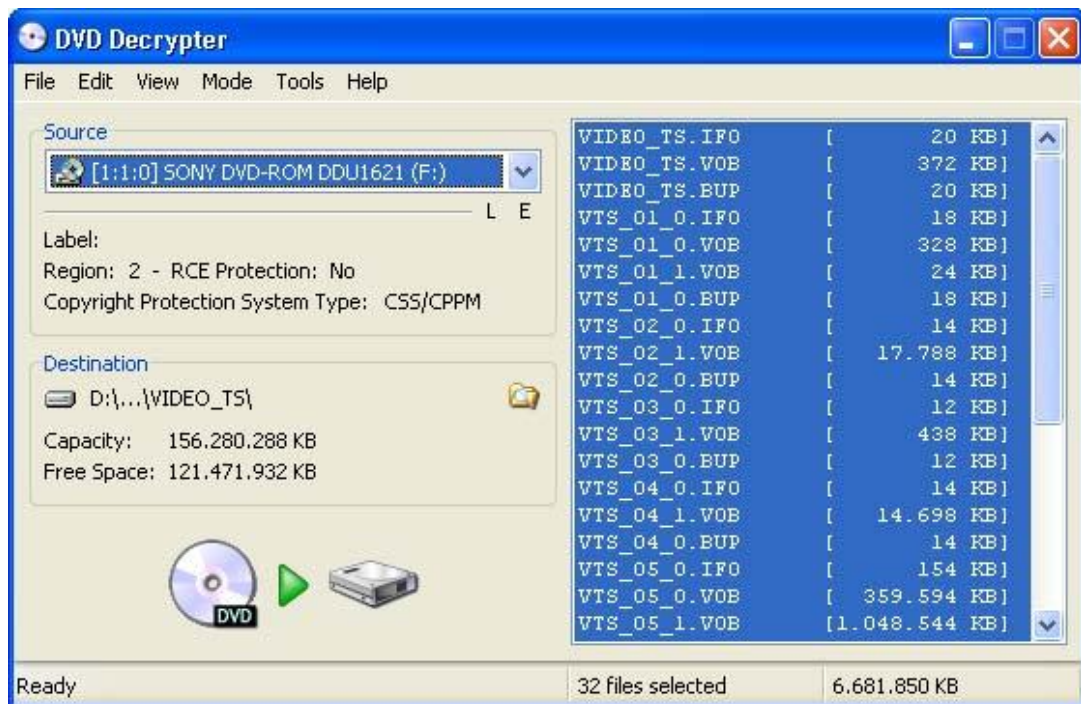
Pasos para convertir DVD a AVI

1. Copiar el DVD al disco duro con DVD Decrypter.
2. Cargar los archivos originales.
3. Seleccionar pista de audio y subtítulos.
4. Definir tamaño del fichero.
5. Configurar parámetros avanzados.
6. Crear película.

A continuación se explican con detalle cada uno de estos pasos.

Copiar el DVD al disco duro

- Introduce el disco DVD en la unidad lectora.
- Inicia el programa **DVD Decrypter**.
- En la lista **Source** (Origen) selecciona la unidad lectora donde has introducido el DVD. En el marco derecho aparecerán todos los archivos que contiene.

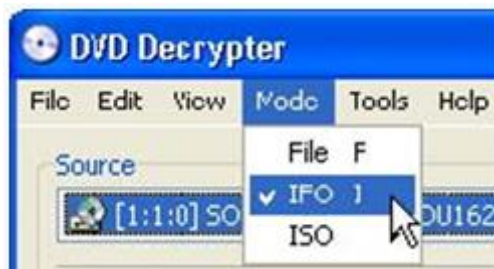


Notas:

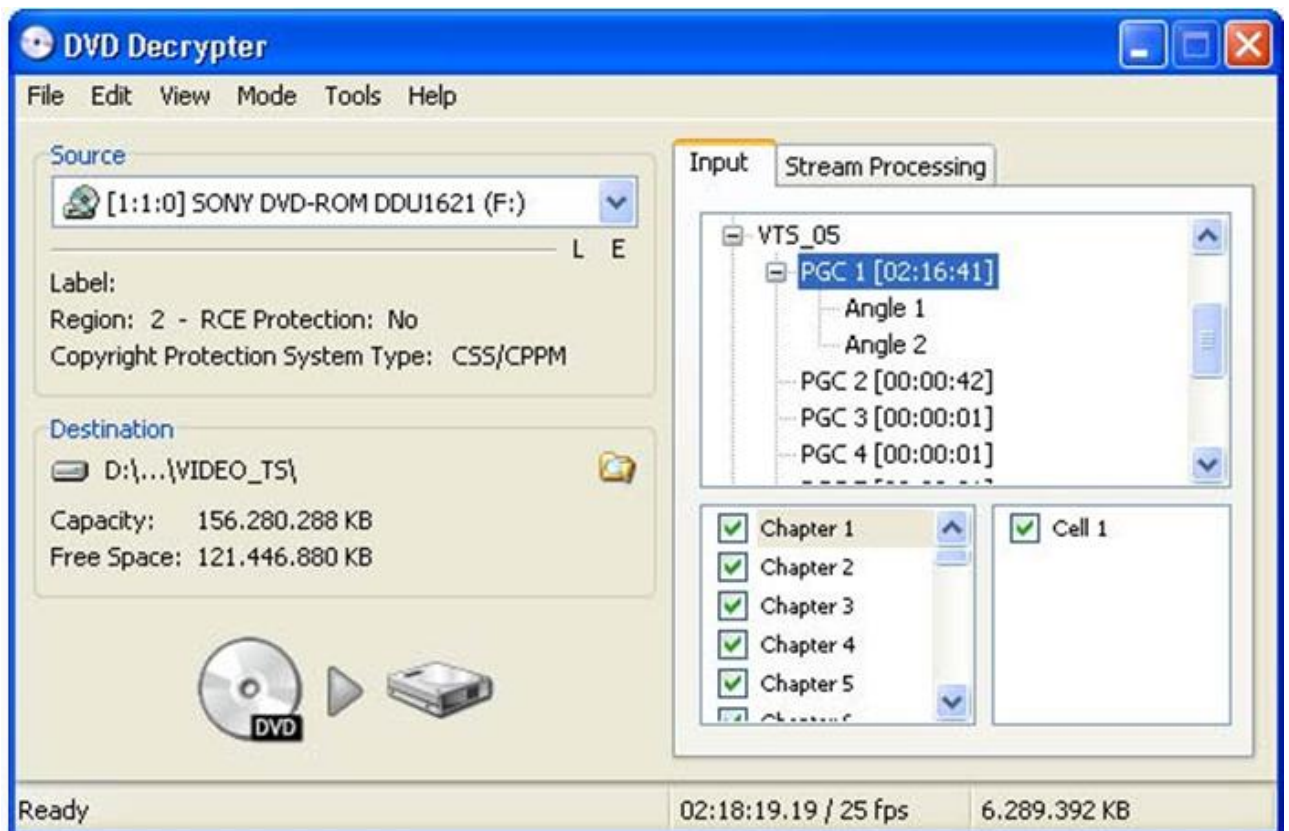
- **Unidad lectora de DVD no detectada.** A veces el DVD Decrypter no detecta la unidad de DVD y en consecuencia no está disponible en la lista **Source**. Esto suele deberse a que no están instalados los drivers **ASPI** correspondientes a esa unidad DVD. **ASPI** significa **Advanced SCSI Programming Interface** y es el software que gestiona la comunicación entre el ordenador y el dispositivo lector. Para resolver este problema basta con descargar los drivers **ASPI** de Windows, descomprimir el ZIP y ejecutar el programa **aspiinst.exe** que contiene. Estos drivers se pueden descargar desde la web oficial de **Adaptec** (<http://www.adaptec.com>). La denominación exacta de este software es: **Windows ASPI drivers version v4.71.2** y se pueden aplicar a todos los sistemas Windows a partir de la versión 98.
- **Disco DVD bloqueado.** En alguna ocasión será necesario, antes de ejecutar DVD Decrypter, introducir el disco en el lector y a continuación abrir el reproductor de que dispongamos para visualizar DVDs (por ejemplo WindDVD

o PowerDVD). De esta forma conseguiremos liberar las claves de los archivos protegidos. Cerramos el reproductor y abrimos DVD Decrypter.

DVD Decrypter tiene dos modos de trabajo: modo **File** (Archivo) donde trabaja con los archivos del DVD y modo **IFO** donde trabaja con los contenidos del DVD (capítulos, pistas, extras, etc). En este caso es necesario trabajar en modo **IFO** para lo cual en la barra de menú de DVD Decrypter selecciona **Mode > IFO**

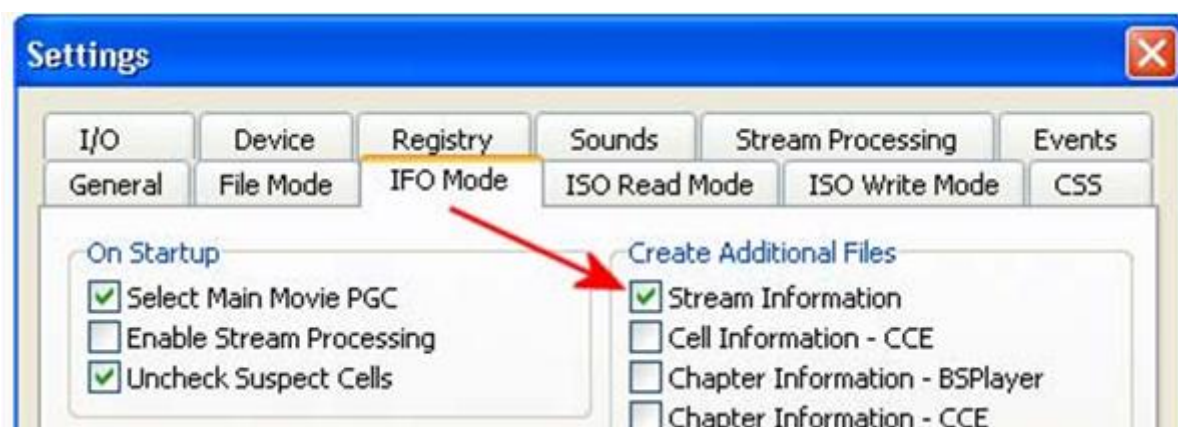


Al activar este modo se mostrarán los contenidos del DVD: (**Chapter 1, 2, ... =**

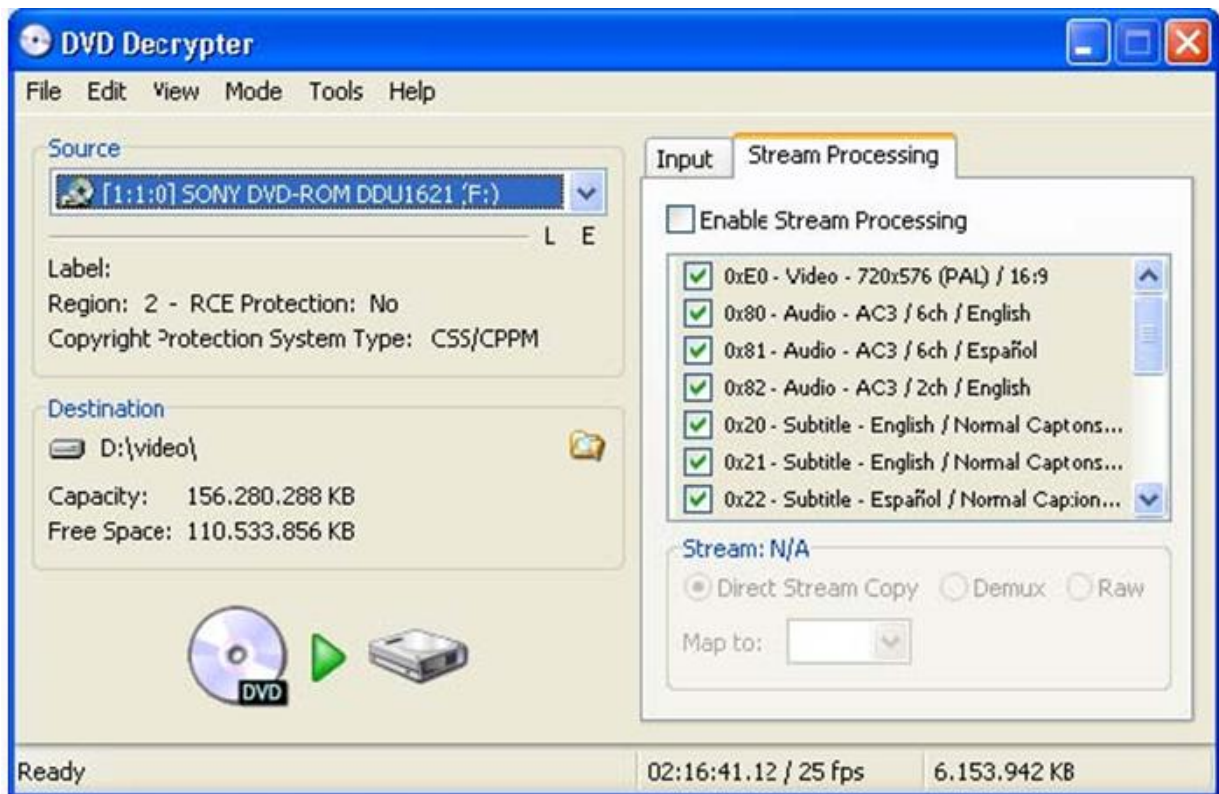


Capítulo 1, 2, ...) en lugar de los archivos.

- Al activar el modo **IFO, DVD Decrypter** selecciona automáticamente la pista de mayor duración que es la que suele contener la película. El resto de pistas se corresponden con los créditos, tomas falsas y extras que acompañan. En la pestaña **Input** (Entrada) comprueba que está seleccionada la película (la pista de mayor duración) y que debajo se encuentran seleccionados todos los capítulos (**Chapter 1, 2, 3, ...**).
- En el marco **Destination** (Destino) haz clic sobre el icono de carpeta con lupa para definir la carpeta del disco duro donde se guardarán los contenidos del DVD. Por ejemplo en la carpeta **C:\video** o bien **D:\video** si dispones de un segundo disco duro o partición.
- Es importante realizar la siguiente comprobación. En la barra de menús de DVD Decrypter selecciona **Tools > Settings** (Herramientas > Configuración). En la pestaña **IFO Mode** (Modo IFO) dentro de la sección **Create Additional Files** (Crear Archivos Adicionales), comprueba que la casilla **Stream Information** (Información de Stream) está activada. Esto producirá en el disco duro un fichero de texto con toda la información del DVD necesaria para que **AutoGK** concluya con éxito.



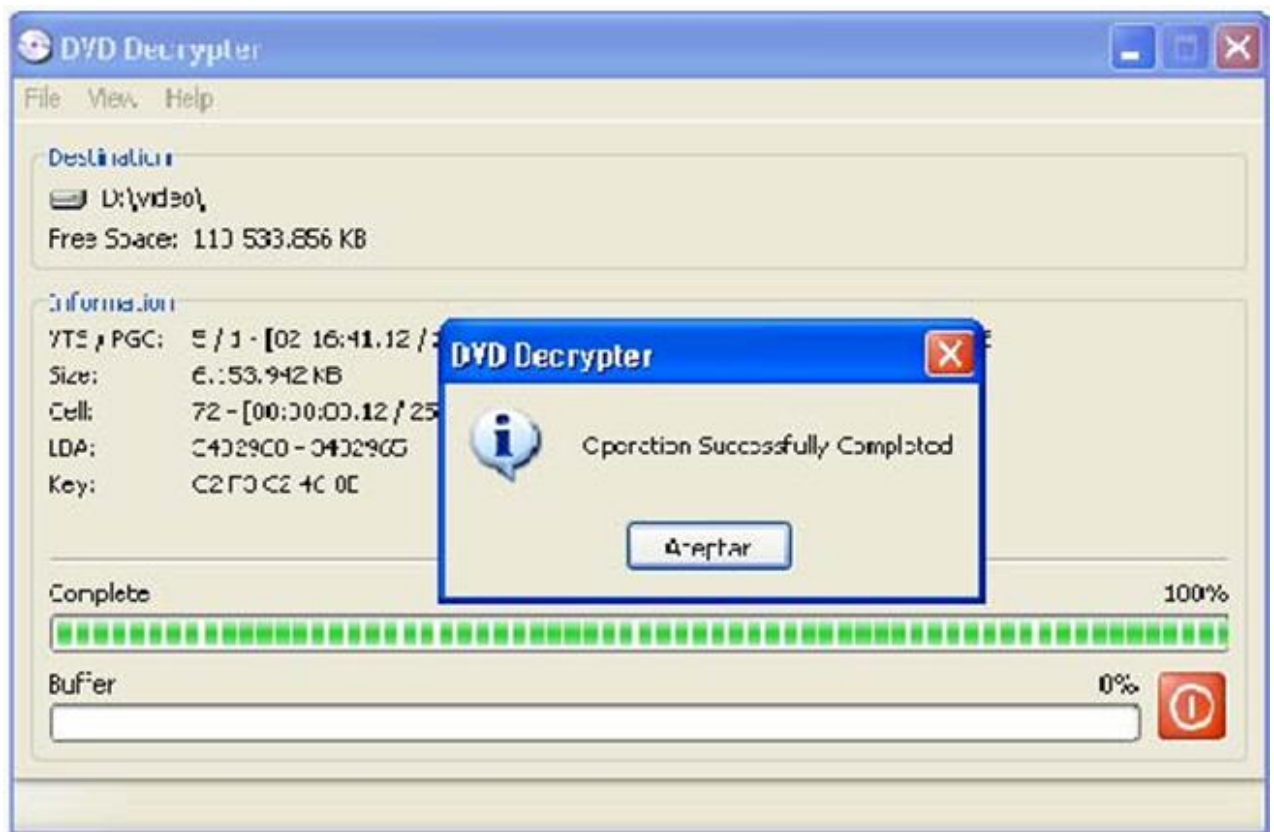
Desde la ventana principal de DVD Decrypter, pulsa en la pestaña **Stream Processing** (Procesamiento del Flujo). Se puede activar la casilla **Enable Stream Processing** (Permitir Procesamiento del Flujo) y desmarcar, por ejemplo, el audio en inglés para que sólo se copie el audio en español. Para extraer del DVD sólo el vídeo o sólo el audio, activa la casilla **Enable Stream Processing**, seleccionaríamos sólo la pista deseada y en el área **Stream: N/A** que aparece en el panel inferior activamos la opción **Demux**. Si eliges un audio AC3, se creará un archivo de audio AC3; si eliges un vídeo, se creará un MPEG-2 sin audio; si eliges una pista de subtítulos (**Subtitle**) se crearán dos archivos: IFO y VOB (son subtítulos en modo imagen que luego se puede pasar a texto con la aplicación **SubRip**). En un principio se recomienda dejar activadas todas las pistas.



- En la pestaña **Stream Processing** se muestran los principales datos del DVD:
- Dimensiones del vídeo: 720x576
- Proporción: 16:9
- Sistema de vídeo: PAL.
- Número de la pista de audio en Español: 0x81 (pista 2 en el orden de arriba/abajo).
- Para iniciar el proceso pulsa en el botón **Decrypt** (Desencriptar).



Una vez finalizado el proceso se mostrará el mensaje **Operation Successfully**

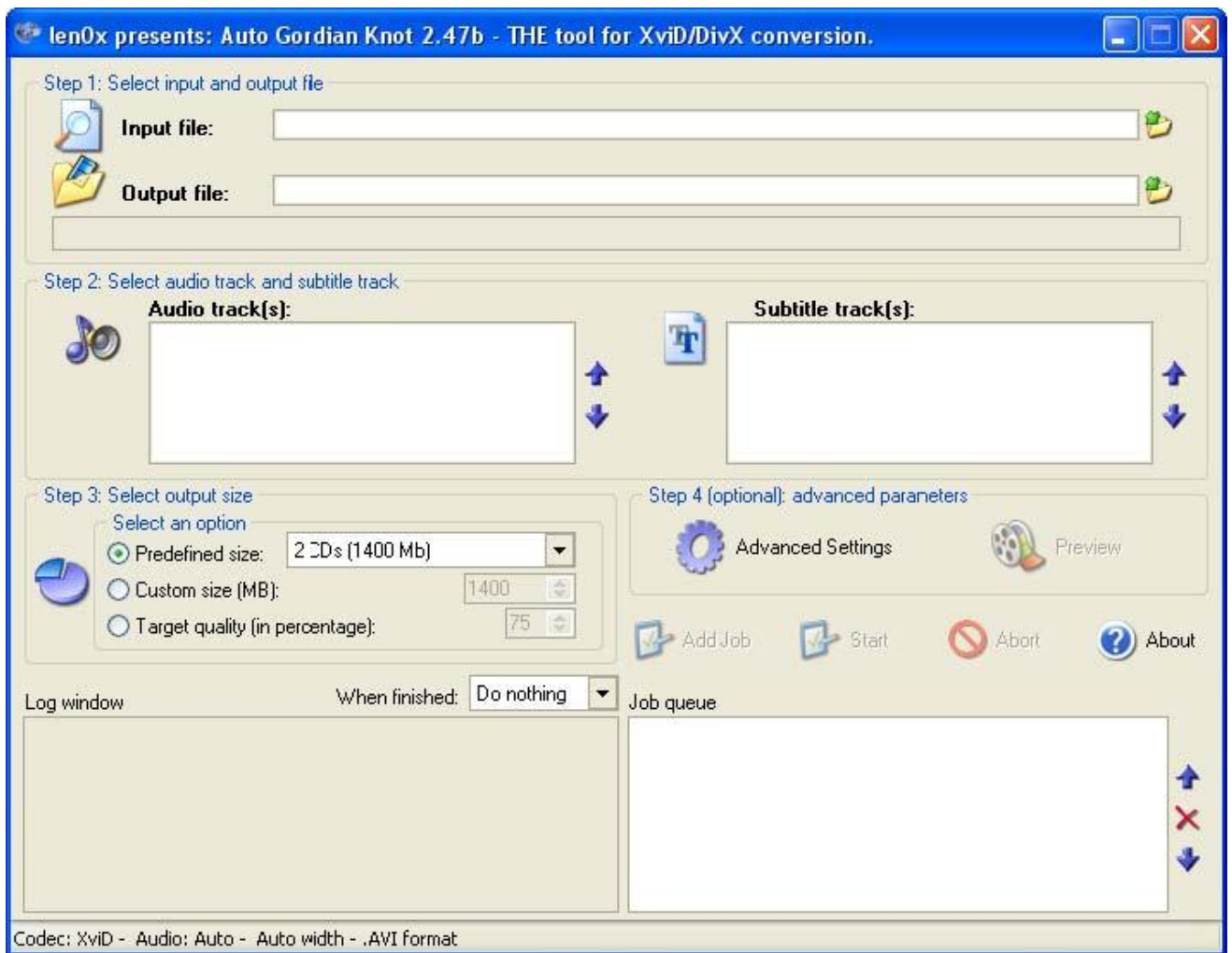


Completed! (Operación Completada con Éxito). Pulsa en el botón **Aceptar**.

Cierra la ventana del programa **DVD Decrypter**.

Cargar los archivos originales

- Abre **Auto Gordian Knot**.



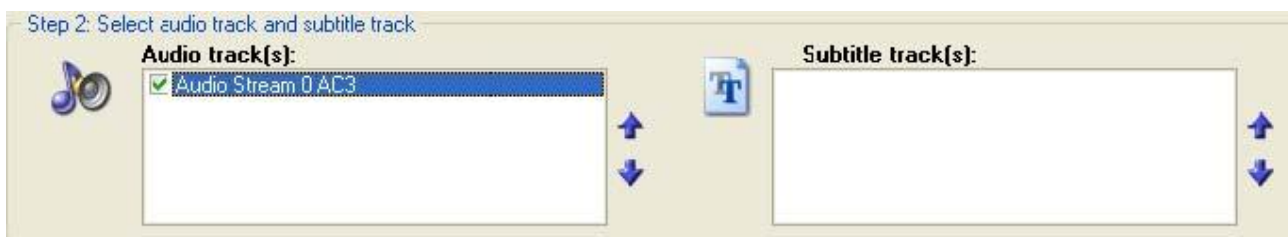
- Como podrás observar **AutoGK** es un programa que simplifica en 4 pasos (**steps**) la conversión DVD-AVI:
- **Step 1: Select input source and output file** (Paso 1: Elegir fuente de entrada y archivo de salida).
- **Step 2: Select audio track and subtitle track.** (Paso 2: Elegir pista de audio y pista de subtítulos).
- **Step 3: Select output size** (Paso 3: Elegir tamaño de salida).
- **Step 4 (optional): advanced parameters** (Paso 4 -opcional-: parámetros avanzados).
- En la sección **Step 1: Select input source and output file** (Paso 1: Elegir fuente de entrada y archivo de salida) En "Input directory" localiza el archivo *.VOB que has capturado del DVD anteriormente.



- En el cuadro de texto **Input directory** (Carpeta de entrada), pulsa en el icono situado a la derecha que muestra una flecha verde sobre una carpeta.
- Se muestra el cuadro de diálogo **Buscar carpeta**. En él debes localizar el archivo **video** situada en el disco duro donde has guardado los archivos importados con DVD Decrypter. Clic en el botón **Aceptar**. Observa que cuando **AutoGK** detecta los archivos de DVD situados en esta carpeta, en el cuadro inferior de esta sección muestra la información del vídeo. En este caso: **PAL - 720x576 - 16:9 - 25 fps**
- En el cuadro de diálogo **Output file:** (Archivo de Salida), se completa automáticamente con el mismo nombre de archivo y la extensión ***.avi**. Para modificar la carpeta de destino y el nombre de archivo pulsa en el icono que muestra la flecha verde sobre una carpeta.
- Se muestra el cuadro de diálogo **Guardar como**. En la lista **Guardar en:** define la carpeta destino donde se guardará el archivo AVI final. Por ejemplo dentro de la carpeta **video**. En la casilla **Nombre** introduce un nombre de archivo para este AVI. Por ejemplo: **video**. AutoGK añadirá automáticamente la extensión AVI. Pulsa en el botón **Aceptar** para concluir.

Seleccionar pista de audio y subtítulos

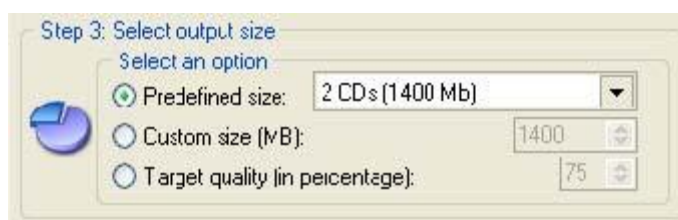
1. En la sección **Step 2: Select audio track and subtitle track**. (Paso 2: Elegir pista de audio y pista de subtítulos), podrás seleccionar el audio/audios y también los subtítulos.



2. En la lista **Audio track(s)** (Pistas de Audio), selecciona la pista o pistas de audio que deseas exportar al archivo de vídeo final. Pueden existir varias procedentes del DVD. Las pistas disponibles en esta lista dependerán de las ofrecidas por el DVD original y del tipo de importación realizada con DVD Decrypter. Si no deseas incorporar no marques ninguna pista.
3. En la lista **Subtitle track(s)** (Pista de Subtítulos) elige **No Subtitles** (Ningún Subtítulo). En este cuadro podrías elegir una de las pistas de subtítulos disponibles.

Definir el tamaño del fichero

1. En la sección **Step 3: Select output size** (Paso 3: Elegir tamaño de salida), podemos seleccionar el tamaño final que ocupará el archivo. Cuanto mayor sea, mejor será la calidad del archivo final.



2. Activa la opción **Predefined size** (Tamaño predefinido) y en la lista desplegable selecciona la entrada **1 CD (700 Mb)** o bien **2 CDs(1400 Mb)**. En este caso se recomienda esta segunda opción ya que suele ofrecer una relación peso/calidad muy interesante. Al final obtendremos tantos ficheros como CDs hayamos marcado. Esto permitirá grabar en CD los archivos resultantes de esta conversión.
3. Si seleccionas la opción **Custom size (MB)** (Tamaño personalizado (MB)), podrás definir el tamaño que tendrá la película final. **AutoGK** creará un archivo AVI con este tamaño y si es superior a 700 Mb, también producirá los archivos resultantes de haber fragmentado éste en trozos de peso igual o inferior a 700 Mb. Esto facilitará la copia en soporte CD.
4. Si seleccionas la opción **Target Quality (in percentage)** (Calidad Destino (en porcentaje)), podrás seleccionar el % de calidad que tendrá el archivo final con independencia del peso del archivo.

Configurar parámetros avanzados

- En la sección **Step 4 (optional): advanced parameters** (Paso 4 -opcional-: parámetros avanzados), podremos configurar opcionalmente algunos parámetros de la película final. Pulsa en el botón **Advanced Settings** (Configuración avanzada).




- En el botón "**Advanced Settings**" se accede a la configuración de los parámetros avanzados.

- En el cuadro **Advanced Options** (Opciones Avanzadas) se puede configurar:

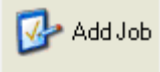


- **Output resolution settings** (Configuración Resolución Vídeo). Permite definir la anchura o resolución horizontal del vídeo (la vertical será calculada automáticamente en función de la proporción de la película). Si se selecciona **Auto width** AutoGK calculará la resolución más óptima en función de un test de compresibilidad. Es la opción recomendada. Si se elige **Minimum width** (Anchura mínima) o bien **Maximum width** (Anchura máxima) y en el contador derecho se define una anchura -por ejemplo, 640 píxeles- entonces la resolución horizontal que utilizará AutoGK para crear la película final será como mínimo o como máximo respectivamente el valor indicado. Si marcas la opción **Fixed width** (Anchura Fija), la película tendrá exactamente como resolución horizontal la cantidad de píxeles indicada. (Anchura automática),
- **Output audio type** (Tipo de Audio de Salida). Permite definir el tipo de audio que deseamos en la película: **AC3**, **VBR MP3** (bitrate variable) o bien **CBR MP3**. En la mayoría de los casos la opción recomendada es **Auto**. Si eliges la opción **Auto** (Automática), para archivos de 700 Mb o menos, el audio será: VBR MP3 a 128 Kbps. Sin embargo para archivos superiores a 700 Mb, el formato de audio será **AC3**. Si hemos incluido dos pistas de audio y aquí hemos configurado un tipo concreto de audio, ambos tendrán ese formato: ambas AC3 o bien ambas MP3. Si existen dos pistas de audio y aquí elegimos **Auto**, entonces la primera tendrá formato **AC3** y la segunda **MP3 VBR 128 Kbps**.
- **Códec**. Se puede usar cualquiera de los dos: **DivX** y **XviD**. Es necesario que el códec elegido esté instalado en el equipo. Recuerda que al instalar **Auto Gordian Knot** el códec de **XviD** ya se instala directamente porque viene incluido en el paquete mientras que **DivX** (versión **Create**) es necesario descargarlo e instalarlo aparte.
- **Subtitle Options** (Opciones de Subtítulos). Este apartado sólo es necesario configurarlo si hemos incluido subtítulos en la película final. Si marcas la opción **Display only forced subtitles** (Mostrar solamente subtítulos forzados) sólo se mostrarán los subtítulos forzados, es decir, aquellos que se muestran siempre en la película aunque no tengamos activados los subtítulos. Ejemplo: Traducción al español o inglés del discurso de un personaje que habla en un

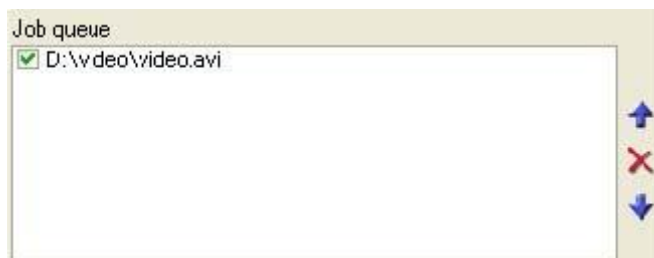
tercer idioma y cuyo contenido se considera importante para el desarrollo de la acción. En el paso 2 tendríamos que haber seleccionado la pista de subtítulos en el idioma adecuado. La opción **Use external subtitles** se refiere a la posibilidad de cargar los subtítulos de un archivo externo pero no funciona bien en todos los reproductores por lo que conviene no activarlo.

- Si pulsas en el botón **Preview** (Vista previa) , tras cierta espera, podrás ver una vista previa del aspecto final del vídeo pero sin el audio.

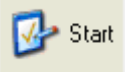
Crear película

- Cuando se ha finalizado la configuración de todos los parámetros, haz clic en el botón **Add Job** (Añadir Tarea) .

- En la **Cola de Tareas (Job queue)** aparecerá una nueva entrada con información del nombre del archivo AVI final, su carpeta de ubicación y una casilla de verificación activada.

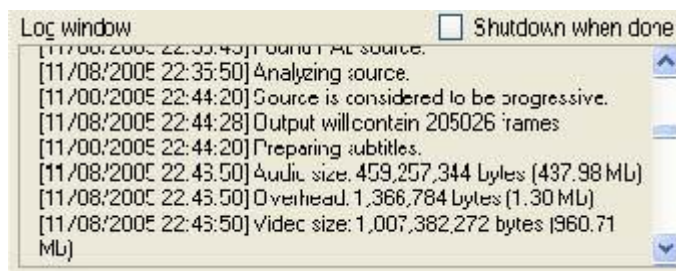


Una vez introducida esta tarea en la **Cola de Tareas** podemos cerrar **AutoGK** y continuar en otro momento con la conversión definida. Otra posibilidad es abrir otro DVD para añadir una segunda tarea de conversión a la lista. En cualquier caso la codificación no comenzará hasta que no se lo indiquemos.

- Para comenzar con la creación de la película AVI final pulsa en el botón **Start** (Inicio) .

- **AutoGK** irá abriendo y cerrando programas según lo vaya necesitando para realizar las distintas partes del proceso: creación del proyecto con DGIndex, test de compresibilidad, compresión con VirtualDubMod, audio con BeSweet, etc. En la ventana de eventos (**Log Window**) irán apareciendo los mensajes de lo que se está haciendo. En los primeros pasos habrá que fijarse en la barra de

tareas porque al desplegar alguna de estas aplicaciones será necesario aceptar las condiciones de la licencia de uso para que el proceso pueda continuar.



- Una vez pulsado en el botón **Start** (Inicio) el proceso ya está automatizado y es necesario que se realice sin pausas. Si durante el transcurso del mismo pulsas en el botón **Abort** (Detener) habría que empezar desde el principio en la siguiente tentativa.
- La duración de la conversión dependerá de la duración del DVD original y de las características del equipo (procesador, memoria RAM, disco duro, etc.). A título orientativo, por ejemplo, un DVD con una película de 2 horas de duración, en un Pentium IV-2Ghz con 1Gb de RAM puede tardar alrededor de 5 horas. Por ello es necesario armarse de un poco de paciencia. Si vas a dejar el ordenador trabajando solo, una opción interesante es marcar la casilla **Shutdown when done** (Apagar cuando termine). De esta forma el equipo se apagará cuando finalicen todos las tareas almacenadas en la Cola de Tareas.
- La tarea terminará cuando en la **Log Window** (Ventana de eventos) aparezca el mensaje de tarea finalizada: **[dd/mm/aaaa hh:hh:ss] Job finished. Total time: X hours XX minutes X seconds.**
- Cierra la ventana de **Auto Gordian Knot**.
-

Ver película

Cuando ha finalizado la conversión, utiliza el **Explorador de Windows** para situarte en la carpeta donde has creado el archivo **AVI** final. En el ejemplo anterior era la carpeta **video** situada en el directorio raíz del disco duro **C:** ó **D:**

Con intención de ahorrar espacio en disco y una vez terminado con éxito el proceso de conversión DVD-AVI, conviene eliminar la carpeta temporal **auto_gk** que se ha creado en la misma carpeta donde se ha guardado este AVI. También conviene borrar los archivos *.VOB que se han generado con DVD Decrypter.

Para visualizar el video arrástralo y suéltalo sobre una ventana de **VLC Media Player**. Este reproductor puede leer archivo AVI codificados con Xvid.



Sugerencia

La mayoría de los reproductores de DVD actuales reconocen el formato DivX y XviD. Comprueba en la documentación del tuyo si es compatible con estos formatos. Algunos modelos suelen mostrar incluso en su carcasa exterior el logo de DivX para indicar esta característica. Si es así, basta con grabar el archivo AVI desde el disco duro del ordenador a un CD-ROM como si se tratase de un CD de datos utilizando un programa tipo Nero Burning o similar. Al introducir este disco en el reproductor DVD se visualizará en pantalla.

El DVD como fuente de vídeo. Ubuntu

Introducción

En este apartado se propone un procedimiento para convertir el vídeo de un DVD a un archivo AVI con códec XviD. A partir de este AVI es posible extraer un fragmento y convertirlo en un formato más propio de publicación web: FLV, WMV, MOV o RAM. Otra posibilidad es la grabación del archivo AVI resultante en un CD-ROM utilizando un programa de grabación de CDs. Esta segunda opción es habitual en la realización de copias de seguridad de DVDs. En el mercado actual casi todos los reproductores DVD incorporan la prestación de la lectura de CDs y DVDs con archivos AVI DivX y XviD.

Software necesario

dvd::rip

Es un programa que permite ripear un DVD de vídeo, es decir, obtener un archivo o archivos de vídeo en el disco duro a partir de los contenidos de este soporte.

Para instalar **dvd::rip** en Ubuntu:

1. Desde el escritorio selecciona **Aplicaciones > Centro de software de Ubuntu**
2. En la casilla **Buscar** introduce el término **rip**.
3. Pulsa en el botón **Instalar** del programa **dvd::rip**

mplayer

dvd::rip utiliza por defecto el programa **mplayer** para reproducir los fragmentos de DVD y archivos generados. Para instalarlo sigue una rutina similar a la anterior: **Aplicaciones > Centro de software de Ubuntu**.

Códecs para DVD encriptados

La mayoría de los DVDs comerciales están encriptados. Para poder leerlos sin problemas desde **dvd::rip**, **mplayer** o incluso **VLC Media Player** es necesario instalar una librería adicional. Para ello sigue estos pasos:

1. Abre un terminal de consola mediante **Aplicaciones > Accesorios > Terminal**.
2. Teclea la siguiente orden:

```
sudo apt-get install libdvdread3 debhelper fakeroot
```

Se solicita la contraseña de root y el CD de instalación de Ubuntu.

3. A continuación ejecuta el siguiente comando:

```
sudo /usr/share/doc/libdvdread3/install-css.sh
```



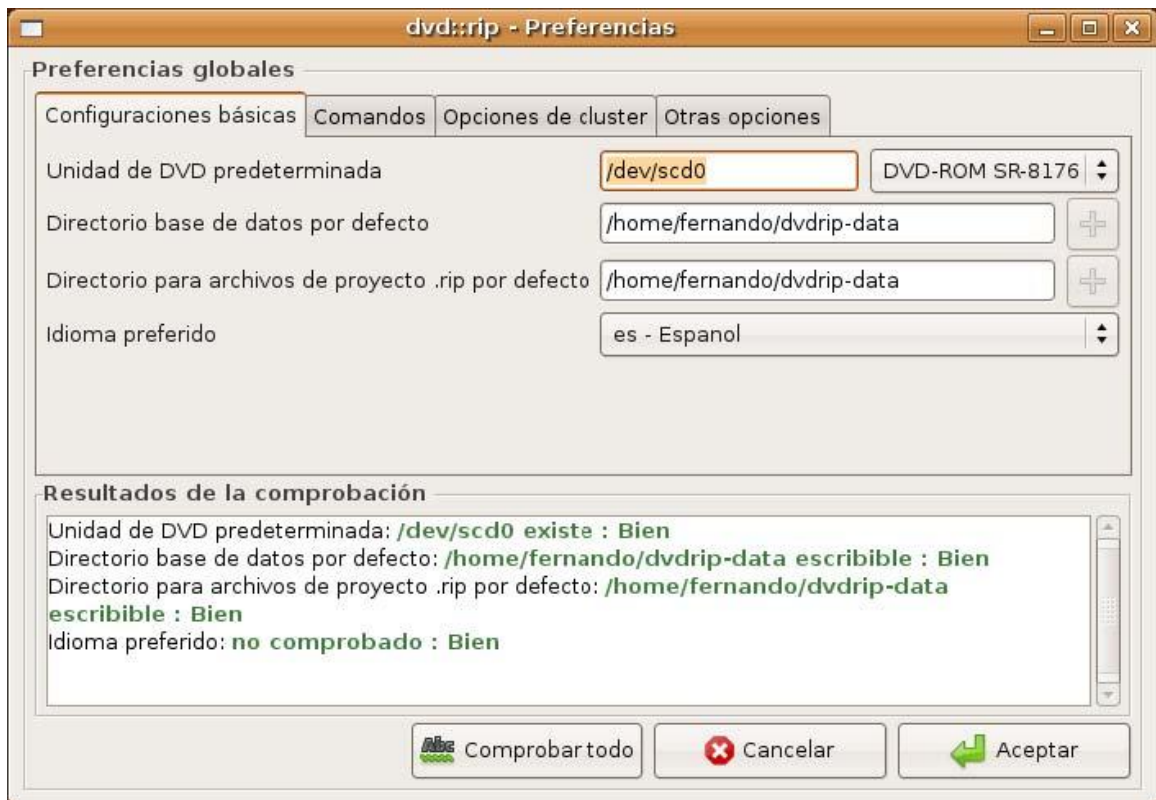
Nota importante:

El software e instrucciones recogidas en este capítulo se proponen como método para realizar copias de seguridad de los DVDs originales propios y siempre dentro de un uso particular no comercial. En cualquier caso esta información NO se expone para ser usada como herramienta para vulnerar materiales con copyright. La utilización que se efectúe, total o parcial del archivo de vídeo resultante, estará supeditada en todo momento a los derechos de autor y propiedad intelectual legalmente establecidos.

Configuración de dvd::rip

Inicia el programa mediante **Aplicaciones > Sonido y vídeo > dvd::rip**

- La primera vez que se inicia este programa se muestra el cuadro de diálogo de **Preferencias**. Estas opciones se podrán modificar en todo momento desde el programa a **Editar > Preferencias**.
- En la pestaña **Configuraciones básicas** se muestran las distintas opciones por defecto del programa. Será necesario utilizar el explorador de archivos para crear la carpeta **dvdrip-data** dentro del directorio **/home/<usuario>/**. En esta carpeta será donde se guarden los archivos de la conversión. Tras la creación de esta carpeta pulsa en el botón **Comprobar todo** para obtener el OK.



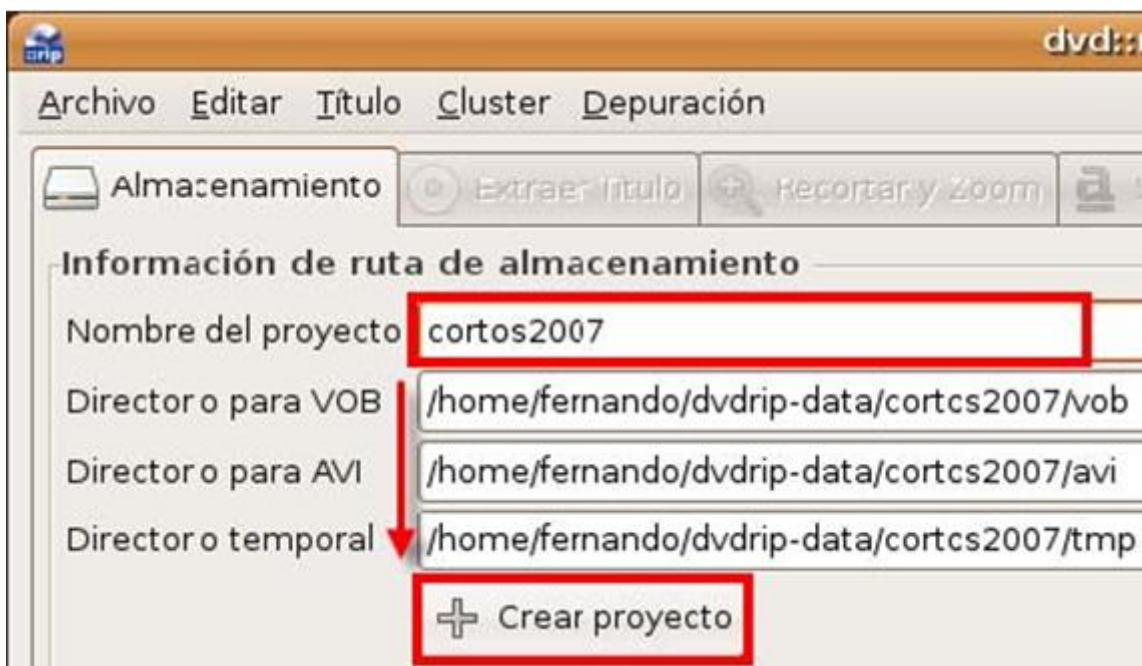
- En la pestaña **Comandos** comprueba que el **Comando de reproducción de DVD** y el **Comando de reproducción de archivo** es el programa **mplayer** que hemos instalado para reproducir los DVDs y archivos creados.



- Para cerrar la configuración pulsa en el botón **Aceptar**.

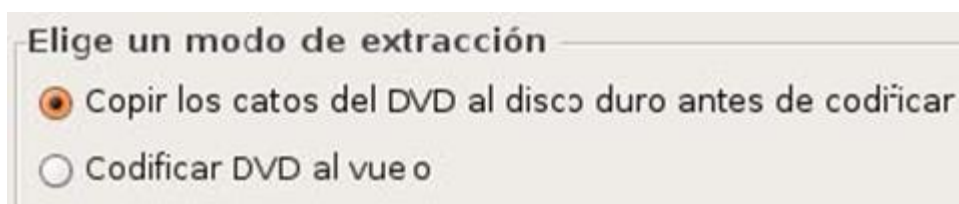
Convertir DVD a AVI con dvd::rip

- Introduce el DVD en la unidad del ordenador.
- Inicia el programa mediante **Aplicaciones > Sonido y vídeo > dvd::rip**
- Selecciona **Archivo > Nuevo proyecto**
- En la pestaña **Almacenamiento** introduce el nombre del proyecto de captura. Ejemplo: **cortos2007**. En este caso interesa elegir un nombre significativo con



el contenido del vídeo.

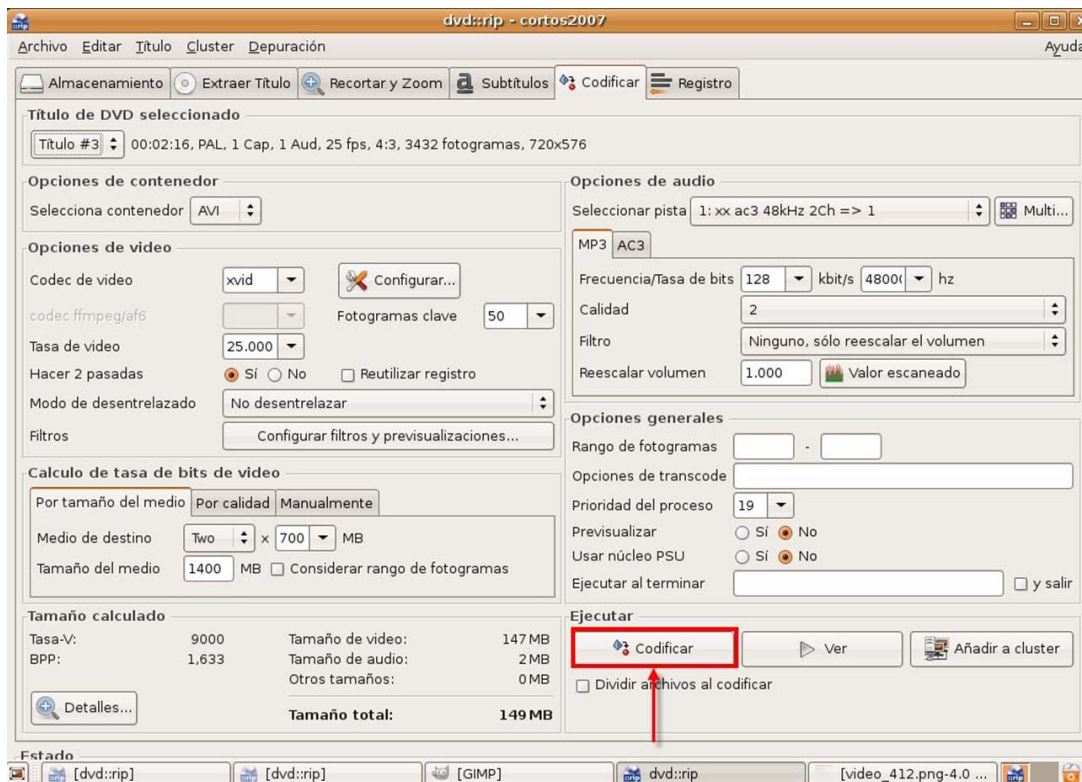
Pulsa en el botón **+ Crear proyecto**. Se muestra el cuadro de diálogo **Guardar proyecto** y en **Nombre:** aparece el nombre del proyecto. Clic en el botón **Aceptar**. En la pestaña **Almacenamiento** y en la sección **Elegir un modo de extracción** marca la opción **Copiar los datos del DVD al disco duro antes de codificar**. Conviene activar esta opción para copiar el contenido del DVD al disco duro antes de iniciar la codificación. Esto agilizará el proceso y protegerá la unidad lectora de DVD.



Clic en la pestaña **Extraer Título**. Pulsa el botón **Leer tabla de contenidos del DVD** para leer las pistas del DVD que se mostrarán en el listado inferior.



- Para visualizar una pista márcala en el listado y a continuación pulsa en el botón **Ver título(s)/capítulo(s) seleccionados**.
- Para comenzar la extracción de la pista al disco duro del equipo, selecciona la pista que deseas y luego pulsa en el botón **Extraer título(s)/capítulo(s) seleccionados**.
- Si deseas tener información de la evolución de la extracción pulsa en la pestaña **Registro**.



- En la pestaña **Codificar** comprueba los siguientes parámetros que normalmente suelen venir definidos por defecto:
 - Opciones de contenedor > Selecciona contenedor: AVI
 - Opciones de vídeo > Códec de vídeo: xvid
 - Opciones de vídeo > Tasa de vídeo: 25.000
 - Opciones de vídeo > Hacer dos pasadas: Sí
 - Cálculo de tasa de bits de vídeo > 2x700
 - Opciones del audio > Seleccionar pista: elegir la pista de audio del idioma adecuado si hubiera varias.
 - Opciones de audio > MP3: Tasa de bits de 128 kbit/s y 48000 Hz.
- Para iniciar el procedimiento de codificación pulsa en el botón **Codificar**.
- Si deseas ver cómo evoluciona proceso activa la pestaña **Registro**.
- Una vez concluido el proceso el archivo AVI resultante de la transformación se encontrará en la carpeta: **/home/<usuario>/<nombre_proyecto>/avi/**. Para visualizarlo haz clic derecho sobre este archivo y elige **Abrir con MPlayer** o bien **Abrir con VLC Media Player**. Desde el programa **dvd::rip** puedes reproducir el archivo AVI pulsando en el botón **Ver** de la pestaña **Codificar**.

Actividades



Actividad 1: Fotos narradas

1. Descarga de internet e instala en tu equipo el programa **Photostory** (Windows) o bien **Imagination** (Ubuntu).
2. Sigue los pasos descritos en este bloque para crear una narración de fotos con títulos y música de fondo.



Actividad 2: Conversión de formatos de vídeo

1. Descarga de internet e Instala en tu equipo el programa **WinFF**
2. Utiliza este programa para convertir un archivo de vídeo en distintos formatos, tal y como se explica en el apartado **Conversión de formatos de vídeo con WinFF**.



Actividad 3: Ripear un DVD-vídeo

1. Descarga de internet e Instala en tu equipo el programa **AutoGordian Knot** y **DVD-Decrypter** (Windows) o bien **dvd::rip** (Ubuntu).
2. Utiliza este software para extraer el vídeo contenido en un DVD-Vídeo.