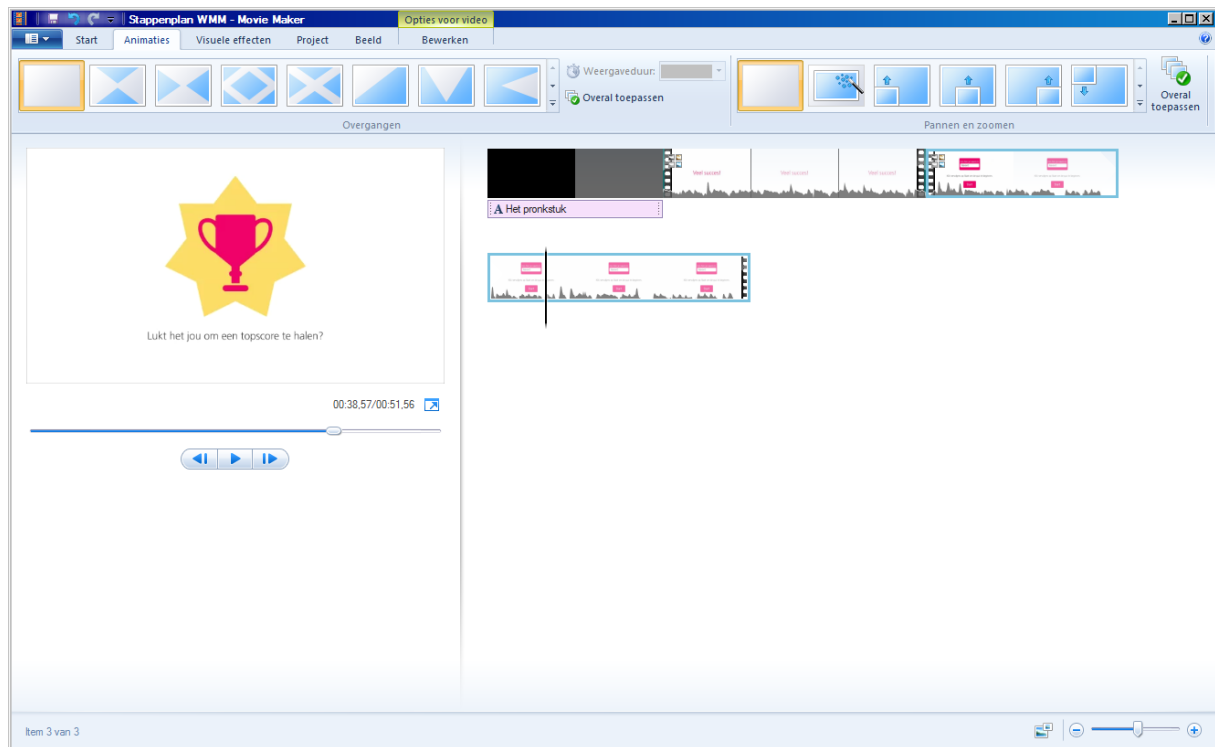


# Stappenplan Werken met Windows Movie Maker

## WAT IS WINDOWS MOVIE MAKER?

Windows Movie maker is een programma op Windows computers waarmee op een gemakkelijke manier filmpjes bewerkt kunnen worden.

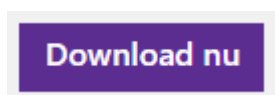


Een screenshot van een project in Windows Movie maker.

## DOWNLOADEN & INSTALLEREN

 [windows.microsoft.com/nl-nl/windows/movie-maker](http://windows.microsoft.com/nl-nl/windows/movie-maker)

1. Ga naar <http://windows.microsoft.com/nl-nl/windows/movie-maker>



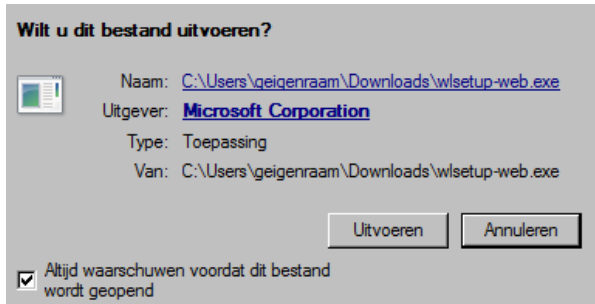
2. Klik op **Download nu**. Het installatieprogramma van Windows Movie Maker wordt dan automatisch gedownload.

## Stappenplan Werken met Windows Movie Maker



wlsetup-web

3. In de map **downloads** op je computer vind je nu het installatieprogramma.
4. Dubbelklik om deze te openen.



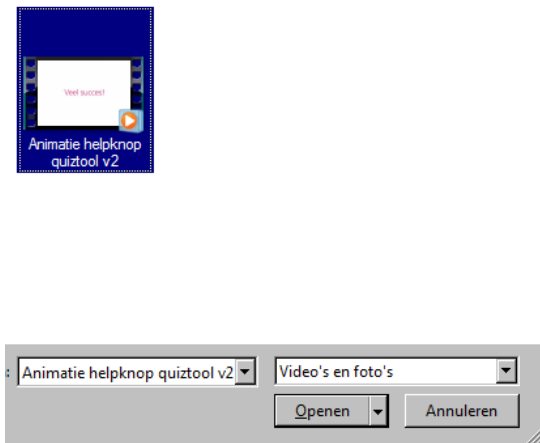
5. Klik vervolgens op **Uitvoeren** en doorloop de stappen om Windows Movie maker te installeren.

## BESTANDEN TOEVOEGEN



Klik hier om naar video's en foto's te zoeken

6. Om materiaal toe te voegen klik je in het middenvak op **Klik hier om naar video's en foto's te zoeken**.



7. Selecteer een video of foto van de computer en klik op **Openen**.
8. Bestanden kunnen ook in beeld gesleept worden om ze toe te voegen.



9. Bovenin onder het tabblad **Start** bevinden zich meer opties voor het toevoegen van bestanden.



## HET WERKVELD



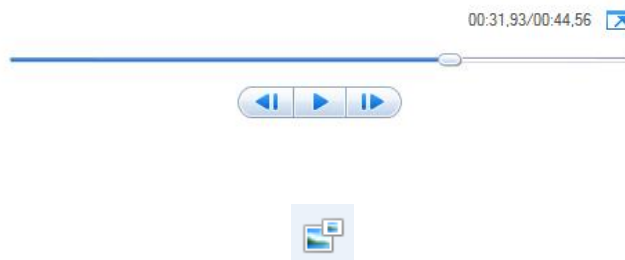
**10.** Een toegevoegde video of foto wordt weergegeven in het grote veld, dit is een soort tijdlijn.

**11.** De video wordt weergegeven in gedeelten. Door op deze delen te klikken kan door de video heen gekeken worden.



**12.** Links van de lijn bevindt zich een video speler die een voorbeeld weergeeft van de film.

**13.** Met de tijdbalk onder het voorbeeld kan gedetailleerder door de video heen gekeken worden.



**14.** Rechtsonderin kan met deze knop de weergave van de bestanden in het tijdschema vergroot of verkleind worden.

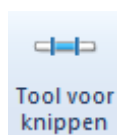
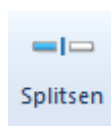
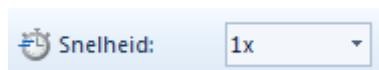
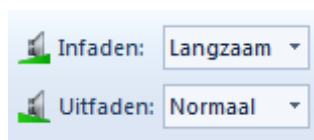


**15.** Met de in- en uitzoombalk er naast kan aangepast worden hoe gedetailleerd het bronmateriaal weergegeven worden.



**16.** In het lint bovenin bevinden zich allerlei opties voor het bewerken van de film.

### EEN VIDEO BESTAND BEWERKEN



17. Wanneer een video bestand uit een project geselecteerd is komt er boven in een nieuw tabblad **Bewerken** te staan.

18. In dit geval is er gebruik gemaakt van een film met geluid er in. Onder **Videovolume** kan het volume van het geluid aangepast worden.

19. Met **Infaden** kan aangegeven worden of het geluid aan het begin van zacht naar hard gaat. Er achter kan aangegeven worden hoe snel dit gebeurt.

20. Met **Uitfaden** gebeurt dit aan het einde van een video fragment.

21. Bij **Snelheid** kan de afspeelsnelheid van een video fragment aangepast worden.

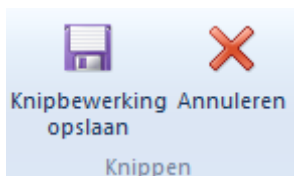
22. Met **Splitsen** kan een video bestand in 2en geknipt worden. Dit gaat aan de hand van de delen die Movie maker bepaald heeft.

23. Om een filmbestand gedetailleerder op te knippen. klik je op **Tool voor knippen**.

24. Er kan dan een start- en eindpunt ingesteld worden.

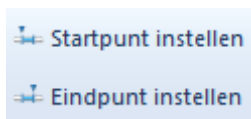


25. In de tijdbalk onder het voorbeeldweergave ontstaan nu ook twee rechthoekige balken. Door deze te verslepen kan ook aangegeven worden welk gedeelte van het videobestand geknipt wordt.



26. Klik op **Knipbewerking opslaan** om de aanpassingen op te slaan.

27. Of op **Annuleren** om de wijzigen ongedaan te maken.

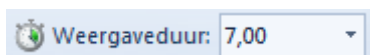


28. Rechts in het tabblad **Bewerken** kan met **Startpunt/Eindpunt instellen** ook op een snelle manier een het begin of het einde van een videobestand aangegeven worden.

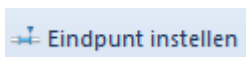
### FOTO BESTAND BEWERKEN



29. Wanneer een foto bestand geselecteerd wordt komt er ook een tabblad bewerken.

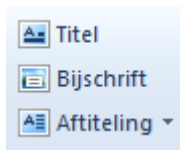


30. Hier kan bij **Weergaveduur** aangegeven worden hoe lang de foto in beeld is.

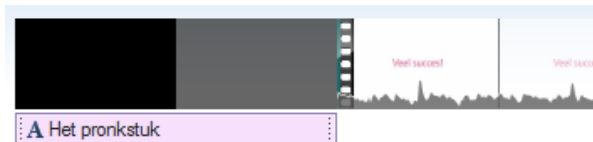


31. Bij **Eindpunt instellen** kan het aangegeven worden wanneer de foto uit beeld gaat.

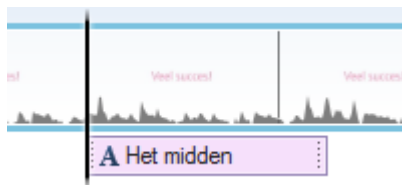
### TEKST TOEVOEGEN EN BEWERKEN



**32.** In het tabblad Start kan een **Titel**, **Bijschrift**, of **Aftiteling** toegevoegd worden.



a. Een **Titel** wordt automatisch aan het begin van het beeldmateriaal geplaatst.



b. Een **Bijschrift** wordt onder het beeldmateriaal geplaatst



c. En een **Aftiteling** wordt automatisch aan het einde van het beeldmateriaal geplaatst.

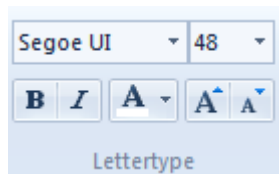
d. Alle tekstvlakken kunnen verplaatst worden door deze te verslepen.



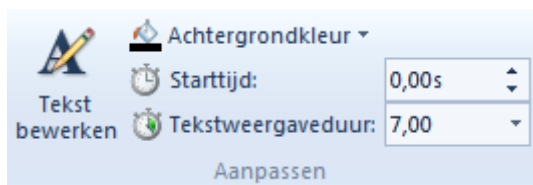
**33.** Dubbelklik op een stuk tekst en begin met typen om deze aan te passen.



34. Is een gedeelte met tekst in je film project geselecteerd dan komt er boven in het lint een tabblad met **Opties voor tekst – Opmaken**.



35. Hier vind je bij **Lettertype** de standaard opties voor het aanpassen van tekst zoals lettertype, grote en kleur.



36. Bij **Aanpassen** kan de **Achtergrondkleur** aangepast worden

37. Met **Starttijd** kan aangegeven worden wanneer de tekst in beeld komt.

38. En bij **Tekstweergaveduur** kan aangegeven worden hoe lang de tekst in beeld staat.

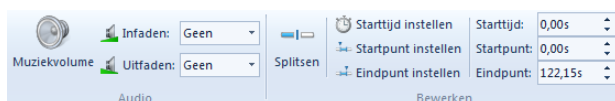
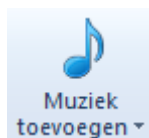


39. Met **Effecten** kan ingesteld worden hoe de tekst in beeld komt.



40. Als laatste kun je de tekst een kader geven en de kleur hiervan aanpassen.

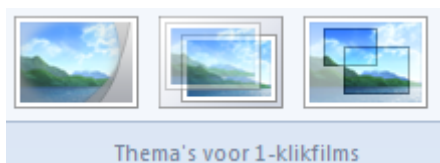
## MUZIEK TOEVOEGEN & BEWERKEN



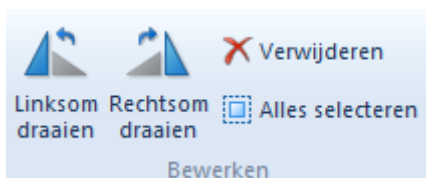
41. Wanneer je gebruikt maakt van bronmateriaal zonder geluid, kan hier geluid aan toegevoegd worden.
42. Selecteer het gedeelte in je project waar je muziek onder toe wilt voegen en klik onder **Start** op **Muziek toevoegen**.
43. Selecteer een audiobestand van de computer en klik op **Openen**.
44. Het audiobestand wordt onder het geselecteerde gedeelte in het project geplaatst.
45. Als het gedeelte met de audio geselecteerd is komt er boven in het lint een tabje met **Opties voor muziek**.
46. Hier vind je weer dezelfde opties als bij een videobestand met audio.



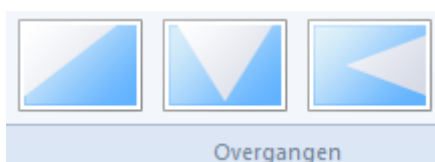
## DE FILM OPMAKEN



47. Onder **Start** bevindt zich **Thema's voor 1-klikfilms**. Dit zijn voorgeprogrammeerde thema's die het hele project bedekken.



48. Er naast kan een filmbestand Links of rechtsom gedraaid worden of verwijderd.

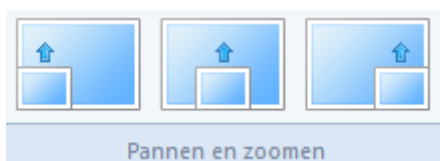


49. Onder het tabblad **Animaties** bevinden zich overgangen. Als je twee bestanden achter elkaar in de tijdlijn hebt staan kun je hiermee bepalen hoe deze in elkaar over gaan.



a. Met **Weergaveduur** kan aangegeven worden hoe lang de overgang duurt.

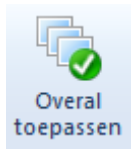
b. Met **Overall toepassen** kan het effect in één keer op het hele project toegepast worden.



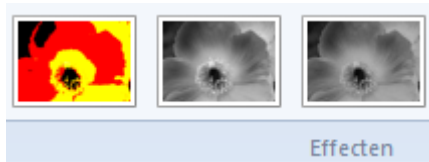
50. Bij **Pannen en zoomen** kan ingesteld of er langzaam op het beeld ingezoomd wordt, of dat er langzaam over het beeld heen verplaatst wordt.



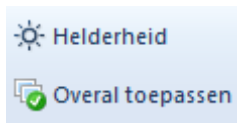
*TIP! Door een videobestand op te splitsen kan je gedetailleerder gebruik maken van zoomen of pannen omdat deze ophoudt bij de splitsing.*



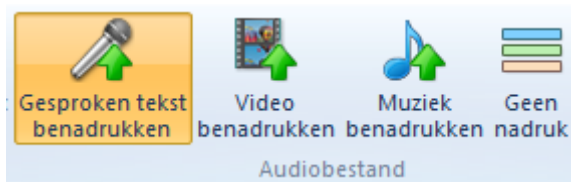
51. Ook dit kan in één keer overal toegepast worden.



52. Onder het tabblad **Visuele effecten** kan bij **Effecten** een filter gegeven worden aan het beeld.



53. Er naast kan de helderheid aangepast worden.



54. Onder het tabblad **Project** kan bij **Audiobestand** aangegeven worden waar het programma de nadruk op legt.

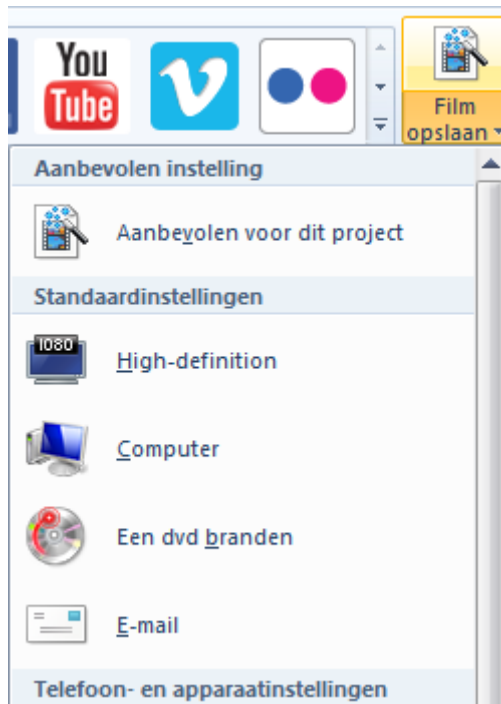


55. Ook kan hier de beeldverhouding aangepast worden.

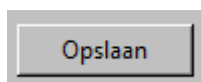
### EEN FILM EXPORTEREN & DELEN



56. Klik onder **Start** op **Film opslaan**.



57. In het menu dat zich uitvouwt kies je voor **Aanbevolen voor dit project**. Windows Movie maker gebruikt nu de optimale instellingen op basis van het beeldmateriaal wat gebruikt is.



58. Kies een locatie op de computer en klik op **Opslaan**.



59. De geëxporteerde film kan gedeeld worden via o.a. E-mail.