

**0. Introducción.** A través de esta unidad didáctica se trata de desarrollar la competencia digital muy necesaria en el mundo actual y futuro. La creación y la difusión de sencillas producciones multimedia ya es una práctica común entre los adolescentes. La edición de video es el proceso que engloba todas las operaciones que se realizan durante la producción de una película: video, audio, fotos, títulos y efectos, etc. Una película es una sucesión de imágenes fijas llamadas fotogramas.

**1. Conceptos.** Fotogramas por segundo (FPS). Es el parámetro que indica la cantidad de imágenes fijas o fotogramas que muestra un video digital por segundo; Los dibujos animados trabajan a 15 fps, el cine trabaja a 24 fps, el formato de TV o video PAL utiliza 25 fps, el formato de TV o video NTSC utiliza 30 fps.

**2. Tipos de archivos de video.** AVI (Audio Video Interleave); MOV, necesita el reproductor Quictime Player para ser visionado; WMV (Windows Media Video); RV (Real Video), requiere el reproductor Real One; MPEG (Moving Experts Group), elimina fotogramas intermedios; Existen tres niveles MPEG-1 (Video-CD), MPEG-2, se utiliza en Super Video-CD, DVD y en la alta definición, y MPG-4, se utiliza para convertir los archivos DIVX en formato AVI, originario de .mp4; FLV (Flash Video).

**3. Captura de video digital.** Dispositivos analógicos, se requiere una tarjeta capturadora de video que tenga entradas mediante conectores RCA o Super Video, requieren software y solo hay que apretar Record para comenzar la captura; Cámaras miniDV; Cámara DVD, reproducen directamente el video grabado y se conectan por un puerto USB; Webcam; Teléfonos móviles, guardan los videos en memoria interna o en tarjeta, habitualmente en formato MPEG-4.

**4. Herramientas de autor del video digital.** Existen desde las más potentes utilizadas a nivel profesional (Adobe Premiere, Macromedia Director, Cinelarra, LIVES, etc.) hasta muy sencillas que permiten a cualquier usuario realizar montajes de sus videos de un modo muy eficaz (Windows Movie Maker, Kino,...).

**5. Montaje en Windows Movie Maker.** Colecciones, donde se pueden importar todos aquellos elementos multimedia que se utilizarán durante la película; Importar archivos a las colecciones; Tareas: Elegir la tarea: importar videos, imágenes o música; Guión gráfico y escala de tiempo; Agregar, mover y quitar clips; Abrir y guardar proyectos; Clip, fragmento de video o una imagen fija; Película, suele contener varios clips dispuestos en orden cronológico. Efectos de video; Efectos de sonido; Transiciones de video; Títulos; Menús y botones de acción.

**6. Metodología de trabajo para la realización de un video.** Dispositivos multimedia (cámara de video y fotos, ordenador, software, etc.); Elaboración de un esquema de un guión de trabajo; Grabación de los videos, Realización de fotografías; Edición; Exposición.

**7. Glosario de términos:** Podcast; Cut-Out; Muestreo; Conversión A/D (analógica-digital); Ripeador; NTSC; Códec; DIVX; Leecher; Seed; Tracker; Streaming; Banner.

**8. Direcciones de interés:** <http://kino.schirmacher.de/>; <http://www.ojotv.com/>; <http://www.earthcam.com/>; <http://www.lamatatena.org/>; <http://www.imagendv.org/>; [www.softonic.com/](http://www.softonic.com/); <http://audacity.sourceforge.net/>; [www.fap.org.es](http://www.fap.org.es).

### 9. Actividades.

- a) En qué consisten las técnicas de animación Stop Motion y Flip Book.
- b) Averigua quién ve las películas en menos tiempo, en España o en Estados Unidos?
- c) Explica los riesgos por no respetar los derechos de autor, copyright, licencias y la propiedad intelectual.
- d) Tiene peor calidad una canción en formato mp3 que la canción original?.
- e) Por qué se digitaliza la información (voz, imágenes y vídeo).
- f) De los siguientes programas informáticos, señala aquel que tiene licencia libre o gratuita: Jahshaka, Pinnacle Studio, Nero Burning.
- g) En muchas zonas naturales de Aragón existen cámaras que registran todo lo que llega a sus objetivos y lo transmiten por la red en tiempo real para ser observado por cualquier navegante. Conéctate a Internet y captura la imagen que muestra y realiza un vídeo informativo.
- h) Realiza un corto de una duración máxima de 2 minutos y 35 segundos, relacionado con alguna afición que realizas en tu tiempo libre.