



## Multimedia Básica para la Web 2.0

FP en tu Móvil

Febrero, 2012

PROFESOR/A  
Ángel Puente



Esta publicación está bajo licencia Creative Commons Reconocimiento, No comercial, Compartirigual, (by-nc-sa). Usted puede usar, copiar y difundir este documento o parte del mismo siempre y cuando se mencione su origen, no se use de forma comercial y no se modifique su licencia. Más información: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

## Índice

<b>1. Tratamiento de imágenes Digitales .....</b>	<b>4</b>
1.1. Tratamiento de imágenes .....	4
1.2. Formatos .....	4
1.3. Tamaño, dimensión y nombre de las imágenes .....	5
1.4. Edición de imágenes en GIP .....	6
1.5. Alojar, descargar y compartir imágenes .....	26
1.6. Editar imágenes. Sitios en línea .....	37
1.7. Creación de presentaciones animadas.....	46
1.8. Captura de pantallas: Jing y Snagit.....	59
1.9. Sobre los derechos de autor .....	69
<b>2. Creación de un blog con Blogger .....</b>	<b>71</b>
2.1. Crear un blog en Blogger .....	71
2.2. Empezar a publicar.....	73
<b>3. Edición de archivos de audio.....</b>	<b>76</b>
3.1. Consideraciones iniciales .....	76
3.2. Formatos de audio.....	76
3.3. Cdex .....	77
3.4. De cda a mp3.....	80
3.5. De mp3 a wav .....	90
3.6. Audacity.....	95
3.7. Nuestro mp3 en Internet, desde Internet .....	109
3.8. Embebidos y reproductores .....	109
3.9. divShare.....	110
3.10. Listas de reproducciones.....	113
<b>4. Tratamiento del video digital .....</b>	<b>115</b>
4.1. Definición del video .....	115
4.2. Formato de video .....	116

4.3. Microsoft Movie Maker .....	116
4.4. Captura: Jing y Camstudio .....	130
4.5. Insertar un video de Youtube .....	132
4.6. Otros alojadores .....	143
4.7. Algunos ejemplos .....	143
4.8. Convertir formatos de video .....	147
<b>5. Capturas de procesos en pantalla .....</b>	<b>154</b>
5.1. Capturas de pantalla .....	154
<b>Anexos .....</b>	<b>156</b>

## 1. Tratamiento de Imágenes

### 1.1. Tratamiento de Imágenes



Origen: <http://www.flickr.com/photos/35387868@N00/3065903183/> (búsqueda con *CompFight*)

Las imágenes son fundamentales en cualquier documento.

Ayudan a la comprensión y son un apoyo que facilita la lectura y el uso didáctico de los textos.

El uso de cámaras fotográficas y la posibilidad de su incorporación a los documentos digitales sin coste adicional hace que se haya extendido de manera espectacular el uso que los ciudadanos estamos haciendo de las imágenes obtenidas por nosotros mismos o descargadas desde Internet.

Para el tratamiento de dichas imágenes tenemos que tener ciertos conocimientos que vamos a tratar en este documento.

### 1.2. Formatos



Origen: <http://www.flickr.com/photos/57825170@N00/3737730797/> (CARF: Children At Risk Foundation)

Hay muchísimas opciones de formatos digitales para las imágenes, normalmente asociadas al programa con el que se pueden tratar, pero, para Internet, nosotros vamos a considerar tres únicos formatos: **jpg**, **gif** o **png**. No hay más formatos posibles.

Si trabajamos con otros formatos los programas gráficos pueden convertir o guardar sus formatos originales en uno de estos tres.

- **jpg**. Útil cuando nuestra imagen tiene matices de color. Casi todas las fotografías.
- **gif**. Para colores planos. Logos, iconos, capturas de pantalla...
- **png**. Como **gif** pero es un formato libre de derechos. Es recomendable su utilización en lugar de **gif** cuando sea posible.



### 1.3. Tamaño, dimensión y nombre de las imágenes

Por otro lado, hay que hacer una importante consideración sobre el tamaño de la imagen.

Cuando hablamos de tamaños, nos referimos:

- A las "**dimensiones**" de la imagen. Se mide en **cm** o en **píxeles** de ancho y alto.
- Al "**peso**" de la imagen, es decir a los **KB** que ocupa.
- **Dimensiones** y **peso**, están relacionados. Cuanto más grande sea la imagen más peso tendrá. Además, hay un tema algo complejo en el que no vamos a entrar, que es la resolución de la imagen. Como normas generales a tener en cuenta:
  - Una imagen recién salida de nuestra cámara de fotos es extraordinariamente grande y pesada.
  - Por lo tanto, hay que reducirla en dimensiones (y en consecuencia en peso) para subirla a cualquier alojador de imágenes.
  - El tamaño **máximo** a que habría que redimensionarla es a **800 x 600 píxeles**.
  - ¿Cómo se redimensiona una imagen? Con un programa gráfico tipo **GIMP** o **PHOTOSHOP** entre otras muchas opciones.

Muchas veces interesa "**recortar**" la imagen. Es decir, hacer una nueva imagen con un fragmento de la imagen inicial. Esto de nuevo, se hace con las herramientas gráficas. A las dos anteriores, se puede añadir por su sencillez y estar en casi todos los equipos, el **PAINT** de Microsoft.

En cuanto a los nombres que damos a las imágenes, es muy importante seguir las normas estrictas de:

- No poner acentos ni caracteres especiales.
- Nombre incorrecto: **niño.jpg**.
- Nombre incorrecto: **salón.png**.
- No deben contener espacios en blanco.
- Nombre incorrecto: **aula primaria.jpg**.
- Si queremos separar en el nombre dos términos podemos emplear el **\_** (guión bajo). No. (punto) ni **-** (guión normal).
- Nombre correcto: **aula\_inform.jpg**.
- Podemos emplear mayúsculas. Aunque se recomienda no poner el nombre completo en mayúsculas.
- Nombre correcto: **aula\_2A.jpg**.
- No emplear nombres demasiado largos. Mejor pocos caracteres.

En este tema de los nombres, es verdad que cada vez la Web (y los navegadores) toleran mejor nombres largos, con acentos,... Muchas veces los editores transforman los caracteres no permitidos por otros caracteres,... Pero hay que tener en cuenta que nuestra web, blog, wiki... se va a ver en equipos diferentes, con sistemas operativos diferentes y con navegadores diferentes. Es mejor seguir estas normas al pie de la letra y pecar, mejor por exceso, que por defecto.

Para finalizar, decir que estas reglas de los nombres vale para todo tipo de archivos.

Música, vídeos, e incluso para los nombres de las carpetas si estamos colocando un directorio en Internet. Este asunto sigue siendo importante porque, en modo local, no suele haber ningún problema con estos nombres. A título de ejemplo, me voy a las carpetas que **Windows XP** tiene con imágenes y música de muestra y propongo nombres modificados para la Web:

Imágenes de muestra	
Nombres originales	Posibles nombres para la Web
Colinas azules.jpg	col_azul.jpg
Invierno.jpg	invierno.jpg
Nenúfares.jpg	nenufar.jpg
Puesta de sol.jpg	puesta_sol.jpg
Música de muestra	
Nombres originales	Posibles nombres para la Web
Historias nuevas (Highway Blues).wma	historias.wma
Sinfonía nº 9 de Beethoven (Scherzo).wma	sinf_9.wma

## 1.4. Edición de imágenes en GIMP




**GIMP** es un extraordinario editor de imágenes de software libre que funciona bien con todos los sistemas operativos. Tanto con Windows, como Linux, como con Mac.

Para obtenerlo se puede descargar desde aquí: <http://www.gimp.org.es/> que es la página oficial del programa.


Si tu sistema operativo es Windows, esto es un acceso directo a la [página de las descargas para Windows](#).





Entre las múltiples opciones de versiones descargables, yo optaría por la 2.6 que es la que aparece en el último lugar.

**Categoría: Windows**

 **GIMP 2.6.0 Release** POPULAR

**Descripción:**  
Reciente lanzamiento de la version 2.6.0 Estable para Windows. [Download](#)



 54699  15.03 MB  Windows  [www.gimp.org](http://www.gimp.org)

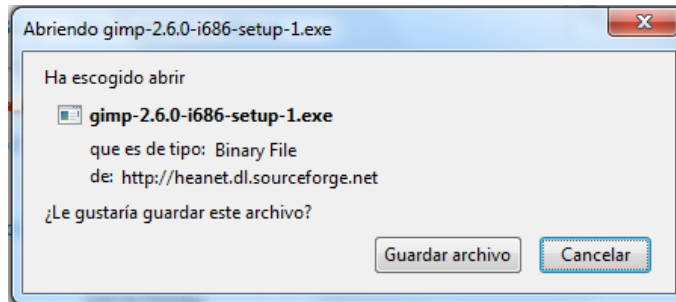
**Valoración: 8.00** ( )

[Valorar este Archivo](#) | [Modificar](#) | [Reportar enlace R](#)

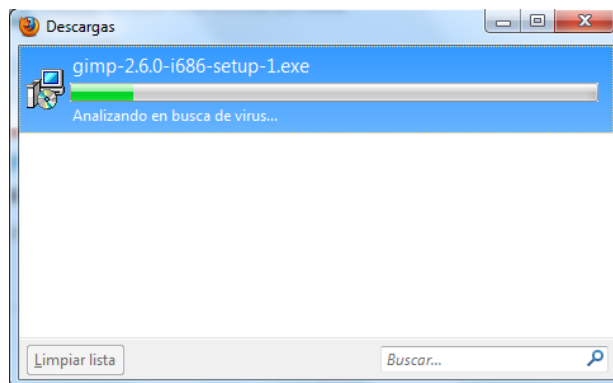
Pulsando [aquí](#) comienza la descarga.

### 1.4.1. Descargar e instalar el programa GIMP

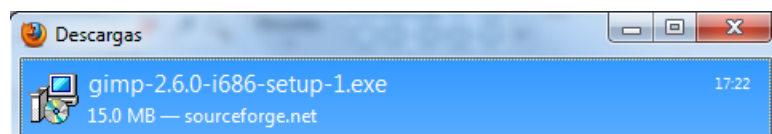
Al pulsar sobre el vínculo anterior, se nos abrirá la siguiente ventana:



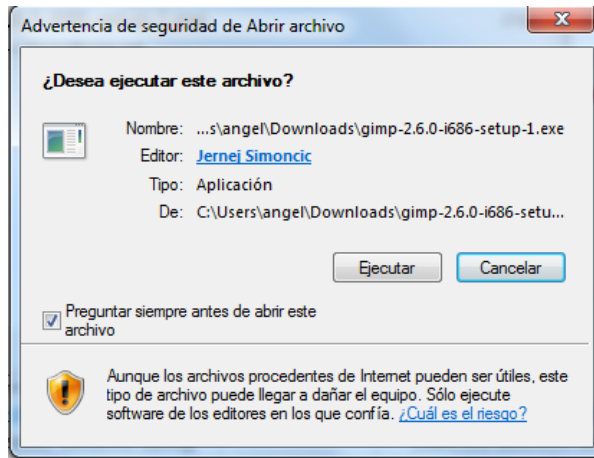
Pulsamos en **Guardar archivo**. Comenzará el proceso de descarga:



Cuando esté finalizado:



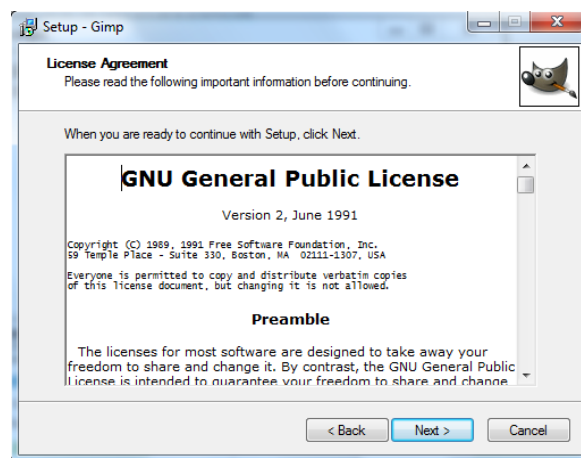
Hacemos doble clic sobre la descarga para empezar a instalar el programa.



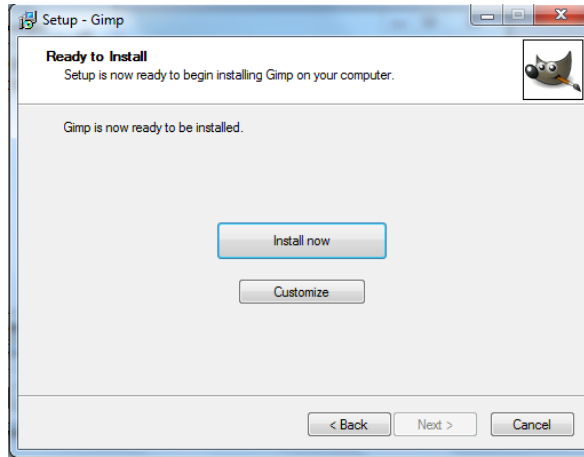
Pulsamos **Ejecutar**. Cuando salga el siguiente cuadro de diálogo:



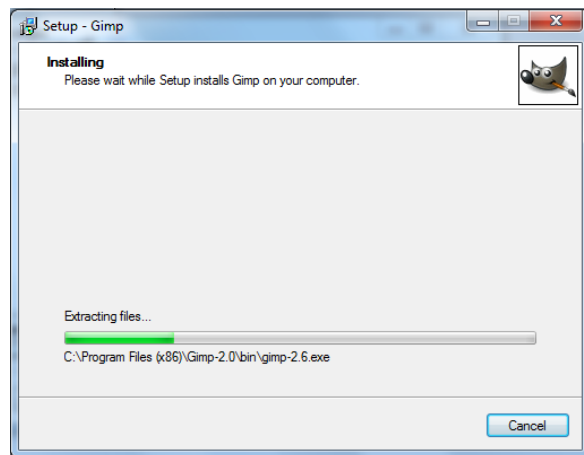
Pulsamos en **Next**. Aceptamos la licencia:



En el siguiente, pulsamos en **Install now** (instalar ahora):



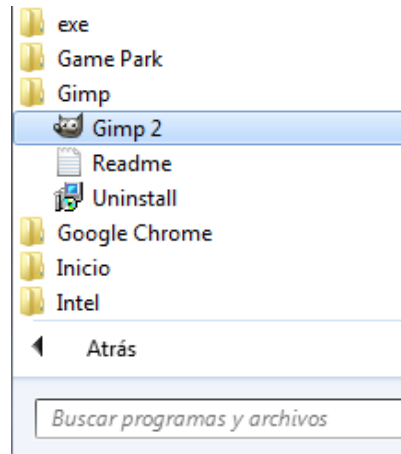
Instalando:



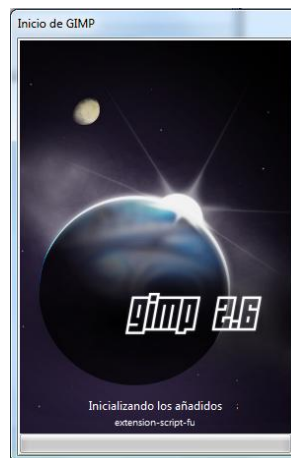
Al finalizar nos pide que reiniciemos el ordenador:



Pulsamos en **Finish** para que se reinicie el equipo.  
Cuando vuelva a arrancar nos encontraremos con el programa en la ruta: **Inicio > Todos los programas > Gimp > Gimp 2:**



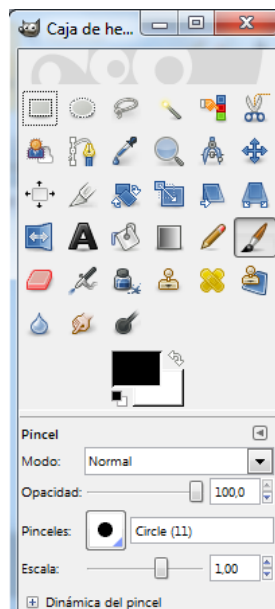
El programa se irá abriendo:



Quando ya esté abierto, lo primero que sorprende un poco es que siempre se abren dos ventanas aparentemente independientes. Una con el programa propiamente dicho:



Y la otra con lo que se llama **Caja de herramientas**:



### 1.4.2. Reducir las dimensiones (largo y ancho) de una imagen

Una de las más interesantes opciones de todo programa gráfico es la reducción de las dimensiones en ancho y alto (en centímetros o píxeles) y, como consecuencia, la reducción también de su peso (los KB o MB que ocupa).

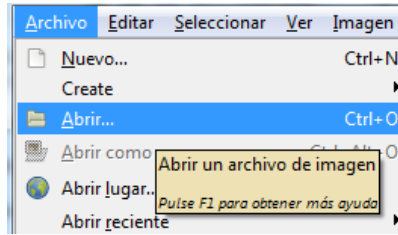
Es lo que hay que hacer siempre que queremos hacer algo con una fotografía obtenida de una cámara de fotos.

Vamos a poner un ejemplo con una imagen obtenida de **Internet**.

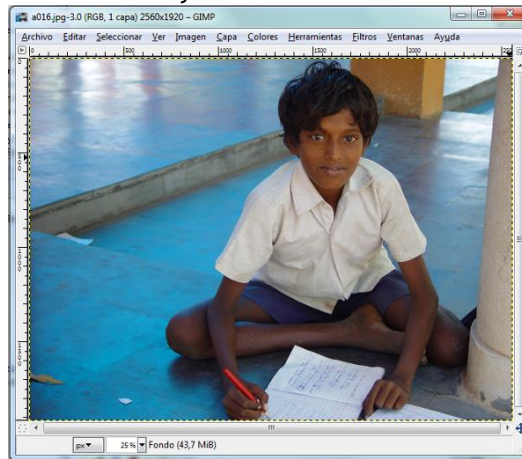
La descargamos. La guardamos en nuestro disco duro y la abrimos con **GIMP**.

Abrimos el programa y desde la ventana del programa elegimos **Archivo > Abrir**:





Buscamos la imagen en nuestro disco duro y la tendremos abierta dentro del programa:



Origen: <http://www.flickr.com/photos/88978189@N00/3303154926/> (Helping Children From India's Slums. ASHA for Education)

Si nos fijamos en la barra superior por encima de la imagen, vemos que se llama **a016.jpg** y que tiene una medida de **2560 x 1920 píxeles** de ancho por alto.

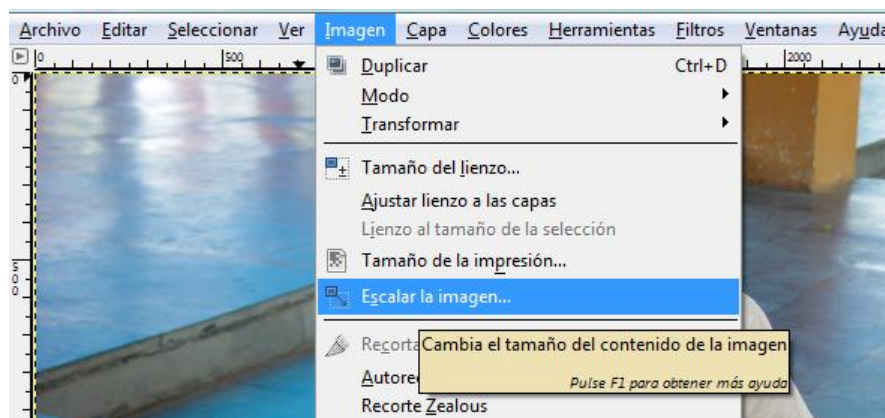
Considerando que las pantallas habituales de los equipos andan por **1024 píxeles** de ancho. No tiene mucho sentido colocar una imagen que no va a poder ser vista en un único golpe.

Si lo hacemos se colocará una molesta barra de scrolling horizontal que tendremos que desplazar para ver la imagen en su resolución original. Lo que tenemos que hacer es reducir su anchura y su altura de forma proporcional.

Una medida bastante estándar es colocarla en **800 píxeles de ancho**. Si la proporción de la anchura x altura de la imagen es 4 x 3, entonces la altura será de **600 píxeles**.

De todas formas, **GIMP** calculará la altura proporcional que le corresponda.

Lo hacemos abriendo **Imagen > Escalar la imagen**:

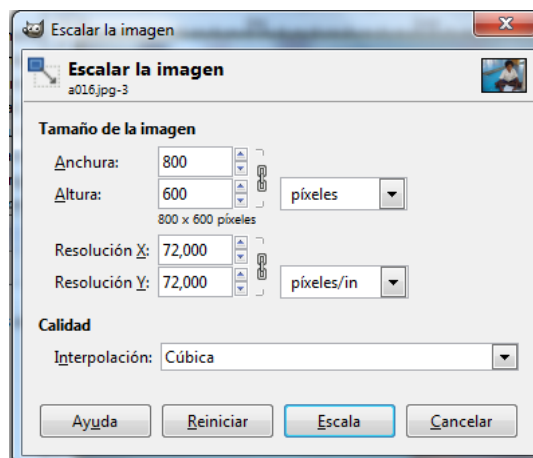




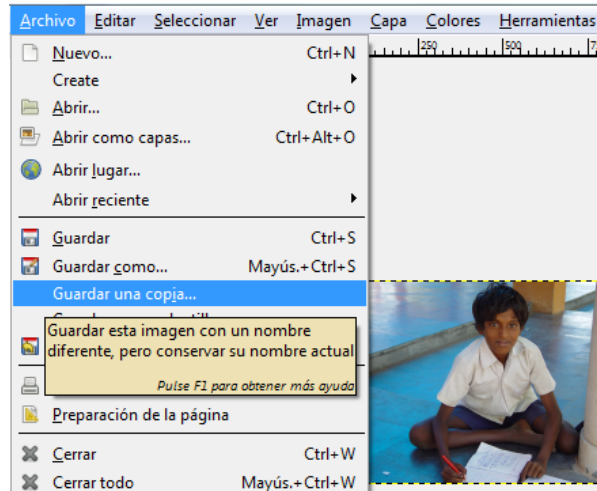
En el siguiente cuadro de diálogo obtendremos sus medidas:



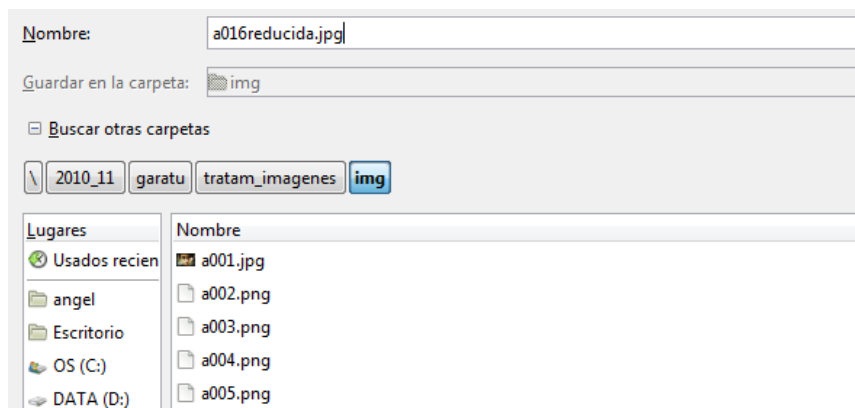
Ya vemos las mismas medidas que vimos por encima de la imagen: **2560 x 1920 píxeles**.  
Escribimos **800** en la anchura y pulsamos un **intro** en el teclado. La altura se colocará de forma proporcional automáticamente:



Tal como habíamos sospechado la altura proporcional correspondiente es de 600 píxeles.  
Pulsamos el botón **Escala** y volveremos a la pantalla principal del **GIMP** ya con nuestra imagen reducida.  
Ya podríamos guardarla. Si pulso **Archivo > Guardar**, la copia nueva sustituirá a nuestra imagen original.  
No quiero hacer esto. Quiero conservar las dos imágenes para seguir viendo las propiedades de ambas.  
En ese caso elijo **Archivo > Guardar una copia...**



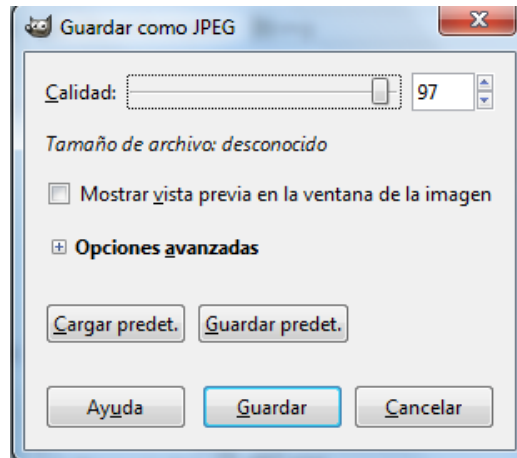
Le pongo otro nombre. Por ejemplo **a016reducida.jpg**



Pulso el botón **Guardar** situado abajo a la derecha:

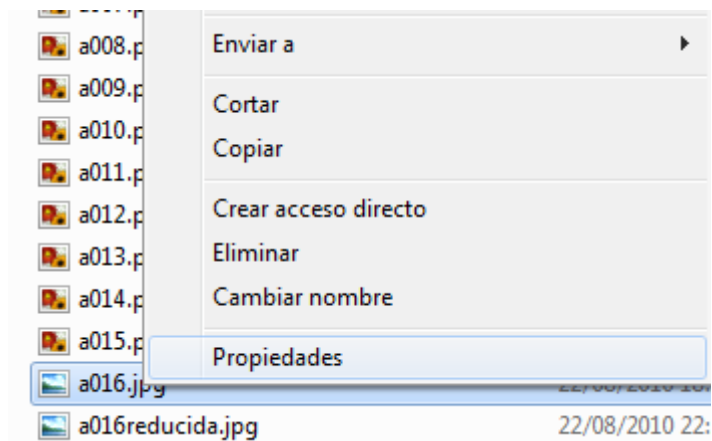


Aparecerá un nuevo cuadro de diálogo con posibilidades para reducir o aumentar las calidades de la imagen que se va a guardar. Dejo lo que viene por defecto:

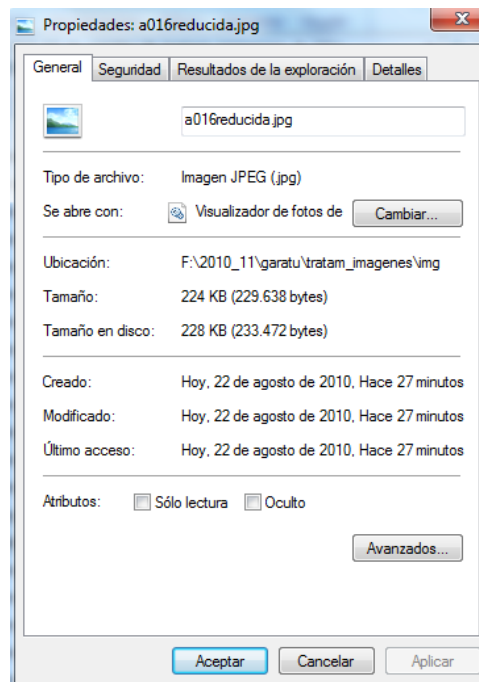
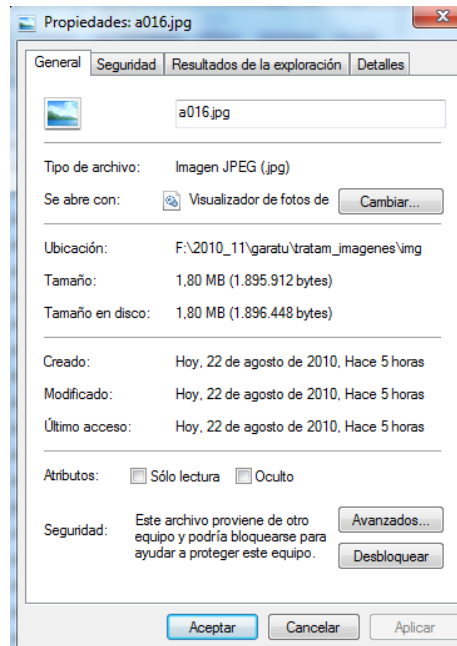


Podríamos comprobar el peso de nuestras imágenes dentro del **GIMP**, pero lo vamos a hacer desde la carpeta en las que están guardadas.

Si pulso sobre el nombre de la imagen con el botón derecho del ratón y elijo **Propiedades**:



Veo los datos de las dos imágenes:

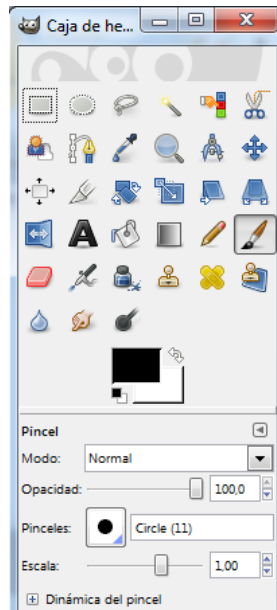


Observamos que la imagen original pesaba 1,80 MB y que la reducida pesa sólo 224 KB. Teniendo en cuenta que 1 MB equivale a 1024 KB deducimos que la imagen se ha reducido ¡¡¡8,2 veces!!!

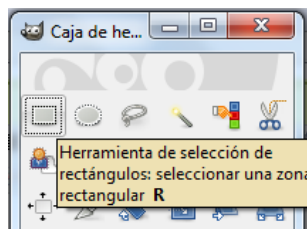
### 1.4.3. Recortar una imagen

Otras veces lo que nos interesa es recortar un rectángulo de una imagen. No queremos toda la imagen, queremos una parte de ella.

Abrimos la imagen original y, en la **Caja de herramientas**:



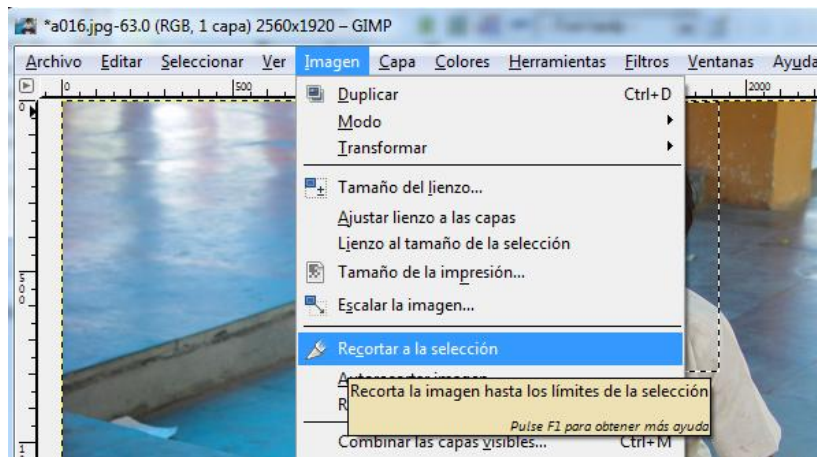
Pulsamos en el botón **Herramienta de selección rectángulo** situado el primero



Con esta herramienta seleccionada, dibujamos un rectángulo sobre la imagen arrastrando el cursor con el botón izquierdo del ratón pulsado:



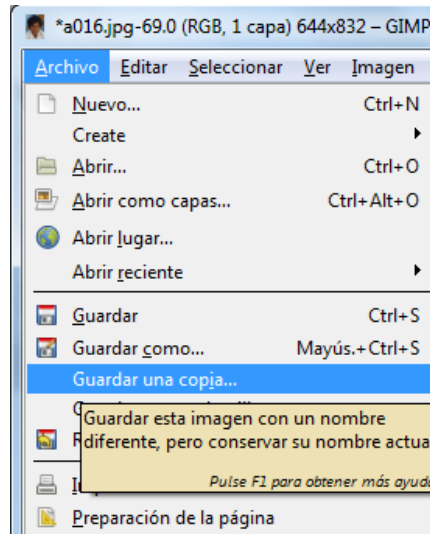
Una vez marcado el rectángulo elegimos **Imagen > Recortar a la selección:**



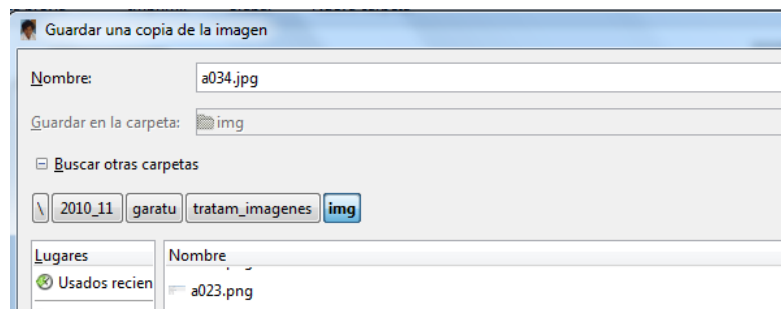
La imagen recortada aparecerá en el panel de GIMP:



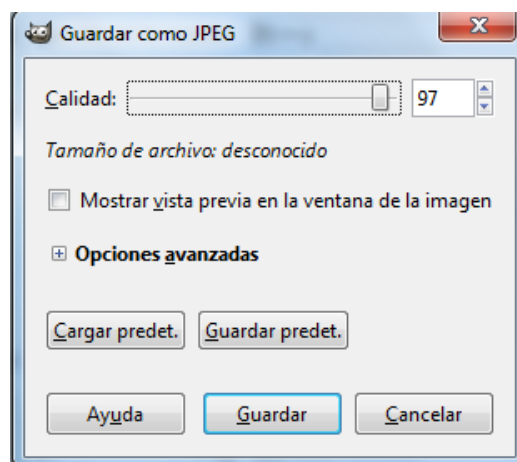
Ahora la guardamos como una copia para no borrar la imagen original:



Como es una fotografía conviene guardarla en formato **.jpg**. Escribimos el nombre y la extensión. Por ejemplo: **a034.jpg**



Aparece el cuadro de diálogo para modificar (si se desea) la calidad del trabajo guardado:



Yo lo dejo como sale por defecto. Pulsamos **Guardar**.



Éste es el resultado del corte realizado en la imagen inicial:



Para hacer este tipo de recortados, a veces conviene que la imagen inicial sea más bien grande en dimensiones para que la imagen obtenida no sea demasiado pequeña.

#### 1.4.4. Fondo transparente

Observa la diferencia entre esta imagen:



Origen: <http://peaceandcooperation.org/spanish/index.php> (Paz y Cooperación)

Y ésta otra:



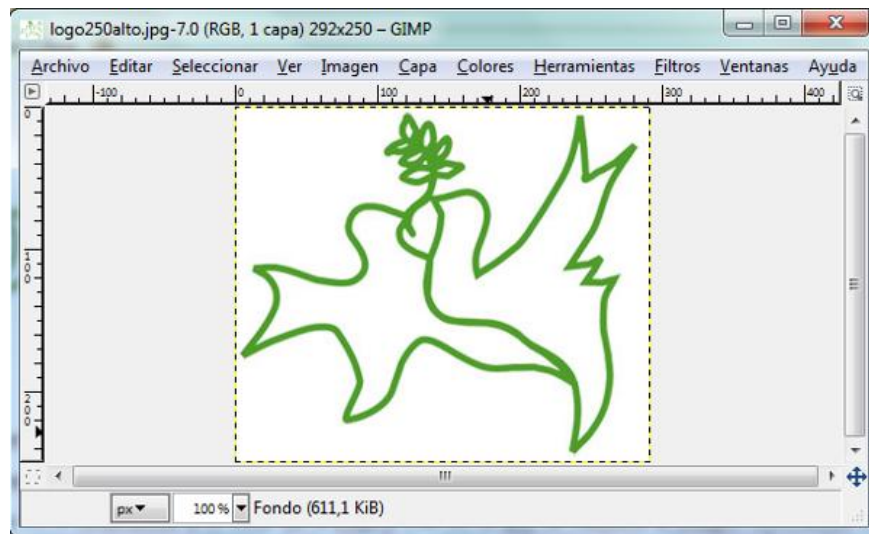


La primera imagen es una imagen encuadrada en un rectángulo de color blanco.

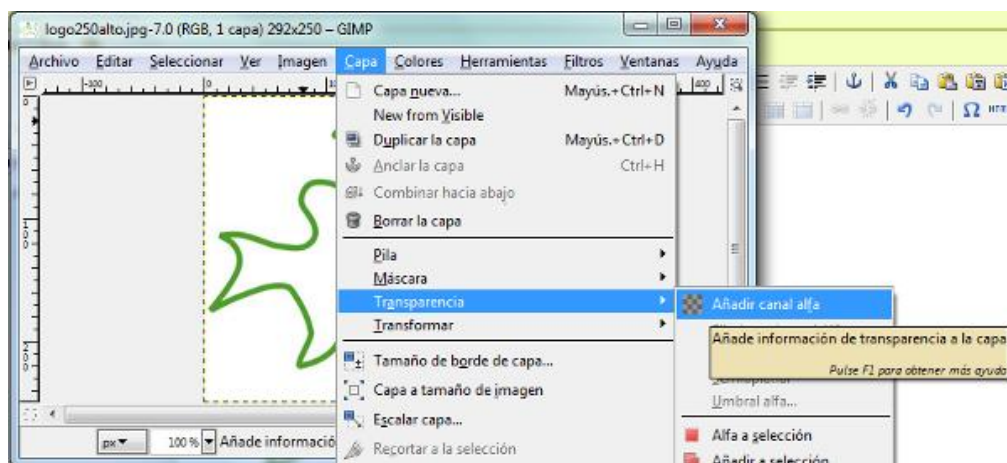
La segunda no tiene fondo, o... su fondo es... **transparente**.

Esto no lo notaríamos si el color de la página web en la que se muestra la imagen coincidiese con el color del fondo de la imagen. Por ejemplo, como el fondo de la primera imagen es blanco, si el color de la página web sobre la que se coloca fuese blanco... el efecto sería como si la imagen tuviese un fondo transparente.

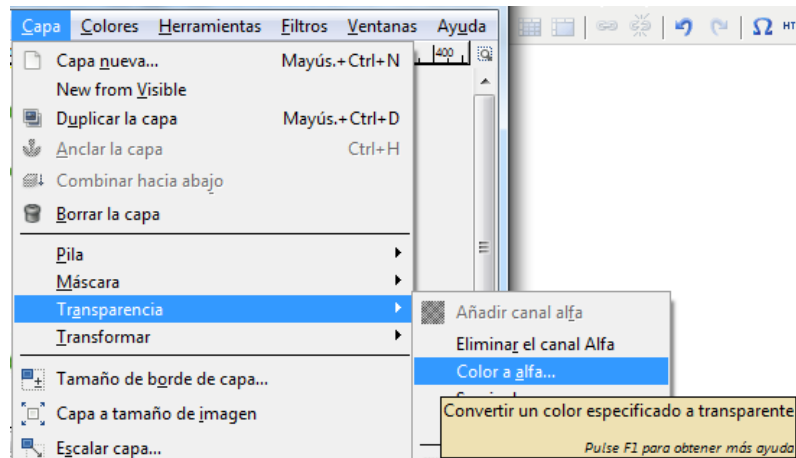
¿Cómo se modifica una imagen para conseguir un fondo transparente? Se abre la imagen con el GIMP:



Y, en el menú, vamos a **Capa > Transparencia > Añadir canal alfa**:



Acto seguido vamos a **Capa > Transparencia > Color a alfa...**



Salta el siguiente cuadro de diálogo:

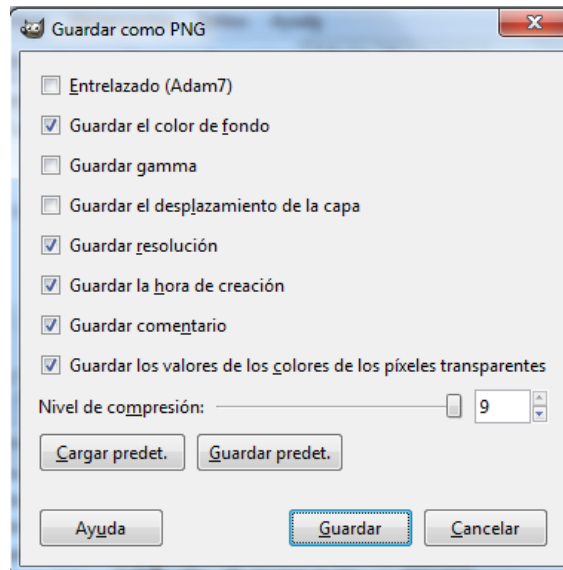


Ya vemos que los alrededores de la imagen están ocupados por una especie de ajedrezado (es la forma de hacer ver que es una transparencia). También los interiores puesto que inicialmente eran del mismo color: blanco en todos los casos que es el color que hemos hecho transparente.

Lo guardamos.

Pero hay que guardarlo como **png**, no como **jpg** que era el formato de la imagen original.

Pulsamos en **Guardar una copia** y escribimos el nombre de la imagen con su extensión **.png**, le damos a **Guardar** y saltará este cuadro de diálogo:



Aceptamos los valores que vienen por defecto y pulsamos en **Guardar**. Cuando insertemos nuestra imagen sobre cualquier web... se observará que su fondo es transparente.



#### 1.4.5. Capturar la pantalla

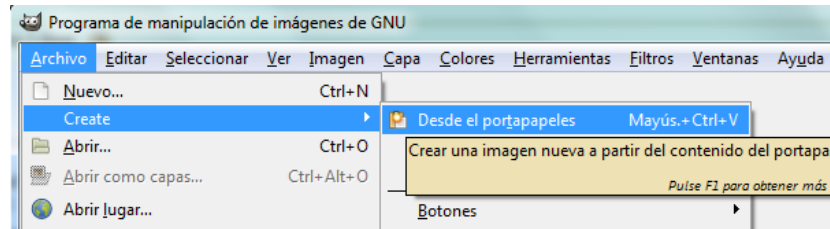
Cuando queremos comunicar procesos que ocurren en la pantalla de un ordenador, es muy útil poder mostrar una imagen.

En el teclado tenemos una tecla: **Imp Pant** (o **PrintScreen** si está en inglés) normalmente situada en el extremo superior derecho, a la derecha de la tecla **F12**:

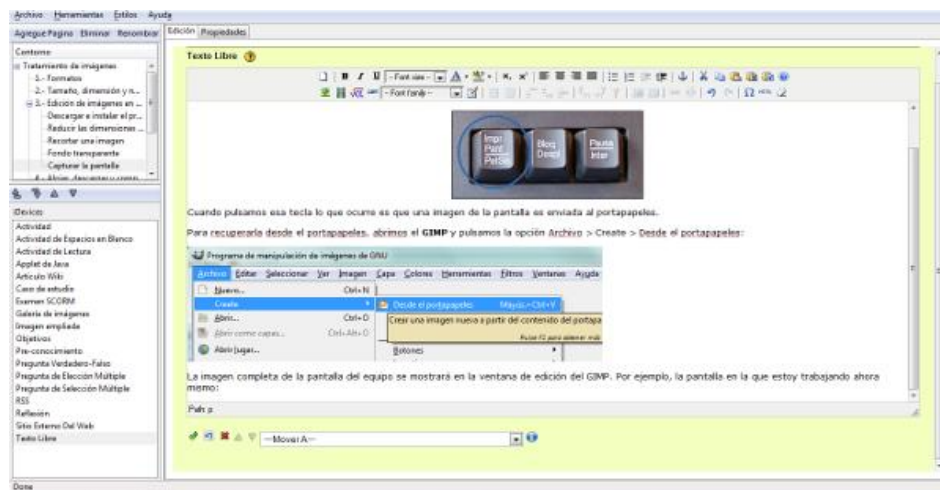


Cuando pulsamos esa tecla lo que ocurre es que una imagen de la pantalla es enviada al **portapapeles**.

Para recuperarla desde el portapapeles, abrimos el **GIMP** y pulsamos la opción **Archivo > Create > Desde el portapapeles**:



La imagen completa de la pantalla del equipo se mostrará en la ventana de edición del **GIMP**. Por ejemplo, la pantalla en la que estoy trabajando ahora mismo:



A partir de ese "pantallazo" (así es como se llama muchas veces en el argot informático: "mándame un pantallazo..."), podemos recortar una zona con la herramienta que ya hemos explicado en otro apartado de este documento.

Una opción más avanzada es la captura de una ventana emergente. Ya no haría falta recortar porque la impresión de la pantalla es sólo de esta ventana emergente o del cuadro de diálogo que se sitúa en medio de la pantalla.

Esto se hace pulsando la tecla **Alt** y la tecla **Imp Pant** simultáneamente.

Luego sólo queda guardar con el formato adecuado: **png**.

## 1.5. Alojar, descargar y compartir imágenes



Existen varios sitios gratuitos en Internet con la misión de alojar y compartir imágenes. Entre los más usados y conocidos están **Flickr** y **Picasa**.

### 1.5.1. Flickr



**Flickr** es el primer alojador de imágenes y, sin ningún lugar a dudas, el más usado. Podríamos decir que **Flickr** es a las imágenes como **Youtube** es a los vídeos. Aunque desde hace relativamente poco tiempo **Flickr** también permite el alojamiento de vídeos. Al ser el más conocido y usado, han surgido muchas aplicaciones de terceros que permiten hacer búsquedas concretas y manipular las imágenes de muy diversas formas. alguna de estas utilidades las veremos más adelante.

Para poderse crear una cuenta en **Flickr** primero tenemos que estar dados de alta en **Yahoo**.

#### 1.- CREAR UNA CUENTA EN YAHOO

Vamos a la web de Yahoo: <http://es.yahoo.com/> y pulsamos en **Regístrate**.

Llegaremos a [esta web](#):

Tienes que rellenar el formulario.

Para ayudarte vamos a crear una nueva cuenta en **Yahoo** para este curso.

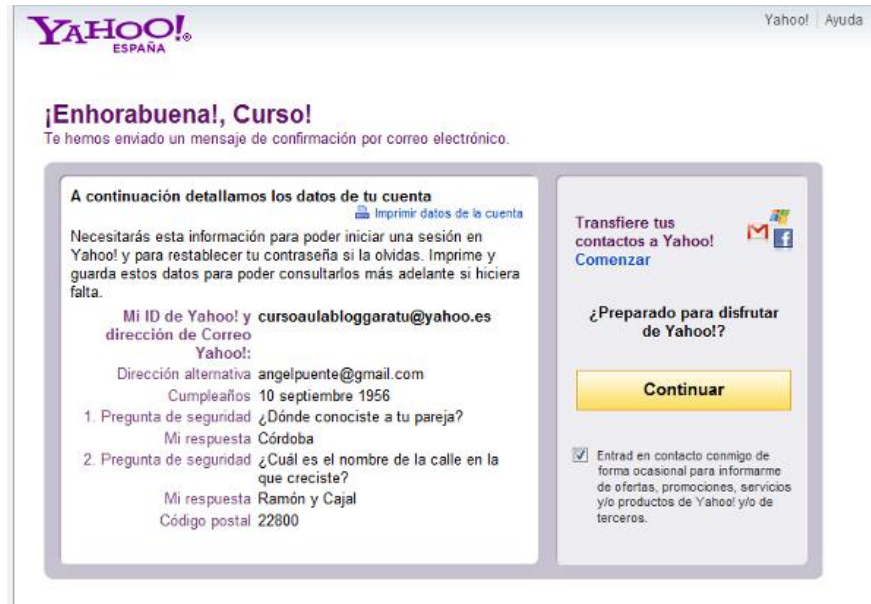
Primera parte del formulario:

A partir del nombre de usuario, el sistema proporciona una serie de opciones sobre ID (identificación). Elegimos la primera y escribimos una contraseña que no incluya el nombre de usuario para que la fortaleza sea fuerte:

Acabamos:



Pulsamos en **Crear mi cuenta**.



Pulsamos en **Continuar**.

Nuestra cuenta de Yahoo ya se ha creado. Ahora podríamos, por ejemplo, entrar en el correo y usar los servicios de **Yahoo** como servidor de correo que es, quizá, la utilidad más conocida y utilizada de **Yahoo**.



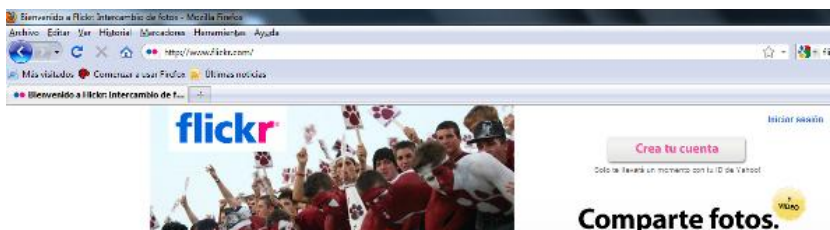
Pero a nosotros nos interesa **Yahoo** como condición imprescindible para darnos de alta en **Flickr**.

## 2.- CREAR UNA CUENTA EN Flickr

Pulsamos sobre **Flickr** > **Abrir aplicación**:




Entraremos en la web de Flickr. Pulsamos en **Crea tu cuenta**:



Y, en la siguiente página colocamos de nuevo nuestra contraseña de Yahoo en el campo correspondiente:



Por favor, confirma tu contraseña


**¿Estás protegido?**  
 Crea un sello personalizado.  
 (¿Por qué?)

ID de Yahoo!:  
cursoaulabloggaratu

Contraseña:

Entrar

No puedo acceder a mi cuenta |  
¿Problemas para entrar?

¿No eres cursoaulabloggaratu?  
[Entrar como otro usuario](#)

Pulsamos en **Entrar**.

Y entramos en nuestro espacio de **Flickr** en el que podemos alojar todas nuestras imágenes:



The screenshot shows the Flickr interface for a user named 'cursoaulabloggaratu'. At the top, there's a navigation bar with 'Inicio', 'Tú', 'Organizar y crear', 'Contactos', 'Grupos', and 'Explorar'. Below that, the user's profile is displayed with a 'Howdy' message. A central box titled 'Puedes empezar de esta manera:' contains three numbered steps: 1. Personaliza tu perfil, 2. Carga tus primeras fotos, and 3. Busca tus amigos en Flickr. To the right, there's a 'Carga' button and a 'Orde Edita' section.

Por ejemplo pulsando **Carga tus primeras fotos**.

### 1.5.2. Picasa



**Picasa** es el segundo alojador en importancia por número de usuarios y calidad del servicio. De la misma forma que **Flickr** está asociado a **Yahoo**, **Picasa** está asociado a **Gmail**. Hay que ser usuario registrado de **Gmail** (o de **Google**) para poder utilizar los servicios de **Picasa**.

## 1.- CREAR UNA CUENTA DE GMAIL

Vamos a crearnos una cuenta en **Gmail**.

Vamos a la web de **Gmail** y pulsamos en el botón **Crear una cuenta**:



Empezamos a rellenar el formulario:

### Crear una cuenta

Su cuenta de Google le ofrece acceso a Gmail y a [otros servicios de Google](#). Si ya dispone de una cuenta, [haga clic aquí para acceder a ella](#).

**Cómo empezar a utilizar Gmail**

Nombre:

Apellido:

Nombre de registro:  @gmail.com  
Ejemplos: ARamos, Ana.Ramos

cursoaulabloggaratu está disponible

Buscamos una contraseña no demasiado corta que no contenga el nombre de usuario para que su fortaleza sea buena:

cursoaulabloggaratu está disponible

Elija una contraseña.:  [Fortaleza de la contraseña Óptima](#)  
Longitud mínima de 8 caracteres

Vuelva a introducir la contraseña:

No cerrar sesión  
 Habilitar Historial web [Más información](#)

Pregunta de seguridad:

Respuesta:


Y seguimos con la pregunta de seguridad, un correo alternativo y el **captcha** (verificación de la palabra) o sistema para asegurar que hay un ser humano y no un robot con intenciones maliciosas rellenando el formulario.


**Respuesta:**

**Correo electrónico de recuperación:**   
Esta dirección se utiliza para autenticar su cuenta en caso de su contraseña. Si no dispone de ninguna otra dirección de cc en blanco. [Más información](#)

**Ubicación:**


**Verificación de la palabra:** Escribe los caracteres que veas en la imagen siguiente.





No se distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Condiciones del servicio:

  
No se distingue entre mayúsculas y minúsculas.

**Condiciones del servicio:** Comprueba los datos de la cuenta de Google que has introducido arriba (puedes cambiar todo lo que quieras) y revisa las Condiciones de uso que exponemos más adelante. [Versión imprimible](#)

1.1 Su utilización de los productos, el software, los servicios y los sitios web de Google (conjuntamente denominados los "Servicios" en el presente documento y excluyendo los servicios que Google les preste en virtud de otro contrato escrito por separado) queda sujeto a las condiciones de un contrato jurídico suscrito entre Ud. y Google. Por "Google" se entenderá Google

Al hacer clic en el botón 'Acepto' que aparece a continuación, acepta tanto los [Términos de servicio](#) anteriores como la [Política del programa](#) y la [Política de privacidad](#).

Pulsamos en **Acepto Crear mi cuenta.**

Si todo ha ido bien obtendremos un mensaje de éxito. Es probable que hayamos fallado a la hora de escribir el texto del **captcha**. En este caso repetimos todo lo que nos aparezca en color rojo (la contraseña y el nuevo **captcha**).

 **Introducción a Gmail**

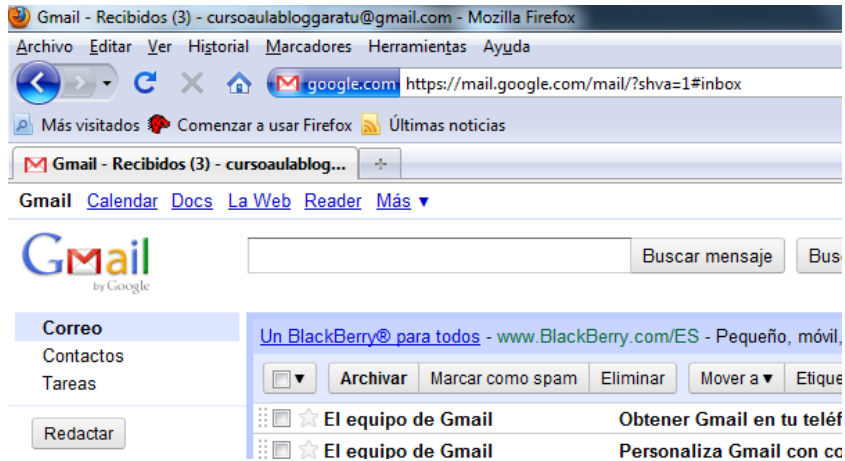
**¡Enhorabuena!**  
Te has registrado correctamente en Gmail. A continuación te ofrecemos unos consejos para que te familiarices con tu cuenta.

**Archivar en lugar de eliminar**  
Ordena la carpeta "Recibidos" sin tener que eliminar nada. Puedes hacer búsquedas siempre que quieras para encontrar lo que necesitas o mirar en "Todos".

**Chat y chat de vídeo**  
Chatea con tus contactos directamente desde Gmail. Incluso puedes hablar cara a cara gracias a la función de chat de vídeo integrada.



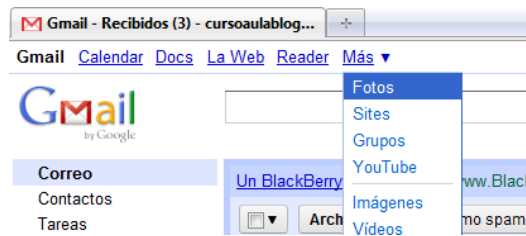
Pulsando en **Quiero acceder a mi cuenta**, entramos en nuestro buzón de correos. Lo hacemos:



Porque es desde el buzón de correos como podemos acceder a la creación de la cuenta de Picasa.

## 2.- CREAR UNA CUENTA DE PICASA

Pulsamos en **Más > Fotos**:



Por motivos de seguridad nos va a pedir dos veces nuestro nombre de usuario y contraseña de Gmail.

Desde esta pantalla:



Pulsamos en **Crear una cuenta** y escribimos nuestros datos de Gmail:

Acceda con su  
**Cuenta de Google**

Correo electrónico: cursoaulabloggaratu@gi  
p. ej.: pat@example.com

Contraseña: [Oculto]

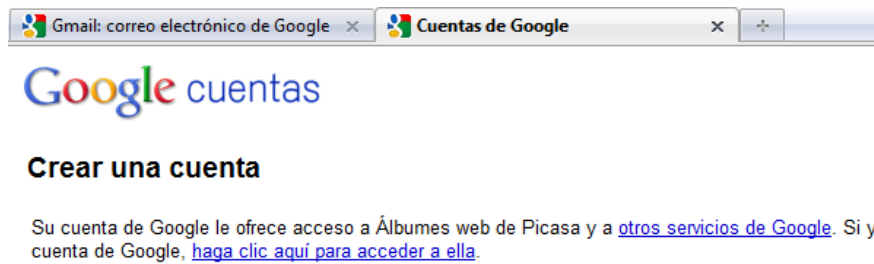
No cerrar sesión

Acceder

[¿No puedes acceder a tu cuenta?](#)

¿No tienes una cuenta de Google?  
**Crear una cuenta »**

Pulsamos en **Acceder** y pasaremos a esta web:



Pulsamos en **haga clic para acceder a ella** y escribimos de nuevo nuestra dirección de **Correo electrónico** y **contraseña**:

Acceda con su  
**Cuenta de Google**

Correo electrónico: cursoaulabloggaratu@gi  
p. ej.: pat@example.com

Contraseña: [Oculto]

No cerrar sesión

Acceder

[¿No puedes acceder a tu cuenta?](#)

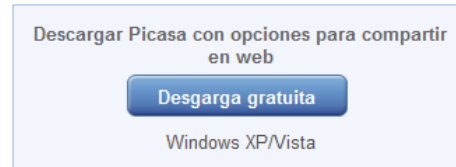
Accedemos por fin a nuestro espacio en Picasa:



## Primeros pasos con los álbumes web de Picasa

### Utiliza Picasa para subir tus fotos a la web.

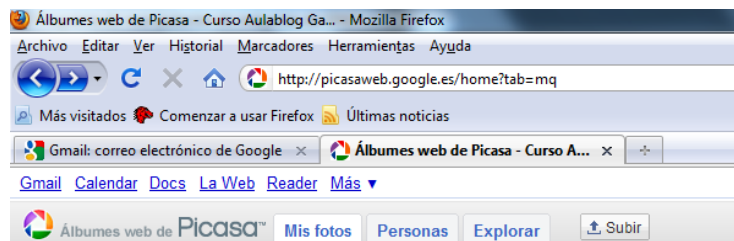
Picasa te ayudará a encontrar y a organizar tus fotografías; con un sólo clic puedes subir las fotogr



Lo de **Utiliza Picasa para subir tus fotos** a la web es un programa, llamado también **Picasa** que se instala en el ordenador en modo local y rastrea y permite localizar y subir también nuestras fotos al espacio en el servidor.

No es imprescindible de momento.

Podemos subir las primeras fotos pulsando el vínculo **Subir**:



## Primeros pasos con los álbumes web de Picasa

Primero nos pide que creamos un álbum y que le pongamos un nombre:

Y finalmente nos aparece un formulario en el que podemos subir nuestras imágenes (hasta cinco de golpe si lo deseamos):



## 1.6. Editar imágenes. Sitios en línea



En este manual ya hemos explicado algo de **GIMP** el mejor editor de imágenes de software libre. Ahora vamos a presentar algunos de los programas especializados en tratamiento de las imágenes pero... **en línea**.

Es decir, editar las imágenes desde la web para, una vez modificadas, descargarlas a nuestro disco duro.

Vamos a presentar dos de estas herramientas, pero hay muchas más...

La primera de ellas es **PICNIK**.

**picnik**

No es necesario registrarse. Sin ningún lugar a dudas el mejor editor de imágenes en línea.

Otra herramienta es **mypictr**.

**mypictr**

Especializada en recortar una imagen para convertirla en avatar y cargarla en los sitios y redes sociales.

Como decíamos... Hay muchas más.

### 1.6.1. Editor de imágenes IrfanView

**IrfanView** es un viejo, aunque continuamente actualizado, programa cuya misión inicial es la de visionar todo tipo de imágenes.

Es software libre y funciona con todos los sistemas operativos: **Windows, Linux, Mac**.

Además de hacer posible el visionado, **IrfanView** permite la edición de las imágenes y lo que se llama la edición por bloques.

Vamos a la página web de **IrfanView**: <http://www.irfanview.com/>





Y pulsamos el vínculo **Download** (descargar).

Nos aparecerán una serie de servidores "mirrors" desde los que podemos descargar el programa. Según el sitio en el que estés, la conexión te recomienda hacerlo desde un servidor u otro. En este caso se recomienda hacerlo desde **Software.com**.

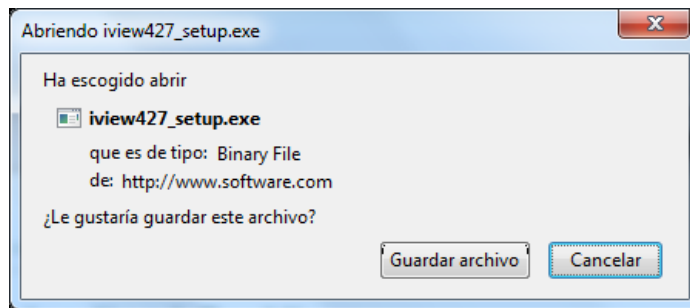
Pulsamos en el vínculo correspondiente.



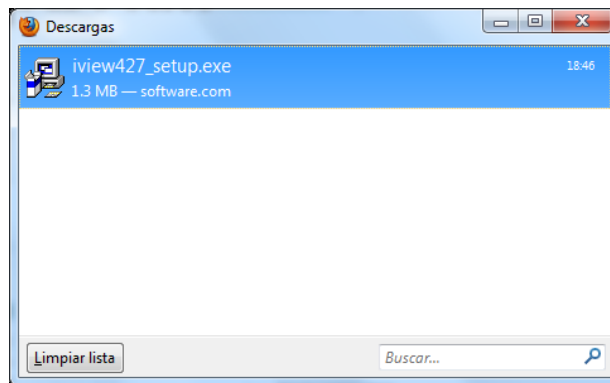
En la siguiente página volvemos a pulsar en **DOWNLOAD**:



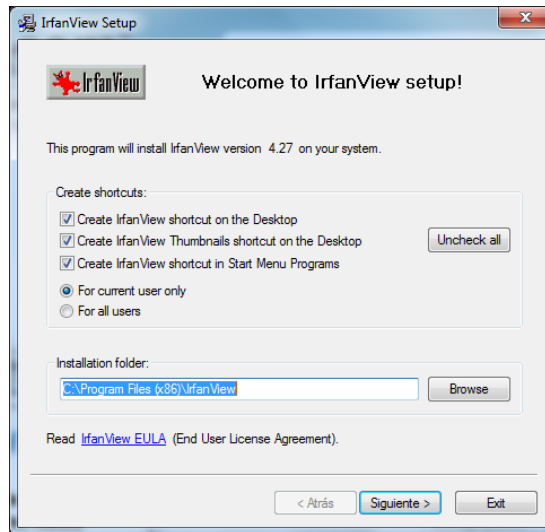
Empezará la descarga. Pulsamos **Guardar archivo**:



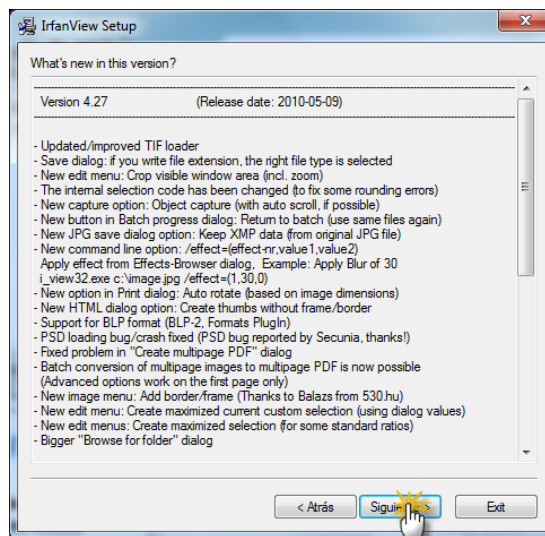
La descarga se ha completado. Hacemos doble clic para que comience la instalación:



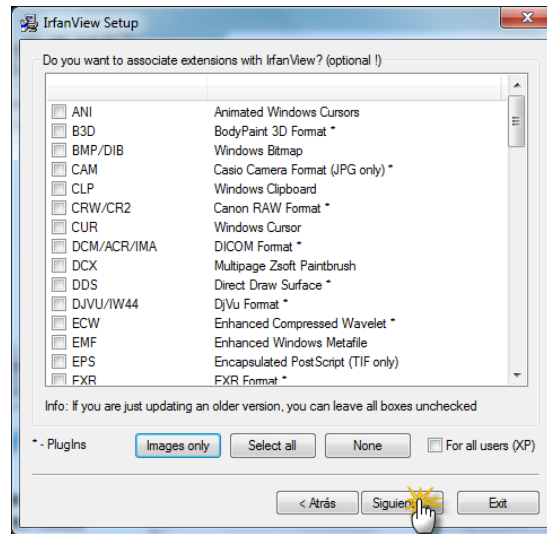
Aceptamos las opciones que vienen por defecto:



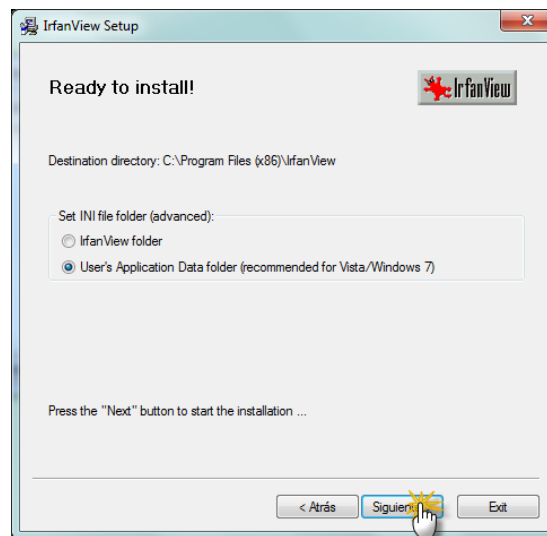
Pulsamos en **Siguiente**. En el nuevo cuadro de diálogo nos dice qué novedades presenta esta versión:



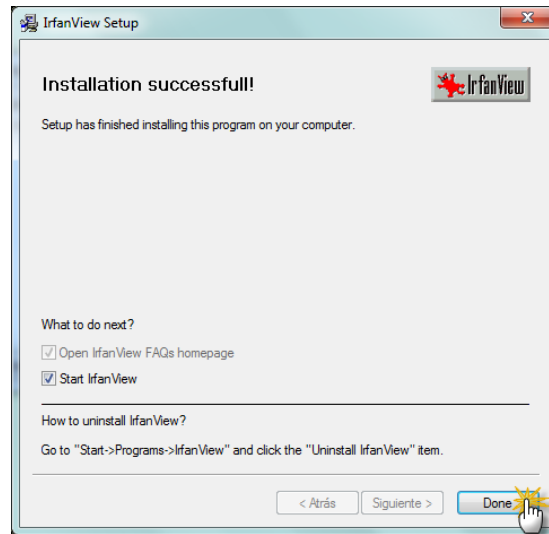
Pulsamos en **Siguiente**. En el nuevo panel vienen los formatos de imagen que se van a asociar con el IrfanView. Yo los he deshabilitado pero se pueden dejar:



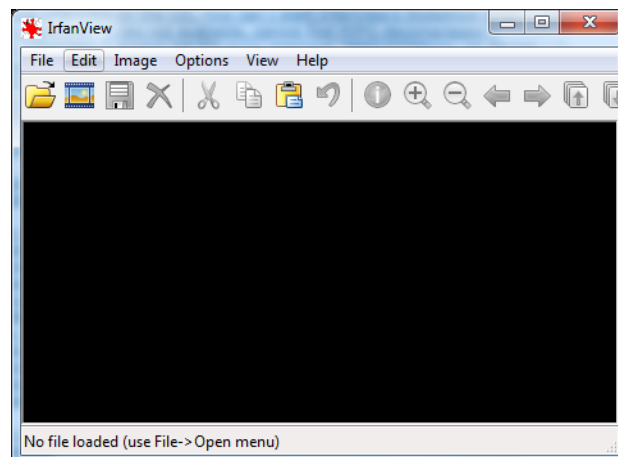
Pulsamos en **Siguiente**. En el nuevo panel aceptamos lo que viene por defecto:



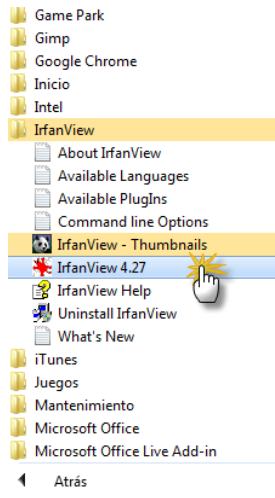
Si todo ha ido bien, obtendremos este mensaje de éxito:



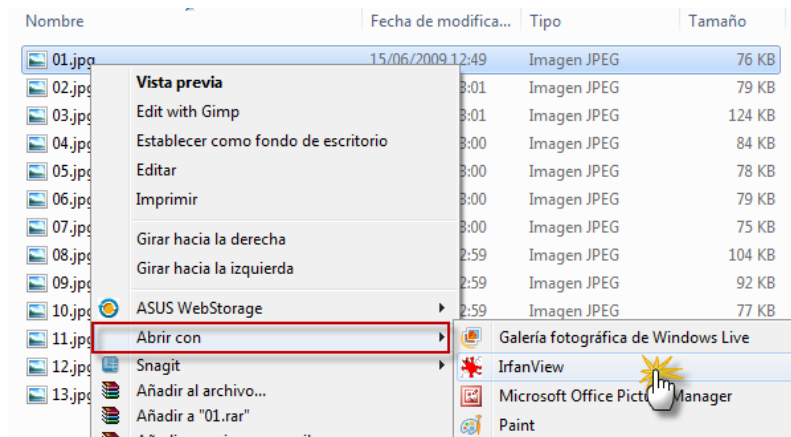
Pulsamos en **Done** (hecho). Como hemos dejado marcado el que se abra el programa cuando se acabe de instalar (**Start IrfanView**), el programa se abre:



El programa se puede abrir desde las opciones habituales **Inicio > Todos los programas > IrfanView > IrfanView 4.27**



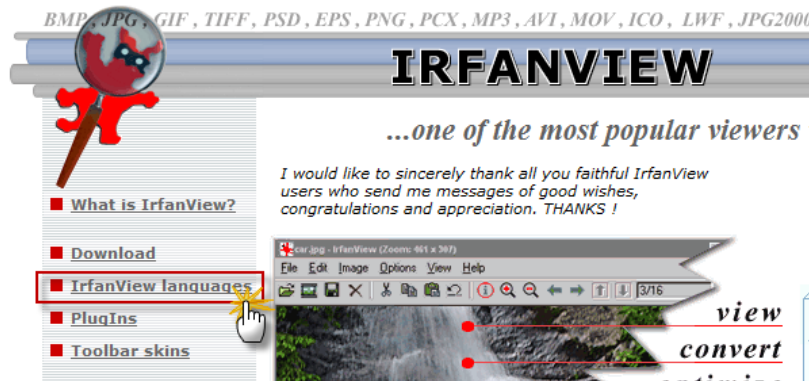
Pero otra forma más habitual de hacerlo es situarse sobre el archivo de la imagen que queremos abrir con el programa y pulsando el botón derecho del ratón elegir **Abrir con > IrfanView**



Nuestra imagen se abrirá con el programa:



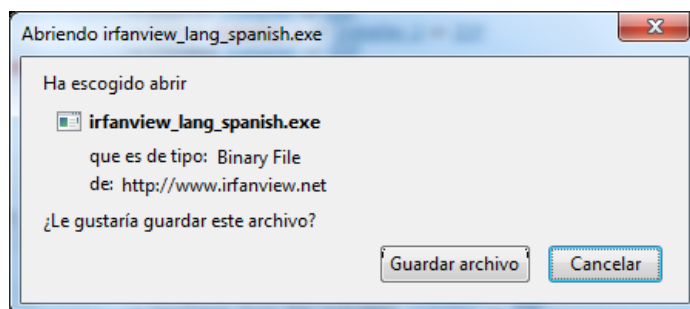
Como puedes observar las opciones de menú están en inglés.  
Vamos a cambiarlas al español.  
Para ello vamos a la página web de **IrfanView** y pulsamos en **IrfanView languages**:



Se nos abrirán todos los idiomas disponibles. Buscamos Spanish y lo pulsamos (en **Installer**, por ejemplo):



En el siguiente panel pulsamos en **Guardar archivo**:

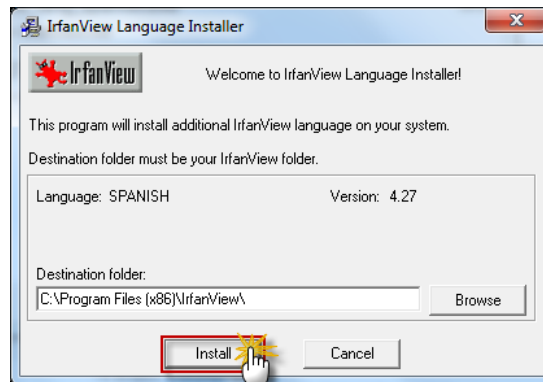


El "parche" del idioma se habrá descargado. Doble clic sobre él para que se instale:





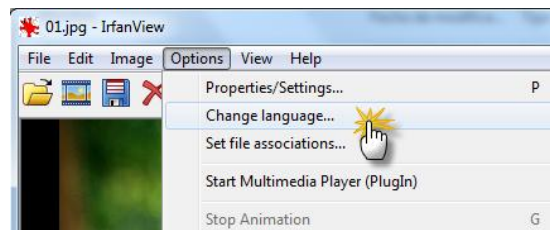
Pulsamos Install aceptando el sitio dónde lo va a ubicar:



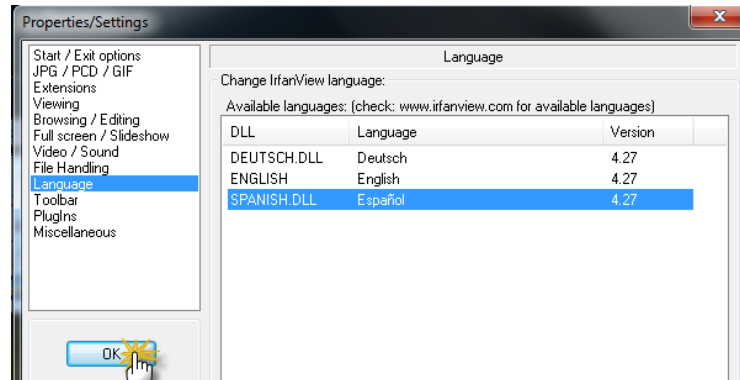
El sistema nos dará un mensaje de éxito.  
Ahora abrimos la misma imagen y observamos que no ha pasado nada:



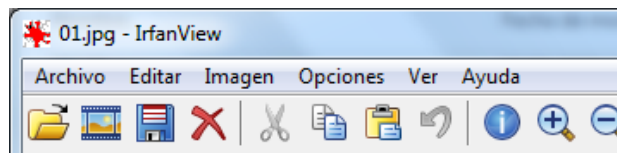
Es porque no hemos cambiado el idioma dentro del propio programa.  
Vamos a **Options > Change language:**



Nos saldrán los idiomas instalados. Elegimos el **SPANISH DLL** y pulsamos el botón **OK**.



Las opciones de menú ya están en nuestro idioma:



## 1.7. Creación de presentaciones animadas

Incrustar un **pase de diapositivas**, un **carrusel de imágenes**, un **diaporama**, un **slideshow...** con cualquiera de estos términos se conoce la exhibición continuada y más o menos animada de una serie de imágenes. Es una de las opciones más interesantes que se puede hacer con un conjunto de archivos gráficos.

Hay muchísimas opciones.

Y, cada poco aparecen nuevas...


Vamos a poner algún ejemplo.

### 1.7.1. Flickr

Para realizar una animación con las imágenes que tenemos cargadas en **Flickr**, primero tenemos que subir al servidor las imágenes y colocarlas en un álbum diferenciado.

Si esto ya está hecho, vamos a **Flickr**, nos identificamos con nuestro nombre de usuario y contraseña y pulsamos en el botón **Entrar**:

**Introduce tus datos.**

 **¿Estás protegido?**  
Crea un sello personalizado.  
(¿Por qué?)

ID de Yahoo!:  
  
(por ejemplo, free2rhyme@yahoo.com)

Contraseña:

**Seguir conectado**  
durante 2 semanas a no ser que salga de la cuenta. [Info](#)  
[Desactivar para ordenadores compartidos]

[No puedo acceder a mi cuenta](#) | [¿Problemas para entrar?](#)

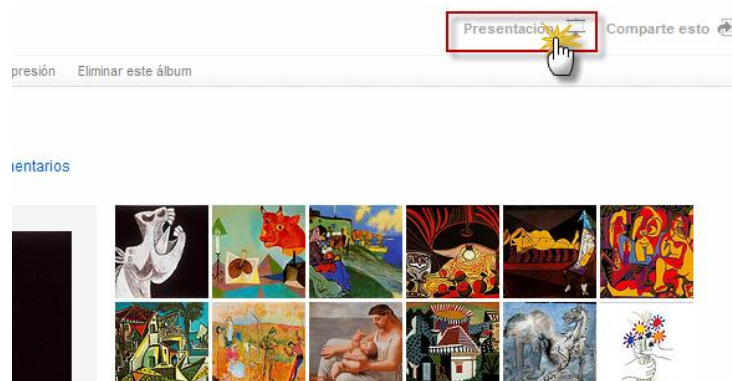
Una vez dentro de nuestro espacio vamos a **Tú > Tus álbumes**:



Veremos los álbumes que tenemos en nuestro espacio. Pulsamos sobre el icono del que nos interesa. En este caso sobre el álbum de **Picasso**.



Veremos las imágenes del álbum y arriba a la derecha el vínculo **Presentación**. Lo pulsamos.



En la presentación colocamos el cursor por encima para que se hagan visibles las opciones de menú, entre ellas, **Compartir**. Al pulsar en ella ya tenemos un código para copiar y embeber si nos parece correcto que la anchura y altura de la presentación embebida sea de **400 x 300 píxeles**. Si quieres otro tamaño pulsamos en **Personalizar este código HTML**:



Como vemos en el siguiente panel, tenemos cuatro opciones. Por defecto está seleccionado el tamaño más pequeño. Pero pulsando en **medio**, **grande** o **súper grande** se van cambiando los tamaños del visor de las imágenes:

[Volver a tu picasso álbum](#)

**Insertar esta presentación en otro sitio Web:**

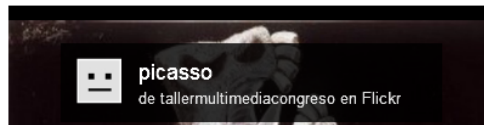
**Recuerda.** Sólo las fotos y los videos públicos podrán verse en la presentación insertada.

1. Configurar el tamaño:

Utilizar un tamaño de presentación predeterminado: [pequeño](#), [medio](#), [grande](#), [súper grande](#))

O bien, introducir un tamaño personalizado:  x  ( mantener relación de apariencia)

2. Vista previa de tus elecciones:



Yo pulso el vínculo **medio**. Vemos que el tamaño es de **500 x 375**:

1. Configurar el tamaño:

Utilizar un tamaño de presentación predeterminado: [pequeño](#), [medio](#), [grande](#), [súper grande](#))

O bien, introducir un tamaño personalizado:  x  (  relación de apariencia)

Un poco más abajo tenemos el código

3. Copiar y pegar esta HTML en tu página Web:

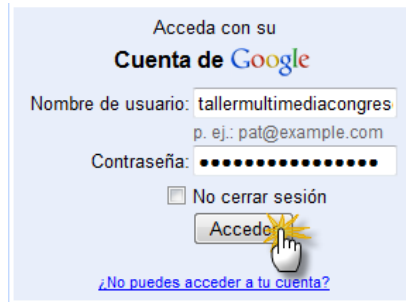
```
<object width="500" height="375"> <param name="flashvars" value="offsite=us&page_show_url=%2Fphotos%2F27401554%40N02%2Fsets%2F72157605592800334%2Fpage_show_back_url=%2Fphotos%2F27401554%40N02%2Fsets%2F72157605592800334%2Fset_id=72157605592800334&jump_to="></param> <param name="movie" value="http://www.flickr.com/apps/slideshow/show.swf?v=71649"></param> <param name="allowFullScreen" value="true"></param> <embed type="application/x-shockwave-flash" src="http://www.flickr.com/apps/slideshow/show.swf?v=71649" allowFullScreen="true" flashvars="offsite=true&lang=es&page_show_url=%2Fphotos%2F27401554%40N02%2Fsets%2F72157605592800334%2Fpage_show_back_url=%2Fphotos%2F27401554%40N02%2Fsets%2F72157605592800334%2Fset_id=72157605592800334&jump_to=" width="500" height="375"></embed></object>
```

Lo seleccionamos y lo copiamos para llevarlo al sitio web, blog, wiki...

### 1.7.2. Picasa

De forma muy parecida a Flickr, Picasa también ofrece una presentación animada de las imágenes. En primer lugar tendremos que tener las imágenes subidas al servidor y colocadas en una carpeta diferenciada.

Una vez tengamos esto, vamos a nuestra cuenta de Gmail. Nos identificamos con nuestro nombre de usuario y contraseña y pulsamos en **Acceder**:



Y desde dentro de Gmail, elegimos Más > Fotos:

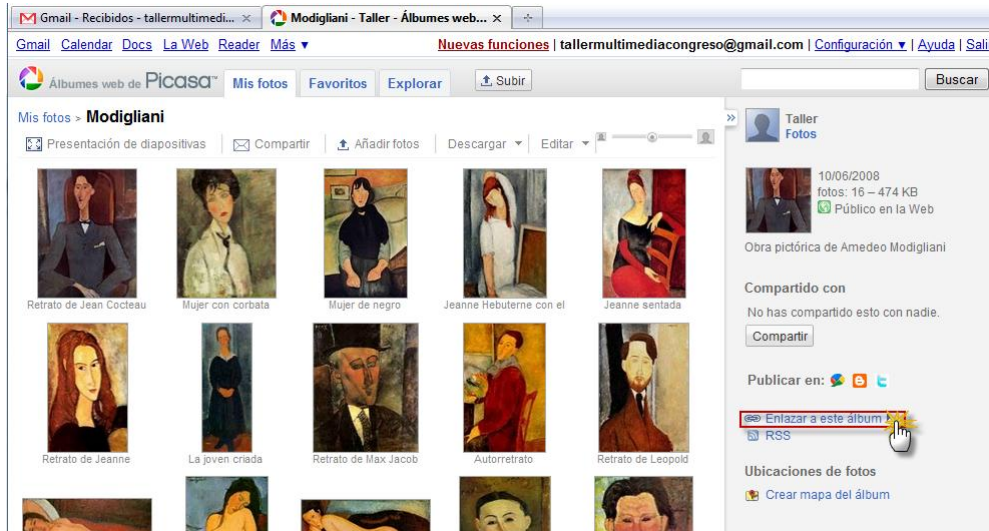


Entraremos en Picasa tal como hemos explicado en un apartado anterior. Allí veremos las carpetas que tengamos creadas y cargadas con más o menos imágenes.

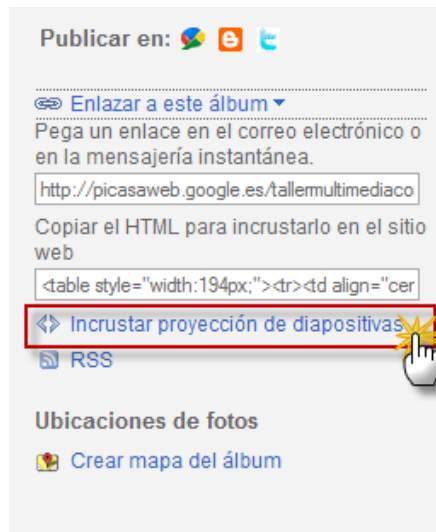


Pulsamos sobre la carpeta deseada (en este caso **Modigliani**). Se nos abre la carpeta con todas las miniaturas de las imágenes. Observa el vínculo que te señalo a la derecha abajo **Enlazar a este álbum**:





Pulsamos en el vínculo. Se desplegará:



Pulsamos sobre **Incrustar proyección de diapositivas**. Se nos abrirá:

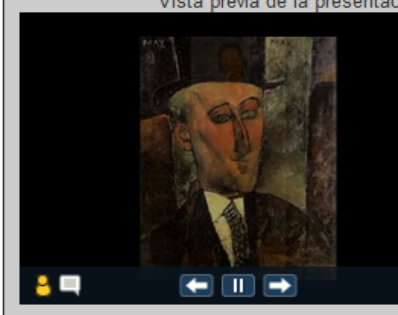


**Crea una presentación de diapositivas portátil para tu sitio web, tu blog, My**

**Opciones de la presentación de diapositivas**  
 Seleccionar tamaño de la presentación de diapositivas:  
 Mediana 288 px  
 Mostrar títulos  Reproducir automáticamente  
 Enlaces HTML (para MySpace)

**Incrustar presentación de diapositivas**  
 Copia y pega esto en tu sitio web:  

```
<embed type="application/x-shockwave-flash"
src="http://picasaweb.google.es/s/o/bin/slideshow.swf" width="288"
height="192" flash vars="host=picasaweb.google.es&hl=es&
feat=flashalbum&RGB=0x000000&feed=http%3A%2F
```

Vista previa de la presentac  
  
 ¿Necesitas ayuda para colocar esta presenta

Si queremos podemos elegir un tamaño mayor:


**Crea una presentación de diapositivas portátil para tu sitio web, tu blog, My**

**Opciones de la presentación de diapositivas**  
 Seleccionar tamaño de la presentación de diapositivas:  
 Mediana 288 px  
 Pequeña 144 px  
 Mediana 288 px  
 Grande 400 px  
 Extra grande 600 px  
 Extra extra grande 800 px

Reproducir automáticamente  
 Enlaces HTML (para MySpace)

**Incrustar presentación de diapositivas**  
 Copia y pega esto en tu sitio web:  

```
<embed type="application/x-shockwave-flash"
src="http://picasaweb.google.es/s/o/bin/slideshow.swf" width="288"
height="192" flash vars="host=picasaweb.google.es&hl=es&
feat=flashalbum&RGB=0x000000&feed=http%3A%2F
```

Vista previa de la presentac  
  
 ¿Necesitas ayuda para colocar esta presenta

Fíjate también que podemos mostrar los títulos de las imágenes si lo elegimos, así como el pase automático de una imagen a otra (yo lo deselecciono).

**Crea una presentación de diapositivas por**

**Opciones de la presentación de diapositivas**  
 Seleccionar tamaño de la presentación de diapositivas:  
 Mediana 288 px  
 Mostrar títulos  Reproducir automáticamente  
 Enlaces HTML (para MySpace)

El código de la parte de abajo se selecciona, se copia y se pega en la página web, blog, wiki...

**Incrustar presentación de diapositivas**  
 Copia y pega esto en tu sitio web:

```
<embed type="application/x-shockwave-flash"
src="http://picasaweb.google.es/s/o/bin/slideshow.swf" width="600"
height="400" flash vars="host=picasaweb.google.es&hl=es&
feat=flashalbum&RGB=0x000000&feed=http%3A%2F
```

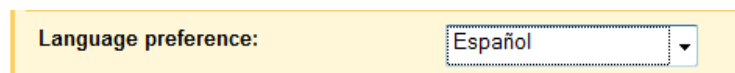
Nota: Si no tienes estas opciones en español, lo puedes modificar en **Settings**:



Y en Language preference:



Eliges el Español:



### 1.7.3. Photopeach

**Photopeach** es una magnífica herramienta para presentar imágenes.

- Permite incluir un fondo musical.
- Hacer un cuestionario con corrección inmediata sobre la información de las imágenes.
- Y la inclusión de comentarios de los visitantes dentro de la propia presentación.

Para usar la aplicación, hay que ir a su web: <http://photopeach.com>



Pulsamos en **Sign up for Free!** para darnos de alta.  
En la siguiente pantalla escribimos nuestro nombre de usuario, dirección de correo electrónico, la contraseña y pulsamos Sign Up:

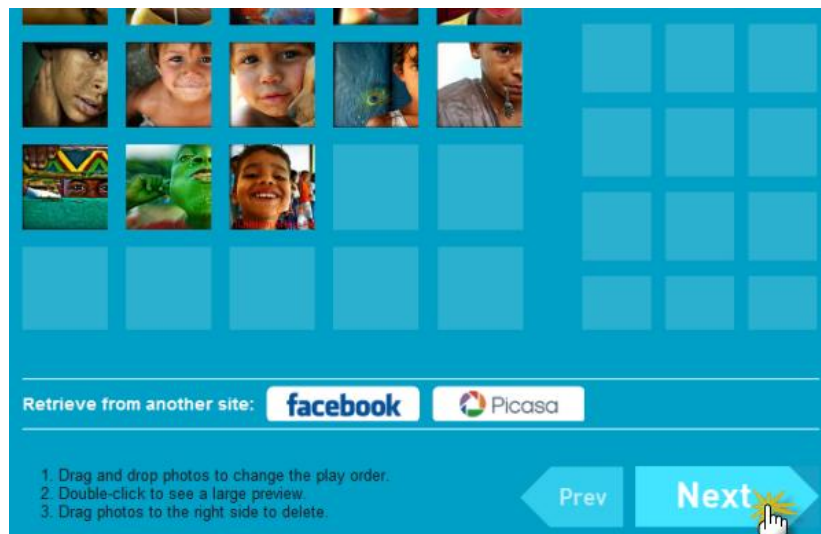


Sin más trámite podremos empezar a cargar nuestras imágenes, pulsando en **Upload Photos:**

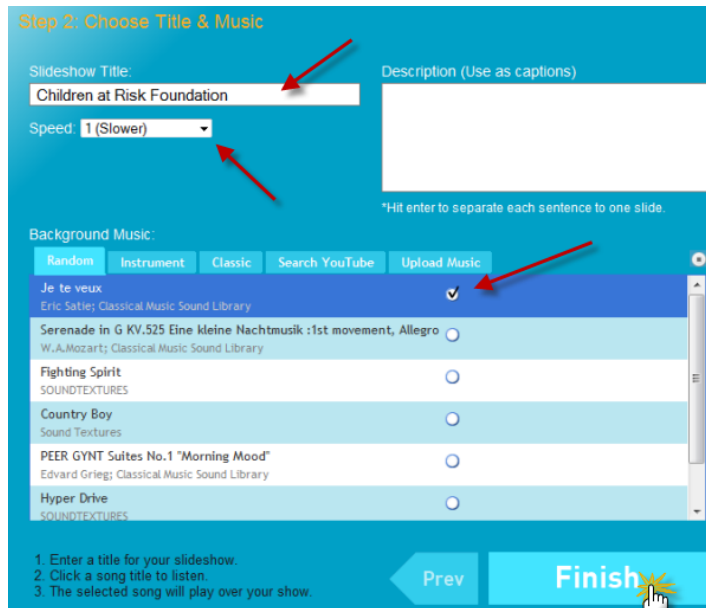


Seleccionamos las imágenes (todas de golpe) de nuestro disco duro.  
Al poco, veremos nuestras imágenes cargadas.

Pulsamos en **Next**:



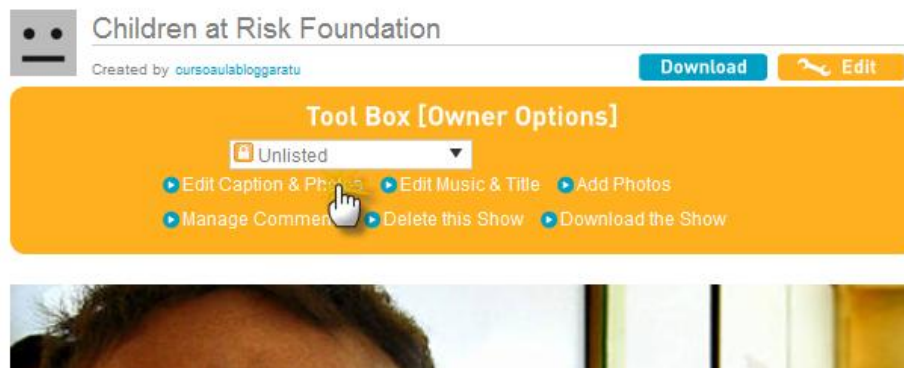
En el siguiente cuadro de diálogo tendremos que poner un título a la presentación, una velocidad, una descripción si lo deseamos, y elegir el fondo musical entre las opciones que se nos presentan (también podemos cargar nuestra música...):



Pulsamos **Finish**.  
Ahora podemos seguir editando pulsando el botón **Edit**:

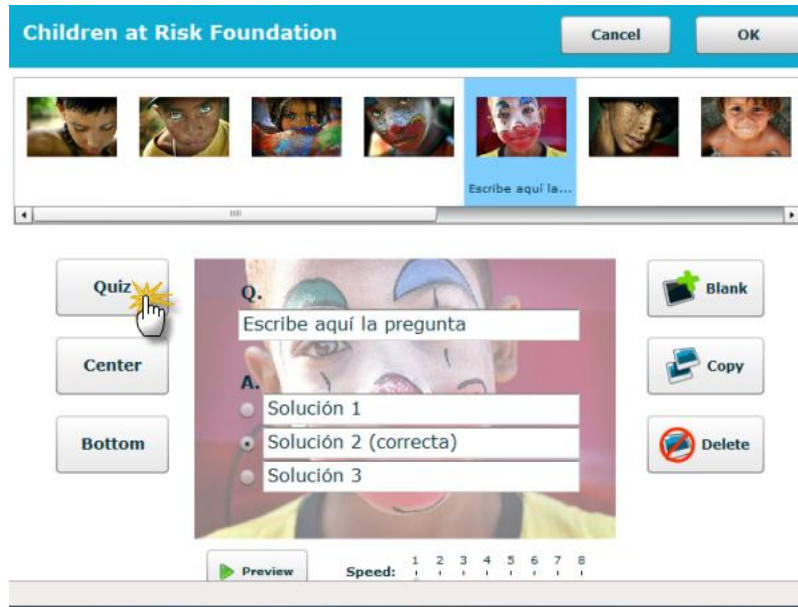


Entre las opciones que podemos editar se encuentra los títulos de las imágenes.  
Pulsamos en **Edit Caption & Photos**:

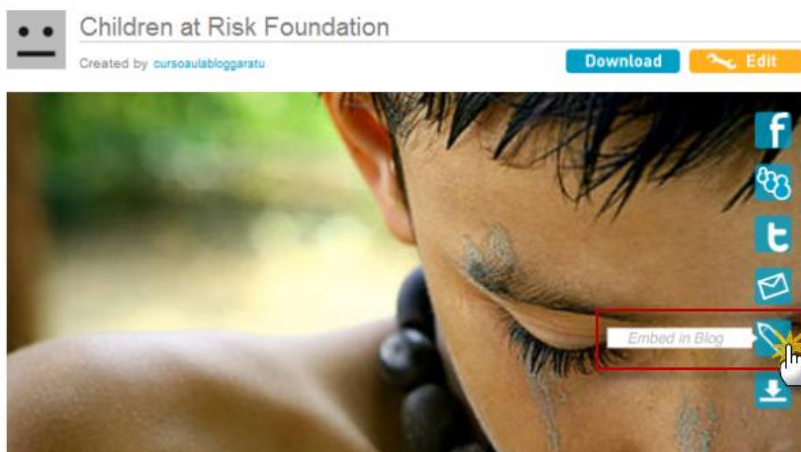




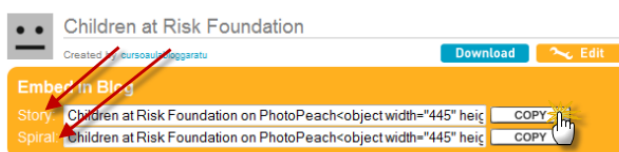
Si lo que queremos es hacer que esa imagen sea una de las preguntas del cuestionario, pulsamos **Quiz**. Escribimos la pregunta, las tres opciones y marcamos la respuesta correcta (en este caso habríamos elegido la segunda opción):



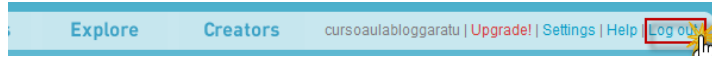
**Center** es para centrar el texto. **Bottom** para colocarlo debajo. **Blank** para añadir una diapositiva vacía. **Copy** para copiarla y **Delete** para borrarla. Para colocar la presentación en otra web, blog o wiki, pulsamos en el botón "**Embed in Blog**":



Hay dos opciones para mostrar la presentación.



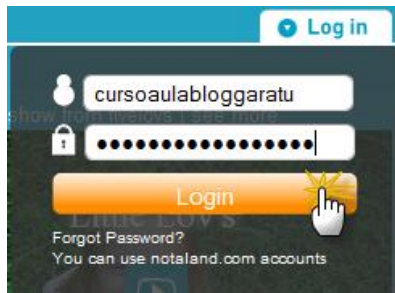
La que se ha elegido arriba en la animación de los pintores cubistas es la "Story". Pulsamos el botón **COPY** y pegamos lo copiado en nuestro blog, web o wiki. Para salir del modo registrado pulsamos **Log out**:



Cuando queramos volver a entrar, pulsamos en **Log in**:



E introducimos nuestro nombre de usuario y contraseña:



**Nota:** Por defecto, el código para embeber está escrito para un tamaño de 445 x 296 (width="445" height="296"). Yo lo he manipulado para que se vea algo más grande. En concreto a 600 píxeles de ancho. La altura proporcional es de 400 píxeles. La clave está en cambiar el width y el height siempre que aparezcan. Cambiar los valores iniciales por los nuevos valores. Eso sí... tienen que ser proporcionales.

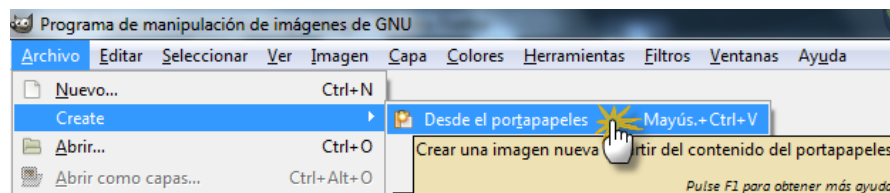
### 1.7.4. Otras animaciones





## 1.8. Capturas de pantallas: Jing y Snagit

Ya hemos hablado sobre cómo se puede hacer una captura de pantalla con la tecla **Imp Pant** o **PrintScreen** (si está en inglés). La imagen capturada (la pantalla completa) se guarda provisionalmente en el portapapeles y luego se abre con el **GIMP** con la opción **Archivo > Create > Desde el portapapeles**:



Cuando queremos capturar, no la pantalla completa sino una ventana emergente, podemos hacerlo pulsando la tecla **Alt** a la vez que la tecla **Imp Pant**. Aunque no siempre funciona... Pero para hacer estas tareas más amigables, han salido programas que facilitan enormemente el trabajo y permiten enriquecerlo con el objetivo de realizar materiales didácticos y explicativos de las herramientas y procesos en el ordenador.

Las dos herramientas que queremos comentar son **Jing** y **Snagit**. Ambas de **TechSmith**.



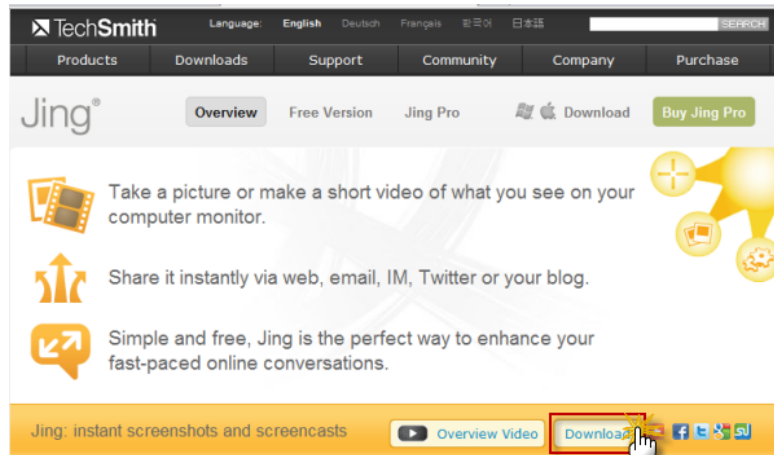
### 1.8.1. Utilizar Jing

**Jing** es un programa gratuito que permite hacer capturas de pantalla y vídeos (en formato **swf** en su versión gratuita).



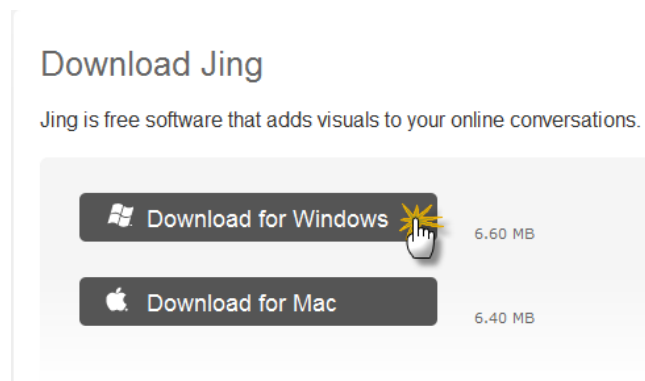
**Snagit** es un programa de pago que permite una descarga de evaluación por 30 días. Su función principal es la captura de pantallas y la edición de estas capturas por medio de un potente editor gráfico. Muchas de las imágenes que ilustran este manual han sido obtenidas y editadas con **Snagit**.

Vamos a la página web oficial: <http://www.techsmith.com/jing/>

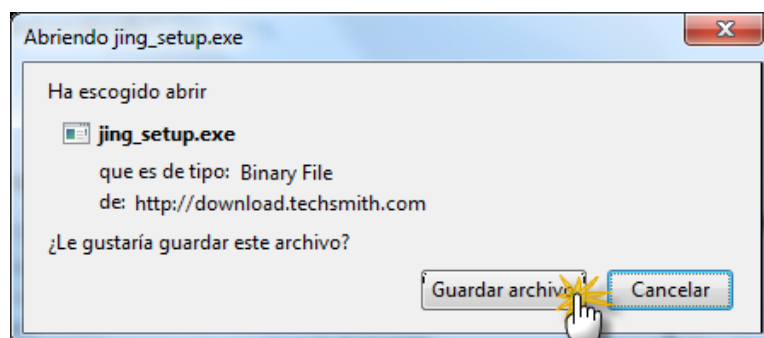


Y pulsamos el botón **Download**.

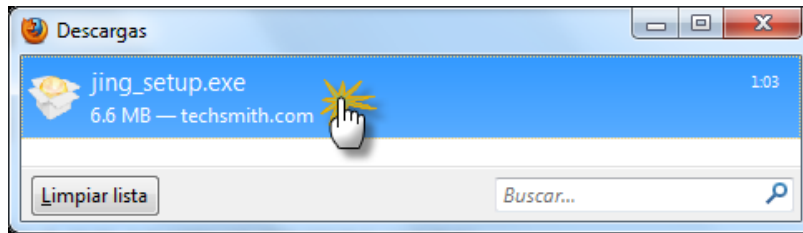
En la siguiente pantalla nos pregunta por nuestro sistema operativo (**Windows** o **Mac**). Elegimos el que corresponda:



En la siguiente pantalla, pulsamos **Guardar archivo**:



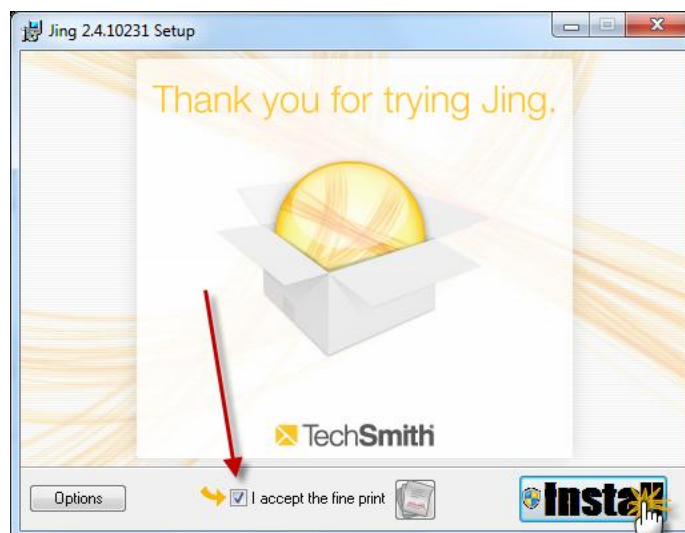
Cuando haya acabado la descarga, doble clic para comenzar la instalación:



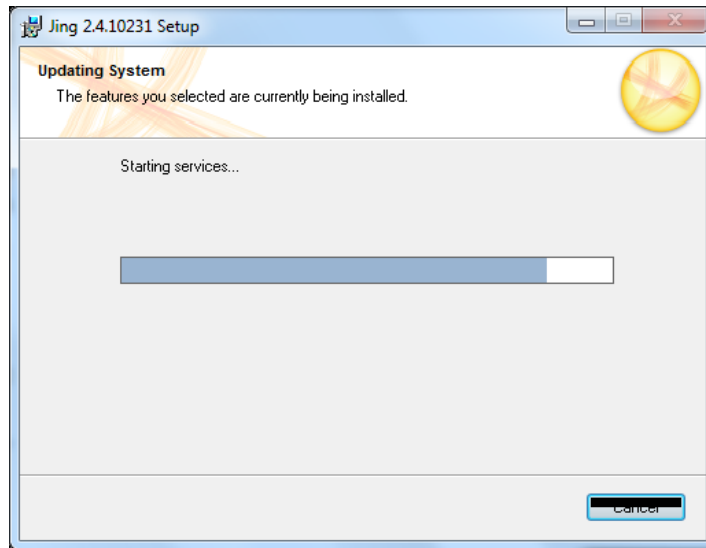
Pulsamos en **Ejecutar**:



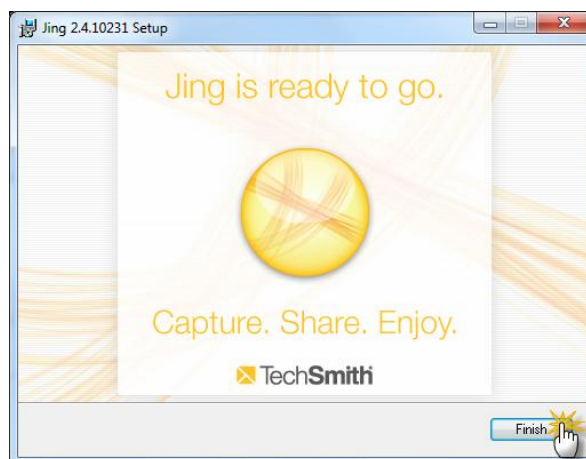
En el siguiente cuadro de diálogo marcaremos la opción **I accept the fine print** y pulsamos el botón **Install**:



Proceso de instalación:



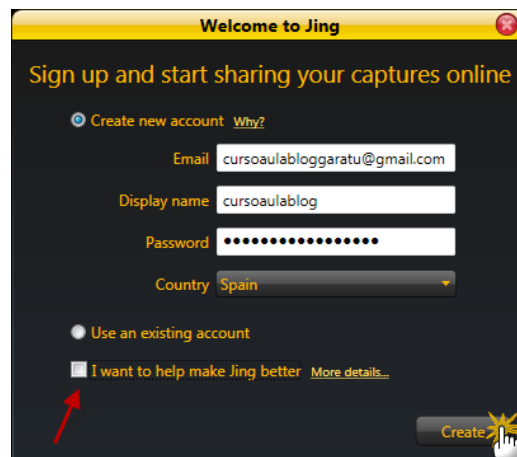
Cuando acabe pulsamos **Finish**:



Seguimos el vídeo explicativo y, al final, nos piden que nos registremos. Hay que hacerlo. Pulsamos en **Sign up**:



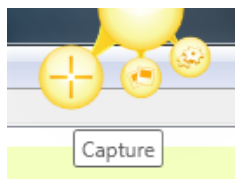
Introducimos nuestros datos y desactivamos la opción **I want to help...** si no queremos que nos molesten con encuestas sobre el producto:



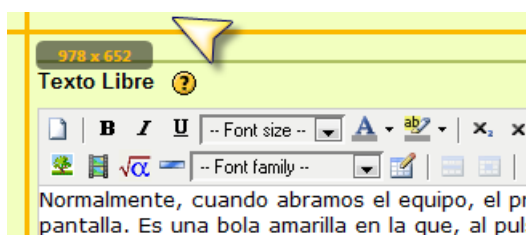
Normalmente, cuando abramos el equipo, el programa se situará en el extremo superior de la pantalla. Es una bola amarilla en la que, al pulsar, se abren tres botones a modo de ramas que salen de la bola:



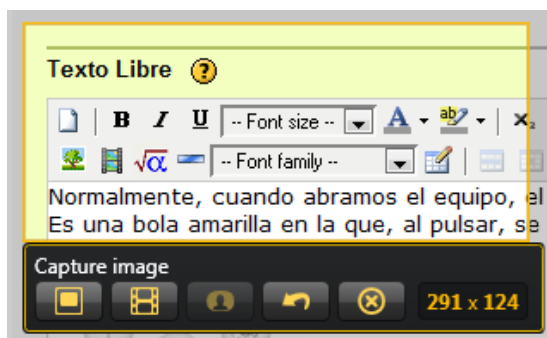
Si la bola nos molesta, pinchamos en el centro y arrastramos hasta otro extremo de la pantalla. El primer "ramal" sirve para realizar capturas.







Aparecerán en pantalla dos líneas perpendiculares de color amarillo:




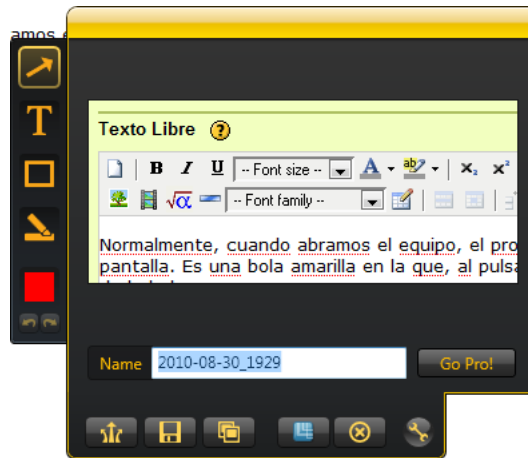
Para que dibujemos arrastrando con el ratón el rectángulo que nos interesa capturar:




Cuando soltemos el ratón se quedará el rectángulo y aparecerá por debajo un menú con cinco botones y el tamaño en píxeles de la captura.

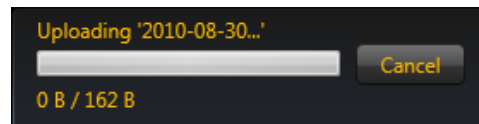
El primer botón  sirve para capturar la imagen. El segundo  para realizar un vídeo. El tercero  para capturar vídeo desde la webcam (sólo disponible para la versión de pago). El siguiente  para deshacer la selección (el rectángulo) realizada.

El último  para cerrar el programa sin hacer nada. Si lo que elegimos es la imagen, nos aparecerá una nueva ventana emergente con varias opciones:

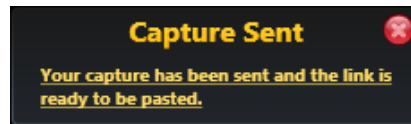


Observa que le ha puesto un nombre por defecto: a partir de la fecha de la captura y un número de serie. Ese nombre lo podemos cambiar.

Al pulsar  lo que ocurre es que se guarda en el servidor remoto (vía lo que llaman ScreenCast)






Cuando se haya cargado saltará este mensaje:



Que lo que quiere decir es que la **URL** en la que se encuentra la imagen se ha ido al portapapeles para ser pegada en un documento de texto del ordenador.

Lo hago yo con la imagen de prueba que hemos capturado. Si pulsas este vínculo verás la imagen de prueba capturada: <http://screencast.com/t/ZTEwNTc4MW> Si lo queremos es guardar nuestra

imagen en el disco duro de nuestro equipo (lo más habitual) pulsamos el botón.  El botón  lo que hace es hacer una copia. Con  lo que hacemos es llevarnos la imagen a **Snagit** y editarla allí (el editor de **Snagit** es mucho más potente).

El botón  cierra el programa.

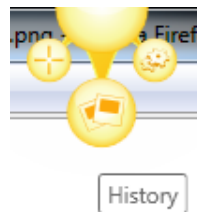
A la izquierda, en vertical tenemos las **herramientas de edición**:



Para dibujar <b>flechas</b>			
Para escribir <b>texto</b>			
Dibujar <b>rectángulos</b>			
Subrayar o <b>marcar</b>			
<b>Color</b> elegido			
<b>Deshacer</b> y rehacer			

El **segundo** "ramal" nos proporciona el historial de todas las imágenes capturadas.

Desde ese historial las podemos recuperar y volver a editar.



El **tercero** proporciona **otras** opciones de menú:



Todas estas:



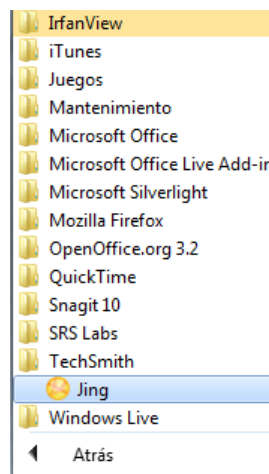
En concreto, el botón para salir:



Nos pide confirmación:



Para volver a abrir el programa, si no lo hace de forma automática, vamos a **Inicio > Todos los programas > TechSmith > Jing:**



### 1.8.2. Snagit: descarga e instalación

Con **Jing** podemos ya cubrir las necesidades básicas de capturas de pantalla.

Como ya se ha dicho, **Snagit** no es gratuito, aunque se ofrece una prueba de 30 días que, una vez que caduque, ya no vamos a poder reinstalar sino comprando la licencia correspondiente.

Podemos descargarla desde la página de Softonic:

<http://snagit.softonic.com/> (allí tienes un resumen de las funcionalidades de la herramienta escritas por un tercero...)


O bien, desde la web oficial de **TechSmith**: <http://www.techsmith.com/>



Pulsamos en Free Trial (prueba gratuita)

## Download Snagit Trial

The Snagit trial is fully-functional and runs for 30 days after installation.

 [Download Snagit Trial](#)

[Looking for Snagit for Mac?](#)

**Last Update:** 11May2010, v10.0.0  
**File Size:** 30.04 MB  
**International Trials:** [Deutsch](#) | [Français](#) | [한국어](#) | [日本語](#)

*International version numbers may vary.*

### System Requirements

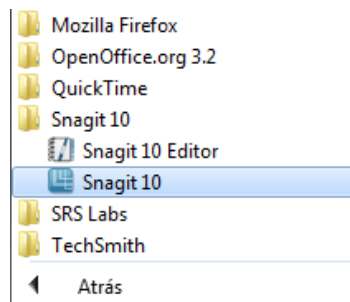
- Microsoft Windows XP\*, Windows Vista
- 1.0 GHz processor minimum ~ R better
- 512 MB RAM minimum ~ Reconn
- 60 MB of hard-disk space for pr
- Internet Explorer 7.0 or later req

\* 32-bit or 64-bit

Seguimos las instrucciones para la instalación de forma similar a como lo hemos hecho con los otros programas instalados.

Normalmente el programa se abrirá de forma automática cada vez que abramos el equipo y nos irá contando los días que nos quedan de prueba.

Si no ocurre así, el programa lo podemos rescatar desde **Inicio > Todos los programas > Snagit 10 > Snagit 10**



De esta forma, cada vez que pulsemos la tecla **Imp Pant** se nos abrirá el **Snagit** con un par de líneas perpendiculares de color amarillo (igual que ocurría en **Jing**) para dibujar el área o sección que queramos capturar.

Esta vez observa que de forma automática va intuyendo qué cuadros o rectángulos queremos copiar dibujando un cuadrilátero con una línea más gruesa. En ese caso no hace falta pulsar y arrastrar. Simplemente se da dos veces al **Enter** y la imagen se abre en el editor.

Podemos editar nuestra captura casi como si se tratase de un programa gráfico como **GIMP**. Multitud de posibilidades. Además de los efectos de realce de detalles para llamar la atención.

Dejamos a tu iniciativa el descubrimiento de esta herramienta.

Si finalmente te gusta y la vas a emplear... la licencia cuesta casi 50 dólares americanos:

Snagit License:		\$49.95 USD each
<b>Language</b>	<b>Delivery</b>	<b>Operating System</b>
<input checked="" type="radio"/> English <input type="radio"/> German <input type="radio"/> French	<input checked="" type="radio"/> Electronic Only <input type="radio"/> Boxed & Electronic	Windows
<b>Quantity</b>	1	\$49.95 USD <input type="button" value="Update Price"/>
<b>Shipping total including this item</b>		\$0.00 USD
<b>Promotional Code</b>	<input type="text"/> (Optional)	<input type="button" value="Add to Cart"/>
<a href="#">What is this?</a>		
<b>Your order includes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>One software key emailed to unlock free trial for immediate use.</li> </ul>		
<small>* Prices are listed in U.S. dollars and do not include local taxes or local customs charges. TechSmith reserves the right to change this offer at any time.</small>		

## 1.9. Sobre los derechos de autor

No podemos finalizar este bloque sin hacer una referencia a los derechos de autor que tienen las imágenes que nos encontramos por **Internet**.

Para empezar, hay que tener cuidado y observar con qué tipo de licencia el autor ha publicado esa imagen.

Por ejemplo, en **Flickr**, en la página de cada imagen, abajo a la derecha nos encontramos con esta información:

Licencia

---

Todos los derechos reservados

Privacidad

---

Esta foto es visible para todos.

En principio, debemos descartar incluir estas imágenes con "**Todos los derechos reservados**" en nuestros documentos. Es probable que el autor no haya sido consciente de que al subir la imagen,

por defecto, se le ha colocado este tipo de licencia. Pero si la imagen nos ha gustado... es muy probable que el autor sí que sea consciente de este tema...

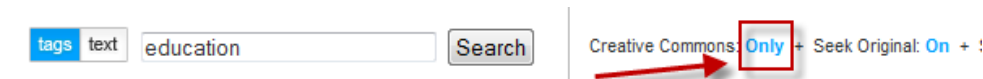
Es mucho mejor emplear imágenes con **licencias Creative commons**. Este tipo de licencias viene en Flickr como "Algunos derechos reservados":



Hay buscadores especializados en filtrar las imágenes en función del tipo de licencia bajo el que se han publicado:

Por ejemplo **Compfight**: <http://compfight.com/>

Tenemos que tener cuidado en que la opción **Creative Commons** esté en **Only** (únicamente buscaremos imágenes que estén bajo ese tipo de licencia).



Pulsando sobre la palabra **Only**, vemos las otras dos opciones: **Commercial** y **Off**:

Creative Commons: **Commercial**

Una vez que hayamos encontrado una imagen bajo este tipo de licencia, lo que tenemos que hacer es citar la fuente. Es decir, hacer explícito de que la imagen no es nuestra y que la hemos cogido de tal autor. Y, lo mejor de todo, es hacer un vínculo al sitio original en el que hemos encontrado la imagen. Con esto sería suficiente. No obstante, si el autor nos dice algo en contra, tenemos que estar dispuestos a quitar esa imagen.

Todo, a pesar de que, normalmente, el profesorado empleemos las imágenes sin ánimo de lucro y con fines didácticos...

## 2. Creación de un blog con Blogger



Entre los muchos servidores que nos permiten crear y alojar de forma gratuita un blog, destaca **Blogger**. Es, junto con **WordPress**, el servidor más utilizado y, sin ningún lugar a dudas, el más sencillo.

**Blogger** es propiedad de **Google**, al igual que **Gmail** o **Picasa**. Bastará tener una cuenta en **Gmail** para podernos crear una cuenta en **Blogger**.

### 2.1. Crear un blog en Blogger

Vamos a la página web de **Blogger**: <http://www.blogger.com>

En las casillas del formulario introducimos nuestros datos de la cuenta de **Gmail/Google**: **Nombre de usuario** y **Contraseña**. Pulsamos **ACCEDER**:



En la siguiente pantalla, escribimos el nombre con el que deseamos que se firmen las entradas que escribamos (yo escribo **cursoaulablog**) y selecciono el cuadro de elección para **Aceptar las condiciones del servicio**. Pulso en la flecha **CONTINUAR**:



En la siguiente pantalla elegimos un nombre para el blog (yo escribo **Curso Multimedia Básica**) y una URL que describa el contenido del mismo, sin caracteres no ingleses, todo seguido... (yo escribo **cursumultimediabasica**). Hay que pulsar **Comprobar disponibilidad** (podría ocurrir que otro usuario hubiese elegido ya esa URL en cuyo caso habría que modificarla). En mi caso la dirección está disponible. Pulso la flecha **CONTINUAR**:



En la pantalla siguiente hay que elegir una plantilla. Yo dejo la primera, la que viene por defecto. De todas formas, siempre se puede cambiar la plantilla inicial. Pulso en **CONTINUAR**:



En la pantalla siguiente nos dicen que el blog se ha creado y que podemos empezar a publicar. Lo hacemos pulsando la flecha:





## 2.2. Empezar a publicar

Al pulsar **Empezar a publicar** entraremos en la plantilla de edición de una entrada.

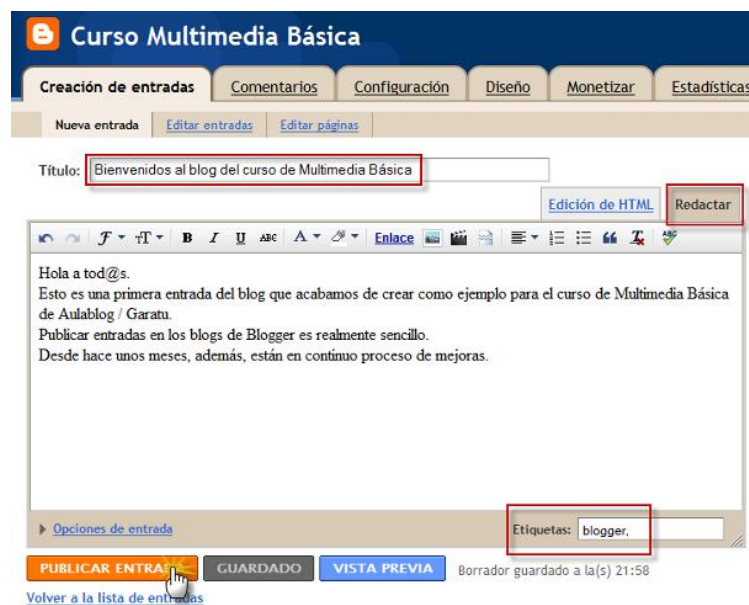
Escribimos el **Título**.

Observamos que la pestaña seleccionada está en **Redactar**.

Escribimos el texto que nos parezca.

Alguna etiqueta que identifique el contenido si nos parece...

Y pulsamos el botón **PUBLICAR ENTRADA**:



Nos aparecerá el mensaje de que la entrada se ha publicado correctamente. Pulso en **Ver blog**:



Y veré el blog con esa primera entrada:

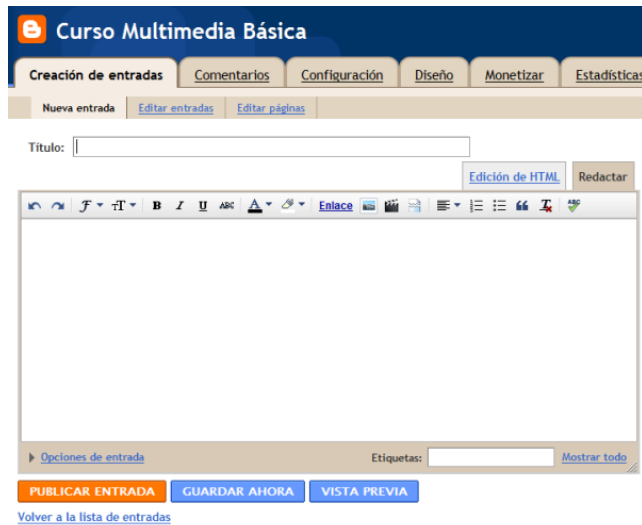


Al final de la entrada hay un icono: que se debe pulsar si queremos hacer algún cambio en la entrada que acabamos de crear. Observa también que estamos viendo el blog como propietarios/autores del mismo. Nos damos cuenta por el lapicerito pero también porque arriba a la derecha tenemos nuestra dirección de correo electrónico de Gmail.

Al lado de la dirección de correo electrónico nos encontramos otras dos opciones:



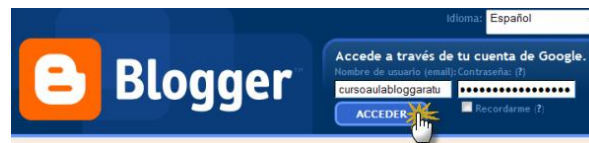
- **Nueva entrada** para escribir una nueva entrada. Al pulsarlo nos encontraremos con una nueva plantilla de edición.



- Si por el contrario lo que queremos es salir del modo edición pulsamos en **Salir**. Veremos nuestro blog pero sin las posibilidades de edición.  
En este caso nuestra URL es: <http://cursomultimediabasica.blogspot.com/>  
Para volver al modo edición pulsaremos en **Acceder** que aparece en la barra de navegación del blog en el extremo derecho:



Y, en seguida nos pedirá que nos identifiquemos con nuestro nombre de usuario y contraseña:



## 3. Edición de archivos de audio

### 3.1. Consideraciones iniciales

Quizá sea el audio el peor tratado de los tres elementos multimedia. Al menos en lo que se refiere al alojamiento y reproducción en Internet. Las imágenes, por ejemplo, son admitidas por todos los servidores.

Los vídeos tienen servidores especiales que funcionan correctamente y nos facilitan enormemente la tarea de alojar, editar, compartir, embeber...

Los archivos de audio... son un poco particulares.

En este bloque vamos a aprender a cómo tratarlos, crear nuestros propios audios, subirlos a Internet, republicar los nuestros y los de otros.

### 3.2. Formatos de audio

Al igual que ocurre con las imágenes, existen muchos **formatos de audio**. En este caso asociados tanto al programa que los trata como al sistema operativo en el cual pueden ejecutarse. Sólo un par de ellos son los absolutamente universales:

- **wav** (Wavefont Audio Format)
- **mp3** (MPEG Audio Layer 3)

El formato **wav** es un formato de audio no comprimido. Esto quiere decir que, **en principio**, va a ocupar muchos KB (va a "pesar" en exceso para poder utilizarlo en Internet).

El formato **mp3** es un formato de audio comprimido que, sin embargo, conserva una excelente calidad. Es el formato que vamos a emplear siempre que sea posible. La reducción de peso para un mismo tema frente al formato **wav** es muy importante. Entre 10 y 20 veces.

Vamos a mencionar, por su importancia, otro par de formatos:

- **cda**. Es el formato de las pistas de audio de un compact disc. (Compact disc audio).
- **wma**. Es el formato del sistema operativo Windows. (Windows media audio).

### 3.3. Cdex

La primera opción que nos vamos a plantear es guardar las pistas de un compact disc en nuestro equipo. Pero a la vez transformándolas en mp3. Esto lo hacen los programas denominados "ripeadores".

El mejor ripeador de audio es el **CDex**. Es un programa de software libre que funciona en todos los sistemas operativos.

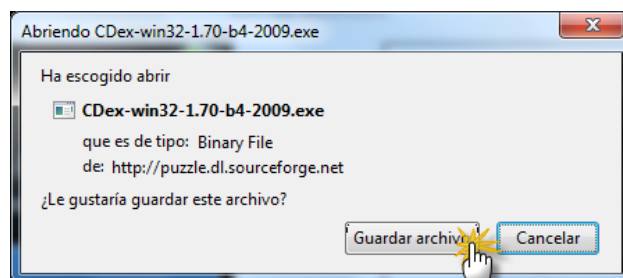
#### 3.3.1. Instalación del programa

Vamos a la página oficial de **CDex**: <http://cdexos.sourceforge.net/> y pulsamos el botón **Download**:

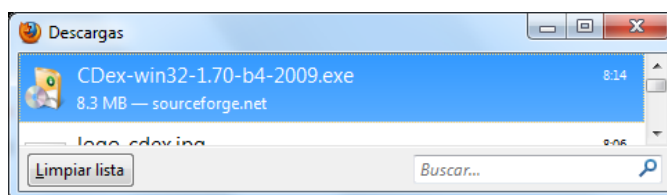


Elegimos la versión **1.70** que parece que es la recomendada, aunque está todavía en **Beta** (en pruebas).

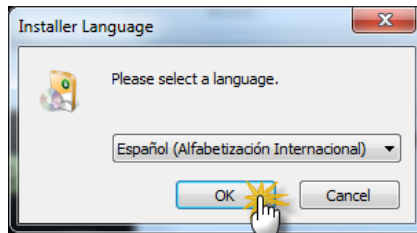
Comenzará el proceso de descarga. Pulsamos **Guardar archivo**:



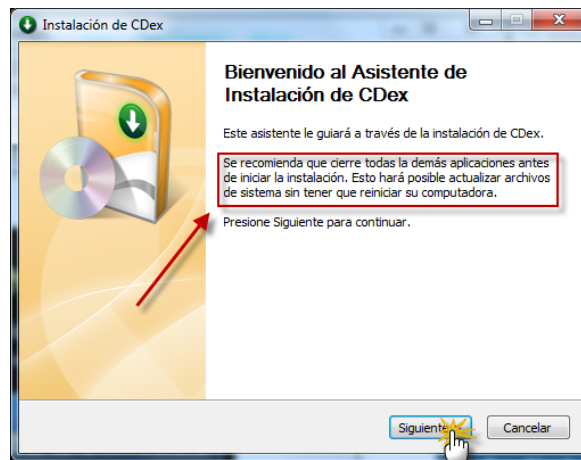
Cuando el proceso haya finalizado hacemos doble clic sobre el ejecutable:



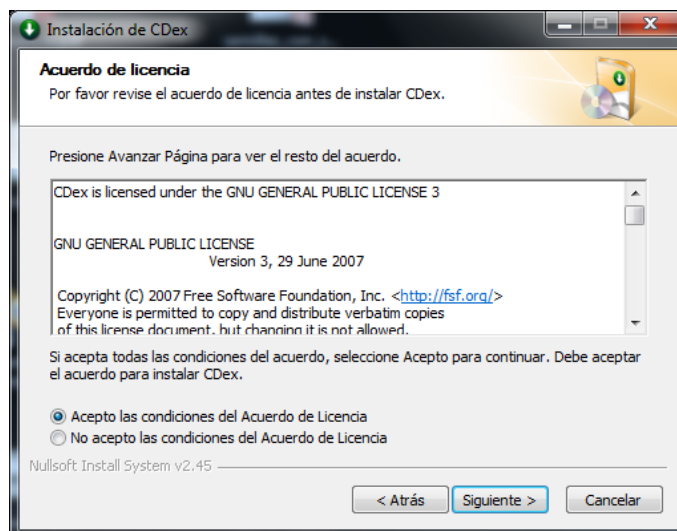
Comenzará el proceso de instalación. Elegimos el idioma:



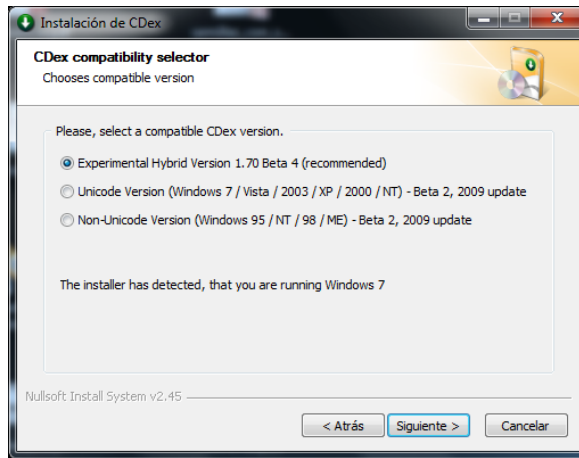
En el siguiente panel nos advierten que es mejor cerrar todos los programas que podamos tener abiertos en nuestro equipo. Lo hacemos y pulsamos el botón **Siguiente**:



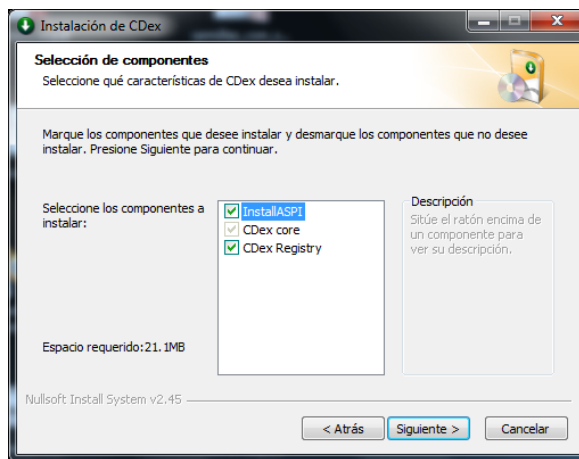
Aceptamos la licencia:



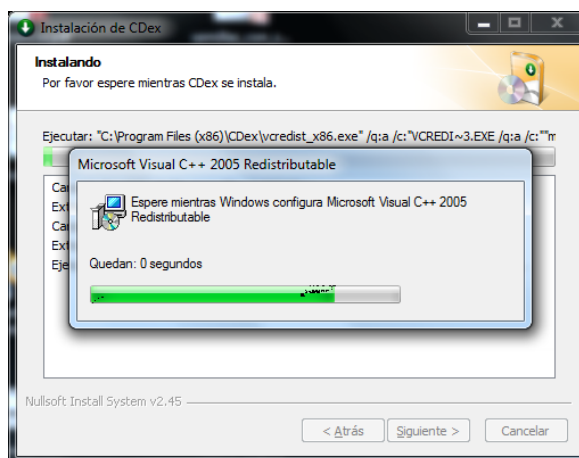
En el siguiente panel elegimos lo que viene por defecto:



Lo mismo que en el siguiente:

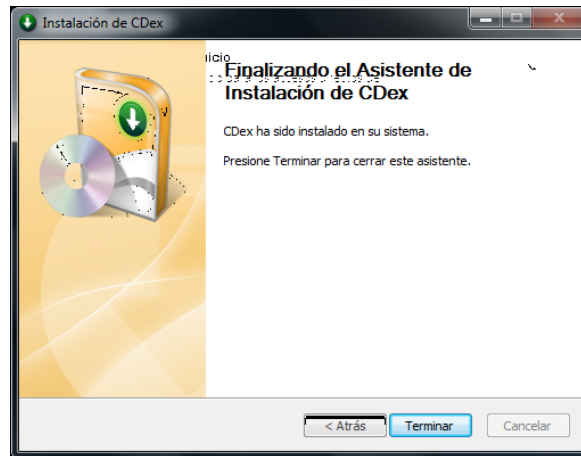


Todavía en proceso de instalación:

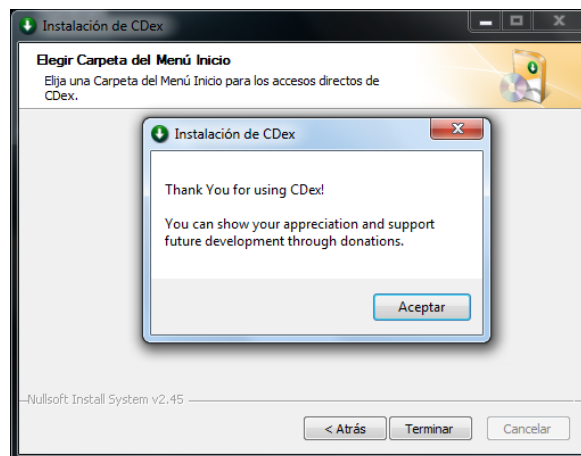


Finalizando:



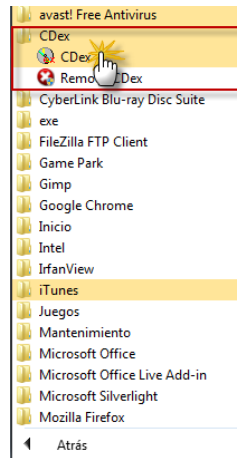


En la última ventana nos manda a hacer una donación a los creadores del programa:

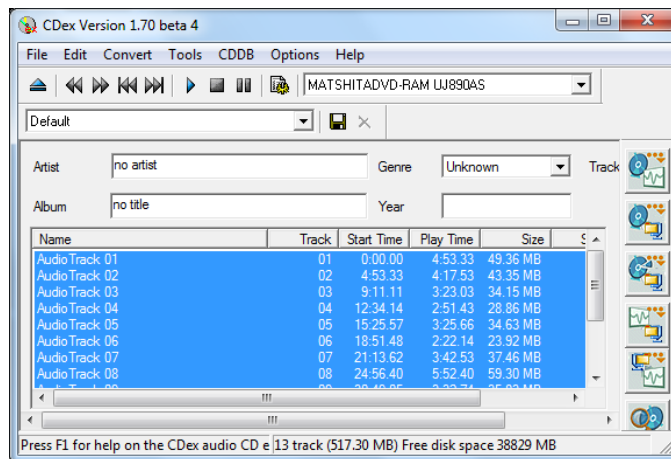


### 3.4. De cda a mp3

El programa se encuentra en la ruta Inicio > Todos los programas > CDex > CDex:

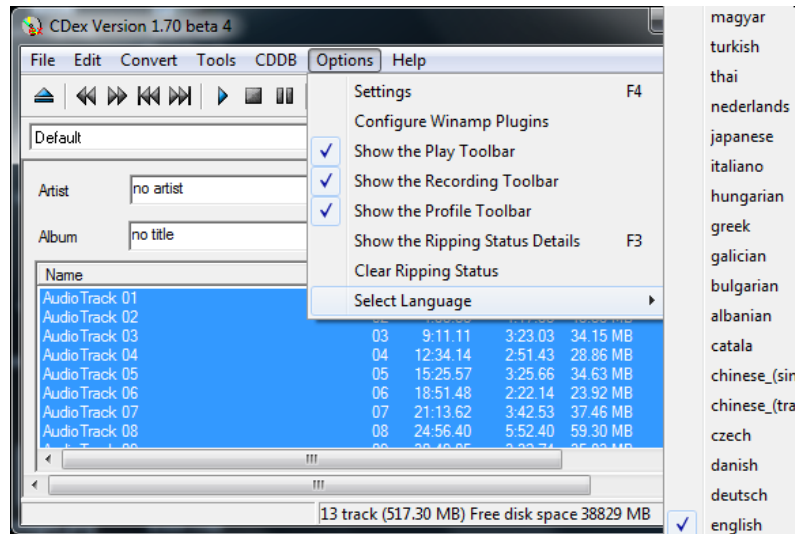


Se abre el programa:

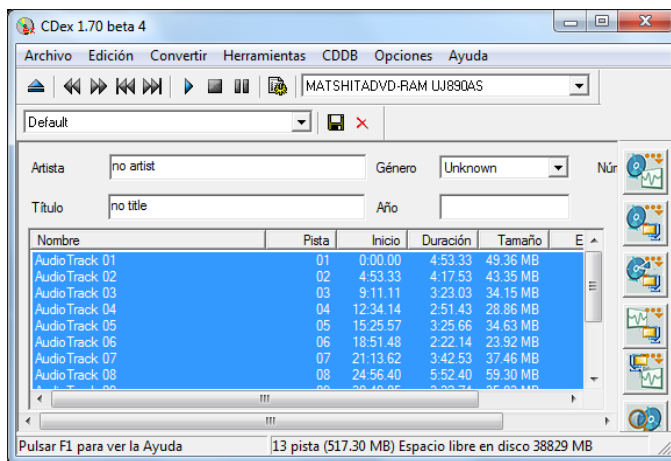


Observa que ha detectado y cargado las pistas del CD que hemos introducido en el lector de CD/DVD de nuestro equipo.

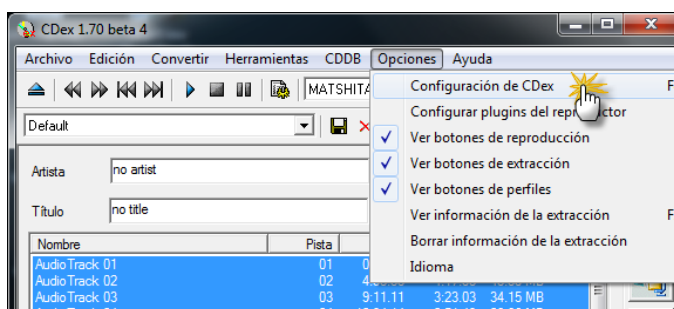
Vamos a cambiar, en primer lugar, el idioma de la interfaz. Vamos a **Options > Select Language** y elegimos **Spanish**:



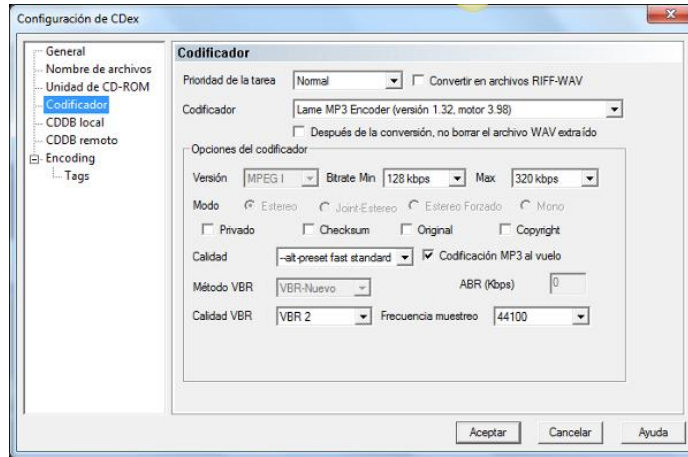
Inmediatamente veremos los efectos en el panel:



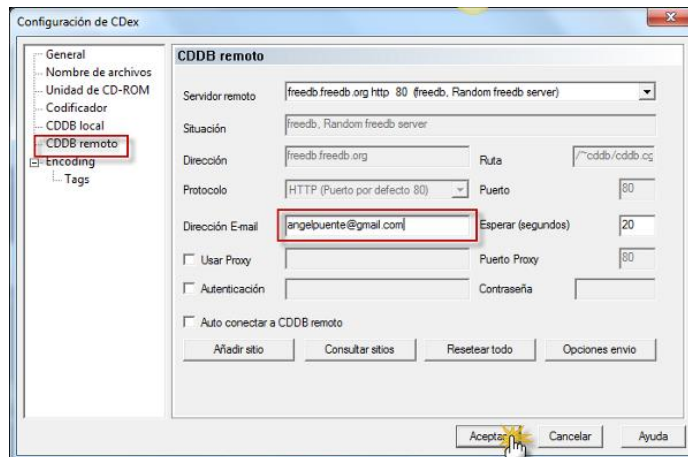
Ahora vamos a hacer algo importante. Se trata de que **CDex** conecte con su **CDDB** (Compact Disc Data Base) es decir, la base de datos del CD que tiene **CDex** en su servidor, para que las pistas aparezcan con sus correspondientes títulos y todo el CD con la información y "metadata" correcta. Para ello vamos a **Opciones > Configuración de CDex**:



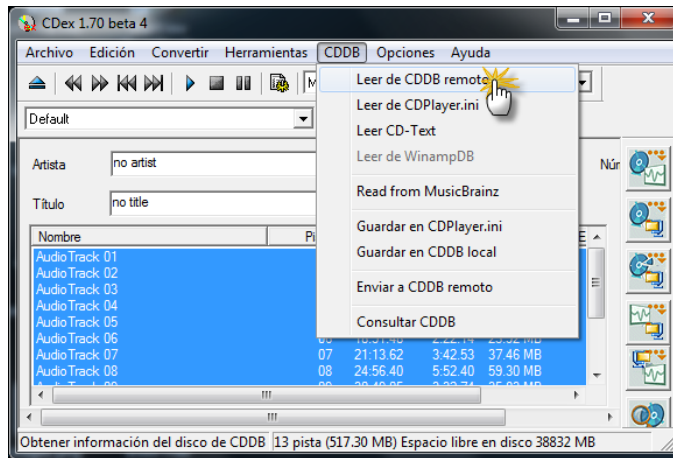
Se nos abre un panel con muchas opciones que no modificamos:



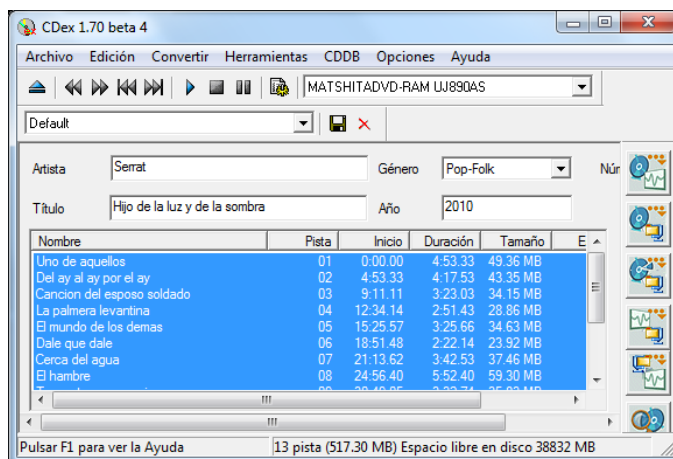
Pulsamos en **CDBB remoto** e introducimos una dirección de correo electrónico en el lugar correspondiente:



Una vez hecho esto ya podemos ir a la opción del menú principal **CDBB > Leer de CDBB remoto**:

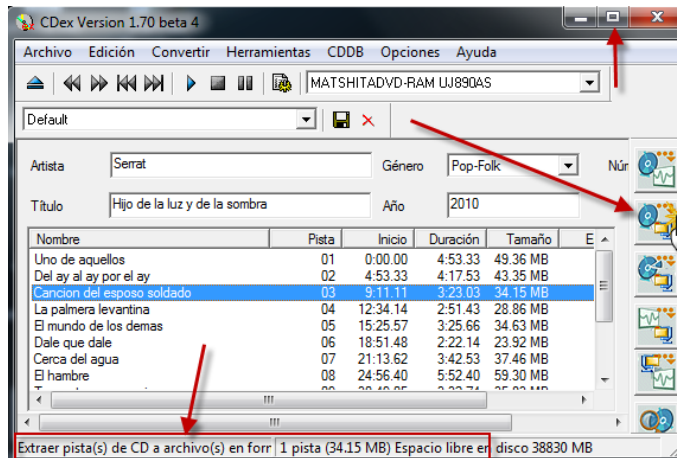


Observa que la información del CD se carga de forma inmediata (el ordenador tiene que estar conectado a Internet):

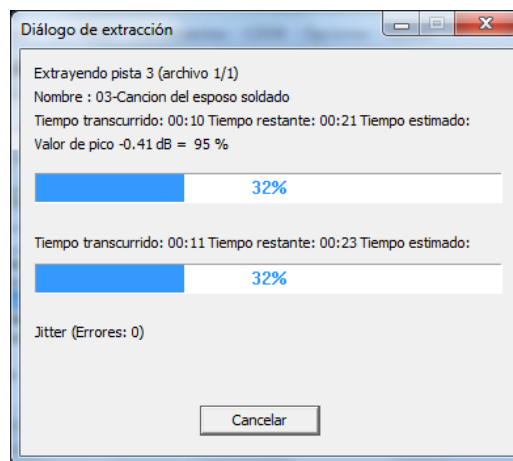


Podría ocurrir que un CD concreto no estuviese en dicha base de datos. La información correspondiente no se cargaría...

Ahora elegimos una pista concreta, en este caso la tercera, y pulsamos en el icono de **extraer a comprimido** (el segundo icono en la columna vertical derecha). Observa que conforme te sitúas sobre los iconos de la columna lateral derecha, aparece la información sobre la acción que llevan a cabo en la fila inferior (señalada con una flecha). Si no tienes espacio para leer la información, maximiza la ventana pulsando el icono señalado:

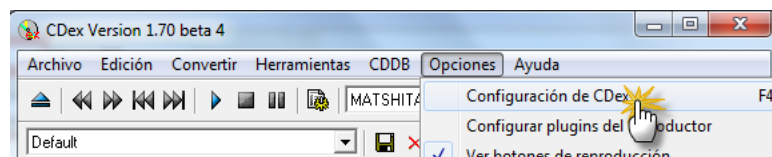


Comienza el proceso de extracción:

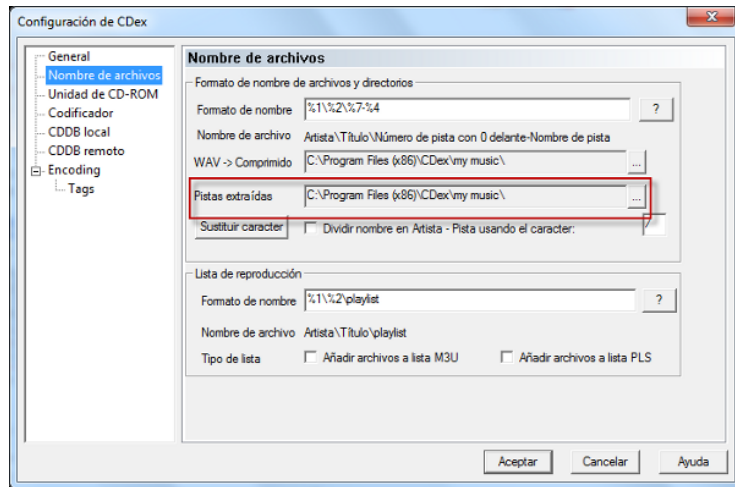


Cuando haya finalizado no nos proporciona otra información adicional. Simplemente el **mp3** resultante se habrá colocado en la carpeta correspondiente. **Muy importante:** ¿Dónde está esa carpeta?

Si vamos a **Opciones > Configuración de CDex:**

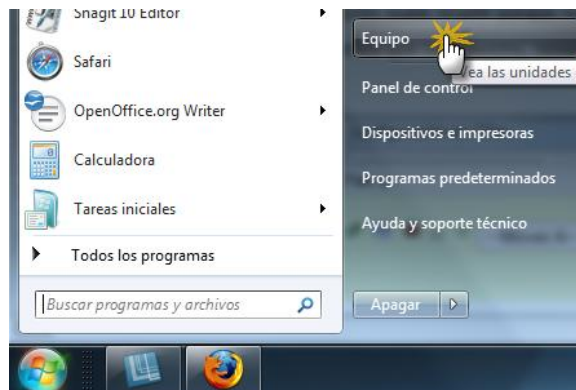


Y elegimos **Nombre de archivos**, vemos que la carpeta de las pistas extraídas se encuentra en la ruta **C:\Program Files (x86)\CDex\my music\**



Lo curioso es que, muchas veces, intentamos ir a esa carpeta y...

No podemos seguir esa ruta que se nos ha marcado y, por lo tanto, tampoco encontramos el archivo de audio. Esto suele ocurrir porque nuestro sistema no muestra las **carpetas ocultas**. Para que las muestre, tenemos que ir a **Inicio > Equipo**:

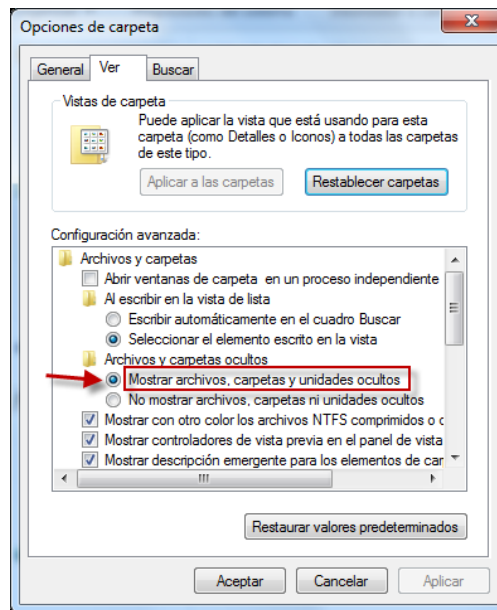


Y pulsamos en **Organizar > Opciones de carpeta y búsqueda**:





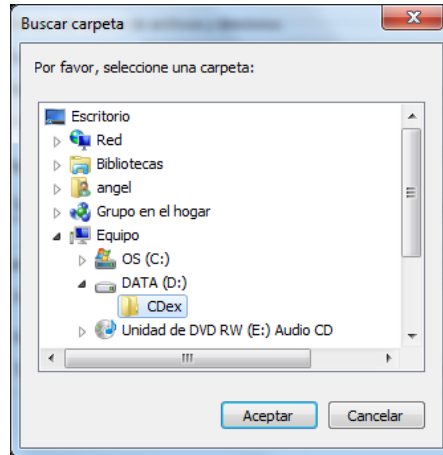
Y, en la pestaña **Ver**, activamos la opción **Mostrar archivos, carpetas y unidades ocultos**:



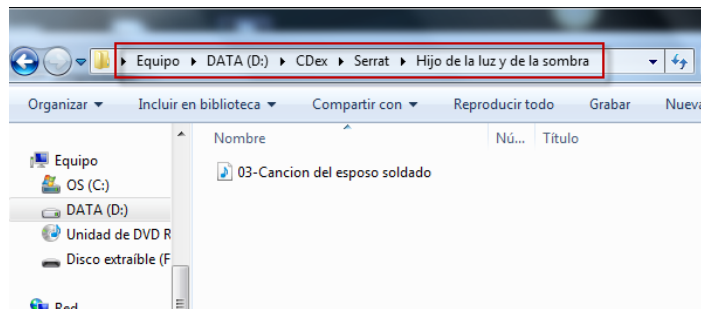
Pero lo mejor de todo es configurar una carpeta de destino **creada y elegida por nosotros**. En este caso, como en mi equipo tengo una unidad para datos, la **D**, creo una carpeta con el nombre **CDex** para que nuestros archivos se guarden en esa carpeta. Una vez creada pulso en el botón derecho en **Pistas extraídas**:



Y elijo la carpeta de destino que acabo de crear en la **unidad D:**



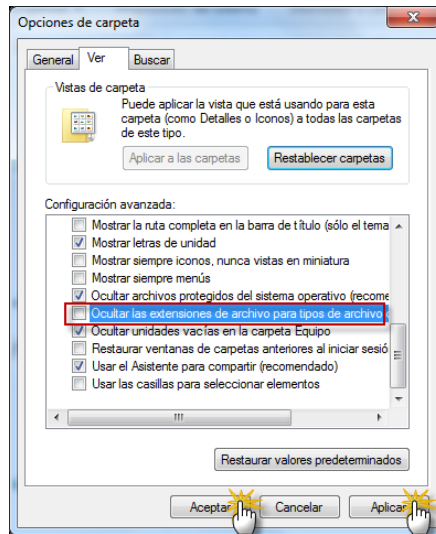
Los archivos extraídos se irán a ese directorio organizados dentro de una carpeta con el nombre del autor y una subcarpeta con el nombre del álbum:



Otro consejo importante es deshabilitar una opción que viene siempre por defecto que es la de **"Ocultar las extensiones de archivo para tipos de archivo conocidos"**. Esto no es bueno por dos motivos. El **primero** es porque así vemos con más claridad el tipo de archivo con el que estamos tratando. El **segundo** es por un motivo de seguridad. Los archivos maliciosos (virus) a veces intentan confundir al usuario para que los abra. Estos archivos suelen ser ejecutables (archivos con la extensión **.exe**).

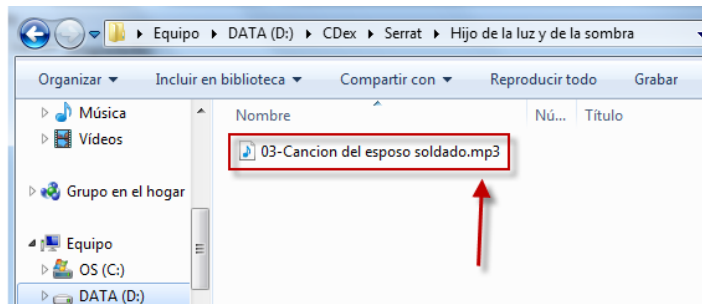
Para despistar los creadores de virus pueden poner una doble extensión. Por ejemplo: **love.jpg.exe**. Si la extensión real (el **.exe**) está oculto, el nombre que se muestra es **love.jpg**. Conclusión: nos creemos que es una imagen y lo abrimos sin darnos cuenta que es un ejecutable...

Para cambiar esta opción lo hacemos desde el mismo punto anterior **Inicio > Equipo > Organizar > Opciones de carpeta y búsquedas** y, en la pestaña **Ver** desactivamos la opción:



Pulsamos en **Aplicar** y **Aceptar**.

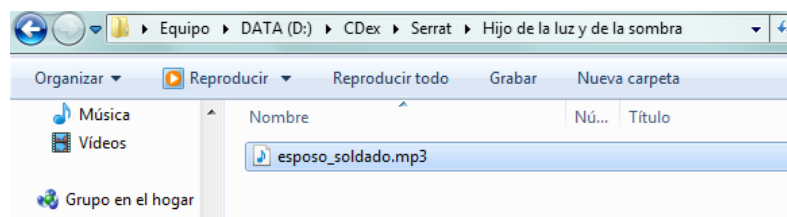
Ahora, si vamos a nuestra carpeta, veremos el nombre de nuestro tema musical con la extensión incorporada:



Hay que hacer algo más. ¿Recuerdas lo que hablamos en el apartado de imágenes sobre el tema de los nombres de los archivos?

- No caracteres raros (ni acentos, ni guiones intermedios, ni eñes, ni espacios vacíos...)
- Nombres más bien cortos

Pues bien, ya dijimos también que eso era aplicable a todos los nombres de archivos y carpetas. En este caso la carpeta nos da igual porque no la vamos a subir a **Internet** pero el archivo de audio sí. Así que modifico el nombre de acuerdo a estas reglas. Algo así: **esposo\_soldado.mp3**.



El nombre proporciona un poco de información sobre el contenido, no es demasiado largo y no tiene espacios ni caracteres raros.

### 3.5. De mp3 a wav

Los archivos **wav** siguen siendo importantes para nuestro trabajo en la realización de materiales didácticos y en su envío a Internet.

Tienen, en contra, que son extraordinariamente pesados. Pero, hoy por hoy, siguen siendo necesarios para realizar determinadas tareas. Por ejemplo, una de las más importantes es querer realizar una presentación con **PowerPoint** y ponerle una música de fondo que suene durante todo el tiempo que dure la exhibición de la presentación.

Si lo hacemos en modo local, no hay problema para vincular con un archivo **mp3**. Pero tendremos que jugar con dos archivos diferentes: el archivo **pps** de la presentación de **PowerPoint** y el archivo **mp3** de la música vinculada. Pero si queremos "incrustar" el audio de tal forma que se integre en el mismo archivo para poderlo, por ejemplo, enviar por correo electrónico... tendremos que meter un archivo de audio de tipo **wav**. Eso hará que la presentación sea bastante pesada al sumarse al tamaño que pueda tener la presentación propiamente dicha, el peso del archivo de audio.

Así que tenemos que tener técnicas para convertir archivos de audio en formato **cda** o en formato **mp3**, en archivos en formato **wav**. No hay problema. El programa **CDex** realiza ambos trabajos de forma perfecta.


#### 1.- Pasar una pista de audio de formato cda a formato wav.

Introducimos en el lector de CD/DVD de nuestro equipo el correspondiente compact disc,

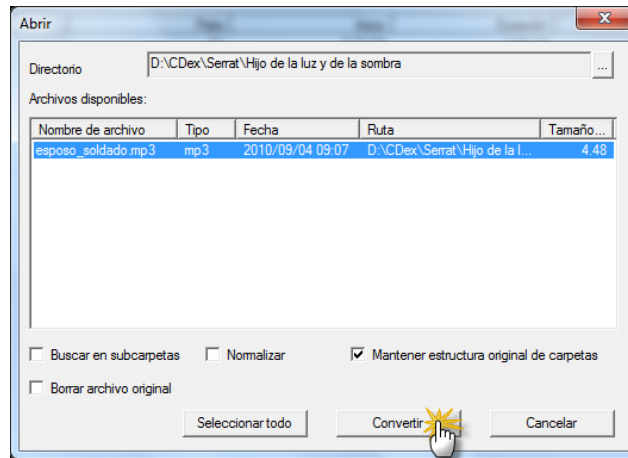
seleccionamos la pista y pulsamos el primer botón de la barra vertical derecha



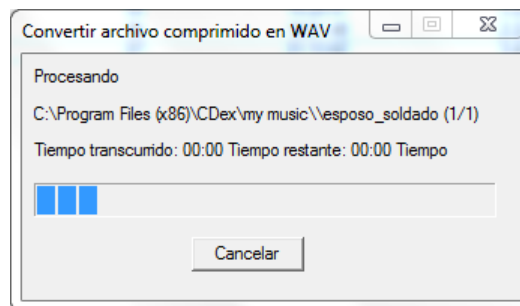
#### 2.- Pasar un archivo de audio de formato mp3 a formato wav.

En este caso, pulsamos el quinto botón de la columna: . Normalmente el archivo **mp3** no estará en un CD, sino en el propio equipo en el que trabajemos. Así tendremos que ir a nuestro disco duro para buscar el archivo que queremos convertir. Esto se hace desde el panel que nos salta inmediatamente hayamos pulsado el botón anterior.

Buscamos el archivo sonoro, lo seleccionamos y pulsamos el botón **Convertir**.

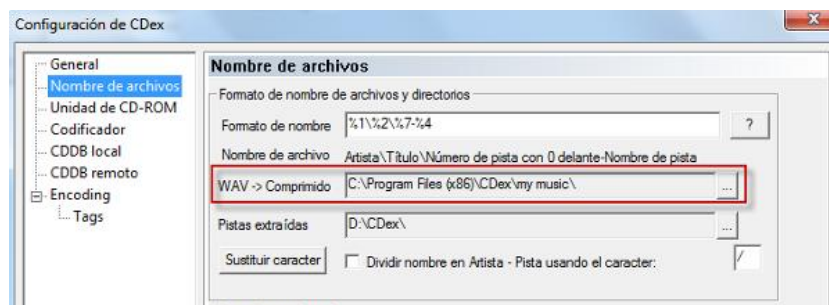


Comenzará el proceso de conversión:



Cuando acabe el proceso de conversión a **wav** no nos va a mostrar ningún nuevo mensaje adicional. De nuevo vamos a tener que ir a buscarlo en la carpeta que establece el propio CDex para el guardado de los archivos **wav**... que no es la misma que para los archivos **mp3**.

Vamos a **Opciones > Configuración de CDex > Nombre de archivos**



Ya hablamos en el apartado anterior de estas rutas tan largas y de cómo había que decirle al sistema que nos dejase ver todos los archivos y carpetas para poder hacer el recorrido. Además, acabo de observar, que la ruta no es correcta del todo.

En lugar de **C:\Program Files (x86)\CDex\my music\**

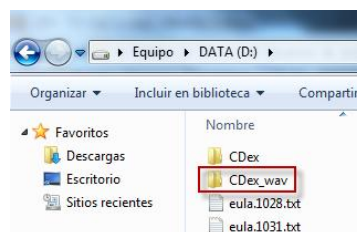
La ruta correcta, al menos en mi equipo y con **Windows 7** como sistema operativo es **C:\Usuarios\angel\AppData\Local\VirtualStore\Program Files(x86)\CDex\my music\**




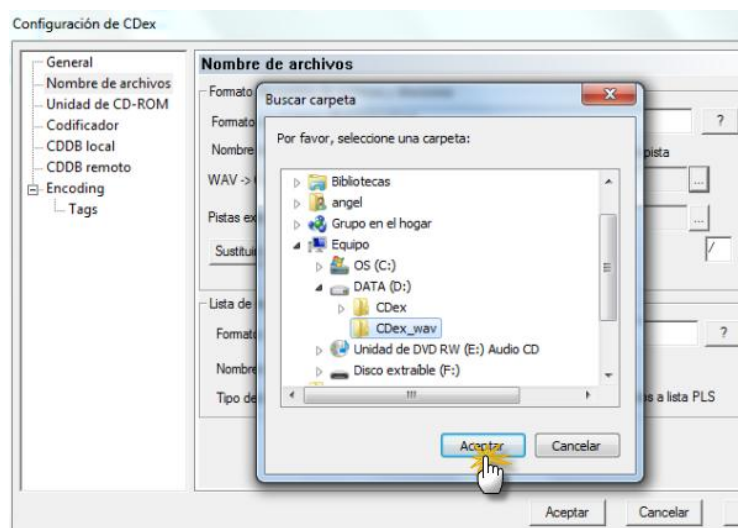
Así que para evitar problemas de rutas complejas... lo mejor es crear una carpeta nueva que sea fácilmente localizable.

Yo la creo en **D** y le pongo como nombre **CDex\_wav** para diferenciarla de la que creé para los **mp3** que la llamé simplemente **CDex**.

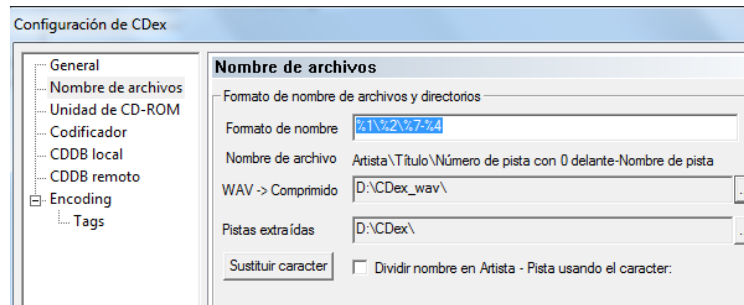
La creo:



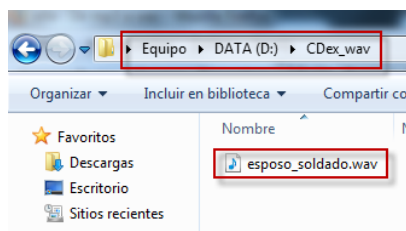
Y ahora, modifico la ruta en el programa para que guarde en esa carpeta los archivos transformados **wav**. Voy a **Opciones > Configuración de CDex > Nombre de archivos** y pulsando el botón  elijo esta nueva carpeta para los archivos:



Ahora tendremos las dos carpetas creadas por mí como directorios de destino:

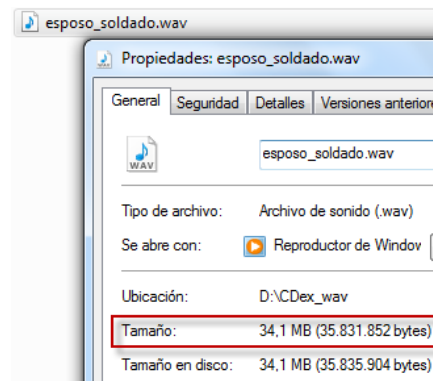
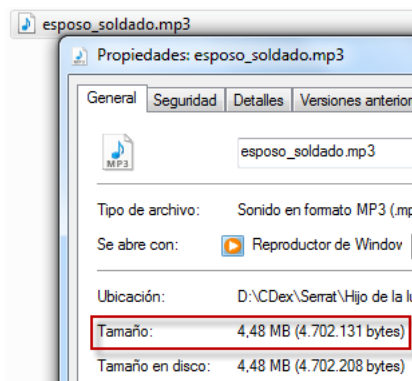


Si repetimos el proceso de conversión, compruebo que mi **wav** está en la carpeta esperada:



### 3.5.1. Reducir el peso de un archivo wav

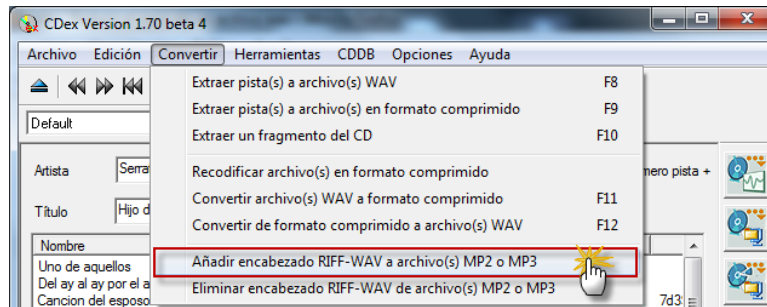
Como hemos comentado los archivos **wav** son muy pesados. Por ejemplo el archivo anterior generado a partir del **mp3** obtenido a su vez del **cda**, ocupa 4,48 MB mientras que el archivo **wav** ocupa 34,1 más de siete veces más.



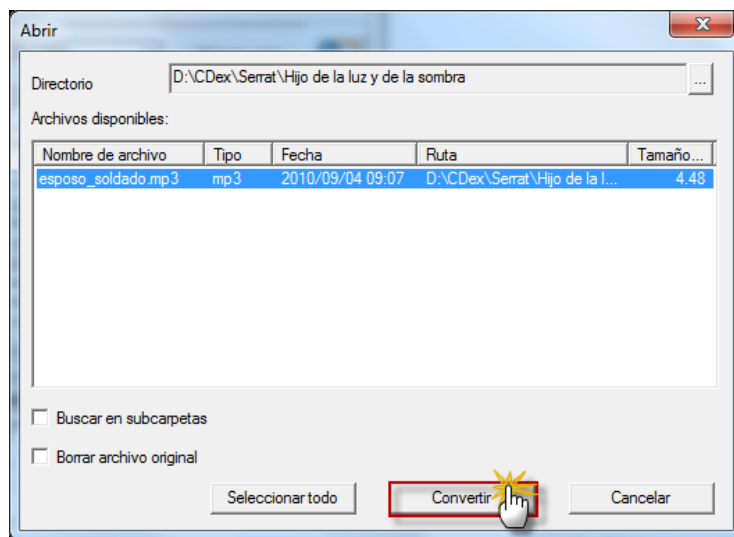
Podemos hacer algo para cambiar las cosas. El truco consiste en engañar a **Windows** haciendo pensar que el archivo **mp3** es un archivo de tipo **wav**.

Desde el programa elegimos **Convertir > Añadir encabezado RIFF-WAV a archivo(s) MP2 o MP3:**

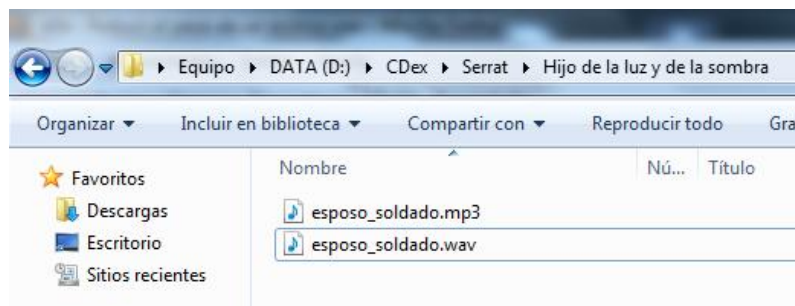




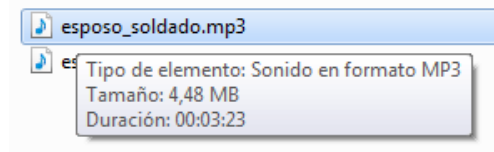
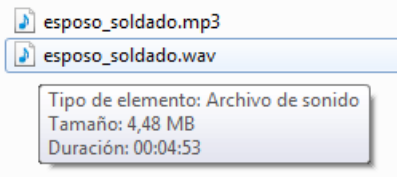
Elegimos el archivo y pulsamos el botón **Convertir**:



En un momento, el programa nos habrá dejado el archivo convertido en la misma carpeta en la que estaba el archivo original:



Miramos las propiedades de este nuevo archivo y del original. 4,48 MB en los dos casos:



Este tema del peso de los archivos **wav** es una importante preocupación de las personas que se dedican a crear presentaciones con **PowerPoint**. En la última versión de **Microsoft Office**, la 10, creíamos que se había dado solución al tema. No ha sido así.

Si en tu equipo tienes **Windows XP** como sistema operativo hay otra solución totalmente eficaz.

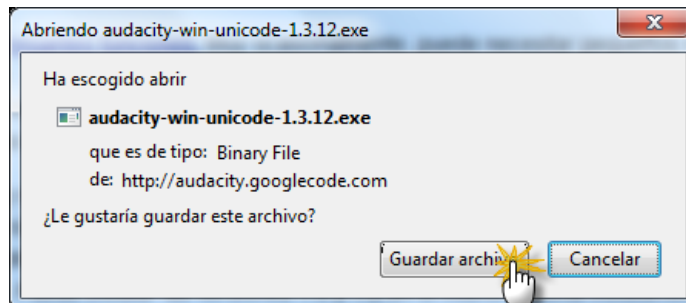
En [este post](http://angelpuente.blogspot.com/2006/07/reducir-el-peso-de-un-archivo-de.html) (http://angelpuente.blogspot.com/2006/07/reducir-el-peso-de-un-archivo-de.html) está un poco más explicado.

### 3.6. Audacity

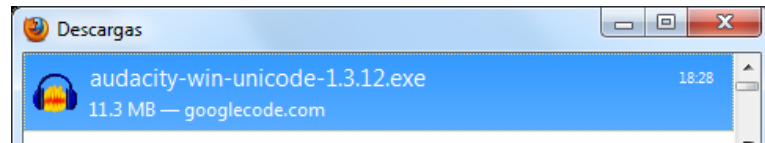
**Audacity** es un programa de software libre para la grabación y edición de audio. Para instalarlo vamos a su página web: <http://audacity.sourceforge.net/download/> y elegimos la descarga en función de nuestro sistema operativo.



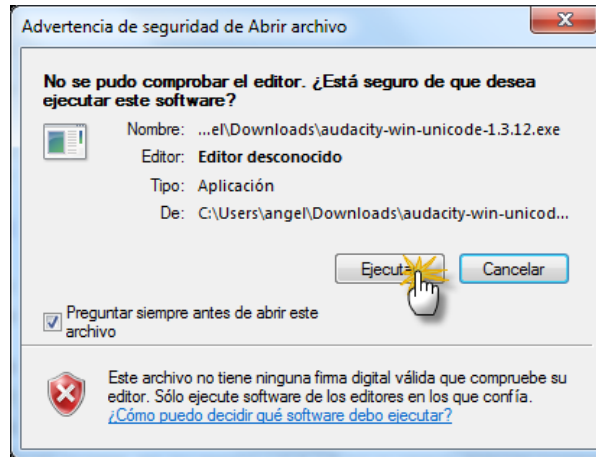
En mi caso (**Windows 7**) elijo la versión señalada aunque es una versión beta (todavía no definitiva).



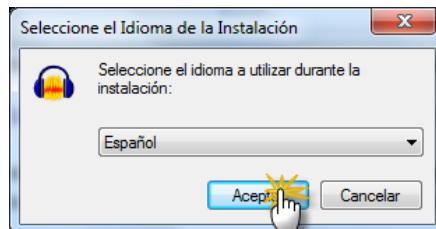
Pulsamos **Guardar archivo** y doble clic sobre el ejecutable de la descarga:



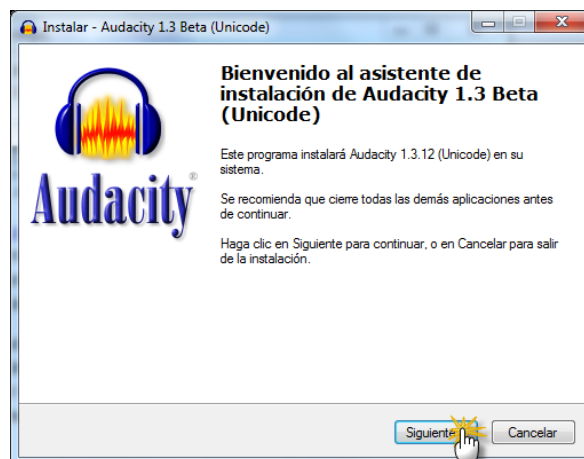
Pulsamos Ejecutar sin tener en cuenta la advertencia de seguridad:



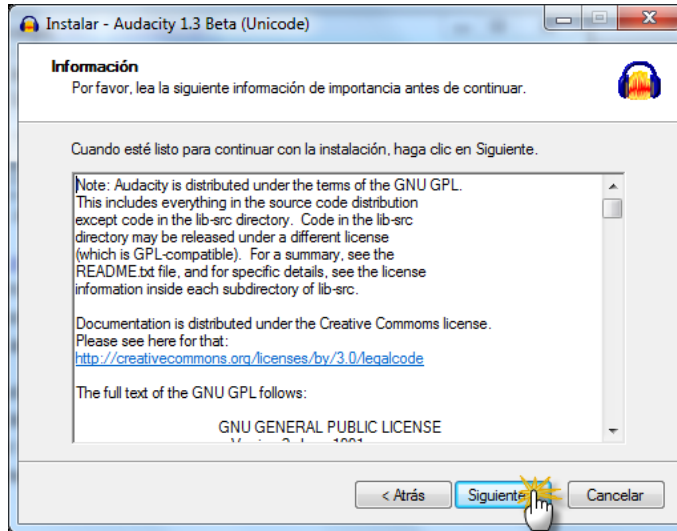
Elegimos el idioma:



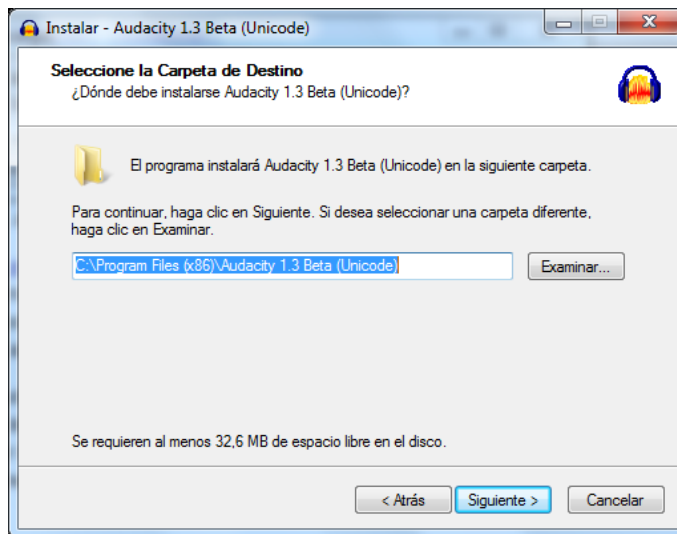
Vamos aceptando casi todas las opciones que vengan por defecto:



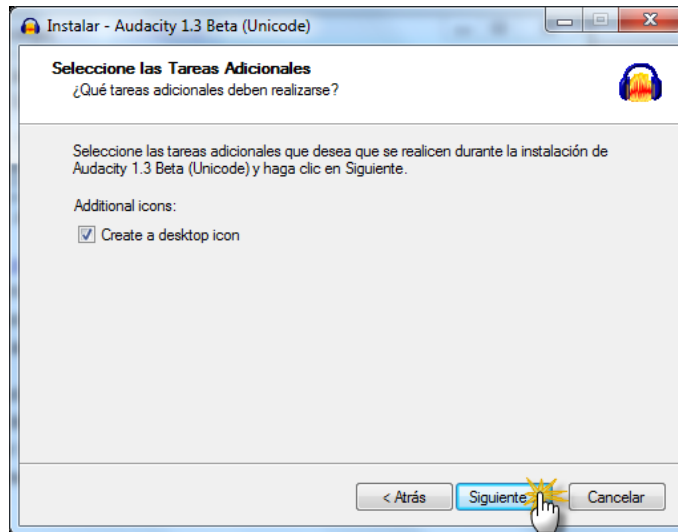
Aceptamos la licencia de uso:



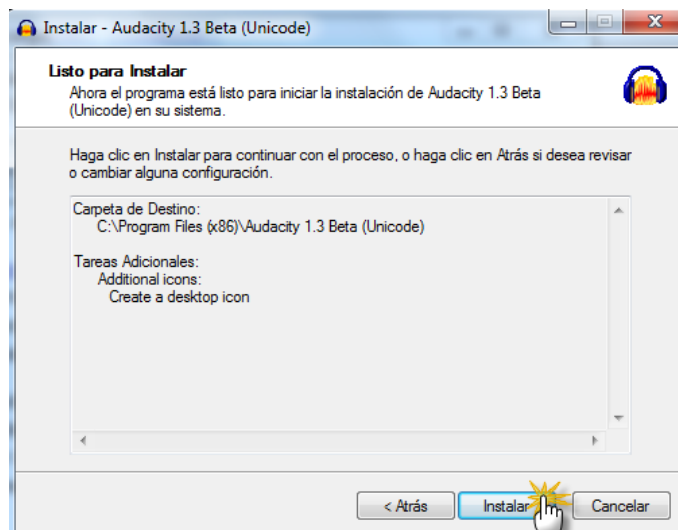
Dejamos la carpeta que pone por defecto el instalador:



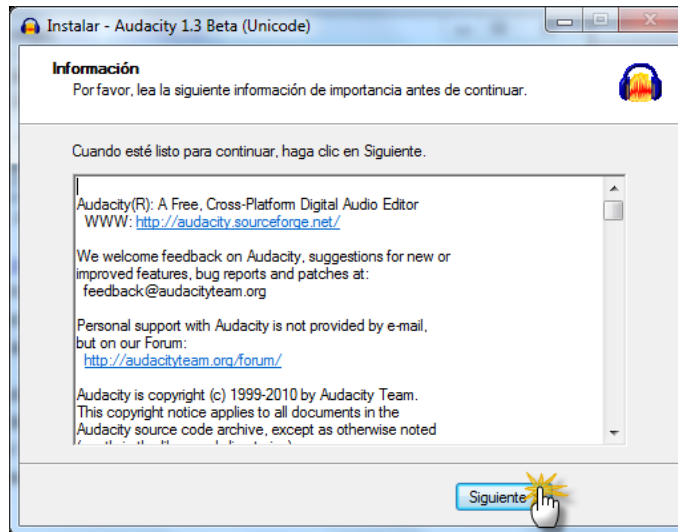
Si deseas un acceso directo desde el escritorio (siempre se puede quitar...):



Y, finalmente, pulsamos **Instalar**:



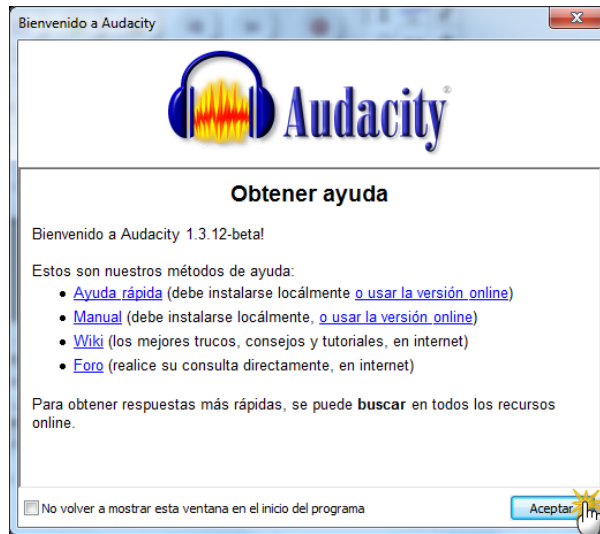
Más opciones de la licencia que aceptamos:



En esta última pantalla tenemos elegido que se abra el programa una vez hayamos pulsado el **Finalizar**:



En esta ventana tenemos opciones de ayuda para el uso del programa:

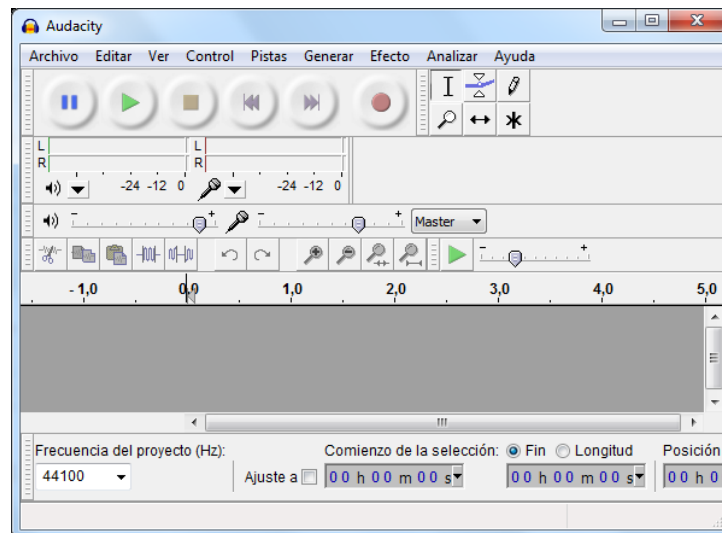


Que se abrirá como ventana emergente cada vez que abramos el programa.

Lamentablemente casi todo está sólo en inglés.

El [wiki](#) y el [foro](#) sí que tienen la opción de español.

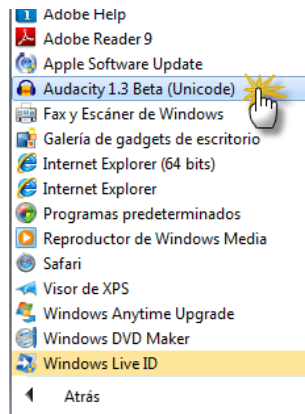
Y ésta es la interfaz del **Audacity**:




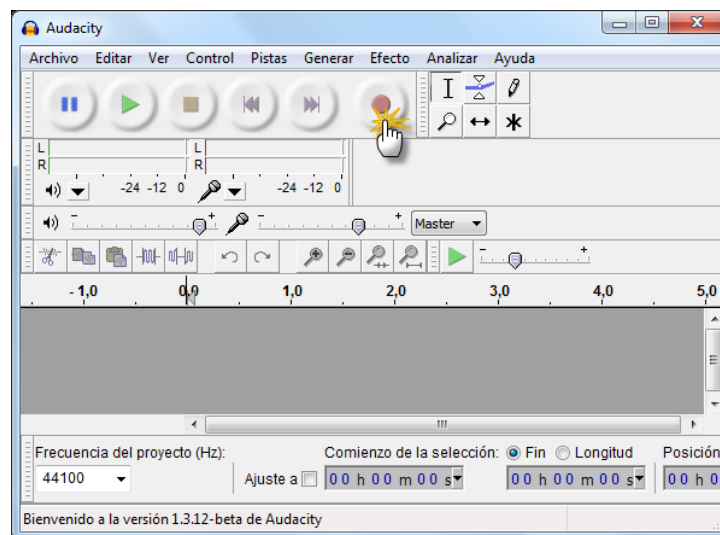
### 3.6.1. Trabajando con Audacity


Entre las múltiples tareas que podemos hacer con **Audacity** está la realización de una grabación de nuestra propia voz. Para ello abrimos el programa que se encuentra en la ruta Inicio > Todos los programas > Audacity

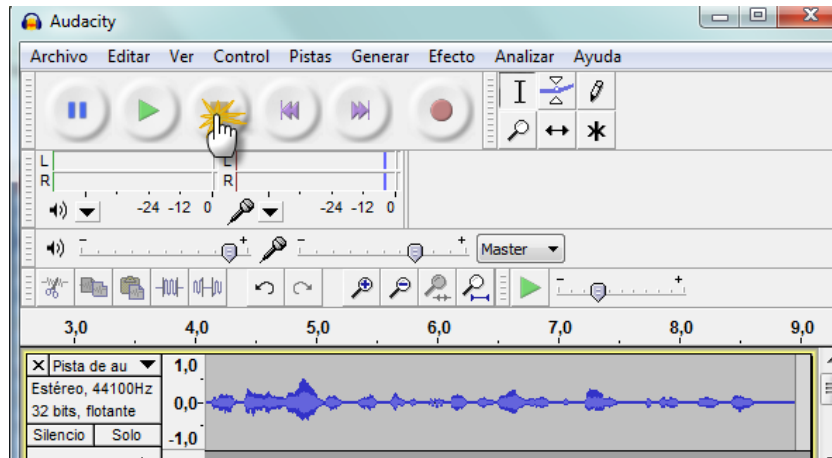




El programa se abrirá. Pulsamos el botón de **grabación**  (antes tendremos que haber conectado un micrófono si éste no viene incorporado como en la mayoría de los nuevos portátiles...)

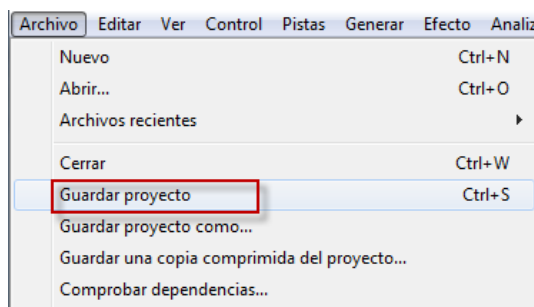


Empezaremos a grabar. Cuando hayamos acabado pulsamos el botón **Detener**: 

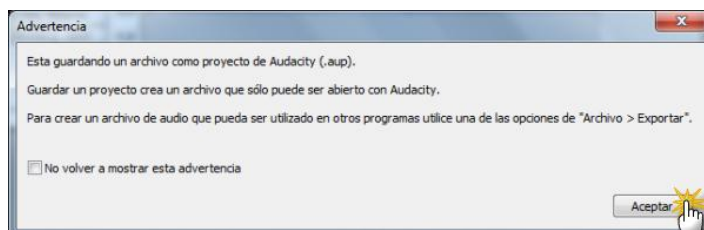


Ahora podemos guardar el proyecto para posteriormente modificar, añadir una pista musical de fondo...

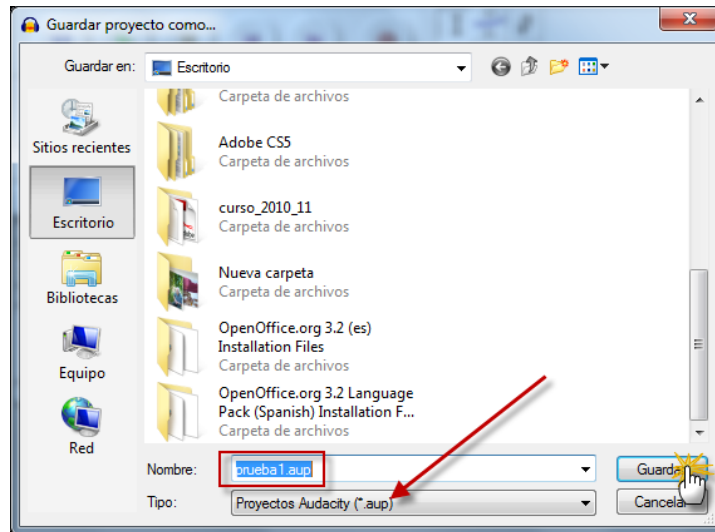
Los proyectos se guardan en **Archivo > Guardar proyecto**.



Nos sale el siguiente mensaje de advertencia:

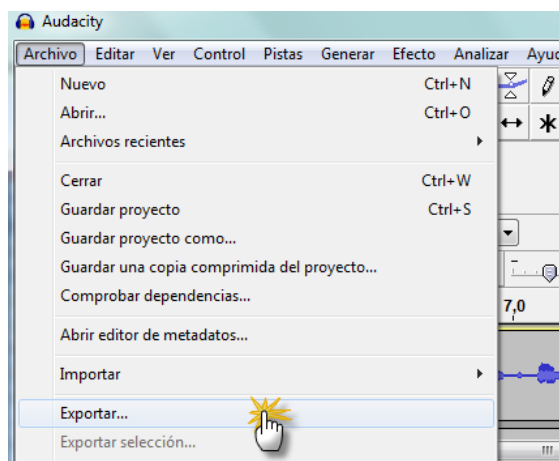


Que nos avisa que lo que vamos a grabar es un archivo para seguir editando. No se va a poder abrir sino con el **Audacity**. Se guarda con la extensión **aup** (audacity project):

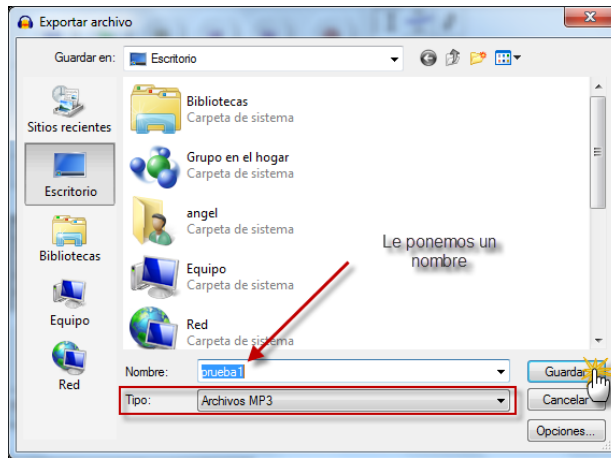


Pero lo que queremos hacer ahora es exportar nuestro audio como archivo **mp3**.

Para ello le damos a **Archivo > Exportar**



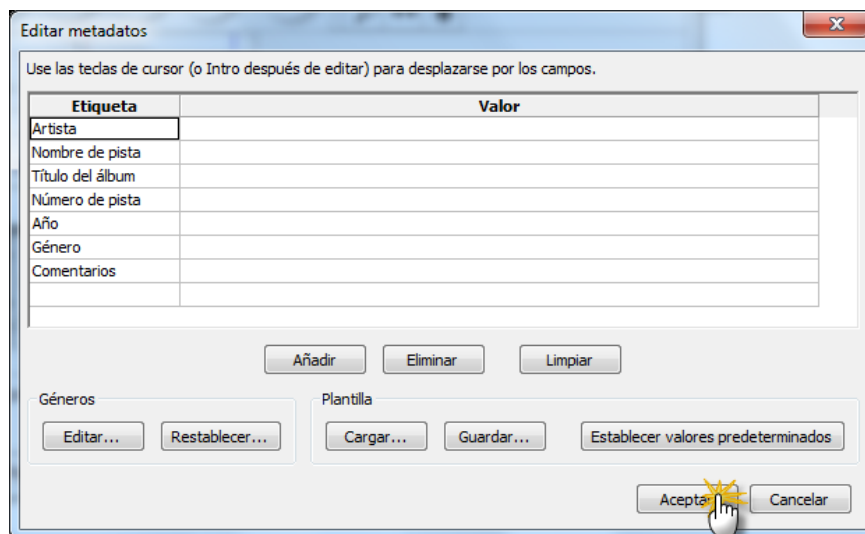
Le ponemos un nombre, elegimos en **Tipo de archivo mp3** y le damos a **Guardar**:



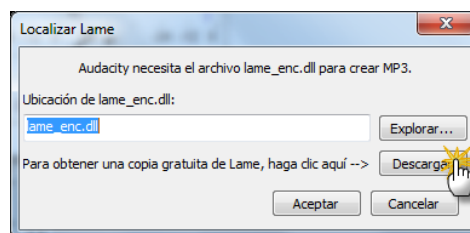
Nos encontramos con una **importante dificultad** inicial: **Audacity** necesita un programa extra para poder tratar con archivos **mp3**.

Es un asunto derivado de derechos de autor. **Audacity** no los tiene. Por esto no se instala con el programa inicial.

Tras pasar por una pantalla de datos (que podemos dejar vacía):

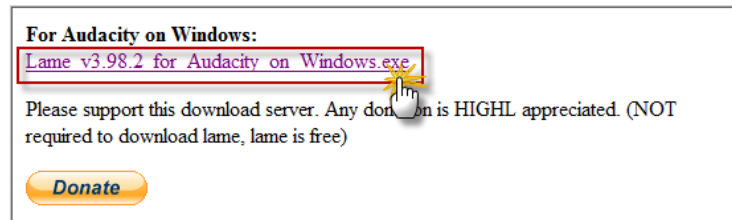


Nos aparece el panel de advertencia diciendo que no tenemos el **lame\_enc.dll**:

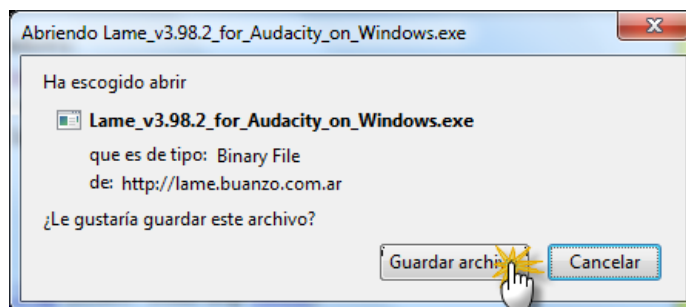


Pulsamos en **Descargar** y nos vamos a esta página:  
<http://lame.buanzo.com.ar/lame.html>

¡Cuidado! El vínculo al **Lame** se encuentra en esta parte de la página:



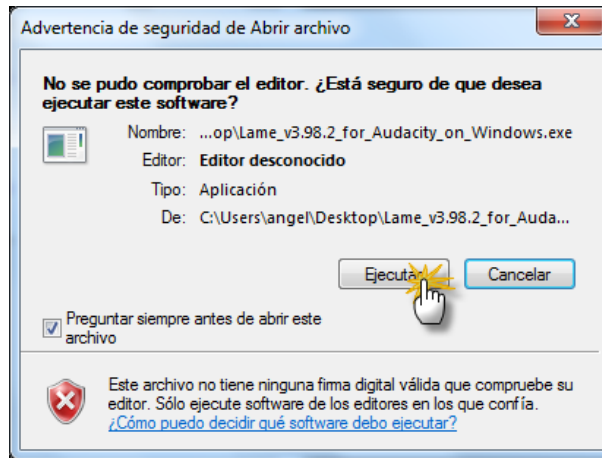
Se pulsa sobre el vínculo y nos sale el panel de descarga. Pulsamos en **Guardar archivo**:



El archivo se descarga en el sitio en que tengas configuradas las descargas en tu equipo. Yo lo he descargado en el escritorio:



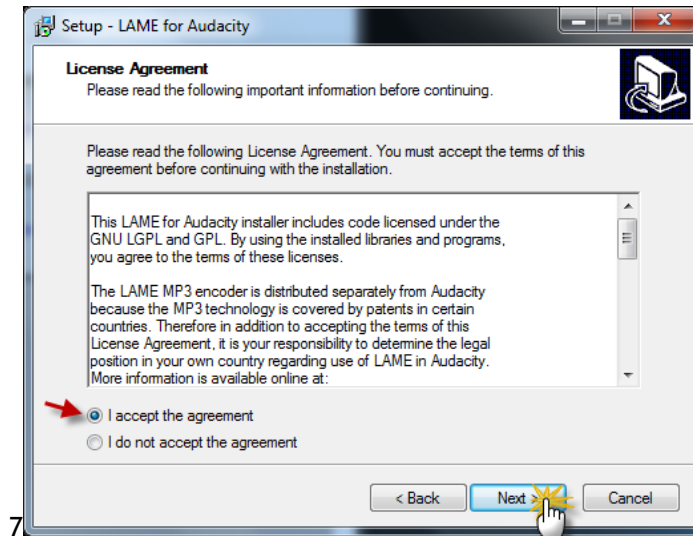
Doble clic para su instalación. Aparecerá una advertencia:



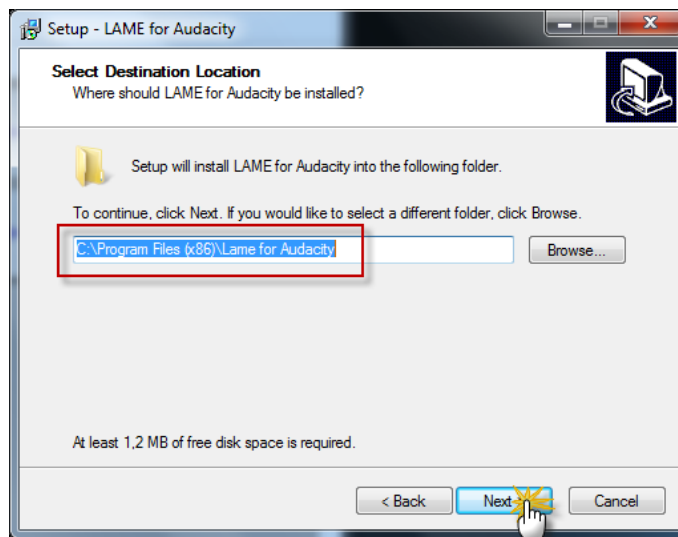
Pulsamos en **Ejecutar**. Se nos avisa que cerremos el resto de aplicaciones para continuar con la instalación. Pulsamos en **Next**:



Aceptamos la licencia y pulsamos en **Next**:

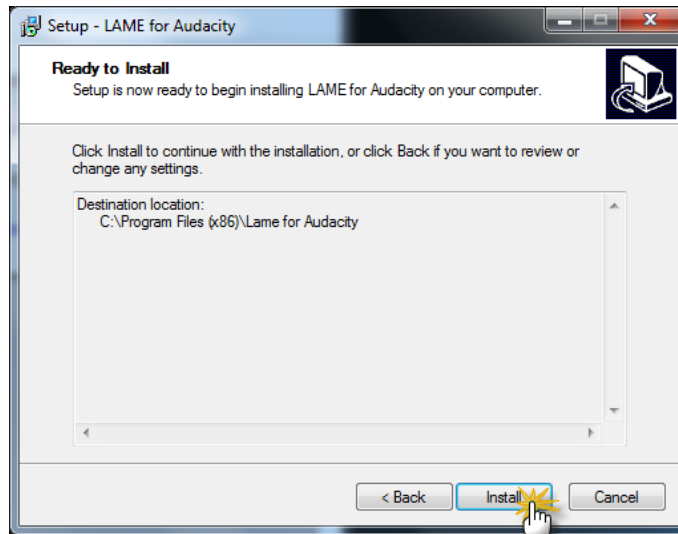


Aquí nos muestra el sitio en el que se va a instalar. No lo modificamos:

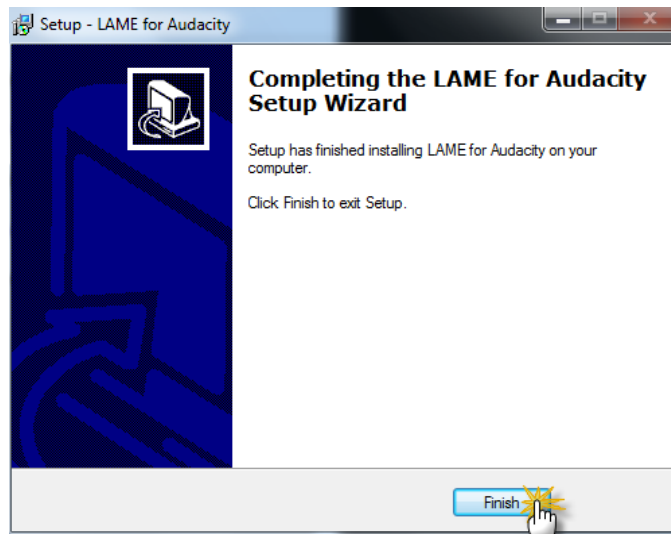


Ahora es cuando ya está preparado para instalarlo definitivamente:

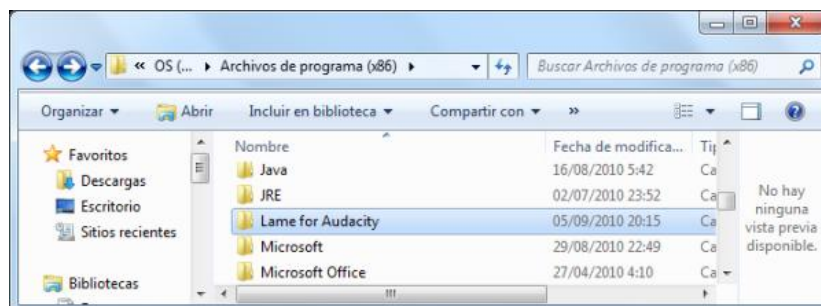




Pulsamos en **Finish**.



Si todo ha ido como estaba previsto nuestro archivo **mp3** se habrá guardado sin problema. En la carpeta correspondiente se habrá instalado el Lame.



Ya no va a volver a pedirnoslo más. Nuestro **Audacity** ahora abrirá y guardará archivos **mp3** sin mayor problema.

### 3.7. Nuestro mp3 en Internet, desde Internet

Lo que tenemos que hacer ahora es colocar nuestro archivo **mp3** en una página web, blog, wiki... con un reproductor para poder accionarlo o pararlo cuando deseemos. Hay muchas opciones.

Todas las opciones van asociadas al problema añadido de si se puede alojar en el mismo servidor que la página web, o el blog, o el wiki... el archivo de audio. Esta es una importante diferencia respecto de las imágenes. Todos los servidores de blogs, por ejemplo, permiten el alojamiento de las imágenes. No así los archivos de audio, por esto tendremos que subirlos a Internet a un sitio que nos permita el alojamiento de ese mp3 y, además, nos proporcione direcciones limpias de acceso.

¿Qué son las direcciones limpias? Aquellas que, en el caso del mp3, acaben en .mp3 Hay muchos servidores para alojamiento gratuito de archivos que lo que hacen es alojar el archivo pero no permiten su visualización directa desde otro sitio o web. Para poderlo ver / oír hay que pasar por su página y por la publicidad que suele estar asociada a ese servicio gratuito. Por ejemplo este **mp3** está alojado en el servidor educativo de **EducaMadrid** que permite vincularlo desde cualquier otro sitio:

<http://www.educa.madrid.org/binary/588/01ropriso2.mp3>

Observa que si haces doble clic sobre el vínculo o copias la dirección y la colocas en una pestaña de tu navegador el archivo de audio se reproducirá sin problema. Esto es una URL "limpia". La estoy llamando desde este servidor y es posible el acceso sin pasar por ninguna web intermedia.

### 3.8. Embebidos y reproductores

En el ejemplo anterior, hemos accedido a la reproducción del **mp3** pero esta forma de acceder no es elegante. Nos tenemos que ir fuera de la página para poder escucharlo, además no tenemos control sobre la forma en que se va a reproducir en cada equipo. A cada usuario le saltará el reproductor de audio que tenga configurado como predeterminado.

Lo que queremos es incrustar en el mismo espacio en el que estemos el archivo de audio deseado y ponerle un reproductor que hayamos elegido nosotros. Por ejemplo, algo así: Romance del prisionero

En este ejemplo tenemos el reproductor incorporado aunque es extraordinariamente sencillo. No tiene control de volumen, por ejemplo. En [esta página web \(http://roble.pntic.mec.es/apuente/tallermultimedia2/paginas/m02.html\)](http://roble.pntic.mec.es/apuente/tallermultimedia2/paginas/m02.html) está explicado el proceso para incrustar este reproductor. Puedes probar con este mismo romance y ver si funciona en tu espacio.

### 3.9. divShare

**divShare** es, en principio, un servicio de alojamiento de archivos. Pero, cuando el archivo es un **mp3**, el servidor proporciona también el reproductor para poder ser embebido en otro entorno web. Para hacernos una cuenta en **divShare**, vamos a su web: <http://www.divshare.com/> y pulsamos el vínculo **sign up**:

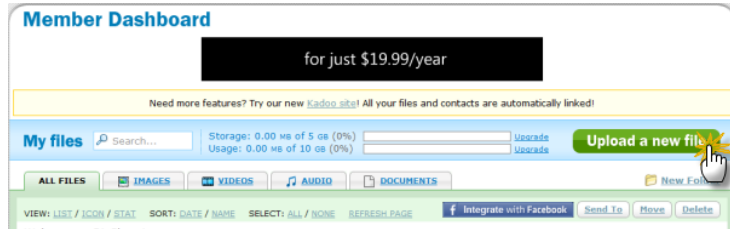


En la siguiente pantalla rellenamos el formulario con nuestros datos y la cuenta de correo:

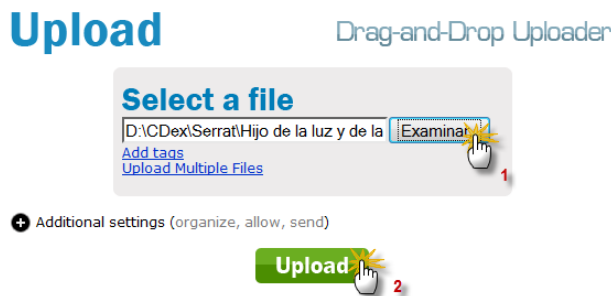
Y pulsamos el botón **Sign Up**

En la siguiente pantalla, elegimos la cuenta gratuita:

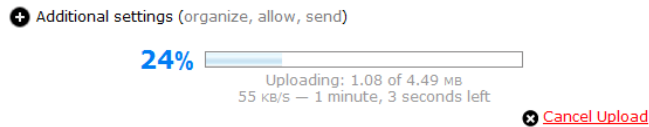
Y, sin pedirnos confirmación desde la cuenta de correo ya nos encontramos en nuestro espacio personal (**Dashboard**). Pulsamos el botón **Upload a new file** (cargar un nuevo archivo):



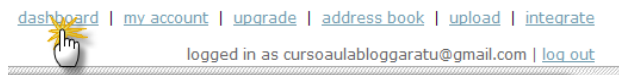
Elegimos nuestro **mp3** desde la ubicación en la que se encuentre y pulsamos **Upload** (cargar):



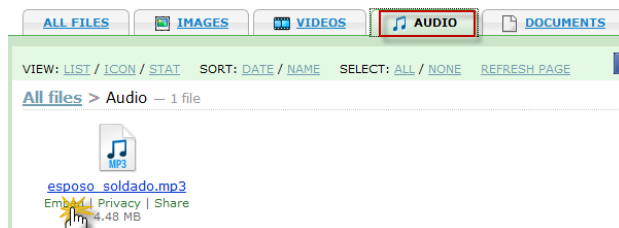
Comenzará el proceso de carga:



Cuando finalice el proceso de carga, pulsamos en **Dashboard**:



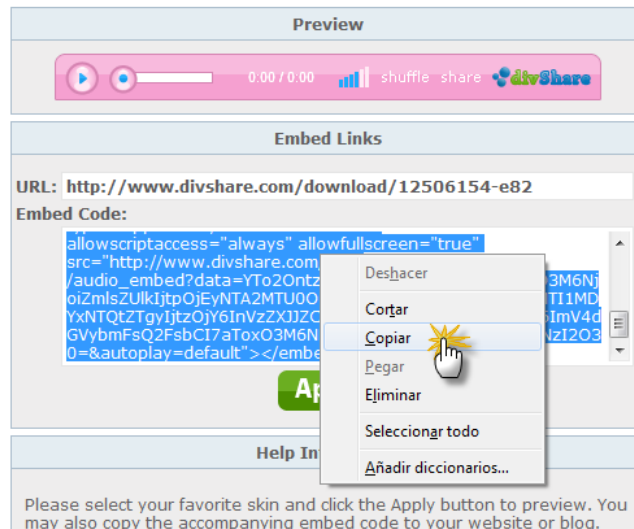
Y allí veremos una serie de pestañas. Entre otras, la pestaña **Audio** y, dentro, el archivo que acabamos de subir:



Pulsamos en **Embed** para conseguir el código para embeber:



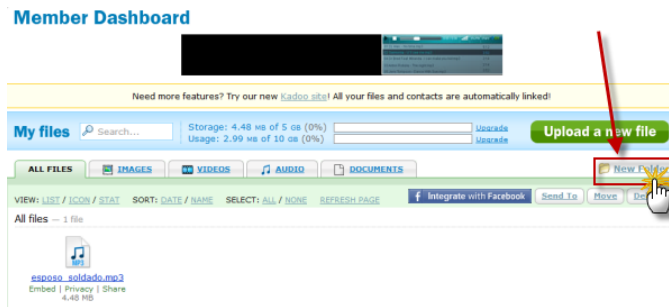
A la izquierda vemos los distintos reproductores que podemos elegir. A la derecha iremos viendo una vista previa del que vayamos eligiendo. Los tres últimos no están disponibles para la cuenta gratuita. Cuando veamos un reproductor que nos gusta, pulsamos el botón **Apply** para que el código se actualice a ese reproductor concreto. Seleccionamos todo el código pulsamos el botón derecho del ratón y, en el menú contextual, elegimos **Copiar**.



El código se habrá copiado en el portapapeles. Pegamos el código en nuestro blog, página web o wiki.

### 3.10. Listas de reproducción

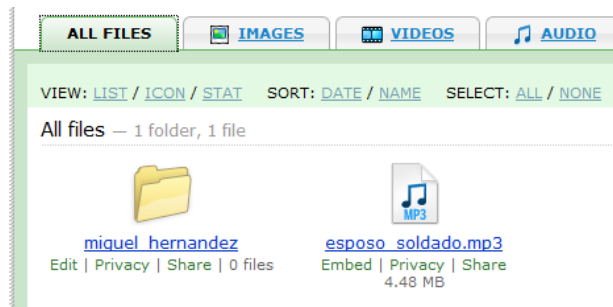
Creamos una nueva carpeta pulsando el botón **New Folder**  dentro del **Dashboard**:



Tendremos que ponerle un nombre. Lo hacemos y pulsamos **Create**:

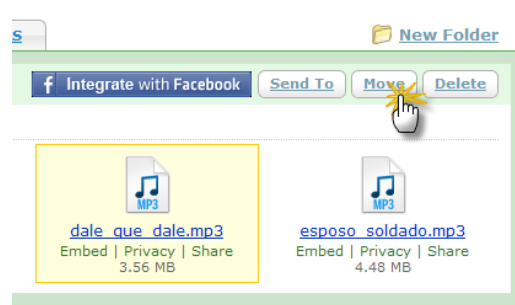


Se habrá creado nuestra carpeta. La vemos en la pestaña **All files** (todos los ficheros):

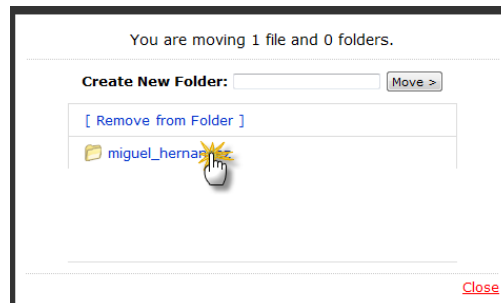


Ahora podemos cargar nuevos temas como hemos hecho con el primero.

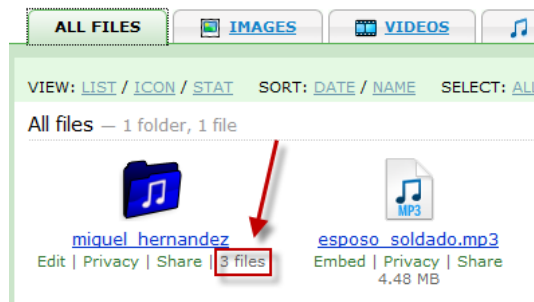
Una vez cargados seleccionamos (uno a uno o varios a la vez...) y pulsamos el botón **Move** (mover):



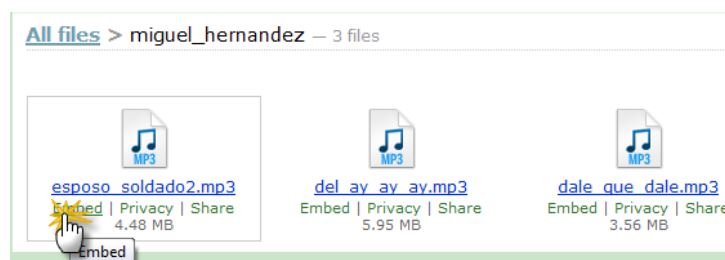
Nos aparecerán todas las carpetas creadas y la posibilidad de crear una nueva. Pulsamos en la carpeta a la que queramos trasladar el archivo:



Hacemos lo mismo con los archivos que deseemos. Ahora al ver la pestaña **All files**, veremos la carpeta con el número de archivos cargados en su interior:

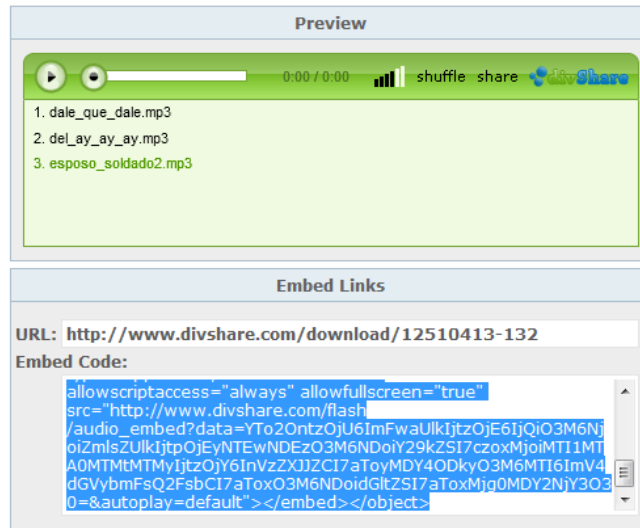


Abrimos la carpeta con un clic y pulsamos el **Embed** de uno cualquiera de los mp3:





Y elegimos el reproductor que nos guste. Pulsamos **Apply** para que se cargue en el código. Lo seleccionamos y copiamos:



Y lo pegamos en la entrada del blog, web o wiki. Comprueba que el reproductor reproduce correctamente la lista pasando de un tema a otro a no ser que pulsemos directamente en cada uno de los temas:

### 3.10.1. Otros reproductores

En esta web: <http://roble.pntic.mec.es/apuente/tallermultimedia2/paginas/m00.html> tienes descritos algunos otros reproductores.

## 4. Tratamiento del video digital

### 4.1. Definición de video

El vídeo es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. Etimológicamente la palabra video proviene del verbo latino video, vides, videre, que se traduce como el verbo 'ver'.

*(Definición adaptada de la Wikipedia)*

## 4.2. Formatos de video

De nuevo, al igual que ocurría con las imágenes o con el audio, se dispone de muchos formatos de vídeo digital.

Entre ellos:

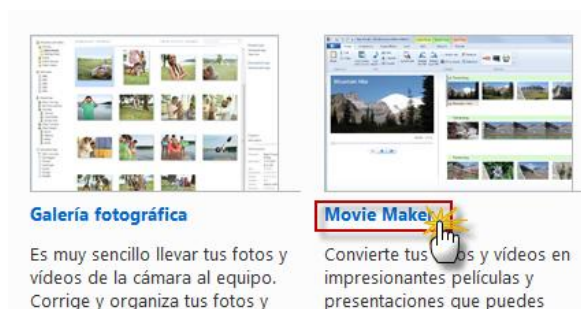
- VOB. Formato de vídeo apropiado para los DVDs.
- MOV. Formato de vídeo de APPLE.
- WMV. Windows Media Video.
- FLV. Flash Vídeo. Es el formato al que se convierten casi todos los vídeos para su visualización desde una página web (el formato de Youtube por ejemplo).
- AVI. Creado por Microsoft para Windows.
- MP4. Formato también de audio especialmente ideado para Internet y dispositivos móviles.
- OGG. Es un formato libre de patentes. Compatible con Linux.

## 4.3. Microsoft Movie Maker

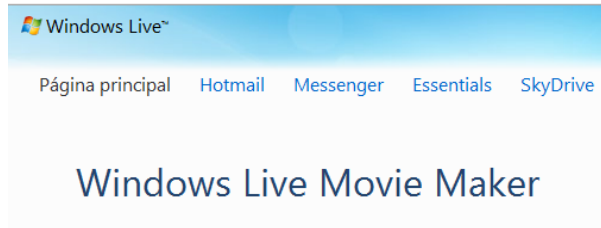
Todos los sistemas operativos de Microsoft traían de serie un programa para la edición de vídeo. Era el Windows Movie Maker, con Windows 7 este programa ha desaparecido. En su puesto han creado el Windows Live Movie Maker que es muy similar. La diferencia fundamental es que ya no viene instalado de serie con el sistema operativo sino que hay que ir a buscarlo a Internet, descargar el programa e instalarlo.

Si tu sistema operativo es Windows XP, o Windows Vista encontrarás al Windows Movie Maker en la ruta Inicio > Todos los programas. En XP dentro de la carpeta Entretenimiento.

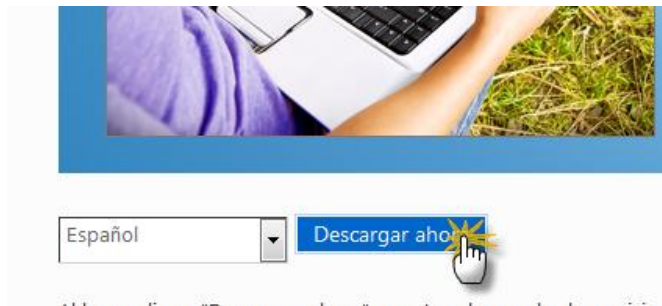
Vamos a la página de Windows Live: <http://explore.live.com/windows-live-essentials?os=win7>  
Pulsamos en Movie Maker:



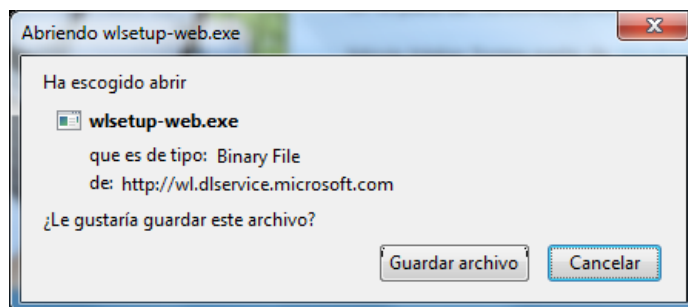
Llegaremos a una nueva página:



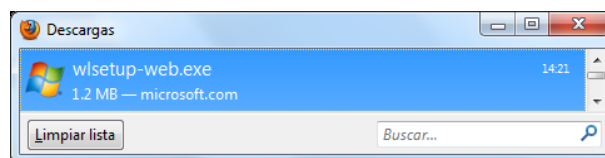
Y pulsamos en el botón Descargar ahora:



Se abrirá un nuevo panel con el programa que se va a descargar:



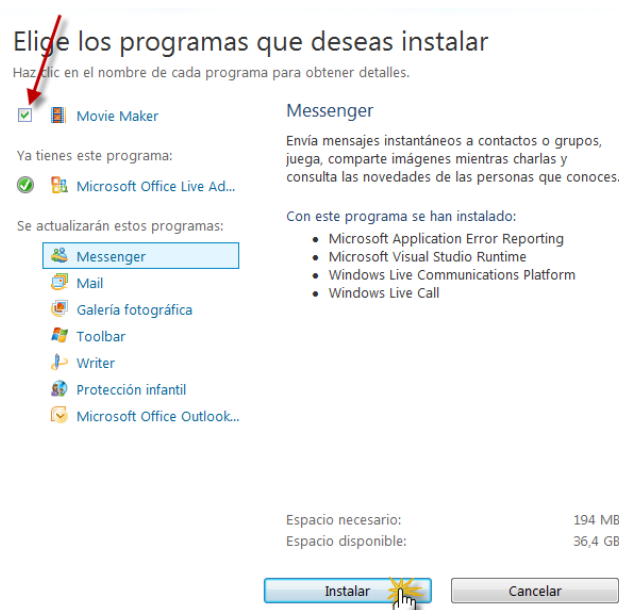
El programa se ha descargado:



Hacemos doble clic sobre el programa descargado y empezará la instalación:



Elegimos el programa (si no lo está ya) y pulsamos el botón Instalar:



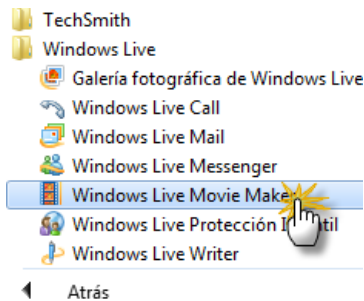
Mensaje de instalación:

Estamos instalando tus programas



El programa habrá quedado instalado.

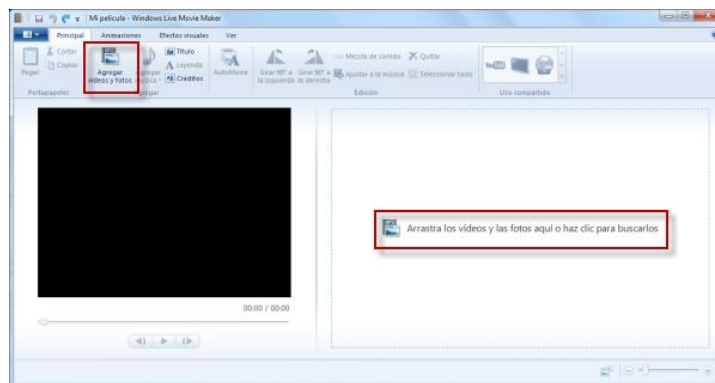
Si queremos abrirlo lo tendremos que buscar en Inicio > Todos los programas > Windows Live > Windows Live Movie Maker:



### 4.3.1. Crear un clip de vídeo Índice

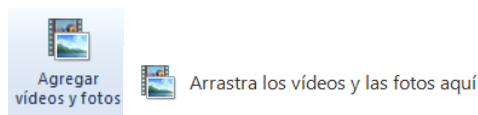
Abrimos el programa desde la ruta indicada en el apartado anterior: Inicio > Todos los programas > Windows Live Movie Maker

Se abrirá un panel como éste:

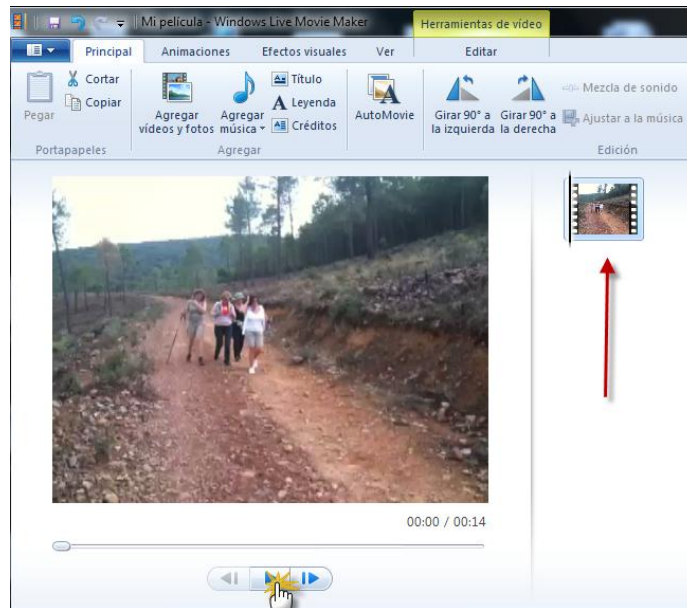


El programa es bastante intuitivo.

Para empezar pulsaremos el botón Agregar vídeos y fotos para buscar en nuestro disco duro los elementos a añadir o, simplemente arrastraremos al escenario el clip de vídeo o las imágenes:



Por ejemplo, insertamos un clip de vídeo (en este caso es un vídeo en formato mov) arrastrando hasta el escenario:

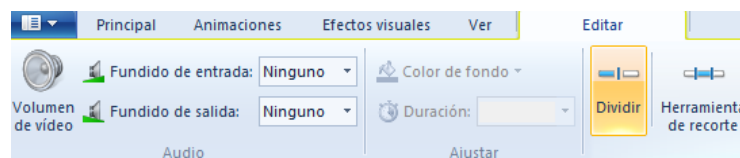


En el escenario tenemos la miniatura del clip. A la izquierda tenemos la pantalla de reproducción. Pulsando en el "play" podemos ir viendo cómo va quedando nuestro vídeo.

¿Qué podemos hacer?

1.- Por ejemplo, eliminar un fragmento

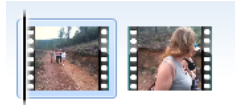
Para ello lo primero que tenemos que hacer es marcar con un corte los puntos de principio y fin del fragmento a eliminar. Si el fragmento a eliminar está al principio o al final sólo hará falta marcar un corte lógicamente. Esto se hace con el botón Dividir situado en la pestaña Editar:



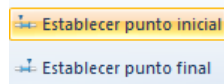
Cuando vayamos haciendo cortes, las miniaturas del escenario se irán dividiendo en los fragmentos correspondientes:



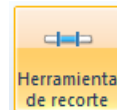
Ahora seleccionamos (pulsando con el ratón una vez) el fragmento que deseamos eliminar. En este caso es el central de los tres y pulsamos la tecla eliminar del teclado. El fragmento habrá desaparecido:



En la pantalla de la izquierda podemos ir viendo cómo va quedando...  
La eliminación de fragmentos al principio o al final se puede hacer de forma directa pulsando los botones



Hay una herramienta más para recortar. Se trata de la Herramienta de recorte:



Al pulsar este botón aparecen dos cursores (uno para elegir el punto de comienzo y otro para elegir el punto final), se hace clic y se arrastra hasta colocarlos en los puntos deseados.



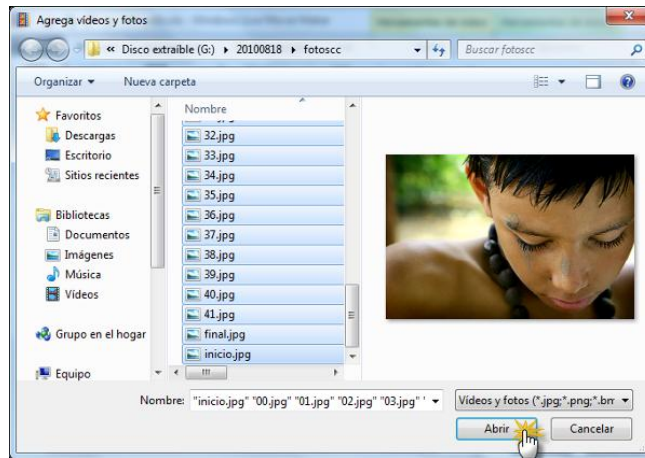
2.- Introducir una serie de imágenes para su visualización más o menos animada, antes del clip de vídeo, después del mismo, o sin vídeo inicial.

Pulsamos los botones de Agregar vídeos y fotos (o empleamos la técnica del arrastrado...)

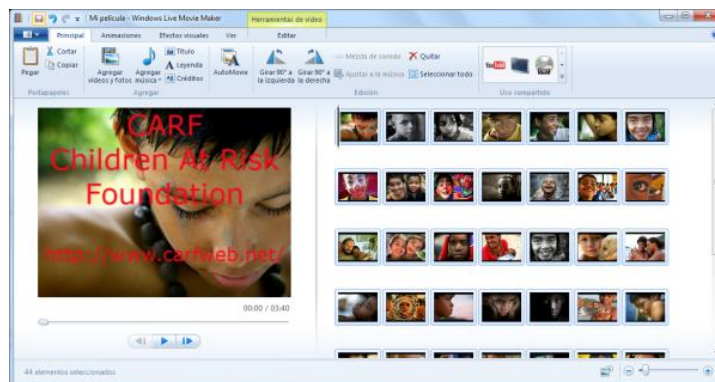


Buscamos las imágenes en el disco duro de nuestro equipo, las seleccionamos todas de golpe, y pulsamos el botón Abrir:

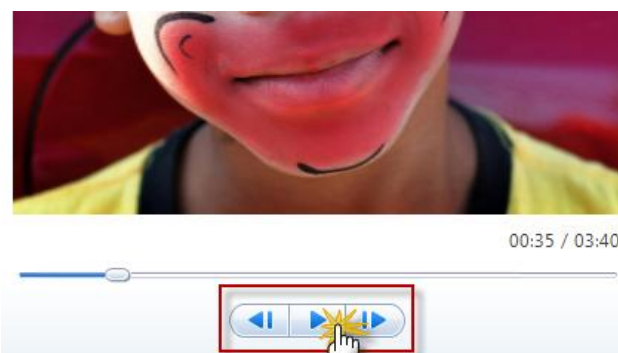




Las imágenes se habrán incorporado a nuestro proyecto:



Ya puedes observar que, aunque no hagas nada más, ya tenemos las imágenes dispuestas para ser exhibidas una detrás de otra. Pulsando los botones de reproducción vas observando cómo va quedando el proyecto:

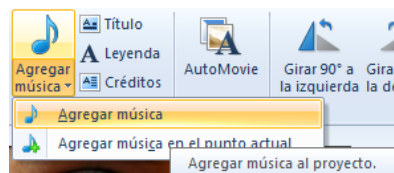


Si queremos cambiar el orden de las imágenes pulsamos y arrastramos en el panel de las miniaturas de la derecha:



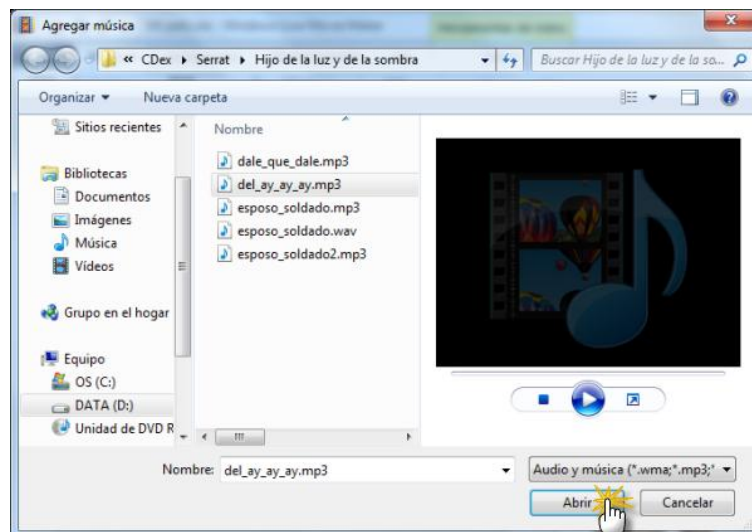
3.- Podemos introducir una banda sonora a nuestra película

Para ello pulsamos el botón Agregar música.

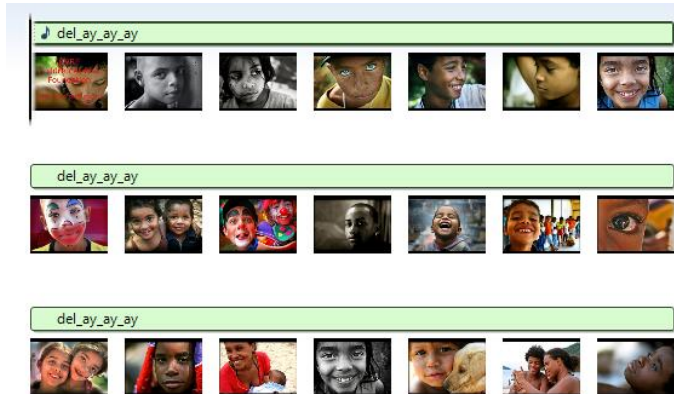


Vemos que tenemos dos opciones:

- Hacerlo para toda la animación
  - O para el punto concreto en el que estemos en ese momento
- Elegimos el mp3 desde la carpeta en la que lo tengamos almacenado:



La música se habrá colocado en el proyecto:

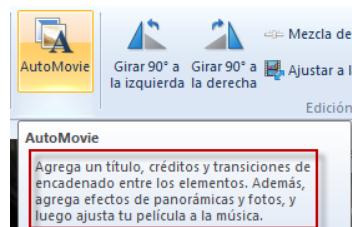


Pulsando sobre Herramientas de música se accede a las opciones de edición

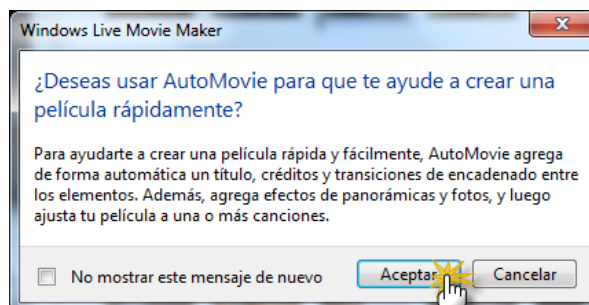


#### 4.- La herramienta AutoMovie

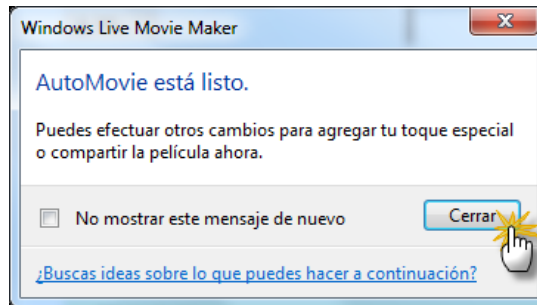
Pulsando en este botón:



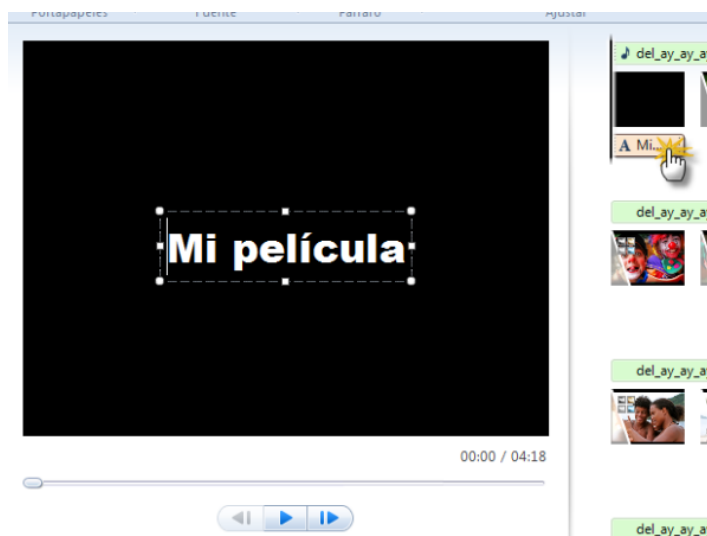
Y tal como dice la ayuda contextual, podemos hacer una serie de acciones prediseñadas que también se pueden realizar de forma más manual.



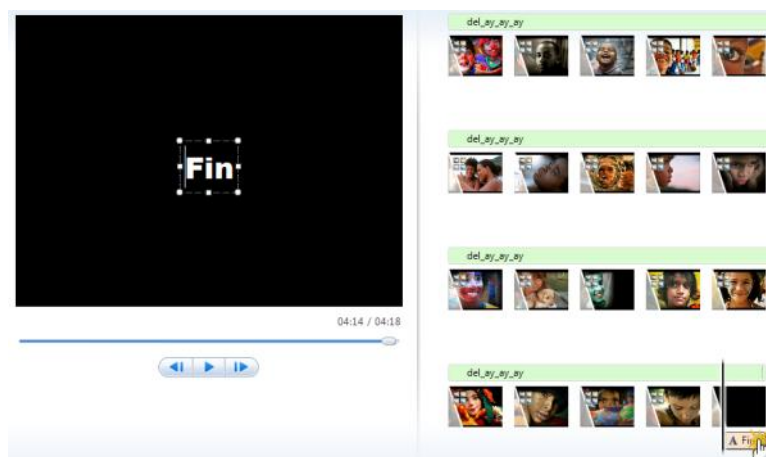
Nos aparecerá esta otra ventana emergente:



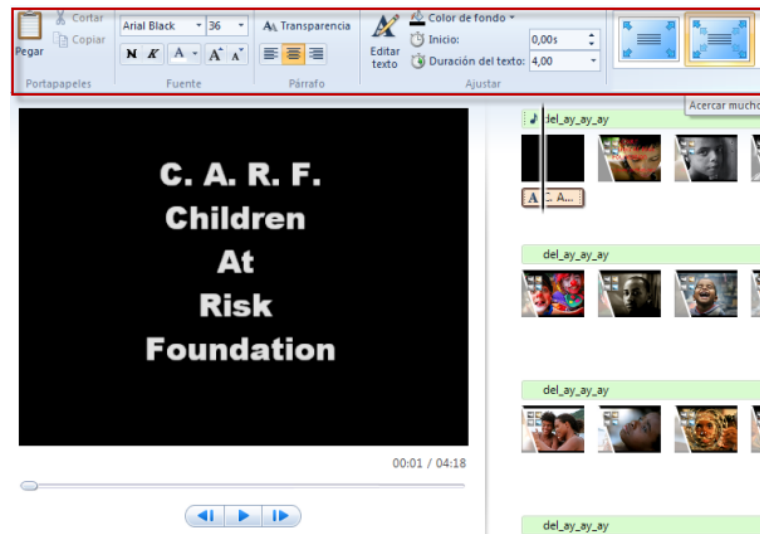
En un momento el programa nos habrá puesto un título:



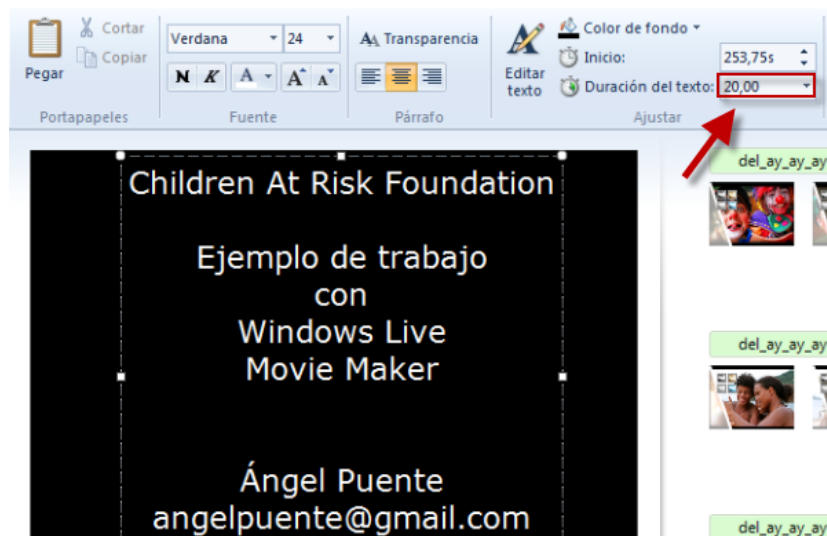
Y un texto al final:



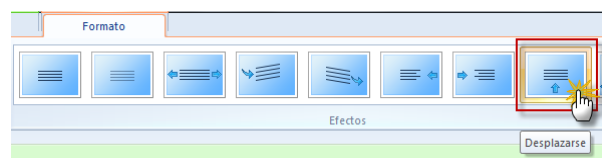
Ambos textos se hacen visibles haciendo clic desde la miniatura y se editan escribiendo en la caja de texto de la pantalla de previsualización.



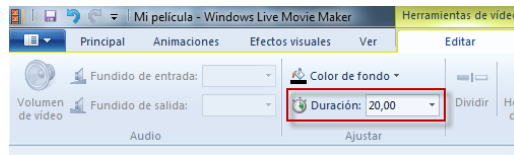
Podemos elegir la animación con la que se muestra el título y el texto final. Para hacer que vaya más lento o más rápido tendremos que ajustar tanto la duración de la exposición del texto como la duración de la diapositiva.



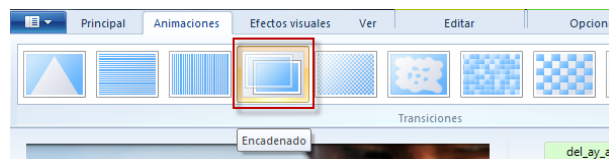
Animación con la que se muestra el texto:



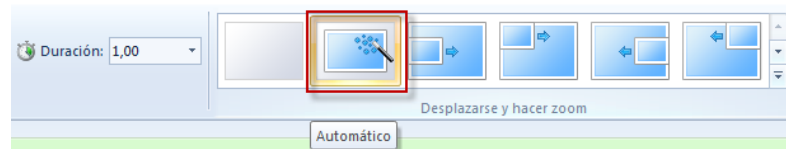
Seleccionando el fotograma desde la miniatura, podemos ajustar el tiempo en que se muestra:




El AutoMovie ha colocado finalmente una animación, la misma, para cada diapositiva. Esto lo podemos modificar desde la pestaña Animaciones. A la izquierda, tenemos el modo en el que se pasa de una diapositiva a otra, encadenado en este caso:

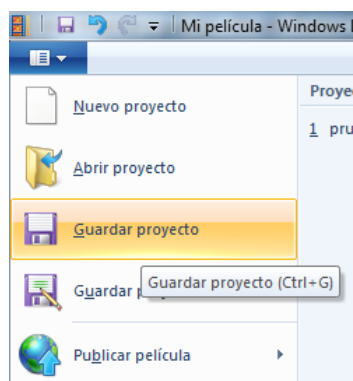


Y a la derecha la forma en que se desplaza la diapositiva para hacer zoom. En este caso Automático:



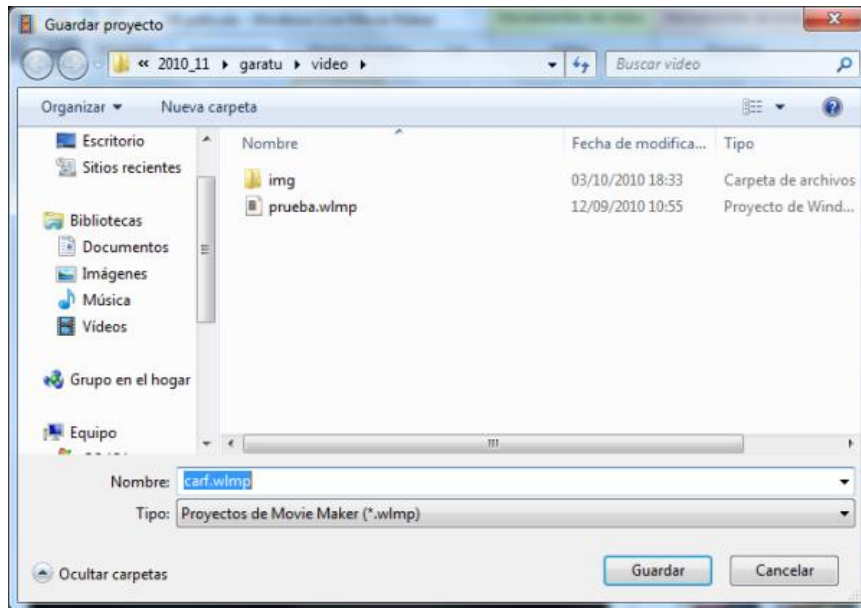
### 4.3.2. Finalizar y guardar

Conforme nuestro proyecto va tomando cuerpo es muy recomendable ir guardando por lo que pudiera pasar. Para ello vamos al botón Movie Maker: . Pulsamos en el botón y elegimos Guardar proyecto:

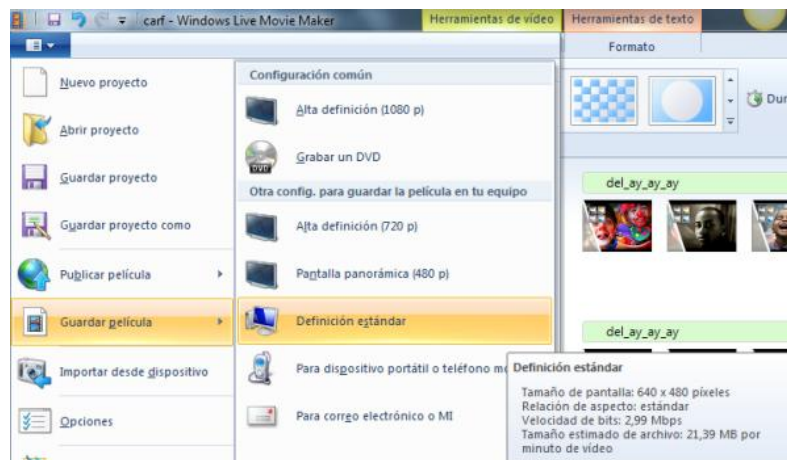


Nuestro proyecto se guardará con la extensión wtmp (Windows Live Movie Project):



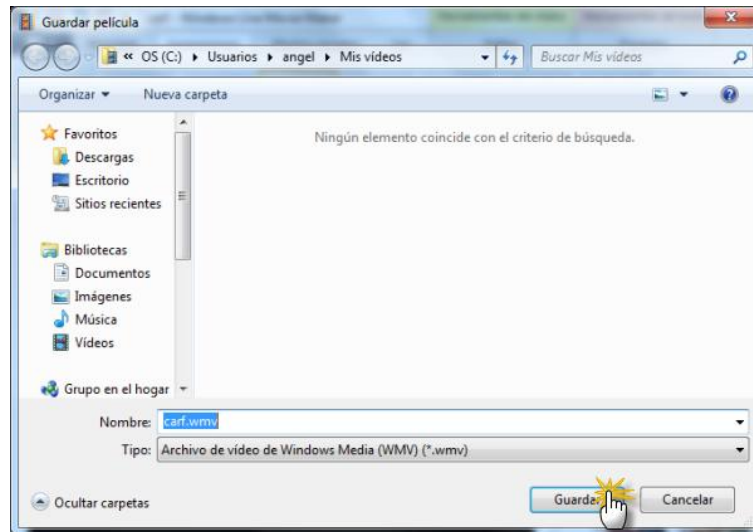


Cuando hayamos finalizado nuestro proyecto, lo que tenemos que hacer es guardar la película. Entre las muchas opciones que se ponen a disposición tenemos la opción Definición estándar:

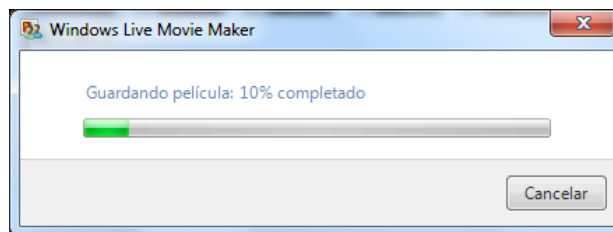


Nuestra película se guardará con la extensión wmv (Windows Media Video).

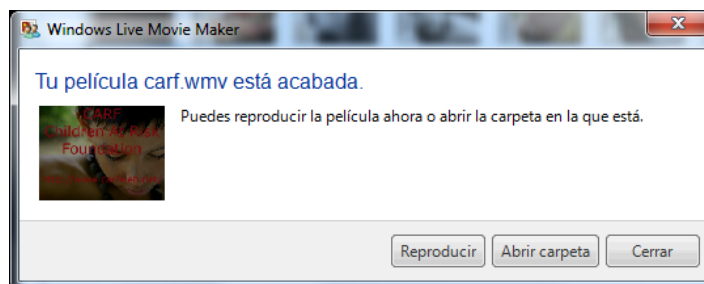




Empezará el proceso de guardado.



Cuando acabe el proceso aparecerá el siguiente mensaje de éxito:



Pulsamos el botón Reproducir si queremos ver cómo ha quedado.

Una vez realizado el vídeo podemos subirlo a YouTube o... cualquiera de los otros alojadores de vídeo que veremos más adelante.

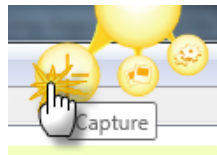
Nosotros lo hemos subido a dotSUB.

## 4.4. Captura: Jing y Camstudio

Es muy interesante la captura de procesos en pantalla añadiendo (o no) la voz de la persona que está realizando la grabación.

Esto lo hacen programas especializados como CamStudio (software libre) o Jing que dispone de una versión gratuita. Ya vimos Jing al hablar de imágenes, en concreto como capturador de pantallas. Ahora es lo mismo, pero no para una pantalla estática sino para un proceso seguido en el ordenador. Como ya hemos visto su descarga e instalación, nos centraremos en explicar su uso.

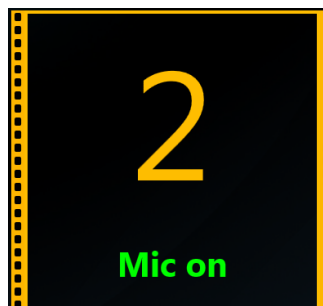
Desde la bola del programa elegimos la rama izquierda (Capture)



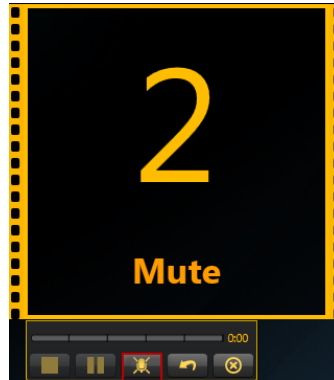
Dibujamos una zona rectangular en el escenario y, en el cuadro de mandos situado debajo del área rectangular elegimos el segundo icono de la izquierda (Capture video):





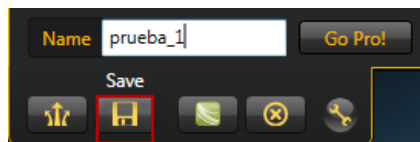
Empezará el proceso de carga del vídeo anunciando su comienzo con un contador hacia atrás: 3; 2; 1... y advirtiéndonos que el micrófono está activado:



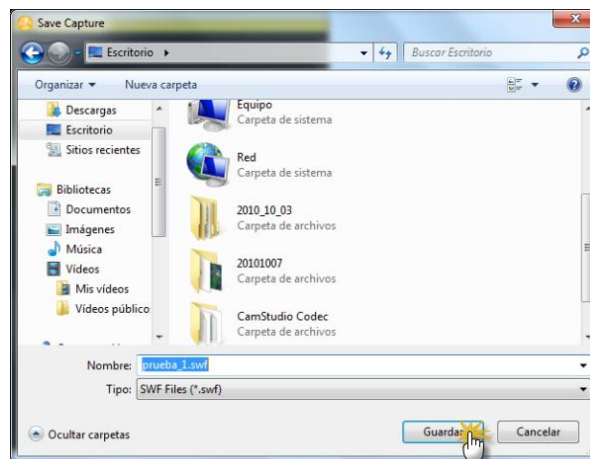
Si queremos que no se grabe el sonido, pulsamos el icono del micrófono y la grabación se realizará en silencio (Mute):



Quando hayamos finalizado la grabación pulsamos el botón Stop .  
En el siguiente panel Jing nos ofrecerá previsualizar la película grabada. Si no nos gusta pulsamos el botón Cancel:  y repetimos el proceso.  
En el caso de que el resultado sea de nuestro agrado, le ponemos un nombre y pulsamos el botón Save (Guardar):



Observa que el resultado guardado es una película en formato swf el formato de Flash.



Siguiendo este proceso, he realizado una captura del proceso de descarga e instalación del Camstudio.

## 4.5. Insertar un video en Youtube

Youtube es el alojador de vídeos más conocido y usado. Lo podemos utilizar para:

- Simplemente ver los vídeos alojados por otras personas.
- Cargar nuestras propias producciones y guardarlas allí para su visionado general.
- Llevarnos a otros entornos web (página web, blog, wiki...) los propios vídeos o los vídeos de otras personas. Técnica del "embebido".
- Ver los vídeos de otras personas
- Cargar nuestros propios vídeos. Para ello tenemos que darnos de alta.

Vamos a la página de Youtube y pulsamos en Crear cuenta.

Si no viésemos esta opción es porque en ese momento hay otro usuario identificado, en ese caso tendremos que pulsar primero Salir.



En la siguiente página vamos rellenando el formulario teniendo cuidado con el nombre de usuario (tiene que estar disponible). Pulsamos en Acepto.

Nombre de usuario:   
**Nombre de usuario disponible**  
 Los nombres de usuario sólo pueden contener letras (de la A a la Z) o números (del 0 al 9).  
[Comprobar disponibilidad](#)

Ubicación:

Fecha de nacimiento:

Sexo:  Hombre  Mujer

Permitir que otros usuarios encuentren mi canal en YouTube si tienen mi dirección de correo electrónico

Me gustaría recibir, de forma ocasional, comunicaciones por correo electrónico relacionadas con noticias que YouTube considere que pueden interesarme.

Términos de uso: Revisa las Condiciones de servicio de Google y los Términos de uso de YouTube a continuación:

1. Su relación con YouTube

Si subes material que no te pertenece, estarás infringiendo los derechos de copyright y la ley. Además tu cuenta se eliminará.

Al hacer clic en "Acepto" a continuación, aceptas los [Términos de uso de YouTube](#), las [Condiciones del servicio de Google](#) y la [Política de privacidad](#).

En la siguiente pantalla, como ya tenemos cuenta de Gmail/Google, elegimos la opción del lado izquierdo:

**¿Ya tienes una cuenta de Google?** [\(¿Por qué te preguntamos?\)](#)

**Si, deseo añadir YouTube a mi cuenta de Google**

Introduce la dirección de correo electrónico y la contraseña asociadas a tu cuenta de Google para añadir YouTube a tu cuenta de Google.

**Cuenta de Google**

Correo electrónico: cursoaulabloggaratu@gi

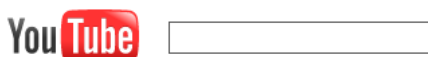
Contraseña: ●●●●●●●●●●

No cerrar sesión

Acceder

[¿No puedes acceder a tu cuenta?](#)

Y ya entraremos en el espacio de Youtube identificados.



Ahora estás registrado en YouTube.

**Información sobre cuentas**

- Nombre de usuario de YouTube:  
cursoaulabloggaratu
- Dirección de correo electrónico de cuenta de Google:  
cursoaulabloggaratu@gmail.com

En la parte de la derecha de la pantalla veremos nuestro nombre de usuario:

cursoaulabloggaratu ▾ | Salir

Ahora podríamos empezar a subir nuestros vídeos.

Para ello pulsamos en Subir:



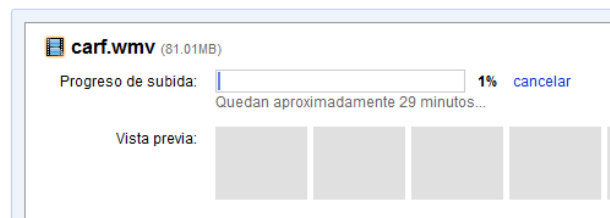
En la siguiente página nos dicen que el vídeo puede tener hasta 2 GB (es muchísimo) y un máximo de 15 minutos de duración:

### Subida de archivo de vídeo



Elegimos el vídeo desde nuestro disco duro y empezará a cargarse:

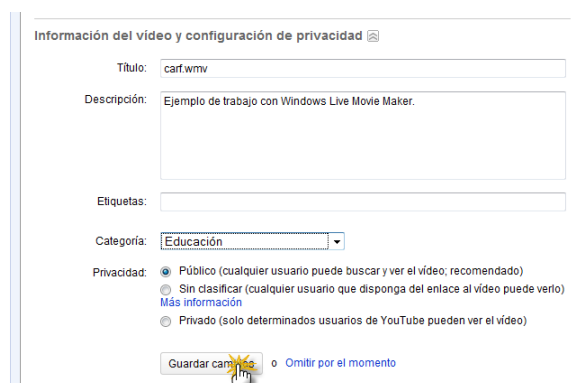
### Subida de archivo de vídeo



Al poco iremos viendo una previsualización de los fotogramas que se van cargando:

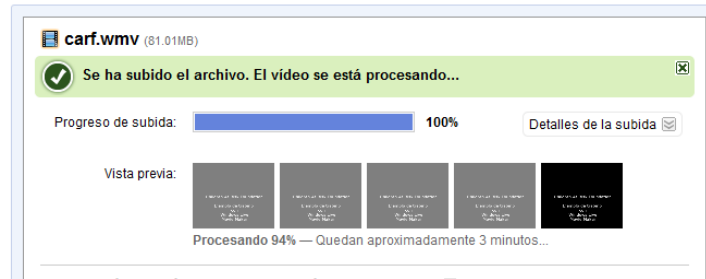


Por debajo tendremos que ir escribiendo la información sobre el vídeo. Podemos cambiar el título (se habrá colocado como título el nombre del archivo), una descripción del mismo, etiquetas que ayuden a los usuarios a encontrarlo y, muy importante, la privacidad si deseamos que el vídeo sea público o no. Cuando lo tengamos pulsamos en Guardar cambios.



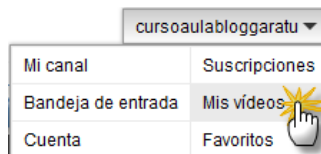
Cuando el vídeo haya terminado de cargarse aparecerá este mensaje de éxito:

**Subida de archivo de vídeo**

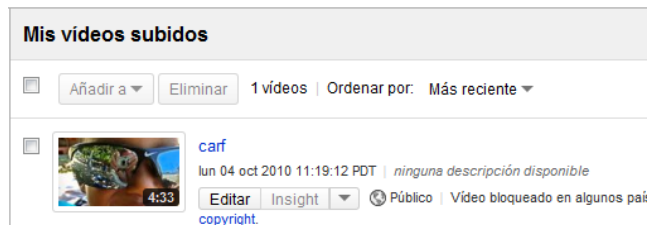


Todavía tardará un rato en hacerse visible.

Para ver los vídeos que hemos subido pulsamos sobre nuestro nombre de usuario y elegimos Mis vídeos



Veremos los vídeos publicados:



Para verlo hacemos doble clic sobre la miniatura.

Podemos también cambiar la información del vídeo pulsando en Editar:



#### 4.5.1. Embeber en otros entornos web un clip de vídeo

Es una de las opciones más interesantes de la Web 2.0.

Podemos republicar insertando de manera fácil nuestro vídeo o los vídeos de otras personas en nuestra página web, blog, wiki...

Para ello, vamos al vídeo en cuestión y pulsamos en el botón <Insertar>. Se desplegará un panel con un código en lenguaje HTML que es lo que hay que copiar para pegarlo después.



También el tamaño de la pantalla. Pulsando sobre los iconos de tamaño se van cambiando. Incluso podemos personalizar el tamaño. Colocamos el ancho deseado y el alto se colocará de forma automática.

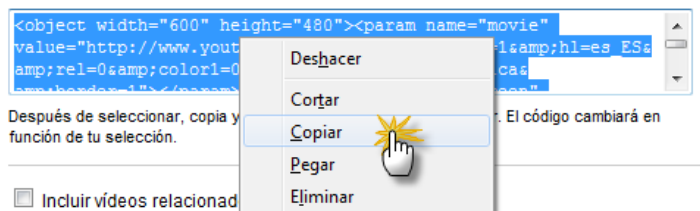
Conforme vamos eligiendo una u otra opción, el código se va modificando automáticamente.



Por ejemplo, elijo un ancho de pantalla de 600, que muestre un borde de color rojizo/marrón (el último), no incluir vídeos relacionados:

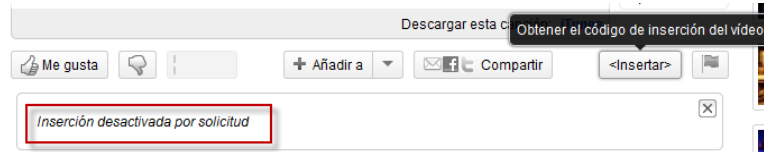


Seleccionamos el código, lo copiamos:



Y lo pegamos en la página web, blog o wiki en la zona del código HTML.

Algunas veces, algunos autores deciden que su vídeo puede verse en Youtube pero no permiten la republicación en otros sitios web. Al pulsar el botón <Insertar> aparece un mensaje como éste:



#### 4.5.2. Descargar vídeos de Youtube

En el apartado anterior hemos visto cómo republicar un vídeo de Youtube en una página web o blog personal. Es la forma más "correcta" de "adueñarnos" de un archivo multimedia que ya está colocado en Internet.

Sin embargo, puede ocurrir que queramos descargarnos ese vídeo para poderlo visualizar sin necesidad de estar conectado a Internet. O porque lo queremos utilizar en clase y no tenemos conexión, o por adelantarnos a que la conexión pueda darnos algún problema en un momento puntual.

La solución es descargarnos ese vídeo a nuestro ordenador. Pero hay que decir que debemos manejar esta posibilidad con mucha prudencia. No es lo mismo, a efectos legales, republicar en otro entorno web que traérselo a nuestro disco duro. Sobre todo, hay que pensar con cuidado qué es lo que vamos a hacer con ese vídeo descargado.

Nosotros, vamos a usarlo con fines didácticos y siempre sin ánimo de lucro... Vamos a ver alguna de las posibilidades.

##### 1ª. Bajar youtube

Una vez encontrado el vídeo alojado en Youtube que nos queremos descargar, por ejemplo el que se encuentra en esta URL: <http://www.youtube.com/watch?v=Hn8yNUbQxnE>

Se trata de un vídeo que, además, no se puede insertar por expreso deseo de los propietarios del copyright. Pues bien, el método es extraordinariamente sencillo, se trata de colocar la palabra bajar en la URL justo delante de la palabra youtube: <http://www.bajaryoutube.com/watch?v=Hn8yNUbQxnE>

Esa URL nos lleva a una página web en la que se nos ofrecen varias posibilidades de descargas.

[Descargar Video en FLV](#)  
Formato Resolución Normal en formato de flash video.  
400x224, 400x166, 23.97fps [siempre disponible!](#)  
[Aprenda como ver el video una vez bajado](#)

[Descargar Video en MP4 \(HQ\)](#)  
Video Alta Calidad (HQ) en formato para iPods y iPhones - [sólo si está disponible!](#) 480x200,480x270, 23.97fps

[Descargar Video en FLV 360p](#)  
Video Alta Resolución - [sólo si está disponible!](#) 640x272, 23.97fps

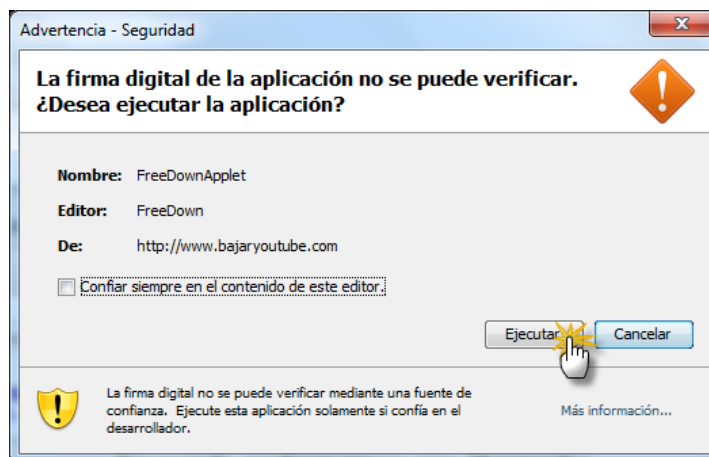
[Descargar Video en FLV 480p](#)  
Video Alta Resolución - [sólo si está disponible!](#) 864x368, 640x480, 23.97fps, 29.97fps

[Descargar Video en MP4 \(HD\) 720p](#)  
Video MP4 Alta Definición (HD) - [sólo si está disponible!](#) 1280x720, 1280x534, 29.97fps

[Descargar Video en MP4 \(FULL HD\) 1080p](#)  
Video MP4 Alta Definición (FULL HD) - [sólo si está disponible!](#) 1920x1080, 1920x800, 23.97fps

[Descargar Video 3GP \(iPOD, Celulares\)](#)  
Formato 3GP especial para reproducir en iPod y todo tipo de celulares. 176x144, 15fps [siempre disponible!](#)

Pulsamos una de ellas. La primera vez aparecerá un mensaje de advertencia de seguridad. Pulsamos en Ejecutar:

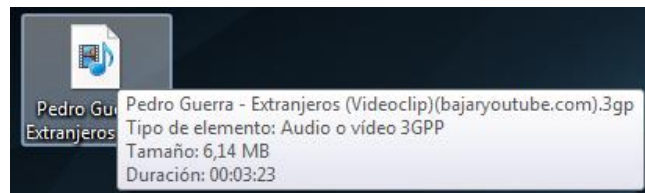


Es probable que esta primera vez se produzca algún error. Pero la web nos vuelve a dar más posibilidades de descarga:

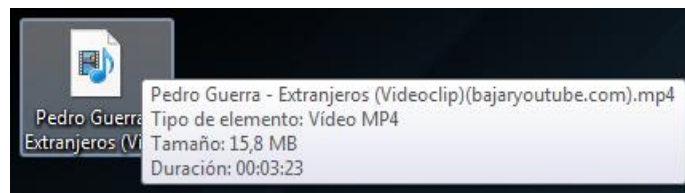


En esta ocasión hay tres posibilidades de descargas: FLV, 3GP o MP4 con diversas resoluciones de calidad. Las tres han funcionado correctamente:

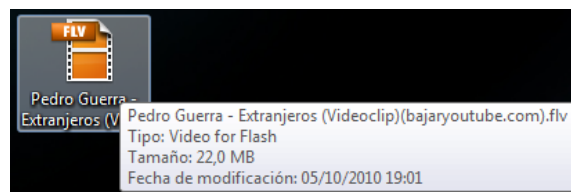
- En formato 3GP (formato adecuado para dispositivos móviles):



- En formato MP4:



- Y en formato FLV:



2ª opción: Video DownloadHelper

Es una extensión para Firefox. Es decir, una aplicación que se instala con ese navegador.

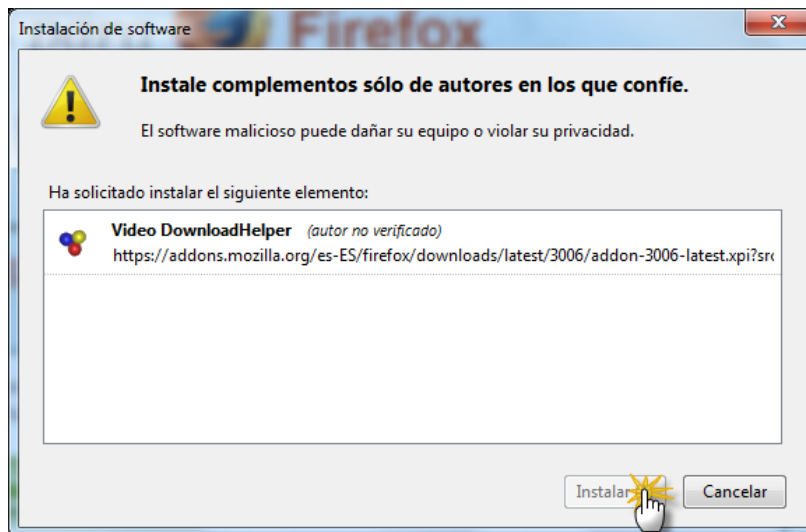
Con esta herramienta no sólo podemos descargar vídeos de Youtube sino vídeos desde cualquier otro servidor similar.

Vamos a la web de esta extensión: <https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/3006/>

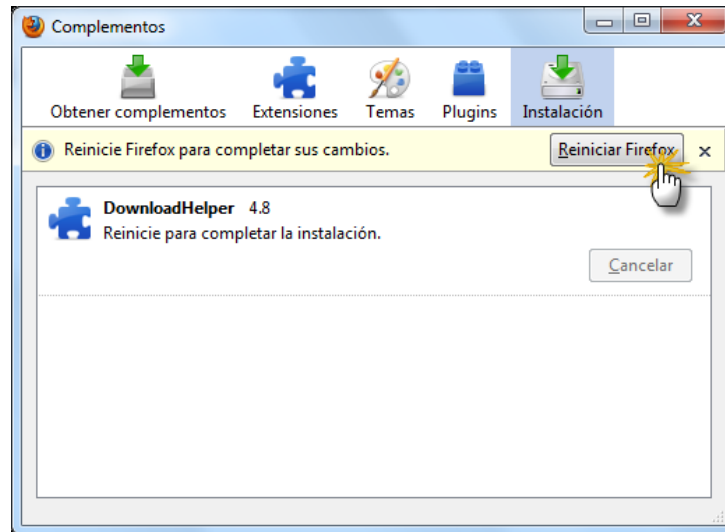
Y pulsamos Añadir a Firefox:



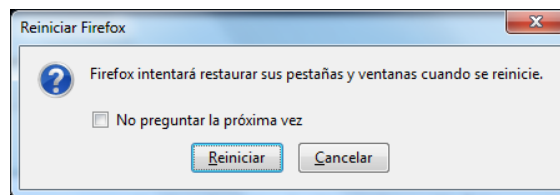
Aparecerá un mensaje de advertencia. Pulsamos en Instalar:



El sistema nos dirá que para que se incorpore la extensión tenemos que reiniciar el navegador. Lo hacemos:

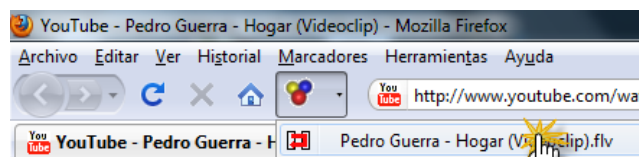


Se nos advertirá que Firefox intentará devolvemos a las mismas páginas y pestañas que tengamos abiertas en ese momento. Pulsamos en Reiniciar:

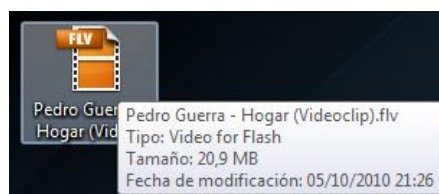


Cuando se vuelva a abrir el navegador se habrá incorporado este botón. El botón se animará cuando la página que se esté visualizando tenga algún vídeo o elemento multimedia apto para ser descargado. Por ejemplo, estamos en esta página de Youtube: [http://www.youtube.com/watch?v=qs1AoO\\_oL9I](http://www.youtube.com/watch?v=qs1AoO_oL9I)

Pulsando en la flechita cercana al botón se observan los archivos descargables. En este caso el vídeo de Pedro Guerra:



La descarga ha funcionado correctamente:





## 4.6. Otros alojadores



Además de Youtube hay otros servidores que ofrecen la posibilidad de guardar vídeos para visionarlos y compartirlos en otros entornos.

Por ejemplo:

- Flickr: Además de imágenes permite el alojamiento, restringido a dos vídeos por mes en las cuentas gratuitas, de vídeos de corta duración.
- dotSUB: Permite a cualquier usuario subtítular los vídeos en otros idiomas lo que es realmente interesante
- TeacherTube: Especializado en temas educativos.
- Dailymotion: Quizá es, después de Youtube, uno de los más usados.

## 4.7. Algunos ejemplos

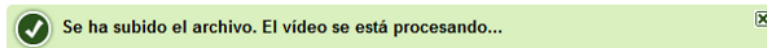
Youtube  
blip.tv  
metacafe  
vimeo  
dalealplay  
flickr  
REVVÉR  
Yahoo! VIDEO  
Object 10  
Tu.tv  
dotSUB

### 4.7.1. Formato FLV

Flash Video (FLV) es un formato contenedor propietario usado para transmitir video por Internet usando Adobe Flash Player (anteriormente conocido como Macromedia Flash Player), desde la versión 6 a la 10. Los contenidos FLV pueden ser incrustados dentro de archivos SWF. Entre los sitios más notables que utilizan el formato FLV se encuentran Youtube, Google Video, Reuters.com,

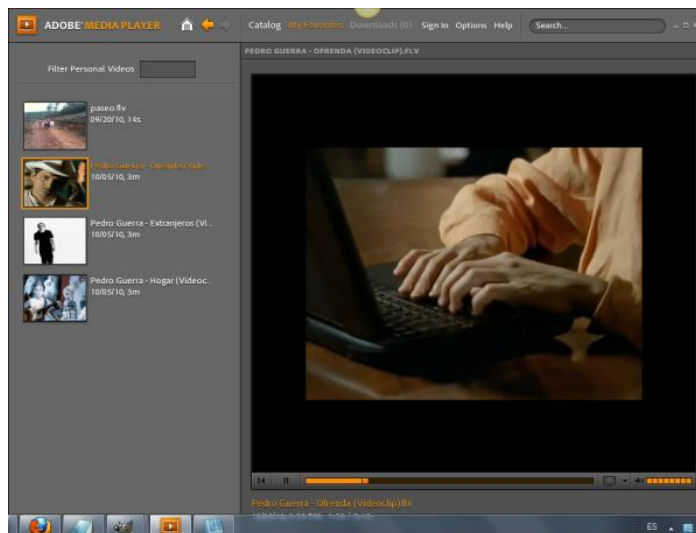
Yahoo! Video y MySpace. Flash Video puede ser visto en la mayoría de los sistemas operativos, mediante Adobe Flash Player, el plugin extensamente disponible para navegadores web.  
(Obtenido de la Wikipedia)

Lo que los servidores suelen hacer es transformar el formato del vídeo original en el formato flv. Por esto, la mayoría de las veces, una vez finalizado el proceso de carga del vídeo en un servidor como Youtube, aparece el mensaje de "Procesando":

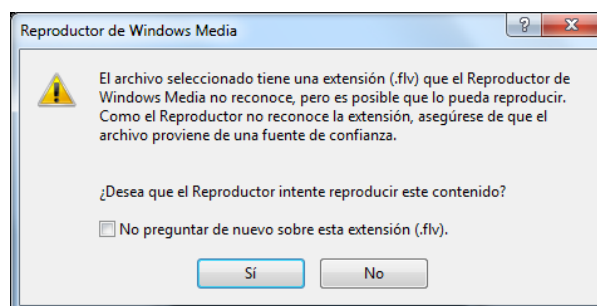


Cuando nos descargamos un vídeo desde uno de estos servidores, es probable que la descarga se haga en el formato FLV. Puede haber otros formatos como hemos visto en el apartado Descargar vídeos de Youtube.

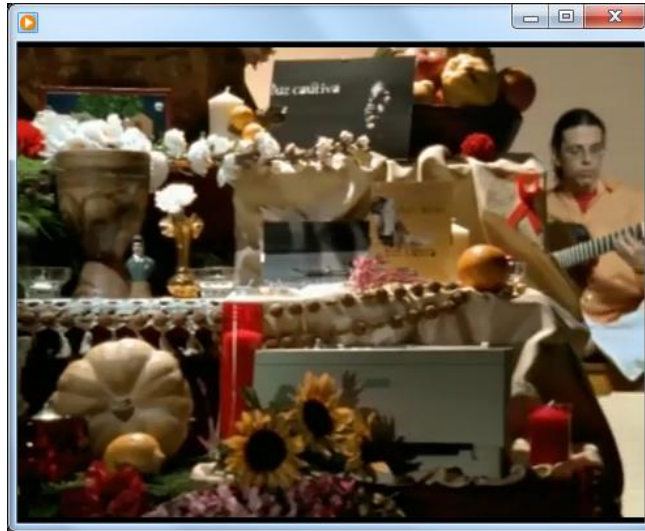
Para visualizar en modo local un vídeo en formato flv, tenemos que tener un programa que lo haga posible. En mi equipo está instalado el Adobe Media Player:



El reproductor Windows Media da inicialmente un mensaje de error:



Pero finalmente es capaz de reproducirlo:



En caso de que tengas dificultades, hay programas especializados en reproducir estos formatos.

Por ejemplo, el FLV Player: <http://flv-player.softonic.com/> Es un excelente reproductor de vídeos flash. Pulsando en Descargar:

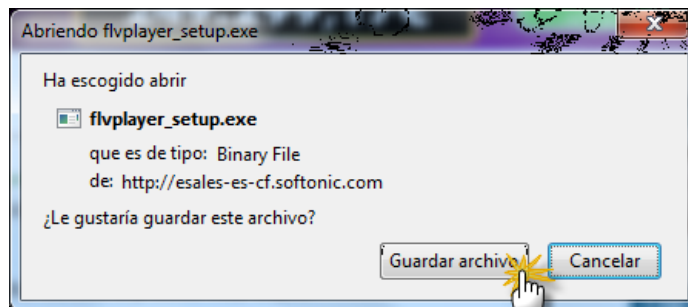
descarga
GRATUITA

**Descargar FLV Player gratis**

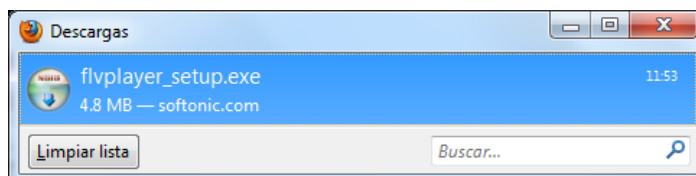
▲ La descarga del programa se realiza desde la web del autor  
 ▲ No se garantiza disponibilidad, rapidez ni ausencia de virus

**Descargar**

Guardamos el archivo en nuestro equipo:



Y hacemos doble clic sobre la descarga para que empiece la instalación:



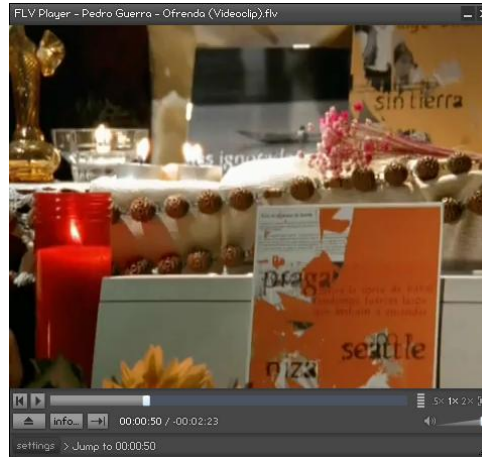
Acepta el aviso de seguridad que probablemente te dé el sistema y vete navegando por el instalador aceptando todas las opciones que vienen por defecto:



Al final, aparece esta ventanita negra:

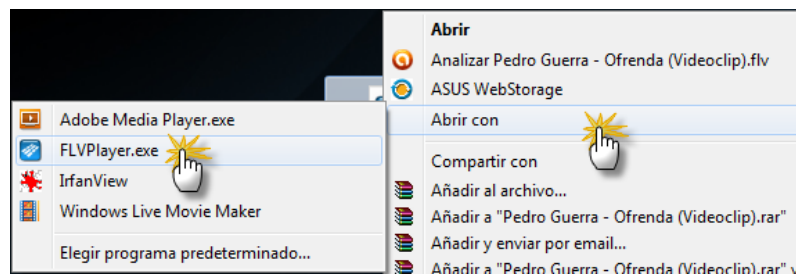


Haces clic sobre ella y eliges el vídeo:



A partir de este momento, cuando quieras abrir un vídeo FLV, se abrirá automáticamente este reproductor.

En caso de que no se abra automáticamente: botón derecho sobre el archivo > Abrir con > FLVPlayer.exe



## 4.8. Convertir formatos de video

Pasar un vídeo de un formato a otro es una tarea que hay que hacer habitualmente sea porque tenemos que integrar ese clip en otro proyecto y el formato no sea aceptado por el programa editor, sea porque no tenemos el reproductor adecuado en nuestro equipo, sea porque queremos reducir su peso... En fin, tareas de edición y manipulación de clips de vídeo.

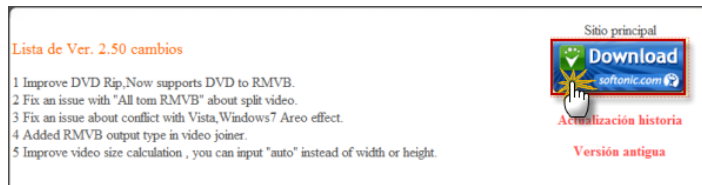
Hay un excelente programa que ha salido hace relativamente poco y que hace las cosas de manera excelente. Se trata del Format Factory.



Lo genial del programa es que sirve para todos los formatos: vídeo, audio e imagen. Pulsamos el botón **Español** para tener la web en nuestro idioma. Pulsamos en cualquiera de los dos botones Download:



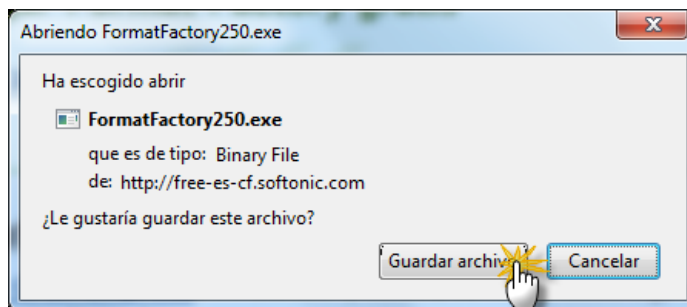
Llegaremos a esta página. Volvemos a pulsar en Download:



Y, de nuevo, tendremos que volver a pulsar el Download en la página de Softonic que es el servidor que aloja el programa.

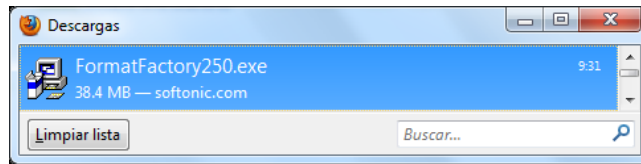


En la ventana de la descarga pulsamos en Guardar archivo.



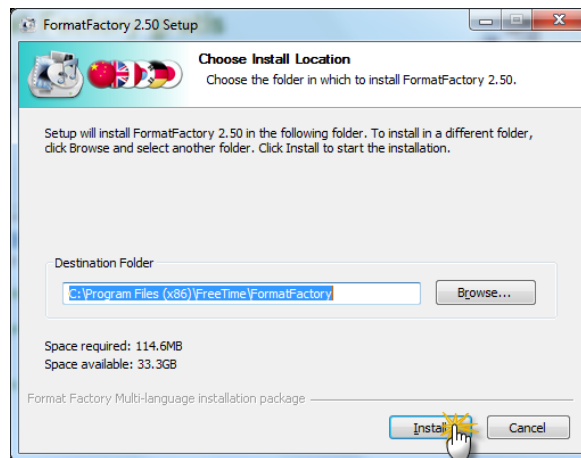
Proceso de descarga finalizado:



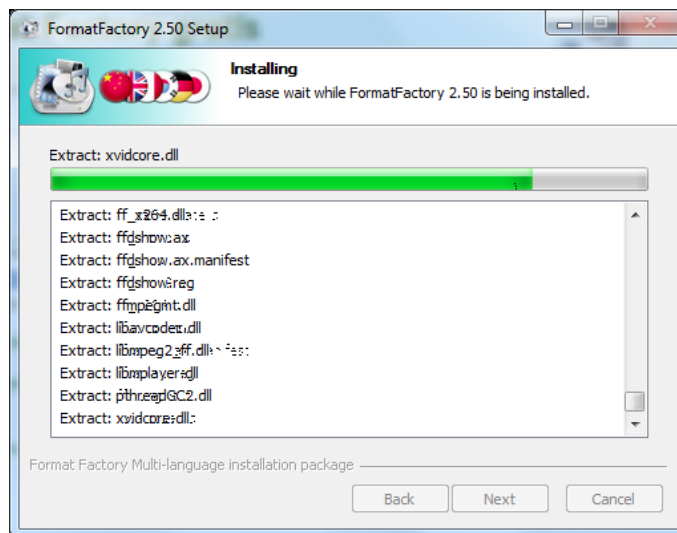


Doble clic sobre el programa descargado para su instalación.

En la siguiente ventana dejamos la opción de directorio que viene por defecto para la carpeta en la que se va instalar el programa:

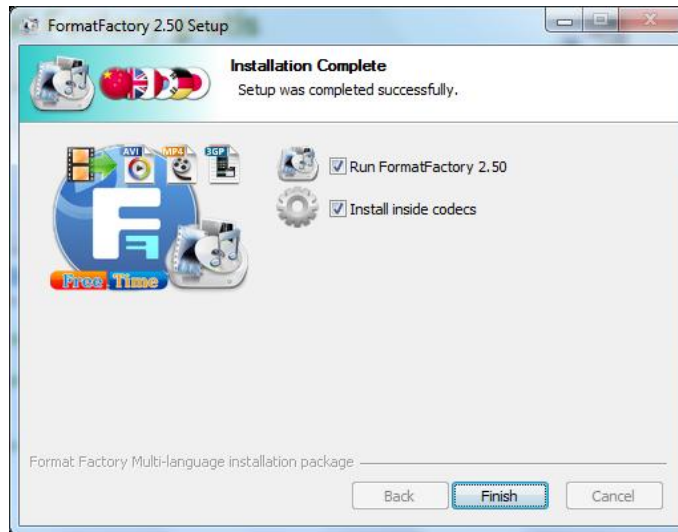


Comienza el proceso de instalación:



Finalizada la instalación. Pulsamos el botón Finish:





En el siguiente panel nos dicen que si queremos que se instale la barra de Softonic. Por defecto viene seleccionada. Nosotros lo hemos deseleccionado:

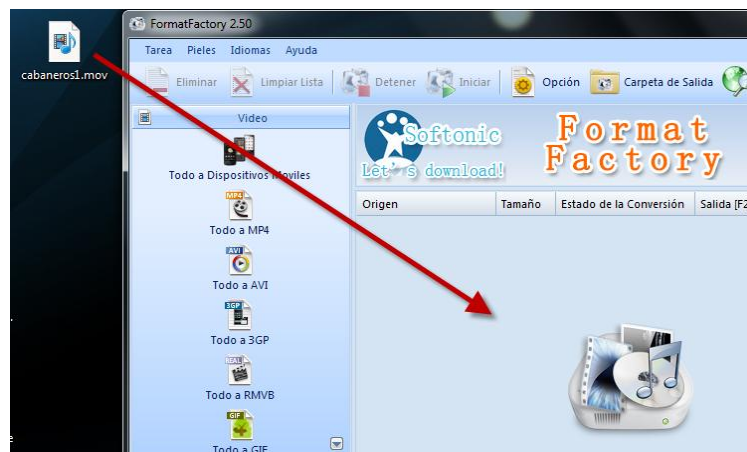


Se nos abre el programa:



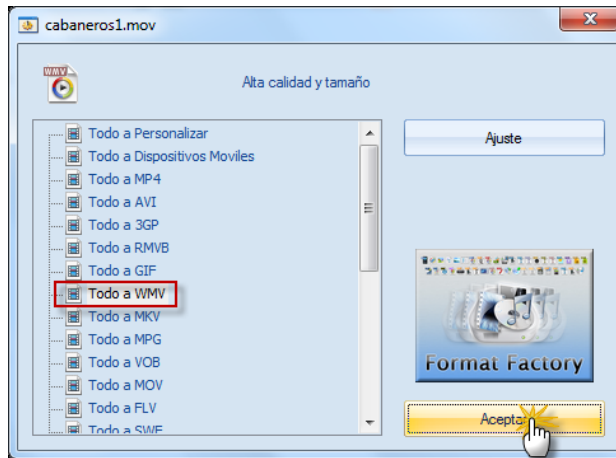
### FUNCIONAMIENTO

El archivo de vídeo que queremos transformar se arrastra al escenario:

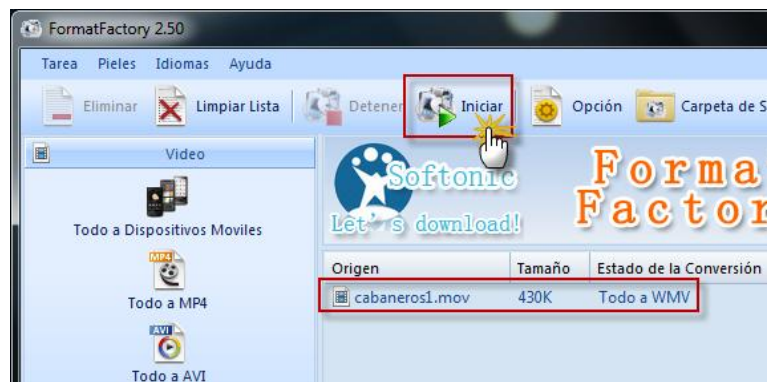


En este caso queremos transformar el clip de vídeo en formato mov denominado cabaneros1.mov a formato wmv.

Saltará un panel emergente en el que tendremos que elegir "Todo a WMV". Una vez elegido pulsamos Aceptar:




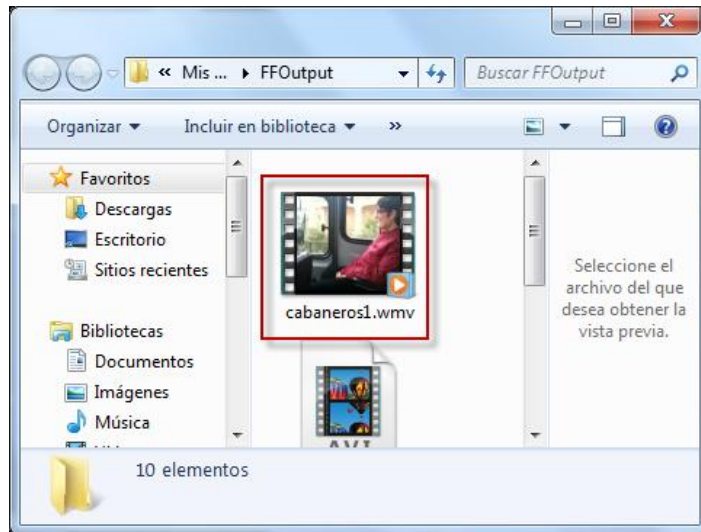
Pulsaremos después el botón Iniciar:



Y nuestro clip de vídeo se habrá transformado:

Origen	Tamaño	Estado de la Conversión	Salida [F2]
cabaneros1.mov	430K	Completado	C:\Users\angel\Documents\FF...

Pulsamos en  **Carpeta de Salida** para verlo:



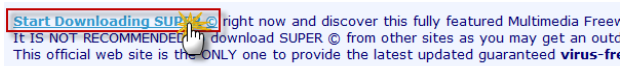
**ALTERNATIVAS**

Hasta hace muy poco el mejor programa convertidor de formatos era el Super C

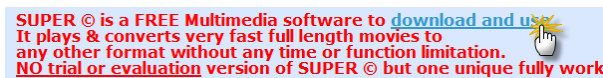


Es un poco compleja la ruta hasta llegar al punto en el que se puede descargar el programa. Hay que pasar obligatoriamente por varias páginas web a partir de la inicial.

Página inicial. Pulsamos en este vínculo:



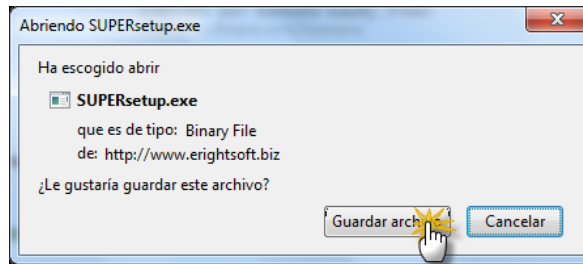
Segunda página. Pulsamos en este vínculo:



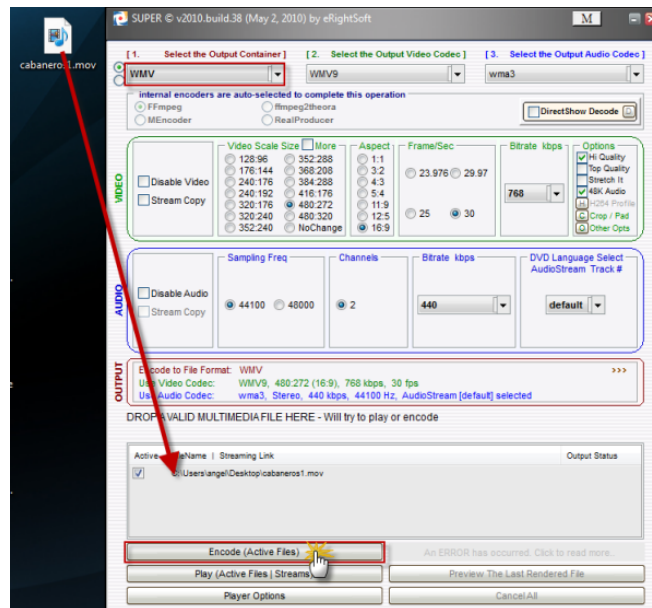
Tercera página. Pulsamos en este, ya final, vínculo:



Llegamos ya al archivo de la descarga:



El funcionamiento es similar al Format Factory aunque la interfaz es más compleja y, en inglés



## 5. Capturas de procesos en pantalla

### 5.1. Capturas de pantalla

Las herramientas que hemos mencionado en apartados anteriores han sido **Jing** y **Camstudio**

Sin embargo hay una herramienta que permite hacer capturas de pantalla con incorporación de audio de una manera extremadamente sencilla.

Todo se hace en la red, no hay que instalar programa alguno.

Se trata del programa [Screenr](#) que está asociado a [Twitter](#).

Esto quiere decir que para poder emplear **Screenr**, tenemos que tener una cuenta de usuario en **Twitter**.

### 5.1.1. Crearse una cuenta en Twitter

En primer lugar debemos crearnos una cuenta en Twitter. Una vez creada, ya podemos emplear el **Screenr**.

Para poder capturar todo el proceso correctamente, es necesario realizar la captura con un segundo capturador.

En este caso hemos empleado **Jing** explicado en un capítulo anterior. Puedes consultar el siguiente video: <http://www.screencast.com/users/angelpuente/folders/Jing/media/1fd14432-5004-405b-9c43-11d32e67a46e>

### 5.1.2. Crear una película con Screenr

En el video que hemos creado con Jing, se puede consultar cómo crear una película con Screenr, que puede verse en <http://www.screencast.com/users/angelpuente/folders/Jing/media/762823ef-17e7-4fa5-8c0c-d24389c3f705>

## Anexos

### Herramientas de Utilidad

- Editar en línea el avatar a partir de una fotografía nuestra con My Pictr
- Crear letreros tipo led
- Capturar procesos de pantalla y añadir audio con SCREENR
- Bustos parlantes con Voki
- Quiosco de audio: ivoox
- Feedback con AnswerGarden
- Alojar y compartir presentaciones: SlideShare