

## 4.2 Captura de vídeos

En esta apartado vamos a ver las **maneras de conseguir vídeos para nuestros proyectos**. Vamos a ver que hay cuatro fuentes de donde conseguir vídeos para nuestros trabajos:

1. De un **dispositivo externo**: videocámara, webcam.
2. De un **lector DVD** o los obsoletos VHS. Ya vimos como se hacía en la Unidad 2 de este mismo módulo.
3. De un **archivo que tenemos guardado en el ordenador**, sacado de una tarjeta de memoria, disco duro ...
4. De **Internet**. Vimos como se hacía en La unidad 2 de este módulo.

### CONOCIMIENTOS PREVIOS

- El alumno deberá conocer el manejo básico de una videocámara, así como saber realizar las conexiones con el ordenador.
- Tener conocimientos de informática a nivel de usuario.
- Haber instalado un programa editor de vídeo.
- Dominio de manejo de archivos y carpetas.

## Importante

En este apartado vamos a ver cómo insertar vídeo desde una videocámara y desde un archivo del ordenador. Actualmente las videocámaras o dispositivos de grabación ya no van con cintas sino con tarjetas de memoria con lo que el volcado de vídeo es distinto y más sencillo. **Si no tienes videocámara de cinta puedes saltarte el punto 4.2.1 y pasar al siguiente.**

## Importante

Cuando guardamos el archivo de proyecto, los objetos que hemos importado (vídeo...) no se guardan en el archivo de Movie Maker o VideoPad, sino que se guardan incrustados. Por lo tanto si llevamos los proyectos a otro equipo deberemos también llevar los archivos de vídeo, sonido o imagen que hayamos importado.