

# **EDucation and Digital Cultural LABoratory**



# Μαθημα Επεξεργασιας Βιντεο





#### ΜΑΘΗΜΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΒΙΝΤΕΟ

# Εισαγωγή

Ο στόχος αυτής της ενότητας είναι να εκπαιδεύσει τους εκπαιδευτικούς προσχολικής ηλικίας στη δημιουργία βίντεο και στα οποία καταγράφουν τα πολιτιστικά εργαστήρια EDUCLAB που πραγματοποίησαν με τα παιδιά.

Για να διευκολυνθεί η χρήση μιας κοινής πλατφόρμας, έχει επιλεχθεί το λογισμικό OpenShot, ένα δωρεάν και εύχρηστο εργαλείο ανοιχτού κώδικα και πολλαπλών πλατφόρμων (Windows, iOS, Linux) και για το οποίο διατίθενται πολλές πηγές και σεμινάρια. Για όσους είναι ήδη εξοικειωμένοι με την επεξεργασία βίντεο, θα είναι δυνατή η χρήση άλλου λογισμικού της επιλογής τους.

Μαθαίνοντας τις βασικές έννοιες της επεξεργασίας βίντεο, οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί προσχολικής ηλικίας θα αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις για την επεξεργασία βίντεο που αποτελούνται από περιεχόμενο σε βίντεο, εικόνες, ήχο και κείμενα. Τα εργαλεία που απαιτούνται για τη δημιουργία των βίντεο θα είναι:

- Προσωπικός υπολογιστής
- Λογισμικό επεξεργασίας βίντεο (OpenShot https://www.openshot.org)
- Συσκευή Ηχογράφησης (μικρόφωνο ή smartphone)
- Συσκευή εγγραφής βίντεο (βιντεοκάμερα ή smartphone)
- Κάμερα ή smartphone
- Ένας σαρωτής ή μια κάμερα για να τη ψηφιοποίηση των σχεδίων των παιδιών

Το περιεχόμενο των βίντεο που δημιουργήθηκαν, και ιδιαίτερα εκείνα στο Κεφάλαιο 4 του EDUCLAB Toolkit «Αφηγήσεις και προφορικές ιστορίες» σχετικά με τη διάδοση δημοφιλών παραδόσεων (χορός, μουσική, παροιμίες, ποιήματα, τραγούδια, αρχαίες τέχνες, παραδοσιακά φαγητά) θα οπτικοποιηθούν μέσα από την κατασκευή μιας αφήγησης. Τα βίντεο θα αποτελούνται από διάφορες πηγές (ήχος, βίντεο, κείμενα) οι οποίες συλλέχθηκαν κατά τη διάρκεια συναντήσεων στην τάξη, παρουσία παιδιών με τη συμμετοχή μελών της οικογένειας τους. Αυτά είχαν προσδιοριστεί προηγουμένως - κατά τη διάρκεια ανοιχτών συναντήσεων προκειμένου να επιλεγούν τα καταλληλότερα άτομα για να διηγηθούν τα έθιμα και τις παραδόσεις της περιοχής τους και τον τόπο καταγωγής των νέων πολιτών.





# Καθορίζοντας το έργο σας

Πριν ξεκινήσετε να δημιουργείτε ένα βίντεο, το πιο σημαντικό βήμα είναι να κάνετε έναν βασικό σχεδιασμό έργου. Χωρίς αυτήν την ουσιαστική δραστηριότητα, υπάρχει ο κίνδυνος να ξεκινήσετε την επεξεργασία βίντεο χωρίς σαφή ιδέα για το τελικό αποτέλεσμα που θέλετε να επιτύχετε, παράγοντας πολύ περισσότερο υλικό από το απαραίτητο, το οποίο θα χρειαστεί μετά αρκετό χρόνο για να το επιλέξετε ή, ακόμη χειρότερα, θα συνειδητοποιήσετε ότι δεν έχετε επαρκή βασικά στοιχεία (βίντεο, ήχος ή φωτογραφίες) για να πετύχετε το αποτέλεσμα που θα θέλατε. Η συμβουλή, επομένως, είναι να αφιερώσετε χρόνο στον αρχικό ορισμό του έργου για να εξοικονομήσετε χρόνο στη φάση επεξεργασίας και τελικά να επιτύχετε καλύτερα αποτελέσματα.

Επομένως, πρέπει να επιχειρήσετε να καταγράψετε τη δομή του έργου, να δημιουργήσετε ένα **σενάριο** και πιθανώς επίσης έναν πίνακα ιστοριών **(storyboard)**. Αυτό που δεν μπορεί να γραφτεί δεν μπορεί να γίνει!

Εδώ θα βρείτε μια σύντομη, χρονολογική λίστα των διαφόρων φάσεων ενός βίντεο- έργου.

### 1. Ιδεοθύελλα

Το πρώτο βήμα είναι ο καθορισμός της ιδέας του έργου μέσω μιας δραστηριότητας ιδεοθύελλας. Σε αυτή τη φάση θα εμφανιστούν όλα τα κρίσιμα στοιχεία και ο ορισμός της φύσης του έργου βίντεο. Θα είναι απαραίτητο να ολοκληρωθεί αυτή η σημαντική αρχική φάση με μια σαφή ιδέα για το τι θα πρέπει να εκφράσει και να επικοινωνήσει το βίντεο που πρόκειται να δημιουργήσουμε σε όσους θα το παρακολουθήσουν.

### 2. Προγραμματισμός

Για την καλύτερη οργάνωση όλων των φάσεων του έργου, θα είναι σημαντικό να καθοριστεί ένας σαφής σχεδιασμός, ώστε να έχουμε ξεκάθαρα υπόψη όλες τις δραστηριότητες που θα πραγματοποιηθούν αποφεύγοντας οποιαδήποτε αχρείαστη σύγχυση. Γνωρίζοντας την εργασία σας εκ των προτέρων και στοχεύοντας στο αποτέλεσμα που θέλετε, θα σας βοηθήσει να κάνετε καλή δουλειά.

### 3. Σενάριο και Πίνακας ιστοριών (storyboard)

Στην περίπτωσή μας, προφανώς δεν μιλάμε για το σενάριο μιας ταινίας, πιθανότατα μερικές γραμμές θα είναι αρκετές για να περιγράψουν το έργο, αλλά σε κάθε περίπτωση η καταγραφή τους θα σας βοηθήσει να το πραγματοποιήσετε. Η σχεδίαση ενός απλού πίνακα ιστορίας (storyboard) θα βοηθήσει επίσης κατά την επεξεργασία του βίντεο.

### 4. Στήστε τη σκηνή

Πριν από τη λήψη του βίντεο, θα είναι σημαντικό να ορίσετε τον τόπο όπου θα τραβηχτεί το βίντεο, το φόντο που θα χρησιμοποιηθεί, τον απαραίτητο φωτισμό. Αυτά πρέπει να αποφασιστούν και να προετοιμαστούν εκ των προτέρων για να επιτευχθούν τα καλύτερα αποτελέσματα. Είναι σημαντικό να διεξάγετε δοκιμές για να είστε σίγουροι ότι η λήψη θα είναι επιτυχημένη.





### 5. Λήψη βίντεο, ήχου και φωτογραφιών

Αυτό θα είναι το πιο σημαντικό βήμα για ένα βίντεο-έργο, επειδή εάν η λήψη δεν πάει καλά, δεν θα είναι δυνατό να επιτευχθεί ένα καλό τελικό αποτέλεσμα. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, είναι σημαντικό να ελέγξετε προσεκτικά ότι όλα λειτουργούν όπως αναμένεται, ότι ο εξοπλισμός φορτίζεται και λειτουργεί σωστά.

### 6. Επεξεργασία βίντεο

Μετά τη λήψη και τη συλλογή όλου του υλικού (φωτογραφίες, ήχος, κείμενα) μπορείτε να προχωρήσετε στην ουσιαστική επεξεργασία. Ακολουθώντας τη δομή του έργου που ορίσατε αρχικά, εάν έχετε συλλέξει όλα τα απαραίτητα υλικά, αυτή η φάση μπορεί να πραγματοποιηθεί χωρίς κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα και τελικά θα μπορείτε να λάβετε το αποτέλεσμα που έχετε στο μυαλό σας. Στο επόμενο κεφάλαιο θα μάθετε τα βασικά του λογισμικού επεξεργασίας βίντεο OpenShot που θα χρησιμοποιήσετε για την παραγωγή των βίντεο σας





## Λογισμικό επεξεργασίας βίντεο

### Εγκαταστήστε το OpenShot

Το λογισμικό είναι διαθέσιμο στα περισσότερα λειτουργικά συστήματα (συμπεριλαμβανομένων Linux, Mac και Windows). Για να εγκαταστήσετε το OpenShot στον υπολογιστή σας, πρέπει να κατεβάσετε την κατάλληλη έκδοση από την επίσημη σελίδα λήψης: <u>https://www.openshot.org/download/</u>.

Μετά τη λήψη του προγράμματος εγκατάστασης απλώς κάντε διπλό κλικ στο αρχείο και ακολουθήστε τις οδηγίες εγκατάστασης. Τώρα που έχετε εγκαταστήσει το λογισμικό στον υπολογιστή σας, μπορούμε να αρχίσουμε να εξετάζουμε τις βασικές λειτουργίες προκειμένου να εξοικειωθούμε με τη διεπαφή χρήστη και στη συνέχεια να προσεγγίσουμε το πρώτο σας έργο.

### Οι βασικές έννοιες του OpenShot

Πηγή: <u>http://www.openshot.org/static/files/user-guide</u>

#### Κύριο παράθυρο

Αφού ανοίξετε το OpenShot, θα βρείτε ένα κύριο παράθυρο που περιέχει τις περισσότερες πληροφορίες, κουμπιά και μενού που απαιτούνται για την επεξεργασία του έργου βίντεο.

#### Ανασκόπηση







ŧ	<b>έ</b> Όνομα	Περιγραφή
1	Κύρια Εργαλειοθήκη	Περιέχει κουμπιά για άνοιγμα, αποθήκευση και εξαγωγή του έργου
	(Main Toolbar)	βίντεο.
2	Καρτέλες λειτουργιών	Εναλλαγή μεταξύ αρχείων έργου, μεταβάσεων και εφέ.
	(Function Tabs)	
3	Αρχεία έργου (Project	Όλα τα αρχεία ήχου, βίντεο και εικόνας που έχουν εισαχθεί στην
	Files)	εργασία σας.
4	ΙΠαράθυρο	Αυτή είναι η περιοχή στην οποία θα αναπαραχθεί το βίντεο στην
	προεπισκόπησης	οθόνη.
	(Preview Window)	
5	Επεξεργασία	Αυτή η εργαλειοθήκη περιέχει κουμπιά που χρησιμοποιούνται για
	Εργαλειοθήκης (Edit	την αποκοπή, την εισαγωγή δεικτών και την μεταπήδηση μεταξύ
	Toolbar)	των δεικτών.
6	Zoom Slider	Αυτός ο ρυθμιστής θα προσαρμόσει την χρονική κλίμακα του
		χρονολογίου σας.
7	Play-head / Ruler	Ο χάρακας δείχνει την κλίμακα χρόνου και η κόκκινη γραμμή είναι
		το play-head. Το play-head. αναπαραγωγής αντιπροσωπεύει την
		τρέχουσα θέση αναπαραγωγής.
8	Χρονοδιάγραμμα	Το χρονοδιάγραμμα προβάλλει το βίντεό σας με κάθε κλιπ και κάθε
	(Timeline)	μετάβαση στο έργο σας.
9	Φίλτρο	Φιλτράρετε τη λίστα των αντικειμένων που εμφανίζονται (αρχεία
	(Filter)	έργου, μεταβάσεις και εφέ) χρησιμοποιώντας αυτά τα κουμπιά και
		το φίλτρο κειμένου. Εισαγάγετε μερικά γράμματα από αυτό που
		ψάχνετε και θα εμφανιστούν τα αποτελέσματα.





#### Γραμμές και Επίπεδα

Το OpenShot χρησιμοποιεί tracks -γραμμές, για τη διαστρωμάτωση βίντεο και εικόνων. Η πάνω γραμμή είναι το ανώτερο επίπεδο και η κάτω γραμμή είναι το χαμηλότερο επίπεδο. Εάν είστε εξοικειωμένοι με τα επίπεδα (layers) σε μια εφαρμογή επεξεργασίας φωτογραφιών, τότε θα πρέπει να είστε εξοικειωμένοι με αυτήν την ιδέα. Το OpenShot θα συνδυάσει κάθε επίπεδο, όπως ακριβώς σε μια εφαρμογή επεξεργασίας φωτογραφιών. Μπορείτε να έχετε απεριόριστο αριθμό γραμμών/ επιπέδω, αλλά συνήθως ένα έργο βίντεο δεν θα χρειάζεται περισσότερα από 10 (περίπου) γραμμές/ επίπεδα.

😣 🖨 💷 Untitled Project [HDV 720 24p] - OpenSho	ot Video Editor
🛯 📄 🚇 🤸 🤌 🕂 📕 🎫 🔴	
Project Files	ම X Video Preview ම ස
Show All Video Audio Image Filter	4
K29QUK8M openshot.svg get-hot-new	
Project Files Transitions Effects	₩ ↔ ► ↔ →
+ ∍ % ⊽ ⊫ → ◎	😑 16 seconds
00:00:04:24	2 00:00:48 00:01:04 00:01:20 00:01:36 00:01:52 00:02 
Track 4	
Track 3	
Track 2 3	

Για παράδειγμα, φανταστείτε ένα έργο βίντεο 3 επιπέδων.

ŧ	ťΟνομα	Περιγραφή
1	.Πάνω γραμμή (Top Track)	Τα κλιπ σε αυτή τη γραμμή θα είναι πάντα στην κορυφή και ορατά
2	Μεσαία γραμμή (Middle Track)	Μεσαία κλιπ (μπορεί να είναι ή να μην είναι ορατά, ανάλογα με το τι υπάρχει στην πάνω γραμμή)
3	Κάτω Γραμμή (Bottom Track)	Τα κλιπ της κάτω γραμμής θα είναι πάντα στο βάθος.





### Αρχεία

Προτού μπορέσουμε να ξεκινήσουμε τη δημιουργία βίντεο, πρέπει να εισαγάγουμε αρχεία στο OpenShot. Το λογισμικό αναγνωρίζει τους περισσότερους τύπους αρχείων πολυμέσων, όπως βίντεο, εικόνες και αρχεία ήχου. Μπορείτε να δείτε και να διαχειριστείτε τα αρχεία στον πίνακα Project Files.

#### Εισαγωγή αρχείων

Υπάρχουν πολλοί τρόποι εισαγωγής αρχείων πολυμέσων στο OpenShot.

Όνομα	Περιγραφή
Μεταφορά και απόθεση (Drag and Drop)	Μεταφορά και απόθεση των αρχείων από τον διαχειριστή αρχείων σας (εξερεύνηση αρχείων, εύρεση κλπ.)
Δεξί κλικ → Εισαγωγή (Right Click→Import)	Δεξί κλικ στον πίνακα Project Files, επιλέξτε Εισαγωγή αρχείων
Μενού αρχείου → Εισαγωγή (File Menu→Import)	→ Εισαγωγή μενού αρχείων → Εισαγωγή αρχείων
Μπάρα εργαλείων Εισαγωγής αρχείων (Import Files Toolbar)	Κάντε κλικ στο κουμπί Εισαγωγή αρχείων στη εργαλειοθήκη (στο επάνω μενού)







#### Μενού αρχείου

Για να δείτε το μενού αρχείων, κάντε δεξί κλικ σε ένα αρχείο (στον πίνακα Project Files). Ακολουθούν οι ενέργειες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε από το μενού αρχείων.

Project Files		ØX	Video Previev	w	
Show All Video	Audio Imag	e Filter »			
Name This is a	a really cra <u>zy</u>	Tags			
	+	Import Files		Ctrl+F	
trailer	480p.mov 🎫	Thumbnail View	ļ.	Ctrl+Shift+D	
	•	Preview File			
t€ rôèÿ	æs.mp4 – 🔀	Split Clip		Ctrl+X	
	+	Add to Timeline		Ctrl+W	
		File Properties			
	_	Remove from Pi	roject		
( <b>O</b> 110110)		Парилория	4		
Ονομα Εισαγωνή αρχείων		Εισογγραφή	<u> </u> κονείων στο ι	έριο σας	
(Import Files)		Εισαγωγητ		εμγυσας	
Μικρογραφία-εικονίδιο / Λεπτομέρεια (Thumbnail/Detail)		Εναλλαγή τ μικρογραφι	ης προβολής ιών-εικονιδία	; μεταξύ λεπτο ων	μερειών και
Προεπισκόπηση αρχείου (Preview File)		Προεπισκό	πηση αρχείοι	υ πολυμέσων	
Διαχωρισμός κλιπ (Split Clip)		Χωρίστε έν	α αρχείο σε τ	τολλά μικρότερ	οα κλιπ
Επεξεργασία τίτλου	(Edit Title)	Επεξεργασί	α υπάρχοντα	ος αρχείου τίτλ	ou SVG
Αντίγραφο τίτλου (Ι	Duplicate Titl	Δημιουργήα e) επεξεργαστ αντιγράφηι	στε ένα αντίγ είτε το αρχεί κε	γραφο και, στη ίο SVG του τίτλ	συνέχεια, ιου που
Προσθήκη στο Χρονολόγιο (Add to Timeline)		Προσθέστε	Προσθέστε πολλά αρχεία στο χρονολόγιο σε ένα βήμα		
Ιδιότητες αρχείου (Ι	File Propertie	Προβολή τα s) καρέ, μέγεθ	ων ιδιοτήτων Ιος, κ.λπ	ν ενός αρχείου,	όπως ρυθμός
Κατάργηση από το έργο (Remove from Project)		<sup>9</sup> Κατάργηση	Κατάργηση ενός αρχείου από το έργο		





#### Αποκοπή κλιπ

Εάν πρέπει να κόψετε ένα αρχείο σε πολλά μικρότερα κλιπ πριν από την επεξεργασία, ο διάλογος Split Clip έχει δημιουργηθεί ακριβώς για αυτόν τον σκοπό. Κάντε δεξί κλικ σε ένα αρχείο και επιλέξτε Split Clip... από το μενού αρχείων. Αυτό ανοίγει το διάλογο Split Clip. Χρησιμοποιήστε αυτό το διάλογο για να κόψετε γρήγορα όσα μικρά κλιπ χρειάζεστε. Ο διάλογος παραμένει ανοιχτός μετά τη δημιουργία ενός κλιπ, για να σας επιτρέψει να επαναλάβετε τα βήματα για το επόμενο κλιπ. Όταν τελειώσετε, απλώς κλείστε το παράθυρο διαλόγου.



7	<b>έ</b> Όνομα	Περιγραφή
1	Έναρξη του κλιπ (Start of Clip)	Επιλέξτε το αρχικό πλαίσιο του κλιπ σας κάνοντας κλικ σε αυτό
		το κουμπί
2	Τέλος του κλιπ (End of Clip)	Επιλέξτε το τελικό πλαίσιο του κλιπ σας κάνοντας κλικ σε αυτό το
		κουμπί
3	Τίτλος του κλιπ	Εισαγάγετε ένα προαιρετικό όνομα
	(Name of Clip)	
2	Δημιουργία κλιπ (Create Clip)	Δημιουργήστε το κλιπ (το οποίο επαναφέρει αυτό το παράθυρο
		διαλόγου, ώστε να μπορείτε να επαναλάβετε αυτά τα βήματα για
		κάθε κλιπ)





#### Προσθήκη στο χρονοδιάγραμμα

Σε ορισμένες περιπτώσεις, ίσως χρειαστεί να προσθέσετε πολλά αρχεία στο χρονοδιάγραμμα ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, μια παρουσίαση φωτογραφιών ή ένας μεγάλος αριθμός σύντομων βίντεο κλιπ. Ο διάλογος Add to Timeline μπορεί να αυτοματοποιήσει αυτήν την εργασία για εσάς. Αρχικά, επιλέξτε όλα τα αρχεία που πρέπει να προσθέσετε, κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε Προσθήκη στο χρονοδιάγραμμα (Add to Timeline).

8	Add To	Timeline			
1		Name	Timeline Location		
			Start Time (seconds):	0.00	
	to the periodities reap	This is a really cra	Track:	Track 4	- (3)
			Image Length (seconds	10.00	•
		trailer_480p.mov	Fade		
			Fade:	Fade In & Out	- (4)
		t€ rôèÿæs.mp4	Length (seconds):	2.00	
			Zoom		
	THE REAL	TitleFileName-1.svg	Zoom:	Zoom In	- (5)
			Transition		
			Transition:	None	- 6
			Length:	2.00	•
^			Total Lengt	n (seconds): 00:02:44	:02
	2		lotat Lengt	<u>Cancel</u> <u>OK</u>	

ŧ	ťΟνομα	Περιγραφή
1	Επιλεγμένα αρχεία	Η λίστα των επιλεγμένων αρχείων που πρέπει να προστεθούν
	(Selected Files)	στο χρονοδιάγραμμα.
2	Σειρά αρχείων (Order of	Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να αναδιατάξετε τη λίστα
	Files)	των αρχείων (μετακίνηση προς τα πάνω, μετακίνηση προς τα
		κάτω, Τυχαία ανακατάταξη, κατάργηση)
3	Timeline Position	Επιλέξτε την αρχική θέση και παρακολουθήστε πού πρέπει να
		εισαχθούν αυτά τα αρχεία στο χρονοδιάγραμμα
4	Επιλογές Fade	Fade in, fade out, και τα δύο ή κανένα
	(Fade Options)	
5	Επιλογές ζουμ (Zoom	Μεγέθυνση, σμίκρυνση ή καμία
	Options)	
6	Μεταβάσεις (Transitions)	Επιλέξτε μια συγκεκριμένη μετάβαση για χρήση μεταξύ αρχείων,
		τυχαία μετάβαση ή και καμία





#### Ιδιότητες

Για να δείτε τις ιδιότητες οποιουδήποτε εισαγόμενου αρχείου στο βίντεο-έργο, κάντε δεξί κλικ στο αρχείο και επιλέξτε Ιδιότητες αρχείου. Αυτό θα εκκινήσει το παράθυρο διαλόγου ιδιοτήτων αρχείων, το οποίο εμφανίζει πληροφορίες σχετικά με το αρχείο πολυμέσων σας. Για ορισμένους τύπους εικόνων (π.χ. ακολουθίες εικόνων), μπορείτε επίσης να προσαρμόσετε τον ρυθμό καρέ σε αυτό το διάλογο.

🕲 🖨 🗊 Untitled Project [HDV 720 24p] -	OpenShot Vide	o Editor		
I 📑 🚔 🜭 🤸 🏕 井 📕 📰	😣 🗊 🛛 File Prop	perties		
Project Files	File Name:	SnowStorm%04d.png		
Show All Video Audio Image Filter	Tags:	Search tags		
Name Tags	File Path:	-8789-f81a67234bcb/SnowStorm	1%04d.png	
SnowStorm%04d.png	Details			
	Video Details			
	Width:	1280	2	
	Height:		•	
	Aspect Ratio	16 🧘 9	•	
	Pixel Ratio:	1 1		
	Frame Rate:	30 2	0	
	Interlaced:	No		
Project Files Transitions Effects	Video Format			
+ > × 7 + - * @	Audio Format			😑 16 seconds
00:00:16	Frame Setting	s		00:01:36 00:01:52
00:00:01	Output			
Track 4		Cancel	Update	

7	<b>έ</b> Όνομα	Περιγραφή
1	Ιδιότητες αρχείου	Επιλέξτε μια ακολουθία εικόνας στον πίνακα Project Files, κάντε δεξί
	(File Properties)	κλικ και επιλέξτε File Properties
2	<mark>2</mark> Ρυθμός καρέ	Για ακολουθίες εικόνων, μπορείτε επίσης να προσαρμόσετε τον ρυθμό
	(Frame Rate)	καρέ της κινούμενης εικόνας (frame rate of the animation)





### Κλιπς

Κάθε αρχείο πολυμέσων που προσθέτετε στο χρονοδιάγραμμα του OpenShot ονομάζεται κλιπ και απεικονίζεται με ένα σκούρο, στρογγυλεμένο ορθογώνιο (όπως φαίνεται στο παρακάτω στιγμιότυπο οθόνης). Ένα κλιπ έχει μεγάλο αριθμό ιδιοτήτων, το οποίο επηρεάζει τον τρόπο απόδοσης και σύνθεσης του κλιπ, όπως κλίμακα, τοποθεσία, περιστροφή και άλφα (alpha). Αυτές οι ιδιότητες μπορούν επίσης να κινούνται με την πάροδο του χρόνου και όταν συνδυάζονται μαζί, μπορούν να δημιουργήσουν μερικά εκπληκτικά εφέ.

#### Επισκόπηση

😕 🖨 🗊 Untitled Project [HDV 720 2	24p] - OpenShot Video Editor
i 📑 🊔 🖉 🔸 🥕 🕂 📕 i	🗄 🧅
Project Files	Solution States
Show All Video Audio Image Filt	er 🔏
Scott4kUhd clouds;jpg	
Project Files Transitions Effects	<b>★ ← ← ≯</b>
Properties @ 🛛	
Selection: 🔤 clouds 🝷	
Filter	
Property Value	Track 4 Scott4kUhd.mov Jpg
Alpha 1.00	
Anchor Canvas	
Channel Filter -1	Track 3
Channel Map1	

<mark>#</mark> Όνομα	Περιγραφή
<mark>1</mark> Κλιπ 1	Ένα κλιπ βίντεο
2Μετάβαση	Μια σταδιακή μετάβαση ξεθωριάσματος μεταξύ των 2 κλιπ
Transition	
<mark>3</mark> Κλιπ 2	Ένα κλιπ εικόνας





#### Κοπή & τεμαχισμός

To OpenShot έχει πολλούς εύκολους τρόπους για να προσαρμόσετε τις θέσεις έναρξης και λήξης ενός κλιπ (αλλιώς γνωστό ως κοπή). Η πιο συνηθισμένη μέθοδος είναι απλώς να πιάσετε την αριστερή (ή δεξιά) άκρη του κλιπ και να σύρετε. Ακολουθεί μια λίστα με μεθόδους κοπής κλιπ στο OpenShot:

Όνομα	Περιγραφή			
Slice	Όταν η κεφαλή αναπαραγωγής (δηλ. Κόκκινη γραμμή αναπαραγωγής)			
	επικαλύπτει ένα κλιπ, κάντε δεξί κλικ στο κλιπ και επιλέξτε Slice			
Slice All	Όταν το play-head επικαλύπτει πολλά κλιπ, κάντε δεξί κλικ στο play-head και			
	επιλέξτε Slice All (θα κόψει όλα τα διασταυρούμενα/ τεμνόμενα κλιπ)			
Αλλαγή	Περάστε με το ποντίκι πάνω από την άκρη εντός κλιπ και αλλάξτε το μέγεθος			
μεγέθους	της.			
Resizing Edge				
Split Dialog	Κάντε δεξί κλικ σε ένα αρχείο και επιλέξτε Split Clip. Θα εμφανιστεί ένας			
	διάλογος που επιτρέπει τη δημιουργία πολλών μικρών περικοπών σε ένα			
	μόνο αρχείο βίντεο.			
Εργαλείο κόπτι	ηΤο εργαλείο κόπτη κόβει ένα κλιπ όπου κι αν κάνετε κλικ, γι' αυτό να είστε			
(Razor Tool)	προσεκτικοί. Εύκολο και επικίνδυνο.			





#### Μενού προεπιλεγμένων

To OpenShot έχει πολλές εξαιρετικές προκαθορισμένες κινούμενες εικόνες και ιδιοτήτες κλιπ, όπως ξεθώριασμα, ολίσθηση, μεγέθυνση κ.λπ. ... Αυτές οι προεπιλογές είναι προσβάσιμες κάνοντας δεξί κλικ σε ένα κλιπ.

00:00:24:01				
Track 4				
Fade	•			
Track 3 Animate	No Animation			
Rotate	Start of Clip Zoom			
Layout	End of Clip Center to Edge Top to Center			
Track 2 Volume	Edge to Edge  Left to Center			
Separate Audio	Random Right to Center			
Slice	Bottom to Center			
Display	×			
Properties	Ctrl+I			
Remove Clip				
Όνομα	Περιγραφή			
Fade	Ξεθώριασμα στην αρχή και το τέλος ενός κλίπ (συχνά πιο εύκολο από			
	τη χρήση μετάβασης)			
Animate	Εστιάστε και σύρετε ένα κλιπ			
Rotate	Περιστροφή ή αναστροφή βίντεο			
Layout	Κάντε ένα βίντεο μικρότερο ή μεγαλύτερο και τραβήξτε σε			
	οποιαδήποτε γωνία			
Time	Αντιστρέψτε τη φορά του χρόνου και επιταχύνετε ή επιβραδύνετε			
	το βίντεο			
Volume	Δυναμώστε την Ένταση του ήχου μπαίνοντας στο κλιπ ή			
(Ένταση)	χαμηλώστε την στο τέλος του κλιπ.			
Separate Audio	Δημιουργήστε ένα κλιπ για κάθε ηχητικό κομμάτι			
<u>(Ξεχωριστός ήχος)</u>				
Slice	Κόψτε το κλιπ στη θέση της κεφαλής αναπαραγωγής			
Transform	Ενεργοποίηση μετασχηματισμού			
<u>(Μετασχηματισμός)</u>				
Display	Εμφάνιση κυματομορφής ή μικρογραφίας για ένα κλιπ			
Properties	Εμφάνιση του πίνακα ιδιοτήτων για ένα κλιπ			
(Ιδιότητες)				
Copy / Paste	Αντιγραφή και επικόλληση βασικών καρέ ή αντιγράψτε ολόκληρο			
(Αντιγραφή / επικόλληση)	το κλιπ (με όλα τα βασικά καρέ)			
Remove Clip	Αφαίρεση κλιπ από το χρονοδιάγραμμα			
(Αφαίρεση κλιπ)				





#### Μετασχηματισμός

Για γρήγορη προσαρμογή της θέσης και της κλίμακας ενός κλιπ, επιλέξτε ένα κλιπ στο χρονοδιάγραμμα, κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε Μετασχηματισμός **(Transform)**. Πιάστε οποιαδήποτε από τις μικρές μπλε λαβές για να ρυθμίσετε την κλίμακα και τραβήξτε τον μεσαίο κύκλο για να μετακινήσετε την εικόνα. Σημείωση: Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στο πού βρίσκεται το play-head (δηλ. Κόκκινη γραμμή αναπαραγωγής). Τα βασικά καρέ (Key frames) δημιουργούνται αυτόματα στην τρέχουσα θέση αναπαραγωγής, για τη δημιουργία κινούμενων σχεδίων.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με βασικά καρέ και κινούμενα σχέδια, ανατρέξτε στο κεφάλαιο **Κινούμενος Σχεδιασμός**.

#### Εφέ

Εκτός από τις πολλές ιδιότητες κλιπ που μπορούν να γίνουν animate και να ρυθμιστούν, μπορείτε επίσης να ρίξετε ένα εφέ απευθείας σε ένα κλιπ. Κάθε εφέ αντιπροσωπεύεται από ένα μικρό εικονίδιο γραμμάτων. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο εφέ οι ιδιότητες αυτού του εφέ θα εμπεδωθούν στο κλιπ σας και θα σας επιτρέψουν να τις επεξεργαστείτε (και να δημιουργήσετε κίνηση).

Properties			<b>_ _</b> v ·	 	<b>—</b>				22 cocondo
Selection:	Brightness Contrast *	Į,	<b>T</b>	N4	00-00-32	00-01-04	00-01-36	00-02-08	00-02-
Filter			00:00:51:21						1
Propert	ty Value		Track 4	V 🚺 🖪 cl	ouds.jpg				1
Brightness	0.00			- saine					
Contrast	3.00								
ID	0EMY8QR4VJ		Track 3						





#### Ιδιότητες

Ακολουθεί μια λίστα ιδιοτήτων κλιπ που μπορούν να τύχουν επεξεργασίας, και, στις περισσότερες περιπτώσεις, να γίνουν animate σε βάθος χρόνου. Για να δείτε τις ιδιότητες ενός κλιπ, κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε Ιδιότητες. Θα εμφανιστεί το πρόγραμμα επεξεργασίας ιδιοτήτων, όπου μπορείτε να αλλάξετε αυτές τις ιδιότητες. Σημείωση: Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στο πού βρίσκεται το play-head (δηλ. Κόκκινη γραμμή αναπαραγωγής). Τα βασικά καρέ δημιουργούνται αυτόματα στην τρέχουσα θέση αναπαραγωγής, για τη δημιουργία κινούμενων σχεδίων.

Όνομα	Περιγραφή
Gravity Type	Η βαρύτητα ενός κλιπ προκαθορίζει την αρχική του ροή
(Τύπος βαρύτητας)	
Scale Type	Η κλίμακα καθορίζει τον τρόπο αλλαγής του μεγέθους ενός κλιπ
(Τύπος κλίμακας)	ώστε να ταιριάζει στο γονικό του
Frame Display Type	Η μορφή εμφάνισης του αριθμού καρέ (εάν υπάρχει)
(Τύπος εμφάνισης	
πλαισίου)	
Scale X	Καμπύλη που αντιπροσωπεύει την οριζόντια κλιμάκωση σε ποσοστό
(Κλίμακα Χ)	(0 έως 1)
Scale Y	Καμπύλη που αντιπροσωπεύει την κατακόρυφη κλιμάκωση σε
(Κλίμακα Υ)	ποσοστό (0 έως 1)
Location X	Καμπύλη που αντιπροσωπεύει τη σχετική θέση Χ σε ποσοστό με
(Θέση Χ)	βάση τη βαρύτητα (-1 έως 1)
Location Y	καμπύλη που αντιπροσωπεύει τη σχετική θέση Υ σε ποσοστό με
(Θέση Υ)	βάση τη βαρύτητα (-1 έως 1)
Rotation	Καμπύλη περιστροφής που αντιπροσωπεύει την περιστροφή (0 έως
(Περιστροφή)	360)
Alpha	Καμπύλη Alpha που αντιπροσωπεύει το άλφα (1 έως 0)
Time	Χρονική καμπύλη που αντιπροσωπεύει τα καρέ με την πάροδο του
(Χρόνος)	χρόνου (χρησιμοποιείται για ταχύτητα και κατεύθυνση βίντεο)
Volume	Καμπύλη έντασης που αντιπροσωπεύει την ένταση (0 έως 1)
(Ένταση)	
Shear X	αντιπροσωπεύει τη γωνία διάτμησης Χ σε μοίρες (-45,0 = αριστερά,
(Διατμητική καμπύλη Χ)	$45,0 = \delta ε ξι ά$
Shear Y	Διάτμηση Υ καμπύλη που αντιπροσωπεύει Υ γωνία διάτμησης σε
(Διατμητική καμπύλη Υ)	μοίρες (-45,0 = κάτω, 45,0 = πάνω)
Channel Filter	Ένας αριθμός που αντιπροσωπεύει ένα κανάλι ήχου για φιλτράρισμα
(Φίλτρο καναλιού)	(διαγράφει όλα τα άλλα κανάλια)
Channel Mapping	Ένας αριθμός που αντιπροσωπεύει ένα κανάλι ήχου από το οποίο
	εκπέμπεται (λειτουργεί μόνο κατά το φιλτράρισμα ενός καναλιού)



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Όνομα	Περιγραφή				
Has Audio	Μια προαιρετική παράκαμψη για να προσδιοριστεί εάν αυτό το κλιπ				
(Έχει ήχο)	έχει ήχο (-1 = απροσδιόριστο, 0 = όχι, 1 = ναι)				
Has Video	Προαιρετική παράκαμψη για να προσδιοριστεί εάν αυτό το κλιπ έχει				
(Έχει βίντεο)	βίντεο (-1 = απροσδιόριστο, 0 = όχι, 1 = ναι)				
Waveform	Σε περίπτωση που χρησιμοποιείται κυματομορφή αντί για την εικόνα				
(Κυματομορφή)	του κλιπ				
Waveforolor	αντιπροσωπεύει το χρώμα της μορφής κύματος ήχου				
(Καμπύλη χρώματος κυματομορφής)					

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με βασικά καρέ και κινούμενα σχέδια, ανατρέξτε στο κεφάλαιο **Κινούμενος Σχεδιασμός**.





### Μεταβάσεις

Μια μετάβαση χρησιμοποιείται για την βαθμιαία εξασθένισης (ή εξαφάνιση) μεταξύ δύο κλιπ. Στο OpenShot, οι μεταβάσεις αντιπροσωπεύονται από μπλε, στρογγυλεμένα ορθογώνια στο χρονοδιάγραμμα. Δημιουργούνται αυτόματα όταν επικαλύπτετε δύο κλιπ και μπορούν να προστεθούν χειροκίνητα σύροντας ένα στο χρονοδιάγραμμα από τον πίνακα "**Μεταβάσεις**". Μια μετάβαση πρέπει να τοποθετηθεί στο πάνω μέρος ενός κλιπ (επικαλύπτοντάς το), με την πιο κοινή θέση να είναι η αρχή ή το τέλος.

### Επισκόπηση



<mark>#</mark> Όνομα	Περιγραφή
<mark>1</mark> Κλιπ 1	Ένα κλιπ βίντεο
2Transition (Μετάβαση)	Μια σταδιακή μετάβαση fade μεταξύ των 2 κλιπ, που δημιουργείται αυτόματα με την επικάλυψη των κλιπ.
<mark>3</mark> Κλιπ 2	Ένα κλιπ εικόνας





#### Κατεύθυνση

Οι μεταβάσεις προσαρμόζουν το άλφα / διαφάνεια του κλιπ που βρίσκεται κάτω από αυτό και μπορούν είτε να ξεθωριάσουν από αδιαφανές σε διαφανές ή από διαφανές σε αδιαφανές. Κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε **Reverse Transition** για να αλλάξετε την κατεύθυνση της εξασθένησης. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε χειροκίνητα την καμπύλη **Φωτεινότητας**, κάνοντας animate το ξεθώριασμα με όποιον τρόπο θέλετε.

Properties		📥 🗖 🗸 🔻								- 🗐 16	seconds
Selection:	4 squares right barr 🛛 🝷	<b>T 2</b> • 1				00.00.40		00 01 30	00.01.26		seconds
Filter		00:00:14:19	1	10	00:00:32	1   1	00:01:04	1	00:01:36	00:01:52	1
Property	Value 🔷	Track 4									1
Brightness	-1.00 🗾 🕴					Сору		×			
Contrast	3.00					Reverse Transitio	n				— i
Duration	40.08	V Track 3			1	Properties	Cti	rl+I			
End	40.08					Remove Transition	n				
		-									

#### Κοπή & τεμαχισμός

To OpenShot έχει πολλούς εύκολους τρόπους για να προσαρμόσετε τις θέσεις έναρξης και λήξης μιας μετάβασης (αλλιώς γνωστή ως κοπή). Η πιο συνηθισμένη μέθοδος είναι απλά να αρπάξετε το αριστερό (ή το δεξί) άκρο της μετάβασης και να το σύρετε. Ακολουθεί μια λίστα με τις μεθόδους για την κοπή των μεταβάσεων στο OpenShot:

Όνομα	Περιγραφή				
Slice	Όταν το play-head (δηλ. Κόκκινη γραμμή αναπαραγωγής) επικαλύπτει				
	μια μετάβαση, κάντε δεξί κλικ στη μετάβαση και επιλέξτε Slice				
Slice All	Όταν το play-head επικαλύπτει πολλές μεταβάσεις, κάντε δεξί κλικ στο				
	play-head και επιλέξτε Slice All (θα κόψει όλες τις επικαλυπτόμενες μεταβάσεις)				
Resizing Edge	Περάστε με το ποντίκι πάνω από την άκρη μιας μετάβασης και αλλάξτε				
(Αλλαγή μεγέθους)	το μέγεθος της άκρης				
Razor Tool	Το κοπτικό εργαλείο κόβει μια μετάβαση όπου κι αν κάνετε κλικ, γι				
(Εργαλείο ξυραφιού	) 'αυτό να είστε προσεκτικοί. Εύκολο και επικίνδυνο.				

#### Ιδιότητες

Ακολουθεί μια λίστα ιδιοτήτων μετάβασης που μπορούν να τύχουν επεξεργασίας και, στις περισσότερες περιπτώσεις, να κινηθούν μέσα στο χρόνο. Για να δείτε τις ιδιότητες μιας μετάβασης, κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε **Ιδιότητες**. Θα εμφανιστεί το πρόγραμμα επεξεργασίας ιδιοτήτων, όπου μπορείτε να αλλάξετε αυτές τις ιδιότητες. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Δώστε προσοχή στο πού βρίσκεται το play-head (δηλ. Κόκκινη γραμμή αναπαραγωγής). Τα βασικά καρέ δημιουργούνται αυτόματα στην τρέχουσα θέση αναπαραγωγής.





Όνομα	Περιγραφή
Brightness	Καμπύλη που αντιπροσωπεύει τη φωτεινότητα της εικόνας μετάβασης, η
(Καμπύλη	οποία επηρεάζει το ξεθώριασμα / σβήσιμο (-1 έως 1)
φωτεινότητας)	
Contrast	Καμπύλη που αντιπροσωπεύει την αντίθεση της εικόνας μετάβασης, η
(Αντίθεση)	οποία επηρεάζει την απαλότητα / σκληρότητα του ξεθωριάσματος / σκουπίσματος (0 έως 20)
Replace Image	Για εντοπισμό σφαλμάτων, αυτή η ιδιότητα εμφανίζει την εικόνα
(Αντικατάσταση εικόνας)	μετάβασης (αντί να φαίνεται ως διαφάνεια)

### Κινουμένος σχεδιασμός

Το OpenShot έχει σχεδιαστεί ειδικά με γνώμονα την κίνηση. Το ισχυρό πλαίσιο κίνησης που βασίζεται σε καμπύλη μπορεί να χειριστεί τις περισσότερες εργασίες με ευκολία και είναι αρκετά ευέλικτο ώστε να δημιουργεί σχεδόν οποιοδήποτε κινούμενο σχέδιο. Τα βασικά καρέ καθορίζουν τιμές σε ορισμένα σημεία ενός κλιπ και το OpenShot κάνει τη δύσκολη δουλειά της παρεμβολής ενδιάμεσα των τιμών.

#### Επισκόπηση





Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



i	<mark>#</mark> Όνομα	Περιγραφή
-	l Green Property	Όταν το play-head βρίσκεται σε ένα βασικό πλαίσιο, η ιδιότητα
	(Πράσινη ιδιότητα)	εμφανίζεται πράσινη
-	<mark>l</mark> Blue Property	Όταν το play-head έχει τιμή παρεμβολής, η ιδιότητα εμφανίζεται
	(Μπλε ιδιότητα)	μπλε
-	2Value Slider	Κάντε κλικ και σύρετε το ποντίκι σας για να προσαρμόσετε την
		τιμή (αυτό δημιουργεί αυτόματα ένα βασικό πλαίσιο, εάν
		χρειάζεται)
	<mark>3</mark> Play-head	Τοποθετήστε την κεφαλή αναπαραγωγής πάνω από ένα κλιπ
		όπου χρειάζεστε ένα βασικό πλαίσιο
2	4Key frame Markers	Μικρά πράσινα σημάδια <mark>σχεδιάζονται</mark> σε όλες τις θέσεις του βασικού
	(Δείκτες πλαισίων-	πλαισίου (σε κλιπ)
	κλειδιών)	





#### Βασικά καρέ- κλειδιά

Για να δημιουργήσετε ένα βασικό καρέ- κλειδί στο OpenShot, απλώς τοποθετήστε την κεφαλή αναπαραγωγής (δηλ. Θέση αναπαραγωγής) σε οποιοδήποτε σημείο πάνω από ένα κλιπ και επεξεργαστείτε τις ιδιότητες στο διάλογο ιδιοτήτων. Εάν η ιδιότητα υποστηρίζει βασικά καρέ, αυτό θα γίνει πράσινο και ένα μικρό πράσινο σημάδι επιλογής θα εμφανιστεί στο κλιπ σας σε αυτήν τη θέση. Μετακινήστε το play-head σε άλλο σημείο πάνω από αυτό το κλιπ και προσαρμόστε ξανά τις ιδιότητες. Όλες οι κινούμενες εικόνες απαιτούν τουλάχιστον 2 βασικά καρέ, αλλά μπορούν να υποστηρίζουν απεριόριστο αριθμό κλειδιών.

Για να προσαρμόσετε τη **λειτουργία παρεμβολής**, κάντε δεξί κλικ στο μικρό εικονίδιο γραφήματος δίπλα σε μια τιμή αξίας.

Όνομα	Περιγραφή			
Bézier Αξίες που παρεμβάλλονται κάνοντας χρήση τonterpolated values use a quad				
	curve, μιας τετραγωνικής καμπύλης και το and ease-in and ease-out			
Linear	Οι αξίες που παρεμβάλλονται παρεμβολής υπολογίζονται γραμμικά (κάθε τιμή βήματος			
(Γραμμική)	είναι ίση)			
Constant	Οι τιμές παρεμβολής παραμένουν οι ίδιες μέχρι το επόμενο βασικό πλαίσιο			
(Σταθερή)				





#### Προεπιλογές Bézier

Όταν χρησιμοποιείτε μια καμπύλη Bézier για κινούμενα σχέδια, το OpenShot περιλαμβάνει περισσότερες από 20 προεπιλογές καμπύλης (οι οποίες επηρεάζουν το σχήμα της καμπύλης). Για παράδειγμα, το **Ease-In** έχει μια πιο σταδιακή κλίση στην αρχή, κάνοντας μια κίνηση πιο αργή στην αρχή και πιο γρήγορη στο τέλος. Το **Ease-In / Out (Back)** έχει μια σταδιακή αρχή και τέλος, αλλά στην πραγματικότητα ξεπερνά την αναμενόμενη τιμή και μετά επιστρέφει (δημιουργώντας ένα εφέ αναπήδησης).

Για να επιλέξετε μια προεπιλεγμένη καμπύλη, κάντε δεξί κλικ στο μικρό εικονίδιο γραφήματος δίπλα σε ένα βασικό πλαίσιο-κλειδί.







#### Ακολουθίες εικόνας

Αν έχετε μια ακολουθία εικόνων με παρόμοια ονομασία (όπως, cat001.png, cat002.png, cat003.png, κλπ...), μπορείτε απλά να σύρετε και να αποθέσετε (drag and drop) μία από αυτές στο OpenShot και θα σας ζητηθεί να εισαγάγετε ολόκληρη την ακολουθία.

Για να προσαρμόσετε το ρυθμό καρέ της κινούμενης εικόνας, κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε **File Properties** (Ιδιότητες αρχείου) στον πίνακα **Project Files** και προσαρμόστε τον ρυθμό καρέ. Αφού ορίσετε το σωστό ρυθμό καρέ, σύρετε το κινούμενο σχέδιο στο χρονοδιάγραμμα.

🕲 🖨 🐵 Untitled Project [HDV 720 24p] -			
I 🛃 🎬 🖄 🤸 🌧 🕂 📕 🧱	😣 🗊 🛛 File Prop	erties	
Project Files	File Name:	SnowStorm%04d.png	
Show All Video Audio Image Filter	Tags:	Search tags	
Name Tags	File Path:	-8789-f81a67234bcb/SnowStorm%04d.png	
SnowStorm%04d.png	Details		
	Video Details		
	Width:	1280	
	Height:	720	
	Aspect Ratio	16 🗘 9	
	Pixel Ratio:	1	
	Frame Rate:	30 2	
	Interlaced:	No	
Project Files Transitions Effects	Video Format		
+ > × *	Audio Format		😑 16 seconds
00:00:16	Frame Setting	s	00:01:36 00:01:52
	Output		
Track 4		Cancel Update	
			<b>_</b>

<b>#</b> Όνομα	Περιγραφή
1File Properties (Ιδιότητες αρχείου)	Επιλέξτε μια ακολουθία εικόνας στον πίνακα <b>Project Files,</b> κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε <b>File Properties</b>
2Frame Rate (Ρυθμός καρέ)	Ρυθμίστε το ρυθμό καρέ της κινούμενης εικόνας. Συνήθως, τα κινούμενα σχέδια που είναι φτιαγμένα στο χέρι χρησιμοποιούν 12 καρέ ανά δευτερόλεπτο.





### Τίτλοι

Η προσθήκη κειμένου και τίτλων είναι μια σημαντική πτυχή της επεξεργασίας βίντεο και το OpenShot προσφέρει έναν εύκολο στη χρήση επεξεργαστή Τίτλων (Title menu). Χρησιμοποιήστε το μενού Τίτλων (που βρίσκεται στο κύριο μενού του OpenShot) για να εκκινήσετε τον Επεξεργαστή τίτλων. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη συντόμευση πληκτρολογίου **Ctrl + T.** 

#### Επισκόπηση



<mark>#</mark> Όνομα	Περιγραφή
<mark>1</mark> Επιλέξτε ένα	Επιλέξτε από οποιοδήποτε διαθέσιμο πρότυπο τίτλου <mark>φορέα</mark>
πρότυπο	
<mark>2</mark> Τίτλος	Δέστε μια προεπισκόπηση του τίτλου σας καθώς κάνετε αλλαγές
προεπισκόπησης	
<mark>3</mark> Ιδιότητες τίτλου	Αλλάξτε το κείμενο, τα χρώματα ή επεξεργαστείτε σε έναν προηγμένο
	επεξεργαστή εικόνας SVG (όπως το Inkscape)
4Αποθήκευση	Αποθήκευση και προσθήκη του τίτλου στο έργο σας





### Προφίλ

Το προφίλ είναι μια συλλογή από κοινές ρυθμίσεις βίντεο (μέγεθος, ρυθμός καρέ, αναλογία διαστάσεων κ.λπ....). Τα προφίλ χρησιμοποιούνται κατά την επεξεργασία, την προεπισκόπηση και την εξαγωγή για να παρέχουν έναν γρήγορο τρόπο εναλλαγής μεταξύ κοινών συνδυασμών αυτών των ρυθμίσεων.

#### Προφίλ έργου

Το προφίλ του έργου χρησιμοποιείται κατά την προεπισκόπηση του έργου σας και την επεξεργασία. Το προεπιλεγμένο προφίλ έργου είναι "HD 720p 24fps". Είναι καλή πρακτική να περνάτε πάντα στο προφίλ-που στχεύετε πριν ξεκινήσετε την επεξεργασία. Για παράδειγμα, εάν στοχεύετε 1080p 30fps, μεταβείτε σε αυτό το προφίλ πριν ξεκινήσετε την επεξεργασία του έργου σας.



#	<sup>ν</sup> Ονομα	Περιγραφή
1	Μπάρα Τίτλου	Η μπάρα τίτλου του OpenShot παρουσιάζει το τρέχον
		προφίλ
2	Κουμπί Προφίλ	Εκκινεί τον διάλογο των προφίλ
3	Επιλέξτε Προφίλ	Επιλέξτε προφίλ για επεξεργασία και προεπισκόπηση





#### Εξαγωγή προφίλ

Το προφίλ εξαγωγής είναι πάντα προεπιλεγμένο στο τρέχον προφίλ έργου σας, αλλά μπορεί να αλλάξει για στόχευση διαφορετικών προφίλ.



**#Όνομα Περιγραφή** 1Επιλέξτε προφίλ Επιλέξτε προφίλ για εξαγωγή





### Πόροι μάθησης

Για να αποκτήσετε εύκολα μαεστρία στη χρήση του OpenShot, μπορείτε να βρείτε πολλά βίντεο εκμάθησης στο YouTube. Παραθέτουμε εδώ ορισμένα υπάρχοντα σεμινάρια στα Αγγλικά. Ωστόσο, αν κάνετε αναζήτηση στο YouTube, είναι πιθανό να βρείτε περισσότερα, αλλά και κάτι στη δική σας γλώσσα.

#### Γρήγορος οδηγός 30 λεπτών για αρχάριους

https://youtu.be/l r12b99TIg

#### Κανάλι στο YouTube Το αποκλειστικά αφιερωμένο στο OpenShot

https://www.youtube.com/user/JonOomph/videos

### Συντονιστής του έργου



### Συνεργάτες του έργου



Più Communication (Ιταλία) www.piucommunication.com



Δήμος της Λουσάδας (Πορτογαλία) www.cm-lousada.pt



Πανεπιστήμιο Yaşar (Τουρκία) www.yasar.edu.tr



Direcția Generală de Asistență Socială și Protecția Copilului Harghita Hargita Megyei Szociális és Gyerekvédelmi Vezérigazgatóság

Γραφείο Ευημερίας και Προστασίας του Παιδιού, Επαρχία Χαρκίτα (Ρουμανία) **www.dgaspchr.ro** 



Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου (Κύπρος) **www.euc.ac.cy** 



Οδηγός





Αριθμός έργου: 2018-1-ΙΤ02-ΚΑ201-048316

Το σχέδιο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) δεσμεύει μόνο τον συντάκη της και η Επιτροπή δεν ευθύνεται για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.