



EDucação e LABoratório Cultural Digtal



Cofinancado pelo
Programa Erasmu+
da União Europeia

Módulo de Edição de Vídeo



MÓDULO DE EDIÇÃO DE VÍDEO

Introdução

O objetivo deste módulo é formar professores do pré-escolar para criar vídeos que possam ilustrar as oficinas culturais EDUCLAB realizadas com as crianças.

Para facilitar o uso de uma plataforma comum, foi selecionado o software OpenShot, uma ferramenta livre Open Source e multiplataforma (Windows, iOS, Linux) que é fácil de usar e para o qual vários recursos e tutoriais estão disponíveis. Para aqueles que já estão familiarizados com a edição de vídeo, ainda será possível usar outros softwares da sua escolha.

Ao aprender os conceitos básicos de edição de vídeo, os professores pré-escolares envolvidos irão adquirir os conhecimentos fundamentais para editar vídeos compostos por conteúdo de vídeo, imagens, áudio e textos. As ferramentas necessárias para a criação dos vídeos serão:

- Computador Pessoal
- Software de edição de vídeo (OpenShot - <https://www.openshot.org>)
- Gravador de áudio (microfone ou smartphone)
- Gravador de vídeo (câmara de vídeo ou smartphone)
- Câmera ou smartphone
- Um scanner ou uma câmara para adquirir os desenhos das crianças.

O conteúdo dos vídeos feitos, com particular atenção ao Capítulo 4 do Toolkit EDUCLAB "Narratives and Oral Histories" sobre a difusão das tradições populares (dança, música, provérbios, rimas, canções, artesanato antigo, comidas tradicionais), será ilustrado através da construção de uma narrativa. Estes consistirão na montagem dos vários recursos (áudio, vídeo, textos) recolhidos durante as reuniões de turma na presença das crianças com a participação de membros da família previamente identificados durante as reuniões abertas, a fim de selecionar as pessoas mais adequadas para contar os costumes e tradições do seu território e o lugar de origem dos novos cidadãos.



Definindo o seu projeto

Antes de começar a criar um vídeo, o passo mais importante é fazer um planeamento básico do projeto. Sem esta atividade essencial arriscar-se-á a entrar na edição de vídeo sem uma ideia clara do resultado final que deseja alcançar, tendo produzido muito mais material do que o necessário, o que levará muito tempo para a selecionar ou, pior ainda, vai perceber que faltam materiais essenciais (vídeo, áudio ou fotos) para obter o resultado que gostaria. O conselho é, portanto, dedicar tempo à definição inicial do projeto para economizar muito tempo na fase de edição e, finalmente, obter melhores resultados.

Você deve, portanto, tentar escrever a estrutura do projeto, criar um **roteiro** e possivelmente também um **storyboard**. O que não pode ser escrito não pode ser feito!

Aqui está uma breve e cronológica lista das várias fases de um projeto de vídeo.

1. Brainstorming

O primeiro passo é a definição da ideia do projeto através de uma atividade de brainstorming. Nesta fase, todos os elementos críticos e a definição da natureza do projeto de vídeo surgirão. Será necessário concluir esta importante fase inicial com uma ideia clara do que o vídeo que vamos criar terá de expressar e comunicar àqueles que o vão ver.

2. Planeamento

Para organizar melhor todas as fases do projeto será importante definir um planeamento claro para ter claramente em mente todas as atividades que serão realizadas sem confusão desnecessária. Conhecer a sua tarefa com antecedência e apontar para o resultado que você deseja ajudará a fazer um bom trabalho.

3. Roteiro e storyboard

No nosso caso não estamos obviamente a falar do guião de um filme, provavelmente algumas linhas serão suficientes para descrever o projeto, mas de qualquer forma escrevê-las irá ajudá-lo a torná-las realidade. Desenhar um storyboard simples também será de grande ajuda na edição do vídeo.

4. Preparar a cena

Antes de filmar o vídeo será importante definir o local onde o vídeo será filmado, o fundo que será utilizado, a iluminação necessária. Estas coisas devem ser decididas e preparadas com antecedência, a fim de obter os melhores resultados. É importante realizar testes para ter a certeza de que a filmagem será boa.

5. Vídeo, áudio e fotografia

Este será o passo mais importante para um projeto de vídeo porque se a filmagem não correr bem, não será possível obter um bom resultado final. Durante esta fase é importante verificar



cuidadosamente que tudo está a funcionar como esperado, que o equipamento está carregado e a funcionar corretamente.

6. Edição de vídeo

Após a filmagem e a recolha de todos os materiais (fotos, áudio, textos), pode passar para a edição propriamente dita. Seguindo a estrutura do projeto que definiu inicialmente, se tiver recolhido todos os materiais necessários, esta fase pode ocorrer sem problemas particulares e eventualmente poderá obter o resultado que tinha em mente. No próximo capítulo, aprenderá o básico do software de edição de vídeo OpenShot que usará para fazer os seus projetos de vídeo.



Software de edição de vídeo

Instalar o OpenShot

O software está disponível na maioria dos sistemas operacionais (incluindo Linux, Mac, e Windows). Para instalar o OpenShot no seu computador, precisa baixar a versão apropriada da página oficial de download: <https://www.openshot.org/download/>.

Depois de baixar o instalador, basta clicar duas vezes no ficheiro e seguir as instruções de instalação. Agora que já instalou o software no seu computador, podemos começar a percorrer as funcionalidades básicas para nos familiarizarmos com a interface do utilizador e depois abordar o seu primeiro projeto.

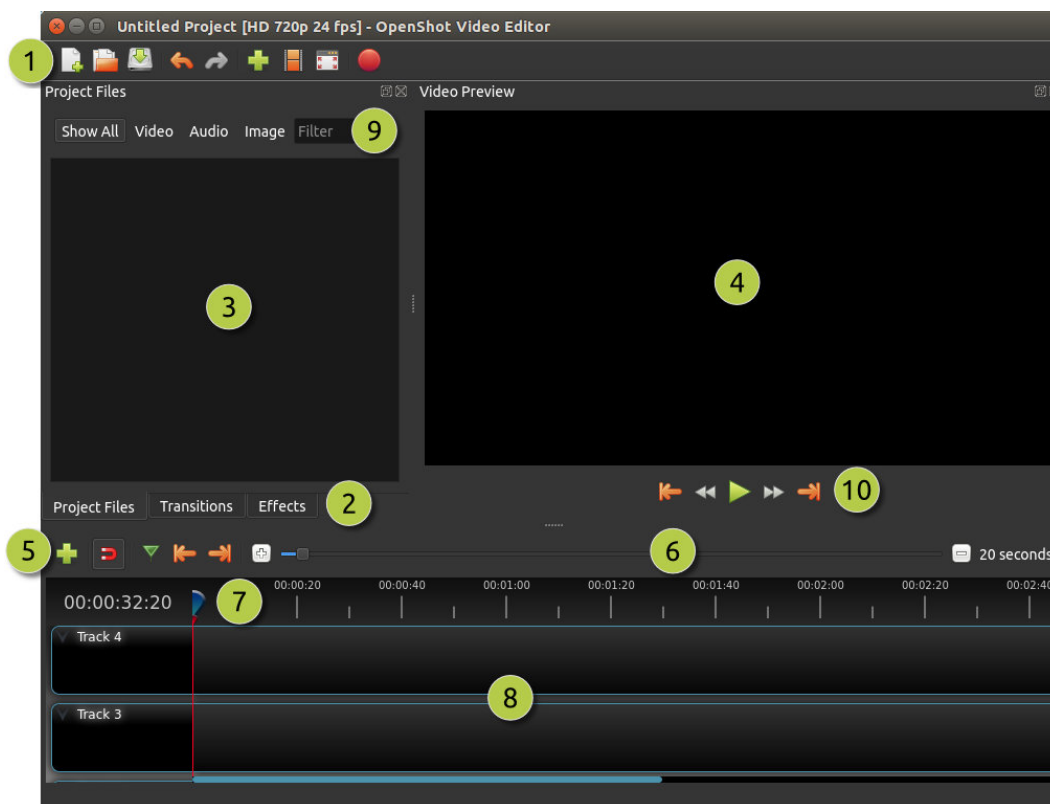
Os conceitos básicos do OpenShot

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

Janela Principal

Depois de abrir o OpenShot encontrará uma janela principal que contém a maioria das informações, botões e menus necessários para editar o seu projeto de vídeo.

Visão geral





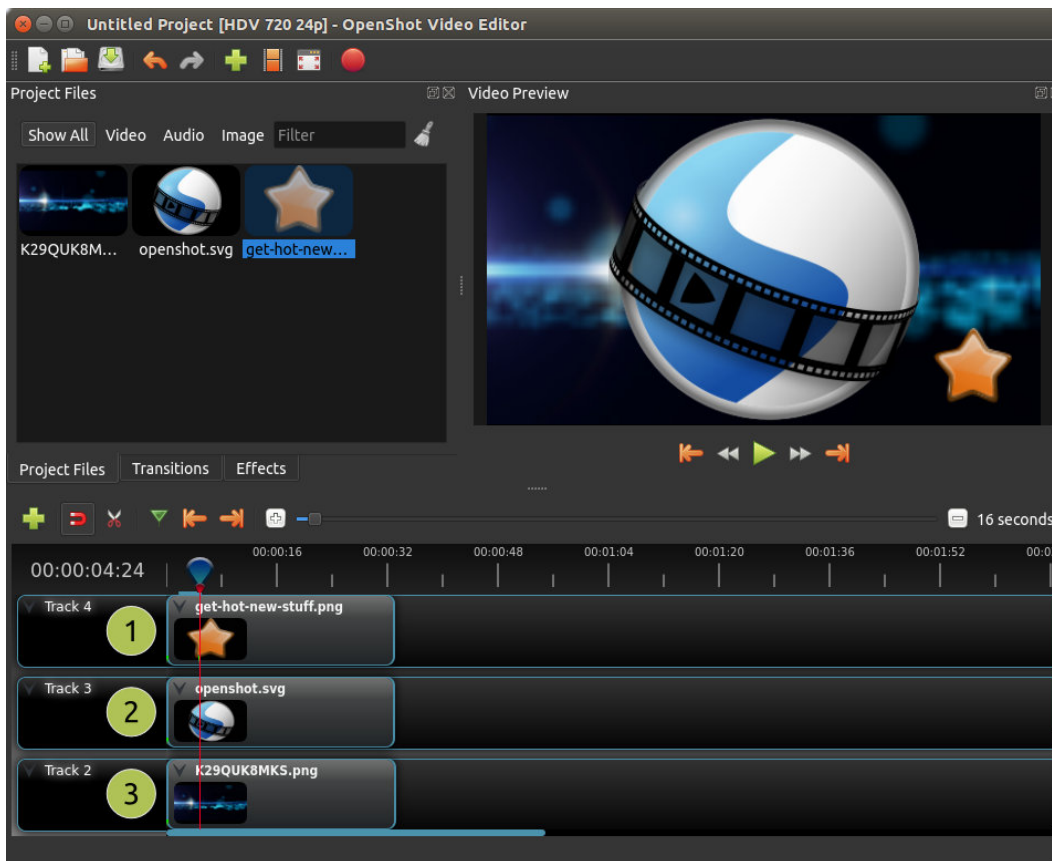
#Nome	Descrição
1 Barra de ferramentas principal	Contém botões para abrir, salvar e exportar seu projeto de vídeo.
2 Separadores de funções	Alternar entre Project Files, Transitions e Effects.
3 Project Files	Todos os ficheiros de áudio, vídeo e imagem que foram importados para o seu projeto.
4 Janela de pré-visualização	Esta é a área em que o vídeo será reproduzido no ecrã.
5 Editar Barra de Ferramentas	Esta barra de ferramentas contém botões utilizados para encaixar, inserir marcadores e saltar entre marcadores.
6 Deslizador de Zoom	Este deslizador ajustará a escala de tempo da sua linha temporal.
7 Cabeça de jogo / Régua	A régua mostra a escala de tempo, e a linha vermelha é a cabeça de jogo. A cabeça de reprodução representa a posição de reprodução actual.
8 Linha do tempo	A linha do tempo visualiza o seu projeto de vídeo, e cada clipe e transição no seu projeto.
9 Filtro	Filtre a lista de itens mostrados (ficheiros de projeto, transições e efeitos) usando estes botões e a caixa de texto do filtro. Digite algumas letras do que você está procurando, e os resultados serão mostrados.



Faixas e camadas

O OpenShot usa faixas para sobrepor vídeos e imagens. A faixa superior é a camada superior, e a faixa inferior é a camada inferior. Se você está familiarizado com camadas numa aplicação de edição de fotos, então deve estar bastante familiarizado com este conceito. O OpenShot irá misturar cada camada, assim como um aplicativo de edição de fotos. Pode ter um número ilimitado de faixas, mas normalmente um projeto de vídeo não precisará de mais de 10 (ou mais) faixas.

Por exemplo, imagine um projeto de vídeo de 3 pistas



#Nome	Descrição
1 Faixa superior	Clipes nesta pista estarão sempre no topo e visíveis
2 Faixa do Meio	Clipes no meio (podem ou não ser visíveis, dependendo do que está acima deles)
3 Faixa Inferior	Clipes nesta pista estarão sempre no fundo



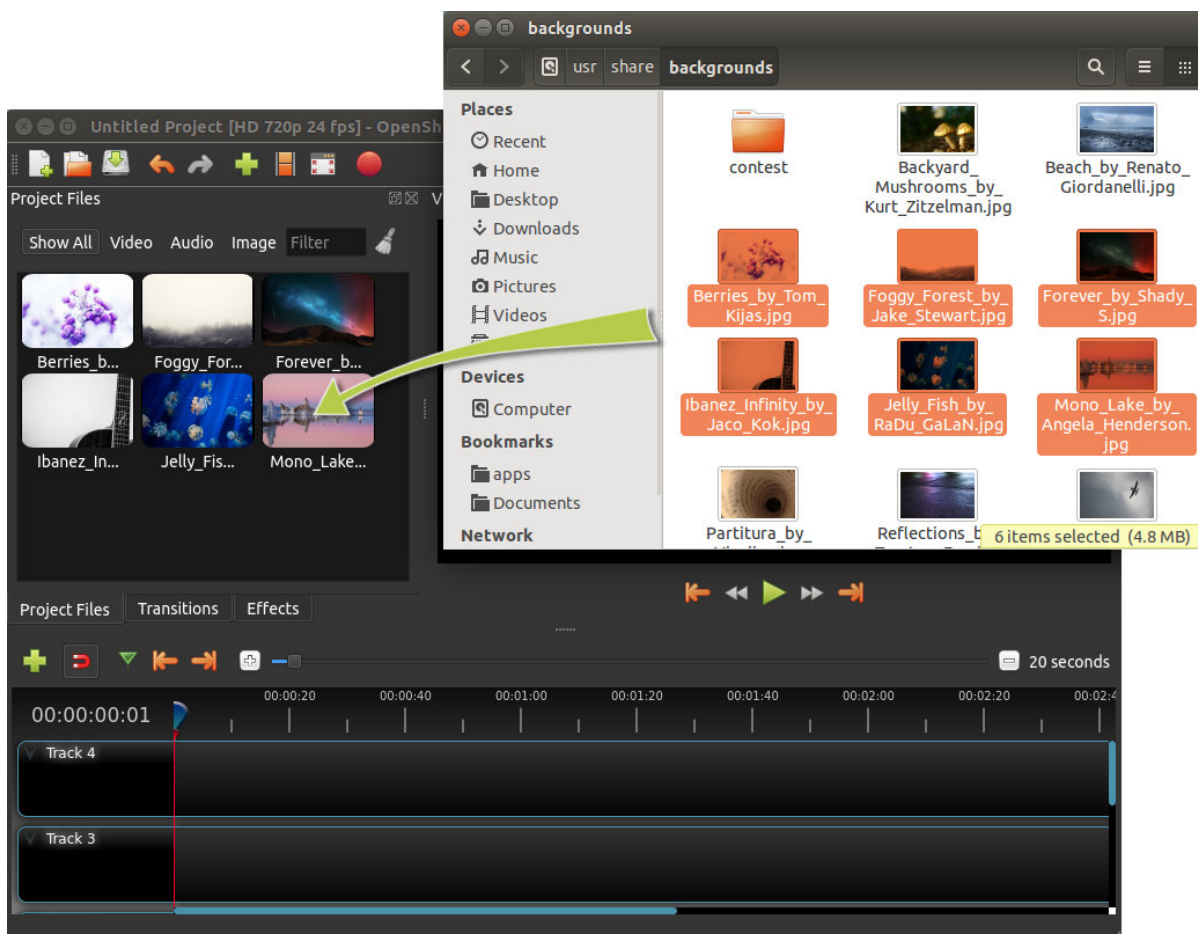
Ficheiros

Antes de podermos começar a fazer um vídeo, precisamos importar ficheiros para o OpenShot. A maioria dos tipos de ficheiros de média são reconhecidos, tais como vídeos, imagens e ficheiros de áudio. Os ficheiros podem ser visualizados e gerenciados no painel Project Files.

Ficheiros de Importação

Há muitas maneiras de importar ficheiros de média para o OpenShot.

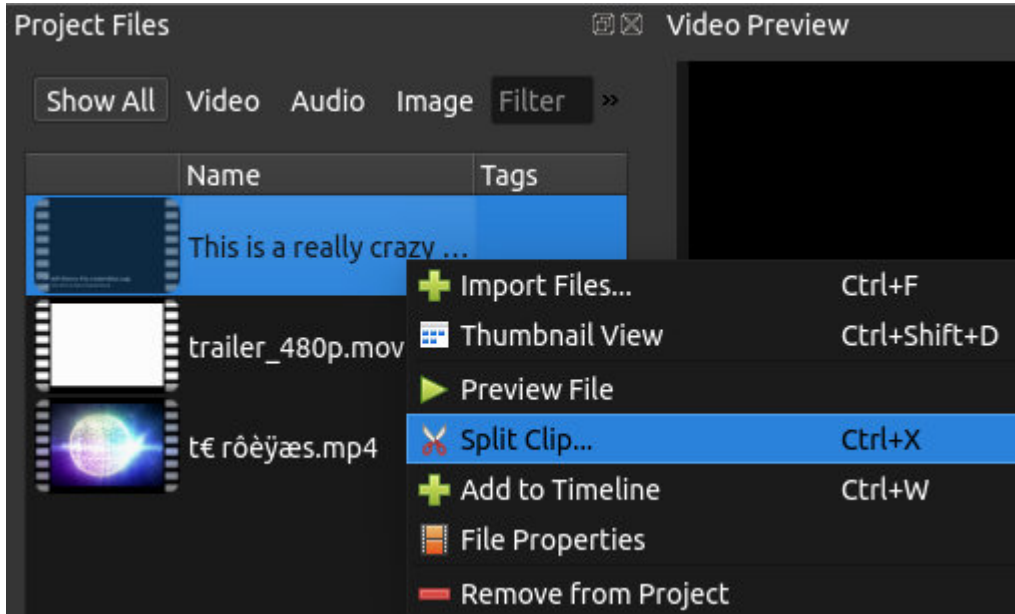
<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>
Arrastar e Soltar	Arraste e solte os ficheiros do seu gerenciador de ficheiros (explorador de ficheiros, localizador, etc...)
Clique Direito→Import	Clique com o botão direito do rato no painel Project Files, escolha Import Files...
Menu File→Import	Ficheiro menu→Import Files...
Barra de ferramentas de ficheiros de importação	Clique no botão Import Files... barra de ferramentas (no menu superior)





Menu Ficheiro

Para ver o menu ficheiro, clique com o botão direito do rato em um ficheiro (no painel Ficheiros do Projeto). Aqui estão as ações que você pode usar a partir do menu de ficheiros.



Nome	Descrição
Import Files...	Importe ficheiros para o seu projeto
Thumbnail/Detail	Alternar a vista entre os detalhes e as miniaturas
Preview File	Pré-visualizar um ficheiro de média
Split Clip...	Dividir um ficheiro em muitos clipes menores
Edit Title	Editar um ficheiro SVG de título existente
Duplicate Title	Faça uma cópia, e depois edite o título do ficheiro SVG copiado
Add to Timeline	Adicione muitos ficheiros à linha do tempo em uma única etapa
File Properties	Veja as propriedades de um ficheiro, como taxa de quadros, tamanho, etc...
Remove from Project	Remover um ficheiro do projeto



Clipe Dividido

Se você precisar cortar um ficheiro em muitos cliques menores antes de editar, a opção Split Clip foi construída exatamente para este fim. Clique com o botão direito do rato num ficheiro e escolha Split Clip... no menu de ficheiros. Isto abre a caixa de diálogo Split Clip. Utilize esta caixa de diálogo para cortar rapidamente todos os pequenos cliques que precisar. A caixa de diálogo fica aberta depois de criar um clip, para lhe permitir repetir os passos para o seu próximo clip. Quando tiver terminado, basta fechar a caixa de diálogo.

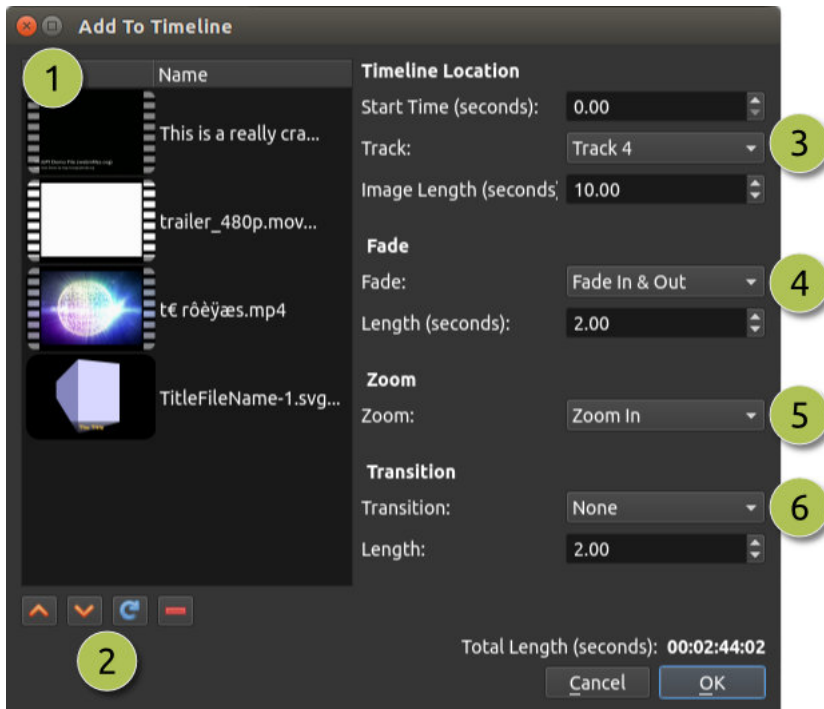


#Nome	Descrição
1 Start of Clip	Escolha a moldura inicial do seu clipe clicando neste botão
2 End of Clip	Escolha a moldura final do seu clipe, clicando neste botão
3 Name of Clip	Digite um nome opcional
4 Create Clip	Criar o clipe (que repõe este diálogo, para que você possa repetir estes passos para cada clipe)



Adicionar à Linha do Tempo

Em certos casos, você pode precisar adicionar muitos ficheiros à linha do tempo ao mesmo tempo. Por exemplo, uma apresentação de slides de fotos ou um grande número de videoclipes curtos. O diálogo Add to Timeline pode automatizar esta tarefa para você. Primeiro, selecione todos os ficheiros que precisa adicionar, clique com o botão direito do rato e escolha Add to Timeline.

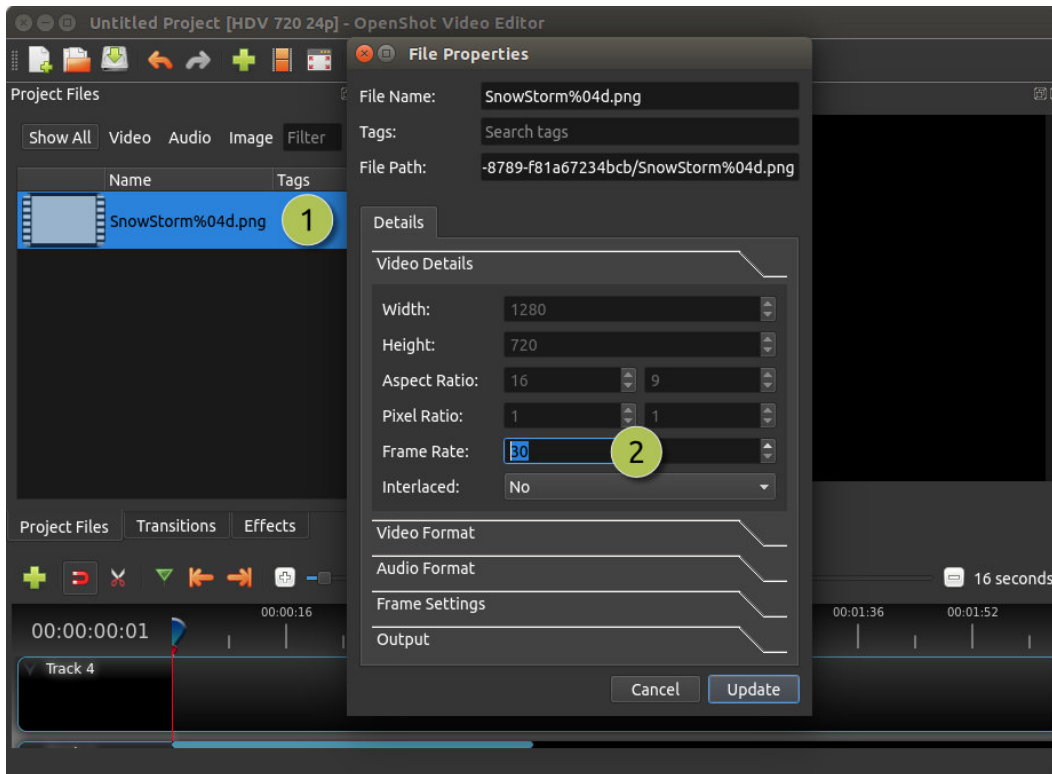


#Nome	Descrição
1 Selected Files	A lista de ficheiros seleccionados que precisam ser adicionados à linha do tempo
2 Order of Files	Use estes botões para reordenar a lista de ficheiros (mover para cima, mover para baixo, randomizar, remover)
3 Timeline Position	Escolha a posição inicial e a pista onde esses ficheiros precisam ser inseridos na linha do tempo
4 Fade Options	Desaparecem, desaparecem, ambos, ou nenhum.
5 Zoom Options	Ampliar, diminuir ou nenhum
6 Transitions	Escolha uma transição específica para usar entre ficheiros, aleatórios ou nenhum



Propriedades

Para ver as propriedades de qualquer ficheiro importado no seu projeto de vídeo, clique com o botão direito do rato sobre o ficheiro e escolha File Properties. Isso abrirá a caixa de diálogo de propriedades do ficheiro, que exibe informações sobre seu ficheiro de média. Para certos tipos de imagens (ou seja, sequências de imagens), você também pode ajustar a frame rate nesta caixa de diálogo.



#Nome	Descrição
1 File Properties	Selecione uma sequência de imagens no painel Ficheiros do Projeto, clique com o botão direito do rato e escolha Propriedades do Ficheiro
2 Frame Rate	Para sequências de imagens, também é possível ajustar a taxa de frames da animação



Clips

Cada ficheiro de média que você adiciona à linha de tempo do OpenShot é chamado de clipe, e é visualizado por um retângulo escuro e arredondado (como visto na captura de tela abaixo). Um clipe tem um grande número de propriedades, o que afeta como o clipe é renderizado e composto, tais como escala, localização, rotação e alpha. Essas propriedades também podem ser animadas ao longo do tempo e, quando combinadas, podem criar alguns efeitos surpreendentes.

Visão geral



#Nome	Descrição
1Clip 1	Um videoclipse
2Transition	Uma transição gradual de fade entre os 2 clipes
3Clip 2	Um clipe de imagem



Corte e divisão

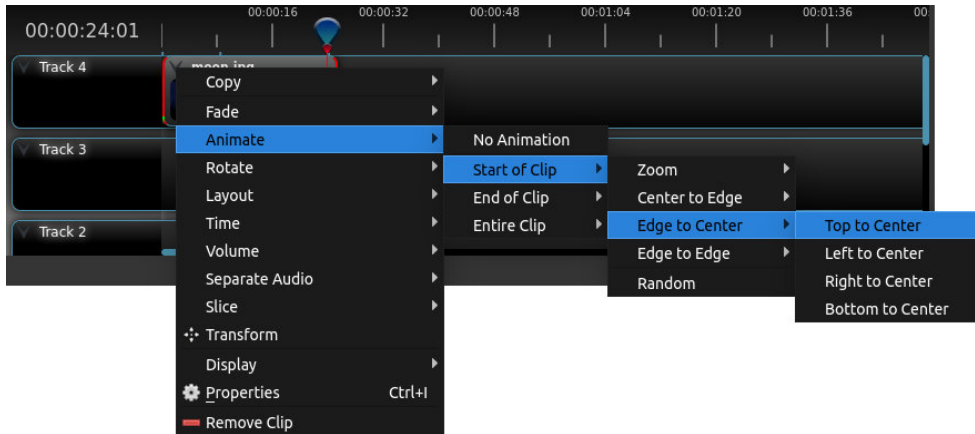
O OpenShot tem muitas maneiras fáceis de ajustar as posições inicial e final de um clipe (também conhecido como corte). O método mais comum é simplesmente agarrar a borda esquerda (ou direita) do clipe e arrastá-lo. Aqui está uma lista de métodos para cortar clipes no OpenShot:

<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>
Slice	Quando a cabeça de reprodução (ou seja, a linha vermelha de reprodução) estiver sobreposta a um clipe, clique com o botão direito do rato sobre o clipe e escolha Slice
Slice All	Quando a cabeça de reprodução estiver sobreposto a muitos clipes, clique com o botão direito do rato sobre a cabeça de reprodução e escolha Slice All (ele cortará todos os clipes que se cruzam)
Resizing Edge	Passa o rato sobre a borda de um clipe e redimensiona a borda
Split Dialog	Clique com o botão direito do rato em um ficheiro e escolha Split Clip . Aparecerá um diálogo que permite criar muitos pequenos cortes em um único ficheiro de vídeo.
Razor Tool	A ferramenta de lâmina corta um clipe onde quer que você clique, por isso tenha cuidado. Fácil e perigoso.



Menu Pré-definido

O OpenShot tem toneladas de grandes animações predefinidas e propriedades de clipes, como fading, deslizamento, zoom, etc... Estas predefinições podem ser acessadas clicando com o botão direito do rato em um clipe.



Nome	Descrição
Fade	Desvanecer para ou de um clipe (muitas vezes mais fácil do que usar uma transição)
Animate	Ampliar e deslizar um clipe
Rotate	Rode ou vire um vídeo
Layout	Faça um vídeo mais pequeno ou maior, e coloque em qualquer canto
Time	Reverta e acelere ou diminua a velocidade do vídeo
Volume	Desvanecer o volume para dentro ou para fora por um clipe
Separate Audio	Crie um clip para cada faixa de áudio
Slice	Corte o clipe na posição de cabeça de reprodução
Transform	Activar o modo de transformação
Display	Mostrar forma de onda ou miniatura para um clipe
Properties	Mostrar o painel de propriedades para um clipe
Copy / Paste	Copiar e colar quadros-chave ou duplicar um clipe inteiro (com todos os quadros-chave)
Remove Clip	Remover um clipe da linha do tempo



Transformar

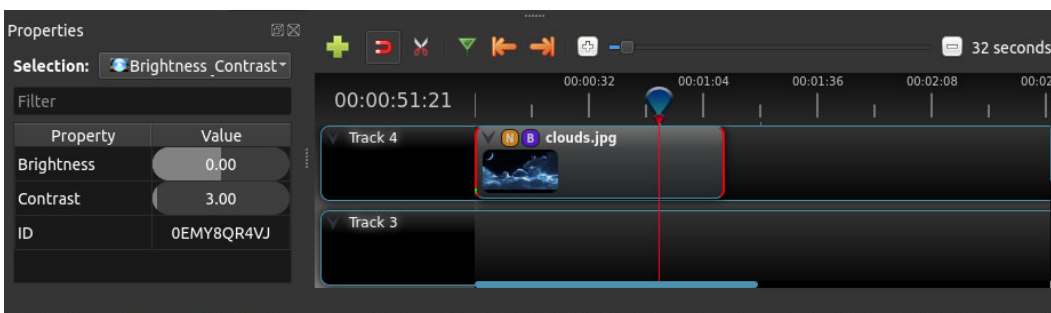
Para ajustar rapidamente a localização e a escala de um clipe, selecione um clipe na linha de tempo, clique com o botão direito do rato e escolha **Transform**. Selecione qualquer uma das pequenas alças azuis para ajustar a escala, e selecione o círculo central para mover a imagem. Nota: Preste muita atenção onde está a cabeça de reprodução (ou seja, a linha de reprodução vermelha). Os quadros-chave são criados automaticamente na posição de reprodução atual, para ajudar a criar animações.



Para mais informações sobre quadros-chave e animação, consulte o capítulo **Animação**.

Efeitos

Além das muitas propriedades do clipe que podem ser animadas e ajustadas, você também pode soltar um efeito diretamente num clipe. Cada efeito é representado por um pequeno ícone de letra. Clicando no ícone do efeito irá preencher as propriedades desse efeito e permitir-lhe-á editá-las (e animá-las).





Propriedades

Abaixo está uma lista de propriedades do clipe que podem ser editadas e, na maioria dos casos, animadas ao longo do tempo. Para ver as propriedades de um clipe, clique com o botão direito do rato e escolha **Propriedades**. Aparecerá o editor de propriedades, onde você pode alterar essas propriedades. Nota: Preste muita atenção onde está o play-head (ou seja, linha de reprodução vermelha). Os quadros-chave são criados automaticamente na posição de reprodução atual, para ajudar a criar animações.

<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>
Gravity Type	A gravidade de um clipe determina onde ele se encaixa no seu pai.
Scale Type	A escala determina como um clipe deve ser redimensionado para se ajustar ao seu pai.
Frame Display Type	O formato para exibir o número do quadro (se houver)
Scale X	Curva que representa a escala horizontal em percentagem (0 a 1)
Scale Y	Curva que representa a escala vertical em percentagem (0 a 1)
Location X	Curva representando a posição relativa X em percentagem com base na gravidade (-1 a 1)
Location Y	Curva que representa a posição relativa em Y em percentagem com base na gravidade (-1 a 1)
Rotation	Curva que representa a rotação (0 a 360)
Alpha	Curva representando o alfa (1 a 0)
Time	Curva que representa os frames ao longo do tempo para reproduzir (usada para velocidade e direção de vídeo)
Volume	Curva que representa o volume (0 a 1)
Shear X	Curva representando o ângulo de corte X em graus (-45,0=esquerda, 45,0=direita)
Shear Y	Curva representando ângulo de corte Y em graus (-45,0=baixo, 45,0=alto)
Channel Filter	Um número que representa um canal de áudio para filtrar (limpa todos os outros canais)
Channel Mapping	Um número representando um canal de áudio para saída (só funciona ao filtrar um canal)
Has Audio	Uma substituição opcional para determinar se este clipe tem áudio (-1=indefinido, 0=não, 1=sim)
Has Video	Uma substituição opcional para determinar se este clipe tem vídeo (-1=indefinido, 0=não, 1=sim)
Waveform	Caso seja usada uma forma de onda em vez da imagem do clipe
Waveform Color	Curva que representa a cor da forma da onda de áudio

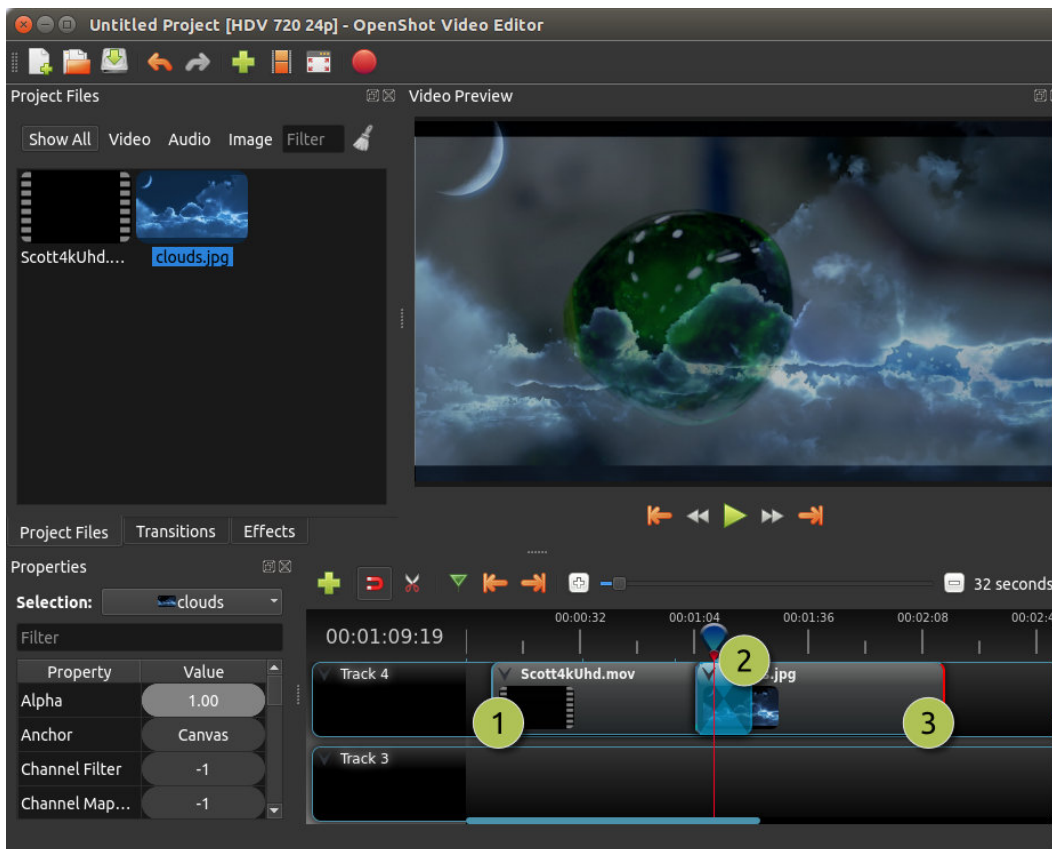
Para mais informações sobre quadros-chave e animação, consulte o capítulo **Animação**.



Transições

Uma transição é usada para gradualmente desvanecer (ou limpar) entre dois clipes. No OpenShot, as transições são representadas por retângulos azuis e arredondados na linha de tempo. Eles são criados automaticamente quando sobrepõe dois clipes, e podem ser adicionados manualmente arrastando um na linha de tempo a partir do painel **Transitions**. Uma transição deve ser colocada em cima de um clip (sobrepondo-o), sendo o local mais comum o início ou o fim.

Visão geral

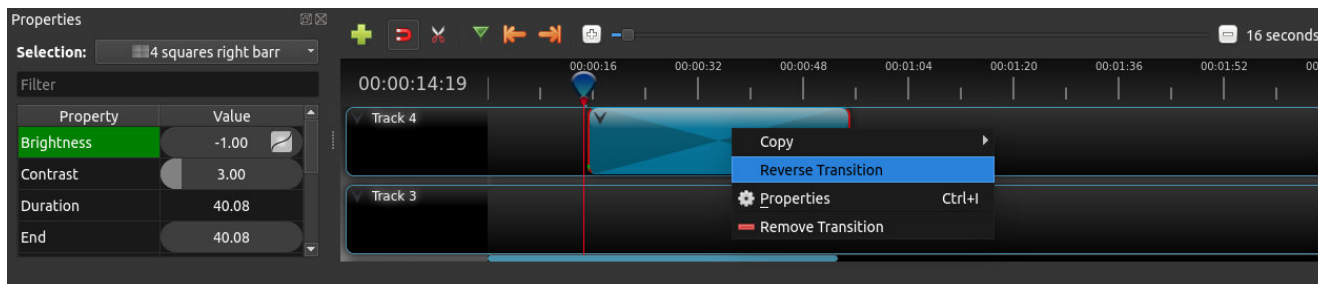


#Nome	Descrição
1 Clip 1	Um videoclipe
2 Transition	Uma transição gradual entre os 2 clipes, criada automaticamente pela sobreposição dos clipes.
3 Clip 2	Um clipe de imagem



Direcção

As transições ajustam o alfa/transparência do clipe abaixo dele, e podem desvanecer-se de opaco para transparente, ou transparente para opaco. Clique com o botão direito e escolha **Reverse Transition** para mudar a direcção do desbotamento. Também pode ajustar manualmente a curva de **Brightness**, animando o desbotamento da forma que você desejar.



Corte e divisão

O OpenShot tem muitas maneiras fáceis de ajustar as posições inicial e final de uma transição (também conhecida como corte). O método mais comum é simplesmente agarrar a margem esquerda (ou direita) da transição e arrastar. Aqui está uma lista de métodos para cortar transições no OpenShot:

Nome	Descrição
Slice	Quando a cabeça de reprodução (ou seja, a linha vermelha de reprodução) está sobrepondo uma transição, clique com o botão direito do rato na transição e escolha Slice
Slice All	Quando a cabeça de reprodução estiver sobreposta a muitas transições, clique com o botão direito do rato sobre a cabeça de reprodução e escolha Slice All (cortará todas as transições na intersecção)
Resizing Edge	Passa o rato sobre a borda de uma transição e redimensiona a borda
Razor Tool	A ferramenta de lâmina corta uma transição onde quer que você clique, por isso tenha cuidado. Fácil e perigoso.

Propriedades

Abaixo está uma lista de propriedades de transição que podem ser editadas, e na maioria dos casos, animadas ao longo do tempo. Para ver as propriedades de transição, clique com o botão direito do rato e escolha **Properties**. Aparecerá o editor de propriedades, onde você pode alterar essas propriedades. NOTA: Preste atenção para onde está a cabeça de reprodução (ou seja, linha de reprodução vermelha). Os quadros-chave são criados automaticamente na posição de reprodução atual.

Nome	Descrição
Brightness	Curva representando o brilho da imagem de transição, que afeta o desbotamento/limpeza (-1 a 1)
Contrast	Curva que representa o contraste da imagem de transição, que afeta a suavidade/dureza do desbotamento/limpeza (0 a 20)

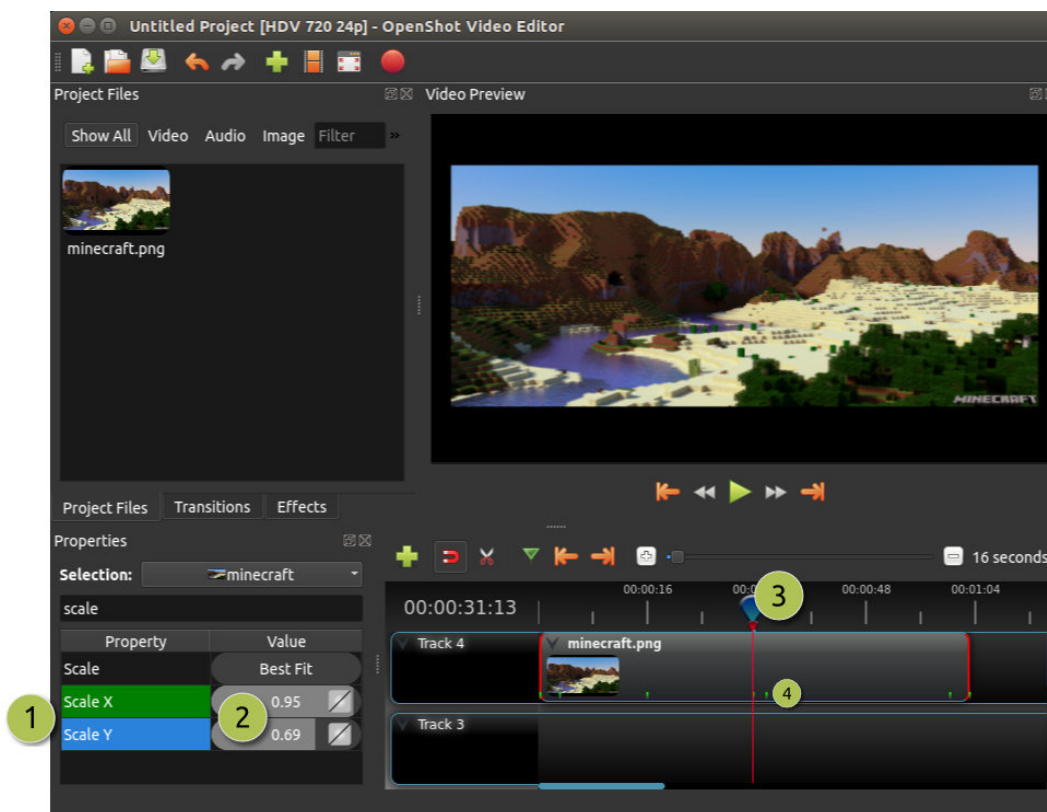


Nome	Descrição
Replace Image	Para depurar um problema, esta propriedade exhibe a imagem de transição (em vez de se tornar uma transparência)

Animação

O OpenShot foi projetado especificamente com animação em mente. O poderoso framework de animação baseado em curvas pode lidar com a maioria dos trabalhos com facilidade, e é flexível o suficiente para criar praticamente qualquer animação. Os quadros-chave especificam valores em certos pontos de um clipe, e o OpenShot faz o trabalho duro de interpolar os valores intermediários.

Visão geral



#Nome	Descrição
1 Green Property	Quando a cabeça de reprodução está em um quadro chave, a propriedade aparece verde
1 Blue Property	Quando a cabeça de reprodução está em um valor interpolado, a propriedade aparece azul
2 Value Slider	Clique e arraste o rato para ajustar o valor (isso cria automaticamente um quadro-chave, se necessário)
3 Play-head	Posicione a cabeça de reprodução sobre um clipe onde precisa de um quadro-chave
4 Key frame Markers	Pequenas marcas verdes são desenhadas em todas as posições do quadro chave (em um clipe)



Quadros-chave

Para criar um quadro chave no OpenShot, basta posicionar a cabeça de reprodução (ou seja, posição de reprodução) em qualquer ponto sobre um clipe, e editar as propriedades no diálogo de propriedades. Se a propriedade suporta quadros-chave, ela ficará verde, e uma pequena marca de seleção verde aparecerá no seu clipe nessa posição. Mova sua cabeça de reprodução para outro ponto sobre o clipe, e ajuste as propriedades novamente. Todas as animações requerem pelo menos 2 quadros-chave, mas podem suportar um número ilimitado deles.

Para ajustar o **modo de interpolação (interpolation mode)**, clique com o botão direito do rato no pequeno ícone do gráfico ao lado de um valor de propriedade.

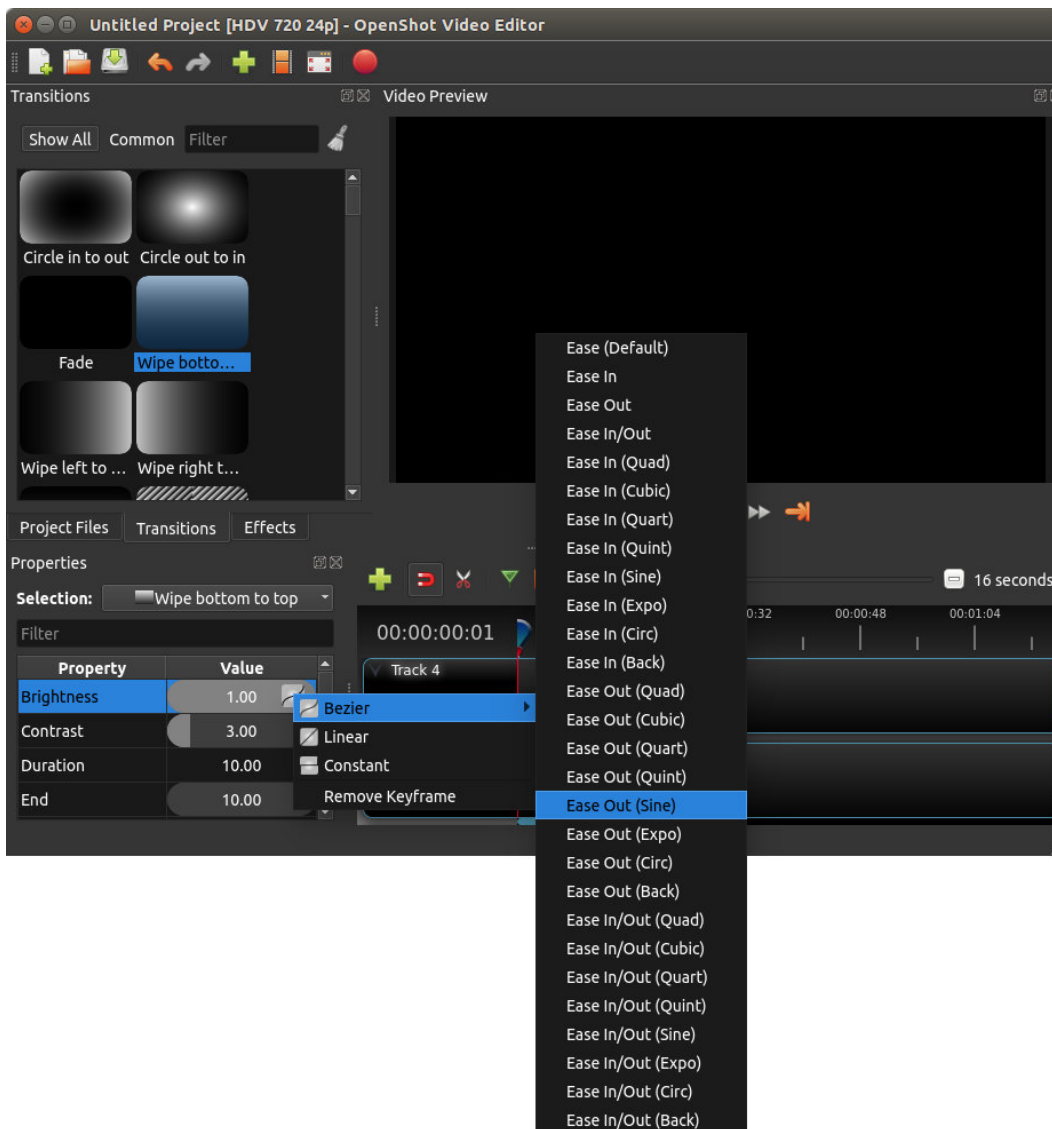
<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>
Bézier	Os valores interpolados usam uma curva quadrática, e a entrada e saída de fácil
Linear	Os valores interpolados são calculados linearmente (cada valor de etapa é igual)
Constant	Os valores interpolados permanecem os mesmos até ao próximo quadro-chave, e saltam para o novo valor



Predefinições Bézier

Ao utilizar uma curva Bézier para animação, o OpenShot inclui mais de 20 predefinições de curvas (que afetam a forma da curva). Por exemplo, o **Ease-In** tem uma inclinação mais gradual no início, fazendo uma animação mover-se mais lentamente no início, e mais rapidamente no final. O **Ease-In/Out (Back)** tem um início e fim graduais, mas na verdade ultrapassa o valor esperado e depois volta (produzindo um efeito de salto).

Para escolher uma predefinição de curva, clique com o botão direito do rato sobre o pequeno ícone gráfico ao lado de um quadro-chave.

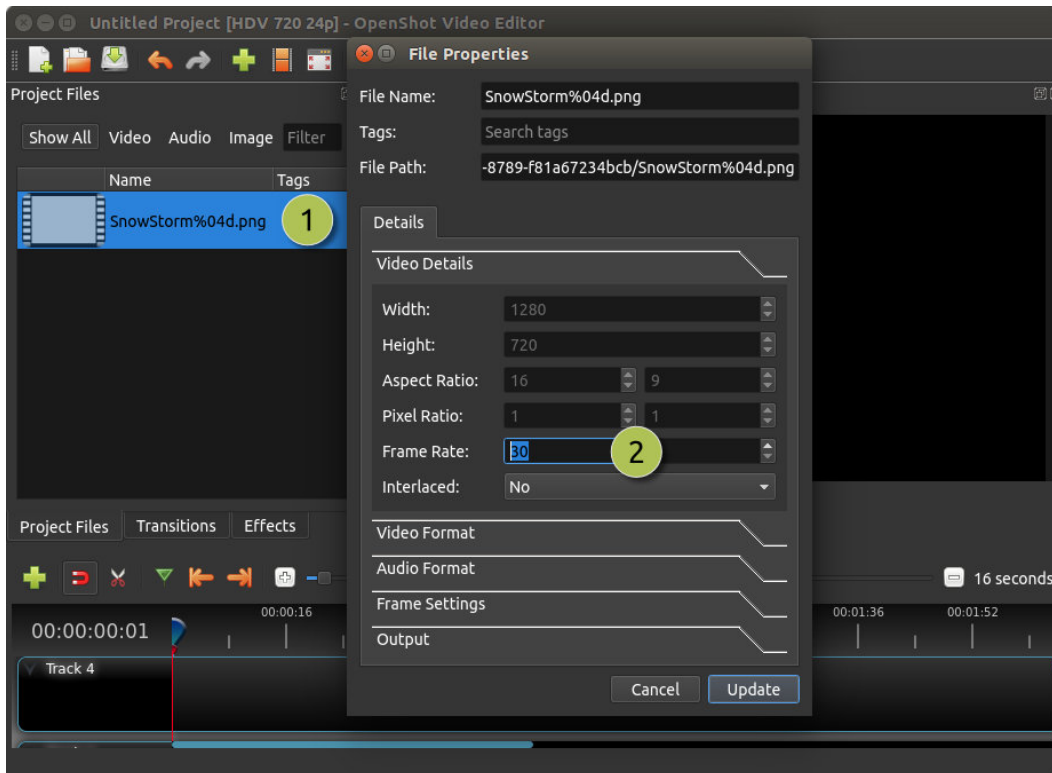




Sequências de imagens

Se tiver uma sequência de imagens com nomes semelhantes (como, cat001.png, cat002.png, cat003.png, etc...), pode simplesmente arrastar e soltar uma delas no OpenShot, e você poderá importar a sequência inteira.

Para ajustar a taxa de quadros da animação, clique com o botão direito do rato e escolha **File Properties** no painel **Project Files**, e ajuste a taxa de quadros. Depois de definir a taxa de quadros correta, arraste a animação para a linha de tempo.



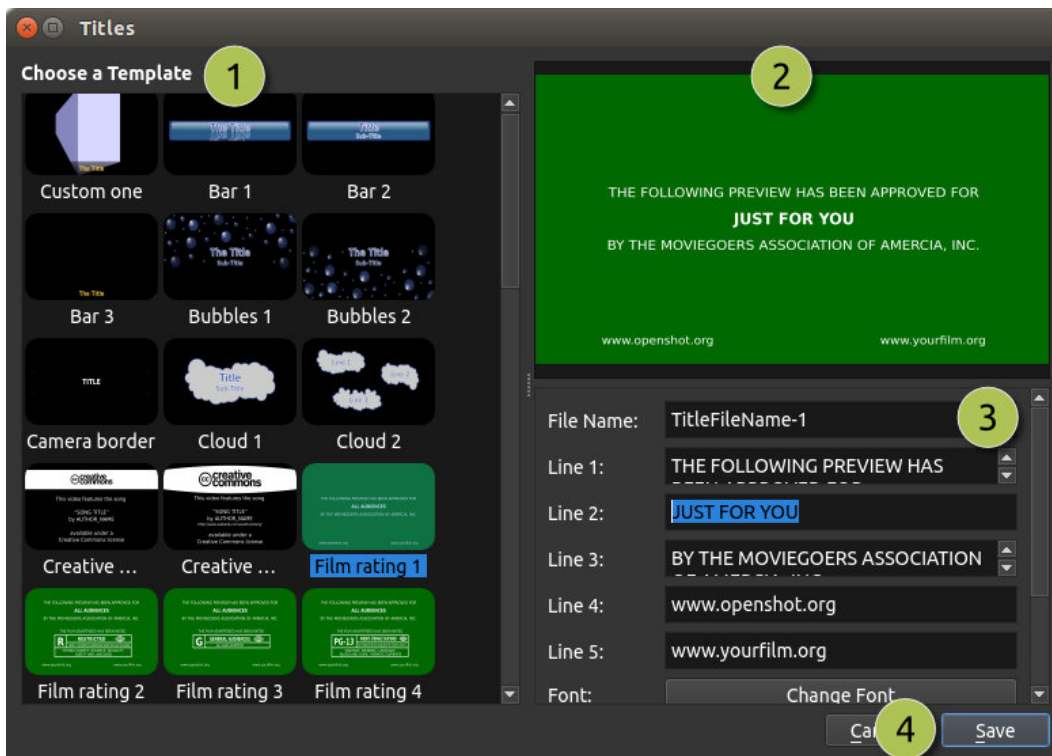
#Nome	Descrição
1 File Properties	Selecione uma sequência de imagens no painel Project Files , clique com o botão direito do rato e escolha File Properties
2 Frame Rate	Ajuste a taxa de quadros da animação. Tipicamente, as animações desenhadas à mão utilizam 12 quadros por segundo.



Títulos

Adicionar texto e títulos é um aspeto importante da edição de vídeo, e o OpenShot vem com um Editor de Títulos fácil de usar. Use o menu Title (localizado no menu principal do OpenShot) para lançar o Title Editor. Você também pode usar o atalho de teclado **Ctrl+T**.

Visão geral



#Nome	Descrição
1 Choose a Template	Escolha a partir de qualquer modelo de título vetorial disponível
2 Preview Title	Pré-visualize o seu título à medida que faz alterações
3 Title Properties	Alterar o texto, cores ou editar num editor de imagem SVG avançado (como o Inkscape)
4 Save	Guarde e adicione o título ao seu projeto

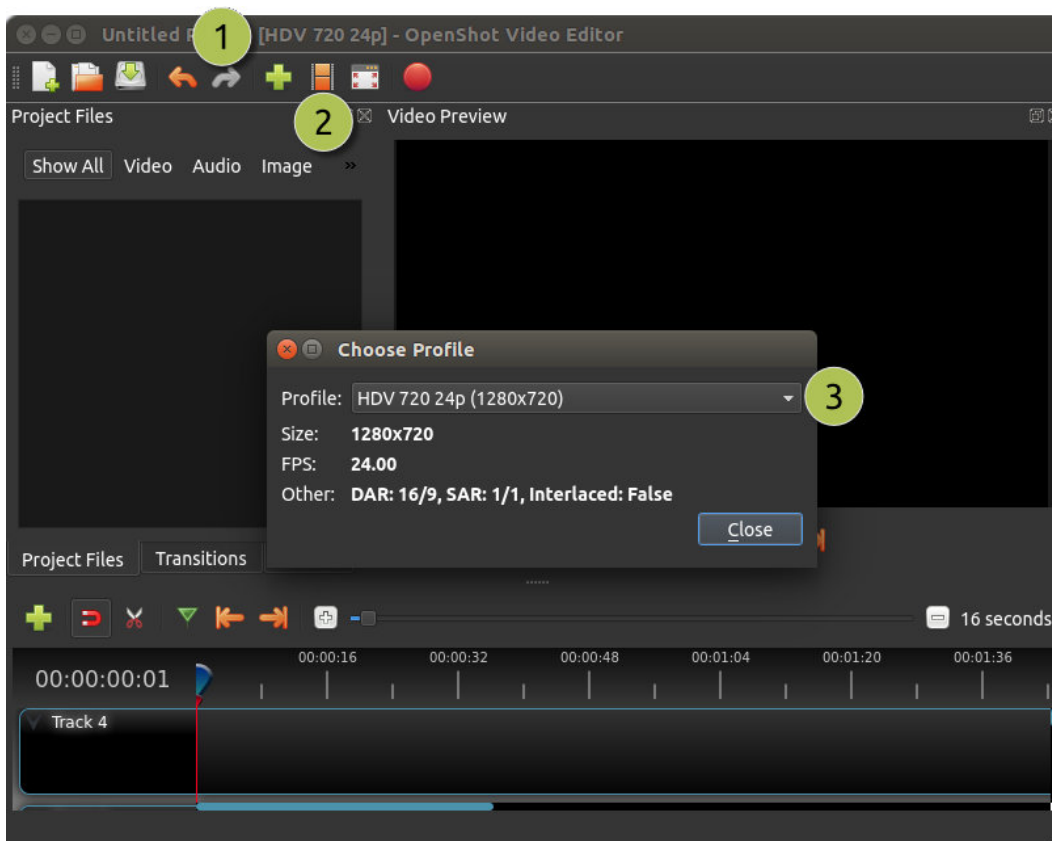


Perfis

Um perfil é uma coleção de configurações de vídeo comuns (tamanho, taxa de quadros, relação de aspeto, etc...). Os perfis são usados durante a edição, pré-visualização e exportação para fornecer uma maneira rápida de alternar entre as combinações comuns dessas configurações.

Perfil do Projeto

O perfil do projeto é usado ao pré-visualizar o seu projeto e editar. O perfil de projeto padrão é "HD 720p 24fps". É melhor prática mudar sempre para o seu perfil alvo antes de começar a editar. Por exemplo, se o seu alvo for 1080p 30fps, mude para esse perfil antes de começar a editar o seu projeto.

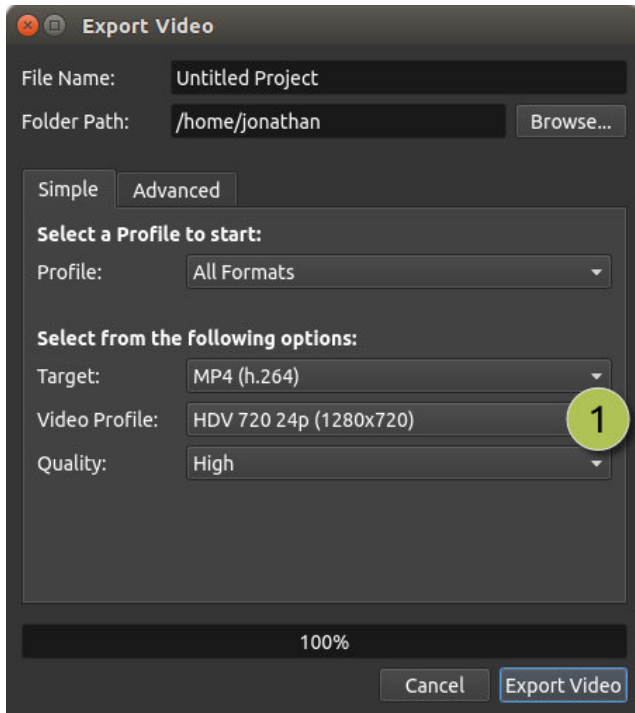


#Nome	Descrição
1 Title Bar	A barra de título do OpenShot exibe o perfil atual
2 Profile Button	Iniciar o diálogo de perfis
3 Choose Profile	Selecione um perfil para edição e pré-visualização



Perfil de exportação

O perfil de exportação é sempre o padrão do seu perfil de projeto atual, mas pode ser alterado para perfis-alvo diferentes.



#Nome	Descrição
1 Choose Profile	Selecione um perfil para exportação



Recursos de aprendizagem

Para dominar facilmente o uso do OpenShot, pode encontrar vários tutoriais em vídeo no YouTube. Nós listamos aqui alguns tutoriais existentes em inglês. No entanto, se procurar no YouTube é provável encontrar mais, e também algo no seu próprio idioma.

Guia rápido de 30 minutos para iniciantes

https://youtu.be/l_r12b99TIg

Canal YouTube dedicado ao OpenShot

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

Project Coordenador



Co&So (Itália)

www.coeso.org

Project Parceiros



Più Communication (Itália)

www.piucommunication.com



Município de Lousada (Portugal)

www.cm-lousada.pt



Yaşar University (Turquia)

www.yasar.edu.tr



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

Harghita Megyei Szociális és Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság
(România)

www.dgaspchr.ro



European University Cyprus (Chipre)

www.euc.ac.cy



www.educLab.eu