



# Video dixital en SwL: OpenShot



# **Traballar con OpenShot I**



# Índice

Tema 3. Traballa con OpenShot I	.2
1. Comezamos a traballar	2
1.1. Crear un proxecto	.2
1.2. Importar o material	.4
1.3. Colocar os ficheiros	.5
1. 3.1. A liña de tempo	.6
1.4. Colocar as pistas.	.7
1.5. Ordenar os clips	.8
<ul> <li>1.2. Importar o material.</li> <li>1.3. Colocar os ficheiros.</li> <li>1. 3.1. A liña de tempo.</li> <li>1.4. Colocar as pistas.</li> <li>1.5. Ordenar os clips.</li> </ul>	2

### Tema 3. Traballa con OpenShot I

## 1. Comezamos a traballar

Imos describir os procesos máis habituais á hora de editar vídeos en OpenShot:



### 1.1. Crear un proxecto

Para crear un proxecto novo, só temos que facer clic na icona III de *Novo Proxecto da Barra de* 

ferramentas de edición ou ben seleccionar no menú Ficheiro a opción Novo Proxecto.

Aula Virtual da CIG-Ensino

Aparecerá unha ventá onde introduciremos os parámetros de configuración do novo proxecto:

- Nome do proxecto: escollemos un nome.
- Cartafol do proxecto: é o cartafol onde se gardarán todos os ficheiros e o vídeo final.
- **Duración do proxecto:** escribimos os minutos de duración (aproximada) que terá a liña de tempo do noso vídeo.
- **Perfil do proxecto:** se despregamos este menú, aparecen as diferentes opcións de tamaño e calidade que ofrece OpenShot Vídeo Editor para exportar. Xusto debaixo, mostraranse as características da opción escollida.

0	Crear un prox	ecto	
	Nome do proxecto:	Proxecto predefinido	
	Cartafol do proxecto:	Tideos	\$
	Duración do proxecto: (en minutos)	10	<b>\$</b>
	Perfil do proxecto:	DV/DVD NTSC	\$
		Largo: Alto: Proporcións do aspecto: Fotogramas por segundo: Relación de píxeles: Progresivo:	720 480 4:3 29.97 8:9 No
	Utilice esta pantalla proxecto de vídeo, sel novo proxecto e seleco	para porlle un nome ao s eccionar onde colocar o ca cionar o tipo de proxecto.	eu novo rtafol do
		Cancelar Ga	rdar o proxecto

#### 1.2. Importar o material

O máis importante ao facer un vídeo é a planificación do traballo. É dicir, convén saber que ficheiros imos usar e como os imos montar para obter o noso vídeo final. Isto podémolo reflectir nun **guión de traballo.** 

Unha vez que temos máis ou menos claro o noso proxecto, ne**cesitaremos importar os ficheiros** que imos usar.

Para importar os ficheiros seleccionados, prememos no botón *Máis* +. Buscamos a través do navegador de cartafoles os ficheiros que nos interesan para incorporalos á Biblioteca.

Outra opción é arrastrar os clips desde o administrador de ficheiros:



#### 1.3. Colocar os ficheiros

Unha vez que teñamos os nosos ficheiros na biblioteca, teremos que engadilos ás pistas.

Para iso, prememos sobre cada un dos ficheiros e arrastrámolos ata situalos nas pistas. Aquí xa estarán colocados para comezar a edición.

OpenShot - Prox	ecto predefinido 📃 🗏 🛛
<u>Ficheiro</u> Editar <u>T</u> ítulo <u>V</u> er <u>H</u> elp	
Ficheiros do proxecto Transicións Efectos	Vista previa do vídeo
Mostrar todo Vídeo Son Imaxe 🧳	
Miniatura Ficheiro	
imaxe.jpg	
video.mp4	
audu.mp3	
+ 📘 🕷 🚽 📼 生 🖛 🐋	🕘 💷 🔤 1 segundos 🍭
00:00:00:000	00:01:37:000 00:01:38:000 00:01:39:000 00:01:40:000
Pista 2	<u>~</u>
Pista 1	

#### Imaxe1

Openshot - Proxecto predennido	
<u>Ficheiro</u> <u>Editar</u> <u>T</u> ítulo <u>V</u> er <u>H</u> elp	
Ficheiros do proxecto Transicións Efectos Vista previa do vídeo	
Mostrar todo Vídeo Son Imaxe 🛛 🤞	
Miniatura Ficheiro	
imaxe.jpg	
video.mp4	
audio.mp3	
	N
	(> (> (> (> (> (> (> (> (> (> (> (> (> (
+ 📘 🐱 😁 🔁 🛃 🔶 💌	1 segundos 🍭
00:00:00:00 00:01:35:000 00:01:36:000 00:01:37:000 00:01:38:00	00 00:01:39:000 00:01:40:000
Pista 2	× 1
Pista 1	
88	

#### Imaxe 2

### 1. 3.1. A liña de tempo

A liña de tempo visualiza o proxecto dunha maneira moi gráfica:

- Cada pista represéntase cun rectángulo azul ou gris.
- Cada clip represéntase cun rectángulo amarelo.

A liña vermella vertical representa a **posición actual de reprodución** do proxecto.

Para ir a un determinado punto, simplemente facemos clic nese lugar da liña de tempo.

00:00:13:346	00:00:08:000	00:00:16:000	00:00:24:000	00:00:3
Pista 4	logo.png			
Pista 3	imaxe 1.p			
Pista 2	imaxe.jpg video_1.avi			_
Pista 1	audio.mp3			
00	<b>₽</b> • 4			

Na captura, vemos que o noso vídeo contará, entre outros elementos, cunha foto inicial (Pista 2), un vídeo (Pista 2), unha música de fondo que soará durante todo o vídeo (Pista 1). Ademais, poñerémoslle un logo que permanecerá durante toda a reprodución. Na pista 3 engadimos un texto que aparecerá sobreescrito sobre a imaxe inicial e no comezo do vídeo.

### 1.4. Colocar as pistas

**Cómpre ter en conta que OpenShot usa as pistas coma se fosen capas.** OpenShot mesturará as capas/pistas, como ocorre nunha aplicación de edición de imaxe. Imos velo con máis detalle:

**1. Pista superior:** os clips desta pista móstranse por riba de todas as demais, por tanto debería conter os logos e as marcas de auga. No exemplo, a pista superior é a 4 e só inclúe o logo.

**2. Pistas intermedias:** podemos usar tantas pistas como precisemos. Usar varias pistas facilita a montaxe; ademais, se queremos empregar efectos de transición entre clips, precisaremos ter, polo menos, dúas pistas.

No caso de usar imaxes ou máscaras, debemos lembrar que as pistas superiores superpóñense ás inferiores.

**3. Pista inferior:** estas pistas están por baixo de todas as demais. Aquí situariamos os clips de fondo; é habitual colocar as pistas que conteñen o son. No exemplo, soa unha canción durante toda a montaxe.



### 1.5. Ordenar os clips

Unha vez que teñamos os ficheiros ou clips nas pistas, podemos variar a súa colocación, cambialos de pistas, diminuílos, fragmentalos, duplicalos...

#### Vídeo dixital en SwL: Openshot

- **Para movelos,** asegurarémonos de que está marcada a Ferramenta de frecha. Clicamos nun dos fragmentos e arrastramos o clip ata a súa nova posición.
- Para unir dous fragmentos, simplemente os colocaremos un a carón do outro. A Ferramenta de axuste permite que un clip se axuste ao clip máis próximo cando o arrastramos:

Ademais, se prememos no botón dereito do rato sobre un dos clips, podemos acceder a outras ferramentas, como **duplicar o clip, aplicarlle unha animación ou esvaecemento, eliminar o fragmento...** 



