

MEDIATÉKA / TECHNOLOGIE PRE AV DOKUMENTY

Nové používateľské prostredie **x** Nové technológie pre AV médiá

OpenShot Video Editor - Workshop

Prednášajúci: Mgr. Peter Genzor

Základná charakteristika programu OpenShot

- Bezplatný softvér
- Umožňuje prehrávať videozáznamy, fotografie a hudobné súbory
- Dokáže vytvárať videá, filmy a animácie pomocou ľahko použiteľného rozhrania a bohatého súboru funkcií
- V programe sa dajú vkladať do videa titulky

VLASTNOSTI

- animácie snímok (nutný nástroj na 3D grafiku Blender)
- podpora operácie „drag and drop“
- neobmedzené stopy
- zmena veľkosti klipu, mierky, orezanie, magnet, rotácia a iné
- strihové prechody medzi klipmi v reálnom čase
- prekrytia obrázkov, vodoznaky
- šablóny tituliek, tvorba tituliek, podnadvisy
- pokročilá časová os (vrátane drag & drop, rolovania, panorámovania a priblíženia)
- časové mapovanie a zmeny rýchlosti klipov
- miešanie a úprava zvuku
- efekty digitálneho videa vrátane jas, odtieňa...

HLAVNÉ OKNO

1. **Main Toolbar** - tlačidlá na otvorenie, uloženie a export videa.

2. **Function Tabs** – projektové súbory, prechody a efekty.

3. **Project Files** - všetky zvukové, video a obrazové súbory importované do projektu.

4. **Preview Window** – oblasť prehrávania videa.

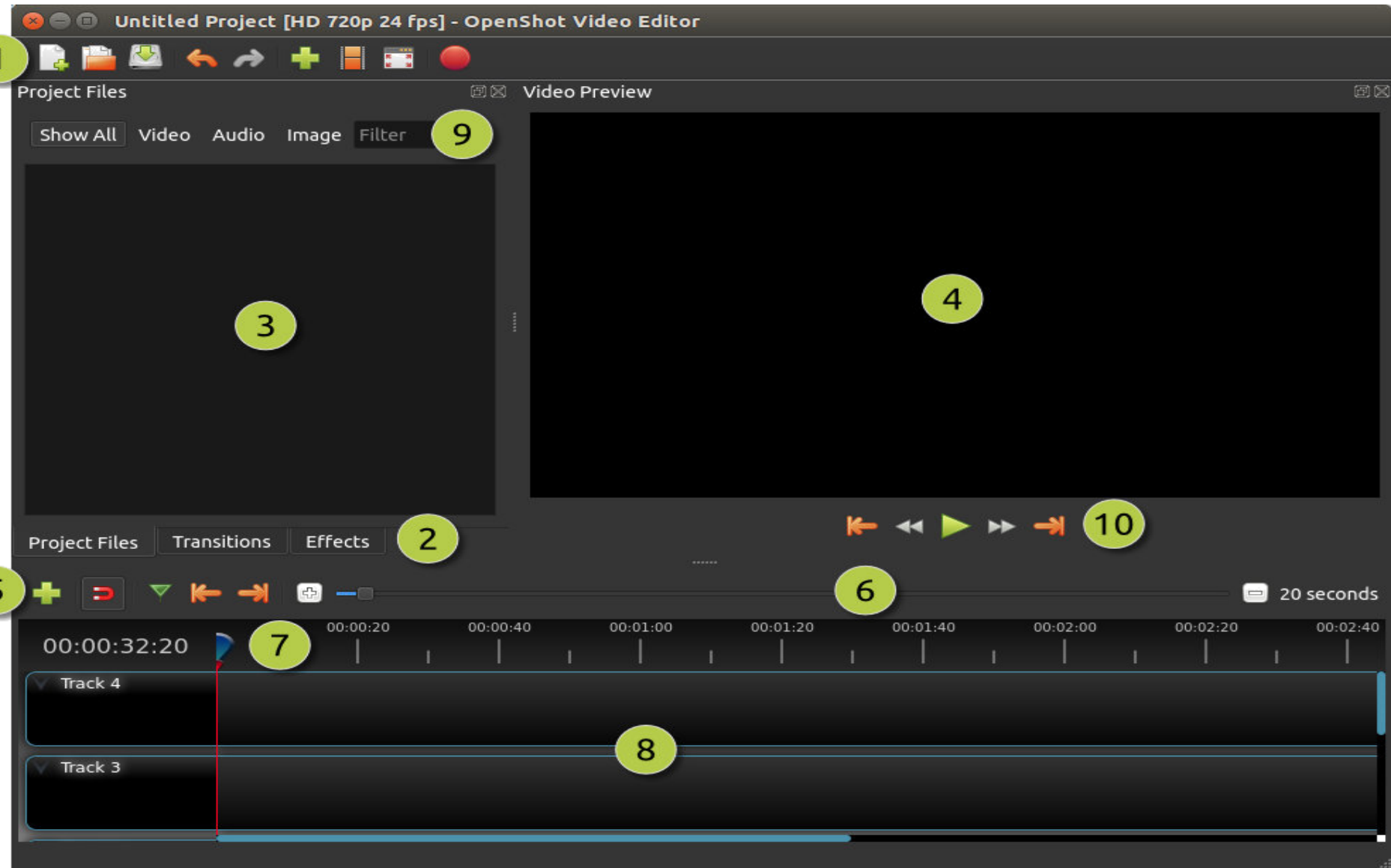
5. **Edit Toolbar** - tlačidlá používané na prichytávanie, vkladanie značiek a skákanie medzi značkami.

6. **Zoom Slider** - posuvník upravujúci rozsah časovej osi.

7. **Play-head / Ruler** - prehrávacia hlavica (červená čiara) a pravítko s časovým rozsahom.

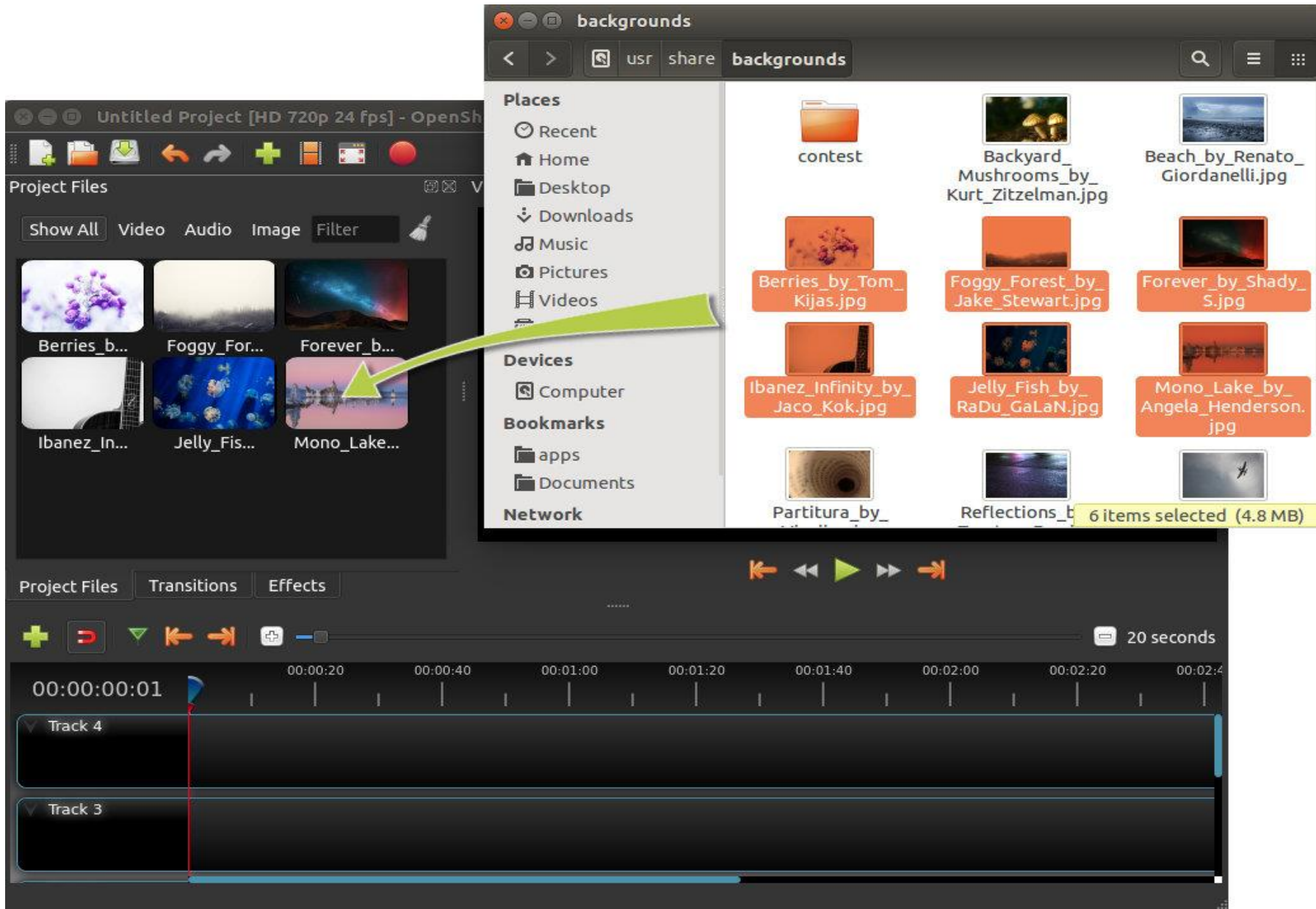
8. **Timeline** – časová os vizualizuje video projekt, každý klip a prechod v projekte.

9. **Filter** - tlačidlá a textové pole filtruje zoznam zobrazených položiek nainportovaných do projektových súborov podľa názvu.

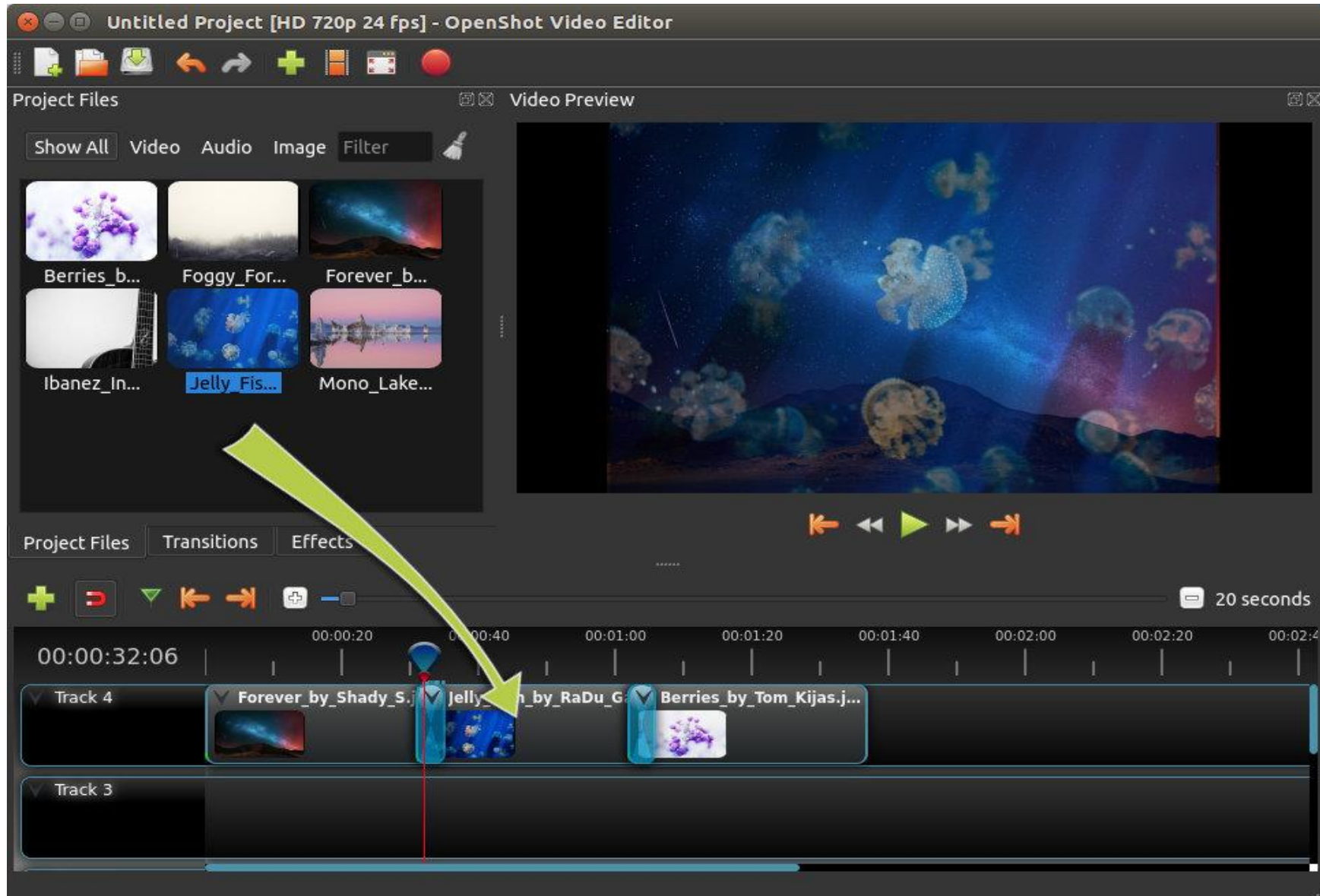


10. **Prehrávanie videa**

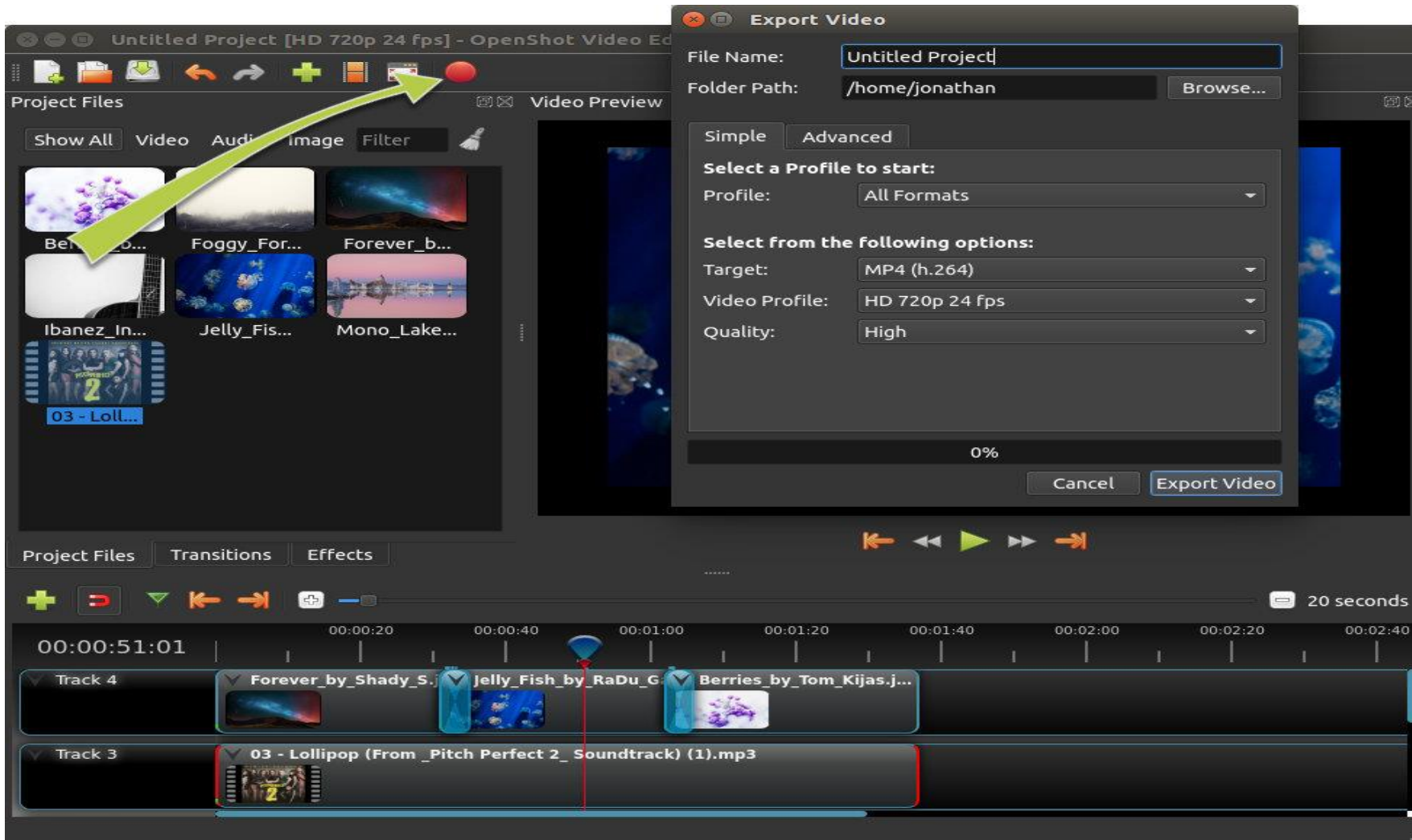
IMPORT FOTOGRAFIE A HUDBY



USPORIADANIE FOTOGRAFIÍ NA ČASOVEJ OSI

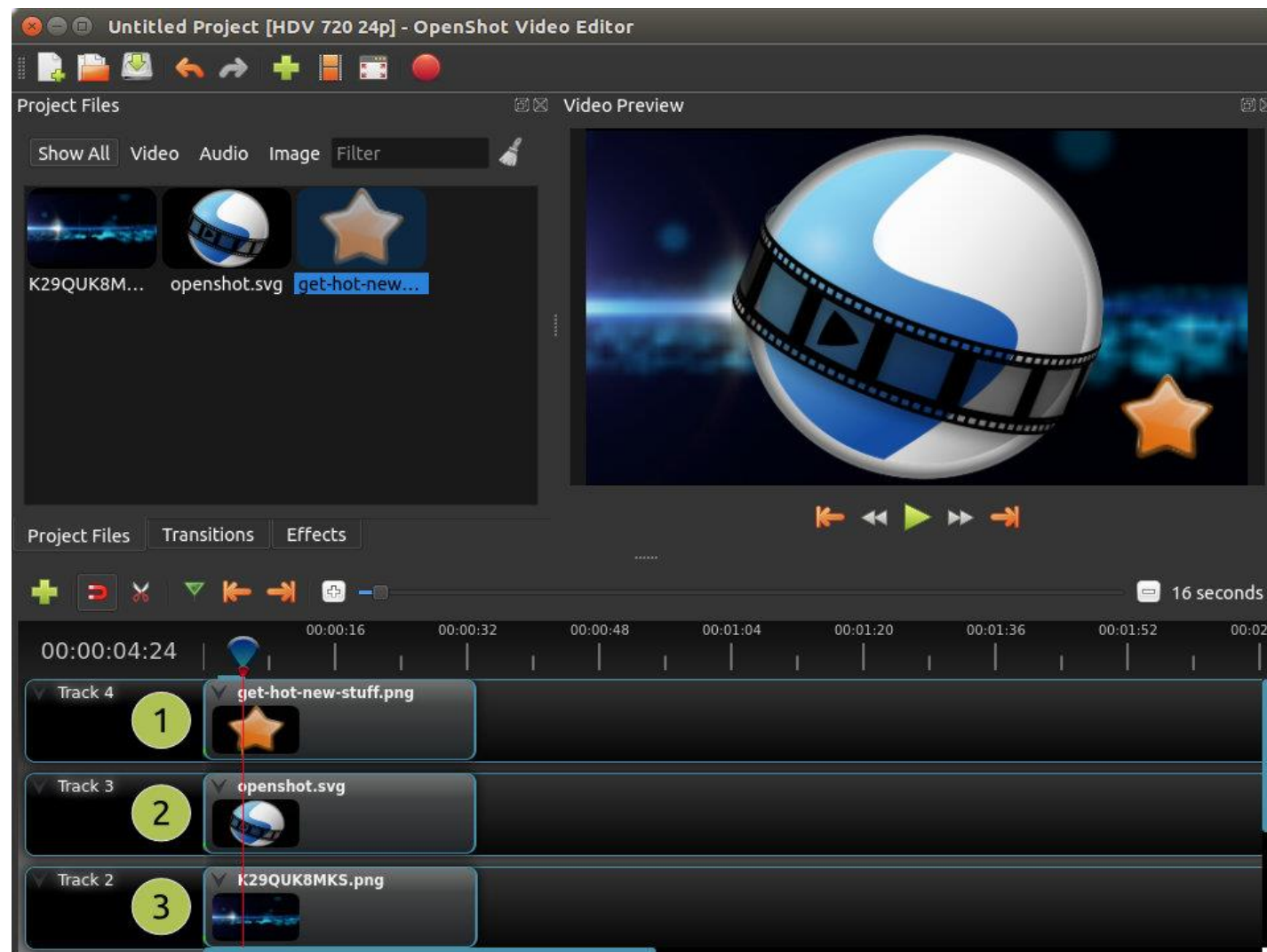


EXPORT VIDEO



STOPY A VRSTVY

- Stopy na vrstvenie videí a obrázkov
- Editor zmieša všetky vrstvy spolu
- Vo video projekte zvyčajne stačí max. 10 stôp, ale je možné vytváranie neobmedzeného počtu stôp



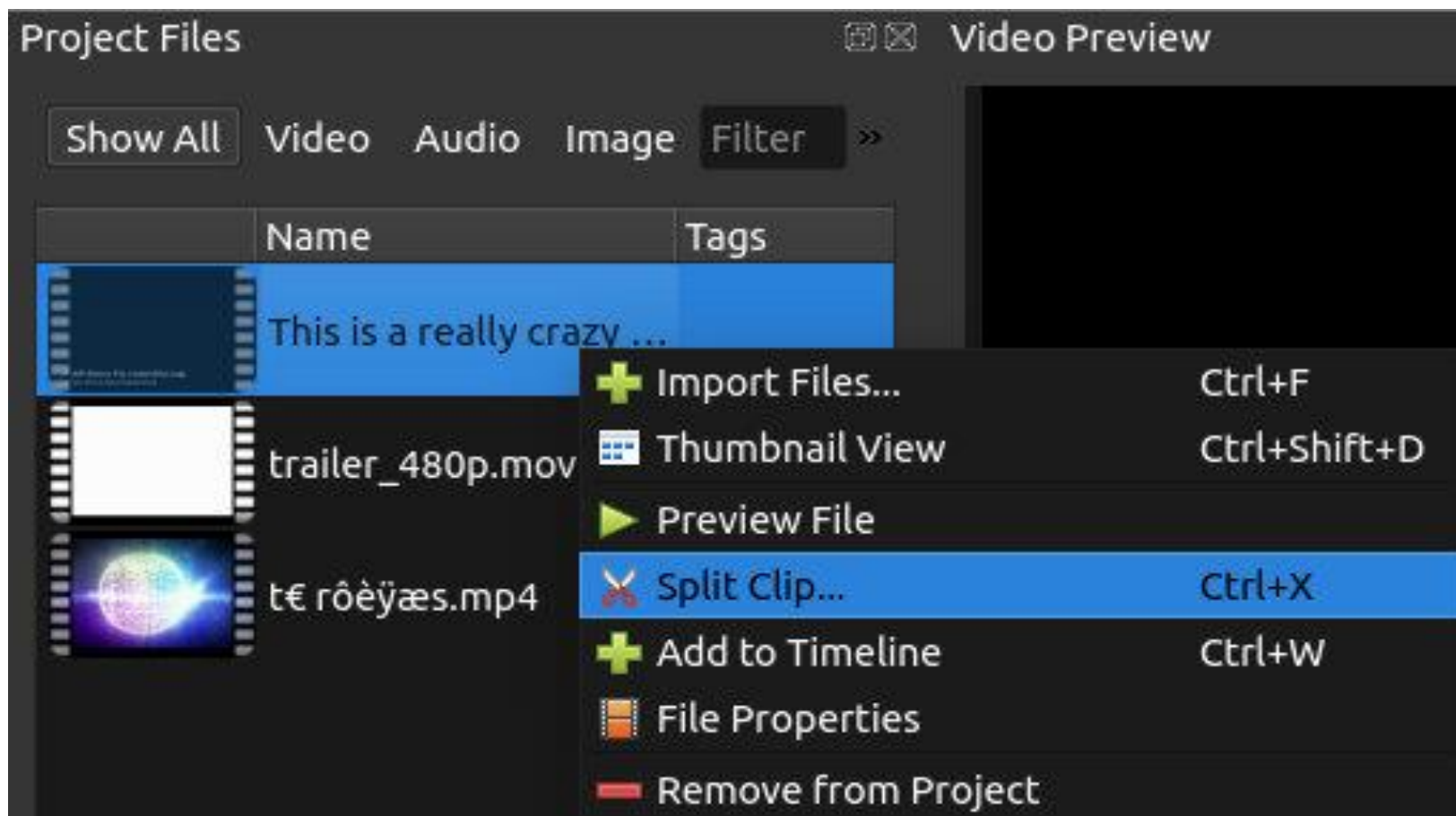
IMPORTOVANIE SÚBOROV

- Najskôr importujeme súbory do OpenShot.
- Rozoznáva väčšinu typov mediálnych súborov (videá, obrázky a zvukové súbory).
- Súbory si môžete prezerať a spravovať na paneli ***Project files***.
- Spôsoby ako importovať mediálne súbory do OpenShot:

NÁZOV	POPIS
Drag and Drop	Presuňte súbory myšou zo správcu súborov (prieskumník súborov, vyhľadávač atď.)
Klik → Importovať	Kliknite na paneli Projektové súbory a vyberte možnosť Importovať súbory ...
File Menu → Importovať	File Menu → Importovať súbory ...
Import súborov na panely nástrojov	Kliknite na tlačidlo panela nástrojov Importovať súbory ... (v hornom menu)

SÚBOROVÁ PONUKA

Pri zobrazení ponuky súborov kliknite na súbor na paneli “**Project Files**“. Možnosti, z ktorých môžete vybrať:



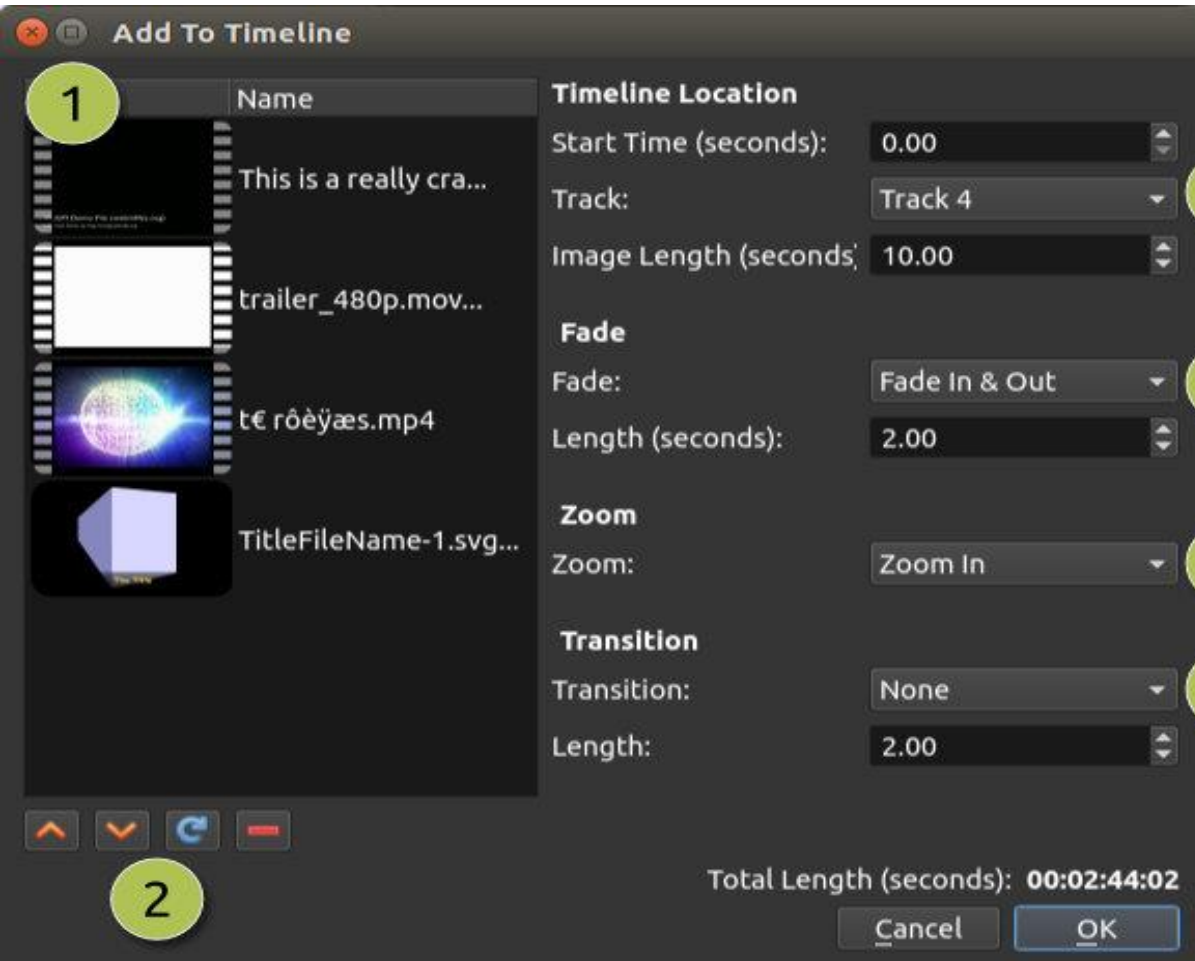
ROZDELENIE KLIPU

- Ak je potrebné súbor pred úpravou orezať na mnoho menších klipov, použite dialógové okno **Rozdeliť klip**
- Kliknite na súbor a v menu z rolety vyberte príkaz „Split Clip“ Otvorí sa dialógové okno „Split Clip“
- V dialógovom okne sa dá rýchlo vystrihnúť toľko krátkych klipov, koľko potrebujete



PRIDANIE NA ČASOVÚ OS

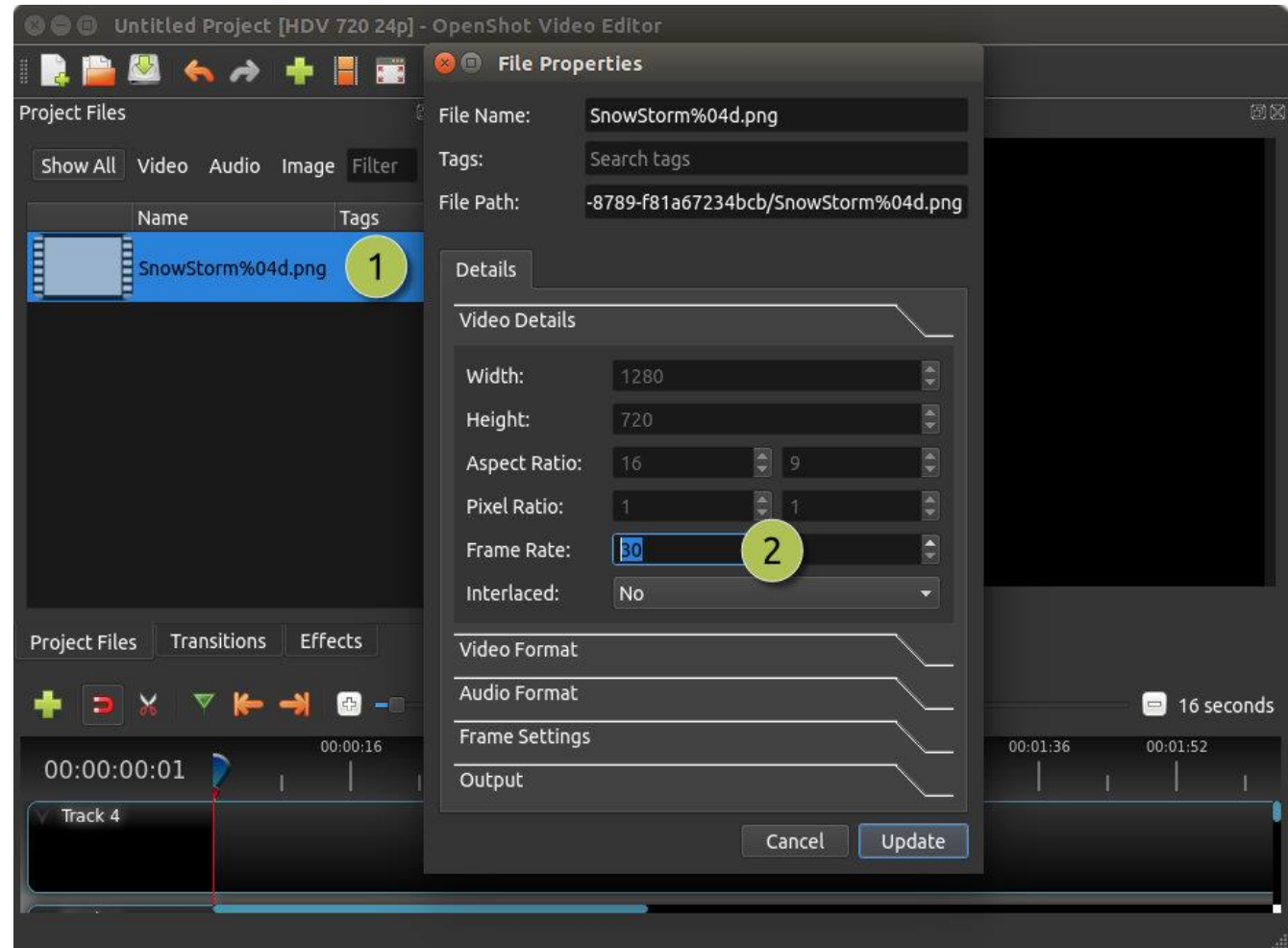
- Pridanie na časovú os možno zautomatizovať
- Používa sa, ak je potrebné na časovú os pridať niekoľko súborov súčasne (napr. prezentácia fotografií alebo veľké množstvo krátkych videoklipov)



NÁZOV	POPIS
1. Selected Files	Zoznam vybraných súborov, ktoré je potrebné pridať na časovú os
2. Order of Files	Pomocou týchto tlačidiel môžete zmeniť poradie zoznamu súborov (presunúť nahor, presunúť nadol, randomizovať, odstrániť)
3. Timeline Position	Vyberte počiatočnú pozíciu a sledujte, kam sa tieto súbory musia vložiť na časovú os
4. Fade Options	Stmievanie, slabnutie, oboje
5. Zoom Options	Priblíženie, oddialenie
6. Transitions	Vyberte konkrétny prechod, ktorý chcete použiť medzi súbormi, náhodný

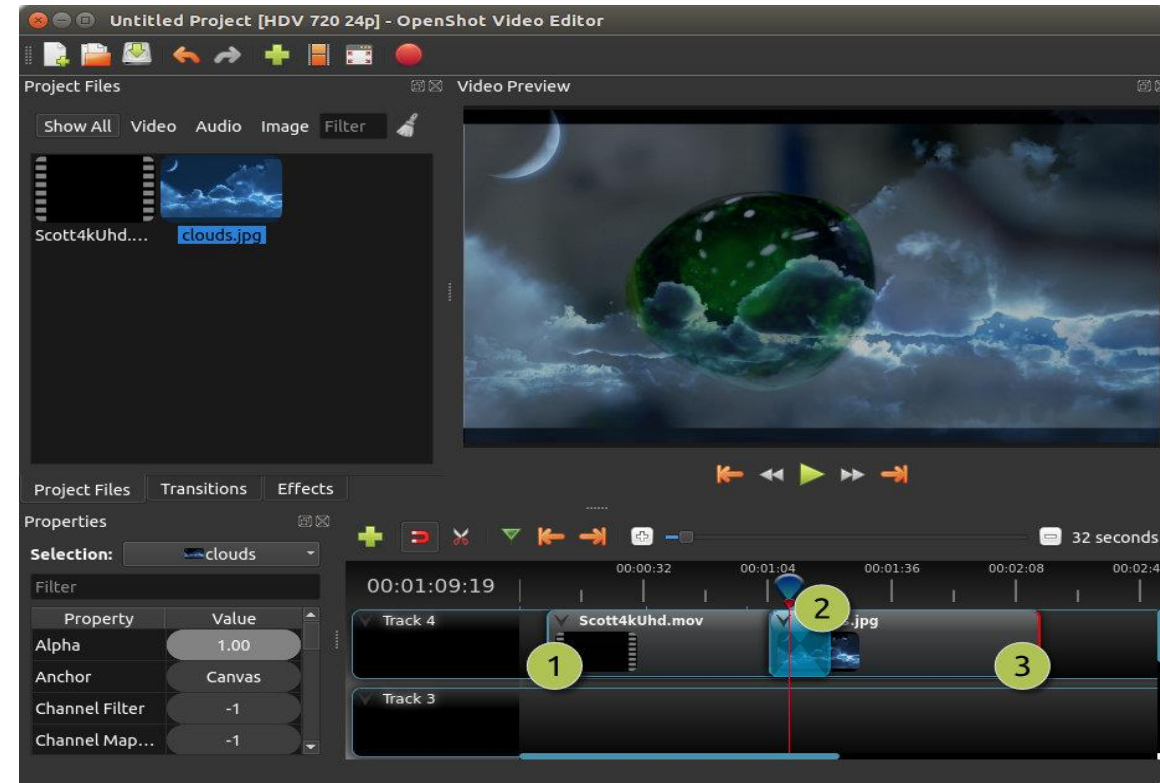
FRAME RATE

- Na zobrazenie vlastností ľubovoľného importovaného súboru na panely „Project Files“ vyberte postupnosť obrázkov, kliknite na súbor a vyberte položku **“File Properties“**
- Tým sa otvorí dialógové okno s vlastnosťami súboru, ktoré zobrazuje informácie o mediálnom súbore
- Pre niektoré typy obrázkov (napr. postupnosti snímok) je možné v tomto dialógovom okne upraviť aj rýchlosť snímok animácie



KLIPY

- Mediálny súbor na časovej osi sa nazýva klip
- Je vizualizovaný tmavým zaobleným obdĺžnikom
- Klip má veľké množstvo vlastností, ktoré ovplyvňujú spôsob jeho vykreslenia a zloženia, ako mierku, umiestnenie, rotáciu a alfa
- Vlastnosti, ktoré sú animované v priebehu času, sa kombinujú dohromady a môžu vytvoriť požadované efekty



- 1) Klip 1 – Videoklip
- 2) Prechod vyblednutia medzi dvoma klipmi
- 3) Klip 2 – obrázkový klip

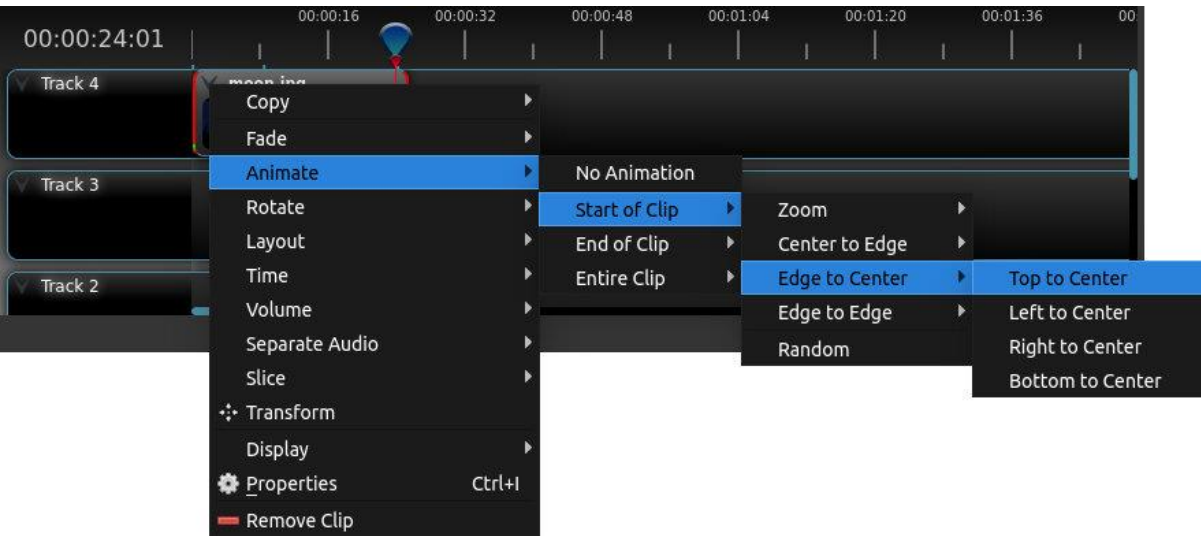
STRIHANIE A OREZÁVANIE

Metódy na orezávanie klipov v OpenShote:

- Existuje mnoho spôsobov ako nastaviť začiatočnú a koncovú polohu klipu
- Najbežnejšou metódou je jednoducho uchopiť ľavý (alebo pravý) okraj klipu a presunúť ho

NÁZOV	POPIS
Slice	Keď prehrávací hlavica (červená čiara prehrávania) prekrýva klip, kliknite pravým tlačidlom myši na klip a vyberte možnosť „Slice“
Slice All	Keď hracia hlava prekrýva mnoho klipov, kliknite na prehrávaciu hlavu a vyberte položku Slice All (skrúti všetky pretínajúce sa klipy)
Resizing Edge	Umiestnite kurzor myši na okraj klipu a upravte jeho veľkosť
Split Dialog	Kliknite na súbor a zvolte „Split Dialog“. Zobrazí sa dialógové okno, ktoré umožňuje vytvoriť veľa malých rezov v jednom video súbore
Razor Tool	Nástroj „Razor Tool“ oreže klip kdekoľvek kliknete

PREDVOLENÉ MENU

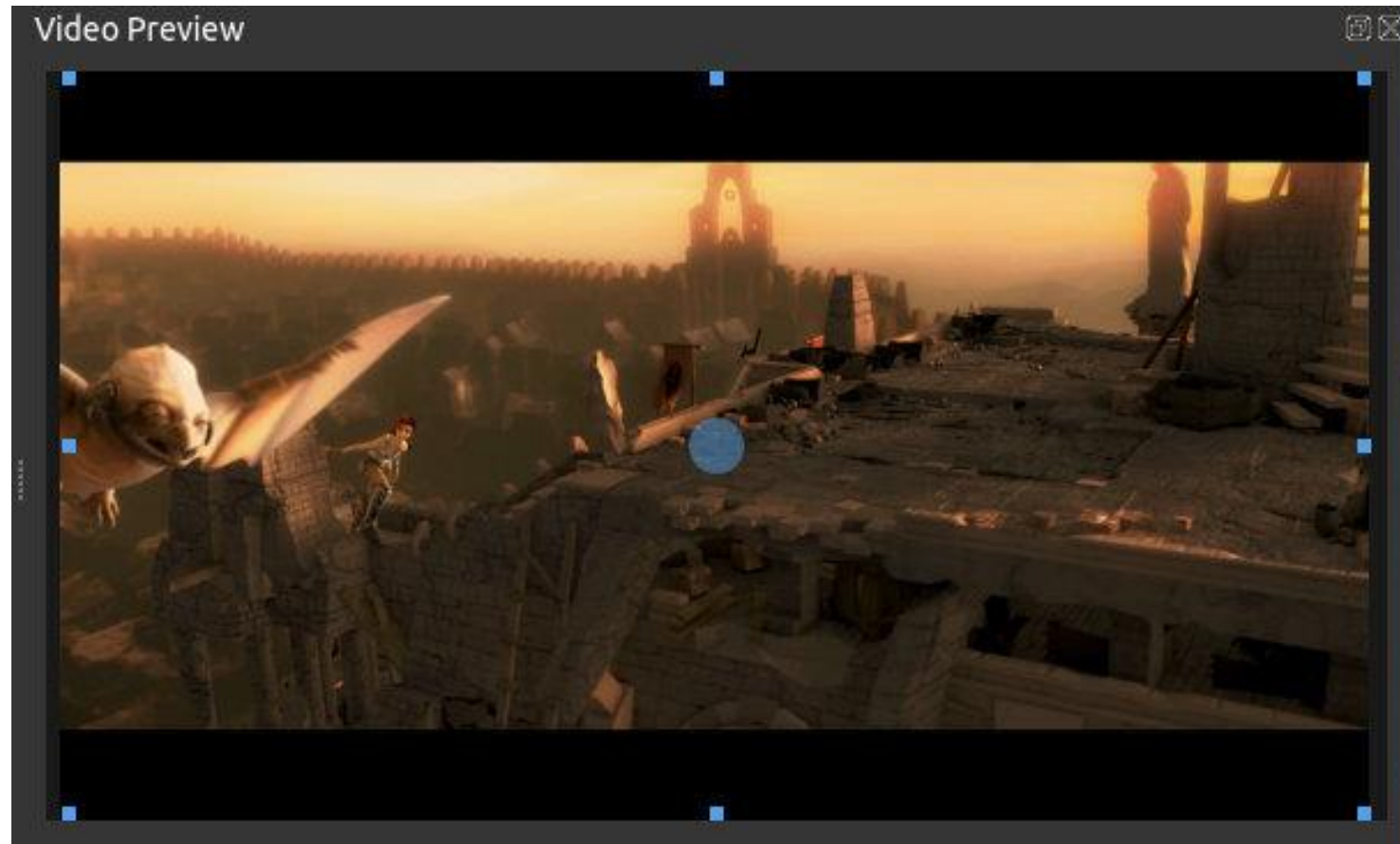


- **OpenShot má veľa prednastavených animácií a vlastností klipov, ako je blednutie, posúvanie, zväčšovanie a iné**
- **Predvoľby sú dostupné kliknutím na klip**

Názov	Popis
Fade	Stmavenie alebo vysunutie klipu (často jednoduchšie ako použitie prechodu)
Animate	Priblíži a posunie klip
Rotate	Otočenie alebo preklopenie videa
Layout	Vytvorte video menšie alebo väčšie a zacvaknite do ľubovoľného rohu
Time	Spätný chod a zrýchlenie alebo spomalenie videa
Volume	Zvýšenie alebo zníženie hlasitosti klipu
Separate Audio	Vytvorte klip pre každú zvukovú stopu
Slice	Orežte stopu v polohe prehrávacej hlavice
Transform	Povoliť režim transformácie
Display	Zobraziť priebeh alebo miniatúru klipu
Properties	Zobraziť panel vlastností klipu
Copy / Paste	Skopírujte a prilepte „key frame“ alebo duplikujte celý klip (so všetkými „key frame“)
Remove Clip	Odstráňte klip z časovej osi

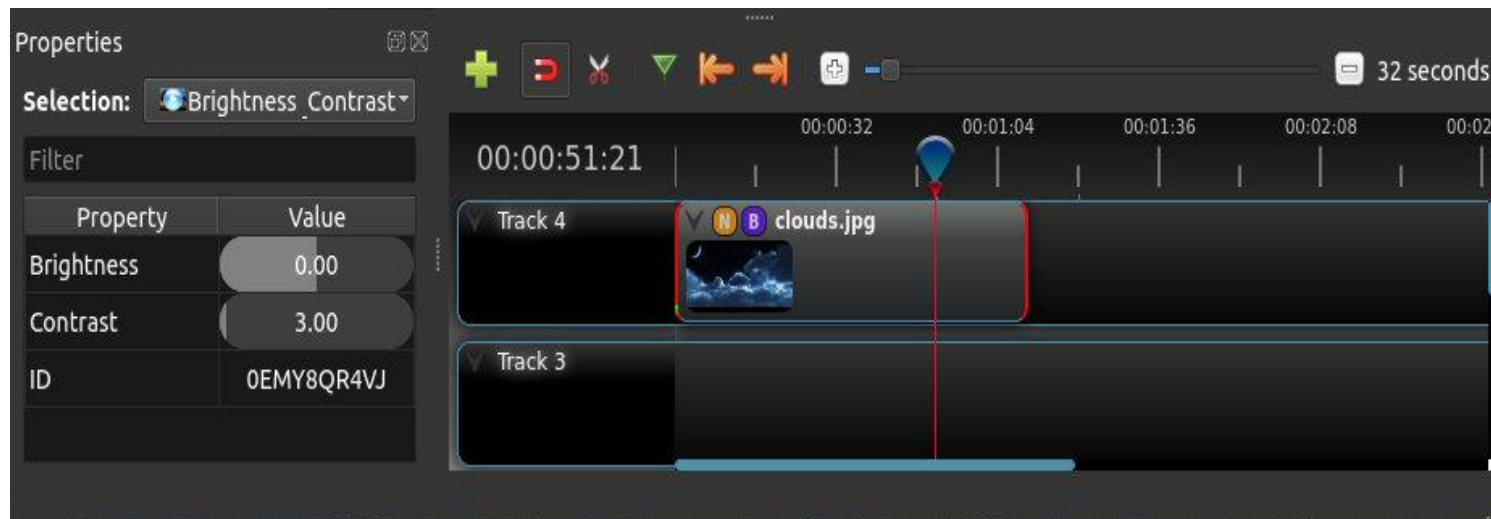
TRANSFORMOVANIE

- Pre rýchle upravenie umiestnenia a mierky klipu, vyberte klip na časovej osi, kliknite a vyberte možnosť **“Transform”**.
- Chyťte ktorékoľvek z malých modrých úchytiek na úpravu mierky a uchopte stredný kruh, aby ste posunuli obrázok.
- Venujte zvýšenú pozornosť miestu, kde je prehrávací prvok.
- Kľúčové snímky sa automaticky vytvárajú na aktuálnej pozícii prehrávania, čo pomáha vytvárať Animácie.



EFEKTY

- Okrem mnohých vlastností klipu, ktoré je možné animovať a upravovať, môžete **efekt** presunúť aj priamo na klip.
- Každý efekt je reprezentovaný **ikonou malého písmena**. Kliknutím na ikonu efektu sa naplnia vlastnosti tohto efektu a umožní vám ich upravovať.



PRECHODY

- Prechod sa používa na postupné zoslabovanie (alebo zmiznutie) medzi dvoma klipmi
- V OpenShot sú prechody reprezentované modrými zaoblenými obdĺžnikmi na časovej osi. Vytvárajú sa automaticky, keď prekrývate dva klipy, a dajú sa pridať ručne premiestnením jednej položky na časovú os z panela “Transitions“
- Prechod musí byť umiestnený na vrch klipu (prekrýva sa), pričom najbežnejším miestom je začiatok alebo koniec



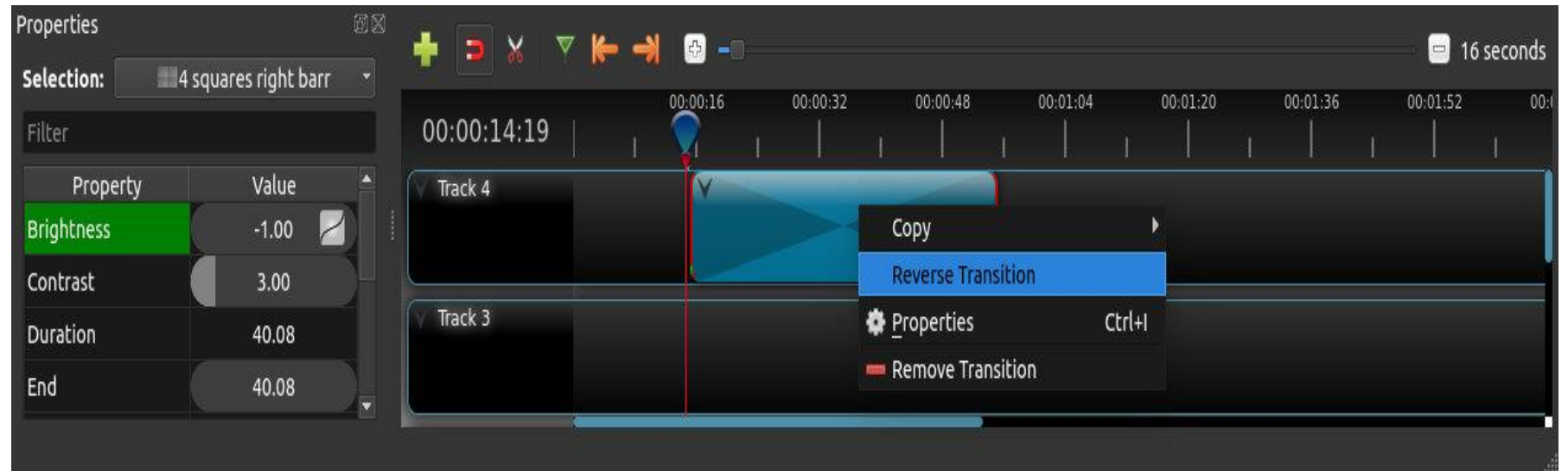
1) Klip 1 – Videoklip

**2) Postupný prechod
Vyblednutia medzi dvoma
klipmi, ktorý sa vytvorí
automaticky prekryvaním
klipov**

3) Klip 2 – Obrázkový klip

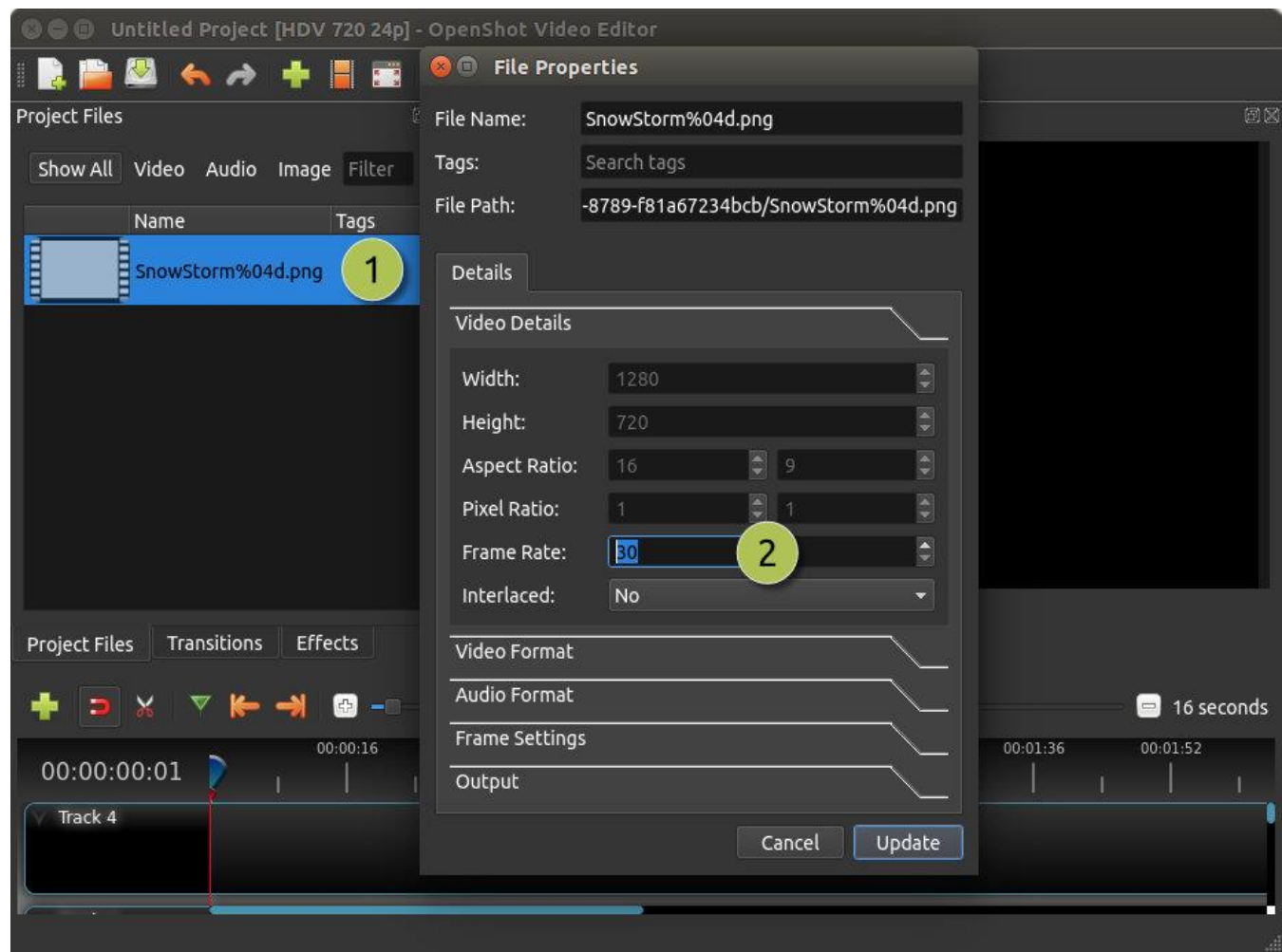
SMER

- Prechody upravujú alfa / priehľadnosť klipu pod ním a môžu byť vyblednúť z nepriehľadného do priehľadného, alebo z priehľadného do nepriehľadného
- Kliknutím a výberom možnosti “**Reverse Transition**” zmeníte smer zoslabovania
- Možnosť manuálne upraviť krivku **jasu** a animovať zoslabovanie ľubovoľným spôsobom



PORADIE OBRÁZKOV

- Ak máte sekvenciu podobne pomenovaných obrázkov (napr. Cat001.png, cat002.png, cat003.png...), môžete jeden z nich jednoducho presunúť do OpenShot a zobrazí sa výzva na import celej postupnosti
- Na upravenie obnovovacieho kmitočtu animácie, kliknite a na paneli “Project Files” vyberte položku “**File Properties**” a upravte obnovovací kmitočet
- Keď nastavíte správny „Frame rate“, presuňte animáciu na časovú os



Ďakujem za pozornosť

Mgr. Peter Genzor

Akademická knižnica VŠMU

Tel.: 02/ 59 30 35 28

E-mail: genzor@vsmu.sk