

## Manuale di OpenShot

<b>Introduzione</b>	<b>Pag. 6</b>
<a href="#">Caratteristiche del software</a>	<b>Pag. 6</b>
<a href="#">Cattura schermata</a>	<b>Pag. 7</b>
<b>Per Iniziare</b>	
<a href="#">Per avviare OpenShot Video Editor</a>	<b>Pag. 8</b>
<b>Imparare OpenShot in 5 minuti!</b>	<b>Pag. 9</b>
<a href="#">Importare Foto &amp; Musica</a>	<b>Pag. 9</b>
<a href="#">Arrangiare le Foto sulla linea temporale</a>	<b>Pag. 10</b>
<a href="#">Aggiungere musica alla linea temporale</a>	<b>Pag. 10</b>
<a href="#">Anteprima del Progetto</a>	<b>Pag. 10</b>
<a href="#">Esportare il Video</a>	<b>Pag. 11</b>
<a href="#">Divertiti con OpenShot!</a>	<b>Pag. 11</b>
<b>Finestra Principale</b>	<b>Pag. 12</b>
<a href="#">Panoramica</a>	<b>Pag. 12</b>
<a href="#">Barra degli strumenti</a>	<b>Pag. 13</b>
<a href="#">Tab delle Risorse</a>	<b>Pag. 13</b>
<a href="#">File di progetto</a>	<b>Pag. 14</b>
<a href="#">Finestra di Anteprima</a>	<b>Pag. 15</b>
<a href="#">Barra per la modifica</a>	<b>Pag. 16</b>
<a href="#">Regolatore dell'ingrandimento</a>	<b>Pag. 16</b>
<a href="#">Linea temporale</a>	<b>Pag. 17</b>
<a href="#">Tracce</a>	<b>Pag. 18</b>
<a href="#">Controllare la riproduzione del video</a>	<b>Pag. 19</b>
<a href="#">Scorciatoie della Tastiera</a>	<b>Pag. 20</b>
<b>Progetti - Creare, Aprire e Salvare</b>	<b>Pag. 21</b>
<a href="#">Crea un progetto</a>	<b>Pag. 21</b>
<a href="#">Salva Schermata Progetto</a>	<b>Pag. 22</b>
<a href="#">Aprire un progetto</a>	<b>Pag. 23</b>

<b>Importa Files Audio Video e Immagini</b>	<b>Pag 23</b>
<a href="#">Metodo 1 - Trascinare</a>	<b>Pag 23</b>
<a href="#">Metodo 2 - Esplorare le cartelle</a>	<b>Pag 24</b>
<a href="#">Metodo 3 - Apri con</a>	<b>Pag 24</b>
<a href="#">Metodo 4 - Bottone per l'Importazione</a>	<b>Pag 24</b>
<b>Sequenze Immagini</b>	<b>Pag 25</b>
<a href="#">Localizza una sequenza di immagini</a>	<b>Pag 25</b>
<a href="#">Importare la sequenza di immagine</a>	<b>Pag 26</b>
<a href="#">Copia e Incolla Sequenza di immagini</a>	<b>Pag 27</b>
<a href="#">Aggiungi alla linea temporale</a>	<b>Pag 27</b>
<a href="#">Crea una sequenza di immagini</a>	<b>Pag 27</b>
<a href="#">Edita una sequenza di immagini</a>	<b>Pag 28</b>
<b>Organizza file e cartelle</b>	<b>Pag 29</b>
<a href="#">Etichette</a>	<b>Pag 29</b>
<a href="#">Filtri</a>	<b>Pag 29</b>
<a href="#">Cartelle</a>	<b>Pag 30</b>
<a href="#">Crea una cartella</a>	<b>Pag 30</b>
<a href="#">Sposta file in una cartella</a>	<b>Pag 30</b>
<a href="#">Rimuovi una Cartella</a>	<b>Pag 30</b>
<b>Aggiungi File alla Linea Temporale</b>	<b>Pag 31</b>
<a href="#">Trascina e rilascia</a>	<b>Pag 31</b>
<a href="#">Aggiungere file multipli alla timeline</a>	<b>Pag 32</b>
<b>Muovi e Accorcia le clip sulla linea temporale</b>	<b>Pag 33</b>
<a href="#">Sposta una Clip (Modalità Selezione)</a>	<b>Pag 33</b>
<a href="#">Riduci una clip (Modalità Modifica Lunghezza)</a>	<b>Pag 33</b>
<a href="#">Dividere una clip (Strumento taglia)</a>	<b>Pag 33</b>
<a href="#">Barra per la modifica</a>	<b>Pag 34</b>

<b>Separare l'audio dal video</b>	<b>Pag 35</b>
<a href="#">Solo il video</a>	<b>Pag 35</b>
<a href="#">Solo l'audio</a>	<b>Pag 35</b>
<b>Duplicare clip</b>	<b>Pag 36</b>
<b>Proprietà clip</b>	<b>Pag 37</b>
<a href="#">Aprire la schermata proprietà clip</a>	<b>Pag 37</b>
<a href="#">Anteprima modifiche</a>	<b>Pag 37</b>
<a href="#">Scheda generale</a>	<b>Pag 38</b>
<a href="#">Scheda lunghezza</a>	<b>Pag 39</b>
<a href="#">Scheda velocità</a>	<b>Pag 40</b>
<a href="#">Scheda disposizione</a>	<b>Pag 41</b>
<a href="#">Tab audio</a>	<b>Pag 42</b>
<a href="#">Scheda Video</a>	<b>Pag 43</b>
<a href="#">Scheda Effetti</a>	<b>Pag 44</b>
<b>Fotogrammi Chiave</b>	<b>Pag 45</b>
<a href="#">Animazione Predefinita</a>	<b>Pag 45</b>
<a href="#">Configurazione predefinita</a>	<b>Pag 46</b>
<a href="#">Manualmente</a>	<b>Pag 47</b>
<b>Effetto Ritaglia</b>	<b>Pag 48</b>
<b>Effetto Rotazione</b>	<b>Pag 49</b>
<a href="#">Rotazione Fissa</a>	<b>Pag 49</b>
<a href="#">Rotazione Animata</a>	<b>Pag 50</b>
<a href="#">Rotazione semplice</a>	<b>Pag 50</b>
<b>Editor del titolo</b>	<b>Pag 51</b>
<a href="#">Lancia l'Editor del Titolo</a>	<b>Pag 51</b>
<a href="#">Crea un Nuovo File del Titolo</a>	<b>Pag 52</b>
<a href="#">Finestra dell'Editor del Titolo</a>	<b>Pag 53</b>

<a href="#">Titoli scorrevoli Crediti</a>	<b>Pag 54</b>
<a href="#">Crea l'immagine di ciascun titolo</a>	<b>Pag 54</b>
<a href="#">Offset di ciascun titolo sulla timeline</a>	<b>Pag 55</b>
<a href="#">Anima ciascun titolo</a>	<b>Pag 55</b>
<b>Editor dei titoli animati</b>	<b>Pag 56</b>
<a href="#">Avvia l'editor dei titoli animati</a>	<b>Pag 56</b>
<a href="#">Crea un Nuovo Titolo Animato</a>	<b>Pag 57</b>
<b>Transizioni</b>	<b>Pag 58</b>
<a href="#">Schermata di Transizione</a>	<b>Pag 58</b>
<a href="#">Aggiungi una Transizione</a>	<b>Pag 59</b>
<a href="#">Sposta una Transizione</a>	<b>Pag 59</b>
<a href="#">Ridimensiona una Transizione</a>	<b>Pag 59</b>
<a href="#">Cambia direzione</a>	<b>Pag 59</b>
<a href="#">Proprietà della transizione</a>	<b>Pag 60</b>
<a href="#">Convertire in Maschera</a>	<b>Pag 60</b>
<a href="#">Crea una nuova transizione / maschera</a>	<b>Pag 61</b>
<a href="#">Rimuovi una Transizione</a>	<b>Pag 61</b>
<b>Elenco delle Transizioni</b>	<b>Pag 62</b>
<b>Effetti</b>	<b>Pag 64</b>
<a href="#">Aggiungi un Effetto</a>	<b>Pag 64</b>
<a href="#">Regola le impostazioni dell'effetto</a>	<b>Pag 65</b>
<b>Elenco degli effetti</b>	<b>Pag 66</b>
<b>Esporta video</b>	<b>Pag 68</b>
<a href="#">Avvia Finestra di Esportazione</a>	<b>Pag 68</b>
<a href="#">Modalità semplice</a>	<b>Pag 69</b>
<a href="#">Carica sul Web</a>	<b>Pag 69</b>
<a href="#">Modalità avanzata</a>	<b>Pag 70</b>

<b>Carica il Video</b>	<b>Pag 71</b>
<b>Esporta in XML</b>	<b>Pag 72</b>
<b>Tipi di Progetto / Profili</b>	<b>Pag 73</b>
<b>Preferenze</b>	<b>Pag 74</b>
<b>Dipendenze</b>	<b>Pag 75</b>
<b>Diventa uno Sviluppatore di OpenShot</b>	<b>Pag 76</b>
<a href="#">La Grande Immagine</a>	<b>Pag 76</b>
<a href="#">Ottenere il più recente codice sorgente</a>	<b>Pag 76</b>
<a href="#">Impostazione dell'ambiente</a>	<b>Pag 77</b>
<a href="#">Fissare il tuo primo Bug</a>	<b>Pag 78</b>
<a href="#">Condividere le modifiche con il team OpenShot</a>	<b>Pag 78</b>
<a href="#">Unisciti all'OpenShot Developers Team su LaunchPad</a>	<b>Pag 78</b>
<b>Informazioni su OpenShot</b>	<b>Pag 79</b>
<a href="#">Team di Sviluppo di OpenShot</a>	<b>Pag 79</b>
<a href="#">Ulteriori Informazioni</a>	<b>Pag 79</b>
<a href="#">Copyright &amp; Trademark</a>	<b>Pag 79</b>
<a href="#">Licenza</a>	<b>Pag 79</b>

## **Introduzione**



OpenShot Video Editor è un programma per l'editing video in Linux. Si può facilmente combinare video clips, audio , e immagini in un singolo progetto, e successivamente esportarli nei più diffusi formati video.

Openshot è un video editor non lineare, il che significa che ogni frame del video è accessibile in ogni momento, e così la clip video può essere editata, mixata e arrangiata in maniera veramente creativa. Tutte le modifiche sulla clip (ridimensionamento, taglio ecc..) non sono distruttive, ovvero i video originale non saranno mai modificati.

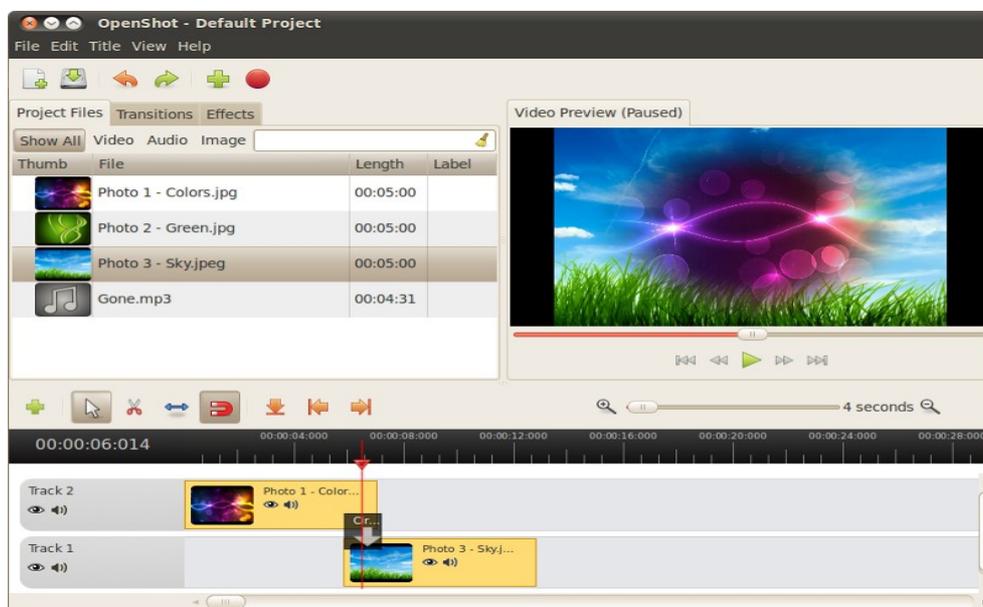
Puoi usare Openshot per creare slide-show di foto, modificare video amatoriali, creare televisioni commerciali e film online, o qualsiasi cosa che puoi immaginare!

### **Caratteristiche del software:**

- 1) Supporto per tanti formati video, audio e immagini (basato su FFmpeg)
- 2) Integrazione con Gnome (supporta il trascinamento nella finestra principale)
- 3) Tracce Multiple
- 4) Ridimensionamento, trimming, scatto dei fotogrammi e taglio della Clip
- 5) Transizioni video con anteprime in tempo reale
- 6) Compositing, sovrapposizione di immagini e watermarks
- 7) Modelli per il titolo, creazione del titolo, titoli con animazione 3D
- 8) SVG friendly, per creare e includere titoli e crediti
- 9) Immagini animate lo scorrimento dei crediti
- 10) Clip di colori solidi (incluso l' "Alpha Compositing"
- 11) Supporto per il "Rotoscoping" / sequenza di immagini
- 12) Linea temporale con supporto per Drag and Drop
- 13) Frame stepping, key-mappings: J,K, e L keys
- 14) Conversione del video (basato su FFmpeg)

- 15) Animazione Key Frame
- 16) Zoom digitale delle clip video
- 17) Cambio della velocità  $\frac{1}{2}$  sulla clip (moviola ecc)
- 18) Transizioni spaziali, luminosità  $\frac{1}{2}$  e maschere personalizzate.
- 19) Ridimensionamento delle clip (dimensione frame)
- 20) Mixing e modifica dell'audio
- 21) Animazioni key frame e layout preimpostati
- 22) Effetto Ken Burns (creare un video traslando/zoomando un'immagine)
- 23) Effetti video digitali, tra cui luminosità  $\frac{1}{2}$ , gamma, tonalità  $\frac{1}{2}$ , scala di grigi, Chroma Key (schermo blu / schermo verde), e più  $\frac{1}{2}$  di 40 ulteriori effetti video ed audio

## Cattura schermata



## **Per Iniziare**

### **Per avviare OpenShot Video Editor**

Puoi avviare OpenShot nei seguenti modi: **Menu Applicazioni**

Scegli Audio VideoOpenShot Video Editor

### **Riga di comando**

Per avviare OpenShot dalla riga di comando, lancia il Terminale e scrivi il seguente comando, poi clicca Invio : **openshot**

Un parametro opzionale può essere sia per file audio o video, o per un progetto OpenShot (\*.osp). File Multipli possono essere anche selezionati (con spazi tra ogni nome del file), e tutti i file saranno importati in una sola istanza di OpenShot

### **Apri con...**

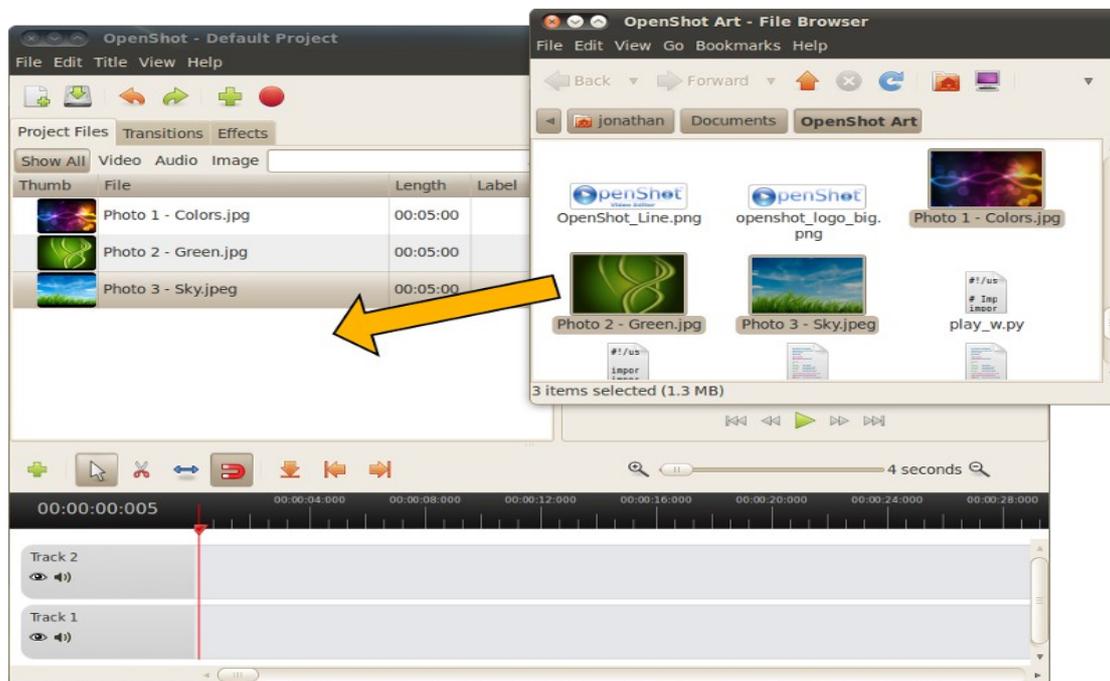
Per avviare OpenShot da Nautilus, tasto destro su un'immagine, video e file audio, e scegliere Apri Con > OpenShot Video Editor.

## **Imparare Openshot in 5 minuti!**

Usare Openshot è molto semplice, e questo tutorial porterà alla conoscenza delle basi in meno di 5 minuti. Dopo questo tutorial, sarai in grado di creare una semplice slide-show di foto con la musica.

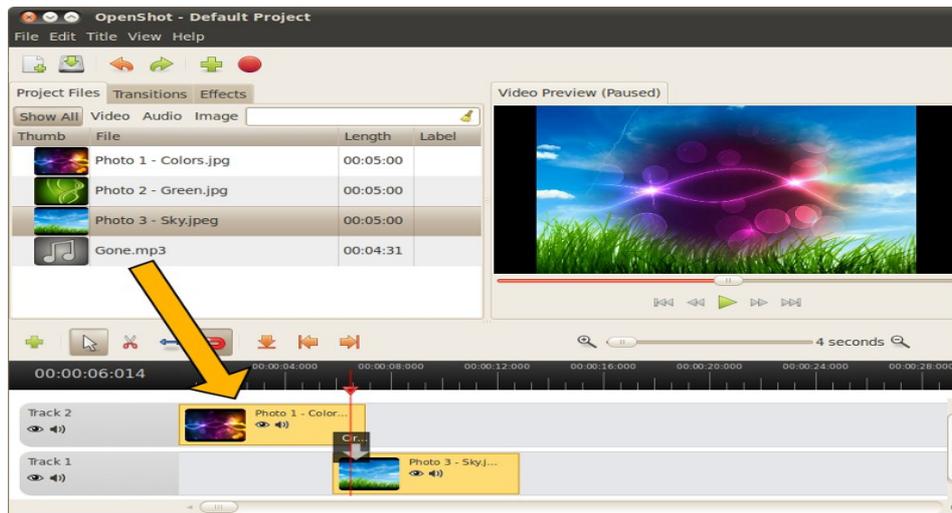
### **Passo 1 - Importare Foto & Musica**

Prima di poter cominciare a creare un video, si deve importare un file in Openshot. Trascinare qualche immagine (\*.JPG, \*.PNG, ecc...) e un file musicale (la maggior parte dei formati funzioneranno) dalla tua Scrivania a Openshot Video Editor. Assicurarsi di trascinare i file dove la freccia nell'immagine sta puntando.



## Passo 2 - Arrangiare le Foto sulla linea temporale

Dopo aver importato qualche file, il passo successivo è aggiungere alla linea temporale e arrangerle. Cliccare su ogni foto (una alla volta), e trascinarle sulla traccia 2 sulla linea temporale. Trascina le foto (anche conosciute come clip) per arrangerle.



## Passo 3 - Aggiungere musica alla linea temporale

Per far sembrare il nostro slide-show di foto più interessante, è necessario aggiungere alcune musiche. Dovresti aver importato un file musicale nel Passo 1. Clicca sul file musicale, e trascinalo sulla Traccia 1 sulla linea temporale.

## Passo 4 - Anteprima del Progetto

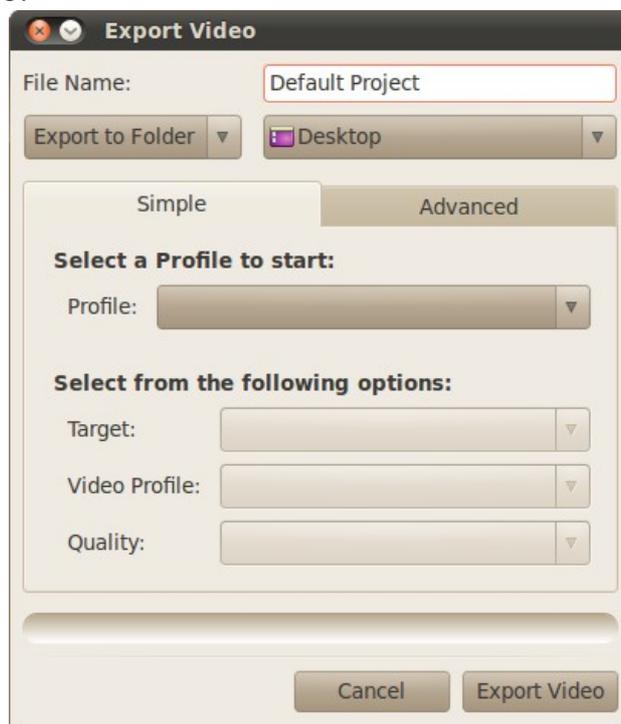
Per fare un anteprima di come il nostro video appare, cliccare sul Pulsante Play sotto la finestra di anteprima. Clicca il Pulsante Play ancora per mettere in pausa il video. Ricorda, se serve ri-arrangiare qualunque clip, basta trascinare le clip per muoverle.



## Passo 5 - Esportare il Video

Una volta felici del vostro slide-show di foto, il passo successivo è l'esportazione del video. Questo passaggio convertirà il progetto di Openshot in un singolo file video, che dovrebbe funzionare su ogni Media Player per Linux /cosa Totem, VLC, ecc..) o con Siti Web (come Youtube, Vimeo, ecc..).

Clicca sull'icona Esporta Video in alto alla schermata (o usa il menu: File >Esporta Video...). Scegli tra una delle tante opzioni di esportazione predefinite, e clicca sul Bottone Esporta Video.



## Passo 6 - Divertiti con Openshot!

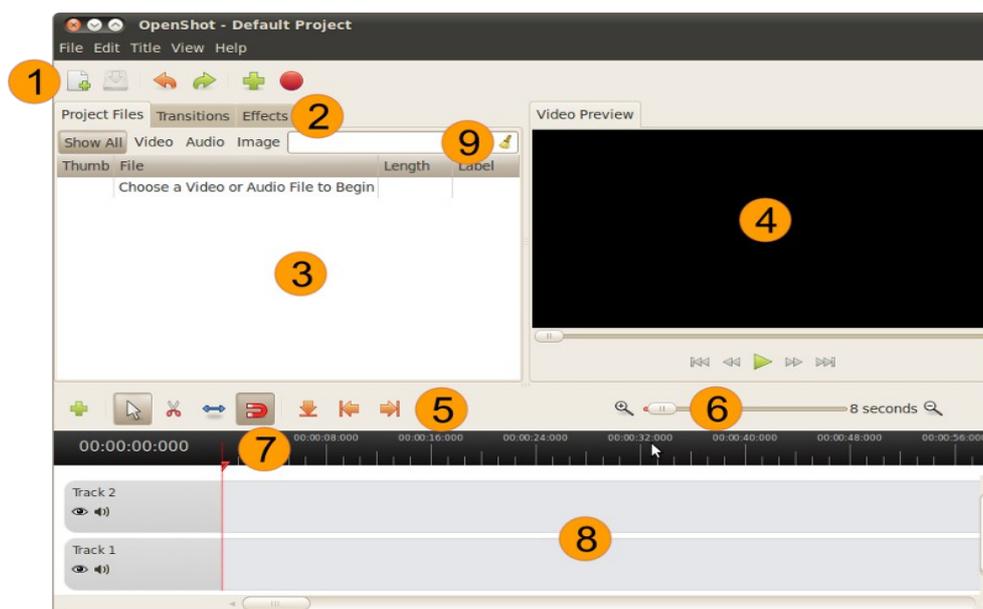
Dovreste ora aver compreso le basi di come funziona Openshot.

**Importare, Arrangiare, Fare anteprime e esportare.** Si spera che questo tutorial sia durato meno di 5 minuti per essere completato. Leggere per favore il resto del manuale per una più dettagliata conoscenza di Openshot, e delle sue funzioni avanzate. Divertitevi!

## Finestra Principale

Openshot Video Editor ha una finestra principale che contiene la maggior parte delle informazioni, bottoni, e me che servono per editare il progetto video.

## Panoramica



Id	Componente	Descrizione
1	Barra degli strumenti	Contiene i bottoni per aprire, salvare, e esportare il tuo progetto video.
2	Tab delle Risorse	Cambiare tra File del progetto, Transizioni, e Effetti
3	File di progetto	Tutti i file audio, video e le immagini che sono state importate nel progetto.
4	Finestra di Anteprima	Questa è l'area in cui il video sarà riprodotto.
5	Barra per la modifica	Questa barra degli strumenti contiene tutti i bottoni usati per modificare, tagliare e separare
6	Regolatore dell'ingrandimento	Questo regolatore aggiusterà la scala temporale della tua linea temporale.
7	Indicatore di riproduzione / Righello	Questo righello mostra la scala temporale, e la linea rossa è l'indicatore di riproduzione. L'indicatore di riproduzione mostra la posizione corrente della riproduzione.
8	Linea temporale	La linea temporale visualizza il tuo progetto video, e ogni clip e transizione nel tuo progetto.
9	Filtro	Filtrare la lista visualizzata (file di progetto, transizioni ed effetti) utilizzando questi interruttori e la casella di testo. Inserire le prime lettere di cosa stai cercando, e i risultati appariranno.

## Barra degli strumenti

La barra degli strumenti principale contiene i pulsanti per creare e salvare rapidamente il tuo progetto, annullare e ripetere l'ultima azione, importare i file, esportare il tuo video. Tutte queste funzioni sono accessibili anche tramite i menu File e Modifica.



Id	Componente	Descrizione
1	Nuovo progetto	Crea un nuovo file di progetto OpenShot (*.OSP).
2	Salva progetto	Salva il progetto attuale. Se non è stato ancora creato un progetto, sarà aperta una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare alcune opzioni.
3	Annulla	Annulla l'ultima operazione
4	Ripeti	Ripeti l'ultima azione
5	Importa file	Importa uno o più file nel progetto attuale di OpenShot.
6	Esporta video	Esporta il progetto attuale come un singolo file video.

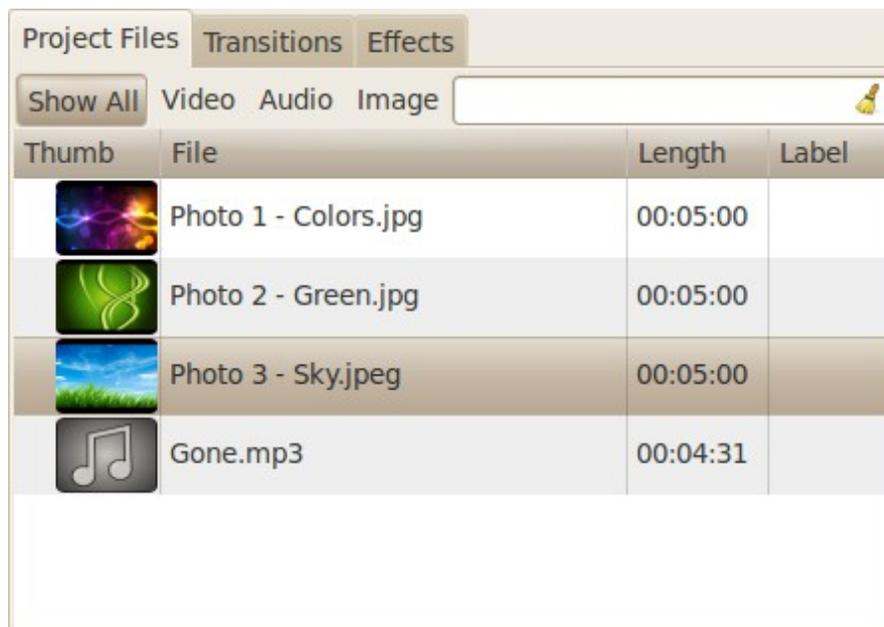
## Tab delle Risorse

Queste schede permettono di esplorare tre differenti funzioni: i file di progetto, le transizioni e gli effetti. Gli strumenti di queste schede possono essere trascinati sulla timeline.



## File di progetto

La sezione dei File di progetto contiene tutti i file che sono stati importati nel progetto. Prima di aggiungere un'immagine, un file audio o file video per la vostra timeline di progetto, deve prima essere importate nella vostra sezione File di progetto.



## Finestra di Anteprima

La finestra dell'anteprima è ciò che controlla la riproduzione (o l'anteprima) del tuo progetto video. Cliccando sul bottone sotto la finestra dell'anteprima si controlla la riproduzione, e il video in uscita. La dimensione di quest'area può essere modificata cliccando e spostando le maniglie (o linee) attorno a questa sezione.



Id	Componente	Descrizione
1	Salta all'inizio	Salta all'inizio del progetto
2	Riavvolgi	Riavvolge il video dalla posizione attuale.
3	Riproduci / Pausa	Riproduce o mette in Pausa la riproduzione del tuo progetto.
4	Avanzamento Veloce	Fa scorrere velocemente il video dalla posizione attuale.
5	Salta alla Fine	Salta alla fine del progetto.

## Barra per la modifica

La barra di modifica ti permette di muoverti tra i differenti metodi di modifica per la linea temporale. Quando muovi, esegui un trimming, e sposti le clip, è necessario cambiare il metodo di modifica usando questa barra degli strumenti.



Id	Componente	Descrizione
1	Aggiungi traccia	Aggiunge una nuova traccia all'inizio della pila.
2	Modalità Selezione	Sceglie la modalità che ti permette di cliccare e muovere la clip
3	Modalità Rasoio	La modalità rasoio ti permette di suddividere la clip nel punto in cui fai clic. Se la funzione snap è abilitata, facendo clic in prossimità dell'inizio (la linea rossa), si suddividerà la clip esattamente all'inizio.
4	Modalità di ridimensionamento	La modalità di ridimensionamento ti permette di prendere i bordi di una clip e trascinarli per ridimensionare (o trimming) la clip.
5	Modalità Scatto	La modalità snap consente alle clip di agganciarsi (o saltare) alla clip più vicina, o andare in testa alla riproduzione (se sono vicine) quando le trascini. [Nbsp] Le transitions si agganceranno alle clip nelle vicinanze. [Nbsp] Inoltre, le clip e le transizioni si agganceranno alla posizione di testa.
6	Aggiungi marcatore	Aggiunge un nuovo marcatore, che ti permette di saltare velocemente indietro ad un punto esatto durante la riproduzione.
7	Marcatore precedente	Salta al marcatore precedente (se c'è)
8	Marcatore successivo	Salta al marcatore successivo (se c'è)

## Regolatore dell'ingrandimento

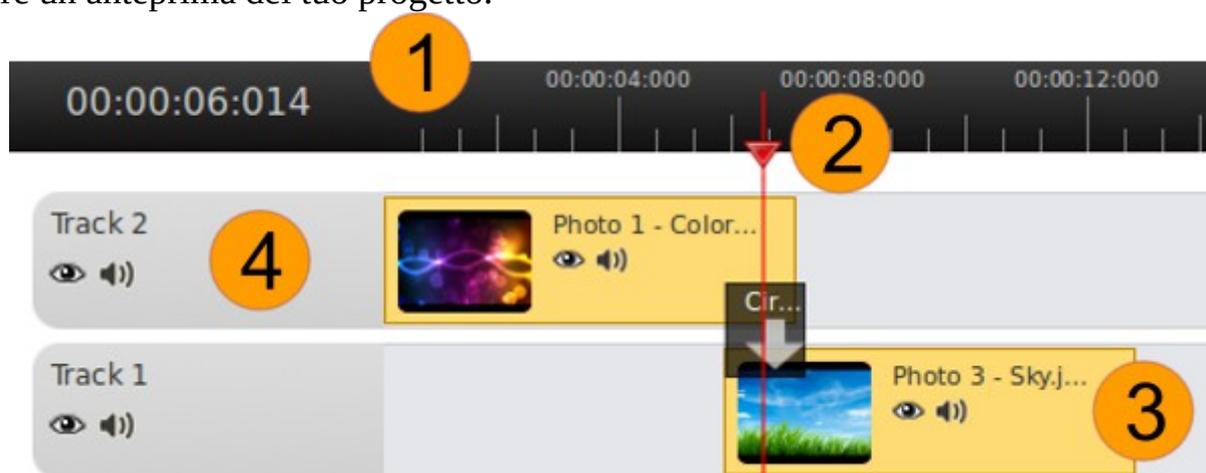
Il cursore d'ingrandimento ti permette di cambiare la scala temporale sulla linea temporale. Zoomare all'interno per vedere la linea temporale più dettagliatamente, o zoomare all'esterno per vedere l'intero progetto senza scorrere. Puoi inoltre cliccare sui bottoni per lo zoom (sulla sinistra e sulla destra), o scorrere verso il cursore d'ingrandimento. Quando trascini il cursore sarà aggiornata la linea temporale quando metterai in pausa o fermerai il suo movimento.



## Linea temporale

La timeline visualizza il tuo progetto mediante una comoda interfaccia grafica. Ogni clip video è rappresentato mediante un rettangolo giallo. Ogni traccia è rappresentata mediante un rettangolo blu. Il Play-head (la linea rossa) rappresenta il punto di riproduzione (o anteprima) corrente del tuo progetto.

Clicca ovunque sul righello per saltare verso un punto nella linea temporale. Se ti trascini lungo il righello, "strofinerà" il video, ciò è un metodo veloce e grezzo per fare un anteprima del tuo progetto.



Id	Componente	Descrizione
1	Righello	Il righello mostra la scala temporale corrente della linea temporale
2	Cursore di riproduzione	Il cursore di riproduzione riporta la posizione corrente della riproduzione dalla finestra di anteprima.
3	Clip	Una clip rappresenta un file audio, video o immagine
4	Traccia	Una traccia è simile a un livello. La traccia alta mostra video e immagini sopra la traccia sottostante. Non ci sono limiti su quante tracce può avere un progetto.

## Tracce

OpenShot usa le tracce per disporre video e immagini. La traccia più alta è il livello più alto, e la traccia sul fondo è il livello più basso. Se hai familiarità con i livelli dei programmi di foto editing, allora dovresti avere abbastanza familiarità con questo concetto. Openshot mixerà insieme ogni livello, proprio come un programma di foto editing.

Per esempio, si consideri un progetto costituito da 3 tracce video. Si dovrebbero inserire come sfondo l'immagine di un'alba, al centro un'immagine con molti cerchi e in alto un logo.



Id	Componente	Descrizione
1	Traccia superiore	Le clip su questa traccia saranno al di sopra delle altre. I loghi e le filigrane dovranno essere su questo livello. Il logo di Openshot è su questa traccia nell'illustrazione.
2	Traccia media	Queste clip sono sotto la traccia più in alto, ma al di sopra della traccia più bassa. L'immagine con i cerchi è su questa traccia nell'illustrazione.
3	Traccia inferiore	Queste clip sono sotto tutte le altre tracce. Il tramonto è su questa traccia, nell'illustrazione.

## **Controllare la riproduzione del video**

Avviare, mettere in pausa, e cercare sono funzioni molto importanti in un video editor. Mentre stai creando un progetto video, avrai bisogno di riprodurre il progetto ancora e ancora. Mentre cliccare sul Pulsante Play è un modo facile per compiere ciò, ci sono moltissimi metodi più veloci.

### **Metodi di riproduzione:**

Ci sono 8 modi controllare la riproduzione video in OpenShot.

1. Cliccando la barra dell'anteprima (Play, Fast-forward, ecc..)
2. Trascinando il cursore sopra la Barra dell'anteprima
3. Trascinando il Cursore di riproduzione sul Righello
4. Cliccando sul Righello in ogni punto
5. Usando le scorciatoie della tastiera (tasti J, K, L)
6. Usando i pulsanti freccia (Sinistra, Destra, Alto e Basso)
7. Usando il tasto Barra Spaziatrice (Play / Pausa)
8. Doppio click su un marcatore definito dall'utente

## Scorciatoie della Tastiera

Una scorciatoia da tastiera è un tasto (o una combinazione di tasti) la cui pressione permette di risparmiarsi il disturbo di muovere il mouse e cliccare. Spesso è più rapido premere un tasto che puntare e fare clic. Di seguito sono riportate tutte le scorciatoie da tastiera disponibili in OpenShot:

TASTO	Descrizione
J	Riavvolge la riproduzione del video
K	Pausa / Play
L	Avanti veloce della riproduzione del video
Barra Spaziatrice	Pausa / Play
Su	Salta verso il marcatore precedente (se c'è)
Giù	Salta verso il marcatore successivo (se c'è)
Freccia sinistra	Salta indietro di un frame (frame stepping)
Freccia destra	Salta avanti di un frame (frame stepping)
Tasto Tab	Cambia tra le modalità Ridimensiona e Seleziona
Ctrl + Rotellina Mouse	Zoom in & out della linea temporale
Ctrl + Home	Salta all'inizio della linea temporale
Ctrl + fine	Salta verso la fine della linea temporale
<emph>C</emph>	Suddivide tutte le clip in corrispondenza della posizione iniziale
CTRL + N	Crea un nuovo progetto
CTRL + O	Apri un progetto esistente
CTRL + F	Importa file (audio, video, o immagine)
CTRL + I	Importa una sequenza di immagini
CTRL + W	Importa una nuova transizione
CTRL + S	Salva il progetto corrente
SHIFT + CTRL + S	Salva progetto con nome...
CTRL + X	Esporta il progetto in MLT XML
CTRL + E	Esporta il progetto corrente come file video
CTRL + U	Carica progetto corrente come file video su YouTube o Vimeo
CTRL + Q	Esci dal programma
CTRL + Z	Annulla l'ultima operazione
CTRL + Y	Ripeti l'ultima azione
CTRL + P	Modifica le preferenze
CTRL + T	Crea un nuovo titolo
CTRL + B	Crea un nuovo titolo animato
F11	Passa alla modalità a schermo intero
F1	Avvia la documentazione, aiuto (Se installata)
CTRL + D	Catturare e salvare il frame corrente di tutte le clip escluse le audio che si sovrappongono alla testa di riproduzione, e aggiungerli al file di progetto.

## **Progetti - Creare, Aprire e Salvare**

OpenShot necessita di un file progetto per salvare le informazioni che compongono un progetto video.

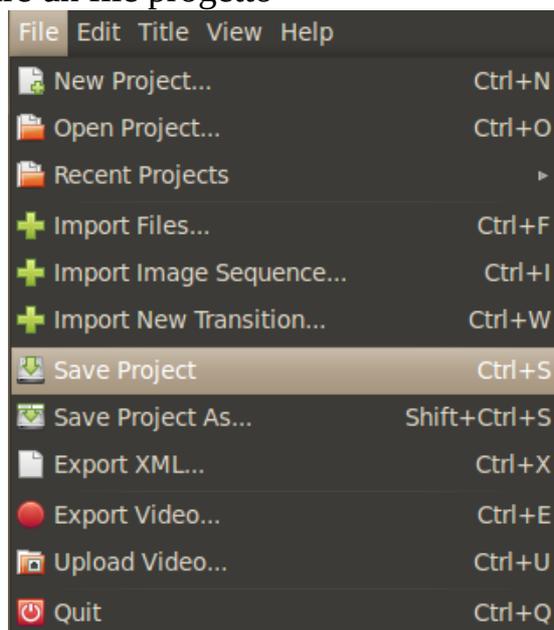
Quando Openshot viene lanciato, crea un nuovo file progetto automaticamente. Puoi iniziare a usare Openshot immediatamente, senza prima creare un progetto.

I file progetto hanno l'estensione .OSP (EsempioProgetto.osp). Inoltre, i file progetto necessitano di una cartella /thumbnail, che contiene tutte le anteprime del tuo progetto. Se sposti un file progetto, assicurati di spostare anche la cartella /thumbnail/.

File Progetto	/home/tuonome/Desktop/ProjectA.osp
Cartella delle miniature	/home/tuonome/Desktop/thumbnail/

### **Crea un progetto**

Ci sono 2 modi per creare un file progetto



#### **Metodo 1 - Menu File**

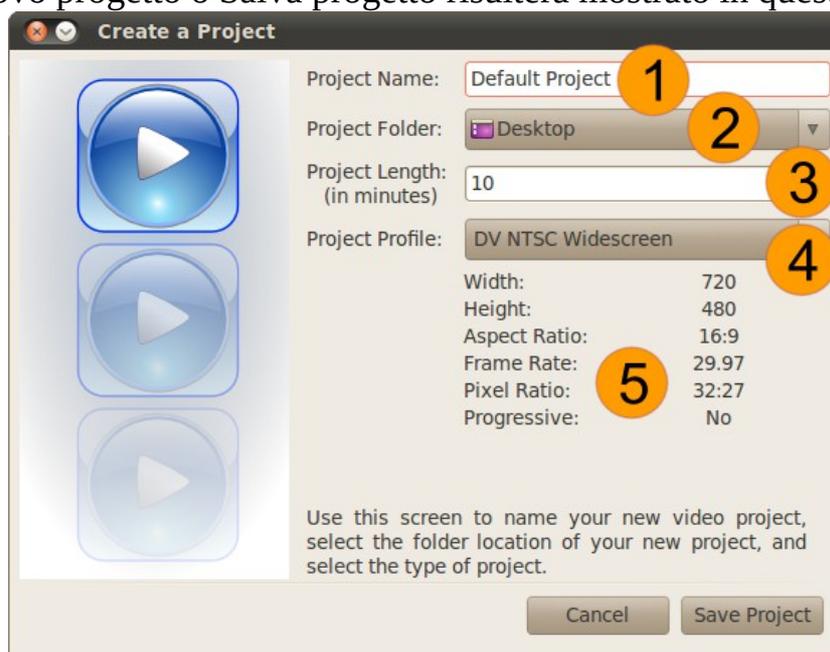
Scegli File;Nuovo progetto. La finestra nuovo progetto sarà aperta. Cambia il nome del progetto, il tipo, la lunghezza della timeline e clicca su “Salva progetto”.

## Metodo 2 - Salva Predefinito:

Poiché, di default, OpenShot crea un progetto all'avvio del programma, puoi semplicemente scegliere File >Salva. Verrà mostrata la finestra Salva Progetto. Cambia il nome del progetto, il tipo, la durata della linea temporale, e quindi fai clic su "Salva Progetto".

## Salva Schermata Progetto

Cliccando Nuovo progetto o Salva progetto risulterà mostrato in questa finestra.



Id	Componente	Descrizione
1	Nome del progetto	Il nome del tuo progetto (con estensione .osp)
2	Cartella del progetto	La cartella dove salvare i file progetto
3	Lunghezza del progetto	La durata massima della linea temporale. Ad ogni modo, la durata della linea temporale aumenterà automaticamente, se e quando le clip ne supereranno il valore.
4	Tipo di Progetto	Questo influisce sulla finestra di anteprima. Esso determina le dimensioni, le proporzioni ed i fotogrammi al secondo dei filmati di cui state visualizzando l'anteprima. Si consiglia di effettuare le modifiche all'interno del profilo che avete intenzione di esportare (per ottenere i migliori risultati).
5	Dettagli del tipo di progetto	Questa tabella mostra in anteprima i dettagli del progetto, come la grandezza, le proporzioni e i fotogrammi per secondo. Se cambi il tipo di progetto nel menu a tendina, questa tabella verrà aggiornata.

## Aprire un progetto

Per aprire un progetto, scegli **File > Apri Progetto**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Apri Progetto**. Seleziona il file del progetto (\*.osp) che vuoi aprire, quindi clicca su **Apri Progetto**.

Se stai aprendo un progetto recente, scegli **File > Progetti Recenti**. Questa è spesso la via più veloce per aprire un progetto con OpenShot.

Se vuoi avviare OpenShot e avere il tuo progetto automaticamente aperto, fai doppio click sul file .OSP (sul tuo computer) e scegli openshot come comando.

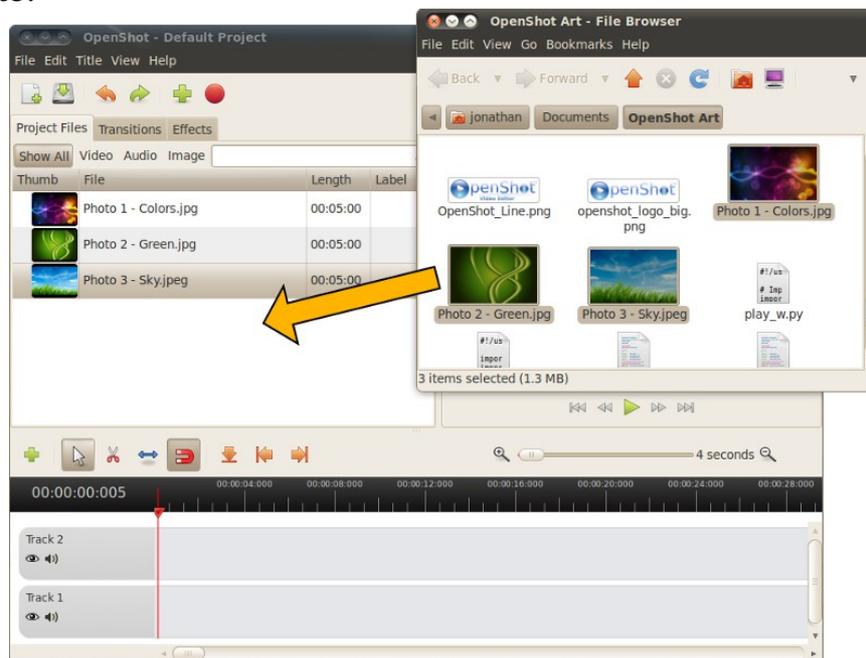
## **Importa Files - Audio, Video e Immagini**

Prima che tu possa usare una clip nella linea temporale, devi prima importare il clip nel progetto. Ci sono modi differenti per importare un clip. Il modo più comune è quello di trascinare i file dal tuo computer nella sezione File di Progetto sullo schermo.

Ci sono 4 modi differenti per importare una clip.

### Metodo 1 - Trascinare

1. Avvia OpenShot
2. Trascina e rilascia più file insieme dalla Scrivania sull'albero dei File del Progetto.



## **Metodo 2 - Esplorare le cartelle**

1. Avvia OpenShot
2. Trascina e rilascia una cartella completa di file multimediali dal desktop all'albero File di progetto.

\* Tutti gli audio, i video e le immagini saranno importati da questa cartella

## **Metodo 3 - Apri con**

1. Durante la navigazione di file in Gnome, selezionare uno o più file multimediali
2. Click destro sul file selezionato e scegli Apri con un'altra applicazione...
3. Scegli OpenShot (o il openshot command)

\* Anche dopo aver iniziato ad inserire OpenShot con i tuoi file, puoi tornare nel sistema, e con il Click destro selezionare altri file OpenShot .E 'li aggiungerà all'istanza di OpenShot attualmente in esecuzione

## **Metodo 4 - Bottone per l'Importazione**

1. Avvia OpenShot
2. Clicca Importa File nella barra degli strumenti
3. Seleziona 1 o più file e clicca Importa

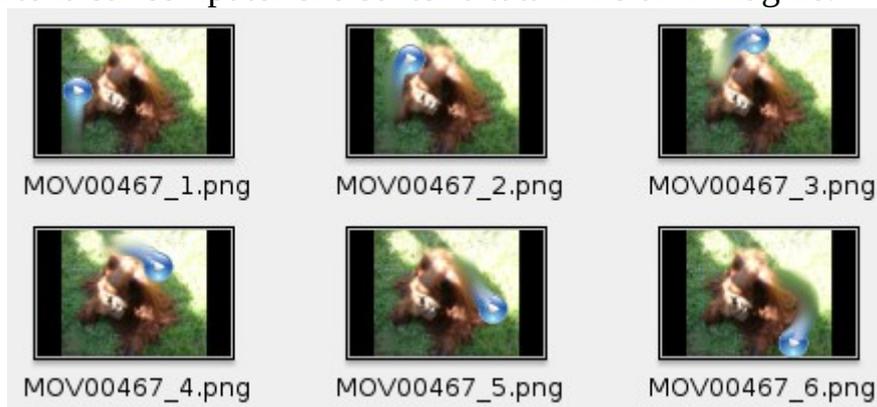
## ***Sequenze immagini***

Una delle funzionalità più potenti di OpenShot consiste nella possibilità di importare sequenze di immagini. Una sequenza di immagini è semplicemente una cartella contenente immagini con nomi molto simili, e naturalmente sequenziali. Ogni file immagine rappresenta un fotogramma del video. Quindi per una clip di 30 secondi, a 30 fotogrammi al secondo, si utilizzano 900 file di immagini. Sebbene lavorare con una sequenza di immagini possa rivelarsi difficile, è possibile effettuare pressoché qualsiasi operazione.

Per importare una sequenza di immagini, segui questi passaggi:

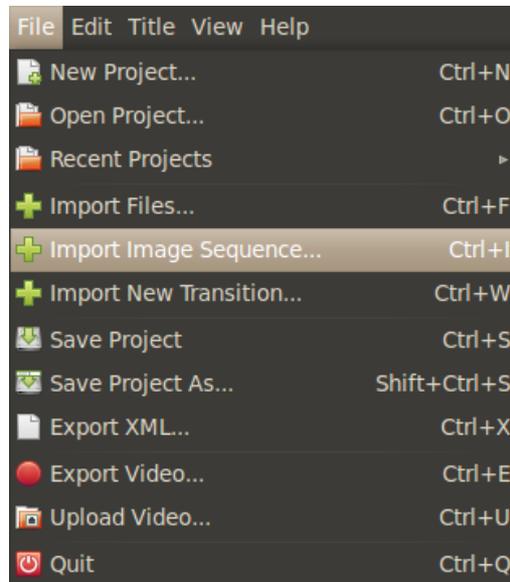
### **Localizza una sequenza di immagini**

Molti programmi possono generare una sequenza di immagini. Ad esempio, in Blender (un software di animazione 3D), è possibile creare una grande sequenza animata ed esportarla come una serie di file nominati .PNG (con trasparenza). Si creerà una cartella sul computer che conterrà tutti i file di immagine.

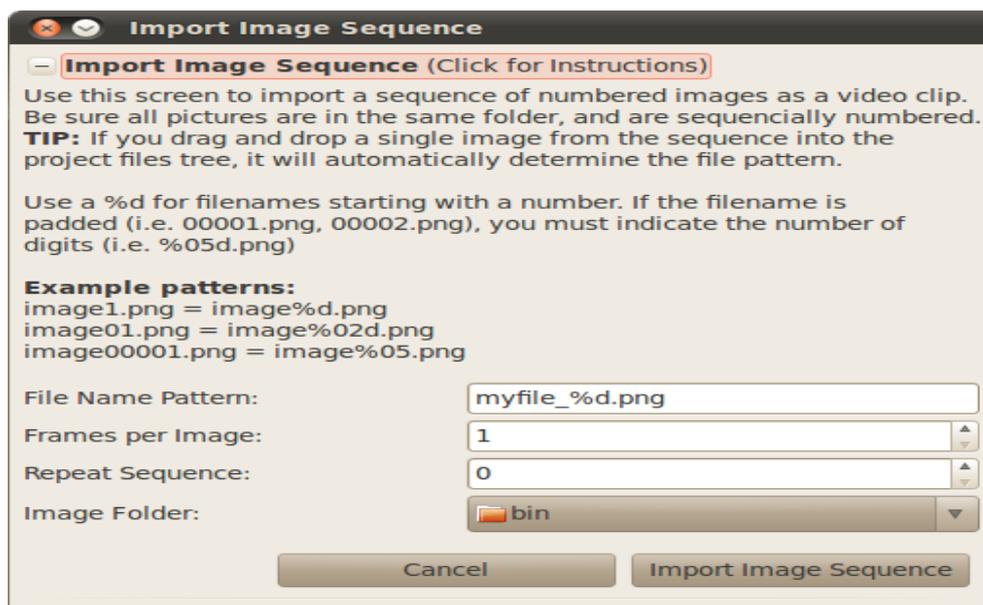


## Importare la sequenza di immagine

Seleziona l'opzione di menu File > Importa sequenza di immagini, che farà apparire la finestra di dialogo Sequenza di Immagini.



Seleziona la cartella contenente la tua sequenza di immagini e lo schema dei nomi dei file. Non tutte le immagini della sequenza sono nominate allo stesso modo. Per esempio, Foto\_0001.JPG è diverso da Foto\_1.JPG. Una volta indicato il corretto schema dei nomi dei file, fare clic sul pulsante Importa sequenza immagini.



## Copia e Incolla Sequenza di immagini

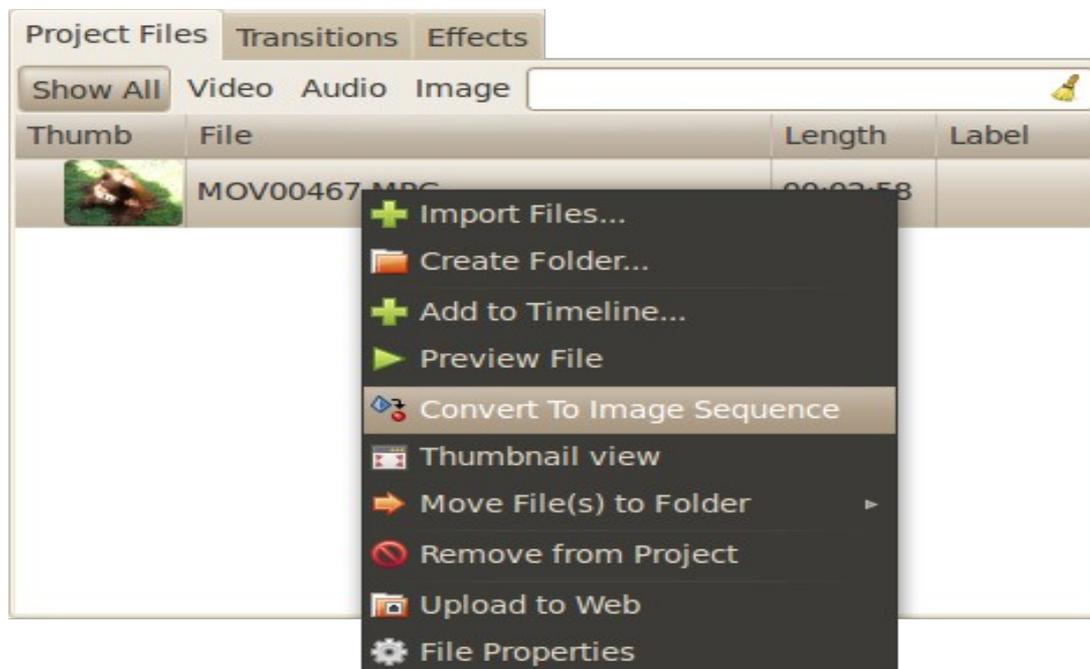
Il modo più semplice per importare una sequenza di immagini, è quello di trascinare e rilasciare una sola immagine della sequenza nei "File di progetto", o utilizzare la schermata Importa file e importare una sola immagine. [Nbsp] Verrà chiesto di importare l'intera sequenza di immagini. [Nbsp] L'uso di questo metodo determinerà automaticamente il nome del modello del file, e imposterà la corretta sequenza delle immagini.

## Aggiungi alla linea temporale

Lascia la tua nuova sequenza di immagini sulla linea temporale. E' rappresentata da una singola clip, come una regolare clip video.

## Crea una sequenza di immagini

Se non hai ancora una sequenza di immagini, è semplice crearne una. Clicca col tasto destro su un qualsiasi file video elencato tra i File di progetto e seleziona Converti in sequenza di immagini. Verrà creata una nuova cartella in cui ogni singolo frame sarà esportato come file immagine con estensione .PNG. Verrà inoltre aggiunto automaticamente un collegamento alla nuova sequenza di immagini nella sezione File di progetto.



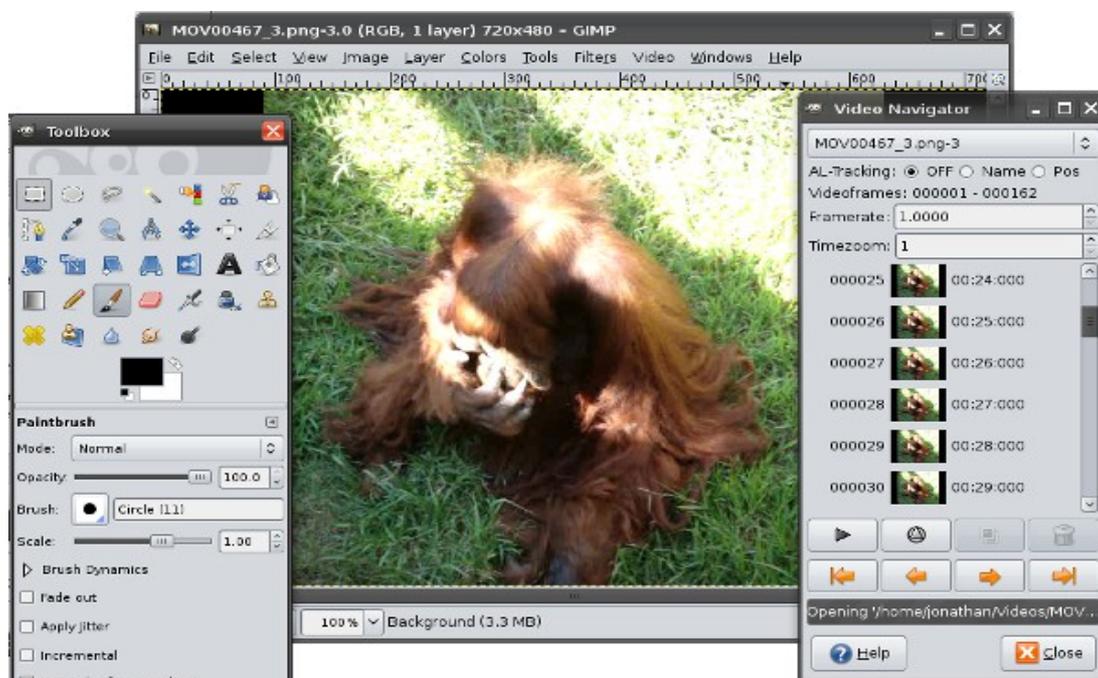
## Edita una sequenza di immagini

Se vuoi modificare una sequenza di immagini, consigliamo di usare GIMP (un editor di immagini open-source). Il programma dispone di diversi plugin per assisterti nella modifica di sequenze di immagini (anche numerose) e rende più semplici le operazioni di modifica, salvataggio e apertura dell'immagine successiva nella sequenza. Si può così ritoccare ogni frame, rimuovere l'effetto occhi rossi, aggiungere gli effetti luminosi tipici delle spade laser, cancellare fili, etc. Non c'è davvero nulla che tu non possa fare modificando un frame alla volta, sebbene ciò possa richiedere notevoli sforzi.

## Pacchetto d'Animazione Gimp (GAP)

GAP è un plugin per GIMP che assiste nella modifica di una sequenza di immagini. Il plugin permette di salvare l'immagine corrente e passare alla successiva della sequenza. Rende inoltre possibile l'uso di frame chiave per applicare effetti su più frame, o di creare anche animazioni. Se hai bisogno di modificare una sequenza di immagini, dovresti senz'altro dare un'occhiata a GAP.

## Schermate del Pacchetto d'Animazione Gimp



## **Organizza file e cartelle**

Quando lavori a un video, avrai bisogno di importare molti tipi di file nel tuo progetto, inclusi audio, video, immagini, titoli, sovrapposizioni, effetti sonori e altro. Tutto questo può sfuggirti di mano e rendere la lista dei file di progetto molto lunga, che vi rallenterà cercando il file giusto.

Se il progetto ha troppi file (che sta a te decidere), è possibile utilizzare le etichette, i filtri e le cartelle come modo per organizzare i file.

### **Etichette**

Ogni file ha una colonna per una Etichetta. Una etichetta è una espressione o frase che ti aiuta a identificare la funzione di quel file. Per esempio, “Scena 1”, “Intro”, “Titolo”, “Crediti” . Non c'è un modo giusto o sbagliato di usare le etichette, basta inserire un testo che ti aiuta a identificare un file.

### **Filtri**

La sezione File di progetto ha tasti di filtro e una casella di testo per aiutarti a trovare i file velocemente. I tasti di filtro Video, Audio, e Immagini, filtreranno velocemente i file in base al tipo di selezione effettuata . Inserendo lettere nella casella di testo, verranno visualizzati solo i file che contengono quelle lettere nel nome o nella etichetta. Questa funzione, combinata con la gestione delle etichette, crea un potente sistema di ricerca e organizzazione.

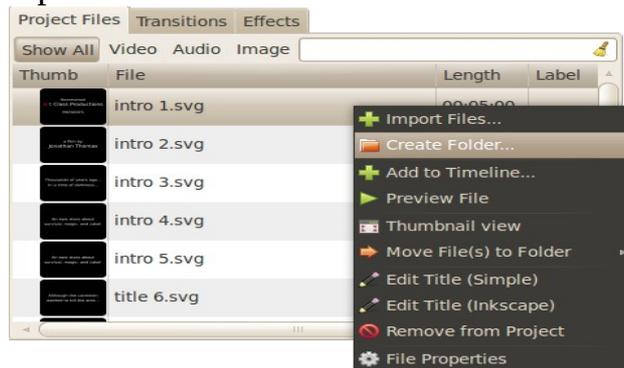


## Cartelle

Se le etichette ed i filtri non sono sufficienti per organizzare i file di progetto, è anche possibile creare cartelle all'interno del vostro progetto per dividere i file in gruppi.

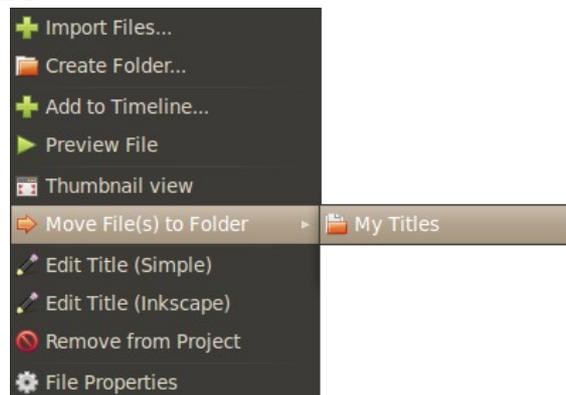
### Crea una cartella

1. Click col tasto destro sulla sezione Files di Progetto.
2. Scegli Crea Cartella...
3. Inserisci il nome per la tua cartella.



### Sposta file in una cartella

1. Assicurati di aver creato prima una cartella.
2. Clicca di destro su uno o più file nella sezione Files del Progetto.
3. Scegli Sposta File(s) alla Cartella.
4. Scegli una Cartella.



### Rimuovi una Cartella

1. Click di destro su una cartella
2. Seleziona Rimuovi

\* Assicurati di aver spostato tutti i file fuori dalla cartella prima di rimuoverla

## **Aggiungi File alla Linea Temporale**

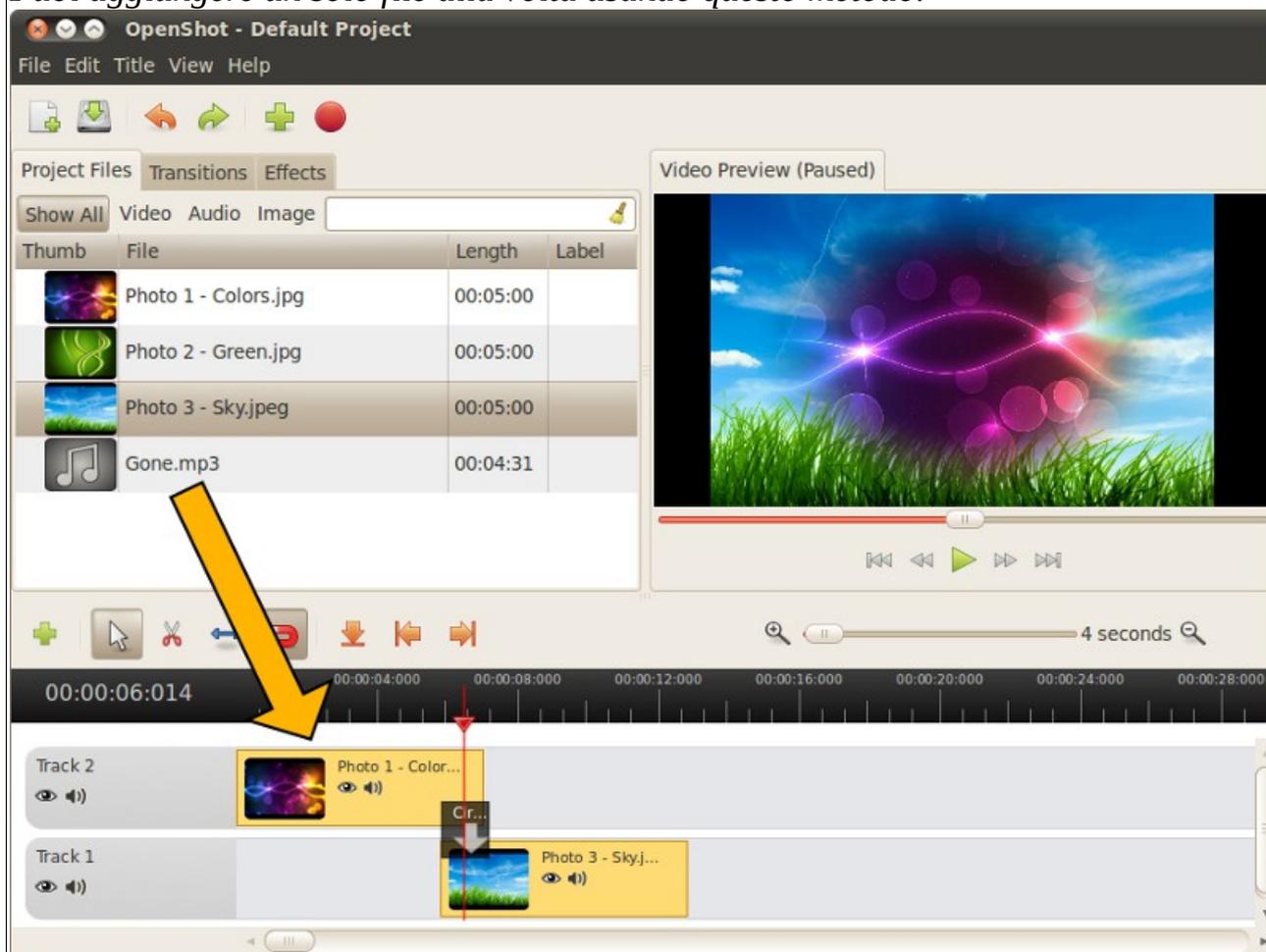
Dopo aver importato i file nel vostro progetto, il passo successivo è quello di aggiungerli alla timeline.

### **Trascina e rilascia**

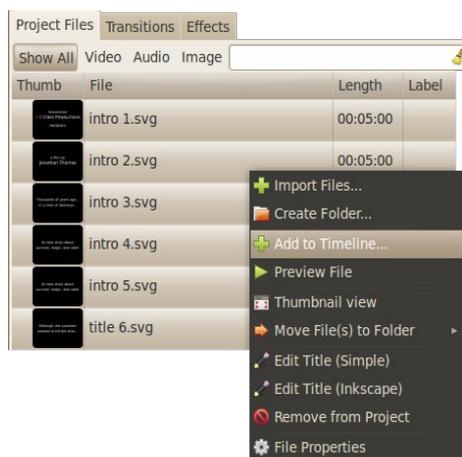
Per aggiungere un file dai File di progetto alla timeline, seguire questi passaggi:

1. Fai click su un file
2. Trascinare sulla timeline e rilasciarlo.
3. La clip può ora essere aggiunta alla linea temporale.

*Puoi aggiungere un solo file alla volta usando questo metodo.*



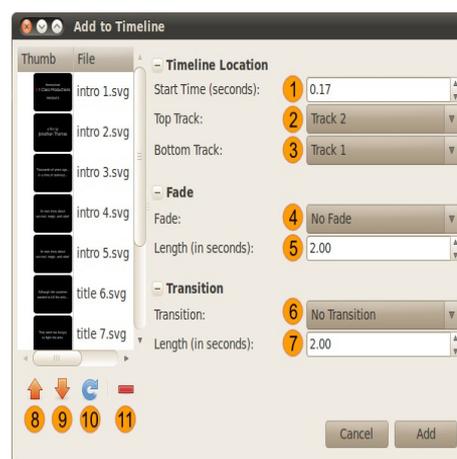
## Aggiungere file multipli alla timeline



Se vuoi aggiungere velocemente una selezione multipla di file alla timeline, c'è la funzione **Aggiungi alla timeline**. Per usare questa funzione, seleziona tutti i file che vuoi aggiungere alla timeline, clicca con il tasto destro e seleziona **Aggiungi alla timeline**.

La schermata **Aggiungi alla timeline** può anche applicare un effetto di dissolvenza in

ingresso e uscita a ogni file, aggiungere transizioni alle clip, o semplicemente mettere le clip una accanto all'altra sulla timeline. I file saranno inseriti all'inizio della riproduzione.



Id	Componente	Descrizione
1	Inizio	Questa è la posizione nella timeline (in secondi) dove i file saranno aggiunti. Di default sono aggiunti all'inizio della riproduzione.
2	Traccia superiore	La traccia più in alto e la prima dove verranno aggiunte le clip. Se non vengono utilizzate transizioni, è sufficiente utilizzare questa traccia.
3	Traccia inferiore	La traccia sotto è utilizzata quando sono necessarie le transizioni, e le clip sono alternate tra la traccia in alto e quella in basso, con le transizioni tra loro.
4	Dissolvenza	Tipo di dissolvenza applicata ad una clip.
5	Lunghezza dissolvenza	La lunghezza (in secondi) della dissolvenza.
6	Transizione	Tipo di transizione aggiunta tra le clip. Puoi anche scegliere transizioni casuali, se non desideri utilizzare la stessa transizione più e più volte.
7	Lunghezza della transizione	Lunghezza (in secondi) della transizione.
8	Sposta su	Porta il file selezionato in cima alla lista.
9	Sposta giù	Porta il file selezionato in basso nella lista.
10	Mescola i file	Mescola i file e mettili in ordine casuale.
11	Rimuovi file	Rimuovi i file selezionati da questa schermata.

## **Muovi e Accorcia le clip sulla linea temporale**

Una volta che hai i file (denominati anche clip) sulla timeline, dobbiamo disporli sulle tracce, e metterli nel giusto ordine. Inoltre, abbiamo bisogno di tagliare l'inizio e la fine del clip video (se necessario).

### **Sposta una Clip (Modalità Selezione)**

1. Cambia a Modalità di Selezione (questa è la modalità predefinita)
2. Clicca su una clip.
3. Trascinare la clip in una nuova posizione sulla timeline, e rilasciarla.

*\* Se la funzione snap è attiva, la clip si sposterà alla fine della clip presente (o all'inizio se questa è di chiusura).*

### **Riduci una clip (Modalità Modifica Lunghezza)**

1. Passare a Resize Mode, cliccando sull'icona di ridimensionamento.
2. Muovi il cursore del tuo mouse sul lato destro o sinistro della clip
3. Trascinare il bordo della clip per tagliare il video.

*\* Mentre si trascina il bordo della clip, la finestra di anteprima mostrerà dove la clip avrà inizio o fine (in base a quale lato della clip si sta trascinando).*

### **Dividere una clip (Strumento taglia)**

1. Per dividere una clip in 2 parti, passare a Modalità Rasoio .
2. Il cursore del mouse si trasformerà in una linea tratteggiata; icona taglia.
3. Cliccare sulla clip nel punto dove vuoi tagliarla / dividerla.

*\* Se lo snap è abilitato, il rasoio salterà nella posizione iniziale di riproduzione, se abbastanza vicino.*

## Barra per la modifica

La barra di modifica ti permette di muoverti tra i differenti metodi di modifica per la linea temporale. Quando muovi, esegui un trimming, e sposti le clip, è necessario cambiare il metodo di modifica usando questa barra degli strumenti.



Id	Componente	Descrizione
1	Aggiungi traccia	Aggiunge una nuova traccia all'inizio della pila.
2	Modalità Selezione	Sceglie la modalità che ti permette di cliccare e muovere la clip
3	Modalità Rasoio	La modalità rasoio ti permette di dividere una clip quando ci clicchi sopra
4	Modalità di ridimensionamento	La modalità di ridimensionamento ti permette di prendere i bordi di una clip e trascinarli per ridimensionare (o trimming) la clip.
5	Modalità Scatto	La modalità scatto ti permette di eseguire uno scatto (o jump) verso la clip più vicina o indicatore di riproduzione (se ce ne sono vicino) quando la trascini
6	Aggiungi marcatore	Aggiunge un nuovo marcatore, che ti permette di saltare velocemente indietro ad un punto esatto durante la riproduzione.
7	Marcatore precedente	Salta al marcatore precedente (se c'è)
8	Marcatore successivo	Salta al marcatore successivo (se c'è)

## ***Separare l'audio dal video***

OpenShot può separare l'audio e il video di un clip, se necessario. Se si desidera riprodurre l'audio di un clip, o solo il video senza audio, seguire questi passaggi:



### **Solo il video**

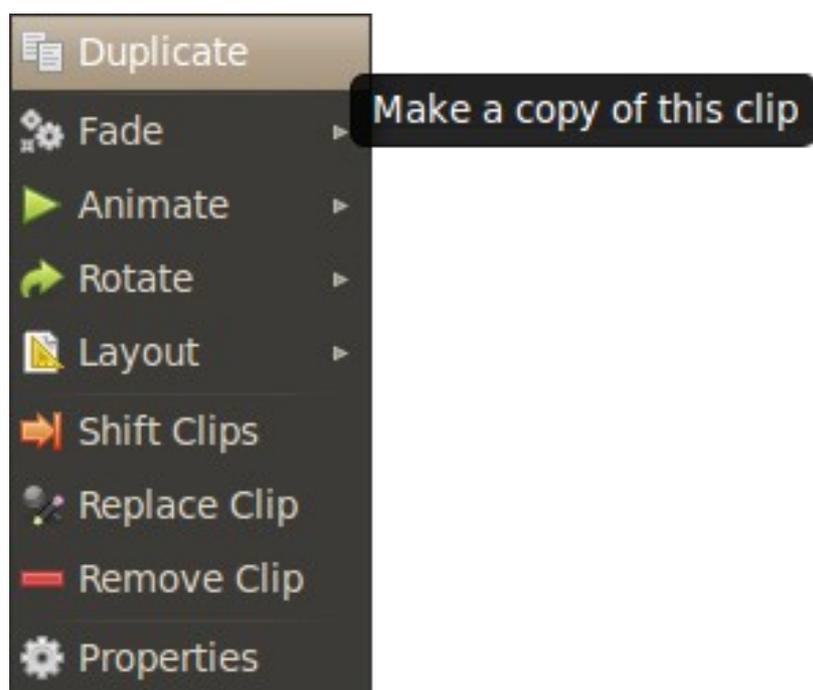
Per avere solo il video di un clip, fare clic sull'icona dell'altoparlante, situata sulla clip. Questo disattiverà l'audio di questo clip. [Nbsp] Oppure, se si desidera disattivare l'audio per l'intera traccia, fare clic sull'icona dell'altoparlante della traccia.

### **Solo l'audio**

Per avere solo l'audio di una clip, cliccare sull'icona dell'occhio. In questo modo nasconderemo l'uscita video. O se vuoi nascondere l'uscita video dell'intera traccia, clicca sull'icona dell'occhio nella traccia.

## **Duplicare clip**

Una caratteristica molto utile in OpenShot è la possibilità di duplicare le clip, transizioni e maschere. Per duplicare un elemento, fare clic destro su di questo (come ad esempio una clip o una transizione), e scegliere Duplicate.



L'uso più comune della funzione Duplicate, è di regolare una clip in una scena specifica, e dopo duplicarla. Una volta che hai due clip identiche, è possibile disattivare l'audio su una, e nascondere il video dell'altra. E' un modo rapido per separare l'audio e video di una clip. Ora è possibile compensare l'audio del clip, o continuare l'audio del clip, mentre si tagli il video prima. Questa tecnica è spesso usata nei film, quando due persone stanno parlando. Continuano a riprodurre l'audio dalla prima persona prima mentre si mostra la reazione della seconda.

## **Proprietà clip**

Ogni clip in OpenShot ha molte proprietà che possono essere manipolate. Tuttavia, poiché non è possibile visualizzare e regolare tutte le impostazioni sulla timeline, è stata creata questa schermata. All'utente è permesso regolare molte proprietà di un clip, tra cui lunghezza, velocità, volume, dimensione, posizione, proporzioni, e molte altre.

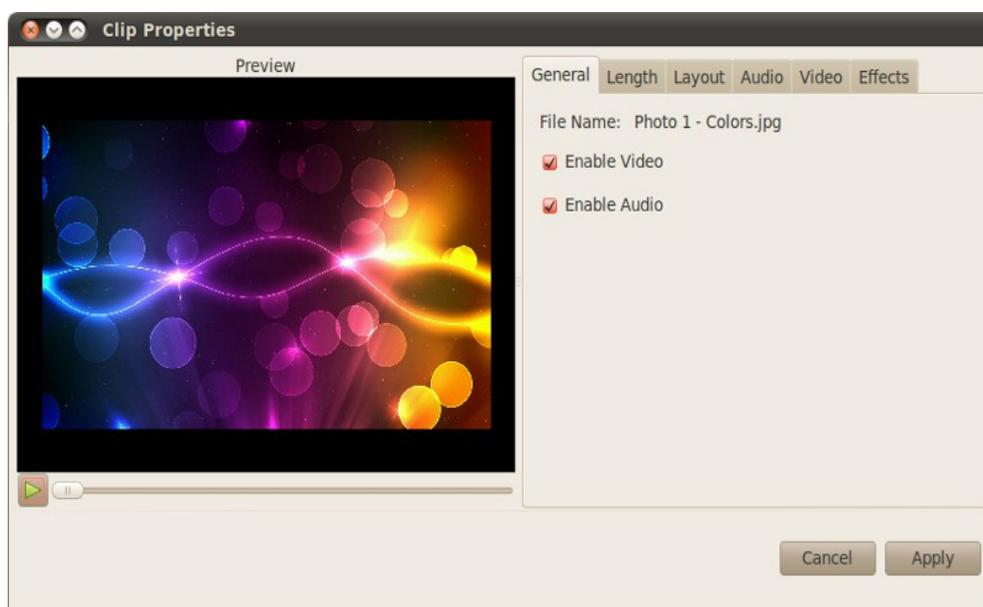
### **Aprire la schermata proprietà clip**

Per aprire la schermata proprietà clip, cliccare su una clip con il tasto destro e scegliere Properties.

### **Anteprima modifiche**

Per vedere un'anteprima veloce che i nuovi settaggi produrranno, cliccare il Play button o trascinare l'anteprima Slider. Puoi vedere l'anteprima dei cambiamenti più volte fino a quando i settaggi sono giusti. I settaggi non saranno applicati nella timeline se non cliccheremo sul tasto Apply.

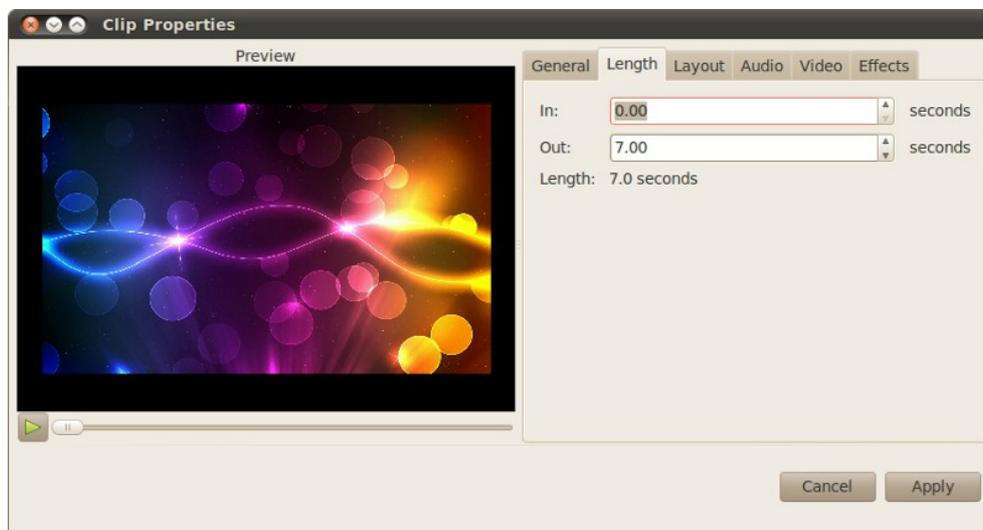
## Scheda generale



La scheda generale ha le seguenti proprietà:

Componente	Descrizione
Abilita video	Uscita video per questa clip
Abilita Audio	Uscita audio per questa clip

## Scheda lunghezza

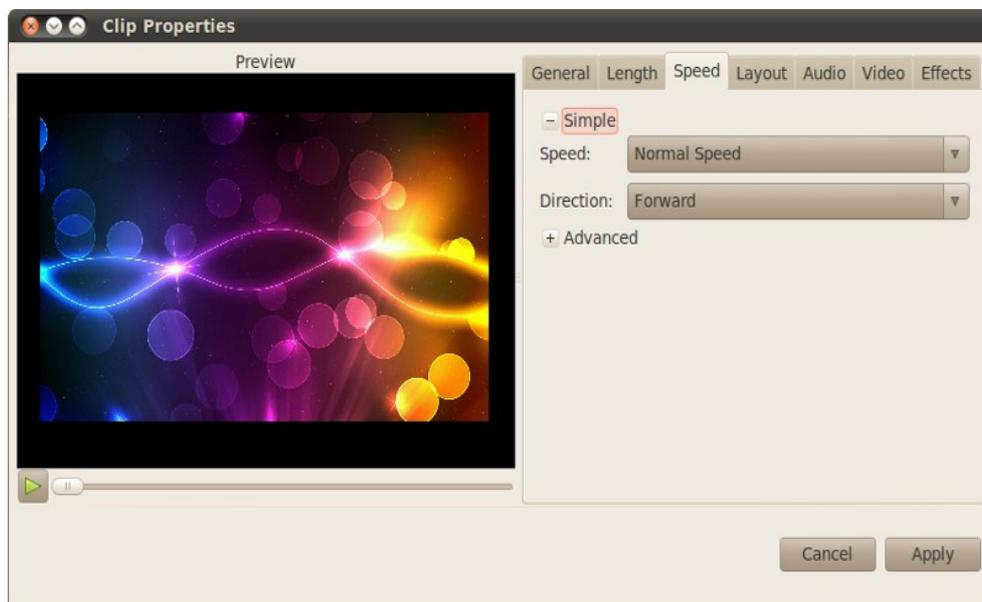


La scheda lunghezza fornisce informazioni sull'inizio, la fine, e la lunghezza totale di un clip. Aggiustando questi valori potrai ritardare l'inizio di una clip, anticipare la fine o entrambe le cose. Usando il Play button vedrai l'anteprima dei cambiamenti. Fai pratica regolando questi valori senza utilizzare lo strumento ridimensiona.

La scheda lunghezza ha le seguenti proprietà

Componente	Descrizione
Ingresso (secondi)	I secondi per iniziare la riproduzione del video (decimali)
Uscita (secondi)	Gli ultimi secondi della clip video (decimali)
Lunghezza (secondi)	La lunghezza della clip è calcolata in base ai punti di ingresso e uscita.

## Scheda velocità



Componente	Descrizione
Velocità	I secondi per iniziare la riproduzione del video (decimali)
Direzione	Gli ultimi secondi della clip video (decimali)
Velocità avanzata	Un valore decimale a precisione doppia per la velocità di un clip video. Questo valore varia coerentemente alla velocità di discesa

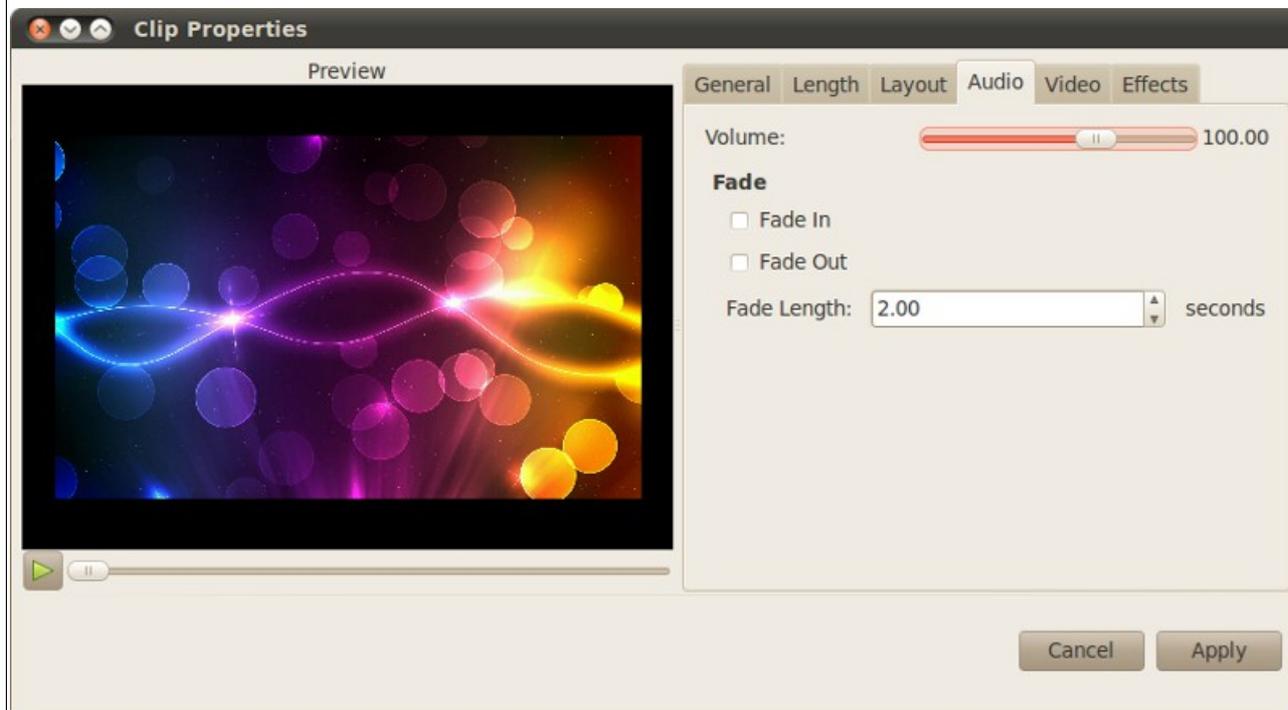
## Scheda disposizione



La scheda disposizione ha le seguenti proprietà:

Componente	Descrizione
Fotogramma chiave	Questa casella stabilisce con quale fotogramma chiave vuoi lavorare. Ogni clip ha 2 fotogrammi chiave, l'inizio e la fine della clip
Altezza	L'altezza di un clip (in percentuale). Più grande è il numero, più alta sarà la clip. Più piccolo sarà il numero, più bassa sarà la clip. Questo influisce solo sul corrente fotogramma chiave, non sull'intera clip.
Larghezza	La larghezza di una clip (in percentuale). Più grande è il numero, più ampia la clip sarà. Più piccolo è il numero, più ristretta sarà la clip. Questo influisce solo sul corrente fotogramma chiave, non sull'intera clip.
X	Posizione sull'asse X del centro della clip. Più grande è il numero, più a destra la clip sarà. Più piccolo è il numero, più a sinistra la clip sarà. Questo influisce solo sul corrente fotogramma chiave, non sull'intera clip.
Y	La posizione rispetto all'asse Y del centro della clip. Maggiore è il valore, più vicina al bordo inferiore sarà la clip. Minore è il valore, più vicina al bordo superiore sarà la clip. Si applica solo al frame corrente, non all'intera clip.
Alfa	Livello alpha della clip. 100 = opaco. 0 = invisibile. Si applica solo al frame chiave corrente, non all'intera clip.

## Tab audio



La tab audio possiede le seguenti proprietà

Componente	Descrizione
Volume	Livello di volume della clip corrente. 0 = muto, 100 = massimo.
Dissolvenza in entrata	Dissolvi in entrata l'audio della clip da muto al livello del volume
Dissolvenza in uscita	Dissolvi in uscita l'audio della clip dal livello del volume a muto.
Dissolvenza (Secondi)	Durata della dissolvenza (in secondi). Maggiore è il numero, più graduale sarà la dissolvenza.

## Scheda Video

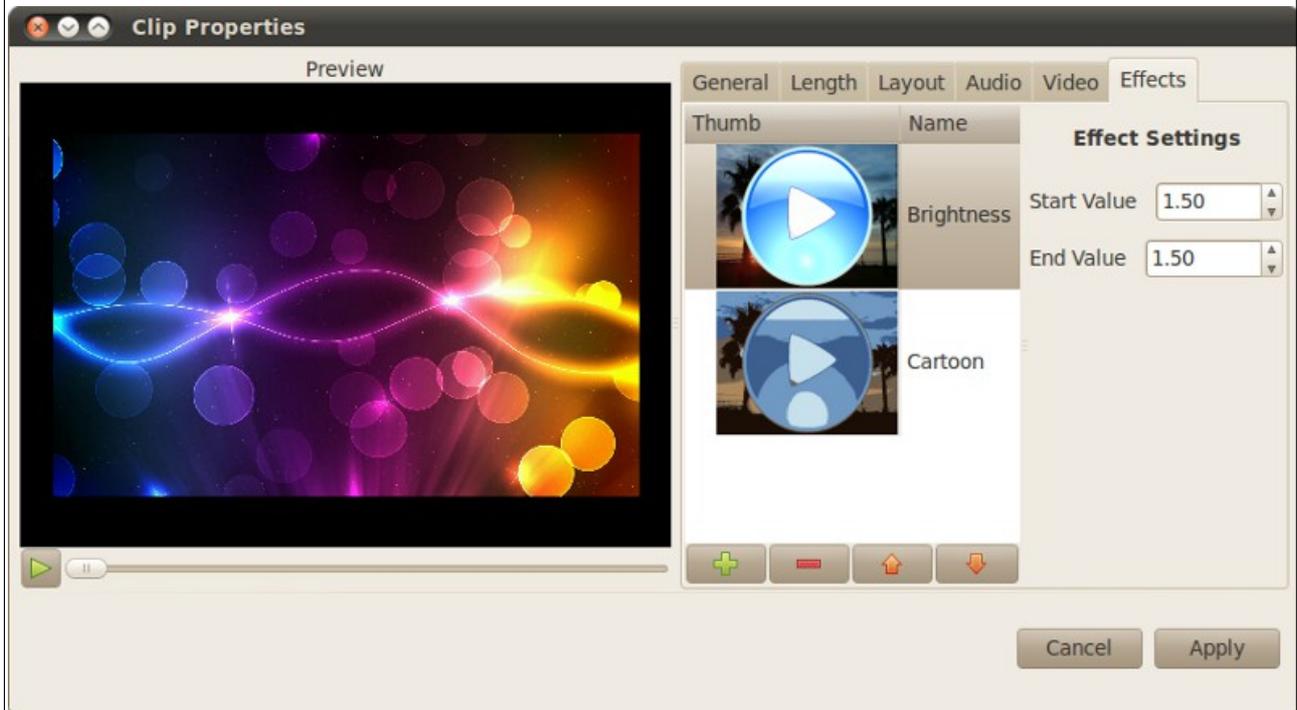


La scheda Video permette di correggere le dimensioni, la posizione e l'allineamento di una clip. Consente inoltre di applicare un effetto di dissolvenza all'inizio o alla fine di una clip, un'operazione spesso più semplice rispetto all'impiego di una transizione. Essendo la dissolvenza una proprietà associata alla clip, essa viene conservata in caso di spostamento della clip stessa. In questo modo la dissolvenza, a differenza della transizione, rimane associata alla clip in caso di spostamento di quest'ultima.

La scheda Video ha le seguenti proprietà:

Componente	Descrizione
Volume	Livello di volume della clip corrente. 0 = muto, 100 = massimo.
Estendi alle dimensioni dello schermo	Adatta la clip alle dimensioni dello schermo (a seconda del tipo di progetto)
Mantieni le proporzioni originali	Non deformare la clip.
Allineamento Orizzontale	Allinea la clip da sinistra a destra.
Allineamento Verticale	Allineamento della clip dall'alto verso il basso.
Ruota	Il numero dei gradi di rotazione dell'immagine. Questo può essere un numero negativo o positivo, dipende in quale direzione vogliamo ruotare l'immagine.
Dissolvenza in entrata	Dissolvi in entrata la clip da trasparente a opaca
Dissolvenza in uscita	Dissolvi in uscita la clip da opaca a trasparente
Dissolvenza (Secondi)	Durata della dissolvenza (in secondi). Maggiore è il numero, più graduale sarà la dissolvenza.

## Scheda Effetti



La scheda effetti può applicare e gestire i vari effetti che sono aggiunti ad una clip. Per visualizzare un'anteprima della clip con gli effetti aggiunti, utilizza il Pulsante Play. Ogni effetto può avere varie impostazioni, quindi utilizza il Pulsante Play dopo ogni modifica per visualizzare il risultato.

La scheda effetti ha le seguenti proprietà:

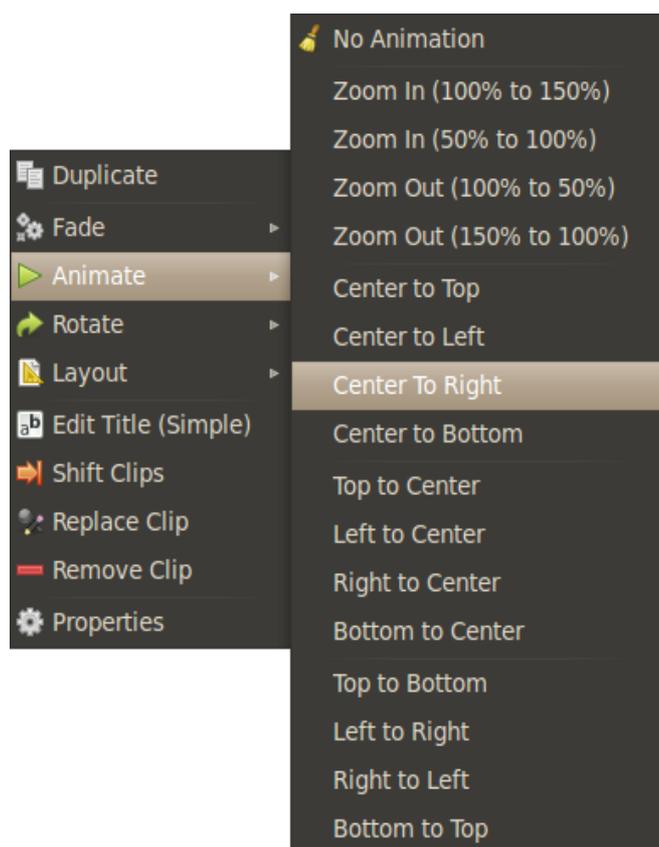
Componente	Descrizione
Volume	Livello di volume della clip corrente. 0 = muto, 100 = massimo.
Lista degli Effetti	Questo riquadro contiene la lista di tutti gli effetti applicati alla clip. L'ordine con cui sono processate le clip è dall'alto verso il basso.
Aggiungi	Aggiungi un nuovo effetto alla clip
Rimuovi	Rimuovi l'effetto selezionato dalla clip
Su	Sposta l'effetto selezionato più in alto nella lista
Giù	Sposta l'effetto selezionato più in basso nella lista
Impostazioni dell'effetto	Quest'area conterrà le impostazioni per la clip selezionata (se presenti).

## ***Fotogrammi Chiave***

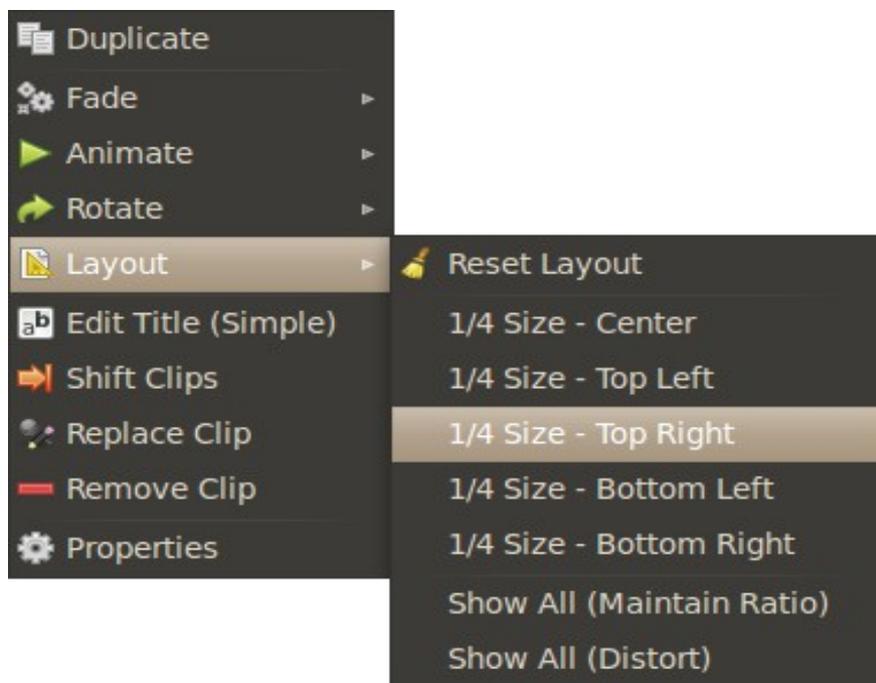
OpenShot può utilizzare i Fotogrammi Chiave per animare una clip. Un fotogramma chiave è un punto nella linea temporale che contiene varie proprietà, come, ad esempio, dimensioni, posizione, trasparenza. Esistono due modi per creare i fotogrammi chiave in OpenShot, manualmente o tramite impostazioni predefinite.

### **Animazione Predefinita**

Sono disponibili molte animazioni predefinite, come, ad esempio, far scorrere una clip dal basso verso l'alto della schermata od eseguire uno zoom lentamente. Per aggiungere un'animazione predefinita alla clip, fare clic col pulsante destro sulla clip e scegliere Anima.



## Configurazione predefinita



Sono disponibili diversi layout predefiniti, che permettono per esempio di ridimensionare la clip e allinearla ad un angolo dello schermo oppure di centrarla. Per aggiungere un layout predefinito ad una clip, fare clic con il tasto destro del mouse sulla clip, quindi selezionare Layout.

## Manualmente

Per creare manualmente un fotogramma chiave, click con tasto destro e scegli Proprietà. Passa al Tabella layout e scegli quale fotogramma chiave vuoi editare dal menù a discesa.



Ogni clip ha 2 fotogrammi chiave, all'inizio e alla fine della clip stessa. Se sono presenti delle differenze tra i fotogrammi chiave all'inizio e alla fine della clip, OpenShot interpolerà la differenza su ciascun frame, animando quindi la clip. Le seguenti proprietà sono determinate dai fotogrammi chiave: Altezza, Larghezza, coordinata X, coordinata Y e Alfa.

Per esempio, considerare i seguenti fotogrammi chiave:

Fotogramma chiave iniziale	X=50, Y=0
Fotogramma chiave finale	X =150, Y=0

Questo porta all'animazione del clip da sinistra a destra dello schermo. La differenza nella impostazione X è interpolata in tutti i fotogrammi di questa clip. Più lungo è il clip, più lenta è l'animazione. Più corto è il clip, più veloce è l'animazione.

Se vuoi cambiare in maniera statica le dimensioni o la posizione della clip, imposta i fotogrammi chiave di inizio e fine allo stesso valore:

Per esempio, considerare i seguenti fotogrammi chiave:

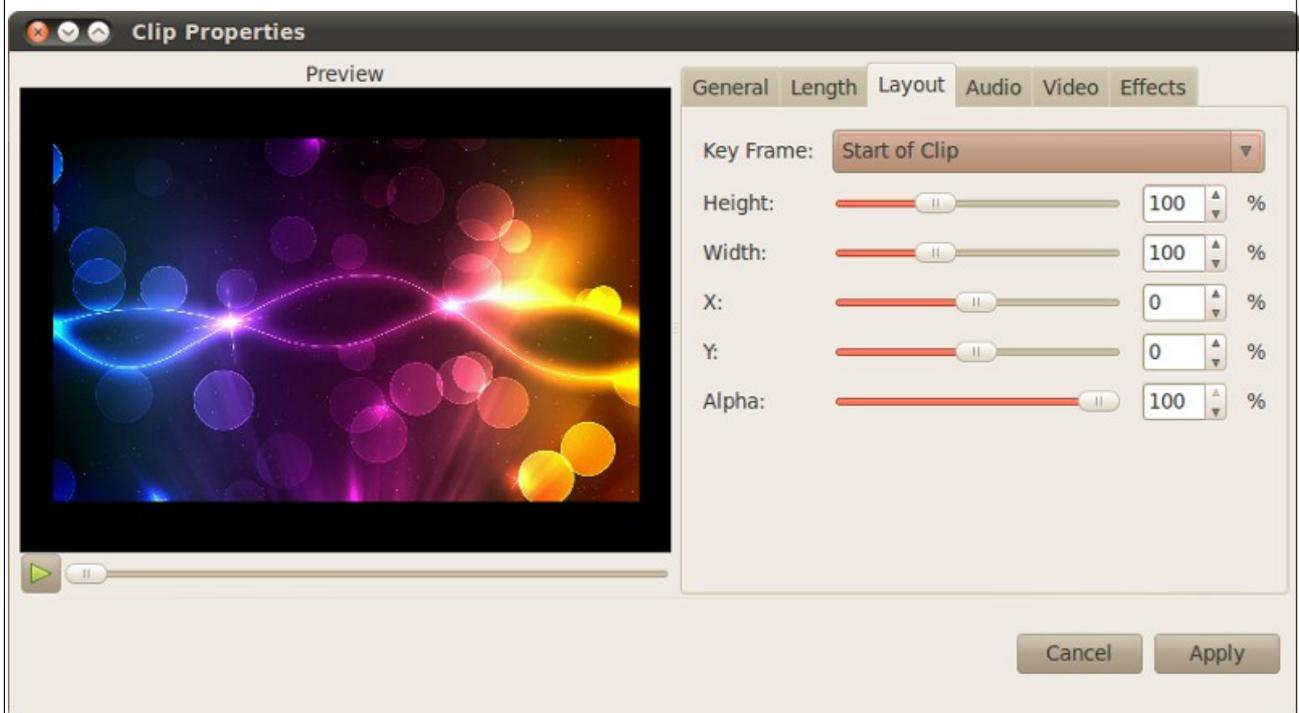
Fotogramma chiave iniziale	X=50, Y=50
Fotogramma chiave finale	X =50, Y=50

Questo sposterà la clip in alto a destra sullo schermo. Non ci saranno animazioni, poiché il fotogramma chiave iniziale e quello finale coincidono.

Se hai bisogno di più di due fotogrammi chiave, taglia la clip in molteplici pezzi, e all'inizio e alla fine di ogni taglio, puoi impostare il fotogramma chiave, cosicché sia possibile creare illimitati fotogrammi chiave.

## ***Effetto Ritaglia***

OpenShot può ritagliare video e immagini usando le impostazioni di Layout, che si trovano nella schermata Proprietà della Clip. Clicca il mouse destro sulla clip, e scegli Proprietà. Poi passa al tab Layout.



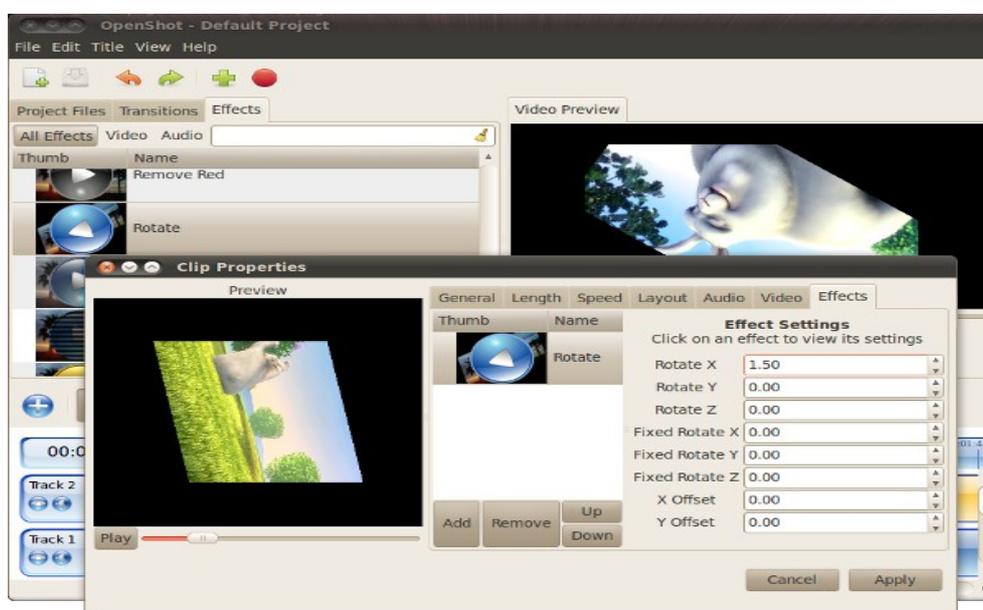
Per ritagliare una clip, è necessario ingrandire la porzione di clip che si vuole visualizzare. Regolare l'altezza, la larghezza, le coordinate X e Y per ingrandire la porzione della clip che si desidera ritagliare. Assicurarsi di impostare gli stessi valori per entrambi i fotogrammi chiave. Premere il pulsante Riproduci per vedere un'anteprima del ritaglio. Quando si è ottenuto un ritaglio soddisfacente, premere il pulsante Applica.

## **Effetto Rotazione**

Se vuoi ruotare un filmato di 90 o 180 gradi, oppure animare la rotazione in cerchi, OpenShot ha un effetto Ruota che ti può aiutare.

OpenShot dispone di due tipi di effetti di rotazione, fisso e animato. [nbspPer applicare un effetto di rotazione, passare alla scheda Effetti nella finestra principale, quindi trascinare e rilasciare l'effetto Ruota sulla clip.

Per regolare le proprietà della rotazione, fare clic con il tasto destro del mouse e selezionare Proprietà. Passare quindi alla scheda Effetti nella finestra delle proprietà e fare clic sull'effetto Ruota. Verrà quindi mostrata una lista di proprietà della rotazione regolabili. Provare a modificare ciascuna proprietà ed usare il pulsante Riproduci per visualizzare l'anteprima dell'effetto.



## **Rotazione Fissa**

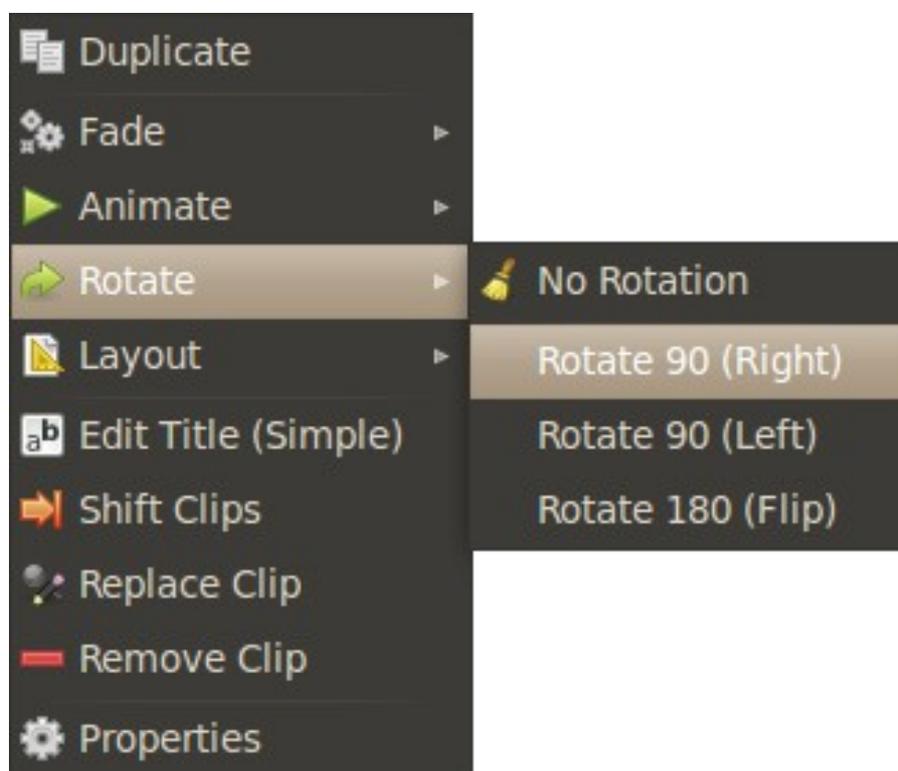
Una rotazione fissa può ruotare il video di 90, 180 o qualsiasi altro numero di gradi sia necessario. Essa non anima la rotazione. Può rivelarsi utile se si registra un video non in asse e si ha le necessità di ruotarlo. Per utilizzare la rotazione fissa, regolare solamente le proprietà con suffisso "Fisso". Assicurati di aver impostato le altre proprietà a zero.

## Rotazione Animata

Una rotazione animata può essere utilizzata per far girare un clip in cerchio, o in molti altri modi. Questo può essere un effetto piacevole per titoli, giornali rotanti, o altri usi creativi. Per utilizzare una rotazione animata, regolare l'impostazione "Fisso" a zero, e utilizza solo le impostazioni che iniziano con "Ruota".

## Rotazione semplice

Ogni clip ha un'impostazione Ruota, che ruoterà il clip senza bisogno di aggiungerci un effetto. Questo può essere modificato nella schermata Proprietà Clip, o cliccando di destro su un clip, e scegliendo il menu Ruota.



## **Editor del titolo**

Come numerosi altri editor video, OpenShot dispone di un editor di titoli incorporato. Esso dispone di alcune funzionalità essenziali per aiutarti a creare i titoli del tuo progetto video. Ecco le funzionalità dell'editor di titoli:

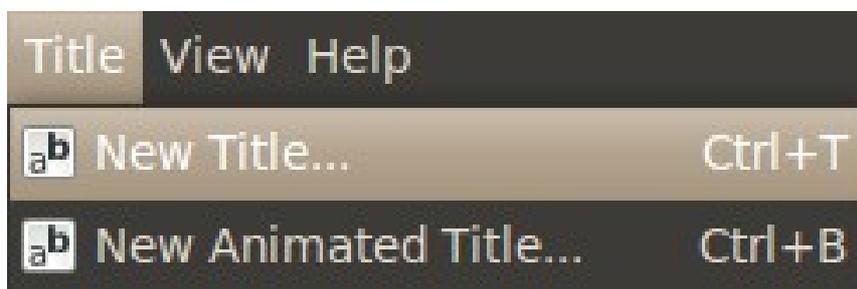
Raccolta di modelli (incluso il modello con colore solido)

1. Editazione di Testo Semplice (titolo e sottotitolo)
2. Modifica il carattere ed il colore (incluso il canale alfa)
3. Modifica il Colore di Sfondo (incluso il canale alfa)
4. Usa il formato immagine SVG (vettoriale)
5. Aggiungi i Titoli alla Sezione File di Progetto
6. Integrazione con Inkscape (come editor avanzato)

Comunque, se l'editor di base non è sufficientemente potente per le tue esigenze, è possibile importare una qualsiasi immagine in formato SVG ed utilizzarla come titolo. Il canale alfa (trasparenza) viene preservato, questo significa che i titoli possono essere posizionati al di sopra delle altre tracce, mostrando il filmato attraverso le loro parti trasparenti.

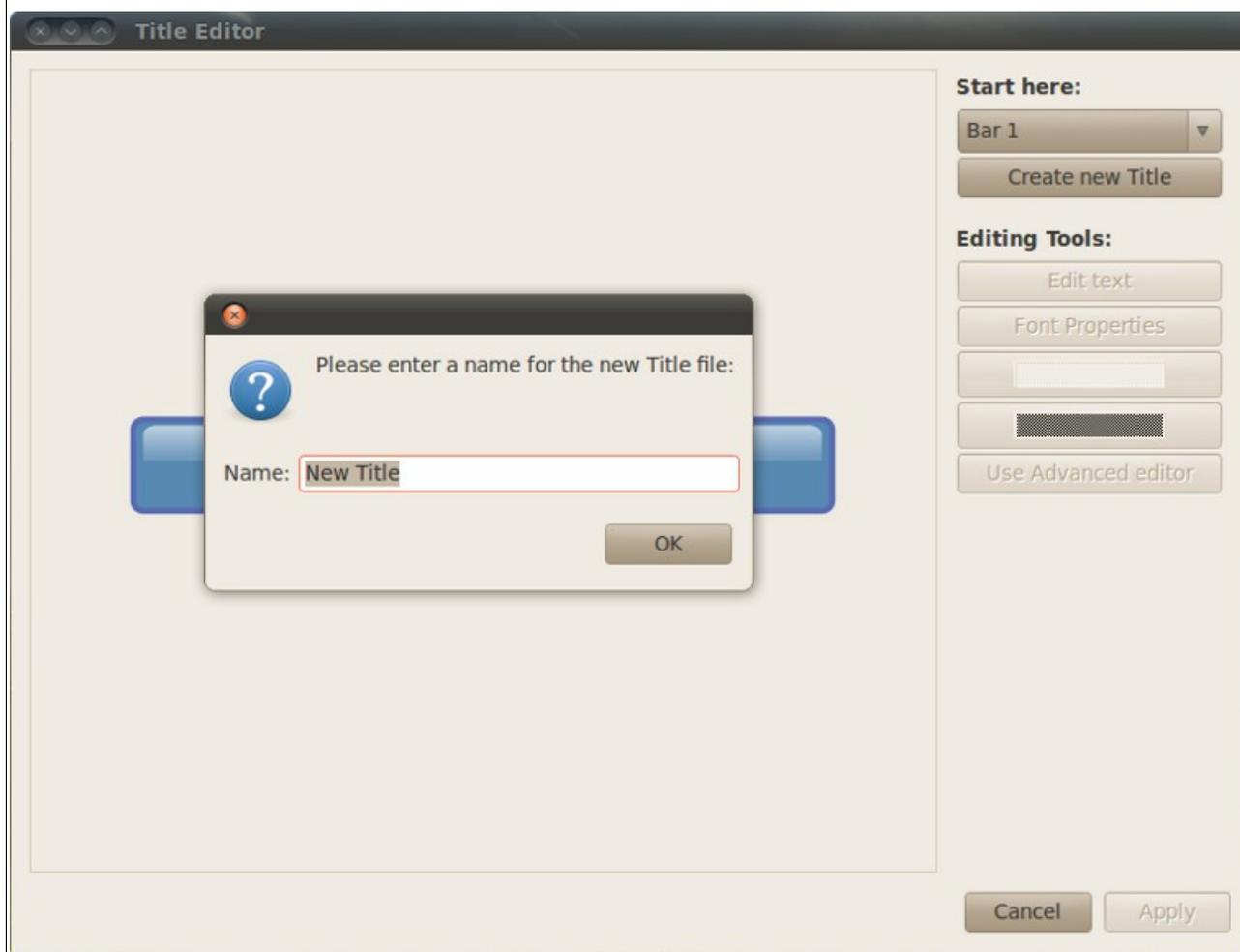
### **Lancia l'Editor del Titolo**

Per aggiungere un nuovo titolo, fare clic sulla voce di menu Titolo > Nuovo titolo....



## Crea un Nuovo File del Titolo

Dopo aver lanciato l'editor, selezionare un modello e fare clic sul pulsante Crea un nuovo titolo. Il programma creerà una copia del modello SVG del titolo selezionato e lo aggiungerà ai tuoi File del Progetto. Specificare il nome con cui il file verrà salvato nel tuo disco fisso.



## Finestra dell'Editor del Titolo

La finestra di dialogo Editor del titolo ti consente di scegliere un modello, modificare il testo, cambiare i colori e creare dei titoli personalizzati per il tuo progetto video. Dopo aver completato le modifiche al tuo titolo, fai clic sul pulsante Applica.

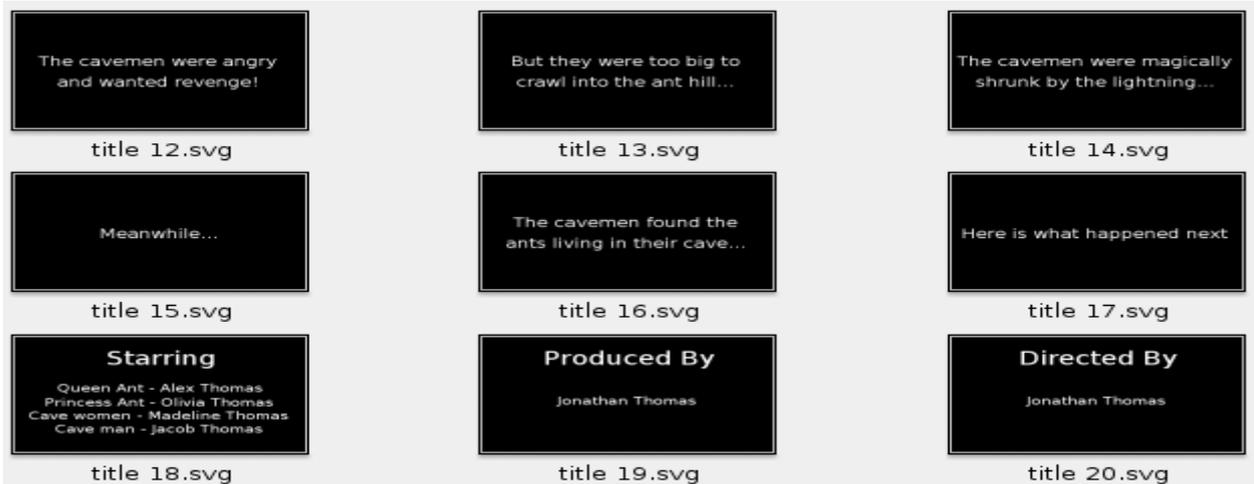


Id	Componente	Descrizione
1	Scegli il Modello	Scegli un file di modello SVG da impiegare come titolo
2	Create il Pulsante del Titolo	Fai clic su questo pulsante per creare la tua copia del modello SVG
3	Modifica testo	Lancia la finestra di editing del testo
4	Cambia Carattere	Cambia la dimensione e il tipo del carattere
5	Colore del Carattere	Cambia il colore e il livello alpha (trasparenza) del font
6	Colore dello sfondo	Cambia il colore e il livello alpha (trasparenza) dello sfondo
7	Editor Avanzato	Modifica il titolo SVG in Inkscape
8	Anteprima del titolo	Mostra l'anteprima del titolo dopo ogni modifica, cambio di colore o di font

## Titoli scorrevoli / Crediti

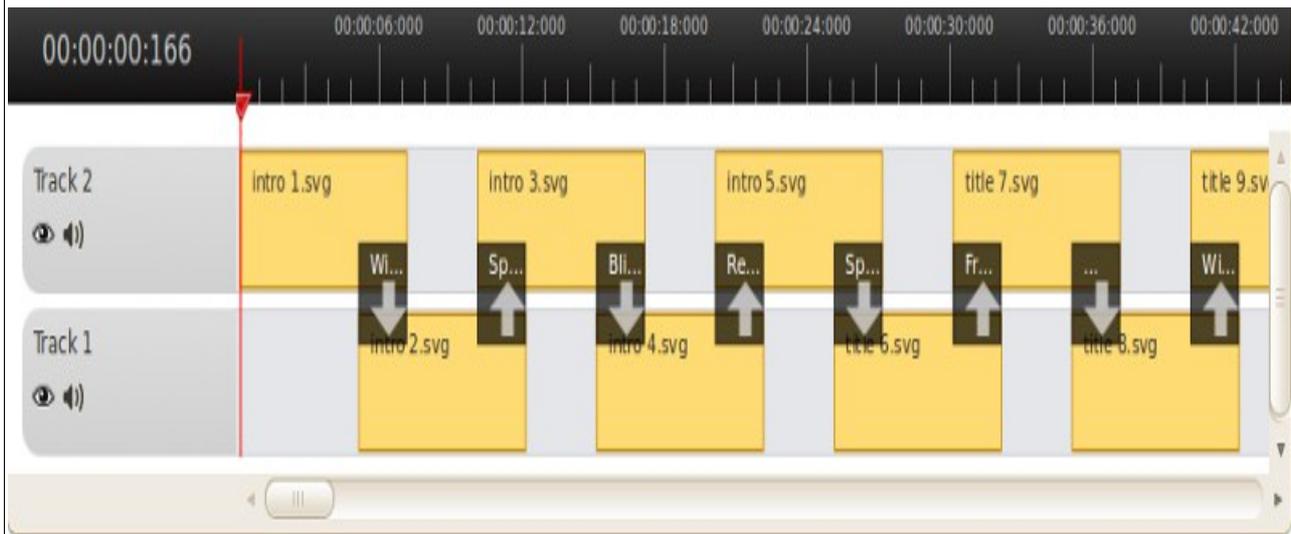
Per creare l'effetto titoli scorrevoli, devi suddividere l'intera sequenza dei titoli in vari titoli differenti, delle dimensioni dello schermo.

### Crea l'immagine di ciascun titolo



### Offset di ciascun titolo sulla timeline

Aggiungi ogni titolo immagine dei tuoi crediti scorrevoli alla linea temporale, imposta la lunghezza di ogni immagine a 7 secondi, e poi sfalsale su due tracce. Questo può essere fatto molto velocemente con la funzione Aggiungi alla Linea Temporale.



### Anima ciascun titolo

Fai clic con il tasto destro sul titolo di ciascuna clip e seleziona Anima > Dal basso all'alto. Verrà creata l'illusione che i tuoi crediti scorrano dal basso all'alto in un'unica sequenza continua, senza interruzioni. Assicurati di sovrapporre i titoli (come mostrato nell'immagine) per garantire che non vi siano interruzioni tra i titoli.

## ***Editor dei titoli animati***

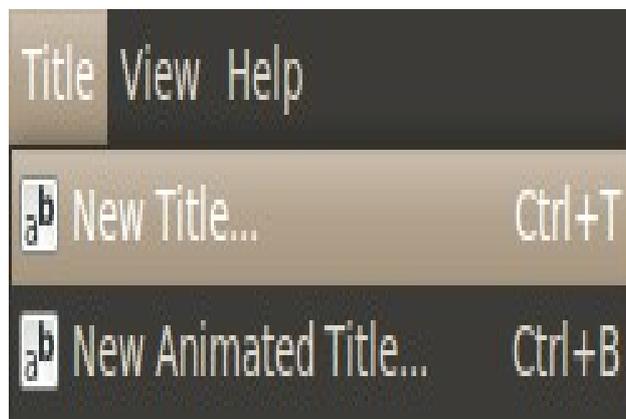
I titoli animati in 3D sono tanto facili da creare quanto i titoli basati su semplici immagini. Il sistema di animazione del titolo ha le seguenti caratteristiche:

Vari Modelli

- 1.Editazione di Testo Semplice (titolo e sottotitolo)
- 2.Cambia Font e Colore
- 3.Sfondi trasparenti
- 4.Mostra in uscita una sequenza di immagini PNG (con canale alfa)
- 5.Aggiungi i Titoli alla Sezione File di Progetto
- 6.Integrazione con Blender (un'applicazione di animazione 3D)

### **Avvia l'editor dei titoli animati**

Per aggiungere un nuovo titolo, fai clic sulla voce di menu Titolo > Nuovo titolo animato... Fatto ciò, verrà avviato l'editor dei titoli animati. Assicurati di inserire il percorso di Blender nella proprietà "Eseguibile di Blender" all'interno della finestra di dialogo delle preferenze (è necessaria la versione 2.5+).



## Crea un Nuovo Titolo Animato

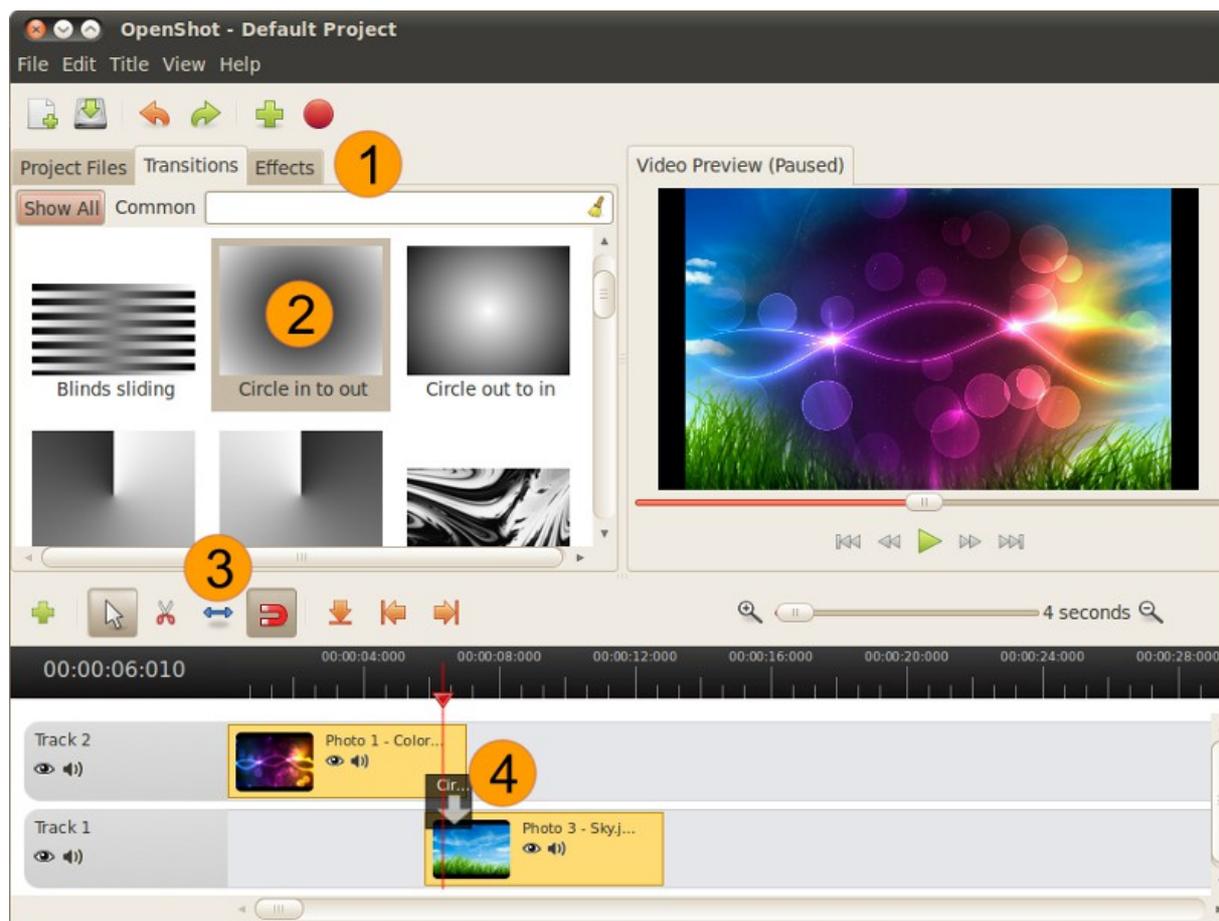


Id	Componente	Descrizione
1	Scegli il Modello	Scegli un modello da usare come titolo.
2	Finestra di Anteprima	Mostra l'anteprima di ogni frame dell'animazione.
3	Selettore Frame	Seleziona un frame di cui visualizzare l'anteprima nell'animazione
4	Ricarica	Aggiorna la finestra di anteprima per mostrare le nuove modifiche.
5	Modifica le impostazioni	Modifica le varie impostazioni di animazione, incluso il titolo, il font, il colore, ecc...
6	Render	Genera una sequenza di immagini a partire dal titolo animato, e aggiungila alla sezione File di Progetto.

## **Transizioni**

Le transizioni sono usate per passare gradualmente da una clip all'altra. In OpenShot sono disponibili molti tipi diversi di transizioni. Trascinarle sulla timeline è molto semplice, e rendono un progetto video ancora più divertente.

### **Schermata di Transizione**



Id	Componente	Descrizione
1	Scheda di Transizione	Questa è la scheda delle transizioni. In essa è contenuto un elenco della transizioni disponibili in OpenShot.
2	Elenco delle transizioni	Questo è l'elenco delle transizioni. Seleziona una transizione e trascinala sulla timeline.
3	Strumento ridimensiona	Lo strumento ridimensiona può essere usato per modificare la durata di una transizione.
4	Transizione sulla Timeline	Dopo aver trascinato una transizione sulla timeline, è possibile modificarne la posizione e la durata come qualsiasi altra clip. La transizione scatta tra le tracce e si fonde tra due di esse.

## **Aggiungi una Transizione**

Per aggiungere una transizione, passa alla Scheda Transizioni e seleziona una transizione facendo clic su di essa. Trascinala sulla Timeline. La transizione si posizionerà tra due tracce.

## **Sposta una Transizione**

Per spostare una transizione, usa lo Strumento seleziona sulla Barra degli strumenti della Timeline, e trascinala nella nuova posizione.

## **Ridimensiona una Transizione**

Per ridimensionare una transizione, usa lo Strumento ridimensiona sulla Barra degli strumenti della Timeline, e trascina un bordo a destra o a sinistra fino a raggiungere la dimensione desiderata.

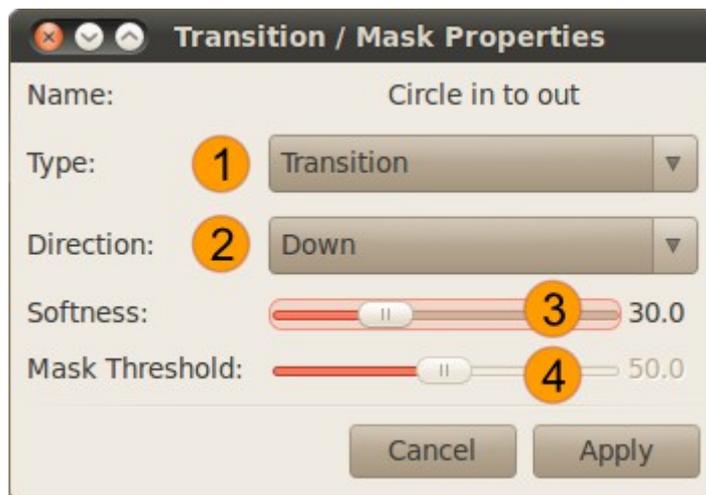
## **Cambia direzione**

Dal momento che le transizioni si fondono tra due tracce, è importante sapere la direzione di fusione. Sulla transizione, è visibile una freccia che mostra tale direzione, dall'alto al basso oppure dal basso all'alto. In generale, la transizione dovrebbe andare dalla clip precedente alla clip successiva rispetto alla posizione sulla timeline.

Per modificare la direzione di una transizione, fai clic con il tasto destro sulla transizione e seleziona Cambia direzione.

## Proprietà della transizione

Una transizione ha una finestra delle proprietà proprio come una clip. Per lanciare la finestra delle proprietà di una transizione o di una maschera, fai clic con il tasto destro su un elemento e seleziona Proprietà. Per salvare le modifiche, fai clic sul pulsante Applica.



Id	Componente	Descrizione
1	Tipo	Maschera o Transizione
2	Direzione	La direzione della transizione o della maschera. Su effettua una fusione tra la clip in basso e la clip in alto. Giù effettua una fusione tra la clip in alto e quella in basso.
3	Gradualità	La gradualità di una transizione. Maggior è il valore, più graduale sarà la transizione; viceversa, minore è il valore più la transizione è improvvisa
4	Soglia della maschera	La soglia della maschera rappresenta la quantità di grigio da utilizzare per la maschera. Ad un valore maggiore di tale quantità corrisponde un utilizzo maggiore della maschera, ad un valore minore corrisponde un utilizzo minore. Effettua delle prove per trovare il giusto valore per la soglia della maschera.

## Convertire in Maschera

Una maschera è assai simile ad una transizione, tranne che la maschera è statica. Essa non trasforma gradualmente una clip in un'altra. Essa invece mescola le 2 tracce in un punto prestabilito. Una maschera può essere usata solamente per mostrare una porzione limitata o il bordo di una clip o per escludere alcuni elementi di una clip. Per sperimentare con le maschere, prova a convertire una transizione in una maschera ed osserva il risultato.

Per convertire una transizione in una maschera, fai clic con il tasto destro sulla transizione e seleziona Convert aa maschera.

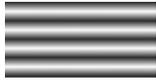
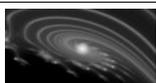
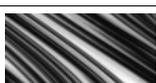
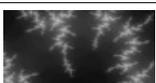
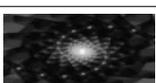
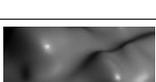
## **Crea una nuova transizione / maschera**

Le transizioni sono semplicemente delle immagini in scala di grigi. Possono essere create mediante un qualsiasi programma di grafica. Per aggiungere una transizione o una maschera personalizzata, seleziona File > Importa una nuova transizione, quindi scegli un'immagine in scala di grigi ed in formato PNG dal tuo disco. Potrai visualizzare la nuova immagine nella scheda Transizioni. Questa transizione verrà salvata nella cartella /home/UTENTE/.openshot/.

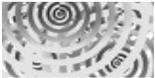
## **Rimuovi una Transizione**

Per rimuovere una transizione, fai clic con il tasto destro su una transizione nella timeline e fai clic su Rimuovi.

## ***Elenco delle Transizioni***

<b>Immagine</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Immagine</b>	<b>Descrizione</b>
	Veneziana in uscita		Veneziana in uscita, grande
	Veneziana scorrevoli		Cerchio da dentro a fuori
	Cerchio da fuori in dentro		Ruota da sinistra a destra
	Ruota da destra a sinistra		Frattale 1
	Frattale 2		Frattale 3
	Frattale 4		Frattale 5
	Frattale 6		Frattale 7
	Frattale 8		Tratteggio 1
	Tratteggio 2		Tratteggio 3
	Clessidra 1		Clessidra 2
	Clessidra 3		Clessidra 4
	Montagne		Logo OpenShot
	Puzzle 7 di 7		Rettangolo da dentro a fuori

Manuali e Guide  
by Bi.L.U.G.

<b>Immagine</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Immagine</b>	<b>Descrizione</b>
	Rettangolo da fuori in dentro		Sabbia
	Sfera		Spirale astratta 1
	Spirale astratta 2		Spirale grande
	Spirale media		Spirale piccola
	Macchie		Stella 1
	Stella 2		Veneziana verticale in uscita
	Veneziana verticale in uscita, grande		Allarga in altezza
	Scorrimento diagonale 1		Scorrimento diagonale 2
	Scorrimento diagonale 3		Scorrimento diagonale 4
	Allarga in larghezza		Taglia da destra a sinistra
	Allarga dall'alto al basso		

## **Effetti**

OpenShot mette a disposizione oltre 40 effetti per manipolare l'output audio e video della clip. La correzione della tonalità del colore, della luminosità e della gamma può essere effettuata mediante gli effetti. Sono presenti altri effetti esotici, come la distorsione, l'onda, le vecchie pellicole, lo schermo verde (noto anche come Chroma Key) ed effetti audio.

### **Aggiungi un Effetto**

Per aggiungere un effetto, vai nella scheda Effetti, seleziona un effetto dall'elenco e trascinalo su una clip presente sulla timeline.



Id	Componente	Descrizione
1	Scheda Effetti	Questa scheda contiene la lista degli effetti. La lista degli effetti può essere filtrata commutando i pulsanti "Mostra Tutto", "Video" o "Audio". Puoi anche digitare le prime lettere del nome dell'effetto, e la lista degli effetti sarà filtrata.
2	Elenco degli effetti	L'elenco degli effetti contiene ogni effetto disponibile in OpenShot. L'elenco può essere filtrato utilizzando i pulsanti in alto.
3	Clip	Trasina l'effetto selezionato su qualunque clip. Usa le Proprietà del CLip per aggiustare le impostazione dell'effetto. Puoi anche fare doppio click sull'icona dell'effetto, che è visualizzata su ogni clip che ha effetti, lancerà la schermata delle proprietà del clip.

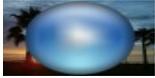
## Regola le impostazioni dell'effetto

Per regolare le impostazioni di un effetto, fai clic con il tasto destro su una clip e seleziona Proprietà. Selezionando la scheda Effetti apparirà l'elenco di tutti gli effetti applicati sulla clip corrente.

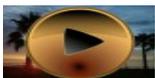


Id	Componente	Descrizione
1	Elenco degli effetti	Elenco degli effetti applicati alla clip selezionata.
2	Impostazioni dell'effetto	Elenco delle impostazioni per l'effetto selezionato. Fai clic su un effetto per caricare l'elenco delle relative impostazioni. Una volta modificati i valori delle impostazioni, premi il pulsante Riproduci per visualizzare un'anteprima dell'effetto.
3	Pulsanti di anteprima	Usa il pulsante Riproduci e il cursore per visualizzare un'anteprima degli effetti applicati prima di premere il pulsante Applica.
4	Aggiungere effetto	Questo pulsante avvia la finestra Aggiungi Effetto. Seleziona un effetto da aggiungere e clicca su Aggiungi Effetto.
5	Rimuovi Effetto	Questo pulsante rimuove l'effetto selezionato (se presente).
6	Sposta l'Effetto	Gli effetti sono applicati dall'alto verso il basso. Usa questi pulsanti per cambiare l'ordine degli effetti. Usa il pulsante Play per avere un'anteprima delle tue modifiche.

## **Elenco degli effetti**

<b>Immagine</b>	<b>Descrizione</b>
	Bassi - Regola il livello dei bassi del suono o della tonalità.
	Bianco e Nero - Converti i colori dell'immagine in bianco e nero in base alla soglia.
	Sfocatura – Applica all'immagine una sfocatura simile a quella di un obiettivo fotografico non a fuoco.
	Luminosità – Regola la luminosità dell'immagine.
	Cartone – Conferisci all'immagine l'aspetto di un cartone animato, usando metodo di rilevamento dei bordi.
	Carboncino – Conferisce all'immagine l'aspetto di un disegno realizzato con il carboncino.
	guibutton>Soglia di colore
	Chroma key – Rendi trasparente un singolo colore. Noto anche come schermo verde e schermo blu.
	Distanza colore – Calcola la distanza tra il colore selezionato e quello del pixel corrente, usando il valore calcolato come valore del pixel.
	Contrasto – Regola il contrasto di un'immagine sorgente.
	Deinterlaccia – Converti un video interlacciato in un video non interlacciato.
	Distorsione – Distorci l'immagine sorgente come il plasma.
	Eco – Aggiungi un eco.
	Esalta bordi – Individua ed esalta i bordi degli oggetti.
	Congela – Congela un fotogramma del video.

Manuali e Guide  
by Bi.L.U.G.

	Gamma – Regola la gamma o il valore di luminosità dell'immagine
	Luminescenza – Aggiungi un effetto di luminescenza all'immagine.
	Scala di grigi – Converti un'immagine alla scala di grigi.
	Tonalità – Regola la tonalità di tutti i colori nell'immagine.
	Inverti – Converti i colori dell'immagine nei loro opposti o complementari.
	Riflessione – Dividi e rifletti l'immagine. Sono disponibili le riflessioni verticale, orizzontale e diagonale.
	Nosync – Regola l'immagine in alto e in basso, posizionando la parte che eccede lo schermo sul lato opposto.
	Polvere – Aggiunge delle piccole nuvole di polvere all'immagine in maniera casuale.
	Vecchia Pellicola – Regola in maniera casuale il livello gamma e la luminosità per creare l'illusione di una vecchia pellicola.
	Grana Antica – Aggiunge interferenze e granularità all'immagine.
	Linee Antiche – Aggiunge in maniera casuale delle linee verticali all'immagine.
	Aumenta Saturazione – Aumenta il livello di saturazione del colore nell'immagine, come in un vecchio film in Technicolor.
	Phaser – Aggiungi una serie di alti e bassi all'audio, creando un effetto spaziale.
	Pixelate – Aumenta la dimensione dei pixel in modo da offuscare l'immagine.
	Rimuovi Blu – Estrai il blu dall'immagine.
	Rimuovi Verde – Estrai il verde dall'immagine.
	Rimuovi Rosso – Estrai il rosso dall'immagine.
	Rotazione – Ruota un'immagine statica o animata.

## Manuali e Guide by Bi.L.U.G.

	Saturazione – Regola la saturazione o l'intensità dell'immagine.
	Seppia – Aggiusta il colore dell'immagine per emulare una pellicola in bianco e nero a cui è stato aggiunto un pigmento seppia.
	Sobel – Determina e evidenzia i contorni degli oggetti.
	Soglia – Riduce e mescola i colori dell'immagine in base ad un valore limite.
	Acuti – Regola gli acuti del suono o della tonalità.
	Bilanciamento del Bianco – Aggiusta il bilanciamento del bianco e la temperatura del colore.

## Esporta video

Una volta terminato il progetto, è possibile esportarlo nel formato preferito, secondo le proprie necessità. Per semplificare il processo, OpenShot mette a disposizione numerosi formati predefiniti. Esistono due modi per esportare un video in OpenShot: la modalità semplice e quella avanzata.

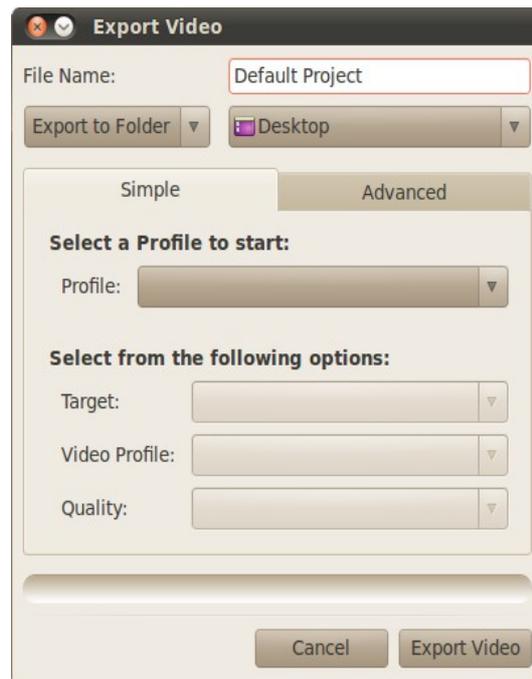
Entrambe le modalità condividono la stessa area nella parte alta dello schermo, Opzioni Generali. Scrivi il nome del tuo file video (senza estensioni) e scegli la cartella dove salvarlo.

### Avvia Finestra di Esportazione

Per avviare la finestra di esportazione, fai clic sull'icona Esporta video nella barra degli strumenti, collocata nella parte superiore della finestra principale, o scegli File > Esporta video.

## Modalità semplice

OpenShot offre numerosi formati di esportazione predefiniti, adatti agli scenari più comuni. Seleziona un Tipo di progetto, come DVD o Web, quindi scegli la Destinazione, il Profilo video e la Qualità. Se selezioni Tutti i formati, ti verrà mostrato un elenco di tutti i formati comuni, lasciandoti la libertà di scegliere quello che preferisci.



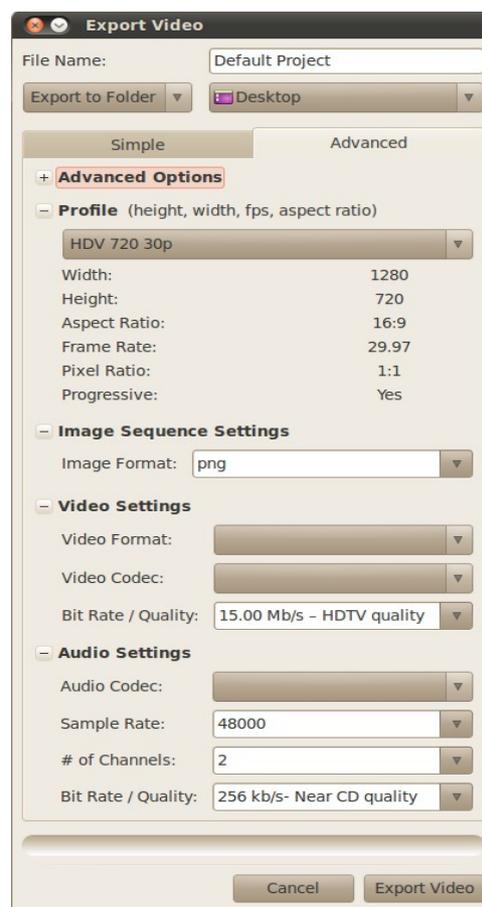
## Carica sul Web

Scegliere l'opzione Web Upload in cima a questa schermata per scegliere tra YouTube e Vimeo. Si tratta di due siti di condivisione di video molto comuni. Questo imposterà automaticamente le impostazioni di esportazione che sono compatibili con il sito di video selezionato, e lanciare la schermata Carica video una volta che è stato creato il file video.

## Modalità avanzata

Le opzioni avanzate dovrebbero essere usate solo da chi ha familiarità con FFmpeg, dal momento che è molto facile scegliere combinazioni non valide di codec, formati e bit-rate. In ogni caso, se si ha familiarità con queste impostazioni, è possibile utilizzare ogni formato, codec o bit-rate supportato da FFmpeg, che include innumerevoli formati aggiuntivi utilizzabili durante il processo di esportazione. In aggiunta è possibile esportare il video come sequenza di immagini, una scelta utile se si intende importare il video in un'applicazione che richieda delle sequenze di immagini, come Blender.

In aggiunta, se inizialmente si scelgono dei valori nella modalità Semplice, e in seguito si passa alla modalità Avanzata, verranno importate automaticamente le scelte effettuate nella modalità Semplice.



## **Carica il Video**

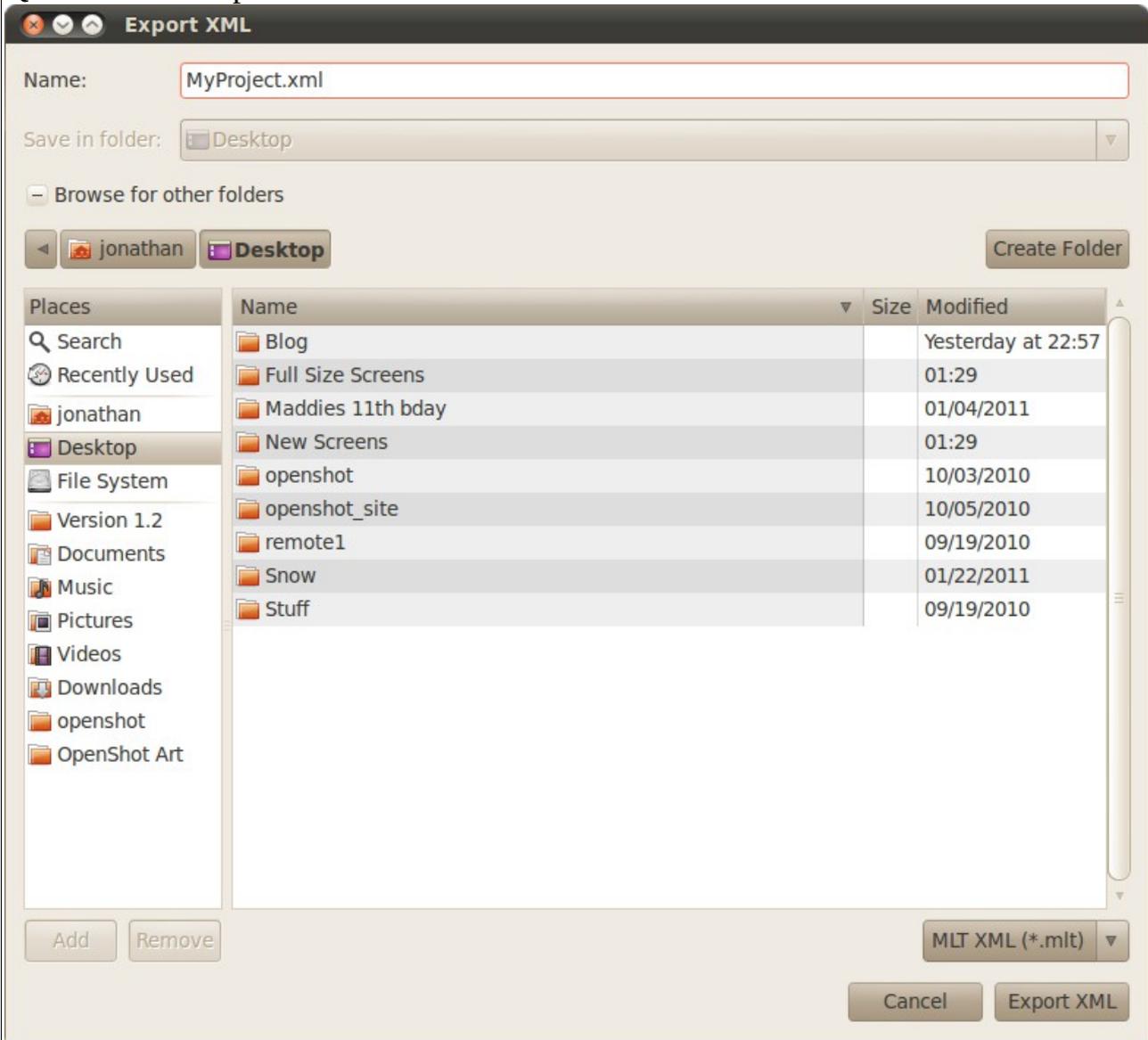
Se si desidera caricare direttamente un video su YouTube o Vimeo, scegliere File> Carica video. Inoltre, sullo schermo di esportazione video, è possibile scegliere Carica per Web, che prima esportare il progetto nel formato video corretto, e poi visualizzare la schermata di caricamento.



Id	Componente	Descrizione
1	File video	Choose a video file to upload to YouTube. Be sure it's a compatible format with YouTube first, or it might not work correctly. If you first use the Export Video screen, you can choose Upload to Web, which automatically chooses a compatible format, and fills in this box for you.
2	Carica su	Scegli il sito di video dove vuoi caricare il filmato.
3	Titolo	Inserisci un titolo per il video.
4	Descrizione	Inserisci una descrizione per il video.
5	Credenziali	Inserisci nome utente e password per il sito di video.

## Esporta in XML

Esporta il tuo progetto in un formato XML potente e flessibile, chiamato MLT XML. Questo file XML può essere usato con Kdenlive and da linea di comando melt.



## **Tipi di Progetto / Profili**

Ogni progetto in OpenShot deve avere un project type (also known as a profile). Un profilo determina le seguenti riproduzioni & esporta le impostazioni per il tuo progetto video : frame rate, altezza & larghezza , aspect ratio, and pixel ratio.

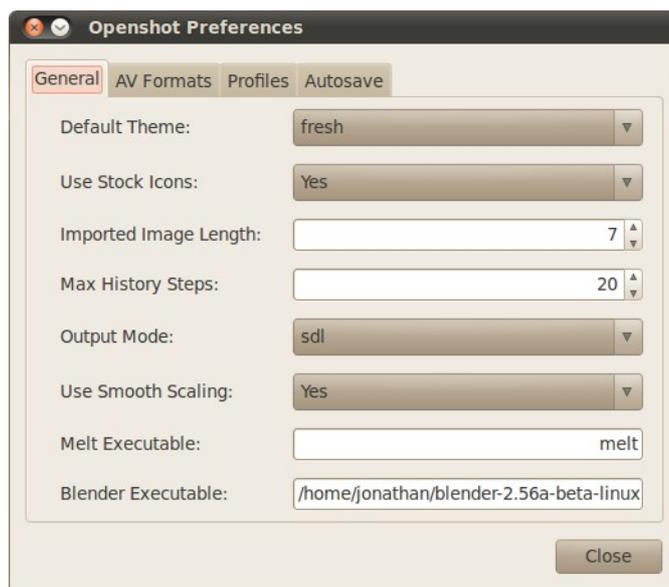
Qui un profilo d'esempio ,per ATSC 1080i 60Hz:

Descrizione	ATSC 1080i 60Hz	Nome del tuo profilo che apparirà in OpenShot.
frame_rate_num	30000	Numeratore della frequenza dei fotogrammi
frame_rate_den	1001	Denominatore della frequenza dei fotogrammi
larghezza	1920	Larghezza del video
altezza	1080	Altezza del video
progressivo	0	0 = interlacciato, 1 = progressivo
sample_aspect_num	1	Numeratore del pixel ratio
sample_aspect_den	1	Denominatore del pixel ratio
display_aspect_num	16	Numeratore del rapporto d'aspetto dello schermo
display_aspect_den	9	Denominatore del rapporto d'aspetto dello schermo

OpenShot ha più di 40 tipologie di progetti e profili predefiniti. Nel caso non trovassi un profilo adatto al tuo progetto, puoi sempre crearti il tuo personale. E' possibile gestire la lista dei profili da Modifica >Preferenze > Profili tab.

## Preferenze

Per modificare le impostazioni di OpenShot, selezionare Modifica >Preferenze. La finestra di dialogo Preferenze permette di modificare le scelte predefinite per la lunghezza delle immagini, il tema, il profilo ed il tipo di progetto. Impostare questi valori può far risparmiare tempo prezioso quando si crea un nuovo progetto.



## Dipendenze

OpenShot è programmato in Python, ma ha molte dipendenze, alcune optional e altre richieste. [Nbsp] Se si tenta di installare manualmente OpenShot o creare un pacchetto di installazione per OpenShot, questa sezione è per voi.

Id	Nome	Nome Pacchetto Debian	Note
1	Python	python	Questo è il linguaggio principale in cui OpenShot è programmato. E' richiesto Python 2.5.
2	GTK+ & Python Bindings	python-gtk2	OpenShot usa GTK+, e ha bisogno dei Python bindings per GTK.
3	MLT (Media Lovin' Toolkit)	libmlt2, libmlt-data, libmlt++3, melt	MLT è un framework multimediale open source, progettato e sviluppato per emittenti televisive. Questo ha molte dipendenze aggiuntive che non sono elencate qui. Queste librerie sono usate per creare, editare e riprodurre video.
4	MLT Python Bindings	python-mlt2	Questi sono i Python bindings per MLT, che sono richiesti per usare MLT dal linguaggio di programmazione Python.
5	Copy text GooCanvas Python Bindings	python-pygoocanvas	GooCanvas è usato per disegnare e animare la linea temporale. I Python bindings sono richiesti per usare questa libreria.
6	Frei0r Video Effects	frei0r-plugins	(Opzionale) Questa libreria è usata per aggiungere molti effetti video ad OpenShot.
7	Libreria standard FreeDesktop.org	python-xdg	XDG viene utilizzato per caricare le icone, set mime-type, e altre funzioni di integrazione desktop.
8	Libreria audio Sox	sox	Swiss Army Knife sound processing, usato negli effetti audio.
9	SimpleDirectMedia Layer (SDL)	libsdl1.2debian, libsdl1.2debian-pulseaudio	SDL è usato per visualizzare l'anteprima per il video e riprodurre l'audio.
10	Scalable Vector Graphics Library	librsvg2-common	Libreria SVG è richiesta per processare e visualizzare le immagini SVG.
11	libreria Python Imaging	python-imaging	PIL è usato per calcolare le informazioni sulla dimensione dell'immagine. Principalmente usato per la schermata dei Titoli Animati
12	FFmpeg File Format Library	libavformat52 o libavformat-extra-52 o libavformat-unstripped-52	Questo fornisce ad MLT la capacità di comprendere diversi codec audio e video. Ci sono molte differenti versioni di libavformat, alcune con codec limitati e altre con molti codec.
13	Fontconfig	fontconfig	Fontconfig is a font configuration and customization library. OpenShot uses the fc-list command to get a list of all installed fonts on the computer, for the Animated Titles screen.

## **Diventa uno Sviluppatore di OpenShot**

Se sei un programmatore (o vuoi diventare un programmatore), e hai interessi a sviluppare nuove funzionalità, correggere i bug, migliorare l'interfaccia utente, o lo sviluppo di nuovi temi per OpenShot, le seguenti sezioni illustrano i passi e processi è necessario seguire.

### **La Grande Immagine**

OpenShot è un programma Python fatto di tante differenti file Python (.py), immagini (SVG, .png), file XML (.xml), file XML GTK + (.ui), e file di progetto Blender (.blend). Python è un linguaggio interpretato, il che significa che non ci sono file che necessitano compilazione, o building per eseguire OpenShot. Se si modifica uno dei file di origine, non vi resta che chiudere e rilanciare OpenShot per vedere i cambiamenti.

### **Ottenere il più recente codice sorgente**

OpenShot ospita l'ultima versione del codice sorgente su LaunchPad.net, utilizzando il sistema di controllo di versione Bazaar.

1. Installare il sistema di controllo versione Bazaar. In Debian (o Ubuntu), è possibile digitare

```
$ sudo apt-get install bzip2
```

2. Dire a Bazaar di creare una filiale locale per il computer. Questo creerà una cartella / **openshot** / nella vostra cartella **home** e scaricare l'ultima versione del codice sorgente in quella cartella. Per esempio: / **home** / **utente** / **OpenShot** /

```
$ bzip2 branch lp:openshot
```

3. Se si dispone già di una cartella / **OpenShot** /, basta cambiare la directory corrente, ed eseguire il seguente comando per ottenere l'ultima versione:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
$ bzip2 pull lp:openshot
```

4. Ora si dovrebbe avere l'ultimo codice sorgente per OpenShot. Per avviare OpenShot da questa cartella, è necessario eseguire i seguenti comandi. Ricordate, è necessario avere già le dipendenze per OpenShot installato, come spiegato nel prossimo argomento.

```
$ cd /home/USER/openshot/bin/
```

```
$ ./openshot or python openshot
```

5. Se sono state apportate alcune modifiche al codice sorgente OpenShot, e voglio vedere tutto quello che ho cambiato, eseguire questo comando:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
$ bzip status
```

6. Se non si è soddisfatti con le modifiche locali, e si desidera ripristinare le modifiche, eseguire il seguente comando:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
$ bzip revert
```

## **Impostazione dell'ambiente**

Una volta ottenuto il codice sorgente più recente, il passo successivo è quello di installare tutte le dipendenze richieste. Vorrei raccomandare l'installazione OpenShot dal vostro gestore di pacchetti preferito (come Synaptic). Percò installare una versione di OpenShot e tutte le dipendenze richieste. Questo non sarà in conflitto con la versione locale di OpenShot codice sorgente. L'unico accorgimento è quello di ricordare che il comando `$ openshot` lancerà la versione ufficiale di OpenShot, e non la versione locale. Quindi, è necessario ricordarsi di lanciare OpenShot con i seguenti comandi:

```
$ cd /home/USER/openshot/bin/
```

```
$ ./openshot or python openshot
```

Ora che hai il codice sorgente più recente e tutte le dipendenze, è possibile utilizzare un editor di testo (come gedit), o un IDE Python completo, come Eclipse o Aptana (con Pydev) per modificare il codice sorgente. Il vantaggio di usare un IDE Python completo è la capacità di debug avanzate. É oltre lo scopo di questo documento insegnare come eseguire il debug Python con Eclipse o Aptana, ma ci sono un sacco di buoni tutorial on line.

## **Fissare il tuo primo Bug**

Ora che si dispone di una versione locale di OpenShot lanciata, correggere i bug e aggiungere nuove caratteristiche è facile. Basta modificare i file, e rilancio OpenShot per vedere le modifiche. Certo, non posso dirvi esattamente come risolvere un bug, che sta a voi. Quindi, buona fortuna!

## **Condividere le modifiche con il team OpenShot**

Una volta fissato il vostro primo bug o aggiunto una grande novità, il passo successivo è quello di condividere con il team OpenShot, in modo che possiamo essere sicuri che le modifiche entrano nella versione ufficiale di OpenShot. Il modo più semplice per condividere le modifiche è quello di creare una patch (o diff). Utilizzare il seguente comando per creare una patch:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
$ bzip2 -9 mychanges.patch
```

Questo creerà un file chiamato mychanges.patch, che dovrebbe avere tutte le modifiche per tutti i file che sono stati modificati. Naturalmente, se sono stati creati nuovi file, è necessario comprimere quelli su in un file ZIP o TAR, e includerli con il file mychanges.patch.

Poi, crea un nuovo bug report su LaunchPad (o trovare un bug report esistente), e allega la tua patch e relativi files al bug report. Questo è tutto! Il team di OpenShot sarà informato via mail della ricezione della patch. Ora è possibile iscriversi al bug report, e proseguire per vedere se ci sono domande o commenti sulla vostra patch.

## **Unisciti all'OpenShot Developers Team su LaunchPad**

Se hai corretto dei bug o aggiunto delle funzioni a OpenShot, pensa far parte del nostro team su LaunchPad. Abbiamo una mailing list che ti terrà aggiornato sui più recenti bug e sui piani di sviluppo di OpenShot.

## **Informazioni su OpenShot**

OpenShot è stato creato da Jonathan Thomas ([Jonathan.Oomph@gmail.com](mailto:Jonathan.Oomph@gmail.com)) nell'agosto del 2008 con l'obbiettivo di fornire un editor video libero, stabile e di facile utilizzo.

### **Team di Sviluppo di OpenShot**

Jonathan Thomas	<a href="mailto:Jonathan.Oomph@gmail.com">Jonathan.Oomph@gmail.com</a>
Andy Finch	<a href="mailto:we.rocked.in79@googlemail.com">we.rocked.in79@googlemail.com</a>
Olivier Girard	<a href="mailto:eolinwen@gmail.com">eolinwen@gmail.com</a>
Maël Lavault	<a href="mailto:moimael@gmail.com">moimael@gmail.com</a>
Visualizza la lista completa degli sviluppatori:	<a href="https://launchpad.net/~openshot.developers/+members#active">https://launchpad.net/~openshot.developers/+members#active</a>

### **Ulteriori Informazioni**

Per ulteriori informazioni su OpenShot, visita il sito di OpenShot ([www.openshot.org](http://www.openshot.org)). Per segnalare problemi o suggerimenti riguardanti questa applicazione o questo manuale, vai sull'OpenShot site on Launchpad.

Per discutere di OpenShot con altri utenti, visita in nostro & forum: <http://OpenShotUsers.com/forum/>

### **Copyright & Trademark**

Copyright (C) 2011 Jonathan Thomas. OpenShot(TM) è un marchio registrato da Jonathan Thomas.

### **Licenza**

Questo programma è distribuito sotto i termini della GNU General Public License così come pubblicata dalla Free Software Foundation; sia nella versione 3 della Licenza , o (a tua scelta) una qualsiasi successiva. Una copia del testo della licenza può essere visionata a questo indirizzo, o all'interno del file COPYING incluso con il codice sorgente di questo programma.

Questo Manuale è stato liberamente riadattato ed in parte tradotto, formattato ed impaginato da Andrea D'ANDREA, membro del Bilug (Biella Linux User Group).

Sorgente → <http://www.openshotusers.com/help/1.3/it/index.html>

Terminato il 13 Gennaio 2015