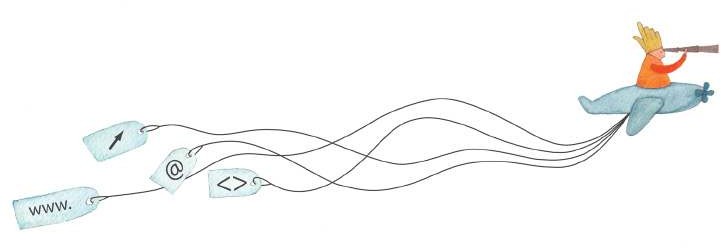
**Tutorial OpenShot**

Es un programa diseñado para crear yeditar vídeos.



**OpenShot**esunprogramadiseñadoparacrearyeditarvídeos enGNU/Linux.Sepuedencombinarmúltiplesvideoclips,sonido e imágenes en un solo proyecto y luego exportar el vídeo resultanteavariosdelosformatosdevídeomáscomunes.

**¿Qué es?**

**OpenShot**es un editor no lineal de vídeo, lo que signiica que sepuedeaccederacualquierfotogramadevídeoencualquier momento, y por lo que las secuencias de vídeo se pueden superponer, mezclar, y ordenar de manera muy creativa. Ninguna edición (corte, empalme, etc....) de las secuencias de vídeo (videoclips) es destructiva, lo que signiica que nunca se modiican las secuencias de vídeooriginales.

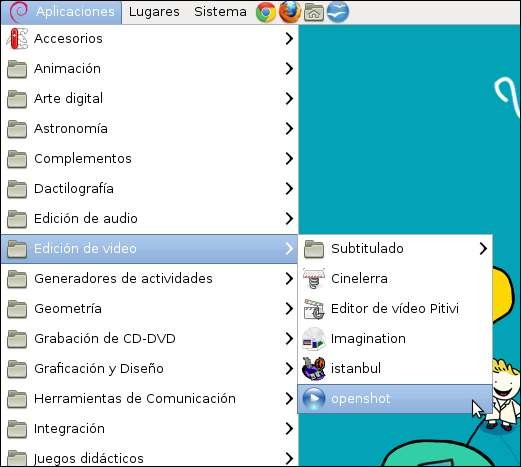
**Requerimientos técnicos**

* Se utiliza bajo el Sistema OperativoGNU/Linux.
* Soporta los siguientes formatos: 3G2, 3GP, AC3, ADTS, AIFF, AMR, ASF, ASS, AU, AIV, DV, DVD, FFM, FLAC, FLV, GIF, H264, M4V, MJPEG, MOV, MP2, MP3, MP4, OGG, RM, SWF, SVCD, VCD, VOB,WAV.
* Sitio web de OpenShot:<http://www.openshot.org/>

El programa se abre desde el menú **Aplicaciones – Edición de video – OpenShot.**

**Nociones básicas**

**Abrir el programa**



Unavezabiertoelprogramasepodráverlasiguienteventana detrabajo:

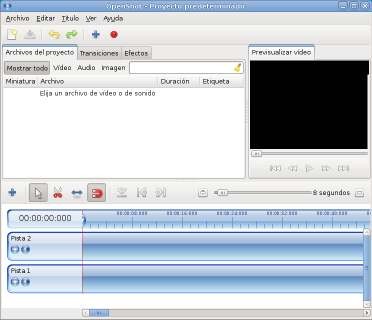
**Nociones básicas**

**Interfaz del programa**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | |
|  | **2** |

|  |  |
| --- | --- |
| **5** |  |
| **7** | |

1. **Barradeherramientasprincipal:**Contienelosbotonespara abrir,guardaryexportarlosproyectosdevídeo.



**4**

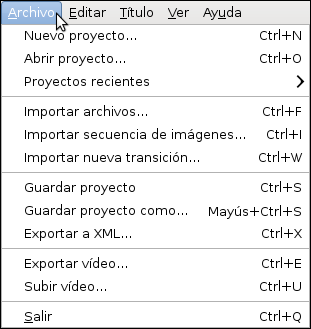
**3**

**6**

**8**

1. **Pestañas de funciones:** Alterna entre Archivos del Proyecto, Transiciones yEfectos.
2. **Archivos delProyecto.**
3. **Ventana devisualización.**
4. **Barra de herramientas deedición.**
5. **Deslizador deampliación.**
6. **Regla / Marca dereproducción.**
7. **Línea detiempo.**

Para crear un proyecto elegir la opción **Nuevo proyecto…** del menú **Archivo**.



**Paso a paso**

**Crear un proyecto**

Seabrirálaventana**Crearunproyecto**dondecambiarelnom- breytipodeproyectoylalongituddelalíneadetiempo**.**



**1**

**2**

**3**

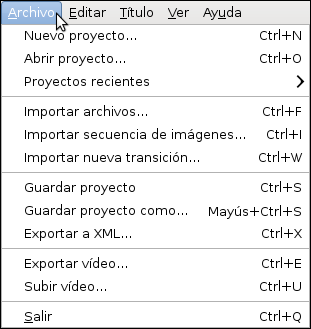
1. **Nombre delproyecto**.
2. **Carpeta del proyecto**: Indica la ubicación donde seguardará.
3. **Perfildelproyecto**:Estoafectaalaventanadeprevisualiza- ción.Estableceeltamaño,relacióndeaspecto,yfotogramas porsegundodelosarchivosdevídeoqueseprevisualizan. Es recomendable editar con el mismo peril que se planea exportarparalograrlosmejoresresultados.

Luego de seleccionar las opciones presionar el botón **Guardar proyecto**.

Unproyectopuedeabrirseeligiendodelmenú**Archivo**laop- ción**Abrirproyecto..**.

**Paso a paso**

**Abrir un proyecto**



Se mostrará el cuadro de diálogo **Abrir proyecto**. Seleccionarelarchivodeproyecto(\*.osp)quesedeseaabrir. A continuación presionar **Abrirproyecto**.

En caso de estar abriendo un proyecto reciente elegir del menú**Archivo**laopción**Proyectosrecientes**.Eslamaneramás rápidadeabrirunproyectoen**OpenShot**.

**Paso a paso**

# **Importar archivos**

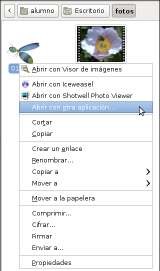
**(audio,vídeoeimágenes)**

Se pueden importar archivos aplicando tres métodos:

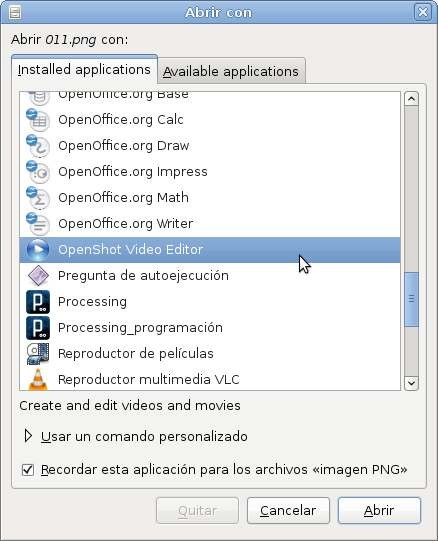
1. Abrirlaventanadondeseencuentranlosarchivosyarras- trarlosdirectamentealproyecto.Esposiblearrastrarsolo un archivo o una carpetacompleta.



1. Seleccionar los archivos de medios. Pulsar sobre ellos con el botón derecho del *mouse.* Elegir la opción **Abrir con otra aplicación…** del menúcontextual.



En la ventana emergente **Abrir con** elegir **OpenShot Vídeo Editor**.



1. Utilizar el botón **Importar archivos…** de la barra de herra- mientas.

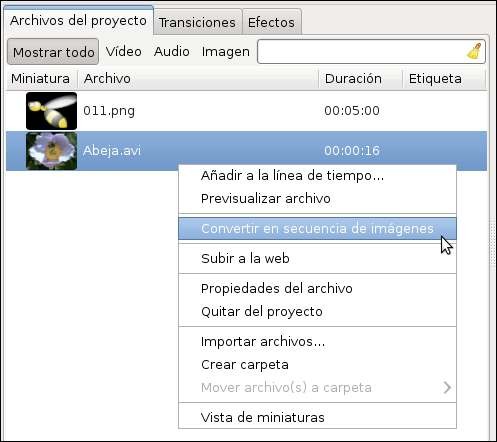


**Paso a paso**

# **Crear unasecuencia de imágenes**

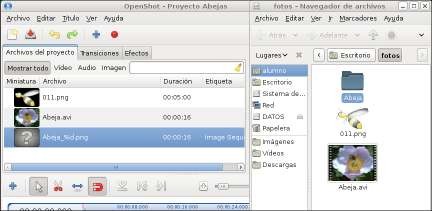
Una **secuencia de imágenes** es una carpeta con imágenes de nombres muy similares y denominados secuencialmente. Cada archivo de imagen representa un fotograma de vídeo.

Un archivo de video permite la creación de una secuencia de imágenes.Pulsarconelbotónderechodel*mouse*enelarchivo devídeodentrode**Archivosdelproyecto.**Elegir**Convertiren secuencia deimágenes**.



Secrearáunanuevacarpetayexportarácadafotogramacomo un archivo.PNG.

Tambiénseañadiráautomáticamenteunareferenciaasunue- vasecuenciadeimágenesenlasección**Archivosdelproyecto**.



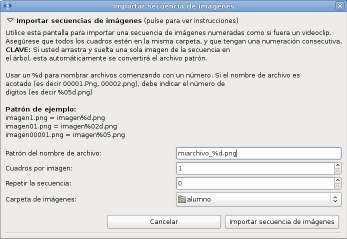
Encasodehabercreadolasecuenciadeimágenesconante- rioridad,esposibleabrirlautilizandolaopción**Importarse- cuenciadeimágenes**…delmenú**Archivo**.

**Paso a paso**

**Importar secuencias de imágenes**



Severáacontinuaciónelcuadrodediálogo**Importarsecuencia deimágenes**.

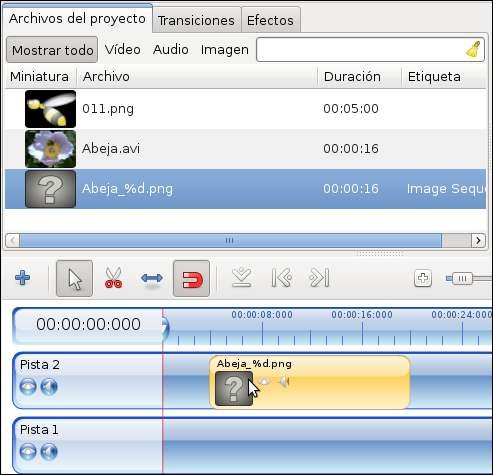


1. Elegir el **Patróndel nombre de archivo**. No todas las secuencias de imágenes se nombran de la misma forma. Por ejemplo donde se indica **miarchivo\_%d.png** se debe modiicarmiarchivo por el nombre que aparece en la secuencia que se quiere introducir. Por ejemplo si la secuencia es **imagenes\_01. png, imagenes\_02.png…**, en **Patrón del nombre de archivo**debería decir**imagenes\_%d.png**.
2. Seleccionar la ubicación de la carpeta de su secuencia de imágenes.
3. Elegir **Importar secuencia deimágenes**.

Unavezqueseimportólasecuenciadeimágenesesposible arrastrarysoltarestasecuenciaenlalíneadetiempo.Sepre- sentarácomocualquierotroclipdevídeo.

**Paso a paso**

**Agregar secuencia a la línea de tiempo**



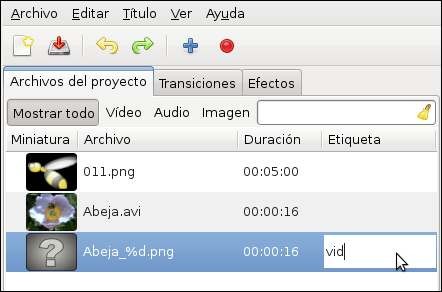
Es conveniente mantener la información a utilizar organizada. Para esto se pueden utilizar **Etiquetas** y **Carpetas** que permiti- rán una mejor organización del proyecto.

**Paso a paso**

**Gestionar archivos de un proyecto**

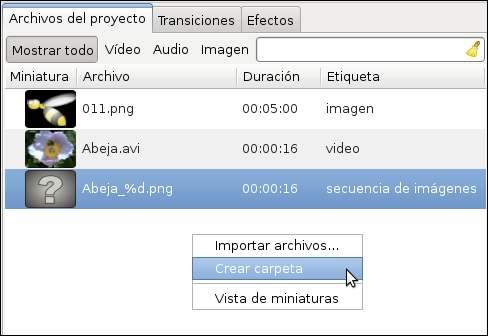
* 1. **Etiqueta**

Es el nombre que identiica al archivo. Se puede modiicar pulsando en la columna **Etiqueta**.



* 1. **Carpetas**

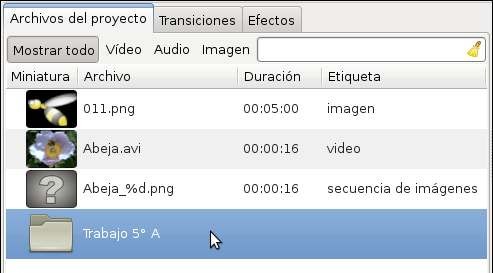
La información puede organizarse en carpetas. Pulsar con el botón derecho del *mouse* en la sección **Archivos del proyecto** y elegir del menú contextual la opción **Crear carpeta…**



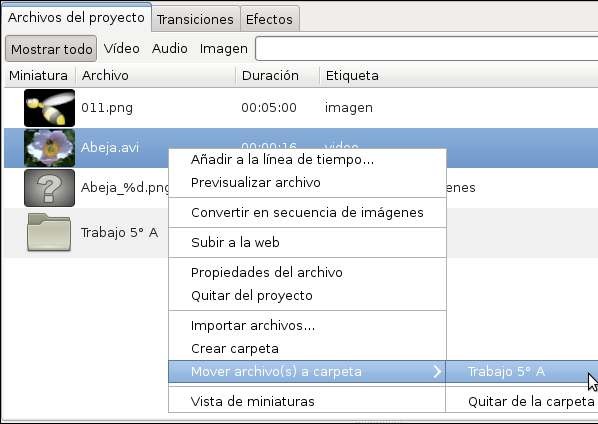
En el nuevo cuadro colocar el nombre de la carpeta.



Puedeobservarsequelacarpetaapareceen**Archivosdelpro- yecto**.



Agregarlosarchivosalacarpeta.Seleccionarconelbotónde- rechodel*mouse*laopción**Moverarchivo(s)acarpeta**.



Luego de mover los archivos puedeobservarse:

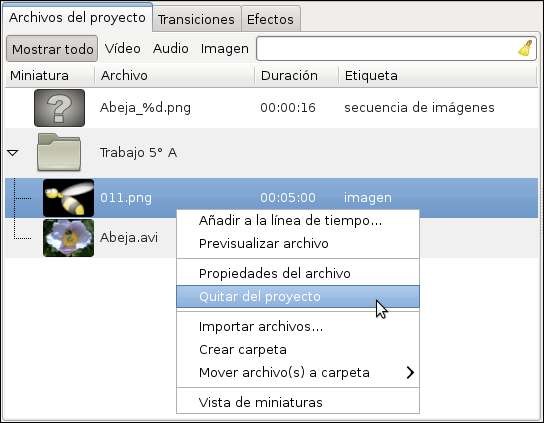


En caso de necesitar eliminar una carpeta o archivo, pulsar con

**Paso a paso**

**Eliminar un archivo o carpeta**

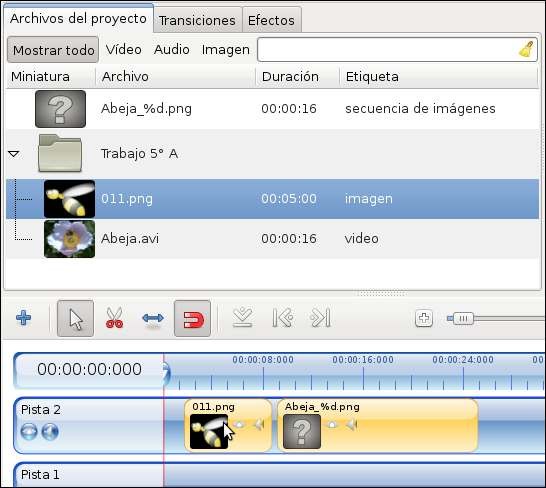
elbotónderechodel*mouse*sobreelelementoyelegirlaopción **Quitardelproyecto**.Tenerencuentaqueelprogramaeliminará elobjetosinsolicitarconirmacióndeborrado.



Unavezimportadoslosarchivosalproyectoesnecesarioarras- trarlosalalíneadetiempoparaserincorporadosenelproyecto.

**Paso a paso**

**Agregar elementos a la línea de tiempo**



Un archivo incorporado a la línea de tiempo se denomina **Clip**.

Seleccionar el archivo que se desea mover y arrastrarlo sobre lalíneadetiempoalanuevaposición.Puedeobservarsequeel punteroseconvierteenunapequeñamano.

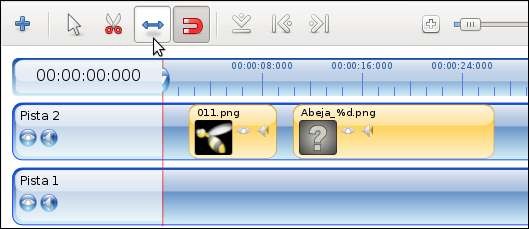
**Paso a paso**

**Mover un Clip**

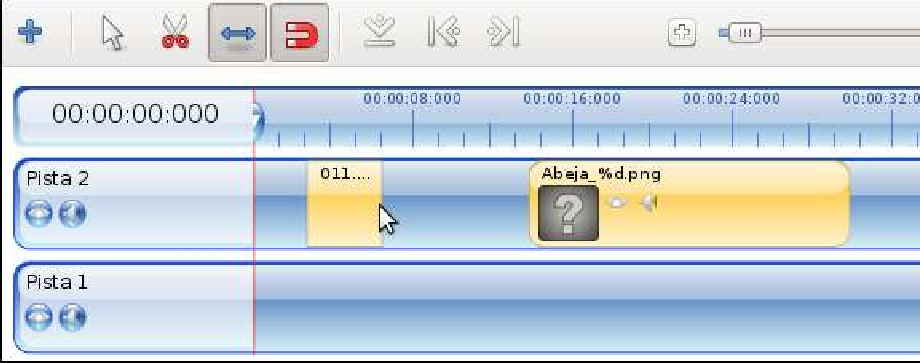
En principio es necesario cambiar al modo redimensión pulsan-do sobre el botón **Redimensionar** de la barra de edición.

**Nociones básicas**

**Recortar un Clip**



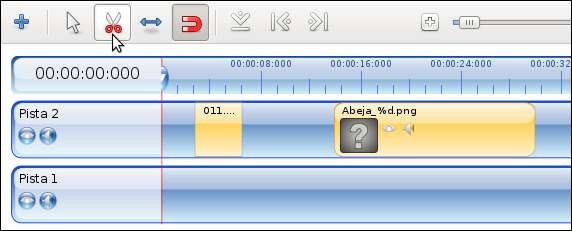
Mover el puntero sobre uno de los extremos del clip (izquierdo o derecho) y arrastrar el borde del archivo al tamaño que se lo quiera redimensionar.



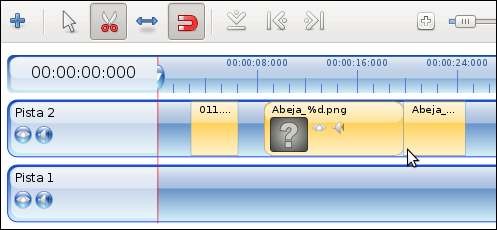
Seleccionar el botón **Navaja** que tiene el icono de una tijera.

**Paso a paso**

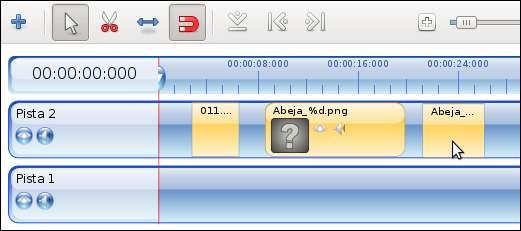
**Cortar un Clip**



Pulsar sobre el archivo en el punto que se desea cortar.



De esta forma es posible eliminar o mover una parte del clip.



El programa permite separar el audio o el vídeo de un clip.

**Paso apaso**

**Separar audio devídeo**

Siesnecesarioreproducirelvideosedeberátildareliconopar- lante.

Para escuchar solo el audio del clip, se deberá tildar el icono **ojo.**



**Paso a paso**

# **Duplicar unClip**

Es posible duplicar un clip o una transición. El procedimiento para duplicar un clip es muy sencillo y útil en caso de utilizar textos ya que de esta forma se utilizan los mismos formatos.

Presionarsobreelelementoconelbotónderechodelmouse y elegir la opción**Duplicar**.



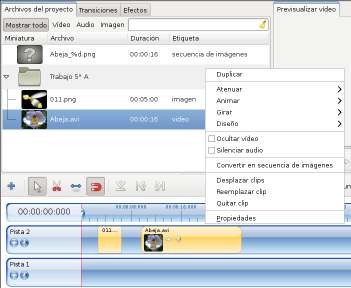
Elobjetosecopiarásobreeloriginalydeberásertrasladadoa su nuevaubicación.



Los clips cuentan con una serie de propiedades. Éstaspueden elegirseymodiicarsepulsandoconelbotónderechodel*mouse* elClipyeligiendolaopción**Propiedades**.

**Paso a paso**

**Propiedades de un Clip**

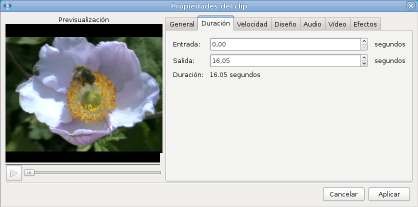


Se abrirá la ventana **Propiedades del clip** que cuenta con siete solapas:

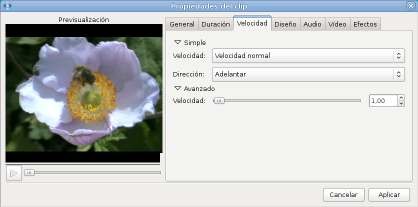
* **General**: Habilita o deshabilita audio yvídeo.



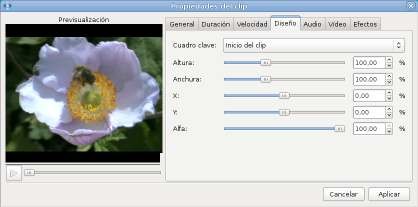
* **Duración**:Datossobreinicio,inalylongituddelclip.Son valoresmodiicables.



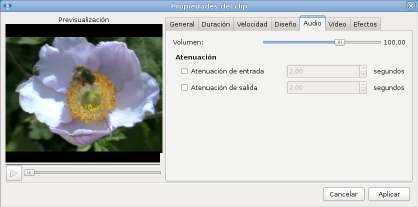
* **Velocidad**: En modo simple o avanzado se puede modiicar la velocidad del clip e incluso sudirección.



* **Diseño:** Permite modiicar todas las opciones referentes a altura, anchura, posición de la imagen en el cuadrante y nivel detransparencia.



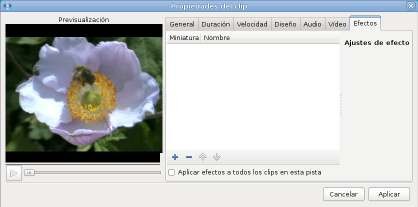
* **Audio**: Se manejan las propiedades de audio como ser volumen,fundidodeentrada(*fadein*)ysalida(*fadeout*).



* **Vídeo:** Se manejan las propiedades del vídeo: ajustar el tamaño,laposiciónylaalineacióndelclip.Tambiénpermite incluirfundidosalinicioyinaldelclip.



* **Efectos:** Esta opción brinda múltiples efectos quese puedenconigurar.



**Añadir**: agrega un nuevo efecto al clip.

**Quitar**: elimina el efecto seleccionado.

**Subir**: mueve hacia arriba el efecto seleccionado en la lista.

**Bajar**: mueve hacia abajo el efecto seleccionado en la lista.

Se pueden agregar textos o títulos como clip del video. Elegir del menú Titulo la opción **Nuevo título...**

**Nociones básicas**

**Editor de Título**



Seabrirálaventana**EditordeTítulo**dondeseleccionarelfor- mato deltítulo.



**2**

1**1**

**3**

**4**

**5**

**6**

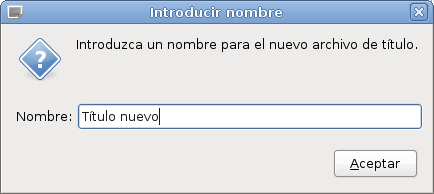
**7**

**8**

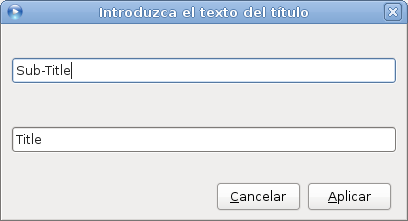
1. **Previsualización del título**: en esta ventana se podrán ir observando las modiicaciones a medida que se van realizando.
2. **Elegir plantilla**: seleccionar una plantilla de archivoSVG para utilizarla comotítulo.



1. **Crear título nuevo**: crea un título utilizando la plantilla SVG seleccionada. Se abrirá el cuadro **Introducir nombre** donde indicar el nombre del título que será ubicado en la solapa **Archivos delproyecto**.



Acontinuaciónsedeberáingresareltítulo(*Title*)y/o subtítulo (*Sub-Title*) deltexto.



Podráobservarse:



1. **Editar texto:** si es necesario modiicar el contenido del texto, utilizar este botón que abrirá el cuadro deedición detexto.
2. **Propiedades de tipografía:** cambiar el tamaño y tipo de fuente.



1. **Color de la tipografía:** cambia el color de la fuente y el nivel alfa(transparencia).



1. **Color del fondo:** cambia el color del fondo y el nivelalfa (transparencia).



1. **Usar editor avanzado:** edita el título SVG en*Inkscape*.



Unavezseleccionadaslasopcionespresionarelbotón**Aplicar**. Eltitulocreadoseráubicadoenlasolapa**Archivosdelproyec- to**.



Para guardar un proyecto en **Openshot**se debe elegir del menú **Archivo** la opción **Guardar proyecto**.



**Paso a paso**

**Guardar el proyecto**

Elegir el nombre del proyecto y seleccionar dónde se debe guardar en el equipo.



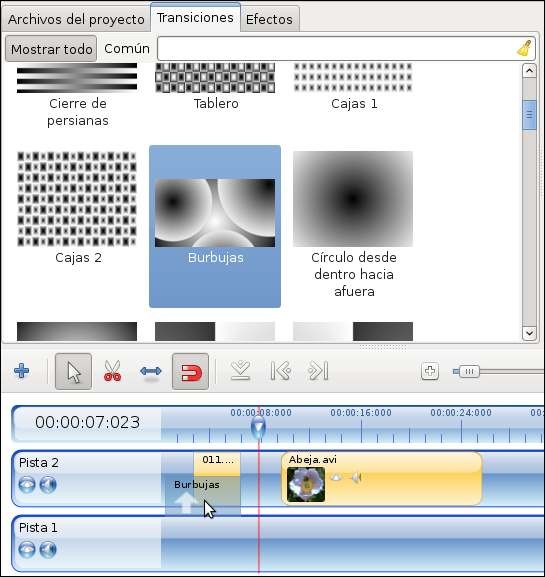
Los proyectos se guardan con la extensión **.osp**.

Estos proyectos pueden ser editados en otro momento para modiicar su contenido o utilizar parte del mismo.

**Paso a paso**

**Aplicar transiciones**

Las transiciones permiten el pasaje gradual entre clips. Seleccionarlasolapa**Transiciones**.Sedebeseleccionarunay arrastrarla a la línea detiempo.



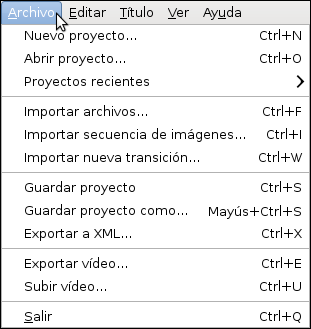
Una vez inalizado el proyecto para poder ser subido a laredotransferidoaotroequiposedeberáexportarel video.

**Nociones básicas**

**Exportar como video**

**OpenShot**tienemuchosformatospredeinidosparasim- pliicar elproceso.

Elegir del menú **Archivo** la opción **Exportar video…**



Se abrirá el siguiente cuadro donde seleccionar la solapa

**Simple**.



**a**

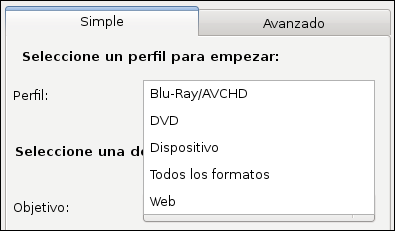
**b**

**c**

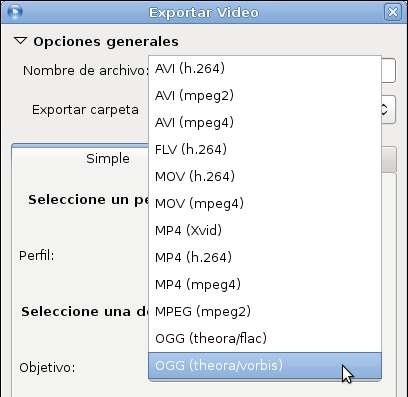
**d**

**e f**

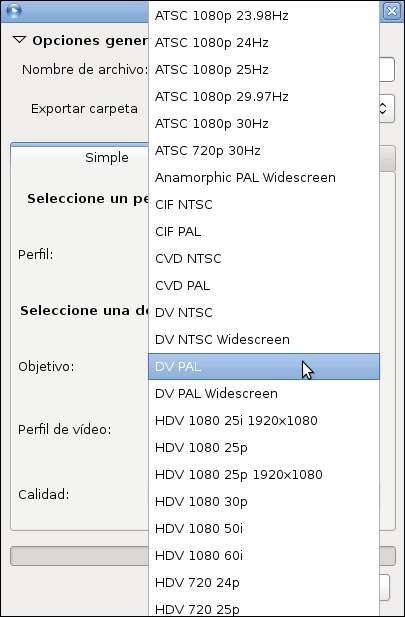
* 1. **Nombre dearchivo**.
  2. **Exportarcarpeta**:indicareldestinodelresultadoinal.
  3. **Perfil**:



* 1. **Objetivo:**



* 1. **Perfil devideo:**



* 1. **Calidad:**



Luegodehaberseleccionadotodaslasopciones,presionarel botón **ExportarVideo**.

Sitio oicial: http://www.openshot.org/

**Enlaces de interés**