

Департамент культури і туризму Харківської  
обласної державної адміністрації  
Харківська обласна універсальна наукова бібліотека

***Відеоредактор OpenShot Video Editor для створення відеороликів***

Практичний poradник

*Харків 2022*

УДК 06

П 12

Відеоредактор OpenShot Video Editor для створення відеороликів: Практик. порадник / Департамент культури і туризму Харк. облдержадмін., Харк. обл. універ. наук. б-ка; Уклад. Г.В. Бакаєва – Х.: ХОУНБ, 2022. – 36с.

Це видання містить матеріали, які можуть бути використані працівниками бібліотек у своїй діяльності.

Укладач

Г.В. Бакаєва

Комп'ютерна верстка

Г.В. Бакаєва

Відповідальний за випуск

Н.І. Шостко

© Харківська обласна універсальна наукова бібліотека

## Вступ

OpenShot Video Editor - це відзначений нагородами відеоредактор, доступний для Linux, Mac та Windows.

OpenShot може створювати чудові відеоролики, фільми та анімацію за допомогою простого у використанні інтерфейсу та багатого набору функцій.

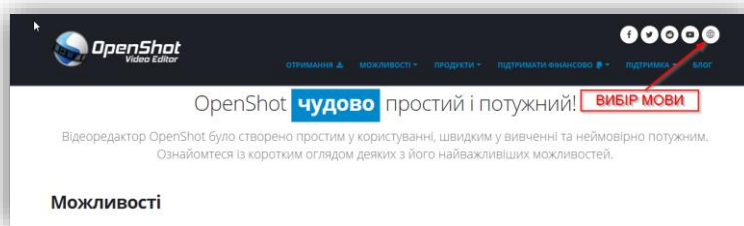
Відеоредактор безкоштовний, скачати його можна з офіційного сайту розробника:

<https://www.openshot.org/uk/>

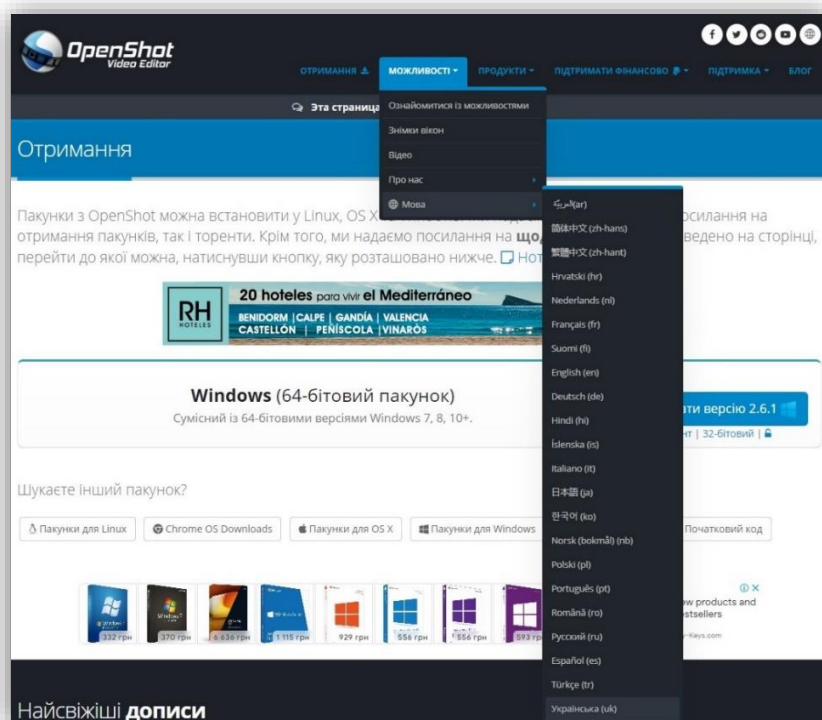
Мінімальні системні вимоги відеоредактора:

- 64-розрядна операційна система (Linux, OS X, Windows 7/8/10)
- Багатоядерний процесор із підтримкою 64-біт.
- 4 ГБ оперативної пам'яті (рекомендується 16 ГБ)
- 500 МБ місця на жорсткому диску для встановлення

**Установка:** Заходимо за посиланням та вибираємо мову для сайту:



У розділі меню «Можливості» вибираємо мову

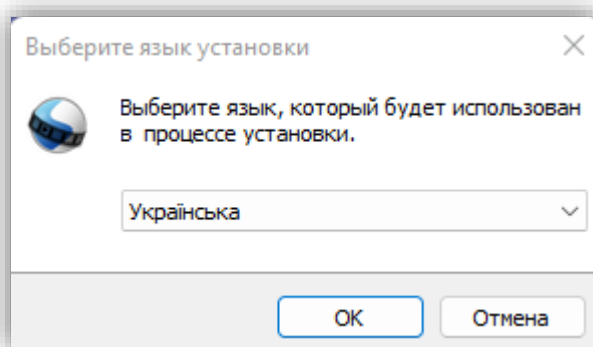


В меню «ОТРИМАТИ» натиснути «Отримати версію 2.6.1»

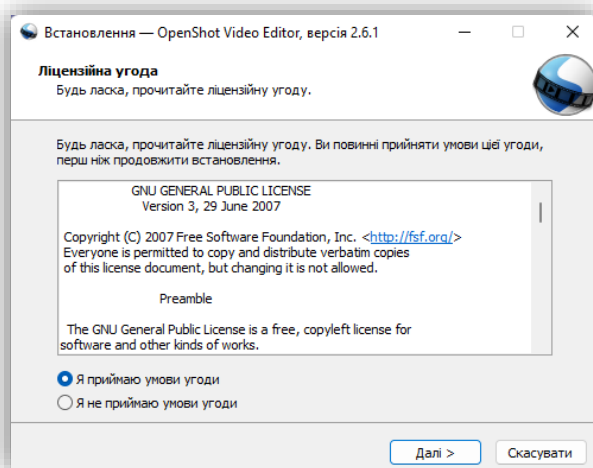


На комп'ютері в розділі «Завантаження» знайти файл завантаження **OpenShot-v2.6.1x86\_64.exe** та запустити його

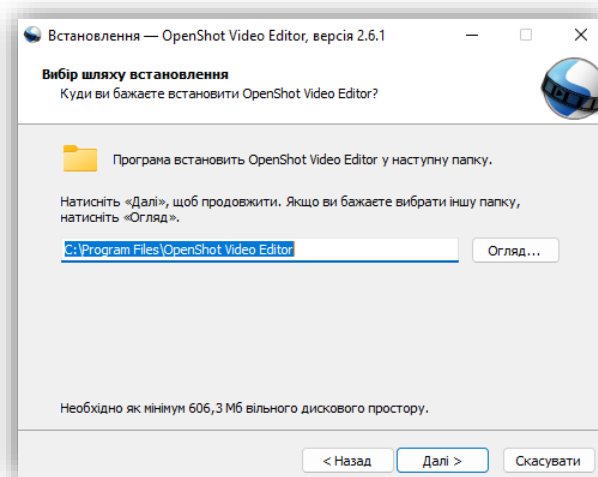
Виберіть мову, яка використовуватиметься після встановлення.



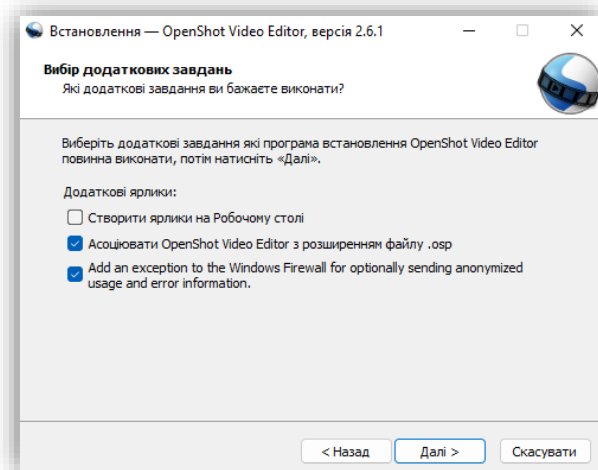
Прийняти умови угоди и натиснути «Далі»



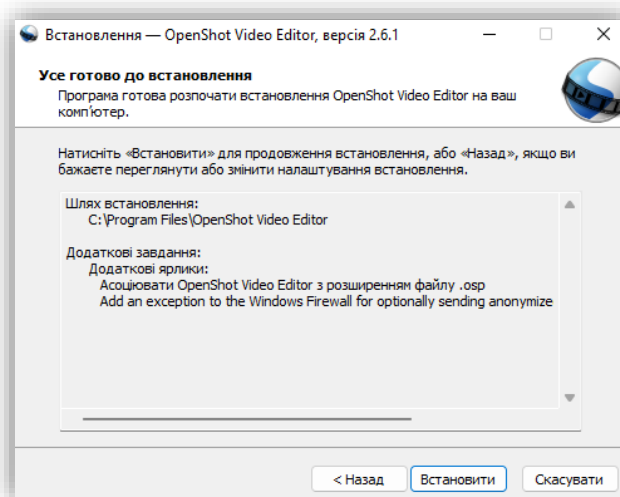
Вибрати шлях установки та натиснути «Далі»



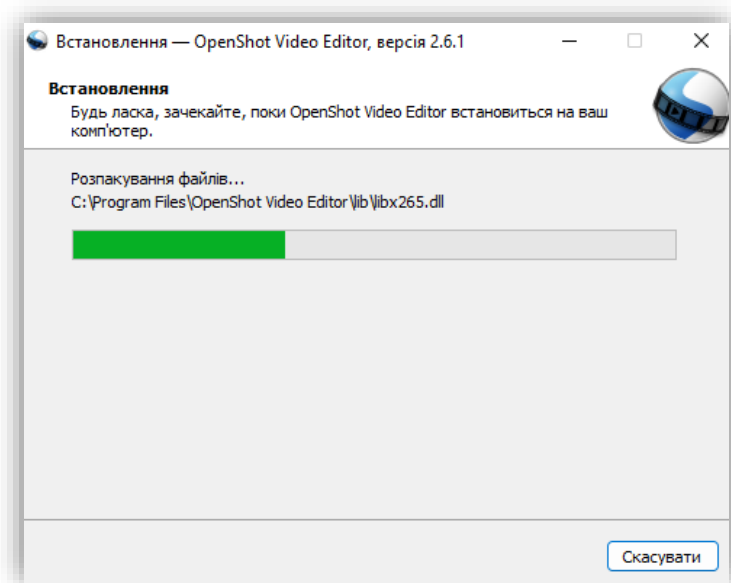
Погодитись і натиснути «Далі»



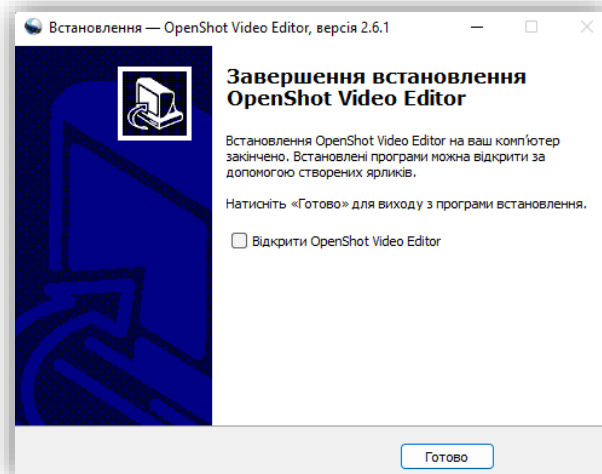
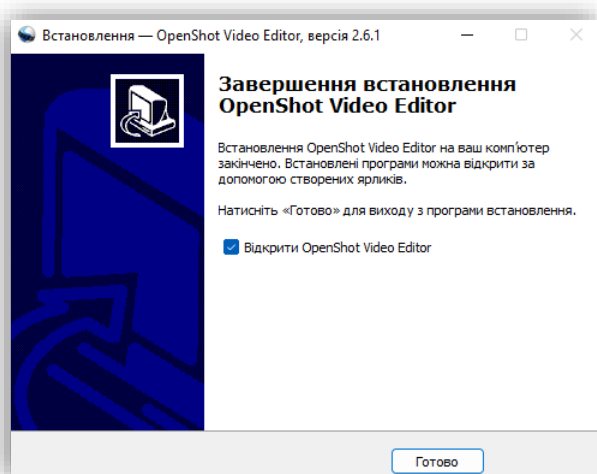
Погодитись і натиснути «Встановити»



## Йде встановлення

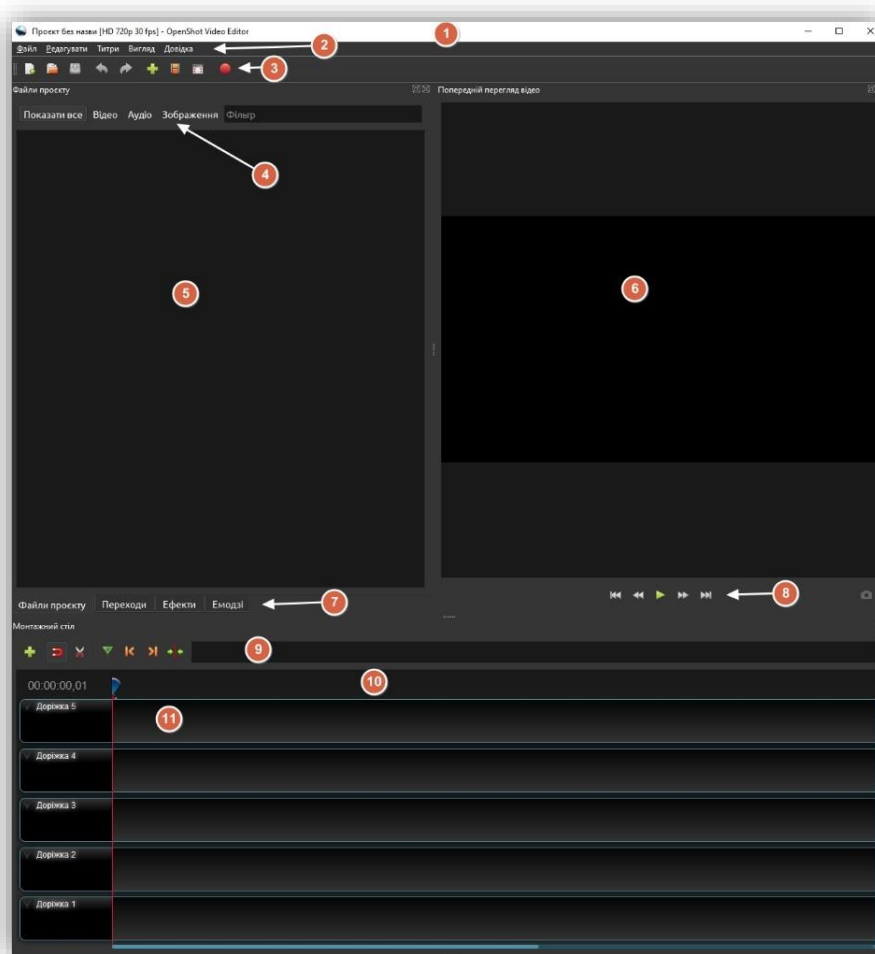


Якщо бажаєте відкрити програму відразу після встановлення – залиште галочку в чекбоксі, якщо ні – видаліть.



Натисніть «Готово». Для зручності роботи з програмою створюємо ярлик на робочому столі та відкриваємо редактор.

## Інтерфейс



1- Рядок, що відображає назву проєкту та задану якість відеофільму. За замовчуванням 720p та швидкість 30 кадрів/с. Ці параметри можна змінювати у головному меню.

### **2- Головне меню**

3- Основна панель інструментів. Містить кнопки для відкриття, збереження та експорту відеопроєкту.

4- Фільтр. Відфільтруйте список показаних елементів (файли проєкту, переходи та ефекти), використовуючи ці кнопки та текстове поле фільтра. Введіть кілька букв того, що ви шукаєте, і результати будуть показані.

5- Файли проєкту. Усі файли аудіо, відео та зображень, імпортовані у ваш проєкт.

6- Вікно попереднього перегляду. Це область, у якій відео відтворюватиметься на екрані.

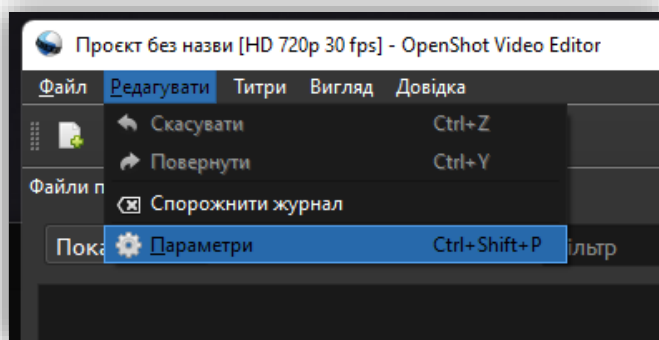
7- Меню функцій. Можна перемикались між файлами проєкту, переходами та ефектами.

- 8- Відтворення. Зліва направо: перехід до початку, перемотування назад, відтворення/пауза, перемотування вперед і перехід до кінця відео.
- 9- Панель редагування інструментів. Ця панель містить кнопки, які використовуються для прив'язки, вставки маркерів і переходу між маркерами.
- 10-Шкала часу. Лінійка показує шкалу часу, а червона лінія - головку відтворення. Головка відтворення представляє поточну позицію відтворення.
- 11-Хронологія. Хронологічна шкала візуалізує ваш відеопроєкт, а також кожен кліп і перехід у вашому проєкті.

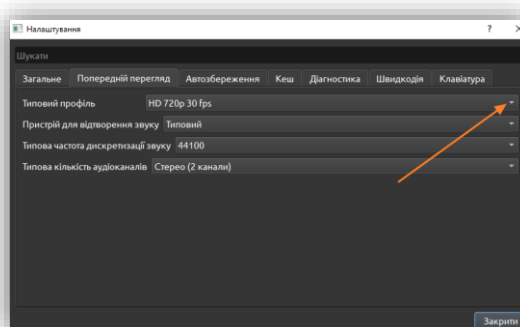
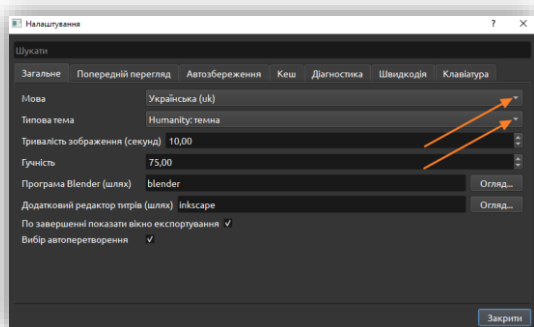
## Головне меню

Після встановлення редактора, інтерфейс буде виглядати відповідно до теми, встановленої на вашому комп'ютері за замовчуванням (тут представлена темна тема). Мова – аналогічно. Щоб змінити тему і мову робимо наступне:

у меню «Редагувати» відкриваємо «Параметри»:

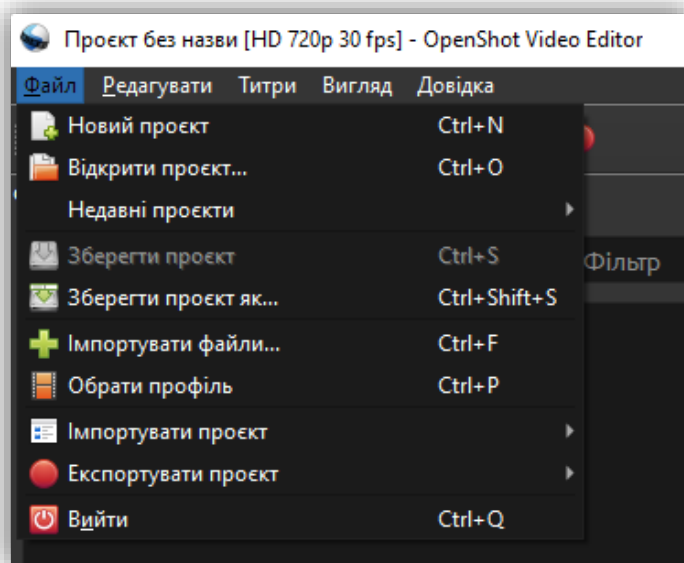


у вікні встановлюємо тему та мову інтерфейсу та у вкладці «Попередній перегляд»- якість відео під час перегляду. Цей параметр впливає на швидкість відображення під час попереднього перегляду відео.

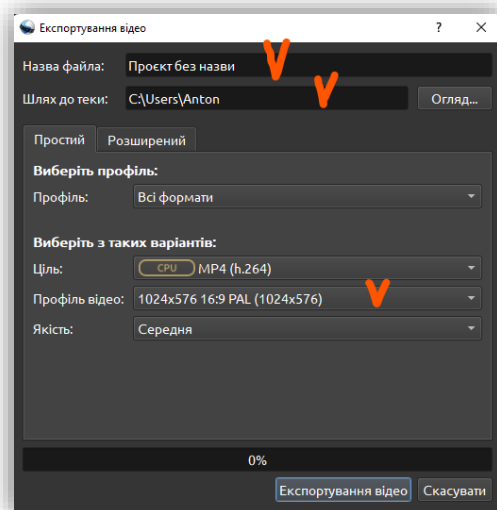
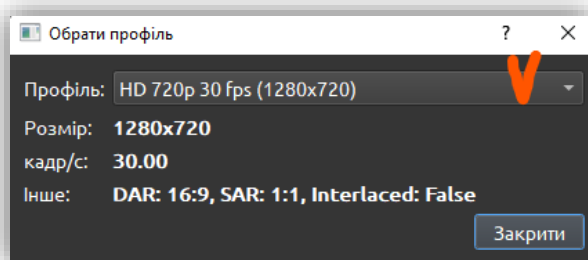




Закриваємо вікно «Параметри» та закриваємо відеоредактор.  
Коротко розглянемо розділи головного меню. Майже всі пункти вкладки «Файл» зрозумілі.

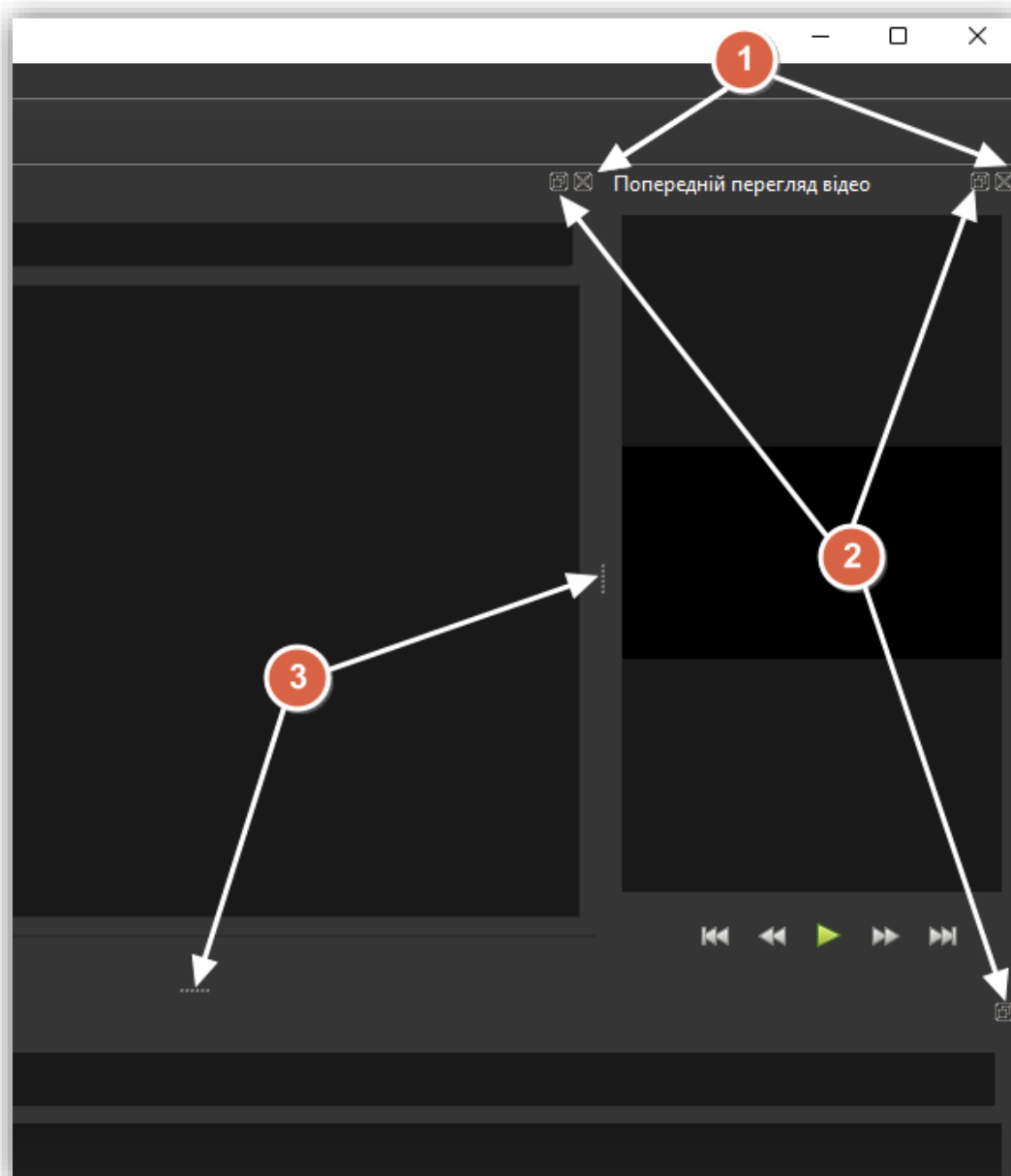


У пункті «Вибрати профіль» слід встановити якість відео, яке буде експортуватися. У пункті «Експортувати проєкт» пиште назву відеофайлу, адресу його розміщення та профіль.



Меню «Титри» дозволяє додавати текст та шаблони титрів.

## Маркери.



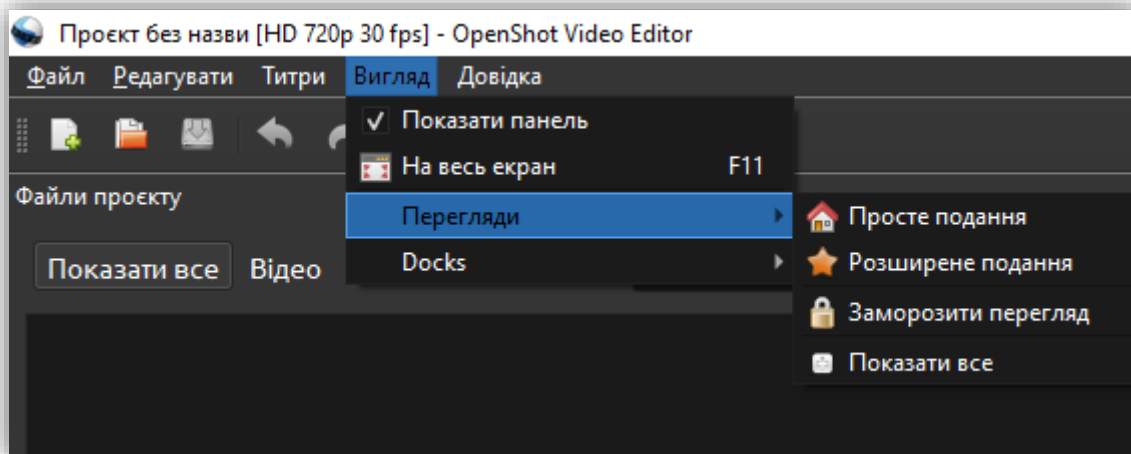
Маркер 1 дозволяє відкріпити вікно та перемістити в інше місце.

Маркер 2 закриває відповідне вікно.

Навівши курсор на маркер 3 і натиснувши ліву кнопку мишки, можна змінювати розмір вікон.

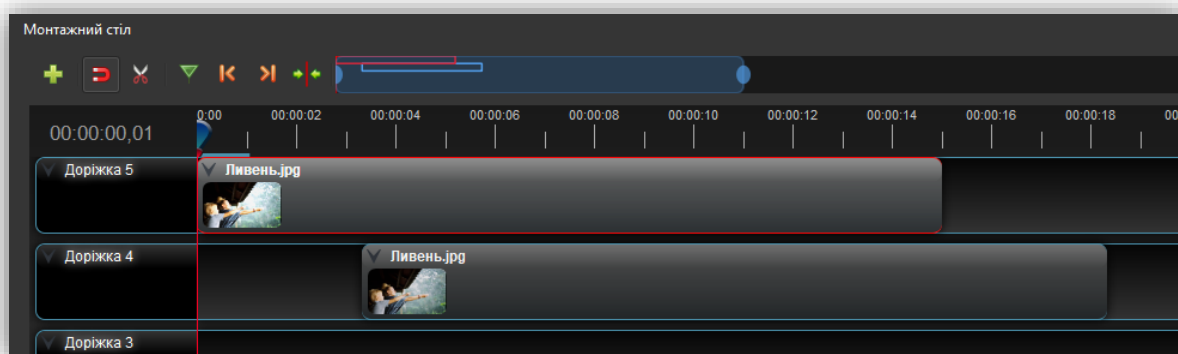
Щоб повернутися до початкового стану Інтерфейсу відкриваємо пункт головного меню: «Вигляд» – «Перегляди» – «Просте подання».

Щоб відключити маркери 1 і 2 у цьому меню слід натиснути - Заморозити перегляд. Повернути маркери натисніть - Розморозити перегляд.



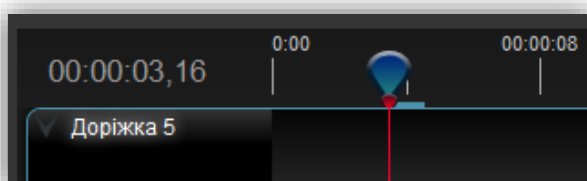
Пункт меню «Показати панель» вмикає та вимикає панель інструментів «З» (на загальному вигляді інтерфейсу).

## Монтажний стіл



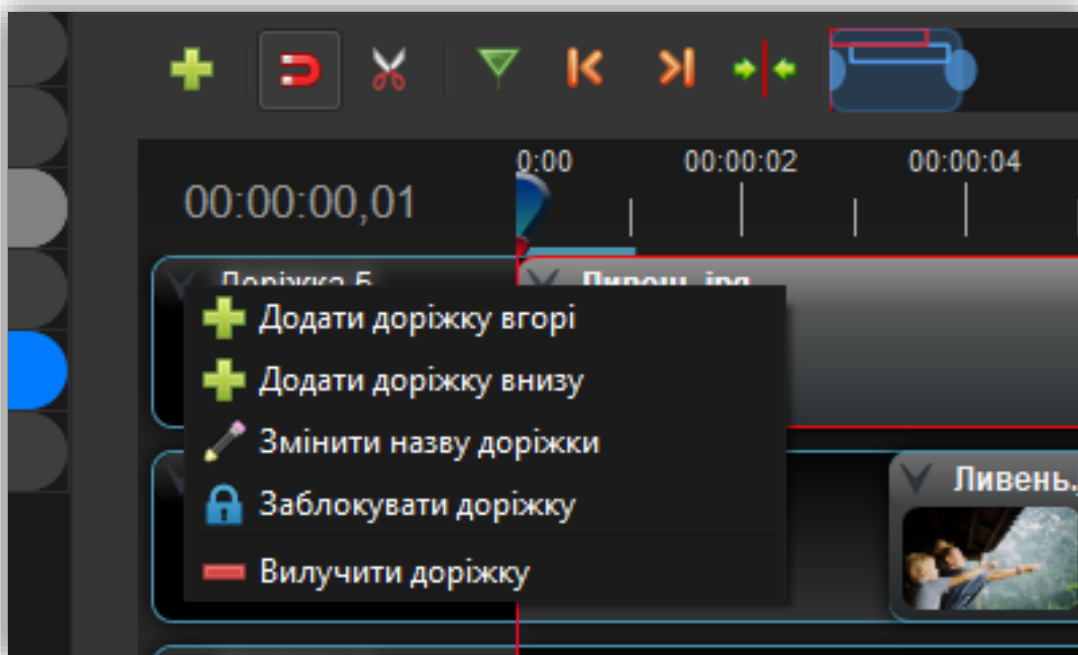
Головка відтворення показує де на шкалі часу і кліпу вона знаходиться. Рух їй можна встановити натиснувши стрілку пуск під вікном перегляду або покадрово стрілками на клавіатурі Вправо-Вліво. Крім цього, переміщувати головку можна мишкою, затиснувши ліву кнопку або за допомогою стрілок, розташованих на монтажному столі та під вікном перегляду. Клацнувши правою кнопкою по ній можна вибрати в меню операцію обрізки.


Ліворуч на шкалі часу розташований лічильник кадрів.





## Розглянемо призначення пiктограм монтажного столу.



Пiктограмою «+» можна додати дорiжку вiдтворення. Якщо натиснути галочку в лiвому верхньому кутку Дорiжки..., вiдкриється меню (зображення нижче), вибираємо потрібну операцiю.



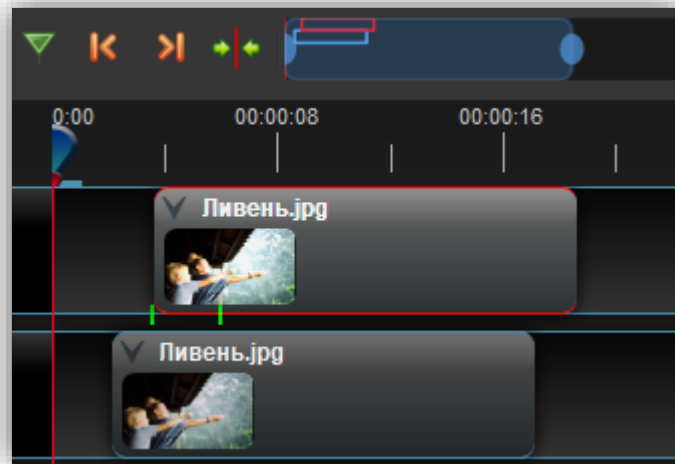
Натискання магнiтика  включає ефект прилипання, який дозволяє точно встановлювати та з'єднувати клiпи на дорiжках вiдтворення.

Ножицi  використовують для розрiзання вiдео у потрібному мiсцi. Бiльш точно операцiя рiзання виконується за допомогою головки вiдтворення.

Пiктограма  дозволяє додати маркер до лiнiйки часу. Використовується для тимчасової розмiтки клiпу пiд час монтажу.


Кнопки   призначенi для швидкого та точного перемiщення мiж мiтками ключових кадрiв, а також мiж початком та кiнцем клiпу.

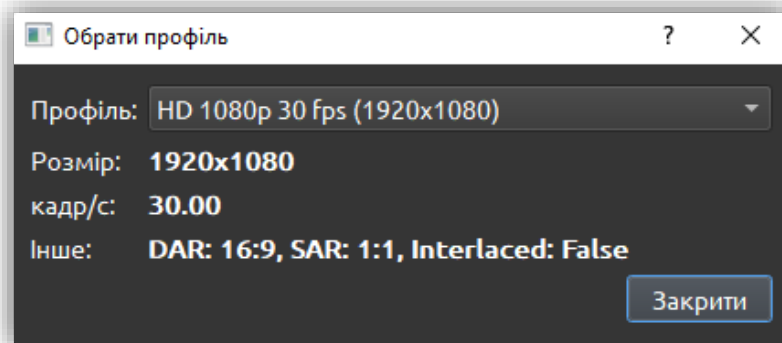
За допомогою движкiв (синi овальнi мiтки на малюнку нижче) можна змiнювати масштаб лiнiйки часу, рухаючи їх мишкою влiво або вправо, для зручностi монтажу.



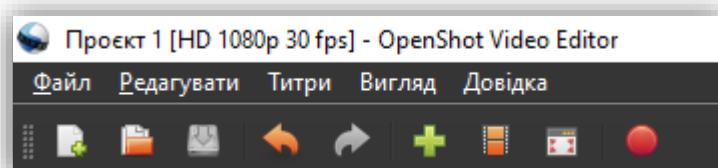
Поруч із движками у вигляді прямокутників зображені кліпи на доріжках, червоним виділений кліп.

## Відеомонтаж

Перед початком монтажу слід вибрати профіль (якість за замовчуванням становить HD 720p 30fps, тобто роздільна здатність 720 пікселів і 30 кадрів у секунду). Можна поставити більш високу якість, наприклад 1080p. Для цього: головне меню - файл - вибрати профіль (або на панелі інструментів відповідна піктограма ). І в таблиці змінюємо якість.




Що б дати ім'я проекту: файл – зберегти проект як... - і, як зазвичай, вказуємо шлях для збереження та називаємо файл, наприклад «Природа». Тепер в самому верхньому рядку відео редактора з'явилися всі зміни.

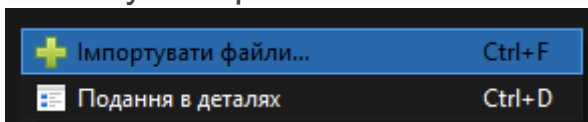


## Завантаження файлів у вікні 5 «Файли проєкту»

Відібрані для створення проєкту відео-, звукові файли та зображення слід завантажити у вікно «Файли проєкту».

Існує кілька способів здійснення цієї операції:

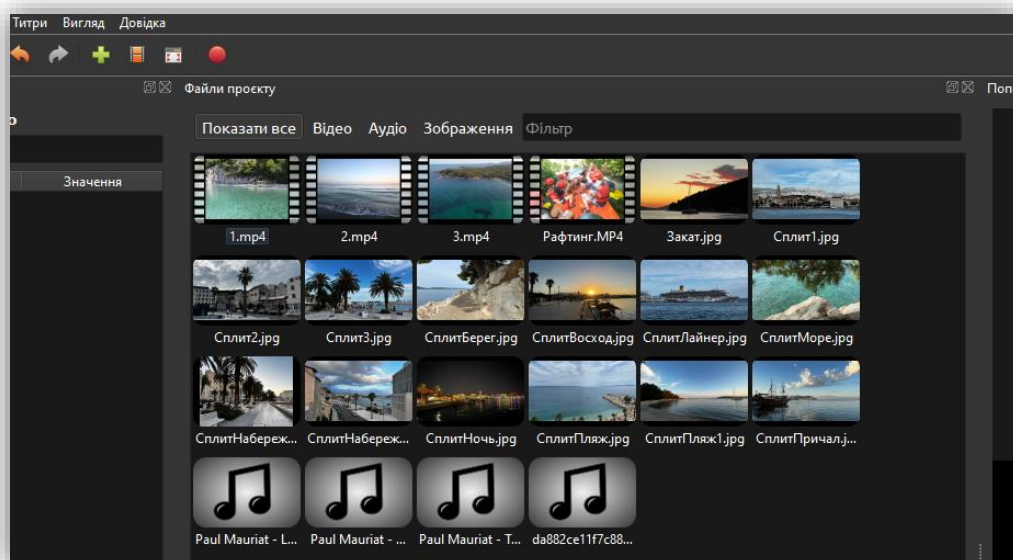
- в меню файл - імпортувати файли...
- на панелі інструментів натиснути значок 
- натиснути правою кнопкою мишки в вікні 5 і в таблиці



вибрати імпортувати файли...

- перетягнути лівою кнопкою миші виділений файл у вікно.

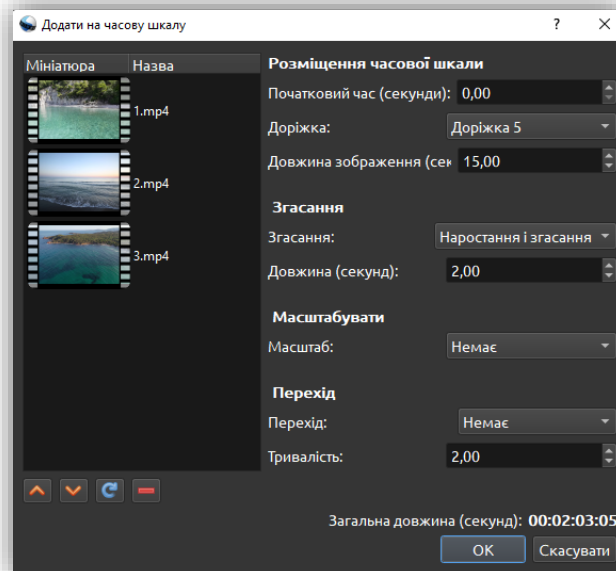
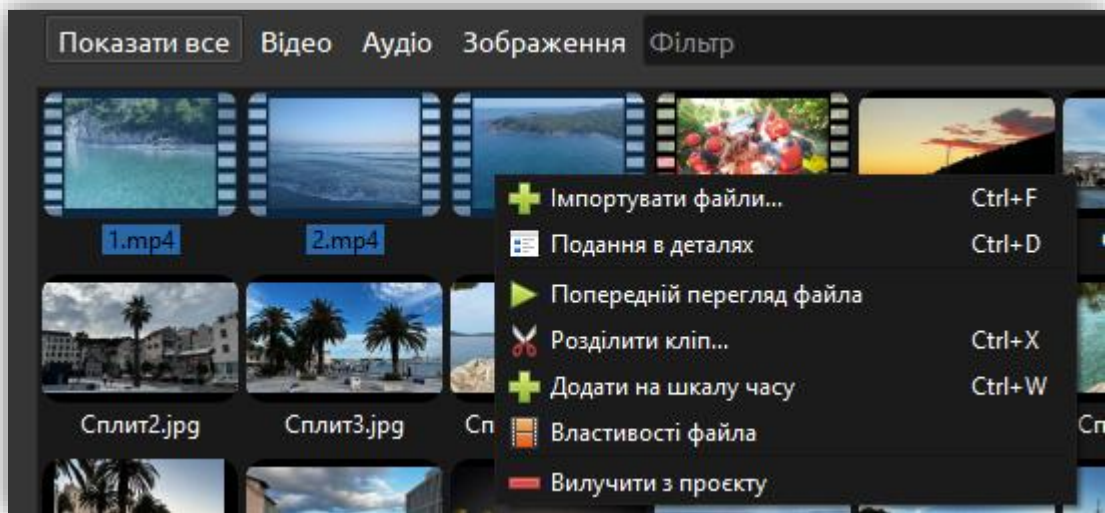
Після завантаження вікно 5 виглядає, як показано нижче. Видно, що на столі представлені відео-, аудіо-файли та зображення. Якщо натиснути в меню «Фільтри» пункт Відео, то буде показано у вікні тільки відеофайли, якщо - Аудіо, то - аудіофайли і т.і.



Тепер переміщуємо потрібні файли на доріжку часу (трек). Це можна зробити простим перетягуванням файла або виділеної групи файлів. Слід зазначити, що група файлів розміститься на треку в тому порядку, у якому проводилося виділення. Змінити порядок розміщення на треку можна простим перетягуванням.

Другий спосіб розміщення:

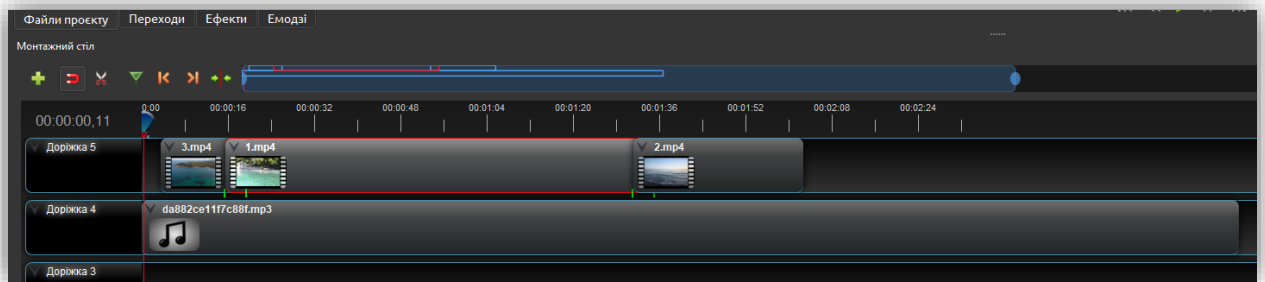
- виділяємо потрібні файли, правою кнопкою миші клацаємо по них, з'являється вікно, вибираємо Додати на шкалу часу...



У вікні «Додати на часову шкалу» вибираємо номер треку, на якому слід розмістити файли. У пункті Згасання можна вибрати тип плавного переходу від одного файла до іншого під час трансляції (вибрано Наростання та згасання).

Також, у пункті Довжина (секунд): тривалість переходу (на треку перехід відзначений зеленими мітками)

Файли будуть розміщені в тому місці, де ми попередньо поставили головку відтворення. Додаємо звуковий файл на доріжку №4. Результат на скріншоті нижче:



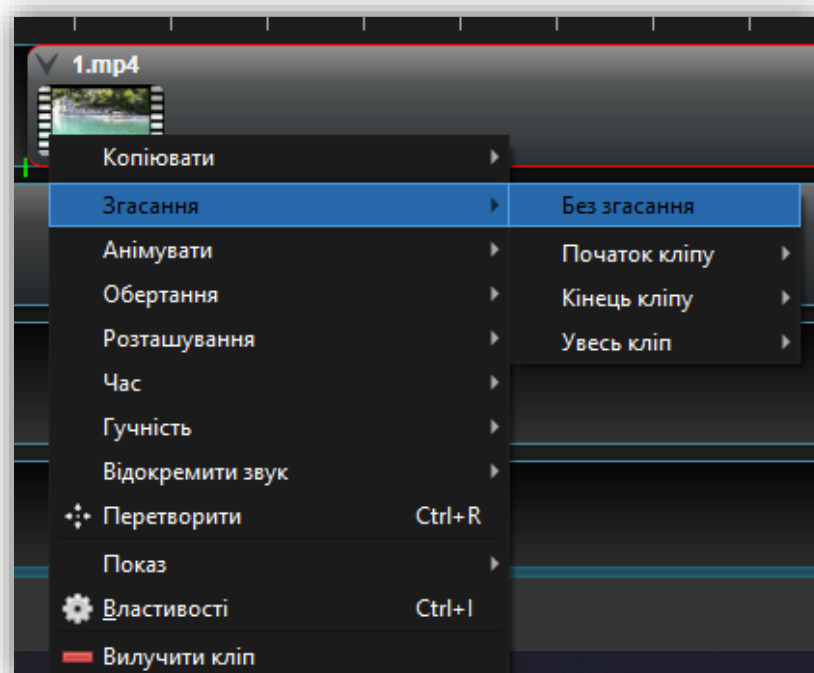
Таким чином, створено відео зі звуком. Його можна попередньо переглянути, натиснувши пробіл на клавіатурі або стрілку перегляду під вікном 6. Якщо зображення буде йти з посмикуванням – це нормально, цього не буде після збереження готового проекту.

## Переходи

Якщо ми робимо слайд-шоу і одразу переміщаємо групу зображень на трек, то перехід також можна відразу створити у вікні «Додати на часову шкалу». Крім того, у цьому вікні можна встановити тривалість трансляції кожного слайда в пункті «Довжина зображення».

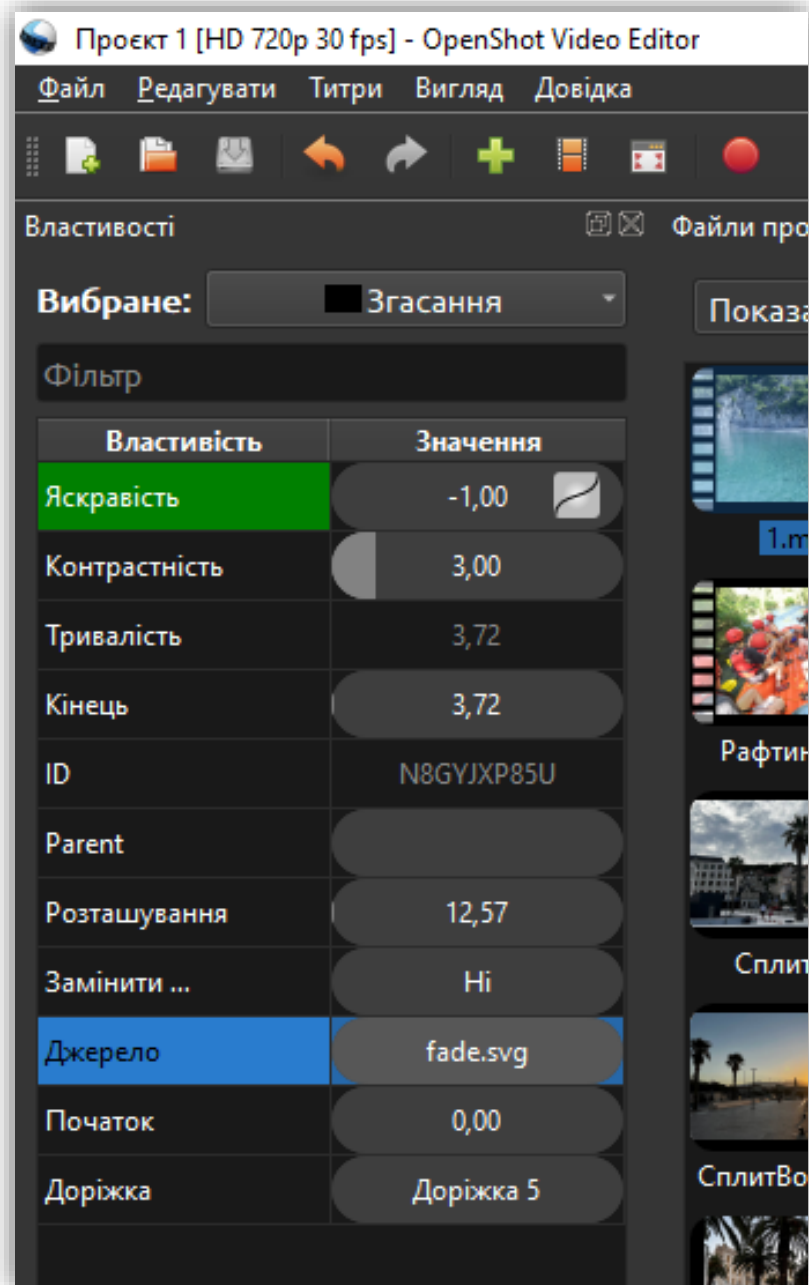
Якщо ми перемістимо якийсь з файлів в інше місце або зробимо обрізку, то система переходів, створена автоматично, буде порушена. Створимо його «вручну».

Видаляємо перехід, створений автоматично: клацаємо правою кнопкою по галочці перед назвою файлу та в пункті - Згасання вибираємо - Без згасання.

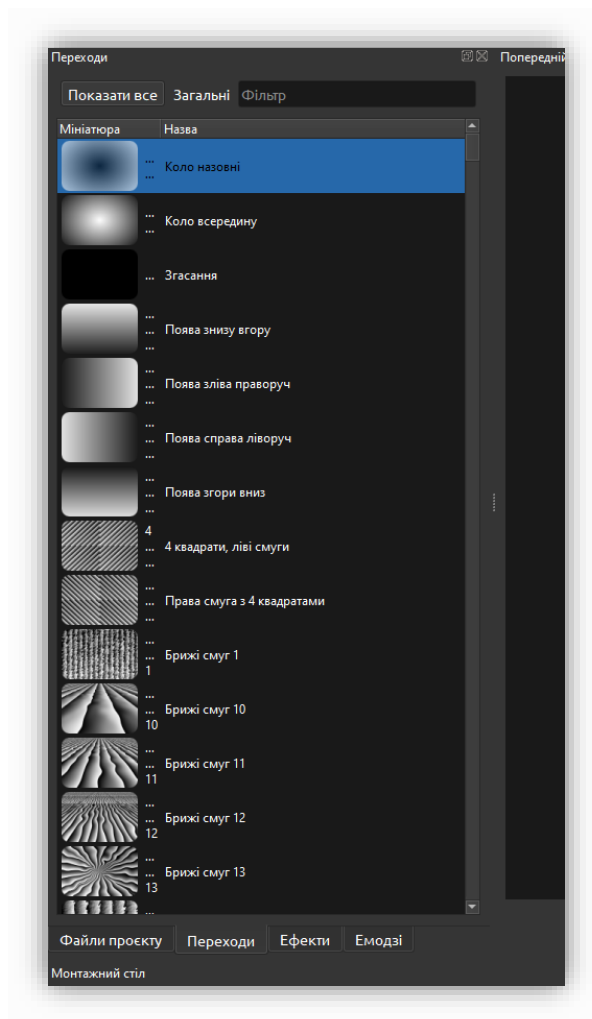




Тепер насуваємо файли один на одного так, щоб вийшло невелике перекриття. Поява зона блакитного кольору - це і є новостворений перехід. Якщо ми клацнемо правою кнопкою по ньому і натиснемо «Властивості», то в лівій частині інтерфейсу з'явиться нове вікно «Властивості». У рядку Джерело стоїть назва файлу переходу (fade.svg затемнення), який встановлено за замовчуванням.



Перехід можна замінити на перехід іншого виду, попередньо видаливши старий. Для цього натискаємо «Переходи» в Меню функцій 7, та вибираємо зі списку відповідний. Розміщуємо його у необхідному місці шкали часу простим перетягуванням.




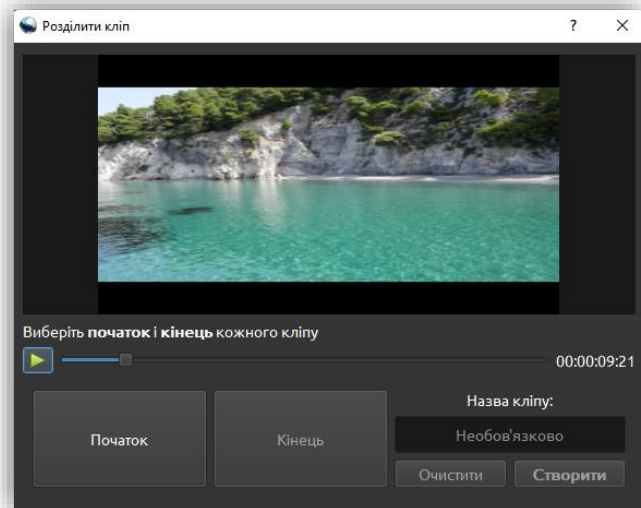
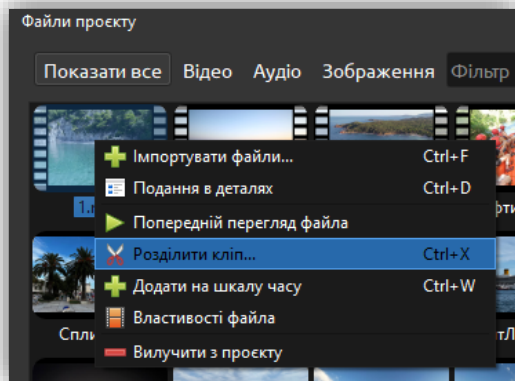
Змінити тривалість переходу можна потягнувши за ліву чи праву межу переходу.

## Монтаж

Вивчимо технологію нарізування відео під час монтажу. Слід зазначити, що розрізання відео жодним чином не впливає на цілісність первинного файлу. Існує кілька способів нарізування відеофрагментів.

**(А)** Вирізати невеликі фрагменти з великого фільму зручно в такий спосіб:

- розміщуємо файл у вікні Файли проекту 5
- клацаємо правою кнопкою по файлу
- натискаємо Розділити кліп... Відобразиться вікно перегляду під назвою Розділити кліп. У цьому вікні є звичайна кнопка перегляду  і повзунок, за допомогою якого можна швидко переміщатися будь-яку частину кліпу. Для точного покадрового переміщення можна при зупиненому відео використовувати стрілки клавіатури вправо-ліворуч.

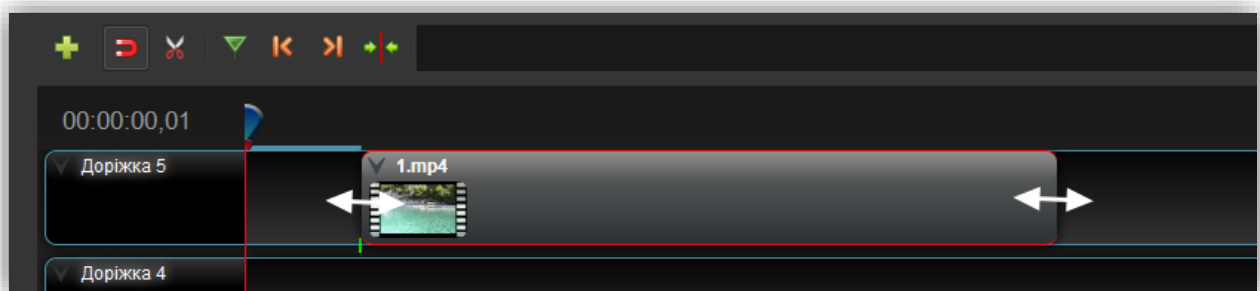



Встановлюємо повзунок на початку потрібного фрагмента та натискаємо кнопку Початок. Пересуваємо повзунок у кінець сюжету та натискаємо – Кінець. У рядку Назва кліпу набираємо ім'я та підтверджуємо клікнувши Створити.

Таким чином можна з кліпу вирізати кілька фрагментів, даючи кожному ім'я та зберігаючи. Усі новостворені фрагменти з'являться у вікні Файли проекту. 5.

Цей спосіб зручний коли вирізаємо фрагменти з кліпів тривалістю годину-дві. Короткі відео нарізаємо розмістивши їх прямо на доріжці часу.

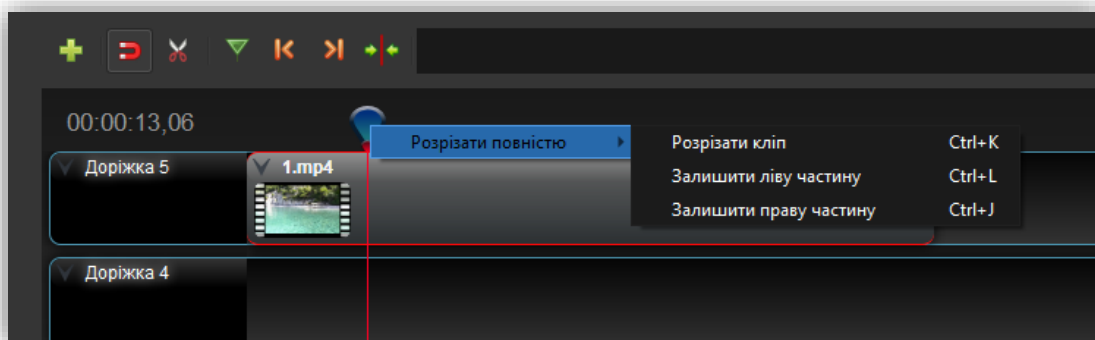
**(Б)** Підрізати відео можна, перемістивши ліву та праву межі кліпу, розміщеного на треку та залишивши лише потрібну його частину.




**(В)** Розрізати кліп на дві або кілька частин можна застосувавши інструмент ножиці . Натискаємо на піктограму Ножиці на панелі інструментів монтажного столу і наводимо стрілку миші в місце розрізання (з'являється вертикальна пунктирна лінія). Натисканням лівої кнопки миші виконуємо різання. На треку з'являється два фрагменти. Слід зазначити, що кожен із фрагментів можна «розтягнути» до розміру вихідного кліпу. Або вставити між цими частинами інше відео.

Після завершення операції не забуваємо *відключити* інструмент Ножиці.

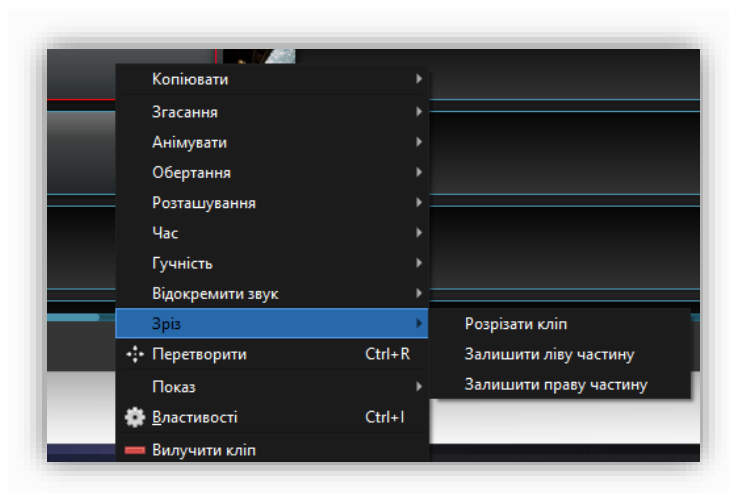
(Г) Наступний більш точний і зручний спосіб різання: переміщаємо в потрібне місце головку відтворення (бігунок) за допомогою миші або стрілок клавіатури Вправо-Вліво і натискаємо правою кнопкою миші на головку. З'являється меню як на малюнку нижче.



При виборі Розрізати кліп – він буде розділено на дві частини. При виборі Залишити ліву частину права буде видалена з треку і - Залишити праву частину - ліва видаляється.

Слід звернути увагу, що головка відтворення розріже ті кліпи, що стоять на треках нижче за червоною лінією. Ця властивість дуже зручна, якщо потрібно дуже точно підрівняти всі файли на треках (наприклад, щоб всі трансляції закінчилися одночасно). (Якщо з необережності зроблено помилку і вам не потрібно підрізати нижні кліпи - операцію можна скасувати кнопкою  ).

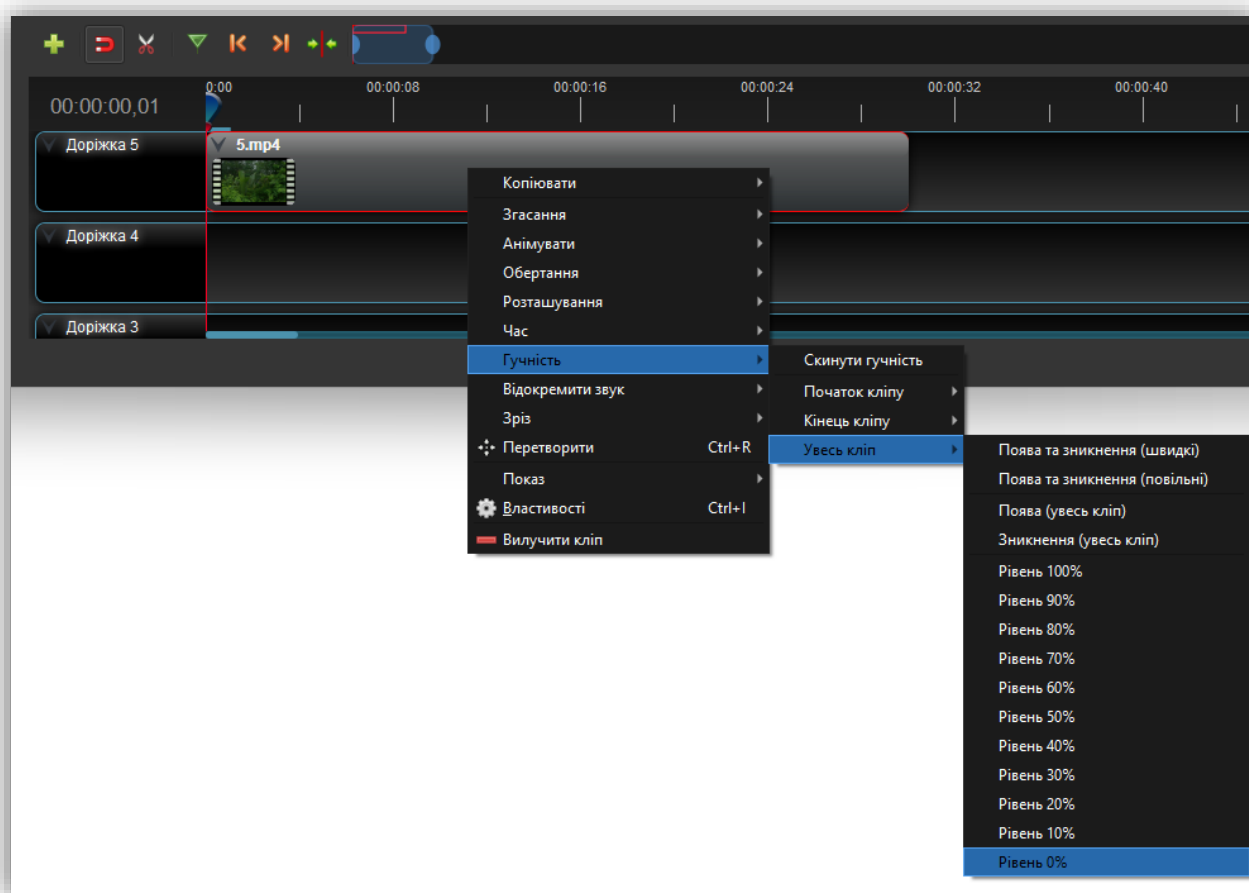
Якщо різання потрібно виконати тільки на одному кліпі робимо наступне: встановлюємо головку на місце різання, виділяємо кліп, натискаємо праву кнопку миші, вибираємо в меню - Зріз і вибираємо потрібну операцію (зображення нижче).



## Звук

За замовчуванням у розділі «Редагувати» – «Налаштування»: величина звуку встановлена 75%. Її можна змінювати одночасно для всіх файлів проекту. Також можна редагувати звук окремо в кожному кліпі.

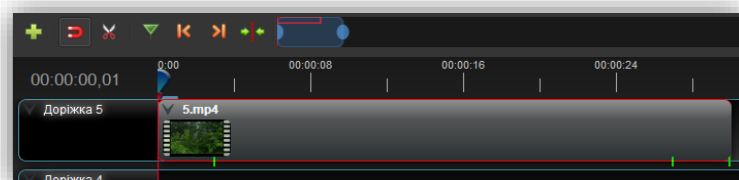
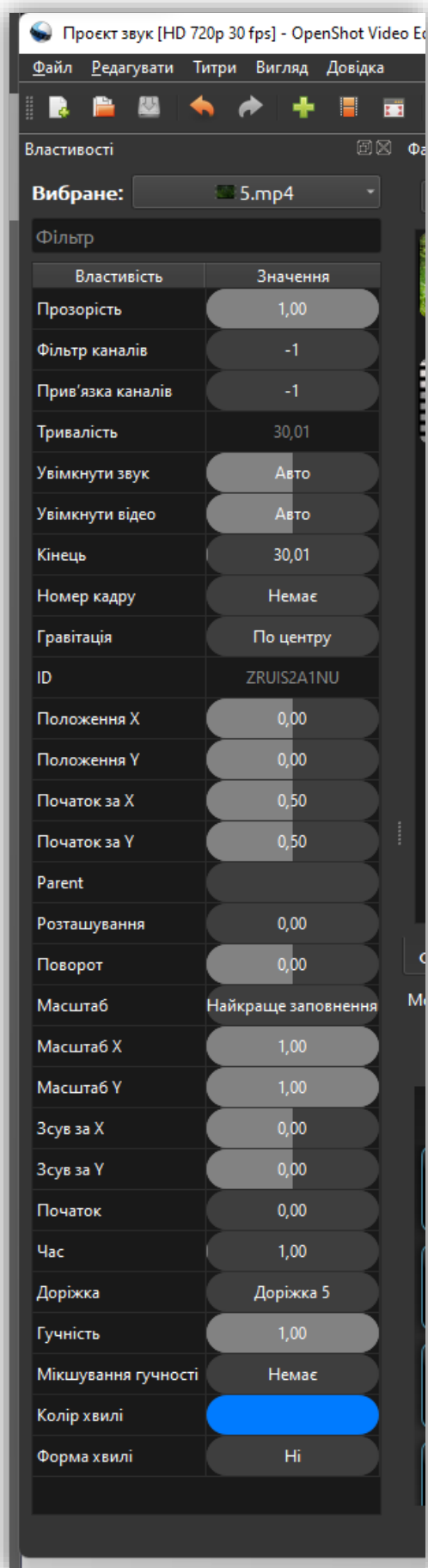
Розмістимо відеофайл зі звуком на звуковій доріжці. (Для тренування можна безкоштовно скачати такі файли з інтернету, наприклад <https://www.pexels.com/> або використовувати наявний. Усі маніпуляції з кліпом не відображаються на початковому файлі і не змінюють його). Клацніть правою кнопкою миші на кліпі і перейдіть Гучність - Весь кліп - Рівень



Тут, як ми бачимо, можна встановити гучність звуку, або встановивши рівень 0%, відключити звук взагалі. Іноді це необхідно, якщо звуковий супровід не влаштовує.

Якщо ви зробили ряд налаштувань і хочете все повернути до початкового стану, слід натиснути Гучність - Скинути гучність.

Всі зміни відображаються у вкладці «Властивості» в лівому вікні відеоредактора (щоб вікно з'явилося натискаємо на кліпі правою кнопкою миші і вибираємо «Властивості»).



Гучність можна змінювати у властивостях простим перетягуванням вліво-вправо (100% гучності позначено як 1,00, а 70% - як 0,70 тощо).

У рядку Гучність на Початку кліпу, Наприкінці кліпу та у Всьому кліпі можна вибрати наростання та зменшення гучності, натиснувши відповідний пункт. Після вибору опції з'являться межі цих змін, позначені зеленими мітками. Якщо потрібно вибрати іншу опцію, попередньо зробіть скасування встановленої - Скинути гучність.

У вкладці «Властивості» є пункти: Увімкнути звук та Увімкнути відео, за замовчуванням встановлено опцію Авто.



Якщо клацнути правою кнопкою миші на рядку Увімкнути звук або Увімкнути відео, у випадяючому меню можна вибрати Вимкнути. Тим самим відключивши звук або відео. Повернути - вибираємо Авто.

Можна додавати на іншу звукову доріжку звуковий файл, який буде йти у вигляді фону (тиха музика, спів птахів тощо). Або розрізати кліп, у потрібному фрагменті вимкнути звук, а під ним розмістити файл із голосовим поясненням, наприклад.

Одним словом, вище описаних інструментів вистачає для роботи зі звуком під час створення кліпів.

## Відео

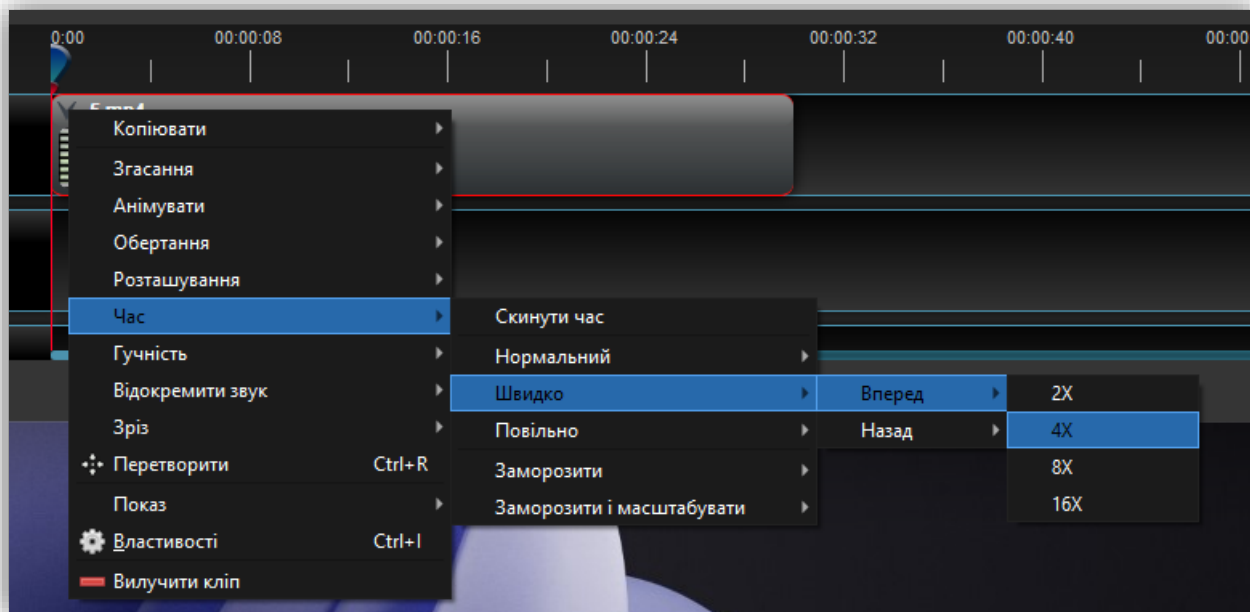
***Розглянемо як ми можемо впливати на відображення відео.***

**Швидкість відтворення:** Клацніть правою кнопкою миші на кліпі, відкриється меню налаштувань. Вибираємо - Час – Швидко - Вперед – 4X. Відтворення прискориться у 4 рази. Аналогічно чинимо, якщо необхідно уповільнити кліп, вибравши пункт - Повільно.

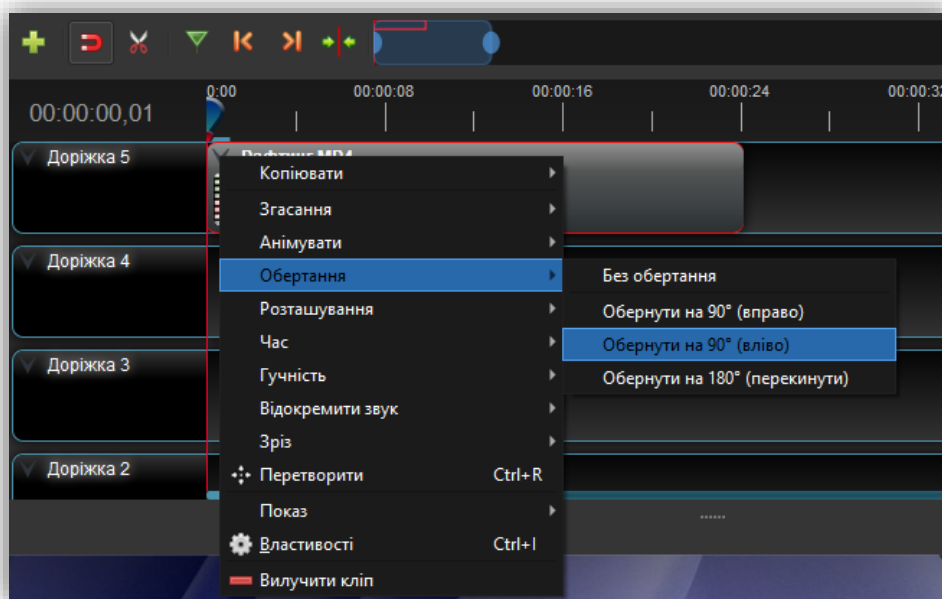
Слід зазначити, що вказані налаштування стосуються і звукового ряду, уповільнюючи чи прискорюючи його.

Якщо вибрати в налаштуваннях - Назад, то кліп відтворюватиметься у зворотному порядку.

Скинути задані налаштування до початкових - тиснемо Скинути час.



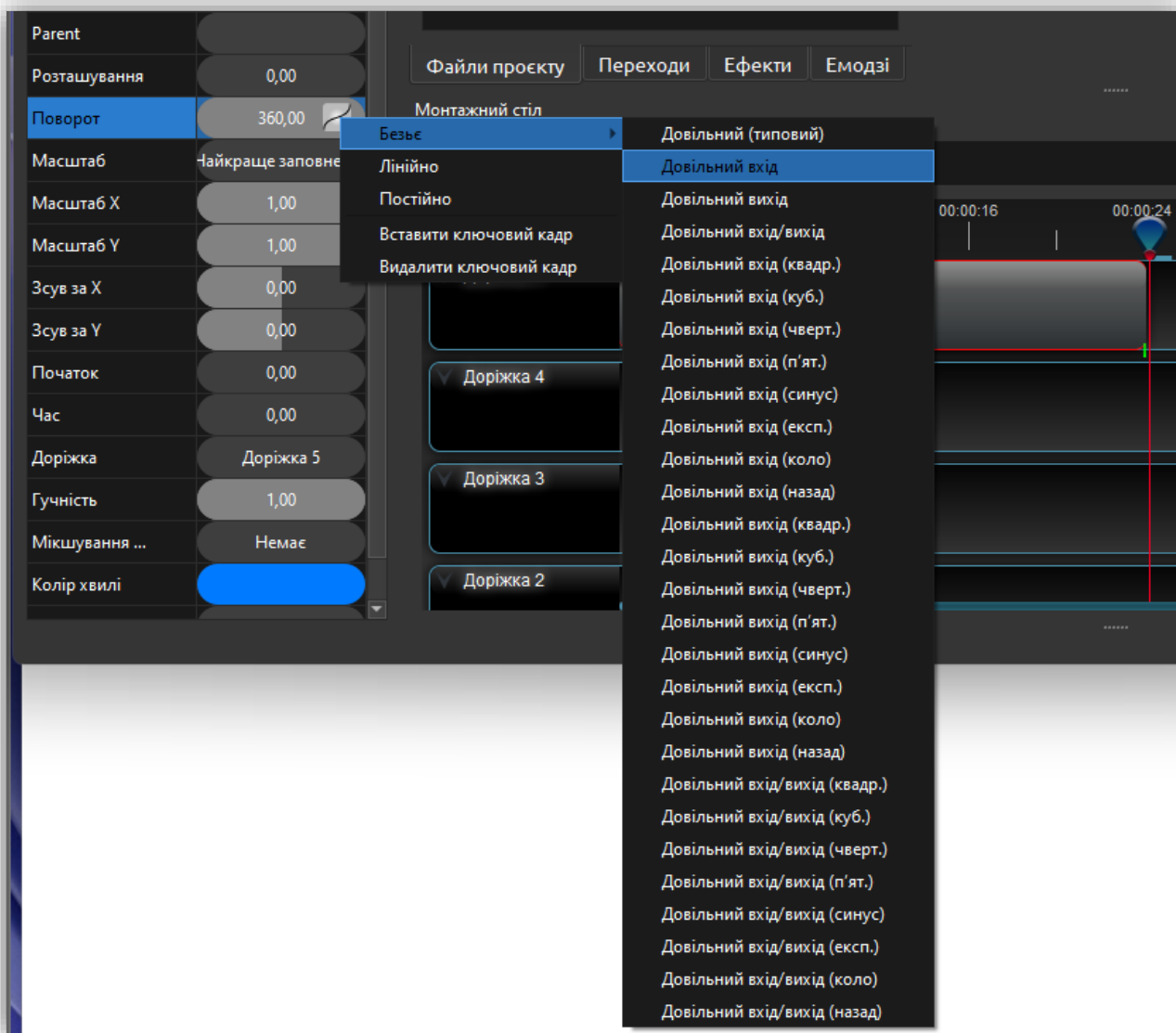
### Обертання:



Знову звертаємось до меню налаштувань - Обертання та вибираємо потрібний варіант. Скидання налаштувань – Без обертання.

Можна зробити ефектну анімацію з обертанням: Встановлюємо головку відтворення в кінець кліпу, виділяємо в лівій колонці Властивості - Поворот (на движку спочатку встановлено значення "0,00", зрушуємо його вправо поки не з'явиться 360) Повертаємо головку відтворення на початок кліпу та відтворюємо картинка буде обертатися.



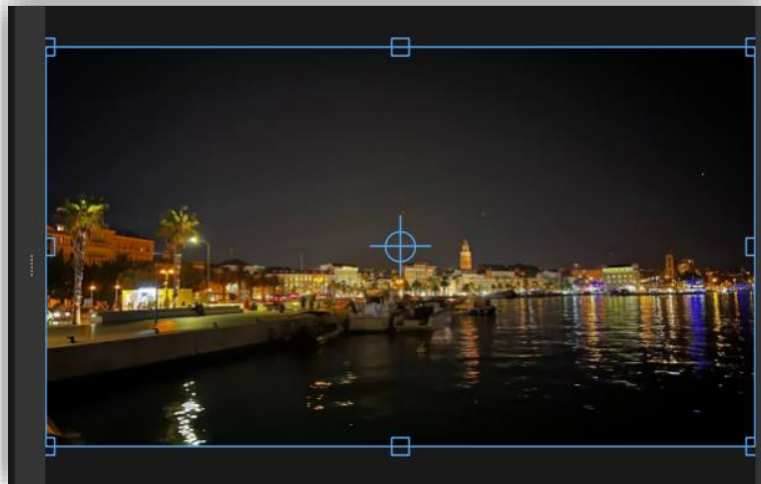


Ефект обертання змінюватиметься залежно від вибору типу обертання: Лінійно або Безье (спочатку стоїть Лінійно, тобто із постійною швидкістю).

Скидання налаштувань - Права кнопка на рядку меню Поворот - Видалити ключовий кадр.

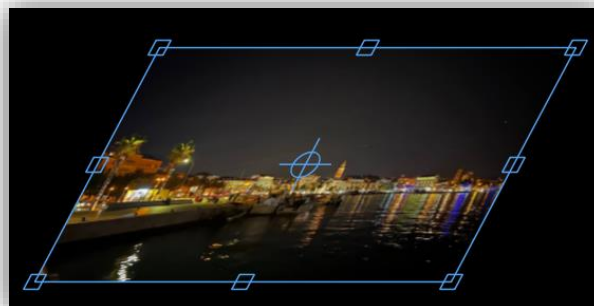
### Кадрування, трансформація, масштаб:

Якщо розмістити кліп на треку та виділити його, то у вікні перегляду з'являється рамка синього кольору:



За її допомогою можна здійснювати різні трансформації:

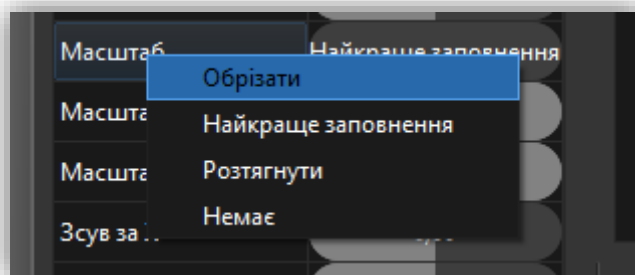
- Змінити розмір кадру, треба навести мишку на маленький квадратик і перетягнути його;
- Змінити форму рамки, (як показано на малюнку), потрібно захопити мишкою одну зі сторін і зрушити в горизонтальному або вертикальному напрямку;



- Перемістити кадр в інше місце у вікні перегляду, помістити вказівник миші всередині рамки, з'явиться чотири спрямована стрілка, натиснути ліву кнопку мишки та перетягнути;
- Зробити поворот щодо точки зображеної у вигляді прицілу, наводимо мишку поза рамкою, з'являється значок повороту, затискаємо ліву кнопку миші та повертаємо. Центр повороту можна змістити у будь-яку точку кадру, навівши на нього мишу та затиснувши ліву кнопку.

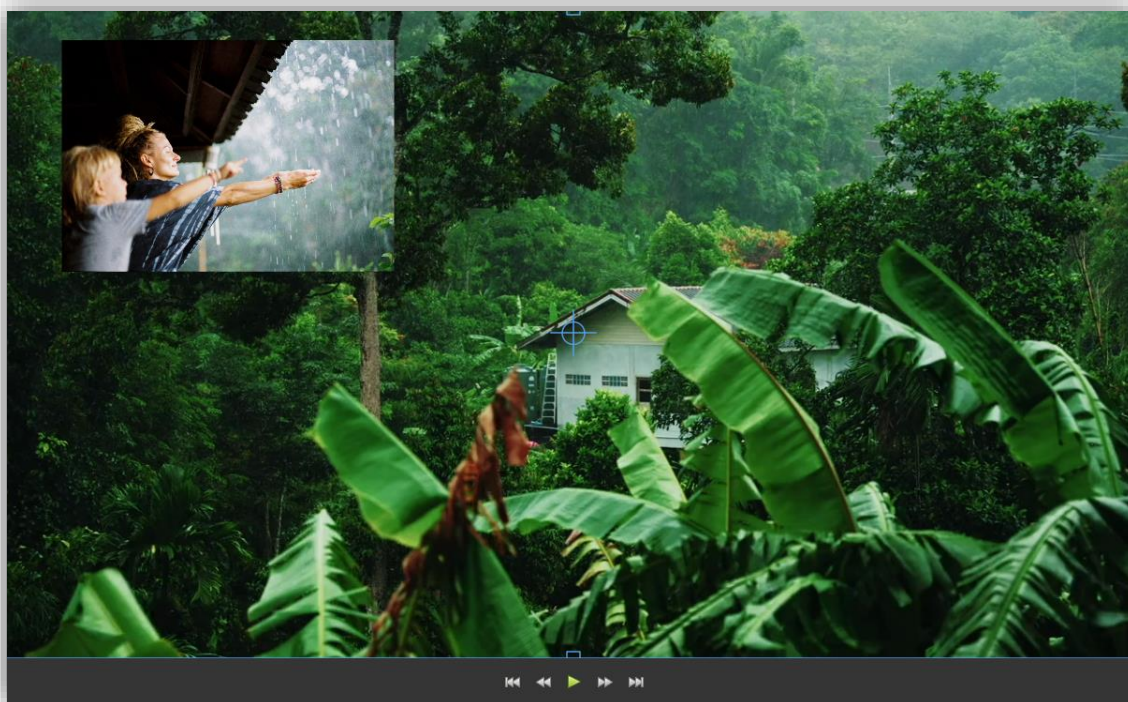
Якщо формат кліпу не відповідає заданому формату вікна відтворення (з'являються дві чорні смуги ліворуч і праворуч або зверху та знизу), можна виконати обрізання, тоді кадр повністю займе вікно: виділяємо кліп, правою кнопкою відкриваємо меню, вибираємо – «Властивості», в лівому вікні

«Властивості» клацаємо правою кнопкою по рядку Масштаб та вибираємо - Обрізати.



Якщо ми бажаємо зробити відео «Зображення в зображенні»(як на фото нижче) слід знати наступне:

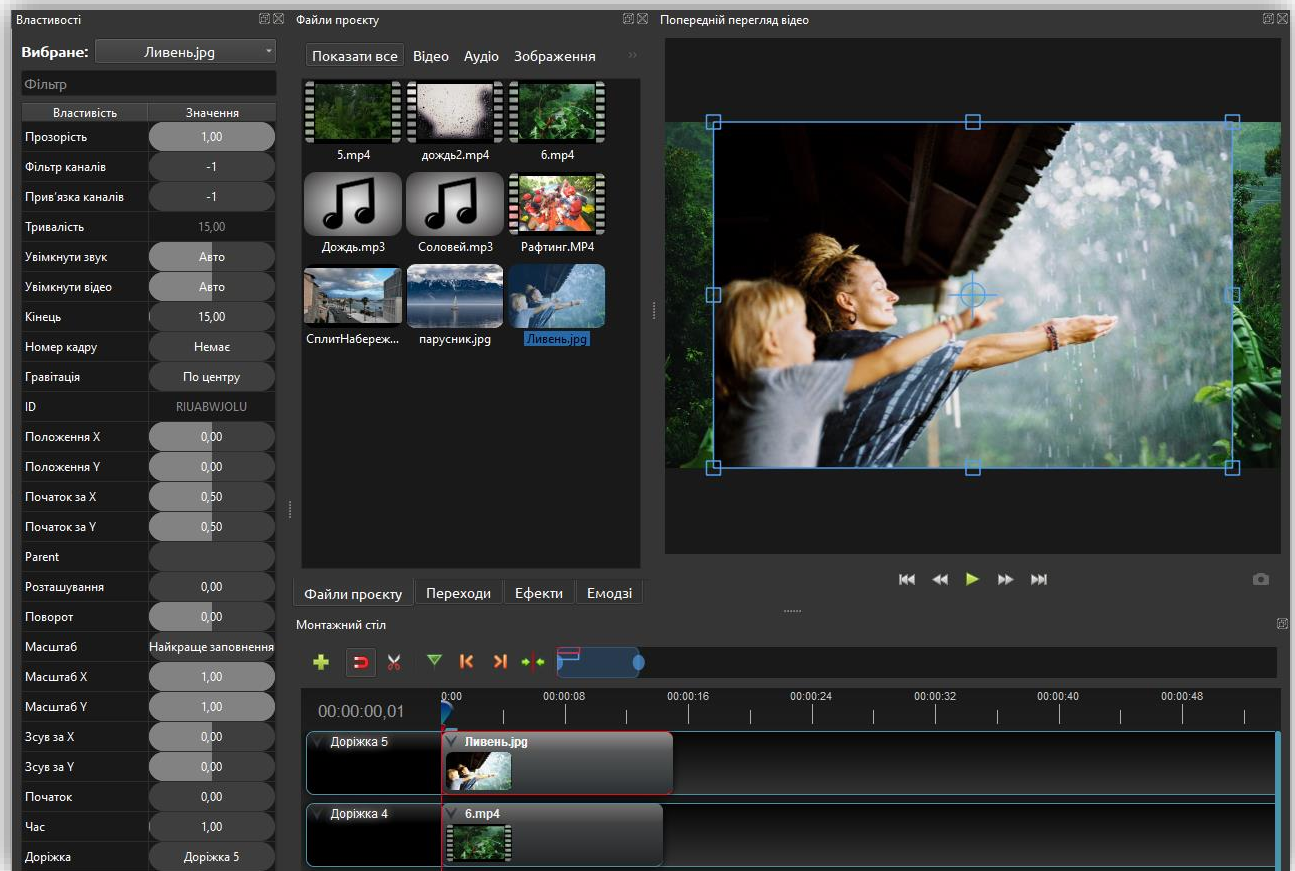
**ВАЖЛИВО:** під час трансляції відео або фото, кліп розташований на верхній доріжці накладається на нижній кліп. Якщо розмір картинки в обох кліпах однаковий, верхній відеоряд закриває нижній). Якщо зменшити розмір картини верхнього відео та перемістити його у потрібне місце кадру, то отримаємо при трансляції «картинку в картинці».



В OpenShot-v2.6.1 це здійснюється таким чином:

- Розташовуємо кліпи на монтажному столі (на треках).

- Відео або зображення, яке трансформуватимемо розміщуємо на верхній доріжці.



- Клацаємо по ньому лівою кнопкою миші.

- За кут рамки, змінюємо розмір картинки і перетягуємо її в потрібне місце кадру.

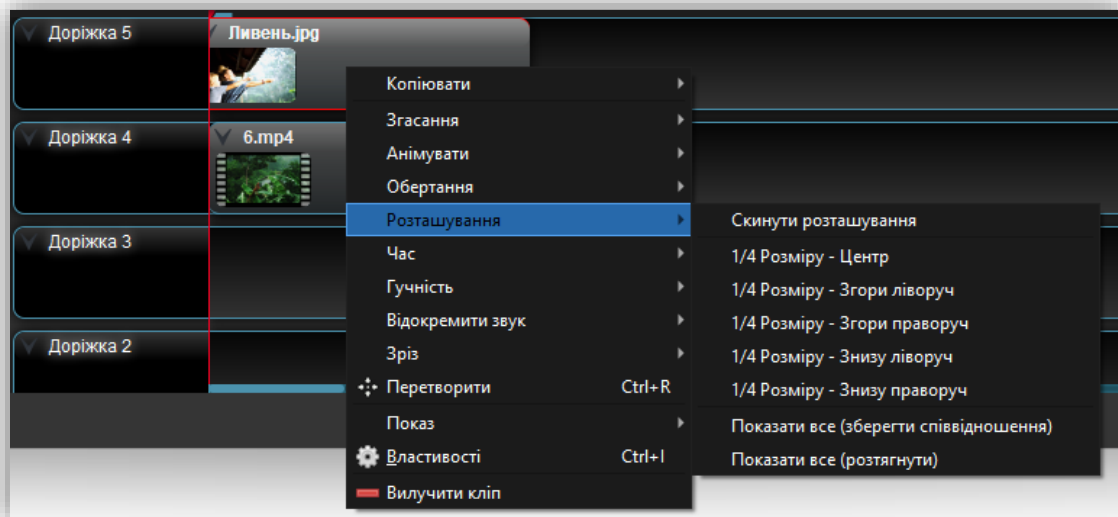
За такого методу трансформації можуть порушитися пропорції. Тому існують точніші методи.

(А) Затиснути кнопку Ctrl та перетягнути кут рамки – пропорції не зміняться.

(Б) У лівому вікні Властивості знаходимо Масштаб X та Масштаб Y там стоять цифри 1,00. Подвійне клацання миші на цифрах і в поля вбиваємо цифри, наприклад 0,3. Розмір зображення зменшиться до 30% від початкового розміру. Можна просто по черзі перетягнути повзунки у полях, де стоять цифри вліво – зменшити, вправо – збільшити. Потім, навівши мишку на полі картини та натиснувши ліву кнопку перетягнути кадр у потрібне місце.

(Г) Клацаємо правою кнопкою на кліпі, вибираємо в меню налаштувань – Розташування і далі – положення кліпу та його масштаб.



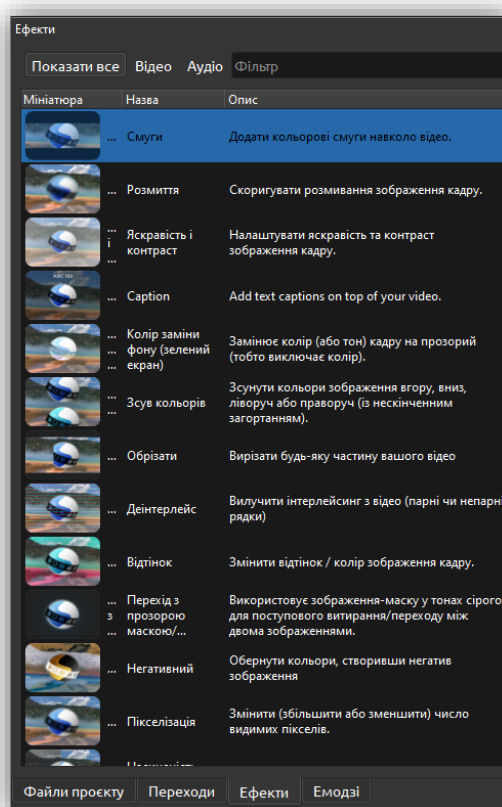
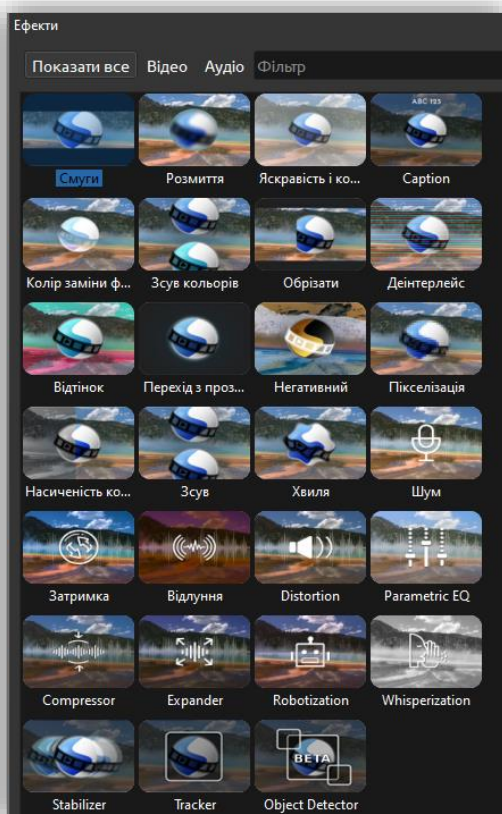


У меню Властивості або в меню, що випадає, є ряд інших налаштувань, які тут не описані, наприклад Поворот, Анімація і т.і.

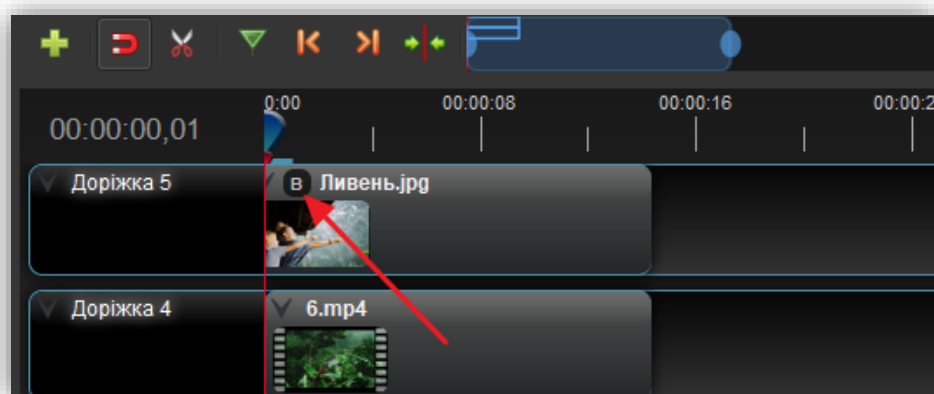
*Спробуйте, вивчайте, експериментуйте...*

## Ефекти

Якщо натиснути в меню закладку? - Ефекти, з'явиться вікно з мініатюрами. Клацніть правою кнопкою на вільному полі вікна і виберемо - Подання в деталях. З'явиться короткий опис ефектів.



Щоб застосувати якийсь ефект, перетягуємо його мініатюру на поле кліпу (головка відтворення повинна бути на початку кліпу). З'являється піктограма поряд з назвою відео:

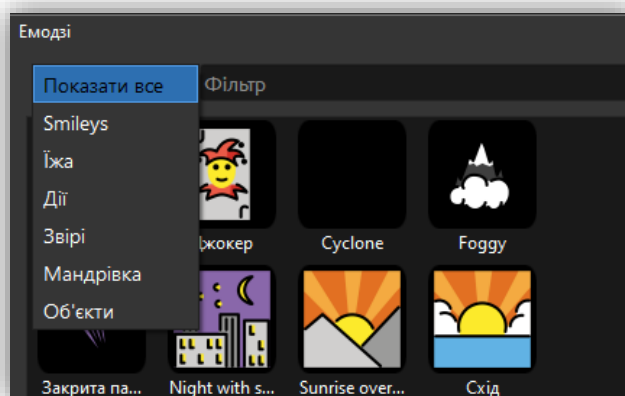


Якщо клацнути правою кнопкою на цій піктограмі, з'явиться меню - Властивості, якими можна керувати.

Робота ефектів у цьому посібнику не описується, можна спробувати самостійно використати кожен ефект.

## Емодзі

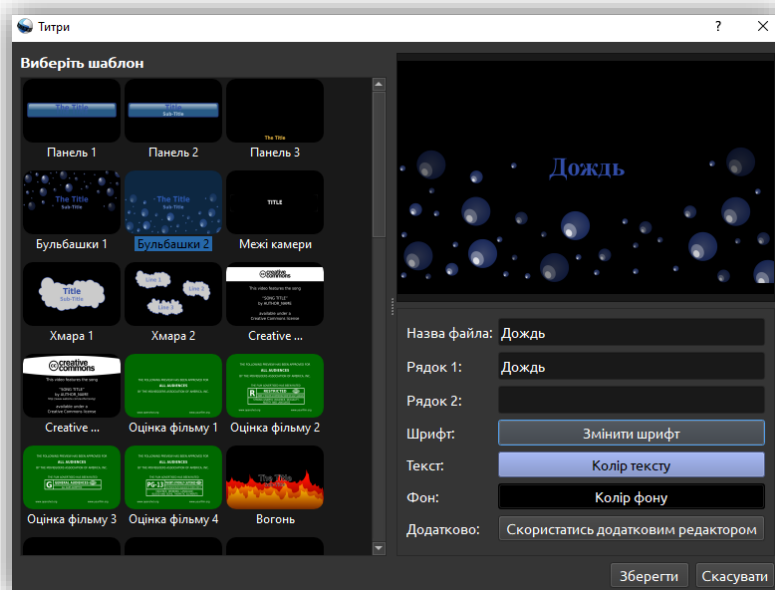
Емодзі – звичайні тематичні картинки, виконані у векторному форматі (це дозволяє змінювати розмір картинки без втрати якості). Їх використовують як звичайні зображення під час створення відео. Відкривши меню Фільтри, можна відсортувати та показувати у вікні емодзі певної тематики.



## Титри

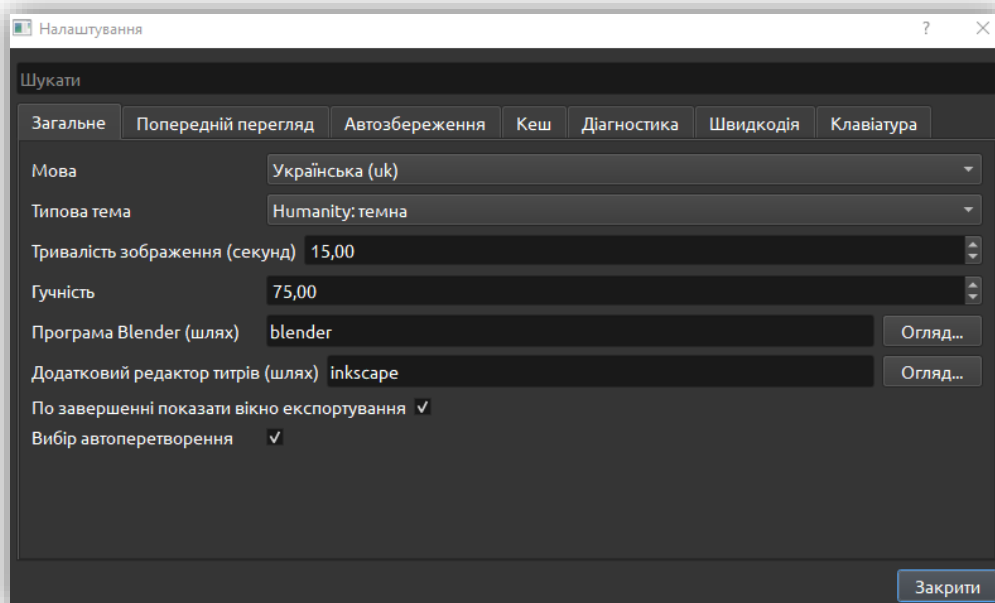
Створити текст для титрів можна двома способами:

1 - Використовувати вже наявні заготовки титрів у OpenSot. Відкриваємо вкладку головного меню - Титри, вибираємо потрібний шаблон, клацаємо по ньому лівою кнопкою миші, з'являється вікно налаштувань:



Вставляємо назву файлу, текст титру, вибираємо тип шрифту та його колір, колір фону (за замовчуванням – може бути в деяких шаблонах прозорий). Натискаємо - Зберегти файл створеного титру з'являється у вікні - Файли проекту. Тепер його можна вставляти у потрібне місце відеопроєкту і далі працювати, як із звичайним зображенням. Пам'ятаємо, щоб були видні титри, ставимо їх на доріжку вище фонового зображення або відео.

2 - Написати текст у будь-якому редакторі, наприклад <https://libreoffice.org/>, <https://www.blender.org/> або <https://inkscape.org/>. Якщо ці програми встановлені у Вас на комп'ютері, то ними можна скористатися, відкривши їх прямо із OpenShot. Для цього у вікні - Параметри (головного меню - Редагувати) потрібно вказати шлях до програм Blender та Inkscape.



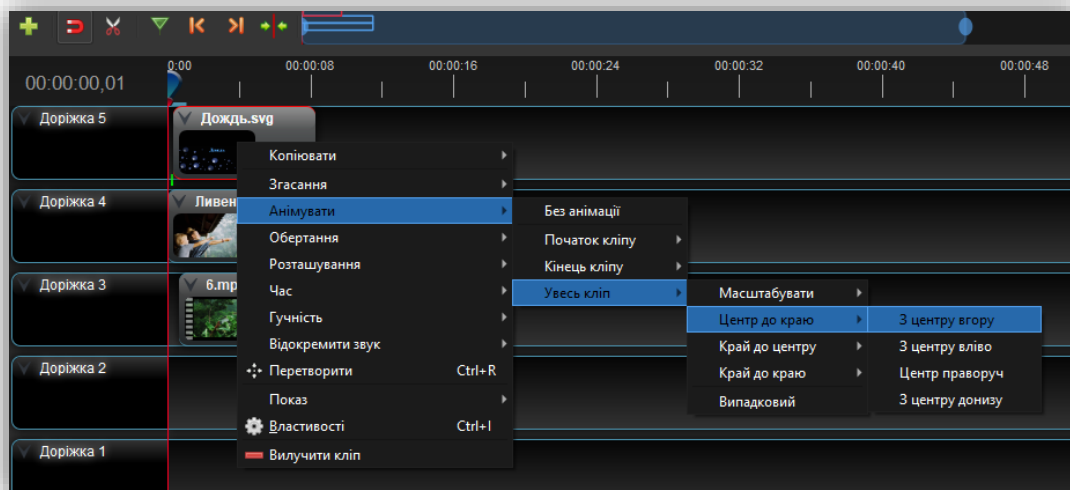
А у вікні налаштувань – Титри, у рядку – Додатково натиснути - Скористуватися додатковим редактором. Тепер можна редагувати текст у вибраному стандартному титрі.

Якщо використовувати редактор титрів Blender або Inkscape то після створення титру в редакторі потрібно зберегти малюнок у тій якості, в якій Ви створюєте відео, наприклад: Full HD з роздільною здатністю 1920×1080 пікселів з частотою 25 кадрів/сек, вказати співвідношення сторін кадру 16:9 (ширина: висота для горизонтального кадру), слід вибирати - Фон відсутній та поставити галочку - Зберегти прозорість, вказати передбачуване місце розміщення відео (припустимо youtube) та зберегти малюнок у форматі \*\*.png або \*\*.svg або \*\*.jpg

Опис роботи в трьох вище вказаних редакторах виходить за межі даного poradnika, їх можна освоїти самостійно. Вони дозволять створювати високохудожні графічні зображення.

## Анімація

Якщо ми вставимо текст титру на трек і запустимо відтворення, то титр з'явиться миттєво і наприкінці так само миттєво зникне. Щоб «оживити» показ титрів, зробити це привабливо можна скористатися функцією анімації. Для цього виділяємо кліп з титрами і клацаємо правою кнопкою миші. Знаходимо пункт анімація та вибираємо де застосувати цю опцію: на початку кліпу, наприкінці або до всього кліпу. Потім вибираємо ті дії, які потрібно зробити з титрами, наприклад: затемнення спочатку і в кінці кліпу (титри з'являються з темряви і в кінці зникають у темряву) або можна зробити, щоб титри висувалися з лівого краю до центру, а потім зменшувалися в розмірах до повного зникнення и т.і. Тобто, вибираючи комбінації опцій, показаних на малюнку нижче, можна створювати цікаві анімації не тільки для титрів, але і для відео та зображень проекту.





## Ключі

В Open Shot ключі або ключові кадри застосовуються для зміни властивостей кліпу або завдання нових властивостей і створення анімації.

Виглядає ключ як зелена засічка (вертикальний штрих) внизу на полі кліпу. Встановлюється ключовий кадр там, де встановлена головка відтворення.

Якщо потрібно задати нові властивості всьому кліпу (припустимо ми хочемо задати властивість – зменшити картинку) - виділяємо кліп, головку ставимо на початок кліпу, натискаємо правою кнопкою миші «Властивості». У лівому вікні знаходимо Масштаб X і Масштаб Y, натискаємо праву кнопку миші та вибираємо - Вставити ключовий кадр. З'являється зелена мітка на початку кліпу, а поля Масштаб X та Масштаб Y змінюють колір на зелений. Ця позначка показує місце в кліпі, звідки будуть зміни. Тепер переміщуємо головку відтворення в кінець кліпу та рухаючи повзунок у полях Масштаб X та Масштаб Y, виставляємо потрібні цифри масштабу, або просто в полі вбиваємо цифри масштабу. Наприкінці кліпу з'явилася мітка ключового кадру, де описані встановлені зміни властивостей. Тепер під час трансляції розмір кадру поступово зменшуватиметься і в кінці стане заданого розміру.

Для зміни масштабу можна скористатися іншим способом.

Спосіб 2: Після встановлення головки в кінець кліпу та натиснувши клавішу Ctrl, переміщуємо кут картинки (синя рамка), зменшуючи її до потрібного розміру. При цьому зміняться і цифри на полях Масштаб.

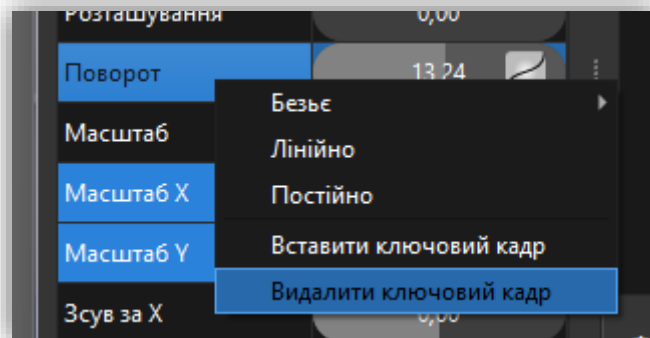
Якщо ми хочемо швидко змінити розмір, на початку кліпу, то встановлюємо головку недалеко від початку і робимо також операції трансформації. Тепер картинка змінюється швидко і далі транслюється зменшеною до кінця відтворення.

Якщо необхідно вносити зміни в середині кліпу - встановлюємо початковий ключовий кадр початку зміни і, просунувши головку, вставляємо ключ із описом змінених властивостей.

На зображенні нижче показані трансформації: зменшення розміру, зміщення та поворот. Властивості відображають кольорові поля, в яких змінено параметри. Якщо ми точно встановимо головку на мітку ключа, колір поля зміниться на зелений.



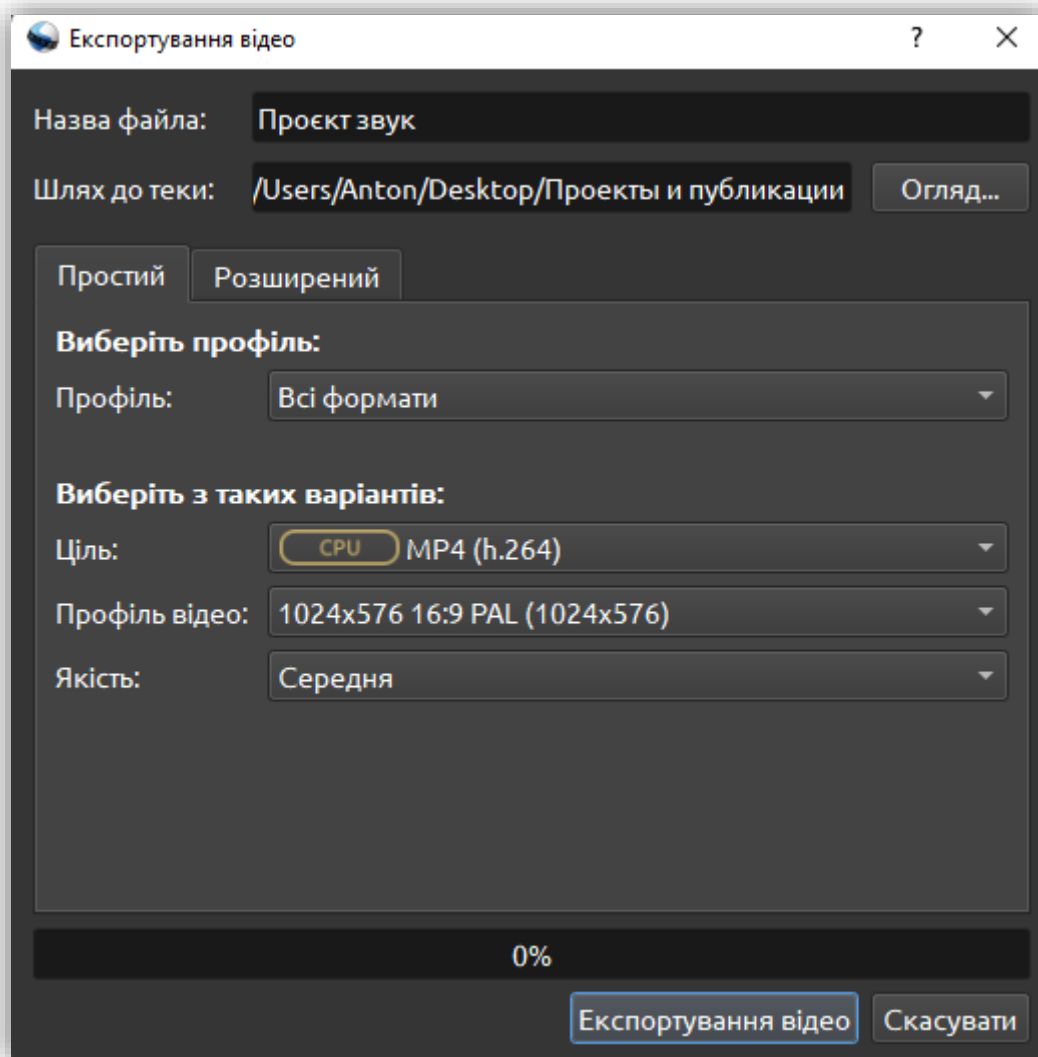
Щоб видалити ключі: правою кнопкою миші клацаємо па відповідному полі Властивостей і вибираємо - Видалити ключ.



Так, вставляючи ключові кадри, можна змінювати практично будь-які властивості кліпу, вказані в лівому вікні «Властивості», домагаючись цим потрібного ефекту анімації.

## Експорт

Закінчивши проєкт, уважно перевіряємо та натискаємо кнопку – «Експорт». У діалоговому вікні, що відкрилося, встановлюємо назву проєкту, шлях для збереження, формат і встановлюємо профіль відео. Цей профіль може відрізнатись від заданого при монтажі.



## **Висновок**

Пропонований практичний poradnik не описує всіх можливостей відеоредактора Open Shot, але є достатнім для здійснення монтажу та створення нескладних відеофільмів із застосуванням різних ефектів та анімації.

Для додаткового навчання радимо використовувати інструкцію розміщену на офіційному сайті (англійською мовою) <https://www.openshot.org/ru/user-guide/> , а також можна переглянути відеоуроки з інтернету, наприклад: <https://bit.ly/3RhJsu>

В своїх практичних заняттях з монтажу пропонується використовувати вже готові футажі (Футаж - це фрагмент відеоконтенту, кліп або кадр, який створюють для використання у відеопроєктах), які безкоштовно можна завантажити з різних ресурсів:

<https://pixabay.com/ru/videos/>

<https://www.pexels.com/videos/>  
<https://www.videvo.net>  
<https://mazwai.com>  
<https://www.stockio.com/free-videos/>  
<https://coverr.co>

Освоєння пропонованого відеоредактора дозволить у подальшому перейти до більш складних програм, що мають великі функціональні можливості, таким як:

Shotcut: <https://shotcut.org>  
Kdenlive: <https://kdenlive.org>