
OpenShot Video Editor Documentation

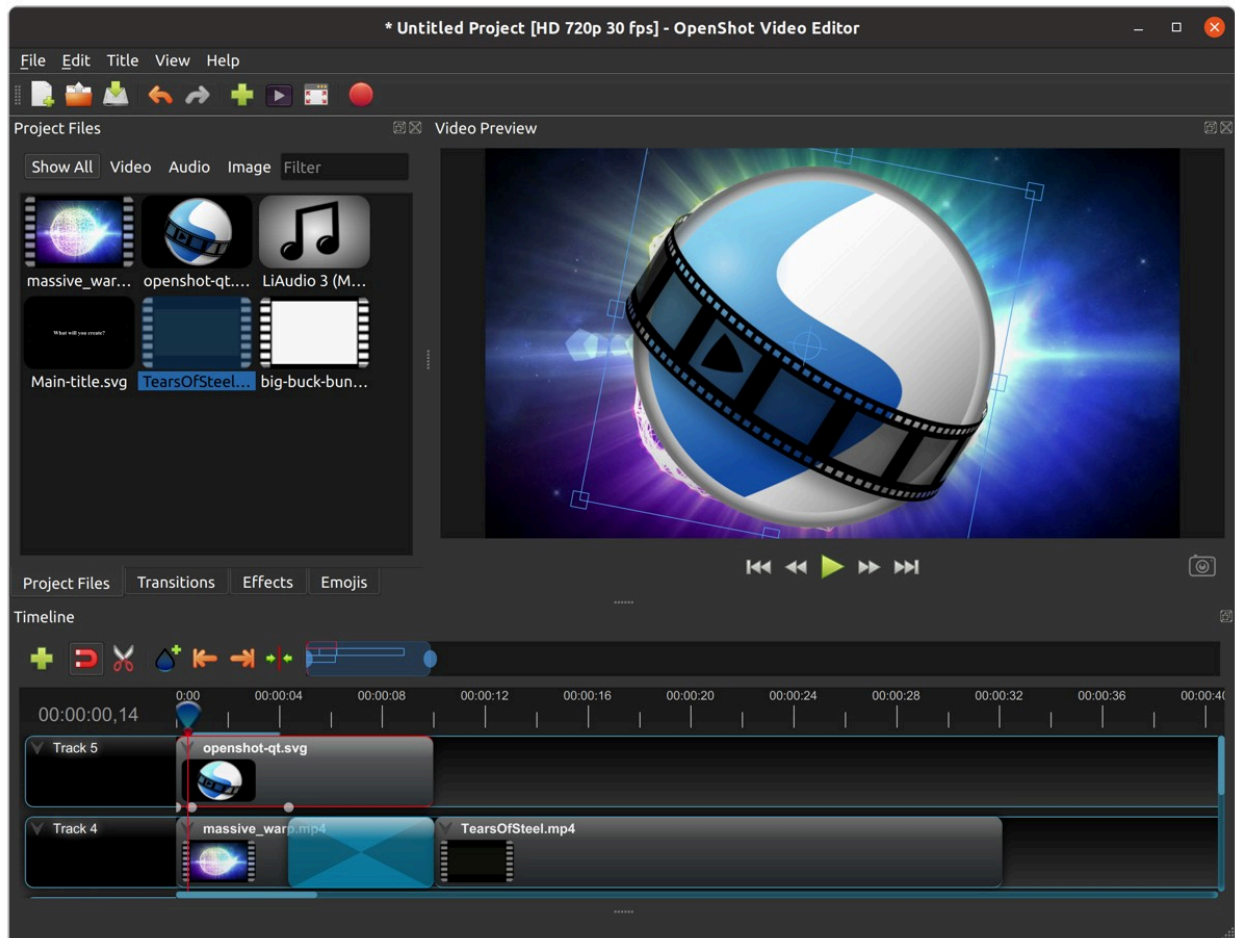
Distribucija 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

sij 24, 2026

1	Sadržaj:	2
1.1	Uvod	2
1.2	Instalacija	5
1.3	Brzi vodič	10
1.4	Osnove video montaže	15
1.5	Glavni prozor	18
1.6	Datoteke	28
1.7	Isječci	36
1.8	Prijelazi	54
1.9	Efekti	58
1.10	Izvoz	87
1.11	Animacija	97
1.12	Tekst i Naslovi	102
1.13	Profil	106
1.14	Uvoz i izvoz	152
1.15	Postavke	154
1.16	Reprodukcija	165
1.17	Rješavanje problema	167
1.18	Programeri	169
1.19	Doprinos	172
1.20	Saznajte Više	173
1.21	Rječnik	173

OpenShot Video Editor je nagrađivani, otvoreni video editor, dostupan na Linuxu, Macu, Chrome OS-u i Windowsu. OpenShot može stvarati zadivljujuće videozapise, filmove i animacije s jednostavnim sučeljem i bogatim skupom značajki.



1.1 Uvod

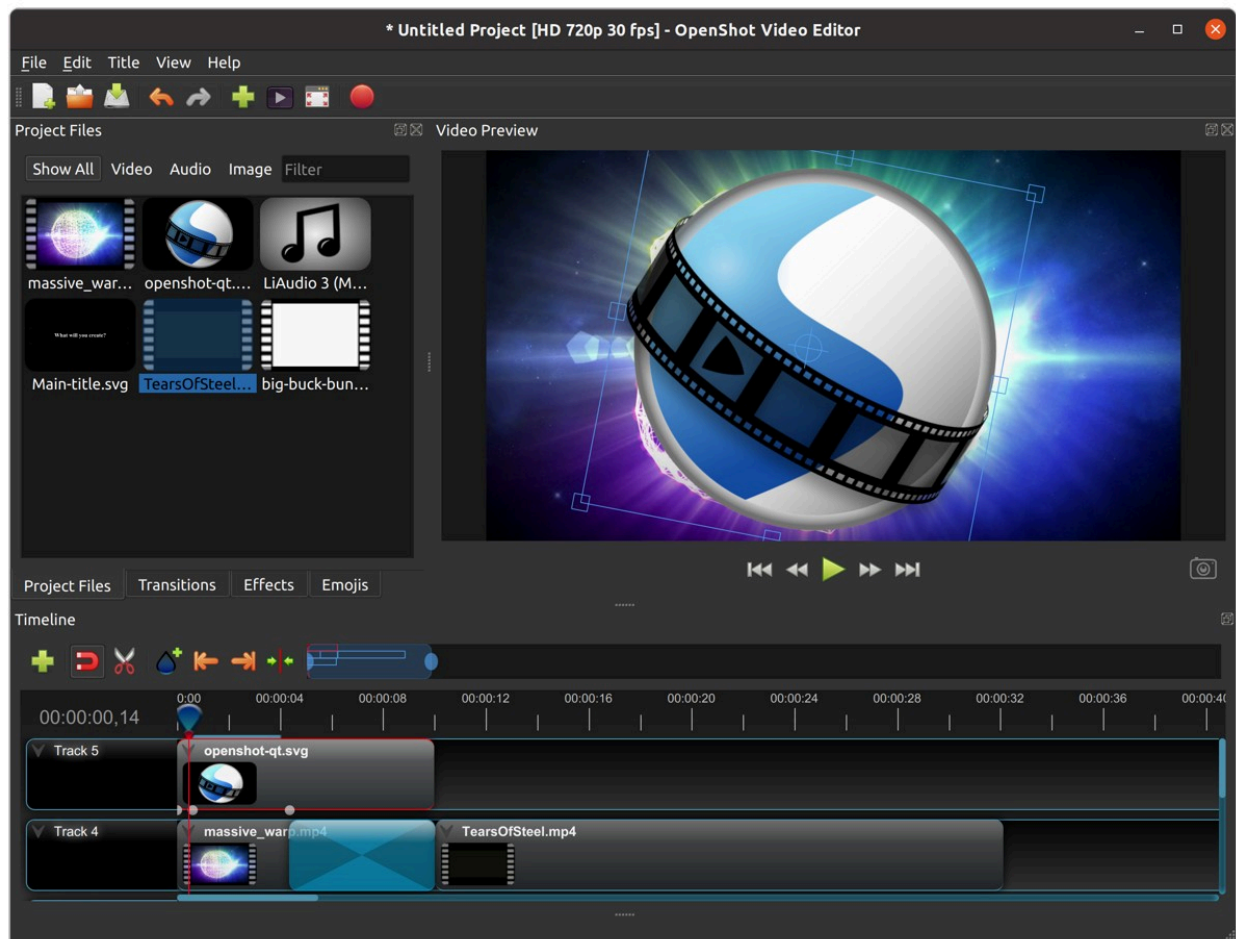
OpenShot Video Editor je nagrađivani, otvoreni video editor, dostupan na Linuxu, Macu i Windowsu. OpenShot može stvarati zadivljujuće videozapise, filmove i animacije s jednostavnim sučeljem i bogatim skupom značajki.



1.1.1 Značajke

- **Besplatan i otvoren izvor** (licenciran pod GPLv3)
- **Višeplatformski** (Linux, OS X, Chrome OS i Windows)
- **Jednostavno sučelje** (prikladno za početnike, ugrađeni vodič)
- **Podrška većinu formata** (video, audio, slike - bazirano na FFmpeg)
- **Više od 70 video profila i predložaka** (uključujući YouTube HD)
- **Napredna vremenska crta** (povuci-i-ispusti, pomicanje, zumiranje, poravnanje)
- **Napredni isječci** (rezanje, alfa, skaliranje, rotacija, iskrivljenje, transformacija)
- **Pregled u stvarnom vremenu** (više niti, optimizirano za performanse)
- **Jednostavni i napredni prikazi** (prilagodljivi)
- **Animacije ključnih okvira** (*linearno, Bézier, konstantna* interpolacija)
- **Slojevi, preklapanja, vođeni žigovi, prozirnost**
- **Neograničeni zapisi / slojevi** (za složene projekte)
- **Prijelazi, maske, brisanja** (slike u sivim tonovima, animirane maske)
- **Video i audio efekti** (svjetlina, nijansa, kromatski ključ i više)
- **Sekvence slika i 2D animacije**
- **Integracija s Blender 3D** (animirani 3D predlošci naslova)
- **Podrška i uređivanje vektorskih datoteka** (SVG za naslove)
- **Miksanje zvuka, valni oblik, uređivanje**
- **Emotikoni** (otvoreni naljepnice i umjetnički radovi)
- **Točnost okvira** (navigacija po okvirima)
- **Premapiranje vremena i promjene brzine** (usporeno/ubrzano, naprijed/nazad)
- **Napredna umjetna inteligencija** (praćenje pokreta, detekcija objekata, stabilizacija)
- **Zasluge i titlovi** (pomičući, animirani)
- **Hardversko ubrzanje** (NVIDIA, AMD, Intel i dr.)
- **Uvoz i izvoz** (EDL, Final Cut Pro)
- **Integracija s radnom površinom** (povuci-i-ispusti iz upravitelja datoteka)
- **JSON format projekta** (kompatibilan s [OpenShot Cloud API](#))
- **Prilagodljivi prečaci**
- **Prijevod** (više od 100 jezika)
- **Podrška za monitore visoke DPI**
- **Podrška zajednice** ([Posjetite naš forum](#))

1.1.2 Snimka zaslona



1.1.3 Sistemski zahtjevi

Video montaža koristi prednosti modernih, višejedrnih procesora s **brzim taktom** (GHz), velikom količinom memorije i brzim tvrdim diskovima. Ukratko, želite najbolji računar koji si možete priuštiti za video montažu. Ovo su **minimalni sistemski zahtjevi**:

Ukupno uzevši

Većina računala proizvedenih nakon 2017. godine može pokrenuti OpenShot

Minimalne specifikacije

- 64-bitni operativni sustav (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **Višejedrni procesor s podrškom za 64-bit**
 - Minimalan broj jezgri: 2 (*preporučeno: 6 ili više jezgri*)
 - Minimalan broj dretvi: 4 (*preporučeno: 6 ili više dretvi*)
 - Minimalna turbo brzina takta: 2,7 GHz (*preporučeno: 3,4 GHz ili više*)
- 4 GB RAM-a (*preporučeno 16 GB ili više*)
- 1 GB prostora na tvrdom disku za instalaciju i korištenje (*preporučeno: 50 GB ili više slobodnog prostora za medije, videozapise, slike i pohranu*)
- Opcionalno: SSD disk, ako koristite keširanje diska dodajte dodatnih 10 GB prostora na tvrdom disku
- Za čimbenike vezane uz pregled u stvarnom vremenu, pogledajte *Reprodukcija*.

1.1.4 Licenca

OpenShot Video Editor je slobodan softver: možete ga distribuirati i/ili mijenjati pod uvjetima GNU Opće javne licence koju je objavila Free Software Foundation, verzije 3 licence ili (po vašem izboru) bilo koje kasnije verzije.

OpenShot Video Editor se distribuira u nadi da će biti koristan, ali BEZ IKAKVE GARANCIJE; čak ni implicitne garancije PRODAJNOSTI ili PRIKLADNOSTI ZA ODREĐENU NAMJENU. Za više detalja pogledajte GNU Opću javnu licencu.

1.2 Instalacija

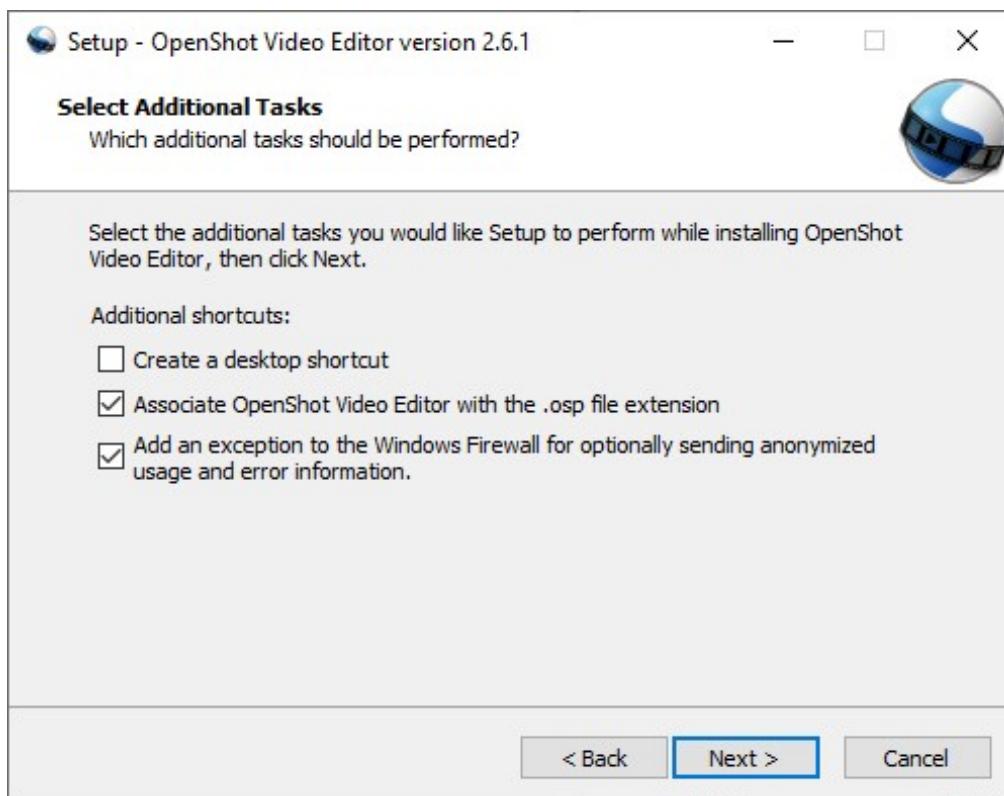
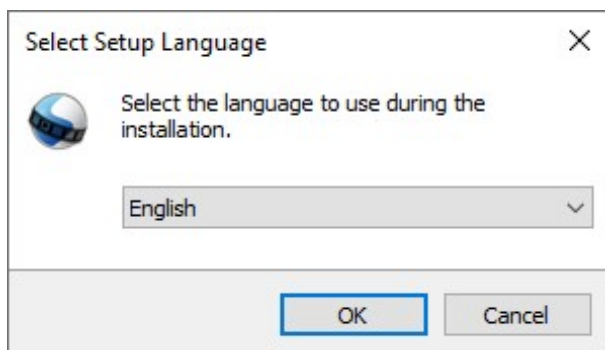
Najnoviju službenu **stabilnu** verziju OpenShot Video Editora za Linux, Mac, Chrome OS i Windows možete preuzeti sa službene stranice za preuzimanje na <https://www.openshot.org/download/>. Najnovije **nestabilne** verzije (tj. dnevne verzije) možete pronaći na <https://www.openshot.org/download#daily> (ove verzije se vrlo često ažuriraju i često sadrže mnoge poboljšanja koja još nisu objavljena u našoj stabilnoj verziji).

1.2.1 Čista instalacija

Ako nadograđujete s prethodne verzije OpenShota ili imate pad programa ili poruku o pogrešci nakon pokretanja OpenShota, molimo pogledajte *Resetiraj (zadane vrijednosti)* za upute o brisanju prethodne datoteke `openshot.settings` (za čistu instalaciju s **zadanim postavkama**).

1.2.2 Windows (Instaler)

Preuzmite Windows instalacijski program sa [službene stranice za preuzimanje](#) (stranica za preuzimanje sadrži verzije za 64-bit i 32-bit), dvaput kliknite na njega i slijedite upute na ekranu. Nakon dovršetka, OpenShot će biti instaliran i dostupan u vašem izborniku Start.

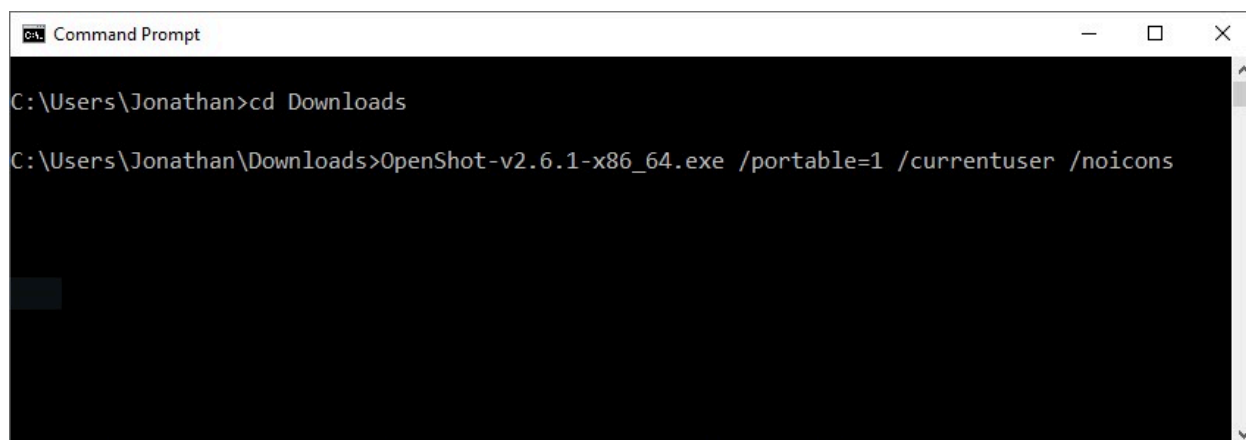


1.2.3 Windows (Prijenosna verzija)

Ako trebate instalirati OpenShot na Windows bez administratorskih prava, također podržavamo prijenosni način instalacije. Preuzmite Windows instalacijski program sa [službene stranice za preuzimanje](#), otvorite naredbeni redak i upišite sljedeće naredbe:

```
:caption: Install portable version of OpenShot (no administrator permissions required)

cd C:\Users\USER\Downloads\
OpenShot-v2.6.1-x86_64.exe /portable=1 /currentuser /noicons
```



```
Command Prompt
C:\Users\Jonathan>cd Downloads
C:\Users\Jonathan\Downloads>OpenShot-v2.6.1-x86_64.exe /portable=1 /currentuser /noicons
```

1.2.4 Mac

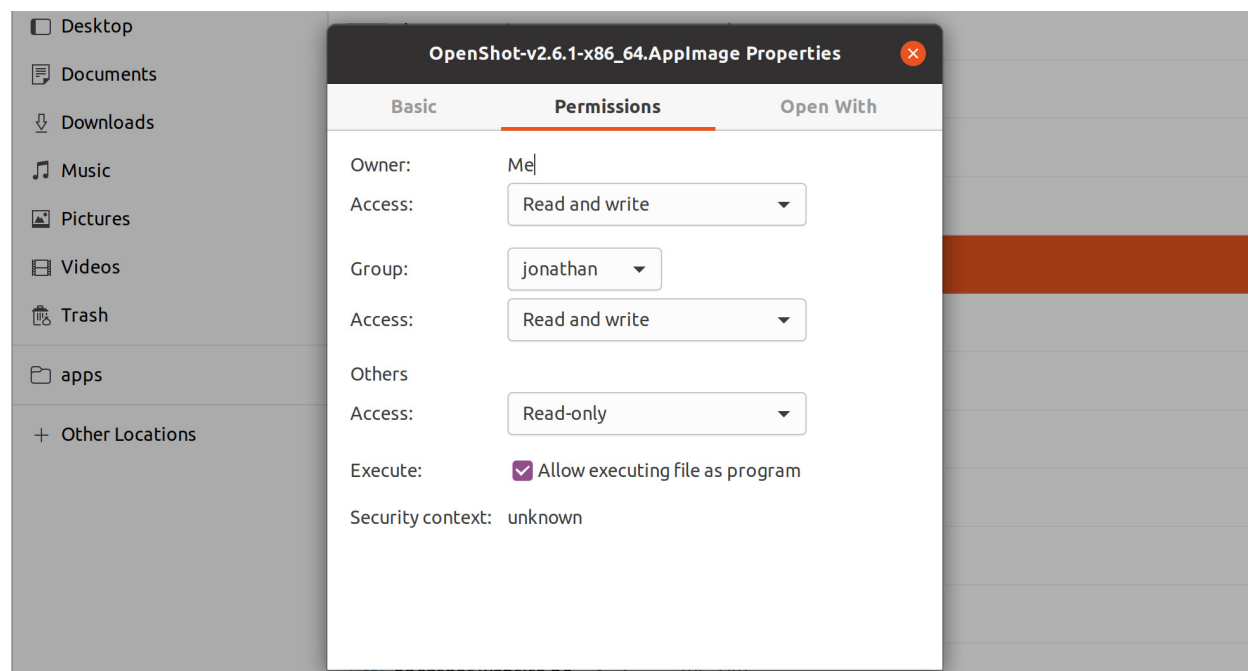
Preuzmite DMG datoteku sa [službene stranice za preuzimanje](#), dvaput kliknite na nju, a zatim povucite ikonu aplikacije OpenShot u prečac **Applications**. Ovo je vrlo slično načinu na koji se instalira većina Mac aplikacija. Sada pokrenite OpenShot iz *Launchpad* ili *Applications* u Finderu.



1.2.5 Linux (AppImage)

Većina Linux distribucija ima verziju OpenShota u svojim softverskim spremištima, koju možete instalirati pomoću upravitelja paketa ili trgovine softverom. Međutim, ove pakirane verzije često su vrlo zastarjele (provjerite broj verzije: *Pomoć* *OpenShota*). Iz tog razloga preporučujemo instalaciju AppImage verzije sa [službene stranice za preuzimanje](#).

Nakon preuzimanja, kliknite desnom tipkom miša na AppImage, odaberite Svojstva i označite datoteku kao **Izvršnu**. Na kraju, dvaput kliknite na AppImage da pokrenete OpenShot. Ako dvostruki klik ne pokrene OpenShot, možete također kliknuti desnom tipkom na AppImage i odabrati *Izvrši* ili *Pokreni*. Za detaljan vodič o instalaciji našeg AppImage i stvaranju pokretača, pogledajte naš [Vodič za instalaciju AppImage](#).



Ne možete pokrenuti AppImage?

Molimo provjerite je li instalirana knjižnica `libfuse2`, koja je potrebna za montiranje i čitanje AppImage datoteke. Na novijim verzijama Ubuntu (npr. 22.04+) `libfuse2` nije instalirana prema zadanim postavkama. Možete je instalirati sljedećom naredbom:

```
sudo apt install libfuse2
```

Instalirajte AppImage Launcher

Ako planirate često koristiti OpenShot, vjerojatno ćete htjeti integrirani pokretač za naš AppImage. Preporučujemo korištenje AppImageLauncher-a, koji je službeno podržani način za pokretanje (i upravljanje) AppImage datotekama na vašem Linux desktopu. Ako koristite distribuciju temeljenu na Debianu (Ubuntu, Mint itd.), postoji službeni AppImageLauncher PPA:

```
sudo add-apt-repository ppa:appimagelauncher-team/stable
sudo apt update
sudo apt install appimagelauncher
```

1.2.6 Linux (PPA)

Za Linux distribucije temeljene na Debianu (Ubuntu, Mint itd.) također imamo PPA (Personal Package Archive), koja dodaje naše službeno OpenShot softversko spremište vašem upravitelju paketa, omogućujući instalaciju najnovije verzije bez oslanjanja na naše AppImage datoteke.

Stabilni PPA (Sadrži samo službena izdanja)

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/ppa
sudo apt update
sudo apt install openshot-qt python3-openshot
```

Dnevni PPA (Vrlo eksperimentalno i nestabilno, za testere)

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/libopenshot-daily
sudo apt update
sudo apt install openshot-qt python3-openshot
```

1.2.7 Chrome OS (Chromebook)

Chrome OS podržava Linux aplikacije, ali je ova značajka isključena prema zadanim postavkama. Možete je uključiti u *Postavkama*. Nakon što je Linux omogućen, možete instalirati i pokretati OpenShot Linux AppImage na bilo kojem Chromebooku temeljenom na x86. Sljedeća naredba će preuzeti naš AppImage i konfigurirati vaš sustav za uspješan rad OpenShota.

- Idite na *chrome://os-settings/crostini* (kopirajte/zalijepite)
- Pod „Linux (Beta)” odaberite „Uključi”. Zadane vrijednosti su u redu.
- **Kad se pojavi Terminal (crni prozor), kopirajte i zalijepite sljedeću naredbu:**
 - `bash <(wget -O - http://openshot.org/files/chromeos/install-stable.sh)`

1.2.8 Prethodne verzije

Za preuzimanje starih verzija OpenShot Video Editora, možete posjetiti <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags>. Kliknite na broj verzije koja vam treba i pomaknite se do dna, ispod bilješki o izdanju. Tamo ćete pronaći poveznice za preuzimanje za svaki operativni sustav. Preuzmite odgovarajuću verziju za vaše računalo i slijedite gore navedene upute za instalaciju.

NAPOMENA: Projekti (*.osp) izrađeni novijim verzijama OpenShot Video Editora možda neće biti podržani u starijim verzijama.

1.2.9 Deinstaliraj

Da biste u potpunosti deinstalirali OpenShot s vašeg sustava, morate **ručno izbrisati** mapu `.openshot_qt: ~/ .openshot_qt/` ili `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\`, koja sadrži sve postavke i datoteke koje koristi OpenShot. Prije toga obavezno napravite **sigurnosnu kopiju** svih datoteka za oporavak postojećih projekata (*.osp datoteke). Molimo pogledajte *Resetiraj (zadane vrijednosti)* za upute o brisanju prethodne datoteke `openshot.settings` (za čistu instalaciju s **zadanim postavkama**).

Windows

1. Otvorite **Upravljačku ploču** iz izbornika Start
2. Kliknite na **Programi i značajke**
3. Odaberite OpenShot Video Editor, zatim kliknite **Deinstaliraj**

Mac

1. Otvorite **Finder** i idite na **Aplikacije**
2. Povucite ikonu OpenShot Video Editora u **Smeće** na Docku
3. Desni klik na **Smeće** i odaberite **Isprazni smeće**

Ubuntu (Linux)

1. Otvorite **Datoteke**
2. Pronađite `*.AppImage` i izbrišite datoteku
3. ILI kliknite na Activities, desni klik na ikonu OpenShot Video Editora i odaberite **Ukloni AppImage iz sustava**

1.3 Brzi vodič

Korištenje OpenShota je vrlo jednostavno, a ovaj vodič će vas provesti kroz osnove u **manje od 5 minuta**. Nakon ovog vodiča moći ćete napraviti jednostavnu prezentaciju fotografija s glazbom.

1.3.1 Osnovna terminologija

Kako biste bolje razumjeli korake u nastavku, ovdje su definicije nekoliko osnovnih pojmova korištenih u ovom vodiču.

Pojam	Opis
Projekt	Projekt uključuje reference na sve video datoteke i uređivanja (animacije, naslove itd.), spremjene u jednoj datoteci.
Vremenska crta	Vremenska crta je korisničko sučelje za uređivanje koje prikazuje uređivanja i isječke na horizontalnoj ljestvici. Vrijeme napreduje s lijeva na desno.
Staza	Poseban sloj na vremenskoj crti koji može sadržavati isječke. Vremenska crta sastoji se od više staza složenih okomito.
Isječak	Izrezani dio videa, zvuka ili oboje, postavljen na stazu i na određenoj vremenskoj poziciji. Kada se datoteke povuku na vremensku crtu, prikazuju se kao isječak.
Prijelaz	Metoda za spajanje dviju slika. Prijelazi mogu imati različite oblike, uključujući rezove, otapanja i brisanja.

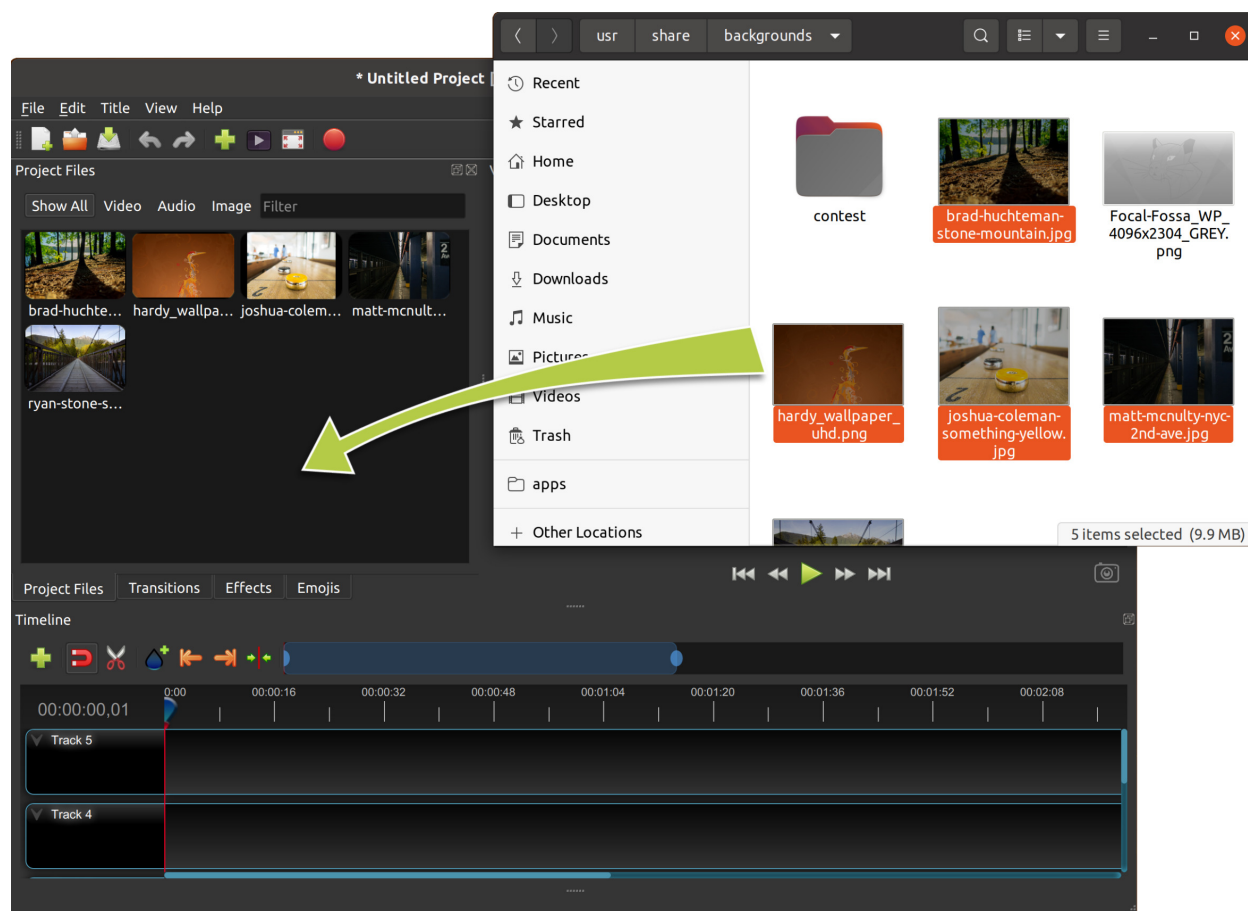
1.3.2 Video vodiči

Ako više volite učiti gledajući **videozapise** umjesto čitanja, imamo mnogo službenih video vodiča koji pokrivaju širok raspon početničkih i uvodnih tema. Ovi videozapisi su izvrstan sljedeći korak na vašem putu do savladavanja OpenShot Video Editora!

- Video: Početak
- Video: Osnove (dio 1)
- Video: Osnove (dio 2)
- Video: Osnovna animacija
- Video: Rezanje, sjećanje i dijeljenje
- Video: Chroma Key
- Video: Maske i prijelazi
- Video: Sigurnosna kopija i oporavak

1.3.3 Korak 1 – Uvoz fotografija i glazbe

Prije nego što počnemo izrađivati video, moramo uvesti medijske datoteke u OpenShot. Većina video, slikovnih i glazbenih formata datoteka će raditi. Povucite i ispustite nekoliko videozapisa ili slika i glazbenu datoteku s radne površine u OpenShot. Pazite da datoteke ispustite tamo gdje pokazuje strelica na ilustraciji.

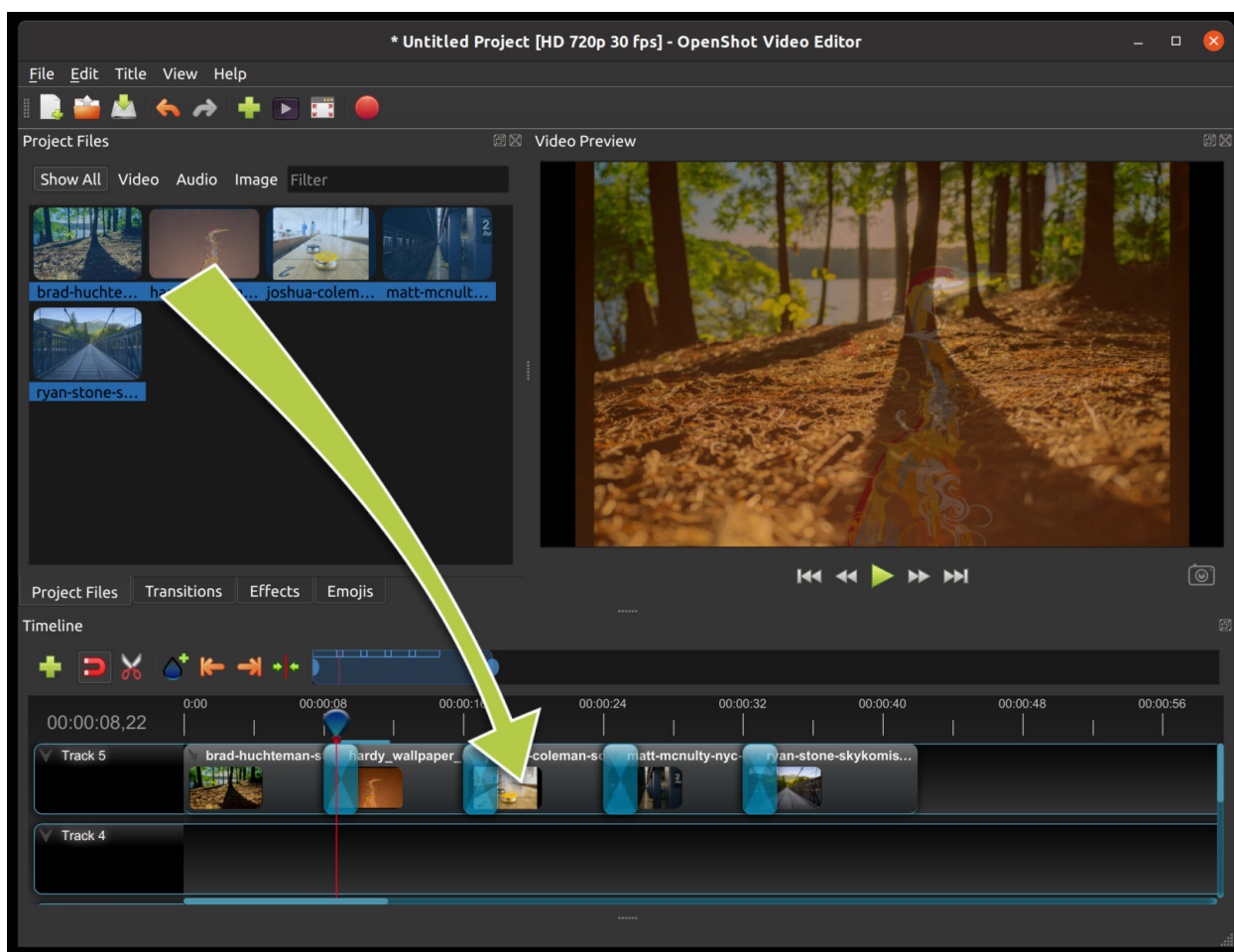


Alternativne metode za dodavanje datoteka u vaše projekte opisane su u odjeljku [Uvezi datoteke](#). Filtri „Prikaži sve”, „Video”, „Audio”, „Slika” iznad dodanih datoteka omogućuju vam da vidite samo vrste datoteka koje vas zanimaju.

1.3.4 Korak 2 – Dodajte fotografije na vremensku crtu

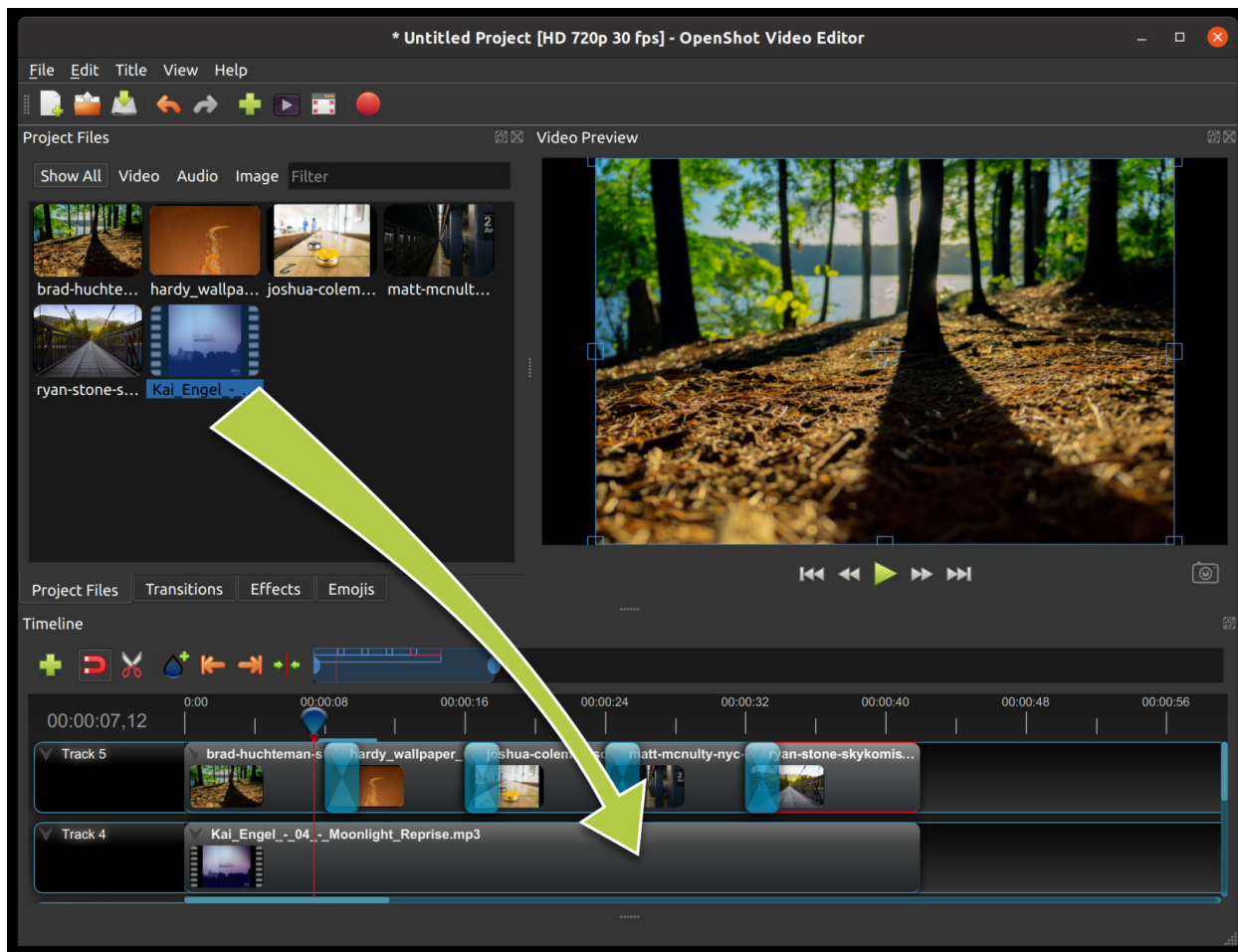
Zatim povucite svaki video ili fotografiju na stazu na vremenskoj crti (kao što je prikazano na ilustraciji). Vremenska crta predstavlja vaš konačni video, pa rasporedite fotografije (tj. isječke) u bilo kojem redoslijedu u kojem želite da se pojave u vašem videu. Ako preklapite dva isječka, OpenShot će automatski stvoriti glatki prijelaz između njih (utječe samo na sliku, ne i na zvuk), prikazan plavim zaobljenim pravokutnicima između isječaka. Zapamtite, isječke možete premještati koliko god puta treba jednostavnim povlačenjem i ispuštanjem.

Također možete skratiti ili produžiti svaki isječak klikom na lijevi ili desni rub i povlačenjem miša. Na primjer, ako želite da fotografija traje duže od 10 sekundi (zadano trajanje), jednostavno uhvatite desni rub fotografije (na vremenskoj crti) i povucite ga udesno (da povećate trajanje isječka na vremenskoj crti).



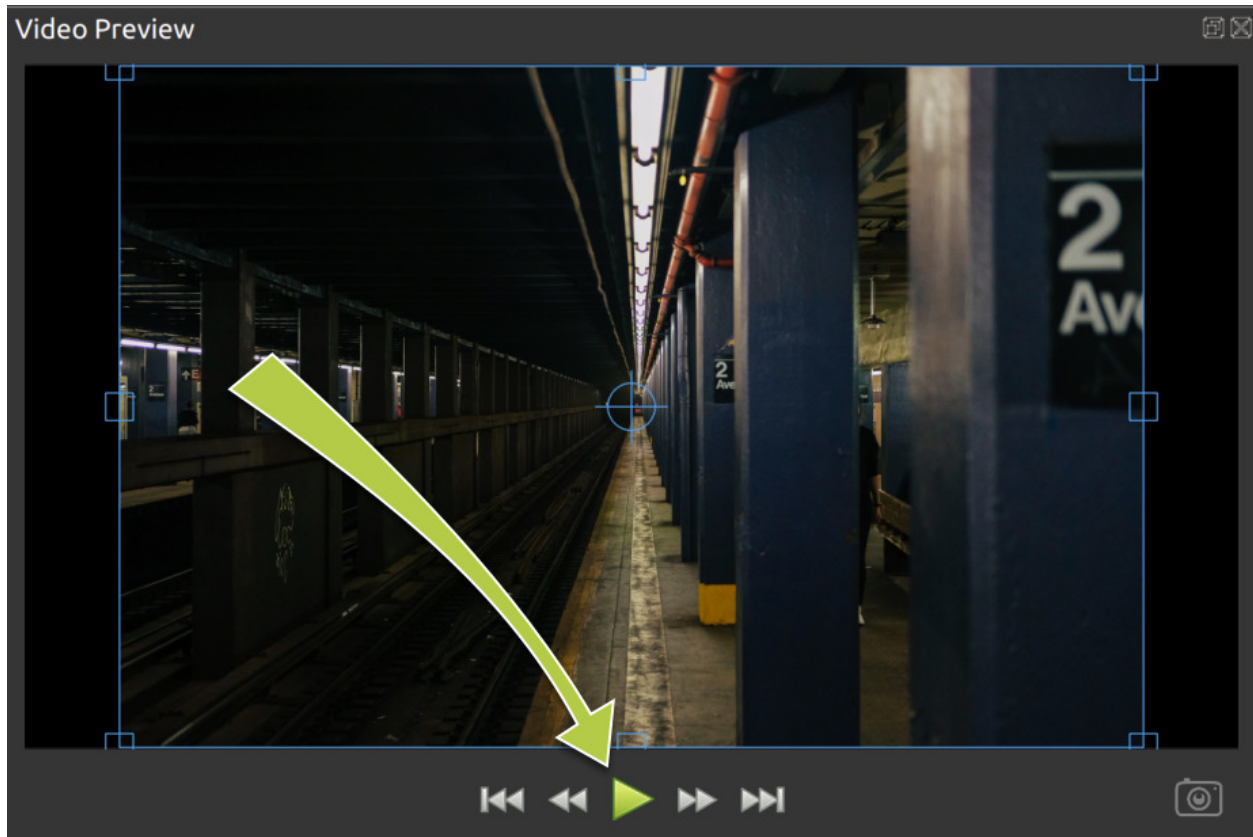
1.3.5 Korak 3 – Dodajte glazbu na vremensku crtu

Da bismo našu kreaciju učinili zanimljivijom, trebamo dodati glazbu. Kliknite na glazbenu datoteku koju ste uvezli u koraku 1 i povucite je na vremensku crtu. Ako je pjesma preduga, uhvatite desni rub glazbenog isječka i smanjite ga (to će je ranije završiti). Također možete umetnuti istu datoteku više puta ako vam je glazba prekratka.



1.3.6 Korak 4 – Pregledajte svoj projekt

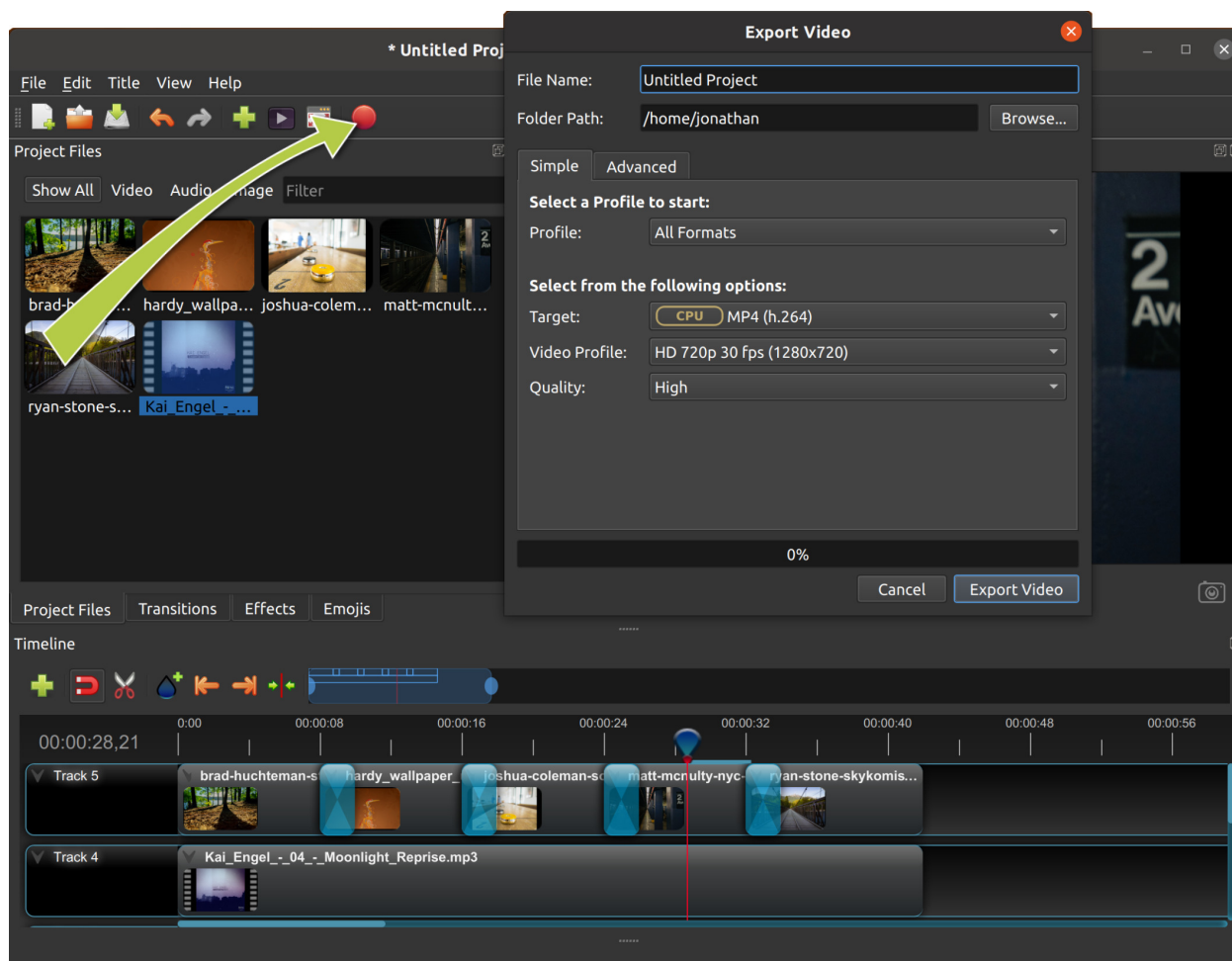
Za pregled kako vaš video izgleda i zvuči, kliknite na gumb *Play* ispod prozora za pregled. Također možete pauzirati, preotati unatrag i ubrzati svoj video projekt klikom na odgovarajuće gumbе.



1.3.7 Korak 5 – Izvezite svoj video

Nakon što uredite svoj video prezentaciju fotografija, posljednji korak je izvoz projekta. Izvoz pretvara vaš OpenShot projekt u jednu video izlaznu datoteku. Korištenjem zadane postavke, video radi na većini medijskih playera (kao što je VLC) ili web stranica (kao što su YouTube, Vimeo, ...).

Kliknite na ikonu Izvezi video na vrhu zaslona (ili upotrijebite izbornik *Datoteka* → *Izvezi video*). Zadane vrijednosti su dobre, stoga samo kliknite na gumb *Izvezi video* da biste izradili svoj novi video.



1.3.8 Zaključak

Sada biste trebali imati osnovno razumijevanje kako OpenShot radi. Uvoz, raspoređivanje, pregled i izvoz. Nadamo se da vam je ovaj vodič oduzeo manje od **5 minuta**. Molimo pročitate ostatak ovog vodiča za detaljnije razumijevanje OpenShota i njegovih naprednih značajki.

Ako imate bilo kakvih pitanja nakon čitanja ovog korisničkog vodiča, razmislite o pridruživanju našoj [Reddit korisničkoj zajednici](#) kako biste raspravljali o temama, postavljali pitanja i upoznali druge korisnike OpenShota.

1.4 Osnove video montaže

Ne morate biti školovani snimatelj da biste razumjeli kako dobro stvarati videozapise. Jednostavna montaža može zadržati vaše gledatelje duže angažiranima i dodati profesionalan dojam, čak i ako niste profesionalni video montažer.

U osnovi, video montaža je uzimanje snimaka, rezanje, uklanjanje dijelova koje ne želite i zadržavanje onih koje želite. Neka-da se montaža radila rezanjem filmskih traka i njihovim spajanjem. Srećom, softver čini cijeli proces mnogo jednostavnijim.

Postoje tri glavne zadaće video montaže:

1. Ukloniti pogreške ili neželjene dijelove
2. Održavati video u zanimljivom tempu

3. Umetnuti dodatne snimke, zvuk ili naslove

Koristite ove tri točke kao kontrolni popis tijekom montaže.

1.4.1 Računalo

Video montaža ne zahtijeva skupi stroj, posebno ako ste početnik. Međutim, bilo bi dobro imati noviji monitor i grafičku karticu. Ako imate starije računalo, provjerite specifikacije sustava u odnosu na OpenShotove [Sistemske zahtjeve](#) kako biste bili sigurni da radi za video montažu. Nažalost, mnoga starija računala nisu dovoljno brza za video montažu, pa biste trebali nadograditi cijeli sustav, ako je moguće.

1.4.2 Dodaci

Prije početka video projekta, osigurajte dovoljno prostora za pohranu na vašem računalu za spremanje svih potrebnih isječaka. Na primjer, jedan sat 1080i videa, poput onog s mini-DV kamere, zauzima gotovo 11 GB prostora. Ako unutarnji uređaj za pohranu vašeg računala ne može pohraniti sve isječke, rješenje je kupiti vanjski disk.

Trebat će vam nekoliko kabela, obično Firewire ili USB, za povezivanje računala, vanjskog tvrdog diska i kamere. Različita računala i kamere koriste različite priključke, stoga provjerite upute prije kupnje.

1.4.3 Praktični savjeti

Postati izvrstan video montažer nije lako, ali uz praksu i strpljenje, uskoro ćete montirati kao profesionalac. Evo nekoliko osnovnih savjeta i tehnika koje trebate znati da biste postali vješti video montažer.

Odaberite pravo računalo

Iako odlično računalo ne garantira da ćete biti izvrstan video montažer, brže računalo omogućit će vam da više vremena posvetite priči koju želite ispričati, a manje čekanju na renderiranje. Svatko ima svoje mišljenje o tome koje je računalo najbolje za montažu, ali sve ovisi o vašim osobnim preferencijama.

Nastavite snimati

Snimate više videa i zvuka nego što mislite da će vam trebati za projekt. Uključite video koji poboljšava scenu, stvara atmosferu ili priča priču. Višak videa možete koristiti za glatke prijelaze u projektu. Ako vaš projekt zahtijeva glasovne komentare ili naraciju, preporučujemo korištenje vanjske aplikacije za snimanje mikrofona (budući da OpenShot još ne podržava snimanje).

Organizirajte datoteke svog projekta

Organizacija je ključ uspjeha, bilo da koristite Linux, Mac ili Windows. Obavezno jasno označite video datoteke, audio datoteke i čak statične slike te držite sve isječke na istom uređaju i u istoj mapi radi lakšeg pristupa. OpenShot prati vaše isječke, ali ako ih premjestite nakon što je projekt spremljen, mogli biste izgubiti cijeli projekt. Organizacija prije početka montaže može biti vrlo korisna.

Pogledajte sve

Pregledavanje svega je prvi korak u procesu montaže. Pisac i filmaš David Andrew Stoler kaže da se zlato nalazi na najneobičnijim mjestima: „Neki od najljepših izraza koje ćete dobiti od glumaca su nakon rezanja.”

Montirajte za priču

Zapamtite da dok montirate, pričate priču. Montaža je mnogo više od pukog rezanja snimaka i dodavanja efekata. To je prilika da svoje gledatelje povedete na putovanje. Bilo da montirate složen narativni film ili samo sastavljate osobni video, pričate dublju priču.

Tipkovnički prečaci

Jedan od najjednostavnijih načina da razlikujete profesionalnog video montažera od početnika je da pogledate koliko koriste tipkovnicu. Montažeri s iskustvom znaju da se nekoliko ušteđenih sekundi zbraja tijekom trajanja projekta.

Naučite terminologiju

Video montaža nije samo hobi ili profesija; to je industrija. Kao i u svakoj industriji, postoji mnogo žargona za naučiti. U praksi, ne morate znati sve pojmove iz *Rječnik* da biste postali bolji montažer, ali osnovno poznavanje pojmova može vam pomoći u boljoj komunikaciji s drugim montažerima ili klijentima.

Sastavite, zatim napravite grubu montažu

Povucite i ispuštite sav svoj video materijal u vremensku liniju i provjerite jesu li veličina okvira i brzina sličica dosljedni. Započnite novu vremensku liniju i povucite najbolje isječke u ono što postaje vaš sastavni rez. Ne zaboravite često spremati svoj rad i bilježiti datum i vrijeme svake verzije.

Doradite svoj video

U ovoj fazi vaš grubi rez počinje nalikovati kohezivnom projektu. Prilagodite zvuk i boju, provjerite je li dijalog čujan, te dodajte glazbu, naslove ili grafiku. Korekcija boje je proces postavljanja vašeg materijala na osnovnu razinu boje. Bez obzira koliko vaš subjekt izgleda dobro na snimanju, gotovo uvijek ćete trebati napraviti osnovnu postprodukciju za dosljedan video.

Još malo doradite

Spora scena može postaviti raspoloženje i dodati napetost ili može dosaditi publici. Brza scena može dodati adrenalin vašoj publici ili im izazvati glavobolje. Neki urednici režu svoje projekte na nekoliko različitih načina prije nego što pronađu pravi tempo. Nemojte dopustiti da vas višestruko rezanje projekta obeshrabri.

1.4.4 Izvoz

Većina ljudi svoje projekte gleda na telefonima, tabletima ili računalima, stoga je važno znati kako izvesti video za web. Cilj izvoza videa za web je stvoriti najvišu moguću kvalitetu uz najmanju veličinu datoteke. Četiri glavna faktora određuju veličinu datoteke vašeg gotovog videa:

Kodek

Kodek određuje vrstu formata datoteke (MP4, AVI, MOV). Što više kompresije kodek izvrši, to je veličina vašeg videa manja. Videozapisi manjih veličina datoteka obično imaju nižu vizualnu kvalitetu.

Rezolucija

Rezolucija se odnosi na broj horizontalnih i vertikalnih piksela (točkica na zaslonu) koje vaš video sadrži. Na primjer, 4K UHD (2160P) video ima četiri puta veću rezoluciju od FHD (1080P) videa. Viša rezolucija znači više informacija za pohranu, što rezultira većim veličinama datoteka.

Brzina prijenosa podataka

Brzina prijenosa podataka mjeri brzinu obrade podataka vašeg videa. Viša brzina prijenosa znači video više kvalitete i veće datoteke. OpenShot vam omogućuje ručno postavljanje brzine prijenosa / kvalitete u kartici Napredno u prozoru za izvoz videa.

Brzina sličica

Frekvencija (u Hz) kojom se uzastopne slike, zvane sličice, pojavljuju na zaslonu naziva se brzina sličica. Obično izvozite video u filmskom standardu (24fps) ili TV standardu od 30fps (ili 25fps u PAL-u). Iako nema puno prostora za varijacije, trebate znati da ako odlučite izvesti video u 48fps, 50fps ili 60fps, veličina datoteke se udvostručuje.

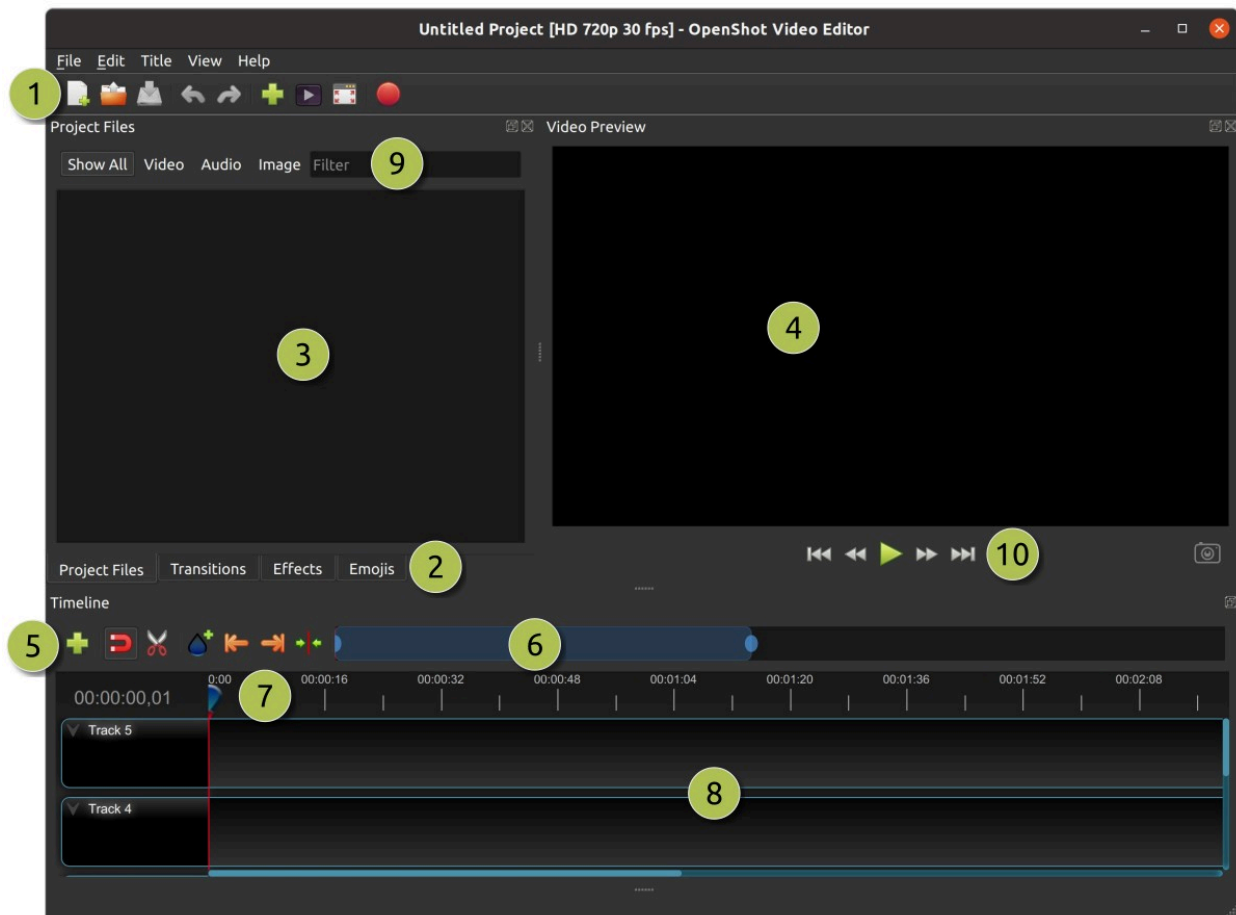
1.4.5 Zaključak

Zaključno, video montaža je pristupačna vještina koja može unaprijediti vaš video sadržaj čak i ako niste profesionalni snimatelj. S mogućnošću rezanja, slaganja i poboljšavanja snimaka, možete stvoriti zanimljive videozapise koji će zaintrigirati vašu publiku. Bilo da ste početnik ili na putu da postanete vješt video montažer, zapamtite da se usredotočite na pripovijedanje, učinkovitu organizaciju i doradu detalja projekta. Od odabira pravog računala do savladavanja tipkovničkih prečaca i razumijevanja tehničkih aspekata poput kodeka i rezolucija, vaše putovanje u video montaži može dovesti do dotjeranih i upečatljivih rezultata. Dok ulazite u svijet video montaže, imajte na umu da su praksa, strpljenje i predanost učenju ključni za postizanje izvrsnosti u ovom kreativnom pothvatu.

1.5 Glavni prozor

OpenShot Video Editor ima jedan glavni prozor koji sadrži većinu informacija, gumba i izbornika potrebnih za uređivanje vašeg video projekta.

1.5.1 Pregled

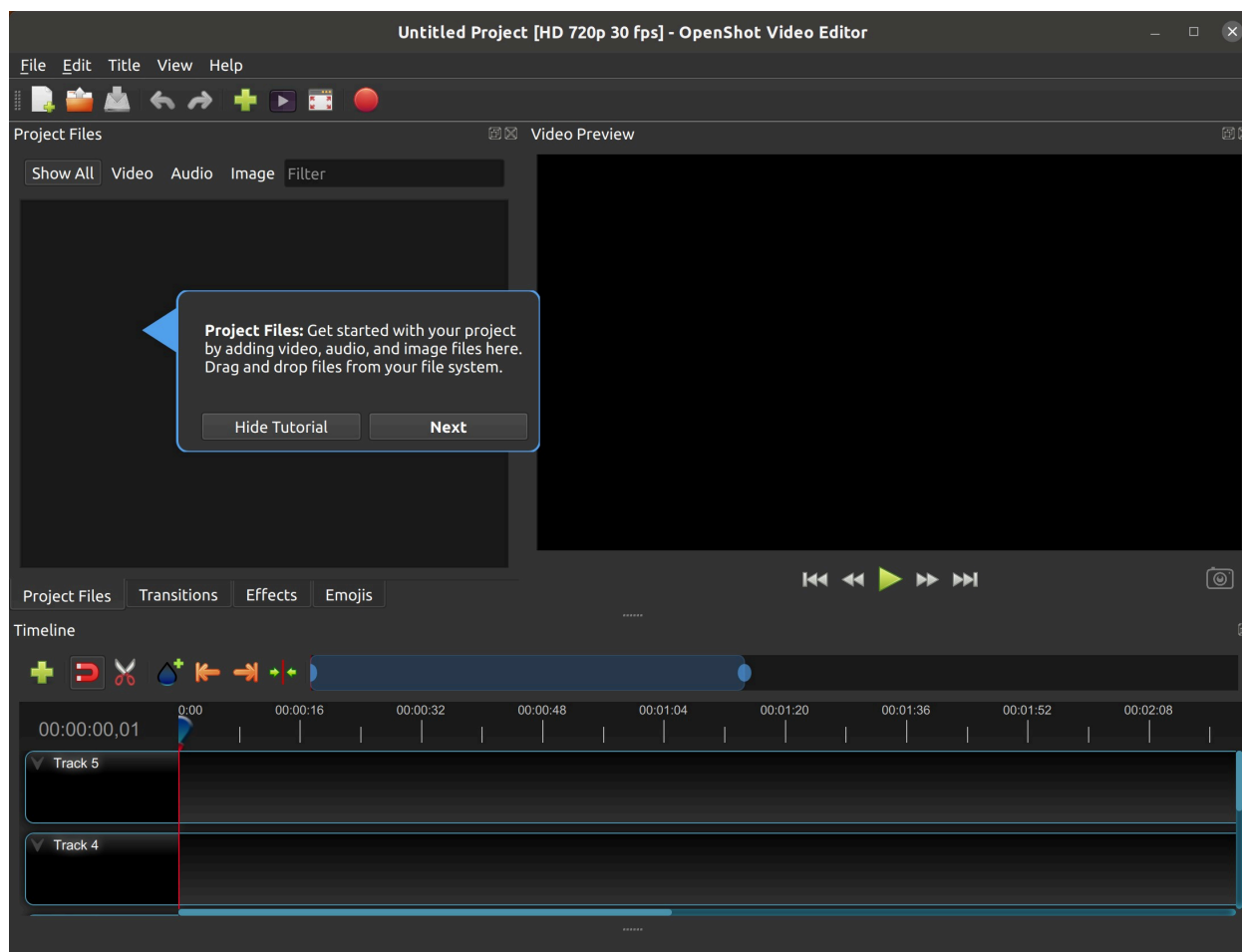


#	Naziv	Opis
1	Glavna alatna traka	Sadrži gumbе za otvaranje, spremanje i izvoz vašeg video projekta.
2	Kartice funkcija	Prebacujete se između Projektnih datoteka, Prijelaza, Efekata i Emojija.
3	Projektne datoteke	Sve audio, video i slikovne datoteke koje su uvezene u vaš projekt.
4	Prozor za pregled	Ovo je područje na kojem će se video reproducirati na zaslonu.
5	Alatna traka vremenske linije	Ova alatna traka sadrži gumbе za poravnavanje, umetanje markera, rezanje britvom, skakanje između markera i centriranje vremenske linije na pokazivaču reprodukcije. Pogledajte Alatna traka vremenske linije .
6	Klizač zumiranja	Ovim klizačem podešavate vremenski raspon vaše vremenske linije. Povucite lijevi ili desni rub za uvećavanje ili umanjenje. Povucite plavo područje za pomicanje vremenske linije lijevo ili desno. Isječci i prijelazi prikazani su kao jednostavni pravokutnici, kako biste lakše prilagodili zum određenim isječcima.
7	Pokazivač reprodukcije / Ravnalo	Ravnalo prikazuje vremenski raspon, a crvena linija je pokazivač reprodukcije. Pokazivač reprodukcije predstavlja trenutnu poziciju reprodukcije. Držite Shift dok povlačite pokazivač da se poravna s obližnjim isječcima.
8	Vremenska linija	Vremenska linija vizualizira vaš video projekt, kao i svaki isječak i prijelaz u projektu. Možete povlačiti mišem za odabir, pomicanje ili brisanje više stavki.
9	Filtriraj	Filtrirajte prikazani popis stavki (projektne datoteke, prijelazi, efekti i emojiji) pomoću ovih gumba i polja za unos filtera. Unesite nekoliko slova onoga što tražite i rezultati će biti prikazani.
10	Reprodukcija	S lijeva na desno: Skok na početak, premotavanje unatrag, Reproduciraj/Pauziraj, Brzo premotavanje naprijed i Skok na kraj

Za upute korak po korak o osnovnoj upotrebi OpenShota, svakako pročitajte [Brzi vodič](#).

1.5.2 Ugrađeni vodič

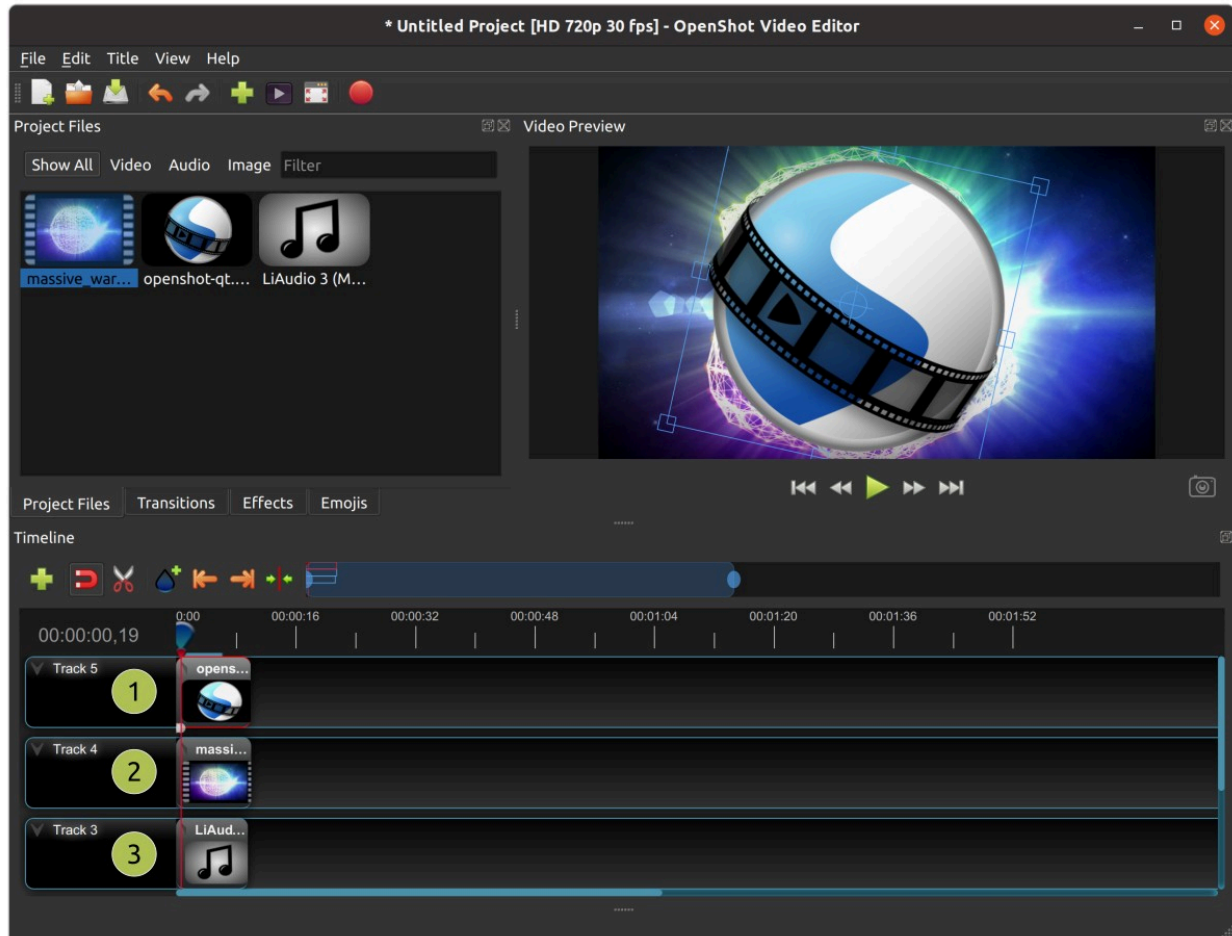
Kada prvi put pokrenete OpenShot, prikazat će vam se prijateljski ugrađeni vodič. On će demonstrirati i objasniti osnove. Klikom na *Dalje* prelazite na sljedeću temu. Ovaj vodič uvijek možete ponovno pogledati u izborniku *Pomoć* ▢ *Vodič*.



1.5.3 Staze i slojevi

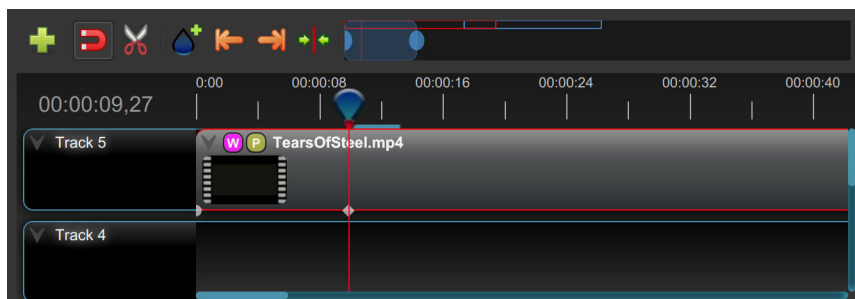
OpenShot koristi staze za slaganje videozapisa i slika u slojeve. Najviša staza je gornji sloj, a donja staza je donji sloj. Ako ste upoznati sa slojevima u aplikaciji za uređivanje fotografija, ovaj koncept će vam biti poznat. OpenShot slaže slojeve i miješa ih zajedno, baš kao aplikacija za uređivanje fotografija. Možete imati neograničen broj staza, ali obično jednostavan video projekt neće trebati više od 5 staza.

Na primjer, zamislite video projekt sa 3 staze



#	Naziv	Opis
1	Gornja staza	Isječci na ovoj stazi uvijek će biti na vrhu i vidljivi. Često se vodeni žigovi i naslovi stavljaju na više staze.
2	Srednja staza	Isječci u sredini (mogu biti vidljivi ili ne, ovisno o onome što je iznad njih)
3	Donja staza	Isječci na ovoj stazi uvijek će biti na dnu. Često se audio isječci stavljaju na niže staze.

1.5.4 Alatna traka vremenske linije



Naziv	Opis
Dodaj stazu	Dodajte novu stazu na vremensku liniju. Novi projekti po zadanom počinju s 5 staza.
Poravnavanje	Prebacujte između načina poravnavanja i neporavnavanja. Poravnavanje olakšava postavljanje isječka uz druge isječke.
Alat za vremensko podešavanje	Uključi ili isključi način promjene vremena. Povuci rubove isječka da usporiš ili ubrzaš reprodukciju bez rezanja; svi ključni okviri se skaliraju da odgovaraju novoj duljini.
Alat za rezanje	Uključi ili isključi alat za rezanje. Ovaj alat će izrezati isječak točno na mjestu na koje klikneš, dijeleći isječak na dva dijela.
Dodaj oznaku	Dodaj oznaku na vremensku crtu na trenutnoj poziciji pokazivača reprodukcije. Ovo može biti korisno za povratak na određenu poziciju na vremenskoj crti.
Prethodna oznaka	Skoči na prethodnu oznaku. Pomjera pokazivač reprodukcije ulijevo, tražeći sljedeću oznaku ili važnu poziciju (npr. početak/kraj isječaka).
Sljedeća oznaka	Skoči na sljedeću oznaku. Pomjera pokazivač reprodukcije udesno, tražeći sljedeću oznaku ili važnu poziciju (npr. početak/kraj isječaka).
Centriraj vremensku crtu na pokazivač reprodukcije	Ovo centrirá vremensku crtu na poziciju pokazivača reprodukcije. Može biti korisno ako pokazivač nije vidljiv i želiš brzo pomaknuti vremensku crtu na tu poziciju.
Klizač zumiranja	Ovo kontrolira vidljivi dio vremenske crte. Podesi lijeve/desne ručke za uvećavanje/umanjivanje vremenske crte, zadržavajući određeni dio projekta u vidu. Dvoklikom zumiraj cijelu vremensku crtu.

1.5.5 Tipkovnički prečaci

Ovdje je popis zadanim tipkovničkim prečaca koje podržava OpenShot. Možeš ih konfigurirati u prozoru Postavki, koji se otvara odabirom *Uredi Postavke* iz OpenShot izbornika. (Na macOS-u, odaberi *OpenShot Video Editor* Preferences.) Učenje nekoliko ovih prečaca može ti uštedjeti puno vremena!

Radnja	Prečac 1	Prečac 2	Prečac 3
O OpenShotu	Ctrl+H		
Dodaj oznaku	M		
Dodaj stazu	Ctrl+Y		
Dodaj na vremensku crtu	Ctrl+Alt+A		
Napredni prikaz	Alt+Shift+1		
Animirani naslov	Ctrl+Shift+T		
Postavi pitanje...	F4		
Centriraj na pokazivač reprodukcije	Shift+C	Alt+Up	
Odaberi profil	Ctrl+Alt+P		
Očisti sav predmemoriju	Ctrl+Shift+ESC		
Očisti povijest	Ctrl+Shift+H		
Očisti podatke prikaza valnog oblika	Ctrl+Shift+W		
Kopiraj	Ctrl+C		
Izreži	Ctrl+X		
Izbriši stavku	Delete	Backspace	
Izbriši stavku (valovito)	Shift+Delete		
Prikaz detalja	Ctrl+Page Up		
Doniraj	F7		
Dupliciraj	Ctrl+Shift+ /		
Uredi naslov	Alt+T		
Izvezi odabrane datoteke	Ctrl+Shift+E		

continues on next page

Tablica 1 – nastavak sa prethodne stranice

Radnja	Prečac 1	Prečac 2	Prečac 3
Izvezi video / medije	Ctrl+E	Ctrl+M	
Brzo premotavanje naprijed	L		
Svojstva datoteke	Alt+I	Ctrl+Double Click	
Zamrzni prikaz	Ctrl+F		
Cijeli zaslon	F11		
Uvezi datoteke...	Ctrl+I		
Umetni ključni okvir	Alt+Shift+K		
Pridružite se našoj zajednici...	F5		
Skoči na kraj	End		
Skoči na početak	Home		
Pokreni vodič	F2		
Novi projekt	Ctrl+N		
Sljedeći kadar	Desno	.	
Sljedeća oznaka	Shift+M	Alt+Desno	
Pomakni lijevo (1 kadar)	Ctrl+Lijevo		
Pomakni lijevo (5 kadrova)	Shift+Ctrl+Lijevo		
Pomakni desno (1 kadar)	Ctrl+Desno		
Pomakni desno (5 kadrova)	Shift+Ctrl+Desno		
Otvori sadržaj pomoći	F1		
Otvori projekt...	Ctrl+O		
Zalijepi	Ctrl+V		
Reproduciraj/Pauziraj	Razmak	Gore	Dolje
Postavke	Ctrl+P		
Pregledaj datoteku	Alt+P	Dvostruki klik	
Prethodni kadar	Lijevo	,	
Prethodna oznaka	Ctrl+Shift+M	Alt+Lijevo	
Svojstva	U		
Izlaz	Ctrl+Q		
Uključi/isključi britvu	C	B	R
Ponovi	Ctrl+Shift+Z		
Prijavi grešku...	F3		
Premotaj unatrag	J		
Spremi trenutni kadar	Ctrl+Shift+Y		
Spremi trenutni kadar	Ctrl+Shift+Y		
Spremi projekt	Ctrl+S		
Spremi projekt kao...	Ctrl+Shift+S		
Odaberi sve	Ctrl+A		
Odaberi stavku (valovito)	Alt+A	Alt+Klik	
Poništi odabir	Ctrl+Shift+A		
Prikaži sve ploče	Ctrl+Shift+D		
Jednostavan prikaz	Alt+Shift+0		
Izreži sve: zadrži obje strane	Ctrl+Shift+K		
Izreži sve: zadrži lijevu stranu	Ctrl+Shift+J		
Izreži sve: zadrži desnu stranu	Ctrl+Shift+L		
Izreži odabrano: zadrži obje strane	Ctrl+K		
Izreži odabrano: zadrži lijevu stranu	Ctrl+J		
Izreži odabrano: zadrži desnu stranu	Ctrl+L		
Izreži odabrano: zadrži lijevo (valovito)	W		
Izreži odabrano: zadrži desno (valovito)	Q		

continues on next page

Tablica 1 – nastavak sa prethodne stranice

Radnja	Prečac 1	Prečac 2	Prečac 3
Uključi/isključi poravnavanje	S		
Podijeli datoteku	Alt+S	Shift+Dvostruki klik	
Prikaz sličica	Ctrl+Page Down		
Prekidač vremena	T		
Naslov	Ctrl+T		
Transformiraj	Ctrl+Alt+T		
Prevedi ovu aplikaciju...	F6		
Odmrzni prikaz	Ctrl+Shift+F		
Poništi	Ctrl+Z		
Prikaži alatnu traku	Ctrl+Shift+B		
Uvećaj	=	Ctrl+=	
Umanji	-	Ctrl+-	
Prilagodi prikaz vremenskoj liniji	\	Shift+\	Dvostruki klik

1.5.6 Izbornik

Sljedeće opcije izbornika dostupne su u glavnom prozoru OpenShota. Većina ovih opcija može se pristupiti pomoću gore navedenih tipkovničkih prečaca. Na nekim operativnim sustavima (poput macOS-a) neke su opcije preimenovane i/ili preuređene.

Naziv izbornika	Opis
Datoteka	• <i>Novi projekt</i> Kreiraj novi prazan projekt. • <i>Otvori projekt</i> Otvori postojeći projekt. • <i>Nedavni projekti</i> Pristupi nedavno otvorenim projektima. • <i>Obnova</i> Vрати prethodno spremljenu verziju trenutnog projekta. • <i>Spremi projekt</i> Spremi trenutni projekt. • <i>Uvezi datoteke</i> Uvezi medijske datoteke u projekt. • <i>Odaberi profil</i> Odaberi profil projekta (<i>npr. 1080p @ 30fps, 720p @ 24fps, ...</i>). • <i>Spremi trenutni kadar</i> Spremi trenutni pregledni video kadar kao sliku (ponekad prikazano ikonom kamere). • <i>Uvezi projekt</i> Uvezi drugi projekt u trenutni projekt (<i>djelomično podržani Adobe i Final Cut Pro formati</i>). • <i>Izvezi projekt</i> Izvezi trenutni projekt u određeni format (<i>djelomično podržani EDL, Adobe i Final Cut Pro formati</i>). • <i>Izlaz</i> Izlaz iz aplikacije.
Uredi	• <i>Poništi</i> Poništi zadnju radnju. • <i>Ponovi</i> Ponovi zadnju poništenu radnju. • <i>Očisti</i> Očisti trenutnu povijest ili predmemorirane podatke valnog oblika. Time .osp datoteka projekta postaje znatno manja. • <i>Postavke</i> Otvori dijalog postavki za prilagodbu.
Naslov	• <i>Naslov</i> Dodaj SVG vektorski naslov u projekt. Vidi Tekst i Naslovi. • <i>Animirani naslov</i> Dodaj animirani naslov u projekt. Vidi 3D animirani naslovi.
Prikaz	• <i>Alatna traka</i> Prikaži ili sakrij alatnu traku glavnog prozora. • <i>Cijeli zaslon</i> Prebaci način cijelog zaslona. • <i>Prikazi</i> Promijeni ili resetiraj izgled glavnog prozora (<i>Jednostavan, Napredni, Zamrzni, Prikaži sve</i>). • <i>Paneli</i> Prikaži ili sakrij različite prikvačive panele (<i>Natpisi, Efekti, Emojiji, Datoteke projekta, Svojstva, Prijelazi, Pregled videa</i>).
Pomoć	• <i>Sadržaj</i> Otvori korisnički vodič online. • <i>Vodič</i> Pristupi ugrađenom vodiču za nove korisnike. • <i>Prijavi grešku</i> Prijavi grešku ili problem. • <i>Postavi pitanje</i> Postavi pitanje o softveru. • <i>Prevedi</i> Sudjeluj u prijevodima softvera. • <i>Doniraj</i> Doniraj za podršku projektu. • <i>O programu</i> Prikaži informacije o softveru (verzija, suradnici, prevoditelji, zapis promjena i podržavatelji).

1.5.7 Prikazi

Glavni prozor OpenShota sastoji se od više **panela**. Ti su **paneli** raspoređeni i spojeni u grupu koju nazivamo **Prikaz**. OpenShot dolazi s dva osnovna prikaza: *Jednostavni prikaz* i *Napredni prikaz*.

Jednostavan prikaz

Ovo je **zadani** prikaz, dizajniran da bude jednostavan za korištenje, posebno za početnike. Sadrži *Projektne datoteke* u gornjem lijevom kutu, *Prozor za pregled* u gornjem desnom kutu i *Vremensku crtu* na dnu. Ako slučajno zatvorite ili pomaknete dock, možete brzo vratiti sve dockove na njihovu zadanu lokaciju koristeći izbornik *Prikaz->Prikazi->Jednostavan prikaz* na vrhu zaslona.

Napredni prikaz

Ovo je napredni prikaz koji istovremeno dodaje više dockova na zaslon, poboljšavajući pristup mnogim značajkama koje nisu vidljive u Jednostavnom prikazu. Nakon što savladate Jednostavan prikaz, preporučujemo da isprobate i ovaj prikaz. **NAPOMENA:** Također možete povući i ispustiti dockove bilo gdje želite za potpuno prilagođeni prikaz.

Dockovi

Svaki widget na glavnom prozoru OpenShota nalazi se u **docku**. Ove dockove možete povlačiti i pričvrstiti oko glavnog prozora, pa čak i grupirati zajedno (u kartice). OpenShot će uvijek spremiti raspored dockova glavnog prozora prilikom izlaska iz programa. Ponovno pokretanje OpenShota automatski će vratiti vaš prilagođeni raspored dockova.

Naziv docka	Opis
Natpisi	Upravlajte i dodajte natpise ili titlove u svoj video projekt. Omogućuje stvaranje, uređivanje i upravljanje podacima natpisa. Pogledajte efekt <i>Natpis</i> .
Efekti	Pregledajte i primijenite video i audio efekte na svoje video isječke. Uključuje filtre, prilagodbe boja i posebne efekte. Pogledajte <i>Efekti</i> .
Emotikoni	Dodajte grafike emotikona u svoj video projekt. Odaberite iz raznih emotikona za poboljšanje video sadržaja.
Projektne datoteke	Pregledajte i upravljajte svim medijskim datotekama uvezenim u vaš projekt. Organizirajte, filtrirajte i označite video, audio i slikovne datoteke. Pogledajte <i>Datoteke</i> .
Svojstva	Pregledajte i uređujte svojstva odabranog efekta, prijelaza ili isječka. Prilagodite postavke poput trajanja, veličine, položaja itd. Pogledajte <i>Svojstva isječka</i> .
Prijelazi	Pregledajte i primijenite prijelaze između video isječaka. Odaberite iz raznih prijelaza za glatke promjene između scena. Pogledajte <i>Prijelazi</i> .
Pregled videa	Pregledajte trenutno stanje vašeg video projekta. Omogućuje reprodukciju i pregled vaših izmjena u stvarnom vremenu. Pogledajte <i>Reprodukcija</i> .

Ako ste slučajno zatvorili ili pomaknuli dock i više ga ne možete pronaći, postoji nekoliko jednostavnih rješenja. Prvo, možete koristiti opciju izbornika *Prikaz->Prikazi->Jednostavan prikaz* na vrhu zaslona za vraćanje prikaza na zadani. Ili možete koristiti izbornik *Prikaz->Prikazi->Dockovi->...* za prikaz ili skrivanje određenih dock widgeta na glavnom prozoru.

1.5.8 Visoka DPI / 4K monitori

OpenShot Video Editor pruža snažnu podršku za monitore s visokom DPI (točkama po inču), osiguravajući da su sučelje oštro i lako čitljivo na zaslonima s različitim DPI postavkama. Ova podrška je posebno korisna za korisnike s 4K monitorima ili drugim zaslonima visoke rezolucije.

Svjesnost DPI-ja po monitoru

OpenShot je svjestan DPI-ja za svaki monitor zasebno, što znači da može dinamički prilagoditi skaliranje ovisno o DPI postavkama svakog povezanog monitora. To osigurava dosljedno i kvalitetno korisničko iskustvo na različitim zaslonima.

DPI skaliranje na Windowsu

Na Windowsu, OpenShot zaokružuje faktor skaliranja na najbližu cijelu vrijednost kako bi održao vizualni integritet. Ovo zaokruživanje pomaže izbjeći vizualne artefakte u prikazu sučelja i osigurava da elementi sučelja ostanu oštri i dobro poravnati. Zbog ovog zaokruživanja, opcije skaliranja ponekad mogu dovesti do povećanih veličina fonta i dojma da su elementi sučelja malo preveliki.

- **125% skaliranje** se zaokružuje na **100%**
- **150% skaliranje** se zaokružuje na **200%**

Zaobilazna rješenja za preciznu prilagodbu

Iako zaokruživanje pomaže održati čist izgled sučelja, postoje zaobilazna rješenja za korisnike kojima je potrebna preciznija kontrola skaliranja. Međutim, ove metode **nisu preporučene** zbog mogućih vizualnih artefakata:

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY=PassThrough**
 - Postavljanje ove varijable okoline može onemogućiti zaokruživanje i omogućiti preciznije skaliranje.
 - **Napomena:** Ovo može uzrokovati vizualne artefakte, osobito na vremenskoj crti, i nije preporučeno.
- **QT_SCALE_FACTOR=1.25** (ili slična vrijednost)
 - Ručno postavljanje faktora skaliranja može omogućiti finije prilagodbe veličine fonta i skaliranja sučelja.
 - Ovo se također može postaviti putem Postavki (Skaliranje korisničkog sučelja) - ali očekujte probleme s rubovima/linijama na Windowsu kod decimalnih skaliranja.
 - **Napomena:** Ova metoda također može uzrokovati vizualne artefakte i otežati korištenje OpenShota.

Za više informacija o podešavanju ovih varijabli okruženja, posjetite <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large>.

1.6 Datoteke

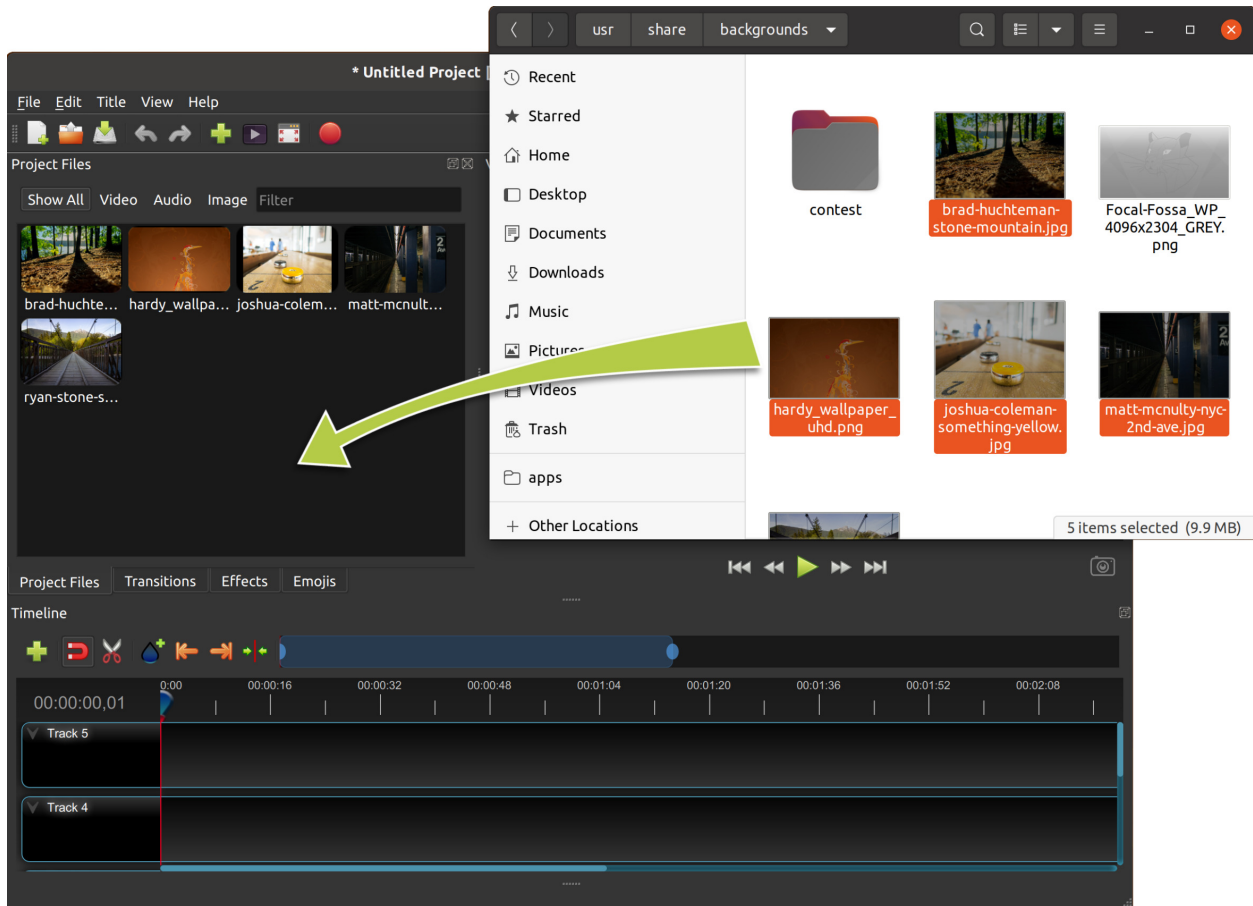
Za izradu videa, potrebno je učiniti medijske datoteke dostupnima našem projektu uvođenjem datoteka u OpenShot. Većina vrsta medijskih datoteka prepoznata je, poput videozapisa, slika i audio datoteka. Datoteke se mogu pregledavati i upravljati u panelu **Datoteke projekta**.

Imajte na umu da uvezene datoteke nisu kopirane nigdje, one ostaju na fizičkoj lokaciji na kojoj su bile i jednostavno su dostupne vašem video projektu. Stoga ih ne smijete brisati, preimenovati ili premještati nakon što ih dodate u projekt. Filtri „Prikaži sve“, „Video“, „Audio“, „Slika“ iznad datoteka omogućuju vam da vidite samo vrste datoteka koje vas zanimaju. Također možete prebacivati prikaz između *detalja* i *sličica* vaših datoteka.

1.6.1 Uvezi datoteke

Postoji mnogo različitih načina za uvoz medijskih datoteka u OpenShot projekt. Kada je datoteka uspješno uvezena, automatski će biti odabrana i prikazana u pogledu (u panelu **Datoteke projekta**). Također, ako panel **Datoteke projekta** trenutno nije vidljiv, OpenShot će ga automatski prikazati.

Metoda uvoza datoteke	Opis
Povuci i ispusti	Povucite i ispustite datoteke iz vašeg upravitelja datoteka (file explorer, finder, itd...).
Kontekstni izbornik (<i>Izbornik datoteka</i>)	Desni klik bilo gdje u panelu Datoteke projekta i odaberite <i>Uvezi datoteke</i> .
Glavni izbornik	U glavnom izborniku odaberite: <i>Datoteka</i> → <i>Uvezi datoteke</i> .
Gumb na alatnoj traci	Kliknite gumb + na glavnoj alatnoj traci.
Tipkovni prečac	Pritisnite Ctrl-F (Cmd-F na Macu).
Zalijepi iz međuspremni-ka	Pritisnite Ctrl-V (Cmd-V na Macu) za lijepljenje kopiranih datoteka iz međuspremni-ka. Pogledajte <i>Zalijepi iz međuspremni-ka</i> .



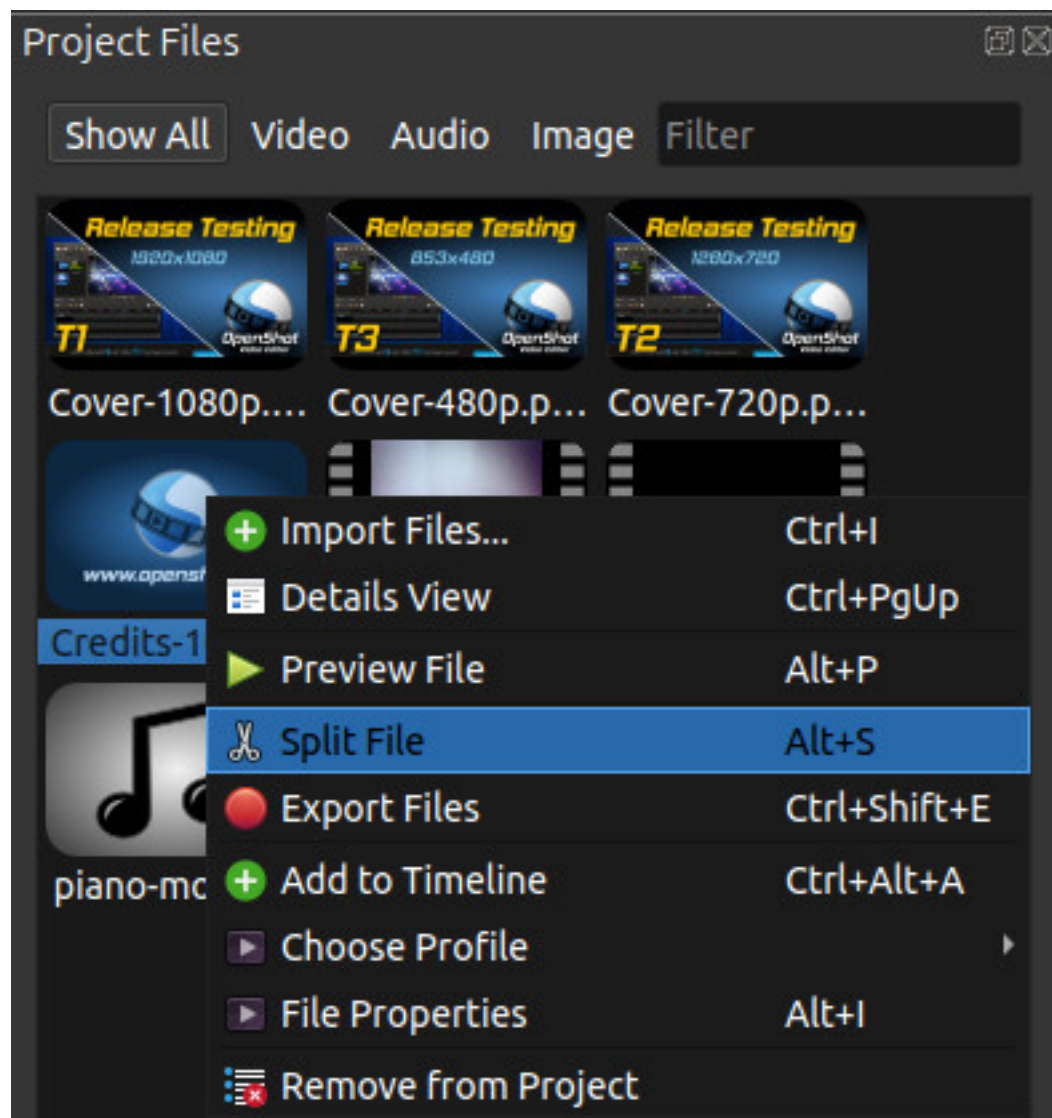
1.6.2 Zalijepi iz međuspremnika

Možete zalijepiti datoteke i medije iz međuspremnika izravno u OpenShot. Ako ste kopirali jednu ili više datoteka u upravitelju datoteka, prebacite se na OpenShot i pritisnite **Ctrl-V** u panelu **Datoteke projekta** da ih dodate, kao kod uvoza.

Ako ste kopirali medijske **podatke** (na primjer, **Kopiraj sliku** u web pregledniku, zalijepljeni kadar iz druge aplikacije ili druge slike/audio/video podatke iz međuspremnika), pritisnite **Ctrl-V** u OpenShotu da biste stvorili datoteku za taj sadržaj međuspremnika. OpenShot sprema kopiju u privremenu mapu: `.openshot_qt/clipboard/`. Nova datoteka se zatim dodaje u vaš projekt i pojavljuje se u **Datoteke projekta**.

1.6.3 Izbornik datoteke

Za prikaz izbornika datoteke, kliknite desnom tipkom miša na datoteku (u panelu **Datoteke projekta**). Evo radnji koje možete koristiti iz izbornika datoteke.



Opcija	kontekstnog izbornika datoteke	Opis
Uvezi datoteke...		Uvezi datoteke u svoj projekt
Sličice/Detalji		Prebaci prikaz između detalja i sličica
Pregledaj datoteku		Pregledaj medijsku datoteku
Podijeli datoteku		Podijeli datoteku na više manjih datoteka. Nove skraćene datoteke pojavljuju se na popisu Datoteka projekta.
Uredi naslov		Uredi postojeću SVG datoteku naslova
Dupliciraj naslov		Napravite kopiju, a zatim uredite kopiranu SVG datoteku naslova
Dodaj na vremensku crtu		Dodajte više datoteka na vremensku crtu u jednom koraku, uključujući prijelaze ili izmjenjujuće staze.
Odaberi profil		Promijenite trenutni profil projekta da odgovara odabranoj datoteci. Ako profil datoteke ne odgovara poznatom profilu, dobit ćete opciju za stvaranje prilagođenog profila.
Svojstva datoteke		Pogledajte svojstva datoteke, poput brzine kadrova, veličine itd...
Ukloni iz projekta		Ukloni datoteku iz projekta

1.6.4 Podijeli datoteku

Ako trebate izrezati veliku video datoteku na više manjih prije uređivanja, dijalog **Podijeli datoteku** je napravljen upravo za tu svrhu. Desni klik na datoteku i odaberite *Podijeli datoteku*. Koristite ovaj dijalog za brzo razdvajanje velike datoteke na više manjih segmenata. Za svaki segment možete odabrati početni i završni kadar te naslov. Svaki segment pojavljuje se kao nova datoteka u dijalogu Datoteke projekta.



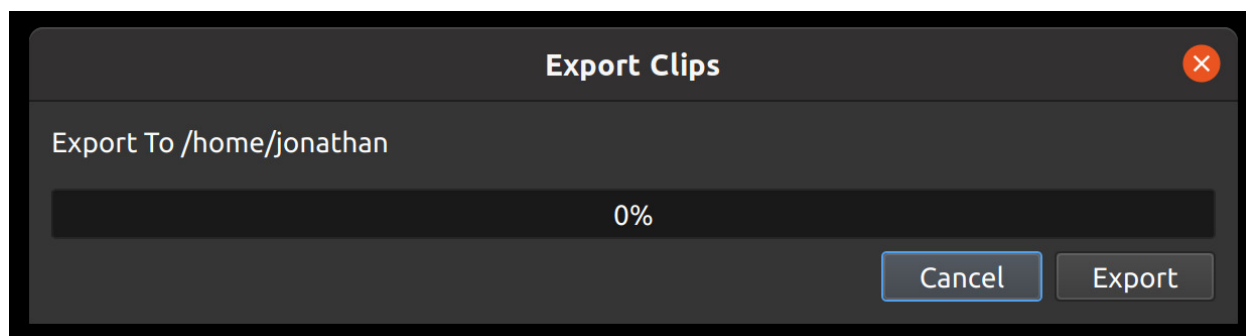
#	Naziv	Opis
1	Početak datoteke	Odaberite početni kadar vaše datoteke klikom na ovaj gumb
2	Kraj datoteke	Odaberite završni kadar vaše datoteke klikom na ovaj gumb
3	Naziv datoteke	Unesite opcionalni naziv
4	Gumb za stvaranje	Stvori datoteku (što resetira ovaj dijalog, tako da možete ponoviti ove korake za svaki segment)

Molimo pogledajte odjeljak [Rezanje i dijeljenje](#) za više načina rezanja i dijeljenja isječaka izravno na vremenskoj liniji.

1.6.5 Izvezi datoteke

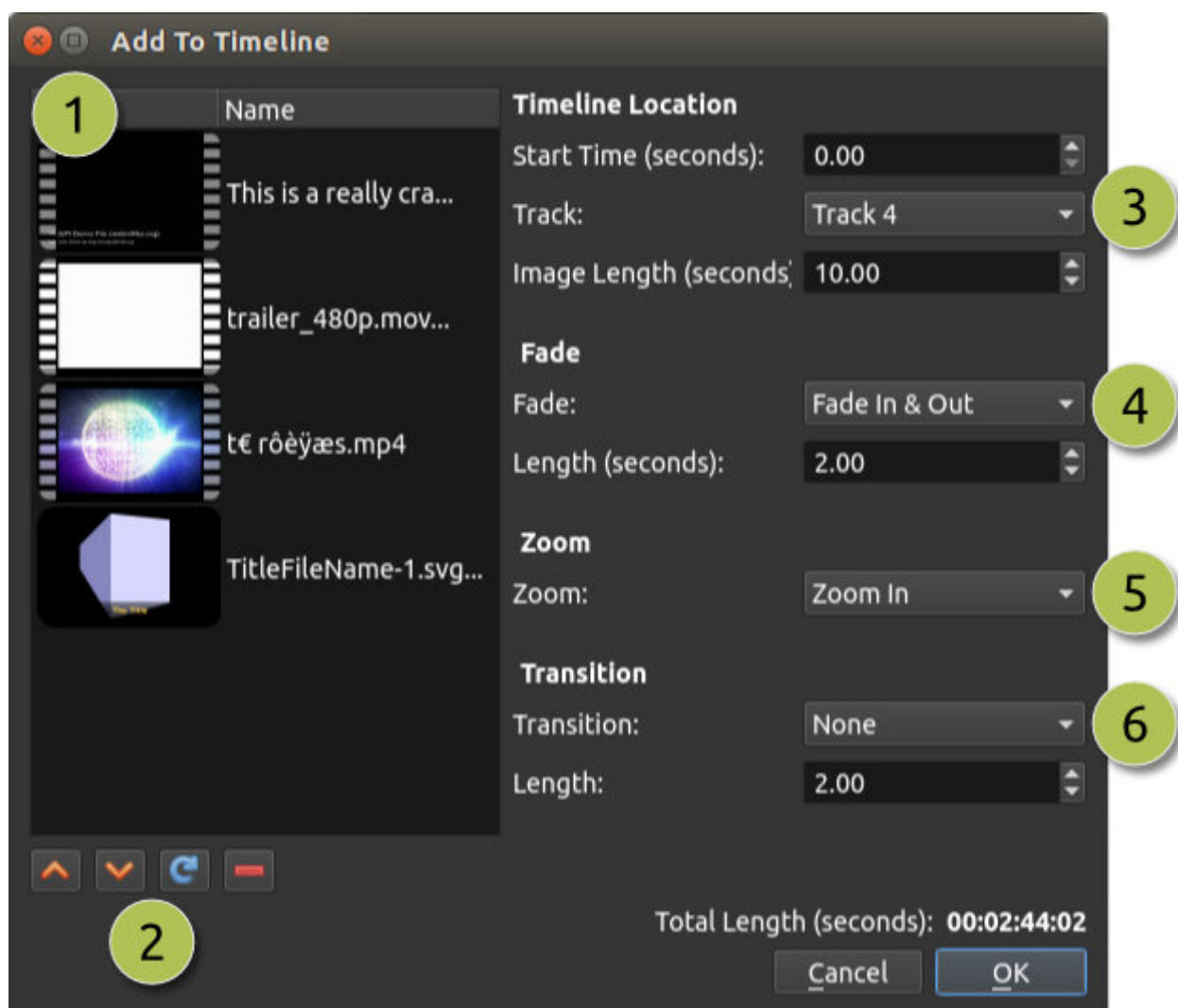
Ako želite da vaši segmenti podijeljenih datoteka budu dostupni izvan vašeg OpenShot projekta, ili želite kopirati sve svoje video materijale na jedno mjesto, to možete učiniti putem dijaloga **Izvezi datoteke**. Jednostavno **Ctrl+Klik** za odabir svih željenih datoteka, zatim **Desni klik** i odaberite **Izvezi datoteke**. U dijalogu koji se pojavi, odaberite odredišnu mapu i kliknite **Izvezi**.

NAPOMENA: Ovo će izvesti svaku datoteku ili segment datoteke koristeći njezin **izvorni video profil** (širina, visina, broj sličica u sekundi, omjer stranica itd.). Također podržava bilo koji [Podijeli datoteku](#) (opisano gore). Na primjer, ako ste podijelili dugu video datoteku u mnogo različitih segmenata (i imenovali ih), sada možete izvesti sve segmente kao zasebne video datoteke (koristeći izvorni video profil datoteke).



1.6.6 Dodaj na vremensku crtu

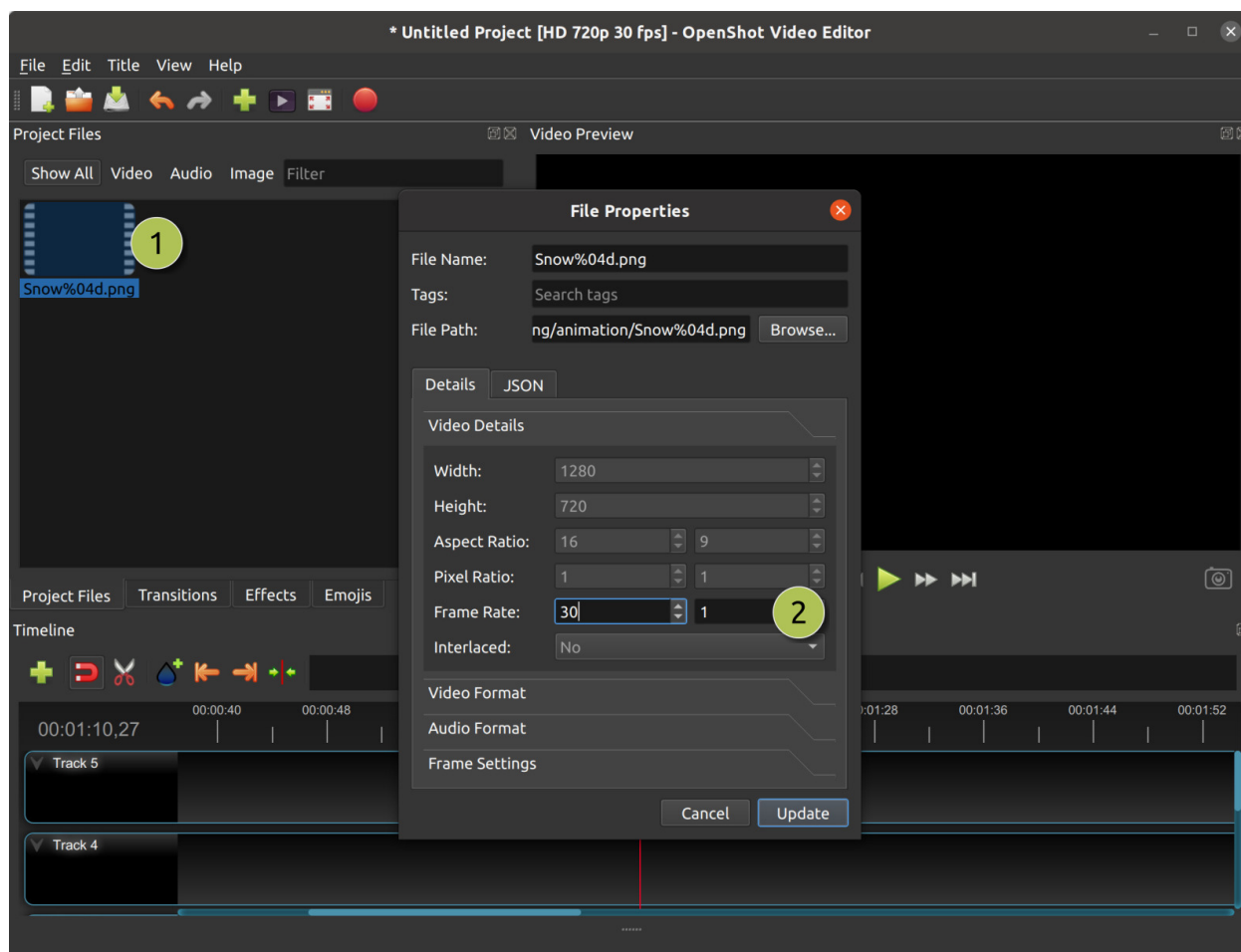
U određenim slučajevima možda ćete trebati dodati mnogo datoteka na vremensku liniju odjednom. Na primjer, foto prezentaciju ili veliki broj kratkih video isječaka. Dijalog **Dodaj na vremensku liniju** može automatizirati ovaj zadatak za vas. Prvo, odaberite sve datoteke koje trebate dodati, desni klik i odaberite Dodaj na vremensku liniju.



#	Naziv	Opis
1	Odabrane datoteke	Popis odabranih datoteka koje treba dodati na vremensku liniju
2	Redoslijed datoteka	Koristite ove gumbе za promjenu redoslijeda datoteka (pomakni gore, pomakni dolje, nasumično, ukloni)
3	Pozicija na vremenskoj liniji	Odaberite početnu poziciju i stazu na koju se ove datoteke trebaju umetnuti na vremensku liniju
4	Opcije izbljedjenja	Izbljedi u, izbljedi van, oboje ili nijedno (utječe samo na sliku, ne i na zvuk)
5	Opcije zumiranja	Zumiraj unutra, zumiraj van ili nijedno
6	Prijelazi	Odaberite određeni prijelaz za korištenje između datoteka, nasumično ili nijedno (utječe samo na sliku, ne i na zvuk)

1.6.7 Svojstva

Za pregled svojstava bilo koje uvezene datoteke u vašem video projektu, desni klik na datoteku i odaberite **Svojstva datoteke**. Ovo će otvoriti dijalog svojstava datoteke koji prikazuje informacije o vašoj medijskoj datoteci. Za određene vrste slika (npr. sekvence slika), također možete prilagoditi broj sličica u sekundi u ovom dijalogu.



#	Naziv	Opis
1	Svojstva datoteke	Odaberite sekvencu slika u panelu Datoteke projekta , desni klik i odaberite Svojstva datoteke
2	Broj sličica u sekundi	Za sekvence slika također možete prilagoditi broj sličica u sekundi animacije

1.6.8 Ukloni iz projekta

Ovo će ukloniti datoteku iz projekta. Međutim, neće izbrisati stvarnu fizičku datoteku, pa uklanjanje datoteke iz projekta samo čini datoteku nedostupnom za ovaj video projekt.

1.6.9 Mapa resursa projekta

OpenShot stvara i koristi nekoliko **privremenih radnih mapa** dok uređujete. One se nalaze unutar `.openshot_qt/` u vašem korisničkom profilu i sadrže datoteke specifične za projekt koje OpenShot generira za vas:

- `.openshot_qt/blender/` - Blender animacije renderirane koje je stvorio dijalog Animirani naslov
- `.openshot_qt/title/` - SVG datoteke naslova stvorene dijalogom Naslov
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Sličice generirane za datoteke projekta i vremensku liniju
- `.openshot_qt/clipboard/` - Mediji stvoreni iz lijepljenja iz međuspremnika (slike, zvuk ili video koji se prvo moraju spremiti na disk)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Podaci za praćenje i detekciju objekata

Kada odaberete **Datoteka** **Spremi kao**, OpenShot kopira ove mape u direktorij vašeg projekta, unutar jedne mape nazvane `PROJECTNAME_Assets`. Na primjer: `MyProject_Assets/clipboard` će sadržavati sve medije koje ste zalijepili iz međuspremnika.

Kao dio ovog procesa, svi putovi unutar vaše `*.osp` datoteke projekta ažuriraju se da budu **relativni** prema mapi vašeg projekta. Ovo održava sve samostalnim i jednostavnim za premještanje ili sigurnosno kopiranje kao jednu mapu.

Ponašanje čišćenja

Pokretanje **novog projekta** ili otvaranje **postojećeg projekta** briše privremene radne mape `.openshot_qt` tako da započnete s čistom podlogom. Vaši spremljeni projekti nisu pogođeni, a svi resursi prethodno kopirani u mapu `PROJECT-NAME_Assets` ostaju u direktoriju tog projekta.

1.6.10 Nedostajuće datoteke

Kada kreirate i spremite projekt u OpenShotu, sve datoteke uvezene u softver (kao što su videozapisi, audio i slike) moraju ostati dostupne tijekom trajanja projekta. To znači da se te uvezene datoteke ne smiju preimenovati, izbrisati ili premjestiti u druge mape. Također, puna putanja na kojoj se te datoteke nalaze ne smije se mijenjati. Ovo pravilo vrijedi i za drugi softver za video montažu.

Na primjer, korisnici mogu premjestiti ili izbrisati mape, isključiti USB uređaje ili premjestiti ili izbrisati datoteke projekta. Bilo koji od ovih primjera uzrokuje poruku *Nedostaje datoteka*, pri čemu OpenShot traži da pronađete mapu s nedostajućom datotekom ili datotekama. Ovisno o broju datoteka koje ste dodali u projekt, OpenShot vas može više puta tražiti da pronađete nedostajuće datoteke.

Kada OpenShot sprema projekt, sve putanje datoteka pretvaraju se u **relativne** putanje. Sve dok držite sve resurse organizirane u istoj roditeljskoj mapi (uključujući `*.osp` datoteku projekta), moći ćete premjestiti mapu projekta bez pokretanja

poruka o nedostajućim datotekama. Čak možete premjestiti samostalnu mapu projekta na drugi računalni sustav bez problema.

Svatko ima svoj jedinstveni način organiziranja datoteka, i važno je zapamtiti da ne mijenjate putanje datoteka, ne preimenujete ili brišete datoteke prilikom rada s video editorima, jer to može dovesti do problema s nedostajućim datotekama. Za detaljan vodič o nedostajućim datotekama, pogledajte [The Case of “Missing Files”](#)!

1.7 Isječci

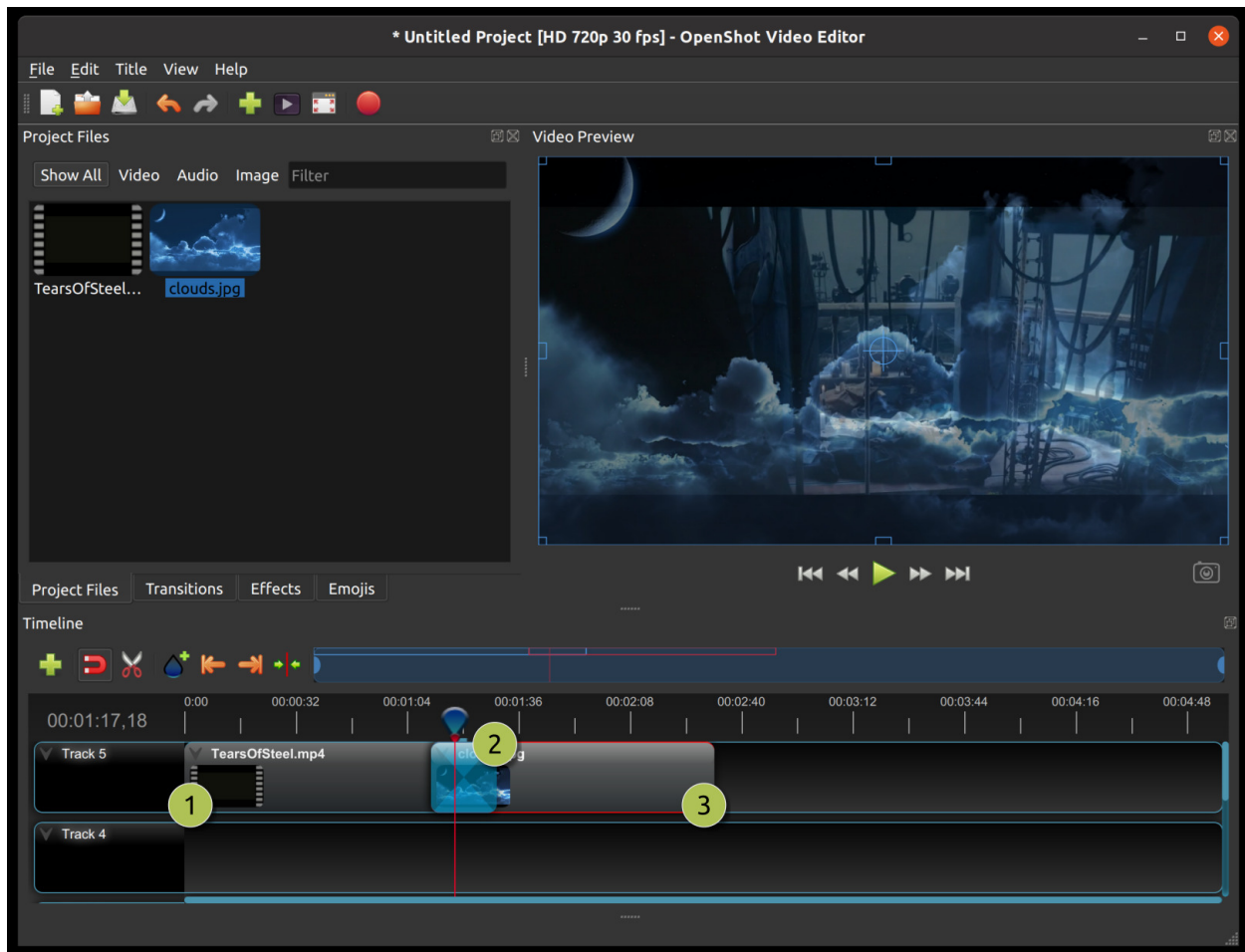
U OpenShotu, kada dodate projektne datoteke (videozapise, slike i zvuk) na vremensku liniju, pojavljuju se kao **isječci** predstavljeni zaobljenim pravokutnicima. Ti isječci imaju različita svojstva koja utječu na način na koji se prikazuju i kompozitiraju. Ta svojstva uključuju *poziciju*, *sloj*, *skaliranje*, *lokaciju*, *rotaciju*, *alfa* i *kompozit (način miješanja)* isječka.

Svojstva isječka možete pregledati desnim klikom i odabirom *Svojstva* ili dvostrukim klikom na isječak. Svojstva su navedena abecednim redom u svojstvima, a možete koristiti opcije filtriranja na vrhu za pronalazak određenih svojstava. Pogledajte [Svojstva isječka](#) za popis svih svojstava isječka.

Za **podešavanje** svojstva:

- Za **grube** promjene, možete povući klizač.
- Za **precizna** podešavanja, dvaput kliknite na svojstvo i unesite točne vrijednosti.
- Ako svojstvo uključuje **ne-numeričke opcije**, desni klik ili dvostruki klik za opcije.

Svojstva isječka igraju ključnu ulogu u [Animacija](#) sustavu. Kad god promijenite svojstvo isječka, **ključni** kadar se automatski stvara na trenutnoj poziciji pokazivača reprodukcije. Ako želite da promjena svojstva vrijedi za cijeli isječak, osigurajte da je pokazivač reprodukcije postavljen na početak isječka ili prije njega prije podešavanja. Početak isječka lako možete pronaći pomoću značajke *sljedeći/prethodni marker* na alatnoj traci vremenske linije.



#	Naziv	Opis
1	Isječak 1	Video isječak
2	Prijelaz	Postupni prijelaz izbljedjenja između 2 slike isječka (ne utječe na zvuk)
3	Isječak 2	Isječak slike

1.7.1 Rezanje i dijeljenje

OpenShot nudi više načina za podešavanje početnih i završnih pozicija rezanja isječka (poznato i kao rezanje). Najčešći način je klik i povlačenje lijevog ili desnog ruba isječka. Rezanje se može koristiti za uklanjanje neželjenih dijelova s početka ili kraja isječka.

Za **dijeljenje** isječka na manje dijelove, OpenShot nudi nekoliko opcija, uključujući dijeljenje isječka na poziciji pokazivača reprodukcije (*vertikalna linija reprodukcije*). Rezanje i dijeljenje isječaka su moćni alati koji korisnicima omogućuju preuređivanje dijelova videa i uklanjanje neželjenih dijelova.

Evo popisa svih metoda za rezanje i/ili rezanje isječaka u OpenShotu:

Metoda rezanja i dijeljenja	Opis
Promjena veličine ruba	Postavite pokazivač miša na rub isječka i promijenite veličinu povlačenjem lijevo ili desno . Lijevi rub isječka ne može se smanjiti ispod 0.0 (tj. prvog kadra datoteke). Desni rub isječka ne može se povećati iznad trajanja datoteke (tj. zadnjeg kadra datoteke).
Izreži sve	Kada pokazivač reprodukcije preklapa više isječaka, desni klik na pokazivač i odaberite <i>Izreži sve</i> . Ovo će izrezati/sjeći sve isječke koji se sijeku na svim trakama. Također možete koristiti tipkovne prečace Ctrl+Shift+K za zadržavanje obje strane, Ctrl+Shift+J za zadržavanje lijeve strane ili Ctrl+Shift+L za zadržavanje desne strane isječaka.
Izreži odabrano	Kada pokazivač reprodukcije preklapa isječak, desni klik na isječak i odaberite <i>Izreži</i> . Ovo pruža opcije za zadržavanje lijeve strane, desne strane ili obje strane isječka. Alternativno, koristite Ctrl+K za zadržavanje obje strane, Ctrl+J za zadržavanje lijeve strane ili Ctrl+L za zadržavanje desne strane.
Izreži odabrano (valovito)	Izrežite odabrani isječak/e na poziciji pokazivača reprodukcije, zadržavajući lijevu stranu (prečac: W) ili desnu stranu (prečac: Q), dok se uklanjanje praznine valovito primjenjuje na trenutnu traku.
Alat za rezanje (Razor Tool)	<i>Alat za rezanje s alatne trake vremenske linije</i> reže isječak na poziciji na koju kliknete. Koristite SHIFT za rezanje i zadržavanje lijeve strane, ili CTRL za zadržavanje desne strane.
Dijaloški prozor za dijeljenje datoteke	Desni klik na datoteku i odaberite <i>Podijeli datoteku</i> . Ovo otvara dijaloški prozor koji vam omogućuje stvaranje više isječaka iz jedne video datoteke.

Imajte na umu da gore navedene metode rezanja također imaju *Tipkovnički prečaci*, za još brži rad.

1.7.2 Odabiri

Odabir isječaka i prijelaza na vremenskoj liniji ključan je dio uređivanja u OpenShotu. Dostupno je više metoda odabira za pojednostavljenje vašeg tijeka rada, omogućujući učinkovito uređivanje isječaka i prijelaza.

Evo popisa svih metoda za odabir isječaka u OpenShotu:

Metoda odabira	Opis
Odabir okvirom	Kliknite i povucite okvir za odabir oko isječaka ili prijelaza kako biste odabrali više stavki odjednom. Držite pritisnut Ctrl za dodavanje trenutnom odabiru.
Odabir klikom	Kliknite na isječak ili prijelaz da ga odaberete. Ovo će poništiti odabir svih ostalih stavki osim ako držite pritisnut Ctrl .
Dodaj u odabir	Držite pritisnut Ctrl dok klikate za dodavanje ili uklanjanje isječaka iz trenutnog odabira, što vam omogućuje odabir neuzastopnih isječaka.
Odabir raspona	Držite pritisnut Shift dok klikate za odabir raspona isječaka/prijelaza od prethodnog do novog odabira. Ovo podržava i raspon preko više traka.
Valoviti odabir	Držite pritisnut Alt dok klikate za valoviti odabir svih isječaka/prijelaza od vašeg odabira do kraja trake. Ovo uvijek dodaje trenutnom odabiru, čak i ako Ctrl nije pritisnut.
Očisti odabir	Kliknite bilo gdje na vremenskoj liniji ili na novi isječak/prijelaz za poništavanje trenutnog odabira, osim ako je pritisnut Ctrl .
Odaberi sve	Pritisnite Ctrl+A za odabir svih isječaka i prijelaza na vremenskoj liniji.
Poništi odabir	Pritisnite Ctrl+Shift+A za poništavanje odabira svih isječaka i prijelaza na vremenskoj liniji.

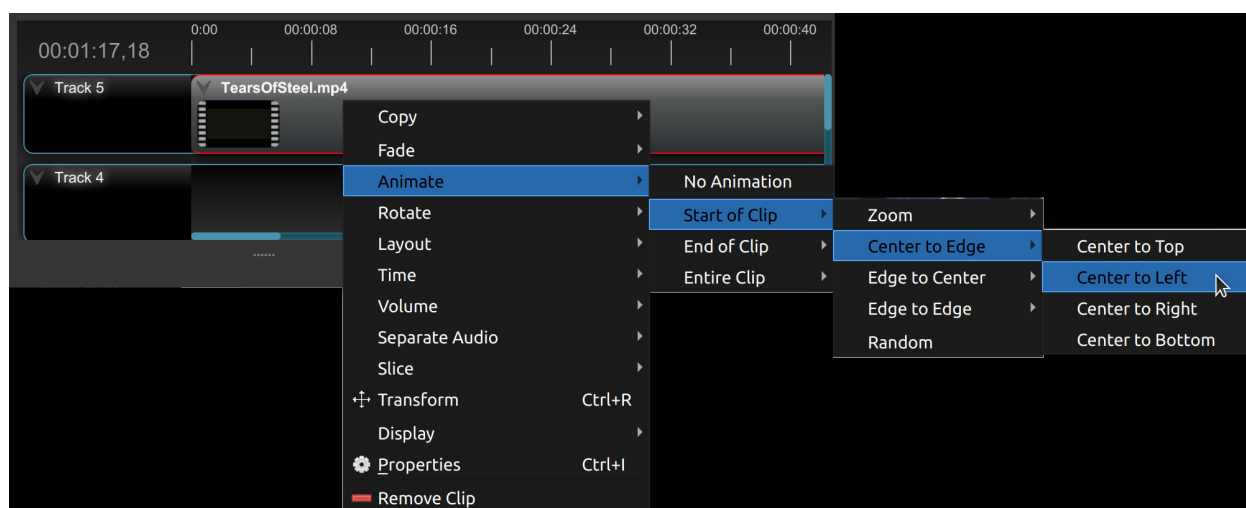
Savladavanje ovih tehnika odabira će ubrzati vaš proces uređivanja, osobito kod složenih projekata. Za naprednije savjete o odabiru i uređivanju, pogledajte odjeljak *Rezanje i dijeljenje*.

1.7.3 Kontekstni izbornik

OpenShot ima mnogo izvrsnih unaprijed postavljenih animacija i svojstava isječka, poput izblijedjenja, klizanja, zumiranja, obrnutog vremena, podešavanja glasnoće itd. Do ovih postavki se dolazi desnim klikom na isječak, što otvara kontekstni izbornik. Unaprijed postavljena opcija postavlja jedno (ili više) svojstava isječka bez potrebe za ručnim podešavanjem ključnih okvira. Pogledajte *Svojstva isječka*.

Neki predlošci omogućuju korisniku da cilja početak, kraj ili cijeli isječak, a većina predložaka omogućuje resetiranje određenog svojstva isječka. Na primjer, kod korištenja predloška **Volume**, korisnik ima sljedeće opcije u izborniku:

- **Resetiraj** - Ovo će vratiti glasnoću na izvornu razinu.
- **Početak isječka** - Vaš odabir razine glasnoće primijenit će se na početak isječka.
- **Kraj isječka** - Vaš odabir razine glasnoće primijenit će se na kraj isječka.
- **Cijeli isječak** - Vaš odabir razine glasnoće primijenit će se na cijeli isječak.



Naziv predloška	Opis
Izblijedi	Postepeno pojavljivanje ili nestajanje slike (često lakše od korištenja prijelaza)
Animiraj	Zumiraj i pomakni isječak
Rotiraj	Rotiraj ili okreni isječak
Raspored	Umanji ili povećaj video i zalijepi ga na bilo koji kut
Vrijeme	Obrni, ponovi i ubrzaj ili uspori video
Glasnoća	Postepeno pojačavaj ili stišavaj glasnoću, smanji ili povećaj glasnoću isječka ili utišaj
Odvoji zvuk	Odvoji zvuk od isječka. Ovaj predložak može stvoriti jedan odvojeni audio isječak (pozicioniran na sloju ispod izvornog isječka) ili više odvojenih audio isječaka (po jedan za svaki audio zapis, pozicionirani na više slojeva ispod izvornog isječka).
Izreži	Izreži isječak na poziciji pokazivača reprodukcije
Transformiraj	Omogući način transformacije
Prikaz	Prikaži valni oblik ili sličicu isječka
Svojstva	Prikaži panel svojstava za isječak
Kopiraj / Zalijepi	Kopiraj i zalijepi ključne okvire ili dupliciraj cijeli isječak (sa svim ključnim okvirima)
Ukloni isječak	Ukloni isječak s vremenske linije

Izblijedi

Predložak *Fade* omogućuje glatke prijelaze postupnim povećavanjem ili smanjenjem neprozirnosti isječka. Stvara pojavljivanje ili nestajanje slike isječka, idealno za uvod ili završetak isječaka. Pogledajte ključni okvir [Alfa](#).

- **Primjer upotrebe:** Primjena izbljedjenja na video isječak za nježni završetak scene.
- **Savjet:** Prilagodite trajanje efekta izbljedjenja (sporo ili brzo) za kontrolu njegovog trajanja i intenziteta.

Animiraj

Predložak *Animate* dodaje dinamično kretanje isječcima, kombinirajući zumiranje i klizne animacije. Animira isječak zumiranjem unutra ili van dok klizi preko zaslona. Može **kliziti** u mnogim specifičnim smjerovima ili kliziti i zumirati do **slučajne** lokacije. Pogledajte [Lokacija X](#) i [Lokacija Y](#) i [Skaliranje X](#) i [Skaliranje Y](#) ključne okvire.

- **Primjer upotrebe:** Korištenje predloška animate za simulaciju kretanja kamere preko pejzažne snimke.
- **Savjet:** Eksperimentirajte s različitim brzinama i smjerovima animacije za raznolike vizualne efekte.

Rotiraj

Predložak *Rotate* uvodi jednostavnu rotaciju i okretanje isječaka, poboljšavajući njihov vizualni dojam. Omogućuje podešavanje orijentacije rotiranjem i okretanjem isječka za kreativne vizualne transformacije. Pogledajte [Rotacija](#) ključni okvir.

- **Primjer upotrebe:** Rotiranje fotografije ili videa za 90 stupnjeva (portretni video u pejzažni)
- **Primjer upotrebe:** Ako je vaš video okrenut bočno (90 stupnjeva), možete ga rotirati u smjeru kazaljke na satu ili suprotno za 90 stupnjeva kako biste ga doveli u ispravnu orijentaciju. Ovo može biti korisno ako ste slučajno snimili video u portretnom načinu, a namjeravali ste pejzažni.
- **Primjer upotrebe:** Ako je vaš video naopako, možete ga rotirati za 180 stupnjeva da ga okrenete u ispravnu orijentaciju. To se može dogoditi ako ste slučajno držali kameru naopako tijekom snimanja.

Raspored

Predložak *Layout* prilagođava veličinu isječka i pričvršćuje ga na odabrani kut zaslona. Mijenja veličinu isječka i pričvršćuje ga u kut ili centar, korisno za efekt slike u slici ili vodeni žig. Pogledajte [Lokacija X](#) i [Lokacija Y](#) i [Skaliranje X](#) i [Skaliranje Y](#) ključne okvire.

- **Primjer upotrebe:** Postavljanje logotipa u kut videa koristeći predložak layout.
- **Savjet:** Kombinirajte s predlošcima animacije za dinamične prijelaze koji uključuju promjenu veličine i premještanje.

Vrijeme

Predložak *Time* manipulira brzinom reprodukcije isječka, omogućujući reprodukciju unatrag ili efekte ubrzanog vremena. Mijenja brzinu i smjer reprodukcije isječka, poboljšavajući vizualno pripovijedanje. Pogledajte [Vrijeme](#) ključni okvir.

- **Primjer upotrebe:** Stvaranje efekta usporenog pokreta za naglašavanje određene radnje.
- **Savjet:** Koristite vremenske predloške za kreativno upravljanje tempom vašeg videa.

Ponavljanje

Koristite *Time* $\square$ *Repeat* za višestruku reprodukciju isječka, bez ručnog izrade vremenske krivulje. OpenShot automatski postavlja potrebne *Time* ključne okvire (koje kasnije možete uređivati).

Putanja izbornika

- *Time* $\square$ *Repeat* $\square$ *Loop* $\square$ *Forward* – reproducira s lijeva na desno, zatim ponovno počinje od početka
- *Time* $\square$ *Repeat* $\square$ *Loop* $\square$ *Reverse* – reproducira s desna na lijevo, zatim ponovno počinje od kraja
- *Time* $\square$ *Repeat* $\square$ *Ping-Pong* $\square$ *Forward* – naprijed, zatim natrag, zatim naprijed...
- *Time* $\square$ *Repeat* $\square$ *Ping-Pong* $\square$ *Reverse* – natrag, zatim naprijed, zatim natrag...
- *Custom...* – otvara dijalog za dodatne opcije (pogledajte dolje)

Broj ponavljanja je **ograničen** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x ili prilagođeni broj). Primjer: „Naprijed pa natrag i zaustavi“ = *Ping-Pong* $\square$ *Forward* $\square$ 2x.

Što se ponavlja

- Ponavljanje uvijek djeluje na **trenutno skraćeni** ulaz/izlaz isječka.
- Vremenska krivulja *Time* označena je jednostavnim oblikom: - Loop Forward = rastući zupčasti val - Loop Reverse = padajući zupčasti val - Ping-Pong = trokut (smjer se mijenja svaki put)
- Kako bi se izbjegao dvostruki kadar na spoju, zadnji kadar svakog prolaza nije dupliciran.

Ključni okviri tijekom ponavljanja

- Kada koristite Ponavljanje, OpenShot će također **ponoviti ostale ključne okvire** unutar skraćenog dijela (lokacija, veličina, efekti itd.) u svaki prolaz kako bi vaše animacije ostale sinkronizirane.
- Ponavljani ključni okviri zadržavaju svoj relativni raspored unutar svakog prolaza.

Prilagođeno ponavljanje (opcije dijaloga)

- *Pattern*: Petlja | Ping-Pong
- *Direction*: Naprijed | Natrag
- *Passes*: cijeli broj (2 ili više). To je broj puta koliko će se reproducirati.
- *Delay*: broj + jedinice [kadrovi | ms | sek]. Ovo je opcionalno kašnjenje između svakog ponovljenog prolaza.
- *Speed Ramp (%)*: % promjena brzine po prolazu (opcionalno). Pozitivno ubrzava svaki prolaz; negativno usporava svaki prolaz.

Resetiraj

- *Time* $\square$ *Reset Time* potpuno uklanja bilo koju vremensku krivulju (uključujući Ponavljanje) i vraća isječak na izvornu reprodukciju, **bez brisanja vaših originalnih ključnih okvira koji nisu vezani uz vrijeme**.

Alat za vremensko podešavanje

Drugi način za promjenu brzine isječka je pomoću alata *Timing* na alatnoj traci vremenske linije. Omogućite ikonu sata i povucite rubove isječka. Produženje isječka usporava reprodukciju, dok njegovo skraćivanje ubrzava isječak. Sve ključne slike na isječku i njegovim efektima skaliraju se tako da njihovi relativni položaji ostanu netaknuti.

Glasnoća

Predložak *Volume* upravlja audio svojstvima, omogućujući glatke prilagodbe glasnoće. Kontrolira glasnoću zvuka, uključujući postupno pojačavanje/stišavanje, smanjenje/povećanje glasnoće ili utišavanje. Pogledajte [Glasnoća](#) ključnu sliku.

- **Primjer upotrebe:** Primjena postupnog smanjenja glasnoće za prijelaz između scena.
- **Savjet:** Koristite predloške glasnoće za brzo smanjenje ili povećanje razine glasnoće.

Odvoji zvuk

Predložak *Separate Audio* odvaja zvuk od isječka, stvarajući odvojene audio isječke smještene ispod izvornog isječka na vremenskoj liniji. Ovaj predložak može stvoriti **jedan** odvojeni audio isječak (smješten na sloju ispod izvornog isječka) ili **više** odvojenih audio isječaka (po jedan za svaki audio zapis, smješteni na više slojeva ispod izvornog isječka).

- **Primjer upotrebe:** Izvlačenje pozadinske glazbe iz video isječka za neovisnu kontrolu.
- **Savjet:** Koristite ovaj predložak za precizno podešavanje audio elemenata odvojeno od vizualnog sadržaja.

Izreži

Alat *Slice* omogućuje rezanje isječka na poziciji pokazivača reprodukcije (*vertikalna linija koja pokazuje vašu trenutnu poziciju na vremenskoj liniji*). Time se isječak dijeli na dva odvojena dijela točno na mjestu pokazivača reprodukcije.

Rezanje je ključna značajka za precizno uređivanje i preuređivanje dijelova vašeg videa. Možete rezati isječak i odabrati zadržavanje jedne ili obje strane, a s opcijom ripple automatski pomičete ostale isječke na istoj traci kako biste popunili praznine nastale rezom.

Opcije rezanja:

- **Zadrži obje strane:** Ova opcija dijeli isječak na dva dijela, zadržavajući sve s obje strane pokazivača reprodukcije. Korisno je kada želite podijeliti isječak na dijelove, a ne želite ništa ukloniti.
- **Zadrži lijevu stranu:** Ova opcija reže isječak i uklanja dio desno od pokazivača reprodukcije, zadržavajući samo dio prije pokazivača. Koristite ovo za uklanjanje dijela isječka koji dolazi nakon trenutne točke.
- **Zadrži desnu stranu:** Ova opcija reže isječak i uklanja dio lijevo od pokazivača reprodukcije, zadržavajući samo dio nakon pokazivača. Korisno je za uklanjanje početka isječka i zadržavanje ostatka.
- **Ripple rezanje:** Ripple rezanje ne samo da reže isječak, već i pomiče sve isječke i prijelaze koji slijede kako bi zatvorio prazninu. Na taj način vaša vremenska linija ostaje kontinuirana bez praznina nakon reza, štedeći vam trud ručnog podešavanja isječaka koji dolaze nakon.

Savjeti za početnike:

- **Primjer:** Ako postoji dio isječka koji ne želite (poput kraja scene), koristite **Zadrži lijevu stranu** ili **Zadrži desnu stranu** za njegovo uklanjanje. Ako želite podijeliti scenu na više manjih dijelova za preuređivanje, koristite **Zadrži obje strane**.
- **Brzi savjet:** Rezanje se također može koristiti za razbijanje dugog isječka na manje dijelove, što olakšava upravljanje i uređivanje svakog dijela zasebno.

Za potpuni vodič o rezanju i svim dostupnim tipkovničkim prečacima, pogledajte odjeljak [Rezanje i dijeljenje](#).

Transformiraj

Predložak *Transform* aktivira **alat za transformaciju** isječka, omogućujući brze prilagodbe položaja, veličine, rotacije, nagiba i točke porijekla rotacije.

Za brzo podešavanje položaja, veličine, rotacije i nagiba isječka, odaberite isječak na vremenskoj liniji da aktivirate alat za transformaciju. Zadano, odabrani isječak se prikazuje u prozoru pregleda s kontrolama transformacije (plave linije i kvadratići). Možete odabrati više isječaka odjednom pomoću **Ctrl** ili **Shift**. Pregled prikazuje jedan skup ručki koji okružuju sve odabrane isječke, a svako pomicanje, skaliranje ili rotacija utječe na sve zajedno. Ako je alat za transformaciju onemogućen, kliknite desnom tipkom na isječak i odaberite **Transform**.

- Povlačenjem plavih kvadrata mijenja se **veličina** slike.
- Povlačenjem središta pomiče se **položaj** slike.
- Povlačenjem miša izvan plavih linija vrši se **rotacija** slike.
- Povlačenjem duž plavih linija vrši se **nagib** slike u tom smjeru.
- Povlačenjem kruga u sredini pomiče se **točka porijekla** koja kontrolira središte **rotacije**.

Napomena: Obratite pažnju na poziciju pokazivača reprodukcije (crvena linija reprodukcije). Ključni okviri se automatski stvaraju na trenutnoj poziciji reprodukcije kako bi se brzo kreirale animacije. Ako želite transformirati isječak bez **animacije**, provjerite je li pokazivač reprodukcije postavljen prije (lijevo) vašeg isječka. Također možete ručno prilagoditi iste svojstva isječka u uređivaču svojstava, pogledajte *Svojstva isječka*.



- **Primjer upotrebe:** Korištenje načina transformacije za promjenu veličine i pomicanje isječka za efekt slike u slici.
- **Savjet:** Iskoristite ovaj predložak za preciznu kontrolu izgleda isječka.

Izreži

Predložak *Izreži* dodaje efekt izrezivanja na odabrani isječak i prikazuje interaktivne ručke za izrezivanje u video pregledu. Podizbornik nudi:

- *Bez izrezivanja* – ukloni postojeći efekt izrezivanja.
- *Izreži (bez promjene veličine)* – izreži isječak bez skaliranja preostalog područja.
- *Izreži (promijeni veličinu)* – izreži isječak i skaliraj izrezani dio da popuni okvir.

Povucite plave ručke za podešavanje granica izrezivanja, pomicanje izrezanog područja ili pomaknite središnju ručku za promjenu položaja slike unutar izrezanog područja.

Prikaz

Predložak *Prikaz* prebacuje način prikaza isječka na vremenskoj liniji, prikazujući njegov valni oblik ili sličicu.

- **Primjer upotrebe:** Prikaz valnog oblika zvuka za precizno uređivanje zvuka.
- **Savjet:** Koristite ovaj predložak za fokusiranje na određene aspekte zvuka isječka tijekom uređivanja.

Svojstva

Predložak *Svojstva* otvara panel svojstava isječka, omogućujući brz pristup za podešavanje svojstava isječka, poput položaja, veličine, rotacije itd... Pogledajte [Svojstva isječka](#).

- **Primjer upotrebe:** Podešavanje svojstava isječka poput neprozirnosti, glasnoće ili položaja.
- **Savjet:** Primijenite ovaj predložak za pojednostavljenje podešavanja svih svojstava isječka u jednom panelu.

Kopiraj / Izreži / Zalijepi

Predložak *Kopiraj / Zalijepi* omogućuje kopiranje i lijepljenje ključnih okvira, efekata ili dupliciranje cijelog isječka zajedno s njegovim ključnim okvirima. Lijepljenje će stvoriti novi isječak na poziciji pokazivača miša. Ako prije lijepljenja odaberete jedan ili više isječaka, možete zalijepiti „preko” tih isječaka s trenutnim isječkom.

- **Primjer upotrebe:** Dupliciranje isječka s složenim animacijama za ponovnu upotrebu u različitim dijelovima projekta.
- **Savjet:** Koristite ovaj predložak za repliciranje animacija ili efekata na više isječaka.
- **Savjet:** Odabirom više isječaka prije lijepljenja postavljaju se ključni okviri i/ili efekti za sve isječke.
- **Savjet:** Možete kopirati jedan efekt i zalijepiti ga na više odabranih isječaka.

Ukloni praznine

Opcije *Ukloni prazninu* i *Ukloni sve praznine* pomažu vam brzo ukloniti praznine između isječaka na vremenskoj liniji pomicanjem (tj. pomakom) sljedećih isječaka kako bi se praznina zatvorila. Ove opcije su dostupne putem kontekstnog izbornika i dostupne su samo kada se otkrije praznina.

- **Ukloni prazninu:** - Ova opcija briše određenu prazninu između dva isječka na vremenskoj liniji. Desni klik na prazninu između isječaka za pristup opciji *Ukloni prazninu*. - Upotreba: Koristite ovu opciju za brzo uklanjanje određene praznine uzrokovane rezanjem ili korištenjem alata britve.

- **Ukloni sve praznine:** - Ova opcija uklanja sve praznine između isječaka na vremenskoj liniji za cijelu stazu. Desni klik na naziv staze za pristup opciji *Ukloni sve praznine*. - Upotreba: Idealno za staze koje sadrže isječke jedan do drugog, poput prezentacije fotografija, gdje nisu poželjne praznine.

Ukloni isječak

Opcija *Ukloni isječak* omogućuje vam brisanje isječaka s vremenske linije. Uklanjanje isječaka je ključni dio organizacije vašeg projekta i uklanjanja neželjenih dijelova. Uklanjanje isječaka može utjecati i na okolne isječke. Ako želite očistiti prazninu koja ostane nakon brisanja isječaka, imate nekoliko opcija za automatsko prilagođavanje vremenske linije.

Kako ukloniti isječak: Za brisanje isječaka jednostavno ga odaberite i pritisnite **Delete** na tipkovnici, ili desni klik na isječak i odaberite *Ukloni isječak* iz kontekstnog izbornika. Također možete odabrati više isječaka istovremeno držeći **Ctrl** i klikajući na dodatne isječke, zatim ih sve ukloniti odjednom.

Ripple Delete: Ako želite izbrisati isječak i automatski ukloniti prazni prostor (prazninu) koji ostavlja, koristite značajku **Ripple Delete** pritiskom na **Shift+Delete**. Ovo će pomaknuti sve preostale isječke i prijelaze na stazi ulijevo, zatvarajući prazninu i održavajući vašu vremensku liniju glatkom i kontinuiranom.

Ukloni prazninu: Nakon brisanja isječaka, ako na vremenskoj liniji ostanu praznine koje želite ukloniti, jednostavno desni klik na prazni prostor i odaberite *Ukloni prazninu*. Ova radnja će pomaknuti sve isječke i prijelaze ulijevo, zatvarajući prazninu i održavajući tok vašeg videa.

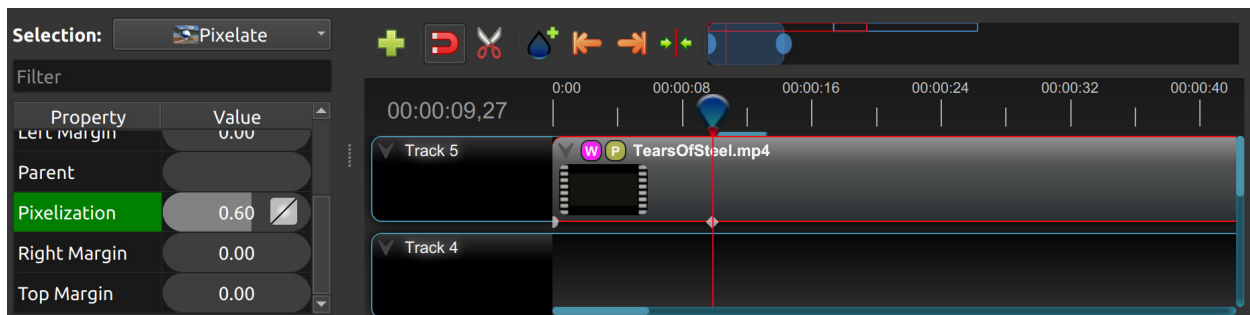
Savjeti za početnike:

- **Primjer:** Ako imate isječak koji vam više nije potreban, poput uvoda koji ste odlučili ne koristiti, možete ga brzo odabrati i izbrisati ili koristiti **Ripple Delete** za uklanjanje i pomicanje svega ulijevo kako biste zatvorili prazninu.

Za naprednije opcije uređivanja i prečace, pogledajte odjeljak [Rezanje i dijeljenje](#).

1.7.4 Efekti

Osim mnogih svojstava isječaka koja se mogu animirati i podešavati, efekt možete izravno povući na isječak iz efektnog panela. Svaki efekt predstavlja mala obojena ikona slova. Klikom na ikonu efekta prikazuju se svojstva tog efekta, koja možete uređivati (i animirati). Za puni popis efekata, pogledajte [Efekti](#).



1.7.5 Svojstva isječka

Ispod je popis svojstava isječka koja se mogu uređivati, a u većini slučajeva i animirati tijekom vremena. Za prikaz svojstava isječka, kliknite desnom tipkom i odaberite *Svojstva*. Pojavit će se uređivač svojstava gdje možete mijenjati ta svojstva. Možete odabrati više isječka, prijelaza ili efekata odjednom. Padajući izbornik na vrhu panela prikazuje stavke za svaki element plus stavku poput 2 odabira. Odaberite tu stavku za uređivanje svih odabranih elemenata zajedno, vidljiva će biti samo svojstva koja dijele. Ako je polje prazno, vrijednosti se razlikuju između elemenata, ali ih i dalje možete promijeniti ili umetnuti ključni kadar za sve njih.

Napomena: Obratite pažnju na položaj pokazivača reprodukcije (crvena linija reprodukcije). Ključni kadrovi se automatski stvaraju na trenutnoj poziciji reprodukcije kako bi se brzo kreirale animacije.

Prilikom animiranja svojstava isječka, možete isječak izbljediti od neprozirnog do prozirnog pomoću *alpha*, pomaknuti isječak po zaslonu pomoću *location_x* i *location_y*, promijeniti veličinu isječka pomoću *scale_x* i *scale_y*, smanjiti ili pojačati glasnoću isječka pomoću *volume* i još mnogo toga. Ako želite postaviti jedno statično svojstvo isječka bez animacije, provjerite je li pokazivač reprodukcije postavljen na početak isječka (lijevo) prilikom podešavanja vrijednosti svojstva.

Pogledajte tablicu u nastavku za puni popis svojstava isječka.

Naziv svojstva isječka	Tip	Opis
Alfa	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja alfa vrijednost za izbljedjivanje slike i dodavanje prozirnosti (1 do 0)
Filtriranje kanala	Ključni kadar	Broj koji predstavlja audio kanal za filtriranje (briše sve ostale kanale)
Mapiranje kanala	Ključni kadar	Broj koji predstavlja audio kanal za izlaz (radi samo pri filtriranju kanala)
Broj kadra	Nabrajanje	Format za prikaz broja kadra (ako postoji)
Slojevanje (Način miješanja)	Nabrajanje	Način miješanja koji se koristi za slojevanje ovog isječka u donje slojeve. Zadano je Normalno . Pogledajte Slojevanje (Način miješanja) .
Trajanje	Decimalni broj	Duljina isječka (u sekundama). Svojstvo samo za čitanje. Izračunava se kao: Kraj - Početak.
Kraj	Decimalni broj	Pozicija završnog rezanja isječka (u sekundama)
Gravitacija	Nabrajanje	Gravitacija isječka određuje gdje se pričvršćuje na roditelja (detalji u nastavku)
Omogući zvuk	Nabrajanje	Opcionalno preglasavanje za određivanje ima li ovaj isječak zvuk (-1=nerazjašnjeno, 0=ne, 1=da)
Omogući video	Nabrajanje	Opcionalno preglasavanje za određivanje ima li ovaj isječak video (-1=nerazjašnjeno, 0=ne, 1=da)
ID	Niz	Nasumično generirani GUID (globalno jedinstveni identifikator) dodijeljen svakom isječku. Svojstvo samo za čitanje.
Staza	Cijeli broj	Sloj koji drži isječak (viši slojevi se prikazuju iznad nižih)
Lokacija X	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja relativnu X poziciju u postocima na temelju gravitacije (-1 do 1)
Lokacija Y	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja relativnu Y poziciju u postocima na temelju gravitacije (-1 do 1)
Miješanje glasnoće	Nabrajanje	Opcije miješanja glasnoće kontroliraju kako se glasnoća podešava prije miješanja (Nema=ne podešava glasnoću ovog isječka, Smanji=smanji glasnoću na 80%, Prosjek=podijeli glasnoću prema broju istovremenih isječaka, detalji u nastavku)
Podrijetlo X	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja točku podrijetla rotacije, X poziciju u postocima (-1 do 1)
Podrijetlo Y	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja točku porijekla rotacije, Y poziciju u postocima (-1 do 1)
Roditelj	Niz	Roditeljski objekt ovog isječka, zbog čega se mnoge vrijednosti ključnih okvira inicijaliziraju na vrijednost roditelja

continues on next page

Tablica 2 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv svojstva isječka	Tip	Opis
Pozicija	Decimalni broj	Pozicija isječka na vremenskoj liniji (u sekundama, 0.0 je početak vremenske linije)
Rotacija	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja rotaciju (0 do 360)
Skala	Nabranje	Skala određuje kako se isječak treba promijeniti da bi odgovarao roditelju (detalji u nastavku)
Skala X	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja horizontalno skaliranje u postocima (0 do 1)
Skala Y	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja vertikalno skaliranje u postocima (0 do 1)
Iskrivljenje X	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja kut iskrivljenja X u stupnjevima (-45,0=lijevo, 45,0=desno)
Iskrivljenje Y	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja kut iskrivljenja Y u stupnjevima (-45,0=dolje, 45,0=gore)
Početak	Decimalni broj	Početna pozicija rezanja isječka (u sekundama)
Vrijeme	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja broj sličica tijekom vremena za reprodukciju (koristi se za brzinu i smjer videa)
Glasnoća	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja glasnoću za postepeno utišavanje ili pojačavanje zvuka, isključivanje zvuka ili podešavanje razina (0 do 1)
Boja valova	Ključni kadar	Krivulja koja predstavlja boju audio valnog oblika
Valni oblik	Bool	Trebaju li se koristiti valni oblici umjesto slike isječka

Slojevanje (Način miješanja)

Svojstvo *Composite (Blend Mode)* kontrolira **kako se pikseli ovog isječka miješaju s isječcima na nižim trakama**. Ako ste novi u tome, započnite s **Normal**. Promijenite način rada kada želite brzu kreativnu promjenu bez dodavanja efekta.

Savjeti za početnike

- Želite li **posvijetliti** svjetlosne efekte, bljeskove ili dim preko tamne scene? Isprobajte **Screen** ili **Add**.
- Želite li **potamniti** ili postaviti teksturu preko snimke (zrno papira, mreže, sjene)? Isprobajte **Multiply** ili **Color Burn**.
- Želite li **više kontrasta** bez prevelikog gubitka detalja u crnim i bijelim dijelovima? Isprobajte **Overlay** ili **Soft Light**.
- Želite li **kreativan/invertiran izgled** ili poravnati elemente? Isprobajte **Difference** ili **Exclusion**.

Uobičajeni načini (preporučeno)

Način	Što radi
Normalno	Standardno alfa složenje. Poštuje prozirnost isječka.
Potamni	Izabire tamniji piksel od dva sloja, po kanalu.
Pomnoži	Množi boje. Potamnjuje i pomaže teksturama da se istaknu na snimci.
Color Burn	Potamnjuje sjene i pojačava kontrast; može izrezati do crne.
Posvijetli	Izabire svjetliji piksel od dva sloja, po kanalu.
Screen	Suprotno od Multiply. Posvjetljuje; izvrsno za svjetlo, sjaj, vatru, maglu.
Color Dodge	Jako posvjetljuje istaknute dijelove; može izgorjeti do bijele.
Dodaj	Zbraja vrijednosti piksela. Jako posvjetljenje; izrezivanje na bijelo. Također nazvan <i>Linear Dodge (Add)</i> .
Overlay	Mješavina Multiply i Screen koristeći donji sloj za odluku. Dodaje snažan kontrast.
Soft Light	Nježna kontrastna krivulja; mekša od Overlay.
Hard Light	Snažniji, oštrij kontrast koristeći gornji sloj za promjenu.
Difference	Apsolutna razlika između slojeva. Stvara invertirane/psihodelične boje; korisno za poravnavanje.
Exclusion	Mekša verzija Difference s manjim kontrastom.

Bilješke

- Načini miješanja utječu na **boju**, dok alfa (svojstvo *Alpha*) utječe na **prozirnost**. Možete koristiti oba.
- Neki načini mogu stvoriti vrlo svijetle ili vrlo tamne rezultate. Ako je potrebno, smanjite svojstvo *Alpha* za omekšavanje.
- Točan izgled obitelji Multiply/Screen/Overlay najbolji je kada su boje projekta u linearnom kolor prostoru.

Alfa

Svojstvo *Alpha* je krivulja ključnih okvira koja predstavlja alfa vrijednost, određujući izbljedjivanje i prozirnost slike u isječku. Krivulja se kreće od 1 (potpuno neprozirno) do 0 (potpuno prozirno).

- **Primjer upotrebe:** Primjena postupnog efekta izbljedjivanja ili pojavljivanja za glatki prijelaz između isječaka.
- **Savjet:** Koristite ključne okvire za stvaranje složenih uzoraka izbljedjivanja, poput pojavljivanja i zatim nestajanja za sablasni efekt.

Filtriranje kanala

Svojstvo *Channel Filter* je krivulja ključnih okvira koja se koristi za manipulaciju zvukom. Određuje jedan audio kanal koji se filtrira dok se svi ostali kanali brišu.

- **Primjer upotrebe:** Izoliranje i pojačavanje specifičnih audio elemenata, poput izoliranja vokala iz pjesme.
- **Savjet:** Kombinirajte sa svojstvom „Channel Mapping” za usmjeravanje filtriranog kanala na određeni audio izlaz.

Mapiranje kanala

Svojstvo *Channel Mapping* je krivulja ključnih okvira koja definira izlazni audio kanal za isječak. Ovo svojstvo radi u suradnji sa svojstvom „Channel Filter” i određuje koji kanal se zadržava u izlazu.

- **Primjer upotrebe:** Zadržavanje zvuka filtriranog kanala dok se ostali odbacuju za nekonvencionalnu audio mješavinu.
- **Savjet:** Eksperimentirajte s mapiranjem različitih kanala za stvaranje jedinstvenih audio efekata, poput panoramiranja zvukova između zvučnika.

Broj kadra

Svojstvo *Frame Number* određuje format u kojem se brojevi okvira prikazuju unutar isječka, ako je primjenjivo.

- **Primjer upotrebe:** Prikazivanje brojeva okvira u gornjem lijevom kutu isječka, kao apsolutni broj okvira ili relativno u odnosu na početak isječka.
- **Savjet:** Ovo može pomoći u identificiranju preciznih brojeva okvira ili rješavanju problema.

Trajanje

Svojstvo *Duration* je decimalna vrijednost koja označava duljinu isječka u sekundama. Ovo je svojstvo samo za čitanje. Izračunava se kao: Kraj - Početak. Za promjenu trajanja morate urediti svojstva isječka *Start* i/ili *End*.

- **Primjer upotrebe:** Provjerite trajanje isječka kako biste osigurali da odgovara određenom vremenskom okviru u projektu.
- **Savjet:** Razmotrite korištenje svojstva „Duration” za isječke koji trebaju odgovarati određenim vremenskim intervalima, poput dijaloga ili scena.

Kraj

Svojstvo *End* definira točku rezanja na kraju isječka u sekundama, omogućujući vam kontrolu koliko isječka je vidljivo na vremenskoj liniji. Promjena ovog svojstva utjecat će na svojstvo *Duration* isječka.

- **Primjer upotrebe:** Rezanje kraja isječka kako bi se uskladio s drugim isječkom ili uklanjanje neželjenih dijelova isječka.
- **Savjet:** Kombinirajte svojstva „Start” i „End” za preciznu kontrolu vidljivog dijela isječka.

Gravitacija

Svojstvo isječka *Gravity* postavlja početne koordinate prikaza (X,Y) za isječak, nakon što je skaliran (vidi [Skala](#)). Ovo utječe na početni položaj slike isječka na ekranu, na primjer Gore Lijevo ili Dolje Desno. Zadana opcija gravitacije je Center, koja prikazuje sliku u samom centru ekrana. Opcije gravitacije su:

- **Gore Lijevo** – Gornji i lijevi rubovi isječka poravnati su s gornjim i lijevim rubovima ekrana
- **Gore Centar** – Gornji rub isječka poravnat je s gornjim rubom ekrana; isječak je horizontalno centriran na ekranu.
- **Gore Desno** – Gornji i desni rubovi isječka poravnati su s gornjim i desnim rubovima ekrana
- **Lijevo** – Lijevi rub isječka poravnat je s lijevom rubom ekrana; isječak je vertikalno centriran na ekranu.
- **Centar** (zadano) – Isječak je centriran horizontalno i vertikalno na ekranu.
- **Desno** – Desni rub isječka poravnat je s desnim rubom ekrana; isječak je vertikalno centriran na ekranu.

- **Dolje Lijevo** – Donji i lijevi rubovi isječka poravnati su s donjim i lijevim rubovima ekrana
- **Dolje Centar** – Donji rub isječka poravnat je s donjim rubom ekrana; isječak je horizontalno centriran na ekranu.
- **Dolje Desno** – Donji i desni rubovi isječka poravnati su s donjim i desnim rubovima ekrana

Omogući zvuk

Svojstvo *Enable Audio* je enumeracija koja nadjačava zadane audio postavke za isječak. Moguće vrijednosti: -1 (nedefinirano), 0 (bez zvuka), 1 (zvuk omogućen).

- **Primjer upotrebe:** Isključivanje neželjenog zvuka za isječak, poput ambijentalne buke.
- **Savjet:** Koristite ovo svojstvo za kontrolu reprodukcije zvuka za određene isječke, posebno one koji nemaju korisnu audio stazu.

Omogući video

Svojstvo *Enable Video* je enumeracija koja nadjačava zadane video postavke za isječak. Moguće vrijednosti: -1 (nedefinirano), 0 (bez videa), 1 (video omogućen).

- **Primjer upotrebe:** Onemogućavanje videa isječka uz zadržavanje zvuka za stvaranje sekvenci samo sa zvukom.
- **Savjet:** Ova svojstvo može biti korisno pri stvaranju scena s audio komentarima ili glasovnim naracijama.

ID

Svojstvo *ID* sadrži nasumično generirani GUID (Globalno jedinstveni identifikator) dodijeljen svakom isječku, osiguravajući njegovu jedinstvenost. Ovo je svojstvo samo za čitanje i dodjeljuje ga OpenShot prilikom stvaranja isječka.

- **Primjer upotrebe:** Referenciranje određenih isječaka unutar prilagođenih skripti ili automatiziranih zadataka.
- **Savjet:** Iako se obično upravlja u pozadini, razumijevanje ID-ova isječaka može pomoći u naprednoj prilagodbi projekata.

Staza

Svojstvo *Track* je cijeli broj koji označava sloj na kojem je isječak postavljen. Isječci na višim trakama prikazuju se iznad onih na nižim trakama.

- **Primjer upotrebe:** Raspoređivanje isječaka u različite slojeve za stvaranje vizualne dubine i složenosti.
- **Savjet:** Koristite više trake za elemente koji trebaju biti iznad drugih, poput tekstualnih slojeva ili grafike.

Lokacija X i Lokacija Y

Svojstva *Location X* i *Location Y* su krivulje ključnih okvira koje određuju relativni položaj isječka, izražen u postocima, na temelju zadane gravitacije. Raspon ovih krivulja je od -1 do 1. Vidi [Transformiraj](#).

- **Primjer upotrebe:** Animiranje kretanja isječka preko zaslona koristeći krivulje ključnih okvira za X i Y lokacije.
- **Savjet:** Kombinirajte s postavkama gravitacije za stvaranje dinamičnih animacija koje se pridržavaju dosljednih pravila poravnanja.

Miješanje glasnoće

Svojstvo *Volume Mixing* je enumeracija koja kontrolira kako se prilagodbe glasnoće primjenjuju prije miksanja zvuka. Opcije: *None* (bez prilagodbe), *Reduce* (glasnoća smanjena na 80%), *Average* (glasnoća podijeljena prema broju istovremenih isječaka).

- **Primjer upotrebe:** Automatsko smanjenje glasnoće isječka kako bi pozadinska glazba bila istaknutija.
- **Savjet:** Eksperimentirajte s opcijama miksanja glasnoće kako biste postigli uravnotežene razine zvuka među različitim isječcima.

Miksiranje zvuka uključuje podešavanje razina glasnoće tako da **preklapajući isječci** ne postanu preglasni (što stvara distorziju zvuka i gubitak jasnoće). Ako kombinirate posebno glasne isječke na više traka, može doći do clippinga (staccato distorzije zvuka). Kako bi se izbjegla distorzija, OpenShot može smanjiti razine glasnoće u preklapajućim isječcima. Dostupne su sljedeće metode miksanja zvuka:

- **None** - Ne vrši prilagodbe glasnoće prije miksanja zvuka. Preklapajući isječci će kombinirati zvuk na punoj glasnoći, bez smanjenja.
- **Average** - Automatski dijeli glasnoću svakog isječka na temelju broja preklapajućih isječaka. Na primjer, 2 preklapajuća isječka imat će svaki 50% glasnoće, 3 preklapajuća isječka svaki 33% glasnoće, itd...
- **Reduce** - Automatski smanjuje glasnoću preklapajućih isječaka za 20%, što smanjuje vjerojatnost preglasnosti, ali ne sprječava uvijek distorziju zvuka. Na primjer, ako imate 10 glasnih isječaka koji se preklapaju, svaki sa smanjenjem glasnoće od 20%, glasnoća može i dalje premašiti maksimalno dopuštenu razinu i pokazivati distorziju zvuka.

Za brzo podešavanje glasnoće isječka možete koristiti jednostavni izbornik *Volume Preset*. Vidi [Kontekstni izbornik](#). Za preciznu kontrolu glasnoće isječka možete ručno postaviti *Volume Key-frame*. Vidi [Glasnoća](#).

Porijeklo X i Porijeklo Y

Svojstva *Origin X* i *Origin Y* su krivulje ključnih okvira koje definiraju položaj točke porijekla rotacije u postocima. Raspon ovih krivulja je od -1 do 1. Vidi [Transformiraj](#).

- **Primjer upotrebe:** Rotiranje isječka oko određene točke, poput zgloba pivotne točke lika.
- **Savjet:** Postavite točku porijekla za postizanje kontroliranih i prirodnih rotacija tijekom animacija.

Roditelj isječka

Svojstvo *Parent* isječka postavlja početne vrijednosti ključnih okvira na roditeljski objekt. Na primjer, ako mnogi isječci pokazuju na isti roditeljski isječak, naslijedit će sva njegova zadana svojstva, poput *location_x*, *location_y*, *scale_x*, *scale_y* itd. Ovo može biti vrlo korisno u određenim situacijama, kao kada imate mnogo isječaka koji trebaju zajedno mijenjati položaj ili veličinu.

- **Primjer upotrebe:** Stvaranje složenih animacija uspostavljanjem odnosa roditelj-dijete između isječaka.
- **Savjet:** Iskoristite ovo svojstvo za prenošenje promjena s roditeljskog isječka na dječje isječke radi dosljednih animacija.
- **Savjet:** Također možete postaviti atribut *parent* na objekt praćen Trackerom ili Detektorom objekata, tako da isječak prati položaj i veličinu praćenog objekta. Vidi također [Roditelj efekta](#).

Pozicija

Svojstvo *Position* određuje položaj isječka na vremenskoj liniji u sekundama, pri čemu 0.0 označava početak.

- **Primjer upotrebe:** Sinkronizacija pojavljivanja isječka s određenim događajima u projektu.
- **Savjet:** Prilagodite položaj kako biste sinkronizirali isječke s audio signalima ili vizualnim elementima.

Rotacija

Svojstvo *Rotation* je krivulja ključnih okvira koja kontrolira kut rotacije isječka, u rasponu od -360 do 360 stupnjeva. Možete rotirati u smjeru kazaljke na satu ili suprotno od nje. Brzo prilagodite kut orijentacije isječka (bočno, naopačke, uspravno, portretno, pejzažno), preokrenite isječak ili animirajte rotaciju. Pogledajte [Transformiraj](#).

- **Primjer upotrebe:** Simulacija efekta vrtnje animiranjem krivulje rotacije.
- **Savjet:** Koristite ovo svojstvo kreativno za efekte poput rotacije teksta ili oponašanja pokreta kamere.
- **Savjet:** Eksperimentirajte s rotiranjem videa pod različitim kutovima, ne samo 90 ili 180 stupnjeva. Ponekad blagi nagib ili specifičan kut može dodati kreativni štih vašem videu, osobito za umjetničke ili pripovjedačke svrhe.
- **Savjet:** Nakon rotacije videa, moguće je da će se pojaviti crne trake oko rubova. Razmislite o obrezivanju i promjeni veličine videa kako biste uklonili te trake i održali čist, profesionalan izgled.
- **Savjet:** Ako radite s vertikalnim videozapisima namijenjenim za gledanje na horizontalnim zaslonima, rotirajte ih za 90 stupnjeva, a zatim ih povećajte da ispune okvir. Na taj način vaš vertikalni video zauzet će više prostora na zaslonu.
- **Savjet:** Ako se horizont u vašem videu čini nagnutim zbog nagiba kamere, upotrijebite rotaciju za izravnavanje. Ovo je posebno važno za pejzažne snimke kako bi se održao profesionalan i vizualno ugodan izgled.

Skala

Svojstvo *Scale* je početna metoda promjene veličine ili skaliranja koja se koristi za prikaz slike isječka, a može se dodatno prilagoditi svojstvima isječka *Scale X* i *Scale Y* (vidi [Skaliranje X](#) i [Skaliranje Y](#)). Preporučuje se korištenje materijala s istim omjerom stranica kao i profil vašeg projekta, što omogućuje mnogim ovim metodama promjene veličine da u potpunosti prilagode isječak veličini zaslona, bez dodavanja crnih traka na rubovima. Metode skaliranja su:

- **Najbolje pristajanje** (zadano) – Isječak je što veći bez promjene omjera stranica. To može rezultirati crnim trakama na određenim stranama slike ako omjer stranica ne odgovara točno veličini vašeg projekta.
- **Obrezivanje** – Omjer stranica isječka se održava dok se isječak povećava da ispuni cijeli zaslon, čak i ako to znači da će dio biti obrezan. Ovo sprječava crne trake oko slike, ali ako omjer stranica isječka ne odgovara veličini projekta, dio slike će biti obrezan.
- **Nema** – Isječak se prikazuje u svojoj originalnoj veličini. Ovo se ne preporučuje jer slika neće pravilno skalirati ako promijenite profil projekta (ili veličinu projekta).
- **Istezanje** – Isječak se rasteže da ispuni cijeli zaslon, mijenjajući omjer stranica ako je potrebno.

Skaliranje X i Skaliranje Y

Svojstva *Scale X* i *Scale Y* su krivulje ključnih okvira koje predstavljaju horizontalno i vertikalno skaliranje u postocima, redom. Raspon za ove krivulje je od 0 do 1. Vidi [Transformiraj](#). OpenShot ograničava maksimalne vrijednosti skaliranja ovisno o tipu datoteke i veličini projekta, kako bi spriječio padove i probleme s performansama.

- **Primjer upotrebe:** Stvaranje efekta zumiranja animiranjem krivulja *Scale X* i *Scale Y* istovremeno.
- **Savjet:** Skalirajte sliku veću od zaslona, otkrivajući samo dio videa. Ovo je jednostavan način za obrezivanje dijela videa.
- **Savjet:** Skalirajte horizontalne i vertikalne elemente zasebno, kako biste na zabavan način stisnuli i rastegnuli sliku.
- **Savjet:** Kombinirajte skaliranje s rotacijom i svojstvima položaja za dinamične transformacije.

Nagib X i Nagib Y

Svojstva *Shear X* i *Shear Y* su krivulje ključnih okvira koje predstavljaju kutove nagiba u stupnjevima za X i Y, redom. Vidi [Transformiraj](#). OpenShot ograničava maksimalne vrijednosti nagiba ovisno o tipu datoteke i veličini projekta, kako bi spriječio padove i probleme s performansama.

- **Primjer upotrebe:** Dodavanje dinamičnog efekta nagiba isječku animiranjem kutova nagiba.
- **Savjet:** Koristite svojstva nagiba za stvaranje nagnutih ili iskrivljenih animacija.

Početak

Svojstvo *Start* definira točku rezanja na početku isječka u sekundama. Promjena ovog svojstva utjecat će na svojstvo *Duration* isječka.

- **Primjer upotrebe:** Uklanjanje početnog dijela isječka kako biste se usredotočili na određenu scenu ili trenutak.
- **Savjet:** Koristite svojstvo „Start” u kombinaciji sa svojstvom „End” za precizno rezanje isječka.

Vrijeme

Svojstvo *Vrijeme* je krivulja ključnih okvira koja predstavlja okvire reproducirane tijekom vremena, utječući na brzinu i smjer videa. Možete koristiti jedan od dostupnih predložaka (*normalno*, *brzo*, *sporo*, *zamrzni*, *zamrzni i zumiraj*, *naprijed*, *unatrag*), desnim klikom na isječak i odabirom izbornika *Vrijeme*. Mnogi predlošci dostupni su u ovom izborniku za obrtanje, ubrzavanje i usporavanje video isječka, pogledajte [Kontekstni izbornik](#). Iste prilagodbe mogu se napraviti interaktivno pomoću gumba na alatnoj traci *Vremensko podešavanje* povlačenjem rubova isječka; OpenShot automatski dodaje potrebne vremenske ključne okvire i skalira sve ostale ključne okvire.

Opcionalno, možete ručno postaviti vrijednosti ključnih okvira za svojstvo *Vrijeme*. Vrijednost predstavlja *broj okvira* na poziciji ključnog okvira. To može biti teško odrediti i može zahtijevati kalkulator za pronalazak potrebnih vrijednosti. Na primjer, ako početak vašeg isječka postavi vremensku vrijednost 300 (tj. *okvir 300*), a kraj isječka postavi vremensku vrijednost 1 (*okvir 1*), OpenShot će reproducirati ovaj isječak unatrag, počevši od okvira 300 i završavajući na okviru 1, odgovarajućom brzinom (ovisno o tome gdje su ti ključni okviri postavljeni na vremenskoj liniji). NAPOMENA: Za određivanje ukupnog broja okvira u isječku, pomnožite trajanje datoteke s FPS-om projekta (na primjer: 47,0 sek trajanje isječka X 24,0 FPS projekta = 1128 ukupnih okvira).

Ovo omogućuje vrlo složene scenarije, poput jump cuta unutar isječka, obrtanja dijela isječka, usporavanja dijela isječka, zamrzavanja na okviru i još mnogo toga. Pogledajte [Animacija](#) za više detalja o ručnim animacijama ključnih okvira.

- **Primjer upotrebe:** Stvaranje efekta usporenog pokreta ili ubrzanog snimka modificiranjem vremenske krivulje.
- **Savjet:** Prilagodite svojstvo „Vrijeme” za kontrolu brzine reprodukcije videa radi dramatičnog vizualnog efekta.

Glasnoća

Svojstvo *Glasnoća* je krivulja ključnih okvira koja kontrolira glasnoću ili razinu zvuka, u rasponu od 0 (utišano) do 1 (puna glasnoća). Za automatsko podešavanje glasnoće pogledajte [Miješanje glasnoće](#).

- **Primjer upotrebe:** Postupno smanjivanje pozadinske glazbe dok dijalog postaje istaknutiji, ili povećavanje ili smanjivanje glasnoće isječka.
- **Savjet:** Kombinirajte više ključnih okvira glasnoće za nijansirane audio prilagodbe, poput smanjenja glasnoće glazbe tijekom govora dijaloga.
- **Savjet:** Za **brzo** podešavanje glasnoće isječka možete koristiti jednostavni izbornik *Predložak glasnoće*. Pogledajte [Kontekstni izbornik](#).

Boja valova

Svojstvo *Boja vala* je krivulja ključnih okvira koja predstavlja boju vizualizacije audio valnog oblika.

- **Primjer upotrebe:** Usklađivanje boje valnog oblika s općom vizualnom temom projekta.
- **Savjet:** Eksperimentirajte s različitim bojama kako biste poboljšali vizualni dojam valnog oblika ili animirali boju tijekom vremena.

Valni oblik

Svojstvo *Valni oblik* je logička vrijednost koja određuje koristi li se vizualizacija valnog oblika umjesto slike isječka.

- **Primjer upotrebe:** Prikaz audio valnog oblika umjesto videa za vizualno isticanje audio obrazaca.
- **Savjet:** Koristite vizualizaciju valnog oblika za naglašavanje glazbenih ritmova ili modulacija glasa.

1.7.6 Više informacija

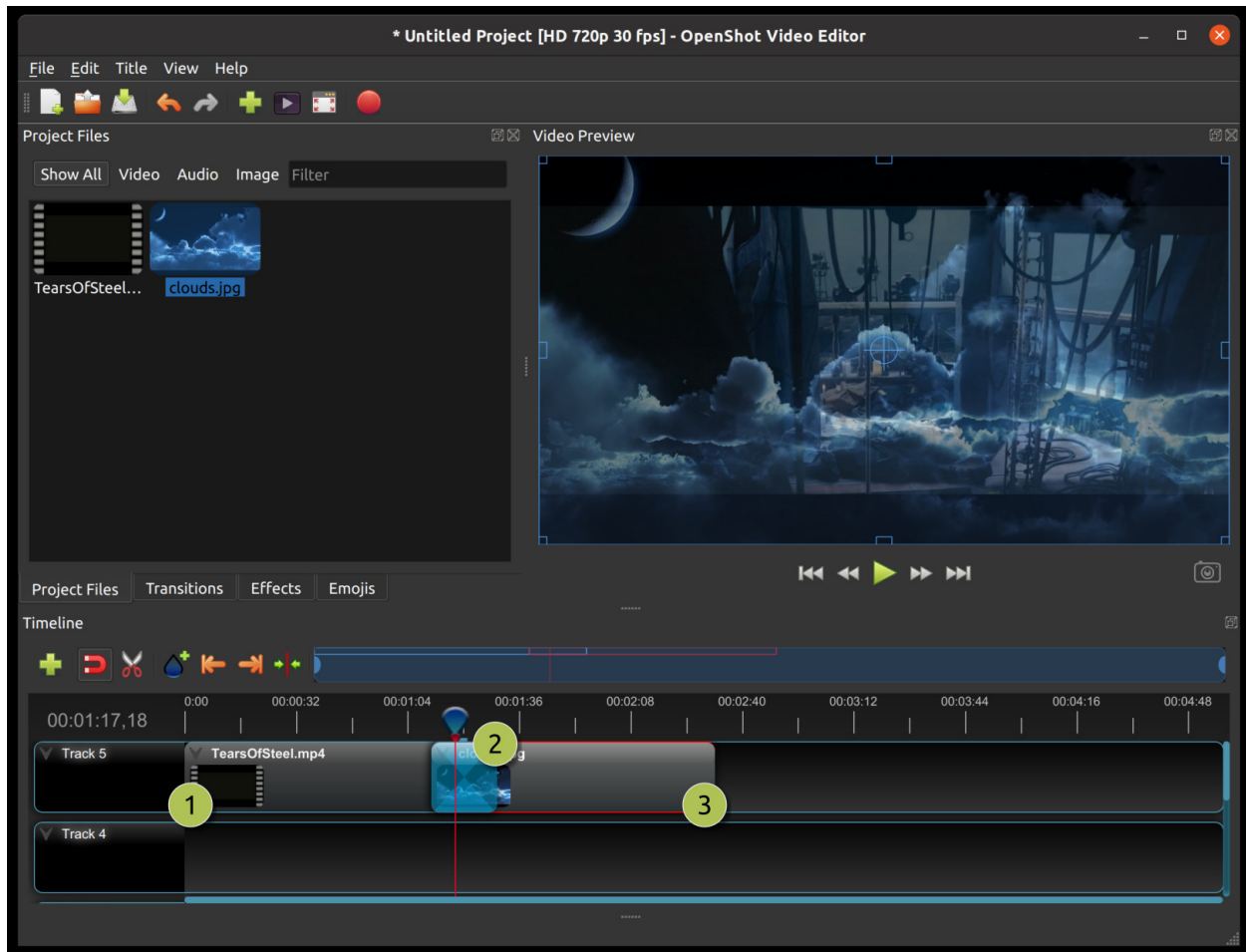
Za više informacija o ključnim okvirima i animaciji pogledajte [Animacija](#).

1.8 Prijelazi

Prijelaz se koristi za postupno izblijedjivanje (ili brisanje) između dviju slika isječaka. U OpenShotu, prijelazi su predstavljeni plavim, zaobljenim pravokutnicima na vremenskoj liniji. Automatski se stvaraju kada preklopite dva isječka, a mogu se dodati i ručno povlačenjem na vremensku liniju iz panela **Prijelazi**. Prijelaz mora biti postavljen preko isječka (preklapajući ga), a najčešće mjesto je početak ili kraj isječka.

NAPOMENA: Prijelazi **ne utječu** na **zvuk**, pa ako želite postupno pojačavati ili smanjivati glasnoću zvuka isječka, morate prilagoditi svojstvo **volume** isječka. Pogledajte [Svojstva isječka](#)

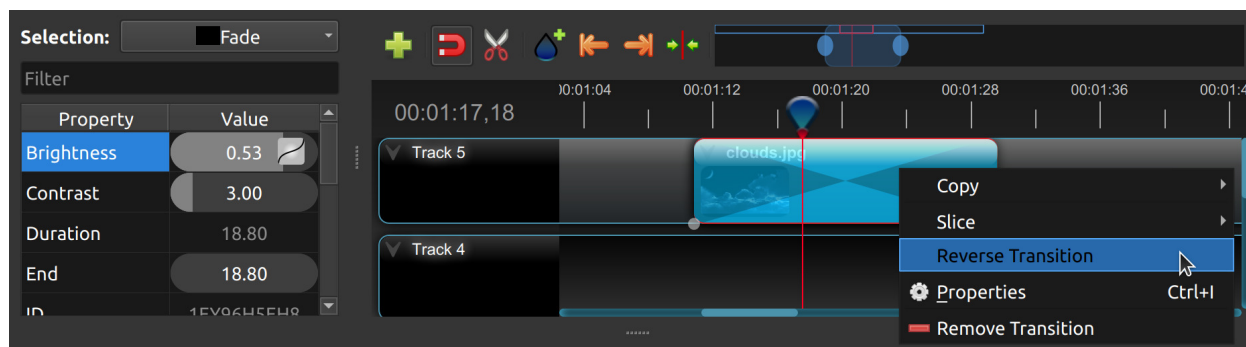
1.8.1 Pregled



#	Naziv	Opis
1	Isječak 1	Video isječak
2	Prijelaz	Postupni prijelaz izbljedjivanja između dviju slika isječaka, automatski stvoren preklapanjem isječaka (ne utječe na zvuk)
3	Isječak 2	Slika isječaka

1.8.2 Smjer

Prijelazi podešavaju alfa/prozirnost slike preklapajućeg isječka (tj. isječka ispod prijelaza) i mogu izbljedjeti od neprozirnog do prozirnog ili od prozirnog do neprozirnog (ne utječe na zvuk). Desni klik i odaberite *Reverse Transition* za promjenu smjera izbljedjivanja. Također možete ručno prilagoditi krivulju **Svjetline**, animirajući vizualno izbljedjivanje na bilo koji način koji želite.



1.8.3 Prozirnost

Ako se prijelazi koriste na slikama ili videozapisima koji sadrže prozirnost (tj. *alfa kanal*), to će rezultirati naglim nestankom izvornog isječka (ili njegovim izbacivanjem iz postojanja), jer OpenShotov sustav prijelaza očekuje da drugi isječek potpuno prekrije prvi isječek. Na primjer, ako drugi isječek ne pokriva u potpunosti prvi isječek, prijelaz možda nije najbolji alat za korištenje. Umjesto toga, trebali biste razmotriti prilagodbu svojstva `alpha` prvog isječka kako bi se izbljedio tamo gdje je potrebno, pogledajte [Svojstva isječka](#) ili [Kontekstni izbornik](#). Alternativno, možete kombinirati prijelaz i `alpha` izbljedjivanje pri korištenju prozirnih isječaka za glatkije izbljedjivanje između njih.

1.8.4 Rezanje i sječenje

OpenShot ima mnogo jednostavnih načina za podešavanje početnih i završnih pozicija rezanja prijelaza (poznatog i kao rezanje ili trimanje). Najčešći način je jednostavno hvatanje lijevog (ili desnog) ruba prijelaza i povlačenje. Za potpuni vodič o sječenju i svim dostupnim tipkovničkim prečacima, pogledajte odjeljke [Rezanje i dijeljenje](#) i [Tipkovnički prečaci](#).

1.8.5 Maska

U video montaži, maske su moćni alati koji vam omogućuju selektivno prikazivanje određenih područja video isječka. Slično maskiranju u uređivanju slika, video maske definiraju područje na kojem će se primijeniti promjene, dok ostali dijelovi videa ostaju nepromijenjeni.

Masku se može smatrati oblikom ili putem koji obuhvaća područje koje želite ciljati. Uobičajeni oblici uključuju pravokutnike, krugove i slobodne oblike. Područje koje je maskirano naziva se „maskirano područje”.

Maske se mogu animirati, što vam omogućuje promjenu oblika ili položaja tijekom vremena. To omogućuje dinamičke efekte poput otkrivanja skrivenih elemenata ili prijelaza između različitih vizualnih stanja. U OpenShotu možete pretvoriti prijelaz u masku prilagođavanjem krivulje ključnog okvira *Brightness*. Održavanje statične (nepromjenjive) vrijednosti svjetline održat će fiksnu lokaciju maske. Kombinirajte to s prilagođenim slikama prijelaza ili čak prilagođenim nizovima slika za stvaranje animiranih, složenih maski.

1.8.6 Prilagođeni prijelaz

Bilo koja slika u sivim tonovima može se koristiti kao prijelaz (ili maska) dodavanjem u mapu `~/ .openshot_qt/ transitions/`. Samo pazite da datoteku nazovete nečim lako prepoznatljivim i ponovno pokrenite OpenShot. Vaš prilagođeni prijelaz/maska sada će se pojaviti na popisu prijelaza.

1.8.7 Svojstva prijelaza

Ispod je popis svojstava prijelaza koja se mogu uređivati, a u većini slučajeva i animirati tijekom vremena. Za pregled svojstava prijelaza, kliknite desnom tipkom i odaberite *Properties*. Pojavit će se uređivač svojstava gdje možete mijenjati ta svojstva. NAPOMENA: Obratite pažnju na položaj play-heada (tj. crvene linije reprodukcije). Ključni okviri se automatski stvaraju na trenutnoj poziciji reprodukcije kako bi pomogli u stvaranju animacija.

NAPOMENA: Prijelazi ne utječu na zvuk, pa ako želite postupno pojačavati ili smanjivati glasnoću zvuka isječka, morate prilagoditi svojstvo *volume* isječka. Pogledajte [Svojstva isječka](#).

Naziv svojstva prijelaza	Vrsta	Opis
Svjetlina	Ključni okvir	Krivulja koja predstavlja svjetlinu slike prijelaza, što utječe na izbljedjivanje/brisanje (-1 do 1)
Kontrast	Ključni okvir	Krivulja koja predstavlja kontrast slike prijelaza, što utječe na mekoću/čvrstoću izbljedjivanja/brisanja (0 do 20)
Trajanje	Decimalni broj	Duljina prijelaza (u sekundama). Svojstvo samo za čitanje.
Kraj	Decimalni broj	Pozicija završnog rezanja prijelaza (u sekundama).
ID	Niz znakova	Nasumično generirani GUID (globalno jedinstveni identifikator) dodijeljen svakom prijelazu. Svojstvo samo za čitanje.
Roditelj	Niz znakova	Roditeljski objekt ovog prijelaza, zbog čega se mnoge vrijednosti ključnih okvira inicijaliziraju na vrijednost roditelja.
Pozicija	Decimalni broj	Pozicija prijelaza na vremenskoj liniji (u sekundama).
Zamijeni sliku	Bool	Za otklanjanje pogrešaka, ovo svojstvo prikazuje sliku prijelaza (umjesto da postane prozirnost).
Početak	Decimalni broj	Pozicija početnog rezanja prijelaza (u sekundama).
Sloj	Cijeli broj	Sloj koji drži prijelaz (viši slojevi se prikazuju iznad nižih).

Trajanje

Svojstvo *Trajanje* je decimalna vrijednost koja označava duljinu prijelaza u sekundama. Ovo je svojstvo samo za čitanje. Izračunava se kao: Kraj - Početak. Za promjenu trajanja morate urediti svojstva prijelaza *Početak* i/ili *Kraj*.

- **Primjer upotrebe:** Provjerite trajanje prijelaza kako biste osigurali da odgovara određenom vremenskom okviru u projektu.
- **Savjet:** Razmotrite korištenje svojstva „Trajanje” za prijelaze koji trebaju odgovarati određenim vremenskim intervalima, poput dijaloga ili scena.

Kraj

Svojstvo *Kraj* definira točku rezanja na kraju prijelaza u sekundama, što vam omogućuje kontrolu koliko je prijelaza vidljivo na vremenskoj liniji. Promjena ovog svojstva utjecat će na svojstvo prijelaza *Trajanje*.

- **Primjer upotrebe:** Rezanje kraja prijelaza kako bi se uskladio s drugim isječkom ili uklanjanje neželjenih dijelova prijelaza.
- **Savjet:** Kombinirajte svojstva „Početak” i „Kraj” za preciznu kontrolu vidljivog dijela prijelaza.

ID

Svojstvo *ID* sadrži nasumično generirani GUID (globalno jedinstveni identifikator) dodijeljen svakom prijelazu, osiguravajući njegovu jedinstvenost. Ovo je svojstvo samo za čitanje i dodjeljuje ga OpenShot prilikom stvaranja prijelaza.

- **Primjer upotrebe:** Referenciranje određenih prijelaza unutar prilagođenih skripti ili automatizacijskih zadataka.
- **Savjet:** Iako se obično upravlja u pozadini, razumijevanje ID-ova prijelaza može pomoći u naprednoj prilagodbi projekta.

Sloj

Svojstvo *Sloj* je cijeli broj koji označava sloj na kojem je prijelaz postavljen. Prijelazi na višim slojevima prikazuju se iznad onih na nižim slojevima.

- **Primjer upotrebe:** Raspoređivanje prijelaza u različite slojeve radi stvaranja vizualne dubine i složenosti.
- **Savjet:** Koristite više slojeve za elemente koji trebaju biti iznad drugih, poput tekstualnih slojeva ili grafike.

1.9 Efekti

Efekti se koriste u OpenShotu za poboljšanje ili izmjenu zvuka ili videa isječka. Mogu mijenjati piksele i audio podatke, te općenito poboljšati vaše video projekte. Svaki efekt ima svoj skup svojstava, od kojih se većina može animirati tijekom vremena, na primjer mijenjajući *Svjetlinu* i *kontrast* isječka tijekom vremena.

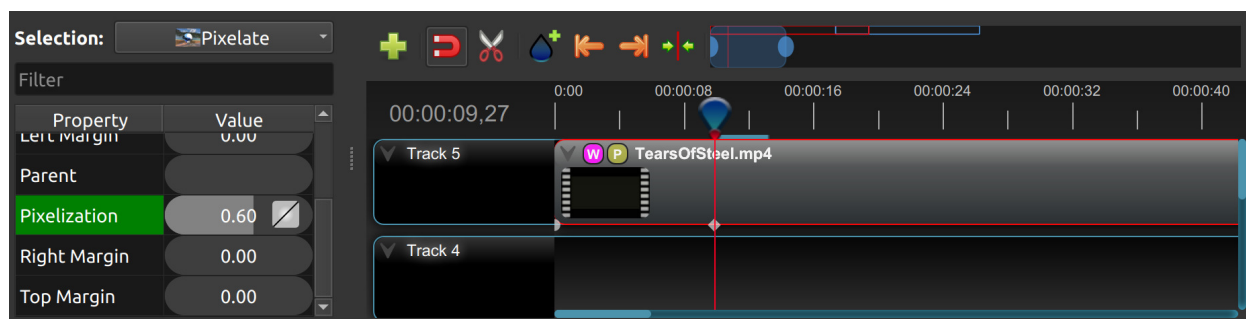
Efekte možete dodati na bilo koji isječak povlačenjem i ispuštanjem s kartice Efekti na isječak. Svaki efekt predstavlja mala obojena ikona i prvo slovo imena efekta. Napomena: Obratite pažnju na položaj pokazivača reprodukcije (crvena linija reprodukcije). Ključni okviri se automatski stvaraju na trenutnoj poziciji reprodukcije kako bi se brzo kreirale animacije.

Za pregled svojstava efekta, kliknite desnom tipkom miša na ikonu efekta, otvorit će se kontekstni izbornik, i odaberite *Svojstva*. Pojavit će se uređivač svojstava gdje možete uređivati ta svojstva. Svojstva se prikazuju abecednim redom u docku, s opcijama filtriranja na vrhu. Držite **Ctrl** i kliknite na više ikona efekata da ih sve odaberete, dock Svojstva će prikazati unos poput **3 odabira** kako biste mogli prilagoditi njihove zajedničke postavke u jednom koraku. Pogledajte *Svojstva isječka*.

Za podešavanje svojstva:

- Povucite klizač za grube promjene.
- Dvaput kliknite za unos preciznih vrijednosti.
- Desni klik/dvaput klik za nenumeričke opcije.

Svojstva efekta su sastavni dio *Animacija* sustava. Kada promijenite svojstvo efekta, ključni okvir se generira na trenutnoj poziciji pokazivača reprodukcije. Da bi svojstvo obuhvatilo cijeli isječak, postavite pokazivač reprodukcije na početak isječka ili prije njega prije podešavanja. Praktičan način za pronalaženje početka isječka je korištenje značajke ‘sljedeći/prethodni marker’ na alatnoj traci vremenske linije.



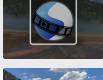
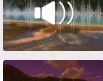
1.9.1 Popis efekata

OpenShot Video Editor ima ukupno 27 ugrađenih video i audio efekata: 18 video efekata i 9 audio efekata. Ove efekte možete dodati na isječak povlačenjem efekta na isječak. Sljedeća tablica sadrži ime i kratki opis svakog efekta.

Ikona	Ime efekta	Opis efekta
	Analogna vrpca	Vintage kućni video s podrhtavanjem, prelijevanjem i snijegom.
	Alfa maska / prijelaz brisanja	Prijelaz maske u sivim tonovima između slika.
	Trake	Dodajte obojene trake oko vašeg videa.
	Zamućenje	Podesite zamućenje slike.
	Svjetlina i kontrast	Promijenite svjetlinu i kontrast kadra.
	Natpis	Dodajte tekstualne natpise na bilo koji isječak.
	Kromatski ključ (zelena pozadina)	Zamijenite boju prozirnošću.
	Karta boja / pretraživanje	Podesite boje koristeći 3D LUT tablice pretraživanja (.cube format).
	Zasićenost boja	Podesite intenzitet boja.
	Pomak boja	Pomaknite boje slike u različitim smjerovima.
	Izrez	Izrežite dijelove vašeg videa.
	Ukloni ispreplitanje	Uklonite ispreplitanje iz videa.

continues on next page

Tablica 3 – nastavak sa prethodne stranice

Ikona	Ime efekta	Opis efekta
	Nijansa	Prilagodi nijansu / boju.
	Odsjaj leće	Simuliraj sunčevu svjetlost koja udara u leću s odsjajima.
	Negativ	Stvori negativnu sliku.
	Detektor objekata	Detektiraj objekte u videu.
	Obris	Dodaj obris oko bilo koje slike ili teksta.
	Pikseliziraj	Povećaj ili smanji vidljive piksele.
	Oštri	Povećaj kontrast rubova kako bi detalji videa bili oštriji.
	Pomakni	Pomakni sliku u različitim smjerovima.
	Sferna projekcija	Izravnaj ili projiciraj 360° i riblje oko snimke.
	Stabilizator	Smanji podrhtavanje videa.
	Tragač	Prati okvir objekta u videu.
	Val	Iskrivljuj sliku u valoviti uzorak.
	Kompresor	Smanji glasnoću ili pojačaj tihe zvukove.
	Kašnjenje	Prilagodi sinkronizaciju zvuka i slike.
	Distorzija	Isječi audio signal za distorziju.
	Odjek	Dodaj odgođeni odraz zvuka.
	Ekspanzor	Učini glasne dijelove relativno glasnijima.
	Šum	Dodaj nasumične signale jednake jačine.
	Parametrijski ekvilajzer	Prilagodi glasnoću frekvencija u zvuku.

continues on next page

Tablica 3 – nastavak sa prethodne stranice

Ikona	Ime efekta	Opis efekta
	Robotizacija	Pretvori zvuk u robotski glas.
	Šaptanje	Pretvori zvuk u šaptanje.

1.9.2 Svojstva efekta

Ispod je popis **zajedničkih** svojstava efekata, koje dijele svi efekti u OpenShotu. Za pregled svojstava efekta, kliknite desnom tipkom miša i odaberite *Svojstva*. Pojavit će se uređivač svojstava gdje možete mijenjati ta svojstva. Napomena: Obratite pažnju na položaj pokazivača reprodukcije (crvena linija reprodukcije). Ključni okviri se automatski stvaraju na trenutnoj poziciji reprodukcije kako bi se brzo kreirale animacije.

Pogledajte tablicu u nastavku za popis uobičajenih svojstava efekata. Ovdje su navedena samo **uobičajena svojstva** koja dijele svi efekti. Svaki efekt također ima mnogo **jedinstvenih svojstava**, specifičnih za svaki efekt, pogledajte *Video efekti* za više informacija o pojedinačnim efektima i njihovim jedinstvenim svojstvima.

Naziv efekta	svojstva	Tip	Opis
Trajanje		Decimalni broj	Duljina efekta (u sekundama). Svojstvo samo za čitanje. Većina efekata prema zadanim postavkama ima duljinu trajanja klipa. Ovo svojstvo je skriveno kada efekt pripada klipu.
Kraj		Decimalni broj	Pozicija završnog rezanja efekta (u sekundama). Ovo svojstvo je skriveno kada efekt pripada klipu.
ID		Niz znakova	Nasumično generirani GUID (globalno jedinstveni identifikator) dodijeljen svakom efektu. Svojstvo samo za čitanje.
Roditelj		Niz znakova	Roditeljski objekt ovog efekta, zbog čega se mnoge vrijednosti ključnih okvira inicijaliziraju na vrijednosti roditelja.
Pozicija		Decimalni broj	Pozicija efekta na vremenskoj liniji (u sekundama). Ovo svojstvo je skriveno kada efekt pripada klipu.
Početak		Decimalni broj	Pozicija početnog rezanja efekta (u sekundama). Ovo svojstvo je skriveno kada efekt pripada klipu.
Staza		Cijeli broj	Sloj na kojem se nalazi efekt (viši slojevi se prikazuju iznad nižih). Ovo svojstvo je skriveno kada efekt pripada klipu.
Primijeni klipa	prije	Boolean	Primijeniti ovaj efekt prije nego što klip obrađuje ključne okvire? (zadano je Da)

Trajanje

Svojstvo *Duration* je decimalna vrijednost koja označava duljinu efekta u sekundama. Ovo je svojstvo samo za čitanje. Izračunava se kao: Kraj - Početak. Za promjenu trajanja morate urediti svojstva efekta *Start* i/ili *End*.

NAPOMENA: Većina efekata u OpenShot-u prema zadanim postavkama postavlja trajanje efekta na trajanje klipa i skriva ovo svojstvo u uređivaču.

Kraj

Svojstvo *End* definira točku rezanja na kraju efekta u sekundama, što vam omogućuje kontrolu koliko je efekta vidljivo na vremenskoj liniji. Promjena ovog svojstva utjecat će na svojstvo efekta *Duration*.

NAPOMENA: Većina efekata u OpenShot-u prema zadanim postavkama postavlja ovo svojstvo da odgovara klipu i skriva ga u uređivaču.

ID

Svojstvo *ID* sadrži nasumično generirani GUID (globalno jedinstveni identifikator) dodijeljen svakom efektu, osiguravajući njegovu jedinstvenost. Ovo je svojstvo samo za čitanje i dodjeljuje ga OpenShot prilikom stvaranja efekta.

Staza

Svojstvo *Track* je cijeli broj koji označava sloj na kojem je efekt postavljen. Efekti na višim slojevima prikazuju se iznad onih na nižim slojevima.

NAPOMENA: Većina efekata u OpenShot-u prema zadanim postavkama postavlja ovo svojstvo da odgovara klipu i skriva ga u uređivaču.

1.9.3 Roditelj efekta

Svojstvo *Parent* efekta postavlja početne vrijednosti ključnih okvira na roditeljski efekt. Na primjer, ako se mnogi efekti odnose na isti roditeljski efekt, naslijedit će sva svoja početna svojstva, poput veličine fonta, boje fonta i boje pozadine za efekt *Caption*. U primjeru mnogih *Caption* efekata koji koriste isti roditeljski efekt, to je učinkovit način upravljanja velikim brojem tih efekata.

NAPOMENA: Svojstvo parent za efekte treba biti povezano s istim tipom roditeljskog efekta, inače njihove zadane početne vrijednosti neće odgovarati. Pogledajte također [Roditelj isječka](#).

Pozicija

Svojstvo *Position* određuje poziciju efekta na vremenskoj liniji u sekundama, pri čemu 0.0 označava početak.

NAPOMENA: Većina efekata u OpenShot-u prema zadanim postavkama postavlja ovo svojstvo da odgovara klipu i skriva ga u uređivaču.

Početak

Svojstvo *Start* definira točku rezanja na početku efekta u sekundama. Promjena ovog svojstva utjecat će na svojstvo efekta *Duration*.

NAPOMENA: Većina efekata u OpenShot-u prema zadanim postavkama postavlja ovo svojstvo da odgovara klipu i skriva ga u uređivaču.

1.9.4 Sekvenciranje

Efekti se obično primjenjuju **prije** nego što isječak obrađuje ključne okvire. To omogućuje efektu da obradi sirovu sliku isječka, prije nego što isječak primijeni svojstva poput skaliranja, rotacije, položaja itd. Obično je to preferirani slijed događaja i zadano ponašanje efekata u OpenShotu. Međutim, ovo ponašanje možete opcionalno nadjačati svojstvom **Apply Before Clip Keyframes**.

Ako svojstvo **Apply Before Clip Keyframes** postavite na **No**, efekt će se primijeniti **nakon** što isječak skalira, rotira i primijeni ključne okvire na sliku. Ovo može biti korisno kod određenih efekata, poput efekta **Maska**, kada želite prvo animirati isječak, a zatim primijeniti statičnu masku na isječak.

1.9.5 Video efekti

Efekti se općenito dijele u dvije kategorije: video i audio efekti. Video efekti mijenjaju sliku i podatke piksela isječka. Ispod je popis video efekata i njihovih svojstava. Često je najbolje eksperimentirati s efektom, unoseći različite vrijednosti u svojstva i promatrajući rezultate.

Analogna vrpca

Effekt **Analog Tape** oponaša reprodukciju potrošačke trake: horizontalno podrhtavanje linije („tracking”), proboj kromatske boje, mekoću svjetline, zrnat snijeg, donju **tracking prugu** i kratke **statističke izboje**. Svi kontrolni elementi mogu se animirati ključnim okvirima, a šum je deterministički (inicijaliziran ID-om efekta s opcionalnim pomakom), pa su prikazi ponovljivi.

Naziv svojstva	Opis
tracking	(float, 0-1) Horizontalno podrhtavanje linije plus suptilno donje iskrivljenje . Veće vrijednosti povećavaju amplitudu i visinu iskrivljenja.
bleed	(float, 0-1) Proboj kromatske boje / obrub . Horizontalni pomak kromatske boje + zamućenje s blagim desaturiranjem. Daje izgled “duginog ruba”.
softness	(float, 0-1) Mekoća svjetline . Malo horizontalno zamućenje na Y (približno 0-2 px). Držite nisko da zadržite detalje kada je šum visok.
noise	(float, 0-1) Snijeg, šum i prekidi . Kontrolira jačinu zrna, vjerojatnost/dužinu bijelih pruga i slab šum linije.
stripe	(float, 0-1) Tracking pruga . Podiže donju traku, dodaje šum/šuštanje tamo i širi podignuto područje kako vrijednost raste.
static_bands	(float, 0-1) Statistički izboji . Kratke svijetle trake s skupinama pruga po redovima (mnoge “padajuće zvijezde” preko susjednih redova).
seed_offset	(int, 0-1000) Dodaje se unutarnjem sjemenu (izvedenom iz ID-a efekta) za determinističku varijaciju između isječaka.

Napomene o upotrebi

- **Suptilan “kućni video”:** tracking=0.25, bleed=0.20, softness=0.20, noise=0.25, stripe=0.10, static_bands=0.05.
- **Loš tracking / začepljenje glave:** tracking=0.8-1.0, stripe=0.6-0.9, noise=0.6-0.8, static_bands=0.4-0.6, softness<=0.2, i postavite bleed na oko 0.3.
- **Samo obrub boje:** povećajte bleed (oko 0.5) i ostale kontrole držite niskima.
- **Drugačiji, ali ponovljiv snijeg:** ostavite ID efekta nepromijenjenim (za deterministički izlaz) i promijenite seed_offset da dobijete novi, ali i dalje ponovljiv uzorak.

Alfa maska / prijelaz brisanja

Efekt Alpha Mask / Wipe Transition koristi masku u nijansama sive za stvaranje dinamičnog prijelaza između dvije slike ili video isječka. U ovom efektu, svijetla područja maske otkrivaju novu sliku, dok tamna područja skrivaju, omogućujući kreativne i prilagođene prijelaze koji nadilaze standardne tehnike izbljedjenja ili brisanja. Ovaj efekt utječe samo na sliku, a ne na audio zapis.

Naziv svojstva	Opis
svjetlina	(float, -1 do 1) Ova krivulja kontrolira kretanje preko brisanja
kontrast	(float, 0 do 20) Ova krivulja kontrolira tvrdoću i mekoću ruba brisanja
čitač	(reader) Ovaj čitač može koristiti bilo koju sliku ili video kao ulaz za vaš prijelaz u nijansama sive
zamijeni_sliku	(bool, choices: ['Yes', 'No']) Zamijeni sliku isječka trenutnom slikom prijelaza u nijansama sive, korisno za otklanjanje poteškoća

Trake

Efekt Bars dodaje obojene trake oko okvira vašeg videa, koje se mogu koristiti u estetske svrhe, za okvir videa unutar određenog omjera slike ili za simulaciju prikaza sadržaja na drugom uređaju za prikaz. Ovaj efekt je posebno koristan za stvaranje kinematografskog ili televizijskog izgleda.

Naziv svojstva	Opis
dno	(float, 0 do 0.5) Krivulja za podešavanje veličine donje trake
boja	(boja) Krivulja za podešavanje boje traka
lijevo	(float, 0 do 0.5) Krivulja za podešavanje veličine lijeve trake
desno	(float, 0 do 0.5) Krivulja za podešavanje veličine desne trake
vrh	(float, 0 do 0.5) Krivulja za podešavanje veličine gornje trake

Zamućenje

Efekt Blur omekšava sliku, smanjujući detalje i teksturu. Može se koristiti za stvaranje dojma dubine, usmjeravanje pažnje na određene dijelove okvira ili jednostavno za primjenu stilističkog izbora u estetske svrhe. Intenzitet zamućenja može se prilagoditi za postizanje željene razine mekoće.

Naziv svojstva	Opis
horizontalni_radijus	(float, 0 do 100) Ključni kadar za horizontalni radijus zamućenja. Veličina horizontalne operacije zamućenja u pikselima.
iteracije	(float, 0 do 100) Ključni kadar za iteracije. Broj iteracija zamućenja po pikselu. 3 iteracije = Gaussov efekt.
sigma	(float, 0 do 100) Ključni kadar za sigma vrijednost. Količina raspršenja u operaciji zamućenja. Trebala bi biti veća od radijusa.
vertikalni_radijus	(float, 0 do 100) Ključni kadar za vertikalni radijus zamućenja. Veličina vertikalne operacije zamućenja u pikselima.

Svjetlina i kontrast

Efekt Svjetlina i Kontrast omogućuje podešavanje ukupne svjetline ili tamnosti slike (svjetlina) i razlike između najsvjetlijih i najtamnijih dijelova slike (kontrast). Ovaj efekt se može koristiti za ispravljanje loše osvijetljenih videa ili za stvaranje dramatičnih svjetlosnih efekata u umjetničke svrhe.

Naziv svojstva	Opis
svjetlina	(float, -1 do 1) Krivulja za podešavanje svjetline
kontrast	(float, 0 do 100) Krivulja za podešavanje kontrasta (3 je tipično, 20 je puno, 100 je maksimum. 0 nije valjano)

Natpis

Dodajte tekstualne titlove preko vašeg videa. Podržavamo VTT (WebVTT) i SubRip (SRT) formate titlova. Ovi formati se koriste za prikaz titlova u videozapisima. Omogućuju dodavanje tekstualnih titlova video sadržaju, čineći ga pristupačnijim široj publici, posebno gluhima ili nagluhima. Efekt Titl može animirati tekst s efektom pojavljivanja i nestajanja, te podržava bilo koji font, veličinu, boju i margine. OpenShot također ima jednostavan uređivač titlova, gdje možete brzo umetnuti titlove na poziciju reprodukcije ili urediti sav tekst titlova na jednom mjestu.

```
:caption: Show a caption, starting at 5 seconds and ending at 10 seconds.
```

```
00:00:05.000 --> 00:00:10.000
```

```
Hello, welcome to our video!
```

Naziv svojstva	Opis
pozadina	(boja) Boja pozadine područja titla
pozadina_alfa	(float, 0 do 1) Alfa vrijednost boje pozadine
pozadina_ugao	(float, 0 do 60) Radijus ugla pozadine
pozadina_razmak	(float, 0 do 60) Razmak pozadine
font_titla	(font) Naziv fonta ili obitelj fontova
tekst_titla	(titl) Tekst titla u VTT/SubRip formatu (više redaka)
boja	(boja) Boja teksta titla
pojavljuje_se	(float, 0 do 3) Trajanje pojavljivanja po titlu (u sekundama)
nestaje	(float, 0 do 3) Trajanje nestajanja po titlu (u sekundama)
font_alfa	(float, 0 do 1) Alfa vrijednost boje fonta
veličina_fonta	(float, 0 do 200) Veličina fonta u točkama
lijevo	(float, 0 do 0.5) Veličina lijeve margine
razmak_između_redaka	(float, 0 do 5) Razmak između redaka (zadano 1.0)
desno	(float, 0 do 0.5) Veličina desne margine
obris	(boja) Boja obruba / obrisa teksta
debljina_obrisa	(float, 0 do 10) Širina obruba / poteza teksta
vrh	(float, 0 do 1) Veličina gornjeg margina

Kromatski ključ (zelena pozadina)

Chroma Key (Zeleni ekran) efekt zamjenjuje određenu boju (ili kromu) u videu (obično zelenu ili plavu) prozirnošću, omogućujući kompoziciju videa preko druge pozadine. Ovaj efekt se široko koristi u filmskoj i televizijskoj produkciji za stvaranje vizualnih efekata i postavljanje subjekata u okruženja koja bi inače bila nemoguća ili nepraktična za snimanje.

Naziv svojstva	Opis
boja	(boja) Boja za podudaranje
prag	(float, 0 do 125) Prag (ili faktor zamućenja) za podudaranje sličnih boja. Što je veća vrijednost, više boja će biti podudarno.
halo	(float, 0 do 125) Dodatni prag za uklanjanje haloa.
metoda_ključa	(int, izbor: ['Osnovno ključanje', 'HSV/HSL nijansa', 'HSV zasićenost', 'HSL zasićenost', 'HSV vrijednost', 'HSL luminancija', 'LCH luminancija', 'LCH krominancija', 'LCH nijansa', 'CIE udaljenost', 'Cb,Cr vektor']) Metoda ili algoritam ključanja za korištenje.

Karta boja / pretraživanje

Efekt Color Map primjenjuje 3D LUT (Lookup Table) na vaš video zapis, trenutno transformirajući njegove boje kako bi se postigao dosljedan izgled ili raspoloženje. 3D LUT je jednostavno tablica koja preslikava svaki ulazni ton u novu izlaznu paletu. S posebnim krivuljama ključnih okvira za crvenu, zelenu i plavu komponentu, možete precizno kontrolirati, pa čak i animirati, koliko je svaki kanal pod utjecajem LUT-a, što olakšava fino podešavanje ili miješanje vaše korekcije tijekom vremena.

LUT datoteke (.cube format) mogu se preuzeti s mnogih online izvora, uključujući besplatne pakete na blogovima o fotografiji ili tržištima, poput <https://freshluts.com/>. OpenShot uključuje izbor popularnih LUT-ova dizajniranih za **Rec 709** gama standard odmah po instalaciji.

Naziv svojstva	Opis
putanja_lut	(string) Putanja u datotečnom sustavu do .cube LUT datoteke.
intenzitet	(float, 0.0 do 1.0) % Miješanje ukupnog intenziteta (0.0 = bez LUT-a, 1.0 = puni LUT).
intenzitet_r	(float, 0.0 do 1.0) % Miješanje crvenog kanala LUT-a (0.0 = bez LUT-a, 1.0 = puni LUT).
intenzitet_g	(float, 0.0 do 1.0) % Miješanje zelenog kanala LUT-a (0.0 = bez LUT-a, 1.0 = puni LUT).
intenzitet_b	(float, 0.0 do 1.0) % Miješanje plavog kanala LUT-a (0.0 = bez LUT-a, 1.0 = puni LUT).

Gamma i Rec 709

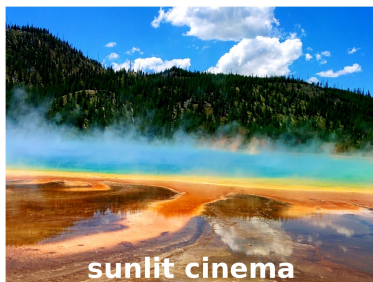
Gamma je način na koji video sustavi posvjetljuju ili zatamnjuju srednje tonove slike. **Rec 709** je standardna gama krivulja koja se danas koristi za većinu HD i online videa. Uključivanjem **Rec 709** LUT-ova, OpenShot olakšava primjenu korekcije koja odgovara velikoj većini materijala koji ćete uređivati.

Ako vaša kamera ili radni tijek koristi drugačiju gamu (na primjer LOG profil), i dalje možete koristiti LUT napravljen za tu krivulju. Jednostavno upotrijebite .cube datoteku dizajniranu za vašu gamu u okviru efekta Color Map pod **LUT Path**. Samo se pobrinite da gama vašeg materijala odgovara gamu LUT-a—inače boje mogu izgledati netočno.

Sljedeće **Rec 709** LUT datoteke uključene su u OpenShot, organizirane u sljedeće kategorije:

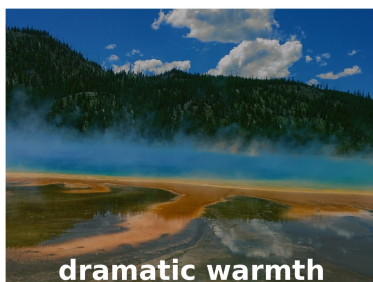
Kinematografski & Blockbuster







Tamno & Melankolično







Filmski materijal & Vintage







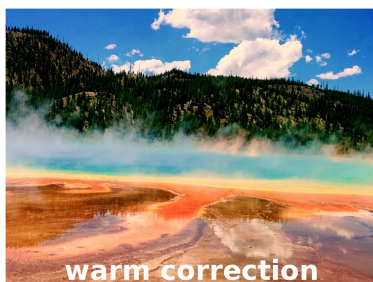


Tirkizne & Narančaste vibracije

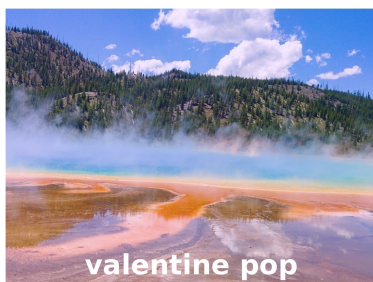




Alati & Korekcija



Živopisno & Šareno



Zasićenost boja

Efekt zasićenja boja podešava intenzitet i živost boja unutar videa. Povećanje zasićenja može učiniti boje življima i upečatljivijima, dok smanjenje može stvoriti prigušeniji, gotovo crno-bijeli izgled.

Naziv svojstva	Opis
zasićenje	(float, 0 do 4) Krivulja za podešavanje ukupnog zasićenja slike u kadru (0.0 = sivkasto, 1.0 = normalno, 2.0 = dvostruko zasićenje)
zasićenje_B	(float, 0 do 4) Krivulja za podešavanje plavog zasićenja slike u kadru
zasićenje_G	(float, 0 do 4) Krivulja za podešavanje zelenog zasićenja slike u kadru (0.0 = sivkasto, 1.0 = normalno, 2.0 = dvostruko zasićenje)
zasićenje_R	(float, 0 do 4) Krivulja za podešavanje crvenog zasićenja slike u kadru

Pomak boja

Pomaknite boje slike gore, dolje, lijevo i desno (s beskonačnim omatanjem).

Svaki piksel ima 4 kanala boje:

- Crvena, Zelena, Plava i Alfa (tj. prozirnost)
- Vrijednost svakog kanala je između 0 i 255

Efekt pomaka boje jednostavno „pomiče” ili „prevodi” određeni kanal boje na X ili Y osi. *Nisu svi video i slikovni formati podržavaju alfa kanal, i u tim slučajevima nećete vidjeti nikakve promjene prilikom podešavanja pomaka boje alfa kanala.*

Naziv svojstva	Opis
alfa_x	(float, -1 do 1) Pomaknite X koordinate alfa kanala (lijevo ili desno)
alfa_y	(float, -1 do 1) Pomaknite Y koordinate alfa kanala (gore ili dolje)
plava_x	(float, -1 do 1) Pomaknite X koordinate plavog kanala (lijevo ili desno)
plava_y	(float, -1 do 1) Pomaknite Y koordinate plavog kanala (gore ili dolje)
zelena_x	(float, -1 do 1) Pomaknite X koordinate zelenog kanala (lijevo ili desno)
zelena_y	(float, -1 do 1) Pomaknite Y koordinate zelenog kanala (gore ili dolje)
crvena_x	(float, -1 do 1) Pomaknite X koordinate crvenog kanala (lijevo ili desno)
crvena_y	(float, -1 do 1) Pomaknite Y koordinate crvenog kanala (gore ili dolje)

Izrez

Efekt izreza uklanja neželjene vanjske dijelove video okvira, omogućujući vam da se usredotočite na određeni dio snimke, promijenite omjer stranica ili uklonite ometajuće elemente s rubova okvira. Ovaj efekt je primarna metoda za izrezivanje isječka u OpenShotu. Ključni okviri `left`, `right`, `top` i `bottom` mogu se animirati za pomicanje i promjenu veličine izrezanog područja. Možete ostaviti izrezano područje prazno ili ga dinamički prilagoditi da ispuni zaslon.

Ovaj efekt možete brzo dodati desnim klikom na isječak i odabirom *Crop*. Kada je aktivan, u video pregledu pojavljuju se plavi rukohvati za izrezivanje kako biste mogli vizualno prilagoditi izrezivanje.

Naziv svojstva	Opis
dno	(float, 0 do 1) Veličina donje trake
lijevo	(float, 0 do 1) Veličina lijeve trake
desno	(float, 0 do 1) Veličina desne trake
vrh	(float, 0 do 1) Veličina gornje trake
x	(float, -1 do 1) X pomak
y	(float, -1 do 1) Y pomak
promijeni veličinu	(bool, choices: ['Yes', 'No']) Zamijeni sliku okvira izrezanim područjem (omogućuje automatsko skaliranje izrezane slike)

Ukloni ispreplitanje

Efekt deinterlacinga koristi se za uklanjanje artefakata ispreplitanja iz video zapisa, koji se obično vide kao horizontalne linije preko pokretnih objekata. Ovaj efekt je ključan za pretvaranje isprepletenog videa (kao što je onaj s starijih video kamera ili emitiranih izvora) u progresivni format prikladan za moderne zaslone.

Naziv svojstva	Opis
jeNeparno	(bool, choices: ['Yes', 'No']) Koristi neparne ili parne linije

Nijansa

Efekt nijanse podešava ukupnu ravnotežu boja videa, mijenjajući nijanse bez utjecaja na svjetlinu ili zasićenost. Ovo se može koristiti za korekciju boja ili za primjenu dramatičnih efekata boja koji mijenjaju raspoloženje snimke.

Naziv svojstva	Opis
nijansa	(float, 0 do 1) Krivulja za podešavanje postotka pomaka nijanse

Odsjaj leće

Efekt odsjaja leće simulira jaku svjetlost koja pogađa objektiv vaše kamere, stvarajući sjajne oreole, obojene prstenove i blage odsjaje preko vašeg snimka. Refleksije se automatski postavljaju duž linije od izvora svjetlosti prema središtu okvira. Možete animirati bilo koju svojinu pomoću ključnih okvira kako biste pratili akciju ili uskladili scenu.

Naziv svojstva	Opis
x	(float, -1 do 1) Horizontalni položaj izvora svjetlosti. -1 je lijevi rub, 0 je centar, +1 je desni rub.
y	(float, -1 do 1) Vertikalni položaj izvora svjetlosti. -1 je gornji rub, 0 je centar, +1 je donji rub.
svjetlina	(float, 0 do 1) Ukupna jačina sjaja i prozirnost. Veće vrijednosti čine odsjaje svjetlijima i neprozirnijima.
veličina	(float, 0.1 do 3) Skala cijelog efekta odsjaja. Veće vrijednosti povećavaju oreole, prstenove i sjaje.
raspon	(float, 0 do 1) Koliko daleko sekundarne refleksije putuju. 0 ih drži blizu izvora, 1 ih gura do suprotnog ruba.
boja_tonu	(color) Pomjera boje odsjaja da odgovaraju vašoj sceni. Koristite RGBA klizalice za odabir nijanse i prozirnosti.

Negativ

Efekt negativ inverzira boje videa, stvarajući sliku koja nalikuje fotografskom negativu. Ovo se može koristiti za umjetničke efekte, stvaranje nadrealnog ili neobičnog izgleda, ili za isticanje određenih elemenata unutar okvira.

Detektor objekata

Efekt Object Detector koristi algoritme strojnog učenja (kao što su neuronske mreže) za prepoznavanje i isticanje objekata unutar video okvira. Može prepoznati više vrsta objekata, poput vozila, ljudi, životinja i drugih! Ovo se može koristiti za analitičke svrhe, dodavanje interaktivnih elemenata u videozapise ili praćenje kretanja određenih objekata kroz okvir.

Filtri klasa i pouzdanost

Za prilagodbu procesa detekcije vašim specifičnim potrebama, Object Detector uključuje svojstva za **filtre klasa** i **pragove pouzdanosti**. Postavljanjem filtra klase, poput „Kamion” ili „Osoba”, možete uputiti detektor da se fokusira na određene vrste objekata, ograničavajući vrste praćenih objekata. Prag pouzdanosti omogućuje postavljanje minimalne razine sigurnosti za detekcije, osiguravajući da se uzimaju u obzir samo objekti detektirani s razinom pouzdanosti iznad tog praga, što pomaže u smanjenju lažnih pozitivnih i fokusiranju na točnije detekcije.

Kako funkcionira roditeljstvo

Nakon što pratite objekte, možete im „pridružiti” druge *Isječki*. To znači da će drugi isječak, koji može biti grafika, tekst ili drugi video sloj, sada slijediti praćeni objekt kao da je pričvršćen za njega. Ako se praćeni objekt pomakne ulijevo, i pridruženi isječak se pomiče ulijevo. Ako se praćeni objekt poveća (približi kameri), pridruženi isječak također se povećava. Da bi pridruženi isjecci ispravno prikazivali, moraju biti na traci višoj od praćenih objekata i postaviti odgovarajuće svojstvo *Skala*.

Pogledajte *Roditelj isječka*.

Svojstva

Naziv svojstva	Opis
class_filter	(string) Vrsta klase objekta za filtriranje (npr. automobil, osoba)
confidence_threshold	(float, 0 do 1) Minimalna vrijednost pouzdanosti za prikaz detektiranih objekata
display_box_text	(int, izbor: ['Yes', 'No']) Prikaži naziv klase i ID SVIH praćenih objekata
display_boxes	(int, izbor: ['Yes', 'No']) Nacrtaj okvir oko SVIH praćenih objekata (brz način za skrivanje svih praćenih objekata)
selected_object_index	(int, 0 do 200) Indeks praćenog objekta koji je <i>odabran</i> za izmjenu njegovih svojstava
draw_box	(int, izbor: ['Yes', 'No']) Treba li nacrtati okvir oko odabranog praćenog objekta
box_id	(string) Interni ID okvira praćenog objekta za identifikacijske svrhe
x1	(float, 0 do 1) Gornja lijeva X koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na širinu video okvira
y1	(float, 0 do 1) Gornja lijeva Y koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na visinu video okvira
x2	(float, 0 do 1) Donja desna X koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na širinu video okvira
y2	(float, 0 do 1) Donja desna Y koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na visinu video okvira
delta_x	(float, -1.0 do 1) Horizontalna promjena položaja okvira praćenog objekta u odnosu na prethodnu poziciju
delta_y	(float, -1.0 do 1) Vertikalna promjena položaja okvira praćenog objekta u odnosu na prethodnu poziciju
scale_x	(float, 0 do 1) Faktor skaliranja u X smjeru za okvir praćenog objekta, u odnosu na njegov izvorni veličinu
scale_y	(float, 0 do 1) Faktor skaliranja u Y smjeru za okvir praćenog objekta, u odnosu na njegov izvorni veličinu
rotation	(float, 0 do 360) Kut rotacije okvira praćenog objekta, u stupnjevima
visible	(bool) Je li okvir praćenog objekta vidljiv u trenutnom okviru. Svojstvo samo za čitanje.
obris	(color) Boja obruba (ruba) oko okvira praćenog objekta
debljina_obrisa	(int, 1 do 10) Širina obruba (ruba) oko okvira praćenog objekta
prozirnost_obruba	(float, 0 do 1) Prozirnost obruba (ruba) oko okvira praćenog objekta
pozadina_alfa	(float, 0 do 1) Prozirnost pozadinskog ispune unutar okvira praćenog objekta
pozadina_ugao	(int, 0 do 150) Radijus kutova za pozadinski ispun unutar okvira praćenog objekta
pozadina	(boja) Boja pozadinskog ispune unutar okvira praćenog objekta

Obris

Efekt Obruba dodaje prilagodljivi rub oko slika ili teksta unutar video okvira. Radi tako da izvlači alfa kanal slike, zamućuje ga kako bi generirao glatku masku obruba, a zatim tu masku kombinira s slojem čvrste boje. Korisnici mogu prilagoditi širinu obruba kao i njegove komponente boje (crvenu, zelenu, plavu) i prozirnost (alfa), što omogućuje širok raspon vizualnih stilova. Ovaj efekt je idealan za isticanje teksta, stvaranje vizualne separacije i dodavanje umjetničkog dojma vašim videozapisima.

Naziv svojstva	Opis
širina	(float, 0 do 100) Širina obruba u pikselima.
crvena	(float, 0 do 255) Crvena komponenta boje obruba.
zelena	(float, 0 do 255) Zelena komponenta boje obruba.
plava	(float, 0 do 255) Plava komponenta boje obruba.
alfa	(float, 0 do 255) Vrijednost prozirnosti (alfa) za obrub.

Pikseliziraj

Efekt Pixelate povećava ili smanjuje veličinu piksela u videu, stvarajući mozaikasti izgled. Može se koristiti za zamagljivanje detalja (poput lica ili registarskih pločica iz razloga privatnosti) ili kao stilistički efekt za evociranje retro, digitalne ili apstraktne estetike.

Naziv svojstva	Opis
dno	(float, 0 do 1) Krivulja za podešavanje veličine donjeg margine
lijevo	(float, 0 do 1) Krivulja za podešavanje veličine lijevog margine
pikselizacija	(float, 0 do 0.99) Krivulja za podešavanje količine pikselizacije
desno	(float, 0 do 1) Krivulja za podešavanje veličine desnog margine
vrh	(float, 0 do 1) Krivulja za podešavanje veličine gornjeg margine

Oštri

Efekt Oštrenja pojačava percipirane detalje tako da prvo lagano zamuti okvir, a zatim na njega doda skaliranu razliku (tzv. *un-sharp masku*). To pojačava kontrast rubova, čineći teksture i obrube oštrijima bez promjene ukupne svjetline.

Načini

- **Unsharp** – Klasična un-sharp maska: detalji rubova se vraćaju na *izvorni* okvir. Daje poznati oštri efekt kakav se vidi u foto editorima.
- **HighPass** – High-pass blend: detalji rubova se dodaju na *zamućeni* okvir, a zatim rezultat zamjenjuje izvorni. Daje mekši, kontrastniji izgled i može spasiti istaknute dijelove koji bi inače bili preeksponirani.

Kanali

- **All** – Primijeni masku rubova na cijeli RGB signal (najjači efekt – oštri se boja i svjetlina).
- **Luma** – Primijeni samo na lumu (svjetlinu). Boje ostaju netaknute, pa se šum u kromi ne pojačava.
- **Chroma** – Primijeni samo na kromatske (razlike u boji) kanale. Korisno za nježno oživljavanje rubova boja bez promjene percipirane svjetline.

Svojstva

Naziv svojstva	Opis
jačina	(float, 0 do 40) Množitelj jačine / do 100% pojačanja rubova
radijus	(float, 0 do 10) Radijus zamućenja u pikselima pri 720p (automatski skalirano prema veličini isječka)
prag	(float, 0 do 1) Minimalna razlika u lumi koja će biti oštrena
način	(int, izbor: ['Unsharp', 'HighPass']) Matematički stil maske oštrenja
kanal	(int, izbor: ['All', 'Luma', 'Chroma']) Koji kanali boje primaju oštrenje

Pomakni

Efekt Pomaka pomiče cijelu sliku u različitim smjerovima (gore, dolje, lijevo i desno s beskonačnim umotavanjem), stvarajući osjećaj pokreta ili dezorijentacije. Može se koristiti za prijelaze, simulaciju pokreta kamere ili dodavanje dinamičkog pokreta statičnim snimkama.

Naziv svojstva	Opis
x	(float, -1 do 1) Pomakni X koordinate (lijevo ili desno)
y	(float, -1 do 1) Pomakni Y koordinate (gore ili dolje)

Sferna projekcija

Efekt sferne projekcije izravna 360° ili riblje oko snimke u normalan pravokutni prikaz ili generira riblje oko izlaz. Upravljajte virtualnom kamerom pomoću yaw, pitch i roll. Kontrolirajte izlazni prikaz pomoću FOV. Odaberite ulazni tip (equirect ili jedan od modela ribljeg oka), odaberite način projekcije za izlaz i odaberite način uzorkovanja koji balansira kvalitetu i brzinu. Ovo je idealno za animirane „virtualne kamere“ unutar 360° isječka i za pretvaranje kružnih ribljih oka snimaka.

Naziv svojstva	Opis
yaw	(float, -180 do 180) Horizontalna rotacija oko osi gore (stupnjevi).
pitch	(float, -180 do 180) Vertikalna rotacija oko desne osi (stupnjevi).
roll	(float, -180 do 180) Rotacija oko osi prema naprijed (stupnjevi).
fov	(float, 0 do 179) Izlazni FOV. Horizontalno vidno polje virtualne kamere (stupnjevi) za izlaz.
in_fov	(float, 1 do 360) Ulazni FOV. Ukupno pokrivanje izvornog objektiva. Koristi se kada je Ulazni model = Fisheye (tipična vrijednost 180). Ignorira se za equirect izvore.
način_projekcije	(int) Izlazna projekcija: Sfera (0): pravocrtni izlaz preko cijele sfere. Polukugla (1): pravocrtni izlaz preko polukugle. Fisheye: Equidistant (2), Equisolid (3), Stereografska (4), Ortografska (5): kružni riblje oko izlaz koristeći odabranu mapu.
ulazni_model	(int) Model izvornog objektiva: Equirektangularni (0), Fisheye: Equidistant (1), Fisheye: Equisolid (2), Fisheye: Stereografski (3), Fisheye: Ortografski (4).
invert	(int) Okreni prikaz za 180° bez zrcaljenja. Normalno (0), Invertirano (1). Za equirect izvore ponaša se kao yaw od 180°. Za fisheye ulaze mijenja prednju i stražnju polukuglu.
interpolacija	(int) Metoda uzorkovanja: Najbliži (0), Bilinearni (1), Bikubični (2), Automatski (3). Automatski bira Bilinearni pri ~1:1, Bikubični pri povećanju i mipmapirani Bilinearni pri smanjenju.

Napomene o upotrebi

- **Izravnavajte riblje oko isječak u normalan prikaz:** Postavite **Ulazni model** na ispravan tip ribljeg oka, postavite **Ulazni FOV** na pokrivenost objektiva (često 180), odaberite **Način projekcije** = **Sfera** ili **Polukugla**, zatim kadrirajte pomoću **Yaw/Pitch/Roll** i **Izlazni FOV**.
- **Ponovno kadrirajte equirekt isječak:** Postavite **Ulazni model** = **Equirektangularni**, odaberite **Sfera** (cijela) ili **Polukugla** (prednja/stražnja). **Invert** na equirektu je ekvivalent yaw +180 i ne zrcali.
- **Stvorite riblje oko izlaz:** Odaberite jedan od **Fisheye** načina projekcije (2..5). **Izlazni FOV** kontrolira pokrivenost diska (180 daje klasični kružni riblje oko).
- Ako slika izgleda zrcaljeno, isključite **Invert**. Ako trebate stražnji prikaz na equirektu, koristite **Invert** ili dodajte +180 na **Yaw**.
- Ako izlaz izgleda mutno ili sa aliasingom, smanjite **Izlazni FOV** ili povećajte rezoluciju izvoza. **Automatska** interpolacija prilagođava filter skaliranju.

Stabilizator

Efekt stabilizatora smanjuje neželjeno podrhtavanje i trešnju u snimkama snimljenim iz ruke ili nestabilnim videozapisima, rezultirajući gladijim i profesionalnijim snimkama. Ovo je posebno korisno za akcijske scene, snimke iz ruke ili bilo koje snimke gdje nije korišten stativ.

Naziv svojstva	Opis
zum	(float, 0 do 2) Postotak uvećanja isječka za uklanjanje podrhtavanja i neravnih rubova

Tragač

Efekt praćenja omogućuje praćenje određenog objekta ili područja unutar video okvira kroz više okvira. To se može koristiti za praćenje pokreta, dodavanje efekata ili bilješki koje prate kretanje objekata ili za stabilizaciju snimke na temelju praćenog mjesta. Prilikom praćenja objekta, obavezno odaberite cijeli objekt koji je vidljiv na početku isječka i odaberite jedan od sljedećih algoritama **Vrsta praćenja**. Algoritam praćenja zatim prati taj objekt iz okvira u okvir, bilježeći njegov položaj, veličinu i ponekad rotaciju.

Vrsta praćenja

- **KCF:** (zadano) Kombinacija Boosting i MIL strategija, koristeći korelacijske filtre na preklapajućim područjima iz 'vreća' za precizno praćenje i predviđanje kretanja objekta. Nudi veću brzinu i točnost te može zaustaviti praćenje kada se objekt izgubi, ali ima poteškoća s nastavkom praćenja nakon gubitka objekta.
- **MIL:** Poboljšava Boosting uzimajući u obzir više potencijalnih pozitivnih ('vreća') oko definitivno pozitivnog objekta, povećavajući otpornost na šum i održavajući dobru točnost. Međutim, dijeli nedostatke Boosting trackera: nisku brzinu i poteškoće u zaustavljanju praćenja kada se objekt izgubi.
- **BOOSTING:** Koristi online AdaBoost algoritam za poboljšanje klasifikacije praćenih objekata fokusirajući se na pogrešno klasificirane. Potrebno je postaviti početni kadar i tretira obližnje objekte kao pozadinu, prilagođavajući se novim kadrovima na temelju područja s maksimalnim rezultatom. Poznat je po točnom praćenju, ali pati od niske brzine, osjetljivosti na šum i poteškoća u zaustavljanju praćenja nakon gubitka objekta.
- **TLD:** Razlaže praćenje na faze praćenja, učenja i detekcije, omogućujući prilagodbu i ispravke tijekom vremena. Iako može prilično dobro rukovati skaliranjem objekata i zaklonima, može se ponašati nepredvidivo, s nestabilnošću u praćenju i detekciji.

- **MEDIANFLOW:** Temeljen na Lucas-Kanade metodi, analizira kretanje naprijed i natrag kako bi procijenio pogreške u putanji za predviđanje položaja u stvarnom vremenu. Brz je i točan pod određenim uvjetima, ali može izgubiti praćenje brzo pokretnih objekata.
- **MOSSE:** Koristi adaptivne korelacije u Fourierovom prostoru za održavanje otpornosti na promjene osvjetljenja, veličine i položaja. Ima vrlo visoke brzine praćenja i bolje nastavlja praćenje nakon gubitka, ali može uporno pratiti odsutni objekt.
- **CSRT:** Koristi prostorne karte pouzdanosti za prilagodbu podrške filtra, poboljšavajući sposobnost praćenja neregularnih objekata i dobro funkcionira čak i kod preklapanja objekata. Međutim, sporiji je i može ne raditi pouzdano kada se objekt izgubi.

Kako funkcionira roditeljstvo

Kada imate praćeni objekt, možete mu „pridružiti” druge *Isječki*. To znači da će drugi isječak, koji može biti grafika, tekst ili drugi video sloj, sada slijediti praćeni objekt kao da je pričvršćen za njega. Ako se praćeni objekt pomakne lijevo, i pridruženi isječak se pomiče lijevo. Ako praćeni objekt naraste (približi se kameri), pridruženi isječak također se povećava. Da bi pridruženi isječki ispravno prikazivali, moraju biti na traci iznad praćenih objekata i postaviti odgovarajuću *Skala* svojstvo.

Pogledajte *Roditelj isječka*.

Svojstva

Naziv svojstva	Opis
draw_box	(int, choices: ['Yes', 'No']) Hoće li se nacrtati okvir oko praćenog objekta
box_id	(string) Interni ID okvira praćenog objekta za identifikacijske svrhe
x1	(float, 0 do 1) Gornja lijeva X koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na širinu video okvira
y1	(float, 0 do 1) Gornja lijeva Y koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na visinu video okvira
x2	(float, 0 do 1) Donja desna X koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na širinu video okvira
y2	(float, 0 do 1) Donja desna Y koordinata okvira praćenog objekta, normalizirana na visinu video okvira
delta_x	(float, -1.0 do 1) Horizontalna promjena položaja okvira praćenog objekta u odnosu na prethodnu poziciju
delta_y	(float, -1.0 do 1) Vertikalna promjena položaja okvira praćenog objekta u odnosu na prethodnu poziciju
scale_x	(float, 0 do 1) Faktor skaliranja u X smjeru za okvir praćenog objekta, u odnosu na njegov izvorni veličinu
scale_y	(float, 0 do 1) Faktor skaliranja u Y smjeru za okvir praćenog objekta, u odnosu na njegov izvorni veličinu
rotation	(float, 0 do 360) Kut rotacije okvira praćenog objekta, u stupnjevima
visible	(bool) Je li okvir praćenog objekta vidljiv u trenutnom okviru. Svojstvo samo za čitanje.
obris	(color) Boja obruba (ruba) oko okvira praćenog objekta
debljina_obrisa	(int, 1 do 10) Širina obruba (ruba) oko okvira praćenog objekta
prozirnost_obruba	(float, 0 do 1) Prozirnost obruba (ruba) oko okvira praćenog objekta
pozadina_alfa	(float, 0 do 1) Prozirnost pozadinskog ispune unutar okvira praćenog objekta
pozadina_ugao	(int, 0 do 150) Radijus kutova za pozadinski ispun unutar okvira praćenog objekta
pozadina	(boja) Boja pozadinskog ispune unutar okvira praćenog objekta

Val

Efekt Val iskrivljuje sliku u valoviti uzorak, simulirajući efekte poput toplinske izmaglice, odraza vode ili drugih oblika iskrivljenja. Brzina, amplituda i smjer valova mogu se podešavati.

Naziv svojstva	Opis
amplituda	(float, 0 do 5) Visina vala
množitelj	(float, 0 do 10) Količina za množenje vala (povećanje)
pomak_x	(float, 0 do 1000) Količina pomaka po X-osi
brzina_y	(float, 0 do 300) Brzina vala po Y-osi
valna_duljina	(float, 0 do 3) Duljina vala

1.9.6 Audio efekti

Audio efekti mijenjaju valne oblike i audio uzorke isječka. Ispod je popis audio efekata i njihovih svojstava. Često je najbolje eksperimentirati s efektom, unoseći različite vrijednosti u svojstva i promatrajući rezultate.

Kompresor

Efekt Kompresor u audio obradi smanjuje dinamički raspon audio signala, čineći glasne zvukove tišima, a tihe glasnijima. To stvara konzistentniju razinu glasnoće, korisnu za balansiranje glasnoće različitih audio izvora ili za postizanje određenog zvučnog karaktera u glazbenoj produkciji.

Naziv svojstva	Opis
attack	(float, 0.1 do 100)
bypass	(bool)
makeup_gain	(float, -12 do 12)
ratio	(float, 1 do 100)
release	(float, 10 do 1000)
prag	(float, -60 do 0)

Kašnjenje

Efekt Odgode dodaje eho audio signalu, ponavljajući zvuk nakon kratkog kašnjenja. To može stvoriti osjećaj prostora i dubine u zvuku, a često se koristi za kreativne efekte u glazbi, dizajnu zvuka i audio postprodukciji.

Naziv svojstva	Opis
vrijeme_odgode	(float, 0 do 5)

Distorzija

Efekt Distortion namjerno reže audio signal, dodajući harmoničke i neharmoničke overtone. To može stvoriti grubi, agresivni zvuk karakterističan za mnoge tonove električne gitare i koristi se za glazbene i dizajnerske svrhe zvuka.

Naziv svojstva	Opis
tip_distortion	(int, choices: ['Hard Clipping', 'Soft Clipping', 'Exponential', 'Full Wave Rectifier', 'Half Wave Rectifier'])
input_gain	(int, -24 do 24)
izlazna pojačanja	(int, -24 do 24)
ton	(int, -24 do 24)

Odjek

Echo efekt, sličan odgodi, ponavlja audio signal u intervalima, ali s naglaskom na stvaranje jasnog ponavljanja zvuka koji oponaša prirodne odjeke. Ovo se može koristiti za simulaciju akustičnih okruženja ili za kreativne zvučne efekte.

Naziv svojstva	Opis
vrijeme odjeka	(float, 0 do 5)
povratna sprega	(float, 0 do 1)
mješavina	(float, 0 do 1)

Ekspanzor

Expander efekt povećava dinamički raspon zvuka, čineći tihe zvukove tišima, dok glasni ostaju nepromijenjeni. Ovo je suprotno kompresiji i koristi se za smanjenje pozadinske buke ili povećanje dinamičkog utjecaja zvuka.

Naziv svojstva	Opis
attack	(float, 0.1 do 100)
bypass	(bool)
makeup_gain	(float, -12 do 12)
ratio	(float, 1 do 100)
release	(float, 10 do 1000)
prag	(float, -60 do 0)

Šum

Noise efekt dodaje nasumične signale jednake jačine preko frekvencijskog spektra u zvuk, simulirajući zvuk bijelog šuma. Ovo se može koristiti za maskiranje zvuka, kao komponenta u dizajnu zvuka ili za testiranje i kalibraciju.

Naziv svojstva	Opis
razina	(int, 0 do 100)

Parametrijski ekvilajzer

Parametarski EQ (ekvilajzer) efekt omogućuje precizna podešavanja razine glasnoće određenih frekvencijskih područja u audio signalu. Ovo se može koristiti za korektivne mjere, poput uklanjanja neželjenih tonova, ili kreativno za oblikovanje tonalne ravnoteže zvuka.

Naziv svojstva	Opis
vrsta filtra	(int, izbor: ['Low Pass', 'High Pass', 'Low Shelf', 'High Shelf', 'Band Pass', 'Band Stop', 'Peaking Notch'])
frekvencija	(int, 20 do 20000)
pojačanje	(int, -24 do 24)
Q faktor	(float, 0 do 20)

Robotizacija

Robotizacija efekt transformira zvuk da zvuči mehanički ili robotski, primjenom kombinacije modulacije visine tona i sin-teze. Ovaj efekt se široko koristi za glasove likova u medijima, kreativnoj glazbenoj produkciji i dizajnu zvuka.

Naziv svojstva	Opis
veličina FFT-a	(int, izbor: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
veličina skoka	(int, izbor: ['1/2', '1/4', '1/8'])
vrsta prozora	(int, izbor: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Šaptanje

Whisperization efekt transformira zvuk da oponaša šaptanje, često filtriranjem određenih frekvencija i dodavanjem buke. Ovo se može koristiti za umjetničke efekte u glazbi, dizajnu zvuka za film i video ili u audio pripovijedanju za prenošenje tajnosti ili intime.

Naziv svojstva	Opis
veličina FFT-a	(int, izbor: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
veličina skoka	(int, izbor: ['1/2', '1/4', '1/8'])
vrsta prozora	(int, izbor: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Za više informacija o ključnim kadrovima i animaciji, pogledajte [Animacija](#).

1.10 Izvoz

Izvoz pretvara vaš OpenShot projekt (isječke, efekte, animacije, naslove) u jednu video datoteku (koristeći proces nazvan video kodiranje). Korištenjem zadane postavke, izvezeni video bit će kompatibilan s većinom medijskih playera (kao što su VLC) i web stranica (kao što su YouTube, Vimeo, Facebook) te stvara video datoteku u formatu MP4 (h.264 + AAC). Pogledajte [MP4 \(h.264\)](#).

Kliknite na ikonu *Izvoz videozapisa* na vrhu zaslona (ili koristite izbornik *Datoteka* → *Izvoz videozapisa*). Zadane vrijednosti će dobro funkcionirati, stoga samo kliknite gumb *Izvoz videozapisa* za izradu novog videa. Također možete kreirati vlastite prilagođene profile izvoza, pogledajte [Profili](#).

1.10.1 Jednostavan način

Iako je video kodiranje vrlo složeno, s desecima međusobno povezanih postavki i opcija, OpenShot to čini jednostavnim, s razumljivim zadanim postavkama, a većina te složenosti je skrivena iza kartice *Jednostavno*, koja je zadani prikaz izvoza.

The screenshot shows the 'Export Video' dialog box with the 'Simple' tab selected. The 'File Name' field contains 'Untitled Project' and the 'Folder Path' field contains '/home/jonathan', with a 'Browse...' button to its right. Below these fields are two tabs: 'Simple' (active) and 'Advanced'. Under the 'Simple' tab, the section 'Select a Profile to start:' contains a 'Profile:' dropdown menu set to 'All Formats'. The section 'Select from the following options:' contains three rows: 'Target:' with a 'CPU' button and an 'MP4 (h.264)' dropdown; 'Video Profile:' with an 'HD 720p 24 fps (1280x720)' dropdown and a video icon; and 'Quality:' with a 'High' dropdown. At the bottom, there is a progress bar showing '0%' and two buttons: 'Cancel' and 'Export Video'.

Export Video

File Name:

Folder Path:

☒ Simple ☐ Advanced

Select a Profile to start:

Profile:

Select from the following options:

Target: ☒ CPU

Video Profile:

Quality:

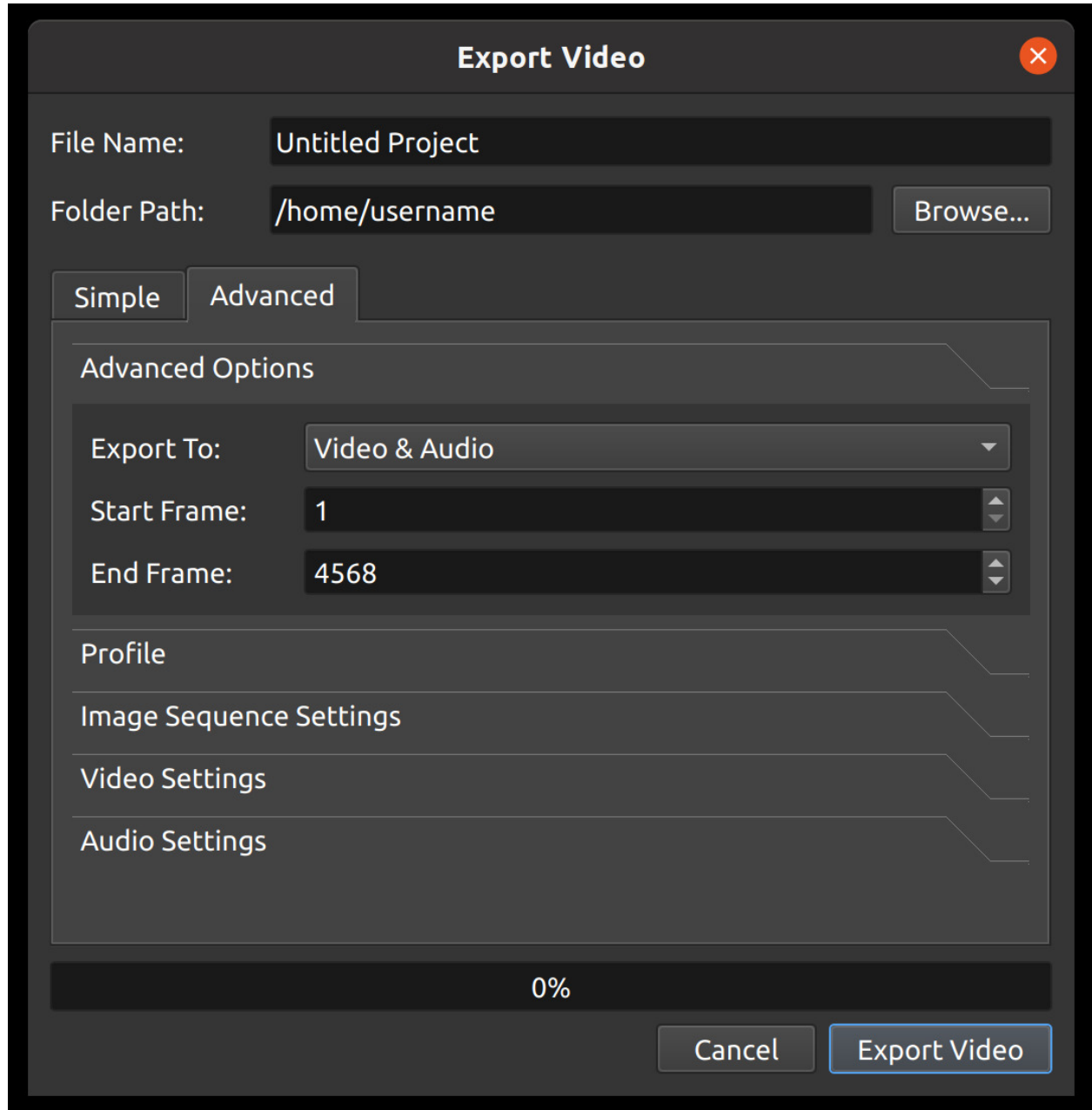
0%

Jednostavna postavka	Opis
Profil	Uobičajene unaprijed postavljene vrijednosti (kombinacije unaprijed postavljenih vrijednosti i video profila grupirane po kategorijama, na primjer: Web)
Cilj	Ciljne unaprijed postavljene vrijednosti povezane s trenutnim profilom (skupovi uobičajenih formata, kodeka i postavki kvalitete, pogledajte Popis unaprijed postavljenih)
Video profil	Video profili povezani s trenutnim ciljem (skupovi uobičajenih veličina, brzina sličica i omjera stranica, pogledajte Popis profila ili kreirajte vlastite Profile)
Kvaliteta	Postavke kvalitete (niska, srednja, visoka), koje se odnose na različite video i audio bitrateove.

1.10.2 Napredni način

Većina korisnika nikada neće trebati prebaciti se na karticu *Napredno*, ali ako trebate prilagoditi bilo koju od postavki video kodiranja, na primjer, prilagođene bitrateove, različite kodeke ili ograničiti raspon izvezenih sličica, ovo je kartica za vas.

Napredne opcije

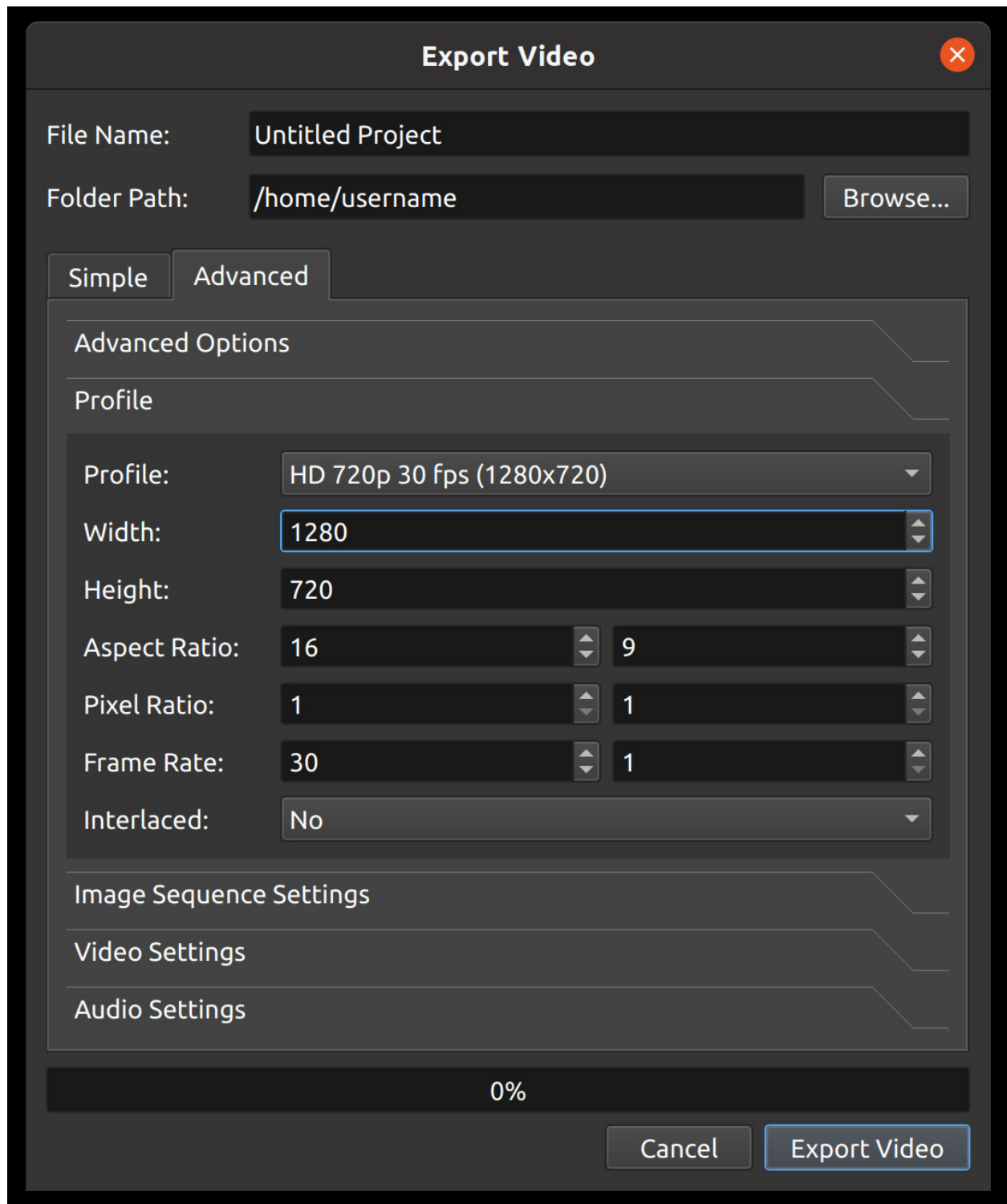


Napredna postavka	Opis
Izvezi u	Izvezi i <i>video i audio</i> , <i>samo audio</i> , <i>samo video</i> ili <i>sekvencu slika</i>
Početni kadar	Prvi kadar za izvoz (zadano je 1)
Završni kadar	Zadnji kadar za izvoz (zadano je zadnji kadar u vašem projektu koji sadrži isječak)
Počni od prvog isječka	Ovaj potvrdni okvir će prebacivati Početni kadar između <i>0.0</i> i <i>početka</i> prve pozicije isječka/prijelaza.
Završi na zadnjem isječku	Ovaj potvrdni okvir će prebacivati Završni kadar između <i>kraja</i> najudaljenijeg isječka/prijelaza i pune <i>trajanja projekta</i> . Trajanje projekta može se prilagoditi povlačenjem desnog ruba bilo koje staze. Morat ćete zumirati van (<i>Ctrl+Scroll Wheel</i>) vremenske linije prije nego što možete povući desni rub staze.

Profil

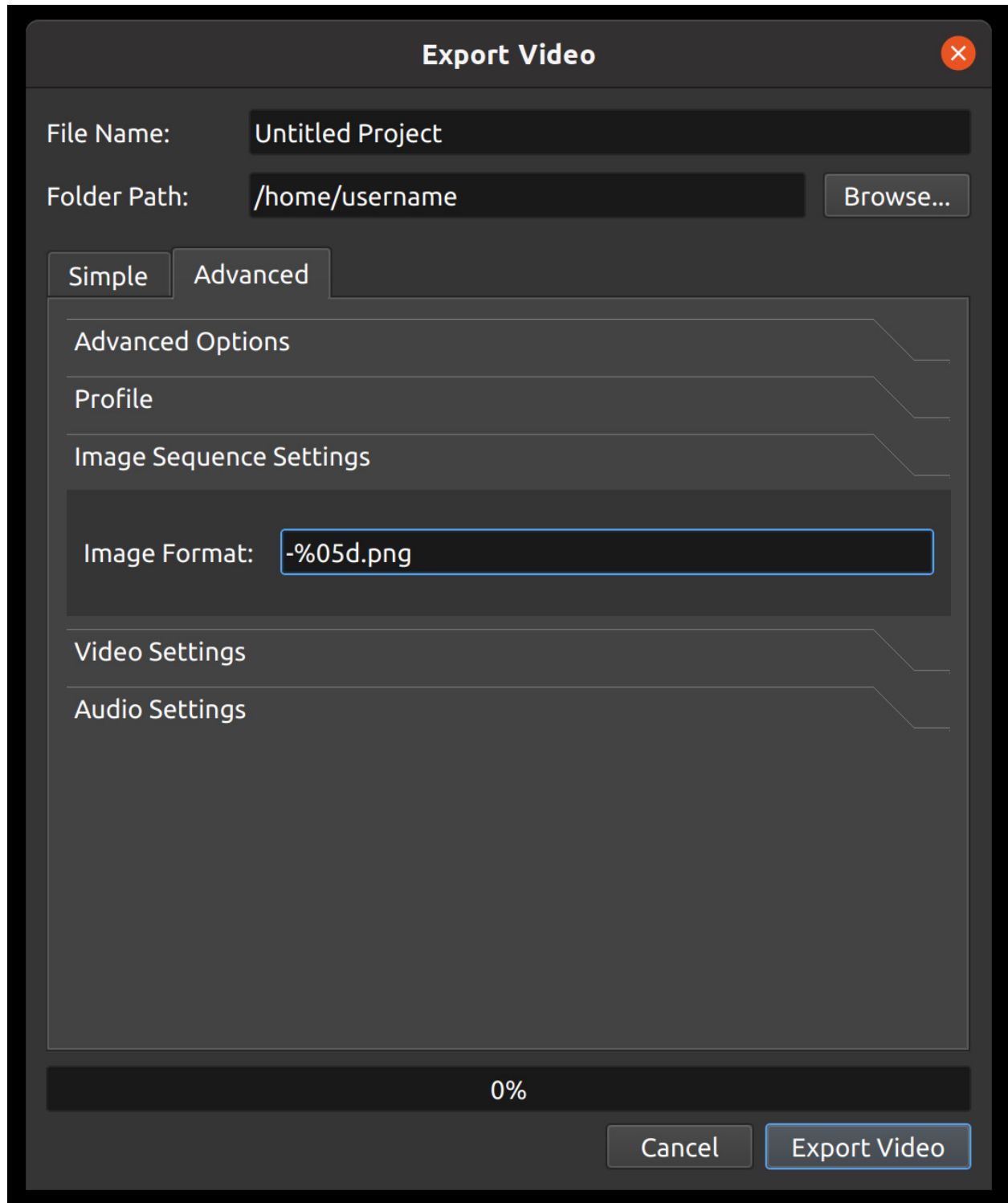
Video profil je skup uobičajenih video postavki (*veličina, brzina sličica, omjer stranica*). Profili se koriste tijekom uređivanja, pregleda i izvoza kako bi se brzo prebacivali između uobičajenih kombinacija ovih postavki. *Dijalog za izvoz* će **zadano** koristiti isti profil koji koristi projekt.

*NAPOMENA: Važno je odabrati **Profil* s istim omjerom stranica koji se koristi prilikom uređivanja vašeg projekta. Ako izvozite u drugom omjeru stranica, to može istegnuti sliku, izrezati sliku, dodati crne trake ili na drugi način uzrokovati problem koji mijenja izvezeni video, čineći da izgleda drugačije nego u Pregledu unutar OpenShota.**



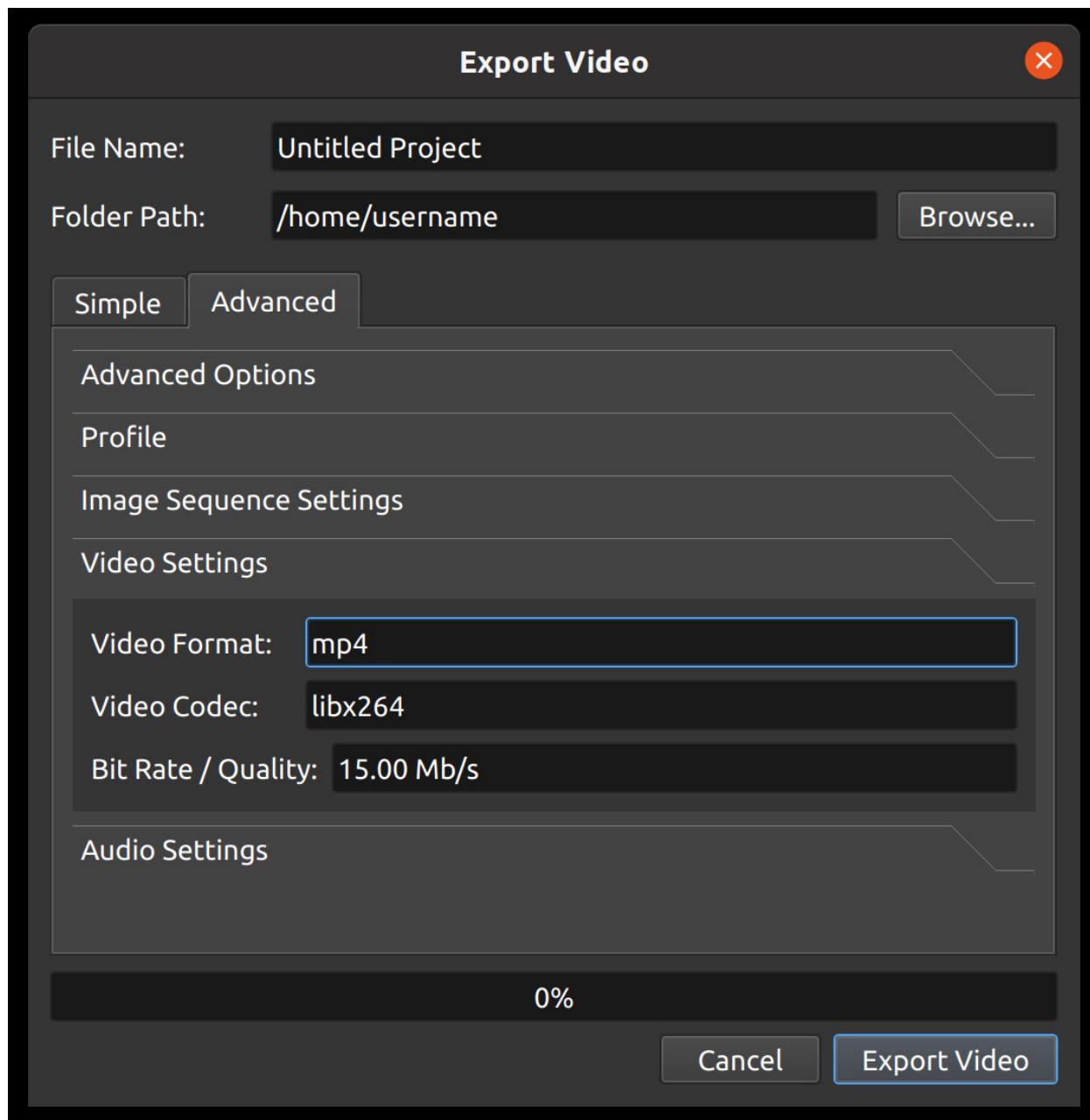
Postavka profila	Opis
Profil	Video profil koji se koristi tijekom izvoza (skup veličina, brzina sličica i omjera stranica, pogledajte Popis profila)
Širina	Širina izvezenog videa (u pikselima)
Visina	Visina izvezenog videa (u pikselima)
Omjer stranica	Omjer stranica konačnog izvezenog videa. 1920×1080 se svodi na 16:9. Također uzima u obzir omjer piksela, na primjer, pravokutni pikseli 2:1 utječu na omjer stranica.
Omjer piksela	Omjer koji predstavlja oblik piksela. Većina video profila koristi kvadratne piksele 1:1, ali neki koriste pravokutne piksele.
Brzina sličica	Učestalost prikaza sličica.
Naizmjenično	Koristi li se ovaj format na naizmjeničnim linijama skeniranja (npr. emitiranje i analogni formati)
Sferično	Kada je omogućeno, umeće sferične 360° metapodatke (SV3D atom) u izvezenu datoteku kako bi ih kompatibilni reproduktori odmah prepoznali kao 360° video.

Postavke sekvence slika



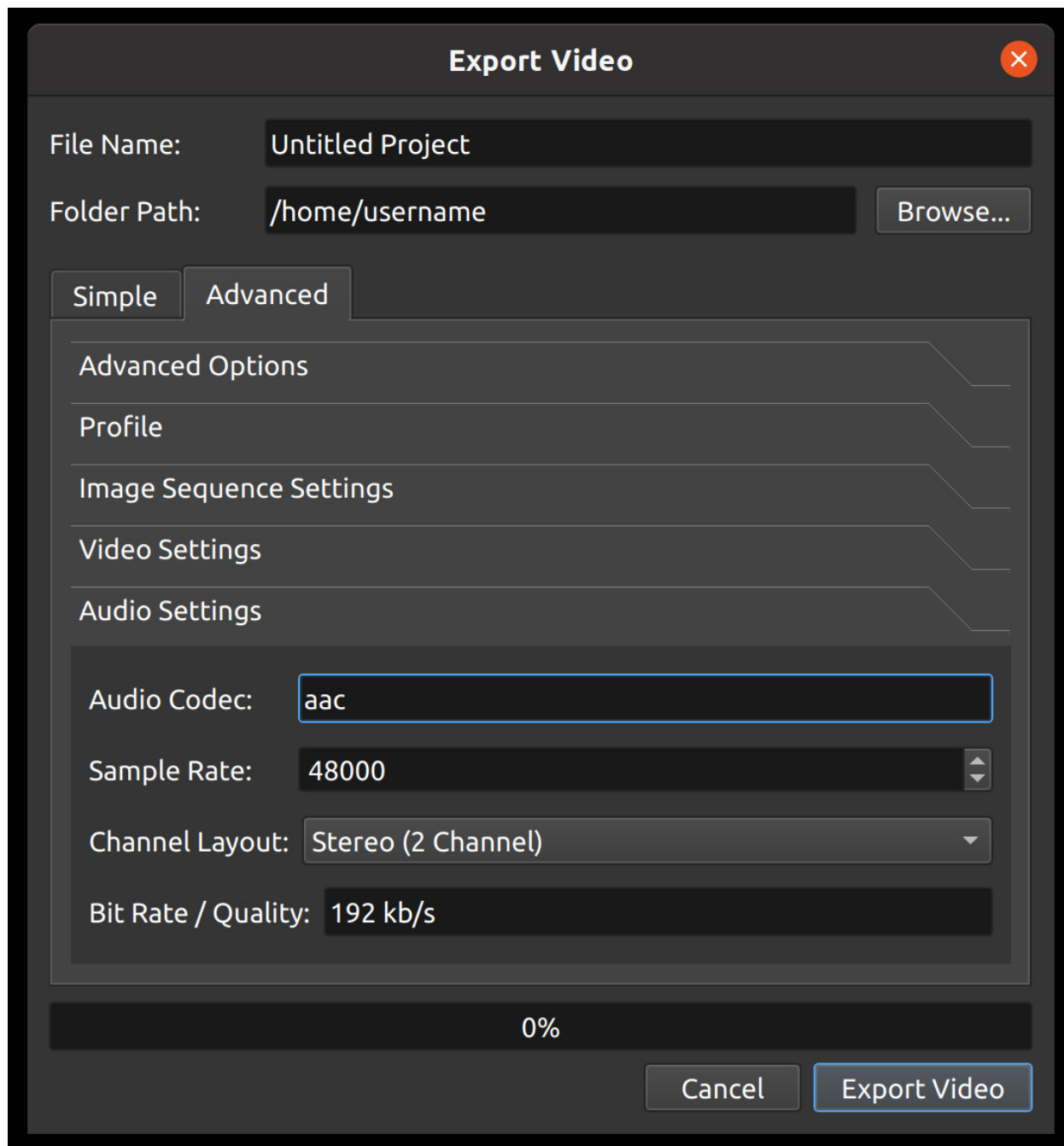
Naziv postavke slike	Opis
Format slike	Format niza znakova koji predstavlja naziv izlazne datoteke u nizu slika. Na primjer, %05d.png će broj popuniti s 5 znamenki: 00001.png, 00002.png.

Postavke videa



Naziv postavke videa	Opis
Format videa	Naziv formata spremnika (mp4, mov, avi, webm, itd...)
Video kodek	Naziv video kodeka koji se koristi tijekom kodiranja videa (libx264, mpeg4, libaom-av1, itd...)
Brzina prijenosa / Kvaliteta	Brzina prijenosa koja se koristi za kodiranje videa. Prihvaća sljedeće formate: 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf, itd...

Postavke zvuka



Naziv postavke zvuka	Opis
Audio kodek	Naziv audio kodeka koji se koristi tijekom kodiranja zvuka (aac, mp2, libmp3lame, itd...)
Uzorak po sekundi	Broj audio uzoraka po sekundi. Uobičajene vrijednosti su 44100 i 48000.
Raspored kanala	Broj i raspored audio kanala (Stereo, Mono, Surround, itd...)
Brzina prijenosa / Kvaliteta	Brzina prijenosa koja se koristi za kodiranje zvuka. Prihvaća sljedeće formate: 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s, itd...

1.11 Animacija

OpenShot je posebno dizajniran s animacijom na umu. Moćan okvir za animaciju temeljen na krivuljama može lako obraditi većinu zadataka i dovoljno je fleksibilan da stvori gotovo bilo koju animaciju. Ključni okviri određuju vrijednosti na određenim točkama na isječku, a OpenShot obavlja težak posao interpolacije vrijednosti između njih.

1.11.1 Pregled



#	Naziv	Opis
1	Zelena Svojstvo	Kada je pokazivač reprodukcije na ključnom okviru, svojstvo postaje zeleno
1	Plava Svojstvo	Kada je pokazivač reprodukcije na interpoliranoj vrijednosti, svojstvo postaje plavo
2	Klizač Vrijednosti	Kliknite i povucite miš za podešavanje vrijednosti (ovo automatski stvara ključni okvir ako je potrebno)
3	Pokazivač reprodukcije	Postavite pokazivač reprodukcije iznad isječka gdje vam treba ključni okvir
4	Oznake ključnih okvira	Šarene ikone nizaju se na dnu isječka za svaki ključni okvir (<i>circle=Bézier</i> , <i>diamond=linear</i> , <i>square=constant</i>). Svaka ikona odgovara boji svog isječka, efekta ili prijelaza. Ikone ključnih okvira odabranog elementa prikazuju se svjetlije. Filtriranje popisa svojstava također filtrira ove ikone. Kliknite bilo koju ikonu da skočite pokazivač reprodukcije, učitate njezina svojstva i odaberete isječak, efekt ili prijelaz. Povucite ikonu lijevo ili desno da pomaknete ključni okvir i fino podesite vrijeme animacije.

1.11.2 Ključni Okviri

Za stvaranje ključnog okvira u OpenShot-u, jednostavno postavite pokazivač reprodukcije (tj. poziciju reprodukcije) na bilo koju točku iznad isječka i uredite svojstva u dijalogu svojstava. Ako svojstvo podržava ključne okvire, postat će zeleno, a mala ikona (*circle=Bézier*; *diamond=linear*; *square=constant*) pojavit će se na dnu vašeg isječka na toj poziciji. Pomaknite pokazivač reprodukcije na drugu točku iznad tog isječka i ponovno prilagodite svojstva. Sve animacije zahtijevaju najmanje 2 ključna okvira, ali mogu podržavati neograničen broj.

Koristite gumb na alatnoj traci *Next Marker* i *Previous Marker* za kretanje kroz ključne okvire odabranog elementa. Oni prate bilo koji odabrani isječak, efekt ili prijelaz. Kada je efekt odabran, navigacija također staje na početku i kraju njegovog roditeljskog isječka.

Za podešavanje **načina interpolacije**, kliknite desnom tipkom miša na malu ikonu grafikona pored vrijednosti svojstva.

Interpolacija ključnih okvira	Opis
Bézier	Interpolirane vrijednosti koriste kvadratnu krivulju, s postupnim ubrzavanjem i usporavanjem. Ikona: <i>Circle</i> .
Linearno	Interpolirane vrijednosti se izračunavaju linearno (svaki korak je jednak). Ikona: <i>Diamond</i> .
Konstantno	Interpolirane vrijednosti ostaju iste do sljedećeg ključnog okvira, zatim skoče na novu vrijednost. Ikona: <i>Square</i> .

Za više informacija o stvaranju ključnih okvira za poziciju, rotaciju, skaliranje, smicanje i poziciju, pogledajte [Transformiraj](#).

Za više informacija o unaprijed postavljenim animacijama, pogledajte [Kontekstni izbornik](#).

Za potpuni popis ključnih okvira, pogledajte [Svojstva isječka](#).

1.11.3 Vremensko Podešavanje

Promjena brzine reprodukcije isječka vrši se svojstvom *Time* i alatom *Timing*.

- Izbornik *Time* nudi unaprijed postavljene opcije poput normalno, brzo, sporo, zamrzavanje i obrnuto. Pogledajte detalje u [Vrijeme](#).
- Alat *Timing* omogućuje vam povlačenje rubova isječka za ubrzavanje ili usporavanje. OpenShot dodaje potrebne ključne okvire vremena i **skalira vaše ostale ključne okvire** kako bi vaše animacije ostale usklađene. Kraći isječci se reproduciraju brže, duži sporije. Više informacija: [Vrijeme](#).

1.11.4 Ponavljanje

Za višestruku reprodukciju isječka, koristite *Desni klik* ▢ *Vrijeme* ▢ *Ponavljanje*.

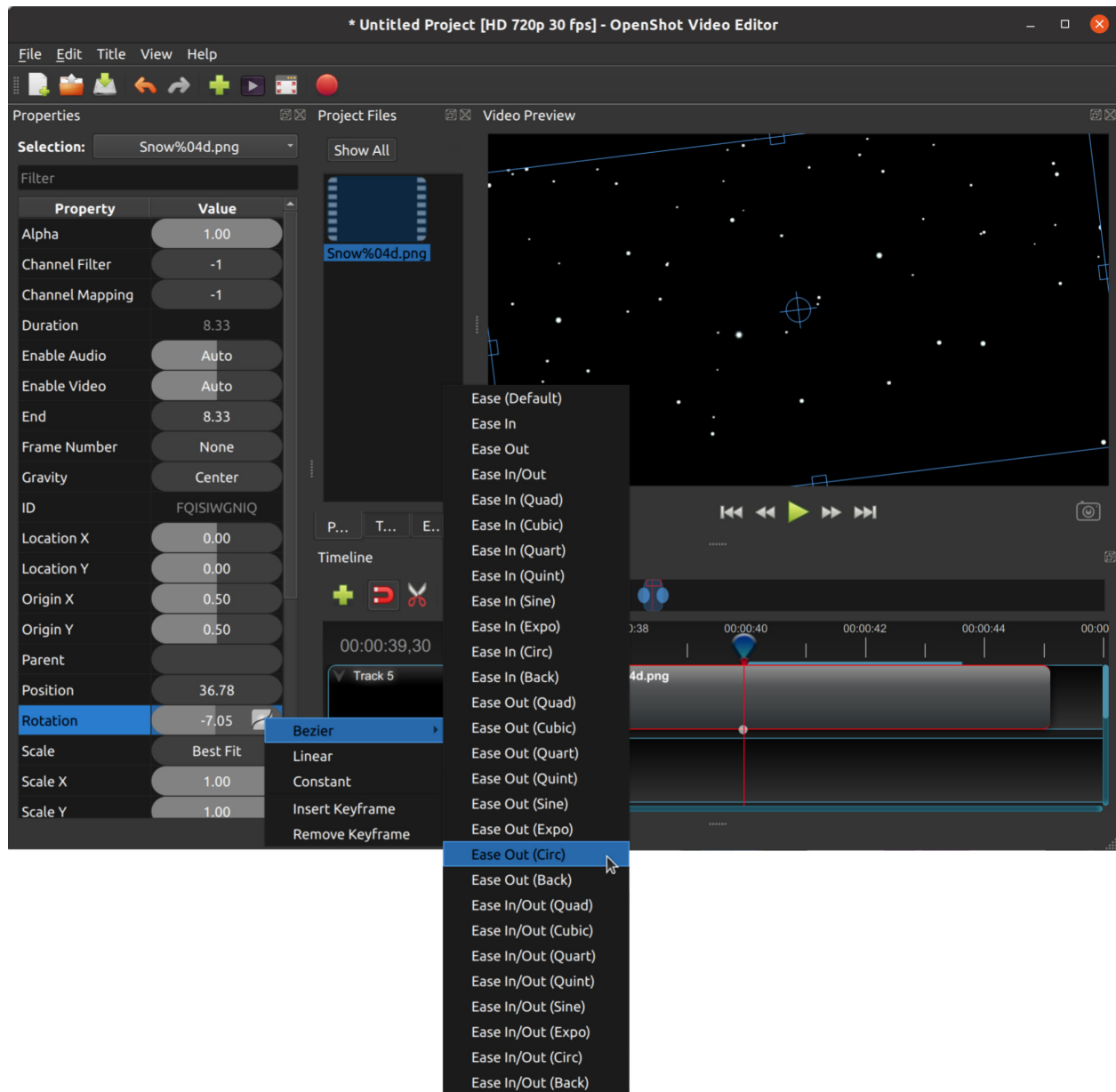
- *Loop* ponavlja u jednom smjeru (naprijed ili unatrag).
- *Ping-Pong* izmjenjuje smjer (naprijed pa nazad, itd.).
- *Custom* može dodati kratku pauzu između prolaza, ubrzati ili usporiti svaki prolaz, uključujući ključne okvire.

OpenShot za vas piše *Time* krivulju, a te ključne okvire možete uređivati kao i bilo koje druge. Više informacija: [Ponavljanje](#).

1.11.5 Bézier unaprijed postavljene vrijednosti

Kada koristite Bézierovu krivulju za animaciju, OpenShot uključuje više od 20 unaprijed postavljenih krivulja (koje utječu na oblik krivulje). Na primjer, **Ease-In** ima postupniji nagib na početku, što čini da animacija sporije počinje, a brže završava. **Ease-In/Out (Back)** ima postupni početak i kraj, ali zapravo prelazi očekivanu vrijednost i zatim se vraća (stvarajući efekt odbijanja).

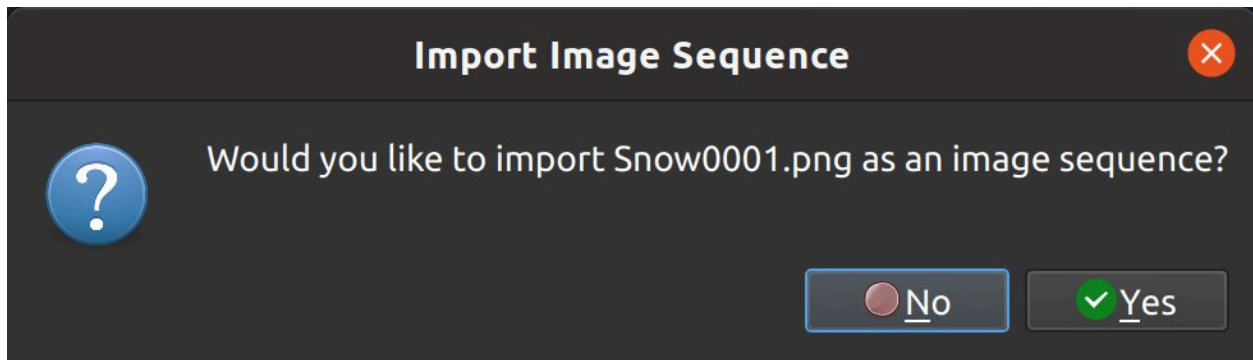
Za odabir unaprijed postavljene krivulje, kliknite desnom tipkom miša na malu ikonu grafikona pored ključnog okvira.



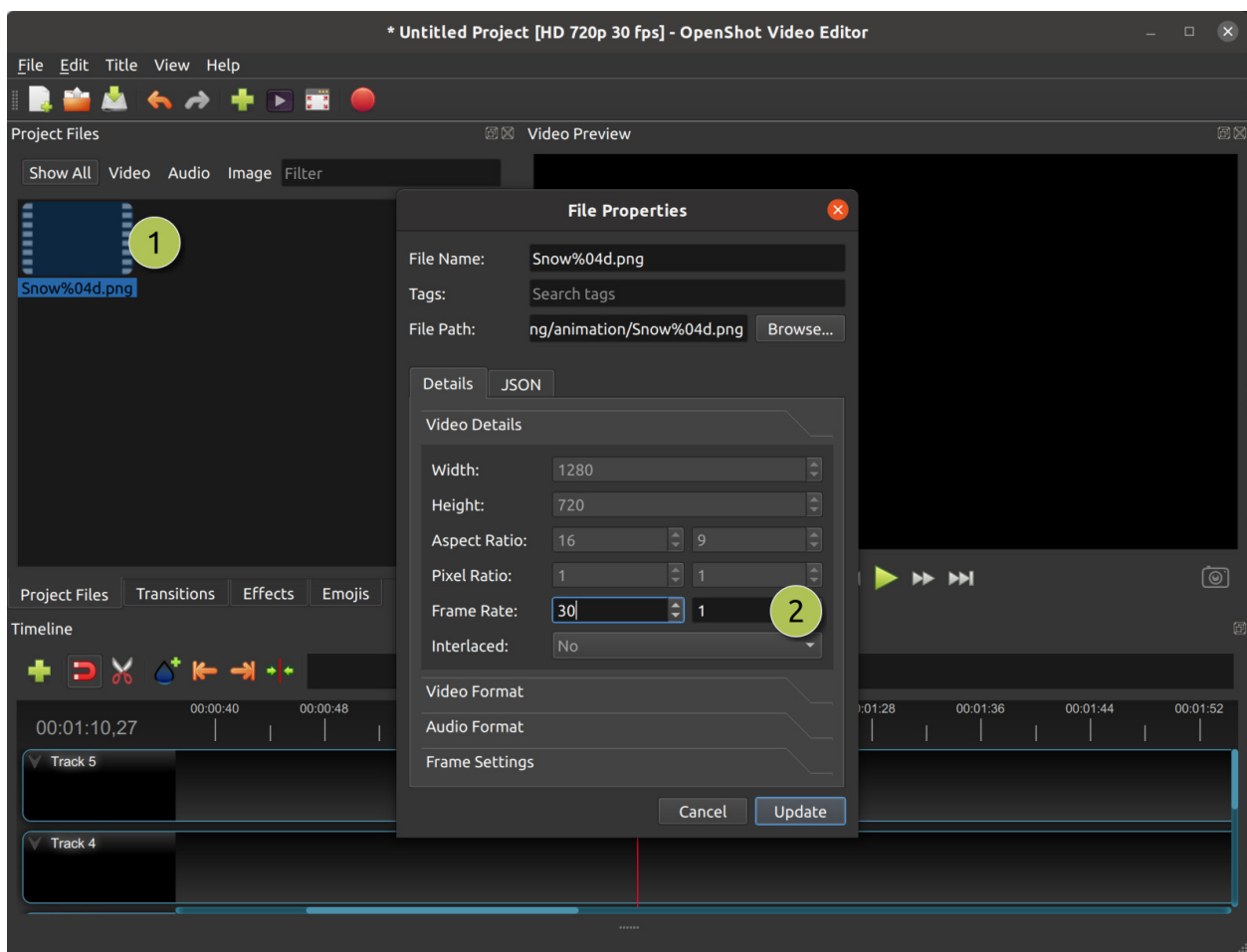
1.11.6 Sekvence slika

Ako imate sekvencu slika sličnih imena (npr. cat001.png, cat002.png, cat003.png itd.), jednostavno povucite i ispustite jednu od njih u OpenShot, i bit ćete upitani želite li uvesti cijelu sekvencu. OpenShot će brzo reproducirati te slike jednu za drugom, kao da su okviri u videu. Brzina prikaza ovih slika temelji se na njihovoj frekvenciji okvira.

NAPOMENA: Provjerite da vaša sekvenca slika počinje s 0 ili 1, inače ćete vjerojatno dobiti pogrešku prilikom uvoza u OpenShot. Na primjer, ako vaša sekvenca počinje s cat222.png ili ako nedostaju slike u sekvenci, OpenShot će imati problema s razumijevanjem sekvence. Jednostavno rješenje je preimenovati slike tako da počinju s 1.



Za podešavanje frekvencije okvira animacije, kliknite desnom tipkom i odaberite **Svojstva datoteke** u panelu **Datoteke projekta**, te prilagodite frekvenciju okvira. Nakon što postavite ispravnu frekvenciju okvira, povucite animaciju na vremensku liniju.



#	Naziv	Opis
1	Svojstva datoteke	Odaberite sekvencu slika u panelu Datoteke projekta , kliknite desnom tipkom i odaberite Svojstva datoteke
2	Frekvencija okvira	Prilagodite frekvenciju okvira animacije. Obično ručno crtane animacije koriste 12 okvira u sekundi.

1.12 Tekst i Naslovi

Dodavanje teksta i naslova važan je aspekt video montaže, a OpenShot dolazi s jednostavnim Uređivačem Naslova. Koristite izbornik Naslov (smješten u glavnom izborniku OpenShota) za pokretanje Uređivača Naslova. Također možete koristiti prečac na tipkovnici **Ctrl+T**.

Naslovi su jednostavno vektorske slikovne datoteke s prozirnim pozadinama (*.svg). OpenShot dolazi s mnogim jednostavnim predlošcima, ali možete i sami stvoriti svoje ili uvesti nove predloške u OpenShot. Ovi predlošci omogućuju brzo mijenjanje teksta, fonta, veličine, boje i boje pozadine. Također možete pokrenuti napredni, vanjski SVG uređivač za dodatne prilagodbe (ako je potrebno). Nakon što je naslov dodan u vaš projekt, povucite i ispustite naslov na stazu iznad video isječka. Prozirna pozadina omogućit će da se video ispod prikaže iza teksta.

1.12.1 Pregled



#	Naziv	Opis
1	Odaberite Predložak	Odaberite bilo koji dostupan vektorski predložak naslova
2	Pregled Naslova	Pregledajte svoj naslov dok vršite promjene
3	Svojstva Naslova	Promijenite tekst, font, veličinu, boje ili uredite u naprednom, vanjskom SVG uređivaču slika (kao što je Inkscape)
4	Spremi	Spremi i dodaj naslov u svoj projekt

1.12.2 Predlošci Naslova

OpenShot uključuje razne vektorske predloške naslova koji se mogu koristiti za poboljšanje vaših video projekata. Ispod je tablica s dostupnim naslovima i njihovim opisima:

Naziv Naslova	Opis
Traka 1	Jednostavna traka s centriranim tekstom.
Traka 2	Jednostavna traka, centrirana, s 2 retka teksta.
Traka 3	Još jedna varijacija jednostavne trake s tekstom, za donje trećine.
Mjehurići 1	Naslov s grafikom mjehurića za razigrani izgled.
Mjehurići 2	Drugi dizajn mjehurića za zabavan i kreativan naslov.
Okvir Kamere	Okvir koji oponaša tražilo kamere s centriranim tekstom.
Oblak 1	Naslov s razigranom grafikom oblaka i tekstom.
Oblak 2	Još jedan razigrani dizajn oblaka s 3 oblaka i tekstom.
Creative Commons 1	Sadrži tekst i ikone za Creative Commons atribuciju.
Creative Commons 2	Još jedan Creative Commons dizajn s drugačijim stilom i tekstom web stranice.
Ocjena Filma 1	Prikazuje ocjenu filma za sve publike.
Ocjena Filma 2	Prikazuje ocjenu filma „R” - ograničeno.
Ocjena Filma 3	Prikazuje ocjenu filma „G” za opću publiku.
Ocjena Filma 4	Prikazuje ocjenu filma „PG-13”, roditelji su snažno upozoreni.
Plamenovi	Naslov s grafikom plamena za vatreni efekt.
Podnožje 1	Podnožna traka za donje trećine (poravnato lijevo).
Podnožje 2	Podnožna traka za donje trećine (centrirano).
Podnožje 3	Podnožna traka za donje trećine (poravnato desno).
Zlatni 1	Naslov sa zlatnom shemom boja, centriran s jednim retkom teksta.
Zlatni 2	Još jedan naslov sa zlatnom temom, centriran s dva retka teksta.
Zlatno Dno	Zlatni naslov smješten na dnu zaslona.
Zlatno Vrh	Zlatni naslov smješten na vrhu zaslona.
Siva Kutija 1	Jednostavna siva kutija za isticanje teksta (jedan redak teksta, poravnano gore lijevo).
Siva Kutija 2	Jednostavna siva kutija za isticanje teksta (dva retka teksta, poravnano gore lijevo).
Siva Kutija 3	Jednostavna siva kutija za isticanje teksta (jedan redak teksta, poravnato u donjem desnom kutu).
Siva kutija 4	Jednostavna siva kutija za isticanje teksta (dva retka teksta, poravnato u donjem desnom kutu).
Zaglavlje 1	Traka zaglavlja za naslove ili zaglavlja odjeljaka (poravnato u gornjem lijevom kutu).
Zaglavlje 2	Traka zaglavlja za naslove ili zaglavlja odjeljaka (centrirano).
Zaglavlje 3	Traka zaglavlja za naslove ili zaglavlja odjeljaka (poravnato u gornjem desnom kutu).
Oval 1	Ovalni oblik za isticanje ili dekorativne svrhe, tekst centriran.
Oval 2	Još jedan ovalni dizajn s drugačijim stilom, tekst centriran.
Oval 3	Još jedan ovalni dizajn s dva retka teksta, jedan na vrhu, jedan na dnu.
Oval 4	Još jedan ovalni dizajn, s tekstom centriranim i refleksijom.
Post it	Oponaša ljepljivu bilješku za bilješke ili podsjetnike.
Traka 1	Grafika trake s tekstom.
Traka 2	Još jedan dizajn trake s tekstom.
Traka 3	Treća varijacija dizajna trake s tekstom.
Dim 1	Naslov s efektima dima za dramatičan izgled.
Dim 2	Još jedan dizajn dima s drugačijim stilom.
Dim 3	Treća varijacija efekata dima.
Puna boja	Pozadina pune boje preko cijelog zaslona za razne namjene.
Standard 1	Standardni dizajn naslova za opće namjene (dva retka centrirano).
Standard 2	Još jedan standardni naslov s drugačijim stilom (jedan redak teksta plus refleksija).
Standard 3	Treća varijacija standardnog naslova (tri retka teksta).
Standard 4	Još jedan standardni dizajn naslova (četiri retka teksta).

continues on next page

Tablica 4 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv Naslova	Opis
Zalazak sunca	Naslov s gradijentom zalaska sunca za toplu, završnu temu dana.
TV ocjena	Prikazuje oznake TV ocjena poput „G” i „PG” (za kut zaslona).

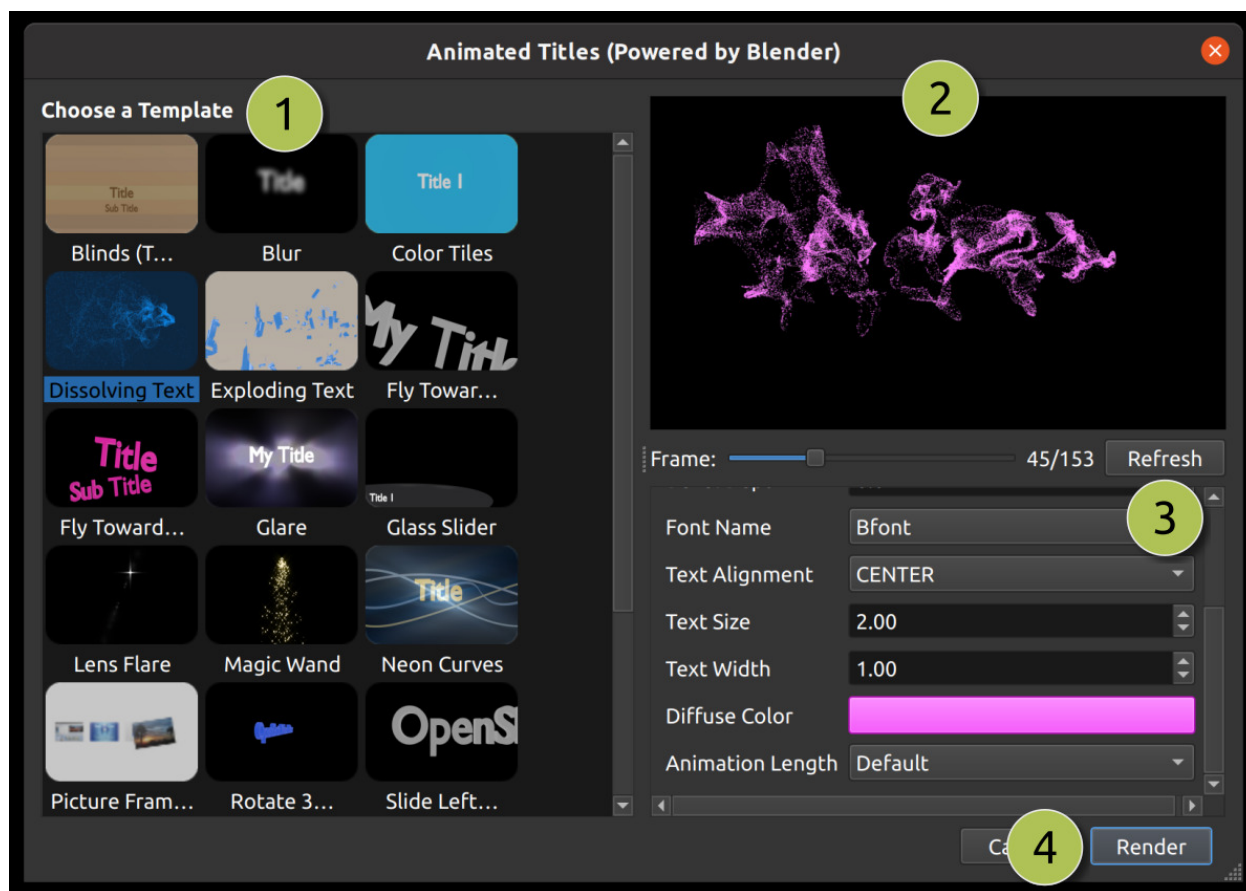
Prilagođeni predlošci naslova

OpenShot može koristiti bilo koju vektorsku SVG datoteku kao prilagođeni predložak naslova u dijalogu *Uređivač naslova*. Jednostavno dodajte SVG datoteku u mapu `~/.openshot_qt/title_templates/`, i pojavit će se sljedeći put kada pokrenete dijalog *Uređivač naslova*. Također možete desnim klikom na bilo koju SVG datoteku u panelu **Datoteke projekta** odabrati **Uredi naslov** ili **Dupliciraj naslov**.

Napomena: Ovi SVG predlošci koriste se samo u dijalogu *Uređivač naslova*, a ne u dijalogu *Animirani naslov*.

1.12.3 3D animirani naslovi

Dodavanje 3D animiranog naslova jednako je jednostavno, koristeći naš dijalog **Animirani naslov**. Koristite izbornik Naslov (u glavnom izborniku OpenShota) za pokretanje uređivača animiranih naslova. Također možete koristiti tipkovni prečac **Ctrl+B**. Napomena: Blender mora biti instaliran i konfiguriran prije nego što ova značajka radi u OpenShotu. Pogledajte *Instalacija Blendera*.



#	Naziv	Opis
1	Odaberite Predložak	Odaberite bilo koji dostupni 3D predložak naslova
2	Pregled Naslova	Pregledajte svoj naslov dok vršite promjene
3	Svojstva Naslova	Promijenite tekst, boje i napredna svojstva
4	Renderiraj	Renderirajte 3D animaciju i dodajte je u svoj projekt

3D animirani predlošci

OpenShot uključuje razne 3D animirane predloške koji se mogu koristiti za dodavanje dinamičnih i zanimljivih elemenata vašim video projektima. Ispod je tablica s dostupnim predlošcima i njihovim opisima:

Naziv predloška	Opis
Roletne (dva naslova)	Animacija s efektom roletni.
Zamućenje	Predložak koji zamućuje tekst pri ulazu i izlazu, pružajući glatki prijelaz.
Obojane pločice	Animacija s promjenjivim bojama, pogodna za žive i dinamične naslove.
Rastvarajući tekst	Efekt rastvaranja koji pretvara bilo koji tekst u čestice koje odnosi vjetar.
Karta svijeta	Predložak s rotirajućim Zemljinim globusom između 2 lokacije.
Eksplozivni tekst	Animacija u kojoj naslov eksplodira u komade, dodajući dramatični učinak.
Let prema kameri	Animacija prolaska s jednim naslovom koji zumira preko ekrana.
Let prema kameri (dva naslova)	Slično kao Let 1, ali s dva naslova koja prolaze.
Odbljesak	Animacija s efektom odblijeska, dodajući svijetli, reflektirajući izgled.
Stakleni klizač	Klizni stakleni efekt koji pruža moderan i elegantan prijelaz.
Odbljesak leće	Animacija s efektom odblijeska leće, dodajući filmski štih.
Čarobni štapić	Maštovit efekt čarobnog štapića, idealan za magične ili fantastične teme.
Neonske krivulje	Animacija s neonskim krivuljama, stvarajući futuristički i živahan izgled.
Okviri za slike (4 slike)	Predložak s četiri okvira za slike, prikladan za prikaz slika ili video isječaka.
Rotiraj 360	Efekt rotacije od 360 stupnjeva, pružajući dinamičnu animaciju naslova.
Klizni s lijeva na desno	Klizni efekt gdje naslovi prelaze s lijeva na desno.
Snijeg	Animacija s padajućim snježnim česticama, savršena za zimske ili praznične teme.
Uvod u svemirski film	Filmski uvod sa svemirskom temom, idealan za epske ili znanstvenofantastične projekte.
Tekst u žičanom okviru	Animacija s tekstom u žičanom okviru, dodajući tehnički ili digitalni izgled.
Zumiraj na klapnu	Zumirani naslov s klapnom, savršen za teme filmske ili video produkcije.

1.12.4 Uvoz teksta

Tekst i naslove možete generirati u mnogim različitim programima, poput Blendera, Inkscapea, Krite, Gimpia itd... Prije nego što možete uvesti tekst u OpenShot, morate ga prvo izvesti iz tih programa u kompatibilnom formatu slike koji sadrži **prozirnu pozadinu** i **alfa** kanal.

Format SVG je izvrstan izbor za vektorsku grafiku (krivulje, oblike, tekstualne efekte i putanje), no **nije** uvijek 100% kompatibilan s OpenShotom. Stoga preporučujemo korištenje formata PNG, koji je izvrstan web-bazirani format slike koji može uključivati prozirnu pozadinu i alfa kanal. Prozirna pozadina i alfa kanal su potrebni kako bi OpenShot omogućio da tekst ne prekriva videozapise i slike na vremenskoj liniji ispod njih.

Za informacije o uvozu animiranih sekvenci u OpenShot, pogledajte [Sekvence slike](#).

1.12.5 Instalacija Inkscapea

Značajka *Napredni uređivač* u dijalogu *Uređivač naslova* zahtijeva instaliranu najnoviju verziju Inkscapea (<https://inkscape.org/release/>) i ažurirane OpenShot **Postavke** s ispravnom putanjom do Inkscape izvršne datoteke. Pogledajte karticu *Općenito* u Postavkama.

1.12.6 Instalacija Blendera

Značajka *Animirani naslov* u OpenShotu zahtijeva instaliranu najnoviju verziju Blendera (<https://www.blender.org/download/>) i ažurirane OpenShot **Postavke** s ispravnom putanjom do Blender izvršne datoteke. Pogledajte karticu *Općenito* u Postavkama. NAPOMENA: Minimalno podržana verzija Blendera je 5.0+. Starije verzije Blendera nisu kompatibilne s OpenShot Video Editorom.

Za detaljan vodič o instalaciji ovih ovisnosti, pogledajte [Vodič za Blender i Inkscape](#).

1.13 Profili

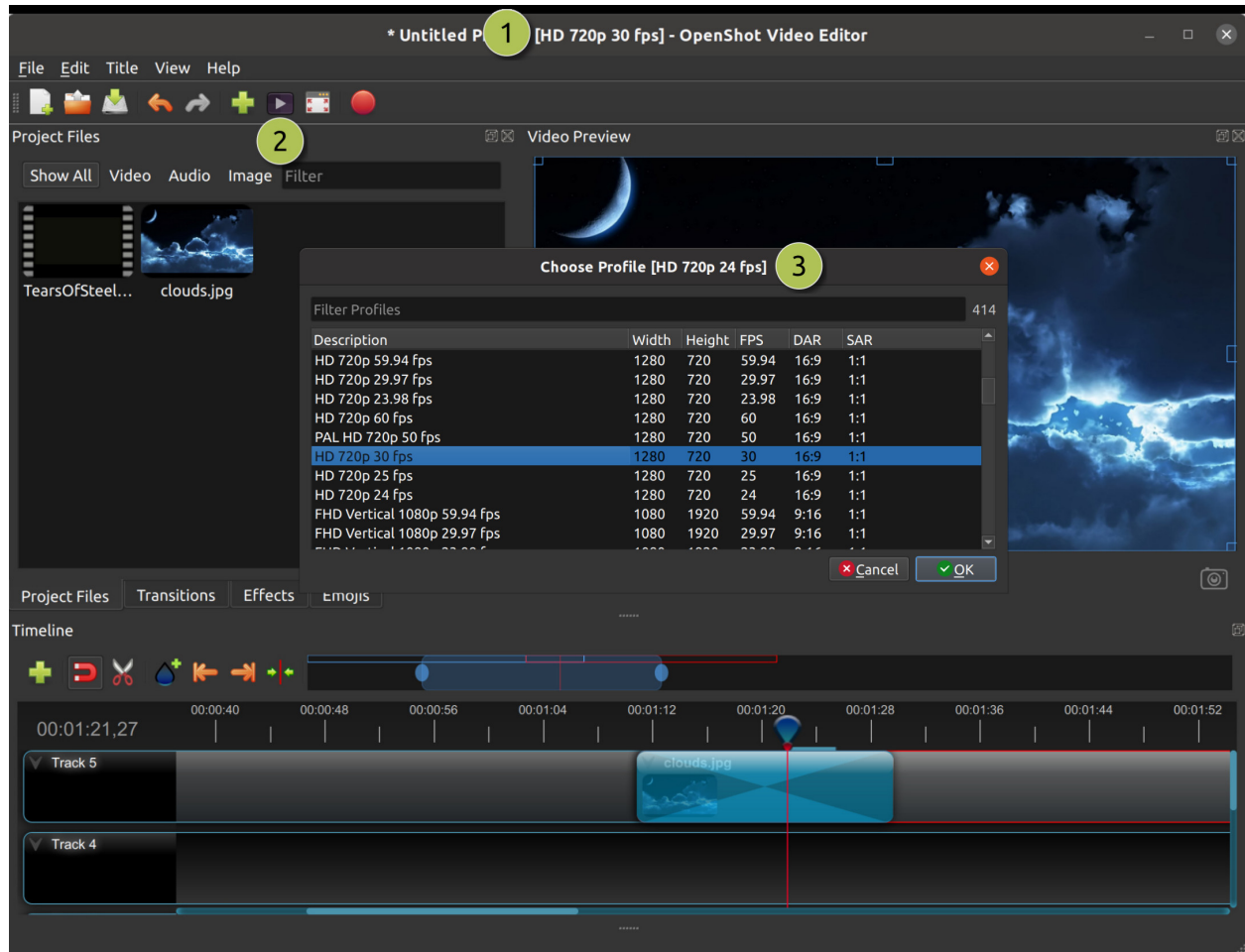
Video profil je skup uobičajenih video postavki (*veličina, broj sličica u sekundi, omjer stranica*). Profili se koriste tijekom uređivanja, pregleda i izvoza kako bi se brzo prebacivali između uobičajenih kombinacija ovih postavki.

Ako često koristite isti profil, možete postaviti zadani profil: *Uredi* → *Postavke* → *Pregled*.

1.13.1 Profil projekta

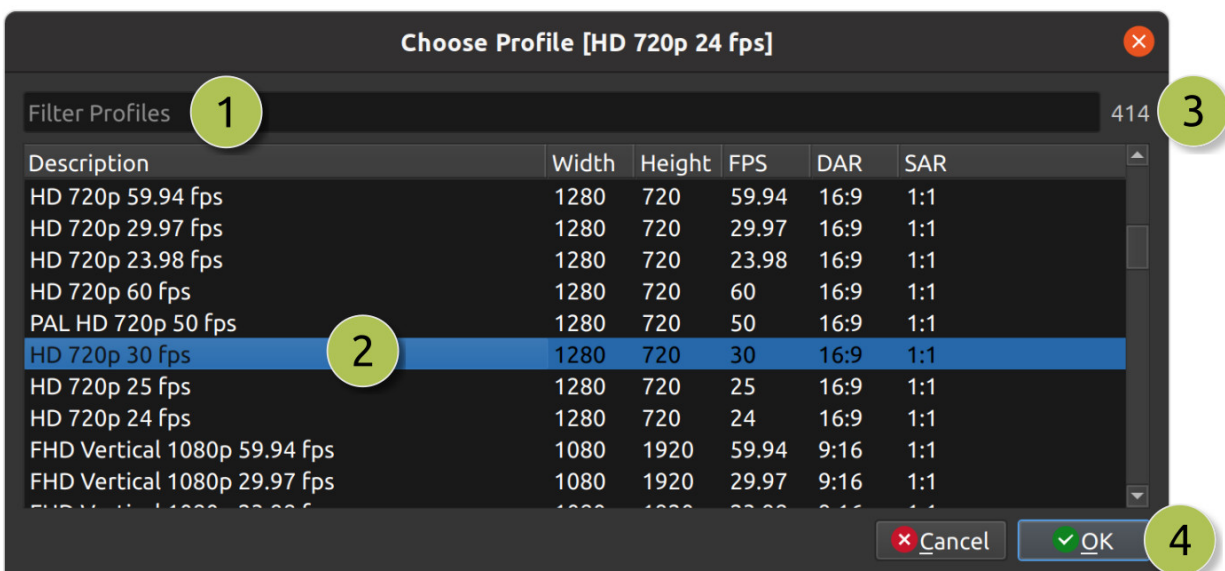
Profil projekta koristi se prilikom pregleda i uređivanja vašeg projekta. Zadani profil projekta je HD 720p 30fps. Najbolja praksa je uvijek prije početka uređivanja prebaciti se na ciljani profil. Na primjer, ako ciljate na 1080p 30fps, prebacite se na taj profil prije nego što počnete uređivati projekt. Za potpuni popis uključenih profila pogledajte [Popis profila](#).

Savjet: Za brzo odabiranje profila, možete kliknuti desnom tipkom miša na bilo koju datoteku u vašim **Datotekama projekta** i odabrati opciju *Odaberi profil* (pogledajte [Izbornik datoteke](#)).



#	Naziv	Opis
1	Naslovna traka	Naslovna traka OpenShota prikazuje trenutni profil
2	Gumb za profil	Pokreni dijalog profila
3	Odaberi profil	Odaberite profil za uređivanje i pregled

1.13.2 Dijalog za odabir profila



#	Naziv	Opis
1	Filtriraj / Pretraži	Filtrirajte dostupne profile upisivanjem nekoliko znakova (npr. FHD, 720p, 16:9, itd...)
2	Odabrani profil	Kliknite na željeni profil, a zatim na gumb OK. Također možete dvaput kliknuti profil za odabir.
3	Broj filtriranih	Broj filtriranih profila
4	Prihvati profil	Kliknite gumb OK za prelazak na odabrani profil.
5	Kontekstni izbornik	Desni klik na bilo koji redak za <i>Postavi kao zadani profil</i> ili <i>Dupliciraj</i> profil. Duplicirani i prilagođeni profili također uključuju opcije <i>Uredi</i> i <i>Izbriši</i> . Napomena: <i>Trenutni profil se ne može izbrisati.</i>

1.13.3 Uredi/Dupliciraj profil

Za stvaranje prilagođenog profila, desni klik na bilo koji profil u OpenShotu i odaberite *Dupliciraj* za otvaranje Uređivača profila. Prilagođeni profili također uključuju opcije *Uredi* i *Izbriši*, ako ih želite dodatno prilagoditi. Možete urediti opis, rezoluciju, broj sličica u sekundi, omjer širine i visine te omjer piksela prilagođenog profila. **NAPOMENA:** *Važno je da svaki prilagođeni profil ima jedinstveno ime.*

Prilagođeni profili se spremaju u mapu `~/ .openshot_qt/profiles/` ili `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles.`

Edit Profile

File Path: /home/jonathan/.openshot_qt/profiles/01280x0720p0024_16-09

Description: Custom Profile

Width: 1280

Height: 720

Frame Rate: 24 1

Aspect Ratio: 16 9

Pixel Ratio: 1 1

Interlaced: No

Cancel Save

#	Naziv	Opis
1	Putanja datoteke	Lokacija na vašem sustavu gdje je spremljen prilagođeni profil.
2	Opis	Tekstualni opis vašeg prilagođenog profila, koji se prikazuje u OpenShotu.
3	Širina	Horizontalna rezolucija (u pikselima) videa.
4	Visina	Vertikalna rezolucija (u pikselima) videa.
5	Broj sličica u sekundi	Broj sličica u sekundi videa.
6	Omjer širine i visine	Prikazani omjer širine i visine videa (automatski izračunat iz širine/visine i omjera piksela).
7	Omjer piksela	Omjer svakog piksela u videu. Omjer 1:1 znači kvadratne piksele (zadano).
8	Preklopljeno	Je li video preklopljen (Da) ili progresivan (Ne).

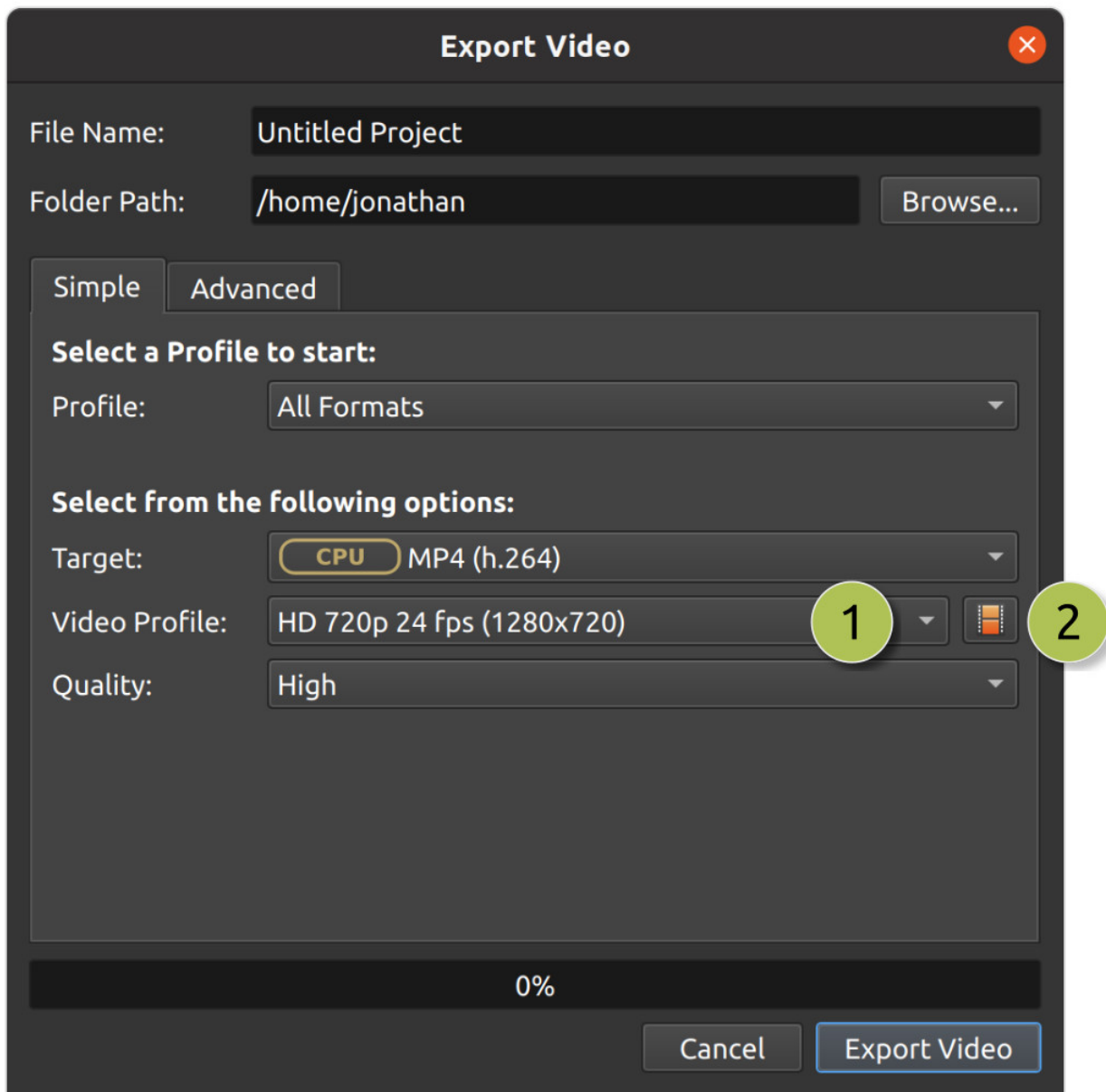
1.13.4 Pretvaranje profila

Prilikom promjene profila (ili izvoza u drugi profil), OpenShot će učiniti sve da pretvori sve podatke o isječcima, prijelazima i ključnim okvirima u novu brzinu sličica (FPS). Određena svojstva, poput *position*, *start*, *end* i *keyframes*, bit će ažurirana kako bi odgovarala novoj preciznosti brzine sličica. Na primjer, pri prelasku s 30 FPS na 25 FPS, ta će se svojstva promijeniti s koraka od 1/30 sekundi na korake od 1/25 sekundi. Kako bi se sačuvala ukupna točnost vremenske linije, OpenShot će uskladiti *position* i *start* rez što je moguće preciznije, a male praznine (veličine 1-3 sličice) uzrokovane zaokruživanjem ili promjenama preciznosti automatski će se riješiti prilagodbom *end* reza. To bi trebalo rezultirati besprijekornom konverzijom za većinu video projekata (bez primjetnih crnih praznina između isječaka).

Međutim, zbog destruktivne prirode ove konverzije preporučujemo da uvijek uređujete u ciljanom profilu, ili barem u ciljanoj brzini sličica, kako biste izbjegli što je moguće češće pretvaranje između profila.

1.13.5 Profil izvoza

Profil izvoza uvijek je zadano postavljen na trenutni profil projekta, ali se može promijeniti za ciljanje različitih profila.



#	Naziv	Opis
1	Odaberi profil	Odaberite profil izvoza iz padajućeg izbornika. Ovaj je popis sortiran od najveće rezolucije na vrhu do najmanje na dnu.
2	Pretraži profile	Otvorite dijalog profila za filtriranje i pretraživanje profila izvoza, što ponekad može biti brži način za pronalazak određenog profila.

1.13.6 Prilagođeni profil

Iako OpenShot prema zadanim postavkama uključuje više od 400 profila (*Popis profila*), možete također stvoriti vlastite prilagođene profile. Napravite novu tekstualnu datoteku u mapi `~/ .openshot_qt/profiles/` ili `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles`.

NAPOMENA: Pogledajte *Uredi/Dupliciraj profil* za alternativni način dupliciranja postojećeg profila.

Koristite sljedeći tekst kao predložak (*npr. kopirajte i zalijepite u novu datoteku*):

```
description=Custom Profile Name
frame_rate_num=30000
frame_rate_den=1001
width=1280
height=720
progressive=1
sample_aspect_num=1
sample_aspect_den=1
display_aspect_num=16
display_aspect_den=9
```

Svojstvo profila	Opis
opis	Prijateljsko ime profila (ovo je ono što OpenShot prikazuje u korisničkom sučelju)
brojnik_frekvencije_sličica	Brojnik frekvencije sličica. Sve frekvencije sličica izražene su kao razlomci. Na primjer, 30 FPS == 30/1.
nazivnik_frekvencije_sličica	Nazivnik frekvencije sličica. Sve frekvencije sličica izražene su kao razlomci. Na primjer, 29.97 FPS == 30,000/1001.
širina	Broj horizontalnih piksela u slici. Obrtanje vrijednosti <i>širine</i> i <i>visine</i> omogućuje stvaranje vertikalnog profila.
visina	Broj vertikalnih piksela u slici
progresivno	`(0 ili 1)` Ako je 1, koriste se i parni i neparni redovi piksela. Ako je 0, koriste se samo neparni ili parni redovi piksela.
brojnik_omjera_uzorka	Brojnik SAR (omjera oblika uzorka/piksela), omjer 1 : 1 predstavlja kvadratni piksel, omjer 2 : 1 predstavlja pravokutni piksel dimenzija 2x1, itd...
nazivnik_omjera_uzorka	Nazivnik SAR (omjera oblika uzorka/piksela)
brojnik_omjera_prikaza	Brojnik DAR (omjera prikaza), (<i>širina/visina</i>) X (omjer oblika uzorka). Ovo je konačni omjer slike prikazane na ekranu, reduciran na najmanji mogući razlomak (uobičajeni omjeri su 16:9 za široke formate, 4:3 za naslijeđene televizijske formate).
nazivnik_omjera_prikaza	Nazivnik DAR (omjera prikaza)

Nakon ponovnog pokretanja OpenShota, vaš prilagođeni profil pojavit će se na popisu profila.

1.13.7 Popis unaprijed postavljenih

OpenShot uključuje mnoge **unaprijed postavljene izvoze**, koji kombiniraju naš popis uobičajenih profila i njihove povezane postavke izvoza videa (video kodek, audio kodek, audio kanali, audio uzorak frekvencije, itd...), a ciljaju specifične izlazne formate, web stranice i uređaje. **Zadani unaprijed postavljeni izvoz** koji koristi OpenShot je MP4 (h.264 + AAC), vidi [MP4 \(h.264\)](#).

Svi formati**AVI (h.264)**

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	AVI
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

AVI (mpeg2)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	AVI
Video kodek	mpeg2video
Audio kodek	mp2
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

AVI (mpeg4)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	AVI
Video kodek	mpeg4
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

GIF (animirani)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	GIF
Video kodek	gif
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Profili	Svi profili

MKV (h.264 dx)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MKV
Video kodek	h264_dxva2
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MKV (h.264 nv)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MKV
Video kodek	h264_nvenc
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MKV (h.264 qsv)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MKV
Video kodek	h264_qsv
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MKV (h.264 va)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MKV
Video kodek	h264_vaapi
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MKV (h.264 videotoolbox)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MKV
Video kodek	h264_videotoolbox
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MKV (h.264)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MKV
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MKV (h.265)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MKV
Video kodek	libx265
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	50 crf
Video brzina prijenosa (srednja)	23 crf
Video brzina prijenosa (visoka)	0 crf
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MOV (h.264)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MOV
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MOV (mpeg2)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MOV
Video kodek	mpeg2video
Audio kodek	mp2
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MOV (mpeg4)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MOV
Video kodek	mpeg4
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP3 (samo audio)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP3
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (AV1 rav1e)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	librav1e
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	200 qp
Video brzina prijenosa (srednja)	100 qp
Video brzina prijenosa (visoka)	50 qp
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (AV1 svt)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libsvtav1
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	60 qp
Video brzina prijenosa (srednja)	50 qp
Video brzina prijenosa (visoka)	30 qp
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (HEVC va)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	hevc_vaapi
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (Xvid)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libxvid
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (h.264 dx)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	h264_dxva2
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (h.264 nv)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	h264_nvenc
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (h.264 qsv)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	h264_qsv
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (h.264 va)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	h264_vaapi
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (h.264 videotoolbox)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	h264_videotoolbox
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (h.264)

Ovo je zadani predložak izvoza koji koristi OpenShot. Ovaj format je kompatibilan s većinom medijskih reproduktora (kao što su VLC) i web stranica (kao što su YouTube, Vimeo, Facebook).

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (h.265)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx265
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	50 crf
Video brzina prijenosa (srednja)	23 crf
Video brzina prijenosa (visoka)	0 crf
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MP4 (mpeg4)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	mpeg4
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

MPEG (mpeg2)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MPEG
Video kodek	mpeg2video
Audio kodek	mp2
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

OGG (theora/flac)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	OGG
Video kodek	libtheora
Audio kodek	flac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

OGG (theora/vorbis)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	OGG
Video kodek	libtheora
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

WEBM (vp9)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	WEBM
Video kodek	libvpx-vp9
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	50 crf
Video brzina prijenosa (srednja)	30 crf
Video brzina prijenosa (visoka)	5 crf
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

WEBM (vp9) bez gubitaka

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	WEBM
Video kodek	libvpx-vp9
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	50 crf
Video brzina prijenosa (srednja)	23 crf
Video brzina prijenosa (visoka)	0 crf
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

WEBM (vp8)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	WEBM
Video kodek	libvpx
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

WEBP (vp9 va)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	WEBM
Video kodek	vp9_vaapi
Audio kodek	libopus
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	Svi profili

Uređaj**Apple TV**

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (visoka)	5 Mb/s
Audio Bitrate (high)	256 kb/s
Profil	HD 720p 30 fps

Chromebook

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	WEBM
Video kodek	libvpx
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profil	Svi profili

Nokia nHD

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	AVI
Video kodek	libxvid
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	1 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	3 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	5 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

Xbox 360

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	AVI
Video kodek	libxvid
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	2 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	8 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	FHD 1080p 29,97 fps HD 720p 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

Web**Flickr-HD**

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MOV
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	FHD 1080p 29,97 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps

Instagram

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	3,5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	5,50 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertikalno 1080p 25 fps FHD Vertikalno 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertikalno 720p 25 fps HD Vertikalno 720p 30 fps

Metacafe

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	mpeg4
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	44100
Video brzina prijenosa (niska)	2 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	8 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Picasa

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	44100
Video brzina prijenosa (niska)	2 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	8 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Twitter

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	1,7 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	3,5 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertikalno 1080p 25 fps FHD Vertikalno 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertikalno 720p 25 fps HD Vertikalno 720p 30 fps

Vimeo

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	2 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	8 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps

Vimeo-HD

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	4 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	8 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	12 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	FHD 1080p 23,98 fps FHD 1080p 24 fps FHD 1080p 29,97 fps FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 23,98 fps HD 720p 24 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps HD 720p 30 fps

Wikipedia

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	OGG
Video kodek	libtheora
Audio kodek	libvorbis
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	384 kb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	15,00 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	96 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	128 kb/s
Audio Bitrate (high)	192 kb/s
Profili	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

YouTube HD

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	8 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	10 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	12 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	FHD 1080p 23,98 fps FHD 1080p 24 fps FHD 1080p 29,97 fps FHD 1080p 30 fps FHD 1080p 59,94 fps FHD 1080p 60 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD PAL 1080p 50 fps FHD Vertikalno 1080p 23,98 fps FHD Vertikalno 1080p 24 fps FHD Vertikalno 1080p 25 fps FHD Vertikalno 1080p 29,97 fps FHD Vertikalno 1080p 30 fps FHD Vertikalno 1080p 50 fps FHD Vertikalno 1080p 59,94 fps FHD Vertikalno 1080p 60 fps

YouTube HD (2K)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	16 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	20 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	24 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	2,5K WQHD 1440p 23,98 fps 2,5K WQHD 1440p 24 fps 2,5K WQHD 1440p 25 fps 2,5K WQHD 1440p 29,97 fps 2,5K WQHD 1440p 30 fps 2,5K WQHD 1440p 50 fps 2,5K WQHD 1440p 59,94 fps 2,5K WQHD 1440p 60 fps

YouTube HD (4K)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	45 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	56 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	68 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	4K UHD 2160p 23,98 fps 4K UHD 2160p 24 fps 4K UHD 2160p 25 fps 4K UHD 2160p 29,97 fps 4K UHD 2160p 30 fps 4K UHD 2160p 50 fps 4K UHD 2160p 59,94 fps 4K UHD 2160p 60 fps

YouTube HD (8K)

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	160 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	200 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	240 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	8K UHD 4320p 23,98 fps 8K UHD 4320p 24 fps 8K UHD 4320p 25 fps 8K UHD 4320p 29,97 fps 8K UHD 4320p 30 fps 8K UHD 4320p 50 fps 8K UHD 4320p 59,94 fps 8K UHD 4320p 60 fps

YouTube Standard

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	libmp3lame
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	2 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	5 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	8 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	320 kb/s
Profili	HD 720p 23,98 fps HD 720p 24 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps HD 720p 30 fps HD 720p 59,94 fps HD 720p 60 fps HD Vertikalno 720p 23,98 fps HD Vertikalno 720p 24 fps HD Vertikalno 720p 25 fps HD Vertikalno 720p 29,97 fps HD Vertikalno 720p 30 fps HD Vertikalno 720p 50 fps HD Vertikalno 720p 59,94 fps HD Vertikalno 720p 60 fps NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps PAL HD 720p 50 fps

Blu-Ray/AVCHD**AVCHD diskovi**

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	MP4
Video kodek	libx264
Audio kodek	aac
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	15 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	40 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	256 kb/s
Audio Bitrate (high)	256 kb/s
Profili	FHD 1080i 30 fps FHD PAL 1080i 25 fps FHD PAL 1080p 25 fps

DVD**DVD-NTSC**

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	DVD
Video kodek	mpeg2video
Audio kodek	ac3
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	1 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	3 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	5 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	192 kb/s
Audio Bitrate (high)	256 kb/s
Profili	NTSC SD anamorfni 480i 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

DVD-PAL

Atribut unaprijed postavljenog	Opis
Video format	DVD
Video kodek	mpeg2video
Audio kodek	ac3
Audio kanali	2
Raspored audio kanala	Stereo
Učestalost uzorkovanja	48000
Video brzina prijenosa (niska)	1 Mb/s
Video brzina prijenosa (srednja)	3 Mb/s
Video brzina prijenosa (visoka)	5 Mb/s
Audio Bitrate (niska)	128 kb/s
Audio Bitrate (srednja)	192 kb/s
Audio Bitrate (high)	256 kb/s
Profili	PAL SD anamorfni 576i 25 fps PAL SD široki zaslon anamorfni 576i 25 fps

1.13.8 Popis profila

OpenShot uključuje preko 400 ugrađenih video profila. Ti profili odgovaraju najčešćim veličinama video projekata i frekvencijama sličica koje se koriste širom svijeta. Preporučuje se uređivanje projekta koristeći isti profil koji namjeravate izvesti. Također možete uređivati projekt s različitim profilima koji odgovaraju vašem ciljnom omjeru stranica, na primjer: svi 16 : 9 profili su općenito međusobno kompatibilni. Ponekad može biti korisno uređivati projekt u profilu niže rezolucije, a izvesti u profilu više rezolucije. Potpuni popis profila nalazi se u nastavku.

Definicije profila

- **Naziv profila:** Kratki, prijateljski naziv za video profil (npr. FHD 1080p 30 fps)
- **FPS:** Sličica u sekundi
- **DAR:** Omjer prikaza (npr. 1920:1080 postaje 16:9)
- **SAR:** Omjer uzorka piksela (npr. 1:1 kvadratni piksel, 2:1 horizontalni pravokutni piksel). SAR izravno utječe na omjer prikaza. Na primjer, video 4:3 može se prikazati kao 16:9 koristeći pravokutne piksele. Ne-kvadratni pikseli prilagođavaju konačnu širinu prikaza.
- **PAR:** Omjer piksela (identično SAR)
- **Širina prilagođena SAR-om:** Konačna širina prikaza uzimajući u obzir SAR
- **Protkano:** Naizmjenične neparne i parne linije, koristi se u analognom emitiranju
- **NTSC:** Analogni TV sustav u Americi (obično 29,97 fps)
- **PAL:** Analogni TV sustav u Europi, Australiji i većem dijelu svijeta (obično 25 fps)
- **UHD:** Ultra visoka rezolucija
- **QHD:** Četverostruka visoka rezolucija
- **FHD:** Puna visoka rezolucija

- **HD:** Visoka rezolucija (jednako ili veće od 1280x720 piksela)
- **SD:** Standardna rezolucija (manje od 1280x720 piksela)

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
16K UHD 8640p 59,94 fps	153	864	59,94	16:9	1:1	Ne	15360
16K UHD 8640p 29,97 fps	153	864	29,97	16:9	1:1	Ne	15360
16K UHD 8640p 23,98 fps	153	864	23,98	16:9	1:1	Ne	15360
16K UHD 8640p 60 fps	153	864	60,00	16:9	1:1	Ne	15360
16K UHD 8640p 50 fps	153	864	50,00	16:9	1:1	Ne	15360
16K UHD 8640p 30 fps	153	864	30,00	16:9	1:1	Ne	15360
16K UHD 8640p 25 fps	153	864	25,00	16:9	1:1	Ne	15360
16K UHD 8640p 24 fps	153	864	24,00	16:9	1:1	Ne	15360
8K UHD 4320p 59,94 fps	768	432	59,94	16:9	1:1	Ne	7680
8K UHD 4320p 29,97 fps	768	432	29,97	16:9	1:1	Ne	7680
8K UHD 4320p 23,98 fps	768	432	23,98	16:9	1:1	Ne	7680
8K UHD 4320p 60 fps	768	432	60,00	16:9	1:1	Ne	7680
8K UHD 4320p 50 fps	768	432	50,00	16:9	1:1	Ne	7680
8K UHD 4320p 30 fps	768	432	30,00	16:9	1:1	Ne	7680
8K UHD 4320p 25 fps	768	432	25,00	16:9	1:1	Ne	7680
8K UHD 4320p 24 fps	768	432	24,00	16:9	1:1	Ne	7680
5.6K 360° 5.7K 2880p 30 fps	576	288	30,00	2:1	1:1	Ne	5760
5.7K 360° 2880p 25 fps	576	288	25,00	2:1	1:1	Ne	5760
5.7K 360° 2880p 24 fps	576	288	24,00	2:1	1:1	Ne	5760
5K UHD 2880p 59,94 fps	512	288	59,94	16:9	1:1	Ne	5120
5K UHD 2880p 29,97 fps	512	288	29,97	16:9	1:1	Ne	5120
5K UHD 2880p 23,98 fps	512	288	23,98	16:9	1:1	Ne	5120
5K UHD 2880p 60 fps	512	288	60,00	16:9	1:1	Ne	5120
5K UHD 2880p 50 fps	512	288	50,00	16:9	1:1	Ne	5120
5K UHD 2880p 30 fps	512	288	30,00	16:9	1:1	Ne	5120
5K UHD 2880p 25 fps	512	288	25,00	16:9	1:1	Ne	5120
5K UHD 2880p 24 fps	512	288	24,00	16:9	1:1	Ne	5120
5.2K 360° 2496p 30 fps	499	249	30,00	2:1	1:1	Ne	4992
DCI-4K 360° 2048p 24 fps	409	204	24,00	2:1	1:1	Ne	4096
4K UHD 2160p 59,94 fps	384	216	59,94	16:9	1:1	Ne	3840
4K UHD 2160p 29,97 fps	384	216	29,97	16:9	1:1	Ne	3840
4K UHD 2160p 23,98 fps	384	216	23,98	16:9	1:1	Ne	3840
4K UHD 2160p 60 fps	384	216	60,00	16:9	1:1	Ne	3840
4K UHD 2160p 50 fps	384	216	50,00	16:9	1:1	Ne	3840
4K UHD 2160p 30 fps	384	216	30,00	16:9	1:1	Ne	3840
4K UHD 2160p 25 fps	384	216	25,00	16:9	1:1	Ne	3840
4K UHD 2160p 24 fps	384	216	24,00	16:9	1:1	Ne	3840
4K 360° 1920p 60 fps	384	192	60,00	2:1	1:1	Ne	3840
4K 360° 1920p 30 fps	384	192	30,00	2:1	1:1	Ne	3840
3K QHD+ 1800p 59,94 fps	320	180	59,94	16:9	1:1	Ne	3200
3K QHD+ 1800p 29,97 fps	320	180	29,97	16:9	1:1	Ne	3200
3K QHD+ 1800p 23,98 fps	320	180	23,98	16:9	1:1	Ne	3200
3K QHD+ 1800p 60 fps	320	180	60,00	16:9	1:1	Ne	3200
3K QHD+ 1800p 50 fps	320	180	50,00	16:9	1:1	Ne	3200
3K QHD+ 1800p 30 fps	320	180	30,00	16:9	1:1	Ne	3200
3K QHD+ 1800p 25 fps	320	180	25,00	16:9	1:1	Ne	3200

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
3K QHD+ 1800p 24 fps	320	180	24,0	16:9	1:1	Ne	3200
3K 360° 1504p 60 fps	300	150	60,0	2:1	1:1	Ne	3008
3K 360° 1440p 60 fps	288	144	60,0	2:1	1:1	Ne	2880
2,5K WQHD 1440p 59,94 fps	256	144	59,9	16:9	1:1	Ne	2560
2,5K WQHD 1440p 29,97 fps	256	144	29,9	16:9	1:1	Ne	2560
2,5K WQHD 1440p 23,98 fps	256	144	23,9	16:9	1:1	Ne	2560
2,5K WQHD 1440p 60 fps	256	144	60,0	16:9	1:1	Ne	2560
2,5K WQHD 1440p 50 fps	256	144	50,0	16:9	1:1	Ne	2560
2,5K WQHD 1440p 30 fps	256	144	30,0	16:9	1:1	Ne	2560
2,5K WQHD 1440p 25 fps	256	144	25,0	16:9	1:1	Ne	2560
2,5K WQHD 1440p 24 fps	256	144	24,0	16:9	1:1	Ne	2560
FHD 1080p 59,94 fps	192	108	59,9	16:9	1:1	Ne	1920
FHD 1080p 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Ne	1920
FHD 1080p 23,98 fps	192	108	23,9	16:9	1:1	Ne	1920
FHD 1080p 60 fps	192	108	60,0	16:9	1:1	Ne	1920
FHD PAL 1080p 50 fps	192	108	50,0	16:9	1:1	Ne	1920
FHD 1080p 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Ne	1920
FHD PAL 1080p 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Ne	1920
FHD 1080p 24 fps	192	108	24,0	16:9	1:1	Ne	1920
FHD 1080i 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Da	1920
FHD 1080i 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Da	1920
FHD PAL 1080i 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Da	1920
FHD anamorfni 1035i 29,97 fps	192	103	29,9	16:9	23:2	Da	1840
FHD anamorfni 1035i 30 fps	192	103	30,0	16:9	23:2	Da	1840
FHD anamorfni 1035i 25 fps	192	103	25,0	16:9	23:2	Da	1840
HD+ 900p 59,94 fps	160	900	59,9	16:9	1:1	Ne	1600
HD+ 900p 29,97 fps	160	900	29,9	16:9	1:1	Ne	1600
HD+ 900p 23,98 fps	160	900	23,9	16:9	1:1	Ne	1600
HD+ 900p 60 fps	160	900	60,0	16:9	1:1	Ne	1600
HD+ 900p 50 fps	160	900	50,0	16:9	1:1	Ne	1600
HD+ 900p 30 fps	160	900	30,0	16:9	1:1	Ne	1600
HD+ 900p 25 fps	160	900	25,0	16:9	1:1	Ne	1600
HD+ 900p 24 fps	160	900	24,0	16:9	1:1	Ne	1600
HD anamorfni 1152i 25 fps	144	115	25,0	16:9	64:3	Da	2048
HD anamorfni 1080p 59,94 fps	144	108	59,9	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080p 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080p 23,98 fps	144	108	23,9	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080p 60 fps	144	108	60,0	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080p 50 fps	144	108	50,0	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080p 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080p 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080p 24 fps	144	108	24,0	16:9	4:3	Ne	1920
HD anamorfni 1080i 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Da	1920
HD anamorfni 1080i 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Da	1920
HD anamorfni 1080i 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Da	1920
NTSC SD 16CIF anamorfni 1152p 29,97 fps	140	115	29,9	4:3	12:1	Ne	1536
PAL SD 16CIF anamorfni 1152p 25 fps	140	115	25,0	4:3	12:1	Ne	1536
PAL SD 16CIF anamorfni 1152p 15 fps	140	115	15,0	4:3	12:1	Ne	1536

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
HD 720p 59,94 fps	128	720	59,9	16:9	1:1	Ne	1280
HD 720p 29,97 fps	128	720	29,9	16:9	1:1	Ne	1280
HD 720p 23,98 fps	128	720	23,9	16:9	1:1	Ne	1280
HD 720p 60 fps	128	720	60,0	16:9	1:1	Ne	1280
PAL HD 720p 50 fps	128	720	50,0	16:9	1:1	Ne	1280
HD 720p 30 fps	128	720	30,0	16:9	1:1	Ne	1280
HD 720p 25 fps	128	720	25,0	16:9	1:1	Ne	1280
HD 720p 24 fps	128	720	24,0	16:9	1:1	Ne	1280
FHD Vertikalno 1080p 59,94 fps	108	192	59,9	9:16	1:1	Ne	1080
FHD Vertikalno 1080p 29,97 fps	108	192	29,9	9:16	1:1	Ne	1080
FHD Vertikalno 1080p 23,98 fps	108	192	23,9	9:16	1:1	Ne	1080
FHD Vertikalno 1080p 60 fps	108	192	60,0	9:16	1:1	Ne	1080
FHD Vertikalno 1080p 50 fps	108	192	50,0	9:16	1:1	Ne	1080
FHD Vertikalno 1080p 30 fps	108	192	30,0	9:16	1:1	Ne	1080
FHD Vertikalno 1080p 25 fps	108	192	25,0	9:16	1:1	Ne	1080
FHD Vertikalno 1080p 24 fps	108	192	24,0	9:16	1:1	Ne	1080
HD vertikalno 1080p 60 fps	108	135	60,0	4:5	1:1	Ne	1080
HD vertikalno 1080p 50 fps	108	135	50,0	4:5	1:1	Ne	1080
HD vertikalno 1080p 30 fps	108	135	30,0	4:5	1:1	Ne	1080
HD vertikalno 1080p 25 fps	108	135	25,0	4:5	1:1	Ne	1080
HD vertikalno 1080p 24 fps	108	135	24,0	4:5	1:1	Ne	1080
HD kvadratno 1080p 60 fps	108	108	60,0	1:1	1:1	Ne	1080
HD kvadratno 1080p 50 fps	108	108	50,0	1:1	1:1	Ne	1080
HD kvadratno 1080p 30 fps	108	108	30,0	1:1	1:1	Ne	1080
HD kvadratno 1080p 25 fps	108	108	25,0	1:1	1:1	Ne	1080
HD kvadratno 1080p 24 fps	108	108	24,0	1:1	1:1	Ne	1080
WSVGA 600p 59,94 fps	102	600	59,9	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 29,97 fps	102	600	29,9	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 23,98 fps	102	600	23,9	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 60 fps	102	600	60,0	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 50 fps	102	600	50,0	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 30 fps	102	600	30,0	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 25 fps	102	600	25,0	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 24 fps	102	600	24,0	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 600p 15 fps	102	600	15,0	128	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 59,94 fps	102	576	59,9	16:9	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 29,97 fps	102	576	29,9	16:9	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 23,98 fps	102	576	23,9	16:9	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 60 fps	102	576	60,0	16:9	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 50 fps	102	576	50,0	16:9	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 30 fps	102	576	30,0	16:9	1:1	Ne	1024
PAL SD WSVGA Wide 576p 25 fps	102	576	25,0	16:9	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 24 fps	102	576	24,0	16:9	1:1	Ne	1024
WSVGA 576p 15 fps	102	576	15,0	16:9	1:1	Ne	1024
DVGA 640p 59,94 fps	960	640	59,9	3:2	1:1	Ne	960
DVGA 640p 29,97 fps	960	640	29,9	3:2	1:1	Ne	960
DVGA 640p 23,98 fps	960	640	23,9	3:2	1:1	Ne	960
DVGA 640p 60 fps	960	640	60,0	3:2	1:1	Ne	960

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
DVGA 640p 50 fps	960	640	50,0	3:2	1:1	Ne	960
DVGA 640p 30 fps	960	640	30,0	3:2	1:1	Ne	960
DVGA 640p 25 fps	960	640	25,0	3:2	1:1	Ne	960
DVGA 640p 24 fps	960	640	24,0	3:2	1:1	Ne	960
DVGA 640p 15 fps	960	640	15,0	3:2	1:1	Ne	960
qHD 540p 59.94 fps	960	540	59,9	16:9	1:1	Ne	960
qHD 540p 29.97 fps	960	540	29,9	16:9	1:1	Ne	960
qHD 540p 23.98 fps	960	540	23,9	16:9	1:1	Ne	960
qHD 540p 60 fps	960	540	60,0	16:9	1:1	Ne	960
qHD 540p 50 fps	960	540	50,0	16:9	1:1	Ne	960
qHD 540p 30 fps	960	540	30,0	16:9	1:1	Ne	960
qHD 540p 25 fps	960	540	25,0	16:9	1:1	Ne	960
qHD 540p 24 fps	960	540	24,0	16:9	1:1	Ne	960
FWVGA 480p 59.94 fps	854	480	59,9	16:9	1:1	Ne	854
NTSC SD FWVGA Wide 480p 29,97 fps	854	480	29,9	16:9	1:1	Ne	854
FWVGA 480p 23,98 fps	854	480	23,9	16:9	1:1	Ne	854
FWVGA 480p 60 fps	854	480	60,0	16:9	1:1	Ne	854
FWVGA 480p 50 fps	854	480	50,0	16:9	1:1	Ne	854
FWVGA 480p 30 fps	854	480	30,0	16:9	1:1	Ne	854
FWVGA 480p 25 fps	854	480	25,0	16:9	1:1	Ne	854
FWVGA 480p 24 fps	854	480	24,0	16:9	1:1	Ne	854
FWVGA 480p 15 fps	854	480	15,0	16:9	1:1	Ne	854
SVGA 600p 59,94 fps	800	600	59,9	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 29,97 fps	800	600	29,9	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 23,98 fps	800	600	23,9	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 60 fps	800	600	60,0	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 50 fps	800	600	50,0	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 30 fps	800	600	30,0	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 25 fps	800	600	25,0	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 24 fps	800	600	24,0	4:3	1:1	Ne	800
SVGA 600p 15 fps	800	600	15,0	4:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 59,94 fps 5:3	800	480	59,9	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 29,97 fps 5:3	800	480	29,9	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 23,98 fps 5:3	800	480	23,9	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 60 fps 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 50 fps 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 30 fps 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 25 fps 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 24 fps 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	Ne	800
WVGA 480p 15 fps 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	Ne	800
PAL SD SQ 576p 25 fps	768	576	25,0	4:3	1:1	Ne	768
WVGA 480p 59,94 fps 16:10	768	480	59,9	16:1	1:1	Ne	768
WVGA 480p 29,97 fps 16:10	768	480	29,9	16:1	1:1	Ne	768
WVGA 480p 23,98 fps 16:10	768	480	23,9	16:1	1:1	Ne	768
WVGA 480p 60 fps 16:10	768	480	60,0	16:1	1:1	Ne	768
WVGA 480p 50 fps 16:10	768	480	50,0	16:1	1:1	Ne	768
WVGA 480p 30 fps 16:10	768	480	30,0	16:1	1:1	Ne	768
WVGA 480p 25 fps 16:10	768	480	25,0	16:1	1:1	Ne	768

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
WVGA 480p 24 fps 16:10	768	480	24,0	16:1	1:1	Ne	768
WVGA 480p 15 fps 16:10	768	480	15,0	16:1	1:1	Ne	768
HD Vertikalno 720p 59,94 fps	720	128	59,9	9:16	1:1	Ne	720
HD Vertikalno 720p 29,97 fps	720	128	29,9	9:16	1:1	Ne	720
HD Vertikalno 720p 23,98 fps	720	128	23,9	9:16	1:1	Ne	720
HD Vertikalno 720p 60 fps	720	128	60,0	9:16	1:1	Ne	720
HD Vertikalno 720p 50 fps	720	128	50,0	9:16	1:1	Ne	720
HD Vertikalno 720p 30 fps	720	128	30,0	9:16	1:1	Ne	720
HD Vertikalno 720p 25 fps	720	128	25,0	9:16	1:1	Ne	720
HD Vertikalno 720p 24 fps	720	128	24,0	9:16	1:1	Ne	720
PAL SD Anamorfični 576p 50 fps 16:9	720	576	50,0	16:9	64:48	Ne	1024
PAL SD Anamorfični 576p 50 fps 4:3	720	576	50,0	4:3	16:12	Ne	768
PAL SD Široki zaslon Anamorfični 576p 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:48	Ne	1024
PAL SD Anamorfični 576p 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:12	Ne	768
PAL SD široki zaslon anamorfni 576i 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:48	Da	1024
PAL SD Anamorfični 576i 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:12	Da	768
NTSC SD Anamorfični 486p 23,98 fps 16:9	720	486	23,9	16:9	6:5	Ne	864
NTSC SD Anamorfični 486p 23,98 fps 4:3	720	486	23,9	4:3	9:10	Ne	648
NTSC SD Anamorfični 486i 29,97 fps 16:9	720	486	29,9	16:9	6:5	Da	864
NTSC SD Anamorfični 486i 29,97 fps 4:3	720	486	29,9	4:3	9:10	Da	648
NTSC SD Anamorfični 480p 59,94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD Anamorfični 480p 59,94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 59,94 fps 3:2	720	480	59,9	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD Široki zaslon Anamorfični 480p 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD Anamorfični 480p 29,97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 29,97 fps 3:2	720	480	29,9	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD Anamorfični 480p 23,98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD Anamorfični 480p 23,98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 23,98 fps 3:2	720	480	23,9	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD Anamorfični 480p 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD Anamorfični 480p 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 60 fps 3:2	720	480	60,0	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD Anamorfični 480p 50 fps 16:9	720	480	50,0	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD Anamorfični 480p 50 fps 4:3	720	480	50,0	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 50 fps 3:2	720	480	50,0	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD anamorfni 480p 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD anamorfni 480p 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 30 fps 3:2	720	480	30,0	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD anamorfni 480p 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD anamorfni 480p 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 25 fps 3:2	720	480	25,0	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD anamorfni 480p 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:24	Ne	853
NTSC SD anamorfni 480p 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Ne	640
WVGA 480p 24 fps 3:2	720	480	24,0	3:2	1:1	Ne	720
WVGA 480p 15 fps 3:2	720	480	15,0	3:2	1:1	Ne	720
NTSC SD anamorfni 480i 59,94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:24	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 59,94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:24	Da	853

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
NTSC SD anamorfni 480i 29,97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 23,98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 23,98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Da	640
PAL SD 4CIF 4SIF anamorfni 576p 29,97 fps	704	576	29,9	4:3	12:1	Ne	768
PAL SD 4CIF 4SIF anamorfni 576p 25 fps	704	576	25,0	4:3	12:1	Ne	768
PAL SD 4CIF 4SIF anamorfni 576p 15 fps	704	576	15,0	4:3	12:1	Ne	768
PAL SD anamorfni 576i 25 fps 16:9	704	576	25,0	16:9	16:1	Da	1024
PAL SD Anamorfni 576i 25 fps 4:3	704	576	25,0	4:3	12:1	Da	768
NTSC SD Anamorfni 480p 59,94 fps 16:9	704	480	59,9	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD Anamorfni 480p 59,94 fps 4:3	704	480	59,9	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD anamorfni 480p 29,97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD 4SIF anamorfni 480p 29,97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD Anamorfni 480p 23,98 fps 16:9	704	480	23,9	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD Anamorfni 480p 23,98 fps 4:3	704	480	23,9	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD Anamorfni 480p 60 fps 16:9	704	480	60,0	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD Anamorfni 480p 60 fps 4:3	704	480	60,0	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD Anamorfni 480p 50 fps 16:9	704	480	50,0	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD Anamorfni 480p 50 fps 4:3	704	480	50,0	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD anamorfni 480p 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD anamorfni 480p 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD anamorfni 480p 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD 4SIF anamorfni 480p 25 fps	704	480	25,0	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD anamorfni 480p 24 fps 16:9	704	480	24,0	16:9	40:9	Ne	853
NTSC SD anamorfni 480p 24 fps 4:3	704	480	24,0	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD 4SIF anamorfni 480p 15 fps	704	480	15,0	4:3	10:1	Ne	640
NTSC SD anamorfni 480i 29,97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:9	Da	853
NTSC SD 4SIF anamorfni 480i 29,97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 25 fps 4:3	704	480	25,0	4:3	10:1	Da	640
NTSC SD VGA 480p 59,94 fps	640	480	59,9	4:3	1:1	Ne	640
NTSC SD VGA SQ 480p 29,97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Ne	640
NTSC SD VGA 480p 23,98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Ne	640
NTSC SD VGA 480p 60 fps	640	480	60,0	4:3	1:1	Ne	640
NTSC SD VGA 480p 50 fps	640	480	50,0	4:3	1:1	Ne	640
NTSC SD VGA 480p 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Ne	640
NTSC SD VGA 480p 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Ne	640
NTSC SD VGA 480p 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Ne	640
VGA 480p 15 fps	640	480	15,0	4:3	1:1	Ne	640

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
NTSC SD 480i 29,97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 23,98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Da	640
nHD 360p 59,94 fps	640	360	59,9	16:9	1:1	Ne	640
nHD 360p 29,97 fps	640	360	29,9	16:9	1:1	Ne	640
nHD 360p 23,98 fps	640	360	23,9	16:9	1:1	Ne	640
nHD 360p 60 fps	640	360	60,0	16:9	1:1	Ne	640
nHD 360p 50 fps	640	360	50,0	16:9	1:1	Ne	640
nHD 360p 30 fps	640	360	30,0	16:9	1:1	Ne	640
nHD 360p 25 fps	640	360	25,0	16:9	1:1	Ne	640
nHD 360p 24 fps	640	360	24,0	16:9	1:1	Ne	640
PAL SD Anamorfični 576p 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Ne	1024
PAL SD Anamorfični 576p 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Ne	768
PAL SD anamorfni 576i 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Da	1024
PAL SD Anamorfični 576i 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Da	768
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480p 23,98 fps 4:3	544	480	23,9	4:3	20:1	Ne	640
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480p 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Ne	640
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480i 29,97 fps 4:3	544	480	29,9	4:3	20:1	Da	640
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480i 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Da	640
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480p 23,98 fps 4:3	528	480	23,9	4:3	40:3	Ne	640
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480p 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Ne	640
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480i 29,97 fps 4:3	528	480	29,9	4:3	40:3	Da	640
NTSC SD 3/4 Anamorfični 480i 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Da	640
PAL SD 1/4 Široki 288p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Ne	512
PAL SD Anamorfični 576p 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Ne	1024
PAL SD Anamorfični 576p 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Ne	768
PAL SD anamorfni 576i 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Da	1024
PAL SD Anamorfični 576i 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Da	768
NTSC SD anamorfni 480i 29,97 fps 16:9	480	480	29,9	16:9	16:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 29,97 fps 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 23,98 fps 16:9	480	480	23,9	16:9	16:9	Da	853
NTSC SD anamorfni 480i 23,98 fps 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Da	640
NTSC SD anamorfni 480i 30 fps 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Da	640
HVGA 320p 59,94 fps	480	320	59,9	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 29,97 fps	480	320	29,9	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 23,98 fps	480	320	23,9	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 60 fps	480	320	60,0	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 50 fps	480	320	50,0	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 30 fps	480	320	30,0	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 25 fps	480	320	25,0	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 24 fps	480	320	24,0	3:2	1:1	Ne	480
HVGA 320p 15 fps	480	320	15,0	3:2	1:1	Ne	480
NTSC SD 1/4 Široki 240p 29,97 fps	427	240	29,9	16:9	1:1	Ne	427
WQVGA 240p 59,94 fps 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	Ne	400
WQVGA 240p 29,97 fps 5:3	400	240	29,9	5:3	1:1	Ne	400
WQVGA 240p 23,98 fps 5:3	400	240	23,9	5:3	1:1	Ne	400

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
WQVGA 240p 60 fps 5:3	400	240	60,0	5:3	1:1	Ne	400
WQVGA 240p 50 fps 5:3	400	240	50,0	5:3	1:1	Ne	400
WQVGA 240p 30 fps 5:3	400	240	30,0	5:3	1:1	Ne	400
WQVGA 240p 25 fps 5:3	400	240	25,0	5:3	1:1	Ne	400
WQVGA 240p 24 fps 5:3	400	240	24,0	5:3	1:1	Ne	400
WQVGA 240p 15 fps 5:3	400	240	15,0	5:3	1:1	Ne	400
PAL SD 1/4 288p 25 fps	384	288	25,0	4:3	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 59,94 fps 16:10	384	240	59,9	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 29,97 fps 16:10	384	240	29,9	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 23,98 fps 16:10	384	240	23,9	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 60 fps 16:10	384	240	60,0	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 50 fps 16:10	384	240	50,0	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 30 fps 16:10	384	240	30,0	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 25 fps 16:10	384	240	25,0	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 24 fps 16:10	384	240	24,0	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 15 fps 16:10	384	240	15,0	16:1	1:1	Ne	384
WQVGA 240p 59,94 fps 3:2	360	240	59,9	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 29,97 fps 3:2	360	240	29,9	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 23,98 fps 3:2	360	240	23,9	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 60 fps 3:2	360	240	60,0	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 50 fps 3:2	360	240	50,0	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 30 fps 3:2	360	240	30,0	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 25 fps 3:2	360	240	25,0	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 24 fps 3:2	360	240	24,0	3:2	1:1	Ne	360
WQVGA 240p 15 fps 3:2	360	240	15,0	3:2	1:1	Ne	360
PAL SD Anamorfični 576p 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Ne	1024
PAL SD CVD anamorfni 576p 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Ne	768
PAL SD anamorfni 576i 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Da	1024
PAL SD CVD anamorfni 576i 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Da	768
NTSC SD CVD anamorfni 480p 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Ne	640
NTSC SD 1/2 anamorfni 480p 23,98 fps	352	480	23,9	4:3	20:1	Ne	640
NTSC SD 1/2 anamorfni 480p 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Ne	640
NTSC SD CVD 1/2 anamorfni 480i 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Da	640
NTSC SD 1/2 anamorfni 480i 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Da	640
PAL SD CIF SIF anamorfni 288p 29,97 fps	352	288	29,9	4:3	12:1	Ne	384
PAL SD anamorfni 288p 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Ne	512
PAL SD CIF SIF VCD anamorfni 288p 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Ne	384
PAL SD CIF SIF anamorfni 288p 15 fps	352	288	15,0	4:3	12:1	Ne	384
PAL SD anamorfni 288i 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Da	512
PAL SD CIF anamorfni 288i 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Da	384
NTSC SD SIF VCD anamorfni 240p 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Ne	320
NTSC SD SIF anamorfni 240p 23,98 fps	352	240	23,9	4:3	10:1	Ne	320
NTSC SD SIF anamorfni 240p 25 fps	352	240	25,0	4:3	10:1	Ne	320
NTSC SD SIF anamorfni 240p 15 fps	352	240	15,0	4:3	10:1	Ne	320
NTSC SD SIF anamorfni 240i 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Da	320
QVGA 240p 59,94 fps	320	240	59,9	4:3	1:1	Ne	320
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29,97 fps	320	240	29,9	4:3	1:1	Ne	320
QVGA 240p 23,98 fps	320	240	23,9	4:3	1:1	Ne	320

continues on next page

Tablica 5 – nastavak sa prethodne stranice

Naziv profila	Ši- ri- na	Vi- si- na	FPS	DAF	SAR	Protkano	Širina prilagođe- na SAR-om
QVGA 240p 60 fps	320	240	60,0	4:3	1:1	Ne	320
QVGA 240p 50 fps	320	240	50,0	4:3	1:1	Ne	320
QVGA 240p 30 fps	320	240	30,0	4:3	1:1	Ne	320
QVGA 240p 25 fps	320	240	25,0	4:3	1:1	Ne	320
QVGA 240p 24 fps	320	240	24,0	4:3	1:1	Ne	320
QVGA 240p 15 fps	320	240	15,0	4:3	1:1	Ne	320
HQVGA 160p 59,94 fps 16:10	256	160	59,9	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 29,97 fps 16:10	256	160	29,9	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 23,98 fps 16:10	256	160	23,9	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 60 fps 16:10	256	160	60,0	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 50 fps 16:10	256	160	50,0	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 30 fps 16:10	256	160	30,0	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 25 fps 16:10	256	160	25,0	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 24 fps 16:10	256	160	24,0	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 15 fps 16:10	256	160	15,0	16:1	1:1	Ne	256
HQVGA 160p 59,94 fps 3:2	240	160	59,9	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 29,97 fps 3:2	240	160	29,9	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 23,98 fps 3:2	240	160	23,9	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 60 fps 3:2	240	160	60,0	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 50 fps 3:2	240	160	50,0	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 30 fps 3:2	240	160	30,0	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 25 fps 3:2	240	160	25,0	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 24 fps 3:2	240	160	24,0	3:2	1:1	Ne	240
HQVGA 160p 15 fps 3:2	240	160	15,0	3:2	1:1	Ne	240
PAL SD QCIF anamorfni 144p 29,97 fps	176	144	29,9	4:3	12:1	Ne	192
PAL SD QCIF anamorfni 144p 25 fps	176	144	25,0	4:3	12:1	Ne	192
PAL SD QCIF anamorfni 144p 15 fps	176	144	15,0	4:3	12:1	Ne	192
NTSC SD SIF 1/2 anamorfni 120p 23,98 fps	176	120	23,9	4:3	10:1	Ne	160
NTSC SD SIF 1/2 anamorfni 120p 25 fps	176	120	25,0	4:3	10:1	Ne	160
QQVGA 120p 59,94 fps	160	120	59,9	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 29,97 fps	160	120	29,9	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 23,98 fps	160	120	23,9	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 60 fps	160	120	60,0	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 50 fps	160	120	50,0	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 30 fps	160	120	30,0	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 25 fps	160	120	25,0	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 24 fps	160	120	24,0	4:3	1:1	Ne	160
QQVGA 120p 15 fps	160	120	15,0	4:3	1:1	Ne	160
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 fps	128	96	29,9	4:3	1:1	Ne	128
NTSC SD SQ CIF 96p 25 fps	128	96	25,0	4:3	1:1	Ne	128
NTSC SD SQ CIF 96p 15 fps	128	96	15,0	4:3	1:1	Ne	128

1.14 Uvoz i izvoz

Projekte video montaže (uključujući staze, isječke i ključne okvire) moguće je **uvoziti** i **izvoziti** iz OpenShot Video Editora u široko podržanim formatima (**EDL**: Liste odluka o montaži, i **XML**: Final Cut Pro format). Na primjer, ako započnete montažu videa u drugom programu (Adobe Premiere, Final Cut Pro, itd...), ali kasnije trebate premjestiti sve svoje izmjene u OpenShot (ili obrnuto).

1.14.1 EDL (Liste odluka o montaži)

Sljedeće značajke su podržane prilikom uvoza i izvoza EDL datoteke u OpenShot.

Naziv EDL opcije	Opis
EDL format	CMX-3600 (vrlo široko podržana varijanta)
Jedna staza	Moguće je uvesti samo jednu stazu odjednom (ovo je ograničenje EDL formata)
Naziv trake	Trenutno su u OpenShot podržani samo nazivi traka AX i BL
Izmjene (V i A)	Trenutno su podržane samo izmjene (prijelazi još nisu podržani)
Prozirnost	Ključni okviri prozirnosti su podržani
Razine zvuka	Ključni okviri glasnoće su podržani

Primjer EDL izlaza

OpenShot slijedi CMX 3600 raspored za linije događaja i koristi komentare (* ...) za nošenje ključnih okvira. CMX 3600 ne definira jedinice ili interpolaciju u komentarima, pa naš izvoznik dodaje čitljive vrijednosti i nazive interpolacije, a naš uvoznik je vrlo tolerant: prihvaća jedinice s razmacima ili bez njih, miješano pisanje, opcionalne interpolacijske oznake i ignorira nepoznate dodatne tekstove/oznake vrpce radi maksimalne kompatibilnosti.

```
:caption: Example EDL format supported by OpenShot:
```

```
TITLE: Test - TRACK 5
```

```
FCM: NON-DROP FRAME
```

```
001 BL V C 00:00:00:00 00:00:01:24 00:00:00:00 00:00:01:24
```

```
002 AX V C 00:00:01:24 00:00:10:00 00:00:01:24 00:00:10:00
```

```
* FROM CLIP NAME:Logo.mp4
```

```
* SOURCE FILE: ../Videos/Logo.mp4
```

```
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
```

```
* SCALE X AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* SCALE X AT 00:00:09:29 IS 93% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* SCALE Y AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* SCALE Y AT 00:00:09:29 IS 55% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* LOCATION X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* LOCATION X AT 00:00:09:29 IS -1% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* LOCATION Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* LOCATION Y AT 00:00:09:29 IS -32% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* ROTATION AT 00:00:01:24 IS 0 DEG BEZIER (REEL AX V)
```

```
* ROTATION AT 00:00:09:29 IS 23.3 DEG BEZIER (REEL AX V)
```

```
* SHEAR X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* SHEAR X AT 00:00:09:29 IS -12% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* SHEAR Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
```

```
* SHEAR Y AT 00:00:09:29 IS -7% BEZIER (REEL AX V)
```

(continues on next page)

(nastavak sa prethodne stranice)

```

TITLE: Test - TRACK 4
FCM: NON-DROP FRAME

001 AX      V      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
001 AX      A      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
* FROM CLIP NAME: Trailer.mp4
* SOURCE FILE: ../Videos/Trailer.mp4
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:01:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:08:29 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:09:29 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)

TITLE: Test - TRACK 3
FCM: NON-DROP FRAME

001 AX      V      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
001 AX      A      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
* FROM CLIP NAME: Soundtrack.mp3
* SOURCE FILE: ../Audio/Soundtrack.mp3
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:03:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:06:29 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:09:29 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)

```

1.14.2 XML (Final Cut Pro format)

Sljedeće značajke su podržane prilikom uvoza i izvoza XML datoteke u OpenShot. Ovaj XML format podržan je u mnogim video editorima (ne samo u Final Cut Pro). Zapravo, većina komercijalnih video editora podržava uvoz i izvoz ovog istog XML formata.

OpenShot koristi naslijeđeni Final Cut Pro XML Interchange Format (**xmeml**) iz Final Cut Pro 7. Naš izvoznik piše `<!DOCTYPE xmeme>` projekte koji slijede Final Cut Pro XML DTD v1.0 i kompatibilni su s v4 i v5 verzijama sheme tog formata razmjene (DTD-ovi isporučeni s Final Cut Pro 7).

Naziv XML opcije	Opis
XML format	Final Cut Pro format (ali većina komercijalnih video editora također podržava ovaj format)
Sve staze	Sve video i audio staze su podržane
Izmjene	Svi isječci na svim stazama su podržani (video, slike i audio datoteke). Prijelazi još nisu podržani.
Prozirnost	Ključni okviri prozirnosti su podržani
Razine zvuka	Ključni okviri glasnoće su podržani

Primjer XML izlaza (prikaz stabla)

```

▼ xmeml {2}
  ▼ sequence {31}
    uuid : 60cb1fb8-7dac-11e9-abb0-f81a67234bcb
    duration : 249.215625
    ▼ rate {2}
      timebase : 30.0
      ntsc : TRUE
      name : Clips.xml
    ▼ media {2}
      ▼ video {2}
        ► format {1}
        ▼ track [2]
          ▼ 0 {7}
            enabled : TRUE
            locked : FALSE
            ▼ clipitem [2]
              ► 0 {19}
              ► 1 {19}
              _MZ.TrackTargeted : 0
              _TL.SQTrackExpanded : 0
              _TL.SQTrackExpandedHeight : 25
              _TL.SQTrackShy : 0
            ► 1 {7}
          ▼ audio {4}
            numOutputChannels : 2
            ► format {1}
            ► outputs {1}
            ► track [2]
          ▼ timecode {4}
            ► rate {2}

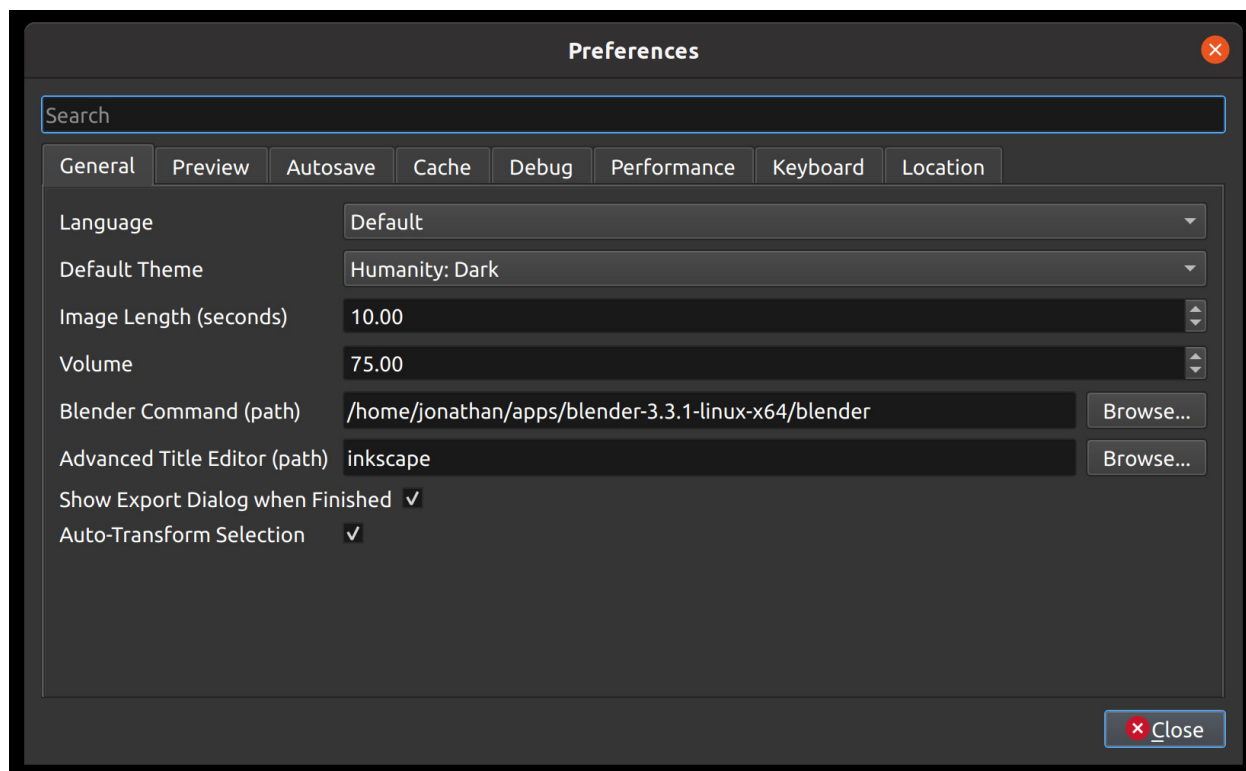
```

1.15 Postavke

Prozor Postavke sadrži mnoge važne postavke i opcije konfiguracije za OpenShot. Mogu se pronaći u gornjem izborniku pod *Uredi* ▢ *Postavke*. Za primjenu nekih postavki potrebno je ponovno pokrenuti OpenShot.

NAPOMENA: Neke značajke poput *Animiranih Naslova* i *vanjskog uređivanja SVG-a* zahtijevaju postavljanje putanja za **Blender** i **Inkscape** pod karticom Općenito. Ako primijetite probleme s reprodukcijom zvuka, poput pomaka zvuka, možda ćete trebati prilagoditi audio postavke pod karticom Pregled.

1.15.1 Općenito



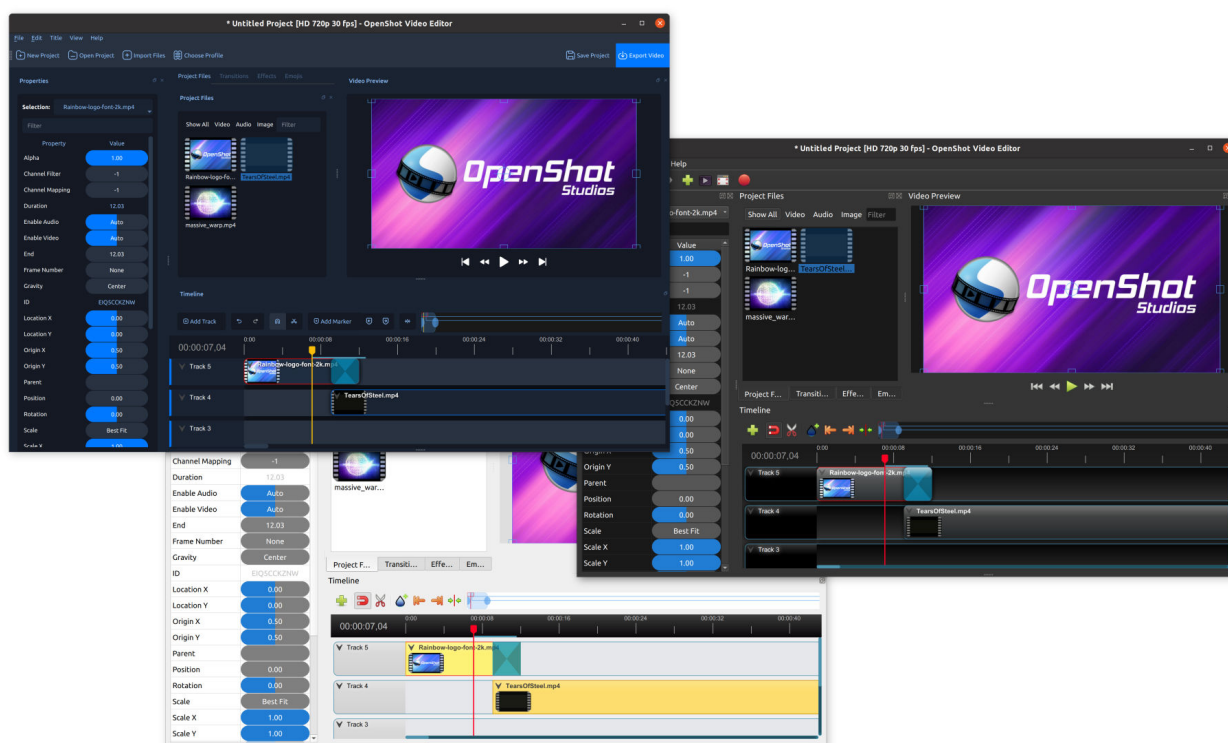
Kartica Općenito u prozoru Postavke omogućuje vam izmjenu postavki koje se odnose na cijeli OpenShot.

Postavka	Zadano	Opis
Jezik	Zadano	Odaberite željeni jezik za OpenShot izbornike i prozore
Zadana tema	Humanity:Dark	Odaberite temu za OpenShot: Svijetla, Tamna ili Nema
Skaliranje korisničkog sučelja	1.0	Prilagodite veličinu OpenShot sučelja (potrebno ponovno pokretanje; raspon 1–3; poznati problemi na Windowsu)
Duljina slike (sekunde)	10.00	Koliko dugo se slika prikazuje na ekranu kada se doda na vremensku liniju
Glasnoća	75.00	Postotak glasnoće isječka kada se doda na vremensku liniju
Blender naredba (putanja)	<prazno>	Putanja do izvršne datoteke za Blender (verzija 5.0+)
Napredni uređivač naslova (putanja)	<prazno>	Putanja do izvršne datoteke za Inkscape
Prikaži dijalog izvoza po završetku	<označeno>	Prikazuje prozor Izvoz videa nakon završetka izvoza

Teme

OpenShot dolazi s 3 standardne teme koje mijenjaju izgled i dojam programa.

- **Retro:** Svijetla tema koja nudi klasičan i čist izgled. Ova tema koristi svijetlosive i bijele tonove, što je idealno za korisnike koji preferiraju svijetlo i visokokontrastno sučelje. Pruža tradicionalan izgled koji je ugodan za oči, osobito u dobro osvijetljenim prostorima.
- **Humanity Dark:** [Zadana tema] Tamna tema s tamnosivim tonovima, koja pruža moderan i elegantan izgled. Ova tema je namijenjena korisnicima koji preferiraju rad u uvjetima slabog osvjetljenja ili koji vole suzdržaniji i profesionalniji izgled. Tamnosa pozadina smanjuje odsjaj i naprezanje očiju, što je čini prikladnom za duže sesije uređivanja.
- **Cosmic Dusk:** Plavičasta tema s modernijim dizajnom sučelja, koja poboljšava vizualnu estetiku uređivača. Ova tema sadrži nijanse plave i ljubičaste, dajući sučelju suvremen i dinamičan dojam. Kombinira modernu estetiku s funkcionalnošću, nudeći svježje i vizualno privlačno radno okruženje za uređivanje videa.



Vraćanje zadanih postavki

U OpenShotu, svaka kategorija postavki (ili kartica) u prozoru Postavke ima gumb **Vrati zadano** koji vam omogućuje jednostavno vraćanje vrijednosti za tu specifičnu kategoriju. Ova značajka je posebno korisna ako želite vratiti samo određene dijelove postavki, poput tipkovnih prečaca, bez utjecaja na ostale prilagođene postavke.

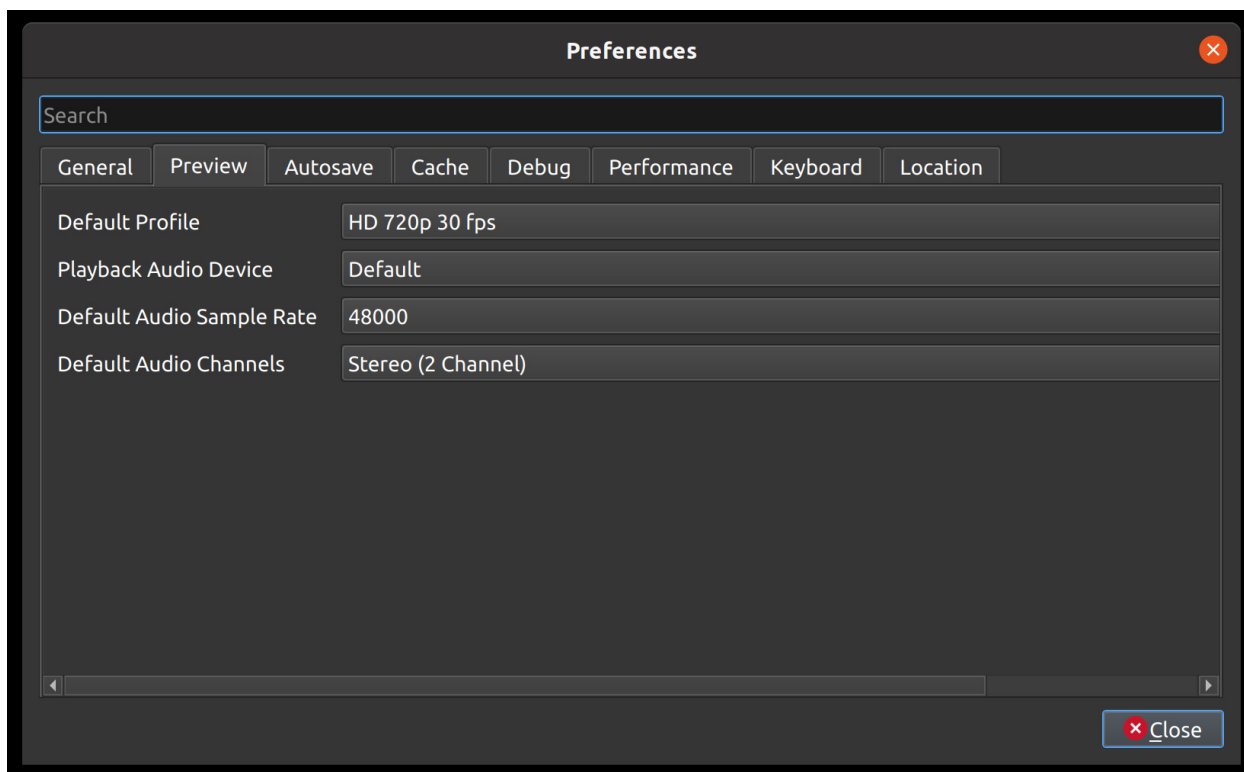
Gdje pronaći gumb Vrati zadano: Svaka kategorija ili kartica u prozoru Postavke ima gumb **Vrati zadano** smješten u donjem lijevom kutu zaslona. Naziv gumba se mijenja ovisno o kategoriji koju gledate. Na primjer, ako ste na kartici „Tipkovnica“, gumb će prikazivati **Vrati zadano: Tipkovnica**.

Kako funkcionira: Vraćaju se samo postavke u trenutno odabranoj kategoriji na njihove zadane vrijednosti. Ovo selektivno vraćanje olakšava resetiranje određenih postavki bez utjecaja na ostale.

Savjet za početnike: - Ako niste sigurni u promjenu koju ste napravili u određenoj kategoriji, ne oklijevajte koristiti gumb **Vrati zadano**. To je jednostavan način da poništite promjene i vratite zadane postavke za tu kategoriju bez utjecaja na

cjelokupnu konfiguraciju.

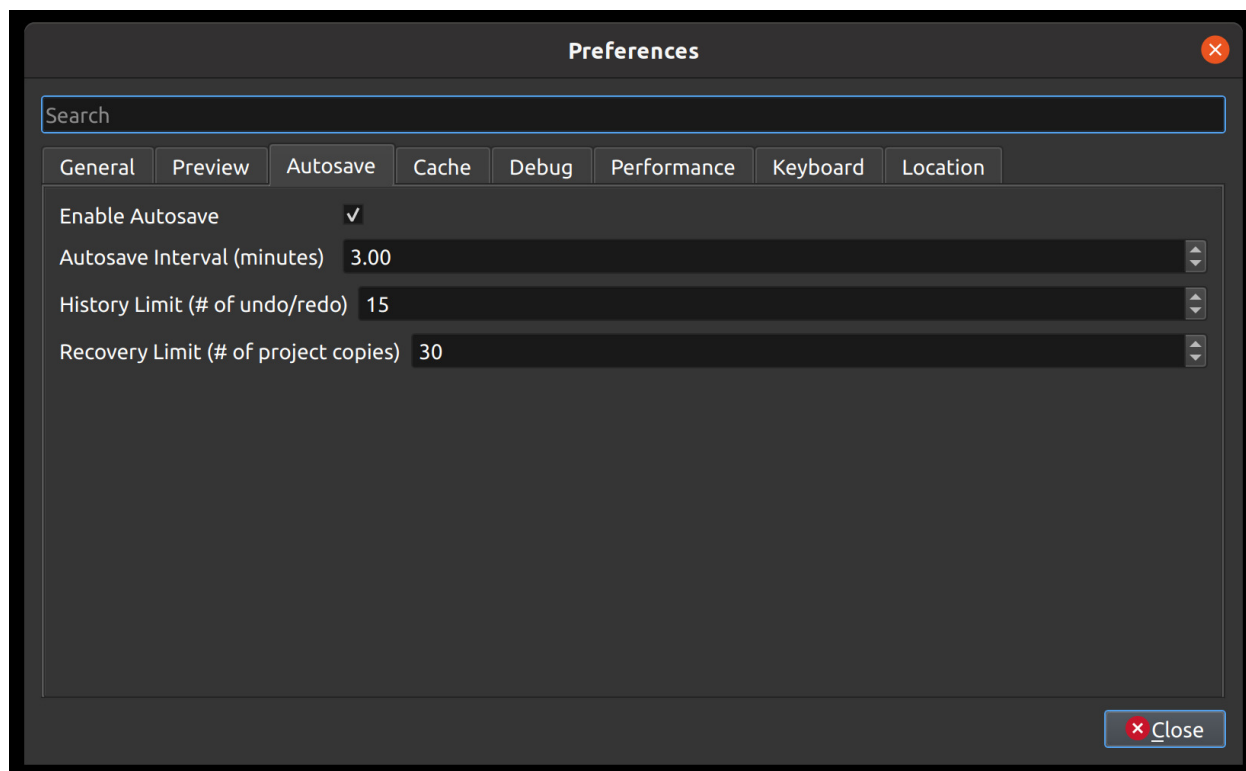
1.15.2 Pregled



Kartica Pregled u prozoru Postavki omogućuje vam postavljanje **Zadani video profil** za vaš projekt, ako imate preferenciju za određeni profil uređivanja. Više o [Profilu](#). Također, možete prilagoditi postavke zvuka za pregled u stvarnom vremenu, na primjer, koji audio uređaj i uzorkovnu frekvenciju koristiti.

Postavka	Zadano	Opis
Zadani video profil	HD 720P 30 fps	Odaberite profil za zadane postavke Pregleda i Izvoza
Veličina audio međuspremnika za reprodukciju	512	Podesite koliko audio uzoraka mora biti u međuspremniku prije početka reprodukcije zvuka. Dozvoljeni raspon vrijednosti je od 128 do 4096. NAPOMENA: Ako imate veliki pomak ili kašnjenje u reprodukciji zvuka, pokušajte postaviti ovu vrijednost niže.
Audio uređaj za reprodukciju	Zadano	
Zadana uzorkovna frekvencija zvuka	44100	
Zadani audio kanali	Stereo (2 kanala)	

1.15.3 Automatsko spremanje



Automatsko spremanje je značajka u OpenShotu koja automatski sprema trenutne promjene na vašem projektu nakon određenog broja minuta, pomažući smanjiti rizik ili posljedice gubitka podataka u slučaju pada, zamrzavanja ili korisničke pogreške.

Postavka	Zadano
Omogući automatsko spremanje	Omogućeno
Interval automatskog spremanja (minute)	3
Ograničenje povijesti (broj poništavanja/ponavljanja)	15
Ograničenje oporavka (broj kopija projekta)	30

Oporavak

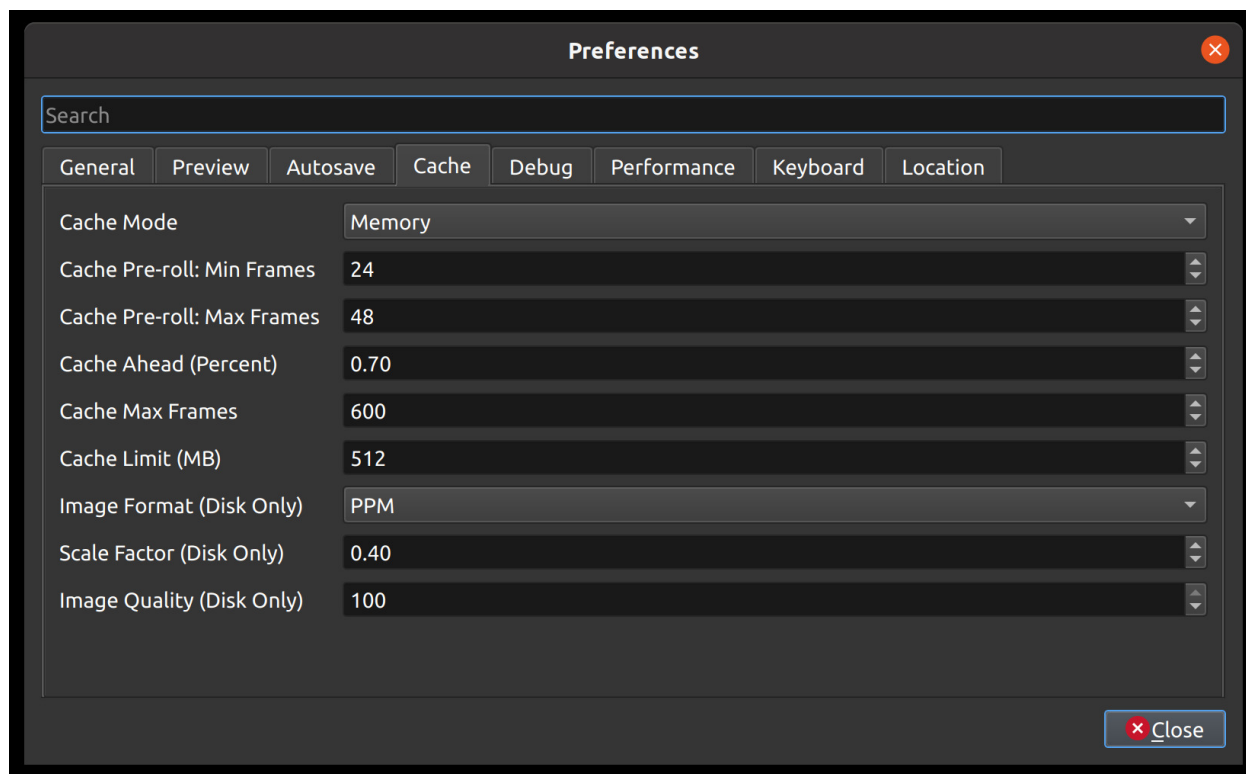
Prije svakog spremanja, komprimirana *.zip kopija trenutnog projekta sprema se u mapu za oporavak, kako bi se dodatno smanjio rizik od gubitka podataka. Mapa za oporavak nalazi se na ~/ .openshot_qt/recovery/ ili C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\recovery.

Za oporavak oštećene ili neispravne *.osp datoteke projekta, koristite izbornik *Datoteka->Oporavak* u glavnom prozoru nakon otvaranja vašeg projekta. Ako je dostupno, popis odgovarajućih verzija projekta iz mape za oporavak prikazan je kronološkim redom (najnovija na vrhu). Ovo će automatski preimenovati vašu trenutnu datoteku projekta u {project-name}-{time}-backup.osp i zamijeniti je datotekom projekta za oporavak. Ovaj postupak možete ponavljati dok ne pronađete ispravnu verziju za oporavak. NAPOMENA: Ako iz nekog neočekivanog razloga postupak oporavka ne uspije, uvijek možete preimenovati datoteku „-backup.osp” u originalno ime datoteke projekta da biste ga vratili.

Za **ručni** oporavak oštećene ili neispravne *.osp datoteke projekta, pronađite najnoviju kopiju u mapi za oporavak i kopirajte/zalijepite datoteku u izvornu mapu vašeg projekta (tj. mapu koja sadrži vaš oštećeni projekt). Ako je datoteka za

oporavak komprimirana (*.zip), prvo morate izdvojiti *.osp i zatim je kopirati u mapu vašeg projekta. Datoteke za oporavak nazivaju se {time}-{project-name}. Također možete koristiti **Datum izmjene** datoteke za odabir verzije koju želite oporaviti.

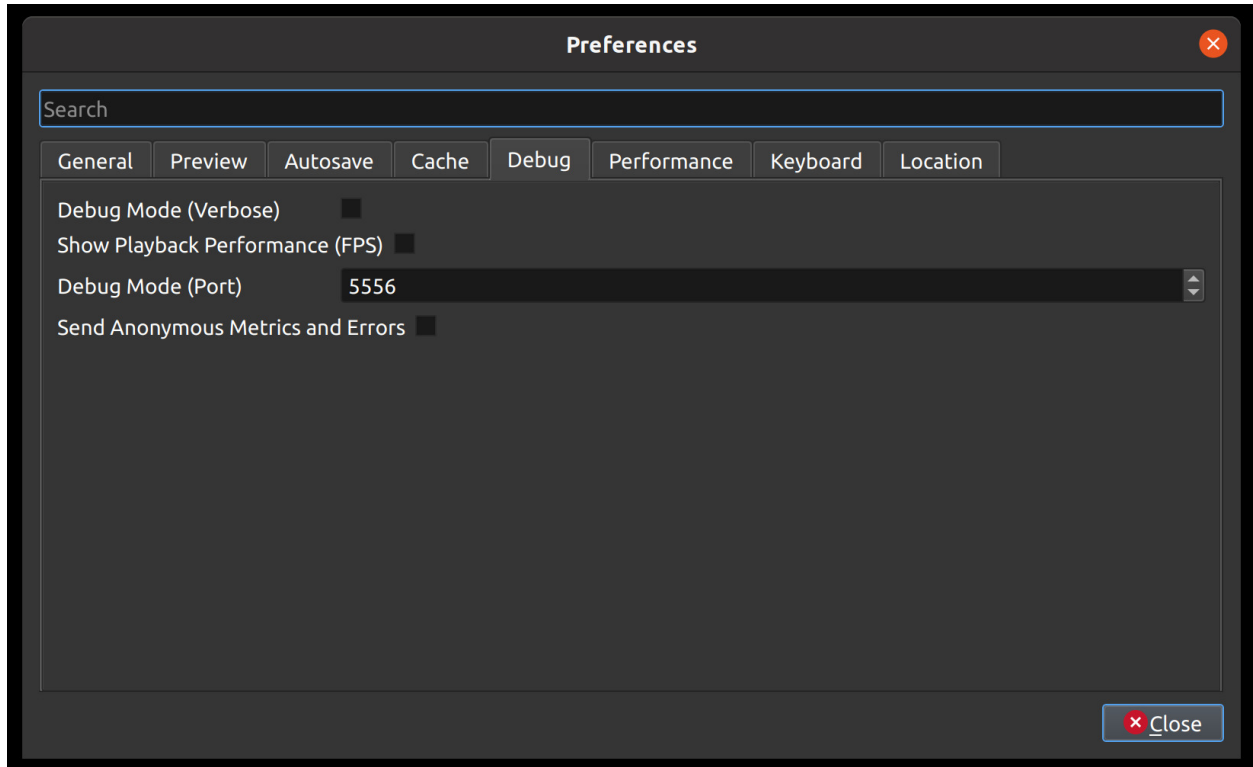
1.15.4 Predmemorija



Postavke predmemorije mogu se prilagoditi kako bi reprodukcija u stvarnom vremenu bila brža ili manje zahtjevnja za CPU. Predmemorija se koristi za pohranu slikovnih i audio podataka za svaki traženi okvir videa. Što je više okvira u predmemoriji, reprodukcija u stvarnom vremenu bit će glađa. Međutim, što je više podataka za predmemoriranje, to je potrebna veća CPU snaga za generiranje predmemorije. Postoji ravnoteža, a zadane postavke pružaju općenito razuman skup vrijednosti predmemorije, što bi trebalo omogućiti većini računala glatku reprodukciju videa i zvuka. Pogledajte [Reprodukcija](#).

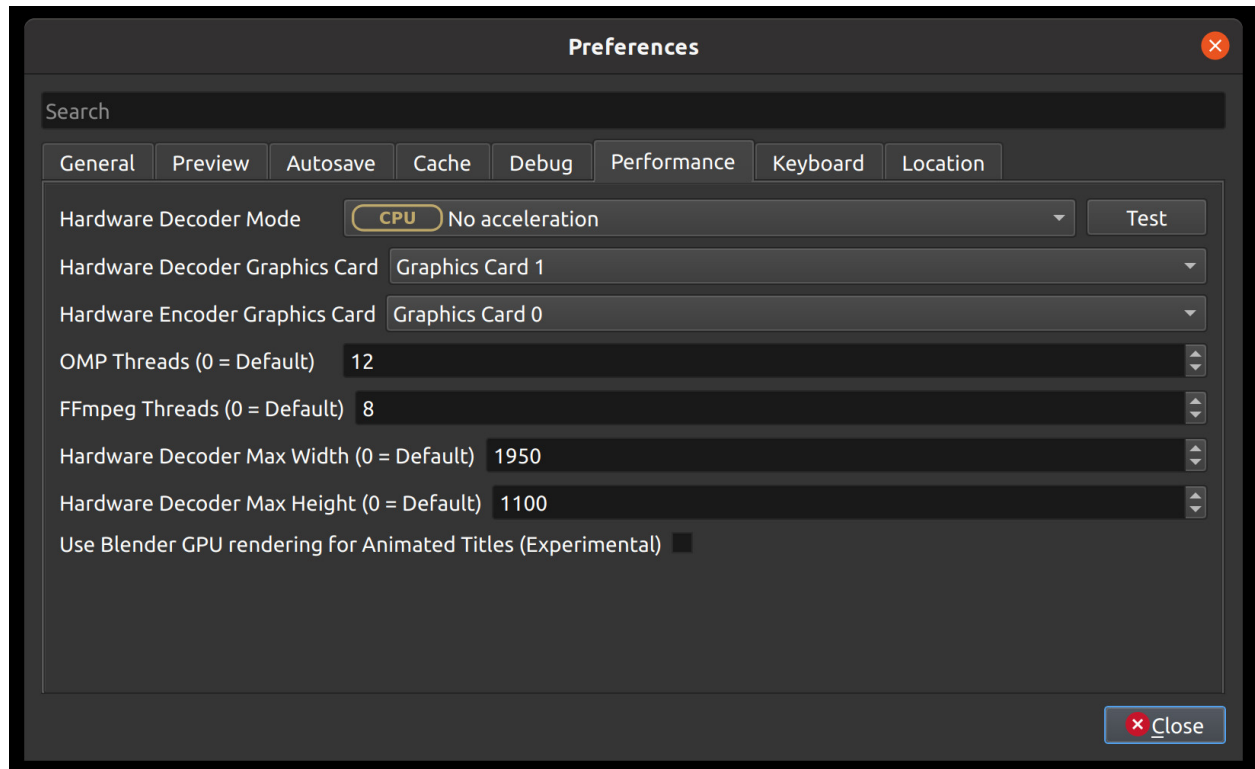
Postavka	Opis
Način predmemorije	Odaberite između predmemorije u memoriji ili na disku (predmemorija u memoriji je preporučena). Predmemorija na disku zapisuje slikovne podatke na tvrdi disk za kasnije dohvaćanje i najbolje radi s SSD-om.
Ograničenje predmemorije (MB)	Koliko MB je rezervirano za podatke povezane s predmemorijom. Veće vrijednosti nisu uvijek bolje, jer je potrebno više CPU snage za generiranje više okvira za popunjavanje predmemorije.
Format slike (samo disk)	Format slike za pohranu podataka predmemorije na disku
Faktor skaliranja (samo disk)	Postotak (0.1 do 1.0) za smanjenje veličine slikovnih datoteka na disku pohranjenih u predmemoriji. Manje vrijednosti ubrzavaju pisanje i čitanje predmemoriranih slikovnih datoteka.
Kvaliteta slike (samo disk)	Kvaliteta slikovnih datoteka korištenih u predmemoriji na disku. Veća kompresija može uzrokovati usporavanje, ali rezultira manjim veličinama datoteka.
Predmemorija pred-puštanja: minimalni broj okvira:	Minimalni broj okvira koji moraju biti u predmemoriji prije početka reprodukcije. Što je veći broj, to je duže čekanje prije početka reprodukcije.
Predmemorija pred-puštanja: maksimalni broj okvira:	Maksimalan broj okvira koji se mogu predmemorirati tijekom reprodukcije (ispred pokazivača reprodukcije). Što je broj veći, to je potrebna veća CPU snaga za predmemoriranje unaprijed, u odnosu na prikaz već predmemoriranih okvira.
Predmemoriranje unaprijed (postotak):	Između 0.0 i 1.0. Ovo predstavlja koliko % predmemoriramo ispred pokazivača reprodukcije. Na primjer, 0.5 bi predmemoriralo 50% iza i 50% ispred pokazivača reprodukcije. 0.8 bi predmemoriralo 20% iza i 80% ispred pokazivača reprodukcije.
Maksimalan broj okvira za predmemoriranje:	Ovo je ograničenje ukupnog broja okvira koje naša predmemorijska nit može predmemorirati. Zadano je na 600 okvira, ali čak i ako dodijelite veliku količinu RAM-a veličini predmemorije OpenShota, ovo će nadjačati maksimalni broj predmemoriranih okvira. Razlog je... ponekad, kada je prozor za pregled vrlo mali, a veličina predmemorije postavljena vrlo visoko, OpenShot može izračunati da može predmemorirati 30.000 okvira ili nešto slično što će zahtijevati ogromnu količinu CPU-a, usporavajući sustav. Ova postavka je dizajnirana da ograniči gornju granicu predmemorije na razumnu vrijednost... čak i na sustavima koji daju OpenShotu velike količine RAM-a za rad.

1.15.5 Otklanjanje pogrešaka



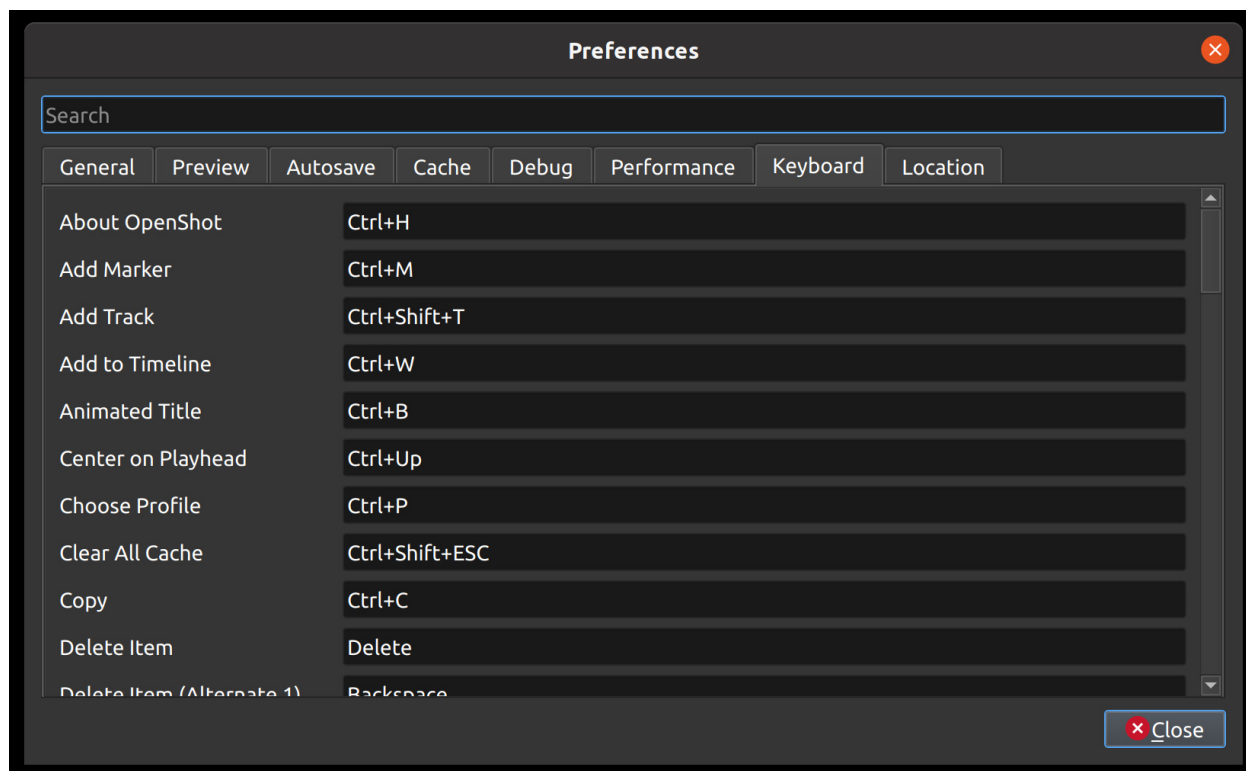
Ovdje možete promijeniti koliko podataka treba bilježiti. Obično je *Način otklanjanja pogrešaka (detaljno)* isključen. Zadani port je 5556. Ako želite pomoći u poboljšanju OpenShota, možete omogućiti **Slanje anonimnih metrika i pogrešaka**.

1.15.6 Performanse



Imajte na umu da je hardversko ubrzanje GPU-a trenutno eksperimentalno. OpenShot podržava ubrzanje dekodiranja i kodiranja. Za više informacija pogledajte naš [Github HW-ACCEL Doc](#). NAPOMENA: Na sustavima sa starijim grafičkim karticama, hardversko ubrzanje možda neće uvijek biti brže od kodiranja pomoću CPU-a.

1.15.7 Tipkovnica

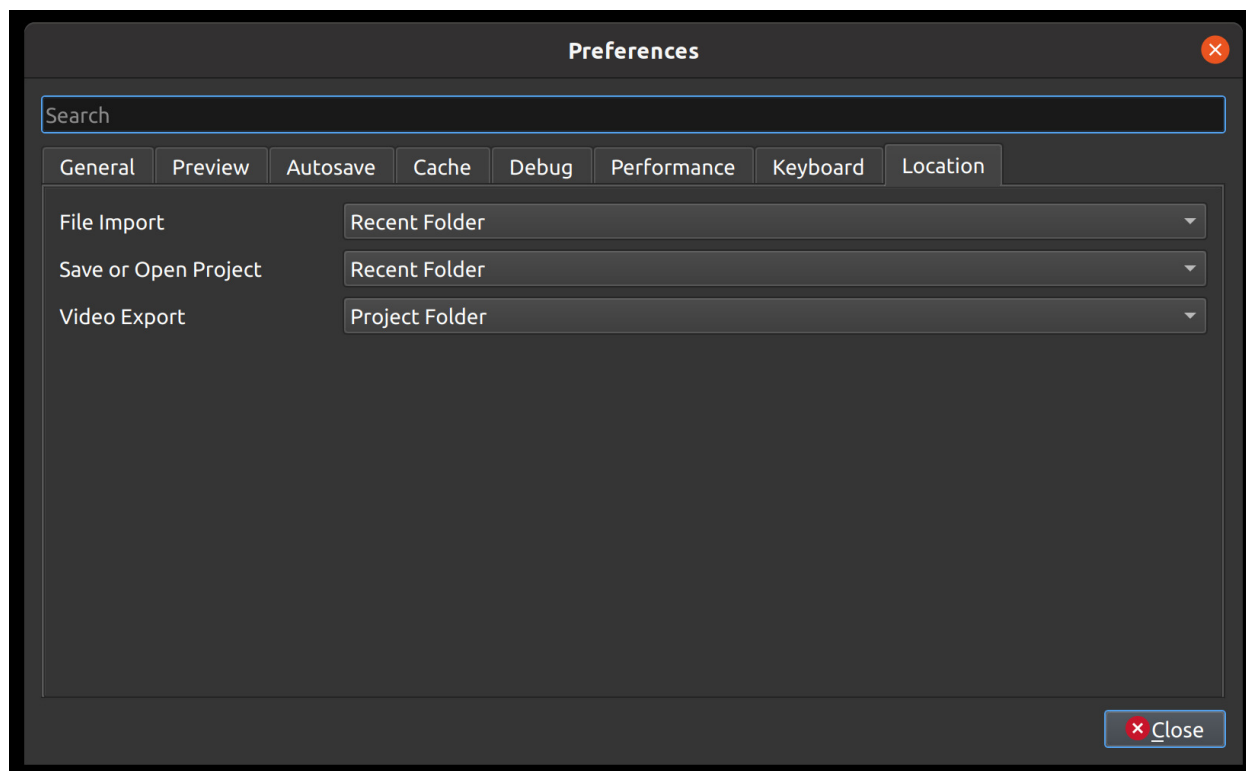


Ovaj odjeljak omogućuje pregled i prilagodbu prečaca za različite radnje u aplikaciji. Ovdje možete dodijeliti i upravljati više prečaca za istu radnju te po potrebi vratiti zadane prečace.

- **Dodijeli više prečaca:** Možete dodijeliti više tipkovničkih prečaca za istu radnju odvajajući ih znakom pipe (|). Ova fleksibilnost omogućuje vam konfiguriranje onoliko prečaca koliko vam je potrebno za svaku radnju.
- **Neposredna primjena:** Nije potrebno ponovno pokretanje nakon podešavanja tipkovničkih prečaca. Promjene se primjenjuju odmah, pa možete odmah početi koristiti ažurirane prečace.
- **Vrati zadane prečace:** Ako je potrebno, možete resetirati sve tipkovničke prečace na njihove zadane postavke klikom na gumb *Vrati zadane: Tipkovnica* koji se nalazi u donjem lijevom kutu zaslona Postavki.
- **Jedinstveni prečaci:** Svaki tipkovnički prečac mora biti jedinstven. Ako postoje duplicirani prečaci, bit će označeni **crvenom** bojom i neće funkcionirati dok se sukob ne riješi.

Za detaljnije informacije o korištenju i prilagodbi tipkovničkih prečaca, pogledajte [Tipkovnički prečaci](#).

1.15.8 Lokacija



Ovdje možete konfigurirati zadane putanje za spremanje/otvaranje projekata, uvoz datoteka i izvoz videa. Ovo vam može uštedjeti vrijeme tako što će dijalozi za otvaranje/spremanje datoteka biti zadano postavljeni na najprikladniju početnu mapu (opcije su opisane u nastavku).

Postavka	Opis
Uvoz datoteka	Zadana mapa za odabir prilikom uvoza datoteke
Spremi ili otvori projekt	Zadana mapa za odabir prilikom spremanja ili otvaranja projektne datoteke
Izvoz videa	Zadana mapa za odabir prilikom izvoza videa

Vrijednosti	Opis
Nedavna mapa	Zadnja mapa korištena za istu operaciju. Mape projekata, uvoza i izvoza prate se zasebno.
Mapa projekta	Trenutna mapa projekta (ili korisnička početna mapa, ako projekt još nije spremljen)

1.15.9 Resetiraj (zadane vrijednosti)

Za resetiranje **svih** postavki na zadane vrijednosti, molimo obrišite datoteku `openshot.settings` i ponovno pokrenite OpenShot. Datoteka postavki može se nalaziti na putanji: `~/openshot_qt/openshot.settings` ili `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\openshot.settings`. Kada se OpenShot ponovno pokrene, stvorit će nedostajuću datoteku `openshot.settings` sa zadanim vrijednostima.

Opcionalno, možete obrisati cijelu mapu `.openshot_qt/` i ponovno pokrenuti OpenShot. Međutim, molimo napravite **sigurnosnu kopiju** bilo kojih prilagođenih mapa: **emojis**, **presets**, **profiles**, **recovery**, **title_templates**, **transitions** ili **yolo**. Na primjer, vaša podmapa `/recovery/` sadrži sigurnosne kopije svih postojećih projekata (`*.osp` datoteke).

Brisanje mape `.openshot_qt/` najbrži je način za vraćanje OpenShot postavki i podešavanja na njihove zadane vrijednosti (tzv. *čista instalacija*). Kada se OpenShot ponovno pokrene, stvorit će sve nedostajuće mape (npr. `.openshot_qt/`) i datoteke s postavkama. Pogledajte naš [korak-po-korak vodič](#) za više informacija o **čistim instalacijama** OpenShota.

1.16 Reprodukcija

Prozor za pregled je mjesto gdje se odvija reprodukcija video i audio zapisa u OpenShot Video Editoru. Prozor za pregled koristi renderiranje videa u stvarnom vremenu, keširanje, ponovni uzorak i skaliranje slike. Ovo je glavno područje za pregled vaših uređivanja, pružajući vam povratne informacije potrebne za prilagodbe. Također je jedna od najzahtjevnijih operacija za vaš CPU i zahtijeva moderan računar te neke razumne pretpostavke i faktore (navedene u nastavku).

1.16.1 Pregled u stvarnom vremenu

Mnogi faktori utječu na to koliko glatko se **pregled videa u stvarnom vremenu** može reproducirati na vašem računar. To zahtijeva brz, moderan CPU s više jezgri, puno RAM-a (memorije) i modernu GPU. Navedeni su mnogi važni faktori u nastavku.

Faktor	Opis
CPU	Ako je vaš CPU prespor ili ima premalo jezgri, vjerojatno ćete doživjeti spori, trzavi pregled. Preporučujemo instalaciju OpenShota na prilično modernom računar. Pogledajte Sistemski zahtjevi za više detalja o hardverskim zahtjevima za OpenShot Video Editor.
Memorija	Ako je dostupna RAM memorija previše ograničena, vjerojatno ćete primijetiti velike padove u performansama u stvarnom vremenu, a cijeli vaš sistem će zaostajati. Preporučujemo instalaciju dodatne RAM memorije u vaš računar, ako je moguće. Pogledajte Sistemski zahtjevi .
Keš	Postavke keša u OpenShot postavkama su vrlo važne za određivanje koliko se frejmova obrađuje unaprijed. Vrijednost koja je preniska ili previsoka može uzrokovati zastoje tijekom pregleda videa u stvarnom vremenu. Keš je također povezan s dostupnom RAM memorijom. Što su vrijednosti keša veće, potrebno je više RAM-a i CPU-a. Preporučujemo eksperimentiranje s postavkama keša u OpenShotu ako imate problema s glatkom reprodukcijom. Ovaj isti sistem keširanja također priprema frejmove unaprijed tijekom izvoza, ubrzavajući konačni render. Pogledajte Predmemorija .
Veličina pregleda	Visina x širina vašeg pregleda (widgeta) vrlo je važna za glatke preglede u stvarnom vremenu. Što je veličina prozora veća, to se više piksela mora renderirati po frejmu, a potrebni su i veći CPU i RAM resursi. Preporučuje se smanjivati veličinu prozora pregleda dok ne postignete glatku reprodukciju videa. Na sporijem računar, veličina prozora pregleda može trebati biti vrlo mala za preglede u stvarnom vremenu (npr. 320 x 240).
Profil	Profil vašeg projekta određuje koju veličinu (širina x visina) i broj frejmova u sekundi (FPS) koristite tijekom reprodukcije i izvoza. Na primjer, ako koristite FHD profil veličine 1920x1080, možete odabrati i manji profil s istim omjerom stranica (16x9 u ovom primjeru) kako biste poboljšali brzinu pregleda na sporijim računarima. Pogledajte Profili za više informacija o dostupnim profilima.
FPS (Broj frejmova u sekundi)	FPS vašeg projekta također je vrlo važan i veliki faktor za glatku reprodukciju videa. Na primjer, video od 60 FPS mora renderirati dvostruko više frejmova u odnosu na video od 30 FPS. Ako imate usporenja u performansama u stvarnom vremenu, može biti korisno smanjiti FPS vašeg projekta na nižu vrijednost, poput 30 ili 24.
Usklađivanje brzina	Vrlo je važno uskladiti FPS i uzorkovanje izvornog materijala s FPS-om i uzorkovanjem vašeg projekta. Ako se bilo koja od brzina ne podudara točno, OpenShot će trebati dodatni CPU i RAM za normalizaciju neusklađenih brzina. To može dovesti do pucanja zvuka, neusklađenosti, dupliciranih frejmova i dodatnog zastoja u pregledu videa u stvarnom vremenu. Možete desnim klikom na datoteku odabrati <i>Svojstva datoteke</i> kako biste provjerili brzine izvornog materijala i osigurali da se podudaraju s postavkama vašeg projekta (prikazano na vrhu OpenShota). Pogledajte Svojstva .
Izvorni materijali	Na primjer, ako uređujete 4K 60 FPS izvorne materijale, to će vjerojatno opteretiti vaš sistem. Uobičajeno rješenje je korištenje drugog alata (poput FFmpeg) za stvaranje kopije (ili proxyja) svih vaših izvora, u nižoj rezoluciji (a možda i nižem FPS-u). Preporučuje se držati ove proxy video datoteke u vlastitoj mapi, odvojeno od originalnih video datoteka. Nakon što završite uređivanje videa s proxy datotekama, jednostavno kopirajte/zalijepite vaš *.osp projektni fajl natrag u originalnu mapu i izvezite datoteke višeg kvaliteta, originalne datoteke.
Audio uređaj	Ako i dalje imate problema s kašnjenjem ili sinkronizacijom zvuka, provjerite koristite li ispravan <i>Playback Audio Device</i> za reprodukciju (u OpenShot postavkama). Pogledajte Pregled . Provjerite koristi li vaš zadani audio uređaj (na operativnom sustavu) istu frekvenciju uzorkovanja i jesu li sve <i>Audio Enhancements</i> onemogućene. Na određenim operativnim sustavima (poput Windowsa), neusklađene frekvencije uzorkovanja ili audio poboljšanja mogu uzrokovati ozbiljne probleme sa sinkronizacijom zvuka i slike. Na kraju, pokušajte prilagoditi <i>Playback Audio Buffer Size</i> (niže vrijednosti reproducirat će zvuk s manjim kašnjenjem, više vrijednosti s većim kašnjenjem). OpenShot zadano koristi veličinu bafera od 512, što je razumno za većinu sustava, no na nekim sustavima možda ćete trebati smanjiti (ili povećati) ovu vrijednost za glatku i bezkašnjenja reprodukciju zvuka. Obavezno ponovno pokrenite OpenShot nakon promjene postavki reprodukcije zvuka.

1.16.2 Rješavanje problema sa zvukom

Ako i dalje imate problema sa zvukom, a gore navedeni faktori reprodukcije u stvarnom vremenu nisu riješili vaš problem, evo nekoliko dodatnih koraka za rješavanje problema koje možete poduzeti.

Korak	Opis
Najnovija dnevna verzija	Provjerite koristite li najnoviju dnevnu verziju OpenShota: https://www.openshot.org/download#daily
Čista instalacija	Pogledajte <i>Resetiraj (zadane vrijednosti)</i> za čistu instalaciju
Audio uređaj	Provjerite je li Playback Audio Device ispravno postavljen za vaš zvučni izlaz u Postavkama pod karticom Pregled. Ponovno pokrenite OpenShot nakon promjene postavki. Također možete isprobati drugi audio uređaj (USB, zvuk preko HDMI-a s grafičke kartice, slušalice itd.) kako biste isključili druge audio probleme. Onemogućite <i>automatic sound suppression</i> za glasovne pozive tijekom aktivnosti mikrofona i onemogućite <i>Audio Enhancements</i> u naprednim postavkama vašeg audio uređaja (nisu svi audio uređaji imaju ove postavke). Pogledajte <i>Pregled</i> .
Veličina audio bafera	Veličina audio bafera je količina audio uzoraka koja se mora prvo pohraniti u OpenShot prije nego što reprodukcija zvuka može započeti. Ako je ova vrijednost preniska, možete iskusiti prekide, šumove ili pucanje zvuka. Ako je vrijednost previsoka, možete iskusiti kašnjenja ili zastajkivanja prije početka reprodukcije zvuka. OpenShot zadano postavlja ovu vrijednost na 512, što je razumna zadana vrijednost za većinu sustava i treba omogućiti glatku reprodukciju zvuka s minimalnim primjetnim kašnjenjem. Međutim, na nekim sustavima ovu vrijednost treba prilagoditi gore ili dolje za sinkroniziranu i bezkašnjenja reprodukciju zvuka. Raspon je od 128 do 4096.
Frekvencija uzorkovanja	Provjerite da <i>Default Audio Sample Rate</i> i <i>Default Audio Channels</i> na kartici Pregled u prozoru Postavki odgovaraju vašem hardveru. Također možete provjeriti ove postavke u upravljačkoj ploči operativnog sustava (npr. Windows Sound Control Panel). Pogledajte <i>Pregled</i> .
Glasnoća	Provjerite da glasnoća ne prelazi 100% na preklapajućim isječcima (kao što je audio zapis kombiniran s video zapisom). Po potrebi smanjite glasnoću pojedinačnih isječaka. Pogledajte <i>Miješanje glasnoće</i> .
Slušalice	Ako koristite slušalice, priključite ih prije pokretanja OpenShota. Pokretanje OpenShota bez zvučnika, slušalica ili valjanog audio uređaja za reprodukciju može uzrokovati da se OpenShot zamrzne tijekom reprodukcije.
Ažuriranja operativnog sustava	Ažurirajte svoj operativni sustav i sva čekajuća sigurnosna ažuriranja. Neki problemi sa zvukom, posebno oni specifični za audio uređaje, mogu se riješiti ažuriranjem operativnog sustava.

1.17 Rješavanje problema

Ako imate problema s OpenShotom, poput zamrzavanja, pada ili poruke o pogrešci, postoji mnogo različitih tehnika koje mogu biti korisne za rješavanje problema.

1.17.1 Windows 11 ne reagira

Ako dođe do zamrzavanja na Windows 11, to je poznati problem s PyQt5 i Windows 11, vezan uz pristupačne značajke u Qt-u. To se pokreće pritiskom na `Ctrl+C` u OpenShotu (*samo na Windows 11*). OpenShot će prestati reagirati, a prisutan je i curenje memorije (što duže OpenShot ne reagira, to će curenje memorije biti veće dok OpenShot na kraju ne padne ili korisnik ne prekine proces).

Jednostavno rješenje je izbjegavati `Ctrl+C` na Windows 11 i umjesto toga koristiti izbornike Kopiraj/Zalijepi desnim klikom. Drugo rješenje je premapirati „Kopiraj” s `Ctrl+C` na nešto drugo, na primjer `Alt+C`. Mape tipkovnice možete promijeniti u postavkama OpenShota. Pogledajte *Tipkovnica*.

1.17.2 Otklanjanje pogrešaka na Windowsu s GDB-om

Ako doživljavate pad ili zamrzavanje OpenShota na Windows 10/11, sljedeće upute korak po korak pomoći će vam odrediti uzrok pada. Ove upute prikazat će stog poziva izvornog koda OpenShota na mjestu pada. Ove informacije mogu biti izuzetno korisne našem razvojnom timu i vrlo korisne za priložiti uz izvještaje o pogreškama (za brže rješavanje).

Instalirajte najnoviju dnevnu verziju

Prije pridruživanja otklanjanju pogrešaka, preuzmite **najnoviju verziju** OpenShota: <https://www.openshot.org/download#daily>. Instalirajte ovu verziju OpenShota na zadanu lokaciju: `C:\Program Files\OpenShot Video Editor\`. Za detaljne upute o otklanjanju pogrešaka OpenShota na Windowsu, pogledajte *ovu wiki stranicu*.

Instalirajte MSYS2

Windows verzija OpenShota je kompajlirana koristeći okruženje zvano MSYS2. Da biste mogli pridružiti GDB otklanjanje pogrešaka našem izvršnom programu, `openshot-qt.exe`, prvo morate instalirati MSYS2. Ovaj korak je potreban samo jednom.

1. Preuzmite i instalirajte MSYS2: <http://www.msys2.org/>
2. Pokrenite naredbeni redak MSYS2 MinGW x64 (na primjer: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)
3. Ažurirajte sve pakete (*Kopirajte/Zalijepite sljedeću naredbu*):

```
pacman -Syu
```

4. Instalirajte GDB otklanjanje pogrešaka (*Kopirajte/Zalijepite sljedeću naredbu*):

```
pacman -S --needed --disable-download-timeout mingw-w64-x86_64-toolchain
```

Pokrenite OpenShot s GDB otklanjanjem pogrešaka

Pokrenite naredbeni redak MSYS2 MinGW x64 (na primjer: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)

Ažurirajte PATH (*Kopirajte/Zalijepite sljedeće naredbe*):

```
export PATH="/c/Program Files/OpenShot Video Editor/lib:$PATH"
export PATH="/c/Program Files/OpenShot Video Editor/lib/PyQt5:$PATH"
```

Učitajte OpenShot u GDB otklanjanje pogrešaka (*Kopirajte/Zalijepite sljedeće naredbe*):

```
cd "/c/Program Files/OpenShot Video Editor/"
gdb openshot-qt.exe
```

Pokrenite OpenShot iz GDB naredbenog retka (*Kopirajte/Zalijepite sljedeću naredbu*):

```
run --debug
```

Ispiši informacije za otklanjanje pogrešaka

Nakon što se OpenShot uspješno pokrene s pridruženim GDB-om, sve što trebate učiniti je izazvati pad ili zamrzavanje u OpenShotu. Kad dođe do pada, vratite se u MSYS2 MinGW64 terminal i pokrenite jednu od sljedećih naredbi (upišite je i pritisnite ENTER). Obično je prva naredba koju treba unijeti `bt`, što znači `backtrace`. Više naredbi je navedeno u nastavku.

```
(gdb) run           (launch openshot-qt.exe)
(gdb) CTRL + C      (to manually break out OR wait for a crash / segmentation fault)
(gdb) bt            (Print stack trace for the current thread #)
(gdb) info threads  (to view all threads, and what they are doing. Look for `__lll_lock_wait`  
→ for Mutex/deadlocks)
(gdb) thread 35     (Switch to thread number, for example thread 35)
```

1.18 Programeri

Ako ste programer (ili želite postati programer) i zanima vas razvoj novih značajki, ispravljanje pogrešaka ili poboljšanje korisničkog sučelja za OpenShot, sljedeći odjelci objasnit će kako započeti i uključiti se!

1.18.1 Šira slika

OpenShot Video Editor ima 3 glavne komponente: Python & PyQt korisničko sučelje (`openshot-qt`), C++ audio biblioteku (`libopenshot-audio`) i C++ video biblioteku (`libopenshot`). Ako niste upoznati s Pythonom, PyQt-om ili C++, ovo su izvrsne teme za istraživanje i učenje u ovom trenutku.

Međutim, mnoge se pogreške mogu ispraviti i nove značajke dodati samo s poznavanjem Pythona, budući da C++ komponente uopće nisu uključene u korisničko sučelje. Python je izvanredan jezik, vrlo zabavan za učenje i jedina je preduvjetna vještina potrebna za postati OpenShot programer!

Upozorenje: Upute koje slijede namijenjene su za Ubuntu Linux, koji je najjednostavnije okruženje za konfiguraciju razvoja OpenShota. Ako koristite drugi operativni sustav, preporučujem pokretanje virtualnog stroja s Ubuntu LTS prije nastavka.

Ako morate koristiti Windows ili Mac sustav za razvoj, započnite pregledom bilješki o izgradnji u `libopenshot` wikiju. Izgradnja biblioteke sa svim njezinim ovisnostima najzahtjevniji je dio procesa.

- [Upute za izgradnju na Windowsu](#)
- [Upute za izgradnju na Macu](#)

1.18.2 Preuzimanje najnovijeg izvornog koda

Prije nego što možemo ispraviti pogreške ili dodati značajke, moramo preuzeti izvorni kod na vaš računalni sustav.

Koristite git za kloniranje naša 3 spremišta:

```
git clone https://github.com/OpenShot/libopenshot-audio.git
git clone https://github.com/OpenShot/libopenshot.git
git clone https://github.com/OpenShot/openshot-qt.git
```

1.18.3 Konfiguriranje vašeg razvojnog okruženja

Da bismo mogli kompajlirati ili pokrenuti OpenShot, potrebno je instalirati neke ovisnosti na vaš sustav. Najlakši način za to je korištenje našeg [Daily PPA](#). PPA je neslužbeni Ubuntu repozitorij koji sadrži naše softverske pakete dostupne za preuzimanje i instalaciju.

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/libopenshot-daily
sudo apt-get update
sudo apt-get install openshot-qt \
    cmake \
    libx11-dev \
    libasound2-dev \
    libavcodec-dev \
    libavdevice-dev \
    libavfilter-dev \
    libavformat-dev \
    libavresample-dev \
    libavutil-dev \
    libbfdk-aac-dev \
    libfreetype6-dev \
    libjsoncpp-dev \
    libmagick++-dev \
    libopenshot-audio-dev \
    libprotobuf-dev \
    libqt5svg5-dev \
    libswscale-dev \
    libunittest++-dev \
    libxcursor-dev \
    libxinerama-dev \
    libxrandr-dev \
    libzmq3-dev \
    pkg-config \
    python3-dev \
    protobuf-compiler \
    qtbase5-dev \
    libqt5svg5-dev \
    libxcb-xfixes0-dev \
    qtmultimedia5-dev \
    swig
```

U ovom trenutku trebali biste imati kloniran izvorni kod svih 3 OpenShot komponenti u lokalne mape, instaliran OpenShot dnevni PPA i sve potrebne razvojne i runtime ovisnosti. To je izvrstan početak i sada smo spremni za kompajliranje koda!

1.18.4 libopenshot-audio (Upute za izgradnju)

Ova biblioteka je potrebna za reprodukciju zvuka i audio efekte. Temelji se na JUCE audio okviru. Evo naredbi za izgradnju:

```
cd libopenshot-audio
mkdir build
cd build
cmake -DCMAKE_INSTALL_PREFIX=dist ..
make
make install
```

U osnovi, prelazimo u mapu `libopenshot-audio/build`, zatim pokrećemo `cmake ..` u roditeljskoj mapi. To pronalazi ovisnosti i stvara sve potrebne Makefile-ove za kompajliranje ove biblioteke. Zatim `make` koristi te Makefile-ove za kompajliranje biblioteke, a `make install` ih instalira na mjesto koje smo naveli. Ako `CMAKE_INSTALL_PREFIX` nije postavljen, datoteke će se instalirati u `/usr/local/` (zadano) i za pokretanje `make install` bit će potrebne administratorske ovlasti.

1.18.5 libopenshot (Upute za izgradnju)

Ova biblioteka je potrebna za dekodiranje, kodiranje, animaciju i gotovo sve ostalo vezano uz video. Obavlja sav teški posao video uređivanja i reprodukcije. Evo naredbi za izgradnju:

```
cd libopenshot
mkdir build
cd build
cmake -DLIBOPENSOT_AUDIO_DIR=../../libopenshot-audio/build/dist ..
make
```

U osnovi, prelazimo u mapu `libopenshot/build`, zatim pokrećemo `cmake ..` u roditeljskoj mapi. To pronalazi ovisnosti i stvara sve potrebne Makefile-ove za kompajliranje ove biblioteke. Zatim `make` koristi te Makefile-ove za kompajliranje biblioteke. Budući da smo naveli lokaciju naše kompajlirane `libopenshot-audio` instalacije, ta će se verzija biblioteke koristiti umjesto sistemske (ako postoji).

Nakon izgradnje ne instaliramo naš `libopenshot`, jer to nije potrebno. Za potrebe testiranja možemo reći OpenShotu da koristi `libopenshot` izravno iz naše `build` mape.

1.18.6 Poveznice za jezike

`libopenshot` API dostupan je na nekoliko jezika putem SWIG poveznica. Python koristi korisničko sučelje OpenShota, a također pružamo Ruby i Java poveznice. Eksperimentalna podrška za Godot 4.4 uključena je za programere koji žele integrirati značajke uređivanja videa u Godot game engine. Sve ove poveznice mapiraju se na isti C++ kod, tako da možete uređivati video u okruženju koje preferirate.

1.18.7 openshot-qt (Upute za pokretanje)

Ovo je naša glavna PyQt Python aplikacija. Budući da je napisana u Pythonu, nije potrebna nikakva kompilacija za pokretanje. Za pokretanje OpenShota iz izvornog koda s našim novokomponiranim `libopenshot-audio` i `libopenshot` bibliotekama, koristite sljedeće naredbe:

```
cd openshot-qt
PYTHONPATH=../../libopenshot/build/src/bindings/python
python3 src/launch.py
```

Ovo bi trebalo pokrenuti OpenShot korisničko sučelje. Sve promjene koje ste napravili u izvornoj kodnoj datoteci (*.py Python datoteke, *.ui PyQt UI datoteke itd.) bit će uključene. Ovo zahtijeva biblioteke `libopenshot-audio` i `libopenshot`, a ako je nešto pošlo po zlu u prethodnim koracima, OpenShot se vjerojatno neće pokrenuti.

Ako se OpenShot u ovom trenutku pokrene, čestitamo! Sada imate radnu lokalnu verziju OpenShota koja se izvodi iz vašeg lokalnog izvornog koda. Pokušajte napraviti neke promjene u izvornom kodu i ponovno pokrenuti OpenShot... sada biste trebali vidjeti svoje promjene!

1.18.8 GitHub Problemi

Sada kada ste uspješno kompajlirali i pokrenuli OpenShot Video Editor iz izvornog koda, svakako pogledajte naš popis prijava grešaka na GitHubu: [OpenShot Issues](#). Također, potičemo vas da ispuniti naš brzi [obrazac za suradnike](#) i predstavite se!

1.18.9 Podijelite svoje promjene

Kada ispravite grešku ili dodate sjajnu novu značajku, svakako je podijelite s OpenShot timom. Idealno bi bilo da to spojimo u naš glavni izvorni kod. Najlakši način za dijeljenje vaših promjena je stvaranje forka našeg repozitorija, slanje vaših promjena natrag na GitHub i stvaranje [Pull Request](#). Pull Request obavještava OpenShot tim da imate promjene spremne za spajanje. Tada možemo pregledati, dati povratne informacije i nadamo se spojiti vaše promjene u glavni ogranak.

1.19 Doprinos

Želite li pomoći u poboljšanju OpenShota (*i pritom steći nove prijatelje*)? Razmislite o pridruživanju našem open-source timu ispunjavanjem ovog brzog [obrasca za suradnike](#) i predstavite se! Svi volonteri su dobrodošli, bez obzira na vještine ili razinu znanja. **Izgradimo nešto nevjerojatno!**

1.19.1 Kako doprinijeti

Postoji mnogo načina kako pomoći i podržati OpenShot, uključujući:

- Testiranje
- [Prijevodi](#)
- [Dokumentacija](#)
- Korisnička podrška
- Društvene mreže / Marketing
- [Razvoj softvera](#)
- Umjetnost / Dizajn / UI
- [Korisnička zajednica](#)
- [Donacije](#)

Sva su ova područja **podjednako važna**, stoga bismo voljeli znati koja vam najviše odgovaraju. Molimo vas da odvojite trenutak i ispuniti naš brzi [obrazac za suradnike](#).

1.19.2 Jeste li pronašli grešku?

Molimo koristite našu stranicu za prijavu grešaka korak po korak: <https://openshot.org/issues/new/> za rješavanje potencijalnih novih grešaka. Ovaj vodič će vas uputiti kako izbrisati svoje zapisnike, testirati s najnovijom dnevnom verzijom i pretražiti duplikate prijave grešaka (u slučaju da je netko već prijavio isti problem). Na kraju vodiča pomoći će vam sastaviti detaljnu i korisnu prijavu greške za naš razvojni tim i volontere.

1.19.3 Softverski programeri

OpenShot koristi GitHub za upravljanje problemima i izvornim kodom: <https://github.com/OpenShot>. Molimo pročitajte naš vodič o [postajanju programerom](#) za korak-po-korak upute o kompiliranju OpenShota i izradi vašeg prvog pull zahtjeva na GitHubu.

1.19.4 Napravljeno s ljubavlju

OpenShot Video Editor je volonterski projekt i **djelo ljubavi**. Molimo budite strpljivi s bilo kojim problemima koje pronađete i slobodno se [uključite](#) i pomozite nam ih riješiti!

Hvala vam na podršci!

– *OpenShot tim*

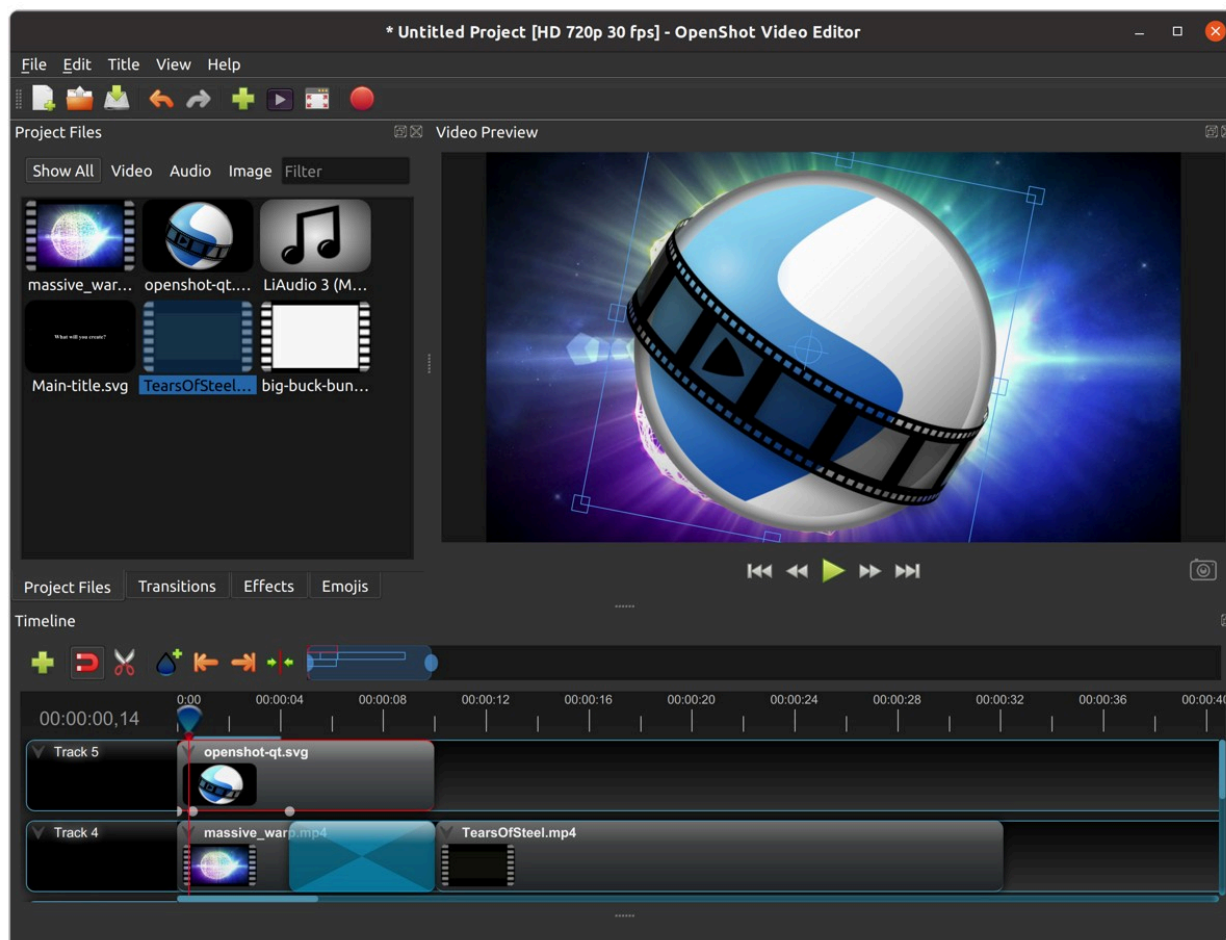
1.20 Saznajte Više

Marljivo radimo na proširenju ovog korisničkog vodiča i poboljšanju OpenShot Video Editora, ali ako zapnete i ne znate kamo se obratiti, OpenShot ima nekoliko izvora dodatnih informacija.

1. OpenShot ima nekoliko [YouTube tutorijala](#) dostupnih za pomoć u učenju.
2. OpenShot ima [Reddit zajednicu korisnika](#) posvećenu korisnicima koji pomažu jedni drugima, odgovaraju na pitanja i raspravljaju o uređivanju videa i temama vezanim uz OpenShot.
3. Ako želite pomoći u poboljšanju ovog korisničkog vodiča, [pogledajte izvor na GitHubu](#).
4. Ako ste otkrili novu grešku, molimo [prijavite grešku](#).
5. Ako vam je potrebna profesionalna podrška, možete otvoriti zahtjev slanjem poruke na support@openshot.org ili [zakazati poziv](#).

1.21 Rječnik

U današnjem brzo mijenjajućem svijetu usmjerenom na medije postoji mnogo tehničkih termina. Ako se pitate što neki pojam ili kratica u video produkciji znači, niste sami. Kao i u većini industrija, video produkcija ima svoj vlastiti jezik. Ovdje je popis pojmova koji se često nalaze u video montaži. Upoznavanje s ovim pojmovima olakšava vaš posao.



1.21.1 Definicije

Ove definicije su u izradi. Javite nam ako vam treba definicija nekog pojma kontaktiranjem support@openshot.org.

-A- -B- -C- -D- -E- -F- -G- -H- -I- -J- -K- -L- -M- -N- -O- -P- -Q- -R- -S- -T- -U- -V- -W- -X- -Y- -Z-

-A-

A-Roll:

Glavni video koji obično prikazuje nekoga kako govori.

Aliasing:

Neželjeni nazubljeni ili stepenasti izgled koso postavljenih linija u slici, grafici ili tekstu.

Alfa:

Alfa blendanje je konveksna kombinacija dviju boja koja omogućuje efekte prozirnosti u računalnoj grafici. Vrijednost alfe u kodu boje kreće se od 0.0 do 1.0, gdje 0.0 predstavlja potpuno prozirnu boju, a 1.0 potpuno neprozirnu boju.

Alfa kanal:

Alfa kanal je kanal u slici ili video isječku koji kontrolira područje neprozirnosti.

Ambijentalna buka:

Ambijentalna buka je pozadinska buka specifična za mjesto snimanja.

Animacija:

Tehnika kojom neživi objekti ili crteži izgledaju kao da se kreću u filmovima ili računalnoj grafici.

Anti-aliasing:

Anti-aliasing je proces izravnavanja nazubljenih linija u slici. Također može značiti metodu filtriranja pogrešnih frekvencija u audio signalu.

Artefakt:

Artefakt je neželjeni podatak u slici uzrokovan digitalnom obradom.

Omjer stranica:

Omjer širine i visine na ravnoj površini ili dvodimenzionalnoj apstraktnoj konstrukciji, poput slike, videa, znaka ili piksela. Standardni omjeri za NTSC SD videozapise su 4:3 (ili 1,33:1) i HD 16:9 (ili 1,77:1). Najčešći omjeri stranica za filmove su 1,85:1 i 2,35:1.

ATSC:

ATSC je digitalni standard emitiranja koji je zamijenio stariji analogni NTSC standard. Standard pokriva i standardne i visoke definicije formate.

Uzorak audio signala:

Broj uzoraka uzetih u sekundi za digitalnu reprodukciju zvuka. Što je veća stopa uzorkovanja, to je bolja kvaliteta digitalnog zvuka. Stopa od 44.100 uzoraka u sekundi proizvodi zvuk kvalitete CD-a i obuhvaća raspon ljudskog sluha.

-B-**B-roll:**

B-roll je dodatni snimak koji pruža potporne detalje i veću fleksibilnost pri montaži videa. Uobičajeni primjeri uključuju snimke korištene za prekid intervjua ili vijesti kako bi se bolje ispričala priča.

Bit:

Osnovna jedinica za digitalnu pohranu. BIT može biti ili 1 (jedan) ili 0 (nula).

Dubina bita:

U digitalnoj grafici i videu, dubina bita označava broj boja koje slika može prikazati. Slika visoke kontrasta (bez sivih tonova) crno-bijela je 1-bitna, što znači da može biti isključena ili uključena, crna ili bijela. Kako dubina bita raste, dostupno je više boja. 24-bitna boja omogućuje prikaz milijuna boja. Slično, u digitalnom zvuku, dubina bita označava broj bitova po uzorku. Što je broj veći, to je kvaliteta zvuka bolja.

Brzina prijenosa podataka:

Učestalost kojom bitovi (binarni brojevi) prolaze kroz određenu fizičku ili metaforičku točku, mjerena u bps (bitova u sekundi). Za svaku sekundu videa, brzina prijenosa podataka je količina podataka korištenih u svakoj sekundi. Brzina prijenosa, izražena u kilobitima u sekundi, može biti varijabilna ili konstantna.

Plavi ekran:

Plavi ekran je plava pozadina ispred koje se nalazi subjekt, a koju računalo kasnije zamjenjuje drugom pozadinom u postprodukciji. Vidi također plavi ekran kompoziting i zeleni ekran.

Kompoziting plavog ekrana:

Proces kojim se svi plavi elementi na slici čine prozirnim i postavlja se druga pozadina ispod.

-C-

Snimanje:

Proces prijenosa izvornog videozapisa s kamkordera ili magnetofona na računalo. Ako je izvorni video analogni, proces snimanja pretvara video u digitalni oblik.

Kanal:

Kanal je jedan od nekoliko komponenti u nijansama sive koje čine kolor sliku. Crveni, zeleni i plavi kanali čine RGB slike, s opcionalnim alfa kanalom za transparentnost.

Krominancija:

Krominancija je metoda stvaranja transparentnosti u video izvoru odabirom specifične „ključne boje” za stvaranje alfa maske. Često se koristi u vijestima za prikaz vremenskih grafika iza voditelja i za kompoziting vizualnih efekata.

Isječak:

Digitalizirani ili snimljeni dio videozapisa, zvuka ili oboje. Isječci su medijske datoteke dodane na vremensku liniju, obično dio opširnijeg zapisa.

Kodek:

Kodek je tehnologija video kompresije koja se koristi za komprimiranje podataka u video datoteci. Kodek znači „kompresija-dekompresija.” Primjer popularnog kodeka je H.264.

Ispravak boje:

Proces mijenjanja boje videozapisa, osobito onog snimljenog u manje idealnim uvjetima, poput slabog osvjetljenja.

Kompoziting:

Izrada složene slike kombiniranjem više slika i drugih elemenata.

Pokriće:

Pokriće je proces snimanja dodatnih kadrova i kutova kamere za pokrivanje radnje u sceni. Pokriće omogućuje montažeru veći izbor prilikom postprodukcije.

Kompresija:

Proces smanjenja podataka, kao u audio ili video datoteci, u oblik koji zahtijeva manje prostora.

Faktor izreza:

Faktor izreza je broj (obično od 1,3 do 2,0) koji predstavlja omjer područja senzora u odnosu na senzor punog formata. Pomnožite žarišnu duljinu objektiva s faktorom izreza senzora kamere da dobijete žarišnu duljinu za kombinaciju objektiva i senzora.

Pomicanje teksta:

Pomicanje teksta je efekt gdje se tekst pomiče s desna na lijevo (u engleskom govornom području).

Prelaz:

Prelaz je istovremeno pojavljivanje jednog audio ili video izvora dok drugi nestaje, tako da se privremeno preklapaju. Također se naziva i otapanje.

Rez:

Rez je trenutna promjena s jednog kadra na drugi.

Umetnuti kadar (Cut-in):

To je vrsta kadra koja najčešće prikazuje predmete s kojima je subjekt u kontaktu ili ih manipulira. Umetnuti kadrovi su korisni kao b-roll jer se na kratko udaljavaju od subjekta.

Rezanje u akciji:

Rezanje u akciji je tehnika koja se koristi za stvaranje zanimljivije scene. Koncept je jednostavan... kada režete usred akcije, prijelaz izgleda manje naglo i vizualno zanimljivije.

-D-**Brzina prijenosa podataka:**

Količina podataka prenesenih tijekom vremena (na primjer, 10 MB u sekundi). Često se koristi za opisivanje sposobnosti tvrdog diska da dohvaća i isporučuje informacije.

Nazivnik:

Broj ili izraz ispod crte u razlomku (kao 2 u $\frac{1}{2}$).

Digitalni video:

Digitalni video je elektronička reprezentacija pokretnih vizualnih slika (video) u obliku kodiranih digitalnih podataka. Za razliku od toga, analogni video prikazuje pokretne slike pomoću analognih signala. Digitalni video sastoji se od niza digitalnih slika prikazanih u brzom slijedu.

Digitalizirati:

Pretvoriti analogni video ili audio u digitalni oblik.

Otapanje:

Otapanje je efekt prijelaza slike gdje jedna slika postupno nestaje dok se druga pojavljuje. Također se naziva prelaz.

-E-**Montaža:**

Montaža je proces ili rezultat selektivnog slaganja video i audio isječaka u novu video datoteku. Obično uključuje pregled sirovog materijala i prijenos željenih segmenata iz izvornog materijala u novu unaprijed određenu sekvencu.

Efekt:

Sintetički zvukovi i animacije stvoreni u digitalnom području primijenjeni na isječak za promjenu određenog parametra videa ili zvuka. Primjeri: boja vizualnog elementa ili odjek na audio zapisu.

Kodirati:

Spojiti pojedinačne videosignale (na primjer, crveni, zeleni i plavi) u kombinirani signal ili pretvoriti video datoteku u drugi format koristeći kodek.

Izvoz:

Exportiranje se odnosi na proces sastavljanja vašeg uređivanog video projekta u jednu datoteku koja se potom može samostalno reproducirati, dijeliti ili učitati.

-F-**Prijelaz:**

Prijelaz je postupno smanjenje ili povećanje vizualne ili audio intenziteta. Primjeri: zatamnivanje, prijelaz u crno, pojavljivanje ili pojačavanje iz crnog.

Pojavljivanje:

1.(n.) a shot that begins in total darkness and gradually lightens to full brightness. 2. (v.) To gradually bring sound from inaudibility to the required volume.

Zatamnivanje:

1.(n.) a shot that begins in full brightness and gradually dims to total darkness. 2. (v.) To gradually bring sound from the required volume to inaudibility.

Filter:

Video filter je softverska komponenta koja izvodi neku operaciju na multimedijском toku. Više filtera korištenih u lancu, poznatom kao graf filtera, proces je u kojem svaki filter prima ulaz od prethodnog filtera. Graf filtera obrađuje ulaz i šalje obrađeni video sljedećem filteru.

Finalni rez:

Završna video produkcija, sastavljena od visokokvalitetnih isječaka, spremna za izvoz na odabrani medij isporuke.

Završna obrada:

Faza koja okuplja sve elemente djela. Izlaz iz ove faze je vaš glavni ili pod-glavni zapis.

Snimka:

Izvedeno iz mjere 'feet' filma, gotovo je sinonim za video isječke.

Sličica:

U filmskoj produkciji, video produkciji, animaciji i srodnim područjima, sličica je jedna od mnogih statičnih slika koje čine cjelokupnu pokretnu sliku.

Sličica u sekundi (fps):

Broj sličica koje se prikazuju svake sekunde. Pri 15 fps i niže, ljudsko oko može uočiti pojedinačne sličice, što uzrokuje trzanje videa.

Brzina sličica:

Brzina sličica (izražena u sličicama u sekundi ili FPS) je frekvencija (stopa izražena u Hz) kojom se na zaslonu pojavljuju uzastopne slike zvane sličice. Pojam se jednako odnosi na filmske i video kamere, računalnu grafiku i sustave za snimanje pokreta. Uobičajeni primjeri brzine sličica: 24, 25, 29.97, 30, 50, 60.

Frekvencija:

Broj audio ciklusa u sekundi, izražen u hercima (Hz). Frekvencija određuje visinu tona zvuka.

-G-**Gama:**

Mjerenje intenziteta srednjih tonova na slici. Podešavanje gamme mijenja razinu srednjih tonova, dok crne i bijele tonove ostavlja nepromijenjenima.

GPU:

Grafički procesor. Mikroprocesor s ugrađenim mogućnostima za učinkovitije rukovanje 3D grafikom nego CPU (centralna procesorska jedinica).

Gravitacija:

Gravitacija u OpenShot-u je svojstvo svakog isječaka koje postavlja početni položaj isječaka na zaslonu.

Zeleni ekran

Zelena pozadina ispred koje se nalazi subjekt, a koja se u postprodukciji zamjenjuje drugom pozadinom.

Kompozicija zelenog ekrana

Proces kojim se svi zeleni elementi na slici čine prozirnim i postavlja druga pozadina ispod, tako da izgleda kao da je subjekt na drugoj lokaciji.

-H-**Visoka rezolucija (HD):**

Opći pojam za video signal sa znatno višom rezolucijom od standardne definicije.

HDMI:

Sučelje za multimediju visoke rezolucije. Sučelje za prijenos digitalnih audio i video podataka visoke rezolucije.

HDR:

HDR (visoki dinamički raspon) je kompozicija dviju slika, jedne koja pravilno eksponira svijetle dijelove, i druge koja pravilno eksponira tamne dijelove. Kada se spoje, dobiva se pravilno eksponirana slika.

HDTV:

Televizija visoke rezolucije. Format emitiranja koji omogućuje signal veće rezolucije od tradicionalnih formata NTSC, PAL i SECAM.

HDV:

Video visoke rezolucije. Format koji se koristi za snimanje podataka kvalitete HDTV-a video kamerama.

Prostor iznad glave:

Prostor između vrha glave lika i vrha kadra.

Šum:

Šum uzrokovan nepravilnostima u snimnom mediju.

Nijansa:

Odstin boje. To je opća kategorija boje u koju boja spada. Na primjer, ružičasta, grimizna i šljiva su različite boje, ali sve spadaju pod nijansu crvene. Bijele, crne i sive nijanse nisu nijanse boje.

-I-**Stabilizator slike:**

Također poznat kao elektronički stabilizator slike. Tehnika koja se koristi za uklanjanje pokreta uzrokovanog podrhtavanjem kamere.

Uvoz:

Uvoz je proces prijenosa videozapisa s kamere na računalo ili u uređivački softver.

Međufrejmska kompresija:

Shema kompresije, poput MPEG-a, koja smanjuje količinu video informacija pohranjivanjem samo razlika između jednog kadra i prethodnih.

Interpolacija:

Koristi se u animaciji za izračunavanje pokreta između dvaju korisnički definiranih ključnih kadrova kako uređivač ne bi morao ručno animirati svaki kadar. To ubrzava proces i čini animaciju glađom.

Međunaslovi:

Naslovi koji se pojavljuju sami između snimaka. Često se koriste u nijemim filmovima kao zamjena za dijalog, također se koriste kao naslovi poglavlja.

-J-**J-rez:**

Rez u kojem zvuk počinje prije videa, dajući videu dramatičan uvod. Također poznat kao audio predvodnik.

Pomicanje

Pomicanje naprijed ili nazad kroz video reprodukcijom po jedno polje ili kadar.

Preskakanje reza:

Preskakanje reza je neprirodna, nagla promjena između snimaka s istim subjektom, ali malo različitim položajem na ekranu, zbog čega subjekt izgleda kao da skače s jednog mjesta na drugo.

-K-

Ključ:

Metoda za stvaranje prozirnosti, poput bluescreen ključa ili kromatskog ključa.

Ključni kadar:

Ključni kadar je kadar koji sadrži zapis specifičnih postavki (npr. skaliranje, rotacija, svjetlina). Početne i završne točke za animirane efekte. Postavljanjem više ključnih kadrova možete prilagođavati ove parametre tijekom reprodukcije videa kako biste animirali određene aspekte.

-L-

L-rez:

L-rez je rez u kojem video završava prije zvuka. L-rezovi služe kao suptilan prijelaz iz jedne scene u drugu.

Letterbox:

Tehnika koja se koristi za očuvanje izvornog omjera slike filma prilikom prikaza na televizoru. Letterboxing dodaje crne trake na vrh i dno ekrana.

Linearno uređivanje:

Oblik video uređivanja koji postavlja rezove sekvencijalno, jedan po jedan, kako bi se proizvela konačna scena. Suprotno je nelinearnom uređivanju koje dopušta rezanje u bilo kojem redoslijedu.

Dnevnik:

Zapis početnog i završnog vremenskog koda, brojeva role, opisa scena i drugih informacija za određeni isječak.

Bez gubitaka:

Schema kompresije koja ne gubi podatke prilikom dekompresije datoteke. Datoteke bez gubitaka su obično prilično velike (ali i dalje manje od nekomprimiranih verzija) i ponekad zahtijevaju znatnu procesorsku snagu za dekodiranje podataka.

S gubitkom:

Kompresija s gubitkom je shema kompresije koja smanjuje kvalitetu. Algoritmi s gubitkom komprimiraju digitalne podatke uklanjajući one dijelove najmanje osjetljive ljudskom oku i nude najviše dostupne stope kompresije.

-M-

Označi početak:

Postavljanje oznake na početak mjesta gdje želite da vaš isječak počne.

Označi kraj:

Postavljanje oznake na početak mjesta gdje želite da vaš isječak završi.

Uskladi akciju:

Uskladi akciju (ili usklađeni rez) je tehnika u kojoj uređivač reže s jedne vizualno slične scene na drugu.

Banku memorije:

Banku memorije je video koji dokumentira određene periode ili događaje u nečijem životu. Može biti popraćen glazbom, koristiti prirodne zvukove, snimati praznike ili jednostavno bilježiti trenutke iz svakodnevnog života.

Oznaka:

Objekt koji se koristi za označavanje lokacije. Oznake isječaka označavaju važne točke unutar isječaka. Oznake vremenske linije označavaju scene, mjesta za naslove ili druge značajne točke unutar cijelog filma. Koristite oznake isječaka i vremenske linije za pozicioniranje i rezanje isječaka.

Maska:

Prozirno područje slike, obično definirano grafičkim oblikom ili pozadinom bluescreena. Također se naziva mat.

Mat

Matte je maska slike koja se koristi u vizualnim efektima za kontrolu primjene efekta na određene dijelove slike.

Montaža:

Montaža je samostalni niz kadrova složenih jedan uz drugi kako bi prenijeli ideju ili raspoloženje. Implicitni odnos između naizgled nepovezanog materijala stvara novu poruku.

Pokretni artefakt:

Vizualna smetnja uzrokovana razlikom između brzine kadrova kamere i pokreta objekta. Najčešći prikaz ovoga je prilikom snimanja računala ili televizijskog ekrana. Ekran treperi ili se niz linija pomiče po njemu, što je posljedica razlike u brzini kadrova i nedostatka sinkronizacije između kamere i televizora.

-N-**Šum:**

Neželjeni podaci u video ili audio signalu. Vidi također artefakt.

Nelinearno uređivanje:

Sustav uređivanja koji omogućuje uređivanje u bilo kojem trenutku, bilo kojim redoslijedom. Pristup je nasumičan, što znači da sustav može skočiti na određene dijelove podataka bez potrebe za pregledavanjem cijelog materijala.

Brojnik:

Broj ili izraz iznad crte u razlomku (kao 1 u $\frac{1}{2}$).

NTSC:

NTSC je kratica za National Television Standards Committee. NTSC je grupa koja je prvotno razvila crno-bijeli, a potom i kolor televizijski sustav. Sjedinjene Države, Japan i mnoge druge zemlje koriste NTSC. NTSC se sastoji od 525 isprepletenih linija koje se prikazuju brzinom od 29,97 kadrova u sekundi. ATSC je sada zamijenio NTSC.

-O-**Offline uređivanje:**

Uređivanje grube verzije koristeći isječke niske kvalitete, a zatim proizvodnja finalne verzije s isječcima visoke kvalitete, obično na sofisticiranijem uređivačkom sustavu nego onaj korišten za izradu grube verzije.

Online uređivanje:

Obavljanje cijelog uređivanja (uključujući grubu verziju) na istim isječcima koji proizvode finalnu verziju.

Neprozirnost:

Obrnuta mjera razine prozirnosti u slici, što je važno pri kompoziciji. Alfa kanal slike pohranjuje informacije o neprozirnosti.

-P-**PAL:**

PAL je kratica za Phase Alternate Line. To je standard video formata koji se koristi u mnogim europskim zemljama. PAL sliku čini 625 linija koje se prikazuju brzinom od 25 kadrova u sekundi.

Panoramski pomak:

Horizontalni pomak kamere oko fiksne osi.

Panoramski pomak i skeniranje:

Metoda pretvaranja širokog zaslona u omjer 4:3. Obrezivanje videa tako da ispuni cijeli zaslon i pomicanje u poziciju koja prikazuje bitne dijelove scene.

Slika u slici (PIP):

Efekt preklapanja malog prozora snimke preko većeg prozora pri čemu se oba istovremeno reproduciraju.

Piksel:

Jedna od sitnih točkica koje čine prikaz slike u memoriji računala. Najmanja jedinica digitalne slike.

Omjer piksela:

Omjer slike je odnos između širine i visine vašeg videa; omjer piksela je odnos između širine i visine piksela. Standardni omjer piksela je 1:1.

Pikselizacija:

Prikaz velikih, blokovitih piksela u slici uzrokovan prevelikim povećanjem.

Pokazivač reprodukcije:

Prilikom uređivanja zvuka ili videa na računalu, pokazivač reprodukcije je grafička linija u vremenskoj traci koja predstavlja trenutno pristupljenu poziciju ili kadar materijala.

Postprodukcija (Post):

Postprodukcija je bilo koja aktivnost u video produkciji nakon početnog snimanja. Obično uključuje uređivanje, dodavanje pozadinske glazbe, naracije, zvučnih efekata, naslova i raznih vizualnih efekata koji rezultiraju dovršenim proizvodom.

Poster kadar:

Pojedinačni kadar isječka, odabran kao sličica koja označava sadržaj isječka.

Projekt:

Projekt obuhvaća sve datoteke, prijelaze, efekte i animacije koje napravite ili koristite unutar OpenShota.

-R-

Sirovi materijal:

Sirovi materijal je neuređeni snimak, obično izravno s kamere.

U stvarnom vremenu:

Stvarno vrijeme događa se odmah, bez kašnjenja za renderiranje. Ako prijelaz nastupi u stvarnom vremenu, nema čekanja, računalo stvara efekt ili prijelaz u hodu, odmah prikazujući rezultate.

Renderiranje:

Proces kojim softver i hardver za uređivanje videa pretvaraju sirovi video, efekte, prijelaze i filtre u novu kontinuiranu video datoteku.

Vrijeme renderiranja:

Vrijeme renderiranja je vrijeme koje računalo za uređivanje treba da sastavi izvore i naredbe u jednu video datoteku. Renderiranje omogućuje da se sekvenca, uključujući naslove i efekte prijelaza, reproducira u punom pokretu.

Rezolucija:

Rezolucija se odnosi na stvarni broj horizontalnih i vertikalnih piksela koje vaš video sadrži. Uobičajeni primjeri rezolucije: (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160 i (FUHD) 7680×4320. Često brojevi koji se pojavljuju vertikalno odnose se na rezoluciju. Navedeni primjeri pojavljuju se kao SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K i 8K, redom.

RGB:

Monitori, kamere i digitalni projektori koriste osnovne boje svjetla (crvenu, zelenu i plavu) za stvaranje slika.

RGBA:

Datoteka koja sadrži RGB sliku plus alfa kanal za informacije o prozirnosti.

Roll:

Roll je tekstualni efekt često viđen u završnim titlovima, gdje se tekst obično pomiče od dna prema vrhu zaslona.

Grubi rez:

Grubi rez je preliminarna montaža snimke u približnom redoslijedu, duljini i sadržaju gotovog programa.

-S-

Uzorak po sekundi:

U digitalnom zvuku, broj uzoraka po sekundi. Što je broj veći, to je kvaliteta zvuka bolja.

Scena:

Radnja koja se događa na jednom mjestu u jednom trenutku.

Scrub:

Scrubbing je čin ručnog pomicanja kursora ili pokazivača reprodukcije preko vremenske linije. Nekada specifično za audio zapise, sada se pojam odnosi i na video zapise.

Udarac:

Snimka jednog kadra.

Pomoćni podaci:

Pomoćni metapodaci po streamu (npr. rotacija, stereo3D, sferični) pridruženi paketima ili streamovima u kontejnerima poput MP4.

Usporeni prikaz:

Kadar u kojem se radnja odvija sporije od prosječne brzine. Kamera postiže usporeni prikaz povećanjem broja sličica tijekom snimanja, a zatim reprodukcijom sličica sporijom brzinom.

Poravnanje:

Poravnanje brzo postavlja objekt u skladu s mrežnim linijama, smjernicama ili drugim objektom. Poravnanje uzrokuje da objekt automatski skoči na točnu poziciju kada ga korisnik povuče u blizinu željene lokacije.

Sferični video:

Video format pune sfere (360×180°) koji zahtijeva posebne metapodatke (SV3D) kako bi reproduktori znali prikazati ga kao interaktivnu panoramu.

Spoj:

Proces fizičkog spajanja dva komada filma pomoću trake ili ljepila.

Podijeljeni rez (L-rez ili J-rez):

Montaža u kojoj zvuk počinje prije ili poslije rezanja slike. Koristi se za olakšavanje prijelaza s jedne scene ili kadra na drugi.

Podijeljeni zaslon:

Jedinstveni efekt koji istovremeno prikazuje dvije ili više scena na različitim dijelovima zaslona.

Zvučni efekti:

Zvučni efekti su umjetno stvoreni zvukovi, obično unaprijed snimljeni, ugrađeni u zvučni zapis videa kako bi oponašali stvarni događaj. Na primjer, puhanje u mikrofona može simulirati vjetar koji prati slike uragana.

Zvukovna podloga:

Zvukovna podloga je audio dio video snimke, često višeslojna s prirodnim zvukom, glasovnim komentarima, pozadinskom glazbom ili drugim zvukovima.

Stabilizacija:

Stabilizacija slike je skup tehnika koje smanjuju zamućenje povezano s pokretom kamere ili drugog uređaja za snimanje tijekom ekspozicije.

Standardna definicija (SD):

Standard televizijskog emitiranja s nižom rezolucijom od visoke definicije.

Korak:

Radnja pomicanja naprijed ili nazad kroz video po jedan kadar.

Statični kadar:

Pojedinačni kadar videa se ponavlja, tako da izgleda kao da nema pokreta.

Ravni rez:

Najčešća montaža, uzastopni isječki postavljeni jedan za drugim u prozoru vremenske linije. Ravni rezovi su poželjniji od prijelaza kada su scene slične i ne želite da se montaže primijete.

Preklapanje:

Spajanje slika, gdje jedan ili više slojeva uključuje prozirnost.

Sinkronizacija (Sinhronizacija):

Sinkronizacija se odnosi na relativno usklađivanje vremena audio (zvuk) i video (slika) dijelova tijekom stvaranja, postprodukcije (miksiranja), prijenosa, prijema i reprodukcije.

SECAM:

Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, TV format koji se uglavnom koristi u Istočnoj Europi, Rusiji i Africi.

SV3D (Sferični video metapodaci):

“sv3d” atom u MP4/MOV datotekama — dodatni podaci koji označavaju isječak kao 360° i sadrže parametre projekcije, yaw/pitch/roll.

-T-**Nagib:**

Nagib je kinematografska tehnika u kojoj kamera ostaje na fiksnoj poziciji, ali se rotira gore/dolje u vertikalnoj ravnini.

Vremenski kod:

Vremenski kod je diskretna oznaka dodijeljena svakom okviru videa (na primjer, 1:20:24:09). Vremenski kod omogućuje preciznu montažu po okvirima i omogućava montažerima da točno identificiraju scene u zapisu.

Time-lapse:

Tehnika snimanja svakog okvira videa znatno sporije nego uobičajeno. Kada se reproducira normalnom brzinom, vrijeme izgleda kao da prolazi brže. Montažni program to postiže ubrzavanjem ili povećanjem brzine videa.

Vremenska linija:

Vremenska linija je sučelje za montažu koje prikazuje video projekt linearno, s isječcima postavljenim horizontalno preko zaslona.

Montaža na vremenskoj liniji:

Montaža na vremenskoj liniji je računalna metoda montaže u kojoj trake proporcionalne duljini isječka predstavljaju video i audio isječke na zaslonu računala.

Naslavljanje:

Naslavljanje je proces ili rezultat uključivanja teksta na zaslonu kao kredita, titlova ili bilo koje druge alfanumeričke komunikacije.

Traka:

Poseban audio ili video sloj na vremenskoj liniji.

Transkodiranje:

Pretvaranje digitalne datoteke u drugi digitalni format. Obično uključuje audio i video kompresiju.

Prozirnost:

Postotak neprozirnosti video isječka ili elementa.

Prijelaz:

Metoda spajanja dviju scena. Prijelazi mogu imati različite oblike, uključujući rezove, otapanja i brisanja.

Skraćivanje:

Uklanjanje okvira s početka, sredine ili kraja isječka.

-V-

Video format:

Video format je standard koji određuje način snimanja video signala na videokasetu. Standardi uključuju DV, 8-mm, Beta i VHS.

Naracija:

Pojam koji opisuje naraciju izvan kamere koja nije dio scene (nedižetička).

VTR:

Snimatelj videokaseta, također nazvan 'deck'. Deckovi dupliciraju videokasete te omogućuju unos i izlaz s računala.

-W-

Široki zaslon:

Format u kojem je omjer širine i visine kadra veći od 4:3, tako da je značajno širi nego visok.

Brisanje:

Brisanje je prijelaz s jednog kadra na drugi. Rub prijelaza pomiče se preko originalne slike kao linija ili uzorak, otkrivajući novi kadar.

-Z-

Zum:

Kadar u kojem slika postaje veća ili manja podešavanjem žarišne duljine objektiva, umjesto fizičkog pomicanja kamere.