
OpenShot Video Editor Documentation

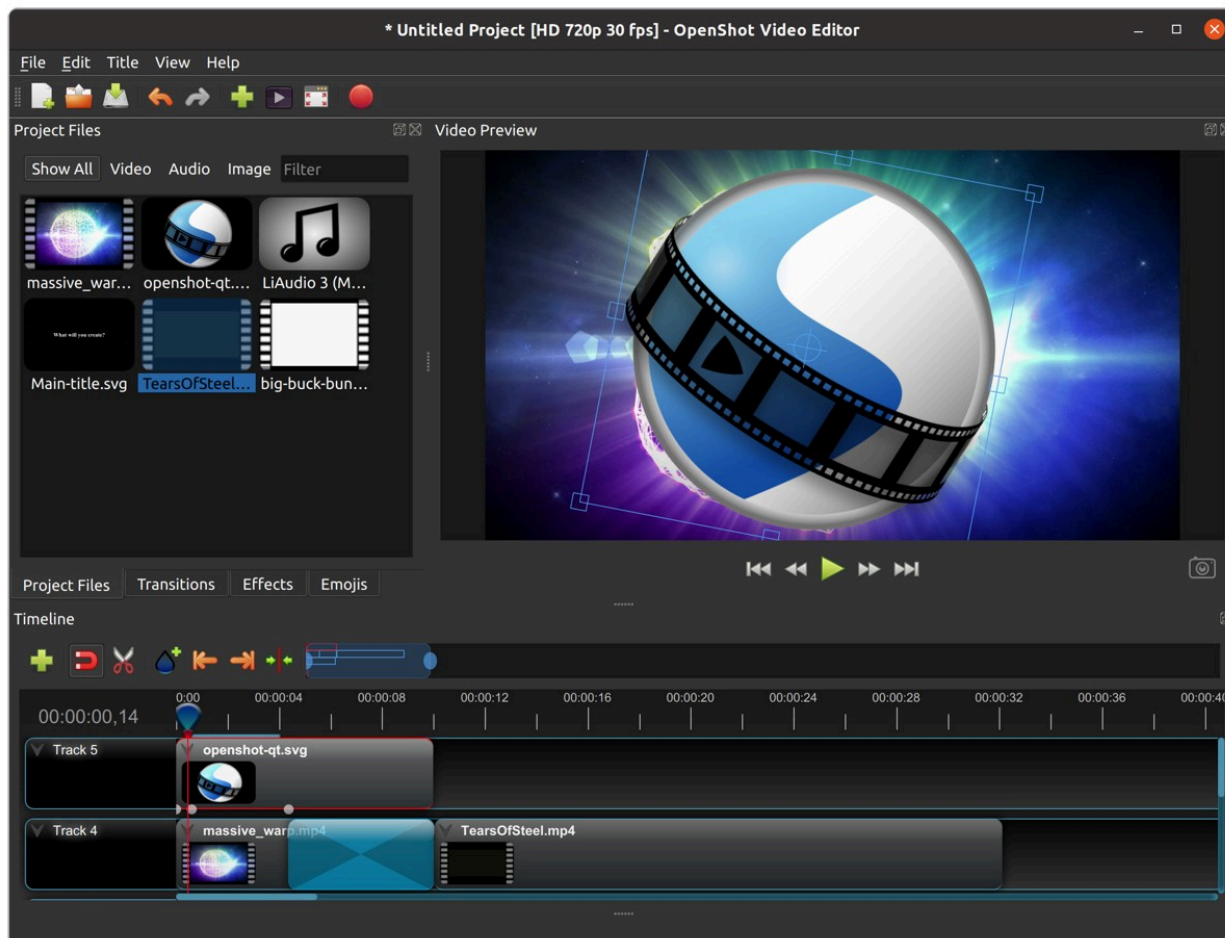
Útgáfa 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

jan. 24, 2026

1	Efnisyfirlit:	2
1.1	Kynning	2
1.2	Uppsetning	5
1.3	Fljótleg kennsla	10
1.4	Grunnatriði myndvinnslu	15
1.5	Aðalgluggi	18
1.6	Skrár	27
1.7	Klipp	35
1.8	Yfirfærslur	52
1.9	Áhrif	56
1.10	Flytja út	85
1.11	Hreyfimynd	95
1.12	Texti og titlar	100
1.13	Snið	104
1.14	Flytja inn og flytja út	149
1.15	Stillingar	152
1.16	Spilun	163
1.17	Vandræsing	165
1.18	Forritarar	167
1.19	Að leggja til	170
1.20	Læra meira	171
1.21	Orðalisti	172

OpenShot Video Editor er verðlaunaður, opinn vídeóritill sem er fáanlegur á Linux, Mac, Chrome OS og Windows. OpenShot getur búið til stórkostleg vídeó, kvikmyndir og teiknimyndir með auðveldri notendaviðmóti og fjölbreyttum eiginleikum.



Efnisyfirlit:

1.1 Kynning

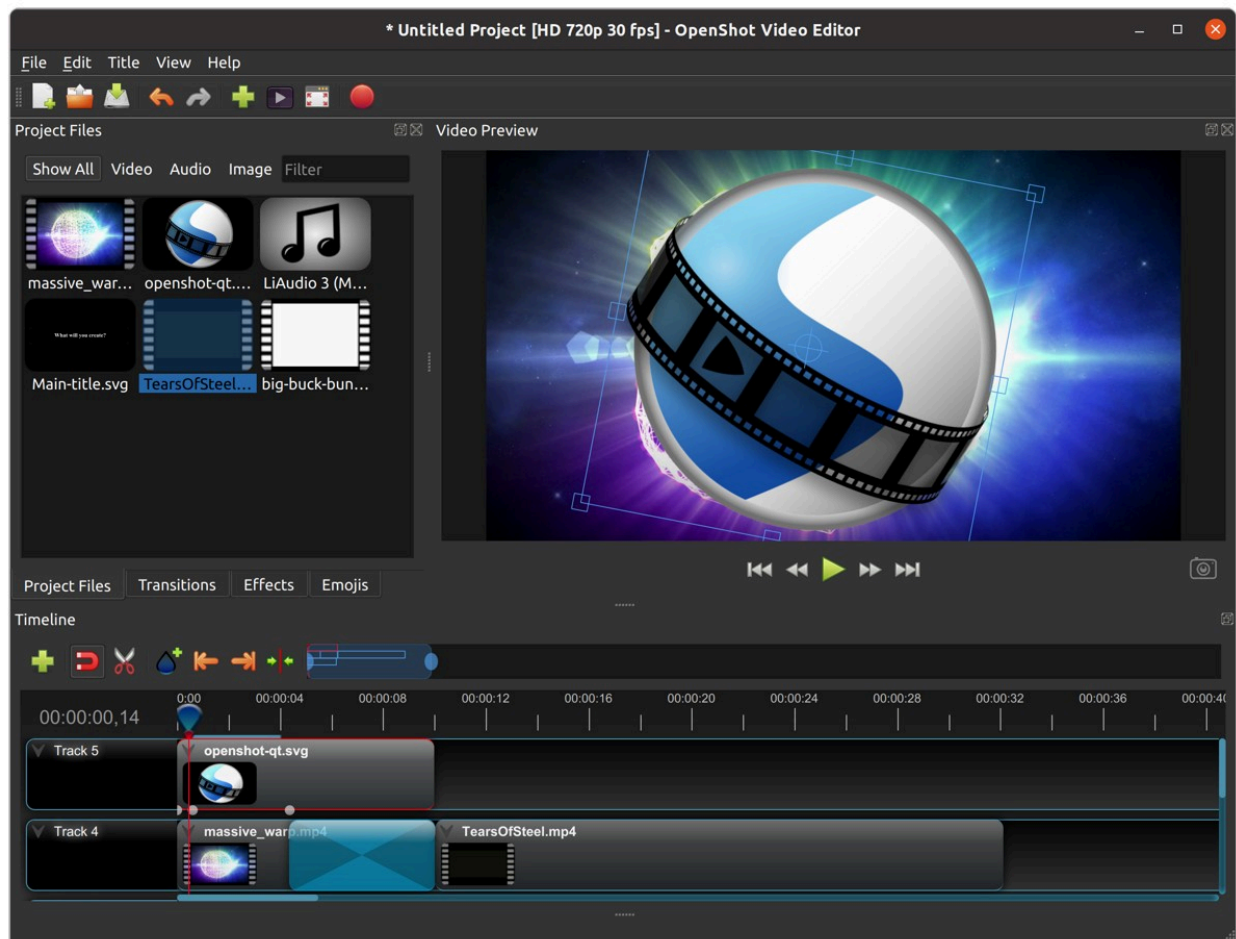
OpenShot Video Editor er verðlaunaður, opinn vídeóklippiforrit, fáanlegt á Linux, Mac og Windows. OpenShot getur búið til glæsileg vídeó, kvikmyndir og teiknimyndir með auðvelt viðmót og fjölbreyttum eiginleikum.



1.1.1 Eiginleikar

- **Ókeypis og opinn** (leyfi undir GPLv3)
- **Fjölpallakerfi** (Linux, OS X, Chrome OS og Windows)
- **Auðvelt viðmót** (byrjendavænt, innbyggður kennsluvefur)
- **Styður flest snið** (vídeó, hljóð, myndir - byggt á FFmpeg)
- **70+ vídeóprófilar og forstillingar** (þ.m.t. YouTube HD)
- **Háþróað tímalína** (draga og sleppa, fletta, stækka, festa)
- **Háþróað klipp** (klippa, alfa, stærð, snúa, skera, umbreyta)
- **Rauntíma forskoðun** (fjölpíðuð, afköst háþróuð)
- **Einföld og háþróuð útlit** (sérsniðið)
- **Lykilramma hreyfimyndir** (*linear*, *Bézier*, *constant* milligöngu)
- **Samsetning, yfirlag, vatnsmerki, gegnsæi**
- **Ótakmarkaðir rásir / lög** (fyrir flókin verkefni)
- **Yfirfærslur, grímur, strok** (gráttóna myndir, hreyfimyndagrímur)
- **Vídeó- og hljóðáhrif** (bjartleiki, litbrigði, litalykill og fleira)
- **Myndaraðir og 2D hreyfimyndir**
- **Blender 3D samþætting** (hreyfimyndaðar 3D titil sniðmát)
- **Stuðningur og ritun á vektor-skrám** (SVG fyrir titla)
- **Hljóðblöndun, bylgjulína, ritun**
- **Emoji** (opinn uppspretta límmiðar og listaverk)
- **Rammarnákvæmni** (sigling á hverjum ramma)
- **Tímaendurskipulagning og hraðabreytingar** (hægt/hratt, áfram/bak)
- **Háþróað gervigreind** (hreyfifylgni, hlutagreining, stöðugleiki)
- **Heimildir og textar** (skrunandi, hreyfimyndaðir)
- **Hraðavinnsla í vélbúnaði** (NVIDIA, AMD, Intel o.fl.)
- **Innflutningur og útflutningur** (EDL, Final Cut Pro)
- **Borðtölvusamþætting** (draga og sleppa úr skráarstjórum)
- **JSON verkefnasnið** ([OpenShot Cloud API](#) samhæft)
- **Sérsniðin flýtylkla**
- **Þýðingar** (yfir 100 tungumál)
- **Stuðningur við háa DPI skjái**
- **Samfélagsstuðningur** ([Heimsæktu spjallborð okkar](#))

1.1.2 Skjámynd



1.1.3 Kerfiskröfur

Vídeóklipping nýtur góðs af nútímalegum fjölkjarna örgjörvum með **hraða klukkuhraða** (GHz), miklu minni og hraðri harðdiskadrifum. Í grundvallaratriðum viltu besta tölvuna sem þú hefur efni á þegar þú klippir vídeó. Hér eru **lágmarks-kröfur kerfisins**:

Í stuttu máli

Flestar tölvur framleiddar eftir 2017 keyra OpenShot

Lágmarkssértæknilysing

- 64-bita stýrikerfi (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **Fjölkjarna örgjörvi með 64-bita stuðningi**
 - Lágmarkskjarnar: 2 (*mælt með: 6+ kjarna*)
 - Lágmark þráða: 4 (*mælt með: 6+ þræði*)
 - Lágmark turbo klukkuhraði: 2,7 GHz (*mælt með: 3,4+ GHz*)
- 4 GB vinnsluminni (*mælt með 16+ GB*)
- 1 GB pláss á harða disknum fyrir uppsetningu og notkun (*mælt með 50+ GB laust pláss fyrir miðla, vídeó, myndir og geymslu*)
- Valfrjálst: Solid-state drif (SSD), ef diskahraðminni er notað bættu við 10 GB auka pláss á harða disknum
- Fyrir þætti tengda rauntíma forskoðun, sjá *Spilun*.

1.1.4 Leyfi

OpenShot Video Editor er frjálfs hugbúnaður: þú getur dreift honum áfram og/eða breytt honum samkvæmt skilmálum GNU almenns leyfis sem gefið er út af Free Software Foundation, annaðhvort útgáfu 3 leyfisins eða (eftir þínu vali) seinni útgáfu.

OpenShot Video Editor er dreift í þeirri von að það verði gagnlegt, en ÁN NOKKURRA ÁBYRGÐA; ekki einu sinni undirskrifaðar ábyrgðar um SÖLUGÆÐI eða HÆFI TIL TILTEKINS MARKMIÐS. Sjá GNU almenn leyfi fyrir frekari upplýsingar.

1.2 Uppsetning

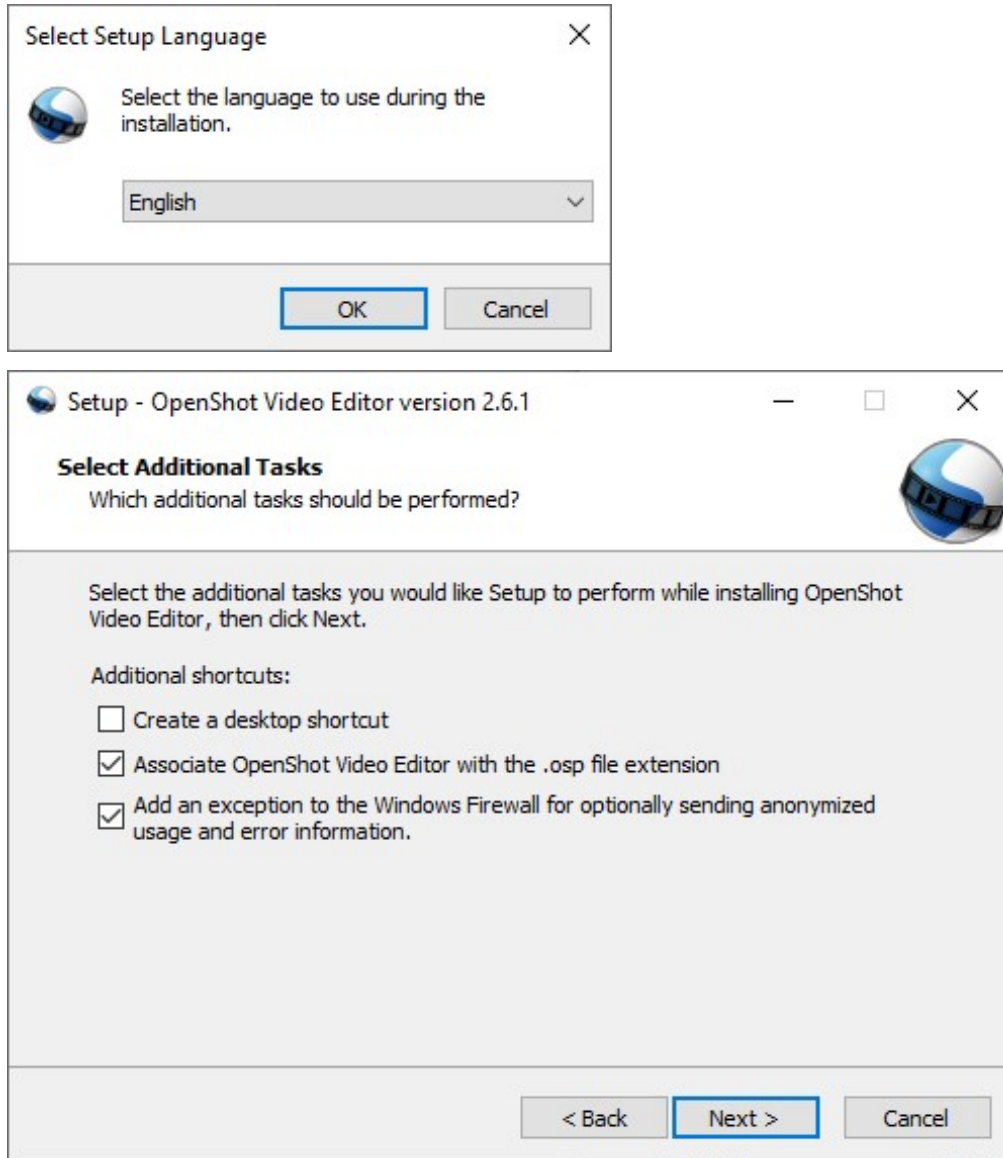
Nýjasta opinbera **stöðuga** útgáfan af OpenShot Video Editor fyrir Linux, Mac, Chrome OS og Windows er hægt að sækja frá opinberu niðurbúnaði á <https://www.openshot.org/download/>. Þú getur fundið nýjustu **óstöðugu** útgáfur okkar (þ.e. daglegar byggingar) á <https://www.openshot.org/download#daily> (þessar útgáfur eru uppfærðar mjög oft og innihalda oft margar endurbætur sem ekki hafa enn verið gefnar út í stöðugu útgáfunni).

1.2.1 Hrein uppsetning

Ef þú ert að uppfæra úr eldri útgáfu af OpenShot eða lendir í hruni eða villuskilaboðum eftir að hafa ræst OpenShot, vinsamlegast skoðaðu *Endurstilla (sjálfgefni gildi)* fyrir leiðbeiningar um að hreinsa fyrri openshot.settings skrá (fyrir hreina uppsetningu með **sjálfgefnum stillingum**).

1.2.2 Windows (Uppsetningarforrit)

Sæktu Windows uppsetningarforritið frá [opinberu niðurbærni](#) (niðurbærni inniheldur bæði 64-bita og 32-bita útgáfur), tvísmelltu á það og fylgdu leiðbeiningum á skjánum. Þegar uppsetningunni er lokið verður OpenShot uppsett og aðgengilegt í Start-valmyndinni þinni.



1.2.3 Windows (Flytjanlegt)

Ef þú þarft að setja upp OpenShot á Windows án stjórnandaheimilda, styðjum við einnig flytjanlega uppsetningu. Sæktu Windows uppsetningarforritið frá [opinberu niðurbærni](#), opnaðu skipanalínu og sláðu inn eftirfarandi skipanir:

```
: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

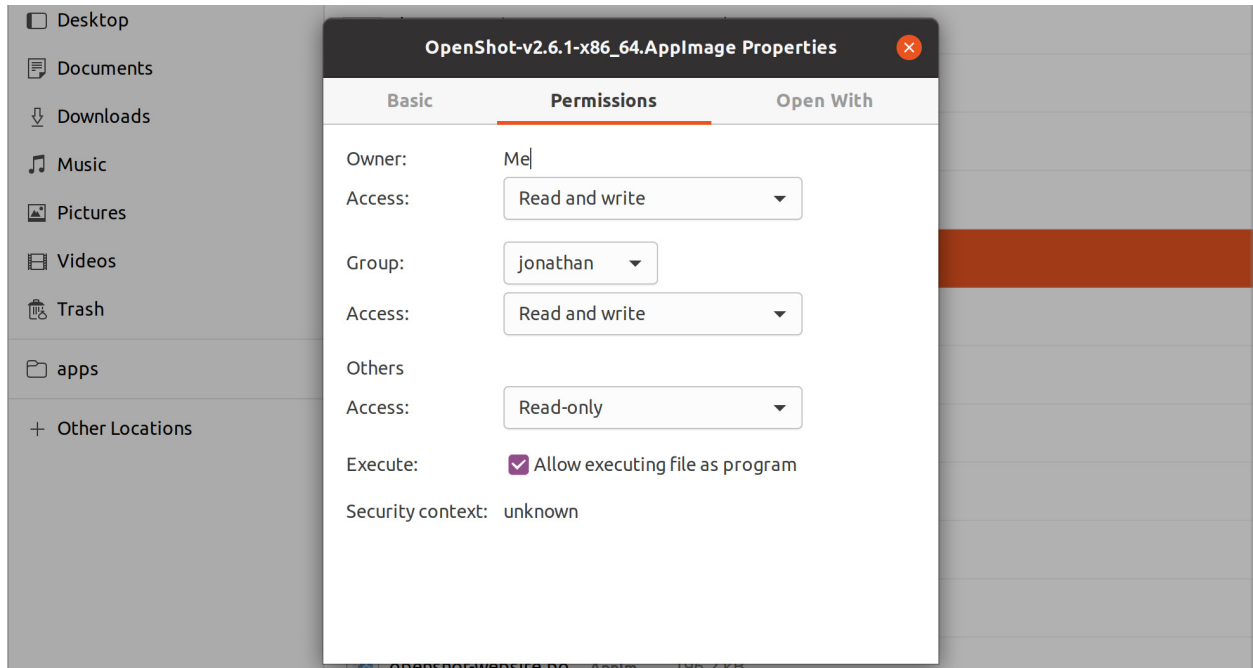
Sæktu DMG skrána frá [opinberu niðurlagsíðu](#), tvísmelltu á hana og dragðu síðan OpenShot forritstáknid í **Applications** flýtleiðina. Þetta er mjög svipað því hvernig flest Mac forrit eru sett upp. Ræstu nú OpenShot úr *Launchpad* eða *Applications* í Finder.



1.2.5 Linux (AppImage)

Flestar Linux dreifingar hafa útgáfu af OpenShot í hugbúnaðargeymslum sínum, sem hægt er að setja upp með pakkaumsjónarkerfi eða hugbúnaðarverslun. Hins vegar eru þessar pakkalegu útgáfur oft mjög gamlar (gakktu úr skugga um að athuga útgáfunúmerið: *HjálpUm OpenShot*). Af þessum sökum mælum við með að setja upp AppImage frá [opinberu niðurrhalsíðu](#).

Þegar niðurhali er lokið, hægrismelltu á AppImage skrána, veldu Eiginleikar og merktu skrána sem **Keyrsluréttindi**. Að lokum tvísmelltu á AppImage til að ræsa OpenShot. Ef tvísmellur ræsir ekki OpenShot geturðu einnig hægrismelltt á AppImage og valið *Execute* eða *Run*. Fyrir nákvæmar leiðbeiningar um uppsetningu AppImage og gerð flýtleiðar, sjáðu [AppImage Installation Guide](#).



Get ekki ræst AppImage?

Vinsamlegast staðfestu að `libfuse2` bókasafnið sé uppsett, sem er nauðsynlegt til að tengja og lesa AppImage. Í nýrri útgáfum af Ubuntu (t.d. 22.04+) er `libfuse2` ekki uppsett sjálfgefið. Þú getur sett það upp með eftirfarandi skipun:

```
sudo apt install libfuse2
```

Setja upp AppImage Launcher

Ef þú ætlar að nota OpenShot oft, viltu líklega hafa sambættan ræsir fyrir AppImage skrána okkar. Við mælum með að nota AppImageLauncher, sem er opinberlega studd leið til að ræsa (og stjórna) AppImage skráum á Linux skjáborðinu þínu. Ef þú ert á Debian-undirstaða dreifingu (Ubuntu, Mint o.s.frv.), þá er opinber AppImageLauncher PPA:

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

1.2.6 Linux (PPA)

Fyrir Debian-undirstaða Linux dreifingar (Ubuntu, Mint o.s.frv.) eigum við einnig PPA (Personal Package Archive), sem bætir opinberu OpenShot hugbúnaðargeymslunni okkar við pakkaumsjónarkerfið þitt, sem gerir þér kleift að setja upp nýjustu útgáfuna án þess að treysta á AppImage skrár okkar.

Stöðugt PPA (inniheldur aðeins opinberar útgáfur)

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

Daglegt PPA (Mjög tilraunakennt og óstöðugt, fyrir prófara)

```
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 styður Linux forrit, en þessi eiginleiki er óvirkur sjálfgefið. Þú getur kveikt á honum í *Stillingum*. Þegar Linux er virkjað geturðu sett upp og keyrt OpenShot Linux AppImage á hvaða *x86-undirstaða* Chromebook sem er. Skipunin hér að neðan mun sækja AppImage skrána okkar og stilla kerfið þitt til að keyra OpenShot með góðum árangri.

- Farðu á *chrome://os-settings/crostini* (Afrita/Líma)
- Undir „Linux (Beta)“ veldu „Kveikja á“. Sjálfgefnu gildin eru í lagi.
- Þegar Terminal glugginn birtist (svartur gluggi), afritaðu og límdu eftirfarandi skipun:
 - `bash <(wget -O - http://openshot.org/files/chromeos/install-stable.sh)`

1.2.8 Eldri útgáfur

Til að sækja eldri útgáfur af OpenShot Video Editor geturðu heimsótt <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags>. Smelltu á útgáfunúmerið sem þú þarft og flettu niður að neðsta hluta, undir útgáfuskýringum. Þar finnur þú niðurhalskróka fyrir hvert stýrikerfi. Sæktu viðeigandi útgáfu fyrir tölvuna þína og fylgdu uppsetningarleiðbeiningunum hér að ofan.

ATH: Verkefni (*.osp) gerð með nýrri útgáfum af OpenShot Video Editor gætu ekki verið studd í eldri útgáfum.

1.2.9 Fjarlægja

Til að fjarlægja OpenShot alveg af kerfinu þínu, verður þú að **eyða handvirkt** möppunni `.openshot-qt: ~/ .openshot-qt/` eða `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\`, sem inniheldur allar stillingar og skrár sem OpenShot notar. Gakktu úr skugga um að **afrita öryggisafrit** af öllum endurheimtarskrám verkefna þinna fyrst (*.osp skrár). Vinsamlegast skoðaðu *Endurstilla (sjálfgefin gildi)* fyrir leiðbeiningar um að hreinsa fyrri `openshot.settings` skrána (fyrir hreina uppsetningu með **sjálfgefnum stillingum**).

Windows

1. Opnaðu **Stjórnborð** úr Start-valmyndinni
2. Smelltu á **Forrit og eiginleikar**
3. Veldu OpenShot Video Editor og smelltu svo á **Fjarlægja**

Mac

1. Opnaðu **Finder** og farðu í **Forrit**
2. Dragðu OpenShot Video Editor táknid í **Ruslið** í Dock
3. Hægri-smelltu á **Ruslið** og veldu **Tæma ruslið**

Ubuntu (Linux)

1. Opnaðu **Skrár**
2. Finndu *.AppImage skrána og eyðaðu henni
3. EÐA smelltu á Activities, hægri-smelltu á OpenShot Video Editor táknid og veldu **Fjarlægja AppImage úr kerfi**

1.3 Fljótleg kennsla

Að nota OpenShot er mjög auðvelt, og þessi kennsla leiðir þig í gegnum grunnatriðin á **undir 5 mínútum**. Eftir þessa kennslu munt þú geta búið til einfalt myndasýningu með tónlist.

1.3.1 Grunnskilgreiningar

Til að hjálpa þér að skilja skrefin hér að neðan, eru hér nokkrar skilgreiningar á grunnorðum sem notuð eru í þessari kennslu.

Hugtakið	Lýsing
Verkefni	Verkefni inniheldur tilvísanir í öll myndbönd og klippingar (hreyfimyndir, titlar o.s.frv.), vistað í einu skráarsniði.
Tímalína	Tímalínan er klippiborð sem sýnir klippur og breytingar á láréttri línu. Tíminn færir frá vinstri til hægri.
Rás	Sérstakt lag á tímalínunni sem getur haldið klippum. Tímalína samanstendur af mörgum rásum, staflað lóðrétt.
Klippa	Skerptur hluti af myndbandi, hljóði eða báðum, staðsettur á rás og á ákveðnum tíma. Þegar skrár eru dregnar á tímalínuna birtast þær sem klippur.
Yfirfærslu	Aðferð til að blanda saman tveimur myndum. Yfirfærslur geta verið á margvíslegan hátt, eins og klipp, bráðnun og strok.

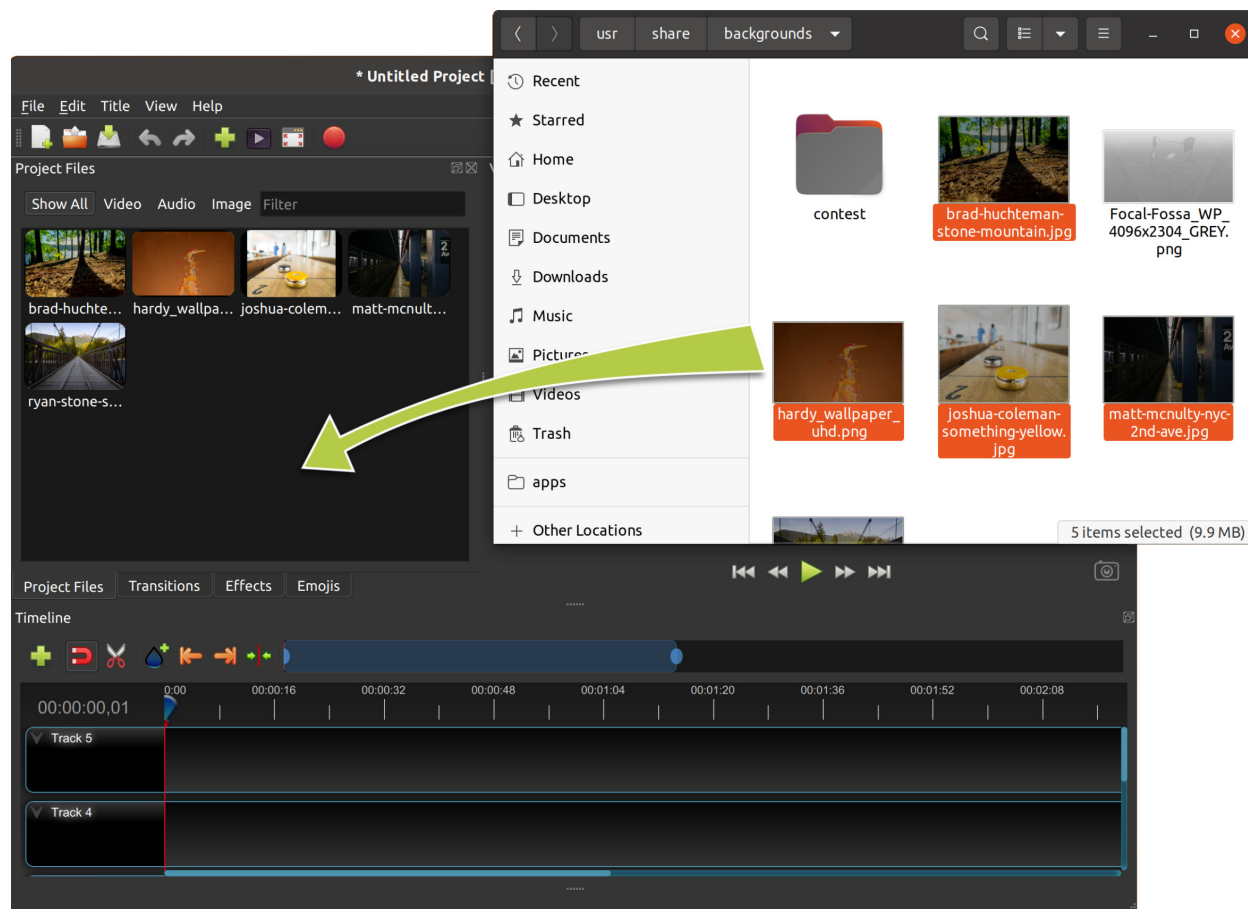
1.3.2 Myndbandskennslur

Ef þú vilt frekar læra með því að **horfa á myndbönd** í stað þess að lesa, þá eigum við margar opinberar kennslumyndbönd sem fjalla um fjölbreytt efni fyrir byrjendur og grunnnotendur. Þessi myndbönd eru frábær næsti skref á leið þinni til að ná tökum á OpenShot Video Editor!

- Myndband: Að byrja
- Myndband: Grunnatriði (Hluti 1)
- Myndband: Grunnatriði (Hluti 2)
- Myndband: Grunnhreyfimynd
- Myndband: Skerpa, sneiða og skipta
- Myndband: Chroma Key
- Myndband: Grímur og yfirfærslur
- Myndband: Afritun og endurheimt

1.3.3 Skref 1 – Flytja inn myndir og tónlist

Áður en við getum byrjað að búa til myndband þurfum við að flytja inn fjölmiðlaskrár í OpenShot. Flest skráarsnið fyrir myndbönd, myndir og tónlist virka. Dragðu og slepptu nokkrum myndböndum eða myndum og tónlistarskrá frá skjáborðinu þínu í OpenShot. Gakktu úr skugga um að sleppa skránum þar sem örin á myndinni bendir.

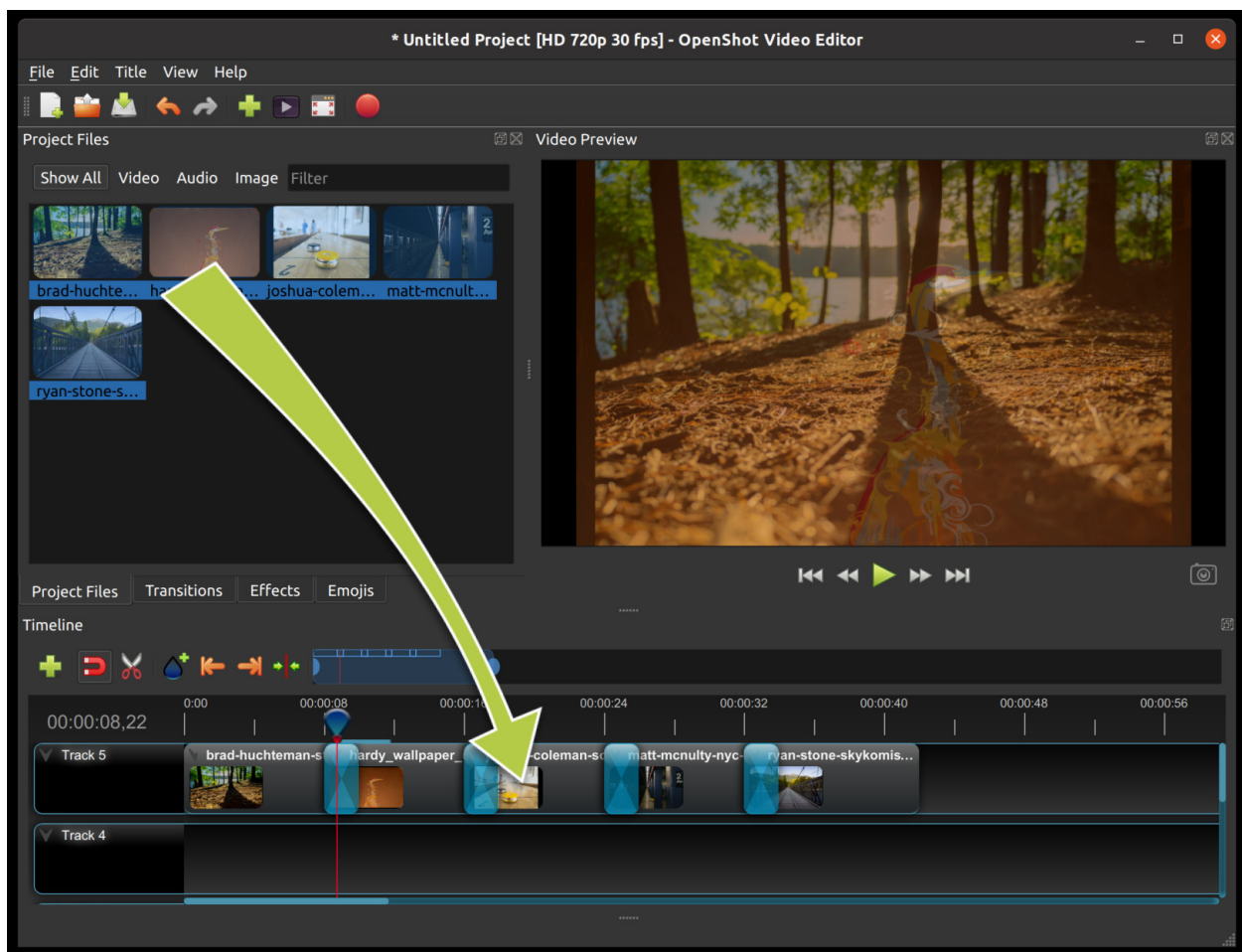


Aðrar aðferðir til að bæta skrár við verkefni þín eru lýstar í kaflanum [Flytja inn skrár](#). Síurnar „Sýna allt“, „Myndband“, „Hljóð“, „Mynd“ fyrir ofan skrárnar sem bætt var við leyfa þér að sjá aðeins þá skráargerð sem þú hefur áhuga á.

1.3.4 Skref 2 – Bæta myndum við tímalínu

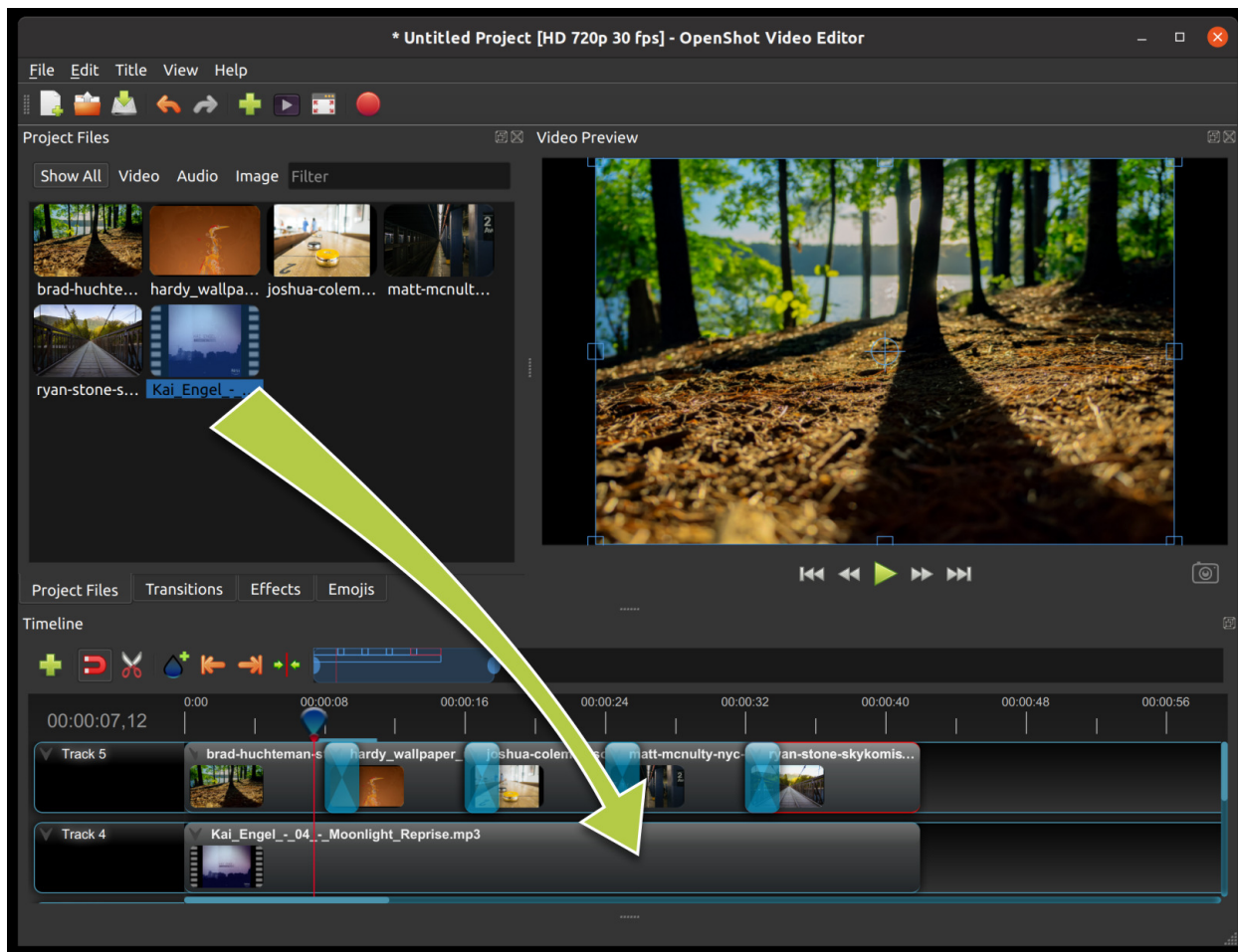
Næst, dragðu hvert myndband eða mynd á rás á tímalínunni (eins og sést á myndinni). Tímalínan sýnir lokaútgáfu myndbandsins, svo raðaðu myndunum þínum (þ.e. klippum) í þá röð sem þú vilt að þær birtist í myndbandinu þínu. Ef þú leggur tvær klippur yfir hvor aðra mun OpenShot sjálfkrafa búa til mjúka fægð á milli þeirra (áhrif á myndina einungis, ekki hljóðið), sýnd með bláum, kringlóttum ferningum á milli klippanna. Mundu að þú getur raðað klippunum aftur og aftur eftir þörfum með því að draga og sleppa þeim.

Þú getur einnig stýtt eða lengt hverja klippu með því að smella á vinstri eða hægri brúnina og draga músina. Til dæmis, ef þú vilt að mynd varir lengur en 10 sekúndur (sjálfgefið tímabil), taktu einfaldlega hægri brún myndarinnar (á tímalínunni) og dragðu hana til hægri (til að lengja klippuna á tímalínunni).



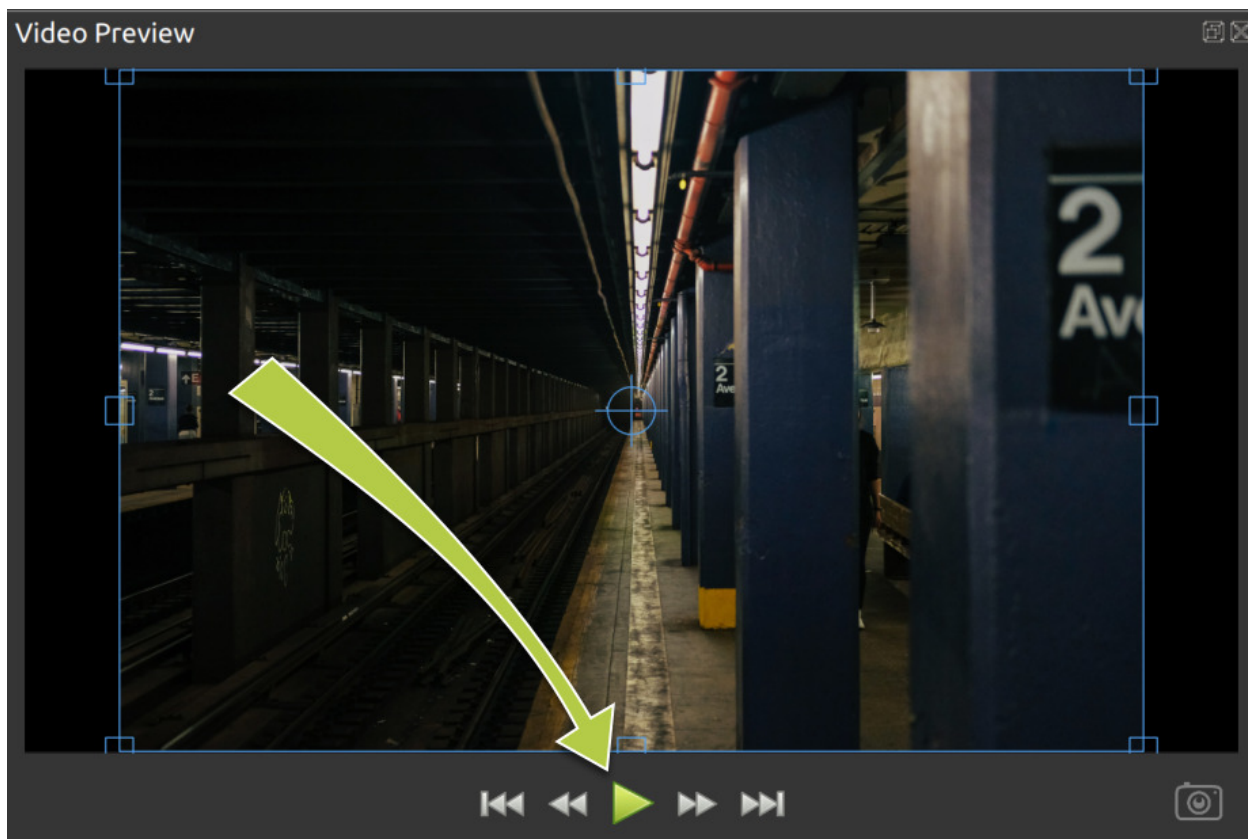
1.3.5 Skref 3 – Bæta tónlist við tímalínu

Til að gera verkið okkar áhugaverðara þurfum við að bæta við tónlist. Smelltu á tónlistarskrána sem þú fluttir inn í skrefi 1 og dragðu hana á tímalínuna. Ef lagið er of langt, taktu hægri brún tónlistarklippunnar og dragðu hana til vinstri til að stytta það (það lætur lagið endaða fyrr). Þú getur líka sett sömu skrá inn mörgum sinnum ef tónlistin er of stutt.



1.3.6 Skref 4 – Forskoða verkefnið þitt

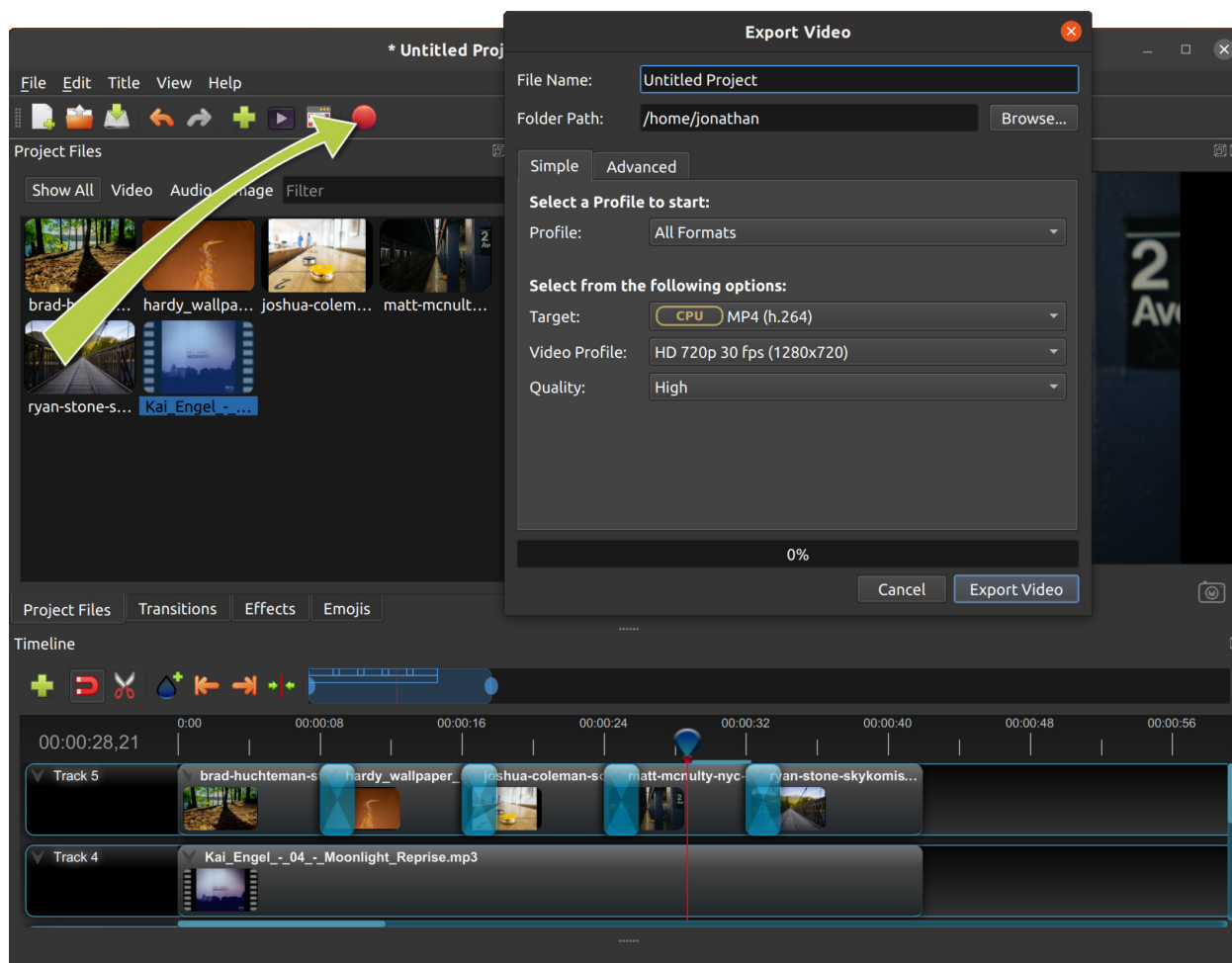
Til að forskoða hvernig myndbandið okkar lítur út og hljómar, smelltu á *Spila* hnappinn undir forskoðunarglugganum. Þú getur einnig sett myndbandið á pásu, spólað til baka og flýtt fyrir með því að smella á viðeigandi hnappa.



1.3.7 Skref 5 – Flytja út myndbandið þitt

Þegar þú hefur klippt myndasýningarmyndbandið þitt er síðasta skrefið að flytja verkefnið út. Útflutningur breytir OpenShot verkefninu þínu í eina myndbandsútgangsskrá. Með því að nota sjálfgefna stillingu virkar myndbandið á flestum fjölmiðla-spilurum (eins og VLC) eða vefsíðum (eins og YouTube, Vimeo o.s.frv.).

Smelltu á táknið Flytja út myndband efst á skjánum (eða notaðu valmyndina *Skrá > Flytja út myndband*). Sjálfgefnu stillingarnar virka vel, svo smelltu bara á hnappinn *Flytja út myndband* til að búa til nýja myndbandið þitt.



1.3.8 Niðurstaða

Þú ættir nú að hafa grunnskilning á því hvernig OpenShot virkar. Innflutningur, raðað, forskoðun og útflutningur. Vonandi tók þessi kennsla þig minna en **5 mínútur** að klára. Vinsamlegast lestu restina af þessari leiðbeiningu fyrir ítarlegri skilning á OpenShot og háþróaðum eiginleikum þess.

Ef þú hefur einhverjar spurningar eftir að hafa lesið þessa notendahandbók, vinsamlegast íhugaðu að ganga í [Reddit notendahópin](#) til að ræða málefni, spyrja spurninga og hitta aðra OpenShot notendur.

1.4 Grunnatriði myndvinnslu

Þú þarft ekki að vera menntaður kvikmyndatökumaður til að skilja hvernig á að búa til góðar myndbönd. Einföld klipping getur haldið áhorfendum þínum lengur við efnið og gefið fagmannlegan blæ, jafnvel þó þú sért ekki faglegur myndvinnslumaður.

Í grunninn felst myndvinnsla í því að taka upp efni, klippa það niður, fjarlægja þá hluta sem þú vilt ekki og halda þeim hlutum sem þú vilt. Fyrir löngu var klipping að skera filmur og setja þær saman. Sem betur fer gerir hugbúnaður allan ferilinn mun auðveldari.

Það eru þrjú meginverkefni í myndvinnslu:

1. Fjarlægja villur eða óæskilega hluta

2. Halda myndbandinu áfram í áhugaverðu hraði
3. Setja inn stuðningsmyndskeið, hljóð eða titla

Notaðu þessi þrjú atriði sem athugasemdalista meðan þú klippir.

1.4.1 Tölva

Myndvinnsla krefst ekki dýrrar tölvu, sérstaklega ef þú ert byrjandi. Hins vegar er best að hafa nýrri skjá og skjákort. Ef þú átt eldri tölvu skaltu bera saman kerfiskröfur við [Kerfiskröfur](#) OpenShot til að ganga úr skugga um að hún henti fyrir myndvinnslu. Því miður eru margar eldri tölvur ekki nógu hraðar fyrir myndvinnslu og ætti að uppfæra kerfið ef mögulegt er.

1.4.2 Aukahlutir

Áður en þú byrjar á myndbandsverkefni skaltu ganga úr skugga um að það sé nægt geymslupláss á tölvunni þinni til að vista öll nauðsynleg myndbrot. Til dæmis tekur klukkutími af 1080i myndbandi, eins og frá mini-DV myndavél, um 11 GB pláss. Ef innra geymslutæki tölvunnar þinnar getur ekki geymt öll myndbrota, er lausnin að kaupa ytri drif.

Það er gott að hafa nokkra snúru, venjulega Firewire eða USB, til að tengja tölvuna þína, ytri harða diskinn og myndavélina. Mismunandi tölvur og myndavélar nota mismunandi tengi, svo athugaðu handbækur áður en þú kaupir eitthvað.

1.4.3 Hagnýt ráð

Það er ekki auðvelt að verða góður myndvinnslumaður, en með æfingu og þolinmæði munt þú klippa eins og fagmaður á skömmum tíma. Hér eru nokkur mikilvæg ráð og aðferðir sem þú þarft að kunna til að verða fær myndvinnslumaður.

Veldu réttu tölvuna

Þó að góð tölva geri þig ekki endilega að góðum myndvinnslumanni, gerir hraðari tölva þér kleift að eyða meiri tíma í að segja söguna frekar en að bíða eftir úrvinnslu tölvunnar. Allir hafa sínar skoðanir á því hvaða tölva hentar best til klippingar, en það fer allt eftir þínum óskum.

Halda áfram að taka upp

Taktu upp meira myndband og hljóð en þú heldur að þú þurfir fyrir verkefnið þitt. Innihalda myndband sem eykur stemningu, setur andrúmsloft eða segir sögu. Þú getur notað aukamyndbandið til að gera mjúkar umbreytingar í verkefninu þínu. Ef verkefnið þitt krefst talsetningar eða frásagnar mælum við með að nota ytri forrit til að taka upp hljóðnema þinn (þar sem OpenShot inniheldur ekki upptökufærni ennþá).

Skipuleggðu verkefnisskránnar þínar

Skipulagning er lykillinn að árangri, hvort sem þú ert að nota Linux, Mac eða Windows. Gakktu úr skugga um að merkja myndbands-, hljóð- og jafnvel kyrrmyndaskrár skýrt og halda öllum myndbrotum á sama tæki og í sama möppu til að auðvelda aðgang. OpenShot reynir að fylgjast með myndbrotunum þínum, en ef þú flytur þau eftir að verkefnið er vistað gætir þú misst allt verkefnið. Skipulagning áður en þú byrjar að klippa getur verið mjög gagnleg.

Skoðaðu allt

Að horfa á allt er fyrsta skrefið í klippiferlinu. Rithöfundurinn og kvikmyndagerðarmaðurinn David Andrew Stoler segir að gull sé að finna á ólíklegustu stöðum: „Sum af fallegustu svipbrigðum sem þú færð frá leikurunum koma eftir klippinguna.“

Klippa fyrir sögu

Mundu að þegar þú klippir ertu að segja sögu. Klipping er mun meira en bara að klippa myndbrot og bæta við áhrifum. Þetta er tækifæri til að taka áhorfendur með í ferðalag. Hvort sem þú ert að klippa flókna frásagnarmynd eða setja saman persónulegt myndband, segir þú dýpri sögu.

Flýtilýklar

Einn auðveldasti hátturinn til að greina á milli faglegs myndvinnslumanns og byrjanda er að horfa á hversu mikið þeir nota lyklorðið. Klipparar sem hafa verið lengi í bransanum vita að nokkrar sekúndur sem sparast safnast saman yfir verkefnið.

Lærðu fagmálið

Myndvinnsla er ekki bara áhugamál eða starf; það er iðnaður. Og eins og í öllum iðnaði er mikið af sértækum orðum til að læra. Í raun þarftu ekki að kunna öll hugtökin í *Orðalisti* til að verða betri myndvinnslumaður, en grunnþekking á hugtökunum getur hjálpað þér að eiga betri samskipti við aðra myndvinnslumenn eða viðskiptavini.

Settu saman og gerðu síðan grófa klippingu

Dragðu og slepptu öllum myndbandsupptökum þínum inn í tímalínu og vertu viss um að rammastærð og rammahraði séu samræmd. Byrjaðu nýja tímalínu og dragðu bestu klippurnar inn í það sem verður samsetningarklippan þín. Mundu að vista vinnuna þína reglulega og skrá dagsetningu og tíma hvers útgáfu.

Fínþússaðu myndbandið þitt

Í þessu stigi byrjar grófi klippurinn þinn að líkjast samhangandi verkefni. Stilltu hljóð og lit, vertu viss um að tal sé heyranlegt, og bættu við tónlist, titlum eða grafik á þessu stigi. Litaleiðrétting er ferlið við að stilla upptökurnar þínar á litagrunn. Sama hversu vel viðfangsefnið þitt lítur út á tökustað, þarftu næstum alltaf að gera einfalda eftirvinnslu til að fá samræmt myndband.

Fínþússaðu enn frekar

Hægur kafli getur skapað stemningu og aukið spennu eða gert áhorfendur leiða. Hraður kafli getur aukið adrenalín í áhorfendum eða valdið þeim höfuðverk. Sumir klipparar klippa verkefnin sín á nokkra mismunandi vegu áður en þeir finna réttan takt. Láttu ekki endurklippingu verkefnisins þíns oftast en einu sinni draga úr þér kjark.

1.4.4 Útflutningur

Fólk horfir á flest verkefni sín á síma, spjaldtölvum eða tölvum, svo það er mikilvægt að vita hvernig á að flytja út fyrir vefinn. Markmiðið við útflutning myndbands fyrir vefinn er að búa til sem hæsta gæði með minnsta mögulega skráarstærð. Fjórir helstu þættir ráða stærð lokamyndbandsins þíns:

Kóðari

Kóðari ákvarðar tegund skráarsniðs (MP4, AVI, MOV). Því meiri þjöppun sem kóðarinn framkvæmir, því minni verður stærð myndbandsins. Myndbönd með minni skráarstærð eru yfirleitt með lægra sjónrænt gæði.

Upplausn

Upplausn vísar til fjölda láréttra og lóðréttra pixla (punkta á skjá) sem myndbandið þitt inniheldur. Til dæmis hefur 4K UHD (2160P) myndband fjórfalt meiri upplausn en FHD (1080P) myndband. Hærri upplausn þýðir meiri upplýsingar til að geyma og því stærri skráarstærðir.

Gagnaflæði

Gagnaflæði er mælikvarði á hraða gagnavinnslu myndbandsins þíns. Hærra gagnaflæði þýðir myndband með hærri gæði og stærri skrár. OpenShot leyfir þér að stilla gagnaflæði / gæði handvirkir í fjarlegu flípanum í glugganum Flytja út myndband.

Rammahraði

Tíðni (í Hz) þar sem samfelldar myndir, kallaðar rammar, birtast á skjánum kallast rammahraði. Venjulega flytur þú út myndbandið þitt í kvikmyndastaðlinum (24fps) eða sjónvarpsstaðlinum 30fps (eða 25fps í PAL). Þó að hér sé lítið svigrúm, ættir þú að hafa í huga að ef þú ákveður að flytja út myndbandið þitt í 48fps, 50fps eða 60fps, tvöfaldast skráarstærðin.

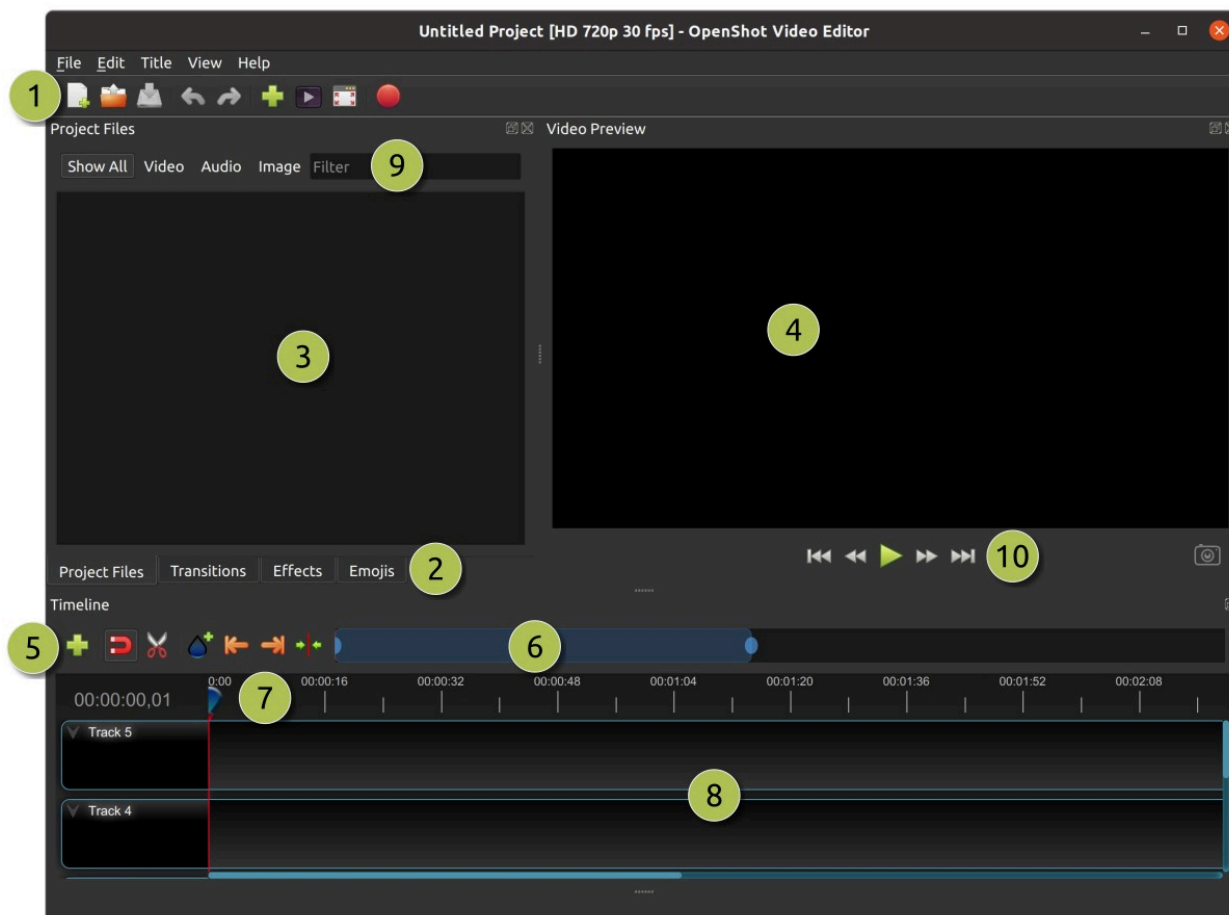
1.4.5 Niðurstaða

Að lokum er myndbandsklipping aðgengileg færni sem getur bætt myndbandsinnihald þitt, jafnvel þótt þú sért ekki faglegur kvikmyndatökumaður. Með því að geta klippt, raðað og bætt upptökur geturðu búið til áhugaverð myndbönd sem fanga athygli áhorfenda. Hvort sem þú ert byrjandi eða á leiðinni að verða fær myndbandsklippari, mundu að einbeita þér að sögusögn, skilvirkri skipulagningu og finpússun smáatriða verkefnisins. Frá vali á réttu tölvunni til að ná tökum á flýtyklum og skilja tæknilega þætti eins og kóðara og upplausn, getur ferðalag þitt í myndbandsklippingu leitt til fullunninna og áhrifaríkra niðurstaðna. Þegar þú leggur af stað í heim myndbandsklippingar, mundu að æfing, þolinmæði og skuldbinding til náms eru lykillinn að því að ná framúrskarandi árangri í þessu skapandi starfi.

1.5 Aðalgluggi

OpenShot Video Editor hefur einn aðalglugga sem inniheldur mest af upplýsingum, hnöppum og valmyndum sem þarf til að klippa myndbandaverkefnið þitt.

1.5.1 Yfirlit

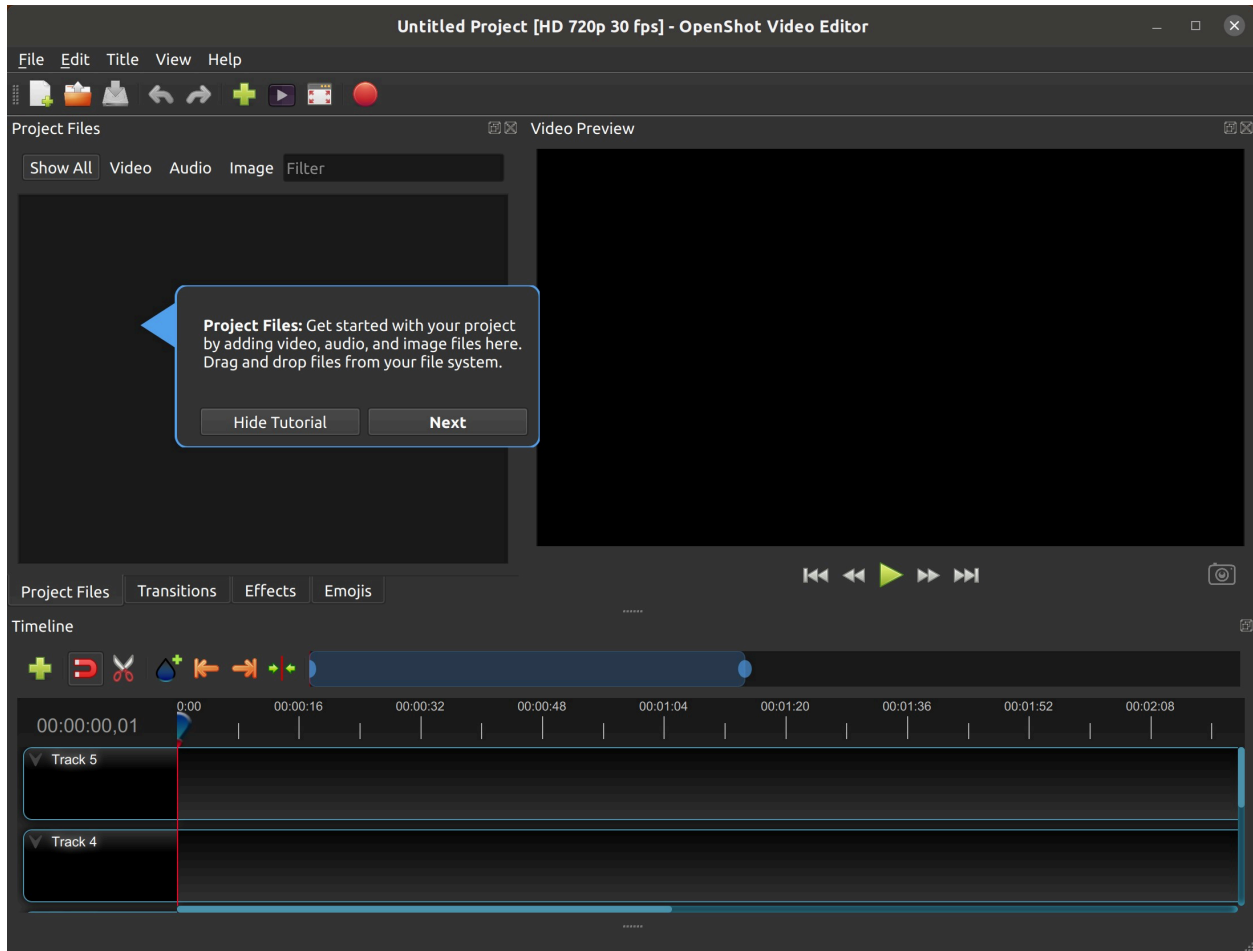


#	Nafn	Lýsing
1	Aðalverkfærastika	Inniheldur hnappa til að opna, vista og flytja út myndbandaverkefnið þitt.
2	Virkniflipar	Skiptu á milli Verkefnisskráa, Yfirfærslna, Áhrifa og Emojis.
3	Verkefnisskrár	Allar hljóð-, myndbands- og myndskrár sem hafa verið fluttar inn í verkefnið þitt.
4	Forskoðunargluggi	Þetta er svæðið þar sem myndbandið spilar á skjánum.
5	Tímalínustika	Þessi verkfærastika inniheldur hnappa til að festa, setja inn merkimiða, klippa, hoppa á milli merkimiða og miðja tímalínuna á spilunarhausinn. Sjá Tímalínustika .
6	Stækkunarrennibraut	Þessi rennibraut stillir tímakvarða tímalínunnar þinnar. Dragðu vinstri eða hægri brún til að stækka eða minnka. Dragðu bláa svæðið til að fletta tímalínunni til vinstri eða hægri. Klippur og yfirfærslur eru sýndar sem einfaldar ferhyrningar til að gefa þér samhengi við að stilla stækkun á ákveðnum klippum.
7	Spilunarhaus / Mælistika	Mælistikan sýnir tímakvarðann og rauða línan er spilunarhausinn. Spilunarhausinn táknar núverandi spilunarstöðu. Haltu Shift takkanum niðri meðan þú dregur spilunarhausinn til að festa við nálægar klippur.
8	Tímalína	Tímalínan sýnir myndbandaverkefnið þitt og hverja klippu og yfirfærslu í verkefninu. Þú getur dregið músina til að velja, færa eða eyða mörgum hlutum.
9	Sía	Síðu listann yfir sýnilega hluti (verkefnisskrár, yfirfærslur, áhrif og emojis) með þessum hnöppum og síureit. Sláðu inn nokkrar stafir úr því sem þú ert að leita að og niðurstöðurnar birtast.
10	Spilun	Frá vinstri til hægri: Hoppa í byrjun, spóla aftur, spila/pása, flýta áfram og hoppa í enda

Fyrir skref-fyrir-skref leiðbeiningar um grunnnotkun OpenShot, vertu viss um að lesa [Fljótleg kennsla](#).

1.5.2 Innbyggð kennsla

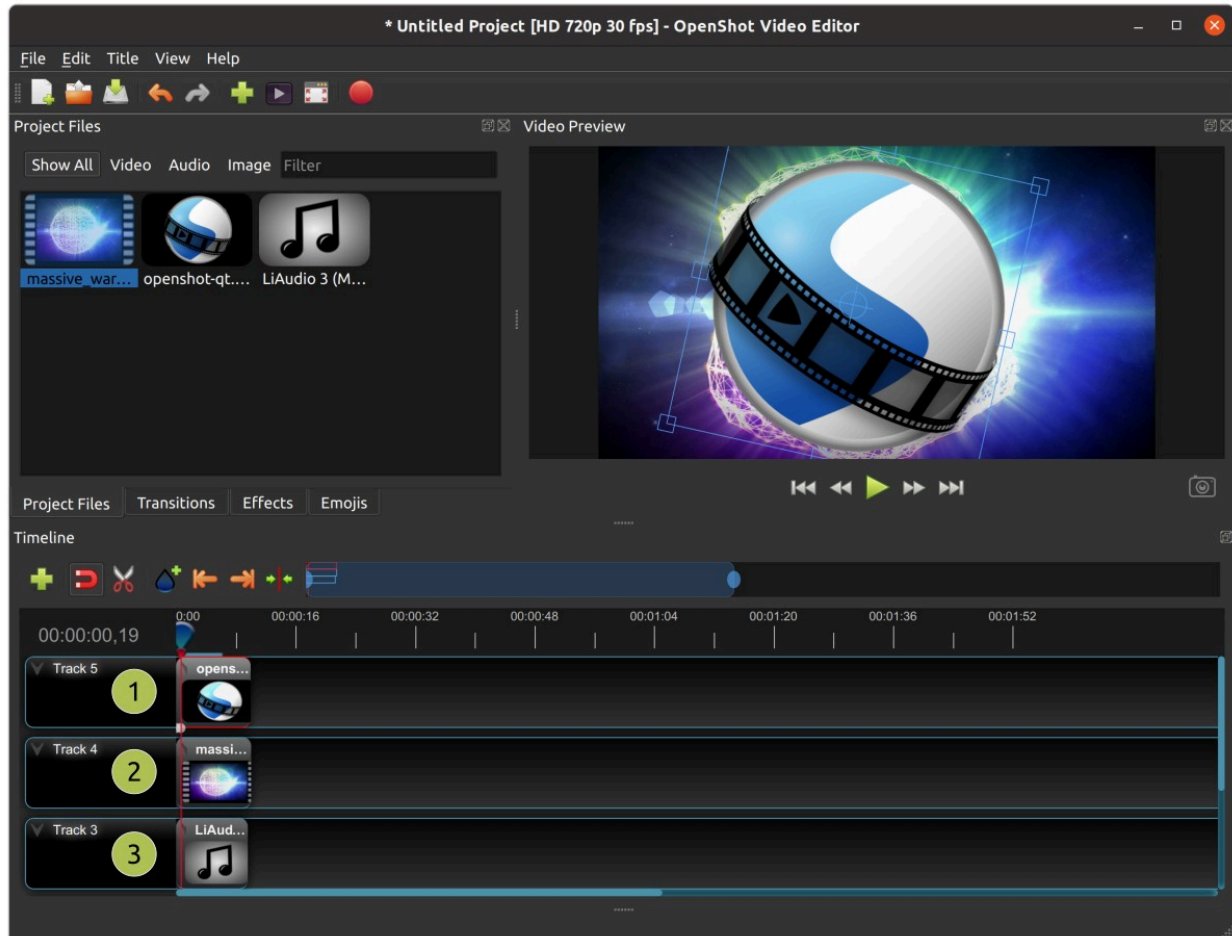
Þegar þú opnar OpenShot í fyrsta sinn færðu vengjarnlega innbyggða kennslu. Hún sýnir og útskýrir grunnatriðin. Með því að smella á *Næsta* hopparðu á næsta efni. Þú getur alltaf skoðað þessa kennslu aftur í *Hjálp* Kennsla valmyndinni.



1.5.3 Rásir og lög

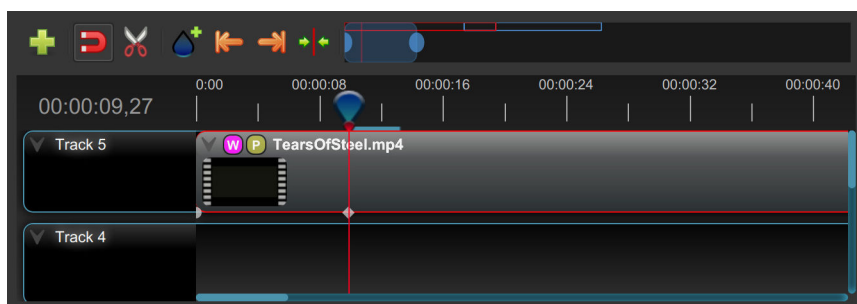
OpenShot notar rásir til að raða myndböndum og myndum í lög. Efsta rásin er efsta lagið og neðsta rásin er neðsta lagið. Ef þú þekkir lög í myndvinnsluforriti ættir þú að vera kunnugur þessu hugtaki. OpenShot raðar lögnum og blandar þeim saman, eins og í myndvinnsluforriti. Þú getur haft ótakmarkaðan fjölda rása, en venjulega þarf einfalt myndbandsverkefni ekki fleiri en 5 rásir.

Til dæmis, ímyndaðu þér myndbandsverkefni með 3 rásum



#	Nafn	Lýsing
1	Efstá rás	Klippur á þessari rás verða alltaf efst og sýnilegar. Oft eru vatnsmerki og titlar sett á efri rásir.
2	Miðröð	Klippur í miðjunni (gætu verið sýnilegar eða ekki, eftir því hvað er fyrir ofan þær)
3	Neðsta rás	Klippur á þessari rás verða alltaf neðst. Oft eru hljóðklippur settar á neðri rásir.

1.5.4 Tímalínustika



Nafn	Lýsing
Bæta við rás	Bættu við nýrri rás á tímalínuna. Ný verkefni byrja með 5 rásir sjálfgefið.
Festing	Skiptu á milli festingar og ófestingar. Festing auðveldar að staðsetja klippur við hlið annarra klippa.
Tímatól	Kveikt/slökkva á hraðabreytingarham. Dragðu brúnir klipps til að hægja á eða flýta spilun án þess að klippa; allar lykilrammur eru skalaðar til að passa nýja lengd.
Rakvélartól	Kveiktu eða slökktu á rakvélartólinu. Þetta tól klippir klippu nákvæmlega þar sem þú smellir á hana og skiptir klippunni í tvær klippur.
Bæta við merkimiða	Bættu við merkimiða á tímalínuna á núverandi staðsetningu spilunarhaus. Þetta getur verið gagnlegt til að snúa aftur að ákveðnum stað á tímalínunni.
Fyrri merkimiði	Hoppaðu á fyrri merkimiða. Þetta færir spilunarhausinn til vinstri og leitar að næsta merkimiða eða mikilvægu stað (t.d. byrjun/enda klippa).
Næsti merkimiði	Hoppaðu á næsta merkimiða. Þetta færir spilunarhausinn til hægri og leitar að næsta merkimiða eða mikilvægu stað (t.d. byrjun/enda klippa).
Miðja tímalínu á spilunarhaus	Þetta miðjar tímalínuna á staðsetningu spilunarhaus. Þetta getur verið gagnlegt ef spilunarhausinn er ekki sýnilegur og þú vilt fljótt fletta tímalínunni að þeim stað.
Stækkunarrennibraut	Þetta stjórnar sýnilega hluta tímalínunnar. Að stilla vinstri/hægri handföngin stækkar eða minnkar tímalínuna þína, og heldur ákveðnum hluta verkefnisins í sýn. Tvísmelltu til að stækka tímalínuna að fullu.

1.5.5 Flýtylklaborð

Hér er listi yfir sjálfgefna flýtylkla sem OpenShot styður. Þú getur stillt þessa flýtylkla í Stillingum, sem opnast með því að velja *Breyta Stillingar* úr OpenShot valmyndinni. (Á macOS, veldu *OpenShot Video Editor* Preferences.) Að læra nokkra af þessum flýtylklum getur sparað þér mikinn tíma!

Aðgerð	Flýtylkill 1	Flýtylkill 2	Flýtylkill 3
Um OpenShot	Ctrl+H		
Bæta við merkimiða	M		
Bæta við rás	Ctrl+Y		
Bæta við tímalínu	Ctrl+Alt+A		
Ítarleg sýn	Alt+Shift+1		
Hreyfimyndatitill	Ctrl+Shift+T		
Spyrja spurningar...	F4		
Miðja á spilunarhaus	Shift+C	Alt+Up	
Velja snið	Ctrl+Alt+P		
Hreinsa allan skyndiminni	Ctrl+Shift+ESC		
Hreinsa sögu	Ctrl+Shift+H		
Hreinsa gögn bylgjulaga sýningar	Ctrl+Shift+W		
Afrita	Ctrl+C		
Klippa	Ctrl+X		
Eyða atriði	Delete	Backspace	
Eyða atriði (bylgjuhrif)	Shift+Delete		
Upplýsingasýn	Ctrl+Page Up		
Gjöf	F7		
Afrita	Ctrl+Shift+ /		
Breyta titli	Alt+T		
Flytja út valin skjöl	Ctrl+Shift+E		
Flytja út myndband / miðil	Ctrl+E	Ctrl+M	

framhald á næstu síðu

Tafla 1 – framhald frá fyrri síðu

Aðgerð	Flýtykill 1	Flýtykill 2	Flýtykill 3
Flýta áfram	L		
Skráareiginleikar	Alt+I	Ctrl+Double Click	
Frysta sýn	Ctrl+F		
Allskjár	F11		
Flytja inn skrár...	Ctrl+I		
Setja inn lykilorð	Alt+Shift+K		
Vertu þátt í samfélagi okkar...	F5		
Fara í enda	End		
Fara í byrjun	Home		
Byrja kennslu	F2		
Nýtt verkefni	Ctrl+N		
Næsta ramma	Right	.	
Næsti merkimiði	Shift+M	Alt+Right	
Ýta til vinstri (1 rammi)	Ctrl+Left		
Ýta til vinstri (5 ramar)	Shift+Ctrl+Left		
Ýta til hægri (1 rammi)	Ctrl+Right		
Ýta til hægri (5 ramar)	Shift+Ctrl+Right		
Opna hjálparinnihald	F1		
Opna verkefni...	Ctrl+O		
Líma	Ctrl+V		
Spila/Pása rofi	Space	Up	Down
Stillingar	Ctrl+P		
Forskoða skrá	Alt+P	Double Click	
Fyrri rammi	Left	,	
Fyrri merkimiði	Ctrl+Shift+M	Alt+Left	
Eiginleikar	U		
Hætta	Ctrl+Q		
Röndunarrofi	C	B	R
Endurtaka	Ctrl+Shift+Z		
Tilkynna villu...	F3		
Spóla aftur	J		
Vista núverandi ramma	Ctrl+Shift+Y		
Vista núverandi ramma	Ctrl+Shift+Y		
Vista verkefni	Ctrl+S		
Vista verkefni sem...	Ctrl+Shift+S		
Velja allt	Ctrl+A		
Velja atriði (bylgja)	Alt+A	Alt+Click	
Velja ekkert	Ctrl+Shift+A		
Sýna öll glugga	Ctrl+Shift+D		
Einfalt útlit	Alt+Shift+Ø		
Sker allt: Halda báðum hliðum	Ctrl+Shift+K		
Sker allt: Halda vinstri hlið	Ctrl+Shift+J		
Sker allt: Halda hægri hlið	Ctrl+Shift+L		
Sker valið: Halda báðum hliðum	Ctrl+K		
Sker valið: Halda vinstri hlið	Ctrl+J		
Sker valið: Halda hægri hlið	Ctrl+L		
Sker valið: Halda vinstri (bylgja)	W		
Sker valið: Halda hægri (bylgja)	Q		
Rofinn fyrir festingu	S		

framhald á næstu síðu

Tafla 1 – framhald frá fyrri síðu

Aðgerð	Flýtylkill 1	Flýtylkill 2	Flýtylkill 3
Skipta skrá	Alt+S	Shift+Double Click	
Smámyndaskoðun	Ctrl+Page Down		
Skipting á tímasetningu	T		
Titill	Ctrl+T		
Breyta	Ctrl+Alt+T		
Þýða þetta forrit...	F6		
Leysa upp frystu útsýni	Ctrl+Shift+F		
Afturkalla	Ctrl+Z		
Sýna verkfærastiku	Ctrl+Shift+B		
Stækka	=	Ctrl+=	
Þjappa	-	Ctrl+-	
Fókusa á tímalínu	\	Shift+\	Double Click

1.5.6 Valmynd

Eftirfarandi valmöguleikar eru í boði í aðalglugga OpenShot. Flestir þessara valmöguleika eru aðgengilegir með lyklaborðs-flýtylklum sem nefndir eru hér að ofan. Á sumum stýrikerfum (eins og macOS) eru nokkrir þessara valmöguleika endurnefndir og/eða endurraðað.

Nafn valmyndar	Lýsing
Skrá	• <i>Nýtt verkefni</i> Búa til tomt nýtt verkefni. • <i>Opna verkefni</i> Opna núverandi verkefni. • <i>Nýleg verkefni</i> Skoða nýlega opnuð verkefni. • <i>Endurheimt</i> Endurheimta áður vistaða útgáfu af núverandi verkefni. • <i>Vista verkefni</i> Vista núverandi verkefni. • <i>Flytja inn skrár</i> Flytja inn fjölmiðlaskrár í verkefnið. • <i>Velja snið</i> Velja verkefnissnið (<i>t.d. 1080p @ 30fps, 720p @ 24fps, ...</i>). • <i>Vista núverandi ramma</i> Vista núverandi forskoðunar ramma sem mynd. • <i>Flytja inn verkefni</i> Flytja annað verkefni inn í núverandi verkefni (<i>stuðningur við Adobe og Final Cut Pro snið að hluta til</i>). • <i>Flytja út verkefni</i> Flytja núverandi verkefni út í tiltekið snið (<i>stuðningur við EDL, Adobe og Final Cut Pro snið að hluta til</i>). • <i>Hætta</i> Hætta í forritinu.
Breyta	• <i>Afturkalla</i> Afturkalla síðustu aðgerð. • <i>Endurtaka</i> Endurtaka síðustu afturkölluðu aðgerð. • <i>Hreinsa</i> Hreinsa núverandi sögu eða bylgjulaga skyndiminni. Þetta minnkar stærð .osp verkefnis skráarinnar verulega. • <i>Stillingar</i> Opna stillingarglugga til að sérsníða valkosti.
Titill	• <i>Titill</i> Bæta við SVG vektor titli í verkefnið. Sjá Texti og titlar. • <i>Hreyfður titill</i> Bæta við hreyfðum titli í verkefnið. Sjá 3D hreyfimyndatítlar.
Útsýni	• <i>Verkfærastika</i> Sýna eða fela verkfærastiku aðalglugga. • <i>Allskjár</i> Skipta á milli allskjárstillingar. • <i>Útsýni</i> Skipta eða endurstilla uppsetningu aðalglugga (<i>Einfalt, Ítarlegt, Frysta, Sýna allt</i>). • <i>Dokkir</i> Sýna eða fela ýmis festanleg spjöld (<i>Textar, Áhrif, Emojis, Verkefnisskrár, Eiginleikar, Yfirfærslur, Forskoðun myndbands</i>).
Hjálp	• <i>Innihald</i> Opna notendahandbók á netinu. • <i>Kennsla</i> Opna innbyggða kennslu fyrir nýja notendur. • <i>Tilkynna villu</i> Tilkynna um villu eða vandamál. • <i>Spyrja spurningar</i> Spyrja spurningu um forritið. • <i>Þýða</i> Leggja til þýðingar á forritinu. • <i>Gjöf</i> Gefa framlag til að styðja verkefnið. • <i>Um</i> Skoða upplýsingar um forritið (útgáfu, þátttakendur, þýðendur, breytingaskrá og stuðningsmenn).

1.5.7 Útsýni

Aðalgluggi OpenShot samanstendur af mörgum **dokkum**. Þessar **dokkir** eru raðaðar og festar saman í hóp sem við köllum **Útsýni**. OpenShot kemur með tvö aðalútsýni: *Einfalt útsýni* og *Ítarlegt útsýni*.

Einfalt útlit

Þetta er **sjálfgefið** útsýni, hannað til að vera auðvelt í notkun, sérstaklega fyrir nýja notendur. Það inniheldur *Verkefnaskrár* efst til vinstri, *Forskoðunarglugga* efst til hægri, og *Tímabil* neðst. Ef þú lokar eða færir óvart viðmótsglugga geturðu fljótt endurstíllt alla gluggana í sjálfgefna stöðu með því að nota *Skóða->Útsýni->Einfalt útsýni* valmyndina efst á skjánum.

Ítarleg sýn

Þetta er flókið útsýni sem bætir við fleiri gluggum á skjáinn í einu, sem bætir aðgang að mörgum eiginleikum sem sjást ekki í einföldu útsýni. Þegar þú hefur náð tökum á einföldu útsýni mælum við með að þú prófir þetta útsýni líka. ATH: Þú getur einnig dregið og sleppt gluggum hvar sem er til að sérsníða útsýnið að þínum þörfum.

Gluggar

Hver viðmótsþáttur í aðalglugga OpenShot er í **glugga**. Þessir gluggar má draga og festa um aðalgluggann, og jafnvel raða saman í flipum. OpenShot mun alltaf vista uppsetningu glugganna þegar þú lokar forritinu. Þegar þú opnar OpenShot aftur verður þín sérsníðna uppsetning endurheimt sjálfkrafa.

Nafn glugga	Lýsing
Textar	Stjórnaðu og bættu við textum eða textalýsingum í myndbandsverkefnið þitt. Leyfir þér að búa til, breyta og stjórna textagögnum. Sjá Texti áhrif.
Áhrif	Skóðu og notaðu myndbands- og hljóðáhrif á myndbandsklippur þínar. Inniheldur síur, lita-breytingar og séráhrif. Sjá Áhrif .
Tákna	Bættu við táknmyndum í myndbandsverkefnið þitt. Veldu úr fjölbreyttu úrvali af táknum til að bæta myndbandsinnihald þitt.
Verkefnisskrár	Skóðu og stjórnaðu öllum fjölmiðlagögnum sem flutt hafa verið inn í verkefnið þitt. Skipuleggðu, síðu og merkjaðu myndbands-, hljóð- og myndaskrár. Sjá Skrár .
Eiginleikar	Skóðu og breyttu eiginleikum valins áhrifa, umbreytingar eða klippu. Stílltu stillingar eins og lengd, stærð, staðsetningu o.s.frv. Sjá Eiginleikar klippu .
Umbreytingar	Skóðu og notaðu umbreytingar milli myndbandsklippa. Veldu úr fjölbreyttu úrvali umbreytinga til að búa til mjúkar breytingar milli senna. Sjá Yfirfærslur .
Forskoðun myndbands	Forskoðu núverandi stöðu myndbandsverkefnisins þíns. Leyfir þér að spila og endurskoða breytingar í rauntíma. Sjá Spilun .

Ef þú hefur óvart lokað eða fært glugga og finnur hann ekki aftur, eru nokkrar einfaldar lausnir. Fyrst geturðu notað valmöguleikann *Skóða->Útsýni->Einfalt útsýni* efst á skjánum til að endurheimta sjálfgefna útsýnið. Eða þú getur notað valmyndina *Skóða->Útsýni->Gluggar->...* til að sýna eða fela ákveðna glugga í aðalglugganum.

1.5.8 Háupplausnar skjáir / 4K skjáir

OpenShot Video Editor styður vel við háupplausnar skjái (Dots Per Inch), sem tryggir að viðmótið sé skýrt og auðvelt að lesa á skjám með mismunandi DPI-stillingum. Þessi stuðningur er sérstaklega gagnlegur fyrir notendur með 4K skjái eða aðra háupplausnar skjái.

DPI meðvitað á hverjum skjá

OpenShot er DPI-meðvitað fyrir hvern skjá fyrir sig, sem þýðir að það getur stillt stærðunarstuðul sinn sjálfkrafa eftir DPI-stillingum hvers tengds skjás. Þetta tryggir samræmda og hágæða notendaupplifun á mismunandi skjám.

DPI-stærðunarstuðull á Windows

Á Windows stækkar OpenShot stærðunarstuðulinn í næsta heiltölu til að viðhalda sjónrænu heilindum. Þessi nálgun hjálpar til við að forðast sjónræna galla í viðmóti og tryggir að viðmótsþættir haldist skýrir og vel raðaðir. Vegna þessarar nálgunar geta stærðunarvalkostir stundum leitt til stærri leturstærða og tilfinningar um að viðmótsþættir séu aðeins of stórir.

- **125% stærðun** nálgast **100%**
- **150% stærðun** nálgast **200%**

Lausnir fyrir nákvæma stillingu

Þó að nálgun hjálpi til við að viðhalda hreinu viðmóti, eru lausnir fyrir notendur sem þurfa nákvæmari stjórn á stærðuninni. Þessar aðferðir eru þó **ekki mælt með** vegna mögulegra sjónrænna galla:

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY=PassThrough**
 - Með því að stilla þetta umhverfisbreytu er hægt að slökkva á nálgun og leyfa nákvæmari stærðun.
 - **Athugið:** Þetta getur valdið sjónrænum göllum, sérstaklega í tímalínunni, og er ekki mælt með.
- **QT_SCALE_FACTOR=1.25** (eða svipað gildi)
 - Handvirk stilling á stærðunarstuðli getur veitt nákvæmari stillingar á letur- og viðmótsstærðun.
 - Þetta má einnig stilla í Stillingum (Stærð viðmóts) - en búast má við vandamálum með ramma/línur á Windows við brotakennda stærðun.
 - **Athugið:** Þessi aðferð getur einnig valdið sjónrænum göllum og gert OpenShot erfiðara í notkun.

Fyrir frekari upplýsingar um að stilla þessar umhverfisbreytur, vinsamlegast heimsækið <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large>.

1.6 Skrár

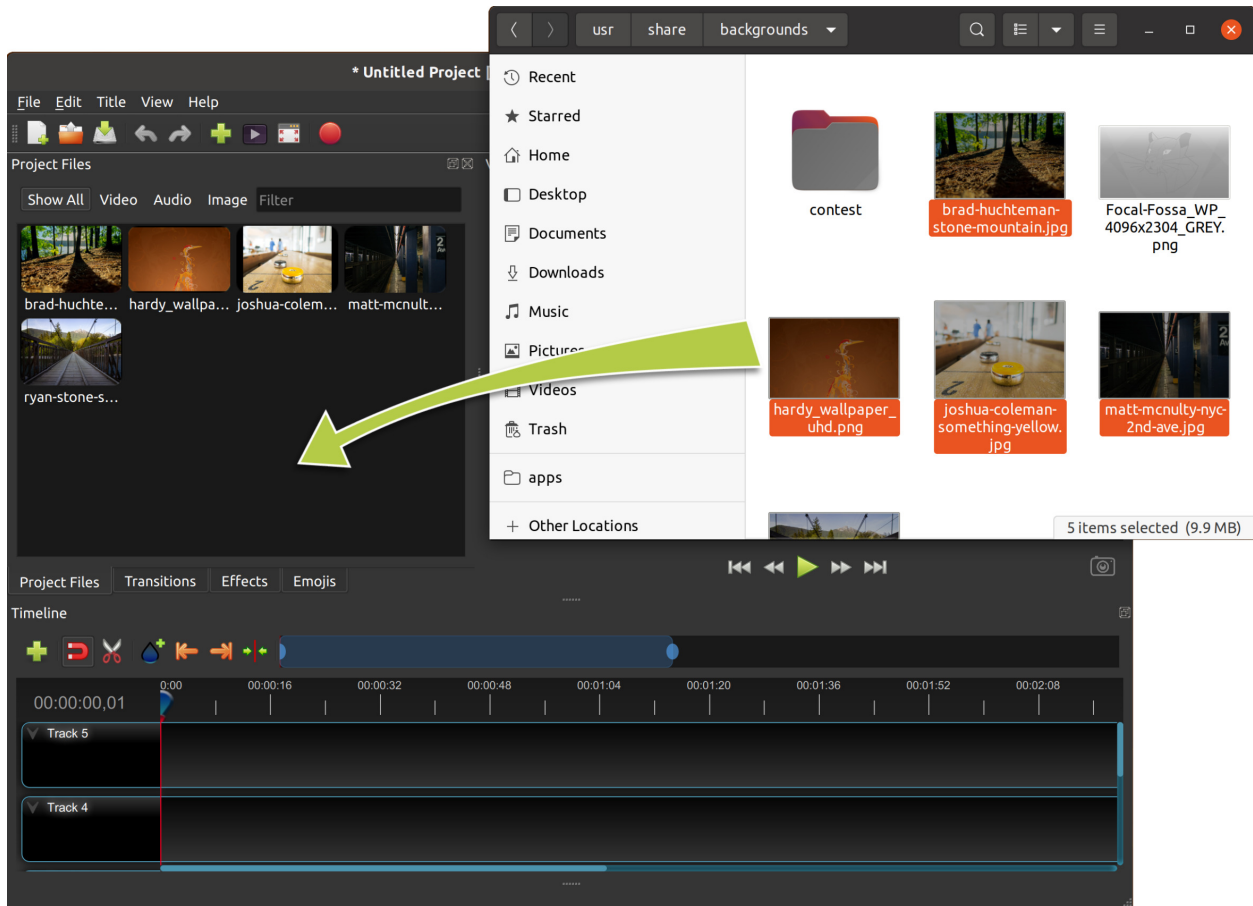
Til að búa til myndband þurfum við að gera fjölmiðlaskrár aðgengilegar fyrir verkefnið okkar með því að flytja skrár inn í OpenShot. Flestar tegundir fjölmiðlaskráa eru þekktar, svo sem myndbönd, myndir og hljóðskrár. Skrár má skoða og stjórna í **Verkefnisskráa** glugganum.

Athugið að fluttar skrár eru ekki afritaðar neitt, þær eru áfram á sama stað og áður og eru einfaldlega gerðar aðgengilegar fyrir myndbandsverkefnið þitt. Því má ekki eyða, endurnefna eða færa þær eftir að þær hafa verið bætt við verkefnið þitt. Síurnar „Sýna allt“, „Myndband“, „Hljóð“, „Mynd“ fyrir ofan skrárnar leyfa þér að sjá aðeins þær tegundir skráa sem þú hefur áhuga á. Þú getur einnig skipt á milli *upplýsingar* og *smámyndir* sýn á skránum þínum.

1.6.1 Flytja inn skrár

Það eru margar mismunandi leiðir til að flytja fjölmiðlaskrár inn í OpenShot verkefni. Þegar skrá hefur verið flutt inn með góðum árangri er hún sjálfkrafa valin og færð í sýn (í **Verkefnisskráa** glugganum). Ef **Verkefnisskráa** glugginn er ekki sýnilegur mun OpenShot sjálfkrafa sýna hann.

Aðferð til að flytja inn skrá	Lýsing
Drag and Drop	Drag and drop skrárnar úr skráarstjóranum þínum (file explorer, finder o.s.frv.).
Samhengisvalmynd (Skráavalmynd)	Hægri smelltu hvar sem er í Verkefnisskráa glugganum og veldu <i>Flytja inn skrár</i> .
Aðalvalmynd	Í aðalvalmyndinni veldu: <i>Skrá > Flytja inn skrár</i> .
Tólabarhnappur	Smelltu á + hnappinn í aðal tólabananum.
Flýtylkill	Ýttu á Ctrl-F (Cmd-F á Mac).
Líma úr klippiborði	Ýttu á Ctrl-V (Cmd-V á Mac) til að líma afritaðar skrár úr klippiborðinu. Sjá <i>Líma úr klippiborði</i> .



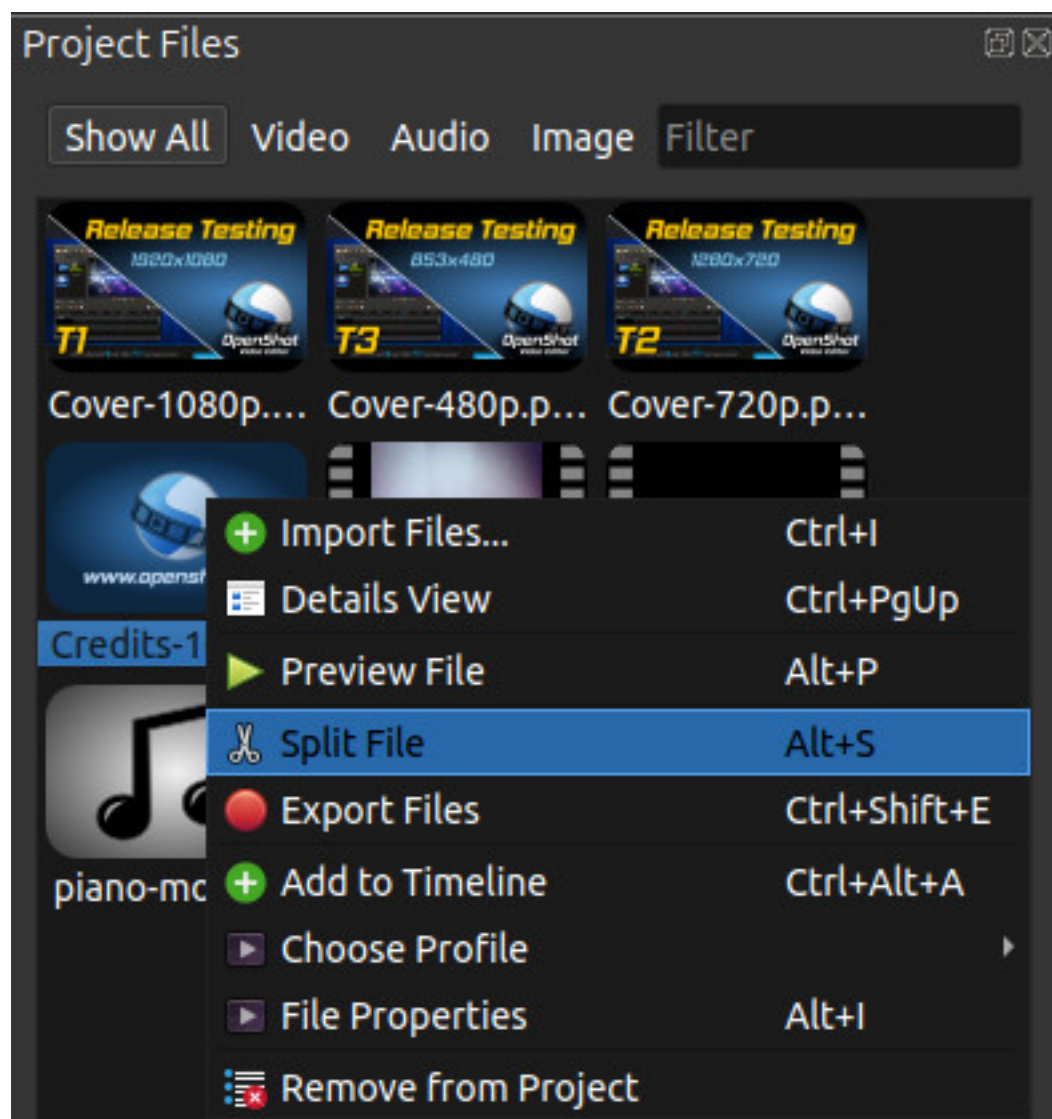
1.6.2 Líma úr klippiborði

Þú getur límt skrár og fjölmiðla úr klippiborðinu beint inn í OpenShot. Ef þú hefur afritað eina eða fleiri skrár í skráarstjóranum þínum, skaltu skipta yfir í OpenShot og ýta á **Ctrl-V** í **Verkefnisskráa** glugganum til að bæta þeim við, eins og að flytja inn.

Ef þú hefur afritað fjölmiðlagögn (til dæmis, **Afrita mynd** í vafra, límt ramma úr annarri forriti eða önnur mynd-/hljóð-/myndbandsgögn úr klippiborði), ýttu á **Ctrl-V** í OpenShot til að búa til skrá fyrir það efni úr klippiborðinu. OpenShot geymir afrit í tímabundnu möppu: `.openshot_qt/clipboard/`. Nýja skráin er síðan bætt við verkefnið þitt og birtist í **Verkefnisskráa**.

1.6.3 Skráavalmynd

Til að skoða skráavalmyndina, hægri smelltu á skrá (í **Verkefnisskráa** glugganum). Hér eru aðgerðirnar sem þú getur notað úr skráavalmyndinni.



Samhengisval-kostur skráar	Lýsing
Flytja inn skrár...	Flytja skrár inn í verkefnið þitt
Smá-mynd/Upplýsingar	Skipta um sýn á milli upplýsinga og smámynda
Forskoða skrá	Forskoða fjölmiðlaskrá
Skipta skrá	Skipta skrá í margar minni skrár. Nýju klipptu skrárnar birtast í lista verkefnisskráa.
Breyta titli	Breyta tiltekinni titils-SVG skrá
Afrita titil	Búa til afrit og breyta svo afritaðri titils-SVG skrá
Bæta við tímalínu	Bæta mörgum skráum við tímalínuna í einu skrefi, þar með talið umbreytingum eða skiptum brautum.
Velja snið	Breyta núverandi verkefnissniði til að passa við valda skrá. Ef sniðið á skránni passar ekki við þekkt snið færðu kost á að búa til sérsniðið snið.
Eiginleikar skráar	Skoða eiginleika skráar, svo sem rammastuðul, stærð o.s.frv.
Fjarlægja úr verkefni	Fjarlægja skrá úr verkefninu

1.6.4 Skipta skrá

Ef þú þarft að klippa stórt myndbands-skrá í margar minni skrár áður en þú byrjar að klippa, er **Skipta skrá** glugginn hannaður nákvæmlega fyrir þetta. Hægri smelltu á skrá og veldu *Skipta skrá*. Notaðu þennan glugga til að fljótt skipta stórra skrá í margar minni einingar. Fyrir hverja einingu getur þú valið upphafs- og lokaramma, og titil. Hver eining birtist sem ný skrá í verkefnisskráa glugganum.



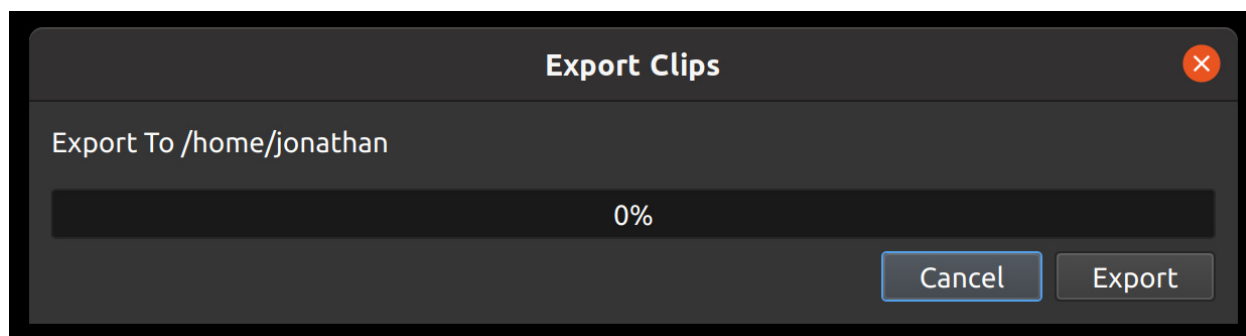
#	Nafn	Lýsing
1	Byrjun skráar	Veldu upphafsramma skrárinnar með því að smella á þennan hnapp
2	Endir skráar	Veldu lokarammann í skránni þinni með því að smella á þennan hnapp
3	Nafn skráar	Sláðu inn valfrjálst nafn
4	Búa til hnapp	Búðu til skrána (sem endurstillir þennan glugga, svo þú getur endurtekið þessi skref fyrir hvern hluta)

Vinsamlegast vísaðu í kaflann *Klipping og sneiðing* fyrir fleiri leiðir til að klippa og sneiða klippur beint í tímalínunni.

1.6.5 Flytja út skrár

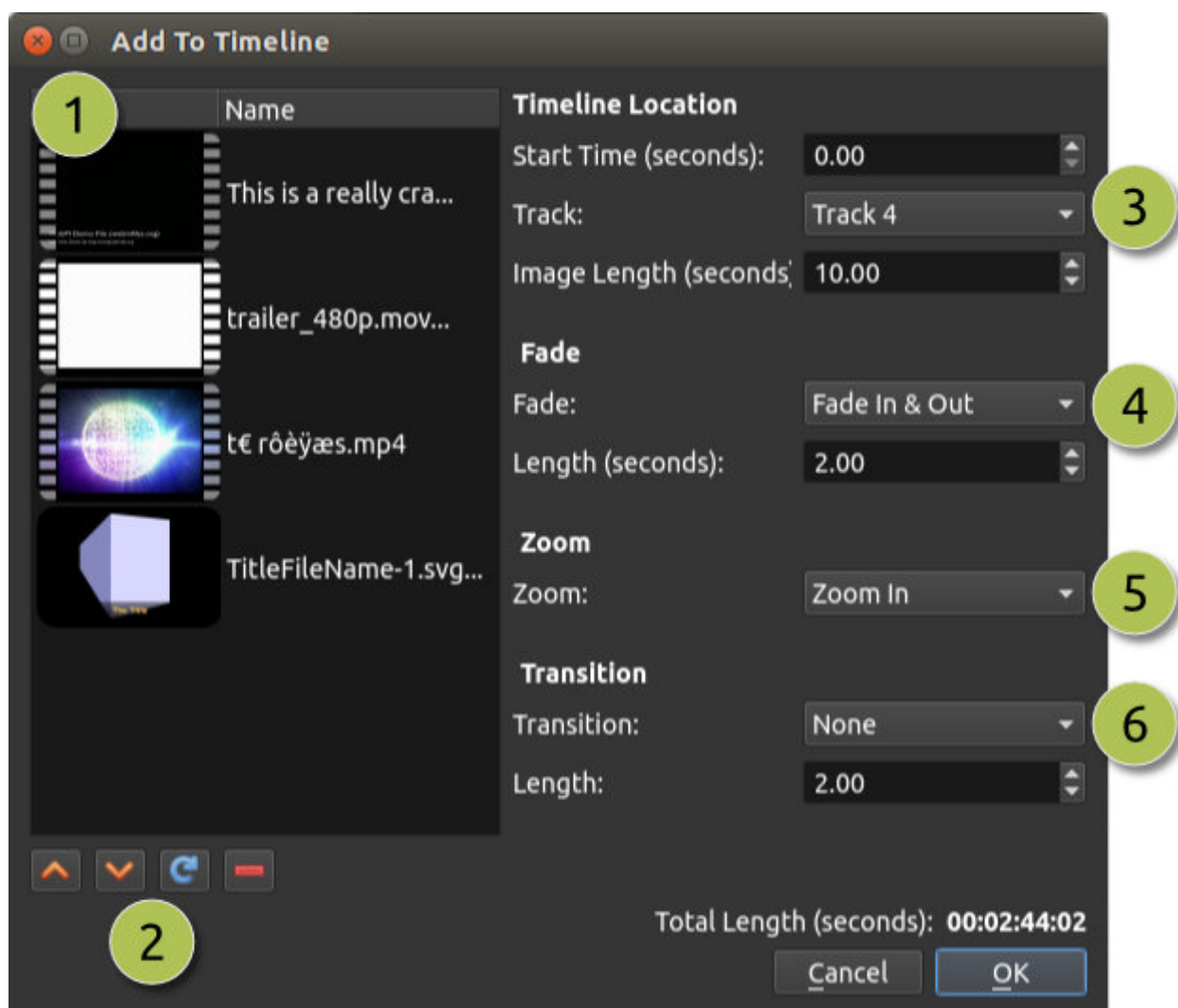
Ef þú vilt að skiptar skráarhlutar séu aðgengilegir utan OpenShot verkefnisins þíns, eða vilt afrita öll myndbandsgögnin þín á einn stað, getur þú gert það með glugganum **Flytja út skrár**. Veldu einfaldlega allar skrárnar með **Ctrl+Smelltu**, svo **Hægri** smelltu og veldu **Flytja út skrár**. Í glugganum sem birtist, veldu áfangamöppu og smelltu á **Flytja út**.

ATH: Þetta mun flytja út hverja skrá eða skráarhluta með því að nota **upprunalega myndbandsprófilinn** (breidd, hæð, rammatíðni, hlutföll o.s.frv.). Það styður einnig hvaða *Skipta skrá* sem er (lýst hér að ofan). Til dæmis, ef þú hefur skipt langri myndbandskrá í marga hluta (og nefnt þá), getur þú nú flutt út alla hlutana sem aðskildar myndbandsskrár (með upprunalega prófilnum).



1.6.6 Bæta við tímalínu

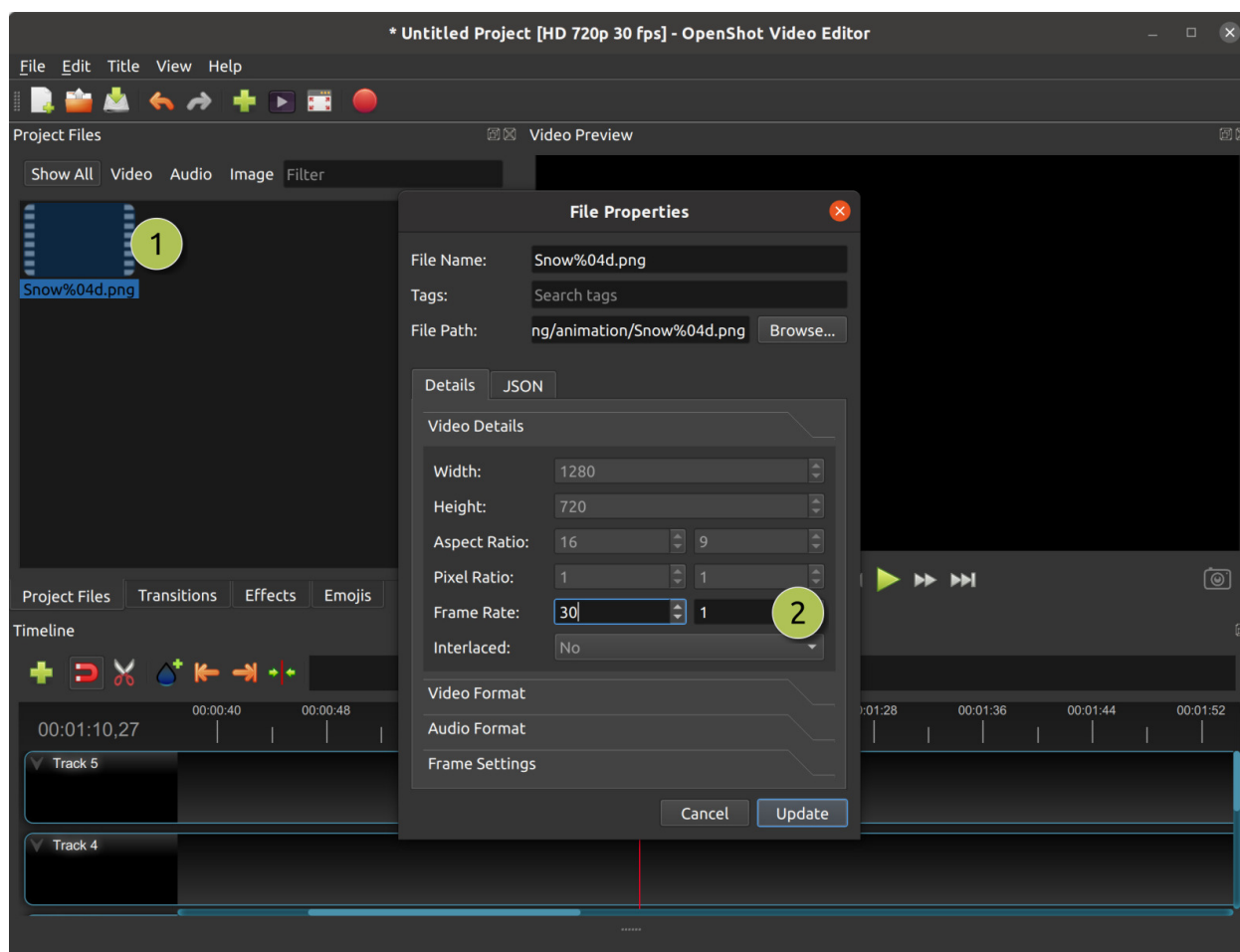
Í sumum tilfellum gætir þú þurft að bæta mörgum skráum við tímalínuna samtímis. Til dæmis, myndasýningu eða stórum fjölda stuttra myndbandsklippa. Glugginn **Bæta við tímalínu** getur sjálfvirknivætt þetta verkefni fyrir þig. Fyrst velurðu allar skrárnar sem þú þarft að bæta við, hægrismellir og velur Bæta við tímalínu.



#	Nafn	Lýsing
1	Valdar skrár	Listi yfir valdar skrár sem þarf að bæta við tímalínuna
2	Röð skráa	Notaðu þessa hnappa til að raða skránum aftur (færa upp, færa niður, slembiraða, fjarlægja)
3	Staða á tímalínu	Veldu upphafsstöðu og rás þar sem þessar skrár eiga að vera settar inn á tímalínuna
4	Brennuvalkostir	Brenna inn, brenna út, bæði eða ekkert (á aðeins við myndina, ekki hljóð)
5	Stækkunarvalkostir	Stækka, minnka eða ekkert
6	Yfirfærslur	Veldu ákveðna yfirfærslu til að nota milli skráa, slembi eða ekkert (á aðeins við myndina, ekki hljóð)

1.6.7 Eiginleikar

Til að skoða eiginleika hvaða innfluttrar skráar sem er í myndbandsverkefninu þínu, hægrismelltu á skrána og veldu **Skráreiginleikar**. Þetta opnar glugga með eiginleikum skráarinnar sem sýnir upplýsingar um fjölmiðlaskrána þína. Fyrir ákveðnar tegundir mynda (t.d. myndaröð) geturðu einnig stillt rammatíðni í þessum glugga.



#	Nafn	Lýsing
1	Eiginleikar skráar	Veldu myndaröð í glugganum Verkefnisskrár , hægrismelltu og veldu Skráreiginleikar
2	Rammatíðni	Fyrir myndaröð geturðu einnig stillt rammatíðni hreyfimyndarinnar

1.6.8 Fjarlægja úr verkefni

Þetta fjarlægir skrá úr verkefninu. Það eyðir þó ekki undirliggjandi skrá á disknum, svo að fjarlægja skrá úr verkefninu gerir hana aðeins óaðgengilega fyrir þetta myndbandsverkefni.

1.6.9 Mappa verkefniseigna

OpenShot býr til og notar nokkrar **bráðabirgðamöppur** meðan þú ert að vinna. Þær eru staðsettar undir `.openshot_qt/` í notendaprófilnum þínum og geyma verkefnistengdar skrár sem OpenShot býr til fyrir þig:

- `.openshot_qt/blender/` - Blender hreyfimyndir sem búnar eru til með glugganum fyrir hreyfða titla
- `.openshot_qt/title/` - SVG titlaskrár sem búnar eru til með titlaglugganum
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Smámyndir sem búnar eru til fyrir verkefnisskrár og tímalínu
- `.openshot_qt/clipboard/` - Fjölmíðlar búnir til úr límmiðaplötu (myndir, hljóð eða myndbönd sem þarf að vista á disk fyrst)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Gögn um eftirfylgni og hlutagreiningu

Þegar þú velur **Skrá Vista sem**, afritar OpenShot þessar möppur inn í verkefnismöppu þína, innan einnar möppu sem heitir `PROJECTNAME_Assets`. Til dæmis mun `MyProject_Assets/clipboard` innihalda alla fjölmíðla sem þú límdir úr límmiðaplötunni.

Sem hluti af þessu ferli eru allar slóðir í `*.osp` verkefnisskránni þinni uppfærðar til að vera **hlutfallslegar** miðað við verkefnismöppuna þína. Þetta heldur öllu sjálfstæðu og auðvelt að flytja eða taka afrit af sem eina möppu.

Hreinsunarhegðun

Að hefja **nýtt verkefni** eða opna **tiltekið verkefni** hreinsar bráðabirgðamöppur `.openshot_qt` svo þú byrjar með hreint borð. Vista verkefni þín eru ekki áhrif, og allar eignir sem áður voru afritaðar í `PROJECTNAME_Assets` möppu eru áfram í möppu þess verkefnis.

1.6.10 Vantar skrár

Þegar þú býrð til og vistir verkefni í OpenShot, verða allar skrár sem fluttar eru inn í hugbúnaðinn (svo sem myndbönd, hljóð og myndir) að vera aðgengilegar í gegnum allt verkefnið. Þetta þýðir að þessar fluttu skrár ættu ekki að vera endurnefndar, eyddar eða fluttar í aðrar möppur. Einnig ætti ekki að endurnefna fulla slóðina þar sem þessar skrár eru staðsettar. Þetta gildir einnig um annan myndbandsklippingarhugbúnað.

Til dæmis gætu notendur flutt eða eytt möppum, aftengt USB-tæki sín eða flutt eða eytt verkefnisskrám sínum. Öll þessi dæmi valda *Vantar skrá* skilaboðum, þar sem OpenShot biður þig um að finna möppuna með vantar skránum. Fer eftir fjölda skrár sem þú bætir við verkefnið þitt, gæti OpenShot beðið þig margítrekað um að finna vantar skrár.

Þegar OpenShot vistir verkefni eru allar skráarslóðir umbreyttar í **hlutfallslegar** slóðir. Svo lengi sem þú heldur öllum eignum skipulögðum í sömu aðalmöppu (þar með talið `*.osp` verkefnisskránni), munt þú geta flutt verkefnismöppuna þína án þess að kalla fram skilaboð um vantar skrár. Þú getur jafnvel flutt sjálfstæða verkefnismöppu yfir á annan tölvu án vandræða.

Allir hafa sinn einstaka hátt til að skipuleggja skrár, og það er mikilvægt að muna að gera ekki breytingar á skráarslóðum, endurnefna skrár eða eyða skráum þegar unnið er með myndbandsklippara, þar sem það getur valdið vandamálum með vantar skrár. Fyrir nákvæma leiðbeiningu um vantar skrár, sjá [The Case of “Missing Files”](#)!

1.7 Klipp

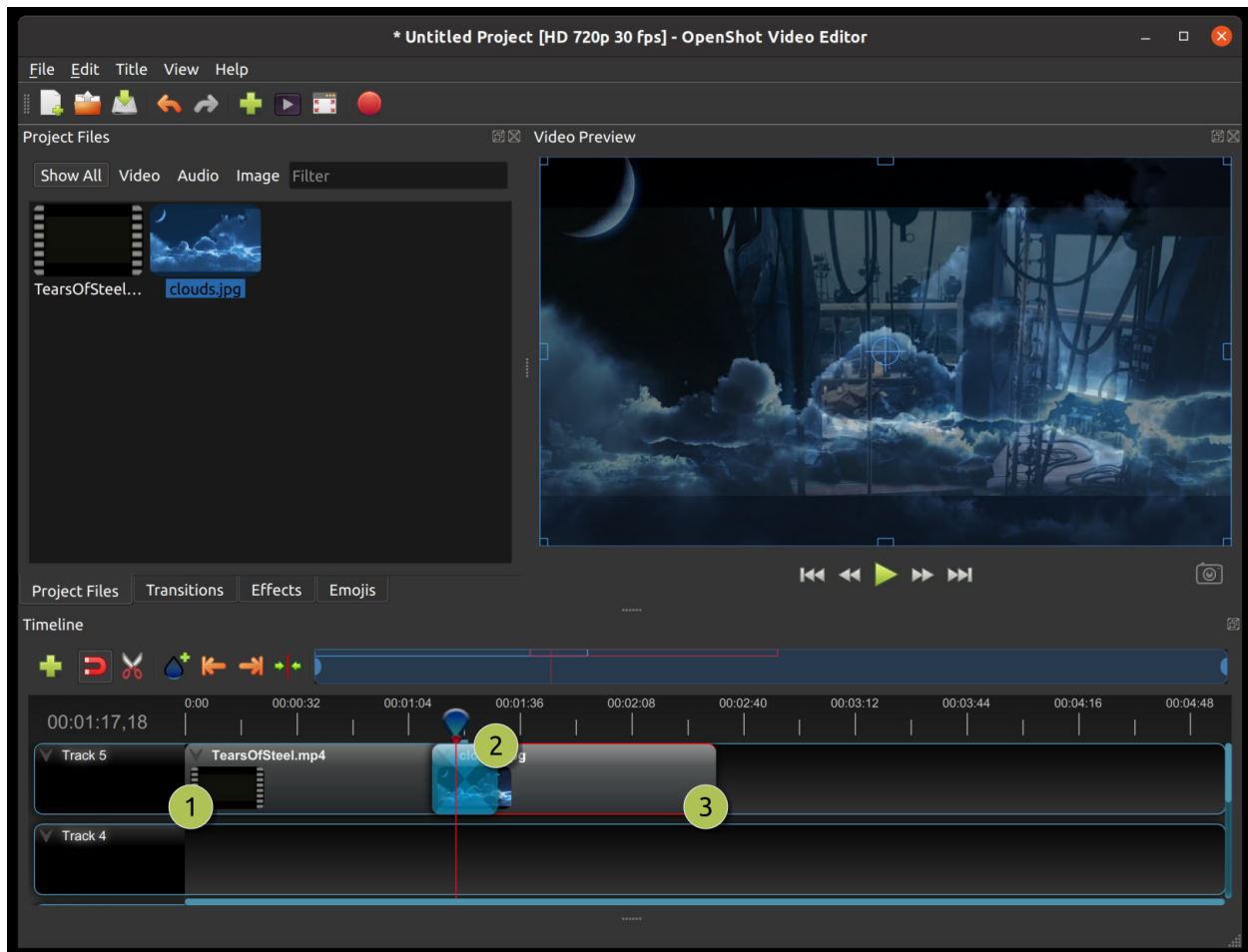
Í OpenShot birtast verkefnisskrár (myndbönd, myndir og hljóð) sem þú bætir við tímalínuna sem **klippur**, táknaðar með kringlóttum ferningum. Þessar klippur hafa mismunandi eiginleika sem hafa áhrif á hvernig þær eru birtar og samsettar. Eiginleikarnir fela í sér *staðsetningu*, *lag*, *stærð*, *stað*, *snúning*, *alpha* og *samsetningu* (*blend mode*) klippisins.

Þú getur skoðað eiginleika klippis með því að hægismella og velja *Eiginleikar* eða með því að tvísmella á klippuna. Eiginleikarnir eru skráðir í stafrófsröð í eiginleikaskúfunni, og þú getur notað síuvalkostina efst til að finna ákveðna eiginleika. Sjá [Eiginleikar klippu](#) fyrir lista yfir alla eiginleika klippis.

Til að **gera breytingar** á eiginleika:

- Fyrir **grófar** breytingar geturðu dregið sleðann.
- Fyrir **nákvæmar** breytingar, tvísmelltu á eiginleikann til að slá inn nákvæm gildi.
- Ef eiginleikinn felur í sér **ekki-töluleg val**, hægismelltu eða tvísmelltu til að fá valkosti.

Eiginleikar klippis gegna mikilvægu hlutverki í *Hreyfimynd* kerfinu. Í hvert skipti sem þú breytir eiginleika klippis er sjálfkrafa búið til lykilorð á núverandi staðsetningu spilunarhaus. Ef þú vilt að breyting á eiginleika gildi fyrir alla klippuna skaltu ganga úr skugga um að spilunarhausinn sé staðsettur á eða fyrir byrjun klippisins áður en þú gerir breytingar. Þú getur auðveldlega fundið byrjun klippis með því að nota *næsta/fyrri merki* eiginleikann á tímalínustikunni.



#	Nafn	Lýsing
1	Klippa 1	Myndbandsklippa
2	Yfirfærsla	Hægfara dofningaryfirfærsla milli tveggja klippumynda (áhrifar ekki hljóðið)
3	Klippa 2	Myndaklippa

1.7.1 Klipping og sneiðing

OpenShot býður upp á margar leiðir til að stilla byrjun og enda klippu (einnig kallað klipping). Algengasta aðferðin er að smella og draga vinstri eða hægri brún klipps. Klipping er notuð til að fjarlægja óæskilegar hluta frá byrjun eða enda klipps.

Til að **sneiða** klippu í minni hluta býður OpenShot upp á nokkra valkosti, þar á meðal að skipta eða sneiða klippu við spilunarhausinn (*lóðréttu spilunar línu*). Klipping og sneiðing klippa eru öflug verkfæri sem leyfa notendum að endurraða myndbandsbrotum og fjarlægja óæskilega hluta.

Hér er listi yfir allar aðferðir til að klippa og/eða klippa klippur í OpenShot:

Aðferð til klippingar og sneiðingar	Lýsing
Breyta stærð brúnar	Færðu músina yfir brún klipps og breyttu stærð með því að draga til vinstri eða til hægri . Vinstri brún klipps má ekki minnka undir 0.0 (<i>þ.e. fyrsta ramma skráarinnar</i>). Hægri brún klipps má ekki stækka umfram lengd skráarinnar (<i>þ.e. síðasta ramma skráarinnar</i>).
Sneiða allt	Þegar spilunarhausinn skerast á við margar klippur, hægrismelltu á spilunarhausinn og veldu <i>Sneiða allt</i> . Þetta klippir/sneiðir allar skerandi klippur á öllum brautum. Þú getur einnig notað flýtykla Ctrl+Shift+K til að halda báðum hliðum, Ctrl+Shift+J til að halda vinstri hlið, eða Ctrl+Shift+L til að halda hægri hlið klippanna.
Sneiða valið	Þegar spilunarhausinn sker á við klippu, hægrismelltu á klippuna og veldu <i>Sneiða</i> . Þetta býður upp á valkosti til að halda vinstri hlið, hægri hlið eða báðum hliðum klippsins. Einnig má nota Ctrl+K til að halda báðum hliðum, Ctrl+J til að halda vinstri hlið, eða Ctrl+L til að halda hægri hlið.
Sneiða valið (Riffling)	Sneiða valdar klippur á staðsetningu spilunarhausar, halda annað hvort vinstri hlið (flýtykill: W) eða hægri hlið (flýtykill: Q), á meðan riffling fjarlægingar bilsins á sér stað yfir núverandi braut.
Rakhnífsverkfæri	<i>rakhnífsverkfærið</i> úr Tímalínuverkfærastikunni klippir klippu á staðnum þar sem smellt er. Notaðu SHIFT til að sneiða og halda vinstri hlið, eða CTRL til að halda hægri hlið.
Sundra skráarglugga	Hægrismelltu á skrá og veldu <i>Sundra skrá</i> . Þetta opnar glugga sem leyfir þér að búa til margar klippur úr einni myndbandskrá.

Mundu að ofangreindar klippiaðferðir hafa einnig *Flýtyklaborð* til að spara enn meiri tíma.

1.7.2 Val

Val á klippum og yfirfærslum á tímalínunni er mikilvægur hluti af klippingu í OpenShot. Margar aðferðir til val eru í boði til að einfalda vinnuflæði þitt og gera kleift að klippa klippur og yfirfærslur á skilvirkan hátt.

Hér er listi yfir allar aðferðir til að velja klippur í OpenShot:

Aðferð val	Lýsing
Val með reit	Smelltu og dragðu valreit utan um klippur eða umbreytingar til að velja mörg atriði í einu. Haltu niðri Ctrl til að bæta við núverandi vali.
Val með smelli	Smelltu á klippu eða umbreytingu til að velja hana. Þetta afvelur öll önnur atriði nema þú haldir niðri Ctrl .
Bæta við vali	Haltu niðri Ctrl meðan þú smellir til að bæta við eða fjarlægja klippur úr núverandi vali, sem gerir þér kleift að velja klippur sem eru ekki hlið við hlið.
Val á bili	Haltu niðri Shift meðan þú smellir til að velja bil af klippum/umbreytingum frá fyrra vali til nýs val. Þetta styður einnig bil sem ná yfir margar brautir.
Val með bylgju	Haltu niðri Alt meðan þú smellir til að velja með bylgju allar klippur/umbreytingar frá vali þínu til enda brautarinnar. Þetta bætir alltaf við núverandi vali, jafnvel þó Ctrl sé ekki niðri.
Hreinsa val	Smelltu hvar sem er á tímalínunni eða á nýrri klippu/umbreytingu til að endurstilla núverandi val, nema Ctrl sé niðri.
Velja allt	Ýttu á Ctrl+A til að velja allar klippur og umbreytingar á tímalínunni.
Hætta við val	Ýttu á Ctrl+Shift+A til að afvelja allar klippur og umbreytingar á tímalínunni.

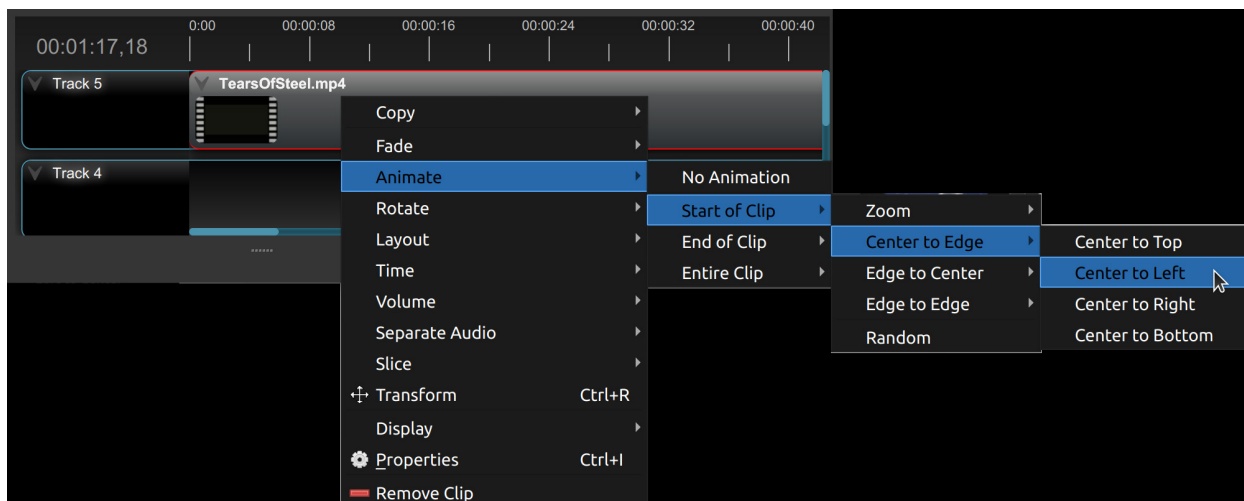
Að ná tökum á þessum valaáðferðum mun einfalda klippingarferlið þitt, sérstaklega við flókin verkefni. Fyrir ítarlegri ráð um val og klippingu, skoðaðu kaflann [Klipping og sneiðing](#).

1.7.3 Samhengisvalmynd

OpenShot hefur fjölda frábærra fyrirfram skilgreindra hreyfimynda og eiginleika klippa, eins og að hverfa, renna, stækka, snúa tímann við, stilla hljóðstyrk o.fl. Þessar fyrirframstillingar má nálgast með því að hægismella á klippu og opna samhengisvalmynd. Fyrirframstilling setur einn eða fleiri eiginleika klippunnar fyrir notandann án þess að þurfa að stilla lyk- ilramma handvirkrt. Sjá [Eiginleikar klippu](#).

Sumar fyrirframstillingar leyfa notanda að velja upphaf, endi eða alla klippuna, og flestar fyrirframstillingar leyfa notanda að endurstilla ákveðinn eiginleika klippunnar. Til dæmis, þegar notað er **Volume** fyrirframstillinguna, hefur notandinn eftirfarandi valkosti í valmyndinni:

- **Endurstilla** - Þetta endurstillir hljóðstyrkinn í upprunalegt stig.
- **Byrjun klippu** - Val á hljóðstyrk gildir frá byrjun klippunnar.
- **Endi klippu** - Val á hljóðstyrk gildir til enda klippunnar.
- **Öll klippa** - Val á hljóðstyrk gildir fyrir alla klippuna.



Nafn fyrirframstillingar	Lýsing
Hverfa	Hverfa myndinni inn eða út (oft auðveldara en að nota umbreytingu)
Hreyfa	Stækka og renna klippu
Snúa	Snúa eða spegla klippu
Uppsetning	Gera myndbandið minna eða stærra og festa það við hvaða horn sem er
Tími	Snúa við, endurtaka og hraða upp eða hægja á myndbandi
Hljóðstyrkur	Hverfa hljóðstyrk inn eða út, minnka eða auka hljóðstyrk klippu, eða hljóðlaust
Aðskilja hljóð	Aðskilja hljóð frá klippu. Þessi fyrirframstilling getur búið til eina aðskilda hljóðklippu (staðsett á lagi undir upprunalegu klippunni) eða margar aðskildar hljóðklippur (ein fyrir hljóðrás, staðsettar á mörgum lögum undir upprunalegu klippunni).
Skerða	Skerðu klippuna á staðsetningu spilunarhaus
Breyta	Virkja breytistillingu
Sýna	Sýna bylgjulínu eða smámynd fyrir klippu
Eiginleikar	Sýna eiginleikaspjaldið fyrir klippu
Afrita / Líma	Afrita og líma lykilramma eða tvöfalda alla klippuna (með öllum lykilrömmum)
Fjarlægja klippu	Fjarlægðu klippu af tímalínunni

Hverfa

Fyrirframstillingin *Fade* gerir kleift að búa til mjúkar umbreytingar með því að auka eða minnka gegnsæi klippunnar smám saman. Hún skapar hverfingu inn eða út á mynd klippunnar, sem hentar vel til að kynna eða ljúka klippum. Sjá [Alpha lykilramma](#).

- **Dæmi um notkun:** Að beita útfadingu á myndbandaklippu til að ljúka senunni mjúklega.
- **Ábending:** Stilltu lengd útfadingar (hæg eða hröð) til að stjórna tímasetningu og styrk hennar.

Hreyfa

Animate forstillt bætir við hreyfingu í klippur með því að sameina aðdrátt og rennihreyfingar. Það hreyfir klippuna með því að aðdráttur inn eða út á sama tíma og hún rennur yfir skjáinn. Hún getur **rennt** í mörgum tilteknum áttum, eða rennt og aðdrætt að **handahófskenndri** staðsetningu. Sjá *Staðsetning X og Staðsetning Y* og *Stærð X og Stærð Y* lykilramma.

- **Dæmi um notkun:** Nota *animate* forstillinguna til að líkja eftir hreyfingu myndavélar yfir landslagsskot.
- **Ábending:** Prófaðu mismunandi hraða og áttir í hreyfimyndum fyrir fjölbreytt sjónræn áhrif.

Snúa

Rotate forstillt gerir auðvelda snúninga og speglun klippa kleift, sem eykur sjónræna aðdráttarafl þeirra. Hún gerir kleift að stilla stefnu með því að snúa og spegla klippu fyrir skapandi sjónrænar umbreytingar. Sjá *Snúningur* lykilramma.

- **Dæmi um notkun:** Snúa mynd eða myndbandi um 90 gráður (frá portrettmyndbandi í landslagsmyndband).
- **Dæmi um notkun:** Ef myndbandið þitt er á hliðinni (90 gráður), getur þú snúið því réttsælis eða rangsælis um 90 gráður til að fá rétta stefnu. Þetta getur verið gagnlegt ef þú óvart tókst upp myndband í portrettstillingu þegar þú ætlaðir að hafa það í landslagsstillingu.
- **Dæmi um notkun:** Ef myndbandið þitt er á haus, getur þú snúið því um 180 gráður til að snúa því rétt. Þetta getur gerst ef þú hélt myndavélinni rangt við upptöku.

Uppsetning

Layout forstillt stillir stærð klippu og festir hana við valinn skjáhorn. Hún breytir stærð klippu og festir hana við horn eða miðju, gagnlegt fyrir mynd í mynd eða vatnsmerki. Sjá *Staðsetning X og Staðsetning Y* og *Stærð X og Stærð Y* lykilramma.

- **Dæmi um notkun:** Setja lógó í horn myndbands með *layout* forstillingunni.
- **Ábending:** Sameina með hreyfimyndaforstillingum fyrir kraftmiklar umbreytingar með stærðarbreytingu og endurstaðsetningu.

Tími

Time forstillt stjórnar spilun hraða klippu, leyfir afturábak spilun eða hraðamyndun. Hún breytir hraða og stefnu spilunar klippu, sem eykur sjónræna frásögn. Sjá *Tími* lykilramma.

- **Dæmi um notkun:** Búa til hægfara áhrif til að leggja áherslu á ákveðna aðgerð.
- **Ábending:** Notaðu tímaforstillingar til að skapa skapandi hraðastjórnun í myndbandinu þínu.

Endurtaka

Notaðu *Time* □ *Repeat* til að spila klippu mörgum sinnum án þess að byggja tímakúrfu handvirkt. OpenShot skrifar nauðsynlega *Time* lykilramma fyrir þig (þú getur breytt þeim síðar).

Valmyndarleið

- *Time* □ *Repeat* □ *Loop* □ *Forward* – spilar frá vinstri til hægri, byrjar svo aftur frá byrjun
- *Time* □ *Repeat* □ *Loop* □ *Reverse* – spilar frá hægri til vinstri, byrjar svo aftur frá enda
- *Time* □ *Repeat* □ *Ping-Pong* □ *Forward* – áfram, svo afturábak, svo áfram...
- *Time* □ *Repeat* □ *Ping-Pong* □ *Reverse* – afturábak, svo áfram, svo afturábak...
- *Sérniðið...* – opnar glugga fyrir aukavalkosti (sjá neðar)

Fjöldi er **takmarkaður** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x eða sérsniðið). Dæmi: „Áfram, svo aftur og stöðva“ = *Ping-Pong* □ *Forward* □ 2x.

Hvað er endurtekið

- Endurtekning virkar alltaf á **núverandi klippu** inn- og útpunktum klippunnar.
- *Time* kúrvan er merkt með einföldu formi: - Loop Forward = hækkandi sagarform - Loop Reverse = lækkandi sagarform - Ping-Pong = þríhyrningur (stefna snýst við í hverri umferð)
- Til að forðast tvöfalda ramma við sauminn er síðasti rammi hvernar umferðar ekki afritaður.

Lykilrammar við endurtekningu

- Þegar þú notar Endurtekningu mun OpenShot einnig **endurtaka aðra lykilramma** sem finnast innan klippu svæðisins (staðsetningu, stærð, áhrif o.s.frv.) í hverri umferð svo hreyfimyndir þínar haldist samstilltar.
- Endurteknir lykilrammar halda hlutfallslegri tímasetningu sinni í hverri umferð.

Sérsniðin endurtekning (valkostir í glugga)

- *Mynstur*: Loop | Ping-Pong
- *Stefna*: Áfram | Afturábak
- *Umferðir*: heiltala (2 eða fleiri). Þetta er fjöldi skipta sem það spilar.
- *Seinkun*: tala + einingar [rammar | ms | sek]. Þetta er valfrjálss seinkun milli hvernar endurtekinna umferða.
- *Hraðabreyting (%)*: % hraðabreyting á hverri umferð (valfrjálst). Jákvætt hraðar hverja umferð; neikvætt hægir á hverri umferð.

Endurstilla

- *Time* □ *Reset Time* fjarlægir algjörlega allar Time kúrfur (þar með talið Endurtekningu) og endurheimtir klippuna í upprunalega spilun, **án þess að eyða upprunalegum lykilrömmum sem ekki tengjast Time**.

Tímatól

Annað leið til að breyta hraða klips er með *Tímatól* á tímalínustikunni. Virkjaðu klukkutáknið og dragðu brúnir klipsins. Að lengja klipið hægir á spilun, á meðan að stytta það hraðar klipið. Öll lykilramma á klipinu og áhrifum þess eru skölvuð svo hlutfallsleg staðsetning þeirra haldist óbreytt.

Hljóðstyrkur

Hljóðstyrkur forstillt stjórnar hljóðeiginleikum og auðveldar mjúkar hljóðstyrksbreytingar. Hún stýrir hljóðstyrk, þar með talið að fækka eða auka hljóðstyrk, eða þagga niður. Sjá *Hljóðstyrkur* lykilramma.

- **Dæmi um notkun**: Að beita hægfara hljóðstyrksdimmingu til að skipta á milli senna.
- **Ábending**: Notaðu hljóðstyrksforstillingar til að lækka eða hækka hljóðstyrk hratt.

Aðskilja hljóð

Aðskilja hljóð forstillt skiptir hljóðinu frá klipi og býr til aðskilin hljóðklip sem eru staðsett undir upprunalega klipinu á tímalínunni. Þessi forstilling getur búið til annaðhvort **eitt** aðskilið hljóðklip (staðsett á lagi undir upprunalega klipinu) eða **mörg** aðskilin hljóðklip (eitt fyrir hljóðrás, staðsett á mörgum lögum undir upprunalega klipinu).

- **Dæmi um notkun:** Að draga út bakgrunnstónlist úr myndbandsklipi til sjálfstæðrar stjórnar.
- **Ábending:** Notaðu þessa forstillingu til að fínstilla hljóðþætti aðskilda frá sjónrænu efni.

Skerða

Skeri tólið leyfir þér að klippa klipið á staðsetningu spilunarhausins (*lóðréttan línun sem sýnir núverandi stöðu þína á tímalínunni*). Þetta skiptir klipinu í tvær aðskildar einingar á nákvæmlega þeim stað þar sem spilunarhausinn er.

Skerun er lyklatríði til að gera nákvæmar breytingar og endurraða hlutum myndbandsins þíns. Þú getur skorið klipið og valið að halda öðru megin eða báðum, og með bylgjuvalkostinum geturðu sjálfkrafa fært önnur klip á sama lagi til að fylla í eyður sem klippingin veldur.

Skeruvalkostir:

- **Halda báðum hliðum:** Þessi valkostur skiptir klipinu í tvær einingar og heldur öllu á báðum hliðum spilunarhausins. Hann er gagnlegur þegar þú vilt skipta klipi í hluta en vilt ekki fjarlægja neitt.
- **Halda vinstri hlið:** Þessi valkostur sker klipið og fjarlægir hlutann hægra megin við spilunarhausinn, og heldur aðeins hlutanum fyrir spilunarhausinn. Notaðu þetta til að losna við þann hluta klipsins sem kemur á eftir núverandi stað.
- **Halda hægri hlið:** Þessi valkostur sker klipið og fjarlægir hlutann vinstra megin við spilunarhausinn, og heldur aðeins hlutanum eftir spilunarhausinn. Hann er hentugur til að klippa burt byrjun klipsins og halda restinni.
- **Bylgjuskerun:** Bylgjuskerun sker ekki aðeins klipið heldur færir einnig önnur klip og umbreytingar sem koma á eftir til að loka eyðunni. Þannig helst tímalínan þín samfelld án tóma svæða eftir klippingu, sem sparar þér fyrirhöfnina að stilla klipin handvirkt.

Ábendingar fyrir byrjendur:

- **Dæmi:** Ef það er hluti af klipi sem þú vilt ekki (eins og endi senunnar), notaðu **Halda vinstri hlið** eða **Halda hægri hlið** til að fjarlægja hann. Ef þú vilt skipta senunni í fleiri minni hluta til að endurraða, notaðu **Halda báðum hliðum**.
- **Fljót ábending:** Skerun má einnig nota til að skipta löngu klipi í minni hluta, sem gerir það auðveldara að stjórna og breyta hverjum hluta fyrir sig.

Fyrir fullkomna leiðbeiningu um skerun og alla tiltæka flýtykla, sjáðu *Klipping og sneiðing* kaflann.

Breyta

Breyta forstilling virkjar **breytingartólið** fyrir klip, sem leyfir hraðar stillingar á staðsetningu, stærð, snúningi, skurði og snúningsmiðju.

Til að stilla hraðar staðsetningu, stærð, snúning og skurð klips, veldu klip á tímalínunni til að virkja breytingartólið. Sjálfgefið birtist valið klip í forskoðunarglugga með stjórnendum breytinga (bláar línur og ferningar). Þú getur valið mörg klip í einu með **Ctrl** eða **Shift**. Forskoðunin sýnir eitt sett af handföngum utan um öll valin klip, og allar hreyfingar, stærðar-breytingar eða snúnningar hafa áhrif á þau saman. Ef breytingartólið er óvirkt, hægrismelltu á klip og veldu **Breyta**.

- Að draga í bláu ferningana stillir **stærð** myndarinnar.
- Að draga miðjuna mun færa **staðsetningu** myndarinnar.
- Að draga músina utan við bláu línurnar mun **snúa** myndinni.

- Að draga eftir bláu línunum mun **skera** myndina í þeirri átt.
- Að draga hringinn í miðjunni mun færa **upprunapunktinn** sem stjórnar miðju **snúnings**.

Athugið: Gefðu gaum að staðsetningu spilunarhausins (rauða spilunar línun). Lykilrammar eru sjálfkrafa búnir til á núverandi spilunarstað til að auðvelda hraða gerð hreyfimynda. Ef þú vilt breyta klipi án **hreyfimynda**, vertu viss um að spilunarhausinn sé staðsettur fyrir (til vinstri við) klipið þitt. Þú getur einnig handvirkt stillt sömu eiginleika klipsins í eiginleikaglugganum, sjá [Eiginleikar klippu](#).



- **Dæmi um notkun:** Að nota breytingarham til að breyta stærð og staðsetningu klips fyrir mynd í mynd áhrif.
- **Ábending:** Notaðu þetta fyrirframstillta til að stjórna útliti klips nákvæmlega.

Klippa

Klippa fyrirframstillt bætir við klippiefni á valið klip og sýnir gagnvirk klippihandföng í myndbandsforskoðuninni. Undirvalmyndin býður upp á:

- *Engin klipping* – fjarlægja núverandi klippiefni.
- *Klippa (án stærðarbreytingar)* – sker klipið án þess að breyta stærð eftirfylgjandi svæðis.
- *Klippa (stækka)* – sker klipið og stækkar klippt svæði til að fylla rammann.

Dragðu bláu handföngin til að stilla klippimörk, færa klippt svæðið eða færa miðju handfangið til að endurstaða myndina innan klippta svæðisins.

Sýna

Sýna fyrirframstillt skiptir um sýnisham klips á tímalínunni, sýnir annaðhvort bylgjulínu eða smámynd.

- **Dæmi um notkun:** Sýna hljóðbylgjulínu fyrir nákvæma hljóðvinnslu.
- **Ábending:** Notaðu þetta fyrirframstillt til að einbeita þér að ákveðnum þáttum hljóðs klipsins við vinnslu.

Eiginleikar

Eiginleikar fyrirframstillt opnar eiginleikaspjaldið fyrir klipið, sem gerir þér kleift að aðlaga eiginleika klipsins eins og staðsetningu, stærð, snúning o.s.frv. Sjá *Eiginleikar klippu*.

- **Dæmi um notkun:** Aðlaga eiginleika klips eins og gegnsæi, hljóðstyrk eða staðsetningu.
- **Ábending:** Notaðu þetta fyrirframstillt til að einfalda aðlögun allra eiginleika klips í einu glugga.

Afrita / Klippa / Líma

Afrita / Líma fyrirframstillt gerir þér kleift að afrita og líma lykilramma, áhrif eða tvöfalda allt klip með lykilrömmum. Líma býr til nýtt klip á staðsetningu músarinnar. Ef þú velur eitt eða fleiri klip áður en þú límir, getur þú límt „yfir“ þau klip með núverandi klipi.

- **Dæmi um notkun:** Tvöfalda klip með flóknum hreyfimyndum til endurnýtingar í mismunandi hlutum verkefnisins.
- **Ábending:** Notaðu þetta fyrirframstillt til að endurgera hreyfimyndir eða áhrif yfir mörg klip.
- **Ábending:** Ef þú velur mörg klip áður en þú límir, stillir það lykilramma og/eða áhrif fyrir öll klip.
- **Ábending:** Þú getur afritað eitt áhrif og límt það á mörg valin klip.

Fjarlægja bil

Fjarlægja bil og *Fjarlægja öll bil* valkostirnir hjálpa þér að fjarlægja bil á milli klipa á tímalínunni með því að færa næstu klip til að loka bilinu. Þessir valkostir eru aðgengilegir í samhengisvalmynd og aðeins virkir þegar bil eru til staðar.

- **Fjarlægja bil:** - Þessi valkostur eyðir ákveðnu bili á milli tveggja klipa á tímalínunni. Hægri smelltu á bilið á milli klipa til að fá aðgang að *Fjarlægja bil*. - Notkun: Notaðu þennan valkost til að fljótt fjarlægja ákveðið bil sem stafar af klippingu eða notkun rakvélarinnar.
- **Fjarlægja öll bil:** - Þessi valkostur fjarlægir öll bil á milli klipa á tímalínunni fyrir alla rásina. Hægri smelltu á nafn rásarinnar til að fá aðgang að *Fjarlægja öll bil*. - Notkun: Hentar vel fyrir rásir með samfelldum klipum, eins og myndasýningu, þar sem engin bil eru æskileg.

Fjarlægja klippu

Fjarlægja klip valkosturinn leyfir þér að eyða klipi af tímalínunni. Að fjarlægja klip er mikilvægt til að skipuleggja verkefnið þitt og losna við óæskilegar hluta. Að fjarlægja klip getur einnig haft áhrif á nærliggjandi klip. Ef þú vilt hreinsa bilið sem myndast eftir að klip er eytt, hefur þú nokkra möguleika til að stilla tímalínuna sjálfkrafa.

Hvernig á að fjarlægja klip: Til að eyða klipi, veldu það og ýttu á **Delete** á lyklaborðinu, eða hægri smelltu á klipið og veldu *Fjarlægja klip* úr samhengisvalmyndinni. Þú getur einnig valið mörg klip í einu með því að halda niðri **Ctrl** og smella á fleiri klip, og fjarlægt þau öll í einu.

Ripple Delete: Ef þú vilt eyða klipi og sjálfkrafa fjarlægja tóma svæðið (bil) sem það skilur eftir, notaðu **Ripple Delete** með því að ýta á **Shift+Delete**. Þetta færir öll eftirfarandi klip og umbreytingar á rásinni til vinstri, fyllir bilið og heldur tímalínunni sléttri og samfellu.

Fjarlægja bil: Eftir að hafa eytt klipi, ef bil eru eftir á tímalínunni sem þú vilt fjarlægja, hægri smelltu á tóma svæðið og veldu *Fjarlægja bil*. Þetta færir öll klip og umbreytingar til vinstri, lokar bilinu og viðheldur flæði myndbandsins.

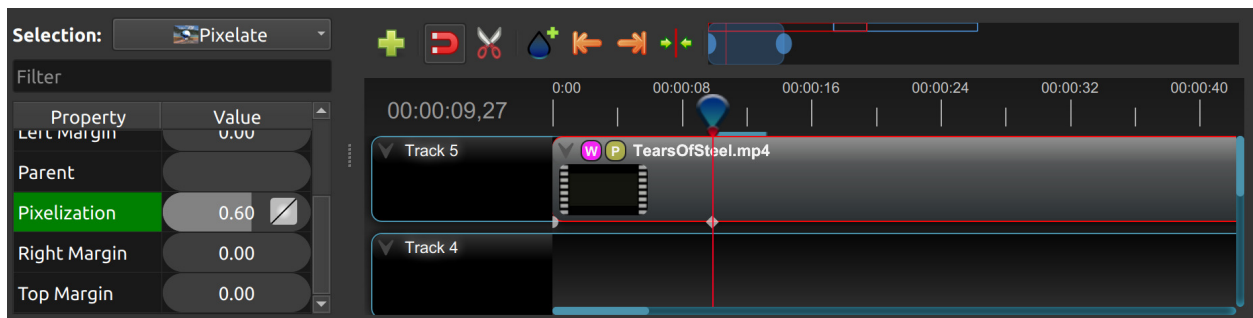
Ábendingar fyrir byrjendur:

- **Dæmi:** Ef þú átt klip sem þú þarft ekki lengur, eins og inngang sem þú hefur ákveðið að nota ekki, getur þú fljótt valið það og annað hvort eytt því eða notað **Ripple Delete** til að fjarlægja það og færa allt til vinstri til að loka bilinu.

Fyrir flóknari klippivinnsluvalkosti og flýtylkla, sjáðu kaflann *Klipping og sneiðing*.

1.7.4 Áhrif

Auk þess að mörgum eiginleikum klippunnar sem hægt er að hreyfa og stilla, geturðu líka dregið áhrif beint á klippu úr áhrifahillunni. Hvert áhrif er táknað með litlu litríku bókstafstákni. Með því að smella á áhrifatákninu birtast eiginleikar þess áhrifa og þú getur breytt (og hreyft) þeim. Fyrir fullan lista yfir áhrif, sjá *Áhrif*.



1.7.5 Eiginleikar klippu

Hér að neðan er listi yfir eiginleika klippu sem hægt er að breyta og í flestum tilfellum hreyfa yfir tíma. Til að skoða eiginleika klippu, hægri smelltu og veldu *Eiginleikar*. Eiginleikabreytingar glugginn birtist þar sem þú getur breytt þessum eiginleikum. Þú getur valið margar klippur, umbreytingar eða áhrif í einu. Fellivalmyndin efst í hillu sýnir færslur fyrir hvert atriði auk færslu eins og 2 valin. Veldu þá færslu til að breyta öllum valnum atriðum saman, aðeins eiginleikar sem þau deila verða sýnilegir. Ef reitur er tómur eru gildin mismunandi milli atriða, en þú getur samt breytt því eða sett inn lykilramma fyrir öll.

Athugið: Gefðu gaum að því hvar spilunarhausinn (rauða spilunar línan) er staðsettur. Lykilrammar eru sjálfkrafa búnir til á núverandi spilunarstað til að auðvelda hraða gerð hreyfimynda.

Þegar þú hreyfir eiginleika klippu geturðu látið klippu hverfa úr ógegnisæi í gegnsæi með `alpha`, fært klippu um skjáinn með `location_x` og `location_y`, stækkað eða minnkað klippu með `scale_x` og `scale_y`, lækkað eða hækkað hljóðstyrk klippu með `volume` og margt fleira. Ef þú vilt stilla einn fasta eiginleika klippu án hreyfingar, vertu viss um að spilunarhausinn sé staðsettur í byrjun klippunnar (til vinstri) þegar þú stillir eiginleikann.

Sjáðu töfluna hér að neðan fyrir fullan lista yfir eiginleika klippu.

Nafn klippu	eiginleika	Tegund	Lýsing
Alpha		Lykilrammi	Ferill sem táknar alpha til að láta myndina hverfa og bæta við gegnsæi (1 til 0)
Rásasía		Lykilrammi	Tala sem táknar hljóðrás til að sía (hreinsar allar aðrar rásir)
Rásakortlagning		Lykilrammi	Tala sem táknar hljóðrás til að senda út (virkar aðeins þegar síun er virk)
Rammatal		Talnasafn	Snið til að sýna rammatal (ef einhver)

framhald á næstu síðu

Tafla 2 – framhald frá fyrri síðu

Nafn klippu	eiginleika	Tegund	Lýsing
Samsetning (blöndunarstilling)	Talnasafn		Blöndunarstillingin sem notuð er til að setja þessa klippu saman við neðri lög. Sjálfgefið er Normal . Sjá <i>Samsetning (blöndunarstilling)</i> .
Lengd	Kommutala		Lengd klippunnar (í sekúndum). Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa. Reiknaður sem: Endir - Byrjun.
Endir	Kommutala		Staðsetning enda klippunnar (í sekúndum)
Þyngdarafl	Talnasafn		Þyngdarafl klippu ákvarðar hvar hún festist við foreldrið sitt (nánar hér að neðan)
Virkja hljóð	Talnasafn		Valfrjáls yfirsögn til að ákvarða hvort þessi klippa hafi hljóð (-1=óskilgreint, 0=nei, 1=já)
Virkja mynd	Talnasafn		Valfrjáls yfirsögn til að ákvarða hvort þessi klippa hafi mynd (-1=óskilgreint, 0=nei, 1=já)
Auðkenni	Strengur		Handahófskennt búið til GUID (alþjóðlega einstakt auðkenni) úthlutað hverri klippu. Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa.
Rás	Heiltala		Lag sem heldur klippunni (efri rásir eru sýndar ofan á neðri rásum)
Staðsetning X	Lykilrammi		Ferill sem táknar hlutfallslega X-staðsetningu í prósentum miðað við þyngdarafl (-1 til 1)
Staðsetning Y	Lykilrammi		Ferill sem táknar hlutfallslega Y-staðsetningu í prósentum miðað við þyngdarafl (-1 til 1)
Hljóðstyrksblöndun	Talnasafn		Val á hljóðstyrksblöndun stjórnar hvernig hljóðstyrkur er stilltur áður en blandað er (Enginn=ekki breyta hljóðstyrk klippunnar, Minnka=lækka hljóðstyrk í 80%, Meðaltal=deila hljóðstyrk miðað við fjölda samtímis klippa, nánar hér að neðan)
Uppruni X	Lykilrammi		Ferill sem táknar snúningsupprunapunkt, X-staðsetning í prósentum (-1 til 1)
Uppruni Y	Lykilrammi		Ferill sem sýnir snúningsupprunapunktinn, Y-staðsetningu í prósentum (-1 til 1)
Foreldri	Strengur		Foreldrahlutur þessa klips, sem veldur því að mörg þessara lykilrammagilda hefjast á gildum foreldrisins
Staðsetning	Kommutala		Staðsetning klipsins á tímalínunni (í sekúndum, 0,0 er byrjun tímalínunnar)
Snúningur	Lykilrammi		Ferill sem sýnir snúninginn (0 til 360)
Stærðarhlutfall	Talnasafn		Stærðarhlutfallið ákvarðar hvernig klipið á að stærðarbreytast til að passa foreldrið sitt (nánari upplýsingar hér að neðan)
Stærðarhlutfall X	Lykilrammi		Ferill sem sýnir lárétta stærðarbreytingu í prósentum (0 til 1)
Stærðarhlutfall Y	Lykilrammi		Ferill sem sýnir lóðrétta stærðarbreytingu í prósentum (0 til 1)
Skúningur X	Lykilrammi		Ferill sem sýnir skúning á X-ás í gráðum (-45,0=vinstri, 45,0=hægri)
Skúningur Y	Lykilrammi		Ferill sem sýnir skúning á Y-ás í gráðum (-45,0=niður, 45,0=upp)
Byrjun	Kommutala		Byrjunarklippingarstaða klipsins (í sekúndum)
Tími	Lykilrammi		Ferill sem sýnir ramma yfir tíma til að spila (notað fyrir hraða og stefnu myndbands)
Hljóðstyrkur	Lykilrammi		Ferill sem sýnir hljóðstyrk til að lækka/hækka hljóð, þagga niður eða stilla stig (0 til 1)
Bylgjulitur	Lykilrammi		Ferill sem sýnir lit hljóðbylgjunnar
Bylgjulína	Bool		Á að nota bylgjulínu í stað myndar klipsins

Samsetning (blöndunarstilling)

Eiginleikinn *Composite (Blend Mode)* stjórnar **hvernig pixlar þessa klips blandast við klippur á neðri lögum**. Ef þú ert nýr í þessu, byrjaðu með **Normal**. Skiptu um ham þegar þú vilt fljótlega skapandi breytingu án þess að bæta við áhrifum.

Ráð fyrir byrjendur

- Viltu **ljóma** ljósáhrif, glampa eða reyk yfir dökku senuna? Prófaðu **Screen** eða **Add**.
- Viltu **dökkva** eða setja áferð yfir upptöku (pappírsáferð, grindur, skuggar)? Prófaðu **Multiply** eða **Color Burn**.
- Viltu **meira andstæða** án þess að þjappa svörtum og hvítum of mikið? Prófaðu **Overlay** eða **Soft Light**.
- Viltu **skapandi/öfug áhrif** eða raða hlutum upp? Prófaðu **Difference** eða **Exclusion**.

Algengar stillingar (mælt með)

Hamur	Hvað það gerir
Venjulegur	Venjuleg alpha-blöndun. Virðir gegnsæi klipsins.
Dökkva	Velur dökkari pixil úr tveimur lögum, á hverjum rás.
Margfalda	Margfaldar liti. Dökkvar og hjálpar áferð að sitja ofan á upptöku.
Litabrenna	Dregur skugga dökkari og eykur andstæða; getur klippt í svart.
Ljósga	Velur ljósari pixil úr tveimur lögum, á hverjum rás.
Skjár	Andstæða margföldunar. Ljósar; frábært fyrir ljós, glóa, eld, þoku.
Litahraðari	Ljósar hápunktana mikið; getur orðið alveg hvítur.
Bæta við	Bætir pixilgildum saman. Sterk ljósun; klippist við hvítt. Einnig kallað <i>Linear Dodge (Add)</i> .
Yfirlag	Bland af Multiply og Screen þar sem neðra lagið ræður. Bætir við skörpum andstæðum.
Mjúkt ljós	Mjúk andstæðaferill; mýkri en Yfirlag.
Harðt ljós	Sterkari, skarpari andstæða með því að nota efra lagið til að stjórna breytingunni.
Mismunur	Algjör mismunur milli laga. Býr til öfug/litrík áhrif; gagnlegt til að raða hlutum.
Útilokun	Mýkri útgáfa af Mismun með minni andstæðu.

Athugasemdir

- Blöndunarhamar hafa áhrif á **lit**, á meðan alpha (eiginleikinn *Alpha*) hefur áhrif á **gegnisæi**. Þú getur notað bæði.
- Sumir hamir geta skapað mjög bjarta eða mjög dökka niðurstöðu. Ef þörf krefur, lækkaðu *Alpha* til að mýkja.
- Nákvæm útlit fjölskyldunnar Multiply/Screen/Overlay er best þegar litaumhverfi verkefnisins er í línulegu litarrými.

Alpha

Eiginleikinn *Alpha* er lykilrammakúrfur sem táknar alfagildi, sem ákvarðar dofnum og gegnsæi myndarinnar í klippunni. Kúrfan spannar frá 1 (fullkomlega ógegnisæ) til 0 (algjörlega gegnsær).

- **Dæmi um notkun:** Að beita hægfara dofnum inn eða út til að gera mjúka yfirfærslu milli klippa.
- **Ábending:** Notaðu lykilramma til að búa til flókin dofnumarmynstur, eins og að dofna inn og svo út fyrir draugalegt útlit.

Rásasía

Eiginleikinn *Channel Filter* er lykilrammakúrfa sem notuð er til hljóðvinnslu. Hún tilgreinir einn hljóðrás til að síða á meðan allar aðrar rásir eru hreinsaðar.

- **Dæmi um notkun:** Að einangra og bæta ákveðin hljóðatriði, eins og að einangra söng frá lagi.
- **Ábending:** Sameinaðu með eiginleikanum „Channel Mapping“ til að beina síðu rásinni í ákveðinn hljóðúttak.

Rásakortlagning

Eiginleikinn *Channel Mapping* er lykilrammakúrfa sem skilgreinir úttaks hljóðrás fyrir klippuna. Þessi eiginleiki vinnur með eiginleikanum „Channel Filter“ og tilgreinir hvaða rás er varðveitt í úttakinu.

- **Dæmi um notkun:** Að halda hljóðinu úr síðu rásinni en henda öðrum fyrir óvenjulegt hljóðblöndun.
- **Ábending:** Prófaðu að kortleggja mismunandi rásir til að búa til einstök hljóðáhrif, eins og að færa hljóð á milli hátalara.

Rammatal

Eiginleikinn *Frame Number* tilgreinir sniðið sem rammatalan er sýnd innan klippunnar, ef við á.

- **Dæmi um notkun:** Sýna rammatölur í efra vinstra horni klippunnar, annað hvort sem algjör rammatafla eða miðað við upphaf klippunnar.
- **Ábending:** Þetta getur hjálpað við að finna nákvæmar rammatölur eða leysa úr vandamálum.

Lengd

Eiginleikinn *Duration* er kommutala sem sýnir lengd klippunnar í sekúndum. Þetta er aðeins lesinn eiginleiki. Hann er reiknaður sem: End - Start. Til að breyta lengdinni þarftu að breyta eiginleikum *Start* og/eða *End* klippunnar.

- **Dæmi um notkun:** Skoða lengd klippu til að tryggja að hún passi í ákveðinn tímaramma í verkefninu.
- **Ábending:** Hugleiddu að nota eiginleikann „Duration“ fyrir klippur sem þurfa að passa við ákveðin tímabil, eins og samtöl eða senur.

Endir

Eiginleikinn *End* skilgreinir klippimörk í lok klippunnar í sekúndum, sem gerir þér kleift að stjórna hversu mikið af klippunni sést í tímalínunni. Breyting á þessum eiginleika hefur áhrif á *Duration* eiginleikann.

- **Dæmi um notkun:** Klippa endann á klippu til að samræma við aðra klippu eða fjarlægja óæskilegar hluta klippunnar.
- **Ábending:** Sameinaðu eiginleikana „Start“ og „End“ til að stjórna nákvæmlega sýnilegum hluta klippunnar.

Þyngdarafi

Eiginleikinn *Gravity* stillir upphaflega staðsetningu klippunnar (X,Y) eftir að hún hefur verið skölvuð (sjá *Stærðarhlutfall*). Þetta hefur áhrif á hvar mynd klippunnar birtist á skjánum, til dæmis „Top Left“ eða „Bottom Right“. Sjálfgefin valmöguleiki fyrir gravity er „Center“, sem birtir myndina í miðju skjásins. Gravity valkostirnir eru:

- **Efri vinstri** – Efri og vinstri brún klippunnar raðast við efri og vinstri brún skjásins
- **Efri miðja** – Efri brún klippunnar raðast við efri brún skjásins; klippan er miðjuð lárétt á skjánum.
- **Efri hægri** – Efri og hægri brún klippunnar raðast við efri og hægri brún skjásins
- **Vinstri** – Vinstri brún klippunnar raðast við vinstri brún skjásins; klippan er miðjuð lóðrétt á skjánum.
- **Miðja** (sjálfgefið) – Klippan er miðjuð lárétt og lóðrétt á skjánum.
- **Hægri** – Hægri brún klippunnar raðast við hægri brún skjásins; klippan er miðjuð lóðrétt á skjánum.
- **Neðri vinstri** – Neðri og vinstri brún klippunnar raðast við neðri og vinstri brún skjásins
- **Neðri miðja** – Neðri brún klippunnar raðast við neðri brún skjásins; klippan er miðjuð lárétt á skjánum.
- **Neðri hægri** – Neðri og hægri brún klippunnar raðast við neðri og hægri brún skjásins

Virkja hljóð

Eiginleikinn *Enable Audio* er talnagildi sem sigrar sjálfgefna hljóðstillingu klippunnar. Möguleg gildi: -1 (óskilgreint), 0 (engin hljóð), 1 (hljóð virkjað).

- **Dæmi um notkun:** Slökkva á óæskilegu hljóði í klippu, eins og umhverfishljóði.
- **Ábending:** Notaðu þennan eiginleika til að stjórna hljóðspilun fyrir ákveðnar klippur, sérstaklega klippur sem hafa enga gagnlega hljóðrás.

Virkja mynd

Eiginleikinn *Enable Video* er talnagildi sem sigrar sjálfgefna myndstillingu klippunnar. Möguleg gildi: -1 (óskilgreint), 0 (engin mynd), 1 (mynd virkjuð).

- **Dæmi um notkun:** Að slökkva á myndbandi klips en halda hljóðinu til að búa til einungis hljóðraðir.
- **Ábending:** Þessi eiginleiki getur verið gagnlegur við að búa til senur með hljóðlýsingu eða raddsetningu.

Auðkenni

ID eiginleikinn geymir handahófskennt búið til GUID (alheims einstakt auðkenni) sem er úthlutað hverju klipi til að tryggja sérstöðu þess. Þetta er aðeins lesinn eiginleiki, úthlutað af OpenShot þegar klipið er búið til.

- **Dæmi um notkun:** Vísa til ákveðinna klippa í sérsniðnum skriftum eða sjálfvirkniverkefnum.
- **Ábending:** Þó að þetta sé venjulega stjórnað í bakgrunni, getur skilningur á klippu-ID hjálpað við flóknari sérsnið verkefna.

Rás

Rás eiginleikinn er heiltala sem sýnir lagið sem klipið er staðsett á. Klippur á hærri rásum eru sýndar ofan á þeim á lægri rásum.

- **Dæmi um notkun:** Raða klippum í mismunandi lög til að skapa sjónræna dýpt og flækjustig.
- **Ábending:** Notaðu hærri rásir fyrir þætti sem þurfa að birtast ofan á öðrum, eins og textalag eða grafík.

Staðsetning X og Staðsetning Y

Staðsetning X og *Staðsetning Y* eiginleikarnir eru lykilrammakúrfur sem ákvarða hlutfallslega staðsetningu klipsins, gefið upp í prósentum, byggt á tilteknum þyngdarafsstillingum. Gildissvið þessara kúrfna er frá -1 til 1. Sjá [Breyta](#).

- **Dæmi um notkun:** Hreyfa klip yfir skjáinn með lykilrammakúrfum fyrir bæði X og Y staðsetningu.
- **Ábending:** Sameina með þyngdarafsstillingum til að búa til kraftmiklar hreyfimyndir sem fylgja samræmdum staðsetningarreglum.

Hljóðstyrksblöndun

Hljóðstyrksblöndun eiginleikinn er talning sem stjórnar hvernig hljóðstyrksbreytingar eru notaðar áður en hljóð er blandað saman. Valkostir: Enginn (engin breyting), Minnka (hljóðstyrkur lækkaður í 80%), Meðaltal (hljóðstyrkur deilt eftir fjölda samtímis klippa).

- **Dæmi um notkun:** Sjálfvirkt lækka hljóðstyrk klips til að leyfa bakgrunnstónlist að skína betur í gegn.
- **Ábending:** Prófaðu mismunandi valkosti í hljóðstyrksblöndun til að ná jafnvægi í hljóðstyrk milli klippa.

Hljóðblöndun felur í sér að stilla hljóðstyrk svo að **yfirfallandi klippur** verði ekki of háværar (sem veldur hljóðröskun og tap á hljóðskýrleika). Ef þú sameinar sérstaklega háværar klippur á mörgum rásum getur komið fram clipping (staccato hljóðröskun). Til að forðast röskun gæti OpenShot þurft að lækka hljóðstyrk í yfirfallandi klippum. Eftirfarandi aðferðir við hljóðblöndun eru í boði:

- **Enginn** - Ekki gera neinar breytingar á hljóðstyrk áður en hljóð er blandað. Yfirfallandi klippur sameina hljóð á fullum styrk, án lækkunar.
- **Meðaltal** - Deilir sjálfkrafa hljóðstyrk hvers klips miðað við fjölda yfirfallandi klippa. Til dæmis myndu 2 yfirfallandi klippur hafa hvor um sig 50% hljóðstyrk, 3 yfirfallandi klippur 33% hljóðstyrk, o.s.frv.
- **Minnka** - Lækkar sjálfkrafa hljóðstyrk yfirfallandi klippa um 20%, sem minnkar líkur á of háværum hljóðstyrk, en kemur ekki alltaf í veg fyrir hljóðröskun. Til dæmis, ef 10 háværar klippur falla saman og hver er lækkuð um 20%, gæti samt farið yfir hámarks leyfilegan hljóðstyrk og valdið hljóðröskun.

Til að stilla hljóðstyrk klips fljótt geturðu notað einfaldan *Hljóðstyrksforstillingar* valmynd. Sjá [Samhengisvalmynd](#). Fyrir nákvæma stjórn á hljóðstyrk klips geturðu handvirkt stillt *Hljóðstyrkslykilramma*. Sjá [Hljóðstyrkur](#).

Uppruni X og Uppruni Y

Uppruni X og *Uppruni Y* eiginleikarnir eru lykilrammakúrfur sem skilgreina staðsetningu snúningsupprunapunktsins í prósentum. Gildissvið þessara kúrfna er frá -1 til 1. Sjá [Breyta](#).

- **Dæmi um notkun:** Snúa klipi um ákveðinn punkt, eins og snúningslið persónu.
- **Ábending:** Stilltu upprunapunktinn til að ná stjórn á og náttúrulegum snúningum í hreyfimyndum.

Foreldri klips

Foreldri eiginleikinn á klipi setur upphafsgildi lykilramma til foreldrahlutans. Til dæmis, ef mörg klippur vísa öll til sama foreldraklips, erfast allar sjálfgefnu eiginleikar þeirra, eins og `location_x`, `location_y`, `scale_x`, `scale_y`, o.s.frv. Þetta getur verið mjög gagnlegt í ákveðnum aðstæðum, eins og þegar mörg klippur þurfa að hreyfast eða stækka saman.

- **Dæmi um notkun:** Búa til flóknar hreyfimyndir með því að stofna foreldra-barn tengsl milli klippa.
- **Ábending:** Notaðu þennan eiginleika til að miðla breytingum frá foreldraklipi til barnaklippa fyrir samræmdar hreyfimyndir.
- **Ábending:** Þú getur einnig stillt `parent` eiginleikann á `Tracker` eða `Object Detector` fylgdu hlut, svo klipið fylgi staðsetningu og stærð fylgdu hlutarins. Sjá einnig [Foreldri áhrifa](#).

Staðsetning

Staðsetning eiginleikinn ákvarðar staðsetningu klipsins á tímalínunni í sekúndum, þar sem 0.0 táknar byrjun.

- **Dæmi um notkun:** Tímasetja birtingu klips til að falla saman við tiltekin atvik í verkefninu.
- **Ábending:** Stilltu staðsetninguna til að samstillta klippur við hljóðmerki eða sjónræna þætti.

Snúningur

Snúningur eiginleikinn er lykilrammakúrfa sem stjórnar snúningshorni klipsins, frá -360 til 360 gráður. Þú getur snúið klipinu réttsælis eða rangsælis. Stilltu hratt stefnu klipsins (á hlið, á haus, réttsælis, portrett, landslag), speglaðu klipið eða gerðu snúninginn hreyfimyndaðan. Sjá [Breyta](#).

- **Dæmi um notkun:** Hermdu eftir snúningsáhrifum með því að hreyfimynda snúningskúrfunni.
- **Ábending:** Notaðu þennan eiginleika skapandi fyrir áhrif eins og að snúa texta eða líkja eftir hreyfingu myndavélar.
- **Ábending:** Prófaðu að snúa myndbandinu þínu á mismunandi hornum, ekki bara 90 eða 180 gráður. Stundum getur smávægilegur halli eða ákveðið horn bætt skapandi blæ við myndbandið, sérstaklega fyrir listræna eða sögusagn-artengda notkun.
- **Ábending:** Eftir að hafa snúið myndbandinu gætu svartir rammar komið fram við brúnirnar. Hugleiddu að klippa og breyta stærð myndbandsins til að fjarlægja þessa ramma og halda hreinu, snyrtilegu útliti.
- **Ábending:** Ef þú ert að vinna með lóðrétt myndbönd sem á að horfa á á láréttum skjám, snúðu þeim um 90 gráður og stækkaðu svo til að fylla rammann. Þannig mun lóðrétt myndbandið þitt taka meira skjápláss.
- **Ábending:** Ef sjóndeildarhringurinn í myndbandinu þínu virðist hallandi vegna hallandi myndavélar, notaðu snúning til að rétta hann af. Þetta er sérstaklega mikilvægt fyrir landslagsmyndir til að viðhalda faglegu og sjónrænt ánægjulegu útliti.

Stærðarhlutfall

Stærð eiginleikinn er upphafleg stærðarbreyting eða stækkunaraðferð sem notuð er til að sýna mynd klipsins, sem má síðan stilla frekar með *Stærð X* og *Stærð Y* eiginleikum klipsins (sjá [Stærð X og Stærð Y](#)). Mælt er með að nota efni með sama hlutfalli og verkefnisstillingin þín, sem gerir mörgum af þessum stærðarbreytingaraðferðum kleift að stækka klipið þitt að fullu upp í skjástærð án þess að bæta við svörtum römmum við brúnirnar. Stærðarbreytingaraðferðirnar eru:

- **Best Fit** (sjálfgefið) – Klipið er eins stórt og mögulegt er án þess að breyta hlutfallinu. Þetta getur valdið svörtum römmum á ákveðnum hliðum myndarinnar ef hlutfallið passar ekki nákvæmlega við stærð verkefnisins.

- **Crop** – Hlutfall klipsins er haldið en klipið stækkað til að fylla allan skjáinn, jafnvel þótt hluti þess verði klipptur burt. Þetta kemur í veg fyrir svarta ramma í kringum myndina, en ef hlutfall klipsins passar ekki við stærð verkefnisins verður hluti myndarinnar klipptur burt.
- **Engin** – Klipið er sýnt í upprunalegri stærð. Þetta er ekki mælt með, þar sem myndin stækkar ekki rétt ef þú breytir verkefnisstillingum (eða stærð verkefnisins).
- **Strekka** – Klipið er teygð til að fylla allan skjáinn, breytir hlutfallinu ef þörf krefur.

Stærð X og Stærð Y

Stærð X og *Stærð Y* eiginleikarnir eru lykilrammakúrfur sem tákna lárétta og lóðrétta stækkun í prósentum, í sömu röð. Gildissvið þessara kúrfna er 0 til 1. Sjá *Breyta*. OpenShot takmarkar hámarksstærðargildi miðað við skráargerð og stærð verkefnisins til að koma í veg fyrir hnökrar og frammistöðuvandamál.

- **Dæmi um notkun:** Búa til innstækkað áhrif með því að hreyfimynda Stærð X og Stærð Y kúrfurnar samtímis.
- **Ábending:** Stækkaðu myndina meira en skjáinn, þannig að aðeins hluti myndbandsins sjást. Þetta er einföld leið til að klippa hluta af myndbandinu.
- **Ábending:** Stækkaðu lárétta og lóðrétta þætti sér, til að þjappa og teygja myndina á skemmtilegan hátt.
- **Ábending:** Sameinaðu stærðarbreytingu með snúningi og staðsetningu fyrir kraftmiklar umbreytingar.

Skekkja X og Skekkja Y

Skekkja X og *Skekkja Y* eiginleikarnir eru lykilrammakúrfur sem tákna skekkjuhorn í gráðum á X og Y ásum, í sömu röð. Sjá *Breyta*. OpenShot takmarkar hámarks skekkjugildi miðað við skráargerð og stærð verkefnisins til að koma í veg fyrir hnökrar og frammistöðuvandamál.

- **Dæmi um notkun:** Bæta við kraftmiklu hallaráhrifum á klip með því að hreyfimynda skekkjuhornin.
- **Ábending:** Notaðu skekkju eiginleikana til að búa til hallandi eða skekktar hreyfimyndir.

Byrjun

Byrjun eiginleikinn skilgreinir klippingarpunkt í byrjun klipsins í sekúndum. Breyting á þessum eiginleika hefur áhrif á *Lengd* klipsins.

- **Dæmi um notkun:** Fjarlægja upphafshluta klips til að einbeita sér að ákveðnu atriði eða augnabliki.
- **Ábending:** Notaðu *Byrjun* eiginleikann ásamt *Enda* eiginleikanum til nákvæmrar klippingar klips.

Tími

Eiginleikinn *Time* er lykilrammakúrfa sem táknar ramma spilaða yfir tíma, sem hefur áhrif á hraða og stefnu myndbandsins. Þú getur notað eitt af tiltækum forstillingum (*normal*, *fast*, *slow*, *freeze*, *freeze & zoom*, *forward*, *backward*) með því að hægrismella á klippu og velja *Time* valmyndina. Margar forstillingar eru í boði í þessari valmynd til að snúa við, hraða upp eða hægja á myndbandsklippu, sjá *Samhengisvalmynd*. Sömu stillingar er hægt að gera með gagnvirkum hætti með *Timing* tækjastikunni með því að draga brúnir klippunnar; OpenShot bætir við nauðsynlegum tímalyklaramma og skalar alla aðra lykilramma sjálfkrafa.

Að vild getur þú stillt lykilrammagildi handvirkt fyrir *Time* eiginleikann. Gildið táknar *rammanúmer* á staðsetningu lykilrammans. Þetta getur verið flókið að ákvarða og krefst stundum reiknivél til að finna nauðsynleg gildi. Til dæmis, ef byrjun klippunnar þinnar stillir tímagildi 300 (þ.e. *ramma 300*), og endi klippunnar stillir tímagildi 1 (*ramma 1*), mun OpenShot spila þessa klippu afturábak, byrja á ramma 300 og enda á ramma 1, á viðeigandi hraða (miðað við hvar þessir

lykilrammar eru settir á tímalínuna). ATH: Til að ákvarða heildarfjölda ramma í klippu, margfaldaðu lengd skrárinnar með FPS verkefnisins (til dæmis: 47,0 sek klippulengd X 24,0 FPS verkefnis = 1128 heildarrammar).

Þetta gerir kleift að búa til mjög flókin atvik, svo sem hoppplippingu innan klippu, að snúa hluta klippu við, hægja á hluta klippu, frysta á ramma og margt fleira. Sjá [Hreyfimynd](#) fyrir frekari upplýsingar um handvirkar lykilramma hreyfimyndir.

- **Dæmi um notkun:** Að búa til hægfara eða hraðamyndaráhrif með því að breyta tímakúrfunni.
- **Ábending:** Stilltu eiginleikann „Time“ til að stjórna spilun hraða myndbandsins fyrir áhrifaríkan sjónrænan áhrif.

Hljóðstyrkur

Eiginleikinn *Volume* er lykilrammakúrfa sem stjórnar hljóðstyrk eða stigi, frá 0 (þögn) til 1 (fullur styrkur). Fyrir sjálfvirka stillingu hljóðstyrks, sjá [Hljóðstyrksblöndun](#).

- **Dæmi um notkun:** Að dofna smám saman út bakgrunnstónlist þegar samtal verður áberandi, eða að hækka eða lækka hljóðstyrk klippu.
- **Ábending:** Sameinaðu marga hljóðstyrks lykilramma fyrir nákvæmar hljóðstillingar, svo sem að lækka tónlist þegar talað er.
- **Ábending:** Til að stilla hljóðstyrk klippu **hratt** geturðu notað einföldu *Volume Preset* valmyndina. Sjá [Samhengisvalmynd](#).

Bylgjulitur

Eiginleikinn *Wave Color* er lykilrammakúrfa sem táknar lit hljóðbylgjulínuritsins.

- **Dæmi um notkun:** Að samræma lit bylgjulínuritsins við heildar sjónrænt þema verkefnisins.
- **Ábending:** Prófaðu mismunandi liti til að auka sjónræna aðdráttarafl bylgjulínuritsins eða hreyfa litinn með tímanum.

Bylgjulína

Eiginleikinn *Waveform* er tvíundarbreyta sem ákvarðar hvort bylgjulínurit sé notað í stað myndar klippunnar.

- **Dæmi um notkun:** Sýna hljóðbylgjulínurit í stað myndbands til að leggja áherslu á hljóðmynstur sjónrænt.
- **Ábending:** Notaðu bylgjulínuritsmyndun til að leggja áherslu á takta tónlistar eða raddbreytingar.

1.7.6 Frekari upplýsingar

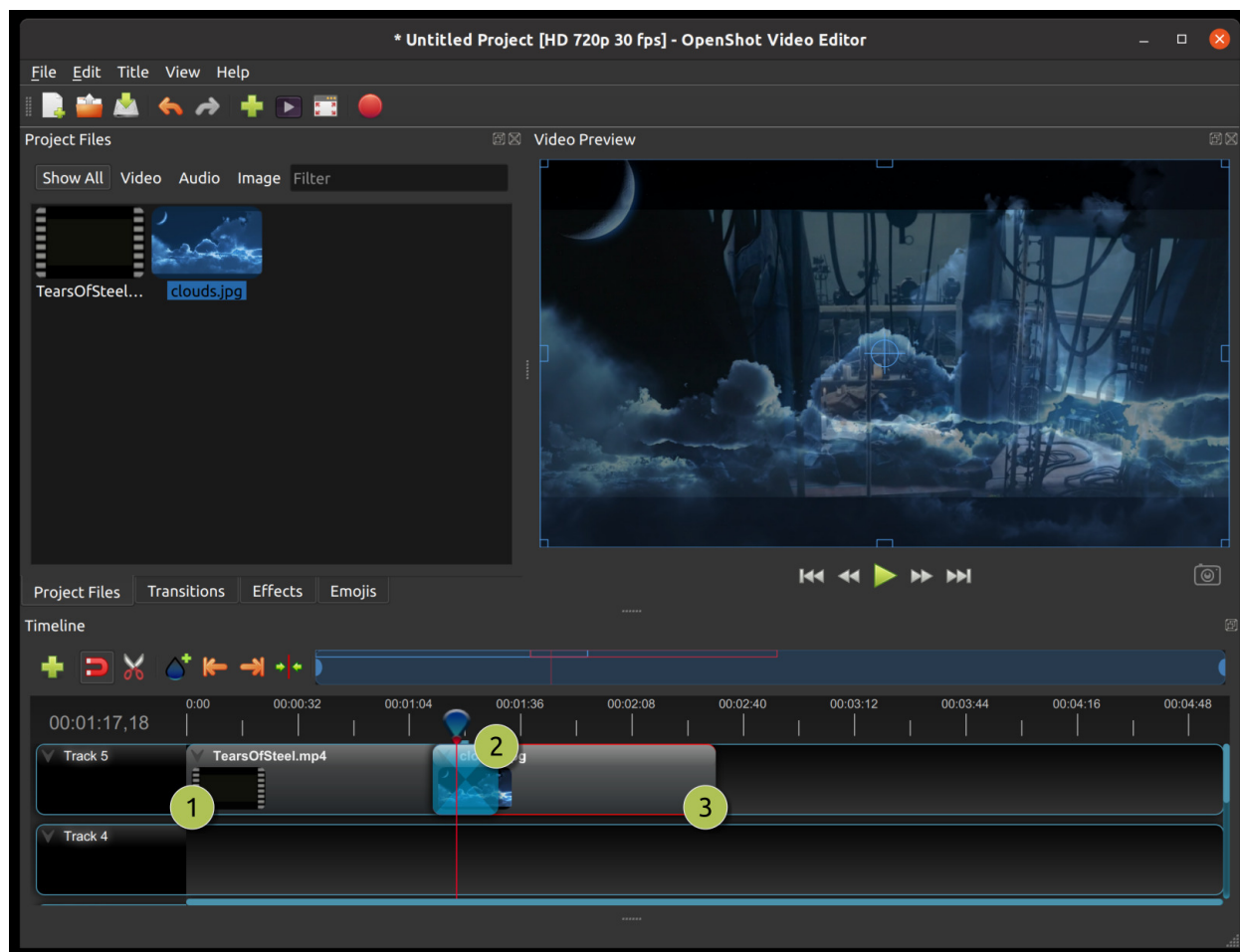
Fyrir frekari upplýsingar um lykilramma og hreyfimyndir, sjá [Hreyfimynd](#).

1.8 Yfirfærslur

Yfirfærslur eru notaðar til að hverfa smám saman (eða þurrka) milli tveggja klippumynda. Í OpenShot eru yfirfærslur táknar með bláum, hnöttóttu rétthyrningum á tímalínunni. Þær eru sjálfkrafa búnar til þegar þú leggur tvær klippur yfir hvor aðra, og hægt er að bæta þeim við handvirkt með því að draga eina á tímalínuna úr **Yfirfærslur** spjaldinu. Yfirfærsla verður að vera sett ofan á klippu (yfirfallandi), algengasta staðsetningin er í byrjun eða enda klippunnar.

ATH: Yfirfærslur hafa **ekki** áhrif á **hljóð**, svo ef þú ætlar að hverfa inn/út hljóðstyrk klippu, verður þú að stilla volume eiginleika klippunnar. Sjá [Eiginleikar klippu](#)

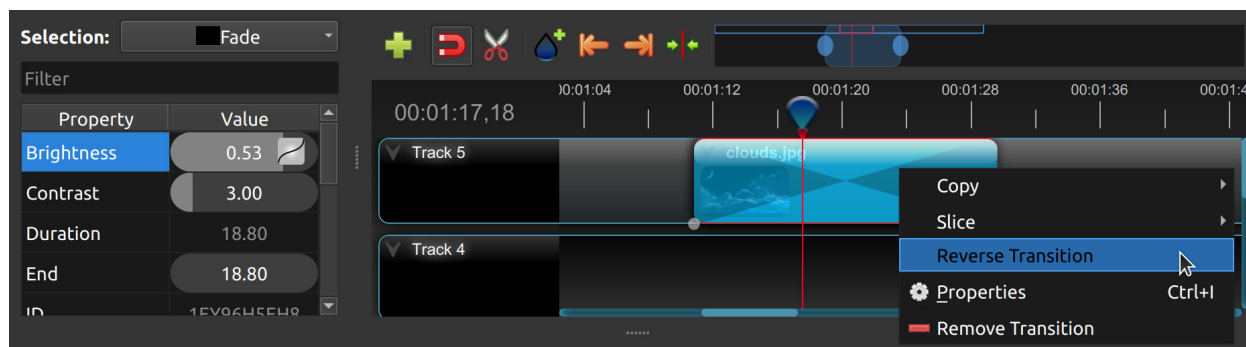
1.8.1 Yfirlit



#	Nafn	Lýsing
1	Klippa 1	Myndbandsklippa
2	Yfirfærsla	Smám saman hverfandi yfirfærsla milli tveggja klippumynda, búin til sjálfkrafa með því að leggja klippurnar yfir hvor aðra (hefur ekki áhrif á hljóðið)
3	Klippa 2	Myndaklippa

1.8.2 Stefna

Yfirfærslur stilla alfa/gagnsæi myndklippunnar sem liggur undir yfirfærslunni, og geta annað hvort hverft úr ógegnsæju í gegnsætt, eða gagnsæju í ógegnsætt (hefur ekki áhrif á hljóðið). Hægri smelltu og veldu *Reverse Transition* til að breyta stefnu hverfingarinnar. Þú getur einnig handvirkt stillt **Brightness** ferilinn og búið til hreyfimynd af sjónrænu hverfi eins og þú vilt.



1.8.3 Gagnsæi

Ef yfirfærslur eru notaðar á myndir eða myndbönd sem innihalda gagnsæi (*p.e. alfa rás*), mun það valda því að upprunalega klippan hverfur skyndilega (eða hverfur úr tilvist), þar sem yfirfærslukerfi OpenShot gerir ráð fyrir að önnur klippa hylji alveg þá fyrstu. Til dæmis, ef önnur klippa hylur ekki alveg þá fyrstu, gæti yfirfærsla ekki verið besti kosturinn. Í staðinn ættir þú að íhuga að stilla *alpha* eiginleika fyrstu klippunnar til að láta hana hverfa þar sem þarf, sjá [Eiginleikar klippu](#) eða [Samhengisvalmynd](#). Einnig getur þú sameinað yfirfærslu og *alpha* hverfingu þegar þú notar gagnsæjar klippur til að fá mjúkari hverfingu á milli þeirra.

1.8.4 Klipping og sneiðing

OpenShot býður upp á margar einfaldar leiðir til að stilla byrjun og enda klippingar yfirfærslu (einnig kallað klippa eða snyrta). Algengasta aðferðin er einfaldlega að grípa vinstri (eða hægri) brún yfirfærslunnar og draga. Fyrir fullkomna leiðbeiningu um sneiðingu og alla lykklaborðsflýtykla, sjá [Klipping og sneiðing](#) og [Flýtyklaborð](#) kaflana.

1.8.5 Gríma

Í myndbandsklippingu eru grímur öflug verkfæri sem leyfa þér að sýna valin svæði myndbandsklippu. Líkt og í myndvinnslu skilgreina myndbandsgrímur svæði þar sem breytingar verða gerðar á meðan aðrir hlutar myndbandsins haldast óbreyttir.

Gríma má hugsa sem form eða leið sem afmarkar svæðið sem þú vilt beina athyglinni að. Algeng form eru ferningar, hringir og frjálssar leiðir. Svæðið sem er grímt kallast „grímt svæði“.

Grímur má hreyfimynda, sem leyfir þér að breyta formi eða staðsetningu með tímanum. Þetta gerir kleift að búa til kraftmikla áhrif eins og að sýna falin atriði eða skipta á milli mismunandi sjónrænna ástands. Í OpenShot getur þú breytt yfirfærslu í grímu með því að sérsníða *Brightness* lykilrammaferilinn. Að halda föstu (óbreyttu) birtugildi viðheldur föstu staðsetningu grímunnar. Sameinaðu þetta með sérsniðnum yfirfærslumyndum eða jafnvel sérsniðnum myndaröðum til að búa til hreyfimyndaðar, flóknar grímur.

1.8.6 Sérsniðin yfirfærsla

Hvaða gráskálalitur mynd sem er má nota sem yfirfærslu (eða grímu) með því að bæta henni í `~/openshot_qt/transitions/` möppuna þína. Gakktu bara úr skugga um að skráarnafn sé auðþekkjanlegt og endurræstu OpenShot. Sérsniðna yfirfærslan/gríman þín mun nú birtast í lista yfir yfirfærslur.

1.8.7 Eiginleikar yfirfærslu

Hér að neðan er listi yfir eiginleika yfirfærslu sem hægt er að breyta og í flestum tilfellum hreyfimynda yfir tíma. Til að skoða eiginleika yfirfærslu, hægrismelltu og veldu *Properties*. Eiginleikaritillinn birtist þar sem þú getur breytt þessum eiginleikum. ATH: Fylgstu vel með hvar spilunarhausinn (rauða spilunar línun) er staðsettur. Lykilrammar eru sjálfkrafa búnir til á núverandi spilunarstað til að hjálpa við að búa til hreyfimyndir.

ATH: Yfirfærslur hafa ekki áhrif á hljóð, svo ef þú ætlar að hverfa inn/út hljóðstyrk klippu, verður þú að stilla volume eiginleika klippunnar. Sjá [Eiginleikar klippu](#).

Nafn eiginleika yfirfærslu	Tegund	Lýsing
Birtustig	Lykilrammi	Ferill sem lýsir birtustigi yfirfærslumyndarinnar, sem hefur áhrif á dofningu/purrkun (-1 til 1)
Andstæða	Lykilrammi	Ferill sem lýsir andstæðu yfirfærslumyndarinnar, sem hefur áhrif á mýkt/harðleika dofningar/purrkunar (0 til 20)
Lengd	Kommutala	Lengd yfirfærslunnar (í sekúndum). Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa.
Endir	Kommutala	Staðsetning endaskurðar yfirfærslunnar (í sekúndum).
Auðkenni	Strengur	Handahófskennt búið til GUID (alþjóðlegt einstakt auðkenni) úthlutað hverri yfirfærslu. Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa.
Foreldri	Strengur	Foreldrahlutur yfirfærslunnar, sem veldur því að mörg þessara lykilramma-gilda byrja á gildum foreldrisins.
Staðsetning	Kommutala	Staðsetning yfirfærslunnar á tímalínunni (í sekúndum).
Skipta um mynd	Rökgildi	Til að greina villu sýnir þessi eiginleiki yfirfærslumyndina (í stað þess að verða gegnsæi).
Byrjun	Kommutala	Staðsetning byrjunar skurðar yfirfærslunnar (í sekúndum).
Rás	Heiltala	Lagið sem heldur utan um yfirfærsluna (efri rásir eru teiknaðar ofan á neðri rásir).

Lengd

Eiginleikinn *Lengd* er kommutala sem sýnir lengd yfirfærslunnar í sekúndum. Þetta er eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa. Hann er reiknaður sem: Endir - Byrjun. Til að breyta lengdinni verður þú að breyta *Byrjun* og/eða *Endir* eiginleikum yfirfærslunnar.

- **Dæmi um notkun:** Skoðaðu lengd yfirfærslu til að tryggja að hún passi í ákveðinn tíma í verkefninu.
- **Ábending:** Íhugaðu að nota eiginleikann „Lengd“ fyrir yfirfærslur sem þurfa að passa við ákveðin tímabil, eins og samtöl eða senur.

Endir

Eiginleikinn *Endir* skilgreinir skurðpunkt í lok yfirfærslunnar í sekúndum, sem gerir þér kleift að stjórna hversu mikið af yfirfærslunni sést á tímalínunni. Breyting á þessum eiginleika hefur áhrif á *Lengd* yfirfærslunnar.

- **Dæmi um notkun:** Klippa endann á yfirfærslu til að samræma við annan klippu eða fjarlægja óæskilegar hluta yfirfærslunnar.
- **Ábending:** Sameinaðu eiginleikana „Byrjun“ og „Endir“ til að stjórna nákvæmlega sýnilegum hluta yfirfærslunnar.

Auðkenni

Eiginleikinn *Auðkenni* inniheldur handahófskennt búið til GUID (alþjóðlegt einstakt auðkenni) sem úthlutað er hverri yfirfærslu til að tryggja sérstöðu hennar. Þetta er eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa og er úthlutað af OpenShot þegar yfirfærsla er búin til.

- **Dæmi um notkun:** Vísa til ákveðinna yfirfærslna í sérsniðnum skriftum eða sjálfvirkniverkefnum.
- **Ábending:** Þó að yfirfærsluauðkenni séu venjulega stjórnað í bakgrunni getur skilningur á þeim hjálpað við flókna sérsniðningu verkefna.

Rás

Eiginleikinn *Rás* er heiltala sem sýnir lagið sem yfirfærslan er staðsett á. Yfirfærslur á efri rásum eru teiknaðar ofan á þær á neðri rásum.

- **Dæmi um notkun:** Raða yfirfærslum á mismunandi lög til að skapa sjónræna dýpt og flækjustig.
- **Ábending:** Notaðu efri rásir fyrir þætti sem þurfa að birtast ofan á öðrum, eins og textalag eða grafík.

1.9 Áhrif

Áhrif eru notuð í OpenShot til að bæta eða breyta hljóði eða myndbandi klips. Þau geta breytt pixlum og hljóðgögnum, og geta almennt bætt myndbandsverkefni þín. Hvert áhrif hefur eigin eiginleika, flestir þeirra má hreyfa yfir tíma, til dæmis að breyta *Ljósstyrk & Andstæðu* klips yfir tíma.

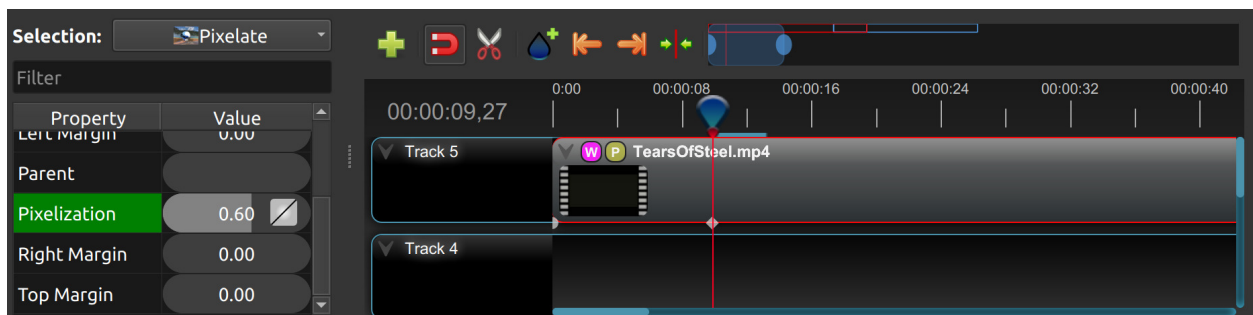
Áhrif má bæta við hvaða klipp sem er með því að draga þau úr Áhrifaflípanum og sleppa á klippið. Hvert áhrif er táknað með litlu lituðu tákni og fyrsta staf áhrifanafnsins. Athugið: Fylgist vel með hvar spilunarhausinn (rauða spilunar línan) er. Lykilrammar eru sjálfkrafa búnir til á núverandi spilunarstað til að hjálpa til við að búa til hreyfimyndir hratt.

Til að skoða eiginleika áhrifa, hægrismelltu á áhrifatákn, sem opnar samhengisvalmynd, og veldu *Eiginleikar*. Eiginleikaritill birtist þar sem þú getur breytt þessum eiginleikum. Eiginleikar birtast í stafrófsröð í glugganum, með síuvalkostum efst. Haltu niðri **Ctrl** og smelltu á mörg áhrifatákn til að velja þau öll, eiginleikagluggi sýnir færslu eins og 3 valin svo þú getir stillt sameiginlega eiginleika þeirra í einu skrefi. Sjá [Eiginleikar klippu](#).

Til að stilla eiginleika:

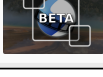
- Dragðu sleðann til að gera grófar breytingar.
- Tvöfaldur smellur til að slá inn nákvæmar tölur.
- Hægri/tvöfaldur smellur fyrir ekki-tölulegar valkosti.

Eiginleikar áhrifa eru ómissandi hluti af *Hreyfimynd* kerfinu. Þegar þú breytir eiginleika áhrifa er lykilrammi búinn til á núverandi staðsetningu spilunarhaus. Til að eiginleiki nái yfir allt klipið, staðsettu spilunarhausinn á eða fyrir byrjun klipsins áður en þú gerir breytingar. Þægilegur háttur til að finna byrjun klips er að nota „næsta/fyrri merki“ aðgerðina á tímalínustíkunni.



1.9.1 Listi yfir áhrif

OpenShot Video Editor hefur samtals 27 innbyggð áhrif fyrir myndband og hljóð: 18 myndbandsáhrif og 9 hljóðáhrif. Þessi áhrif má bæta við klipp með því að draga áhrifin á klipið. Eftirfarandi tafla inniheldur nafn og stutta lýsingu á hverju áhrifum.

Tákn	Nafn áhrifa	Lýsing á áhrifum
	Analog Tape	Gamaldags heimamyndaveltur, blæðing og snjór.
	Alpha Mask / Wipe Transition	Gráskalamaska yfirfærslu milli mynda.
	Bars	Bættu litum böndum utan um myndbandið þitt.
	Óskýrleiki	Stilla óskýrleika myndar.
	Birta og andstæða	Breyta birtu og andstæðu rammans.
	Texti	Bættu texta við hvaða klippu sem er.
	Chroma Key (Grænn skjár)	Skiptu lit með gegnsæi.
	Litakort / Leit	Stilla liti með 3D LUT leitartöflum (.cube snið).
	Litmettun	Stilla litstyrk.
	Litabreyting	Færðu liti myndar í mismunandi áttir.
	Klippa	Klippið út hluta úr myndbandinu þínu.
	Fjarlægja víxlun	Fjarlægðu víxlun úr myndbandi.
	Litbrigði	Stilltu litbrigði / lit.
	Linsubjarmi	Hermdu eftir sólarljósi sem lendir á linsu með björtum glampa.
	Neikvætt	Búðu til neikvætt mynd.
	Hluta greinir	Greindu hluti í myndbandi.

framhald á næstu síðu

Tafla 3 – framhald frá fyrri síðu

Tákn	Nafn áhrifa	Lýsing á áhrifum
	Útlína	Bættu útlínu við hvaða mynd eða texta sem er.
	Pikslun	Auktu eða minnkaðu sýnilega pixla.
	Brynja	Auktu skerpu jaðars til að gera myndbandsupplýsingar skýrari.
	Færa	Færðu mynd í mismunandi áttir.
	Kúlulaga varpa	Flataðu út eða varpaðu 360° og fisheye upptökum.
	Stöðugleikabúnaður	Minnkaðu titring í myndbandi.
	Fylgjandi	Fylgstu með afmörkunarkassa í myndbandi.
	Bylgja	Beygðu mynd í bylgjumynstur.
	Þjöppu	Minnkaðu hljóðstyrk eða styrktu lág hljóð.
	Seinkun	Stilltu samstillingu hljóðs og myndar.
	Beygja	Klippað hljóðmerki til að búa til beygingu.
	Endurómur	Bættu við seinkaðri hljóðendurspeglun.
	Útvíkkun	Gerðu háværar hlutar hlutfallslega háværar.
	Hávaði	Bættu við handahófskenndum jafnstyrk merkjum.
	Parametrísk jöfnun	Stilltu tíðnibylgju í hljóði.
	Róbótísing	Breyttu hljóði í vélrænan rödd.
	Hvísaratækni	Breyttu hljóði í hvísla.

1.9.2 Eiginleikar áhrifa

Hér að neðan er listi yfir **algenga** eiginleika áhrifa, sem allir áhrif í OpenShot deila. Til að skoða eiginleika áhrifa, hægrismelltu og veldu *Eiginleikar*. Eiginleikabreytingar glugginn birtist, þar sem þú getur breytt þessum eiginleikum. Athugið: Fylgstu vel með hvar spilunarhausinn (rauða spilunar línun) er staðsettur. Lykilrammar eru sjálfkrafa búnir til á núverandi spilunarstað til að auðvelda hraða gerð hreyfimynda.

Sjáðu töfluna hér að neðan fyrir lista yfir algengar eiginleika áhrifa. Aðeins **algengir eiginleikar** sem öll áhrif deila eru skráð hér. Hvert áhrif hefur einnig marga **einstaka eiginleika**, sem eru sértækir fyrir hvert áhrif, sjá [Myndbandsáhrif](#) fyrir frekari upplýsingar um einstök áhrif og einstaka eiginleika þeirra.

Nafn áhrifa	eiginleika	Tegund	Lýsing
Lengd		Kommutala	Lengd áhrifa (í sekúndum). Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa. Flest áhrif eru sjálfgefið jafn löng og klippan. Þessi eiginleiki er falinn þegar áhrif tilheyra klippu.
Endir		Kommutala	Endapunktur skerðingar á áhrifum (í sekúndum). Þessi eiginleiki er falinn þegar áhrif tilheyra klippu.
Auðkenni		Strengur	Handahófskennt búið til GUID (alþjóðlegt einstakt auðkenni) úthlutað hverju áhrifum. Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa.
Foreldri		Strengur	Foreldrahlutur þessa áhrifa, sem gerir mörgum þessara lykilramma gildum kleift að hefjast á foreldragildi.
Staða		Kommutala	Staða áhrifa á tímalínu (í sekúndum). Þessi eiginleiki er falinn þegar áhrif tilheyra klippu.
Byrjun		Kommutala	Byrjunarpunktur skerðingar á áhrifum (í sekúndum). Þessi eiginleiki er falinn þegar áhrif tilheyra klippu.
Rás		Heiltala	Lagið sem heldur áhrifunum (efri rásir eru sýndar ofan á neðri rásum). Þessi eiginleiki er falinn þegar áhrif tilheyra klippu.
Beita Fyrir Klippu		Rökgildi	Beita þessum áhrifum áður en klippa vinnur með lykilramma? (sjálfgefið er Já)

Lengd

Eiginleikinn *Duration* er kommutala sem sýnir lengd áhrifa í sekúndum. Þetta er eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa. Hann er reiknaður sem: End - Start. Til að breyta lengdinni verður þú að breyta *Start* og/eða *End* eiginleikum áhrifa.

ATH: Flest áhrif í OpenShot stilla sjálfgefið lengd áhrifa á lengd klippu og fela þennan eiginleika í ritlinum.

Endir

Eiginleikinn *End* skilgreinir skerðipunkt við enda áhrifa í sekúndum, sem gerir þér kleift að stjórna hversu mikið af áhrifunum sést á tímalínunni. Breyting á þessum eiginleika hefur áhrif á *Duration* eiginleikann.

ATH: Flest áhrif í OpenShot stilla þennan eiginleika sjálfgefið til að passa við klippuna og fela þennan eiginleika í ritlinum.

Auðkenni

Eiginleikinn *ID* inniheldur handahófskennt búið til GUID (alþjóðlegt einstakt auðkenni) úthlutað hverju áhrifum, sem tryggir einstök gildi þess. Þetta er eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa og er úthlutað af OpenShot þegar áhrif eru búin til.

Rás

Eiginleikinn *Track* er heiltala sem sýnir lagið sem áhrifin eru staðsett á. Áhrif á efri rásum eru sýnd ofan á þeim á neðri rásum.

ATH: Flest áhrif í OpenShot stilla þennan eiginleika sjálfgefið til að passa við klippuna og fela þennan eiginleika í ritlinum.

1.9.3 Foreldri áhrifa

Eiginleikinn *Parent* áhrifa stillir upphafsgildi lykilramma til foreldraáhrifa. Til dæmis, ef mörg áhrif vísa öll á sama foreldraáhrif, erfa þau öll upphaflegar stillingar eins og leturstærð, leturlit og bakgrunnslit fyrir *Caption* áhrif. Í dæminu með mörg *Caption* áhrif sem nota sama foreldraáhrif er þetta skilvirk leið til að stjórna miklu magni af þessum áhrifum.

ATH: Eiginleikinn parent fyrir áhrif ætti að tengjast sama tegund foreldraáhrifa, annars munu sjálfgefnu upphafsgildin ekki passa. Sjá einnig [Foreldri klips](#).

Staða

Eiginleikinn *Position* ákvarðar stöðu áhrifa á tímalínu í sekúndum, þar sem 0.0 táknar byrjun.

ATH: Flest áhrif í OpenShot stilla þennan eiginleika sjálfgefið til að passa við klippuna og fela þennan eiginleika í ritlinum.

Byrjun

Eiginleikinn *Start* skilgreinir skerðipunkt við byrjun áhrifa í sekúndum. Breyting á þessum eiginleika hefur áhrif á *Duration* eiginleikann.

ATH: Flest áhrif í OpenShot stilla þennan eiginleika sjálfgefið til að passa við klippuna og fela þennan eiginleika í ritlinum.

1.9.4 Raðsetning

Áhrif eru venjulega notuð **fyrir** að klippan vinnur með lykilramma. Þetta leyfir áhrifunum að vinna með hráa mynd klippunnar, áður en klippan beitir eiginleikum eins og stækkun, snúning, staðsetningu o.s.frv. Venjulega er þetta æskileg röð atburða og þetta er sjálfgefinn háttur áhrifa í OpenShot. Hins vegar geturðu valkvætt breytt þessu með eiginleikanum **Apply Before Clip Keyframes**.

Ef þú stillir eiginleikann **Apply Before Clip Keyframes** á **No**, verður áhrifin röðuð **eftir** að klippan stækkar, snýr og beitir lykilrömmum á myndina. Þetta getur verið gagnlegt við ákveðin áhrif, eins og **Mask** áhrifin, þegar þú vilt fyrst hreyfa klippuna og síðan beita kyrrstöðu grímu á klippuna.

1.9.5 Myndbandsáhrif

Áhrif eru almennt skipt í tvo flokka: myndbands- og hljóðáhrif. Myndbandsáhrif breyta myndinni og pixlagögnum klippu. Hér að neðan er listi yfir myndbandsáhrif og eiginleika þeirra. Oft er best að prófa áhrif, setja inn mismunandi gildi í eiginleikanna og fylgjast með niðurstöðunum.

Analog Tape

Áhrifin **Analog Tape** líkja eftir spilun neytendatöpu: lárétt línuóstöðugleiki („tracking“), litblæðing, mjúkur birtustig, kornótt snjór, neðri **tracking-stripe** og stuttar **static bursts**. Allar stillingar eru lykilramma-stuðningshæfar og hávaðinn er ákvörðunarhæfur (fræður frá áhrifaskilríkjum með valfrjálsu fráviki), svo útkoman er endurtekning.

Eiginleikanafn	Lýsing
tracking	(float, 0–1) Lárétt línuóstöðugleiki auk smá neðri skekkju . Hærri gildi auka sveifluvidd og skekkjuhæð.
bleed	(float, 0–1) Litblæðing / fringing . Lárétt litaskipti + óskýrleiki með smá litleysi. Gefur „regnbogabrún“ útlit.
softness	(float, 0–1) Mjúkt birtustig . Lítil lárétt óskýrleiki á Y (um 0–2 px). Haltu lágu til að varðveita smáatriði þegar hávaðinn er mikill.
noise	(float, 0–1) Snjór, hvísli og truflanir . Stýrir kornstyrk, líkur/lengd hvítu röndanna og fölum línu-hvísli.
stripe	(float, 0–1) Tracking-stripe . Lyftir neðri borða, bætir við hvísli/hávaða þar og víkkar svæðið sem lyft er eftir því sem gildið hækkar.
static_bands	(float, 0–1) Static-bylgjur . Stuttar hjartar bönd með röðarsafnaðri röndun (margar „skotstjörnur“ yfir nágrannaröðum).
seed_offset	(int, 0–1000) Bætir við innra fræi (afleitt frá áhrifaskilríkjum) fyrir ákvörðunarhæfa breytileika milli klippa.

Notkunarnótur

- **Dauf „heimamyndband“:** tracking=0.25, bleed=0.20, softness=0.20, noise=0.25, stripe=0.10, static_bands=0.05.
- **Slæm tracking / hausstífla:** tracking=0.8–1.0, stripe=0.6–0.9, noise=0.6–0.8, static_bands=0.4–0.6, softness<=0.2, og stilltu bleed um 0.3.
- **Aðeins litblæðing:** hækkaðu bleed (um 0.5) og haltu öðrum stillingum lágu.
- **Annað en endurtekningarmynd af snjó:** láttu áhrifaskilríkin vera (fyrir ákvörðunarhæfa úttak) og breyttu seed_offset til að fá nýtt, en samt endurtekningarmynd.

Alpha Mask / Wipe Transition

Áhrifin Alpha Mask / Wipe Transition nota gráskalalita grímu til að búa til kraftmikla umbreytingu milli tveggja mynda eða myndbandsklippa. Í þessum áhrifum sýna ljós svæði grímunnar nýju myndina, á meðan dökk svæði fela hana, sem leyfir skapandi og sérsniðnar umbreytingar sem fara fram úr hefðbundnum dofnum eða þurrkunartækni. Þessi áhrif hafa aðeins áhrif á myndina, ekki hljóðrásina.

Eiginleikanafn	Lýsing
birtustig	(float, -1 til 1) Þessi ferill stjórnar hreyfingu yfir þurrkunina
andstæða	(float, 0 til 20) Þessi ferill stjórnar hörku og mjúkri brún þurrkunar
lesari	(lesari) Þessi lesari getur notað hvaða mynd eða myndband sem er sem inntak fyrir gráskalalita þurrkunina
skipta_um_mynd	(bool, valmöguleikar: ['Yes', 'No']) Skipta út mynd klippunnar með núverandi gráskalalita þurrkunarmynd, gagnlegt til að greina villur

Bars

Bars-áhrifin bæta litum röndum utan um myndramma þinn, sem hægt er að nota til fagurfræðilegra nota, til að ramma inn myndbandið innan ákveðins hlutfalls eða til að líkja eftir útliti þess að horfa á efni á öðru skjákerfi. Þetta áhrif er sérstaklega gagnlegt til að skapa kvikmyndalegt eða útsendingarútlit.

Eiginleikanafn	Lýsing
neðri	(float, 0 til 0.5) Ferillinn til að stilla stærð neðri röndar
litur	(litur) Ferillinn til að stilla lit röndanna
vinstri	(float, 0 til 0.5) Ferillinn til að stilla stærð vinstri röndar
hægri	(float, 0 til 0.5) Ferillinn til að stilla stærð hægri röndar
efri	(float, 0 til 0.5) Ferillinn til að stilla stærð efri röndar

Óskýrleiki

Blur-áhrifin mýkja myndina, draga úr smáatriðum og áferð. Þetta má nota til að skapa tilfinningu fyrir dýpt, beina athygli að ákveðnum hlutum rammans eða einfaldlega til að beita stílrænni ákvörðun fyrir fagurfræðileg markmið. Styrkur blur-áhrifsins er hægt að stilla til að ná æskilegum mýktarstigi.

Eiginleikanafn	Lýsing
lárétt geisli	(float, 0 til 100) Láréttur blur-geisli lykilrammi. Stærð láréttar blur-aðgerðar í pixlum.
endurtekningar	(float, 0 til 100) Lykilrammi fyrir fjölda endurtekninga. Fjöldi blur-endurtekninga á hverjum pixli. 3 endurtekningar = Gaussian.
sigma	(float, 0 til 100) Sigma lykilrammi. Dreifing blur-aðgerðarinnar. Ætti að vera stærra en geislinn.
lóðréttur geisli	(float, 0 til 100) Lóðréttur blur-geisli lykilrammi. Stærð lóðréttar blur-aðgerðar í pixlum.

Birta og andstæða

Brightness & Contrast-áhrifin leyfa stillingu á heildarljósleika eða dökkleika myndarinnar (bjartleiki) og mun á milli dimm-ustu og björtustu hluta myndarinnar (andstæða). Þetta áhrif má nota til að leiðrétta illa lýst myndbönd eða til að skapa dramatísk lýsingaráhrif fyrir listræn markmið.

Eiginleikanafn	Lýsing
birtustig	(float, -1 til 1) Ferillinn til að stilla bjartleika
andstæða	(float, 0 til 100) Ferillinn til að stilla andstæðu (3 er dæmigerð, 20 er mikið, 100 er hámark. 0 er ógilt)

Texti

Bættu texta-undirskriftum ofan á myndbandið þitt. Við styðjum bæði VTT (WebVTT) og SubRip (SRT) undirtextaskrárform. Þessi form eru notuð til að sýna texta eða undirtexta í myndböndum. Þau gera þér kleift að bæta textamiðuðum undirtextum við myndbandsefni, sem gerir það aðgengilegra fyrir breiðari áhorfendahóp, sérstaklega fyrir þá sem eru heyrnarlausir eða heyrnarskertir. Caption-áhrifin geta jafnvel gert textann að hverfa inn og út með hreyfimyndum og styðja hvaða letur, stærð, lit og jaðar sem er. OpenShot hefur einnig auðvelt Caption ritil þar sem þú getur fljótt sett inn undirskriftir við spilunarhausinn eða breytt öllum undirskriftatexta þínum á einum stað.

```
: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!
```

Eiginleikanafn	Lýsing
bakgrunnur	(litur) Litur bakgrunns undirskriftasvæðis
bakgrunns_alpha	(float, 0 til 1) Alpha bakgrunnslits
bakgrunnshorn	(float, 0 til 60) Geisli horn bakgrunns
bakgrunnssfylling	(float, 0 til 60) Fylling bakgrunns
letur undirskriftar	(letur) Nafn leturs eða leturfjölskyldu
undirskriftatexti	(undirskrift) VTT/SubRip sniðinn undirskriftatexti (fjöl lína)
litur	(litur) Litur undirskriftatexta
dimmast inn	(float, 0 til 3) Dimmast inn á hverri undirskrift (fjöldi sekúndna)
dimmast út	(float, 0 til 3) Dimmast út á hverri undirskrift (fjöldi sekúndna)
letur_alpha	(float, 0 til 1) Alpha leturlits
leturstærð	(float, 0 til 200) Leturstærð í punktum
vinstri	(float, 0 til 0.5) Stærð vinstri jaðar
línufjarlægð	(float, 0 til 5) Fjarlægð milli lína (1.0 sjálfgefið)
hægri	(float, 0 til 0.5) Stærð hægri jaðar
útlína	(litur) Litur textaútlínu / útlínu
breidd útlínu	(float, 0 til 10) Breidd textamarka / strokks
efri	(float, 0 til 1) Stærð efri jaðar

Chroma Key (Grænn skjár)

Chroma Key (grænskjár) áhrifin skipta um ákveðna liti (eða chroma) í myndbandinu (venjulega græna eða bláa) með gegn-sæi, sem gerir kleift að setja myndbandið yfir annan bakgrunn. Þessi áhrif eru mikið notuð í kvikmyndagerð og sjónvarps-framleiðslu til að búa til sjónræna áhrif og setja efni í umhverfi sem annars væri ómögulegt eða óhentugt að taka upp.

Eiginleikanafn	Lýsing
litur	(litur) Liturinn sem á að passa
þröskuldur	(float, 0 til 125) Þröskuldurinn (eða óskýrleikastuðullinn) til að passa svipaða liti. Því hærra sem gildi er, því fleiri litir verða passaðir.
halo	(float, 0 til 125) Viðbótar þröskuldur til að fjarlægja halo.
lykilmáti	(int, valmöguleikar: ['Basic keying', 'HSV/HSL hue', 'HSV saturation', 'HSL saturation', 'HSV value', 'HSL luminance', 'LCH luminosity', 'LCH chroma', 'LCH hue', 'CIE Distance', 'Cb,Cr vector']) Lykilmáti eða reiknirit sem á að nota.

Litakort / Leit

Litakort áhrifin beita 3D LUT (leitartöflu) á myndbandið þitt, sem umbreytir litunum samstundis til að ná samræmdri útliti eða stemningu. 3D LUT er einfaldlega tafla sem endurkortleggur hvern inntakslit á nýja úttakslitapallettu. Með aðskildum lykiltrammakúrfum fyrir rauða, græna og bláa rás, getur þú nákvæmlega stjórnað og jafnvel hreyft hversu mikið hver rás er undir áhrifum LUT, sem gerir auðvelt að finnstilla eða blanda litastillingunni þinni yfir tíma.

LUT skrár (.cube snið) má hlaða niður frá mörgum netauðlindum, þar á meðal ókeypis pakkar á ljósmyndabloggum eða markaðstorgum, eins og <https://freshluts.com/>. OpenShot inniheldur úrval vinsælla LUTs hannaðra fyrir **Rec 709** gamma beint úr kassanum.

Eiginleikanafn	Lýsing
lut_slóð	(strengur) Slóð í skráarkerfi að .cube LUT skrá.
styrkur	(float, 0.0 til 1.0) % Blöndun heildarstyrks (0.0 = engin LUT, 1.0 = full LUT).
styrkur_r	(float, 0.0 til 1.0) % Blöndun rauðu rásar LUT (0.0 = engin LUT, 1.0 = full LUT).
styrkur_g	(float, 0.0 til 1.0) % Blöndun grænu rásar LUT (0.0 = engin LUT, 1.0 = full LUT).
styrkur_b	(float, 0.0 til 1.0) % Blöndun bláu rásar LUT (0.0 = engin LUT, 1.0 = full LUT).

Gamma og Rec 709

Gamma er hvernig myndbandskerfi lýsa eða dökka miðtóna myndar. **Rec 709** er staðlaða gammaferillinn sem notaður er fyrir flest HD og netmyndbönd í dag. Með því að senda með **Rec 709** LUTs gerir OpenShot það einfalt að beita litastillingu sem passar við meirihluta myndefnisins sem þú munt klippa.

Ef myndavélin þín eða vinnuflæði notar annan gamma (til dæmis LOG prófil), getur þú samt notað LUT sem er gerð fyrir þann feril. Notaðu einfaldlega .cube skrá hannaða fyrir þinn gamma undir **LUT Path** í Litakort áhrifunum. Gakktu bara úr skugga um að gamma myndefnisins passi við gamma LUT—annars gætu litirnir litið út fyrir að vera rangir.

Eftirfarandi **Rec 709** LUT skrár eru innifaldar í OpenShot, flokkaðar í eftirfarandi flokka:

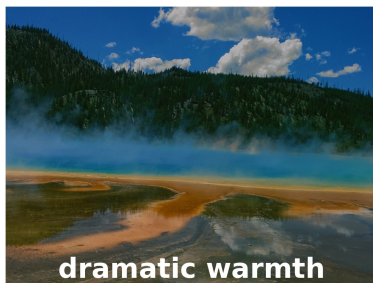
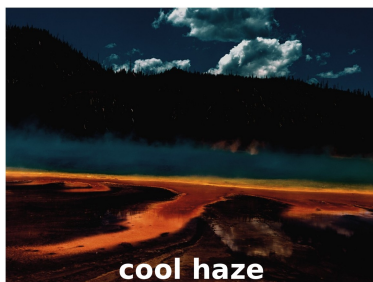
Kvikmyndaleg & Blockbuster







Dimm & Stemningsrík







Kvikmyndafilma & Gamaldags







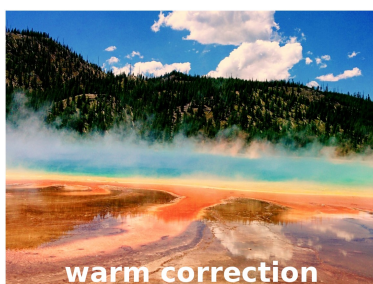


Blágrænt & Appelsínugult Andrúmsloft

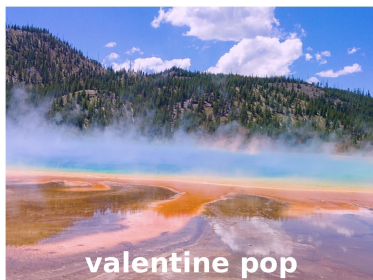




Nýtni & Lagfæring



Lífleg & Litrík



Litmettun

Litmettunaráhrifin stilla styrk og lífskraft lita í myndbandinu. Að auka mettnun getur gert litina skærari og áberandi, á meðan að minnka hana getur skapað daufara, næstum svart-hvítan svip.

Eiginleikanafn	Lýsing
mettun	(float, 0 til 4) Kúrfan til að stilla heildar mettnun rammans (0.0 = grátonur, 1.0 = eðlilegt, 2.0 = tvöföld mettnun)
mettun_B	(float, 0 til 4) Kúrfan til að stilla bláa mettnun rammans
mettun_G	(float, 0 til 4) Kúrfan til að stilla græna mettnun rammans (0.0 = grátonur, 1.0 = eðlilegt, 2.0 = tvöföld mettnun)
mettun_R	(float, 0 til 4) Kúrfan til að stilla rauða mettnun rammans

Litabreyting

Færðu liti myndar upp, niður, til vinstri og hægri (með ótakmörkuðu umbúðum).

Hver pixill hefur 4 litrásir:

- Rauður, Grænn, Blár og Alfa (þ.e. gegnsæi)
- Gildi hverrar rásar er á bilinu 0 til 255

Litbrigðaráhrifin færa eða þýða ákveðna litrás á X- eða Y-ásnum. *Ekki styðja öll mynd- og myndbandsform alfa rás, og í þeim tilfellum sérðu engar breytingar þegar þú stillir litbrigðafærslu alfa rásarinnar.*

Eiginleikanafn	Lýsing
alfa_x	(float, -1 til 1) Færðu Alfa X hnitin (til vinstri eða hægri)
alfa_y	(float, -1 til 1) Færðu Alfa Y hnitin (upp eða niður)
blár_x	(float, -1 til 1) Færðu Blá X hnitin (til vinstri eða hægri)
blár_y	(float, -1 til 1) Færðu Blá Y hnitin (upp eða niður)
grænn_x	(float, -1 til 1) Færðu Græna X hnitin (til vinstri eða hægri)
grænn_y	(float, -1 til 1) Færðu Græna Y hnitin (upp eða niður)
rauður_x	(float, -1 til 1) Færðu Rauða X hnitin (til vinstri eða hægri)
rauður_y	(float, -1 til 1) Færðu Rauða Y hnitin (upp eða niður)

Klippa

Klippiahrifin fjarlægja óæskileg ytri svæði úr myndbandsrammanum, sem gerir þér kleift að einbeita þér að ákveðnum hluta af upptökunni, breyta hlutföllum eða fjarlægja truflandi þætti frá brúnum rammans. Þetta áhrif er aðal aðferðin til að klippa klippu í OpenShot. Lykilrammar fyrir **vinstri**, **hægri**, **efri** og **neðri** má jafnvel hreyfa til að búa til hreyfanlegt og stærðarbreytanlegt klippt svæði. Þú getur látið klippt svæðið vera tómt eða breytt því sjálfkrafa til að fylla skjáinn.

Þú getur fljótt bætt þessu áhrifum við með því að hægrismella á klippu og velja *Klippa*. Þegar það er virkt birtast bláir klippihnappar í myndbandsforskoðuninni svo þú getir stillt klippinguna sjónrænt.

Eiginleikanafn	Lýsing
neðri	(float, 0 til 1) Stærð neðri striks
vinstri	(float, 0 til 1) Stærð vinstri striks
hægri	(float, 0 til 1) Stærð hægri striks
efri	(float, 0 til 1) Stærð efri striks
x	(float, -1 til 1) X-frávik
y	(float, -1 til 1) Y-frávik
endurstilla stærð	(bool, valmöguleikar: ['Já', 'Nei']) Skiptu um ramma myndina með klipptu svæði (leyfir sjálfvirka stærðarbreytingu á klipptu myndinni)

Fjarlægja víxlun

Deinterlace-áhrifin eru notuð til að fjarlægja fléttunargalla úr myndbandsupptökum, sem oft sjást sem láréttar línur yfir hreyfandi hlutum. Þessi áhrif eru nauðsynleg til að umbreyta fléttaðri mynd (t.d. frá eldri myndavélum eða útsendingum) í framfarandi snið sem hentar nútíma skjám.

Eiginleikanafn	Lýsing
erOdd	(bool, valmöguleikar: ['Já', 'Nei']) Notaðu oddatölulínur eða jöfnulínur

Litbrigði

Litbrigðaráhrifin stilla heildar litajafnvægi myndbandsins, breyta litbrigðum án þess að hafa áhrif á birtu eða mettnun. Þetta má nota til litaleiðréttingar eða til að beita dramatískum litaáhrifum sem breyta stemningu upptökunnar.

Eiginleikanafn	Lýsing
litbrigði	(float, 0 til 1) Ferillinn til að stilla prósentu litbrigðabreytingar

Linsubjarmi

Lens Flare-áhrifin líkja eftir björtu ljósi sem skín á linsu myndavélarinnar, og búa til glóandi hringi, litríka hringi og mjúka glampa yfir upptökunni. Endurvarp er sjálfkrafa staðsett eftir línu frá ljósgjafanum að miðju rammans. Þú getur hreyft hvaða eiginleika sem er með lykilræmmum til að fylgja hreyfingu eða passa við senuna.

Eiginleikanafn	Lýsing
x	(float, -1 til 1) Lárétt staðsetning ljósgjafans. -1 er vinstri brún, 0 miðja, +1 hægri brún.
y	(float, -1 til 1) Lóðrétt staðsetning ljósgjafans. -1 er efri brún, 0 miðja, +1 neðri brún.
birtustig	(float, 0 til 1) Heildar styrkur glóans og gegnsæi. Hærri gildi gera glampa bjartari og minna gegnsæja.
stærð	(float, 0.1 til 3) Stærðarhlutfall alls glampaáhrifa. Stærri gildi stækka hringi, hringi og glóann.
dreifing	(float, 0 til 1) Hversu langt aukaleiðsögur ferðast. 0 heldur þeim nálægt uppruna, 1 ýtir þeim alla leið að gagnstæðri brún.
litablær	(litur) Breytir litum glampa til að passa við senuna þína. Notaðu RGBA renna til að velja litbrigði og gegnsæi.

Neikvætt

Negative-áhrifin snúa litum myndbandsins við og búa til mynd sem líkist ljósmyndanegatífi. Þetta má nota til listrænna áhrifa, til að skapa draumkenndan eða óvenjulegan svip, eða til að draga fram ákveðna þætti innan rammans.

Hluta greinir

Áhrifin Object Detector nota vélanámstækni (eins og tauganet) til að greina og draga fram hluti innan myndbandsrammans. Það getur þekkt marga hlutatýpur, eins og ökutæki, fólk, dýr og fleira! Þetta má nota til greiningar, til að bæta við gagnvirkum þáttum í myndbönd eða til að fylgjast með hreyfingu ákveðinna hluta yfir rammann.

Flokkasíur og Traust

Til að aðlaga greiningarferlið að þínum þörfum inniheldur Object Detector eiginleika fyrir flokkasíur og traustmörk. Með því að stilla flokkasíu, eins og „Vörubíll“ eða „Maður“, geturðu látið greinirinn einbeita sér að ákveðnum tegundum hluta og takmarkað hvaða hlutar eru fylgst með. Traustmörkin leyfa þér að setja lágmarkstrúverðugleikastig fyrir greiningar, sem tryggir að aðeins hlutir sem greindir eru með traust yfir þessu marki eru teknir með, sem hjálpar til við að draga úr falskri jákvæðni og einbeita sér að nákvæmari greiningum.

Hvernig Foreldrafesting Virkar

Þegar þú hefur fylgst með hlutum geturðu „foreldrafest“ aðra *Klipp* við þá. Þetta þýðir að annar klippan, sem gæti verið grafík, texti eða önnur myndbandsлага, fylgir nú fylgdu hlutnum eins og hann sé festur við hann. Ef fylgdu hlutinn færir til vinstri, færir barnið klippan til vinstri. Ef fylgdu hlutinn stækkar (kemur nær myndavélinni), stækkar barnið klipp-an einnig. Til að foreldrafestar klippur birtist rétt, verða þær að vera á rás hærri en fylgdu hlutirnir og stilla viðeigandi *Stærðarhlutfall* eiginleika.

Sjá *Foreldri klips*.

Eiginleikar

Eiginleikanafn	Lýsing
flokkasía	(strengur) Tegund hlutflokks til að síða (t.d. bíll, manneskja)
traustmörk	(kommatala, 0 til 1) Lágmarks traustgildi til að sýna greinda hluti
sýna_texta_hólfs	(int, valmöguleikar: ['Já', 'Nei']) Teikna flokksnafn og auðkenni ALLRA fylgdu hluta
sýna_hólfín	(int, valmöguleikar: ['Já', 'Nei']) Teikna umgjörðarramma utan um ALLA fylgdu hluti (fljótleg leið til að fela alla fylgdu hluti)
valinn_hlutur_vísir	(int, 0 til 200) Vísir á þann fylgdu hlut sem er <i>valinn</i> til að breyta eiginleikum hans
teikna_hólfíð	(int, valmöguleikar: ['Já', 'Nei']) Hvort á að teikna hólfíð utan um valda fylgdu hlutinn
hólfsauðkenni	(strengur) Innra auðkenni hólf fylgdu hlutar til auðkenningarskyni
x1	(kommatala, 0 til 1) Efri vinstri X-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við breidd myndbandsrammans
y1	(kommatala, 0 til 1) Efri vinstri Y-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við hæð myndbandsrammans
x2	(kommatala, 0 til 1) Neðri hægri X-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við breidd myndbandsrammans
y2	(kommatala, 0 til 1) Neðri hægri Y-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við hæð myndbandsrammans
breyting_x	(kommatala, -1.0 til 1) Lárétt hreyfingarmunur hólf fylgdu hlutar frá fyrra sæti
breyting_y	(kommatala, -1.0 til 1) Lóðrétt hreyfingarmunur hólf fylgdu hlutar frá fyrra sæti
skali_x	(kommatala, 0 til 1) Stækkunarstuðull í X-átt fyrir hólf fylgdu hlutar, miðað við upprunalega stærð
skali_y	(kommatala, 0 til 1) Stækkunarstuðull í Y-átt fyrir hólf fylgdu hlutar, miðað við upprunalega stærð
snúningur	(kommatala, 0 til 360) Snúningshorn hólf fylgdu hlutar, í gráðum
sýnilegt	(bool) Er hólfíð fylgdu hlutar sýnilegt í núverandi ramma. Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa.
útlína	(litur) Litur á útlínu (ramma) utan um hólfíð fylgdu hlutar
breidd útlínu	(int, 1 til 10) Breidd útlínu (ramma) utan um hólfíð fylgdu hlutar
glerun gegnum útlínuna	(float, 0 til 1) Gegnsæi útlínunnar (ramma) utan um fylgdu hlutaboxið
bakgrunns_alpha	(float, 0 til 1) Gegnsæi bakgrunnsfyllingarinnar innan í fylgdu hlutaboxinu
bakgrunnshorn	(int, 0 til 150) Rádíus hornanna fyrir bakgrunnsfyllinguna innan í fylgdu hlutaboxinu
bakgrunnur	(litur) Litur bakgrunnsfyllingarinnar innan í fylgdu hlutaboxinu

Útlína

Útlínuaðgerðin bætir við sérsniðnum ramma utan um myndir eða texta innan myndbandsramma. Hún vinnur með því að draga út alfa-rás myndarinnar, gera hana óskýrari til að búa til slétt útlínuhulstur, og sameina síðan þetta hulstur með einlita lags. Notendur geta stillt breidd útlínunnar sem og litahluta hennar (rauður, grænn, blár) og gegnsæi (alfa), sem gerir kleift að búa til fjölbreytt úrval sjónrænnar stíls. Þessi aðgerð hentar vel til að leggja áherslu á texta, skapa sjónræna aðgreiningu og bæta við listrænum blæ í myndböndin þín.

Eiginleikanafn	Lýsing
breidd	(float, 0 til 100) Breidd útlínunnar í pixlum.
rauður	(float, 0 til 255) Rauði litahlutinn í útlínunni.
grænn	(float, 0 til 255) Græni litahlutinn í útlínunni.
blár	(float, 0 til 255) Blái litahlutinn í útlínunni.
alfa	(float, 0 til 255) Gegnsæisgildi (alfa) útlínunnar.

Pikslun

Pixelate-áhrifin stækka eða minnka stærð pixlanna í myndbandinu og skapa þannig flísalíkan útlit. Þetta má nota til að fela smáatriði (eins og andlit eða númeraplötur vegna persónuverndar) eða sem stílhreint áhrif til að kalla fram retro, stafræna eða abstrakta fagurfræði.

Eiginleikanafn	Lýsing
neðri	(float, 0 til 1) Ferillinn til að stilla stærð neðri jaðar
vinstri	(float, 0 til 1) Ferillinn til að stilla stærð vinstri jaðar
pixlunarstig	(float, 0 til 0.99) Ferillinn til að stilla magn pixlunar
hægri	(float, 0 til 1) Ferillinn til að stilla stærð hægri jaðar
efri	(float, 0 til 1) Ferillinn til að stilla stærð efri jaðar

Brynja

Sharpen-áhrifin auka skynjaða smáatriði með því að gera rammann fyrst aðeins óskýrari og bæta svo við mældri mismunun (óskýrri grímu) ofan á. Þetta eykur kontrast við brúnir, gerir áferð og útlínur skarpari án þess að breyta heildarljósstyrk.

Hamur

- **Óskýr gríma** – Klassísk óskýr gríma: brúnarsmáatriði eru bætt aftur við *upprunalega* rammann. Gefur þekkt skörp-unaráhrif eins og í ljósmyndaritlum.
- **Há-passa** – Há-passa blanda: brúnarsmáatriði eru bætt við *óskýrða* rammann, og niðurstaðan kemur í stað upprunalega. Gefur mýkri, meira „kontrastríkan“ svip og getur bjargað hápunktum sem annars myndu skerast.

Rásir

- **Allt** – Beita brúnargrímu á fulla RGB-sendingu (sterkasta áhrifin – litur og birtustig skörpuð).
- **Luma** – Beita aðeins á luma (birtustig). Litir haldast óbreyttir, þannig að litrófsröskun er ekki aukin.
- **Chroma** – Beita aðeins á chroma (litamun) rásir. Gagnlegt til að endurvekja litabrúnir varlega án þess að breyta skynjaðri birtu.

Eiginleikar

Eiginleikanafn	Lýsing
magn	(float, 0 til 40) Styrkjamargfaldari / allt að 100% brúnaraukning
ráðius	(float, 0 til 10) Óskýrð ráðius í pixlum við 720p (sjálfvirkir skalað að klippustærð)
þröskuldur	(float, 0 til 1) Lágmarks luma-munur sem verður skarpaður
hamur	(int, valmöguleikar: ['Unsharp', 'HighPass']) Reikniaðferð skörpunar-grímu
rás	(int, valmöguleikar: ['All', 'Luma', 'Chroma']) Hvaða litrásir fá skörpun

Færa

Shift-áhrifin færa alla myndina í mismunandi áttir (upp, niður, til vinstri og hægri með ótakmörkuðu umbúðum), og skapa þannig hreyfingartilfinningu eða rugling. Þetta má nota fyrir umbreytingar, til að líkja eftir hreyfingu myndavélar eða bæta við kraftmikilli hreyfingu í kyrrstæðar tókur.

Eiginleikanafn	Lýsing
x	(float, -1 til 1) Færa X-hnitin (til vinstri eða hægri)
y	(float, -1 til 1) Færa Y-hnitin (upp eða niður)

Kúlulaga varpa

Kúlulagað varpaáhrif flatar 360° eða fisheye upptökur í venjulegt rétthyrnt útsýni, eða býr til fisheye úttak. Stýrið sýndarvél með yaw, pitch og roll. Stjórnir úttakssýn með FOV. Veljið inntakstegund (equirect eða einn af fisheye gerðunum), veljið varpaáhrif fyrir úttakið og veljið sýnatökuaðferð sem jafnar gæði og hraða. Þetta hentar vel fyrir lykilrammaðar „sýndarvél“ hreyfingar innan 360° klippa og fyrir umbreytingu hringlaga fisheye skota.

Eiginleikanafn	Lýsing
yaw	(float, -180 til 180) Lárétt snúningur um uppás (gráður).
pitch	(float, -180 til 180) Lóðréttur snúningur um hægri ás (gráður).
roll	(float, -180 til 180) Snúningur um framás (gráður).
fov	(float, 0 til 179) Úttaks FOV . Lárétt sjónsvið sýndarvélarinnar (gráður) fyrir úttakið.
in_fov	(float, 1 til 360) Inntaks FOV . Heildarsvæði linsunnar. Notað þegar Input Model = Fisheye (algeng gildi 180). Hunsað fyrir equirect inntak.
projection_mode	(int) Úttaksvarp: Kúla (0) : rétthyrnd úttak yfir alla kúlu. Hálfkúla (1) : rétthyrnd úttak yfir hálfa kúlu. Fisheye: Jafnfjarlægð (2) , Equisolid (3) , Stereographic (4) , Orthographic (5) : hringlaga fisheye úttak með valinni kortlagningu.
input_model	(int) Gerð linsu uppruna: Equirectangular (0) , Fisheye: Jafnfjarlægð (1) , Fisheye: Equisolid (2) , Fisheye: Stereographic (3) , Fisheye: Orthographic (4) .
snúa við	(int) Snúa útsýni um 180° án speglunar. Venjulegt (0) , Snúa við (1) . Fyrir equirect inntak hegðar þetta sér eins og 180° yaw. Fyrir fisheye inntak skiptir þetta fram- og aftur-hálfkúlu.
millibilun	(int) Sýnatökuaðferð: Næst (0) , Tvílína (1) , Þrílína (2) , Sjálfvirk (3) . Sjálfvirk velur Tvílínu við ~1:1, Þrílínu við stækkun og mipmapaða Tvílínu við minnkun.

Notkunarnótur

- **Flataðu fisheye klippu í venjulegt útsýni:** Stilltu **Input Model** á réttan fisheye gerð, stilltu **In FOV** á linsuþekjuna þína (oftast 180), veldu **Projection Mode = Sphere** eða **Hemisphere**, og rammaðu síðan með **Yaw/Pitch/Roll** og **Out FOV**.
- **Endurrammaðu equirect klippu:** Stilltu **Input Model = Equirectangular**, veldu **Sphere** (fullt) eða **Hemisphere** (framan/að aftan). **Invert** á equirect jafngildir yaw +180 og speglar ekki.
- **Búðu til fisheye úttak:** Veldu einn af **Fisheye** varpaáhrifunum (2..5). **Out FOV** stjórnað þekju disksins (180 gefur klassískt hringlaga fisheye).
- Ef myndin virðist spegluð, slökktu á **Invert**. Ef þú þarft bakhliðarsýn á equirect, notaðu **Invert** eða bættu +180 við **Yaw**.
- Ef úttakið virðist óskýr eða með skekkju, minnkaðu **Out FOV** eða hækkaðu úttaksupplausn. **Auto** millibilun aðlagar síuna að stærðarbreytingu.

Stöðugleikabúnaður

Stöðugleikaáhrif dregur úr óæskilegum titringi og skjálfta í handhaldi eða óstöðugum myndböndum, sem skilar sléttari og faglegri myndum. Þetta er sérstaklega gagnlegt fyrir hasarsenur, handhaldsupptökur eða upptökur þar sem þrífotur var ekki notaður.

Eiginleikanafn	Lýsing
aðdráttur	(float, 0 til 2) Hlutfall til að aðdráttur inn í klippuna, til að klippa burt skjálfta og ójöfn brúnir

Fylgjandi

Fylgjuaðgerðin gerir kleift að fylgjast með ákveðnu hlut eða svæði innan myndbandsramma yfir marga ramma. Þetta má nota til hreyfifylgni, bæta við áhrifum eða skýringum sem fylgja hreyfingu hluta, eða til að stöðugleika upptöku byggt á fylgdu punkti. Þegar fylgst er með hlut, vertu viss um að velja allan hlutinn sem sést í byrjun klippu, og veldu einn af eftirfarandi **Tracking Type** reikniritum. Fylgnireiknirinn fylgir síðan þessum hlut frá ramma til ramma, skráir stöðu, stærð og stundum snúning.

Fylgnitýpa

- **KCF:** (sjálfgefið) Blöndu af Boosting og MIL aðferðum, notar fylgnisiur á skarandi svæðum úr „pokum“ til að nákvæmlega fylgjast með og spá fyrir um hreyfingu hlutar. Býður upp á meiri hraða og nákvæmni og getur hætt fylgni þegar hlutur tapast en á erfitt með að halda áfram eftir að hafa misst hlutinn.
- **MIL:** Bætir Boosting með því að taka tillit til margra mögulegra jákvæðra („poka“) í kringum ákveðinn jákvæðan hlut, eykur þol gegn hávaða og viðheldur góðri nákvæmni. Hins vegar deilir það göllum Boosting fylgjunnar um lágan hraða og erfiðleika við að hætta fylgni þegar hlutur tapast.
- **BOOSTING:** Notar við netaða AdaBoost reiknirit til að bæta flokkun á fylgdum hlutum með því að einblína á ranglega flokkaða hluti. Krefst þess að upphafsrammi sé stilltur og meðhöndlar nálæga hluti sem bakgrunn, aðlaga sig að nýjum rammum byggt á svæðum með hámarksstig. Þekkt fyrir nákvæma eftirfylgd en er hæg, viðkvæm fyrir hávaða og erfitt að stöðva eftirfylgd þegar hlutur tapast.
- **TLD:** Skiptir eftirfylgd í eftirfylgd, nám og greiningarfasa, sem gerir kleift að aðlaga og leiðrétta með tímanum. Þó það geti meðhöndlað stærðarbreytingar og huldir hluti nokkuð vel, getur það hegðað sér óútreiknanlega með óstöðugleika í eftirfylgd og greiningu.

- **MEDIANFLOW:** Byggt á Lucas-Kanade aðferðinni, greinir fram- og afturhreyfingu til að meta villur í braut fyrir rauntíma staðsetningargreiningu. Það er hratt og nákvæmt undir ákveðnum kringumstæðum en getur misst eftirfylgd á hratt hreyfandi hlutum.
- **MOSSE:** Nýtir sér aðlögunarhæfar fylgni í Fourier-rými til að viðhalda stöðugleika gagnvart breytingum á lýsingu, stærð og stöðu. Það hefur mjög háa eftirfylgdarhraða og er betra í að halda áfram eftirfylgd eftir tap, en getur haldið áfram að fylgja fjarverandi hluti.
- **CSRT:** Notar rúmfræðikort um áreiðanleika til að stilla síu stuðning, sem eykur getu til að fylgja óreglulegum hlutum og virkar vel jafnvel við yfirlagningu hluta. Hins vegar er það hægara og getur verið óáreiðanlegt þegar hlutur tapast.

Hvernig Foreldrafesting Virkar

Þegar þú hefur fylgt hlut geturðu „foreldrað“ aðra *Klipp* við hann. Þetta þýðir að annar klippan, sem gæti verið grafík, texti eða önnur myndbandsлага, mun nú fylgja fylgda hlutnum eins og hann sé festur við hann. Ef fylgdi hlutinn færist til vinstri, færist barnið klippan til vinstri. Ef fylgdi hlutinn stækkar (kemur nær myndavélinni), stækkar barnið klippan einnig. Til að foreldraðar klippur birtist rétt, verða þær að vera á rás ofar en fylgdu hlutirnir og stilla viðeigandi *Stærðarhlutfall* eiginleika.

Sjá *Foreldri klips*.

Eiginleikar

Eiginleikanafn	Lýsing
teikna_hólfíð	(int, valkostir: ['Já', 'Nei']) Hvort á að teikna kassann utan um fylgda hlutinn
hólfsauðkenni	(strengur) Innra auðkenni hólf fylgdu hlutar til auðkenningarskyni
x1	(kommatala, 0 til 1) Efri vinstri X-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við breidd myndbandsrammans
y1	(kommatala, 0 til 1) Efri vinstri Y-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við hæð myndbandsrammans
x2	(kommatala, 0 til 1) Neðri hægri X-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við breidd myndbandsrammans
y2	(kommatala, 0 til 1) Neðri hægri Y-hnit hólf fylgdu hlutar, normaliseruð miðað við hæð myndbandsrammans
breyting_x	(kommatala, -1.0 til 1) Lárétt hreyfingarmunur hólf fylgdu hlutar frá fyrra sæti
breyting_y	(kommatala, -1.0 til 1) Lóðrétt hreyfingarmunur hólf fylgdu hlutar frá fyrra sæti
skali_x	(kommatala, 0 til 1) Stækkunarstuðull í X-átt fyrir hólf fylgdu hlutar, miðað við upprunalega stærð
skali_y	(kommatala, 0 til 1) Stækkunarstuðull í Y-átt fyrir hólf fylgdu hlutar, miðað við upprunalega stærð
snúningur	(kommatala, 0 til 360) Snúningshorn hólf fylgdu hlutar, í gráðum
sýnilegt	(bool) Er hólfíð fylgdu hlutar sýnilegt í núverandi ramma. Eiginleiki sem aðeins er hægt að lesa.
útlína	(litur) Litur á útlínu (ramma) utan um hólfíð fylgdu hlutar
breidd útlínu	(int, 1 til 10) Breidd útlínu (ramma) utan um hólfíð fylgdu hlutar
glerun gegnum útlínuna	(float, 0 til 1) Gagnsæi útlínunnar (ramma) utan um fylgdu hlutaboxið
bakgrunns_alpha	(float, 0 til 1) Gagnsæi bakgrunnsfyllingarinnar innan í fylgdu hlutaboxinu
bakgrunnshorn	(int, 0 til 150) Rádíus hornanna fyrir bakgrunnsfyllinguna innan í fylgdu hlutaboxinu
bakgrunnur	(litur) Litur bakgrunnsfyllingarinnar innan í fylgdu hlutaboxinu

Bylgja

Bylgjuáhrifin aflaga myndina í bylgjulaga mynstur, sem hermir eftir áhrifum eins og hitahælu, vatnsspeglun eða öðrum tegundum aflögunar. Hraði, sveifluvídd og stefna bylgjanna er hægt að stilla.

Eiginleikanafn	Lýsing
sveifluvídd	(float, 0 til 5) Hæð bylgjunnar
margfaldari	(float, 0 til 10) Magn til að margfalda bylgjuna (gera hana stærri)
færa_x	(float, 0 til 1000) Magn til að færa X-ás
hraði_y	(float, 0 til 300) Hraði bylgjunnar á Y-ás
bylgjulengd	(float, 0 til 3) Lengd bylgjunnar

1.9.6 Hljóðáhrif

Hljóðáhrif breyta bylgjulínunum og hljóðsýnum klippunnar. Hér að neðan er listi yfir hljóðáhrif og eiginleika þeirra. Oft er best að prófa áhrifin með því að slá inn mismunandi gildi í eiginleikanna og fylgjast með niðurstöðunum.

Þjöppu

Þjöppunarhrif í hljóðvinnslu minnkar dýnamíska sviðið í hljóðmerkinu, gerir hávær hljóð daufari og dauf hljóð hærri. Þetta skapar samfelldara hljóðstyrk, gagnlegt til að jafna hljóðstyrk mismunandi hljóðgagna eða til að ná ákveðnum hljóðeiginleikum í tónlistarsköpun.

Eiginleikanafn	Lýsing
árás	(float, 0,1 til 100)
sleppa	(bool)
viðbótarstyrkur	(float, -12 til 12)
hlutfall	(float, 1 til 100)
losun	(float, 10 til 1000)
þröskuldur	(float, -60 til 0)

Seinkun

Seinkunarhrif bætir við bergmáli í hljóðmerkið, endurtekur hljóðið eftir stutta töf. Þetta getur skapað tilfinningu fyrir rými og dýpt í hljóðinu og er oft notað fyrir skapandi áhrif í tónlist, hljóðhönnun og hljóðeftirvinnslu.

Eiginleikanafn	Lýsing
seinkunartími	(float, 0 til 5)

Beygja

Aflögunarhrif klippir hljóðmerkið viljandi, bætir við hljóð- og óhljóð-yfirtonum. Þetta getur skapað gróft, árásargjarnt hljóð sem einkennir mörg rafgítartón og er notað bæði í tónlist og hljóðhönnun.

Eiginleikanafn	Lýsing
tegund aflögunar	(int, valkostir: ['Harðklipping', 'Mjúkklipping', 'Vaxandi', 'Fullbylgjuleiðrétting', 'Hálfbylgjuleiðrétting'])
inngangsstyrkur	(int, -24 til 24)
úttakshagnaður	(int, -24 til 24)
tónn	(int, -24 til 24)

Endurómur

Echo-áhrifin, svipuð og seinkun, endurtaka hljóðmerkið með ákveðnum millibili, en með áherslu á að búa til greinilega endurtekningu hljóðs sem líkir eftir náttúrulegum bergmálum. Þetta má nota til að líkja eftir hljóðumhverfi eða fyrir skapandi hljóðáhrif.

Eiginleikanafn	Lýsing
bergmálstími	(float, 0 til 5)
endurgjöf	(float, 0 til 1)
blanda	(float, 0 til 1)

Útvíkkun

Expander-áhrifin auka dynamíska sviðið í hljóði, gera hljóð sem eru lágværari ennþá daufari og hafa ekki áhrif á hávær hljóð. Þetta er andstæða þjöppunar og er notað til að draga úr bakgrunnshávaða eða auka áhrif hljóðsins.

Eiginleikanafn	Lýsing
árás	(float, 0,1 til 100)
sleppa	(bool)
viðbótarstyrkur	(float, -12 til 12)
hlutfall	(float, 1 til 100)
losun	(float, 10 til 1000)
þröskuldur	(float, -60 til 0)

Hávaði

Noise-áhrifin bæta við handahófskenndum, jafnstærkum merkjum yfir tíðnisviðið í hljóðinu, sem líkir eftir hvítu hávaða. Þetta má nota til að hylja önnur hljóð, sem hluta af hljóðhönnun eða til prófana og stillinga.

Eiginleikanafn	Lýsing
stig	(int, 0 til 100)

Parametrísk jöfnun

Parametric EQ (jafnari) áhrifin leyfa nákvæmar stillingar á hljóðstyrk ákveðinna tíðnisviða í hljóðmerkinu. Þetta má nota til að leiðrétta, eins og að fjarlægja óæskileg tón, eða skapandi til að móta tónjafnvægi hljóðsins.

Eiginleikanafn	Lýsing
síutegund	(int, valmöguleikar: ['Lágpassa', 'Hápassa', 'Lág hill', 'Há hill', 'Bönd passa', 'Bönd stöðva', 'Hámarkshnífur'])
tíðni	(int, 20 til 20000)
hagnaður	(int, -24 til 24)
q-þáttur	(float, 0 til 20)

Róbótísing

Robotization-áhrifin umbreyta hljóðinu til að hljóma vélrænt eða vélmenni, með því að beita blöndu af tónhæðarsveiflu og samsetningartækni. Þetta áhrif er mikið notað fyrir persónuraddir í fjölmiðlum, skapandi tónlistargerð og hljóðhönnun.

Eiginleikanafn	Lýsing
fft-stærð	(int, valmöguleikar: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
hop-stærð	(int, valmöguleikar: ['1/2', '1/4', '1/8'])
gluggategund	(int, valmöguleikar: ['Ferhyrndur', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamm-ing'])

Hvísaratækni

Whisperization-áhrifin umbreyta hljóðinu til að líkja eftir hvíslandi rödd, oft með því að sía út ákveðnar tíðnir og bæta við hávaða. Þetta má nota fyrir listræn áhrif í tónlist, hljóðhönnun fyrir kvikmyndir og myndbönd, eða í hljóðsögum til að miðla leynd eða nánd.

Eiginleikanafn	Lýsing
fft-stærð	(int, valmöguleikar: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
hop-stærð	(int, valmöguleikar: ['1/2', '1/4', '1/8'])
gluggategund	(int, valmöguleikar: ['Ferhyrndur', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamm-ing'])

Fyrir frekari upplýsingar um lykilramma og hreyfimyndun, sjá [Hreyfimynd](#).

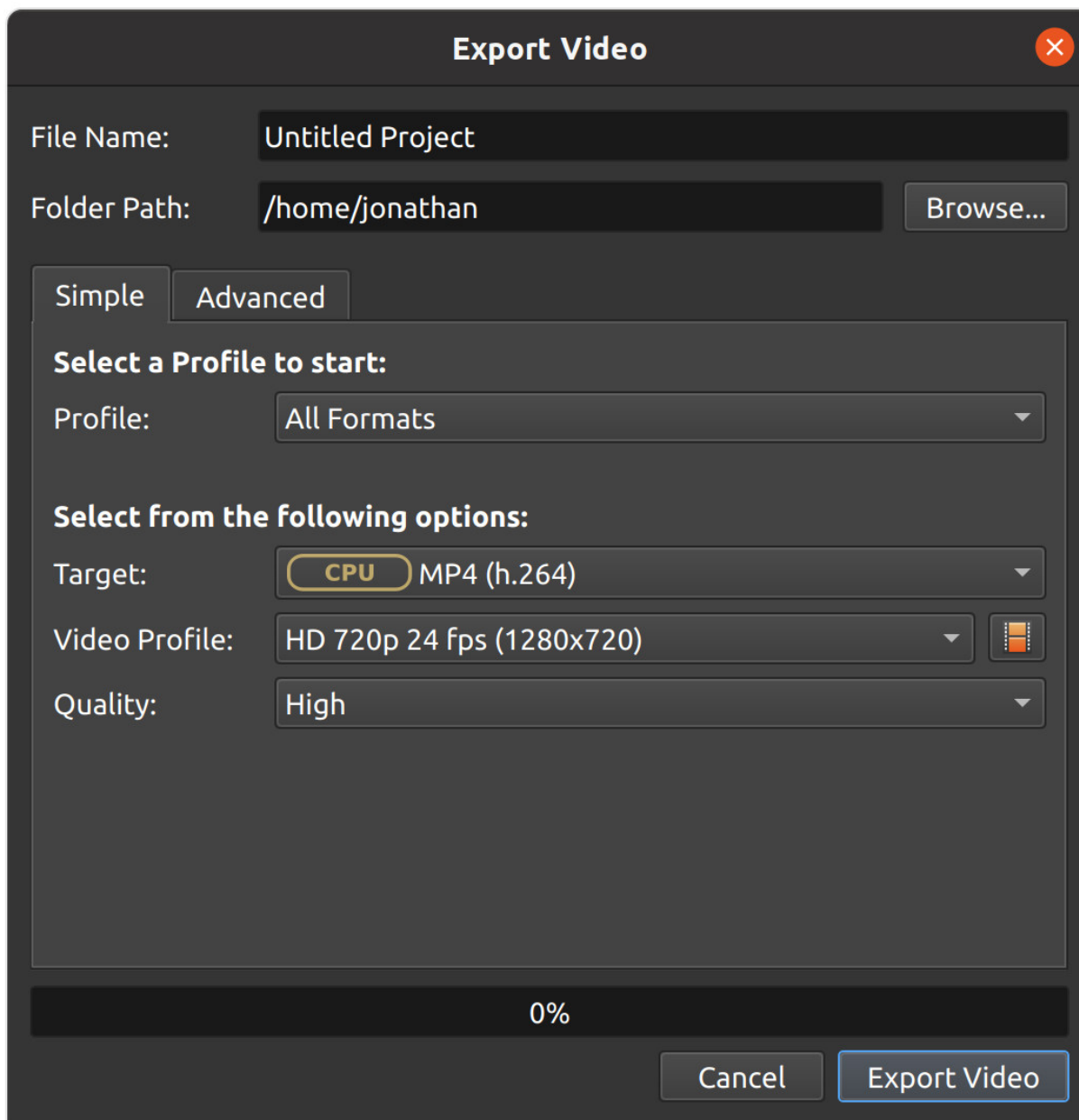
1.10 Flytja út

Útflutningur breytir OpenShot verkefninu þínu (klippum, áhrifum, hreyfimyndum, titlum) í eina vídeóskrá (með ferli sem kallast vídeóþjöppun). Með því að nota sjálfgefna stillingu verður útflutt vídeó samhæft flestum fjölmiðlaspilurum (eins og VLC) og vefsíðum (eins og YouTube, Vimeo, Facebook) og býr til MP4 (h. 264 + AAC) sniðið vídeóskrá. Sjá [MP4 \(h.264\)](#).

Smelltu á táknid *Flytja út vídeó* efst á skjánum (eða notaðu valmyndina *Skrá Flytja út vídeó*). Sjálfgefnu gildin virka vel, svo einfaldlega smelltu á hnappinn *Flytja út vídeó* til að búa til nýja vídeóið þitt. Þú getur einnig búið til þín eigin sérsniðnu útflutningsprófila, sjá [Snið](#).

1.10.1 Einfalt ham

Þó að vídeóþjöppun sé mjög flókin, með tugum samtengdra stillinga og valkosta, gerir OpenShot það auðvelt með skynsamlegum sjálfgefnum stillingum, og mest af þessari flækju falin bak við flipann *Simple*, sem er sjálfgefinn útflutningssýn.

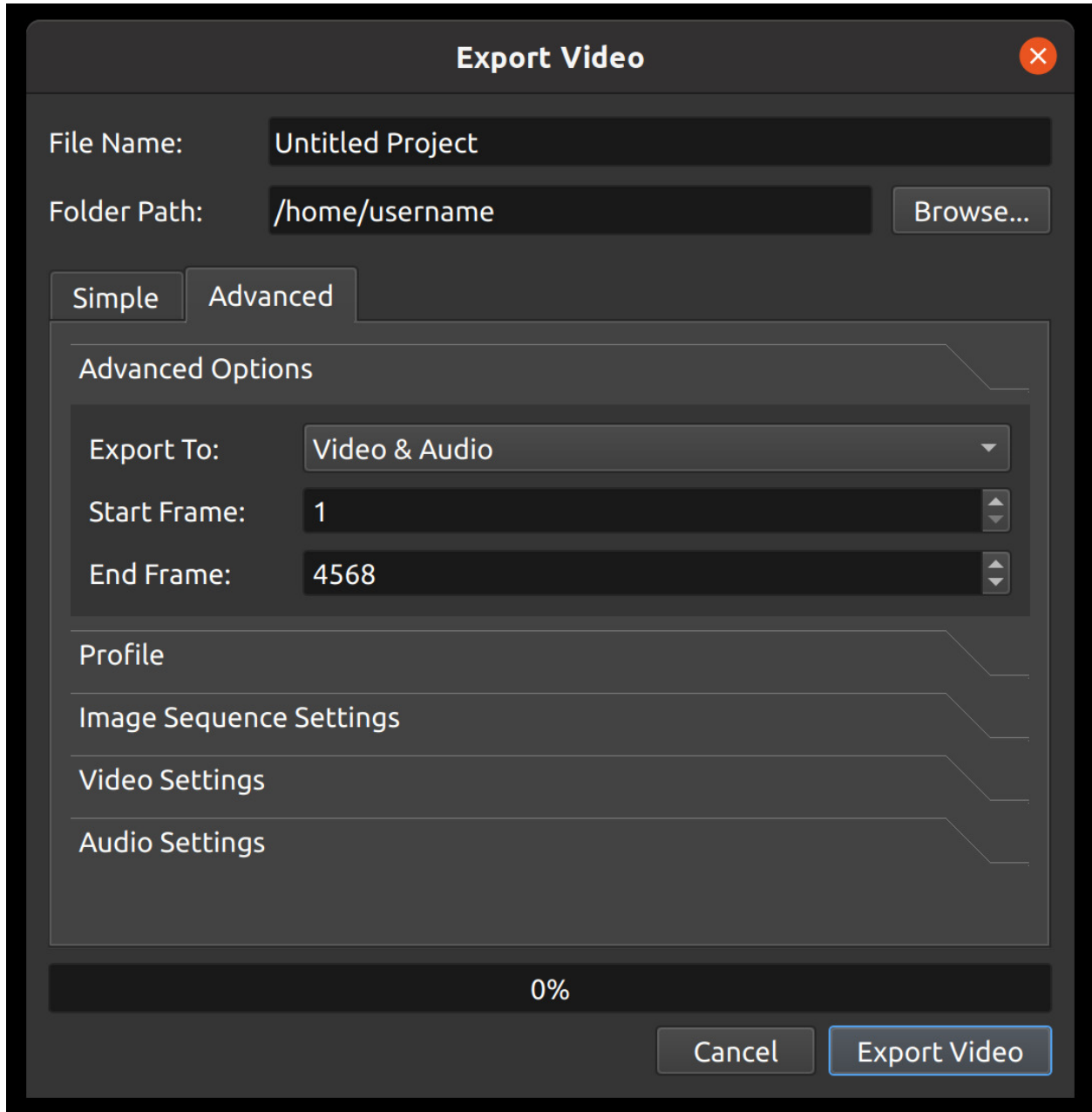


Einföld stilling	Lýsing
Prófill	Algengar forstillingar (samsetningar af forstillingum og vídeóprófilum flokkaðar eftir flokkum, til dæmis: Vefur)
Markmið	Markmið forstillingar tengdar núverandi prófil (safn af algengum sniðum, kóðurum og gæðastillingum, sjá Forsniðinn listi)
Vídeóprófill	Vídeóprófilar tengdir núverandi markmiði (söfn af algengum stærðum, rammatíðni og hlutföllum, sjá Sniðalisti eða búðu til þinn eigin Snið)
Gæði	Gæðastillingar (lágt, miðlungs, hátt), sem tengjast mismunandi vídeó- og hljóðstraumum.

1.10.2 Ítarlegur ham

Flestir notendur þurfa aldrei að skipta yfir í flippann *Ítarlegur*, en ef þú þarft að sérsníða einhverjar vídeóþjöppunarstillingar, til dæmis sérsníðna strauma, aðra kóðara eða takmarka svið ramma sem eru fluttir út, þá er þetta flippinn fyrir þig.

Ítarlegar valkostir

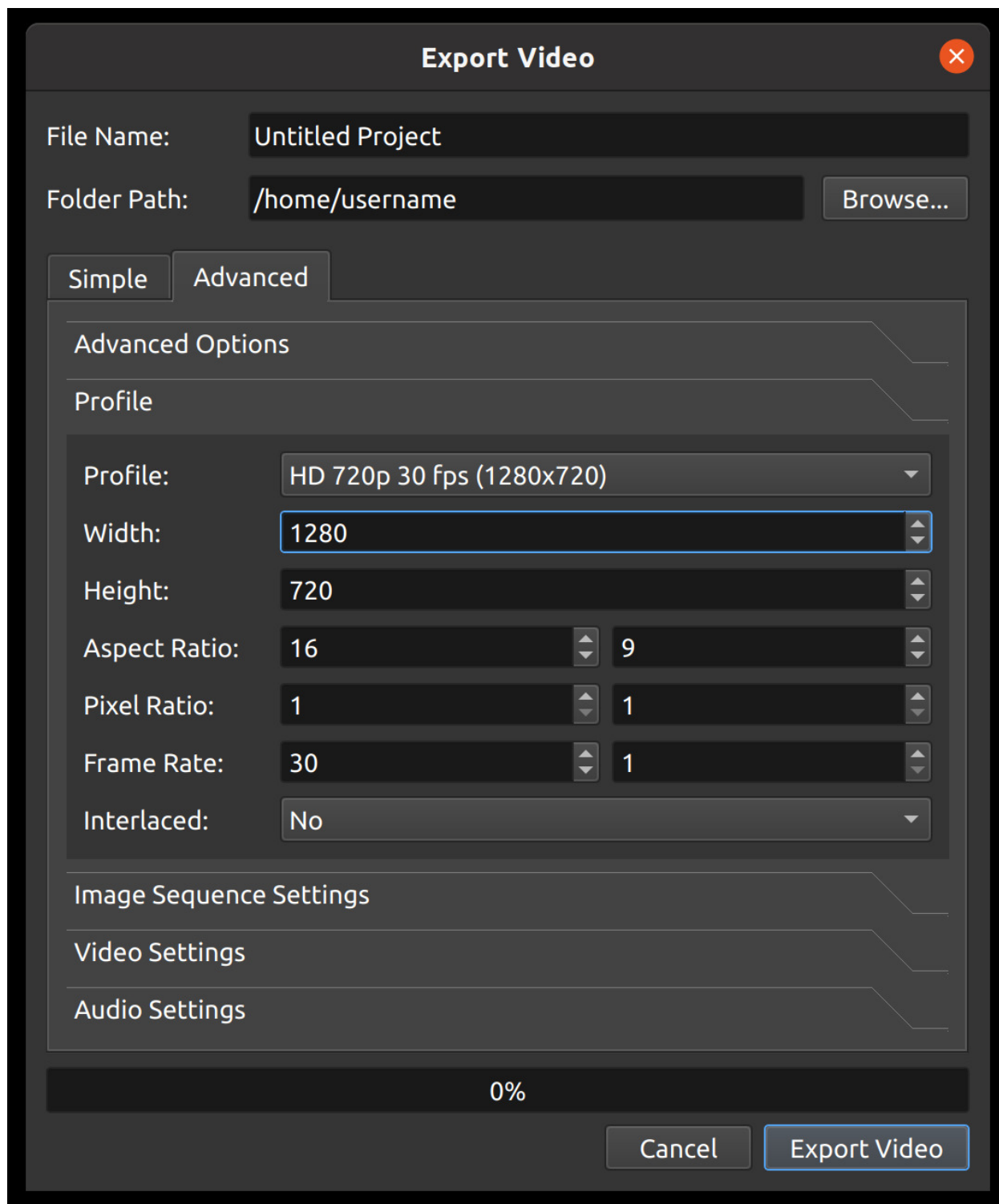


Ítarleg stilling	Lýsing
Flytja út til	Flytja út bæði <i>vídeo</i> & <i>hljóð</i> , <i>aðeins hljóð</i> , <i>aðeins vídeo</i> , eða <i>myndaröð</i>
Upphafsrámmi	Fyrsti rámmi til útflutnings (sjálfgefið er 1)
Endarámmi	Síðasti rámmi til útflutnings (sjálfgefið er síðasti rámmi í verkefninu sem inniheldur klippu)
Byrja á fyrstu klippu	Þessi gátreitur skiptir á milli Upphafsrámma 0.0 og <i>byrjunar</i> fyrstu klippu/skiptingar.
Enda á síðustu klippu	Þessi gátreitur skiptir á milli Endarámma <i>enda</i> lengstu klippu/skiptingar og fulls <i>verkefnatíma</i> . Verkefnatímanna er hægt að stilla með því að draga hægri brún hvers rásar. Þú þarft að aðdraga út (<i>Ctrl+Scroll Wheel</i>) tímalínuna áður en þú getur dregið hægri brún rásar.

Prófill

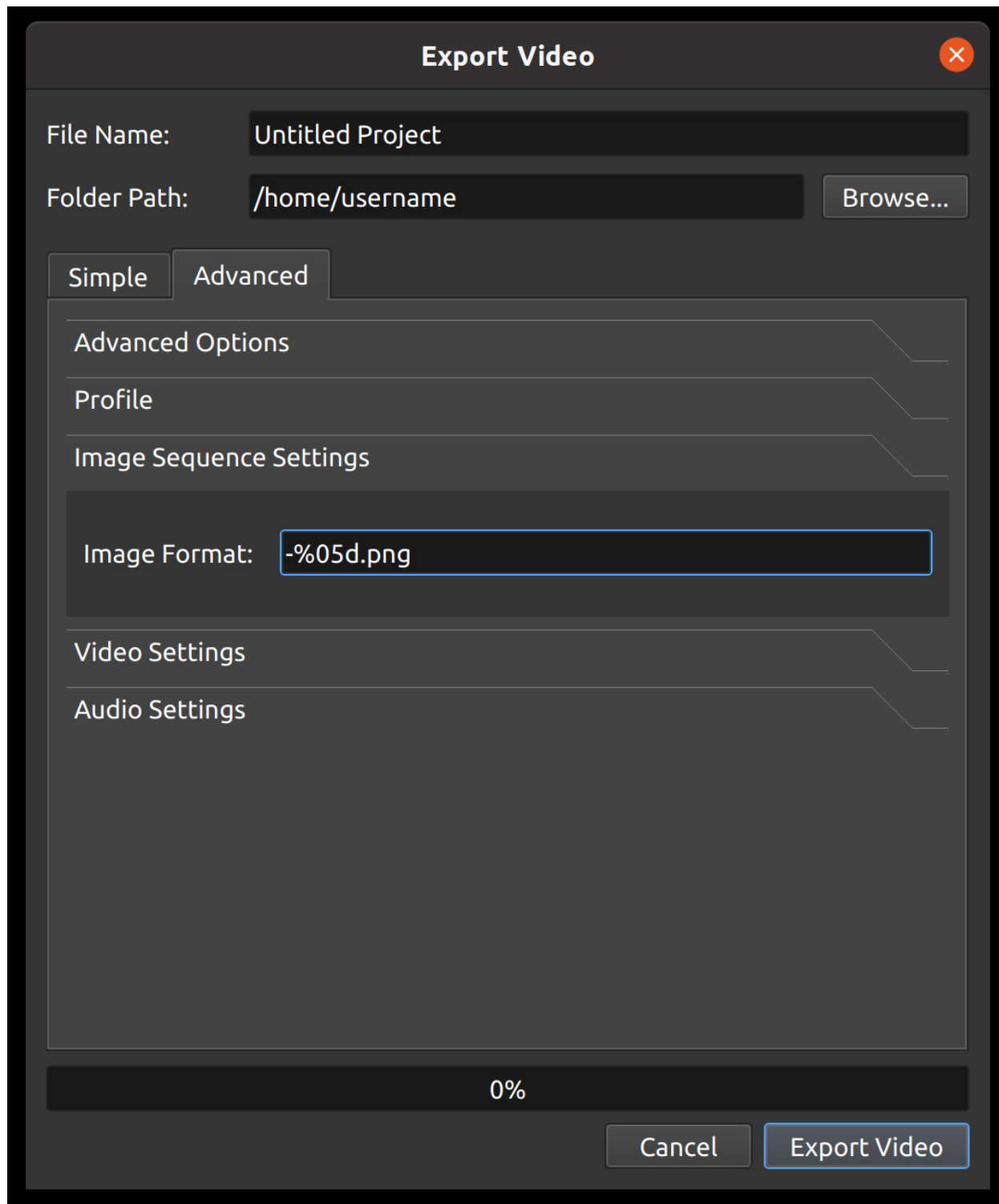
Vídeoprófill er safn af algengum vídeóstillingum (*stærð*, *rammatíðni*, *hlutföll*). Prófilar eru notaðir við klippingu, forskoðun og útflutning til að auðvelda fljótlega skiptingu milli algengra samsetninga þessara stillinga. Glugginn *Flytja út* mun **sjálfgefið** nota sama prófil og verkefnið.

*ATH: Mikilvægt er að velja ****prófil*** með sama **hlutfalli** og notað er við klippingu verkefnisins. Ef þú ert að flytja út með **öðru hlutfalli** gæti það teygð myndina, klippt hana, bætt við svörtum röndum eða valdið öðrum vandamálum sem breyta útflyttri mynd, svo hún birtist öðruvísi en í *Forskoðun* í OpenShot.**



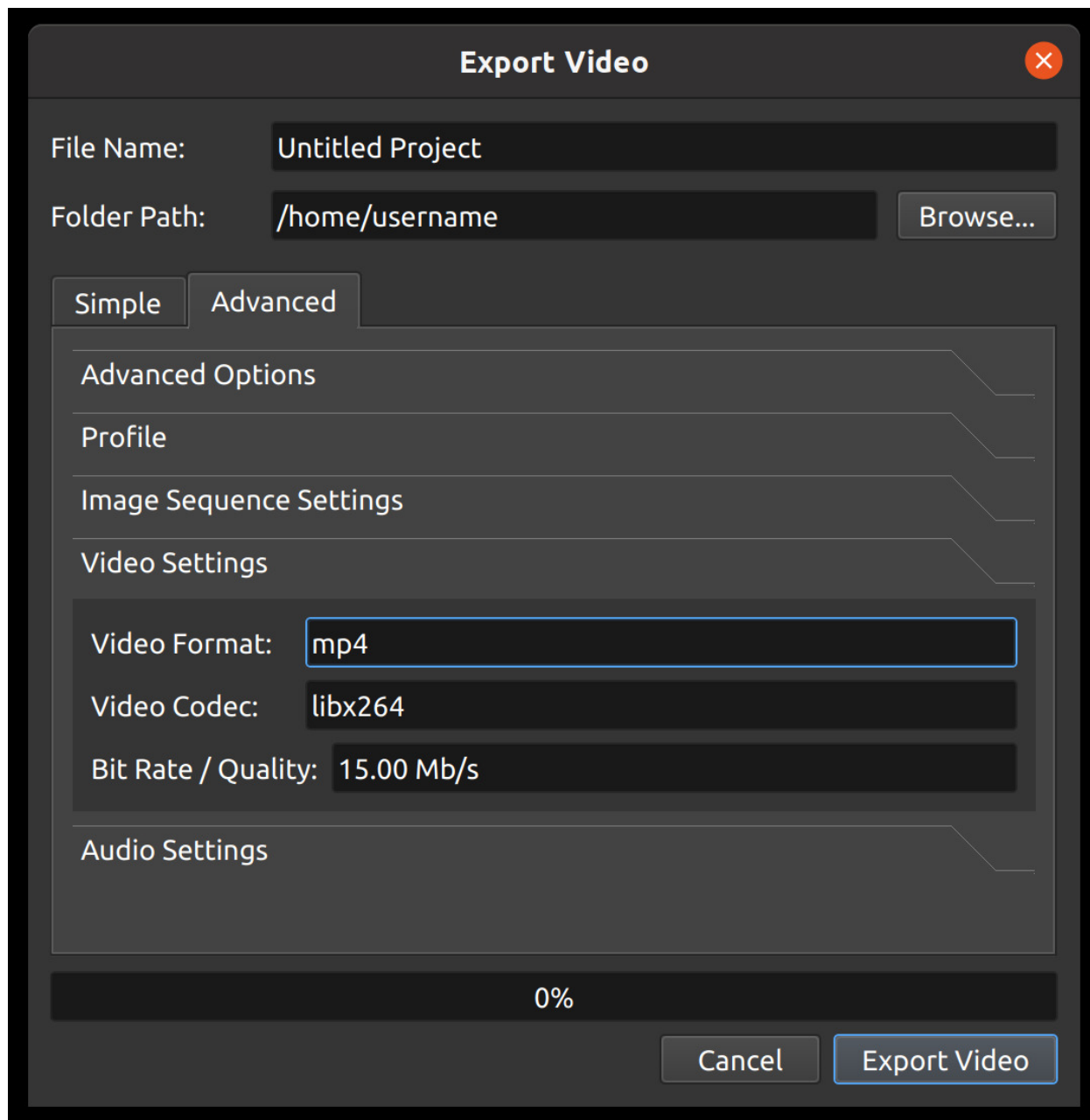
Prófilstill- ing	Lýsing
Prófill	Vídeóprófill sem á að nota við útflutning (safn af stærð, rammatíðni og hlutföllum, sjá Sniðalisti)
Breidd	Breidd vídeóútflutningsins (í pixlum)
Hæð	Hæð vídeóútflutningsins (í pixlum)
Hlutfall	Hlutfall lokaútfluttra vídeóa. 1920×1080 jafngildir 16:9. Þetta tekur einnig tillit til pixlahlutfalls, til dæmis hafa 2:1 rétthyrnd pixlar áhrif á hlutfallið.
Pixlahlut- fall	Hlutfall sem táknar lögun pixla. Flest vídeóprófið nota 1:1 ferkantaða pixla, en aðrir nota rétthyrnda pixla.
Ramma- tíðni	Tíðni sem ramar eru sýndir á.
Skiptir rammar	Er þetta snið notað á skiptum skönnunar línum (t.d. útsendingar- og analóg snið)
Kúlulaga	Þegar virkjað, bætir við kúlulaga 360° metadata (SV3D atom) í útflutta skrá svo samhæfð spilunarforrit þekki hana strax sem 360° myndband.

Stillingar fyrir myndaröð



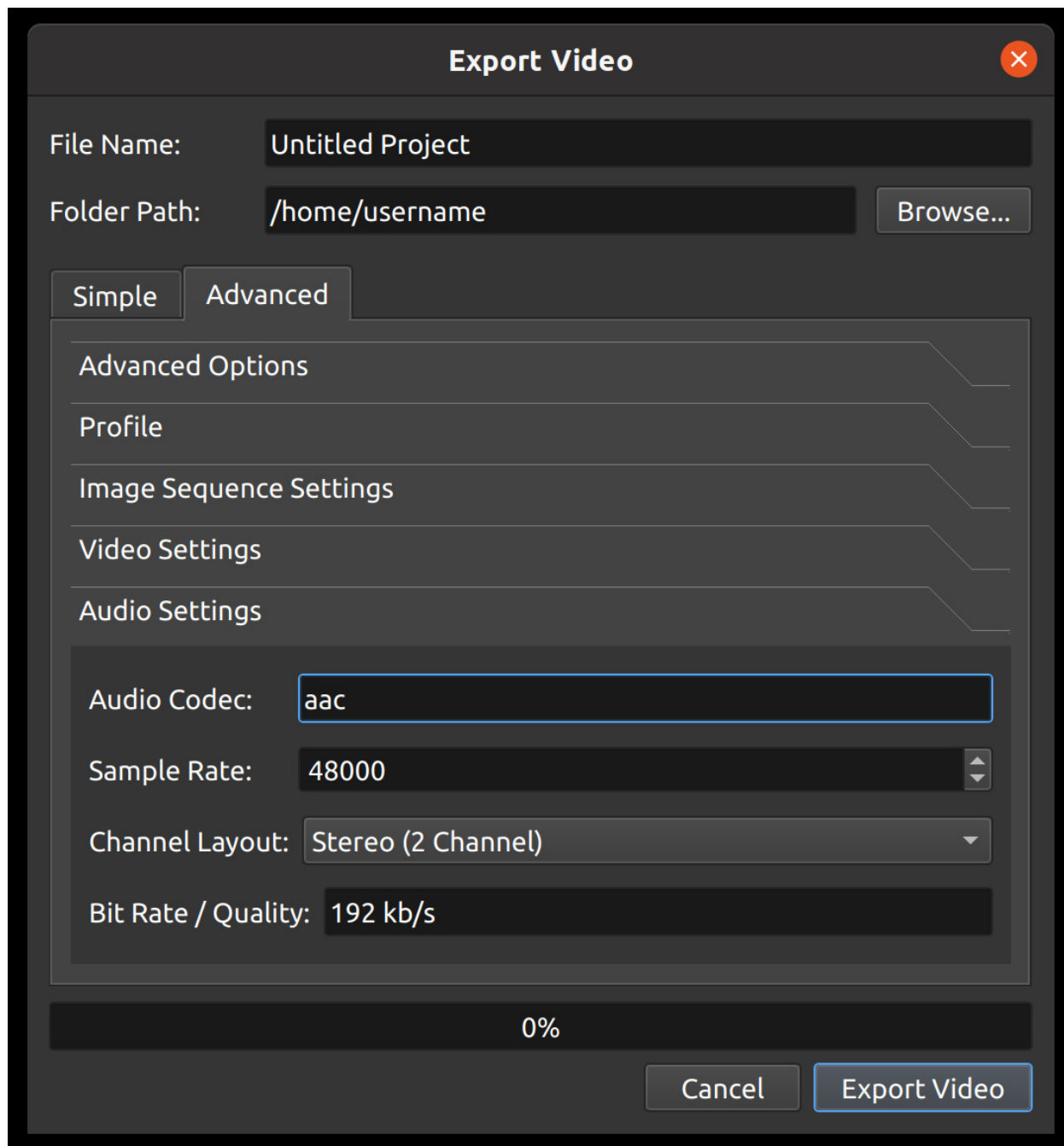
Nafn myndastillingar	Lýsing
Myndaform	Strengjaforskrift sem táknar nafn útfluttrar skráar í röð mynda. Til dæmis myndi %05d.png bæta við tölustöfum þannig að númerið verði 5 stafa: 00001.png, 00002.png.

Myndbandsstillingar



Nafn myndbandsstillingar	Lýsing
Myndbandsform	Nafn umbúðaforskriftar (mp4, mov, avi, webm, o.s.frv.)
Myndbandskóðari	Nafn myndbandskóðara sem notaður er við myndbandsþjöppun (libx264, mpeg4, libaom-av1, o.s.frv.)
Bitahraði / Gæði	Bitahraði sem á að nota við myndbandsþjöppun. Tekur við eftirfarandi sniðum: 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf, o.s.frv.

Hljóðstillingar



Nafn hljóðstillingar	Lýsing
Hljóðkóðari	Nafn hljóðkóðara sem notaður er við hljóðþjöppun (aac, mp2, libmp3lame, o.s.frv.)
Sýnatökutiðni	Fjöldi hljóðsýna á sekúndu. Algengar tölur eru 44100 og 48000.
Röðun rása	Fjöldi og röðun hljóðrásna (Stereo, Mono, Surround, o.s.frv.)
Bitahraði / Gæði	Bitahraði sem á að nota við hljóðþjöppun. Tekur við eftirfarandi sniðum: 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s, o.s.frv.

1.11 Hreyfimynd

OpenShot hefur verið sérstaklega hannað með hreyfimyndir í huga. Öflugur hreyfimyndargrind byggður á ferlum getur auðveldlega sinnt flestum verkefnum og er sveigjanlegur til að búa til nánast hvaða hreyfimynd sem er. Lykilrammar tilgreina gildi á ákveðnum stöðum á klippi, og OpenShot sér um að reikna út gildin á milli þeirra.

1.11.1 Yfirlit



#	Nafn	Lýsing
1	Grænn eiginleiki	Þegar spilunarhausinn er á lykilramma birtist eiginleikinn grænn
1	Blár eiginleiki	Þegar spilunarhausinn er á milligildum birtist eiginleikinn blár
2	Gildissleði	Smelltu og dragðu músina til að stilla gildið (þetta býr sjálfkrafa til lykilramma ef þörf er á)
3	Spilunarhaus	Settu spilunarhausinn yfir klippu þar sem þú þarft lykilramma
4	Merkimiðar lykilramma	Litrík tákn raðast neðst á klippunni fyrir hvern lykilramma (<i>hringur=Bézier</i> , <i>tígull=linear</i> , <i>ferningur=constant</i>). Hvert tákn passar við lit klippunnar, áhrifa eða umbreytingar. Lykilrammatákn valins hlutar eru sýnd skærari. Síun eiginleikaskrár sýar einnig þessi tákn. Smelltu á hvaða tákn sem er til að færa spilunarhausinn, hlaða eiginleikum þess og velja klippu, áhrif eða umbreytingu. Dragðu tákn til vinstri eða hægri til að færa lykilrammann og finnstilla tímasetningu hreyfimyndarinnar.

1.11.2 Lykilrammar

Til að búa til lykilramma í OpenShot, staðsettu einfaldlega spilunarhausinn (þ.e. spilunarstaðsetningu) hvar sem er yfir klippu og breyttu eiginleikum í eiginleikaglugganum. Ef eiginleikinn styður lykilramma, verður hann grænn og lítið tákn (*hringur=Bézier*, *tígull=linear*, *ferningur=constant*) birtist neðst á klippunni á þeirri stöðu. Færðu spilunarhausinn á annan stað yfir klippuna og stilltu eiginleikana aftur. Öll hreyfimyndir þurfa að minnsta kosti 2 lykilramma, en geta stutt ótakmarkaðan fjölda þeirra.

Notaðu verkfærastikuhnaðana *Næsti merkimiði* og *Fyrri merkimiði* til að fara í gegnum lykilramma valins hlutar. Þeir fylgja þeirri klippu, áhrifum eða umbreytingu sem valin er. Þegar áhrif eru valin, stöðvast leiðsögn einnig við byrjun og enda móðurklippunnar.

Til að stilla **milligildisstillingu**, hægrismelltu á litla grafíkónið við hlið eiginleikagildis.

Milligildi lykilramma	Lýsing
Bézier	Milligildin nota ferningsferil og mjúka byrjun og endi. Tákn: <i>Hringur</i> .
Línulegt	Milligildin eru reiknuð línulega (hvert skref jafnt). Tákn: <i>Tígull</i> .
Fast	Milligildin haldast óbreytt þar til næsti lykilrammi og hoppa svo í nýja gildið. Tákn: <i>Ferningur</i> .

Fyrir frekari upplýsingar um að búa til lykilramma fyrir staðsetningu, snúning, stærð, skörun og staðsetningu, sjá [Breyta](#).

Fyrir frekari upplýsingar um fyrirfram skilgreindar hreyfimyndir, sjá [Samhengisvalmynd](#).

Fyrir fulla lista yfir lykilramma, sjá [Eiginleikar klippu](#).

1.11.3 Tímasetning

Að breyta hraða klippunnar er gert með *Tíma* eiginleikanum og *Tímasetning* tólinu.

- Valmyndin *Tími* býður upp á fyrirfram skilgreindar stillingar eins og venjulegt, hratt, hægt, frýstingu og aftur á bak. Sjá nánar í [Tími](#).
- Tólið *Tímasetning* leyfir þér að draga brúnir klippunnar til að hraða henni eða hægja á. OpenShot bætir við nauðsynlegum *Tíma* lykilrömmum og **skalar aðra lykilramma** svo hreyfimyndir þínar haldist samstilltar. Stytttri klippur spila hraðar, lengri klippur spila hægar. Sjá nánar: [Tími](#).

1.11.4 Endurtekning

Til að spila klippu mörgum sinnum, notaðu *Hægri-smellur* $\square$ *Tími* $\square$ *Endurtaka*.

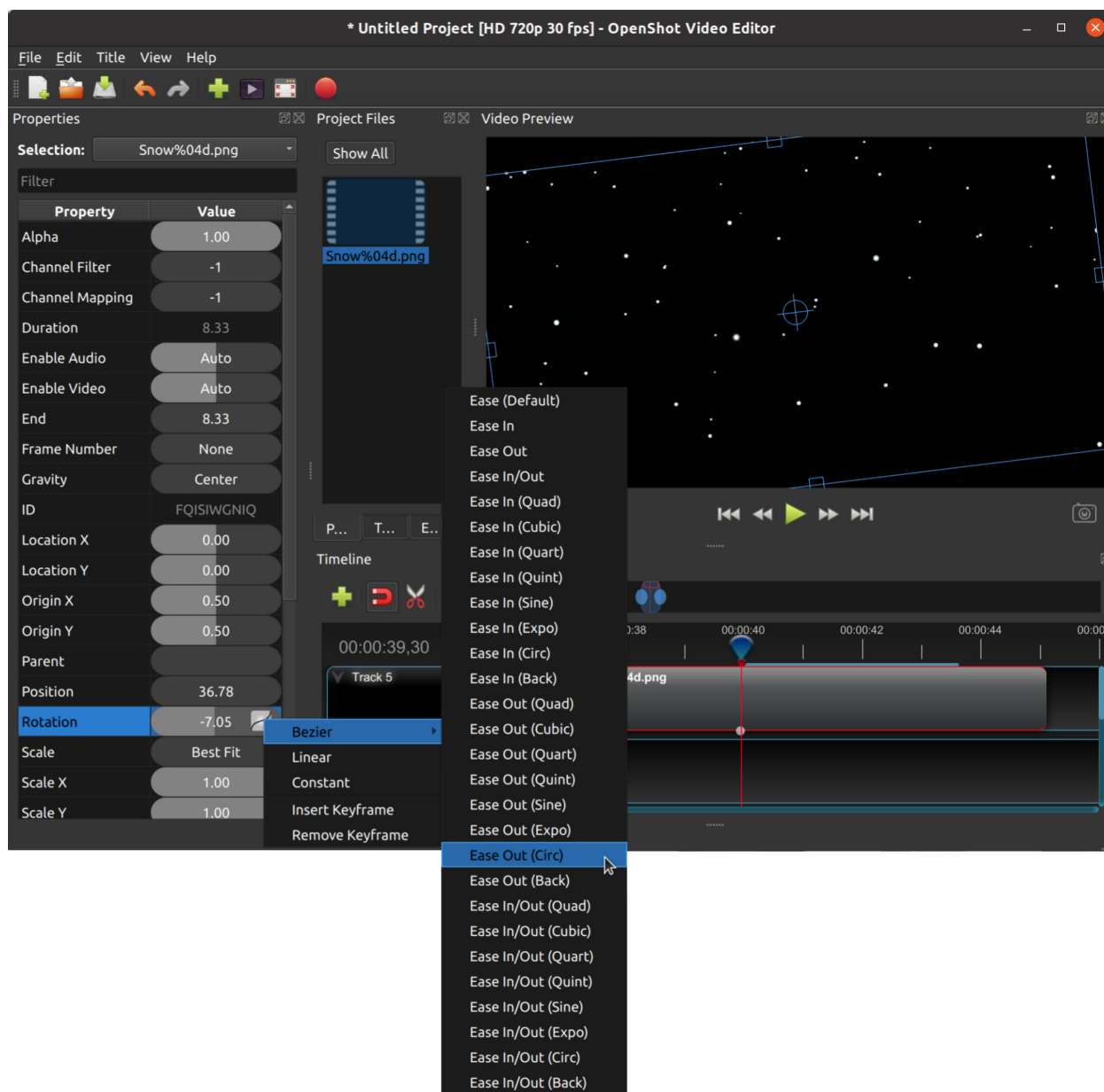
- *Endurtekning* endurtekur í eina átt (framm á við eða aftur á bak).
- *Ping-Pong* skiptir um stefnu (framm á við, svo aftur á bak, o.s.frv.).
- *Sérsmíðið* getur bætt við stuttri pásu milli umferða, hraðað eða hægð á hverri umferð, þar með talin lykilrammar.

OpenShot skrifar *Tíma* ferilinn fyrir þig, og þú getur breytt þeim lykilrömmum eins og öðrum. Sjá nánar: [Endurtaka](#).

1.11.5 Bézier fyrirframstillingar

Þegar notað er Bézier-kúrfu fyrir hreyfimyndun inniheldur OpenShot meira en 20 fyrirfram skilgreindar kúrfur (sem hafa áhrif á lögun kúrfunnar). Til dæmis hefur **Ease-In** hægari byrjun, sem gerir hreyfimyndina hægari í byrjun og hraðari í lokin. **Ease-In/Out (Back)** hefur hæg byrjun og endi, en fer yfir vænt gildi og svo aftur (sem veldur endurkastáhrifum).

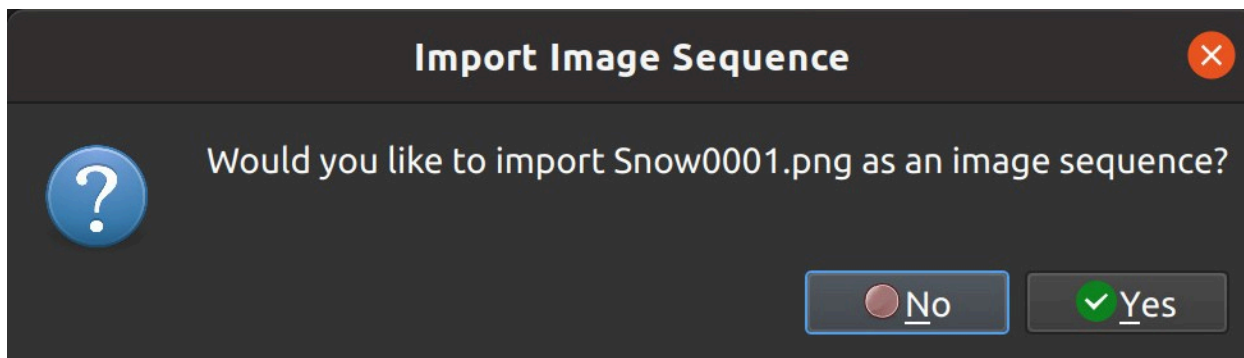
Til að velja fyrirfram skilgreinda kúrfu, hægismelltu á litla línuritstáknið við hliðina á lykilramma.



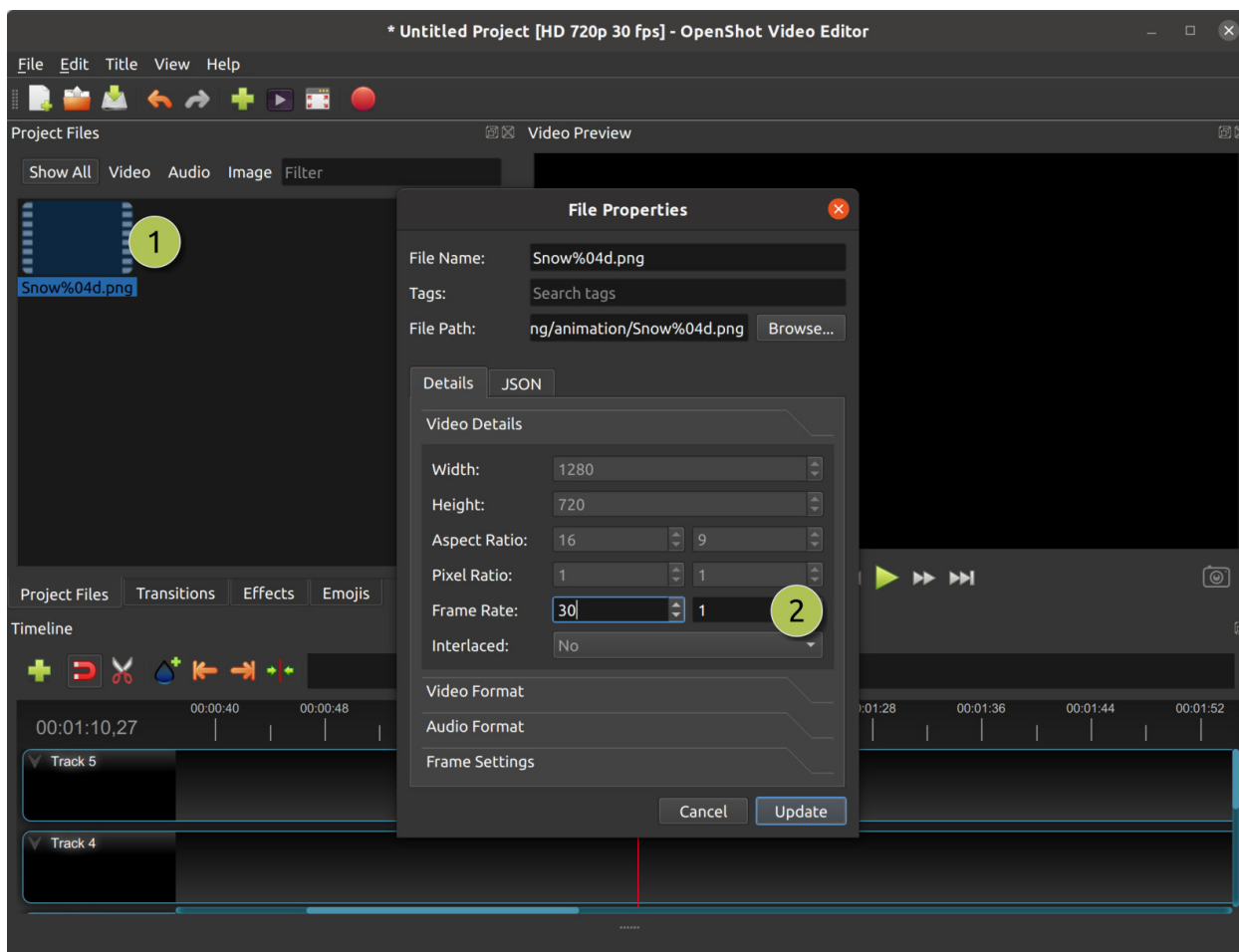
1.11.6 Myndaraðir

Ef þú átt röð af myndum með svipuðum nöfnum (t.d. cat001.png, cat002.png, cat003.png o.s.frv.), getur þú einfaldlega dregið eina þeirra inn í OpenShot og þú verður beðinn um að flytja inn alla röðina. OpenShot spilar þessar myndir hratt í röð, eins og þær væru ramar í myndbandi. Hraðinn sem myndirnar eru sýndar á byggist á rammahraða þeirra.

ATH: Gakktu úr skugga um að myndaröðin þín byrji á 0 eða 1, annars færðu líklega villu þegar þú flytur hana inn í OpenShot. Til dæmis, ef röðin byrjar á cat222.png eða vantar myndir í röðinni, á OpenShot erfitt með að skilja röðina. Einföld lausn er að endurnúmera myndirnar svo þær byrji á 1.



Til að stilla rammahraða hreyfimyndarinnar, hægrismelltu og veldu **Skráareiginleikar** í **Verkefnisskrám** glugganum og stilltu rammahraðann. Þegar réttur rammahraði er stilltur, dragðu hreyfimyndina á tímalínuna.



#	Nafn	Lýsing
1	Skráareiginleikar	Veldu myndaröð í Verkefnisskrám glugganum, hægrismelltu og veldu Skráareiginleikar
2	Rammahraði	Stilltu rammahraða hreyfimyndarinnar. Venjulega nota handteiknaðar hreyfimyndir 12 ramma á sekúndu.

1.12 Texti og titlar

Að bæta við texta og titlum er mikilvægur þáttur í myndbandsklippingu, og OpenShot kemur með auðveldan titilritil. Notaðu Titilvalmyndina (í aðalvalmynd OpenShot) til að opna titilritilinn. Þú getur einnig notað flýtylkilinn **Ctrl+T**.

Titlar eru einfaldlega vektor myndskrár með gegnsæjum bakgrunni (* .svg). OpenShot kemur með mörg auðveld í notkun sniðmát, en þú getur einnig búið til þín eigin eða flutt inn ný sniðmát í OpenShot. Þessi sniðmát leyfa þér að breyta texta, leturgerð, stærð, lit og bakgrunnslit hratt. Þú getur einnig opnað háþróaðan, ytri SVG ritil til frekari sérsníðinga (ef þörf krefur). Þegar titillinn hefur verið bætt við verkefnið þitt, dragðu og slepptu titlinum á rás fyrir ofan myndbandsklippu. Gegnsæi bakgrunnsins leyfir myndbandinu neðan við að sjást á bak við textann.

1.12.1 Yfirlit



#	Nafn	Lýsing
1	Veldu sniðmát	Veldu úr öllum tiltækum vektor titilsniðmátum
2	Forskoða titil	Forskoðaðu titilinn þinn meðan þú gerir breytingar
3	Titilseiginleikar	Breyttu texta, leturgerð, stærð, litum eða ritstýrðu í háþróaðum, ytri SVG myndaritli (eins og Inkscape)
4	Vista	Vistaðu og bættu titlinum við verkefnið þitt

1.12.2 Titilsniðmát

OpenShot inniheldur fjölbreytt úrval af vektor titilsniðmátum sem hægt er að nota til að bæta myndbandsverkefni þín. Hér að neðan er tafla sem listar tiltæka titla og lýsingar þeirra:

Titilsnafn	Lýsing
Bar 1	Einföld bar með miðjuðum texta.
Bar 2	Einföld bar, miðjuð, með 2 línur af texta.
Bar 3	Annað afbrigði af einfaldri bar með texta, fyrir neðri þriðjung.
Bólur 1	Titill með bólu myndum fyrir leikandi útlit.
Bólur 2	Annað bóluhönnun fyrir skemmtilegan og skapandi titil.
Myndavélarammi	Rammi sem hermir eftir sjónsviði myndavélar með miðjuðum texta.
Ský 1	Titill með leikandi skýjagrafik og texta.
Ský 2	Annað leikandi skýjahönnun með 3 skýjum og texta.
Creative Commons 1	Inniheldur texta og tákn fyrir Creative Commons tilvísun.
Creative Commons 2	Annað Creative Commons snið með öðruvísi stíl og vefslóðatexta.
Kvikmyndamat 1	Sýnir kvikmyndamat fyrir alla áhorfendur.
Kvikmyndamat 2	Sýnir kvikmyndamat „R“ takmarkað.
Kvikmyndamat 3	Sýnir kvikmyndamat „G“ fyrir almenna áhorfendur.
Kvikmyndamat 4	Sýnir kvikmyndamat „PG-13“, foreldrar vara sérstaklega við.
Eldar	Titill með eldargrafík fyrir logandi áhrif.
Fótur 1	Fótbar fyrir neðri þriðjung (vinstri stilltur).
Fótur 2	Fótbar fyrir neðri þriðjung (miðjustilltur).
Fótur 3	Fótbar fyrir neðri þriðjung (hægri stilltur).
Gull 1	Titill með gullnu litakerfi, miðjaður með einni textalínu.
Gull 2	Annað gullþema titill, miðjaður með tveimur textalínum.
Gull neðst	Gulltitill staðsettur neðst á skjánum.
Gull efst	Gulltitill staðsettur efst á skjánum.
Grár kassi 1	Einfaldur grár kassi til að draga fram texta (ein textalína, efst til vinstri).
Grár kassi 2	Einfaldur grár kassi til að draga fram texta (tvær textalínur, efst til vinstri).
Grár kassi 3	Einfaldur grábox til að draga fram texta (ein lína af texta, neðst til hægri).
Grábox 4	Einfaldur grábox til að draga fram texta (tvær línur af texta, neðst til hægri).
Fyrirsögn 1	Yfirskriftastika fyrir titla eða kafla (vinstri efst).
Fyrirsögn 2	Yfirskriftastika fyrir titla eða kafla (miðstillt).
Fyrirsögn 3	Yfirskriftastika fyrir titla eða kafla (hægri megin efst).
Óval 1	Óval lögun til að draga fram eða sem skraut, texti miðstilltur.
Óval 2	Annað óval með öðruvísi stíl, texti miðstilltur.
Óval 3	Annað óval með tveimur textalínum, ein efst og ein neðst.
Óval 4	Annað óval, með miðstilltum texta og speglun.
Post-it	Líkir eftir límmiða fyrir athugasemdir eða áminningar.
Borði 1	Borðamynd með texta.
Borði 2	Annað borðhönnun með texta.
Borði 3	Þriðja útgáfa af borðhönnun með texta.
Reykur 1	Titill með reykeffektum fyrir dramatískan svip.
Reykur 2	Annað reyksnið með öðruvísi stíl.
Reykur 3	Þriðja útgáfa af reykeffektum.
Heilræð lita	Litað bakgrunnsmýnd fyrir ýmis not.
Staðlað 1	Staðlað titilform fyrir almenn not (tvær miðstilltar línur).
Staðlað 2	Annað staðlað titilform með öðruvísi stíl (ein textalína með speglun).
Staðlað 3	Þriðja útgáfa af staðlaðri fyrirsögn (þrjár textalínur).
Staðlað 4	Annað staðlað titilform (fjórar textalínur).
Sólsetur	Titill með sólseturslitaþræði fyrir hlýtt, dagslok þema.

framhald á næstu síðu

Tafla 4 – framhald frá fyrri síðu

Titilsnafn	Lýsing
Sjónvarpsmat	Sýnir sjónvarpsmat eins og „G“ og „PG“ (fyrir skjáhorn).

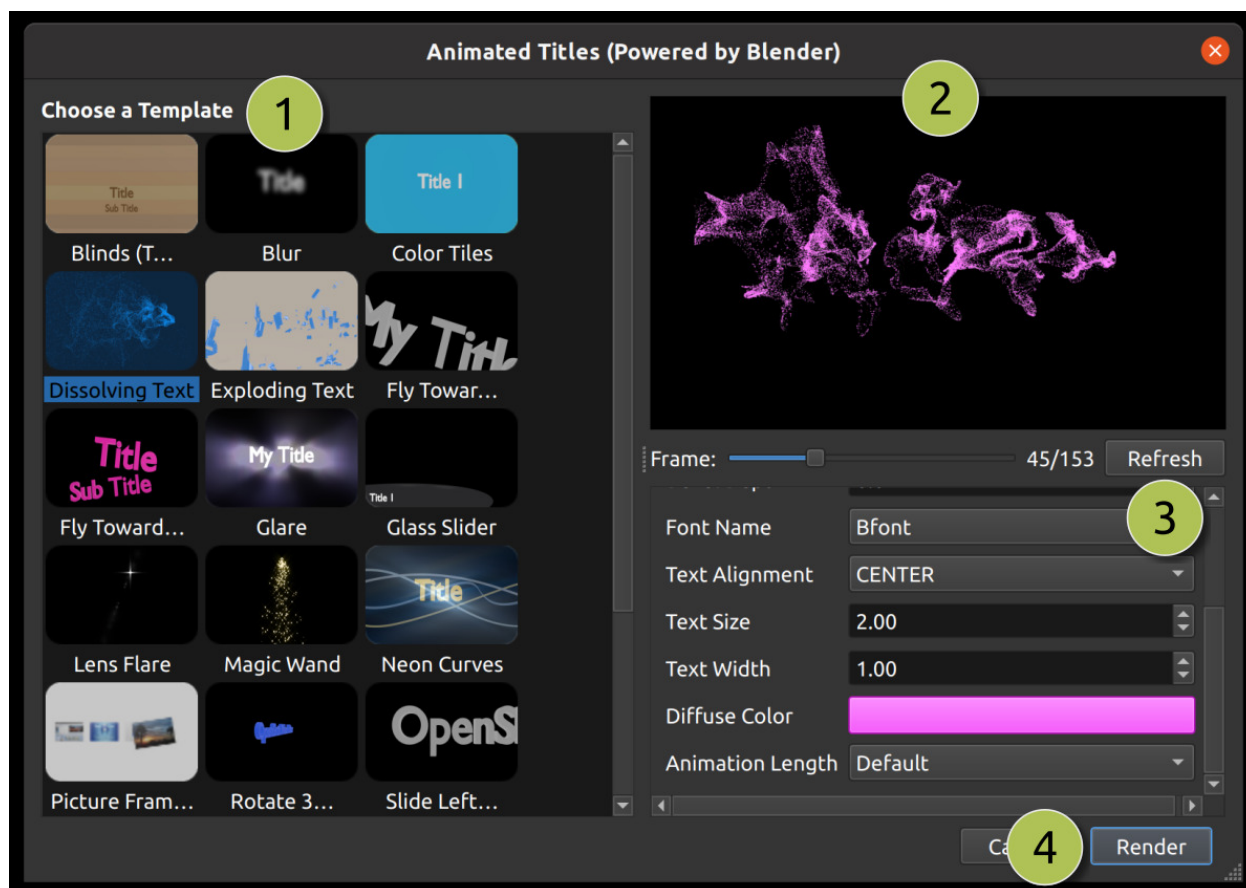
Sérsmíðin titil sniðmát

OpenShot getur notað hvaða vektor SVG myndaskrá sem er sem sérsmíðð titilsniðmát í *Titilritli* glugganum. Bættu einfaldlega við SVG myndaskrá í `~/ .openshot_qt/title_templates/` möppuna þína, og hún birtist næst þegar þú opnar *Titilritil* gluggann. Þú getur einnig hægrismellt á hvaða SVG skrá sem er í **Verkefnisskrám** spjaldinu og valið **Breyta titli** eða **Afrita titil**.

Athugið: Þessi SVG sniðmát eru aðeins notuð í *Titilritli* glugganum, ekki í *Hreyfimyndatítli* glugganum.

1.12.3 3D hreyfimyndatítlar

Það er jafn auðvelt að bæta við 3D hreyfimyndatítli með því að nota **Hreyfimyndatítill** gluggann. Notaðu Titilvalmyndina (í aðalvalmynd OpenShot) til að opna Hreyfimyndatítli ritilinn. Þú getur einnig notað flýtylkilinn **Ctrl+B**. Athugið: Blender þarf að vera uppsett og stillt áður en þessi eiginleiki virkar í OpenShot. Sjá [Uppsetning Blender](#).



#	Nafn	Lýsing
1	Veldu sniðmát	Veldu úr öllum tiltækum 3D titilsniðmátum
2	Forskoða titil	Forskoðaðu titilinn þinn meðan þú gerir breytingar
3	Titilseiginleikar	Breyttu texta, litum og háþrúðum eiginleikum
4	Raða	Raða 3D hreyfimyndinni og bæta henni við verkefnið þitt

3D hreyfimyndasniðmát

OpenShot inniheldur fjölbreytt úrval af 3D hreyfimyndasniðmátum sem hægt er að nota til að bæta við kraftmiklum og áhugaverðum þáttum í myndbandsverkefnum þínum. Hér að neðan er tafla sem listar tiltæku sniðmátin og lýsingar þeirra:

Nafn sniðmáts	Lýsing
Rúllugardínur (tveir titlar)	Hreyfimynd með rúllugardínueffekt.
Óskýrleiki	Sniðmát sem gerir texta óskýrann inn og út, og skapar mjúkan umbreytingareffekt.
Litaðar flísar	Hreyfimynd með breytilegum litum, hentug fyrir líflega og kraftmikla titla.
Leysandi texti	Leysingareffekt sem breytir texta í agnir sem vindurinn blæs í burtu.
Heimskort	Sniðmát með snúnu jarðarkorti milli tveggja staða.
Sprengitexti	Hreyfimynd þar sem titillinn springur í sundur í bita og bætir við dramatískum áhrifum.
Fljúga að myndavélinni	Fljúgandi hreyfimynd með einum titli sem stækkar framhjá skjánum.
Fljúga að myndavélinni (tveir titlar)	Svipað og Fly By 1, en með tvo titla sem fljúga framhjá.
Glampa	Hreyfimynd með glampaáhrifum sem bætir björtu, endurskinslegu útliti við.
Glerrenna	Renngleráhrif sem gefur nútímalega og slétta umbreytingu.
Linsublettur	Hreyfimynd með linsublettum sem bætir kvikmyndalegu yfirbragði við.
Galdastafur	Skemmtilegt galdastafaráhrif, fullkomið fyrir töfra- eða ævintýraþemu.
Neonbogar	Hreyfimynd með neonbogum sem skapar framtíðarlegt og líflegt útlit.
Myndarammar (4 myndir)	Sniðmát með fjórum myndarömmum, hentugt til að sýna myndir eða myndbrot.
Snúa 360	360 gráðu snúningsáhrif sem gefur kraftmikla titilhreyfimynd.
Renna frá vinstri til hægri	Rennaáhrif þar sem titlar færast frá vinstri til hægri.
Snjór	Hreyfimynd með fallandi snjókornum, fullkomin fyrir vetrar- eða hátíðartímaþemu.
Rymdarmyndakynning	Kvikmyndaleg rymdarþemakynning, hentug fyrir epísk eða vísindaskáldskapaverkefni.
Rafmagnsgrindatexti	Hreyfimynd með rafmagnsgrindatexta sem bætir tæknilegu eða stafrænu útliti við.
Þysja að klappborði	Titill með þysjunaráhrifum og klappborði, fullkominn fyrir kvikmyndagerð eða myndbandsframleiðslu.

1.12.4 Innflutningur texta

Þú getur búið til texta og titla í mörgum mismunandi forritum, eins og Blender, Inkscape, Krita, Gimp o.fl... Áður en þú getur flutt texta inn í OpenShot, þarftu fyrst að flytja textann út úr þessum forritum í samhæft myndform sem inniheldur **gagnsætt bakgrunn** og **alfa** rás.

SVG sniðið er frábær kostur fyrir vektor grafík (bogar, form, textaáhrif og brautir), en það er **ekki** alltaf 100% samhæft við OpenShot. Við mælum því með að nota PNG sniðið, sem er frábært myndform fyrir vefinn og getur innihaldið gagnsætt bakgrunn og alfa rás. Gagnsær bakgrunnur og alfa rás eru nauðsynleg fyrir OpenShot til að leyfa textanum að hylja ekki myndbönd og myndir á tímalínunni undir þeim.

Fyrir upplýsingar um innflutning á hreyfimyndaraðgerðum í OpenShot, sjá [Myndaraðir](#).

1.12.5 Uppsetning Inkscape

Fyrir valkostinn *Advanced Editor* í glugganum *Title Editor* þarf að hafa nýjustu útgáfu af Inkscape (<https://inkscape.org/release/>) uppsett og uppfæra OpenShot **Preferences** með rétttri slóð að Inkscape keyrsluskránni. Sjá [Almennt](#) flipann í Preferences.

1.12.6 Uppsetning Blender

Fyrir valkostinn *Animated Title* í OpenShot þarf að hafa nýjustu útgáfu af Blender (<https://www.blender.org/download/>) uppsett og uppfæra OpenShot **Preferences** með rétttri slóð að Blender keyrsluskránni. Sjá [Almennt](#) flipann í Preferences. ATH: Lágmarksstuðningur er fyrir Blender útgáfu 5.0+. Eldri útgáfur af Blender eru ekki samhæfar OpenShot Video Editor.

Fyrir nákvæma leiðbeiningu um hvernig á að setja upp þessar háður, sjá [Blender & Inkscape Guide](#).

1.13 Snið

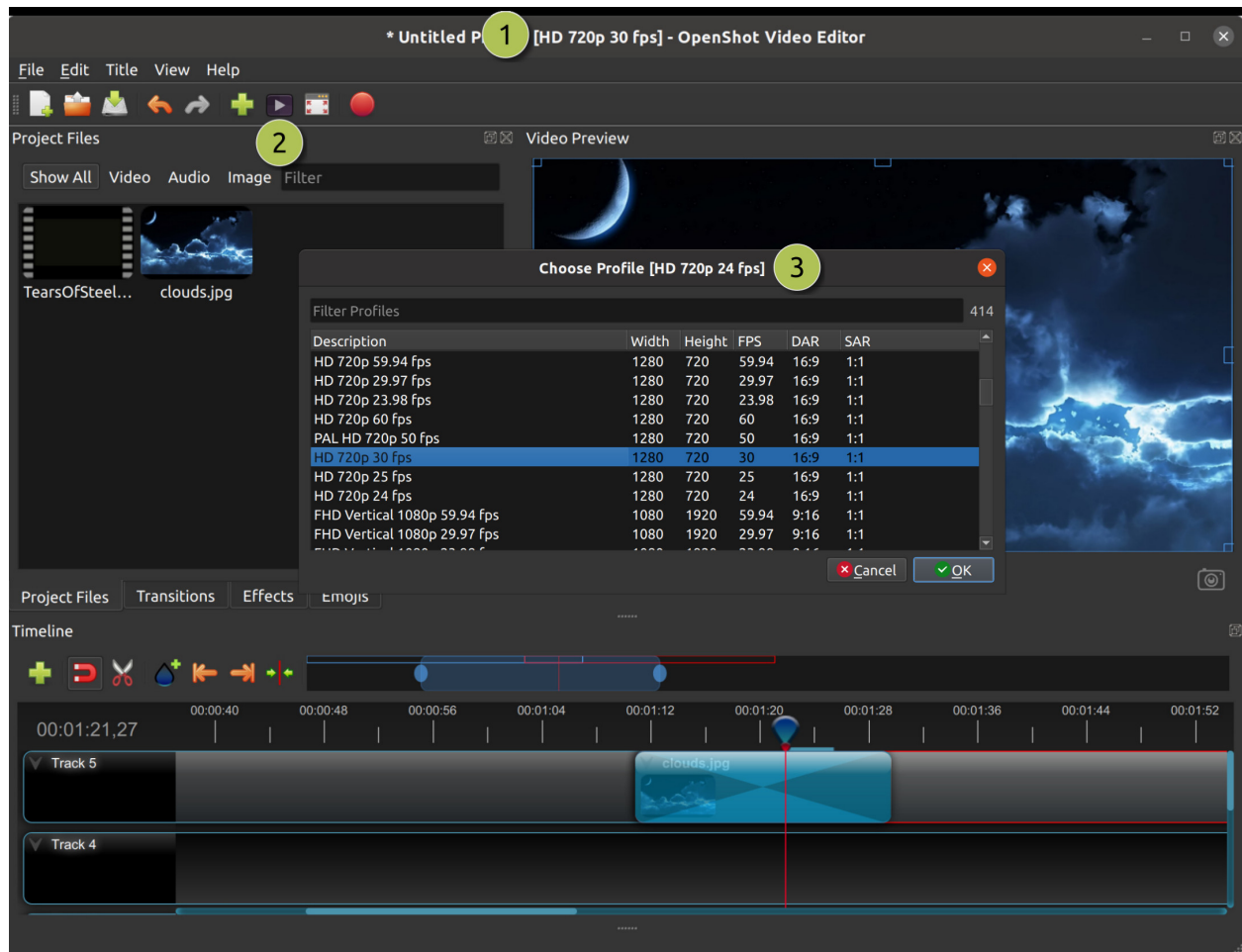
Myndbandsnið er safn af algengum myndbandsstillingum (*stærð, rammatiðni, hlutföll*). Snið eru notuð við klippingu, forskoðun og útflutning til að auðvelda fljótlega skiptingu milli algengra samsetninga þessara stillinga.

Ef þú notar oft sama sniðið getur þú stillt sjálfgefna snið: *Breyta Stillingar Forskoðun*.

1.13.1 Verkefnissnið

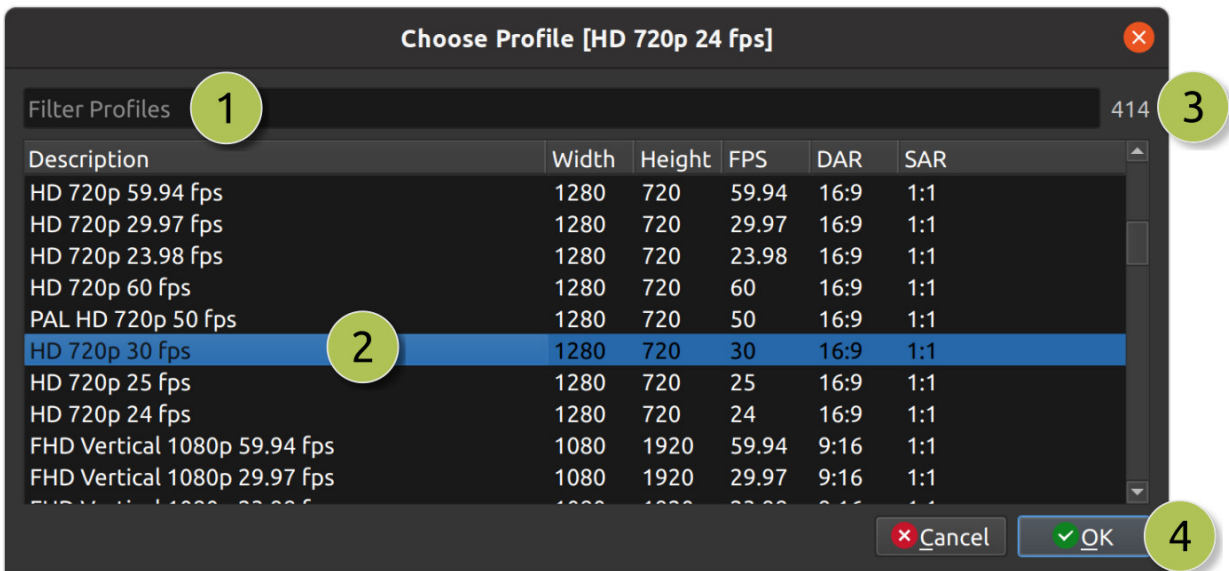
Verkefnissniðið er notað við forskoðun verkefnisins og klippingu. Sjálfgefna verkefnissniðið er HD 720p 30fps. Best er að skipta alltaf yfir í markmiðssniðið þitt áður en þú byrjar að klippa. Til dæmis, ef þú stefnir á 1080p 30fps, skaltu skipta yfir í það snið áður en þú byrjar að klippa verkefnið þitt. Fyrir fulla lista yfir innifalin snið, sjá [Sniðalisti](#).

Ábending: Til að velja snið fljótt geturðu hægrismellt á hvaða skrá sem er í **Verkefnisskrám** og valið valkostinn *Velja snið* (sjá [Skráaavalmynd](#)).



#	Nafn	Lýsing
1	Titillínan	Titillínan í OpenShot sýnir núverandi snið
2	Sniðhnappur	Opna sniðsglugga
3	Velja snið	Veldu sniðmát til að breyta og forskoða

1.13.2 Veldu sniðmát gluggi



#	Nafn	Lýsing
1	Sía / Leita	Síaðu í boðnum sniðmátum með því að slá inn nokkra stafi (t.d. FHD, 720p, 16:9, o.s.frv.)
2	Valið sniðmát	Smelltu á sniðmátið sem þú vilt og svo á OK hnappinn. Þú getur líka tvísmellt á sniðmát til að velja það.
3	Fjöldi sí- aðra	Fjöldi síaðra sniðmáta
4	Sam- þykkja sniðmát	Smelltu á OK hnappinn til að skipta yfir í valið sniðmát.
5	Sam- hengis- valmynd	Hægri smelltu á hvaða röð sem er til að <i>Setja sem sjálfgefið sniðmát</i> eða <i>Afrita</i> sniðmát. Afrituð og sérsniðin sniðmát innihalda einnig valkosti til að <i>Breyta</i> og <i>Eyða</i> . Athugið: Núverandi sniðmát er ekki einstakt nafn.

1.13.3 Breyta/Afrita sniðmát

Til að búa til sérsniðið sniðmát, hægri smelltu á hvaða sniðmát sem er í OpenShot og veldu *Afrita* til að opna sniðmátaritilinn. Sérsniðin sniðmát innihalda einnig valkosti til að *Breyta* og *Eyða*, ef þú þarft að sérsníða þau frekar. Þú getur breytt lýsingu, upplausn, myndatíðni, hlutfalli og pixlahlutfalli sérsniðna sniðmátsins. **ATH:** Mikilvægt er að hvert sérsniðið sniðmát hafi einstakt nafn.

Sérsniðin sniðmát eru vistuð í möppunni ~/ .openshot_qt/profiles/ eða 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

#	Nafn	Lýsing
1	Skráarleið	Staðsetningin á kerfinu þínu þar sem sérsniðið sniðmát er vistað.
2	Lýsing	Textalýsing fyrir sérsniðið sniðmát þitt, sem birtist í OpenShot.
3	Breidd	Lárétt upplausn (í pixlum) myndbandsins.
4	Hæð	Lóðrétt upplausn (í pixlum) myndbandsins.
5	Myndatíðni	Myndatíðni myndbandsins (rammar á sekúndu).
6	Hlutfall	Sýningarhlutfall myndbandsins (reiknað sjálfkrafa út frá breidd/hæð og pixlahlutfalli).
7	Pixlahlutfall	Hlutfall hvers pixils í myndbandinu. Hlutfallið 1:1 þýðir ferkantaða pixla (sjálfgefið).
8	Milliröð	Hvort myndbandið er milliröð (Já) eða framvindandi (Nei).

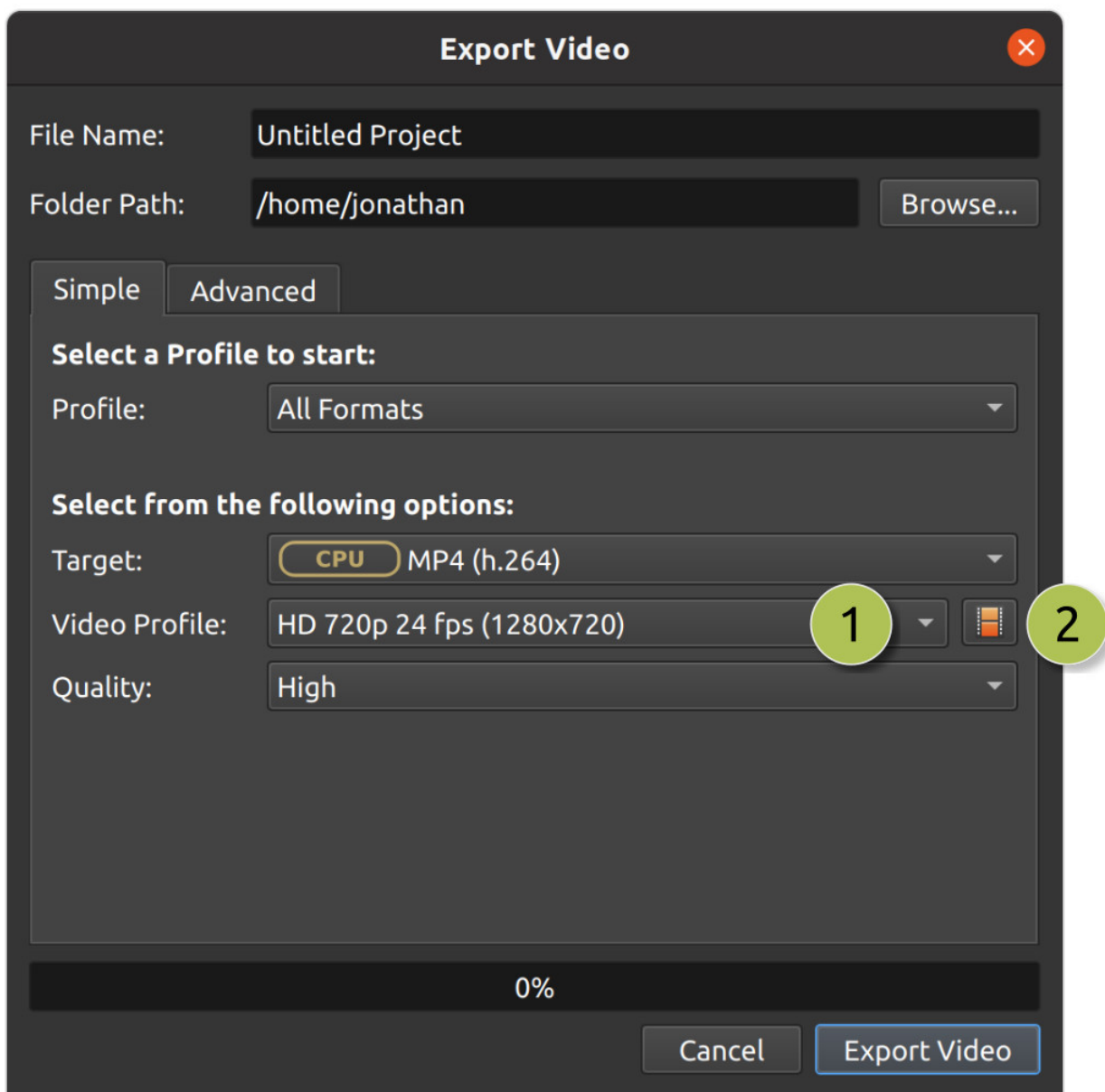
1.13.4 Breyting sniðmáta

Þegar sniðmát er skipt (eða flutt út í annað sniðmát), reynir OpenShot að breyta öllum klippu-, umbreytinga- og lykilramma-gögnum yfir í nýja myndatíðni (FPS). Sumir eiginleikar, eins og *staða*, *byrjun*, *lok* og *lykilrammar* verða uppfærðir til að passa nýja myndatíðnina. Til dæmis, ef farið er frá 30 FPS í 25 FPS, breytast þessir eiginleikar úr 1/30 sekúndu skrefum í 1/25 sekúndu skref. Til að varðveita nákvæmni tímasetningar á tímalínunni mun OpenShot samræma *stöðu* og *byrjun* klippingar eins nákvæmlega og hægt er, og litlar bil (1-3 rammar) sem stafa af nákvæmbreytingum verða leystar sjálfkrafa með því að stilla *lok* klippingu. Þetta ætti að tryggja hnökralausa umbreytingu fyrir flest myndbandsverkefni (án áberandi svarta bíla milli klippa).

Vegna eyðandi eðlis þessarar umbreytingar mælum við með að þú breytir alltaf í markmiðssniðmáti þínum, eða að minnsta kosti markmiðsmynatíðni (FPS), til að forðast umbreytingar milli sniðmáta eins mikið og mögulegt er.

1.13.5 Útflutningssniðmát

Útflutningssniðmátið byrjar alltaf á núverandi verkefnissniðmáti, en hægt er að breyta því til að miða við önnur sniðmát.



#	Nafn	Lýsing
1	Velja snið	Veldu útflutningssniðmát úr fellilista. Listinn er raðaður frá hæstu upplausn efst til lægstu neðst.
2	Leita að sniðmátum	Opnaðu sniðmátaglugga til að síða og leita að útflutningssniðmáti, sem getur stundum verið mun fljótlegra til að finna ákveðið sniðmát.

1.13.6 Sérsniðið sniðmát

Þó OpenShot hafi yfir 400 sniðmát (*Sniðalisti*) innifalin sjálfgefið, getur þú einnig búið til þín eigin sérsniðnu sniðmát. Búðu til nýja textaskrá í möppunni ~/ .openshot_qt/profiles/ eða C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles.

ATH: Sjá *Breyta/Afrita sniðmát* fyrir aðra aðferð til að afrita tiltekið sniðmát.

Notaðu eftirfarandi texta sem sniðmát (*p.e. afritaðu og límdu þetta inn í nýju skrána*):

```
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
```

Eiginleiki sniðmáts	Lýsing
lýsing	Vinalegt nafn prófilsins (þetta er það sem OpenShot sýnir í notendaviðmótinu)
teljari myndahraða	Teljari myndahraða. Allir myndahraðar eru gefnir upp sem brot. Til dæmis, 30 FPS == 30/1.
nefnari myndahraða	Nefnari myndahraða. Allir myndahraðar eru gefnir upp sem brot. Til dæmis, 29.97 FPS == 30,000/1001.
breidd	Fjöldi láréttra pixla í myndinni. Með því að snúa við gildum <i>breidd</i> og <i>hæð</i> geturðu búið til lóðréttan prófil.
hæð	Fjöldi lóðréttra pixla í myndinni
framfarandi	`(0 eða 1)` Ef 1, eru bæði sléttir og oddatölur pixlar notaðir. Ef 0, eru aðeins oddatölur eða sléttir pixlar notaðir.
teljari sýnishornshlutfalls	Teljari SAR (hlutfall sýnishorns/pixils), 1:1 hlutfall táknar ferkantaðan pixil, 2:1 hlutfall táknar 2x1 rétthyrndan pixil, o.s.frv.
nefnari sýnishornshlutfalls	Nefnari SAR (hlutfall sýnishorns/pixils)
teljari sýnishornshlutfalls skjás	Teljari DAR (hlutfall skjás), (<i>breidd/hæð</i>) X (hlutfall sýnishorns). Þetta er endanlegt hlutfall myndarinnar sem birtist á skjánum, minnkað í minnsta mögulega brot (algeng hlutföll eru 16:9 fyrir breiðform og 4:3 fyrir eldri sjónvarpsform).
nefnari sýnishornshlutfalls skjás	Nefnari DAR (hlutfall skjás)

Þegar þú endurræsir OpenShot, mun sérsniðið prófillinn þinn birtast í listanum yfir prófila.

1.13.7 Forsniðinn listi

OpenShot inniheldur mörg **forsniðin útflutningsstillingar**, sem sameina lista okkar yfir algenga prófila og tengdar myndbandsútflutningsstillingar (myndbandskóðari, hljóðkóðari, hljóðrásir, hljóðsýnatíðni, o.s.frv.), sem miða að ákveðnum úttaksformum, vefsíðum og tækjum. **Sjálfgefna útflutningsforsniðið** sem OpenShot notar er MP4 (h. 264 + AAC), sjá *MP4 (h.264)*.

Öll form**AVI (h.264)**

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	AVI
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

AVI (mpeg2)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	AVI
Myndbandsþjöppun	mpeg2video
Hljóðþjöppun	mp2
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

AVI (mpeg4)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	AVI
Myndbandsþjöppun	mpeg4
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

GIF (hreyfimynd)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	GIF
Myndbandsþjöppun	gif
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Snið	Öll snið

MKV (h.264 dx)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MKV
Myndbandsþjöppun	h264_dxva2
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MKV (h.264 nv)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MKV
Myndbandsþjöppun	h264_nvenc
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MKV (h.264 qsv)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MKV
Myndbandsþjöppun	h264_qsv
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MKV (h.264 va)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MKV
Myndbandsþjöppun	h264_vaapi
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MKV (h.264 videotoolbox)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MKV
Myndbandsþjöppun	h264_videotoolbox
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MKV (h.264)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MKV
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MKV (h.265)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MKV
Myndbandsþjöppun	libx265
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	50 crf
Myndbandshraði (miðlungs)	23 crf
Myndbandshraði (hátt)	0 crf
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MOV (h.264)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MOV
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MOV (mpeg2)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MOV
Myndbandsþjöppun	mpeg2video
Hljóðþjöppun	mp2
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MOV (mpeg4)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MOV
Myndbandsþjöppun	mpeg4
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP3 (aðeins hljóð)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP3
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (AV1 rav1e)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	librav1e
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	200 qp
Myndbandshraði (miðlungs)	100 qp
Myndbandshraði (hátt)	50 qp
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (AV1 svt)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libsvtav1
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	60 qp
Myndbandshraði (miðlungs)	50 qp
Myndbandshraði (hátt)	30 qp
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (HEVC va)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	hevc_vaapi
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (Xvid)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libxvid
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (h.264 dx)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	h264_dxva2
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (h.264 nv)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	h264_nvenc
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (h.264 qsv)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	h264_qsv
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (h.264 va)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	h264_vaapi
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (h.264 videotoolbox)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	h264_videotoolbox
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (h.264)

Þetta er sjálfgefna útflutningssniðmát sem OpenShot notar. Þetta snið er samhæft flestum fjölmiðlaspilurum (eins og VLC) og vefsíðum (eins og YouTube, Vimeo, Facebook).

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (h.265)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx265
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	50 crf
Myndbandshraði (miðlungs)	23 crf
Myndbandshraði (hátt)	0 crf
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MP4 (mpeg4)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	mpeg4
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

MPEG (mpeg2)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MPEG
Myndbandsþjöppun	mpeg2video
Hljóðþjöppun	mp2
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

OGG (theora/flac)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	OGG
Myndbandsþjöppun	libtheora
Hljóðþjöppun	flac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

OGG (theora/vorbis)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	OGG
Myndbandsþjöppun	libtheora
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

WEBM (vp9)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	WEBM
Myndbandsþjöppun	libvpx-vp9
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	50 crf
Myndbandshraði (miðlungs)	30 crf
Myndbandshraði (hátt)	5 crf
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

WEBM (vp9) án taps

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	WEBM
Myndbandsþjöppun	libvpx-vp9
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	50 crf
Myndbandshraði (miðlungs)	23 crf
Myndbandshraði (hátt)	0 crf
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

WEBM (vp8)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	WEBM
Myndbandsþjöppun	libvpx
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

WEBP (vp9 va)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	WEBM
Myndbandsþjöppun	vp9_vaapi
Hljóðþjöppun	libopus
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

Tæki**Apple TV**

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (hátt)	5 Mb/s
Hár bitahraði hljóðs	256 kb/s
Snið	HD 720p 30 fps

Chromebook

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	WEBM
Myndbandsþjöppun	libvpx
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	Öll snið

Nokia nHD

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	AVI
Myndbandsþjöppun	libxvid
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	1 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	3 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	5 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

Xbox 360

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	AVI
Myndbandsþjöppun	libxvid
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	2 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	8 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	FHD 1080p 29,97 fps HD 720p 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

Vefur**Flickr-HD**

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MOV
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	FHD 1080p 29,97 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps

Instagram

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	3,5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	5,50 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Lóðrétt 1080p 25 fps FHD Lóðrétt 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Lóðrétt 720p 25 fps HD Lóðrétt 720p 30 fps

Metacafe

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	mpeg4
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	44100
Myndbandshraði (lágt)	2 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	8 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Picasa

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatiðni	44100
Myndbandshraði (lágt)	2 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	8 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Twitter

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatiðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	1,7 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	3,5 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Lóðrétt 1080p 25 fps FHD Lóðrétt 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Lóðrétt 720p 25 fps HD Lóðrétt 720p 30 fps

Vimeo

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	2 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	8 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps

Vimeo-HD

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	4 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	8 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	12 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	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

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	OGG
Myndbandsþjöppun	libtheora
Hljóðþjöppun	libvorbis
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	384 kb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	15,00 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	96 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	128 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	192 kb/s
Snið	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

YouTube HD

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	8 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	10 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	12 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	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 lóðrétt 1080p 23,98 fps FHD lóðrétt 1080p 24 fps FHD Lóðrétt 1080p 25 fps FHD lóðrétt 1080p 29,97 fps FHD Lóðrétt 1080p 30 fps FHD lóðrétt 1080p 50 fps FHD lóðrétt 1080p 59,94 fps FHD lóðrétt 1080p 60 fps

YouTube HD (2K)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	16 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	20 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	24 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	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)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	45 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	56 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	68 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	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)

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	160 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	200 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	240 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	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

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	libmp3lame
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	2 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	5 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	8 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	320 kb/s
Snið	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 lóðrétt 720p 23,98 fps HD lóðrétt 720p 24 fps HD Lóðrétt 720p 25 fps HD lóðrétt 720p 29,97 fps HD Lóðrétt 720p 30 fps HD lóðrétt 720p 50 fps HD lóðrétt 720p 59,94 fps HD lóðrétt 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 diskar**

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	MP4
Myndbandsþjöppun	libx264
Hljóðþjöppun	aac
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	15 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	40 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	256 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	256 kb/s
Snið	FHD 1080i 30 fps FHD PAL 1080i 25 fps FHD PAL 1080p 25 fps

DVD**DVD-NTSC**

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	DVD
Myndbandsþjöppun	mpeg2video
Hljóðþjöppun	ac3
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	1 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	3 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	5 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	192 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	256 kb/s
Snið	NTSC SD anamorphic 480i 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

DVD-PAL

Forsniðseiginleiki	Lýsing
Myndbandsform	DVD
Myndbandsþjöppun	mpeg2video
Hljóðþjöppun	ac3
Hljóðrásir	2
Uppröðun hljóðrása	Stereo
Sýnatíðni	48000
Myndbandshraði (lágt)	1 Mb/s
Myndbandshraði (miðlungs)	3 Mb/s
Myndbandshraði (hátt)	5 Mb/s
Hljóðstraumhraði (lágt)	128 kb/s
Hljóðstraumhraði (miðlungs)	192 kb/s
Hár bitahraði hljóðs	256 kb/s
Snið	PAL SD anamorphic 576i 25 fps PAL SD widescreen anamorphic 576i 25 fps

1.13.8 Sniðalisti

OpenShot inniheldur yfir 400 innbyggð vídeóprófila. Þessir prófilar passa við algengustu stærðir og myndahraða vídeóverkefna um allan heim. Mælt er með að breyta verkefninu þínu með sama prófil og þú ætlar að flytja út. Þú getur einnig breytt verkefninu með mismunandi prófilum sem passa við markmiðshlutfallið þitt, til dæmis: allir 16:9 prófilar eru almennt samhæfðir hver öðrum. Stundum getur verið gagnlegt að breyta verkefni í prófil með lægri upplausn og flytja það út í prófil með hærri upplausn. Fullt yfirlit yfir prófila er hér að neðan.

Skilgreiningar prófila

- **Nafn prófils:** Stutt, vinalegt nafn fyrir vídeóprófil (t.d. FHD 1080p 30 fps)
- **FPS:** Rámmar á sekúndu
- **DAR:** Sýningarhlutfall (t.d. 1920:1080 verður 16:9)
- **SAR:** Hlutfall sýnisreits (t.d. 1:1 ferhyrndur reitur, 2:1 láréttur rétthyrndur reitur). SAR hefur bein áhrif á sýningarhlutfallið. Til dæmis getur 4:3 vídeó verið sýnt sem 16:9 með rétthyrndum reitum. Óferhyrindir reitir stilla endanlega sýningarbreidd.
- **PAR:** Reitirhlutfall (samsvarar SAR)
- **SAR stillt breidd:** Endanleg sýningarbreidd með tilliti til SAR
- **Skiptalínur:** Skiptast á oddatölur og jöfn línur, notað í analógútsendingum
- **NTSC:** Analóg sjónvarpskerfi í Ameríku (venjulega 29,97 fps)
- **PAL:** Analóg sjónvarpskerfi í Evrópu, Ástralíu og víða um heim (venjulega 25 fps)
- **UHD:** Ofurhá upplausn
- **QHD:** Fjórfaalt há upplausn
- **FHD:** Full há upplausn

- **HD:** Há upplausn (jafnt eða meira en 1280x720 punkta)
- **SD:** Venjuleg upplausn (minna en 1280x720 punkta)

Nafn prófíls	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
16K UHD 8640p 59,94 fps	153	864	59,9	16:9	1:1	Nei	15360
16K UHD 8640p 29,97 fps	153	864	29,9	16:9	1:1	Nei	15360
16K UHD 8640p 23,98 fps	153	864	23,9	16:9	1:1	Nei	15360
16K UHD 8640p 60 fps	153	864	60,0	16:9	1:1	Nei	15360
16K UHD 8640p 50 fps	153	864	50,0	16:9	1:1	Nei	15360
16K UHD 8640p 30 fps	153	864	30,0	16:9	1:1	Nei	15360
16K UHD 8640p 25 fps	153	864	25,0	16:9	1:1	Nei	15360
16K UHD 8640p 24 fps	153	864	24,0	16:9	1:1	Nei	15360
8K UHD 4320p 59,94 fps	768	432	59,9	16:9	1:1	Nei	7680
8K UHD 4320p 29,97 fps	768	432	29,9	16:9	1:1	Nei	7680
8K UHD 4320p 23,98 fps	768	432	23,9	16:9	1:1	Nei	7680
8K UHD 4320p 60 fps	768	432	60,0	16:9	1:1	Nei	7680
8K UHD 4320p 50 fps	768	432	50,0	16:9	1:1	Nei	7680
8K UHD 4320p 30 fps	768	432	30,0	16:9	1:1	Nei	7680
8K UHD 4320p 25 fps	768	432	25,0	16:9	1:1	Nei	7680
8K UHD 4320p 24 fps	768	432	24,0	16:9	1:1	Nei	7680
5,6K 360° 5,7K 2880p 30 fps	576	288	30,0	2:1	1:1	Nei	5760
5,7K 360° 2880p 25 fps	576	288	25,0	2:1	1:1	Nei	5760
5,7K 360° 2880p 24 fps	576	288	24,0	2:1	1:1	Nei	5760
5K UHD 2880p 59,94 fps	512	288	59,9	16:9	1:1	Nei	5120
5K UHD 2880p 29,97 fps	512	288	29,9	16:9	1:1	Nei	5120
5K UHD 2880p 23,98 fps	512	288	23,9	16:9	1:1	Nei	5120
5K UHD 2880p 60 fps	512	288	60,0	16:9	1:1	Nei	5120
5K UHD 2880p 50 fps	512	288	50,0	16:9	1:1	Nei	5120
5K UHD 2880p 30 fps	512	288	30,0	16:9	1:1	Nei	5120
5K UHD 2880p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Nei	5120
5K UHD 2880p 24 fps	512	288	24,0	16:9	1:1	Nei	5120
5,2K 360° 2496p 30 fps	499	249	30,0	2:1	1:1	Nei	4992
DCI-4K 360° 2048p 24 fps	409	204	24,0	2:1	1:1	Nei	4096
4K UHD 2160p 59,94 fps	384	216	59,9	16:9	1:1	Nei	3840
4K UHD 2160p 29,97 fps	384	216	29,9	16:9	1:1	Nei	3840
4K UHD 2160p 23,98 fps	384	216	23,9	16:9	1:1	Nei	3840
4K UHD 2160p 60 fps	384	216	60,0	16:9	1:1	Nei	3840
4K UHD 2160p 50 fps	384	216	50,0	16:9	1:1	Nei	3840
4K UHD 2160p 30 fps	384	216	30,0	16:9	1:1	Nei	3840
4K UHD 2160p 25 fps	384	216	25,0	16:9	1:1	Nei	3840
4K UHD 2160p 24 fps	384	216	24,0	16:9	1:1	Nei	3840
4K 360° 1920p 60 fps	384	192	60,0	2:1	1:1	Nei	3840
4K 360° 1920p 30 fps	384	192	30,0	2:1	1:1	Nei	3840
3K QHD+ 1800p 59,94 fps	320	180	59,9	16:9	1:1	Nei	3200
3K QHD+ 1800p 29,97 fps	320	180	29,9	16:9	1:1	Nei	3200
3K QHD+ 1800p 23,98 fps	320	180	23,9	16:9	1:1	Nei	3200
3K QHD+ 1800p 60 fps	320	180	60,0	16:9	1:1	Nei	3200
3K QHD+ 1800p 50 fps	320	180	50,0	16:9	1:1	Nei	3200
3K QHD+ 1800p 30 fps	320	180	30,0	16:9	1:1	Nei	3200
3K QHD+ 1800p 25 fps	320	180	25,0	16:9	1:1	Nei	3200
3K QHD+ 1800p 24 fps	320	180	24,0	16:9	1:1	Nei	3200
3K 360° 1504p 60 fps	300	150	60,0	2:1	1:1	Nei	3008

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
3K 360° 1440p 60 fps	288	144	60,0	2:1	1:1	Nei	2880
2,5K WQHD 1440p 59,94 fps	256	144	59,9	16:9	1:1	Nei	2560
2,5K WQHD 1440p 29,97 fps	256	144	29,9	16:9	1:1	Nei	2560
2,5K WQHD 1440p 23,98 fps	256	144	23,9	16:9	1:1	Nei	2560
2,5K WQHD 1440p 60 fps	256	144	60,0	16:9	1:1	Nei	2560
2,5K WQHD 1440p 50 fps	256	144	50,0	16:9	1:1	Nei	2560
2,5K WQHD 1440p 30 fps	256	144	30,0	16:9	1:1	Nei	2560
2,5K WQHD 1440p 25 fps	256	144	25,0	16:9	1:1	Nei	2560
2,5K WQHD 1440p 24 fps	256	144	24,0	16:9	1:1	Nei	2560
FHD 1080p 59,94 fps	192	108	59,9	16:9	1:1	Nei	1920
FHD 1080p 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Nei	1920
FHD 1080p 23,98 fps	192	108	23,9	16:9	1:1	Nei	1920
FHD 1080p 60 fps	192	108	60,0	16:9	1:1	Nei	1920
FHD PAL 1080p 50 fps	192	108	50,0	16:9	1:1	Nei	1920
FHD 1080p 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Nei	1920
FHD PAL 1080p 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Nei	1920
FHD 1080p 24 fps	192	108	24,0	16:9	1:1	Nei	1920
FHD 1080i 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Já	1920
FHD 1080i 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Já	1920
FHD PAL 1080i 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Já	1920
FHD Anamorphic 1035i 29,97 fps	192	103	29,9	16:9	23:2	Já	1840
FHD Anamorphic 1035i 30 fps	192	103	30,0	16:9	23:2	Já	1840
FHD Anamorphic 1035i 25 fps	192	103	25,0	16:9	23:2	Já	1840
HD+ 900p 59,94 fps	160	900	59,9	16:9	1:1	Nei	1600
HD+ 900p 29,97 fps	160	900	29,9	16:9	1:1	Nei	1600
HD+ 900p 23,98 fps	160	900	23,9	16:9	1:1	Nei	1600
HD+ 900p 60 fps	160	900	60,0	16:9	1:1	Nei	1600
HD+ 900p 50 fps	160	900	50,0	16:9	1:1	Nei	1600
HD+ 900p 30 fps	160	900	30,0	16:9	1:1	Nei	1600
HD+ 900p 25 fps	160	900	25,0	16:9	1:1	Nei	1600
HD+ 900p 24 fps	160	900	24,0	16:9	1:1	Nei	1600
HD Anamorphic 1152i 25 fps	144	115	25,0	16:9	64:3	Já	2048
HD Anamorphic 1080p 59,94 fps	144	108	59,9	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080p 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080p 23,98 fps	144	108	23,9	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080p 60 fps	144	108	60,0	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080p 50 fps	144	108	50,0	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080p 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080p 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080p 24 fps	144	108	24,0	16:9	4:3	Nei	1920
HD Anamorphic 1080i 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Já	1920
HD Anamorphic 1080i 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Já	1920
HD Anamorphic 1080i 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Já	1920
NTSC SD 16CIF Anamorphic 1152p 29,97 fps	140	115	29,9	4:3	12:1	Nei	1536
PAL SD 16CIF Anamorphic 1152p 25 fps	140	115	25,0	4:3	12:1	Nei	1536
PAL SD 16CIF Anamorphic 1152p 15 fps	140	115	15,0	4:3	12:1	Nei	1536
HD 720p 59,94 fps	128	720	59,9	16:9	1:1	Nei	1280
HD 720p 29,97 fps	128	720	29,9	16:9	1:1	Nei	1280
HD 720p 23,98 fps	128	720	23,9	16:9	1:1	Nei	1280
HD 720p 60 fps	128	720	60,0	16:9	1:1	Nei	1280

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
PAL HD 720p 50 fps	128	720	50,0	16:9	1:1	Nei	1280
HD 720p 30 fps	128	720	30,0	16:9	1:1	Nei	1280
HD 720p 25 fps	128	720	25,0	16:9	1:1	Nei	1280
HD 720p 24 fps	128	720	24,0	16:9	1:1	Nei	1280
FHD lóðrétt 1080p 59,94 fps	108	192	59,9	9:16	1:1	Nei	1080
FHD lóðrétt 1080p 29,97 fps	108	192	29,9	9:16	1:1	Nei	1080
FHD lóðrétt 1080p 23,98 fps	108	192	23,9	9:16	1:1	Nei	1080
FHD lóðrétt 1080p 60 fps	108	192	60,0	9:16	1:1	Nei	1080
FHD lóðrétt 1080p 50 fps	108	192	50,0	9:16	1:1	Nei	1080
FHD Lóðrétt 1080p 30 fps	108	192	30,0	9:16	1:1	Nei	1080
FHD Lóðrétt 1080p 25 fps	108	192	25,0	9:16	1:1	Nei	1080
FHD lóðrétt 1080p 24 fps	108	192	24,0	9:16	1:1	Nei	1080
HD Lóðrétt 1080p 60 ramma á sekúndu	108	135	60,0	4:5	1:1	Nei	1080
HD Lóðrétt 1080p 50 ramma á sekúndu	108	135	50,0	4:5	1:1	Nei	1080
HD Lóðrétt 1080p 30 ramma á sekúndu	108	135	30,0	4:5	1:1	Nei	1080
HD Lóðrétt 1080p 25 ramma á sekúndu	108	135	25,0	4:5	1:1	Nei	1080
HD Lóðrétt 1080p 24 ramma á sekúndu	108	135	24,0	4:5	1:1	Nei	1080
HD Ferningur 1080p 60 ramma á sekúndu	108	108	60,0	1:1	1:1	Nei	1080
HD Ferningur 1080p 50 ramma á sekúndu	108	108	50,0	1:1	1:1	Nei	1080
HD Ferningur 1080p 30 ramma á sekúndu	108	108	30,0	1:1	1:1	Nei	1080
HD Ferningur 1080p 25 ramma á sekúndu	108	108	25,0	1:1	1:1	Nei	1080
HD Ferningur 1080p 24 ramma á sekúndu	108	108	24,0	1:1	1:1	Nei	1080
WSVGA 600p 59,94 ramma á sekúndu	102	600	59,9	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 29,97 ramma á sekúndu	102	600	29,9	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 23,98 ramma á sekúndu	102	600	23,9	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 60 ramma á sekúndu	102	600	60,0	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 50 ramma á sekúndu	102	600	50,0	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 30 ramma á sekúndu	102	600	30,0	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 25 ramma á sekúndu	102	600	25,0	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 24 ramma á sekúndu	102	600	24,0	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 600p 15 ramma á sekúndu	102	600	15,0	128	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 59,94 ramma á sekúndu	102	576	59,9	16:9	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 29,97 ramma á sekúndu	102	576	29,9	16:9	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 23,98 ramma á sekúndu	102	576	23,9	16:9	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 60 ramma á sekúndu	102	576	60,0	16:9	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 50 rammar	102	576	50,0	16:9	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 30 rammar	102	576	30,0	16:9	1:1	Nei	1024
PAL SD WSVGA Wide 576p 25 rammar	102	576	25,0	16:9	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 24 rammar	102	576	24,0	16:9	1:1	Nei	1024
WSVGA 576p 15 rammar	102	576	15,0	16:9	1:1	Nei	1024
DVGA 640p 59,94 rammar	960	640	59,9	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 29,97 rammar	960	640	29,9	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 23,98 rammar	960	640	23,9	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 60 rammar	960	640	60,0	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 50 rammar	960	640	50,0	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 30 rammar	960	640	30,0	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 25 rammar	960	640	25,0	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 24 rammar	960	640	24,0	3:2	1:1	Nei	960
DVGA 640p 15 rammar	960	640	15,0	3:2	1:1	Nei	960
qHD 540p 59,94 rammar	960	540	59,9	16:9	1:1	Nei	960

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
qHD 540p 29,97 rammar	960	540	29,9	16:9	1:1	Nei	960
qHD 540p 23,98 rammar	960	540	23,9	16:9	1:1	Nei	960
qHD 540p 60 rammar	960	540	60,0	16:9	1:1	Nei	960
qHD 540p 50 rammar	960	540	50,0	16:9	1:1	Nei	960
qHD 540p 30 rammar	960	540	30,0	16:9	1:1	Nei	960
qHD 540p 25 rammar	960	540	25,0	16:9	1:1	Nei	960
qHD 540p 24 rammar	960	540	24,0	16:9	1:1	Nei	960
FWVGA 480p 59,94 rammar	854	480	59,9	16:9	1:1	Nei	854
NTSC SD FWVGA Wide 480p 29,97 fps	854	480	29,9	16:9	1:1	Nei	854
FWVGA 480p 23,98 fps	854	480	23,9	16:9	1:1	Nei	854
FWVGA 480p 60 fps	854	480	60,0	16:9	1:1	Nei	854
FWVGA 480p 50 fps	854	480	50,0	16:9	1:1	Nei	854
FWVGA 480p 30 fps	854	480	30,0	16:9	1:1	Nei	854
FWVGA 480p 25 fps	854	480	25,0	16:9	1:1	Nei	854
FWVGA 480p 24 fps	854	480	24,0	16:9	1:1	Nei	854
FWVGA 480p 15 fps	854	480	15,0	16:9	1:1	Nei	854
SVGA 600p 59,94 fps	800	600	59,9	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 29,97 fps	800	600	29,9	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 23,98 fps	800	600	23,9	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 60 fps	800	600	60,0	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 50 fps	800	600	50,0	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 30 fps	800	600	30,0	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 25 fps	800	600	25,0	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 24 fps	800	600	24,0	4:3	1:1	Nei	800
SVGA 600p 15 fps	800	600	15,0	4:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 59,94 fps 5:3	800	480	59,9	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 29,97 fps 5:3	800	480	29,9	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 23,98 fps 5:3	800	480	23,9	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 60 fps 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 50 fps 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 30 fps 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 25 fps 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 24 fps 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	Nei	800
WVGA 480p 15 fps 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	Nei	800
PAL SD SQ 576p 25 fps	768	576	25,0	4:3	1:1	Nei	768
WVGA 480p 59,94 fps 16:10	768	480	59,9	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 29,97 fps 16:10	768	480	29,9	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 23,98 fps 16:10	768	480	23,9	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 60 fps 16:10	768	480	60,0	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 50 fps 16:10	768	480	50,0	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 30 fps 16:10	768	480	30,0	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 25 fps 16:10	768	480	25,0	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 24 fps 16:10	768	480	24,0	16:1	1:1	Nei	768
WVGA 480p 15 fps 16:10	768	480	15,0	16:1	1:1	Nei	768
HD lóðrétt 720p 59,94 fps	720	128	59,9	9:16	1:1	Nei	720
HD lóðrétt 720p 29,97 fps	720	128	29,9	9:16	1:1	Nei	720
HD lóðrétt 720p 23,98 fps	720	128	23,9	9:16	1:1	Nei	720
HD lóðrétt 720p 60 fps	720	128	60,0	9:16	1:1	Nei	720
HD lóðrétt 720p 50 fps	720	128	50,0	9:16	1:1	Nei	720
HD Lóðrétt 720p 30 fps	720	128	30,0	9:16	1:1	Nei	720

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
HD Lóðrétt 720p 25 fps	720	128	25,0	9:16	1:1	Nei	720
HD lóðrétt 720p 24 fps	720	128	24,0	9:16	1:1	Nei	720
PAL SD Anamorphic 576p 50 fps 16:9	720	576	50,0	16:9	64:48	Nei	1024
PAL SD Anamorphic 576p 50 fps 4:3	720	576	50,0	4:3	16:12	Nei	768
PAL SD Widescreen Anamorphic 576p 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:48	Nei	1024
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:12	Nei	768
PAL SD widescreen anamorphic 576i 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:48	Já	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:12	Já	768
NTSC SD Anamorphic 486p 23,98 fps 16:9	720	486	23,98	16:9	6:5	Nei	864
NTSC SD Anamorphic 486p 23,98 fps 4:3	720	486	23,98	4:3	9:10	Nei	648
NTSC SD Anamorphic 486i 29,97 fps 16:9	720	486	29,97	16:9	6:5	Já	864
NTSC SD Anamorphic 486i 29,97 fps 4:3	720	486	29,97	4:3	9:10	Já	648
NTSC SD Anamorphic 480p 59,94 fps 16:9	720	480	59,94	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 59,94 fps 4:3	720	480	59,94	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 59,94 fps 3:2	720	480	59,94	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Widescreen Anamorphic 480p 29,97 fps	720	480	29,97	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 29,97 fps 4:3	720	480	29,97	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 29,97 fps 3:2	720	480	29,97	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Anamorphic 480p 23,98 fps 16:9	720	480	23,98	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	720	480	23,98	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 23,98 fps 3:2	720	480	23,98	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 60 fps 3:2	720	480	60,0	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 16:9	720	480	50,0	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 4:3	720	480	50,0	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 50 fps 3:2	720	480	50,0	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 30 fps 3:2	720	480	30,0	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Anamorphic 480p 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 25 fps 3:2	720	480	25,0	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:24	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Nei	640
WVGA 480p 24 fps 3:2	720	480	24,0	3:2	1:1	Nei	720
WVGA 480p 15 fps 3:2	720	480	15,0	3:2	1:1	Nei	720
NTSC SD Anamorphic 480i 59.94 fps 16:9	720	480	59,94	16:9	32:24	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 59.94 fps 4:3	720	480	59,94	4:3	8:9	Já	640
NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps	720	480	29,97	16:9	32:24	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	720	480	29,97	4:3	8:9	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 23.98 fps 16:9	720	480	23,98	16:9	32:24	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 23.98 fps 4:3	720	480	23,98	4:3	8:9	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:24	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:24	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:24	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:24	Já	853

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
NTSC SD Anamorphic 480i 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Já	640
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphic 576p 29.97 fps	704	576	29,9	4:3	12:1	Nei	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphic 576p 25 fps	704	576	25,0	4:3	12:1	Nei	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphic 576p 15 fps	704	576	15,0	4:3	12:1	Nei	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	704	576	25,0	16:9	16:1	Já	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	704	576	25,0	4:3	12:1	Já	768
NTSC SD Anamorphic 480p 59.94 fps 16:9	704	480	59,9	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 59.94 fps 4:3	704	480	59,9	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480p 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480p 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480p 23.98 fps 16:9	704	480	23,9	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 23.98 fps 4:3	704	480	23,9	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 16:9	704	480	60,0	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 4:3	704	480	60,0	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 16:9	704	480	50,0	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 4:3	704	480	50,0	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480p 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480p 25 fps	704	480	25,0	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 16:9	704	480	24,0	16:9	40:3	Nei	853
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 4:3	704	480	24,0	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480p 15 fps	704	480	15,0	4:3	10:1	Nei	640
NTSC SD Anamorphic 480i 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Já	853
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480i 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 4:3	704	480	25,0	4:3	10:1	Já	640
NTSC SD VGA 480p 59.94 fps	640	480	59,9	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD VGA SQ 480p 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD VGA 480p 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD VGA 480p 60 fps	640	480	60,0	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD VGA 480p 50 fps	640	480	50,0	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD VGA 480p 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD VGA 480p 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD VGA 480p 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Nei	640
VGA 480p 15 fps	640	480	15,0	4:3	1:1	Nei	640
NTSC SD 480i 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Já	640
NTSC SD 480i 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Já	640
NTSC SD 480i 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Já	640
NTSC SD 480i 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Já	640
NTSC SD 480i 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Já	640
nHD 360p 59.94 fps	640	360	59,9	16:9	1:1	Nei	640
nHD 360p 29.97 fps	640	360	29,9	16:9	1:1	Nei	640
nHD 360p 23.98 fps	640	360	23,9	16:9	1:1	Nei	640
nHD 360p 60 fps	640	360	60,0	16:9	1:1	Nei	640
nHD 360p 50 fps	640	360	50,0	16:9	1:1	Nei	640
nHD 360p 30 fps	640	360	30,0	16:9	1:1	Nei	640
nHD 360p 25 fps	640	360	25,0	16:9	1:1	Nei	640

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
nHD 360p 24 fps	640	360	24,0	16:9	1:1	Nei	640
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Nei	1024
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Nei	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Já	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Já	768
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	544	480	23,9	4:3	20:1	Nei	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Nei	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	544	480	29,9	4:3	20:1	Já	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Já	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	528	480	23,9	4:3	40:3	Nei	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Nei	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	528	480	29,9	4:3	40:3	Já	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Já	640
PAL SD 1/4 Wide 288p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Nei	512
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Nei	1024
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Nei	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Já	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Já	768
NTSC SD Anamorphic 480i 29,97 fps 16:9	480	480	29,9	16:9	16:9	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 23,98 fps 16:9	480	480	23,9	16:9	16:9	Já	853
NTSC SD Anamorphic 480i 23,98 fps 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Já	640
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Já	640
HVGA 320p 59,94 fps	480	320	59,9	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 29,97 fps	480	320	29,9	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 23,98 fps	480	320	23,9	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 60 fps	480	320	60,0	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 50 fps	480	320	50,0	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 30 fps	480	320	30,0	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 25 fps	480	320	25,0	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 24 fps	480	320	24,0	3:2	1:1	Nei	480
HVGA 320p 15 fps	480	320	15,0	3:2	1:1	Nei	480
NTSC SD 1/4 Wide 240p 29,97 fps	427	240	29,9	16:9	1:1	Nei	427
WQVGA 240p 59,94 fps 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 29,97 fps 5:3	400	240	29,9	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 23,98 fps 5:3	400	240	23,9	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 60 fps 5:3	400	240	60,0	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 50 fps 5:3	400	240	50,0	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 30 fps 5:3	400	240	30,0	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 25 fps 5:3	400	240	25,0	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 24 fps 5:3	400	240	24,0	5:3	1:1	Nei	400
WQVGA 240p 15 fps 5:3	400	240	15,0	5:3	1:1	Nei	400
PAL SD 1/4 288p 25 fps	384	288	25,0	4:3	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 59,94 fps 16:10	384	240	59,9	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 29,97 fps 16:10	384	240	29,9	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 23,98 fps 16:10	384	240	23,9	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 60 fps 16:10	384	240	60,0	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 50 fps 16:10	384	240	50,0	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 30 fps 16:10	384	240	30,0	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 25 fps 16:10	384	240	25,0	16:1	1:1	Nei	384

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
WQVGA 240p 24 fps 16:10	384	240	24,0	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 15 fps 16:10	384	240	15,0	16:1	1:1	Nei	384
WQVGA 240p 59,94 fps 3:2	360	240	59,9	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 29,97 fps 3:2	360	240	29,9	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 23,98 fps 3:2	360	240	23,9	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 60 fps 3:2	360	240	60,0	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 50 fps 3:2	360	240	50,0	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 30 fps 3:2	360	240	30,0	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 25 fps 3:2	360	240	25,0	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 24 fps 3:2	360	240	24,0	3:2	1:1	Nei	360
WQVGA 240p 15 fps 3:2	360	240	15,0	3:2	1:1	Nei	360
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Nei	1024
PAL SD CVD Anamorphic 576p 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Nei	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Já	1024
PAL SD CVD Anamorphic 576i 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Já	768
NTSC SD CVD Anamorphic 480p 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Nei	640
NTSC SD 1/2 Anamorphic 480p 23,98 fps	352	480	23,9	4:3	20:1	Nei	640
NTSC SD 1/2 Anamorphic 480p 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Nei	640
NTSC SD CVD 1/2 Anamorphic 480i 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Já	640
NTSC SD 1/2 Anamorphic 480i 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Já	640
PAL SD CIF SIF Anamorphic 288p 29,97 fps	352	288	29,9	4:3	12:1	Nei	384
PAL SD Anamorphic 288p 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Nei	512
PAL SD CIF SIF VCD Anamorphic 288p 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Nei	384
PAL SD CIF SIF Anamorphic 288p 15 fps	352	288	15,0	4:3	12:1	Nei	384
PAL SD Anamorphic 288i 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Já	512
PAL SD CIF Anamorphic 288i 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Já	384
NTSC SD SIF VCD Anamorphic 240p 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Nei	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240p 23,98 fps	352	240	23,9	4:3	10:1	Nei	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240p 25 fps	352	240	25,0	4:3	10:1	Nei	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240p 15 fps	352	240	15,0	4:3	10:1	Nei	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240i 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Já	320
QVGA 240p 59,94 fps	320	240	59,9	4:3	1:1	Nei	320
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29,97 fps	320	240	29,9	4:3	1:1	Nei	320
QVGA 240p 23,98 fps	320	240	23,9	4:3	1:1	Nei	320
QVGA 240p 60 fps	320	240	60,0	4:3	1:1	Nei	320
QVGA 240p 50 fps	320	240	50,0	4:3	1:1	Nei	320
QVGA 240p 30 fps	320	240	30,0	4:3	1:1	Nei	320
QVGA 240p 25 fps	320	240	25,0	4:3	1:1	Nei	320
QVGA 240p 24 fps	320	240	24,0	4:3	1:1	Nei	320
QVGA 240p 15 fps	320	240	15,0	4:3	1:1	Nei	320
HQVGA 160p 59,94 fps 16:10	256	160	59,9	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 29,97 fps 16:10	256	160	29,9	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 23,98 fps 16:10	256	160	23,9	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 60 fps 16:10	256	160	60,0	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 50 fps 16:10	256	160	50,0	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 30 fps 16:10	256	160	30,0	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 25 fps 16:10	256	160	25,0	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 24 fps 16:10	256	160	24,0	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 15 fps 16:10	256	160	15,0	16:1	1:1	Nei	256
HQVGA 160p 59,94 fps 3:2	240	160	59,9	3:2	1:1	Nei	240

framhald á næstu síðu

Tafla 5 – framhald frá fyrri síðu

Nafn prófils	Bre	Hæ	FPS	DAF	SAR	Skiptalínur	SAR stillt breidd
HQVGA 160p 29,97 fps 3:2	240	160	29,9	3:2	1:1	Nei	240
HQVGA 160p 23,98 fps 3:2	240	160	23,9	3:2	1:1	Nei	240
HQVGA 160p 60 fps 3:2	240	160	60,0	3:2	1:1	Nei	240
HQVGA 160p 50 fps 3:2	240	160	50,0	3:2	1:1	Nei	240
HQVGA 160p 30 fps 3:2	240	160	30,0	3:2	1:1	Nei	240
HQVGA 160p 25 fps 3:2	240	160	25,0	3:2	1:1	Nei	240
HQVGA 160p 24 fps 3:2	240	160	24,0	3:2	1:1	Nei	240
HQVGA 160p 15 fps 3:2	240	160	15,0	3:2	1:1	Nei	240
PAL SD QCIF Anamorphic 144p 29,97 fps	176	144	29,9	4:3	12:1	Nei	192
PAL SD QCIF Anamorphic 144p 25 fps	176	144	25,0	4:3	12:1	Nei	192
PAL SD QCIF Anamorphic 144p 15 fps	176	144	15,0	4:3	12:1	Nei	192
NTSC SD SIF 1/2 Anamorphic 120p 23,98 fps	176	120	23,9	4:3	10:1	Nei	160
NTSC SD SIF 1/2 Anamorphic 120p 25 fps	176	120	25,0	4:3	10:1	Nei	160
QQVGA 120p 59,94 fps	160	120	59,9	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 29,97 fps	160	120	29,9	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 23,98 fps	160	120	23,9	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 60 fps	160	120	60,0	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 50 fps	160	120	50,0	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 30 fps	160	120	30,0	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 25 fps	160	120	25,0	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 24 fps	160	120	24,0	4:3	1:1	Nei	160
QQVGA 120p 15 fps	160	120	15,0	4:3	1:1	Nei	160
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 fps	128	96	29,9	4:3	1:1	Nei	128
NTSC SD SQ CIF 96p 25 fps	128	96	25,0	4:3	1:1	Nei	128
NTSC SD SQ CIF 96p 15 fps	128	96	15,0	4:3	1:1	Nei	128

1.14 Flytja inn og flytja út

Myndbandsklippingarverkefni (þar með talið rásir, klippur og lykilramma) er hægt að **flytja inn** og **flytja út** úr OpenShot Video Editor í víðtækt studdum sniðum (**EDL**: Edit Decision Lists, og **XML**: Final Cut Pro snið). Til dæmis, ef þú byrjar að klippa myndband í öðru forriti (Adobe Premiere, Final Cut Pro o.s.frv.), en þarft síðar að flytja öll klippingar þínar yfir í OpenShot (eða öfugt).

1.14.1 EDL (Edit Decision Lists)

Eftirfarandi eiginleikar eru studdir við innflutning og útflutning á EDL skrá með OpenShot.

Nafn EDL valkosta	Lýsing
EDL snið	CMX-3600 (mjög víða studd útgáfa)
Einföld rás	Aðeins ein rás er hægt að flytja inn í einu (þetta er takmörkun á EDL sniðinu)
Nafn á spólu	Aðeins eru AX og BL spólunöfn studd í OpenShot núna
Klippingar (V og A)	Aðeins klippingar eru studdar núna (skipti eru ekki studd ennþá)
Ógegndræpi	Lykilrammar fyrir ógegndræpi eru studdir
Hljóðstyrkur	Lykilrammar fyrir hljóðstyrk eru studdir

Dæmi um EDL úttak

OpenShot fylgir CMX 3600 uppsetningu fyrir atburðalínur og notar athugasemdarlínur (* ...) til að bera lykilramma. CMX 3600 skilgreinir ekki einingar eða milligöngu í athugasemdum, svo útflutningsforritið okkar bætir við læsilegum gildum og nöfnum milligöngu, og innflutningsforritið okkar er mjög umburðarlynt: það samþykkir einingar með eða án bils, blandaðan stafastíl, valfrjálsa milligöngu og hunsar óþekkt eftirfarandi texta/spólu merkimiða til að hámarka samhæfni.

: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)

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 snið)

Eftirfarandi eiginleikar eru studdir við innflutning og útflutning á XML skrá með OpenShot. Þetta XML snið er stutt í mörgum myndbandsklippiforritum (ekki bara Final Cut Pro). Reyndar styðja flest viðskiptaforrit inn- og útflutning á þessu sama XML sniði.

OpenShot notar hið gömlu Final Cut Pro XML skiptisnið (**xmxml**) frá Final Cut Pro 7. Útflutningsforritið okkar skrifar `<!DOCTYPE xmxml>` verkefni sem fylgja Final Cut Pro XML DTD v1.0 og eru samhæf við v4 og v5 skemaútgáfur þessa skiptisniðs (DTD-skjöl sem fylgja með Final Cut Pro 7).

Nafn XML valkosti	Lýsing
XML snið	Final Cut Pro snið (en flest viðskiptaforrit styðja einnig þetta snið)
Allar rásir	Allar myndbands- og hljóðrásir eru studdar
Klippingar	Allar klippur á öllum rásum eru studdar (myndband, myndir og hljóðskrár). Skipti eru ekki studd ennþá.
Ógegndræpi	Lykilrammar fyrir ógegndræpi eru studdir
Hljóðstyrkur	Lykilrammar fyrir hljóðstyrk eru studdir

Dæmi um XML úttak (tré-sýn)

```

▼ 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}

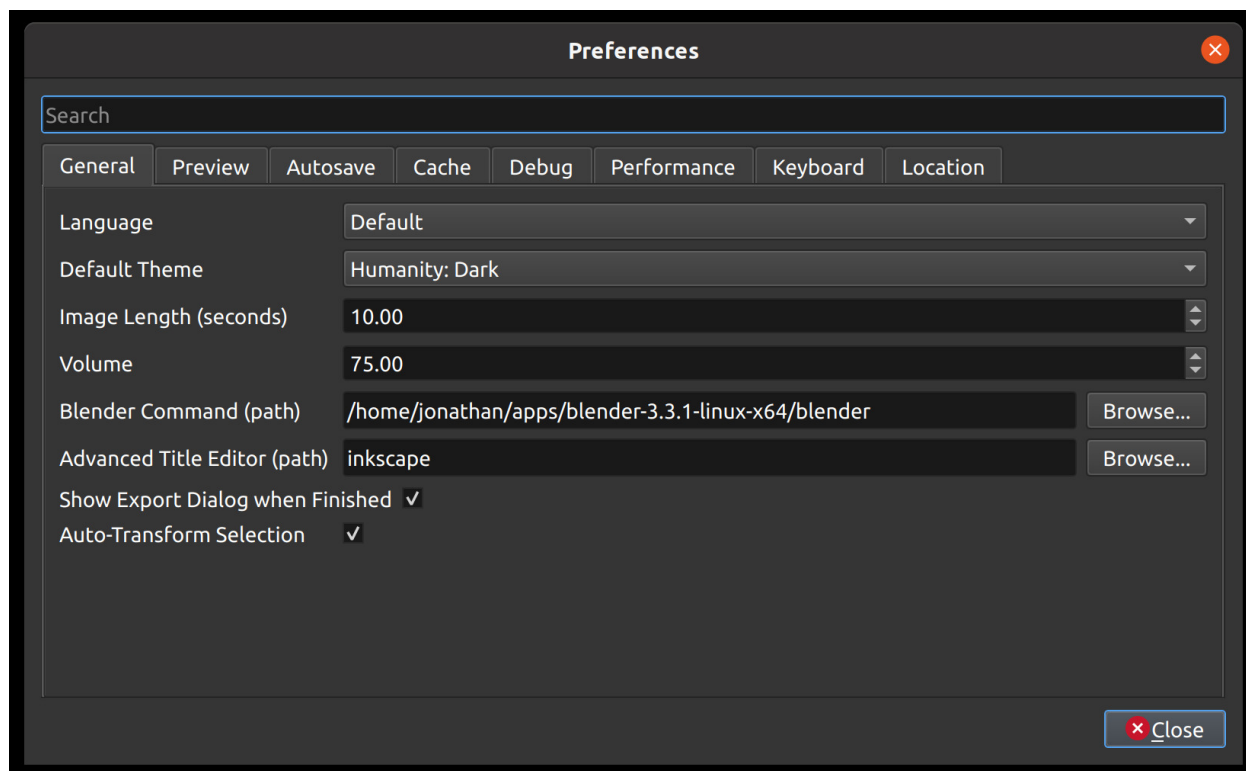
```

1.15 Stillingar

Glugginn Stillingar inniheldur margar mikilvægar stillingar og valkosti fyrir OpenShot. Þú finnur þær í efstu valmynd undir *Breyta Stillingar*. Margar stillingar krefjast þess að OpenShot sé endurræst eftir að breytingar hafa verið gerðar.

ATH: Sumir eiginleikar eins og *Hreyfð Titlar* og *ytri SVG ritstjórn* krefjast þess að slóðir fyrir **Blender** og **Inkscape** séu stilltar undir Almenna flípanum. Ef þú tekur eftir hljóðvandamálum, eins og hljóðflakki, gætir þú þurft að stilla hljóðstillingar undir Forskoðun flípanum.

1.15.1 Almenn



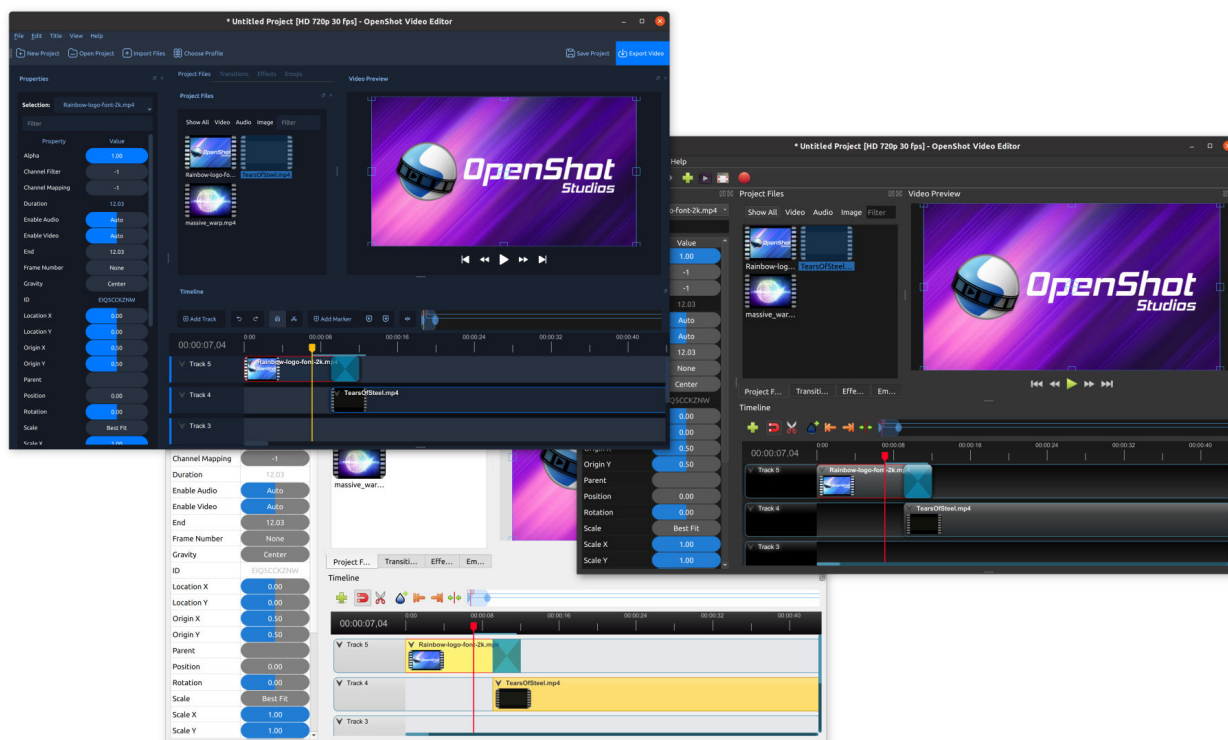
Almenn flipinn í Stillingum gerir þér kleift að breyta stillingum sem gilda fyrir OpenShot í heild.

Stilling	Sjálfgefið	Lýsing
Tungumál	Sjálfgefið	Veldu þitt uppáhalds tungumál fyrir valmyndir og glugga í OpenShot
Sjálfgefið Þema	Humanity:Dark	Veldu þema fyrir OpenShot, annað hvort Ljóst, Dökkt eða Ekkert
Stærð Notendaviðmóts	1.0	Stilltu stærð OpenShot viðmótsins (krefst endurræsingar; bil 1–3; þekkt vandamál á Windows)
Lengd Myndar (sekúndur)	10.00	Hversu lengi myndin birtist á skjánum þegar hún er bætt við tímalínuna
Hljóðstyrkur	75.00	Prósenta hljóðstyrks klippsins þegar hann er bætt við tímalínuna
Blender Skipun (slóð)	<tómt>	Slóðin að keyrsluskránni fyrir Blender (útgáfa 5.0+)
Ítarlegur Titilritstjóri (slóð)	<tómt>	Slóðin að keyrsluskránni fyrir Inkscape
Sýna Útflutningsglugga þegar Lokið er	<valið>	Sýnir Útflutningsglugga myndbandsins eftir að útflutningi er lokið

Þemu

OpenShot kemur með 3 staðlað þemu sem breyta útliti og tilfinningu forritsins.

- **Retro:** Ljóst þema sem býður upp á klassískt og hreint útlit. Þetta þema notar ljósgráar og hvítar tóna, sem gerir það kjörið fyrir notendur sem kjósa bjart og há- kontrast viðmót. Það veitir hefðbundið útlit sem er auðvelt fyrir augu, sérstaklega í vel lýstum umhverfum.
- **Humanity Dark:** [Sjálfgengið þema] Dökkt þema með dökkgráum tónum sem gefur nútímalegt og snyrtilegt útlit. Þetta þema er hannað fyrir notendur sem kjósa að vinna í lágum birtuskilyrðum eða njóta meira daufðs og fagmannlegs útlits. Dökkgrái bakgrunnurinn minnkar glampa og augnþreytu, sem gerir það hentugt fyrir langar klippingar.
- **Cosmic Dusk:** Bláleitt þema með nútímalegri hönnun viðmóts, sem eykur sjónræna fagurfræði ritstjórans. Þetta þema inniheldur bláar og fjólubláar tóna, sem gefur viðmótinu nútímalegt og kraftmikið yfirbragð. Það sameinar nútímalega fagurfræði með virkni og býður upp á ferskt og sjónrænt aðlaðandi vinnusvæði fyrir myndbandsklippingu.



Endurheimta Sjálfgefnar Stillingar

Í OpenShot hefur hver flokkur stillinga (eða flipi) í Stillingaglugganum hnappinn **Endurheimta Sjálfgefnar Stillingar** sem gerir þér kleift að endurstilla gildin fyrir þann flokk auðveldlega. Þessi eiginleiki er sérstaklega gagnlegur ef þú vilt endurstilla aðeins ákveðna hluta af stillingum þínum, eins og flýtykla, án þess að hafa áhrif á aðrar sérsniðnar stillingar.

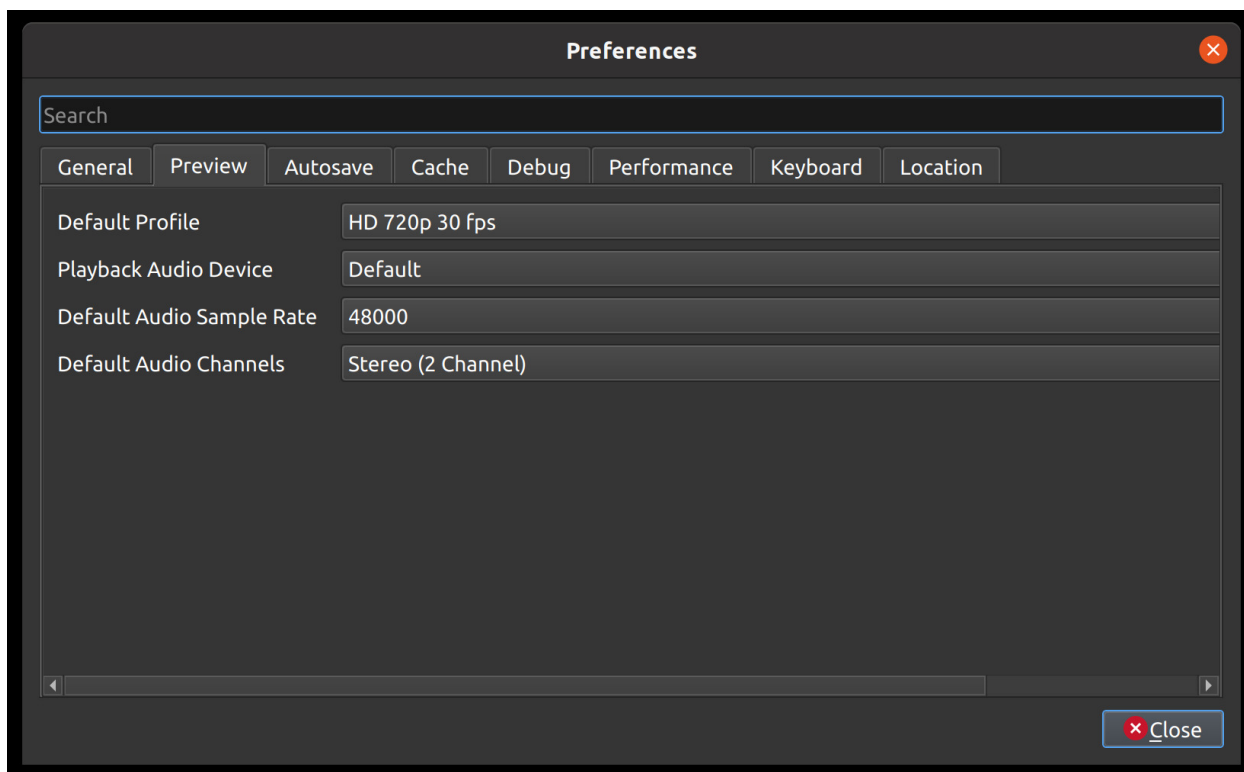
Hvar á að finna hnappinn Endurheimta Sjálfgefnar Stillingar: Hver flokkur eða flipi í Stillingaglugganum hefur hnappinn **Endurheimta Sjálfgefnar Stillingar** staðsettan neðst til vinstri á skjánum. Nafn hnappsins breytist eftir flokknum sem þú ert að skoða. Til dæmis, ef þú ert í „Lyklaborð“ flípanum, mun hnappurinn segja **Endurheimta Sjálfgefnar Stillingar: Lyklaborð**.

Hvernig þetta virkar: Aðeins stillingarnar í þeim flokki sem valinn er verða endurheimtar í sjálfgefin gildi. Þessi valbundna endurheimt gerir það auðvelt að endurstilla ákveðnar stillingar án þess að hafa áhrif á aðrar.

Ráð fyrir byrjendur: - Ef þú ert ekki viss um breytingu sem þú hefur gert í ákveðnum flokki, ekki hika við að nota hnappinn **Endurheimta Sjálfgefnar Stillingar**. Þetta er einföld leið til að afturkalla breytingar og komast aftur í sjálfgefna stillingu.

fyrir þann flokk án þess að hafa áhrif á heildaruppsetningu þína.

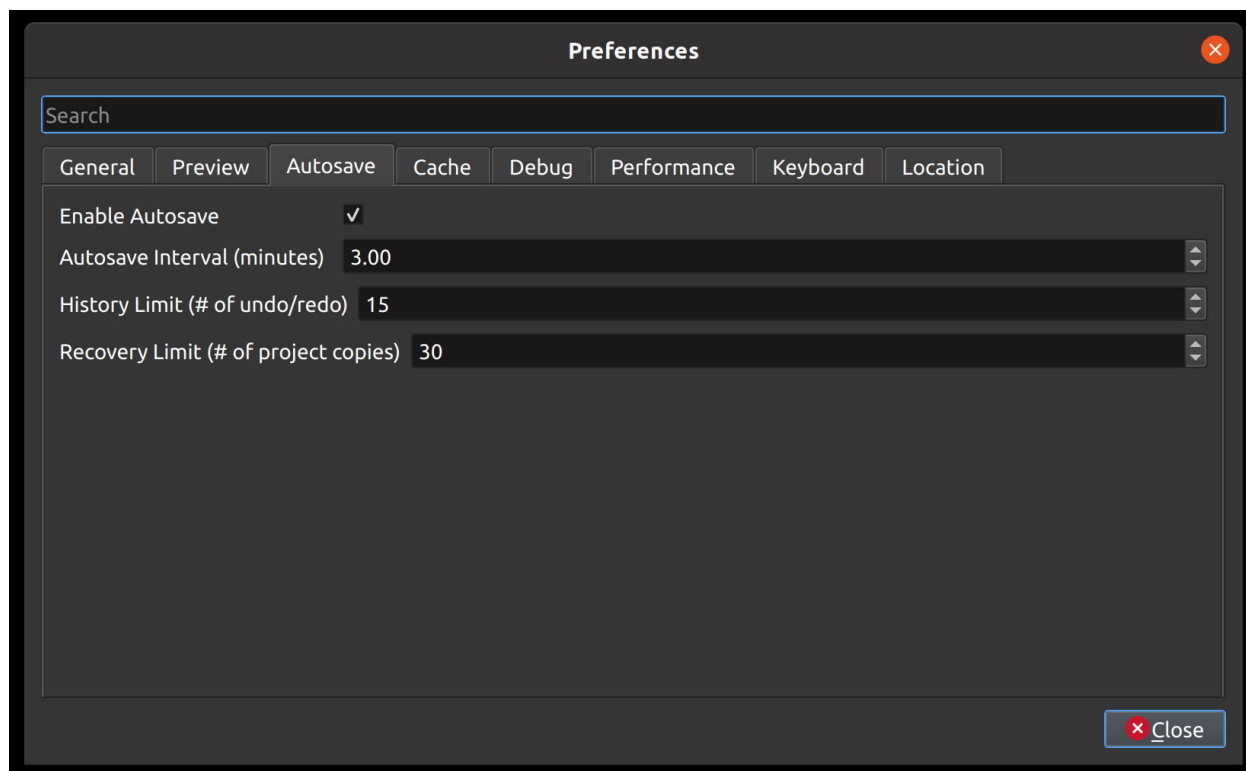
1.15.2 Forskoðun



Flippinnskráningartakki í Stillingum gerir þér kleift að stilla **Sjálfgefinn vídeóprófil** fyrir verkefnið þitt, ef þú kýst ákveðinn klippiprófil. Meira um [Snið](#). Einnig getur þú stillt hljóðstillingar fyrir rauntíma forskoðun, til dæmis hvaða hljóðtæki og sýnishornshraða á að nota.

Stilling	Sjálfgafið	Lýsing
Sjálfgefinn vídeóprófil	HD 720P 30 fps	Veldu prófil fyrir sjálfgefnar stillingar forskoðunar og útflutnings
Stærð hljóðbúnings fyrir spilun	512	Stilltu hversu mörg hljóðsýnishorn þurfa að vera í búningsminni áður en hljóðspilun hefst. Leyfilegt gildi er á bilinu 128 til 4096. ATH: Ef þú finnur fyrir mikilli seinkun eða drifti í hljóðspilun, reyndu að lækka þetta gildi.
Hljóðtæki fyrir spilun	Sjálfgafið	
Sjálfgefinn sýnishornshraði hljóðs	44100	
Sjálfgefnar hljóðrásir	Stereo (2 rásir)	

1.15.3 Sjálfvirk vistun



Sjálfvirk vistun er eiginleiki í OpenShot sem vistar sjálfkrafa núverandi breytingar á verkefninu þínu eftir ákveðinn fjölda mínútna, til að draga úr áhættu eða áhrifum gagnataps vegna hnökra, kyrrstöðu eða notendavillu.

Stilling	Sjálfgefið
Virkja sjálfvirka vistun	Virkt
Millibil sjálfvirkrar vistunar (mínútur)	3
Takmörkun á sögu (fjöldi afturkalla/endurtekninga)	15
Takmörkun endurheimtar (fjöldi verkefnakopia)	30

Endurheimt

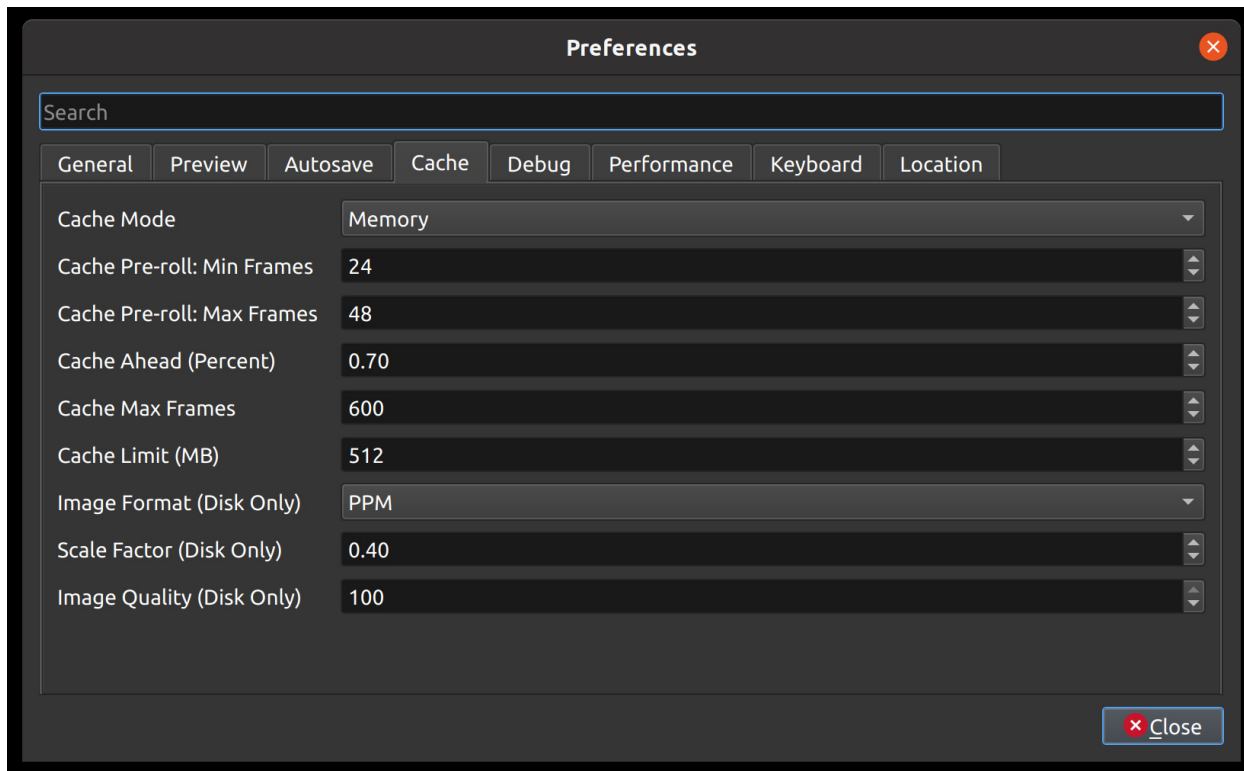
Fyrir hverja vistun er þjappað *.zip eintak af núverandi verkefni vistað í endurheimtamöppu, til að draga enn frekar úr áhættu gagnataps. Endurheimtamappan er staðsett í ~/ .openshot_qt/recovery/ eða C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\recovery.

Til að endurheimta skemmt eða brotið *.osp verkefnaskrá, notaðu *File->Recovery* valmyndina í aðalglugganum eftir að þú hefur opnað verkefnið þitt. Ef tiltækt er, birtist listi yfir samsvarandi verkefnaútgáfur úr endurheimtamöppunni í tímaröð (nýjasta efst). Þetta mun sjálfkrafa endurnefna núverandi verkefnaskrá þína í {project-name}-{time}-backup.osp og skipta henni út fyrir endurheimtarskrána. Þú getur endurtekið þennan feril þar til þú finnur rétta endurheimt verkefnisins. ATH: Ef af einhverjum óvæntum ástæðum mistakast endurheimt ferlið, getur þú alltaf endurnefnt „-backup.osp“ skrána í upprunalegt verkefnanafn til að endurheimta það.

Til að **handvirkt** endurheimta skemmt eða brotið *.osp verkefnaskrá, finndu nýjasta eintakið í endurheimtamöppunni og afritaðu/límdu skrána inn í upprunalega verkefnamöppuna þína (þ.e. möppuna sem inniheldur brotna verkefnið). Ef endurheimtarskráin er þjappað (*.zip), verður þú fyrst að vinna úr *.osp skránni og síðan afrita hana í verkefnamöppuna

Þína. Endurheimtarskrár bera nöfnin {time}-{project-name}. Þú getur einnig notað **Breytt dagsetningu** á skránni til að velja útgáfuna sem þú vilt endurheimta.

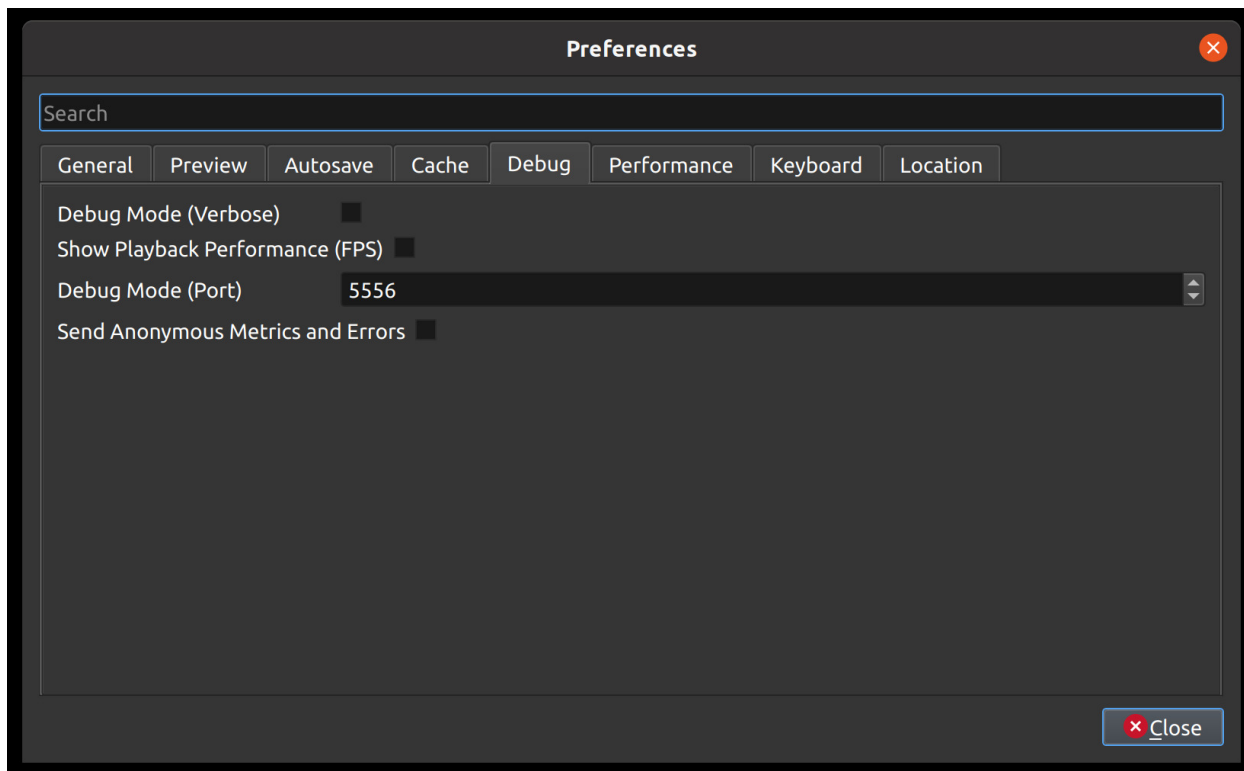
1.15.4 Skyndiminni



Stillingar skyndiminnis má stilla til að gera rauntíma spilun hraðari eða minna örgjörvakrefjandi. Skyndiminnið er notað til að geyma mynd- og hljóðgögn fyrir hvert ramma af beiðnu vídeói. Því fleiri ramar sem eru í skyndiminni, því sléttari verður rauntíma spilunin. Hins vegar krefst meira skyndiminni meiri örgjörva til að búa til skyndiminnið. Það þarf jafnvægi, og sjálfgefnar stillingar bjóða almennt upp á skynsamlegt sett af skyndiminni sem ætti að leyfa flestum tölvum að spila vídeó og hljóð hnökralaust. Sjá [Spilun](#).

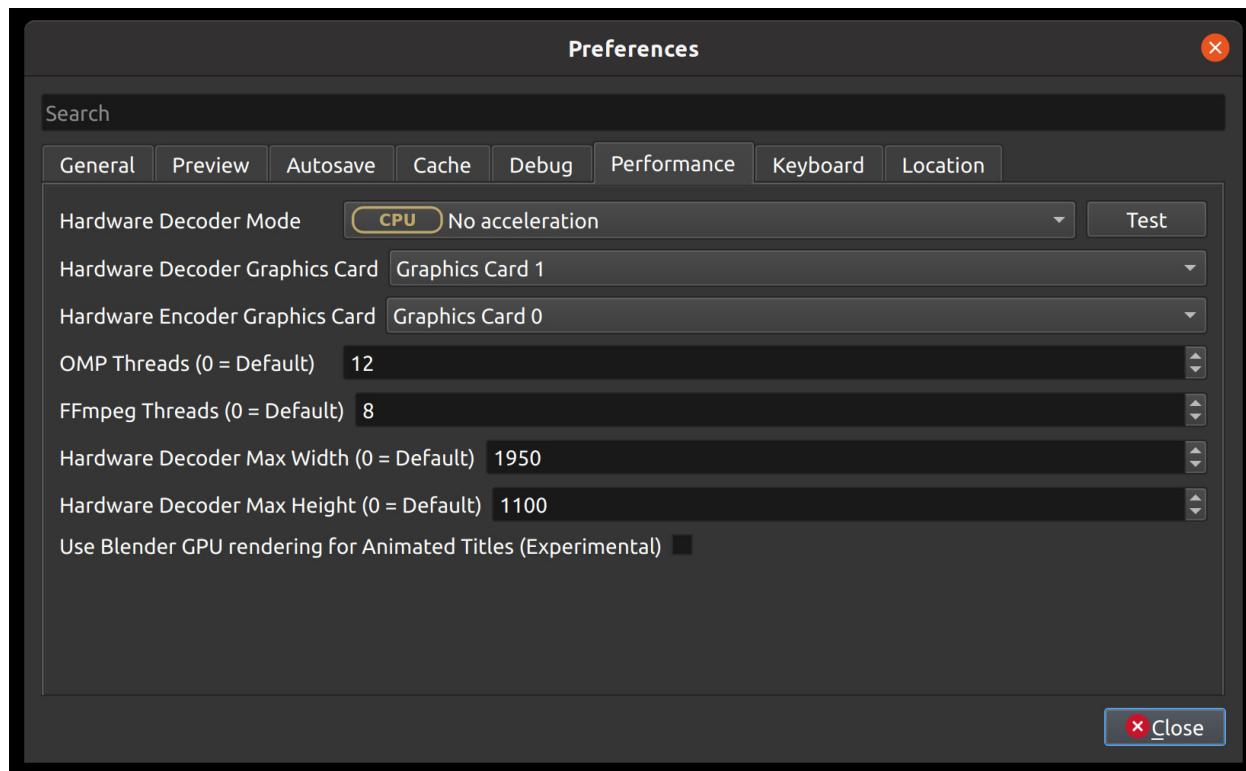
Stilling	Lýsing
Stilling skyndiminnis	Veldu á milli skyndiminni í minni eða á disk (minnisskyndiminni er æskilegra). Diskaskyndiminni skrifar myndgögn á harða diskinn til seinni notkunar og virkar best með SSD.
Takmörk skyndiminnis (MB)	Hversu mörg MB eru sett til hliðar fyrir skyndiminni. Stærri tölur eru ekki alltaf betri, þar sem það tekur meiri örgjörva að búa til fleiri ramma til að fylla skyndiminnið.
Myndasnið (aðeins diskur)	Myndasnið til að geyma myndagögn í diskaskyndiminni
Stærðarstuðull (aðeins diskur)	Prósenta (0.1 til 1.0) til að minnka stærð myndaskráa á disk sem eru geymdar í diskaskyndiminni. Minni tölur gera skrif og lestur skyndimyndaskráa hraðari.
Myndgæði (aðeins diskur)	Gæði myndaskrár sem notaðar eru í diskaskyndiminni. Hærri þjöppun getur valdið meiri hægagang, en skilar minni skráarstærðum.
Forspilun skyndiminnis: Lágmarksrammar:	Lágmarksfjöldi ramma sem verða að vera í skyndiminni áður en spilun hefst. Því stærri sem fjöldinn er, því lengri bið verður áður en spilun hefst.
Forspilun skyndiminnis: Hámarksrammar:	Hámarksfjöldi ramma sem hægt er að geyma í skyndiminni meðan á spilun stendur (fyrir framan spilhausinn). Því hærri sem fjöldinn er, því meira CPU þarf til að geyma fram í tímann - í stað þess að sýna þegar geymda ramma.
Geymsla fram í tímann (prósenta):	Milli 0,0 og 1,0. Þetta sýnir hversu mikið % við geymum fram fyrir spilhausinn. Til dæmis myndi 0,5 geyma 50% fyrir aftan og 50% fyrir framan spilhausinn. 0,8 myndi geyma 20% fyrir aftan og 80% fyrir framan spilhausinn.
Hámarksfjöldi ramma í skyndiminni:	Þetta er yfirsýsla á heildarfjölda ramma sem skyndiminniþráðurinn okkar getur geymt. Sjálfgefið er 600 rammar, en jafnvel þótt þú gefir OpenShot mikla vinnsluminni fyrir skyndiminnið, mun þetta yfirsýsla hámarksfjölda ramma sem geymdir eru. Ástæðan er sú að stundum, þegar forskoðunarglugginn er mjög lítill og skyndiminni er stillt mjög hátt, gæti OpenShot reiknað með að hægt sé að geyma 30.000 ramma eða eitthvað slíkt sem tekur mikla vinnsluorku og hægir á kerfinu. Þessi stilling er hönnuð til að takmarka efri mörk skyndiminnis í eitthvað sanngjarnt, jafnvel á kerfum sem gefa OpenShot mikið vinnsluminni.

1.15.5 Villuleit



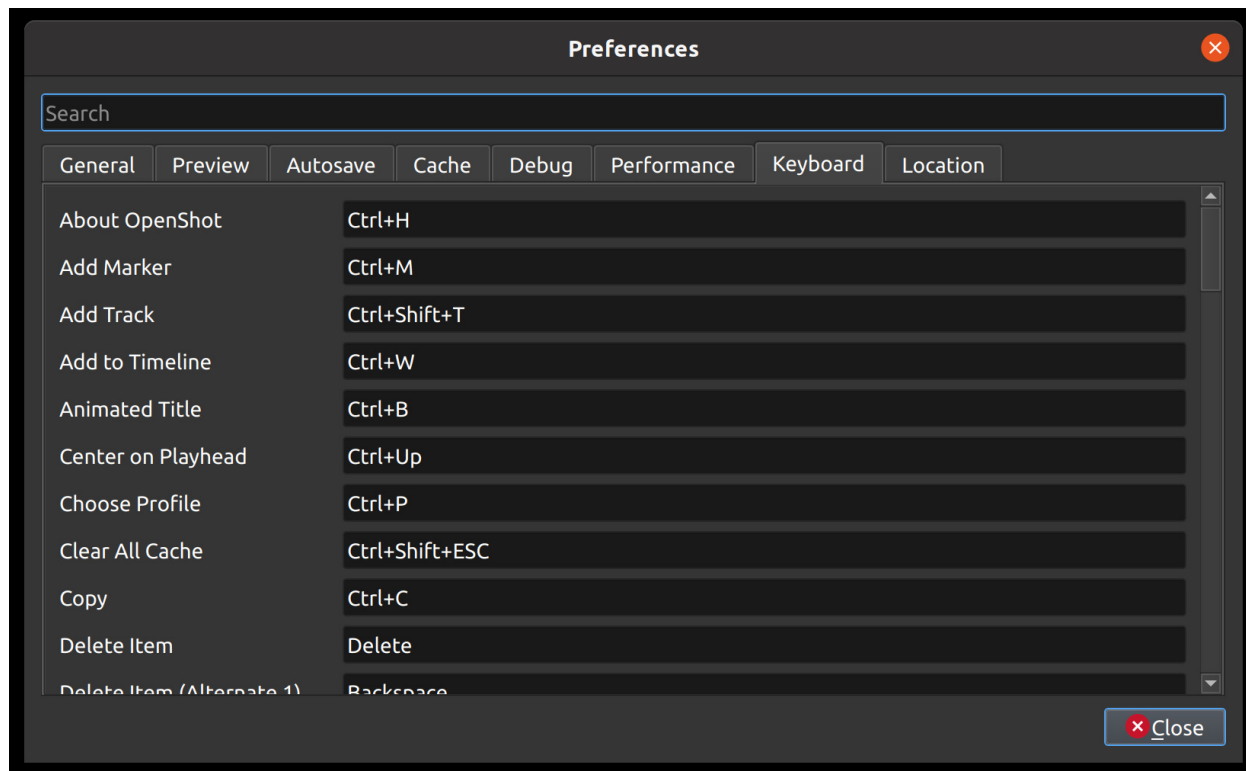
Hér getur þú breytt því hversu mikið gögn eiga að vera skráð. Venjulega er *Villuleitarmáti (nákvæmur)* óvirkur. Sjálfgefinn portnúmer er 5556. Ef þú vilt hjálpa til við að bæta OpenShot getur þú virkjað **Senda nafnlausar mælingar og villur**.

1.15.6 Frammistaða



Vinsamlegast hafðu í huga að hraðavirkjun með GPU er tilraunakennd í augnablikinu. OpenShot styður bæði hraðavirkjun við afkóðun og kóðun. Fyrir frekari upplýsingar skoðaðu [Github HW-ACCEL skjölin](#). ATH: Á kerfum með eldri skjákortum getur hraðavirkjun ekki alltaf verið hraðari en kóðun með CPU.

1.15.7 Lyklaborð

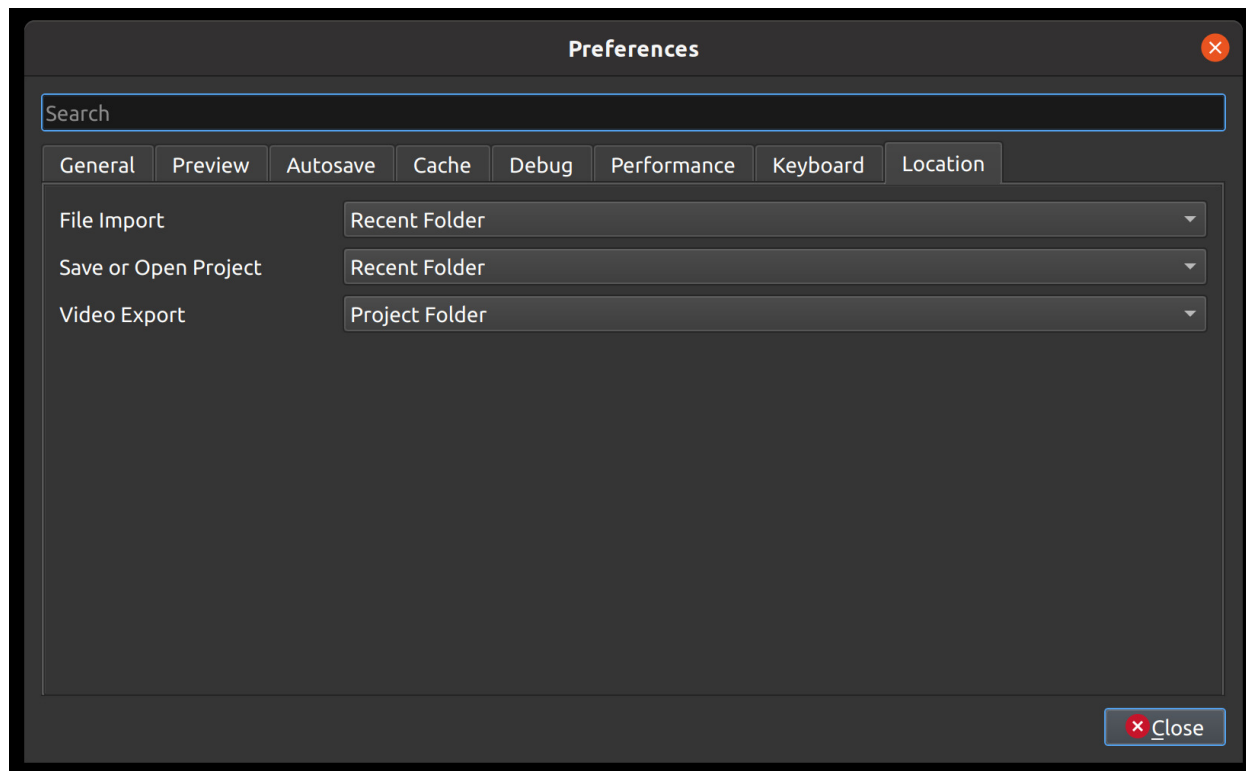


Þessi hluti gerir þér kleift að skoða og sérsníða flýtylkla fyrir ýmsar aðgerðir í forritinu. Hér getur þú úthlutað og stjórnað mörgum flýtyklum fyrir sömu aðgerð og endurstílt sjálfgefna flýtykla ef þörf krefur.

- **Úthluta mörgum flýtyklum:** Þú getur úthlutað mörgum flýtyklum fyrir sömu aðgerð með því að aðskilja þá með lóðréttu striki (|). Þessi sveigjanleiki gerir þér kleift að stilla eins marga flýtykla og þú þarft fyrir hverja aðgerð.
- **Strax virkni:** Engin endurræsing er nauðsynleg eftir að flýtyklar hafa verið breyttir. Breytingar taka gildi strax, svo þú getur byrjað að nota uppfærða flýtykla strax.
- **Endurheimta sjálfgefna flýtykla:** Ef þörf krefur getur þú endurstílt alla flýtykla í sjálfgefna stillingu með því að smella á hnappinn *Restore Defaults: Keyboard* neðst til vinstri í valmynd Stillinga.
- **Einstakir flýtyklar:** Hver flýtykill verður að vera einstakur. Ef einhverjir flýtyklar eru tvítekningur verða þeir merktir með **rauðu** og virka ekki þar til árekstrinum er leyst.

Fyrir nánari upplýsingar um hvernig á að nota og sérsníða flýtykla, sjá [Flýtyklaborð](#).

1.15.8 Staðsetning



Sjálfgefnar möppur fyrir að vista/opna verkefni, flytja inn skrár og flytja út myndbönd má stilla hér. Þetta getur sparað þér tíma með því að sjálfgengið opna/vista skráarglugga í viðeigandi byrjunar-möppu (valkostir lýstir hér að neðan).

Stilling	Lýsing
Innflutningur skráa	Sjálfgefin mappa til að velja þegar skrá er flutt inn
Vista eða opna verkefni	Sjálfgefin mappa til að velja þegar verkefnaskrá er vistuð eða opnuð
Útflutningur myndbands	Sjálfgefin mappa til að velja þegar myndband er flutt út

Gildi	Lýsing
Nýjasta mappa	Síðasta mappa sem var notuð fyrir þessa sömu aðgerð. Verkefnamöppur, innflutningsmöppur og útflutningsmöppur eru skráðar sér.
Verkefnismappa	Núverandi verkefnismappa (eða heimamappa notanda, ef verkefnið hefur ekki verið vistað)

1.15.9 Endurstilla (sjálfgefin gildi)

Til að endurstilla **allar** stillingar í sjálfgefin gildi, vinsamlegast eyðaðu `openshot.settings` skrá og ræstu OpenShot aftur. Stillingaskráin er að finna á eftirfarandi slóð: `~/openshot_qt/openshot.settings` eða `C:\Users\NOTANDANAFN\openshot_qt\openshot.settings`. Þegar OpenShot er ræst aftur mun það búa til vantaða `openshot.settings` skrá með sjálfgefnum gildum.

Auk þess getur þú eytt allri `.openshot_qt/` möppunni og ræst OpenShot aftur. Vinsamlegast gerðu þó **afrit** af sér-sniðnum möppum: **emojis**, **presets**, **profiles**, **recovery**, **title_templates**, **transitions**, **eða yolo**. Til dæmis inniheldur `/recovery/` undirmappa afrit af öllum núverandi verkefnum þínum (`*.osp` skrár).

Að eyða `.openshot_qt/` möppunni er hraðasta leiðin til að endurheimta OpenShot stillingar og valkosti í sjálfgefna stöðu (einnig kallað *hrein uppsetning*). Þegar OpenShot er ræst aftur mun það búa til allar vantar möppur (t.d. `.openshot_qt/`) og stillingarskrár. Sjáðu okkar [skref-fyrir-skref leiðbeiningar](#) fyrir frekari upplýsingar um **hreinar uppsetningar** OpenShot.

1.16 Spilun

Forskoðunarglugginn er þar sem mynd- og hljóðspilun fer fram í OpenShot Video Editor. Forskoðunarglugginn notar rauntíma myndvinnslu, skyndiminni, endursýningu og myndastærðarskiptingu. Þetta er aðal svæðið til að horfa aftur á (og hlusta á) breytingarnar þínar, sem gefur þér endurgjöf til að gera breytingar. Þetta er einnig ein af mest krefjandi aðgerðum fyrir örgjörvann þinn og krefst nútímalegs tölvu og nokkurra skynsamlegra forsendna og þátta (sem taldir eru upp hér að neðan).

1.16.1 Rauntíma forskoðun

Margir þættir hafa áhrif á hversu hnökralaust **rauntíma myndforskoðun** spilar á tölvunni þinni. Þetta krefst hraðs, nútímalegs fjölþráða örgjörva, mikils vinnsluminni (RAM) og nútímalegs skjákorts. Við höfum talið upp marga mikilvæga þætti hér að neðan.

Páttur	Lýsing
Örgjörvi	Ef örgjörvinn þinn er of hægur eða hefur of fáa kjarna, muntu líklega upplifa hæga og brotna forskoðun. Við mælum með að setja OpenShot upp á tiltölulega nútímalegri tölvu. Sjá Kerfiskröfur fyrir frekari upplýsingar um vélbúnaðar kröfur OpenShot Video Editor.
Vinnsluminni	Ef tiltækt vinnsluminni (RAM) er of takmarkað, muntu líklega sjá miklar lækkanir í rauntíma frammistöðu og allt kerfið þitt mun dragast. Við mælum með að bæta við vinnsluminni í tölvuna þína, ef mögulegt er. Sjá Kerfiskröfur .
Skyndiminni	Stillingar skyndiminnis í OpenShot valkostum eru mjög mikilvægar til að ákvarða hversu mörg ramma eru unnin fyrirfram. Of lágt eða of hátt gildi getur valdið töfum í rauntíma myndförskoðun. Skyndiminnið tengist einnig tiltæku vinnsluminni. Því hærri sem skyndiminnið er, því meira vinnsluminni og örgjörvi þarf. Við mælum með að prófa skyndiminni valkostina í OpenShot ef þú lendir í vandræðum með hnökralausa spilun. Sama skyndiminni kerfið undirbýr einnig ramma fyrirfram við útflutning, sem hraðar endanlegri úrvinnslu. Sjá Skyndiminni .
Stærð forskoðunar	Hæð x breidd forskoðunarglugga (viðmótsþáttar) er mjög mikilvæg fyrir hnökralausa rauntíma forskoðun. Því stærri sem gluggastærðin er, því fleiri pixlar þurfa að vera unnir á hverjum ramma, og því meira örgjörvi og vinnsluminni þarf. Mælt er með að minnka stærð forskoðunargluggans þar til hnökralaus myndspilun næst. Á hægari tölvu gæti þurft að hafa gluggann mjög lítinn fyrir rauntíma forskoðun (t.d. 320 x 240).
Prófill	Prófill verkefnisins ákvarðar hvaða stærð (breidd x hæð) og rammastuðull (FPS) eru notuð bæði við spilun og útflutning. Til dæmis, ef þú notar FHD 1920x1080 prófil, getur þú einnig valið minni prófil með sama hlutfalli (16x9 í þessu dæmi), til að bæta forskoðunartíma á hægari tölvum. Sjá Sníð fyrir frekari upplýsingar um fáanlega prófila.
FPS (Rammastuðull)	FPS verkefnisins þíns er einnig mjög mikilvægt og stór þáttur fyrir hnökralausa myndspilun. Til dæmis þarf 60 FPS myndband að vinna tvöfalt fleiri ramma en 30 FPS myndband. Ef þú lendir í hægagang í rauntíma frammistöðu getur verið gagnlegt að lækka FPS verkefnisins í lægra gildi, eins og 30 eða 24.
Samsvarandi tíðni	Það er mjög mikilvægt að samræma FPS og sýnatiðni upprunalegra gagna við FPS og sýnatiðni verkefnisins. Ef annað hvort gildi passar ekki nákvæmlega, þarf OpenShot mikla viðbótar örgjörva og vinnsluminni til að samræma ósamræmd gildi. Þetta getur valdið hljóðtruflunum, röngum samstillingum, tvöföldum rammum og auknum töfum í rauntíma myndförskoðun. Þú getur hægrismellt á skrá og valið Skráareiginleikar til að skoða tíðni upprunalegra gagna og tryggja að þau passi við verkefnisstillingarnar þínar (sýndar efst í OpenShot). Sjá Eiginleikar .
Upprunaleg gögn	Til dæmis, ef þú ert að klippa 4K 60 FPS upprunaleg gögn, mun það líklega setja mikla álag á kerfið þitt. Algeng lausn er að nota annað tæki (eins og FFmpeg) til að búa til afrit (eða proxy) af öllum upprunalegum gögnum þínum, í lægri upplausn (og jafnvel lægri FPS). Mælt er með að halda þessum proxy myndbands-skrám í sér möppu, aðskildri frá upprunalegu myndbands-skránum. Þegar þú hefur lokið myndvinnslu með proxy skrá, einfaldlega afritaðu/límdu <i>*.osp</i> verkefnisskrána aftur í upprunalegu möppuna og flytja út hærri gæðaskrár, upprunalegu skrárnar.
Hljóðtæki	Ef þú ert enn að lenda í vandræðum með hljóðseinkun eða samstillingu, vinsamlegast staðfestu að þú sért að nota réttan <i>Playback Audio Device</i> fyrir spilun (í OpenShot stillingunum). Sjá Forskoðun . Staðfestu að sjálfgefna hljóðtækið þitt (á stýrikerfinu þínu) noti sama sýnatökutiðni og að allar <i>Hljóðbætur</i> séu óvirkar. Á sumum stýrikerfum (eins og Windows) getur ósamræmi í sýnatökutiðni eða hljóðbótum valdið alvarlegum vandamálum með samstillingu hljóðs og myndar. Að lokum, reyndu að stilla <i>Playback Audio Buffer Size</i> (lægra gildi spilar hljóð með minni töf, hærra gildi spilar hljóð með meiri töf). OpenShot notar sjálfgefið buffergildi 512, sem er viðunandi fyrir flest kerfi, en á sumum kerfum gætir þú þurft að lækka (eða hækka) þetta gildi til að fá mjúka og tafarlausa hljóðspilun. Gakktu úr skugga um að endur-ræsa OpenShot eftir að hafa breytt hljóðstillingum.

1.16.2 Hljóðvandamálaleit

Ef þú ert enn að upplifa hljóðvandamál og ofangreindir þættir í rauntíma spilun leystu ekki vandamálið, hér eru nokkur viðbótar skref til að leysa vandamál.

Skref	Lýsing
Nýjasta daglega útgáfan	Staðfestu að þú sért að keyra nýjustu daglegu útgáfu OpenShot: https://www.openshot.org/download#daily
Hrein uppsetning	Sjá <i>Endurstilla (sjálfgefin gildi)</i> fyrir hreina uppsetningu
Hljóðtæki	Athugaðu að Playback Audio Device sé rétt stillt fyrir hljóðúttak þitt undir Stillingar í Forskoðunartöflu. Endurræstu OpenShot eftir að hafa breytt stillingum. Þú getur einnig prófað annað hljóðtæki (USB, hljóð yfir HDMI frá myndkorti, heyrnartól o.s.frv.) til að útiloka önnur hljóðvandamál. Slökktu á <i>automatic sound suppression</i> fyrir raddsímtöl meðan hljóðnemi er virkur, og slökktu á <i>Audio Enhancements</i> undir háþrúðum stillingum hljóðtækisins (ekki öll hljóðtæki hafa þessar stillingar). Sjá <i>Forskoðun</i> .
Stærð hljóðbúnings	Stærð hljóðbúnings er magn hljóðsýna sem þarf að geyma í OpenShot áður en hljóðspilun getur hafist. Ef þetta gildi er of lágt, gætir þú upplifað hljóðrof / hvísla / smell. Ef gildi er of hátt, gætir þú upplifað töf eða seinkun áður en hljóðspilun byrjar. OpenShot notar sjálfgefið gildi 512, sem er viðunandi fyrir flest kerfi og ætti að tryggja mjúka hljóðspilun með lítilli eða engri töf. Hins vegar gæti þurft að stilla þetta gildi upp eða niður á sumum kerfum til að fá samstillta og tafarlausa hljóðspilun. Gildisbil er 128 til 4096.
Sýnatökutiðni	Gakktu úr skugga um að <i>Default Audio Sample Rate</i> og <i>Default Audio Channels</i> í Forskoðunartöflu Stillingaglugga passi við vélbúnaðinn þinn. Þú getur einnig athugað þessar stillingar í stjórnborði stýrikerfisins (t.d. Windows Sound Control Panel). Sjá <i>Forskoðun</i> .
Hljóðstyrkur	Gakktu úr skugga um að hljóðstyrkur fari ekki yfir 100% á yfirfallandi klippum (eins og hljóðrás samsett með myndrás). Lækkaðu hljóðstyrk á einstökum klippum ef þörf krefur. Sjá <i>Hljóðstyrksblöndun</i> .
Heyrnartól	Ef þú notar heyrnartól, tengdu þau áður en þú ræstir OpenShot. Að ræsa OpenShot án hátalara, heyrnartóla eða gilt hljóðspilunartæki getur valdið því að OpenShot frjósi við spilun.
Uppfærslur stýrikerfis	Uppfærðu stýrikerfið þitt og allar ókláraðar öryggisuppfærslur. Sum hljóðvandamál, sérstaklega þau sem tengjast tilteknum hljóðtækjum, má leysa með uppfærslu stýrikerfis.

1.17 Vandræsing

Ef þú lendir í vandræðum með OpenShot, eins og að forritið frjósi, hrynni eða sýni villuskilaboð, eru margar aðferðir sem geta hjálpað við að greina og leysa vandamálið.

1.17.1 Windows 11 svarar ekki

Ef OpenShot frýs á Windows 11, er þetta þekkt vandamál tengt PyQt5 og aðgengisstillingum í Qt. Þetta gerist þegar ýtt er á **Ctrl+C** í OpenShot (*adeins á Windows 11*). OpenShot hættir að svara og minni leka verður vart (þ.e. því lengur sem OpenShot svarar ekki, því stærri verður minni lekinn þar til forritið hrynur eða notandi lokar því).

Ein einföld lausn er að forðast **Ctrl+C** á Windows 11 og nota í staðinn hægri-smelltu afritunar/innsetningarvalmyndirnar. Önnur lausn er að endurúthluta „Afrita“ frá **Ctrl+C** í eitthvað annað, til dæmis **Alt+C**. Þú getur breytt lykklaborðsstillingum í OpenShot valkostunum. Sjá *Lyklaborð*.

1.17.2 Villuleit á Windows með GDB

Ef OpenShot hrynur eða frýs á Windows 10/11, munu eftirfarandi skref hjálpa þér að finna orsök hrunsins. Leiðbeiningarnar sýna stack trace úr kóðanum þar sem hrunið á sér stað. Þessar upplýsingar eru mjög gagnlegar fyrir þróunarteymið og mikilvægar til að fylgja með villuskýrslum (fyrir hraðari lausn).

Settu upp nýjustu daglegu útgáfuna

Áður en þú tengir villuleitarforrit, vinsamlegast sæktu **nýjustu útgáfuna** af OpenShot: <https://www.openshot.org/download#daily>. Settu upp þessa útgáfu á sjálfgefna staðsetningu: C:\Program Files\OpenShot Video Editor\. Fyrir nákvæmar leiðbeiningar um villuleit á Windows, sjáðu [þessa wiki](#).

Settu upp MSYS2

Windows útgáfa OpenShot er þýdd með umhverfi sem kallast MSYS2. Til að tengja GDB villuleitarforritið við keyrsluskrána `openshot-qt.exe`, verður þú fyrst að setja upp MSYS2. Þessi aðgerð þarf aðeins að gera einu sinni.

1. Sæktu og settu upp MSYS2: <http://www.msys2.org/>
2. Keyrðu skipanalínu MSYS2 MinGW x64 (til dæmis: C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64)
3. Uppfærðu öll pakkana (*Afritaðu og límdu eftirfarandi skipun*):

```
pacman -Syu
```

4. Settu upp GDB villuleitarforritið (*Afritaðu og límdu eftirfarandi skipun*):

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

Ræstu OpenShot með GDB villuleitarforriti

Keyrðu skipanalínu MSYS2 MinGW x64 (til dæmis: C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64)

Uppfærðu PATH (*Afritaðu og límdu eftirfarandi skipanir*):

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

Hlaððu OpenShot inn í GDB villuleitarforritið (*Afritaðu og límdu eftirfarandi skipanir*):

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

Ræstu OpenShot úr GDB skipanalínu (*Afritaðu og límdu eftirfarandi skipun*):

```
run --debug
```

Prenta villuleitarupplýsingar

Þegar OpenShot hefur ræst með GDB tengt, þarftu bara að valda hruni eða frystingu í OpenShot. Þegar hrunið á sér stað, skaltu fara aftur í MSYS2 MinGW64 gluggann og keyra eina af eftirfarandi skipunum (sláðu inn og ýttu á ENTER). Venjulega er fyrsta skipunin `bt`, sem stendur fyrir `backtrace`. Fleiri skipanir eru taldar upp hér að neðan.

```
(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 Forritarar

Ef þú ert forritari (eða vilt verða forritari) og hefur áhuga á að þróa nýja eiginleika, laga villur eða bæta notendaviðmót OpenShot, munu eftirfarandi kaflar útskýra hvernig á að byrja og taka þátt!

1.18.1 Heildarsýn

OpenShot Video Editor hefur þrjá aðalhluta, Python & PyQt notendaviðmót (`openshot-qt`), C++ hljóðbókasafn (`libopenshot-audio`) og C++ myndbókasafn (`libopenshot`). Ef þú þekkir ekki Python, PyQt eða C++, væri gott að kynna þér þau efni núna.

Margir villur má laga og nýja eiginleika bæta við með aðeins Python þekkingu, þar sem C++ hlutarnir taka ekki þátt í notendaviðmótinu. Python er frábært tungumál, mjög skemmtilegt að læra og eina forsendan til að verða OpenShot forritari!

Aðvörðun: Leiðbeiningarnar hér á eftir eru fyrir Ubuntu Linux, sem er auðveldasta umhverfið til að stilla fyrir OpenShot þróun. Ef þú notar annað stýrikerfi, mæli ég með að keyra sýndarvél með Ubuntu LTS áður en þú heldur áfram.

Ef þú þarft að nota Windows eða Mac kerfi til þróunar, byrjaðu á að skoða byggingarleiðbeiningar í `libopenshot` wiki. Að byggja bókasafnið með öllum háðum hlutum er erfiðasti hluti ferlisins.

- [Windows byggingarleiðbeiningar](#)
- [Mac byggingarleiðbeiningar](#)

1.18.2 Sækja nýjstu kóðann

Áður en við getum lagað villur eða bætt við eiginleikum þurfum við að fá kóðann á tölvuna þína.

Notaðu git til að klóna þrjú geymslurnar okkar:

```
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 Stilla þróunarumhverfið þitt

Til að geta þýtt eða keyrt OpenShot þurfum við að setja upp nokkrar háðar bókasöfn á kerfið þitt. Auðveldasta leiðin er með [Daily PPA](#). PPA er óopinbert Ubuntu geymslusvæði með hugbúnaðarpökkum okkar til niðurrhals og uppsetningar.

```
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 \
    libfdk-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
```

Nú ættir þú að hafa klónað alla þrjá OpenShot hluta í möppur á tölvunni þinni, sett upp OpenShot daglega PPA og allar nauðsynlegar háðar bókasöfn fyrir þróun og keyrslu. Þetta er frábær byrjun og við erum tilbúin að byrja að þýða kóða!

1.18.4 libopenshot-audio (Byggingarleiðbeiningar)

Þetta bókasafn er nauðsynlegt fyrir hljóðspilun og hljóðáhrif. Það byggir á JUCE hljóðrammanum. Hér eru skipanirnar til að byggja það:

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

Í raun skiptum við yfir í libopenshot-audio/build möppuna og keyrum `cmake ..` á yfirmöppunni. Þetta finnur háðar skrár og býr til Makefile skrár sem þarf til að þýða bókasafnið. Síðan notar `make` þessar Makefile skrár til að þýða

bókasafnið og `make install` setur það upp á tilgreindan stað. Ef `CMAKE_INSTALL_PREFIX` er ekki stillt, verður uppsetningin í `/usr/local/` (sjálfgefið) og `make install` krefst stjórnandaheimilda.

1.18.5 libopenshot (Byggingarleiðbeiningar)

Þetta bókasafn er nauðsynlegt fyrir myndbandsafkóðun, kóðun, hreyfimyndagerð og nánast allt annað. Það sér um alla þunga vinnu við myndbandsklippingu og spilun. Hér eru skipanirnar til að byggja það:

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

Í raun skiptum við yfir í `libopenshot/build` möppuna og keyrum `cmake ..` á yfirmöppunni. Þetta finnur háðar skrár og býr til Makefile skrár sem þarf til að þýða bókasafnið. Síðan notar `make` þessar Makefile skrár til að þýða bókasafnið. Þar sem við tilgreindum staðsetningu fyrir þýdda `libopenshot-audio` uppsetningu, verður sú útgáfa notuð í stað kerfisútgáfunnar (ef hún er til).

Við setjum ekki upp `libopenshot` eftir þýðingu því það er ekki nauðsynlegt. Fyrir prófanir getum við látið OpenShot nota `libopenshot` beint úr `build` möppunni okkar.

1.18.6 Tungumálatengingar

`libopenshot` API-ið er fáanlegt á nokkrum tungumálum í gegnum SWIG tengingar. Python er notað í OpenShot notendaviðmótinu, og við bjóðum einnig upp á Ruby og Java tengingar. Tilraunastyrkur fyrir Godot 4.4 er innifalinn fyrir forritara sem vilja samþætta myndbandsklippingu í Godot leikjavélina. Allar þessar tengingar vísa í sama C++ kóðagrunninn svo þú getur klippt myndbönd úr því umhverfi sem þér hentar best.

1.18.7 openshot-qt (Ræsingarleiðbeiningar)

Þetta er aðal PyQt Python forritið okkar. Þar sem það er skrifað í Python þarf það ekki að þýða til að keyra. Til að ræsa OpenShot úr kóðanum með nýbyggðu `libopenshot-audio` og `libopenshot` bókasöfnum, notaðu eftirfarandi skipanir:

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

Þetta ætti að ræsa OpenShot notendaviðmótið. Öll breytingar sem þú hefur gert á upprunalegu kóðaskjölunum (*.py Python skrár, *.ui PyQt UI skrár, o.s.frv.) verða teknar með. Þetta krefst `libopenshot-audio` og `libopenshot` bókasafna, og ef eitthvað fór úrskeiðis í skrefunum hér að ofan, mun OpenShot líklega ekki ræsa.

Ef OpenShot ræstist núna, til hamingju! Þú ert með virka staðbundna útgáfu af OpenShot sem keyrir af þínum staðbundna upprunakóða. Prófaðu að gera nokkrar breytingar á upprunakóðanum og ræstu OpenShot aftur... þú ættir nú að sjá breytingarnar þínar!

1.18.8 GitHub vandamál

Nú þegar þú hefur tekist að þýða og ræsa OpenShot Video Editor úr upprunakóða, skaltu skoða lista okkar yfir villuskýrslur á GitHub: [OpenShot Issues](#). Einnig hvetjum við þig til að fylla út stutta [framlagsskjalið](#) og kynna þig!

1.18.9 Deildu breytingunum þínum

Þegar þú hefur lagað villu eða bætt við frábæru nýju eiginleiki, skaltu deila því með OpenShot teyminu. Æskilegt er að við getum sameinað þetta inn í aðal upprunakóðagreininn okkar. Einfaldasta leiðin til að deila breytingunum þínum er að búa til fork af geymslunni okkar, ýta breytingunum aftur á GitHub og búa til [Pull Request](#). Pull Request láta OpenShot teymið vita að þú hafir breytingar tilbúnar til að sameinast. Þá getum við yfirfarið, gefið endurgjöf og vonandi sameinað breytingarnar þínar í aðalgreinina.

1.19 Að leggja til

Viltu hjálpa til við að bæta OpenShot (*og eignast nokkra vini á sama tíma*)? Vinsamlegast íhugaðu að ganga í opinn teymið okkar með því að fylla út þennan fljótlega [framlagshluta](#) og kynntu þig! Allir sjálfbóðaliðar eru velkomnir, óháð færni eða færnistigi. **Byggjum eitthvað ótrúlegt saman!**

1.19.1 Hvernig á að leggja til

Það eru margar mismunandi leiðir til að hjálpa og styðja OpenShot, þar á meðal:

- [Prófanir](#)
- [Þýðingar](#)
- [Skjölun](#)
- [Þjónusta við viðskiptavinum](#)
- [Félagsmiðlar / Markaðssetning](#)
- [Hugbúnaðarþróun](#)
- [List / Hönnun / Notendaviðmót](#)
- [Notendahópur](#)
- [Framlög](#)

Öll þessi svið eru **jafn mikilvæg**, svo við viljum gjarnan vita hvaða þér finnst áhugaverðust. Vinsamlegast gefðu þér smá stund og fylltu út fljótlega [framlagshlutann](#).

1.19.2 Fundir þú villu?

Vinsamlegast notaðu skref-fyrir-skref villuskýrslusíðuna okkar: <https://openshot.org/issues/new/> til að greina mögulega nýja villu. Þessi leiðarvísir mun leiðbeina þér um hvernig á að eyða skráarskrám, prófa með nýjustu daglegu útgáfu og leita að tvöföldum villuskýrslum (ef einhver annar hefur þegar tilkynnt sömu villu). Í lok leiðbeininganna mun hún hjálpa þér að búa til nákvæma og gagnlega villuskýrslu fyrir þróunarteymið okkar og sjálfbóðaliða.

1.19.3 Hugbúnaðarþróunaraðilar

OpenShot notar GitHub til að stjórna málum og kóðasafni: <https://github.com/OpenShot>. Vinsamlegast lestu leiðbeiningarnar okkar um [Að verða þróunaraðili](#) fyrir skref-fyrir-skref leiðbeiningar um að þýða OpenShot og gera fyrstu dráttarbeiðnina þína á GitHub.

1.19.4 Gerð með ást

OpenShot Video Editor er sjálfbóðaliðaverkefni og **ástarskapur**. Vinsamlegast vertu þolinmóður með öll vandamál sem þú finnur, og ekki hika við að [taka þátt](#) og hjálpa okkur að laga þau!

Takk fyrir stuðninginn!

– *OpenShot teymið*

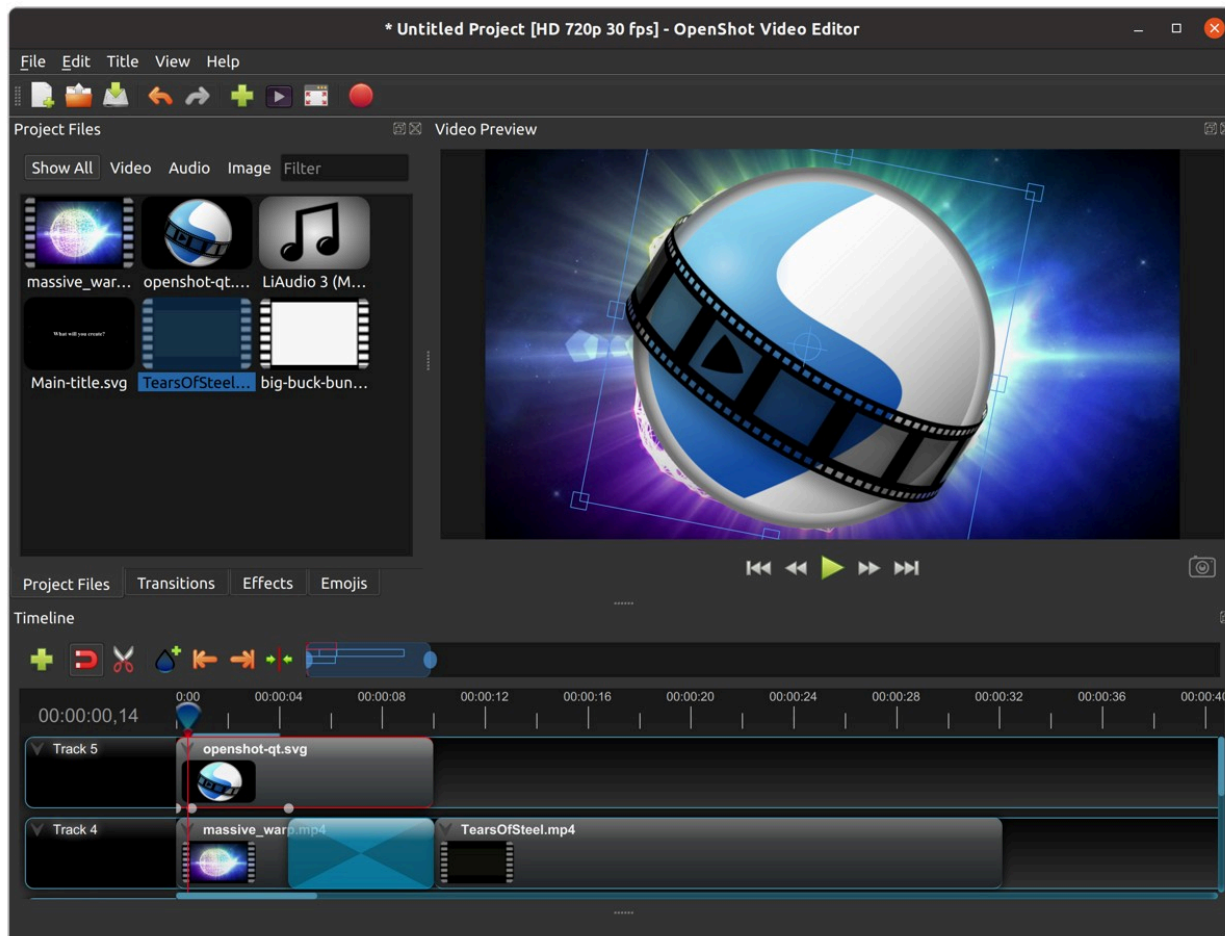
1.20 Læra meira

Við erum að vinna hörðum höndum að því að stækka þennan notendahandbók og bæta OpenShot Video Editor, en ef þú ert fastur og veist ekki hvert þú átt að snúa þér, þá hefur OpenShot nokkra möguleika fyrir frekari upplýsingar.

1. OpenShot hefur nokkur [YouTube námskeið](#) til að hjálpa þér að læra meira.
2. OpenShot hefur [Reddit notendahóp](#) tileinkaður notendum sem hjálpa öðrum notendum, svara spurningum og ræða um myndbandsklippingu og OpenShot málefni.
3. Ef þú vilt hjálpa til við að bæta þennan notendahandbók, [skoðaðu heimildina á GitHub](#).
4. Ef þú hefur fundið nýjan villu, vinsamlegast [tilkynntu villu](#).
5. Ef þú þarft faglega aðstoð getur þú opnað beiðni með því að senda skilaboð á support@openshot.org eða [pantað símtal](#).

1.21 Orðalisti

Það eru mörg tæknileg hugtök í nútíma hraðskreiðum fjölmiðlaheimi. Ef þú ert að velta fyrir þér hvað hugtak eða skammstöfun í myndvinnslu þýðir, ert þú vissulega ekki einn. Eins og í flestum greinum hefur myndvinnsla sitt eigið málfar. Hér er listi yfir algeng hugtök í myndvinnslu. Að kynnst þessum hugtökum gerir vinnuna þína einfaldari.



1.21.1 Skilgreiningar

Þessar skilgreiningar eru í vinnslu. Vinsamlegast láttu okkur vita ef þú þarft að fá skilgreint hugtak með því að hafa samband við 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:**

Aðalmyndbandið sem er yfirleitt einhver að tala.

Aliasing:

Óæskileg tönnótt eða stigskipt útlit skáhalltra lína í mynd, grafík eða texta.

Alpha:

Alpha-blöndun er samsetning tveggja lita sem leyfir gegnsæisáhrif í tölvugrafík. Gildi alpha í litakóðanum er á bilinu 0,0 til 1,0, þar sem 0,0 táknar fullkomlega gegnsæjan lit og 1,0 fullkomlega ógegnisæjan lit.

Alpha rás:

Alpha rás er rás í mynd eða myndbandssneið sem stjórnar gegnsæi.

Umhverfishávaði:

Umhverfishávaði er bakgrunnshávaði sem tengist upptökustaðnum.

Teiknimyndagerð:

Tæknin við að láta líflausa hluti eða teikningar virðast hreyfast í kvikmyndum eða tölvugrafík.

Anti-Aliasing:

Anti-aliasing er ferli til að slétta tönnóttar línur í mynd. Anti-aliasing getur einnig þýtt aðferð til að sía út röng tíðni í hljóðmerki.

Gerviáhrif:

Gerviáhrif eru óæskileg gögn í mynd vegna stafrænnar vinnslu.

Hlutfall myndar:

Hlutfall breiddar til hæðar á flötum eða tvívíðum abstrakt byggingum, eins og mynd, myndbandi, staf eða pixli. Staðlað hlutföll fyrir NTSC SD myndbönd eru 4:3 (eða 1,33:1) og HD 16:9 (eða 1,77:1). Algengustu hlutföll kvikmynda eru 1,85:1 og 2,35:1.

ATSC:

ATSC er stafrænn útsendingarstaðall sem leysti af hólmi eldri analógu NTSC staðalinn. Staðallinn nær yfir bæði staðlaða og háupplausnar snið.

Upptökutíðni hljóðs:

Fjöldi sýna sem teknar eru á sekúndu til að endurgera hljóð stafrænt. Hærri sýnatíðni gefur betri hljóðgæði. Tíðni upp á 44.100 sýni á sekúndu gefur hljóðgæði á borð við geisladisk og nær yfir heyrnarsvið manna.

-B-**B-roll:**

B-roll er viðbótarupptaka sem veitir stuðningsupplýsingar og meiri sveigjanleika við myndvinnslu. Algeng dæmi eru upptökur sem notaðar eru til að skipta yfir frá viðtali eða fréttaskýringu til að hjálpa til við að segja söguna.

Bit:

Grunneining stafrænnar geymslu. Bit getur verið annaðhvort 1 (einn) eða 0 (núll).

Bitadýpt:

Í stafrænum myndum og myndböndum sýnir bitadýpt hversu marga liti mynd getur sýnt. Há- kontrast (án gráa tóna) svart-hvít mynd er 1 bit, sem þýðir að hún getur verið slökkt eða kveikt, svart eða hvít. Með aukinni bitadýpt verða fleiri litir í boði. 24-bita litur leyfir sýningu á milljónum lita. Á sama hátt sýnir bitadýpt í stafrænu hljóði fjölda bita á sýni. Hærra gildi gefur betri hljóðgæði.

Bitahraði:

Tíðni bits (tvíundartölur) sem fara framhjá ákveðnum stað, mæld í bps (bitum á sekúndu). Fyrir hverja sekúndu í myndbandinu er bitahraðinn eða gagnahraðinn magn gagna sem notuð eru á sekúndu. Bitahraðinn, í kílobitum á sekúndu, getur verið breytilegur eða fastur.

Blár skjár:

Blár skjár er blár bakgrunnur sem viðfangsefnið stendur fyrir framan og tölvan skiptir síðar út fyrir annan bakgrunn í eftirvinnslu. Sjá einnig bláa skjá samsetningu og græna skjá.

Blár skjár samsetning:

Ferlið við að gera alla bláa þætti í mynd gegnsæja og setja annan bakgrunn undir.

-C-**Upptaka:**

Ferlið við að flytja upprunalegt myndband frá myndavél eða spólutæki yfir í tölvu. Ef upprunalegt myndband er í analog formi, umbreytir upptökuferlið myndbandinu í stafrænt.

Rás:

Rás er einn af nokkrum gráum þáttum sem mynda litmynd. Rauðar, grænar og bláar rásir mynda RGB myndir, með valfrjálstri alfa rás fyrir gegnsæi.

Litalykill:

Litalykill er aðferð til að búa til gegnsæi í myndbandsupptöku með því að velja ákveðinn „lykill“ til að búa til alfa-mátt. Þetta er oft notað í fréttum til að sýna veðurgrafík á bak við fréttamenn og í myndbreytingum.

Klipp:

Stafrænt eða tekið brot af myndbandi, hljóði eða báðum. Klippur eru fjölmiðlaskrár sem bætt er við tímalínu, venjulega hluti af stærra upptökuverkefni.

Kóðari:

Kóðari er tækni til myndbandsþjöppunar sem notuð er til að þjappa gögnum í myndbandsskrá. Kóðari stendur fyrir „þjöppun og afþjöppun“. Dæmi um vinsælan kóðara er H.264.

Litaleiðrétting:

Ferlið við að breyta lit myndbands, sérstaklega ef það var tekið upp við ófullkomnar aðstæður, eins og lítinn birtustig.

Samsetning:

Samsetning myndar með því að sameina margar myndir og aðra þætti.

Myndataka:

Myndataka er ferlið við að taka upp viðbótarupptökur og myndavélahorn til að ná öllum þáttum leiksins. Þetta gefur klippara fleiri valkosti þegar komið er í eftirvinnslu.

Þjöppun:

Ferlið við að minnka gögn, eins og í hljóð- eða myndbandsskrá, í form sem tekur minna pláss.

Skurðstuðull:

Skurðstuðull er tala (venjulega frá 1,3 til 2,0) sem sýnir hlutfall myndflatar skynjara miðað við full-frame skynjara. Margfaldaðu brennividd linsunnar með skurðstuðli myndavélarinnar til að fá brennividd fyrir linsu/skynjara samsetninguna.

Rennandi texti:

Rennandi texti er textaáhrif þar sem textinn hreyfist frá hægri til vinstri (í enskumælandi löndum).

Krossblöndun:

Krossblöndun er samtímis innfelling einnar hljóð- eða myndbandsupptöku á meðan önnur hverfur, þannig að þær skarast tímabundið. Einnig kölluð bráðnun.

Klippa:

Klippa er skyndileg breyting frá einu skoti yfir í annað.

Innklippa (Innsetningarskot):

Þetta er tegund skots sem sýnir oftast hluti sem viðfangsefnið snertir eða meðhöndlar. Innklippur eru gagnlegar sem b-roll þar sem þær víkja frá viðfangsefninu í stutta stund.

Klipping á hreyfingu:

Klipping á hreyfingu er tækni sem notuð er til að búa til áhugaverðari senur. Hugmyndin er einföld... þegar klippt er á miðri hreyfingu virðist það minna truflandi og sjónrænt áhugaverðara.

-D-

Gagnahraði:

Magn gagna sem flutt er á tímaeiningu (til dæmis 10 MB á sekúndu). Oft notað til að lýsa getu harðdisks til að sækja og afhenda upplýsingar.

Nefnari:

Talan eða tjáningin fyrir neðan brotalínu (eins og 2 í ½).

Stafrænt myndband:

Stafrænt myndband er rafræn framsetning hreyfandi sjónmynda (myndbands) í formi dulritaðra stafrænna gagna. Á móti stendur analogt myndband sem notar analog merki. Stafrænt myndband samanstendur af röð stafrænna mynda sem birtast hratt á eftir hvorri annarri.

Stafræna:

Að umbreyta analogu myndbandi eða hljóði í stafrænt form.

Bráðnun:

Bráðnun er myndbreytingaráhrif þar sem ein mynd hverfur smám saman á meðan önnur birtist. Einnig kölluð kross-blöndun.

-E-

Klipping:

Klipping er ferlið eða niðurstaðan af því að raða myndbands- og hljóðklippum í nýja myndbandsskrá. Venjulega felur það í sér að skoða hráar upptökur og færa valdar sekúndur úr upprunalegu efni í nýja fyrirfram ákveðna röð.

Áhrif:

Gervihljóð og hreyfimyndir sem búin eru til í stafrænu umhverfi og beitt á klippu til að breyta ákveðnum breytum í myndbandi eða hljóði. Dæmi: litur sjónræns þáttar eða endurómi á hljóðbraut.

Kóða:

Að sameina einstaka myndbandsmerki (til dæmis rauðan, grænan og bláan) í eitt sameinað merki, eða að umbreyta myndbandsskrá í annað snið með kóðara.

Flytja út:

Útflutningur vísar til ferlisins að setja saman klippt myndbandsverkefni þitt í eina skrá sem spilar svo sjálfstætt, er deilt eða hlaðið upp.

-F-

Fading:

Fading er hægfara minnkun eða aukning sjónrænnar eða hljóðstyrks. Notkun: fade-out, fade to black, fade-in eða fade up from black.

Fade-in:

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.

Fade-out:

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.

Síu:

Myndbandssíu er hugbúnaðarhluti sem framkvæmir aðgerð á fjölmiðlaflæði. Margar síur notaðar í keðju, kallaðar síurit, eru ferlið þar sem hver síu fær inntak frá fyrri síu. Síuritið vinnur úr inntakinu og sendir unnið myndband til næstu síu.

Lokaklippa:

Lokamyndband, sett saman úr hágæða klippum og tilbúið til útflutnings á valið dreifingarmiðil.

Lokastig:

Stig sem sameinar öll efni verksins. Úttakið frá þessu stigi er meistaraskráin eða undirmeistaraskráin.

Myndskeið:

Upprunnið frá mælieiningunni „feet“ í filmu, þetta er nánast samheiti við myndbandsklippur.

Ramma:

Í kvikmyndagerð, myndbandsframleiðslu, teiknimyndagerð og skyldum sviðum er rammi eitt af mörgum kyrrmyndum sem mynda heildarmyndina.

Rammar á sekúndu (fps):

Fjöldi ramma sem spilaðir eru á hverri sekúndu. Við 15 fps eða lægra getur mannaugað greint einstaka ramma, sem veldur því að myndbandið virðist hakkandi.

Rammahraði:

Rammahraði (taldur í ramma á sekúndu eða FPS) er tíðni (hraði mældur í Hz) þar sem samfelldar myndir, kallaðar rammar, birtast á skjá. Hugtakið á jafnt við kvikmyndavélar, myndbandsvélar, tölvugrafík og hreyfimyndatökukerfi. Algeng dæmi um rammahraða: 24, 25, 29,97, 30, 50, 60.

Tíðni:

Fjöldi hljóðhringa á sekúndu, mældur í hertz (Hz). Tíðni ákvarðar tónhæð hljóðs.

-G-**Gamma:**

Mæling á styrk miðtóna í mynd. Að stilla gamma breytir styrk miðtóna án þess að hafa áhrif á svörtu og hvítu.

GPU:

Grafíkvinnsloeining. Örgjörvi með innbyggðum eiginleikum til að vinna 3D-grafík skilvirkar en CPU (miðlungsörgjörvi).

Þyngdarafi:

Þyngdarafi í OpenShot er eiginleiki hvers klips sem stillir upphafsstöðu klipsins á skjánum.

Grænn bakgrunnur

Grænn bakgrunnur sem viðfangsefnið stendur fyrir framan og er annar bakgrunnur í eftirvinnslu.

Grænn skjár samsetning

Ferlið við að gera öll græn svæði í mynd gagnsæ og setja annan bakgrunn undir, svo það virðist sem viðfangsefnið sé á öðrum stað.

-H-**Háupplausn (HD):**

Almennur hugtak fyrir myndbandsmerki með mun hærri upplausn en staðalupplausn.

HDMI:

Háupplausnar fjölmiðla tengi. Tengi til að senda háupplausnar stafrænt hljóð og myndgögn.

HDR:

HDR (há dýpt lita) er samsetning tveggja mynda, ein sem sýnir rétt birtustig í björtum hlutum og önnur sem sýnir rétt birtustig í dökkum hlutum. Þegar þær eru sameinaðar fæst rétt birt mynd.

HDTV:

Háupplausnar sjónvarp. Útvarpsform sem leyfir hærri upplausn en hefðbundin form eins og NTSC, PAL og SECAM.

HDV:

Háupplausnar myndband. Form sem notað er til að taka upp HDTV-gæði með myndbandsmyndavélum.

Höfuðrými:

Rýmið milli efsta hluta höfuðs persónu og efsta hluta rammans.

Sús:

Hávaði sem stafar af ófullkomleikum í upptökuefni.

Litblær:

Litbrigði litar. Þetta er almennt litaflokkurinn sem liturinn fellur undir. Til dæmis eru bleikur, rauðleitur og plómu litir mismunandi, en þeir falla allir undir litbrigði rauðs. Hvítur, svartur og gráir tónar eru ekki litbrigði.

-I-**Myndastöðuggjafi:**

Einnig kallað rafrænn myndastöðuggjafi. Tækni sem notuð er til að fjarlægja hreyfingu sem stafar af titringi myndavélar.

Innflutningur:

Innflutningur er ferlið við að flytja myndbönd frá myndavélinni þinni yfir á tölvuna eða inn í klippiforrit.

Millirammaþjöppun:

Þjöppunaraðferð, eins og MPEG, sem minnkar magn myndbandsupplýsinga með því að geyma aðeins muninn á milli ramma og þeirra sem á undan eru.

Milligönguútreikningur:

Notað í teiknimyndagerð til að reikna hreyfingu á milli tveggja lykilramma sem notandi býr til, svo ritstjórinn þarf ekki að teikna hvern ramma handvirkt. Þetta flýtir fyrir ferlinu og gerir teiknimyndina mýkri.

Millititlar:

Titlar sem birtast sjálfstætt á milli myndefnis. Algengir í þöglu kvikmyndum til að koma í stað samtals, einnig notaðir sem kaflaskil.

-J-**J-klipping:**

Klipping þar sem hljóðið byrjar áður en myndbandið, sem gefur myndbandinu dramatíska inngöngu. Einnig kallað hljóðforstíga.

Hreyfa ramma

Áð færa sig áfram eða afturábak í gegnum myndband með því að spila einn ramma eða svið í einu.

Stökkklipping:

Stökkklipping er óeðlileg, skyndileg skipting milli mynda sem eru eins að efni en örlítið mismunandi á skjánum, svo efnið virðist stökkva frá einum stað á skjánum til annars.

-K-**Lykill:**

Aðferð til að búa til gegnsæi, eins og bláa skjálykil eða litlykil.

Lykilrammi:

Lykilrammi er rammi sem inniheldur skrá yfir ákveðnar stillingar (t.d. stærð, snúning, birtustig). Upphafs- og endapunktur fyrir hreyfimyndun. Með því að stilla marga lykilramma geturðu breytt þessum breytum meðan myndbandið spilar til að hreyfimynda ákveðna þætti.

-L-**L-klipping:**

L-klipping er klipping þar sem myndbandið endar áður en hljóðið. L-klippingar virka sem mjúk umbreyting frá einu atriði til annars.

Bréfalúga:

Tækni sem notuð er til að varðveita upprunalegt hlutfall hreyfimyndar þegar hún er spiluð á sjónvarpi. Bréfalúga bætir við svörtum röndum efst og neðst á skjánum.

Línuleg klipping:

Klippingarmáti þar sem klippingar eru settar fram í röð, ein af annarri, til að búa til lokaatriðið. Þetta er andstæða ólínulegrar klippingar sem leyfir klippingu í hvaða röð sem er.

Skráning:

Skrá yfir upphafs- og lokatímakóða, hjólnúmer, lýsingar á atriðum og aðrar upplýsingar fyrir tiltekinn klippu.

Taplaus:

Þjöppunaraðferð sem veldur engum gögnum tapi við afþjöppun skráarinnar. Taplausar skrár eru yfirleitt frekar stórar (en samt minni en óþjappaðar útgáfur) og krefjast stundum mikils úrvinnslukrafts til að afkóða gögnin.

Með tapi:

Þjöppun með tapi er þjöppunaraðferð sem skerðir gæði. Taprík reiknirit þjappa stafrænum gögnum með því að fjarlægja gögn sem eru minnst viðkvæm fyrir mannssjón og bjóða upp á hæstu þjöppunarhlutföll.

-M-**Merki inn:**

Að setja merki í byrjun þess staðar þar sem þú vilt að klippan þín byrji.

Merki út:

Að setja merki í byrjun þess staðar þar sem þú vilt að klippan þín endi.

Samhæfð hreyfing:

Samhæfð hreyfing (eða samhæfð klipping) er tækni þar sem ritstjóri klippir frá einu sjónrænt svipuðu atriði yfir í annað.

Minningabanki:

Minningabanki er myndband sem skrásetur ákveðin tímabil eða atburði í lífi einhvers. Það getur verið sett undir tónlist, notað náttúrulegt hljóð, tekið upp frí eða einfaldlega fangað augnablik úr daglegu lífi.

Merki:

Hlutur sem notaður er til að merkja staðsetningu. Klippumerki tákna mikilvæga punkta innan klippu. Tímalínúmerki sýna atriði, staði fyrir titla eða aðra mikilvæga punkta í heilli kvikmynd. Notaðu klippumerki og tímalínúmerki til að staðsetja og klippa klippur.

Gríma:

Gegnsætt svæði myndar, yfirleitt skilgreint með grafískri lögun eða bláum skjá bakgrunni. Einnig kallað matt.

Matt:

Matte er myndmaski notað í sjónrænum áhrifum til að stjórna því að beita áhrifum á ákveðna hluta myndarinnar.

Montage:

Montage er sjálfstæð röð af skotum sett saman í hliðstæðu til að miðla hugmynd eða stemningu. Tvíræð tengsl milli efnis sem virðist ótengt skapa nýtt skilaboð.

Hreyfingargalla:

Sjónræn truflun sem stafar af mismun á myndatíðni myndavélarinnar og hreyfingu hlutarins. Algengasta birtingin er þegar tekið er upp tölvu- eða sjónvarpsskjá. Skjárinn flóktir eða lína skannar niður hann, sem er mismunur á myndatíðni og skortur á samstillingu milli myndavélar og sjónvarps.

-N-**Hávaði:**

Óæskileg gögn í mynd- eða hljóðmerki. Sjá einnig galla.

Ólínuleg klipping:

Klippikerfi sem framkvæmir klippingar hvenær sem er, í hvaða röð sem er. Aðgangur er handahófskenndur, sem þýðir að kerfið getur hoppað í ákveðin gögn án þess að þurfa að skoða allt efnið.

Teljari:

Talan eða tjáningin fyrir ofan línuna í broti (eins og 1 í ½).

NTSC:

NTSC er skammstöfun fyrir National Television Standards Committee. NTSC er hópurinn sem þróaði upphaflega svart-hvítu og síðar lit sjónvarpskerfið. Bandaríkin, Japan og mörg önnur lönd nota NTSC. NTSC samanstendur af 525 innskotnum línunum sem birtast á 29,97 ramma á sekúndu. ATSC hefur nú tekið við af NTSC.

-O-**Ótengd klipping:**

Klipping á grófri útgáfu með lággæða klippum og síðan framleiðsla á lokaútgáfu með hágæða klippum, venjulega á flóknara klippikerfi en því sem notað var við gerð grófu útgáfunnar.

Tengd klipping:

Að gera alla klippingu (þ.m.t. grófa útgáfu) á sömu klippum sem mynda lokaútgáfuna.

Ógegndræpi:

Andhverf mæling á gegnsæi í mynd, sem skiptir máli við samsetningu. Alfa rás myndar geymir upplýsingar um ógegndræpi hennar.

-P-**PAL:**

PAL er skammstöfun fyrir Phase Alternate Line. Þetta er staðall fyrir vídeóform sem notaður er í mörgum Evrópulöndum. PAL mynd samanstendur af 625 línunum sem birtast á 25 ramma á sekúndu.

Pönnunarhreyfing:

Lárétt hreyfing myndavélar á föstum ás.

Pan and Scan:

Aðferð til að umbreyta breiðskjámyndum í 4:3 hlutfall. Klippa myndbandið svo það fylli allan skjáinn og pönnna því í rétta stöðu til að sýna mikilvæga hluta senunnar.

Mynd í mynd (PIP):

Áhrif þar sem lítið glugga af efni er sett yfir stærri glugga og báðir spila samtímis.

Píxel:

Einn af smáum punktum sem mynda mynd í minni tölvu. Minnsta eining stafrænnar myndar.

Hlutfall píxla:

Hlutfall er hlutfallið milli breiddar og hæðar myndbandsins; hlutfall píxla er hlutfallið milli breiddar og hæðar píxla. Staðlað hlutfall píxla er 1:1.

Píxelun:

Birting stórra, kubbsins píxla í mynd sem stafar af of mikilli stækkun.

Spilhaus:

Við klippingu hljóðs eða myndbands í tölvu er spilhaus grafísk lína á tímalínu sem táknar núverandi staðsetningu eða ramma efnisins.

Eftirvinnsla (Post):

Eftirvinnsla er öll starfsemi við myndvinnslu eftir upphaflega upptöku. Venjulega felur eftirvinnsla í sér klippingu, viðbót bakgrunnstónlistar, talsetningu, hljóðáhrifum, titlum og ýmsum sjónrænum áhrifum sem leiða til fullunnar framleiðslu.

Forskoðunarrammi:

Einn rammi úr klippi, valinn sem smámynd til að sýna innihald klippisins.

Verkefni:

Verkefni eru allar skrár, umbreytingar, áhrif og hreyfimyndir sem þú býrð til eða notar í OpenShot.

-R-

Óunnið efni:

Óunnið efni er óklippt efni, venjulega beint úr myndavélinni.

Rauntími:

Rauntíma á sér stað strax, án tafar vegna úrvinnslu. Ef umbreyting á sér stað í rauntíma, þarf ekki að bíða, tölvan býr til áhrifin eða umbreytinguna á staðnum og sýnir niðurstöðurnar strax.

Úrvinnsla:

Ferlið þar sem myndvinnsluforrit og vélbúnaður umbreyta hráu myndbandi, áhrifum, umbreytingum og síum í nýjan samfelldan myndbandskóða.

Úrvinnslutími:

Úrvinnslutími er sá tími sem tölva í klippingu tekur að setja saman upprunaleg atriði og skipanir í eina myndbands-möppu. Úrvinnsla gerir röðinni kleift, þar með talið titlum og umbreytingaráhrifum, að spila í fullri hreyfingu.

Upplausn:

Upplausn vísar til raunverulegs fjölda láréttra og lóðréttra punkta í myndbandinu þínu. Algeng dæmi um upplausn: (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160, og (FUHD) 7680×4320. Oftast vísa tölurnar sem birtast lóðréttil upplausnarinnar. Dæmin sem talin eru upp birtast sem SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K og 8K, í sömu röð.

RGB:

Skjárar, myndavélar og stafrænir skjávarpar nota grunnliti ljóssins (rauðan, grænan og bláan) til að búa til myndir.

RGBA:

Skrá sem inniheldur RGB-mynd auk alfa rásar fyrir gagnsæisupplýsingar.

Roll:

Roll er textaáhrif sem oft sést í lokaskrá, þar sem textinn hreyfist venjulega frá neðri hluta skjásins upp að efri hluta.

Grófur klipping:

Grófur klipping er frumútgáfa af klippingu myndefnis í um það bil þeirri röð, lengd og innihaldi sem lokið forrit mun hafa.

-S-

Sýnatökutíðni:

Í stafrænu hljóði, fjöldi sýna á sekúndu. Því hærri sem talan er, því betri hljóðgæði.

Atriði:

Atburður sem á sér stað á einum stað á einum tíma.

Skoða handvirk:

Skoða handvirk er að færa bendilinn eða spilunarhausinn handvirk yfir tímalínuna. Fyrst var hugtakið notað um hljóðrásir, en nú einnig um myndbandsrásir.

Skot:

Upptaka af einu taki.

Aukagögn:

Aukagögn fyrir hverja straumrás (t.d. snúningur, stereo3D, kúlulaga) sem eru tengd pökkum eða straumum í umbúðum eins og MP4.

Hægfara:

Skot þar sem atburður á sér stað á hægari en meðalhraða. Myndavélin nær hægfara með því að hraða upp myndatíðni við upptöku og spila svo rammanna aftur á hægari hraða.

Festing:

Festing staðsetur hlut fljótt í samræmi við grindarlínur, leiðbeiningar eða annan hlut. Festing veldur því að hluturinn hoppar sjálfkrafa á nákvæma staðsetningu þegar notandi dregur hann nær viðkomandi stað.

Kúlulaga myndband:

Myndbandsform sem nær yfir alla kúlu (360×180°) og krefst sérstakra aukagagna (SV3D) svo spilari viti að birta það sem gagnvirktt panóramaband.

Samhæfing:

Ferlið við að festa saman tvö filmubrot með límbandi eða lími.

Skript klipping (L-klipping eða J-klipping):

Klipping þar sem hljóð byrjar fyrir eða eftir myndklippingu. Notað til að auðvelda umbreytingu frá einu atriði eða skoti til annars.

Sundurskipt skjámynd:

Sérstök áhrif sem sýna tvö eða fleiri atriði samtímis á mismunandi hlutum skjásins.

Hljóðáhrif:

Hljóðáhrif eru tilbúin hljóð, oft fyrirfram tekin upp, sem eru sett saman með hljóðrás myndbands til að líkja eftir raunverulegum atburði. Til dæmis gæti að blása í hljóðnema hermt eftir vindi til að fylgja fellibylsmyndum.

Hljóðrás:

Hljóðrásin er hljóðhluti myndbandsupptöku, oft fjölþætt með náttúrulegu hljóði, talsetningu, bakgrunnstónlist eða öðrum hljóðum.

Stöðugleiki:

Myndstöðugleiki er safn aðferða sem draga úr óskýrleika sem tengist hreyfingu myndavélar eða annars myndtöku-tækis á meðan ljósopið er opið.

Venjuleg upplausn (SD):

Sjónvarpsútsendingastaðall með lægri upplausn en háupplausn.

Skref:

Að færa sig áfram eða afturábak í myndbandi, einn ramma í einu.

Kýrstæður rammi:

Einn rammi úr myndbandi er endurtekin, svo það virðist vera án hreyfingar.

Bein klipping:

Algengasta klippingin, samfelld klipp sett hvert á eftir öðru í tímalínugluggann. Beinar klippingar eru æskilegri en umbreytingar þegar senurnar eru svipaðar og þú vilt ekki að klippingarnar séu áberandi.

Yfirlagning:

Samsetning mynda þar sem eitt eða fleiri lög innihalda gegnsæi.

Samstilling (Sync):

Samstilling vísar til hlutfallslegrar tímasetningar hljóðs (hljóðs) og myndarhluta (myndar) við gerð, eftirvinnslu (blöndun), sendingu, móttöku og spilun.

SECAM:

Système Electronique Couleur Avec Memoire, sjónvarpsform sem er aðallega notað í Austur-Evrópu, Rússlandi og Afríku.

SV3D (Kúlulaga myndbandsmálgögn):

„sv3d“ atóm í MP4/MOV skrá – aukagögn sem merkja klippu sem 360° og innihalda varps-, snúnings- og hallaparametra.

-T-**Hallandi:**

Hallandi er kvikmyndatökutækni þar sem myndavélin stendur kyrr en snýst upp eða niður í lóðréttu plani.

Tímakóði:

Tímakóði er einstakt auðkenni sem gefið er hverju ramma í myndbandi (til dæmis 1:20:24:09). Tímakóði gerir nákvæma klippingu á ramma mögulega og leyfir klippara að greina senur nákvæmlega í skrá.

Tímaleysi:

Þetta er tækni til að taka upp hvern ramma í myndbandi mun hægar en venjulega. Þegar spilað er aftur á venjulegum hraða virðist tíminn líða hraðar. Klippiforrit nær þessu með því að hraða myndbandinu eða spóla áfram.

Tímalína:

Tímalína er klippimót sem raðar myndbandsverkefni línulega með klippum sem liggja lárétt yfir skjáinn.

Tímalínuklipping:

Tímalínuklipping er tölvubundin klippingaraðferð þar sem stöngvar sem eru í hlutfalli við lengd klipps tákna mynd- og hljóðklippur á tölvuskjá.

Titillagerð:

Titillagerð er ferlið eða niðurstaðan af því að bæta texta á skjáinn sem titla, texta eða aðra stafræna miðlun.

Rás:

Sérstakt hljóð- eða myndlag á tímalínu.

Umbreyta:

Umbreyting stafrænnar skráar í annað stafrænt skráarsnið. Þetta felur venjulega í sér þjöppun hljóðs og myndar.

Gegnsæi:

Prósenta af ógegnsæi myndbandsklipps eða þáttar.

Umbreyting:

Aðferð til að raða tveimur senum saman. Umbreytingar geta verið í mörgum formum, þar á meðal klippingar, bráðnun og þurrkun.

Klippa:

Að fjarlægja ramma frá byrjun, miðju eða enda klipps.

-V-**Myndbandsform:**

Myndbandsform er staðall sem ákvarðar hvernig myndbandsmerki er tekið upp á myndbandsband. Staðlar eru meðal annars DV, 8-mm, Beta og VHS.

Raddsetning:

Hugtakið er notað um raddsetningu utan myndavélar sem er ekki hluti af senunni (ekki diegetísk).

VTR:

Myndbandsupptökutæki, einnig kallað „deck“. Decks afrita myndbandsbönd og sjá um inn- og úttak frá tölvu.

-W-

Breiðskjár:

Form sem hefur breidd-hæð hlutfall rammans stærra en 4:3 svo að það er mun breiðara en hátt.

Þurrka:

Þurrka er umbreyting frá einu skoti yfir í annað. Brún umbreytingarinnar færir yfir upprunalegu myndina sem lína eða mynstur og sýnir nýja skotið.

-Z-

Skerpa:

Skot þar sem myndin stækkar eða minnkar með því að stilla brennivídd linsunnar í stað þess að færa myndavélina líkamlega.