
OpenShot Video Editor Documentation

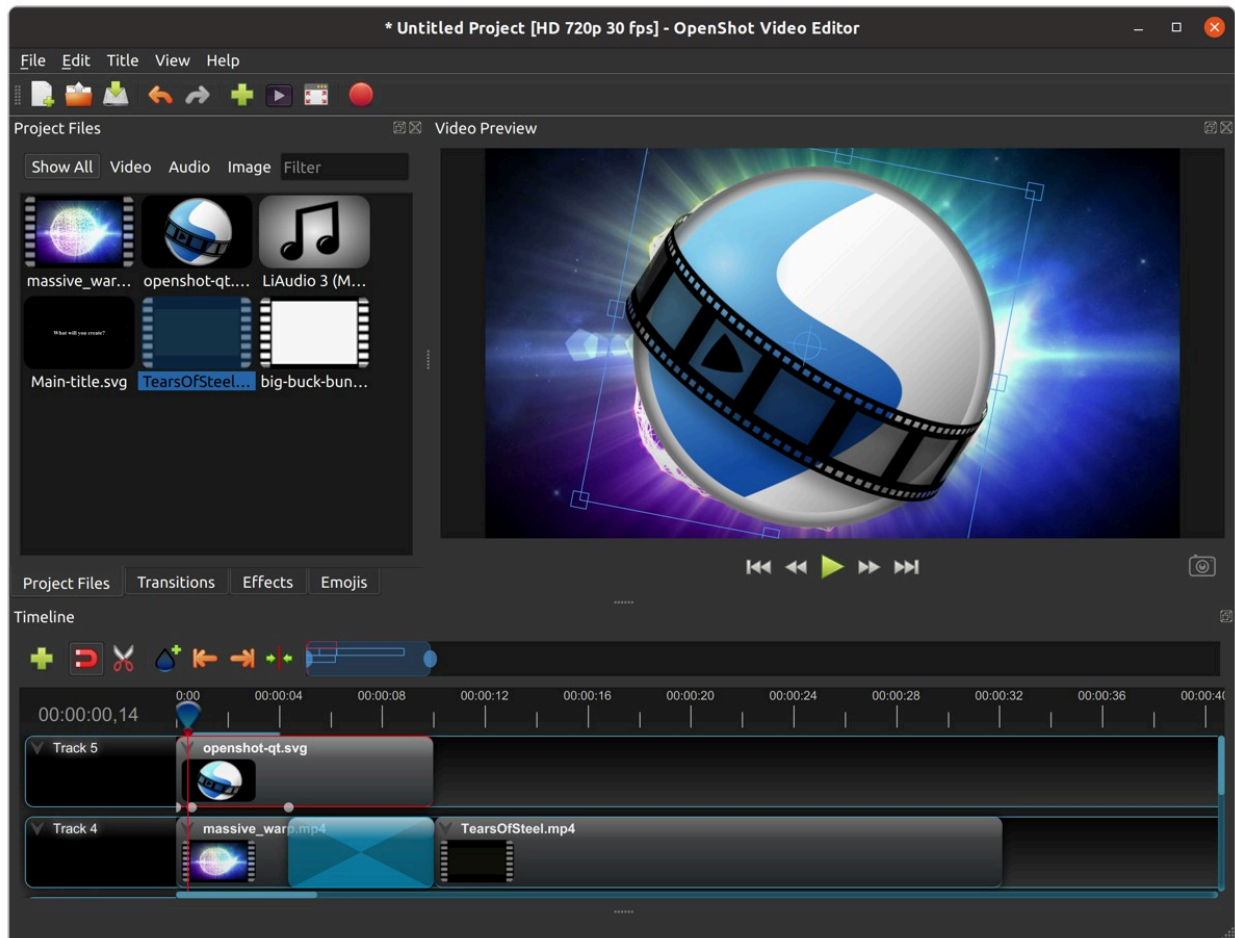
Release 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

24 gen 2026

1	Indice:	2
1.1	Introduzione	2
1.2	Installazione	5
1.3	Tutorial Rapido	10
1.4	Nozioni di base sul montaggio video	15
1.5	Finestra Principale	19
1.6	File	29
1.7	Clip	37
1.8	Transizioni	56
1.9	Effetti	60
1.10	Esporta	91
1.11	Animazione	100
1.12	Testo e Titoli	105
1.13	Profili	109
1.14	Importa & Esporta	155
1.15	Preferenze	157
1.16	Riproduzione	168
1.17	Risoluzione dei problemi	170
1.18	Sviluppatori	172
1.19	Contribuire	175
1.20	Scopri di più	176
1.21	Glossario	176

OpenShot Video Editor è un editor video open source pluripremiato, disponibile per Linux, Mac, Chrome OS e Windows. OpenShot può creare video, film e animazioni straordinarie con un'interfaccia facile da usare e un ricco set di funzionalità.



1.1 Introduzione

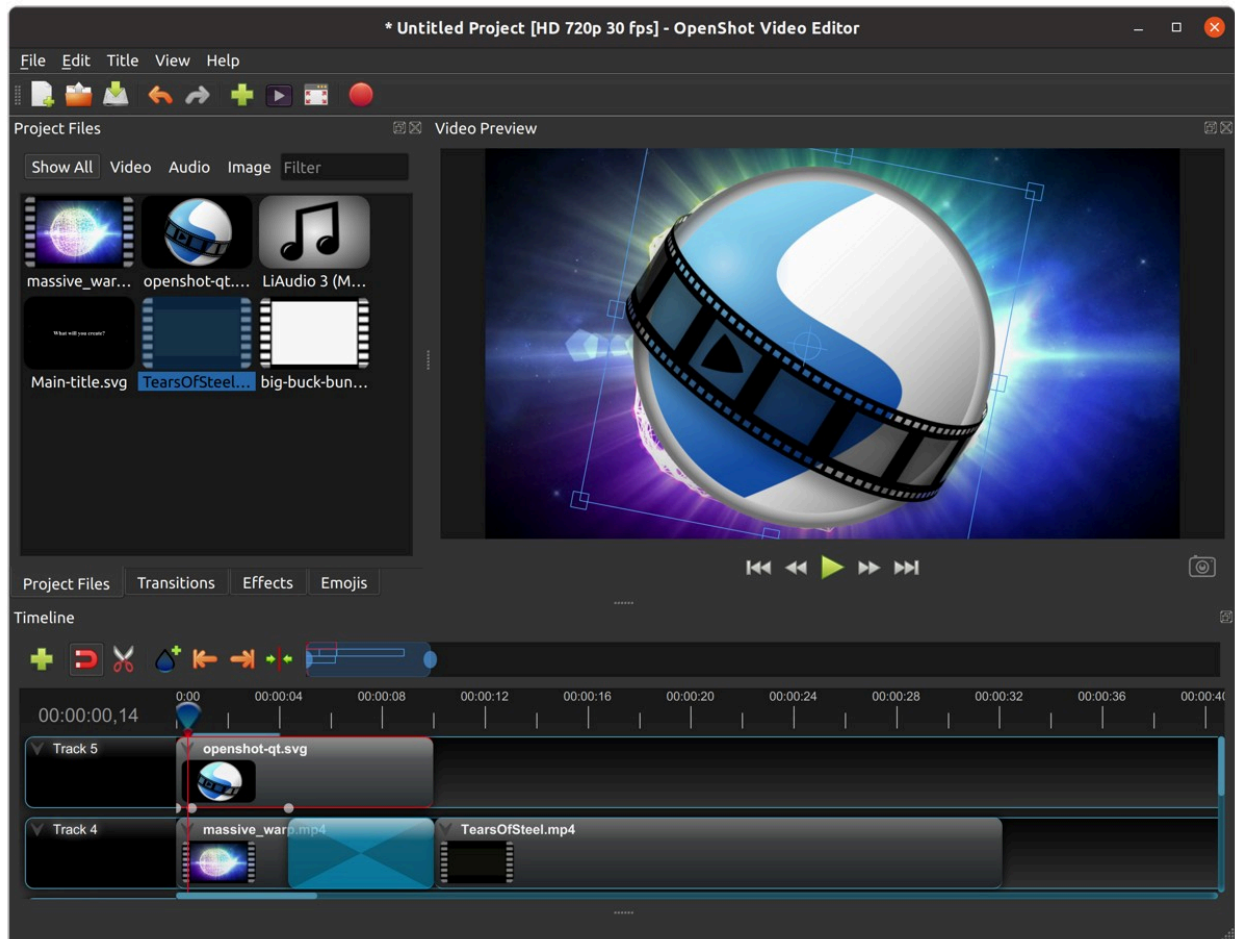
OpenShot Video Editor è un editor video open-source pluripremiato, disponibile per Linux, Mac e Windows. OpenShot può creare video, film e animazioni straordinarie con un'interfaccia facile da usare e un ricco set di funzionalità.



1.1.1 Caratteristiche

- **Gratuito e open-source** (con licenza GPLv3)
- **Multipiattaforma** (Linux, OS X, Chrome OS e Windows)
- **Interfaccia facile da usare** (adatta ai principianti, tutorial integrato)
- **Supporta la maggior parte dei formati** (video, audio, immagini - basato su FFmpeg)
- **Oltre 70 profili e preset video** (incluso YouTube HD)
- **Timeline avanzata** (trascina e rilascia, scorrimento, zoom, aggancio)
- **Clip avanzate** (taglia, alfa, scala, ruota, inclinazione, trasforma)
- **Anteprima in tempo reale** (multithread, ottimizzata per le prestazioni)
- **Visualizzazioni semplici e avanzate** (personalizzabili)
- **Animazioni con fotogrammi chiave** (interpolazione *lineare*, *Bézier*, *costante*)
- **Compositing, sovrapposizioni, filigrane, trasparenza**
- **Tracce / livelli illimitati** (per progetti complessi)
- **Transizioni, maschere, dissolvenze** (immagini in scala di grigi, maschere animate)
- **Effetti video e audio** (luminosità, tonalità, chroma key e altro)
- **Sequenze di immagini e animazioni 2D**
- **Integrazione con Blender 3D** (modelli di titoli 3D animati)
- **Supporto e modifica di file vettoriali** (SVG per titoli)
- **Mixaggio audio, forma d'onda, modifica**
- **Emoji** (adesivi e grafiche open-source)
- **Precisione al fotogramma** (navigazione fotogramma per fotogramma)
- **Rimappatura temporale e variazioni di velocità** (lento/veloce, avanti/indietro)
- **AI avanzata** (tracciamento del movimento, rilevamento oggetti, stabilizzazione)
- **Crediti e didascalie** (scorrimento, animate)
- **Accelerazione hardware** (NVIDIA, AMD, Intel, ecc.)
- **Importazione ed esportazione** (EDL, Final Cut Pro)
- **Integrazione desktop** (trascina e rilascia dai gestori di file)
- **Formato progetto JSON** (compatibile con [OpenShot Cloud API](#))
- **Scorciatoie personalizzabili**
- **Traduzioni** (oltre 100 lingue)
- **Supporto monitor ad alta DPI**
- **Supporto della community** ([Visita il nostro forum](#))

1.1.2 Screenshot



1.1.3 Requisiti di sistema

Il montaggio video beneficia di CPU moderne multi-core con **alte frequenze di clock** (GHz), grandi quantità di memoria e dischi rigidi veloci. Fondamentalmente, è consigliabile avere il miglior computer possibile per il montaggio video. Ecco i **requisiti minimi di sistema**:

Sintesi

La maggior parte dei computer prodotti dopo il 2017 eseguirà OpenShot

Specifiche minime

- Sistema operativo a 64 bit (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **Processore multi-core con supporto a 64 bit**
 - Core minimi: 2 (*consigliati: 6+ core*)
 - Thread minimi: 4 (*consigliati: 6+ thread*)
 - Velocità minima turbo: 2,7 GHz (*consigliata: 3,4+ GHz*)
- 4 GB di RAM (*consigliati 16+ GB*)
- 1 GB di spazio su disco per installazione e utilizzo (*consigliati 50+ GB di spazio disponibile per media, video, immagini e archiviazione*)
- Opzionale: unità a stato solido (SSD), se si utilizza la cache su disco aggiungere ulteriori 10 GB di spazio su disco
- Per fattori relativi alle anteprime in tempo reale, vedere [Riproduzione](#).

1.1.4 Licenza

OpenShot Video Editor è software libero: puoi ridistribuirlo e/o modificarlo secondo i termini della GNU General Public License pubblicata dalla Free Software Foundation, versione 3 della licenza o (a tua scelta) qualsiasi versione successiva.

OpenShot Video Editor è distribuito nella speranza che sia utile, ma **SENZA ALCUNA GARANZIA**; senza nemmeno la garanzia implicita di COMMERCIALIZZABILITÀ o IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. Vedere la GNU General Public License per maggiori dettagli.

1.2 Installazione

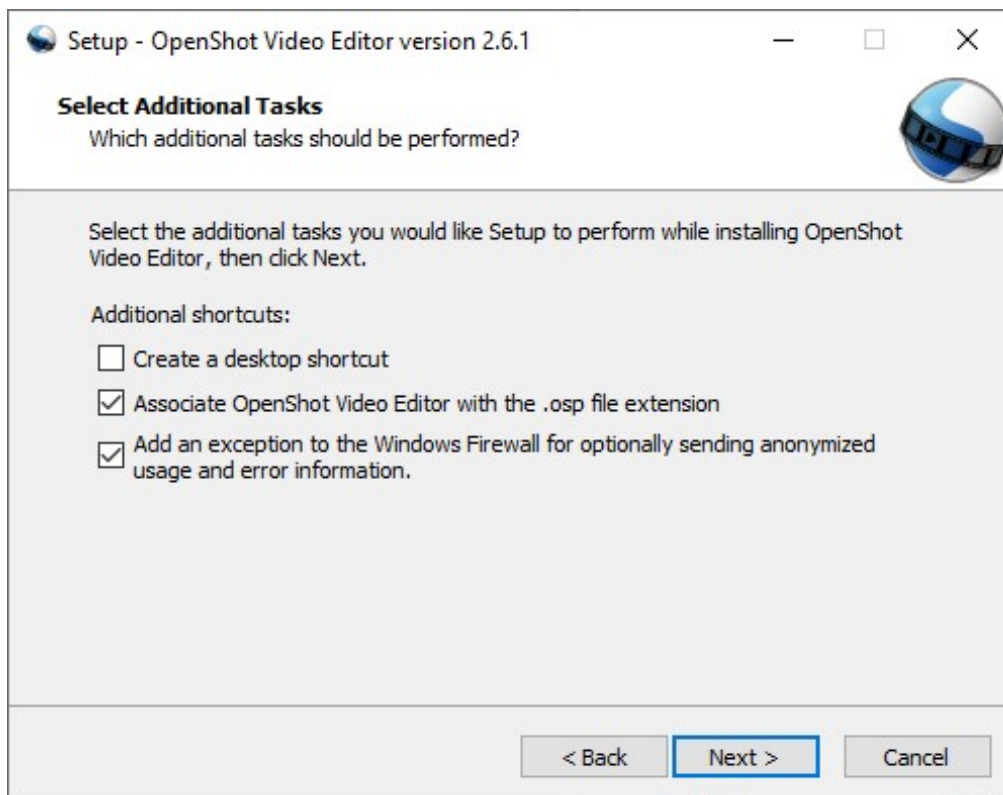
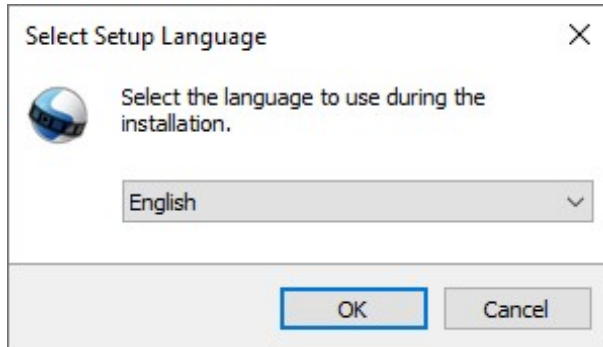
L'ultima versione ufficiale **stabile** di OpenShot Video Editor per Linux, Mac, Chrome OS e Windows può essere scaricata dalla pagina ufficiale di download all'indirizzo <https://www.openshot.org/download/>. Puoi trovare le nostre ultime versioni **instabili** (cioè build giornaliera) su <https://www.openshot.org/download#daily> (queste versioni vengono aggiornate molto frequentemente e spesso contengono molti miglioramenti non ancora rilasciati nella nostra build stabile).

1.2.1 Installazione Pulita

Se stai aggiornando da una versione precedente di OpenShot o riscontri un crash o un messaggio di errore dopo l'avvio di OpenShot, consulta [Reimposta \(valori predefiniti\)](#) per le istruzioni su come cancellare il file `openshot.settings` precedente (per un'installazione pulita con le **preferenze predefinite**).

1.2.2 Windows (Installatore)

Scarica l'installatore per Windows dalla [pagina ufficiale di download](#) (la pagina di download contiene sia versioni a 64 bit che a 32 bit), fai doppio clic su di esso e segui le istruzioni a schermo. Una volta completato, OpenShot sarà installato e disponibile nel menu Start.

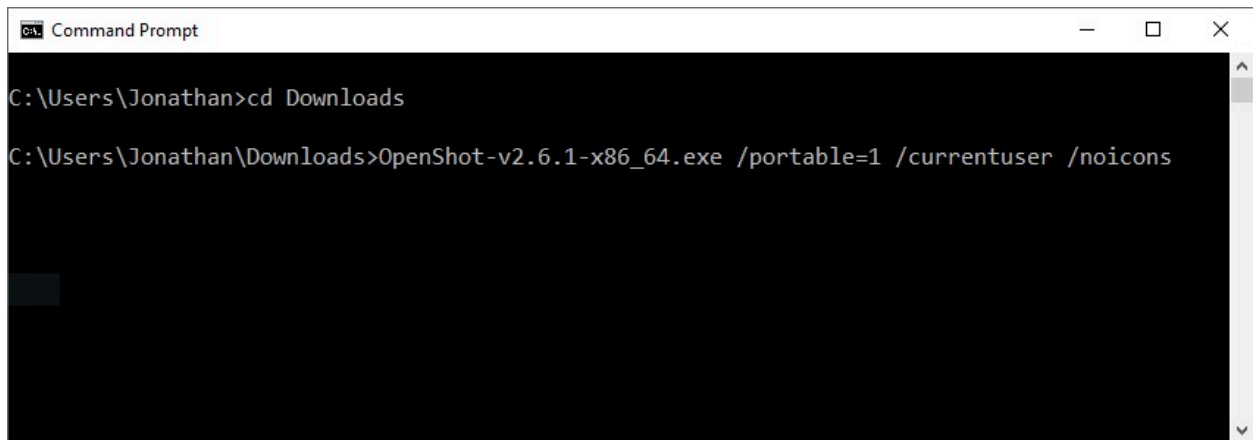


1.2.3 Windows (Portatile)

Se hai bisogno di installare OpenShot su Windows senza permessi di Amministratore, supportiamo anche un processo di installazione portatile. Scarica l'installatore per Windows dalla [pagina ufficiale di download](#), apri il prompt dei comandi e digita i seguenti comandi:

```
: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

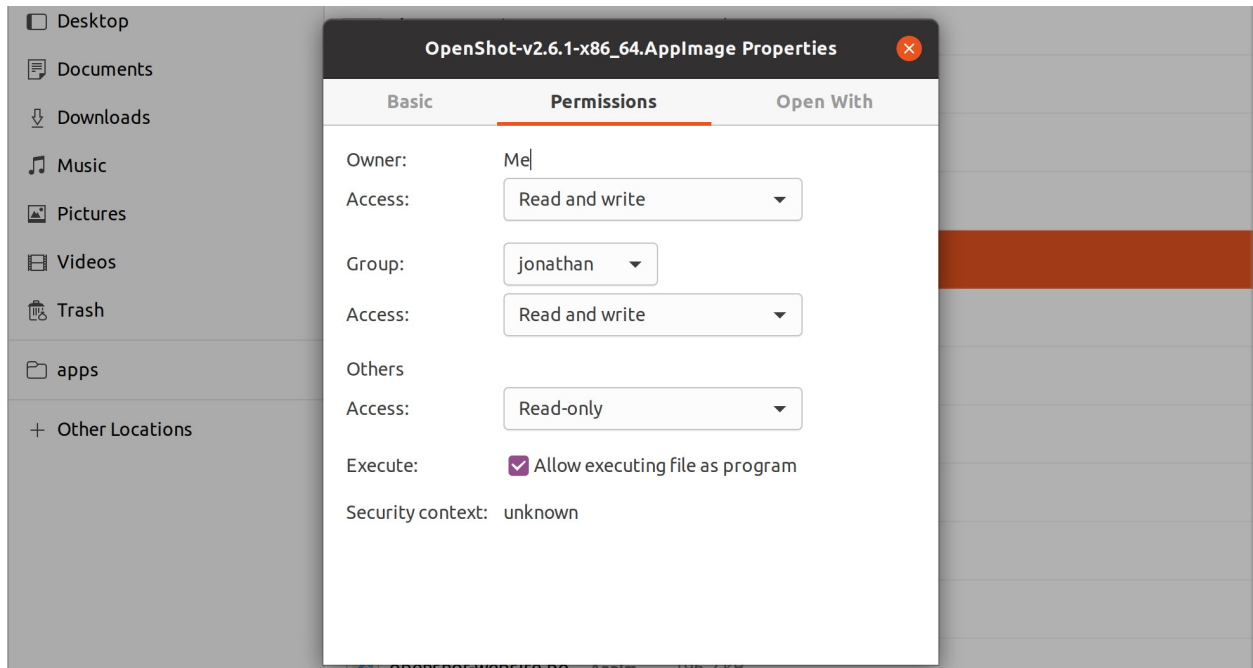
Scarica il file DMG dalla [pagina ufficiale di download](#), fai doppio clic su di esso, quindi trascina l'icona dell'applicazione OpenShot nella scorciatoia **Applicazioni**. Questo è molto simile a come vengono installate la maggior parte delle applicazioni Mac. Ora avvia OpenShot da *Launchpad* o da *Applicazioni* nel Finder.



1.2.5 Linux (AppImage)

La maggior parte delle distribuzioni Linux ha una versione di OpenShot nei propri repository software, che può essere installata usando il gestore di pacchetti o il software store. Tuttavia, queste versioni pacchettizzate sono spesso molto datate (assicurati di controllare il numero di versione: [Aiuto - Informazioni su OpenShot](#)). Per questo motivo, consigliamo di installare un AppImage dalla [pagina ufficiale di download](#).

Una volta scaricato, fai clic destro sull'AppImage, scegli Proprietà e segna il file come **Eseguibile**. Infine, fai doppio clic sull'AppImage per avviare OpenShot. Se il doppio clic non avvia OpenShot, puoi anche fare clic destro sull'AppImage e scegliere *Esegui* o *Avvia*. Per una guida dettagliata sull'installazione del nostro AppImage e sulla creazione di un lanciatore, consulta la nostra [Guida all'installazione di AppImage](#).



Impossibile avviare AppImage?

Verifica che la libreria `libfuse2` sia installata, necessaria per montare e leggere un AppImage. Nelle versioni più recenti di Ubuntu (ad esempio 22.04+), `libfuse2` non è installata di default. Puoi installarla con il seguente comando:

```
sudo apt install libfuse2
```

Installa AppImage Launcher

Se prevedi di usare spesso OpenShot, probabilmente vorrai un lanciatore integrato per il nostro AppImage. Consigliamo di usare AppImageLauncher, che è il modo ufficialmente supportato per avviare (e gestire) i file AppImage sul tuo desktop Linux. Se usi una distribuzione basata su Debian (Ubuntu, Mint, ecc...), esiste un PPA ufficiale di AppImageLauncher:

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

1.2.6 Linux (PPA)

Per le distribuzioni Linux basate su Debian (Ubuntu, Mint, ecc...), abbiamo anche un PPA (Personal Package Archive), che aggiunge il nostro repository software ufficiale di OpenShot al tuo gestore di pacchetti, rendendo possibile installare la nostra ultima versione senza dipendere dai nostri AppImage.

PPA stabile (contiene solo versioni ufficiali)

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

PPA giornaliero (altamente sperimentale e instabile, per tester)

```
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 supporta le app Linux, ma questa funzione è disattivata di default. Puoi attivarla nelle *Impostazioni*. Una volta abilitato Linux, puoi installare e avviare gli AppImage di OpenShot Linux su qualsiasi Chromebook *basato su x86*. Il comando qui sotto scaricherà il nostro AppImage e configurerà il tuo sistema per eseguire OpenShot con successo.

- Vai a `chrome://os-settings/crostoni` (Copia/Incolla)
- Sotto «Linux (Beta)» seleziona «Attiva». I valori predefiniti vanno bene.
- **Quando appare il Terminale (cioè la finestra nera), copia/incolla il seguente comando:**

```
- bash <(wget -O - http://openshot.org/files/chromeos/install-stable.sh)
```

1.2.8 Versioni Precedenti

Per scaricare vecchie versioni di OpenShot Video Editor, puoi visitare <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags>. Clicca sul numero di versione di cui hai bisogno e scorri fino in fondo, sotto le note di rilascio. Troverai i link per il download per ogni sistema operativo. Scarica la versione appropriata per il tuo computer e segui le istruzioni di installazione sopra.

NOTA: I progetti (*.osp) creati con versioni più recenti di OpenShot Video Editor potrebbero non essere compatibili con versioni precedenti.

1.2.9 Disinstalla

Per disinstallare completamente OpenShot dal sistema, è necessario **eliminare manualmente** la cartella `.openshot-qt: ~/ .openshot-qt/ o C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\`, che contiene tutte le impostazioni e i file utilizzati da OpenShot. Assicurati di **eseguire il backup** di eventuali file di recupero dei tuoi progetti esistenti (file *.osp). Consulta [Reimposta \(valori predefiniti\)](#) per le istruzioni su come cancellare il file `openshot.settings` precedente (per un'installazione pulita con le **impostazioni predefinite**).

Windows

1. Apri il **Pannello di controllo** dal menu Start
2. Clicca su **Programmi e funzionalità**
3. Seleziona OpenShot Video Editor, quindi clicca su **Disinstalla**

Mac

1. Apri **Finder** e vai su **Applicazioni**
2. Trascina l'icona di OpenShot Video Editor nel **Cestino** nel Dock
3. Fai clic destro su **Cestino** e scegli **Svuota il Cestino**

Ubuntu (Linux)

1. Apri **File**
2. Individua il file *.AppImage ed eliminalo
3. OPPURE clicca su Attività, fai clic destro sull'icona di OpenShot Video Editor e scegli **Rimuovi AppImage dal sistema**

1.3 Tutorial Rapido

Usare OpenShot è molto facile, e questo tutorial ti guiderà attraverso le basi in **meno di 5 minuti**. Dopo questo tutorial, sarai in grado di creare una semplice presentazione fotografica con musica.

1.3.1 Terminologia di Base

Per aiutarti a comprendere i passaggi seguenti, ecco alcune definizioni di termini di base usati in questo tutorial.

Termine	Descrizione
Progetto	Un progetto include riferimenti a tutti i file video e le modifiche (animazioni, titoli, ecc...), salvati in un unico file.
Timeline	La timeline è un'interfaccia di editing che rappresenta le modifiche e i clip su una scala orizzontale. Il tempo procede da sinistra a destra.
Traccia	Un livello separato nella timeline, che può contenere clip. Una timeline è composta da molte tracce, impilate verticalmente.
Clip	Una porzione ritagliata di video, audio o entrambi posizionata su una traccia, e in una posizione specifica nel tempo. Quando i file vengono trascinati sulla timeline, sono rappresentati come un Clip.
Transizione	Un metodo per fondere due immagini. Le transizioni possono assumere molte forme, inclusi tagli, dissolvenze e tendine.

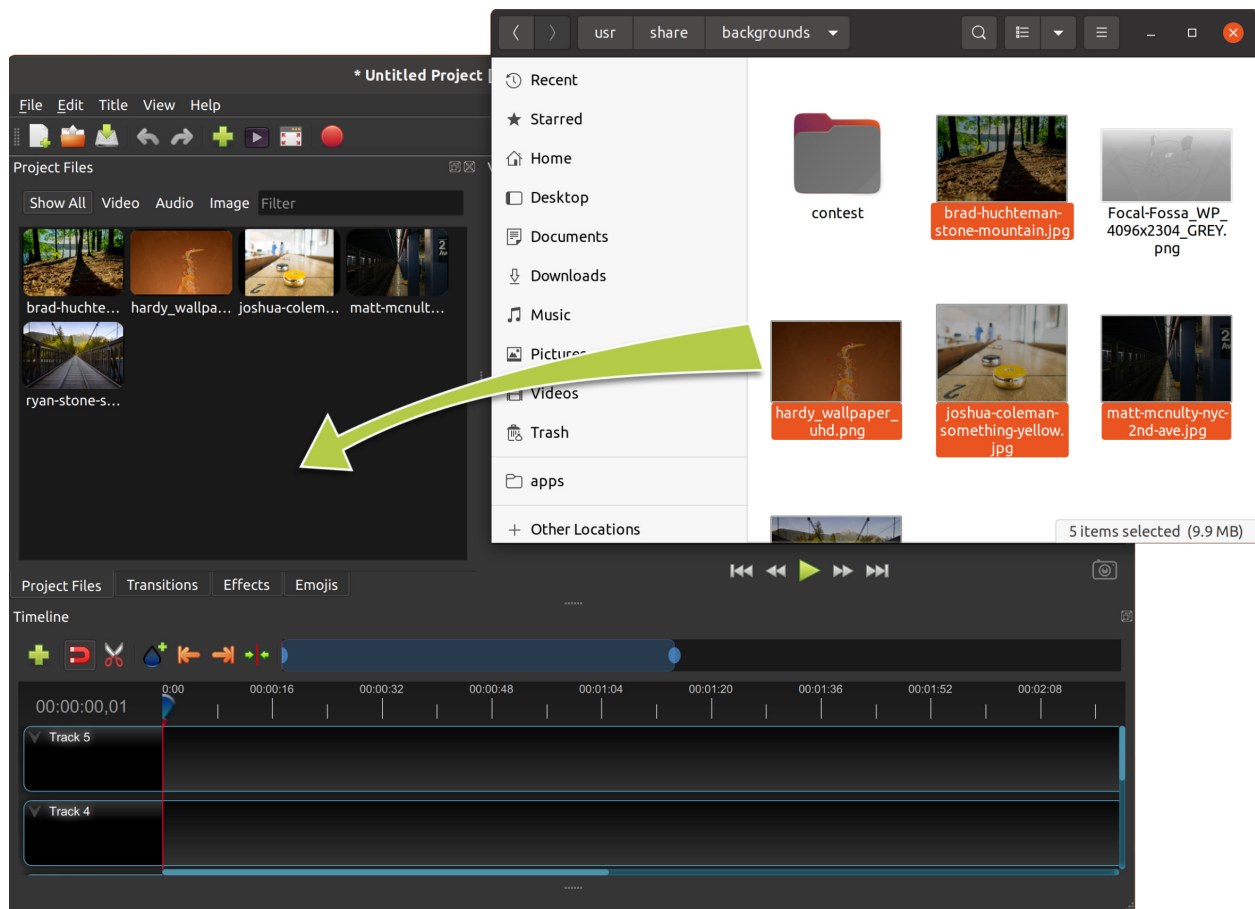
1.3.2 Tutorial Video

Se preferisci imparare **guardando video** invece di leggere, abbiamo molti tutorial video ufficiali che coprono una vasta gamma di argomenti per principianti e introduttivi. Questi video sono un ottimo passo successivo per padroneggiare OpenShot Video Editor!

- Video: Iniziare
- Video: Le Basi (Parte 1)
- Video: Le Basi (Parte 2)
- Video: Animazione Base
- Video: Taglia, Affetta e Dividi
- Video: Chroma Key
- Video: Maschere e Transizioni
- Video: Backup e Recupero

1.3.3 Passo 1 - Importa Foto e Musica

Prima di poter iniziare a creare un video, dobbiamo importare i file multimediali in OpenShot. La maggior parte dei formati video, immagine e musica funzionano. Trascina alcuni video o immagini e un file musicale dal tuo Desktop a OpenShot. Assicurati di rilasciare i file dove indica la freccia nell'illustrazione.

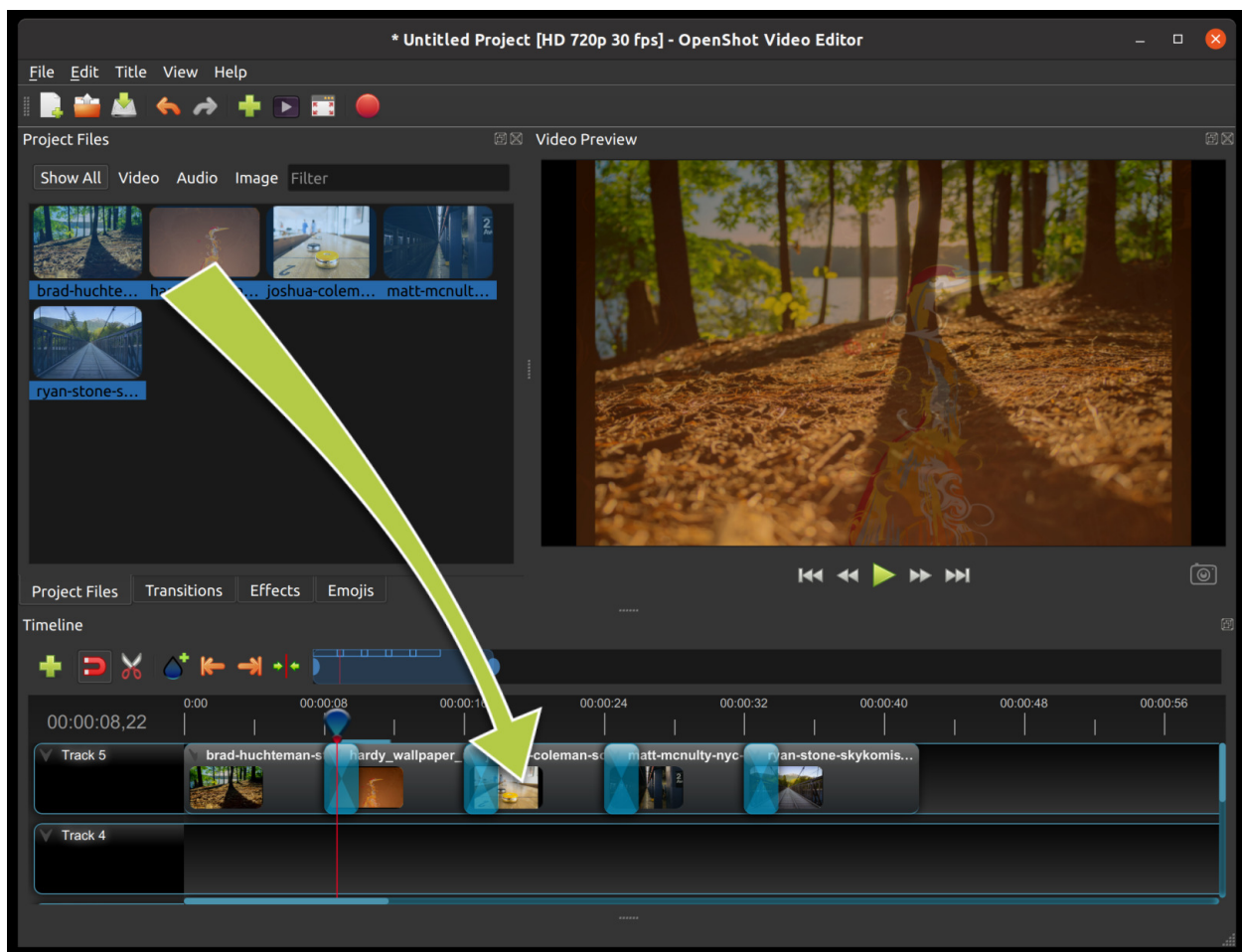


Metodi alternativi per aggiungere file ai tuoi progetti sono descritti nella sezione [Importa file](#). I filtri «Mostra Tutti», «Video», «Audio», «Immagine» sopra i file aggiunti ti permettono di vedere solo i tipi di file di tuo interesse.

1.3.4 Passo 2 - Aggiungi Foto alla Timeline

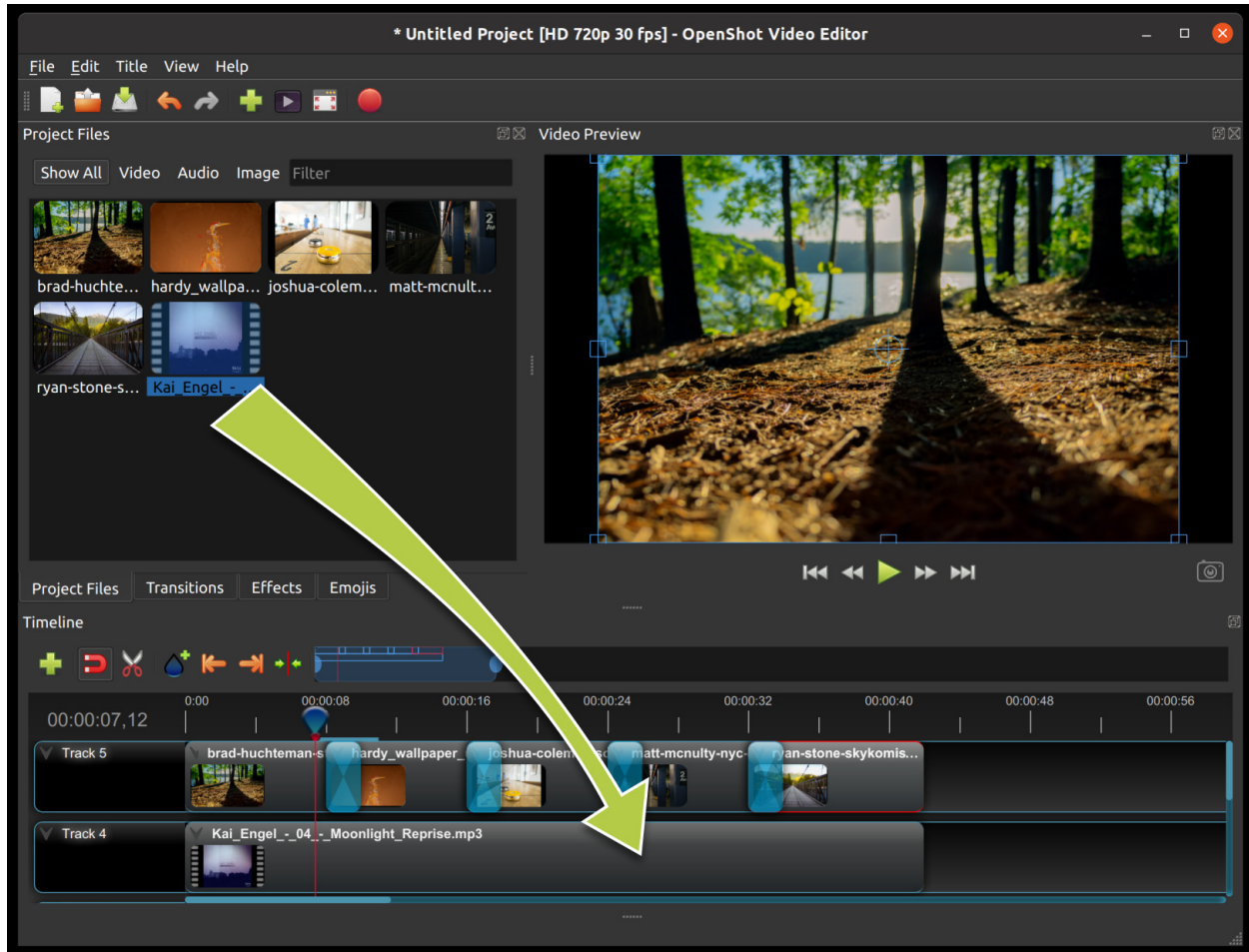
Successivamente, trascina ogni video o foto su una traccia nella timeline (come mostrato nell'illustrazione). La timeline rappresenta il tuo video finale, quindi organizza le tue foto (cioè i clip) nella sequenza in cui vuoi che appaiano nel video. Se sovrapponi due clip, OpenShot creerà automaticamente una dissolvenza morbida tra di essi (che interessa solo l'immagine, non l'audio), mostrata da rettangoli arrotondati blu tra i clip. Ricorda, puoi riorganizzare i clip tutte le volte che vuoi semplicemente trascinandoli.

Puoi anche accorciare o allungare ogni clip, cliccando il bordo sinistro o destro e trascinando il mouse. Per esempio, se vuoi che una foto duri più di 10 secondi (la durata predefinita), basta afferrare il bordo destro della foto (nella timeline) e trascinarlo verso destra (per aumentare la durata del clip sulla timeline).



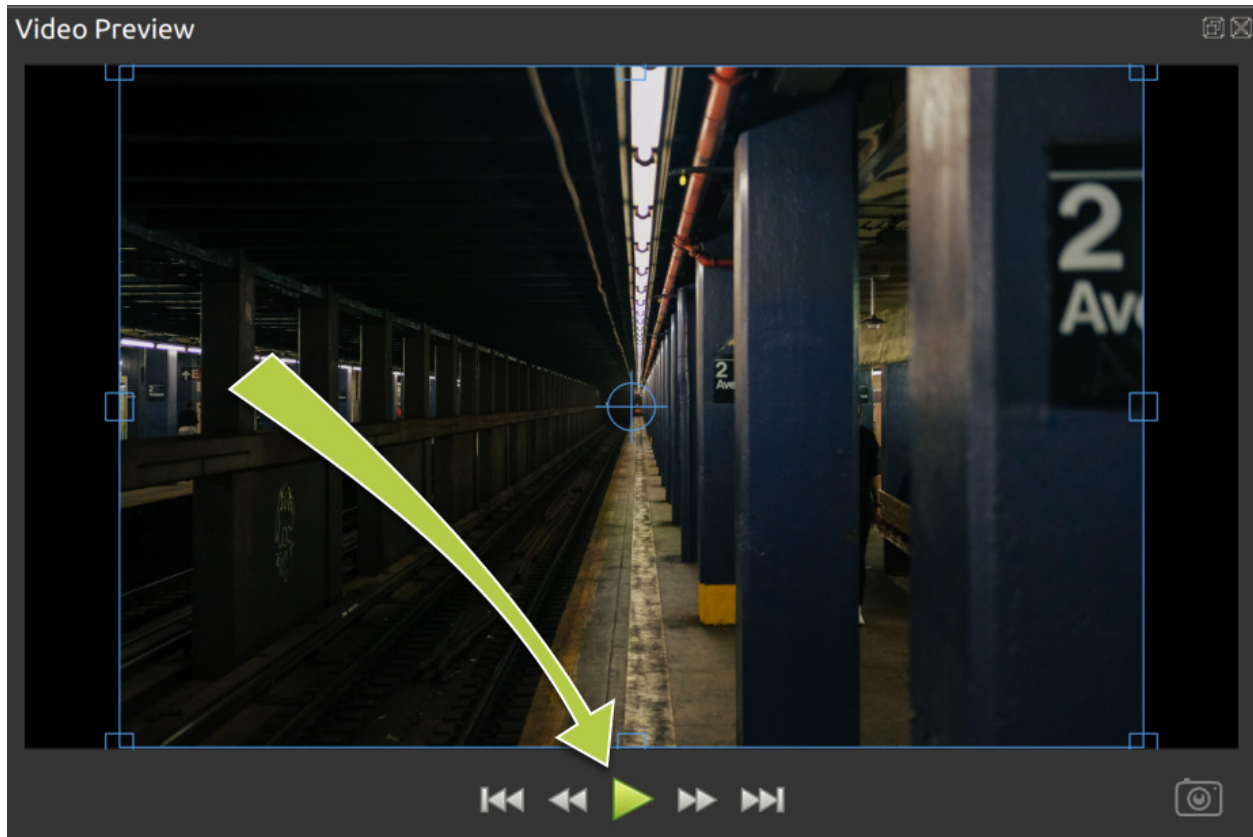
1.3.5 Passo 3 – Aggiungi Musica alla Timeline

Per rendere la nostra creazione più interessante, dobbiamo aggiungere della musica. Clicca sul file musicale che hai importato al passo 1 e trascinalo sulla timeline. Se la canzone è troppo lunga, afferra il bordo destro del clip musicale e ridimensionalo (così finirà prima). Puoi anche inserire lo stesso file più volte, se la tua musica è troppo corta.



1.3.6 Passo 4 – Anteprima del Progetto

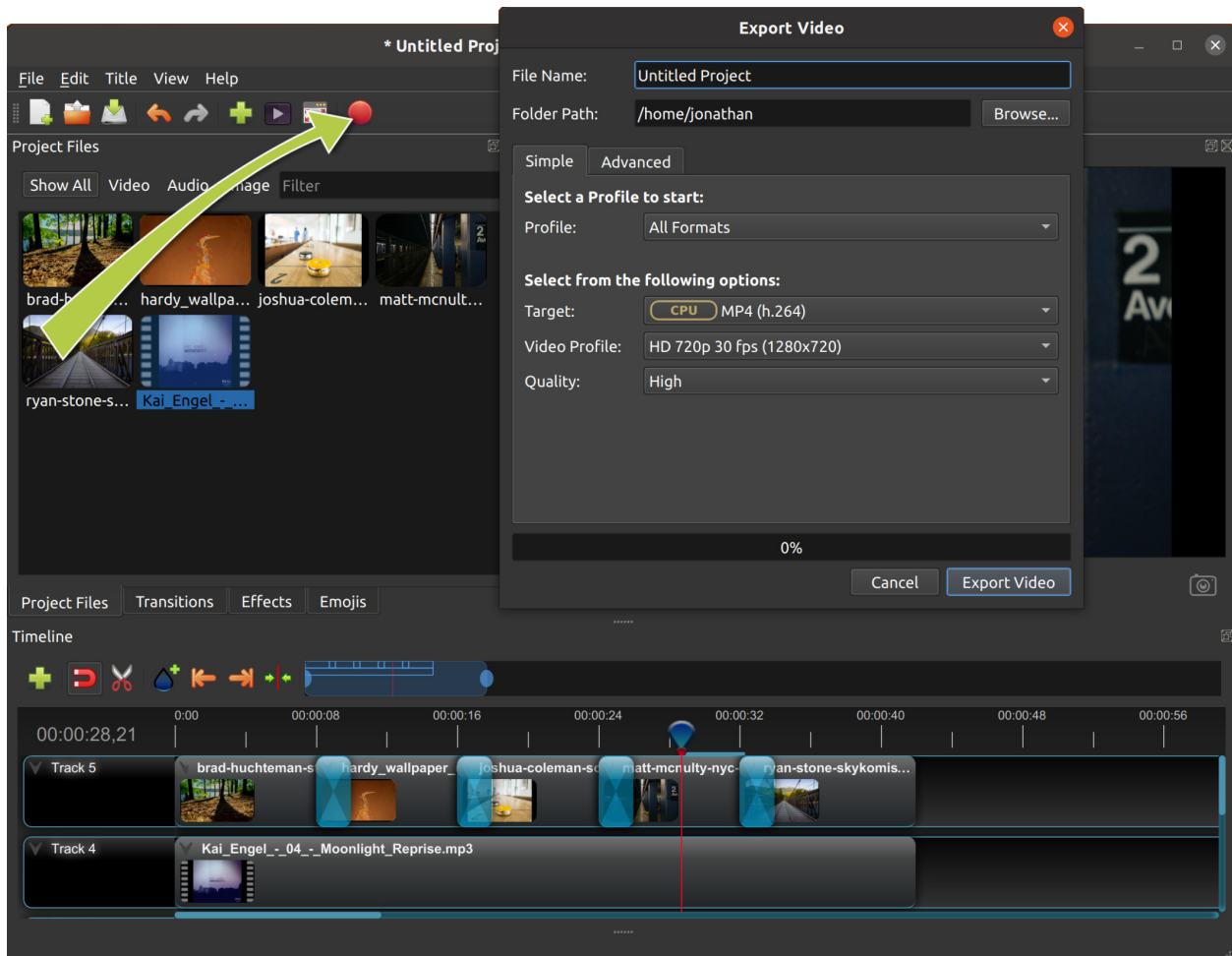
Per vedere e ascoltare l'anteprima del nostro video, clicca il pulsante *Play* sotto la finestra di anteprima. Puoi anche mettere in pausa, riavvolgere e avanzare velocemente il progetto video cliccando i pulsanti corrispondenti.



1.3.7 Passo 5 - Esporta il tuo Video

Una volta che hai modificato il tuo video di presentazione fotografica, l'ultimo passo è esportare il progetto. L'esportazione converte il progetto OpenShot in un singolo file video di output. Usando le impostazioni predefinite, il video funziona sulla maggior parte dei lettori multimediali (come VLC) o siti web (come YouTube, Vimeo, ...).

Fai clic sull'icona Esporta Video in alto allo schermo (o usa il menu *File* → *Esporta Video*). I valori predefiniti funzionano bene, quindi clicca semplicemente sul pulsante *Esporta Video* per esportare il tuo nuovo video.



1.3.8 Conclusioni

Ora dovresti avere una comprensione di base di come funziona OpenShot: importazione, organizzazione, anteprima ed esportazione. Speriamo che questo tutorial ti abbia richiesto meno di **5 minuti** per essere completato. Per favore, leggi il resto di questa guida per una comprensione più dettagliata di OpenShot e delle sue funzionalità avanzate.

Se hai domande dopo aver letto questa Guida Utente, considera di unirti alla nostra [Comunità Utenti Reddit](#) per discutere argomenti, fare domande e incontrare altri utenti di OpenShot.

1.4 Nozioni di base sul montaggio video

Non è necessario essere un videomaker professionista per capire come creare video di qualità. Un montaggio semplice può mantenere gli spettatori più a lungo coinvolti e aggiungere un tocco professionale, anche se non sei un editor video professionista.

Fondamentalmente, il montaggio video consiste nel prendere le riprese, tagliarle, rimuovere le parti indesiderate e mantenere quelle utili. Un tempo, il montaggio significava tagliare bobine di pellicola e incollarle insieme. Fortunatamente, il software rende l'intero processo molto più gestibile.

Ci sono tre compiti principali nel montaggio video:

1. Rimuovere errori o sezioni indesiderate

2. Mantenere il video a un ritmo coinvolgente
3. Inserire riprese di supporto, audio o titoli

Usa questi tre punti come lista di controllo durante il montaggio.

1.4.1 Computer

Il montaggio video non richiede una macchina costosa, soprattutto se sei un principiante. Tuttavia, è consigliabile avere un monitor e una scheda grafica più recenti. Se hai un computer più vecchio, verifica le specifiche di sistema rispetto ai [Requisiti di sistema](#) di OpenShot per assicurarti che funzioni per il montaggio video. Purtroppo, molti computer più vecchi non sono abbastanza veloci per il montaggio video e, se possibile, dovresti aggiornare l'intero sistema.

1.4.2 Accessori

Prima di iniziare un progetto video, assicurati che ci sia spazio di archiviazione sufficiente sul tuo computer per salvare tutti i clip necessari. Ad esempio, un'ora di video 1080i, come da una videocamera mini-DV, occupa quasi 11 GB di spazio. Se il dispositivo di archiviazione interno del tuo computer non può contenere tutti i clip, la soluzione è acquistare un disco esterno.

Ti serviranno diversi cavi, solitamente Firewire o USB, per collegare il computer, il disco rigido esterno e una videocamera. Computer e videocamere diversi accettano connettori differenti, quindi controlla i manuali prima di acquistare qualsiasi cosa.

1.4.3 Consigli pratici

Diventare un ottimo editor video non è facile, ma con pratica e pazienza, presto monterai come un professionista. Ecco alcuni consigli e tecniche essenziali che devi conoscere per diventare un editor video esperto.

Scegli il computer giusto

Avere un ottimo computer non ti renderà necessariamente un grande editor video, ma un computer più veloce ti permetterà di dedicare più tempo alla storia che vuoi raccontare piuttosto che al rendering. Ognuno ha le proprie opinioni su quale computer sia migliore per il montaggio, ma dipende tutto dalle tue preferenze.

Continua a registrare

Registra più video e audio di quanto pensi ti servirà per il progetto. Includi video che migliorano la scena, creano atmosfera o raccontano una storia. Puoi usare il video extra per transizioni fluide nel progetto. Se il tuo progetto richiede voice over o narrazione, ti consigliamo di usare un'applicazione esterna per registrare il microfono (poiché OpenShot non include ancora funzionalità di registrazione).

Organizza i file del tuo progetto

La composizione è la chiave del successo, che tu usi Linux, Mac o Windows. Assicurati di etichettare chiaramente i file video, audio e anche le immagini statiche e di mantenere tutti i clip sullo stesso dispositivo e nella stessa cartella per un accesso facile. OpenShot cerca di tenere traccia dei tuoi clip, ma se li sposti dopo aver salvato il progetto, potresti perdere tutto il progetto. Organizzare prima di iniziare il montaggio può essere molto vantaggioso.

Guarda tutto

Guardare tutto è il primo passo nel processo di montaggio. Lo scrittore e regista David Andrew Stoler dice che c'è oro nei luoghi più improbabili: «Alcune delle espressioni più belle che otterrai dagli attori sono dopo il taglio.»

Monta per raccontare una storia

Ricorda che mentre monti, stai raccontando una storia. Il montaggio è molto più che tagliare riprese e aggiungere effetti. È un'opportunità per portare il tuo pubblico in un viaggio. Che tu stia montando un film narrativo complesso o solo un video personale, racconti una storia più profonda.

Scorciatoie da tastiera

Uno dei modi più semplici per distinguere un editor video professionista da un principiante è osservare quanto usa la tastiera. Gli editor con esperienza sanno che pochi secondi risparmiati si sommano durante tutto il progetto.

Impara il gergo

Il montaggio video non è solo un hobby o una professione; è un'industria. E come in ogni industria, c'è un sacco di gergo da imparare. Praticamente, non è necessario conoscere tutti i termini nel [Glossario](#) per diventare un editor migliore, ma una conoscenza fondamentale dei termini può aiutarti a comunicare meglio con altri editor o clienti.

Assembla, poi crea un montaggio grezzo

Trascina e rilascia tutto il tuo materiale video in una timeline e assicurati che la dimensione del fotogramma e i frame rate siano coerenti. Inizia una nuova timeline e trascina i migliori clip in quella che diventerà la tua assembly cut. Ricorda di salvare frequentemente il tuo lavoro e di annotare la data e l'ora di ogni versione.

Affina il tuo video

In questa fase, il tuo montaggio grezzo inizia a somigliare a un progetto coerente. Regola il suono e il colore, assicurati che il dialogo sia udibile e aggiungi musica, titoli o grafiche. La correzione del colore è il processo di impostazione del materiale video su una base cromatica. Indipendentemente da quanto il soggetto appaia bene sul set, sarà quasi sempre necessario effettuare una post-produzione di base per un video coerente.

Affina ancora

Una scena lenta può creare l'atmosfera e aggiungere tensione oppure annoiare il pubblico. Una scena veloce può aumentare l'adrenalina degli spettatori o causare loro mal di testa. Alcuni montatori tagliano i loro progetti in diversi modi prima di trovare il ritmo giusto. Non lasciare che il dover tagliare più volte il tuo progetto ti scoraggi.

1.4.4 Esportazione

La maggior parte delle persone guarda i propri progetti su telefoni, tablet o computer, quindi è essenziale sapere come esportare per il web. L'obiettivo nell'esportare un video per il web è creare la massima qualità possibile con la dimensione del file più piccola. Quattro fattori principali determinano la dimensione del file del video finito:

Codec

Un codec determina il tipo di formato file (MP4, AVI, MOV). Più compressione viene effettuata dal codec, più piccolo sarà il file video. I video con dimensioni di file più piccole tendono ad avere una qualità visiva inferiore.

Risoluzione

La risoluzione si riferisce al numero di pixel orizzontali e verticali (punti sullo schermo) contenuti nel tuo video. Per esempio, un video 4K UHD (2160P) ha quattro volte la risoluzione di un video FHD (1080P). Una risoluzione più alta significa più informazioni da memorizzare, quindi file di dimensioni maggiori.

Bit Rate

Il Bit Rate è la misura della velocità di elaborazione dei dati del tuo video. Un bit rate più alto significa video di qualità superiore e file più grandi. OpenShot ti permette di impostare manualmente il Bit Rate / Qualità nella scheda Avanzate della finestra di Esportazione video.

Frame Rate

La frequenza (in Hz) con cui le immagini consecutive, chiamate frame, appaiono sullo schermo è il Frame Rate. Tipicamente, esporti il video con lo standard cinematografico (24fps) o lo standard televisivo di trasmissione a 30fps (o 25fps nel PAL). Anche se non c'è molta flessibilità, devi sapere che se decidi di esportare il video a 48fps, 50fps o 60fps, la dimensione del file raddoppia.

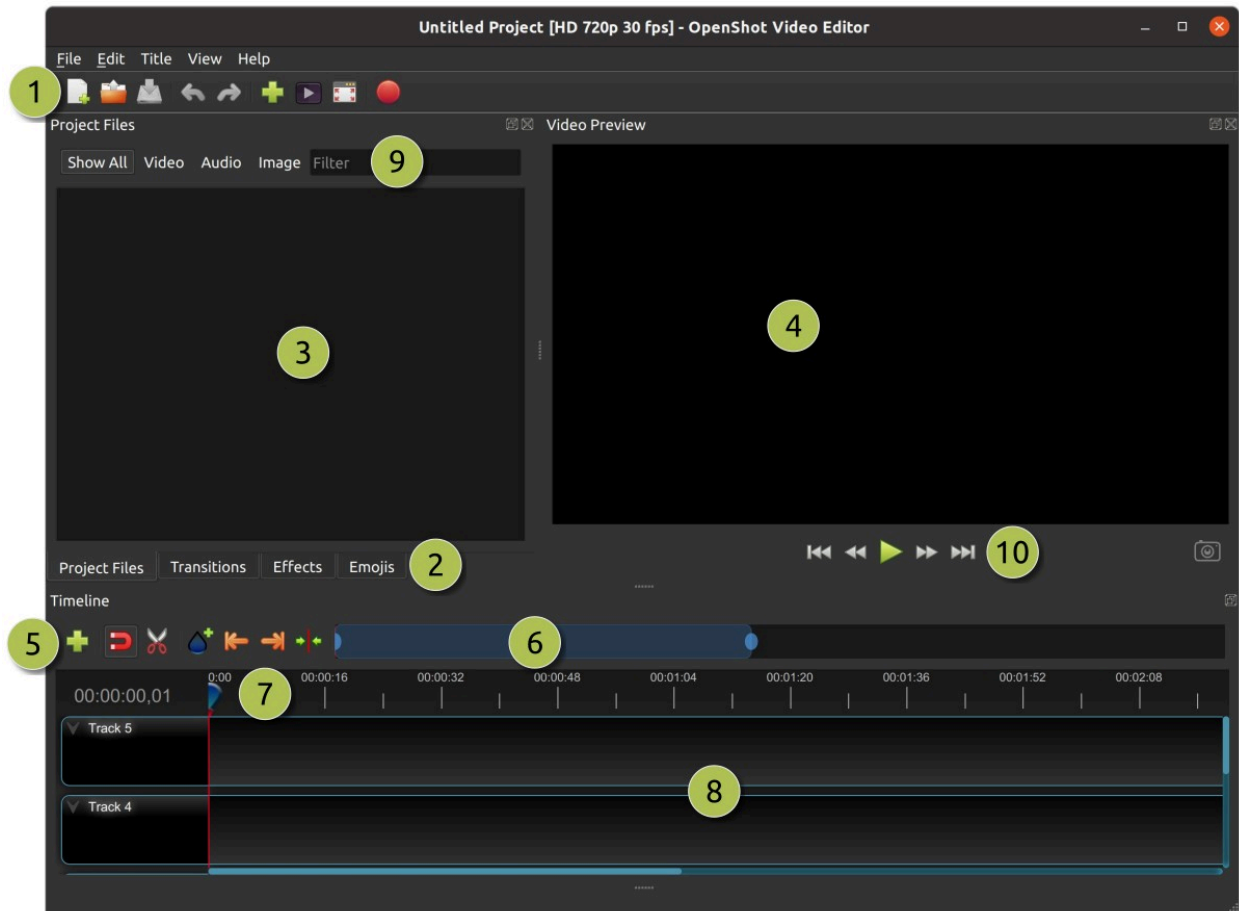
1.4.5 Conclusione

In conclusione, il montaggio video è una competenza accessibile che può elevare i tuoi contenuti video anche se non sei un videografo professionista. Con la capacità di tagliare, organizzare e migliorare il materiale, puoi creare video coinvolgenti che catturano il tuo pubblico. Che tu sia un principiante o in cammino per diventare un montatore video esperto, ricorda di concentrarti sulla narrazione, sull'organizzazione efficiente e sul perfezionamento dei dettagli del progetto. Dalla scelta del computer giusto al padroneggiare le scorciatoie da tastiera e comprendere aspetti tecnici come codec e risoluzioni, il tuo percorso nel montaggio video può portare a risultati raffinati e di grande impatto. Mentre ti avventuri nel mondo del montaggio video, tieni presente che pratica, pazienza e impegno nell'apprendimento sono la chiave per raggiungere l'eccellenza in questa attività creativa.

1.5 Finestra Principale

OpenShot Video Editor ha una finestra principale che contiene la maggior parte delle informazioni, pulsanti e menu necessari per modificare il tuo progetto video.

1.5.1 Panoramica

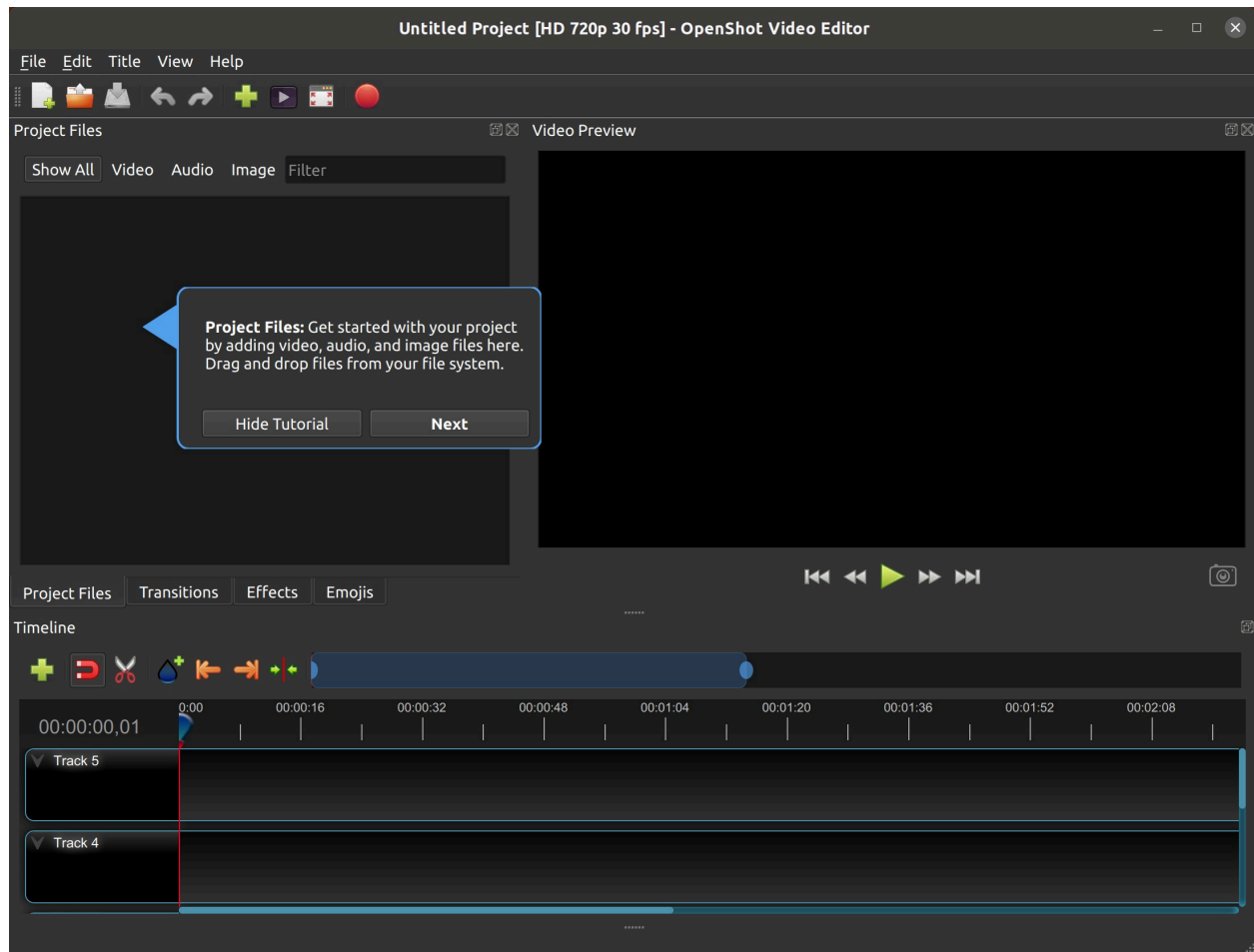


#	Nome	Descrizione
1	Barra degli Strumenti Principale	Contiene pulsanti per aprire, salvare ed esportare il tuo progetto video.
2	Schede Funzione	Passa tra File di Progetto, Transizioni, Effetti ed Emoji.
3	File di Progetto	Tutti i file audio, video e immagine importati nel tuo progetto.
4	Finestra di Anteprima	Questa è l'area in cui il video verrà riprodotto sullo schermo.
5	Barra degli Strumenti della Timeline	Questa barra degli strumenti contiene pulsanti per l'aggancio, l'inserimento di marker, il taglio con il rasoio, il salto tra i marker e il centramento della timeline sulla testina di riproduzione. Vedi Barra degli Strumenti della Timeline .
6	Cursore Zoom	Questo cursore regola la scala temporale della tua timeline. Trascina il bordo sinistro o destro per zoomare avanti o indietro. Trascina l'area blu per scorrere la timeline a sinistra o a destra. Clip e transizioni sono mostrati come semplici rettangoli, per darti un contesto nell'aggiustare lo zoom su clip specifici.
7	Testina di Riproduzione / Righello	Il righello mostra la scala temporale, e la linea rossa è la testina di riproduzione. La testina rappresenta la posizione corrente di riproduzione. Tieni premuto Shift mentre trascini la testina per agganciarla ai clip vicini.
8	Timeline	La timeline visualizza il tuo progetto video, e ogni clip e transizione nel progetto. Puoi trascinare il mouse per selezionare, spostare o eliminare più elementi.
9	Filtro	Filtra la lista degli elementi mostrati (file di progetto, transizioni, effetti ed emoji) usando questi pulsanti e la casella di testo filtro. Inserisci alcune lettere di ciò che cerchi, e i risultati saranno mostrati.
10	Riproduzione	Da sinistra a destra: Vai all'inizio, Riavvolgi, Riproduci/Pausa, Avanti veloce e Vai alla fine

Per istruzioni passo-passo sull'uso base di OpenShot, assicurati di leggere [Tutorial Rapido](#).

1.5.2 Tutorial Integrato

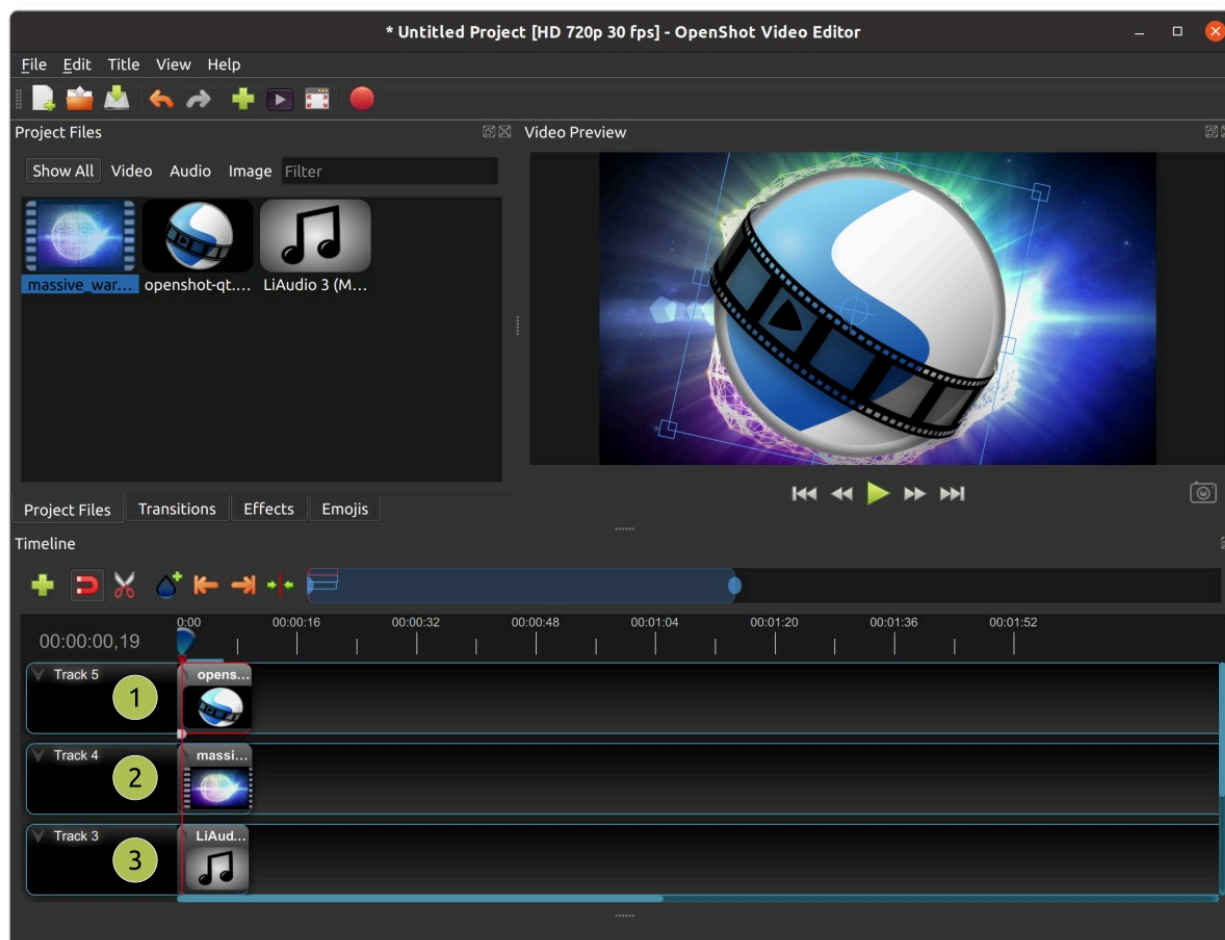
Quando avvii OpenShot per la prima volta, ti verrà presentato un tutorial integrato amichevole. Dimostrerà e spiegherà le basi. Cliccando *Avanti* passerai all'argomento successivo. Puoi sempre rivedere questo tutorial dal menu *Aiuto* ▶ *Tutorial*.



1.5.3 Tracce e Livelli

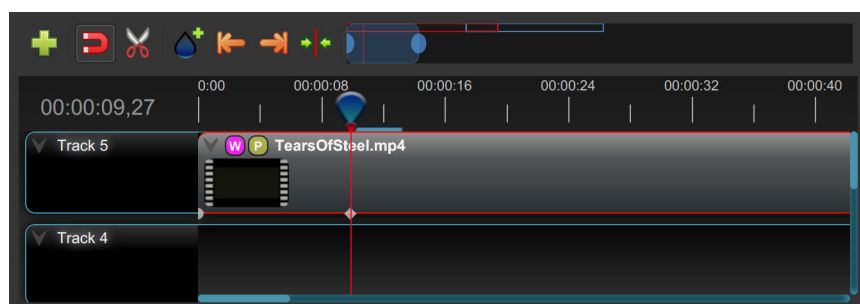
OpenShot usa le tracce per sovrapporre video e immagini. La traccia più alta è il livello superiore, e la traccia più bassa è il livello inferiore. Se conosci i livelli in un'applicazione di fotoritocco, questo concetto ti sarà familiare. OpenShot impilerà i livelli e li mixerà insieme, proprio come un'app di fotoritocco. Puoi avere un numero illimitato di tracce, ma tipicamente un progetto video semplice non necessita di più di 5 tracce.

Per esempio, immagina un progetto video con 3 tracce



#	Nome	Descrizione
1	Traccia Superiore	I clip su questa traccia saranno sempre in cima e visibili. Spesso watermark e titoli sono posizionati su tracce più alte.
2	Traccia Centrale	I clip centrali (potrebbero essere visibili o meno, a seconda di cosa c'è sopra)
3	Traccia Inferiore	I clip su questa traccia saranno sempre in basso. Spesso clip audio sono posizionati su tracce inferiori.

1.5.4 Barra degli Strumenti della Timeline



Nome	Descrizione
Aggiungi Traccia	Aggiungi una nuova traccia alla timeline. I nuovi progetti iniziano con 5 tracce di default.
Aggancio	Attiva o disattiva la modalità di aggancio. L'aggancio facilita il posizionamento dei clip accanto ad altri clip.
Strumento di TempORIZZAZIONE	Attiva/disattiva la modalità di ritiming. Trascina i bordi della clip per rallentare o accelerare la riproduzione senza tagliare; tutti i fotogrammi chiave vengono scalati per adattarsi alla nuova durata.
Strumento Rasoio	Attiva o disattiva lo strumento rasoio. Questo strumento taglia una clip esattamente nel punto in cui clicchi, dividendo la clip in 2 clip.
Aggiungi Segnalibro	Aggiungi un segnalibro alla timeline nella posizione corrente della testina di riproduzione. Può essere utile per tornare a una posizione specifica sulla timeline.
Segnalibro Precedente	Vai al segnalibro precedente. Sposta la testina di riproduzione a sinistra, cercando il segnalibro o la posizione importante successiva (ad esempio inizio/fine delle clip).
Segnalibro Successivo	Vai al segnalibro successivo. Sposta la testina di riproduzione a destra, cercando il segnalibro o la posizione importante successiva (ad esempio inizio/fine delle clip).
Centra la Timeline sulla Testina di Riproduzione	Centra la timeline sulla posizione della testina di riproduzione. Può essere utile se la testina non è visibile e vuoi scorrere rapidamente la timeline fino a quella posizione.
Cursore Zoom	Questo controlla la porzione visibile della timeline. Regolando le maniglie sinistra/destra si effettua lo zoom in/out della timeline, mantenendo in vista una sezione specifica del progetto. Doppio clic per zoomare sull'intera timeline.

1.5.5 Scorciatoie da Tastiera

Ecco un elenco delle scorciatoie da tastiera predefinite supportate da OpenShot. Puoi configurare queste scorciatoie nella finestra Preferenze, che si apre selezionando *Modifica* → *Preferenze* dalla barra dei menu di OpenShot. (Su macOS, scegli *OpenShot Video Editor* → *Preferenze*.) Imparare alcune di queste scorciatoie può farti risparmiare molto tempo!

Azione	Scorciatoia 1	Scorciatoia 2	Scorciatoia 3
Informazioni su OpenShot	Ctrl+H		
Aggiungi Segnalibro	M		
Aggiungi Traccia	Ctrl+Y		
Aggiungi alla Timeline	Ctrl+Alt+A		
Vista Avanzata	Alt+Shift+1		
Titolo Animato	Ctrl+Shift+T		
Fai una Domanda...	F4		
Centra sulla Testina di Riproduzione	Shift+C	Alt+Su	
Scegli Profilo	Ctrl+Alt+P		
Pulisci Tutta la Cache	Ctrl+Shift+ESC		
Pulisci Cronologia	Ctrl+Shift+H		
Pulisci Dati di Visualizzazione della Forma d'Onda	Ctrl+Shift+W		
Copia	Ctrl+C		
Taglia	Ctrl+X		
Elimina Elemento	Canc	Backspace	
Elimina Elemento (Ripple)	Shift+Canc		
Vista Dettagli	Ctrl+Pag Su		
Dona	F7		
Duplica	Ctrl+Shift+/		

continues on next page

Tabella 1 – continua dalla pagina precedente

Azione	Scorciatoia 1	Scorciatoia 2	Scorciatoia 3
Modifica Titolo	Alt+T		
Esporta File Selezionati	Ctrl+Shift+E		
Esporta Video / Media	Ctrl+E	Ctrl+M	
Avanti Veloce	L		
Proprietà File	Alt+I	Ctrl+Doppio Clic	
Blocca Vista	Ctrl+F		
Schermo Intero	F11		
Importa File...	Ctrl+I		
Inserisci Fotogramma Chiave	Alt+Shift+K		
Unisciti alla nostra comunità...	F5		
Vai alla fine	Fine		
Vai all'inizio	Home		
Avvia tutorial	F2		
Nuovo progetto	Ctrl+N		
Fotogramma successivo	Destra	.	
Segnalibro Successivo	Shift+M	Alt+Destra	
Sposta a sinistra (1 fotogramma)	Ctrl+Sinistra		
Sposta a sinistra (5 fotogrammi)	Shift+Ctrl+Sinistra		
Sposta a destra (1 fotogramma)	Ctrl+Destra		
Sposta a destra (5 fotogrammi)	Shift+Ctrl+Destra		
Apri contenuti guida	F1		
Apri progetto...	Ctrl+O		
Incolla	Ctrl+V		
Riproduci/Pausa	Spazio	Su	Giù
Preferenze	Ctrl+P		
Anteprima file	Alt+P	Doppio clic	
Fotogramma precedente	Sinistra	,	
Segnalibro Precedente	Ctrl+Shift+M	Alt+Sinistra	
Proprietà	U		
Esci	Ctrl+Q		
Attiva/Disattiva lama	C	B	R
Ripeti	Ctrl+Shift+Z		
Segnala un bug...	F3		
Riavvolgi	J		
Salva fotogramma corrente	Ctrl+Shift+Y		
Salva fotogramma corrente	Ctrl+Shift+Y		
Salva progetto	Ctrl+S		
Salva progetto come...	Ctrl+Shift+S		
Seleziona tutto	Ctrl+A		
Seleziona elemento (a cascata)	Alt+A	Alt+Clic	
Deseleziona tutto	Ctrl+Shift+A		
Mostra tutti i pannelli	Ctrl+Shift+D		
Vista semplice	Alt+Shift+0		
Taglia tutto: conserva entrambi i lati	Ctrl+Shift+K		
Taglia tutto: conserva il lato sinistro	Ctrl+Shift+J		
Taglia tutto: conserva il lato destro	Ctrl+Shift+L		
Taglia selezionati: conserva entrambi i lati	Ctrl+K		
Taglia selezionati: conserva il lato sinistro	Ctrl+J		
Taglia selezionati: conserva il lato destro	Ctrl+L		
Taglia selezionati: conserva il lato sinistro (a cascata)	W		

continues on next page

Tabella 1 – continua dalla pagina precedente

Azione	Scorciatoia 1	Scorciatoia 2	Scorciatoia 3
Taglia selezionati: conserva il lato destro (a cascata)	Q		
Attiva/Disattiva aggancio	S		
Dividi file	Alt+S	Shift+Doppio clic	
Vista miniature	Ctrl+Page Down		
Attiva/Disattiva Temporizzazione	T		
Titolo	Ctrl+T		
Trasforma	Ctrl+Alt+T		
Traduci questa Applicazione...	F6		
Sblocca Vista	Ctrl+Shift+F		
Annulla	Ctrl+Z		
Mostra/Nascondi Barra degli Strumenti	Ctrl+Shift+B		
Zoom Ingrandisci	=	Ctrl+=	
Zoom Riduci	-	Ctrl+-	
Zoom sulla Timeline	\	Shift+\	Doppio clic

1.5.6 Menu

Le seguenti opzioni di menu sono disponibili nella finestra principale di OpenShot. La maggior parte di queste opzioni può essere accessibile tramite le scorciatoie da tastiera sopra indicate. Su alcuni sistemi operativi (come macOS) alcune di queste opzioni sono rinominate e/o riorganizzate.

Nome Menu	Descrizione
File	• <i>Nuovo Progetto</i> Crea un nuovo progetto vuoto. • <i>Apri Progetto</i> Apri un progetto esistente. • <i>Progetti Recenti</i> Accedi ai progetti aperti di recente. • <i>Recupero</i> Ripristina una versione precedentemente salvata del progetto corrente. • <i>Salva Progetto</i> Salva il progetto corrente. • <i>Importa File</i> Importa file multimediali nel progetto. • <i>Scegli Profilo</i> Seleziona un profilo progetto (es. 1080p @ 30fps, 720p @ 24fps, ...). • <i>Salva Fotogramma Corrente</i> Salva il fotogramma video di anteprima corrente come immagine (a volte rappresentato con un'icona a forma di fotocamera). • <i>Importa Progetto</i> Importa un altro progetto nel progetto corrente (<i>formati Adobe e Final Cut Pro parzialmente supportati</i>). • <i>Esporta Progetto</i> Esporta il progetto corrente in un formato specificato (<i>formati EDL, Adobe e Final Cut Pro parzialmente supportati</i>). • <i>Esci</i> Esci dall'applicazione.
Modifica	• <i>Annulla</i> Annulla l'ultima azione. • <i>Ripeti</i> Ripeti l'ultima azione annullata. • <i>Pulisci</i> Pulisci la cronologia corrente o i dati della forma d'onda memorizzati nella cache. Questo rende il file di progetto .osp molto più piccolo. • <i>Preferenze</i> Apri la finestra delle preferenze per personalizzare le impostazioni.
Titolo	• <i>Titolo</i> Aggiungi un titolo vettoriale SVG al progetto. Vedi Testo e Titoli. • <i>Titolo Animato</i> Aggiungi un titolo animato al progetto. Vedi Titoli Animati 3D.
Vista	• <i>Barra degli Strumenti</i> Mostra o nascondi la barra degli strumenti della finestra principale. • <i>Schermo Intero</i> Attiva/disattiva la modalità a schermo intero. • <i>Viste</i> Cambia o reimposta il layout della finestra principale (<i>Semplice, Avanzato, Blocca, Mostra Tutto</i>). • <i>Dock</i> Mostra o nascondi vari pannelli agganciabili (<i>Sottotitoli, Effetti, Emoji, File di Progetto, Proprietà, Transizioni, Anteprima Video</i>).
Aiuto	• <i>Contenuti</i> Apri la guida utente online. • <i>Tutorial</i> Accedi al tutorial integrato per i nuovi utenti. • <i>Segnala un Bug</i> Segnala un bug o un problema. • <i>Fai una Domanda</i> Fai una domanda sul software. • <i>Traduci</i> Contribuisci alle traduzioni del software. • <i>Dona</i> Fai una donazione per supportare il progetto. • <i>Informazioni</i> Visualizza informazioni sul software (versione, collaboratori, traduttori, changelog e sostenitori).

1.5.7 Viste

La finestra principale di OpenShot è composta da molteplici **dock**. Questi **dock** sono disposti e agganciati insieme in un raggruppamento che chiamiamo **Vista**. OpenShot offre due viste principali: *Vista Semplice* e *Vista Avanzata*.

Vista semplice

Questa è la vista **predefinita**, progettata per essere facile da usare, soprattutto per gli utenti alle prime armi. Contiene *File di progetto* in alto a sinistra, *Finestra di anteprima* in alto a destra e *Timeline* in basso. Se chiudi o sposti accidentalmente un dock, puoi rapidamente ripristinare tutti i dock alla loro posizione predefinita usando il menu *Visualizza->Viste->Vista semplice* in alto sullo schermo.

Vista Avanzata

Questa è una vista avanzata, che aggiunge più dock contemporaneamente sullo schermo, migliorando l'accesso a molte funzionalità non visibili nella Vista semplice. Una volta che avrai acquisito familiarità con la Vista semplice, ti consigliamo di provare anche questa vista. **NOTA:** puoi anche trascinare e rilasciare i dock ovunque desideri, per una vista completamente personalizzata.

Dock

Ogni widget nella finestra principale di OpenShot è contenuto in un **dock**. Questi dock possono essere trascinati e agganciati intorno alla finestra principale, e persino raggruppati insieme (in schede). OpenShot salverà sempre la disposizione dei dock della finestra principale quando esci dal programma. Rilanciando OpenShot verrà automaticamente ripristinata la tua disposizione personalizzata dei dock.

Nome del dock	Descrizione
Sottotitoli	Gestisci e aggiungi didascalie o sottotitoli al tuo progetto video. Permette di creare, modificare e gestire i dati delle didascalie. Vedi l'effetto Didascalia .
Effetti	Sfoglia e applica effetti video e audio ai tuoi clip video. Include filtri, regolazioni colore ed effetti speciali. Vedi Effetti .
Emoji	Aggiungi grafiche emoji al tuo progetto video. Scegli tra una varietà di emoji per arricchire il contenuto del tuo video.
File di Progetto	Visualizza e gestisci tutti i file multimediali importati nel tuo progetto. Organizza, filtra e etichetta file video, audio e immagini. Vedi File .
Proprietà	Visualizza e modifica le proprietà di un effetto, transizione o clip selezionato. Regola impostazioni come durata, dimensione, posizione, ecc... Vedi Proprietà della Clip .
Transizioni	Sfoglia e applica transizioni tra clip video. Scegli tra una varietà di transizioni per creare cambiamenti fluidi tra le scene. Vedi Transizioni .
Anteprima video	Visualizza l'anteprima dello stato attuale del tuo progetto video. Permette di riprodurre e rivedere le modifiche in tempo reale. Vedi Riproduzione .

Se hai chiuso o spostato accidentalmente un dock e non riesci più a trovarlo, ci sono alcune soluzioni semplici. Prima di tutto, puoi usare l'opzione di menu *Visualizza->Viste->Vista semplice* in alto sullo schermo, per ripristinare la vista predefinita. Oppure puoi usare il menu *Visualizza->Viste->Dock->...* per mostrare o nascondere specifici widget dock nella finestra principale.

1.5.8 Monitor High DPI / 4K

OpenShot Video Editor offre un solido supporto per monitor High DPI (punti per pollice), garantendo che l'interfaccia sia nitida e facilmente leggibile su schermi con diverse impostazioni DPI. Questo supporto è particolarmente utile per utenti con monitor 4K o altri display ad alta risoluzione.

Consapevolezza DPI per monitor

OpenShot è consapevole del DPI su base per-monitor, il che significa che può regolare dinamicamente la scala in base alle impostazioni DPI di ogni monitor connesso. Questo garantisce un'esperienza utente coerente e di alta qualità su diversi schermi.

Scala DPI su Windows

Su Windows, OpenShot arrotonda il fattore di scala al valore intero più vicino per mantenere l'integrità visiva. Questo arrotondamento aiuta a evitare artefatti visivi nel rendering dell'interfaccia e garantisce che gli elementi dell'interfaccia rimangano nitidi e ben allineati. A causa di questo arrotondamento, le opzioni di scala possono talvolta portare a dimensioni dei caratteri aumentate e a una sensazione che gli elementi dell'interfaccia siano un po' troppo grandi.

- **La scala al 125%** viene arrotondata a **100%**
- **La scala al 150%** viene arrotondata a **200%**

Soluzioni alternative per regolazioni più precise

Sebbene l'arrotondamento aiuti a mantenere un'interfaccia pulita, esistono soluzioni alternative per utenti che necessitano di un controllo più preciso sulla scala. Tuttavia, questi metodi **non sono raccomandati** a causa di potenziali artefatti visivi:

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY=PassThrough**
 - Impostare questa variabile d'ambiente può disabilitare l'arrotondamento e consentire una scala più precisa.
 - **Nota:** Questo può causare artefatti visivi, in particolare nella timeline, e non è raccomandato.
- **QT_SCALE_FACTOR=1.25** (o valore simile)
 - Impostare manualmente il fattore di scala può fornire regolazioni più precise per la scala dei caratteri e dell'interfaccia.
 - Questo può anche essere impostato tramite Preferenze (Scala interfaccia utente) - ma aspettati problemi di bordi/linee su Windows con scale frazionarie.
 - **Nota:** Questo metodo può anche causare artefatti visivi e rendere OpenShot più difficile da usare.

Per maggiori informazioni su come regolare queste variabili d'ambiente, visita <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large>.

1.6 File

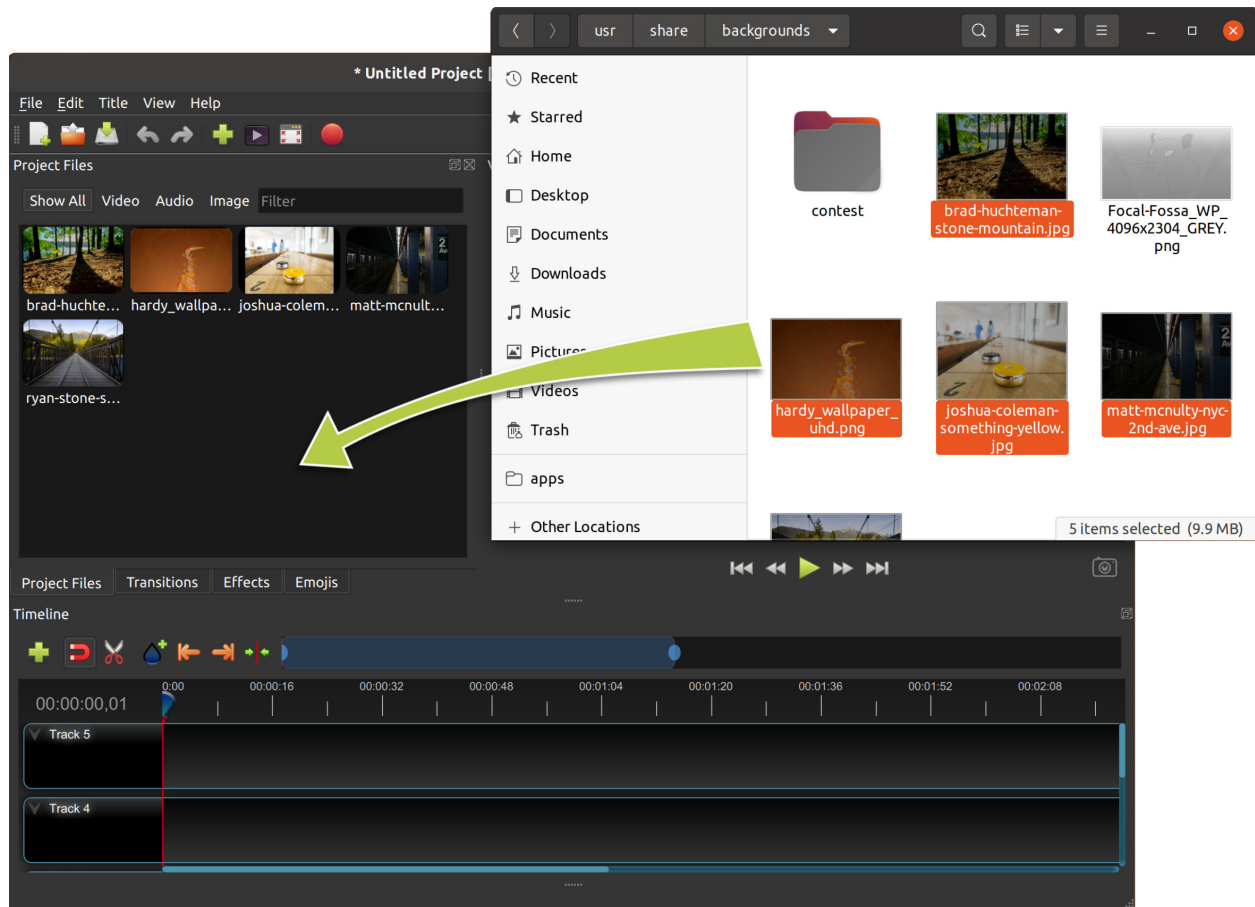
Per creare un video, dobbiamo rendere disponibili i file multimediali al nostro progetto importando i file in OpenShot. La maggior parte dei tipi di file multimediali è riconosciuta, come video, immagini e file audio. I file possono essere visualizzati e gestiti nel pannello **File di progetto**.

Nota che i file importati non vengono copiati da nessuna parte, rimangono nella loro posizione fisica originale e sono semplicemente resi disponibili al tuo progetto video. Pertanto, non devono essere cancellati, rinominati o spostati dopo essere stati aggiunti al progetto. I filtri «Mostra tutto», «Video», «Audio», «Immagine» sopra i file ti permettono di vedere solo i tipi di file di tuo interesse. Puoi anche alternare la visualizzazione tra la vista *dettagli* e *miniature* dei tuoi file.

1.6.1 Importa file

Ci sono molti modi diversi per importare file multimediali in un progetto OpenShot. Quando un file viene importato con successo, viene automaticamente selezionato e portato in vista (nel pannello **File di progetto**). Inoltre, se il pannello **File di progetto** non è attualmente visibile, OpenShot lo mostrerà automaticamente.

Metodo di importazione file	Descrizione
Trascina e rilascia	Trascina e rilascia i file dal tuo gestore file (esplora risorse, finder, ecc...).
Menu contestuale (<i>Menu File</i>)	Fai clic con il tasto destro in qualsiasi punto del pannello File di progetto e scegli <i>Importa file</i> .
Menu principale	Nel menu principale scegli: <i>File</i> → <i>Importa file</i> .
Pulsante barra degli strumenti	Clicca il pulsante + nella barra degli strumenti principale.
Scorciatoia da tastiera	Premi <code>Ctrl-F</code> (<code>Cmd-F</code> su Mac).
Incolla dagli appunti	Premi <code>Ctrl-V</code> (<code>Cmd-V</code> su Mac) per incollare i file copiati dagli appunti. Vedi <i>Incolla dagli appunti</i> .



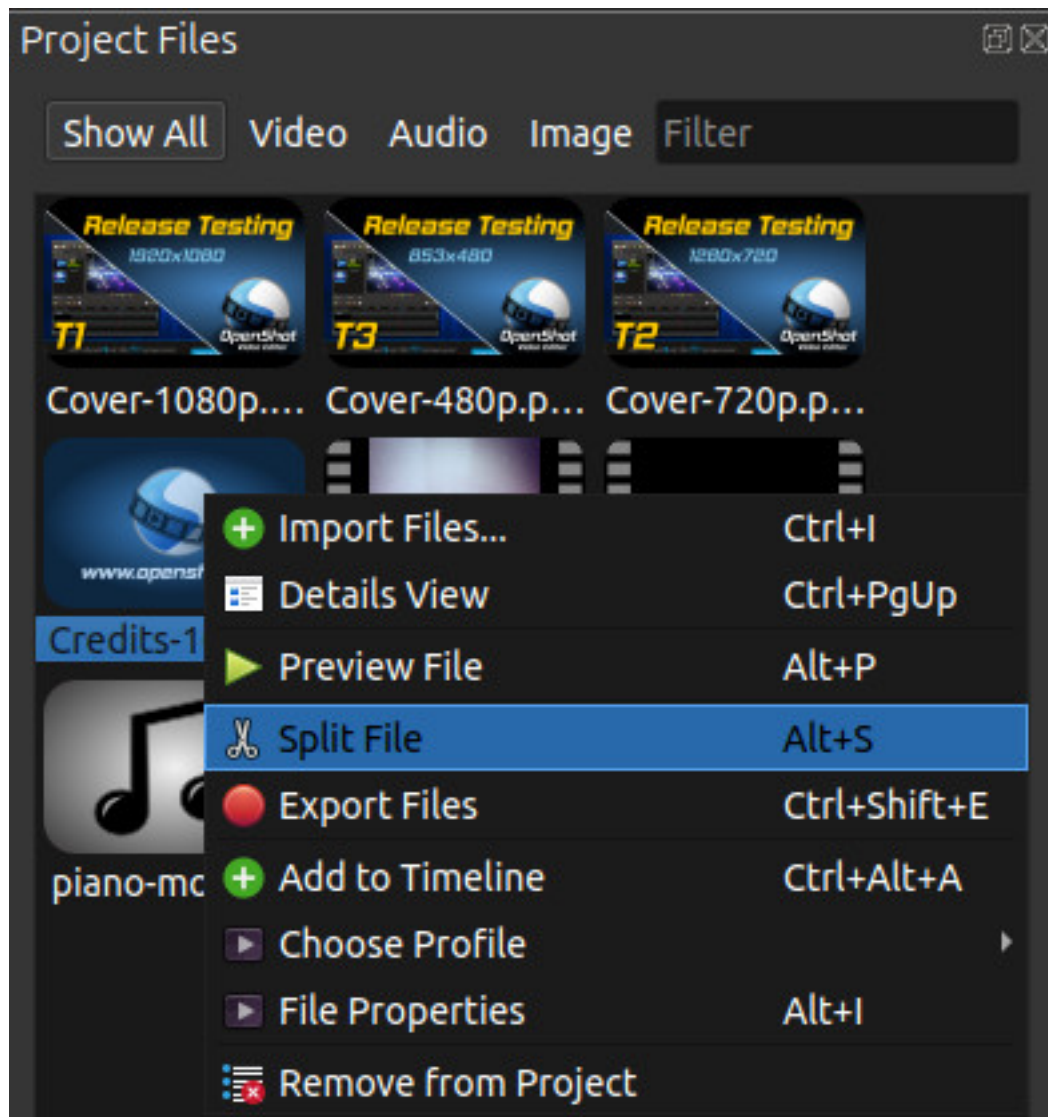
1.6.2 Incolla dagli appunti

Puoi incollare file e media dagli appunti direttamente in OpenShot. Se hai copiato uno o più file nel tuo gestore file, passa a OpenShot e premi **Ctrl-V** nel pannello **File di progetto** per aggiungerli, proprio come con l'importazione.

Se hai copiato dati multimediali (**media data**) (ad esempio, **Copia immagine** in un browser web, un fotogramma incollato da un'altra app o altri dati immagine/audio/video dagli appunti), premi **Ctrl-V** in OpenShot per creare un file per quel contenuto degli appunti. OpenShot salva una copia in una cartella temporanea: `.openshot_qt/clipboard/`. Il nuovo file viene quindi aggiunto al tuo progetto e appare in **File di progetto**.

1.6.3 Menu file

Per visualizzare il menu file, fai clic con il tasto destro su un file (nel pannello **File di progetto**). Ecco le azioni che puoi utilizzare dal menu file.



Opzione menu contestuale file	Descrizione
Importa file...	Importa file nel tuo progetto
Miniatura/Dettaglio	Alterna la visualizzazione tra dettagli e miniature
Anteprima file	Visualizza l'anteprima di un file multimediale
Dividi file	Dividi un file in molti file più piccoli. I nuovi file ritagliati appaiono nell'elenco File di progetto.
Modifica titolo	Modifica un file titolo SVG esistente
Duplica titolo	Crea una copia e poi modifica il file titolo SVG copiato
Aggiungi alla timeline	Aggiungi molti file alla timeline in un solo passaggio, incluse transizioni o tracce alternate.
Scegli profilo	Modifica il profilo del progetto corrente per corrispondere al file selezionato. Se il profilo del file non corrisponde a un profilo noto, ti verrà data l'opzione di creare un profilo personalizzato.
Proprietà file	Visualizza le proprietà di un file, come frame rate, dimensione, ecc...
Rimuovi dal progetto	Rimuovi un file dal progetto

1.6.4 Dividi file

Se hai bisogno di tagliare un grande file video in molti file più piccoli prima di modificare, la finestra di dialogo **Dividi file** è stata creata proprio per questo scopo. Fai clic con il tasto destro su un file e scegli *Dividi file*. Usa questa finestra per separare rapidamente un file grande in molti segmenti più piccoli. Per ogni segmento, puoi selezionare il fotogramma iniziale e finale, e un titolo. Ogni segmento appare come un nuovo file nella finestra File di progetto.



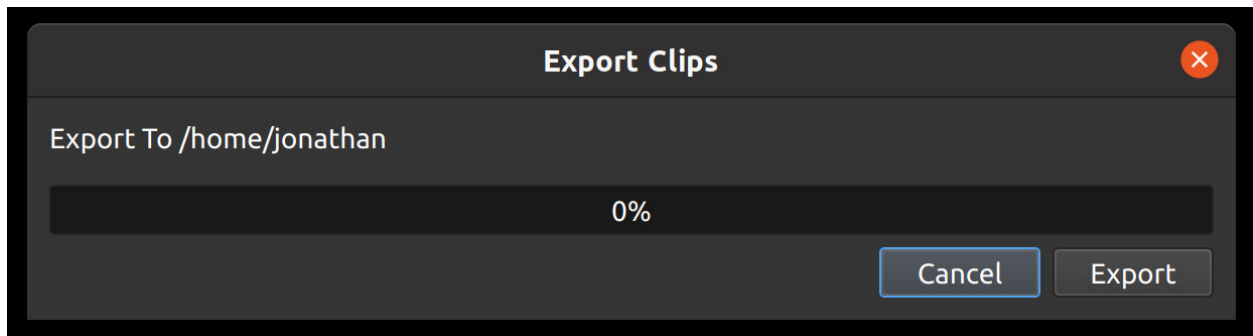
#	Nome	Descrizione
1	Inizio del file	Scegli il fotogramma iniziale del tuo file cliccando questo pulsante
2	Fine del file	Scegli il fotogramma finale del tuo file cliccando questo pulsante
3	Nome del file	Inserisci un nome opzionale
4	Pulsante Crea	Crea il file (che resetta questa finestra, così puoi ripetere questi passaggi per ogni segmento)

Consulta la sezione [Taglio e Rifilatura](#) per altri modi di tagliare e dividere le clip direttamente nella timeline.

1.6.5 Esporta file

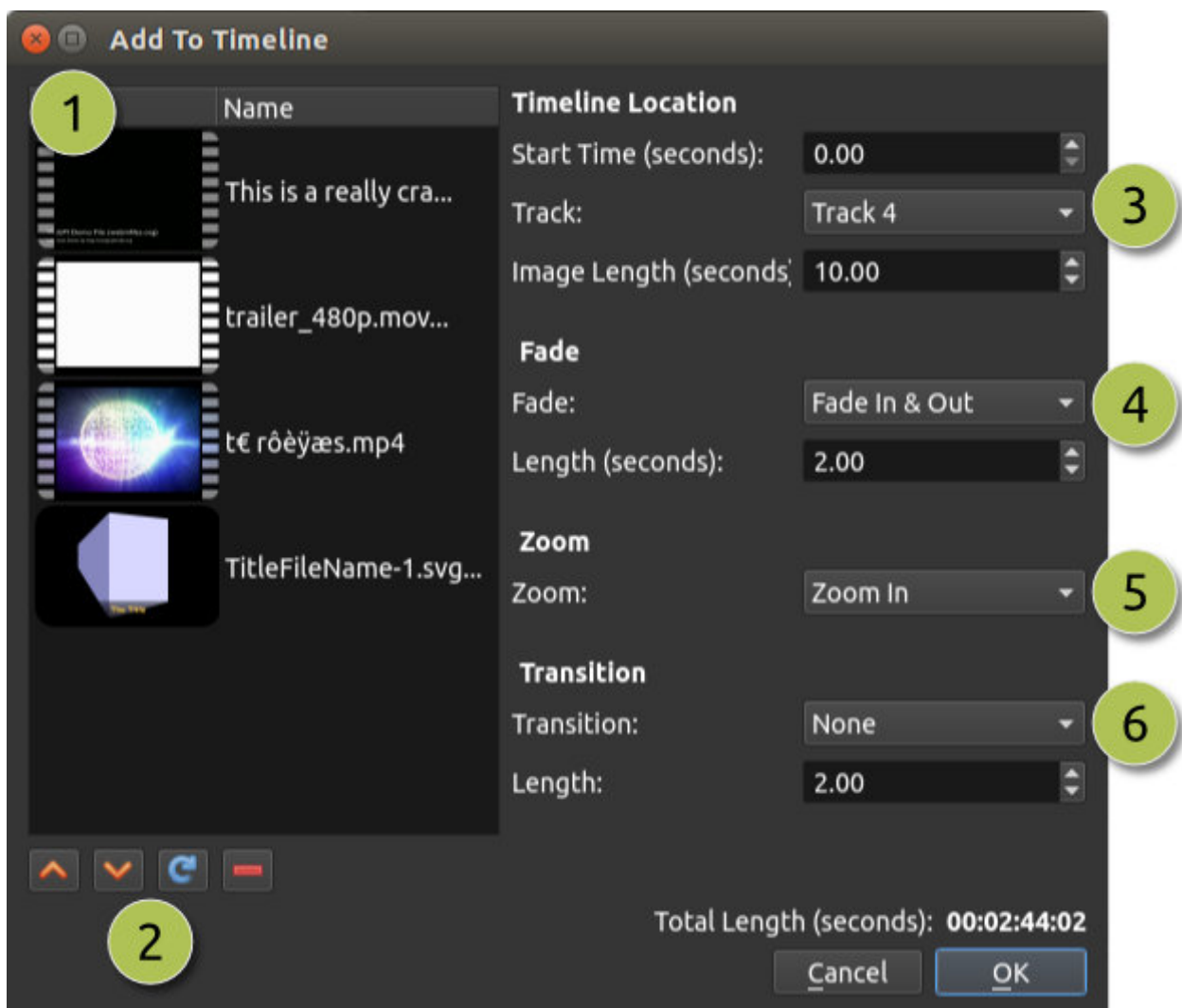
Se vuoi che i segmenti dei file divisi siano disponibili al di fuori del progetto OpenShot, o vuoi copiare tutti i tuoi asset video in un unico posto, puoi farlo con la finestra di dialogo **Esporta file**. Basta **Ctrl+Click** per selezionare tutti i file desiderati, poi **Click destro** e scegliere *Esporta file*. Nella finestra che appare, scegli una cartella di destinazione e clicca *Esporta*.

NOTA: Questo esporterà ogni file o segmento di file usando il suo **profilo video originale** (larghezza, altezza, frame rate, rapporto d'aspetto, ecc...). Supporta anche qualsiasi [Dividi file](#) (descritta sopra). Per esempio, se hai diviso un lungo file video in molti segmenti diversi (e li hai nominati), ora puoi esportare tutti i segmenti come file video separati (usando il profilo video originale del file).



1.6.6 Aggiungi alla timeline

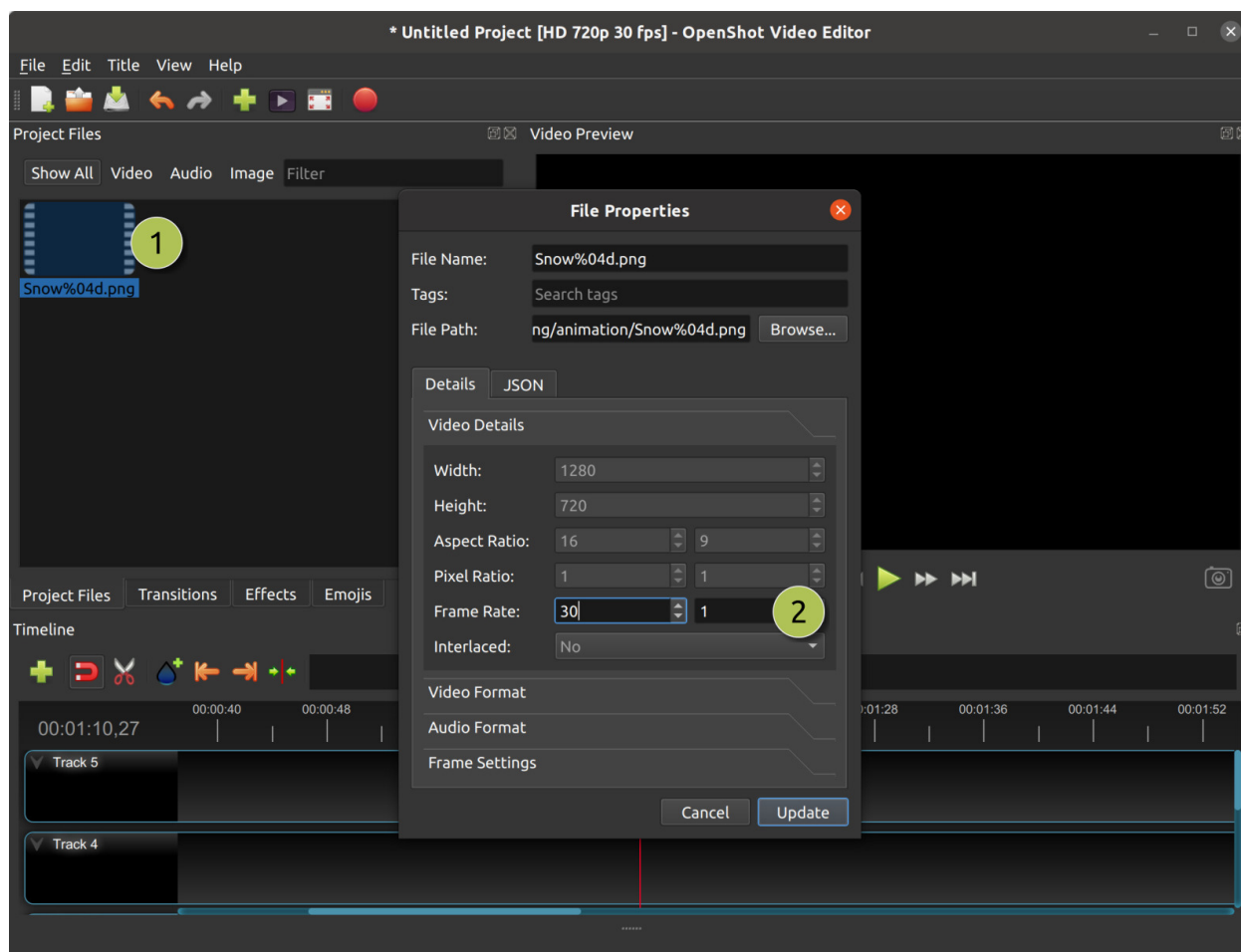
In alcuni casi, potresti aver bisogno di aggiungere molti file alla timeline contemporaneamente. Per esempio, una presentazione fotografica o un gran numero di brevi clip video. La finestra di dialogo **Aggiungi alla timeline** può automatizzare questo compito per te. Prima, seleziona tutti i file da aggiungere, clicca con il tasto destro e scegli **Aggiungi alla timeline**.



#	Nome	Descrizione
1	File selezionati	La lista dei file selezionati che devono essere aggiunti alla timeline
2	Ordine dei file	Usa questi pulsanti per riordinare la lista dei file (sposta su, sposta giù, casuale, rimuovi)
3	Posizione nella timeline	Scegli la posizione iniziale e la traccia dove questi file devono essere inseriti nella timeline
4	Opzioni di dissolvenza	Dissolvenza in entrata, in uscita, entrambe o nessuna (influisce solo sull'immagine, non sull'audio)
5	Opzioni di zoom	Zoom avanti, zoom indietro o nessuno
6	Transizioni	Scegli una transizione specifica da usare tra i file, casuale o nessuna (influisce solo sull'immagine, non sull'audio)

1.6.7 Proprietà

Per visualizzare le proprietà di un file importato nel tuo progetto video, clicca con il tasto destro sul file e scegli **Proprietà file**. Questo aprirà la finestra delle proprietà del file, che mostra informazioni sul tuo file multimediale. Per alcuni tipi di immagini (es. sequenze di immagini), puoi anche regolare il frame rate in questa finestra.



#	Nome	Descrizione
1	Proprietà file	Seleziona una sequenza di immagini nel pannello File progetto , clicca con il tasto destro e scegli Proprietà file
2	Frame rate	Per le sequenze di immagini, puoi anche regolare il frame rate dell'animazione

1.6.8 Rimuovi dal progetto

Questo rimuoverà un file dal progetto. Tuttavia, non eliminerà il file fisico sottostante, quindi rimuovere un file dal progetto lo rende semplicemente non disponibile per questo progetto video.

1.6.9 Cartella degli asset del progetto

OpenShot crea e usa alcune **cartelle di lavoro temporanee** mentre modifichi. Queste si trovano sotto `.openshot_qt/` nel tuo profilo utente e contengono file specifici del progetto che OpenShot genera per te:

- `.openshot_qt/blender/` - Rendering di animazioni Blender creati dalla finestra Titolo Animato
- `.openshot_qt/title/` - File titolo SVG creati dalla finestra Titolo
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Anteprime generate per i file del progetto e la timeline
- `.openshot_qt/clipboard/` - Media creati dagli incolla degli appunti (immagini, audio o video che devono prima essere salvati su disco)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Dati di tracciamento e rilevamento oggetti

Quando scegli **File** → **Salva con nome**, OpenShot copia queste cartelle nella directory del tuo progetto, all'interno di una singola cartella chiamata `PROJECTNAME_Assets`. Per esempio: `MyProject_Assets/clipboard` conterrà tutti i media incollati dagli appunti.

Come parte di questo processo, tutti i percorsi all'interno del tuo file di progetto `*.osp` vengono aggiornati per essere **relativi** alla cartella del progetto. Questo mantiene tutto autonomo e facile da spostare o fare il backup come un'unica cartella.

Comportamento di pulizia

Avviare un **nuovo progetto** o aprire un **progetto esistente** cancella le cartelle di lavoro temporanee `.openshot_qt` così inizi con una situazione pulita. I tuoi progetti salvati non sono influenzati, e qualsiasi asset precedentemente copiato in una cartella `PROJECTNAME_Assets` rimane nella directory di quel progetto.

1.6.10 File mancanti

Quando crei e salvi un progetto in OpenShot, tutti i file importati nel software (come video, audio e immagini) devono rimanere accessibili per tutta la durata del progetto. Ciò significa che questi file importati non devono essere rinominati, eliminati o spostati in cartelle diverse. Inoltre, il percorso completo in cui si trovano questi file non deve essere rinominato. Questo principio si applica anche ad altri software di montaggio video.

Ad esempio, gli utenti potrebbero spostare o eliminare cartelle, scollegare i dispositivi USB o spostare o eliminare i file del progetto. Qualsiasi di questi casi provoca un messaggio *File Mancante*, in cui OpenShot ti chiede di individuare la cartella del file o dei file mancanti. A seconda del numero di file aggiunti al progetto, OpenShot potrebbe chiederti più volte di trovare i file mancanti.

Quando OpenShot salva un progetto, tutti i percorsi dei file vengono convertiti in percorsi **relativi**. Finché mantieni tutti gli asset organizzati nella stessa cartella principale (incluso il file di progetto *.osp), potrai spostare la cartella del progetto senza attivare alcun messaggio di file mancanti. Puoi anche spostare una cartella di progetto autonoma su un altro computer senza problemi.

Ognuno ha il proprio modo di organizzare i file, ed è fondamentale ricordare di non modificare i percorsi dei file, rinominare o eliminare file quando si lavora con editor video, poiché ciò può causare problemi di file mancanti. Per una guida dettagliata sui file mancanti, consulta [il Caso dei “File Mancanti”](#)!

1.7 Clip

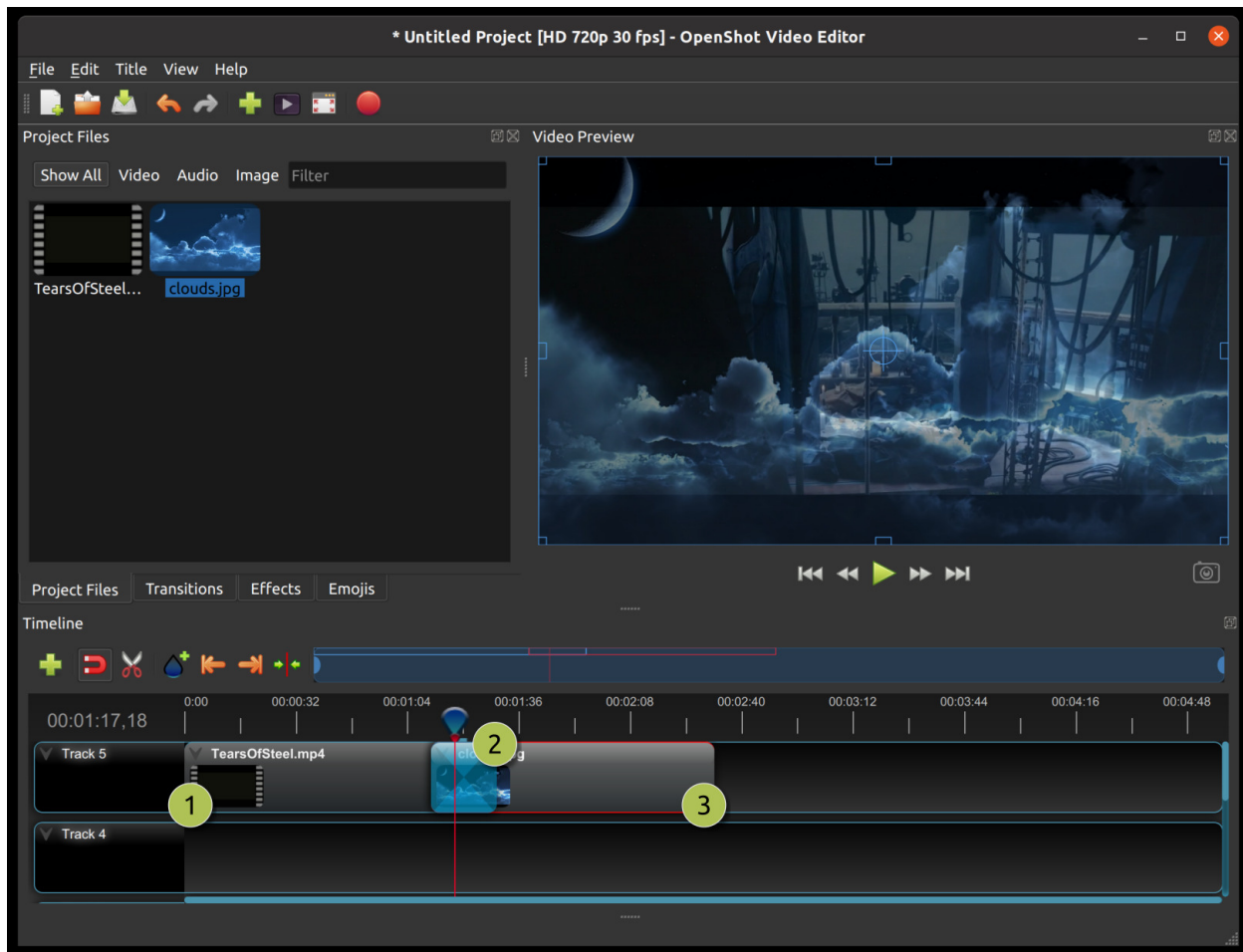
In OpenShot, quando aggiungi file di progetto (video, immagini e audio) alla timeline, appaiono come **clip** rappresentati da rettangoli arrotondati. Questi clip hanno diverse proprietà che influenzano come vengono renderizzati e compostati. Queste proprietà includono la *posizione*, *livello*, *scala*, *posizione*, *rotazione*, *alpha* e *composito (modalità di fusione)* del clip.

Puoi esaminare le proprietà di un clip cliccando con il tasto destro e selezionando *Proprietà* oppure facendo doppio clic sul clip. Le proprietà sono elencate in ordine alfabetico nel pannello Proprietà, e puoi usare le opzioni di filtro in alto per trovare proprietà specifiche. Vedi [Proprietà della Clip](#) per un elenco di tutte le proprietà del clip.

Per **modificare** una proprietà:

- Per modifiche **approssimative**, puoi trascinare il cursore.
- Per modifiche **precise**, fai doppio clic sulla proprietà per inserire valori esatti.
- Se la proprietà prevede **scelte non numeriche**, clicca con il tasto destro o fai doppio clic per le opzioni.

Le proprietà del clip giocano un ruolo fondamentale nel sistema [Animazione](#). Ogni volta che modifichi una proprietà del clip, un key - frame viene creato automaticamente nella posizione corrente della testina di riproduzione. Se vuoi che la modifica della proprietà si applichi all'intero clip, assicurati che la testina sia posizionata all'inizio o prima dell'inizio del clip, prima di effettuare le modifiche. Puoi facilmente trovare l'inizio di un clip usando la funzione *marcatore successivo/precedente* nella barra degli strumenti della Timeline.



#	Nome	Descrizione
1	Clip 1	Un clip video
2	Transizione	Una transizione di dissolvenza graduale tra le 2 immagini dei clip (non influisce sull'audio)
3	Clip 2	Un clip immagine

1.7.1 Taglio e Rifilatura

OpenShot offre diversi modi per regolare le posizioni di inizio e fine del taglio di un clip (noto anche come rifilatura). Il metodo più comune è cliccare e trascinare il bordo sinistro o destro di un clip. La rifilatura può essere usata per rimuovere sezioni indesiderate dall'inizio o dalla fine di un clip.

Per **tagliare** un clip in sezioni più piccole, OpenShot offre diverse opzioni, incluso dividere o tagliare un clip alla posizione della testina di riproduzione (*linea verticale di riproduzione*). Tagliare e rifilare i clip sono strumenti potenti che permettono agli utenti di riorganizzare sezioni di video e rimuovere parti indesiderate.

Ecco un elenco di tutti i metodi per tagliare e/o rifilare i clip in OpenShot:

Metodo di Taglio e Rifilatura	Descrizione
Ridimensiona Bordo	Passa il mouse sul bordo di un clip e ridimensionalo trascinando a sinistra o destra . Il bordo sinistro di un clip non può essere ridimensionato a meno di 0.0 (<i>cioè il primo fotogramma del file</i>). Il bordo destro di un clip non può essere ridimensionato oltre la durata del file (<i>cioè l'ultimo fotogramma del file</i>).
Taglia Tutto	Quando la testina di riproduzione sovrappone più clip, clicca con il tasto destro sulla testina e scegli <i>Taglia Tutto</i> . Questo taglierà tutti i clip intersecanti su tutte le tracce. Puoi anche usare le scorciatoie da tastiera Ctrl+Shift+K per mantenere entrambi i lati, Ctrl+Shift+J per mantenere il lato sinistro, o Ctrl+Shift+L per mantenere il lato destro dei clip.
Taglia Selezionato	Quando la testina di riproduzione sovrappone un clip, clicca con il tasto destro sul clip e scegli <i>Taglia</i> . Questo offre opzioni per mantenere il lato sinistro, il lato destro o entrambi i lati del clip. In alternativa, usa Ctrl+K per mantenere entrambi i lati, Ctrl+J per mantenere il lato sinistro, o Ctrl+L per mantenere il lato destro.
Taglia Selezionato (Ripple)	Taglia il/i clip selezionato/i alla posizione della testina di riproduzione, mantenendo il lato sinistro (scorciatoia: W) o il lato destro (scorciatoia: Q), mentre si propaga la rimozione dello spazio vuoto lungo la traccia corrente.
Strumento Rasoio	Lo <i>strumento rasoio</i> dalla barra degli strumenti della Timeline taglia un clip nella posizione in cui viene cliccato. Usa SHIFT per tagliare e mantenere il lato sinistro, o CTRL per mantenere il lato destro.
Finestra di Divisione File	Clicca con il tasto destro su un file e scegli <i>Dividi File</i> . Questo apre una finestra che ti permette di creare più clip da un singolo file video.

Tieni presente che i metodi di taglio sopra elencati hanno anche *Scorciatoie da Tastiera*, per risparmiare ancora più tempo.

1.7.2 Selezioni

Selezionare clip e transizioni sulla timeline è una parte essenziale dell'editing in OpenShot. Sono disponibili diversi metodi di selezione per semplificare il flusso di lavoro, permettendo un editing efficiente di clip e transizioni.

Ecco un elenco di tutti i metodi per selezionare clip in OpenShot:

Metodo di selezione	Descrizione
Selezione a riquadro	Clicca e trascina un riquadro di selezione attorno a clip o transizioni per selezionare più elementi contemporaneamente. Tieni premuto Ctrl per aggiungere alla selezione corrente.
Selezione con clic	Clicca su una clip o transizione per selezionarla. Questo deselectonerà tutti gli altri elementi a meno che non tieni premuto Ctrl .
Aggiungi alla selezione	Tieni premuto Ctrl mentre clicchi per aggiungere o rimuovere clip dalla selezione corrente, permettendoti di selezionare clip non adiacenti.
Selezione a intervallo	Tieni premuto Shift mentre clicchi per selezionare un intervallo di clip/transizioni dalla selezione precedente a quella nuova. Supporta anche intervalli che attraversano più tracce.
Selezione a cascata	Tieni premuto Alt mentre clicchi per selezionare a cascata tutte le clip/transizioni dalla tua selezione fino alla fine della traccia. Questo aggiunge sempre alla selezione corrente, anche se Ctrl non è premuto.
Cancella selezione	Clicca in qualsiasi punto della timeline o su una nuova clip/transizione per resettare la selezione corrente, a meno che Ctrl non sia premuto.
Seleziona tutto	Premi Ctrl+A per selezionare tutte le clip e transizioni sulla timeline.
Deseleziona tutto	Premi Ctrl+Shift+A per deselectonare tutte le clip e transizioni sulla timeline.

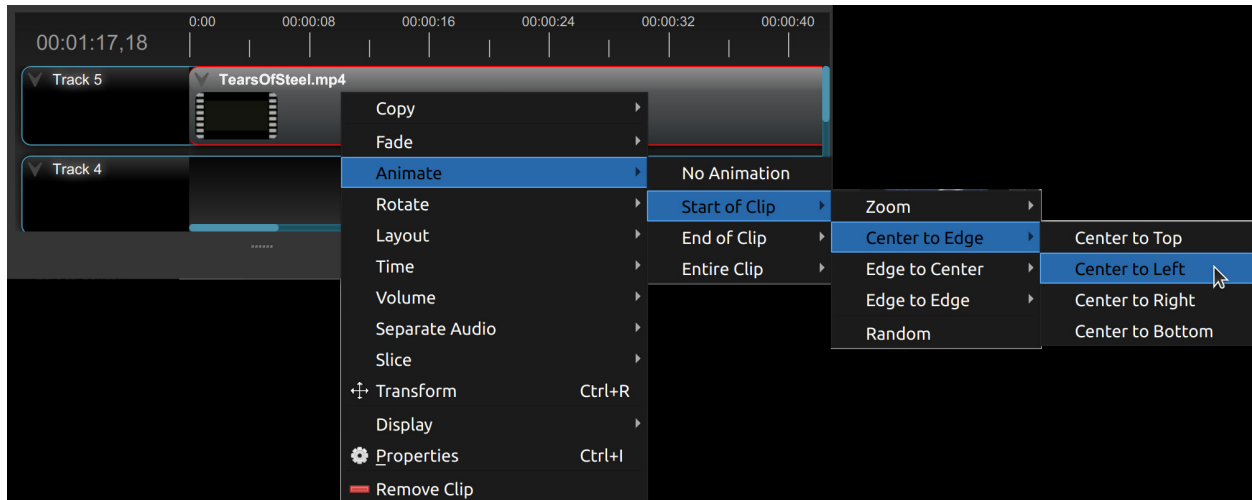
Padroneggiare queste tecniche di selezione semplificherà il tuo processo di editing, specialmente con progetti complessi. Per suggerimenti più avanzati su selezione e montaggio, consulta la sezione [Taglio e Rifilatura](#).

1.7.3 Menu contestuale

OpenShot offre molte animazioni preimpostate e proprietà delle clip, come dissolvenza, scorrimento, zoom, inversione del tempo, regolazione del volume, ecc. Questi preset sono accessibili cliccando con il tasto destro su una clip, aprendo il menu contestuale. Un preset imposta una o più proprietà della clip per l'utente senza dover configurare manualmente i keyframe. Vedi [Proprietà della Clip](#).

Alcuni preset permettono all'utente di applicare l'effetto all'inizio, alla fine o all'intera clip, e la maggior parte consente di resettare una proprietà specifica della clip. Per esempio, usando il preset **Volume**, l'utente ha le seguenti opzioni di menu:

- **Reset** - Questo riporterà il volume al livello originale.
- **Inizio della clip** - La selezione del livello del volume si applicherà all'inizio della clip.
- **Fine della clip** - La selezione del livello del volume si applicherà alla fine della clip.
- **Intera clip** - La selezione del livello del volume si applicherà all'intera clip.



Nome del preset	Descrizione
Dissolvenza	Dissolvi l'immagine in entrata o uscita (spesso più semplice che usare una transizione)
Anima	Zooma e scorri una clip
Ruota	Ruota o capovolgi una clip
Layout	Rendi un video più piccolo o più grande e aggancialo a qualsiasi angolo
Tempo	Inverti, ripeti e accelera o rallenta il video
Volume	Dissolvi il volume in entrata o uscita, riduci o aumenta il volume di una clip, o silenzia
Separa audio	Separa l'audio da una clip. Questo preset può creare una singola clip audio staccata (posizionata su un livello sotto la clip originale), o più clip audio staccate (una per traccia audio, posizionate su più livelli sotto la clip originale).
Taglia	Taglia la clip alla posizione del cursore di riproduzione
Trasforma	Abilita la modalità trasformazione
Visualizza	Mostra l'onda sonora o la miniatura di una clip
Proprietà	Mostra il pannello delle proprietà per una clip
Copia / Incolla	Copia e incolla i keyframe o duplica un'intera clip (con tutti i keyframe)
Rimuovi clip	Rimuovi una clip dalla timeline

Dissolvenza

Il preset *Fade* consente transizioni fluide aumentando o diminuendo gradualmente l'opacità della clip. Crea una dissolvenza in entrata o uscita dell'immagine della clip, ideale per introdurre o concludere le clip. Vedi il keyframe [Alfa](#).

- **Esempio d'uso:** Applicare un effetto dissolvenza in uscita a una clip video per concludere dolcemente una scena.
- **Suggerimento:** Regola la durata dell'effetto dissolvenza (lenta o veloce) per controllarne il tempo e l'intensità.

Anima

Il preset *Animate* aggiunge movimento dinamico alle clip, combinando animazioni di zoom e scorrimento. Anima una clip ingrandendo o riducendo mentre scorre sullo schermo. Può **scorrere** in molte direzioni specifiche, o scorrere e zoomare in una posizione **casuale**. Vedi i fotogrammi chiave [Posizione X e Posizione Y](#) e [Scala X e Scala Y](#).

- **Esempio d'uso:** Usare il preset animate per simulare un movimento di camera su una ripresa paesaggistica.
- **Suggerimento:** Sperimenta con diverse velocità e direzioni di animazione per effetti visivi vari.

Ruota

Il preset *Rotate* introduce una facile rotazione e capovolgimento delle clip, migliorandone l'aspetto visivo. Permette di regolare l'orientamento ruotando e capovolgendo una clip per trasformazioni visive creative. Vedi il fotogramma chiave [Rotazione](#).

- **Esempio d'uso:** Ruotare una foto o un video di 90 gradi (da video verticale a orizzontale)
- **Esempio d'uso:** Se il tuo video è orientato di lato (90 gradi), puoi ruotarlo in senso orario o antiorario di 90 gradi per portarlo all'orientamento corretto. Questo è utile se hai registrato accidentalmente un video in modalità verticale invece che orizzontale.
- **Esempio d'uso:** Se il tuo video è capovolto, puoi ruotarlo di 180 gradi per riportarlo all'orientamento corretto. Questo può succedere se hai tenuto la fotocamera al contrario durante la registrazione.

Layout

Il preset *Layout* regola la dimensione di una clip e la aggancia a un angolo scelto dello schermo. Ridimensiona una clip e la ancorata a un angolo o al centro, utile per effetti picture-in-picture o watermark. Vedi i fotogrammi chiave [Posizione X e Posizione Y](#) e [Scala X e Scala Y](#).

- **Esempio d'uso:** Posizionare un logo nell'angolo di un video usando il preset layout.
- **Suggerimento:** Combina con i preset di animazione per transizioni dinamiche che coinvolgono ridimensionamento e riposizionamento.

Tempo

Il preset *Time* manipola la velocità di riproduzione della clip, permettendo la riproduzione inversa o effetti time-lapse. Modifica la velocità e la direzione della riproduzione di una clip, migliorando la narrazione visiva. Vedi il fotogramma chiave [Tempo](#).

- **Esempio d'uso:** Creare un effetto rallentato per enfatizzare un'azione specifica.
- **Suggerimento:** Usa i preset tempo per manipolare creativamente il ritmo del tuo video.

Ripeti

Usa *Time* ▢ *Repeat* per riprodurre una clip più volte, senza creare manualmente la curva temporale. OpenShot scrive per te i fotogrammi chiave *Time* necessari (puoi modificarli in seguito).

Percorso menu

- *Time* ▢ *Repeat* ▢ *Loop* ▢ *Forward* – riproduce da sinistra a destra, poi ricomincia dall’inizio
- *Time* ▢ *Repeat* ▢ *Loop* ▢ *Reverse* – riproduce da destra a sinistra, poi ricomincia dalla fine
- *Time* ▢ *Repeat* ▢ *Ping-Pong* ▢ *Forward* – avanti, poi indietro, poi avanti...
- *Time* ▢ *Repeat* ▢ *Ping-Pong* ▢ *Reverse* – indietro, poi avanti, poi indietro...
- *Custom...* – apre una finestra per opzioni extra (vedi sotto)

I conteggi sono **finiti** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x o un numero personalizzato). Esempio: “Avanti poi indietro e stop” = *Ping-Pong* ▢ *Forward* ▢ 2x.

Cosa viene ripetuto

- Ripeti agisce sempre sull’inizio/fine **attualmente tagliati** della clip.
- La curva *Time* è rappresentata da una forma semplice: - Loop Forward = sega crescente - Loop Reverse = sega decrescente - Ping-Pong = triangolo (la direzione si inverte a ogni passaggio)
- Per evitare un fotogramma doppio alla giuntura, l’ultimo fotogramma di ogni passaggio non viene duplicato.

Fotogrammi chiave durante la ripetizione

- Quando usi Ripeti, OpenShot **ripeterà anche gli altri fotogrammi chiave** presenti nella sezione tagliata (posizione, scala, effetti, ecc.) in ogni passaggio per mantenere sincronizzate le animazioni.
- I fotogrammi chiave ripetuti mantengono la loro temporizzazione relativa in ogni passaggio.

Ripeti personalizzato (opzioni della finestra)

- *Pattern*: Loop | Ping-Pong
- *Direction*: Avanti | Indietro
- *Passes*: intero (2 o più). Questo è il numero di volte che verrà riprodotto.
- *Delay*: numero + unità [fotogrammi | ms | sec]. Questo è un ritardo opzionale tra ogni passaggio ripetuto.
- *Speed Ramp (%)*: % di variazione della velocità per passaggio (opzionale). Valori positivi accelerano ogni passaggio; valori negativi rallentano ogni passaggio.

Reimposta

- *Time* ▢ *Reset Time* rimuove completamente qualsiasi curva Tempo (incluso Ripeti) e ripristina la clip alla riproduzione originale, **senza cancellare i fotogrammi chiave originali non legati al Tempo**.

Strumento di temporizzazione

Un altro modo per modificare la velocità di una clip è utilizzare lo strumento *Temporizzazione* nella barra degli strumenti della timeline. Attiva l’icona dell’orologio e trascina i bordi della clip. Allungare la clip rallenta la riproduzione, mentre accorciarla la velocizza. Tutti i fotogrammi chiave sulla clip e i suoi effetti vengono scalati in modo che le loro posizioni relative rimangano intatte.

Volume

Il preset *Volume* controlla le proprietà audio, facilitando regolazioni fluide del volume. Gestisce il volume audio, inclusi fade in/out, riduzione/aumento del volume o silenziamento. Vedi *Volume* fotogramma chiave.

- **Esempio d'uso:** Applicare un graduale fade-out del volume per la transizione tra scene.
- **Consiglio:** Utilizza i preset del volume per abbassare o alzare rapidamente i livelli di volume.

Separa audio

Il preset *Audio Separato* separa l'audio da una clip, creando clip audio staccate posizionate sotto la clip originale nella timeline. Questo preset può creare una **singola** clip audio staccata (posizionata su un livello sotto la clip originale) o **multiple** clip audio staccate (una per traccia audio, posizionate su più livelli sotto la clip originale).

- **Esempio d'uso:** Estrarre la musica di sottofondo da una clip video per un controllo indipendente.
- **Consiglio:** Usa questo preset per regolare finemente gli elementi audio separatamente dal contenuto visivo.

Taglia

Lo strumento *Taglia* permette di tagliare una clip nella posizione del play-head (*la linea verticale che mostra la tua posizione attuale nella timeline*). Questo dividerà la clip in due parti separate esattamente nel punto in cui si trova il play-head.

Il taglio è una funzione chiave per effettuare modifiche precise e riorganizzare le sezioni del tuo video. Puoi tagliare una clip e scegliere di mantenere un lato o entrambi, e con l'opzione ripple puoi spostare automaticamente le altre clip sulla stessa traccia per colmare eventuali spazi vuoti causati dal taglio.

Opzioni di taglio:

- **Mantieni entrambi i lati:** Questa opzione divide la clip in due parti, mantenendo tutto su entrambi i lati del play-head. È utile quando vuoi suddividere una clip in sezioni senza rimuovere nulla.
- **Mantieni lato sinistro:** Questa opzione taglia la clip e rimuove la parte a destra del play-head, mantenendo solo la parte prima del play-head. Usala per eliminare la porzione di clip che segue il punto attuale.
- **Mantieni lato destro:** Questa opzione taglia la clip e rimuove la parte a sinistra del play-head, mantenendo solo la parte dopo il play-head. È utile per tagliare l'inizio di una clip mantenendo il resto.
- **Taglio a cascata:** Il taglio a cascata non solo taglia la clip ma sposta anche tutte le clip e le transizioni successive per chiudere lo spazio vuoto. In questo modo, la timeline rimane continua senza spazi vuoti dopo un taglio, risparmiandoti la fatica di regolare manualmente le clip successive.

Consigli per principianti:

- **Esempio:** Se c'è una parte di una clip che non vuoi (come la fine di una scena), usa **Mantieni lato sinistro** o **Mantieni lato destro** per rimuoverla. Se vuoi dividere una scena in più sezioni più piccole per riorganizzarle, usa **Mantieni entrambi i lati**.
- **Consiglio rapido:** Il taglio può anche essere usato per dividere una clip lunga in parti più piccole, rendendo più facile gestire e modificare ogni sezione separatamente.

Per una guida completa al taglio e a tutte le scorciatoie da tastiera disponibili, consulta la sezione *Taglio e Rifilatura*.

Trasforma

Il preset *Trasforma* attiva lo **strumento di trasformazione** per una clip, permettendo rapide regolazioni di posizione, scala, rotazione, inclinazione e punto di origine della rotazione.

Per regolare rapidamente posizione, scala, rotazione e inclinazione di una clip, seleziona una clip nella timeline per attivare lo strumento di trasformazione. Per impostazione predefinita, la clip selezionata appare nella finestra di anteprima con i controlli di trasformazione (linee e quadrati blu). Puoi selezionare più clip contemporaneamente con **Ctrl** o **Shift**. L'anteprima mostra un unico set di maniglie che circondano tutte le clip selezionate, e ogni spostamento, scala o rotazione le modifica insieme. Se lo strumento di trasformazione è disabilitato, clicca con il tasto destro su una clip e scegli **Trasforma**.

- Trascinando i quadrati blu si regola la **scala** dell'immagine.
- Trascinando il centro si sposta la **posizione** dell'immagine.
- Trascinando il mouse all'esterno delle linee blu si **ruota** l'immagine.
- Trascinando lungo le linee blu si **inclina** l'immagine in quella direzione.
- Trascinando il cerchio al centro si sposta il **punto di origine** che controlla il centro della **rotazione**.

Nota: Presta molta attenzione alla posizione del play-head (linea rossa di riproduzione). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione corrente di riproduzione, per aiutarti a creare animazioni rapidamente. Se vuoi trasformare una clip senza **animazioni**, assicurati che il play-head sia posizionato prima (a sinistra) della clip. Puoi anche regolare manualmente queste proprietà della clip nell'editor delle proprietà, vedi [Proprietà della Clip](#).



- **Esempio d'uso:** Usare la modalità trasformazione per ridimensionare e riposizionare una clip per un effetto picture-in-picture.
- **Suggerimento:** Usa questo preset per controllare con precisione l'aspetto di una clip.

Ritaglia

Il preset *Ritaglia* aggiunge un effetto di ritaglio alla clip selezionata e mostra maniglie interattive di ritaglio nell'anteprima video. Il sottomenu offre:

- *Nessun Ritaglio* – rimuove qualsiasi effetto di ritaglio esistente.
- *Ritaglia (Senza Ridimensionare)* – taglia la clip senza scalare l'area rimanente.
- *Ritaglia (Ridimensiona)* – taglia la clip e scala la regione ritagliata per riempire il fotogramma.

Trascina le maniglie blu per regolare i confini del ritaglio, spostare l'area ritagliata o spostare la maniglia centrale per riposizionare l'immagine all'interno dell'area ritagliata.

Visualizza

Il preset *Visualizza* alterna la modalità di visualizzazione di una clip sulla timeline, mostrando la sua forma d'onda o la miniatura.

- **Esempio d'Uso:** Visualizzare la forma d'onda audio per un editing audio preciso.
- **Suggerimento:** Usa questo preset per concentrarti su aspetti specifici dell'audio di una clip durante l'editing.

Proprietà

Il preset *Proprietà* apre il pannello delle proprietà di una clip, permettendo un accesso rapido per modificare proprietà come posizione, scala, rotazione, ecc... Vedi [Proprietà della Clip](#).

- **Esempio d'Uso:** Regolare proprietà della clip come opacità, volume o posizione.
- **Suggerimento:** Applica questo preset per semplificare le modifiche a tutte le proprietà della clip in un unico pannello.

Copia / Taglia / Incolla

Il preset *Copia / Incolla* permette di copiare e incollare fotogrammi chiave, effetti o duplicare un'intera clip insieme ai suoi fotogrammi chiave. Incolla creerà una nuova clip nella posizione del cursore. Se selezioni una o più clip prima di incollare, puoi incollare «sopra» quelle clip con la clip corrente.

- **Esempio d'Uso:** Duplicare una clip con animazioni complesse per riutilizzarla in diverse parti del progetto.
- **Suggerimento:** Usa questo preset per replicare animazioni o effetti su più clip.
- **Suggerimento:** Selezionando più clip prima di incollare, imposti fotogrammi chiave e/o effetti per tutte le clip.
- **Suggerimento:** Puoi copiare un singolo effetto e incollarlo su più clip selezionate.

Rimuovi Spazi

Le opzioni *Rimuovi Spazio* e *Rimuovi Tutti gli Spazi* ti aiutano a eliminare rapidamente gli spazi tra le clip sulla timeline spostando (ripple) le clip successive per chiudere lo spazio. Queste opzioni sono accessibili dal menu contestuale e sono disponibili solo quando vengono rilevati spazi.

- **Rimuovi Spazio:** - Questa opzione elimina uno spazio specifico tra due clip sulla timeline. Fai clic destro sullo spazio tra le clip per accedere all'opzione *Rimuovi Spazio*. - Uso: Usa questa opzione per eliminare rapidamente uno spazio specifico causato da un taglio o dall'uso dello strumento rasoio.

- **Rimuovi Tutti gli Spazi:** - Questa opzione rimuove tutti gli spazi tra le clip sulla timeline per l'intera traccia. Fai clic destro sul nome della traccia per accedere all'opzione *Rimuovi Tutti gli Spazi*. - Uso: Ideale per tracce che contengono clip consecutive, come una presentazione fotografica, dove non sono desiderati spazi.

Rimuovi clip

L'opzione *Rimuovi Clip* ti permette di eliminare una clip dalla timeline. Rimuovere clip è una parte essenziale per organizzare il progetto e liberarsi delle sezioni indesiderate. Rimuovere una clip può anche influenzare le clip circostanti. Se vuoi eliminare lo spazio che rimane dopo aver cancellato una clip, hai alcune opzioni per regolare automaticamente la timeline.

Come Rimuovere una Clip: Per eliminare una clip, selezionala e premi **Canc** sulla tastiera, oppure fai clic destro sulla clip e scegli *Rimuovi Clip* dal menu contestuale. Puoi anche selezionare più clip contemporaneamente tenendo premuto **Ctrl** e cliccando sulle clip aggiuntive, quindi rimuoverle tutte insieme.

Eliminazione a Cascata: Se vuoi eliminare una clip e rimuovere automaticamente lo spazio vuoto (gap) che lascia, usa la funzione **Eliminazione a Cascata** premendo **Shift+Canc**. Questo sposterà tutte le clip e le transizioni rimanenti sulla traccia verso sinistra, riempiendo lo spazio e mantenendo la timeline fluida e continua.

Rimuovi Spazio: Dopo aver eliminato una clip, se rimangono spazi nella timeline che vuoi rimuovere, fai clic destro nello spazio vuoto e scegli *Rimuovi Spazio*. Questa azione sposterà tutte le clip e le transizioni a sinistra, chiudendo lo spazio e mantenendo il flusso del video.

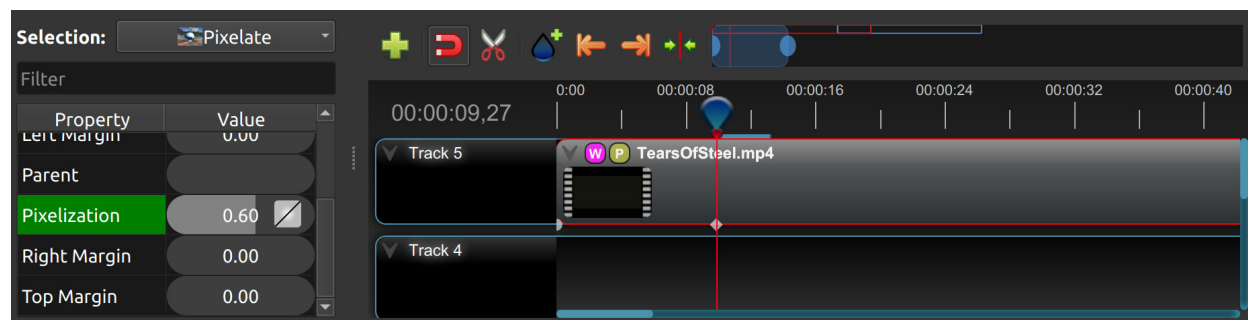
Consigli per principianti:

- **Esempio:** Se hai una clip che non serve più, come un'introduzione che hai deciso di non usare, puoi selezionarla rapidamente ed eliminarla o usare **Eliminazione a Cascata** per rimuoverla e spostare tutto a sinistra per chiudere lo spazio.

Per opzioni di editing avanzate e scorciatoie, consulta la sezione [Taglio e Rifilatura](#).

1.7.4 Effetti

Oltre alle numerose proprietà della clip che possono essere animate e regolate, puoi anche trascinare un effetto direttamente su una clip dal pannello degli effetti. Ogni effetto è rappresentato da una piccola icona colorata con una lettera. Cliccando sull'icona dell'effetto verranno visualizzate le proprietà di quell'effetto, permettendoti di modificarle (e animarle). Per l'elenco completo degli effetti, vedi [Effetti](#).



1.7.5 Proprietà della Clip

Di seguito è riportato un elenco delle proprietà della clip che possono essere modificate e, nella maggior parte dei casi, animate nel tempo. Per visualizzare le proprietà di una clip, fai clic destro e scegli *Proprietà*. Apparirà l'editor delle proprietà, dove potrai modificarle. Puoi selezionare più clip, transizioni o effetti contemporaneamente. Il menu a discesa in cima al pannello mostra le voci per ogni elemento più una voce come **2 Selezioni**. Seleziona questa voce per modificare tutti gli elementi selezionati insieme; saranno visibili solo le proprietà che condividono. Se un campo è vuoto, i valori differiscono tra gli elementi, ma puoi comunque modificarlo o inserire un fotogramma chiave per tutti.

Nota: Presta molta attenzione alla posizione del cursore di riproduzione (cioè la linea rossa di riproduzione). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione corrente di riproduzione, per facilitare la creazione rapida di animazioni.

Quando si animano le proprietà della clip, puoi sfumare una clip da opaca a trasparente con `alpha`, spostare una clip sullo schermo con `location_x` e `location_y`, ridimensionare una clip più piccola o più grande con `scale_x` e `scale_y`, attenuare il volume di una clip più basso o più alto con `volume`, e molto altro. Se vuoi impostare una singola proprietà statica della clip senza animazione, assicurati che il cursore di riproduzione sia posizionato all'inizio della clip (a sinistra) quando modifichi il valore della proprietà.

Consulta la tabella sottostante per un elenco completo delle proprietà della clip.

Nome Clip	Proprietà	Tipo	Descrizione
Alfa		Fotogramma Chiave	Curva che rappresenta l'alfa per sfumare l'immagine e aggiungere trasparenza (da 1 a 0)
Filtro Canale		Fotogramma Chiave	Un numero che rappresenta un canale audio da filtrare (cancella tutti gli altri canali)
Mappatura Canale		Fotogramma Chiave	Un numero che rappresenta un canale audio di uscita (funziona solo quando si filtra un canale)
Numero Fotogramma		Enum	Il formato per visualizzare il numero del fotogramma (se presente)
Composito (Modalità Fusione)	di	Enum	La modalità di fusione usata per comporre questa clip nei livelli inferiori. Il valore predefinito è Normale . Vedi Composito (Modalità di Fusione) .
Durata		Float	La durata della clip (in secondi). Proprietà di sola lettura. Calcolata come: Fine - Inizio.
Fine		Float	La posizione di fine ritaglio della clip (in secondi)
Gravità		Enum	La gravità di una clip determina dove si aggancia al suo elemento padre (dettagli sotto)
Abilita Audio		Enum	Una sovrascrittura opzionale per determinare se questa clip ha audio (-1=indefinito, 0=no, 1=sì)
Abilita Video		Enum	Una sovrascrittura opzionale per determinare se questa clip ha video (-1=indefinito, 0=no, 1=sì)
ID		Stringa	Un GUID generato casualmente (identificatore univoco globale) assegnato a ogni clip. Proprietà di sola lettura.
Traccia		Intero	Il livello che contiene la clip (le tracce superiori sono renderizzate sopra quelle inferiori)
Posizione X		Fotogramma Chiave	Curva che rappresenta la posizione relativa X in percentuale basata sulla gravità (da -1 a 1)
Posizione Y		Fotogramma Chiave	Curva che rappresenta la posizione relativa Y in percentuale basata sulla gravità (da -1 a 1)

continues on next page

Tabella 2 – continua dalla pagina precedente

Nome Clip	Proprietà	Tipo	Descrizione
Mixaggio Volume	Enum		Le opzioni di mixaggio del volume controllano come il volume viene regolato prima del mixaggio (Nessuno=non regolare il volume di questa clip, Riduci=abbassa il volume all'80%, Media=dividi il volume in base al numero di clip contemporanee, dettagli sotto)
Origine X	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta il punto di origine della rotazione, posizione X in percentuale (da -1 a 1)
Origine Y	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta il punto di origine della rotazione, posizione Y in percentuale (-1 a 1)
Genitore	Stringa		L'oggetto genitore di questa clip, che fa sì che molti di questi valori di keyframe si inizializzino al valore del genitore
Posizione	Float		La posizione della clip sulla timeline (in secondi, 0.0 è l'inizio della timeline)
Rotazione	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta la rotazione (0 a 360)
Scala	Enum		La scala determina come una clip deve essere ridimensionata per adattarsi al genitore (dettagli sotto)
Scala X	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta la scala orizzontale in percentuale (0 a 1)
Scala Y	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta la scala verticale in percentuale (0 a 1)
Inclinazione X	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta l'angolo di inclinazione X in gradi (-45.0=sinistra, 45.0=destra)
Inclinazione Y	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta l'angolo di inclinazione Y in gradi (-45.0=giù, 45.0=sù)
Inizio	Float		La posizione di inizio del ritaglio della clip (in secondi)
Tempo	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta i fotogrammi da riprodurre nel tempo (usata per velocità e direzione del video)
Volume	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta il volume per sfumare l'audio più basso/più alto, silenziare o regolare i livelli (0 a 1)
Colore dell'onda	Fotogramma Chiave		Curva che rappresenta il colore della forma d'onda audio
Forma d'onda	Booleano		Se deve essere usata una forma d'onda invece dell'immagine della clip

Composito (Modalità di Fusione)

La proprietà *Composite (Blend Mode)* controlla **come i pixel di questa clip si mescolano con le clip nelle tracce inferiori**. Se sei nuovo, inizia con **Normale**. Cambia modalità quando vuoi un cambiamento creativo rapido senza aggiungere un effetto.

Consigli per principianti

- Vuoi **schiarire** effetti di luce, bagliori o fumo su una scena scura? Prova **Screen** o **Add**.
- Vuoi **scurire** o applicare una texture sopra il filmato (grana della carta, griglie, ombre)? Prova **Multiply** o **Color Burn**.
- Vuoi **più contrasto** senza schiacciare troppo neri e bianchi? Prova **Overlay** o **Soft Light**.
- Vuoi un aspetto **creativo/invertito** o allineare gli elementi? Prova **Difference** o **Exclusion**.

Modalità comuni (consigliate)

Modalità	Cosa fa
Normale	Compositing alfa standard. Rispetta la trasparenza della clip.
Scurisci	Sceglie il pixel più scuro tra i due livelli, per canale.
Moltiplica	Moltiplica i colori. Scurisce e aiuta le texture a posizionarsi sopra il filmato.
Brucia Colore	Scurisce le ombre e aumenta il contrasto; può portare a nero.
Schiarisci	Sceglie il pixel più chiaro tra i due livelli, per canale.
Schermo	L'opposto di Moltiplica. Schiarisce; ottimo per luce, bagliore, fuoco, nebbia.
Scherma Colore	Schiarisce fortemente le luci; può portare a bianco.
Aggiungi	Somma i valori dei pixel. Forte schiaritura; si limita al bianco. Chiamato anche <i>Linear Dodge (Add)</i> .
Sovrapponi	Mix di Moltiplica e Schermo usando il livello inferiore per decidere. Aggiunge contrasto deciso.
Luce Soffusa	Curva di contrasto delicata; più morbida di Sovrapponi.
Luce Dura	Contrasto più forte e deciso usando il livello superiore per guidare il cambiamento.
Differenza	Differenza assoluta tra i livelli. Crea colori invertiti/psichedelici; utile per l'allineamento.
Esclusione	Versione più morbida di Differenza con meno contrasto.

Note

- Le modalità di fusione influenzano il **colore**, mentre l'alfa (la proprietà *Alpha*) influenza la **trasparenza**. Puoi usare entrambi.
- Alcune modalità possono creare risultati molto chiari o molto scuri. Se necessario, abbassa la proprietà *Alpha* per ammorbidire.
- L'aspetto esatto della famiglia Moltiplica/Schermo/Sovrapponi è migliore quando i colori del progetto sono in uno spazio colore lineare.

Alfa

La proprietà *Alpha* è una curva di fotogrammi chiave che rappresenta il valore alfa, determinando la dissolvenza e la trasparenza dell'immagine nel clip. La curva varia da 1 (completamente opaco) a 0 (completamente trasparente).

- **Esempio d'uso:** Applicare un effetto di dissolvenza in entrata o in uscita graduale per una transizione fluida tra i clip.
- **Suggerimento:** Usa i fotogrammi chiave per creare pattern di dissolvenza complessi, come dissolvenza in entrata seguita da dissolvenza in uscita per un effetto spettrale.

Filtro Canale

La proprietà *Channel Filter* è una curva di fotogrammi chiave usata per la manipolazione audio. Specifica un singolo canale audio da filtrare mentre tutti gli altri canali vengono disattivati.

- **Esempio d'uso:** Isolare e migliorare elementi audio specifici, come isolare la voce da una canzone.
- **Suggerimento:** Combina con la proprietà «Channel Mapping» per indirizzare il canale filtrato a un'uscita audio specifica.

Mappatura Canale

La proprietà *Channel Mapping* è una curva di fotogrammi chiave che definisce il canale audio di uscita per il clip. Questa proprietà funziona in combinazione con la proprietà «Channel Filter» e specifica quale canale viene mantenuto in uscita.

- **Esempio d'uso:** Mantenere l'audio del canale filtrato scartando gli altri per un mix audio non convenzionale.
- **Suggerimento:** Sperimenta mappando canali diversi per creare effetti audio unici, come il panning tra gli altoparlanti.

Numero Fotogramma

La proprietà *Frame Number* specifica il formato in cui i numeri dei fotogrammi sono visualizzati all'interno del clip, se applicabile.

- **Esempio d'uso:** Visualizzare i numeri dei fotogrammi nell'angolo in alto a sinistra del clip, come numero di fotogramma assoluto o relativo all'inizio del clip.
- **Suggerimento:** Questo può aiutare a identificare numeri di fotogrammi precisi o a risolvere un problema.

Durata

La proprietà *Duration* è un valore float che indica la durata del clip in secondi. Questa è una proprietà di sola lettura. È calcolata come: Fine - Inizio. Per modificare la durata, devi modificare le proprietà *Start* e/o *End* del clip.

- **Esempio d'uso:** Controllare la durata di un clip per assicurarsi che si adatti a uno specifico intervallo temporale nel progetto.
- **Suggerimento:** Considera di usare la proprietà «Duration» per clip che devono corrispondere a intervalli temporali specifici, come dialoghi o scene.

Fine

La proprietà *End* definisce il punto di taglio alla fine del clip in secondi, permettendoti di controllare quanto del clip è visibile nella timeline. Modificare questa proprietà influenzerà la proprietà *Duration* del clip.

- **Esempio d'uso:** Tagliare la fine di un clip per allinearla con un altro clip o rimuovere sezioni indesiderate del clip.
- **Suggerimento:** Combina le proprietà «Start» e «End» per controllare con precisione la porzione visibile del clip.

Gravità

La proprietà del clip *Gravity* imposta la coordinata di posizione iniziale di visualizzazione (X,Y) per il clip, dopo che è stato scalato (vedi [Scala](#)). Questo determina dove l'immagine del clip viene inizialmente visualizzata sullo schermo, ad esempio In alto a sinistra o In basso a destra. L'opzione di gravità predefinita è **Centro**, che visualizza l'immagine al centro esatto dello schermo. Le opzioni di gravità sono:

- **In alto a sinistra** – I bordi superiore e sinistro del clip si allineano con i bordi superiore e sinistro dello schermo
- **In alto al centro** – Il bordo superiore del clip si allinea con il bordo superiore dello schermo; il clip è centrato orizzontalmente sullo schermo.
- **In alto a destra** – I bordi superiore e destro del clip si allineano con i bordi superiore e destro dello schermo
- **A sinistra** – Il bordo sinistro del clip si allinea con il bordo sinistro dello schermo; il clip è centrato verticalmente sullo schermo.
- **Centro** (predefinito) – Il clip è centrato orizzontalmente e verticalmente sullo schermo.

- **A destra** – Il bordo destro del clip si allinea con il bordo destro dello schermo; il clip è centrato verticalmente sullo schermo.
- **In basso a sinistra** – I bordi inferiore e sinistro del clip si allineano con i bordi inferiore e sinistro dello schermo
- **In basso al centro** – Il bordo inferiore del clip si allinea con il bordo inferiore dello schermo; il clip è centrato orizzontalmente sullo schermo.
- **In basso a destra** – I bordi inferiore e destro del clip si allineano con i bordi inferiore e destro dello schermo

Abilita Audio

La proprietà *Enable Audio* è un'enumerazione che sovrascrive l'impostazione audio predefinita per il clip. Valori possibili: -1 (non definito), 0 (nessun audio), 1 (audio abilitato).

- **Esempio d'uso:** Disattivare l'audio indesiderato di un clip, come il rumore ambientale.
- **Suggerimento:** Usa questa proprietà per controllare la riproduzione audio di clip specifici, specialmente clip che non hanno tracce audio utili.

Abilita Video

La proprietà *Enable Video* è un'enumerazione che sovrascrive l'impostazione video predefinita per il clip. Valori possibili: -1 (non definito), 0 (nessun video), 1 (video abilitato).

- **Esempio d'uso:** Disabilitare il video di una clip mantenendo l'audio per creare sequenze solo audio.
- **Suggerimento:** Questa proprietà può essere utile per creare scene con commenti audio o doppiaggi.

ID

La proprietà *ID* contiene un GUID (Identificatore Unico Globale) generato casualmente assegnato a ogni clip, garantendone l'unicità. Questa è una proprietà di sola lettura, assegnata da OpenShot quando viene creata una clip.

- **Esempio d'uso:** Fare riferimento a clip specifiche all'interno di script personalizzati o attività di automazione.
- **Suggerimento:** Sebbene solitamente gestiti in background, comprendere gli ID delle clip può aiutare nella personalizzazione avanzata del progetto.

Traccia

La proprietà *Traccia* è un intero che indica il livello su cui è posizionata la clip. Le clip sulle tracce superiori vengono visualizzate sopra quelle sulle tracce inferiori.

- **Esempio d'uso:** Disporre le clip su livelli diversi per creare profondità e complessità visiva.
- **Suggerimento:** Usa tracce superiori per elementi che devono apparire sopra gli altri, come sovrapposizioni di testo o grafica.

Posizione X e Posizione Y

Le proprietà *Posizione X* e *Posizione Y* sono curve di fotogrammi chiave che determinano la posizione relativa della clip, espressa in percentuale, basata sulla gravità specificata. L'intervallo di queste curve va da -1 a 1. Vedi [Trasforma](#).

- **Esempio d'uso:** Animare il movimento di una clip sullo schermo usando curve di fotogrammi chiave per le posizioni X e Y.
- **Suggerimento:** Combina con le impostazioni di gravità per creare animazioni dinamiche che rispettano regole di allineamento coerenti.

Mixaggio Volume

La proprietà *Mixaggio Volume* è un'enumerazione che controlla come vengono applicate le regolazioni del volume prima del mixaggio audio. Opzioni: Nessuno (nessuna regolazione), Riduci (volume ridotto all'80%), Media (volume diviso in base al numero di clip contemporanee).

- **Esempio d'uso:** Abbassare automaticamente il volume di una clip per permettere alla musica di sottofondo di emergere più chiaramente.
- **Suggerimento:** Sperimenta con le opzioni di mixaggio del volume per ottenere livelli audio bilanciati tra le diverse clip.

Il mixaggio audio comporta la regolazione dei livelli di volume affinché le **clip sovrapposte** non diventino troppo forti (causando distorsione audio e perdita di chiarezza). Se si combinano clip audio particolarmente forti su più tracce, può verificarsi il clipping (una distorsione audio staccata). Per evitare la distorsione, OpenShot potrebbe dover ridurre i livelli di volume nelle clip sovrapposte. Sono disponibili i seguenti metodi di mixaggio audio:

- **Nessuno** - Non apportare modifiche ai dati di volume prima del mixaggio audio. Le clip sovrapposte combineranno l'audio a volume pieno, senza riduzioni.
- **Media** - Divide automaticamente il volume di ogni clip in base al numero di clip sovrapposte. Ad esempio, 2 clip sovrapposte avranno ciascuna il 50% del volume, 3 clip sovrapposte avranno ciascuna il 33% del volume, ecc...
- **Riduci** - Riduce automaticamente il volume delle clip sovrapposte del 20%, riducendo la probabilità che diventino troppo forti, ma non sempre previene la distorsione audio. Ad esempio, se ci sono 10 clip forti sovrapposte, ciascuna con una riduzione del 20% del volume, potrebbe comunque superare il volume massimo consentito e causare distorsione audio.

Per regolare rapidamente il volume di una clip, puoi usare il semplice menu *Preimpostazione Volume*. Vedi [Menu contestuale](#). Per un controllo preciso sul volume di una clip, puoi impostare manualmente il *Fotogramma Chiave Volume*. Vedi [Volume](#).

Origine X e Origine Y

Le proprietà *Origine X* e *Origine Y* sono curve di fotogrammi chiave che definiscono la posizione del punto di origine della rotazione in percentuale. L'intervallo di queste curve va da -1 a 1. Vedi [Trasforma](#).

- **Esempio d'uso:** Ruotare una clip attorno a un punto specifico, come l'articolazione di un personaggio.
- **Suggerimento:** Imposta il punto di origine per ottenere rotazioni controllate e dall'aspetto naturale durante le animazioni.

Clip Genitore

La proprietà *Genitore* di una clip imposta i valori iniziali dei fotogrammi chiave sull'oggetto genitore. Ad esempio, se molte clip puntano tutte allo stesso clip genitore, erediteranno tutte le loro proprietà predefinite, come `location_x`, `location_y`, `scale_x`, `scale_y`, ecc... Questo può essere molto utile in certe circostanze, come quando hai molte clip che devono muoversi o scalare insieme.

- **Esempio d'uso:** Creare animazioni complesse stabilendo una relazione genitore-figlio tra le clip.
- **Suggerimento:** Usa questa proprietà per propagare le modifiche dalla clip genitore alle clip figlie per animazioni coerenti.
- **Suggerimento:** Puoi anche impostare l'attributo `parent` su un oggetto tracciato `Tracker` o `Object Detector`, così la clip segue la posizione e la scala dell'oggetto tracciato. Vedi anche [Genitore Effetto](#).

Posizione

La proprietà *Posizione* determina la posizione della clip sulla timeline in secondi, con 0.0 che indica l'inizio.

- **Esempio d'uso:** Sincronizzare l'apparizione di una clip con eventi specifici nel progetto.
- **Suggerimento:** Regola la posizione per sincronizzare le clip con segnali audio o elementi visivi.

Rotazione

La proprietà *Rotazione* è una curva di fotogrammi chiave che controlla l'angolo di rotazione della clip, variando da -360 a 360 gradi. Puoi ruotare in senso orario o antiorario. Regola rapidamente l'angolo di orientamento di una clip (di lato, capovolta, dritta, verticale, orizzontale), capovolgi una clip o anima la rotazione. Vedi [Trasforma](#).

- **Esempio d'uso:** Simulare un effetto di rotazione animando la curva di rotazione.
- **Suggerimento:** Usa questa proprietà in modo creativo per effetti come la rotazione del testo o l'emulazione del movimento della camera.
- **Suggerimento:** Sperimenta ruotando il video a diversi angoli, non solo a 90 o 180 gradi. A volte una leggera inclinazione o un angolo specifico può aggiungere un tocco creativo al video, specialmente per scopi artistici o narrativi.
- **Suggerimento:** Dopo aver ruotato il video, potresti avere delle barre nere ai bordi. Considera di ritagliare e ridimensionare il video per eliminare queste barre e mantenere un aspetto pulito e professionale.
- **Suggerimento:** Se lavori con video verticali destinati a schermi orizzontali, ruotali di 90 gradi e poi ingrandiscili per riempire il fotogramma. In questo modo il video verticale occuperà più spazio sullo schermo.
- **Suggerimento:** Se l'orizzonte nel video appare inclinato a causa dell'inclinazione della camera, usa la rotazione per livellarlo. Questo è particolarmente importante per le riprese paesaggistiche per mantenere un aspetto professionale e gradevole.

Scala

La proprietà *Scala* è il metodo iniziale di ridimensionamento usato per visualizzare l'immagine di una clip, che può essere ulteriormente regolata dalle proprietà *Scala X* e *Scala Y* della clip (vedi [Scala X e Scala Y](#)). Si consiglia di usare risorse con lo stesso rapporto d'aspetto del profilo del progetto, il che permette a molti di questi metodi di ridimensionamento di scalare completamente la clip fino alla dimensione dello schermo, senza aggiungere barre nere ai bordi. I metodi di scala sono:

- **Adatta al meglio** (predefinito) – La clip è il più grande possibile senza cambiare il rapporto d'aspetto. Questo può causare barre nere su alcuni lati dell'immagine, se il rapporto d'aspetto non corrisponde esattamente alla dimensione del progetto.
- **Ritaglia** – Il rapporto d'aspetto della clip è mantenuto mentre la clip viene ingrandita per riempire l'intero schermo, anche se ciò significa che parte dell'immagine sarà ritagliata. Questo evita barre nere intorno all'immagine, ma se il rapporto d'aspetto della clip non corrisponde alla dimensione del progetto, parte dell'immagine sarà tagliata.
- **Nessuno** – La clip è visualizzata nella sua dimensione originale. Non è raccomandato, poiché l'immagine non verrà scalata correttamente se cambi il profilo del progetto (o la dimensione del progetto).
- **Allunga** – La clip viene allungata per riempire l'intero schermo, cambiando il rapporto d'aspetto se necessario.

Scala X e Scala Y

Le proprietà *Scala X* e *Scala Y* sono curve di fotogrammi chiave che rappresentano rispettivamente la scala orizzontale e verticale in percentuale. L'intervallo per queste curve va da 0 a 1. Vedi [Trasforma](#). OpenShot limita i valori massimi di scala in base al tipo di file e alla dimensione del progetto, per prevenire crash e problemi di prestazioni.

- **Esempio d'uso:** Creare un effetto zoom animando simultaneamente le curve *Scala X* e *Scala Y*.
- **Suggerimento:** Scala l'immagine più grande dello schermo, rivelando solo una parte del video. Questo è un modo semplice per ritagliare una porzione del video.
- **Suggerimento:** Scala separatamente gli elementi orizzontali e verticali, per schiacciare e allungare l'immagine in modi divertenti.
- **Suggerimento:** Combina la scala con le proprietà di rotazione e posizione per trasformazioni dinamiche.

Inclinazione X e Inclinazione Y

Le proprietà *Inclinazione X* e *Inclinazione Y* sono curve di fotogrammi chiave che rappresentano rispettivamente gli angoli di inclinazione X e Y in gradi. Vedi [Trasforma](#). OpenShot limita i valori massimi di inclinazione in base al tipo di file e alla dimensione del progetto, per prevenire crash e problemi di prestazioni.

- **Esempio d'uso:** Aggiungere un effetto di inclinazione dinamica a una clip animando gli angoli di inclinazione.
- **Suggerimento:** Usa le proprietà di inclinazione per creare animazioni inclinate o distorte.

Inizio

La proprietà *Inizio* definisce il punto di taglio all'inizio della clip in secondi. Modificare questa proprietà influenzerà la proprietà *Durata* della clip.

- **Esempio d'uso:** Rimuovere la porzione iniziale di una clip per concentrarsi su una scena o momento specifico.
- **Suggerimento:** Usa la proprietà «Inizio» in combinazione con la proprietà «Fine» per un taglio preciso della clip.

Tempo

La proprietà *Time* è una curva di fotogrammi chiave che rappresenta i fotogrammi riprodotti nel tempo, influenzando la velocità e la direzione del video. Puoi usare uno dei preset disponibili (*normal*, *fast*, *slow*, *freeze*, *freeze & zoom*, *forward*, *backward*), cliccando con il tasto destro su una Clip e scegliendo il menu *Time*. Molti preset sono disponibili in questo menu per invertire, accelerare e rallentare una clip video, vedi [Menu contestuale](#). Le stesse regolazioni possono essere fatte interattivamente con il pulsante della barra degli strumenti *Timing* trascinando i bordi di una clip; OpenShot aggiunge automaticamente i fotogrammi chiave del tempo necessari e scala tutti gli altri fotogrammi chiave.

Facoltativamente, puoi impostare manualmente i valori dei fotogrammi chiave per la proprietà *Time*. Il valore rappresenta il *numero del fotogramma* nella posizione del fotogramma chiave. Questo può essere difficile da determinare e potrebbe richiedere una calcolatrice per trovare i valori necessari. Per esempio, se l'inizio della tua Clip imposta un valore di tempo di 300 (cioè *fotogramma 300*), e la fine della tua clip imposta un valore di tempo di 1 (*fotogramma 1*), OpenShot riprodurrà questa clip al contrario, iniziando dal fotogramma 300 e terminando al fotogramma 1, alla velocità appropriata (in base a dove questi fotogrammi chiave sono impostati sulla timeline). NOTA: Per determinare il numero totale di fotogrammi in una clip, moltiplica la durata del file per gli FPS del progetto (per esempio: 47.0 sec durata clip X 24.0 FPS progetto = 1128 fotogrammi totali).

Questo permette scenari molto complessi, come il jump cutting all'interno di una clip, l'inversione di una porzione di clip, il rallentamento di una porzione di clip, il congelamento su un fotogramma e molto altro. Vedi [Animazione](#) per maggiori dettagli sulle animazioni manuali con fotogrammi chiave.

- **Esempio d'uso:** Creare un effetto slow-motion o time-lapse modificando la curva del tempo.
- **Suggerimento:** Regola la proprietà «Time» per controllare la velocità di riproduzione del video e ottenere un impatto visivo drammatico.

Volume

La proprietà *Volume* è una curva di fotogrammi chiave che controlla il volume o il livello audio, variando da 0 (muto) a 1 (volume massimo). Per la regolazione automatica del volume, vedi [Mixaggio Volume](#).

- **Esempio d'uso:** Dissolvenza graduale della musica di sottofondo mentre il dialogo diventa più prominente, oppure aumento o diminuzione del volume di una clip.
- **Suggerimento:** Combina più fotogrammi chiave del volume per regolazioni audio sfumate, come abbassare il livello della musica quando viene pronunciato un dialogo.
- **Suggerimento:** Per regolare **velocemente** il volume di una clip puoi usare il semplice menu *Volume Preset*. Vedi [Menu contestuale](#).

Colore dell'onda

La proprietà *Wave Color* è una curva di fotogrammi chiave che rappresenta il colore della visualizzazione dell'onda audio.

- **Esempio d'uso:** Abbinare il colore dell'onda al tema visivo generale del progetto.
- **Suggerimento:** Sperimenta con colori diversi per migliorare l'aspetto visivo dell'onda o anima il colore nel tempo.

Forma d'onda

La proprietà *Waveform* è un booleano che determina se viene usata una visualizzazione dell'onda al posto dell'immagine della clip.

- **Esempio d'uso:** Visualizzare un'onda audio al posto del video per evidenziare visivamente i pattern audio.
- **Suggerimento:** Usa la visualizzazione dell'onda per enfatizzare i battiti musicali o le modulazioni vocali.

1.7.6 Ulteriori informazioni

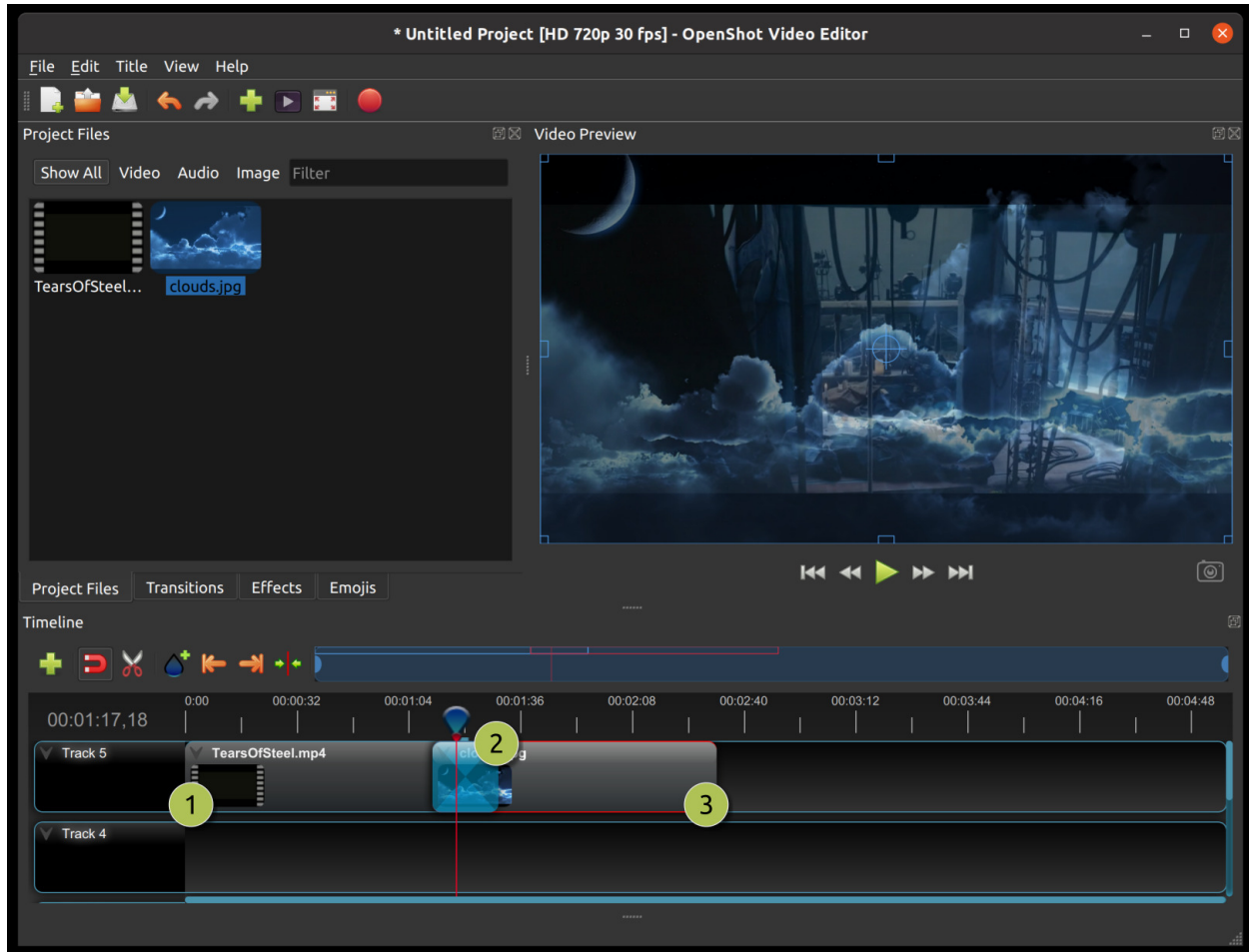
Per maggiori informazioni su fotogrammi chiave e animazione, vedi [Animazione](#).

1.8 Transizioni

Una transizione viene utilizzata per dissolvere gradualmente (o cancellare) tra due immagini di clip. In OpenShot, le transizioni sono rappresentate da rettangoli arrotondati blu sulla timeline. Vengono create automaticamente quando si sovrappongono due clip e possono essere aggiunte manualmente trascinandole sulla timeline dal pannello **Transizioni**. Una transizione deve essere posizionata sopra un clip (sovrapponendolo), con la posizione più comune all'inizio o alla fine di un clip.

NOTA: Le transizioni **non** influenzano l'**audio**, quindi se intendi dissolvere l'audio in entrata/uscita di un clip, devi regolare la proprietà *volume* del clip. Vedi [Proprietà della Clip](#)

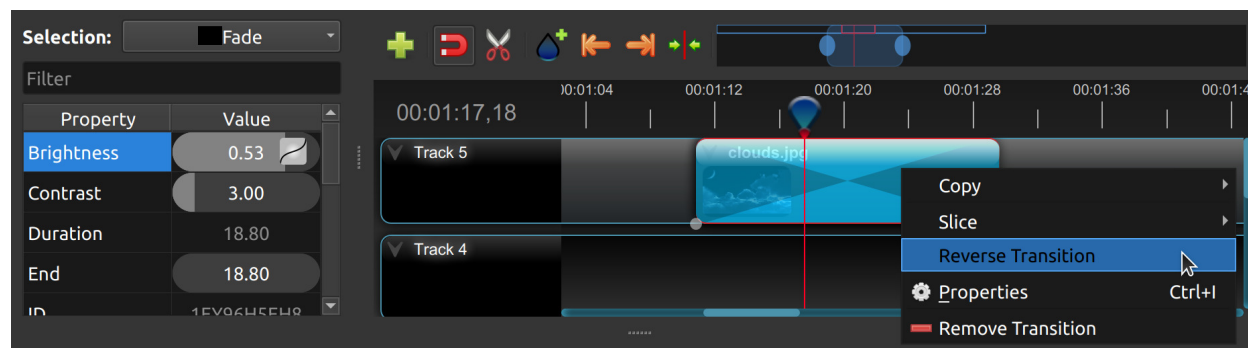
1.8.1 Panoramica



#	Nome	Descrizione
1	Clip 1	Un clip video
2	Transizione	Una transizione a dissolvenza graduale tra le 2 immagini dei clip, creata automaticamente sovrapponendo i clip (non influisce sull'audio)
3	Clip 2	Un clip immagine

1.8.2 Direzione

Le transizioni regolano l'alpha/trasparenza dell'immagine del clip sovrapposto (cioè il clip sotto la transizione) e possono dissolvere da opaco a trasparente, o da trasparente a opaco (non influisce sull'audio). Clicca con il tasto destro e scegli *Inverti Transizione* per cambiare la direzione della dissolvenza. Puoi anche regolare manualmente la curva di **Luminosità**, animando la dissolvenza visiva come preferisci.



1.8.3 Trasparenza

Se le transizioni sono usate su immagini o video che contengono trasparenza (*cioè canale alpha*), questo farà sì che il clip originale scompaia bruscamente (o sparisca improvvisamente), poiché il sistema di transizioni di OpenShot si aspetta che il secondo clip copra completamente il primo. Ad esempio, se il secondo clip non copre completamente il primo, una transizione potrebbe non essere lo strumento migliore da usare. Invece, dovresti considerare di regolare la proprietà **alpha** del primo clip per farlo dissolvere dove necessario, vedi [Proprietà della Clip](#) o [Menu contestuale](#). In alternativa, puoi combinare una transizione e una dissolvenza **alpha** quando usi clip trasparenti per una dissolvenza più fluida tra di essi.

1.8.4 Taglio e Suddivisione

OpenShot offre molti modi semplici per regolare le posizioni di inizio e fine del ritaglio di una transizione (noto anche come taglio o rifilatura). Il metodo più comune è semplicemente afferrare il bordo sinistro (o destro) della transizione e trascinarlo. Per una guida completa al taglio e a tutte le scorciatoie da tastiera disponibili, vedi le sezioni [Taglio e Rifilatura](#) e [Scorciatoie da Tastiera](#).

1.8.5 Maschera

Nell'editing video, le maschere sono strumenti potenti che permettono di visualizzare selettivamente aree specifiche di un clip video. Simili alle maschere nell'editing delle immagini, le maschere video definiscono una regione dove verranno applicate modifiche lasciando inalterate le altre parti del video.

Una maschera può essere considerata come una forma o un percorso che delimita l'area che vuoi selezionare. Le forme comunemente usate includono rettangoli, cerchi e percorsi a mano libera. L'area mascherata è chiamata «regione mascherata.»

Le maschere possono essere animate, permettendoti di cambiare forma o posizione nel tempo. Questo consente effetti dinamici come rivelare elementi nascosti o passare tra diversi stati visivi. In OpenShot, puoi convertire una transizione in una maschera personalizzando la curva dei fotogrammi chiave **Luminosità**. Mantenere un valore statico (immutato) di luminosità manterrà una posizione fissa della maschera. Combina questo con immagini di transizione personalizzate, o anche sequenze di immagini personalizzate, per creare maschere animate e complesse.

1.8.6 Transizione Personalizzata

Qualsiasi immagine in scala di grigi può essere usata come transizione (o maschera), aggiungendola alla cartella `~/openshot_qt/transitions/`. Assicurati solo di dare al file un nome facilmente riconoscibile e riavvia OpenShot. La tua transizione/maschera personalizzata apparirà ora nella lista delle transizioni.

1.8.7 Proprietà della Transizione

Di seguito è riportata una lista delle proprietà della transizione che possono essere modificate e, nella maggior parte dei casi, animate nel tempo. Per visualizzare le proprietà di una transizione, clicca con il tasto destro e scegli *Proprietà*. Apparirà l'editor delle proprietà, dove potrai modificarle. NOTA: Presta molta attenzione alla posizione del playhead (cioè la linea rossa di riproduzione). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione corrente di riproduzione per facilitare la creazione di animazioni.

NOTA: Le transizioni non influenzano l'audio, quindi se intendi dissolvere il volume audio di un clip, devi regolare la proprietà volume del clip. Vedi [Proprietà della Clip](#).

Nome della Transizione	Proprietà	Tipo	Descrizione
Luminosità		Fotogramma Chiave	Curva che rappresenta la luminosità dell'immagine di transizione, che influisce sul dissolvenza/effetto wipe (-1 a 1)
Contrasto		Fotogramma Chiave	Curva che rappresenta il contrasto dell'immagine di transizione, che influisce sulla morbidezza/durezza del dissolvenza/effetto wipe (0 a 20)
Durata		Virgola mobile	La durata della transizione (in secondi). Proprietà di sola lettura.
Fine		Virgola mobile	La posizione di taglio finale della transizione (in secondi).
ID		Stringa	Un GUID generato casualmente (identificatore univoco globale) assegnato a ogni transizione. Proprietà di sola lettura.
Genitore		Stringa	L'oggetto genitore di questa transizione, che fa sì che molti di questi valori di fotogramma chiave si inizializzino al valore del genitore.
Posizione		Virgola mobile	La posizione della transizione sulla timeline (in secondi).
Sostituisci immagine		Booleano	Per il debug di un problema, questa proprietà mostra l'immagine della transizione (invece di diventare trasparente).
Inizio		Virgola mobile	La posizione di taglio iniziale della transizione (in secondi).
Traccia		Intero	Il livello che contiene la transizione (le tracce superiori sono renderizzate sopra quelle inferiori).

Durata

La proprietà *Durata* è un valore a virgola mobile che indica la lunghezza della transizione in secondi. Questa è una proprietà di sola lettura. È calcolata come: Fine - Inizio. Per modificare la durata, è necessario modificare le proprietà di transizione *Inizio* e/o *Fine*.

- **Esempio d'uso:** Controlla la durata di una transizione per assicurarti che si adatti a uno specifico intervallo temporale nel progetto.
- **Suggerimento:** Considera di usare la proprietà «Durata» per transizioni che devono corrispondere a intervalli di tempo specifici, come dialoghi o scene.

Fine

La proprietà *Fine* definisce il punto di taglio alla fine della transizione in secondi, permettendoti di controllare quanto della transizione è visibile nella timeline. Modificare questa proprietà influenzerà la proprietà *Durata* della transizione.

- **Esempio d'uso:** Tagliare la fine di una transizione per allinearla con un altro clip o rimuovere sezioni indesiderate della transizione.
- **Suggerimento:** Combina le proprietà «Inizio» e «Fine» per controllare con precisione la porzione visibile della transizione.

ID

La proprietà *ID* contiene un GUID generato casualmente (Identificatore Unico Globale) assegnato a ogni transizione, garantendone l'unicità. Questa è una proprietà di sola lettura, assegnata da OpenShot quando viene creata una transizione.

- **Esempio d'uso:** Fare riferimento a transizioni specifiche all'interno di script personalizzati o attività di automazione.
- **Suggerimento:** Sebbene solitamente gestiti in background, comprendere gli ID delle transizioni può aiutare nella personalizzazione avanzata del progetto.

Traccia

La proprietà *Traccia* è un intero che indica il livello su cui è posizionata la transizione. Le transizioni sulle tracce superiori sono renderizzate sopra quelle sulle tracce inferiori.

- **Esempio d'uso:** Disporre le transizioni su livelli diversi per creare profondità visiva e complessità.
- **Suggerimento:** Usa tracce superiori per elementi che devono apparire sopra gli altri, come sovrapposizioni di testo o grafica.

1.9 Effetti

Gli effetti sono usati in OpenShot per migliorare o modificare l'audio o il video di una clip. Possono modificare i pixel e i dati audio, e generalmente migliorare i tuoi progetti video. Ogni effetto ha un proprio set di proprietà, la maggior parte delle quali può essere animata nel tempo, ad esempio variando la *Luminosità* e *Contrasto* di una clip nel tempo.

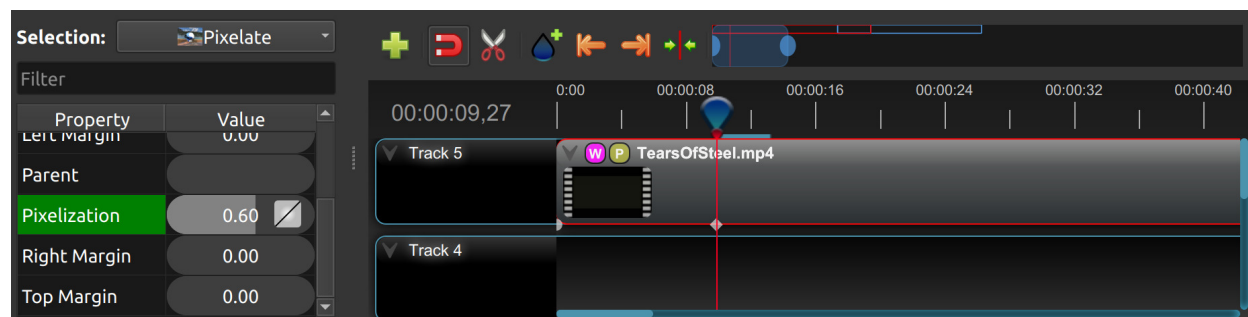
Gli effetti possono essere aggiunti a qualsiasi clip trascinandoli dalla scheda Effetti sulla clip. Ogni effetto è rappresentato da una piccola icona colorata e dalla prima lettera del nome dell'effetto. Nota: presta molta attenzione a dove si trova la testina di riproduzione (cioè la linea rossa di riproduzione). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione corrente della riproduzione, per aiutare a creare animazioni rapidamente.

Per visualizzare le proprietà di un effetto, fai clic destro sull'icona dell'effetto, aprendo il menu contestuale, e scegli *Proprietà*. Apparirà l'editor delle proprietà, dove puoi modificare queste proprietà. Le proprietà appaiono in ordine alfabetico nel dock, con opzioni di filtro disponibili in alto. Tieni premuto **Ctrl** e clicca su più icone di effetti per selezionarli tutti, il dock *Proprietà* mostrerà una voce come **3 Selezioni** così potrai regolare le impostazioni comuni in un solo passaggio. Vedi [Proprietà della Clip](#).

Per regolare una proprietà:

- Trascina il cursore per modifiche approssimative.
- Doppio clic per inserire valori precisi.
- Clic destro/doppio clic per opzioni non numeriche.

Le proprietà degli effetti sono parte integrante del sistema *Animazione*. Quando modifichi una proprietà di un effetto, un fotogramma chiave viene generato nella posizione corrente della testina di riproduzione. Per far sì che una proprietà copra l'intera clip, posiziona la testina all'inizio o prima dell'inizio della clip prima di effettuare le modifiche. Un modo comodo per identificare l'inizio di una clip è utilizzare la funzione “marcatore successivo/precedente” nella barra degli strumenti della Timeline.



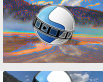
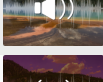
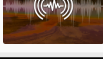
1.9.1 Elenco degli Effetti

OpenShot Video Editor dispone di un totale di 27 effetti video e audio integrati: 18 effetti video e 9 effetti audio. Questi effetti possono essere aggiunti a una clip trascinando l'effetto sulla clip. La tabella seguente contiene il nome e una breve descrizione di ogni effetto.

Icona	Nome Effetto	Descrizione Effetto
	Nastro Analogico	Effetto vintage di tremolio, sbavatura e neve da video domestico.
	Maschera Alfa / Transizione Wipe	Transizione a maschera in scala di grigi tra immagini.
	Barre	Aggiungi barre colorate intorno al video.
	Sfocatura	Regola la sfocatura dell'immagine.
	Luminosità e Contrasto	Modifica la luminosità e il contrasto del fotogramma.
	Didascalia	Aggiungi didascalie di testo a qualsiasi clip.
	Chroma Key (Schermo Verde)	Sostituisci il colore con trasparenza.
	Mappa Colori / Lookup	Regola i colori usando tabelle di lookup 3D LUT (formato .cube).
	Saturazione Colore	Regola l'intensità del colore.

continues on next page

Tabella 3 – continua dalla pagina precedente

Icona	Nome Effetto	Descrizione Effetto
	Spostamento Colore	Sposta i colori dell'immagine in varie direzioni.
	Ritaglia	Ritaglia parti del tuo video.
	Deinterlacciamento	Rimuovi l'interlacciamento dal video.
	Tinta	Regola tinta / colore.
	Riflesso Lente	Simula la luce solare che colpisce una lente con riflessi.
	Negativo	Produce un'immagine negativa.
	Rilevatore Oggetti	Rileva oggetti nel video.
	Contorno	Aggiungi un contorno attorno a qualsiasi immagine o testo.
	Pixelatura	Aumenta o diminuisci i pixel visibili.
	Nitidezza	Aumenta il contrasto dei bordi per rendere i dettagli del video più nitidi.
	Sposta	Sposta l'immagine in diverse direzioni.
	Proiezione Sferica	Appiattisci o proietta riprese a 360° e fish-eye.
	Stabilizzatore	Riduci le vibrazioni del video.
	Tracciatore	Traccia la cornice di delimitazione nel video.
	Onda	Distorsione dell'immagine in un motivo a onda.
	Compressore	Riduci il volume o amplifica i suoni bassi.
	Ritardo	Regola la sincronizzazione audio-video.
	Distorsione	Taglia il segnale audio per la distorsione.
	Eco	Aggiungi riflessione sonora ritardata.

continues on next page

Tabella 3 – continua dalla pagina precedente

Icona	Nome Effetto	Descrizione Effetto
	Espansore	Rendi le parti forti relativamente più forti.
	Rumore	Aggiungi segnali casuali a intensità uguale.
	EQ Parametrico	Regola il volume delle frequenze nell'audio.
	Robotizzazione	Trasforma l'audio in voce robotica.
	Sussurrazione	Trasforma l'audio in sussurri.

1.9.2 Proprietà Effetto

Di seguito è riportato un elenco delle proprietà **comuni** degli effetti, condivise da tutti gli effetti in OpenShot. Per visualizzare le proprietà di un effetto, clicca con il tasto destro e scegli *Proprietà*. Apparirà l'editor delle proprietà, dove potrai modificare queste proprietà. Nota: presta molta attenzione alla posizione del cursore di riproduzione (cioè la linea rossa di riproduzione). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione corrente di riproduzione, per facilitare la creazione rapida di animazioni.

Consulta la tabella sottostante per un elenco delle proprietà comuni degli effetti. Qui sono elencate solo le **proprietà comuni** condivise da tutti gli effetti. Ogni effetto ha anche molte **proprietà uniche**, specifiche per ciascun effetto; consulta [Effetti Video](#) per maggiori informazioni sugli effetti individuali e le loro proprietà uniche.

Nome Effetto	Proprietà	Tipo	Descrizione
Durata		Virgola mobile	La durata dell'effetto (in secondi). Proprietà di sola lettura. La maggior parte degli effetti ha come durata predefinita quella della clip. Questa proprietà è nascosta quando un effetto appartiene a una clip.
Fine		Virgola mobile	La posizione di ritaglio finale dell'effetto (in secondi). Questa proprietà è nascosta quando un effetto appartiene a una clip.
ID		Stringa	Un GUID generato casualmente (identificatore univoco globale) assegnato a ogni effetto. Proprietà di sola lettura.
Genitore		Stringa	L'oggetto genitore di questo effetto, che fa sì che molti di questi valori di fotogrammi chiave si inizializzino al valore del genitore.
Posizione		Virgola mobile	La posizione dell'effetto sulla timeline (in secondi). Questa proprietà è nascosta quando un effetto appartiene a una clip.
Inizio		Virgola mobile	La posizione di ritaglio iniziale dell'effetto (in secondi). Questa proprietà è nascosta quando un effetto appartiene a una clip.
Traccia		Intero	Il livello che contiene l'effetto (le tracce superiori sono renderizzate sopra quelle inferiori). Questa proprietà è nascosta quando un effetto appartiene a una clip.
Applica della Clip	Prima	Booleano	Applica questo effetto prima che la clip elabori i fotogrammi chiave? (predefinito è Sì)

Durata

La proprietà *Durata* è un valore in virgola mobile che indica la lunghezza dell'effetto in secondi. È una proprietà di sola lettura. È calcolata come: Fine - Inizio. Per modificare la durata, è necessario modificare le proprietà effetto *Inizio* e/o *Fine*.

NOTA: La maggior parte degli effetti in OpenShot imposta la durata dell'effetto uguale a quella della clip e nasconde questa proprietà dall'editor.

Fine

La proprietà *Fine* definisce il punto di ritaglio alla fine dell'effetto in secondi, permettendo di controllare quanto dell'effetto è visibile nella timeline. Modificare questa proprietà influenzerà la proprietà effetto *Durata*.

NOTA: La maggior parte degli effetti in OpenShot imposta questa proprietà per corrispondere alla clip e la nasconde dall'editor.

ID

La proprietà *ID* contiene un GUID generato casualmente (Identificatore Unico Globale) assegnato a ogni effetto, garantendone l'unicità. È una proprietà di sola lettura, assegnata da OpenShot quando un effetto viene creato.

Traccia

La proprietà *Traccia* è un intero che indica il livello su cui è posizionato l'effetto. Gli effetti sulle tracce superiori sono renderizzati sopra quelli delle tracce inferiori.

NOTA: La maggior parte degli effetti in OpenShot imposta questa proprietà per corrispondere alla clip e la nasconde dall'editor.

1.9.3 Genitore Effetto

La proprietà *Genitore* di un effetto imposta i valori iniziali dei fotogrammi chiave su un effetto genitore. Per esempio, se molti effetti puntano allo stesso effetto genitore, erediteranno tutte le loro proprietà iniziali, come dimensione del font, colore del font e colore di sfondo per un effetto *Caption*. Nell'esempio di molti effetti *Caption* che usano lo stesso effetto Genitore, è un modo efficiente per gestire un gran numero di questi effetti.

*NOTA: La proprietà **parent** per gli effetti dovrebbe essere collegata allo stesso tipo di effetto genitore, altrimenti i loro valori iniziali predefiniti non corrisponderanno. Vedi anche [Clip Genitore](#).*

Posizione

La proprietà *Posizione* determina la posizione dell'effetto sulla timeline in secondi, con 0.0 che indica l'inizio.

NOTA: La maggior parte degli effetti in OpenShot imposta questa proprietà per corrispondere alla clip e la nasconde dall'editor.

Inizio

La proprietà *Inizio* definisce il punto di ritaglio all'inizio dell'effetto in secondi. Modificare questa proprietà influenzerà la proprietà effetto *Durata*.

NOTA: La maggior parte degli effetti in OpenShot imposta questa proprietà per corrispondere alla clip e la nasconde dall'editor.

1.9.4 Sequenziamento

Gli effetti sono normalmente applicati **prima** che la clip elabori i fotogrammi chiave. Questo permette all'effetto di elaborare l'immagine grezza della clip, prima che la clip applichi proprietà come scala, rotazione, posizione, ecc... Normalmente, questa è la sequenza preferita e il comportamento predefinito degli effetti in OpenShot. Tuttavia, è possibile sovrascrivere questo comportamento con la proprietà *Apply Before Clip Keyframes*.

Se imposti la proprietà *Apply Before Clip Keyframes* su No, l'effetto verrà applicato **dopo** che la clip ha scalato, ruotato e applicato i fotogrammi chiave all'immagine. Questo può essere utile per alcuni effetti, come l'effetto **Mask**, quando vuoi prima animare una clip e poi applicare una maschera statica alla clip.

1.9.5 Effetti Video

Gli effetti sono generalmente divisi in due categorie: effetti video e audio. Gli effetti video modificano l'immagine e i dati dei pixel di una clip. Di seguito è riportato un elenco di effetti video e delle loro proprietà. Spesso è meglio sperimentare con un effetto, inserendo valori diversi nelle proprietà e osservando i risultati.

Nastro Analogico

L'effetto **Analog Tape** emula la riproduzione di nastri consumer: oscillazione orizzontale delle linee («tracking»), sbavatura cromatica, morbidezza della luminanza, neve granulosa, una **striscia di tracking** inferiore e brevi **scintille statiche**. Tutti i controlli sono animabili con fotogrammi chiave e il rumore è deterministico (generato dall'ID dell'effetto con un offset opzionale), quindi le renderizzazioni sono ripetibili.

Nome Proprietà	Descrizione
tracking	(float, 0-1) Oscillazione orizzontale delle linee più una sottile inclinazione inferiore. Valori più alti aumentano ampiezza e altezza dell'inclinazione.
bleed	(float, 0-1) Sanguinamento / frange cromatiche . Spostamento orizzontale del croma + sfocatura con leggera desaturazione. Dona l'effetto "bordo arcobaleno".
softness	(float, 0-1) Morbidezza della luminanza . Piccola sfocatura orizzontale su Y (circa 0-2 px). Mantieni basso per conservare i dettagli quando il rumore è alto.
noise	(float, 0-1) Neve, fruscio e cadute di segnale . Controlla la forza del granulo, la probabilità/lunghezza delle strisce bianche e un leggero ronzio di linea.
stripe	(float, 0-1) Striscia di tracking . Solleva la banda inferiore, aggiunge fruscio/rumore e allarga la regione sollevata con l'aumentare del valore.
static_bands	(float, 0-1) Scintille statiche . Brevi bande luminose con strisce raggruppate per riga (molte "stelle cadenti" su righe vicine).
seed_offset	(int, 0-1000) Aggiunge al seme interno (derivato dall'ID dell'effetto) per variazioni deterministiche tra le clip.

Note d'uso

- **"Home video" sottile:** tracking=0.25, bleed=0.20, softness=0.20, noise=0.25, stripe=0.10, static_bands=0.05.

- **Tracking difettoso / intasamento testina:** `tracking=0.8-1.0`, `stripe=0.6-0.9`, `noise=0.6-0.8`, `static_bands=0.4-0.6`, `softness<=0.2`, e imposta `bleed` a circa 0.3.
- **Solo frange cromatiche:** alza `bleed` (circa 0.5) e mantieni bassi gli altri controlli.
- **Neve diversa ma ripetibile:** lascia invariato l'ID dell'effetto (per output deterministico) e cambia `seed_offset` per ottenere un nuovo motivo comunque ripetibile.

Maschera Alfa / Transizione Wipe

L'effetto Alpha Mask / Wipe Transition utilizza una maschera in scala di grigi per creare una transizione dinamica tra due immagini o clip video. In questo effetto, le aree chiare della maschera rivelano la nuova immagine, mentre le aree scure la nascondono, permettendo transizioni creative e personalizzate che vanno oltre le tecniche standard di dissolvenza o wipe. Questo effetto influenza solo l'immagine, non la traccia audio.

Nome Proprietà	Descrizione
luminosità	(float, -1 a 1) Questa curva controlla il movimento attraverso il wipe
contrasto	(float, 0 a 20) Questa curva controlla la durezza e la morbidezza del bordo del wipe
lettore	(lettore) Questo lettore può usare qualsiasi immagine o video come input per il tuo wipe in scala di grigi
replace_image	(bool, scelte: ['Yes', 'No']) Sostituisce l'immagine della clip con l'immagine corrente del wipe in scala di grigi, utile per il debug

Barre

L'effetto Barre aggiunge barre colorate attorno al fotogramma del video, che possono essere usate per scopi estetici, per incorniciare il video entro un certo rapporto d'aspetto, o per simulare l'aspetto della visione del contenuto su un dispositivo di visualizzazione diverso. Questo effetto è particolarmente utile per creare un aspetto cinematografico o da trasmissione.

Nome Proprietà	Descrizione
inferiore	(float, da 0 a 0.5) La curva per regolare la dimensione della barra inferiore
colore	(colore) La curva per regolare il colore delle barre
sinistra	(float, da 0 a 0.5) La curva per regolare la dimensione della barra sinistra
destra	(float, da 0 a 0.5) La curva per regolare la dimensione della barra destra
superiore	(float, da 0 a 0.5) La curva per regolare la dimensione della barra superiore

Sfocatura

L'effetto Sfocatura ammorbidisce l'immagine, riducendo dettagli e texture. Può essere usato per creare un senso di profondità, attirare l'attenzione su parti specifiche del fotogramma, o semplicemente per applicare una scelta stilistica a scopo estetico. L'intensità della sfocatura può essere regolata per ottenere il livello desiderato di morbidezza.

Nome Proprietà	Descrizione
raggio_orizzontale	(float, da 0 a 100) Fotogramma chiave per il raggio di sfocatura orizzontale. La dimensione dell'operazione di sfocatura orizzontale in pixel.
iterazioni	(float, da 0 a 100) Fotogramma chiave per le iterazioni. Numero di iterazioni di sfocatura per pixel. 3 iterazioni = Gaussiana.
sigma	(float, da 0 a 100) Fotogramma chiave per sigma. La quantità di diffusione nell'operazione di sfocatura. Deve essere maggiore del raggio.
raggio_verticale	(float, da 0 a 100) Fotogramma chiave per il raggio di sfocatura verticale. La dimensione dell'operazione di sfocatura verticale in pixel.

Luminosità e Contrasto

L'effetto Luminosità e Contrasto permette di regolare la luminosità complessiva dell'immagine (luminosità) e la differenza tra le parti più scure e più chiare dell'immagine (contrasto). Questo effetto può essere usato per correggere video con scarsa illuminazione o per creare effetti di illuminazione drammatici a scopo artistico.

Nome Proprietà	Descrizione
luminosità	(float, da -1 a 1) La curva per regolare la luminosità
contrasto	(float, da 0 a 100) La curva per regolare il contrasto (3 è tipico, 20 è molto, 100 è il massimo. 0 non è valido)

Didascalia

Aggiungi didascalie di testo sopra il tuo video. Supportiamo entrambi i formati di file sottotitoli VTT (WebVTT) e SubRip (SRT). Questi formati sono usati per visualizzare didascalie o sottotitoli nei video. Permettono di aggiungere sottotitoli basati su testo al contenuto video, rendendolo più accessibile a un pubblico più ampio, specialmente per chi è sordo o ha problemi di udito. L'effetto Didascalia può anche animare il testo con dissolvenza in entrata/uscita, e supporta qualsiasi font, dimensione, colore e margine. OpenShot ha inoltre un editor di didascalie facile da usare, dove puoi inserire rapidamente didascalie alla posizione del cursore di riproduzione o modificare tutto il testo delle didascalie in un unico posto.

```
: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!
```

Nome Proprietà	Descrizione
sfondo	(colore) Colore dello sfondo dell'area didascalia
trasparenza_sfondo	(float, da 0 a 1) Alfa del colore di sfondo
angolo_sfondo	(float, da 0 a 60) Raggio degli angoli dello sfondo
padding_sfondo	(float, da 0 a 60) Padding dello sfondo
font_didascalia	(font) Nome del font o della famiglia di font
testo_didascalia	(didascalia) Testo didascalia formattato VTT/Subrip (multi-linea)
colore	(colore) Colore del testo della didascalia
dissolvenza_in_entrata	(float, da 0 a 3) Dissolvenza in entrata per didascalia (numero di secondi)
dissolvenza_in_uscita	(float, da 0 a 3) Dissolvenza in uscita per didascalia (numero di secondi)
trasparenza_font	(float, da 0 a 1) Alfa del colore del font
dimensione_font	(float, da 0 a 200) Dimensione del font in punti
sinistra	(float, da 0 a 0.5) Dimensione del margine sinistro
interlinea	(float, da 0 a 5) Distanza tra le linee (default 1.0)
destra	(float, da 0 a 0.5) Dimensione del margine destro
contorno	(colore) Colore del bordo / contorno del testo
spessore_contorno	(float, da 0 a 10) Larghezza del bordo / contorno del testo
superiore	(float, da 0 a 1) Dimensione del margine superiore

Chroma Key (Schermo Verde)

L'effetto Chroma Key (Greenscreen) sostituisce un colore specifico (o croma) nel video (comunemente verde o blu) con la trasparenza, permettendo di comporre il video su uno sfondo diverso. Questo effetto è ampiamente usato nella produzione cinematografica e televisiva per creare effetti visivi e posizionare soggetti in ambienti che altrimenti sarebbero impossibili o poco pratici da riprendere.

Nome Proprietà	Descrizione
colore	(colore) Il colore da abbinare
soglia	(float, da 0 a 125) La soglia (o fattore di sfocatura) per abbinare colori simili. Più alto è il valore, più colori verranno abbinati.
alone	(float, da 0 a 125) La soglia aggiuntiva per l'eliminazione dell'alone.
metodo_chiave	(int, scelte: ['Basic keying', 'HSV/HSL hue', 'HSV saturation', 'HSL saturation', 'HSV value', 'HSL luminance', 'LCH luminosity', 'LCH chroma', 'LCH hue', 'CIE Distance', 'Cb,Cr vector']) Il metodo o algoritmo di keying da utilizzare.

Mappa Colori / Lookup

L'effetto Color Map applica una LUT 3D (Lookup Table) al tuo filmato, trasformandone istantaneamente i colori per ottenere un aspetto o un'atmosfera coerente. Una LUT 3D è semplicemente una tabella che rimappa ogni tonalità di ingresso a una nuova palette di uscita. Con curve di fotogrammi chiave separate per i canali rosso, verde e blu, puoi controllare con precisione, e persino animare, quanto ogni canale è influenzato dalla LUT, rendendo facile affinare o mescolare la tua correzione nel tempo.

I file LUT (formato *.cube*) possono essere scaricati da molte risorse online, inclusi pacchetti gratuiti su blog di fotografia o mercati, come <https://freshluts.com/>. OpenShot include una selezione di LUT popolari progettate per la gamma **Rec 709** pronte all'uso.

Nome Proprietà	Descrizione
percorso_lut	(string) Percorso nel filesystem al file LUT <i>.cube</i> .
intensità	(float, da 0.0 a 1.0) % Fusione dell'intensità complessiva (0.0 = nessuna LUT, 1.0 = LUT completa).
intensità_r	(float, da 0.0 a 1.0) % Fusione del canale rosso della LUT (0.0 = nessuna LUT, 1.0 = LUT completa).
intensità_g	(float, da 0.0 a 1.0) % Fusione del canale verde della LUT (0.0 = nessuna LUT, 1.0 = LUT completa).
intensità_b	(float, da 0.0 a 1.0) % Fusione del canale blu della LUT (0.0 = nessuna LUT, 1.0 = LUT completa).

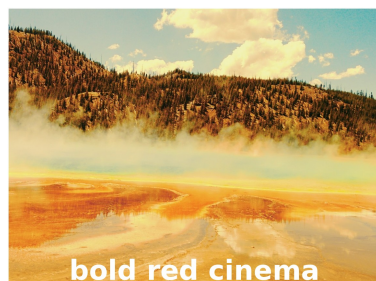
Gamma e Rec 709

Il gamma è il modo in cui i sistemi video schiariscono o scuriscono i toni medi di un'immagine. **Rec 709** è la curva gamma standard utilizzata per la maggior parte dei video HD e online oggi. Fornendo LUT **Rec 709**, OpenShot rende semplice applicare una correzione che corrisponde alla stragrande maggioranza dei filmati che modificherai.

Se la tua camera o il tuo flusso di lavoro usa un gamma diverso (ad esempio un profilo LOG), puoi comunque usare una LUT fatta per quella curva. Usa semplicemente un file *.cube* progettato per il tuo gamma nel percorso **LUT Path** dell'effetto Color Map. Assicurati solo che il gamma del tuo filmato corrisponda al gamma della LUT, altrimenti i colori potrebbero apparire errati.

I seguenti file LUT **Rec 709** sono inclusi in OpenShot, organizzati nelle seguenti categorie:

Cinematografico e da Blockbuster

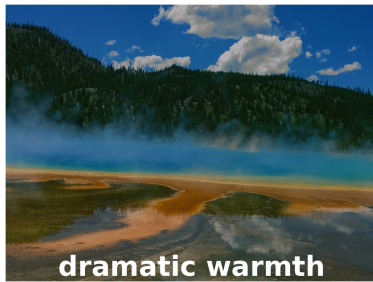






Scuvo e Atmosferico









Pellicola e Vintage





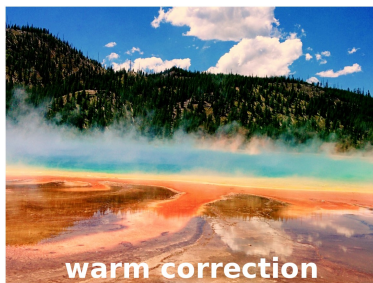


Atmosfere Turchese e Arancione





Utilità e Correzione



Vivace e Colorato





Saturazione Colore

L'effetto Saturazione Colore regola l'intensità e la vivacità dei colori nel video. Aumentare la saturazione può rendere i colori più vividi e accattivanti, mentre diminuirla può creare un aspetto più sobrio, quasi in bianco e nero.

Nome Proprietà	Descrizione
saturazione	(float, da 0 a 4) La curva per regolare la saturazione complessiva dell'immagine del fotogramma (0.0 = scala di grigi, 1.0 = normale, 2.0 = saturazione doppia)
saturazione_B	(float, da 0 a 4) La curva per regolare la saturazione del blu nell'immagine del fotogramma
saturazione_G	(float, da 0 a 4) La curva per regolare la saturazione del verde nell'immagine del fotogramma (0.0 = scala di grigi, 1.0 = normale, 2.0 = saturazione doppia)
saturazione_R	(float, da 0 a 4) La curva per regolare la saturazione del rosso nell'immagine del fotogramma

Spostamento Colore

Sposta i colori di un'immagine su, giù, a sinistra e a destra (con avvolgimento infinito).

Ogni pixel ha 4 canali colore:

- Rosso, Verde, Blu e Alfa (cioè trasparenza)
- Il valore di ogni canale è compreso tra 0 e 255

L'effetto Color Shift semplicemente «sposta» o «trasla» un canale colore specifico sull'asse X o Y. *Non tutti i formati video e immagine supportano un canale alfa, e in quei casi non vedrai alcuna modifica regolando lo spostamento del canale alfa.*

Nome Proprietà	Descrizione
alfa_x	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate X dell'Alfa (sinistra o destra)
alfa_y	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate Y dell'Alfa (su o giù)
blu_x	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate X del Blu (sinistra o destra)
blu_y	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate Y del Blu (su o giù)
verde_x	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate X del Verde (sinistra o destra)
verde_y	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate Y del Verde (su o giù)
rosso_x	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate X del Rosso (sinistra o destra)
rosso_y	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate Y del Rosso (su o giù)

Ritaglia

L'effetto Crop rimuove le aree esterne indesiderate dal fotogramma video, permettendoti di concentrarti su una parte specifica della ripresa, cambiare il rapporto d'aspetto o rimuovere elementi distraenti dai bordi del fotogramma. Questo effetto è il metodo principale per ritagliare una Clip in OpenShot. I fotogrammi chiave `left`, `right`, `top` e `bottom` possono anche essere animati, per un'area ritagliata in movimento e ridimensionamento. Puoi lasciare l'area ritagliata vuota o ridimensionarla dinamicamente per riempire lo schermo.

Puoi aggiungere rapidamente questo effetto cliccando con il tasto destro su una clip e scegliendo *Crop*. Quando attivo, appaiono maniglie blu di ritaglio nell'anteprima video per poter regolare visivamente il ritaglio.

Nome Proprietà	Descrizione
inferiore	(float, 0 a 1) Dimensione della barra inferiore
sinistra	(float, 0 a 1) Dimensione della barra sinistra
destra	(float, 0 a 1) Dimensione della barra destra
superiore	(float, 0 a 1) Dimensione della barra superiore
x	(float, -1 a 1) Offset X
y	(float, -1 a 1) Offset Y
ridimensiona	(bool, scelte: ['Yes', 'No']) Sostituisci l'immagine del fotogramma con l'area ritagliata (consente la scalatura automatica dell'immagine ritagliata)

Deinterlacciamento

L'effetto Deinterlace viene utilizzato per rimuovere gli artefatti di interlacciamento dal filmato video, comunemente visibili come linee orizzontali sugli oggetti in movimento. Questo effetto è essenziale per convertire video interlacciati (come quelli provenienti da vecchie videocamere o fonti broadcast) in un formato progressivo adatto ai display moderni.

Nome Proprietà	Descrizione
èDispari	(bool, scelte: ['Yes ', 'No ']) Usa linee dispari o pari

Tinta

L'effetto Hue regola l'equilibrio generale dei colori del video, modificando le tonalità senza influenzare la luminosità o la saturazione. Può essere usato per la correzione del colore o per applicare effetti cromatici drammatici che trasformano l'atmosfera del filmato.

Nome Proprietà	Descrizione
tonalità	(float, 0 a 1) La curva per regolare la percentuale di spostamento della tonalità

Riflesso Lente

L'effetto Lens Flare simula la luce intensa che colpisce l'obiettivo della tua camera, creando aloni luminosi, anelli colorati e bagliori delicati sul tuo filmato. I riflessi sono posizionati automaticamente lungo una linea dalla sorgente luminosa verso il centro del fotogramma. Puoi animare qualsiasi proprietà con fotogrammi chiave per seguire l'azione o adattarsi alla scena.

Nome Proprietà	Descrizione
x	(float, -1 a 1) Posizione orizzontale della sorgente luminosa. -1 è il bordo sinistro, 0 il centro, +1 il bordo destro.
y	(float, -1 a 1) Posizione verticale della sorgente luminosa. -1 è il bordo superiore, 0 il centro, +1 il bordo inferiore.
luminosità	(float, 0 a 1) Intensità complessiva del bagliore e trasparenza. Valori più alti rendono i flare più luminosi e opachi.
dimensione	(float, 0.1 a 3) Scala dell'intero effetto flare. Valori più grandi ingrandiscono aloni, anelli e bagliori.
diffusione	(float, 0 a 1) Quanto lontano viaggiano i riflessi secondari. 0 li mantiene vicini alla sorgente, 1 li spinge fino al bordo opposto.
colore_tinta	(color) Modifica i colori del flare per adattarli alla tua scena. Usa i cursori RGBA per scegliere tonalità e trasparenza.

Negativo

L'effetto Negative inverte i colori del video, producendo un'immagine che somiglia a un negativo fotografico. Può essere usato per effetti artistici, per creare un aspetto surreale o ultraterreno, o per evidenziare elementi specifici all'interno del fotogramma.

Rilevatore Oggetti

L'effetto Object Detector utilizza algoritmi di apprendimento automatico (come le reti neurali) per identificare e evidenziare oggetti all'interno del fotogramma video. Può riconoscere diversi tipi di oggetti, come veicoli, persone, animali e altro ancora! Questo può essere usato per scopi analitici, per aggiungere elementi interattivi ai video o per tracciare il movimento di oggetti specifici nel fotogramma.

Filtri di Classe e Confidenza

Per adattare il processo di rilevamento alle tue esigenze specifiche, l'Object Detector include proprietà per i **filtri di classe** e le **soglie di confidenza**. Impostando un filtro di classe, come «Camion» o «Persona», puoi istruire il rilevatore a concentrarsi su tipi specifici di oggetti, limitando i tipi di oggetti tracciati. La soglia di confidenza consente di impostare un livello minimo di certezza per le rilevazioni, assicurando che vengano considerati solo gli oggetti rilevati con un livello di confidenza superiore a questa soglia, il che aiuta a ridurre i falsi positivi e a concentrarsi su rilevazioni più accurate.

Come Funziona il Parenting

Una volta tracciati gli oggetti, puoi «parentare» altri *Clip* a essi. Questo significa che il secondo clip, che può essere una grafica, un testo o un altro livello video, seguirà l'oggetto tracciato come se fosse attaccato ad esso. Se l'oggetto tracciato si sposta a sinistra, anche il clip figlio si sposta a sinistra. Se l'oggetto tracciato aumenta di dimensione (si avvicina alla telecamera), anche il clip figlio si ingrandisce. Perché i clip parentati appaiano correttamente, devono trovarsi su una traccia superiore rispetto agli oggetti tracciati e impostare la proprietà *Scala* appropriata.

Vedi *Clip Genitore*.

Proprietà

Nome Proprietà	Descrizione
filtro_classe	(stringa) Tipo di classe di oggetto da filtrare (es. auto, persona)
soglia_confidenza	(float, da 0 a 1) Valore minimo di confidenza per visualizzare gli oggetti rilevati
mostra_testo riquadro	(int, scelte: ['Sì', 'No']) Disegna il nome della classe e l'ID di TUTTI gli oggetti tracciati
mostra_riquadri	(int, scelte: ['Sì', 'No']) Disegna il riquadro di delimitazione attorno a TUTTI gli oggetti tracciati (un modo rapido per nascondere tutti gli oggetti tracciati)
indice_oggetto_selezionato	(int, da 0 a 200) Indice dell'oggetto tracciato che è <i>selezionato</i> per modificare le sue proprietà
disegna_riquadro	(int, scelte: ['Sì', 'No']) Se disegnare il riquadro attorno all'oggetto tracciato selezionato
id_riquadro	(stringa) ID interno di un riquadro di oggetto tracciato a scopo identificativo
x1	(float, da 0 a 1) Coordinata X in alto a sinistra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata alla larghezza del fotogramma video
y1	(float, da 0 a 1) Coordinata Y in alto a sinistra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata all'altezza del fotogramma video
x2	(float, da 0 a 1) Coordinata X in basso a destra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata alla larghezza del fotogramma video
y2	(float, da 0 a 1) Coordinata Y in basso a destra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata all'altezza del fotogramma video
delta_x	(float, da -1.0 a 1) Delta di movimento orizzontale del riquadro dell'oggetto tracciato rispetto alla sua posizione precedente
delta_y	(float, da -1.0 a 1) Delta di movimento verticale del riquadro dell'oggetto tracciato rispetto alla sua posizione precedente
scala_x	(float, da 0 a 1) Fattore di scala nella direzione X per il riquadro dell'oggetto tracciato, relativo alla sua dimensione originale
scala_y	(float, da 0 a 1) Fattore di scala nella direzione Y per il riquadro dell'oggetto tracciato, relativo alla sua dimensione originale
rotazione	(float, da 0 a 360) Angolo di rotazione del riquadro dell'oggetto tracciato, in gradi
visibile	(bool) Il riquadro dell'oggetto tracciato è visibile nel fotogramma corrente. Proprietà di sola lettura.
contorno	(colore) Colore del contorno (bordo) attorno al riquadro dell'oggetto tracciato
spessore_contorno	(int, da 1 a 10) Larghezza del contorno (bordo) attorno al riquadro dell'oggetto tracciato
stroke_alpha	(float, 0 a 1) Opacità del contorno (bordo) attorno alla casella dell'oggetto tracciato
trasparenza_sfondo	(float, 0 a 1) Opacità del riempimento di sfondo all'interno della casella dell'oggetto tracciato
angolo_sfondo	(int, 0 a 150) Raggio degli angoli per il riempimento di sfondo all'interno della casella dell'oggetto tracciato
sfondo	(colore) Colore del riempimento di sfondo all'interno della casella dell'oggetto tracciato

Contorno

L'effetto Outline aggiunge un bordo personalizzabile attorno a immagini o testo all'interno di un fotogramma video. Funziona estraendo il canale alfa dell'immagine, sfocandolo per generare una maschera di contorno uniforme, e quindi combinando questa maschera con un livello di colore solido. Gli utenti possono regolare la larghezza del contorno così come i suoi componenti di colore (rosso, verde, blu) e la trasparenza (alfa), permettendo una vasta gamma di stili visivi. Questo effetto è ideale per enfatizzare il testo, creare separazioni visive e aggiungere un tocco artistico ai tuoi video.

Nome Proprietà	Descrizione
larghezza	(float, 0 a 100) La larghezza del contorno in pixel.
rosso	(float, 0 a 255) Il componente rosso del colore del contorno.
verde	(float, 0 a 255) Il componente verde del colore del contorno.
blu	(float, 0 a 255) Il componente blu del colore del contorno.
alfa	(float, 0 a 255) Il valore di trasparenza (alfa) per il contorno.

Pixelatura

L'effetto Pixelate aumenta o diminuisce la dimensione dei pixel nel video, creando un aspetto a mosaico. Può essere usato per oscurare dettagli (come volti o targhe per motivi di privacy), o come effetto stilistico per evocare un'estetica retrò, digitale o astratta.

Nome Proprietà	Descrizione
inferiore	(float, 0 a 1) La curva per regolare la dimensione del margine inferiore
sinistra	(float, 0 a 1) La curva per regolare la dimensione del margine sinistro
pixelizzazione	(float, 0 a 0.99) La curva per regolare la quantità di pixelizzazione
destra	(float, 0 a 1) La curva per regolare la dimensione del margine destro
superiore	(float, 0 a 1) La curva per regolare la dimensione del margine superiore

Nitidezza

L'effetto Sharpen migliora i dettagli percepiti sfocando leggermente il fotogramma e poi aggiungendo una differenza scalata (la *maschera di contrasto*) sopra. Questo aumenta il contrasto dei bordi, rendendo texture e contorni più nitidi senza modificare la luminosità complessiva.

Modalità

- **Unsharp** – Maschera di contrasto classica: il dettaglio dei bordi viene aggiunto di nuovo al fotogramma *originale*. Produce la nitidezza decisa tipica dei programmi di fotoritocco.
- **HighPass** – Fusione high-pass: il dettaglio dei bordi viene aggiunto al fotogramma *sfocato*, poi il risultato sostituisce l'originale. Offre un aspetto più morbido e “contrastato” e può recuperare le alte luci che altrimenti verrebbero tagliate.

Canali

- **All** – Applica la maschera dei bordi all'intero segnale RGB (effetto più forte – colore e luminosità nitiditi).
- **Luma** – Applica solo alla luminanza (luminosità). I colori restano intatti, quindi il rumore cromatico non viene amplificato.
- **Chroma** – Applica solo ai canali di cromaticità (differenza di colore). Utile per ravvivare delicatamente i bordi di colore senza modificare la luminosità percepita.

Proprietà

Nome Proprietà	Descrizione
quantità	(float, 0 a 40) Moltiplicatore di intensità / fino al 100% di aumento dei bordi
raggio	(float, 0 a 10) Raggio di sfocatura in pixel a 720p (scalato automaticamente alla dimensione del clip)
soglia	(float, 0 a 1) Differenza minima di luminanza che verrà nitidita
modalità	(int, scelte: ['Unsharp', 'HighPass']) Stile matematico della maschera di nitidezza
canale	(int, scelte: ['All', 'Luma', 'Chroma']) Quali canali colore ricevono la nitidezza

Sposta

L'effetto Shift sposta l'intera immagine in diverse direzioni (su, giù, sinistra e destra con avvolgimento infinito), creando una sensazione di movimento o disorientamento. Può essere usato per transizioni, per simulare il movimento della camera o per aggiungere movimento dinamico a riprese statiche.

Nome Proprietà	Descrizione
x	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate X (a sinistra o a destra)
y	(float, -1 a 1) Sposta le coordinate Y (su o giù)

Proiezione Sferica

L'effetto Proiezione Sferica appiattisce filmati a 360° o fisheye in una vista rettangolare normale, o genera un output fisheye. Controlla una telecamera virtuale con imbardata, beccheggio e rollio. Gestisci la vista di output con il FOV. Scegli il tipo di input (equirettangolare o uno dei modelli fisheye), seleziona una modalità di proiezione per l'output e scegli una modalità di campionamento che bilancia qualità e velocità. Ideale per movimenti di “telecamera virtuale” con fotogrammi chiave all'interno di clip a 360° e per convertire riprese fisheye circolari.

Nome Proprietà	Descrizione
imbardata	(float, -180 a 180) Rotazione orizzontale attorno all'asse verticale (gradi).
beccheggio	(float, -180 a 180) Rotazione verticale attorno all'asse destro (gradi).
rollio	(float, -180 a 180) Rotazione attorno all'asse anteriore (gradi).
fov	(float, 0 a 179) FOV di uscita . Campo visivo orizzontale della telecamera virtuale (gradi) per l'output.
fov_in	(float, 1 a 360) FOV di ingresso . Copertura totale dell'obiettivo sorgente. Usato quando Modello di Input = Fisheye (valore tipico 180). Ignorato per sorgenti equirettangolari.
modalità_proiezione	(int) Proiezione di output: Sfera (0) : output rettilineo su tutta la sfera. Emisfera (1) : output rettilineo su mezza sfera. Fisheye: Equidistante (2) , Equisolidale (3) , Stereografica (4) , Ortografica (5) : output fisheye circolare usando la mappatura selezionata.
modello_input	(int) Modello dell'obiettivo sorgente: Equirettangolare (0) , Fisheye: Equidistante (1) , Fisheye: Equisolidale (2) , Fisheye: Stereografico (3) , Fisheye: Ortografico (4) .
inverti	(int) Capovolgi la vista di 180° senza specchiare. Normale (0) , Inverti (1) . Per sorgenti equirettangolari si comporta come un'imbardata di 180°. Per input fisheye scambia le emisfere anteriore/posteriore.
interpolazione	(int) Metodo di campionamento: Nearest (0) , Bilineare (1) , Bicubico (2) , Auto (3) . Auto sceglie Bilineare a ~1:1, Bicubico in ingrandimento, e Bilineare mipmapped in riduzione.

Note d'uso

- **Appiattisci una clip fisheye in una vista normale:** Imposta **Modello di Input** al tipo fisheye corretto, imposta **FOV di ingresso** alla copertura del tuo obiettivo (spesso 180), scegli **Modalità Proiezione** = **Sfera** o **Emisfera**, quindi inquadra con **Imbardata/Beccheggio/Rollio** e **FOV di uscita**.
- **Riquadra una clip equirettangolare:** Imposta **Modello di Input** = **Equirettangolare**, scegli **Sfera** (intera) o **Emisfera** (anteriore/posteriore). **Inverti** su equirettangolare equivale a imbardata +180 e non specchia.
- **Crea un output fisheye:** Scegli una delle modalità di proiezione **Fisheye** (2..5). **FOV di uscita** controlla la copertura del disco (180 dà un classico fisheye circolare).
- Se l'immagine appare specchiata, disattiva **Inverti**. Se hai bisogno della vista posteriore su equirettangolare, usa **Inverti** o aggiungi +180 a **Imbardata**.
- Se l'output appare sfocato o con aliasing, riduci **FOV di uscita** o aumenta la risoluzione di esportazione. L'interpolazione **Auto** adatta il filtro alla scala.

Stabilizzatore

L'effetto Stabilizzatore riduce tremolii e vibrazioni indesiderate in riprese a mano libera o instabili, ottenendo riprese più fluide e dall'aspetto professionale. È particolarmente utile per scene d'azione, riprese a mano libera o qualsiasi filmato senza l'uso di un treppiede.

Nome Proprietà	Descrizione
zoom	(float, 0 a 2) Percentuale di zoom sul clip, per ritagliare tremolii e bordi irregolari.

Tracciatore

L'effetto Tracker consente di tracciare un oggetto o un'area specifica all'interno del fotogramma video su più fotogrammi. Può essere usato per il motion tracking, aggiungere effetti o annotazioni che seguono il movimento degli oggetti, o per stabilizzare il filmato basandosi su un punto tracciato. Quando tracci un oggetto, assicurati di selezionare l'intero oggetto, visibile all'inizio del clip, e scegli uno dei seguenti algoritmi di **Tipo di Tracciamento**. L'algoritmo di tracciamento segue quindi questo oggetto da fotogramma a fotogramma, registrandone posizione, scala e talvolta rotazione.

Tipo di Tracciamento

- **KCF:** (predefinito) Una combinazione di strategie Boosting e MIL, che utilizza filtri di correlazione su aree sovrapposte chiamate “bags” per tracciare e prevedere accuratamente il movimento dell'oggetto. Offre maggiore velocità e precisione e può interrompere il tracciamento quando l'oggetto viene perso, ma fatica a riprendere il tracciamento dopo la perdita.
- **MIL:** Migliora il Boosting considerando molteplici potenziali positivi (“bags”) attorno all'oggetto positivo definito, aumentando la robustezza al rumore e mantenendo buona precisione. Tuttavia, condivide gli svantaggi del Boosting Tracker di bassa velocità e difficoltà a interrompere il tracciamento quando l'oggetto viene perso.
- **BOOSTING:** Utilizza l'algoritmo AdaBoost online per migliorare la classificazione degli oggetti tracciati concentrandosi su quelli classificati erroneamente. Richiede l'impostazione del frame iniziale e considera gli oggetti vicini come sfondo, adattandosi ai nuovi frame basandosi sulle aree con punteggio massimo. È noto per un tracciamento accurato ma soffre di bassa velocità, sensibilità al rumore e difficoltà a interrompere il tracciamento in caso di perdita dell'oggetto.
- **TLD:** Scomponi il tracciamento in fasi di tracciamento, apprendimento e rilevamento, permettendo adattamento e correzione nel tempo. Sebbene possa gestire ragionevolmente bene la scala degli oggetti e le occlusioni, può comportarsi in modo imprevedibile, con instabilità nel tracciamento e nel rilevamento.
- **MEDIANFLOW:** Basato sul metodo Lucas-Kanade, analizza i movimenti avanti e indietro per stimare gli errori di traiettoria per la previsione in tempo reale della posizione. È veloce e preciso in certe condizioni ma può perdere il tracciamento di oggetti in rapido movimento.
- **MOSSE:** Utilizza correlazioni adattive nello spazio di Fourier per mantenere robustezza contro cambiamenti di illuminazione, scala e posa. Vanta velocità di tracciamento molto elevate ed è migliore nel continuare il tracciamento dopo una perdita, ma può persistere nel tracciare un oggetto assente.
- **CSRT:** Utilizza mappe di affidabilità spaziale per regolare il supporto del filtro, migliorando la capacità di tracciare oggetti non rettangolari e di funzionare bene anche con sovrapposizioni di oggetti. Tuttavia, è più lento e potrebbe non funzionare in modo affidabile quando l'oggetto viene perso.

Come Funziona il Parenting

Una volta che hai un oggetto tracciato, puoi «collegare» altri [Clip](#) ad esso. Questo significa che il secondo clip, che può essere una grafica, un testo o un altro livello video, seguirà l'oggetto tracciato come se fosse attaccato ad esso. Se l'oggetto tracciato si sposta a sinistra, anche il clip figlio si sposta a sinistra. Se l'oggetto tracciato cresce di dimensione (si avvicina alla telecamera), anche il clip figlio si ingrandisce. Perché i clip collegati appaiano correttamente, devono essere su una traccia superiore rispetto agli oggetti tracciati e impostare la proprietà [Scala](#) appropriata.

Vedi [Clip Genitore](#).

Proprietà

Nome Proprietà	Descrizione
disegna_riquadro	(int, scelte: ['Sì', 'No']) Se disegnare la cornice attorno all'oggetto tracciato
id_riquadro	(stringa) ID interno di un riquadro di oggetto tracciato a scopo identificativo
x1	(float, da 0 a 1) Coordinata X in alto a sinistra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata alla larghezza del fotogramma video
y1	(float, da 0 a 1) Coordinata Y in alto a sinistra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata all'altezza del fotogramma video
x2	(float, da 0 a 1) Coordinata X in basso a destra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata alla larghezza del fotogramma video
y2	(float, da 0 a 1) Coordinata Y in basso a destra di un riquadro di oggetto tracciato, normalizzata all'altezza del fotogramma video
delta_x	(float, da -1.0 a 1) Delta di movimento orizzontale del riquadro dell'oggetto tracciato rispetto alla sua posizione precedente
delta_y	(float, da -1.0 a 1) Delta di movimento verticale del riquadro dell'oggetto tracciato rispetto alla sua posizione precedente
scala_x	(float, da 0 a 1) Fattore di scala nella direzione X per il riquadro dell'oggetto tracciato, relativo alla sua dimensione originale
scala_y	(float, da 0 a 1) Fattore di scala nella direzione Y per il riquadro dell'oggetto tracciato, relativo alla sua dimensione originale
rotazione	(float, da 0 a 360) Angolo di rotazione del riquadro dell'oggetto tracciato, in gradi
visibile	(bool) Il riquadro dell'oggetto tracciato è visibile nel fotogramma corrente. Proprietà di sola lettura.
contorno	(colore) Colore del contorno (bordo) attorno al riquadro dell'oggetto tracciato
spessore_contorno	(int, da 1 a 10) Larghezza del contorno (bordo) attorno al riquadro dell'oggetto tracciato
stroke_alpha	(float, 0 a 1) Opacità del contorno (bordo) attorno alla casella dell'oggetto tracciato
trasparenza_sfondo	(float, 0 a 1) Opacità del riempimento di sfondo all'interno della casella dell'oggetto tracciato
angolo_sfondo	(int, 0 a 150) Raggio degli angoli per il riempimento di sfondo all'interno della casella dell'oggetto tracciato
sfondo	(colore) Colore del riempimento di sfondo all'interno della casella dell'oggetto tracciato

Onda

L'effetto Wave distorce l'immagine in un motivo ondulatorio, simulando effetti come calore, riflessi sull'acqua o altre forme di distorsione. È possibile regolare la velocità, l'ampiezza e la direzione delle onde.

Nome Proprietà	Descrizione
ampiezza	(float, da 0 a 5) L'altezza dell'onda
moltiplicatore	(float, da 0 a 10) Quantità per moltiplicare l'onda (renderla più grande)
spostamento_x	(float, da 0 a 1000) Quantità per spostare l'asse X
velocità_y	(float, da 0 a 300) Velocità dell'onda sull'asse Y
lunghezza_d'onda	(float, da 0 a 3) La lunghezza dell'onda

1.9.6 Effetti Audio

Gli effetti audio modificano le forme d'onda e i dati audio di un clip. Di seguito è riportato un elenco di effetti audio e delle loro proprietà. Spesso è meglio sperimentare con un effetto, inserendo valori diversi nelle proprietà e osservando i risultati.

Compressore

L'effetto Compressore nel trattamento audio riduce la gamma dinamica del segnale audio, rendendo i suoni forti più silenziosi e quelli deboli più forti. Questo crea un livello di volume più uniforme, utile per bilanciare la sonorità di diverse fonti audio o per ottenere una particolare caratteristica sonora nella produzione musicale.

Nome Proprietà	Descrizione
attacco	(float, da 0.1 a 100)
bypass	(bool)
guadagno_makeup	(float, da -12 a 12)
rappporto	(float, da 1 a 100)
rilascio	(float, da 10 a 1000)
soglia	(float, da -60 a 0)

Ritardo

L'effetto Delay aggiunge un'eco al segnale audio, ripetendo il suono dopo un breve ritardo. Questo può creare una sensazione di spazio e profondità nell'audio, ed è comunemente usato per effetti creativi nella musica, nel sound design e nella post-produzione audio.

Nome Proprietà	Descrizione
tempo_delay	(float, da 0 a 5)

Distorsione

L'effetto Distorsione taglia intenzionalmente il segnale audio, aggiungendo armonici e sovratoni non armonici. Questo può creare un suono ruvido e aggressivo caratteristico di molti toni di chitarra elettrica ed è usato sia per scopi musicali che di sound design.

Nome Proprietà	Descrizione
tipo_distorsione	(int, scelte: ['Hard Clipping', 'Soft Clipping', 'Exponential', 'Full Wave Rectifier', 'Half Wave Rectifier'])
guadagno_ingresso	(int, -24 a 24)
guadagno in uscita	(int, -24 a 24)
tono	(int, -24 a 24)

Eco

L'effetto Eco, simile al delay, ripete il segnale audio a intervalli, ma con l'obiettivo di creare una ripetizione distinta del suono che imita gli echi naturali. Può essere usato per simulare ambienti acustici o per effetti sonori creativi.

Nome Proprietà	Descrizione
tempo eco	(float, da 0 a 5)
feedback	(float, 0 a 1)
mix	(float, 0 a 1)

Espansore

L'effetto Expander aumenta la gamma dinamica dell'audio, rendendo i suoni silenziosi più silenziosi e lasciando inalterati i suoni forti. È l'opposto della compressione ed è usato per ridurre il rumore di fondo o aumentare l'impatto dinamico dell'audio.

Nome Proprietà	Descrizione
attacco	(float, da 0.1 a 100)
bypass	(bool)
guadagno_makeup	(float, da -12 a 12)
rapporto	(float, da 1 a 100)
rilascio	(float, da 10 a 1000)
soglia	(float, da -60 a 0)

Rumore

L'effetto Rumore aggiunge segnali casuali di intensità uguale su tutto lo spettro di frequenze all'audio, simulando il suono del rumore bianco. Può essere usato per mascheramento sonoro, come componente nel sound design, o per test e calibrazione.

Nome Proprietà	Descrizione
livello	(int, 0 a 100)

EQ Parametrico

L'effetto EQ Parametrico (Equalizzatore) permette regolazioni precise del livello di volume di specifiche gamme di frequenza nel segnale audio. Può essere usato per correzioni, come rimuovere toni indesiderati, o creativamente, per modellare l'equilibrio tonale dell'audio.

Nome Proprietà	Descrizione
tipo di filtro	(int, scelte: ['Passa Basso', 'Passa Alto', 'Scaffale Basso', 'Scaffale Alto', 'Passa Banda', 'Stop Banda', 'Notch a Picco'])
frequenza	(int, 20 a 20000)
guadagno	(int, -24 a 24)
fattore Q	(float, 0 a 20)

Robotizzazione

L'effetto Robotizzazione trasforma l'audio per farlo suonare meccanico o robotico, applicando una combinazione di modulazione di tono e tecniche di sintesi. Questo effetto è ampiamente usato per voci di personaggi nei media, produzione musicale creativa e sound design.

Nome Proprietà	Descrizione
dimensione fft	(int, scelte: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
dimensione hop	(int, scelte: ['1/2', '1/4', '1/8'])
tipo di finestra	(int, scelte: ['Rettangolare', 'Bartlett', 'Hann', 'Hamming'])

Sussurrazione

L'effetto Sussurrazione trasforma l'audio per imitare una voce sussurrata, spesso filtrando certe frequenze e aggiungendo rumore. Può essere usato per effetti artistici nella musica, sound design per film e video, o nel racconto audio per trasmettere segretezza o intimità.

Nome Proprietà	Descrizione
dimensione fft	(int, scelte: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
dimensione hop	(int, scelte: ['1/2', '1/4', '1/8'])
tipo di finestra	(int, scelte: ['Rettangolare', 'Bartlett', 'Hann', 'Hamming'])

Per maggiori informazioni su fotogrammi chiave e animazione, vedere [Animazione](#).

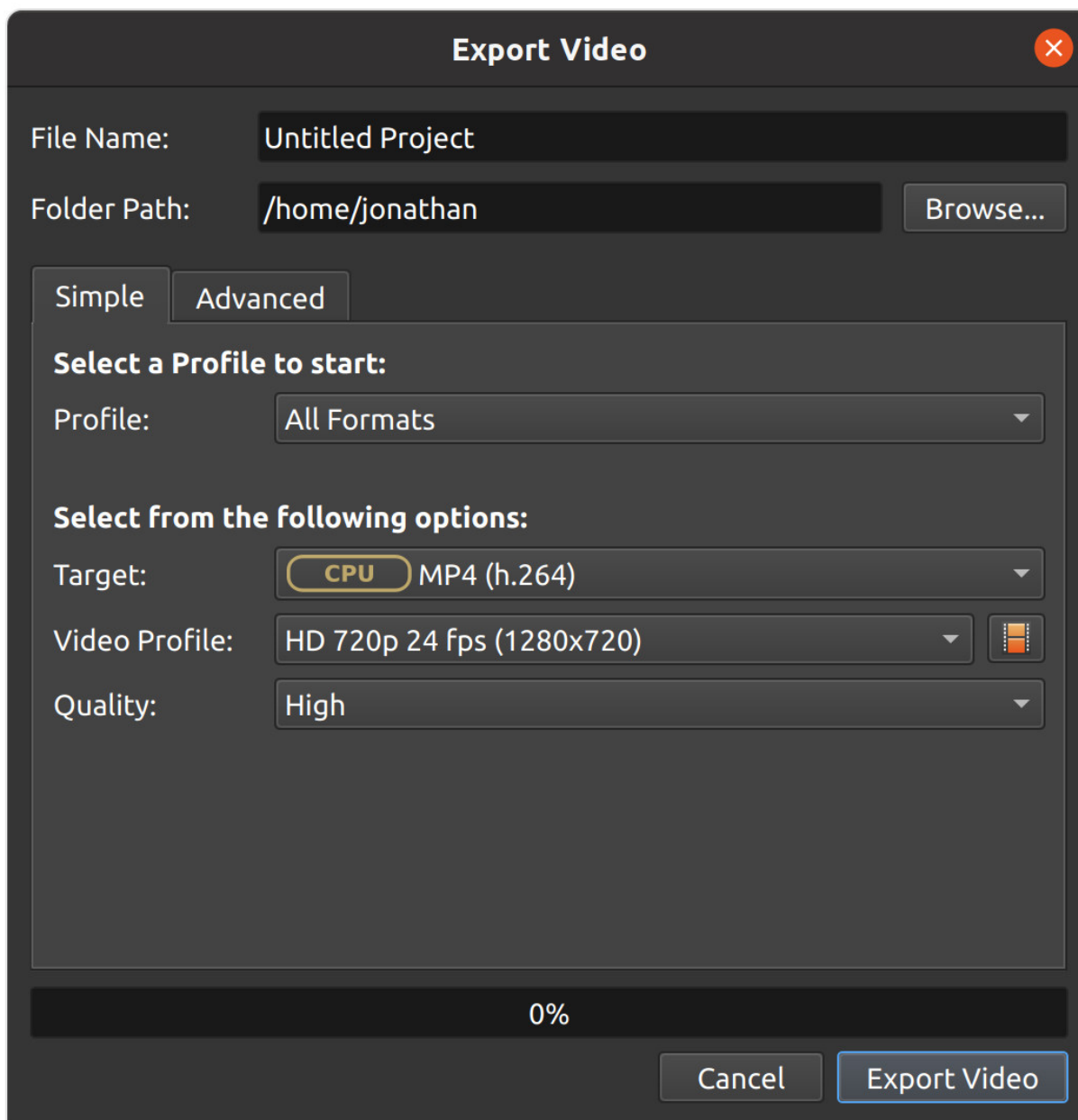
1.10 Esporta

L'esportazione converte il tuo progetto OpenShot (clip, effetti, animazioni, titoli) in un singolo file video di output (utilizzando un processo chiamato `codifica video`). Usando le impostazioni predefinite, il video esportato sarà compatibile con la maggior parte dei lettori multimediali (come VLC) e siti web (come YouTube, Vimeo, Facebook) e crea un file video in formato MP4 (h.264 + AAC). Vedi [MP4 \(h.264\)](#).

Clicca sull'icona *Esporta Video* in alto allo schermo (o usa il menu *File* → *Esporta Video*). I valori predefiniti funzionano bene, quindi clicca semplicemente sul pulsante *Esporta Video* per creare il tuo nuovo video. Puoi anche creare i tuoi profili di esportazione personalizzati, vedi [Profili](#).

1.10.1 Modalità Semplice

Sebbene la codifica video sia molto complessa, con dozzine di impostazioni e opzioni interrelate, OpenShot la rende semplice, con impostazioni predefinite sensate e la maggior parte di questa complessità nascosta dietro la scheda *Semplice*, che è la vista predefinita per l'esportazione.

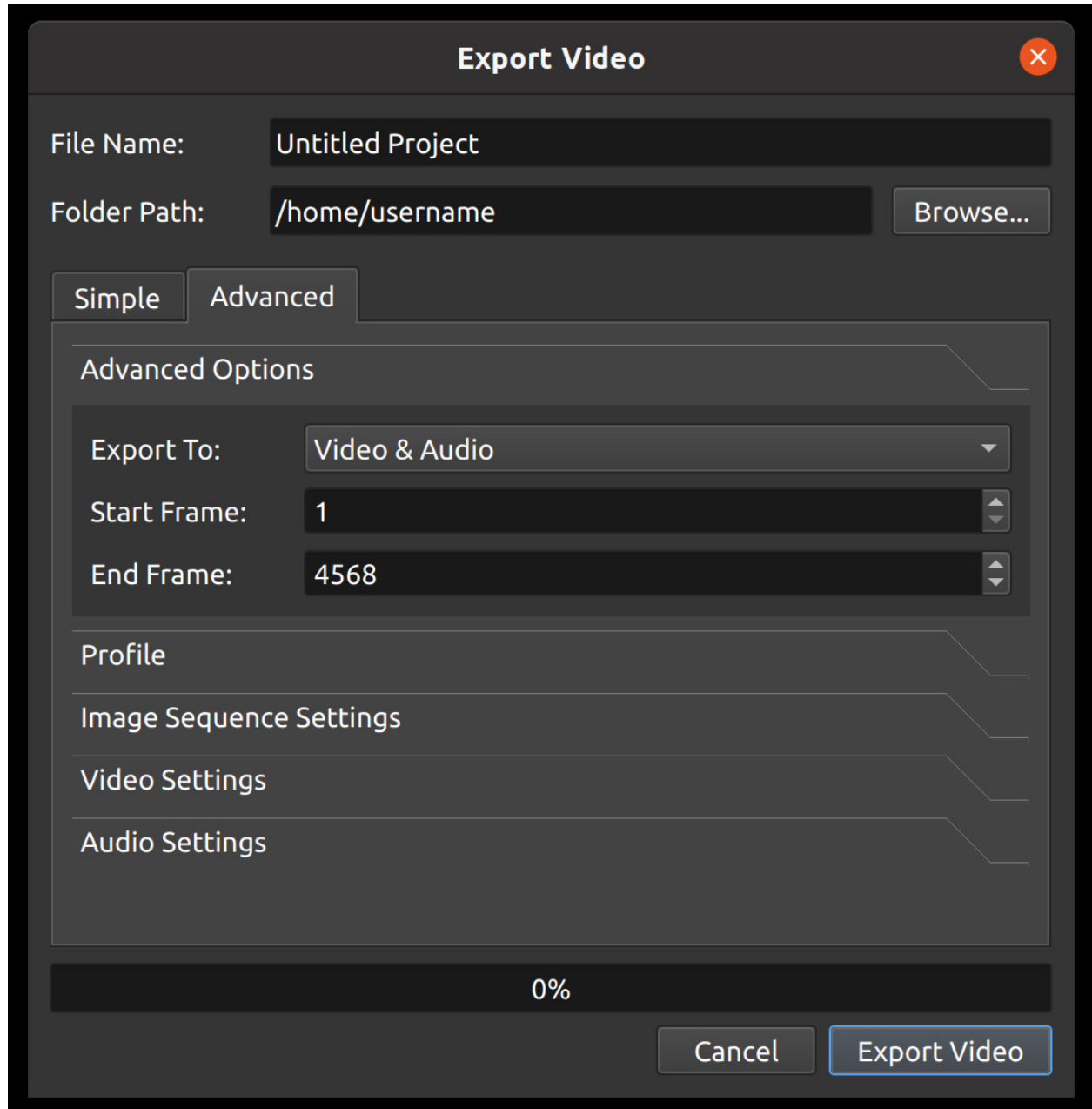


Impostazione Semplice	Descrizione
Profilo	Preset comuni (combinazioni di preset e profili video raggruppati per categoria, ad esempio: Web)
Destinazione	Preset di destinazione relativi al profilo corrente (collezioni di formati comuni, codec e impostazioni di qualità, vedi Lista dei Predefiniti)
Profilo Video	Profili video relativi alla destinazione corrente (collezioni di dimensioni comuni, frame rate e rapporti d'aspetto, vedi Elenco Profili o crea i tuoi Profili)
Qualità	Impostazioni di qualità (bassa, media, alta), relative a vari bitrate video e audio.

1.10.2 Modalità Avanzata

La maggior parte degli utenti non avrà mai bisogno di passare alla scheda *Avanzata*, ma se devi personalizzare alcune impostazioni di codifica video, ad esempio bitrate personalizzati, codec diversi o limitare l'intervallo di frame esportati, questa è la scheda giusta per te.

Opzioni Avanzate



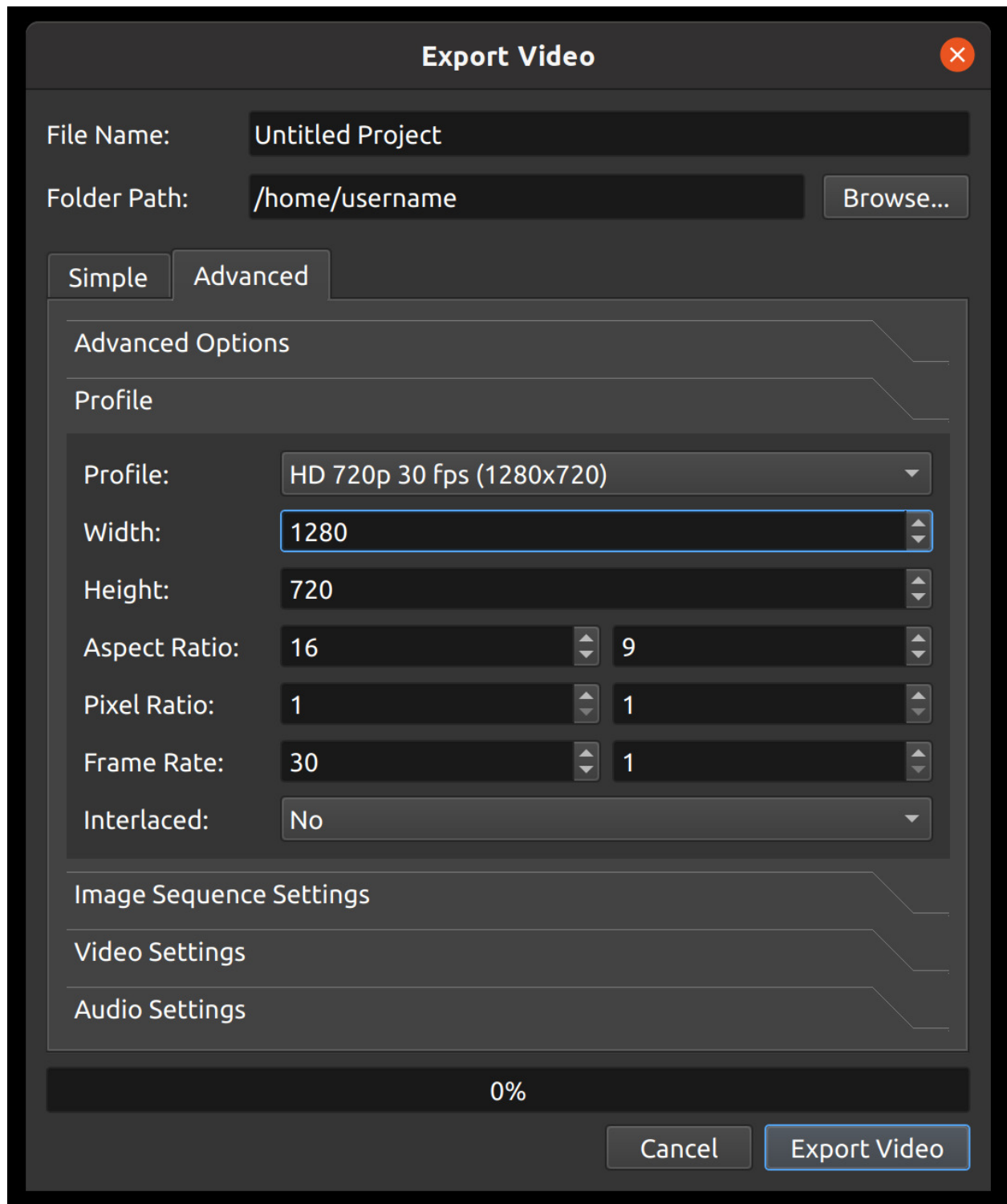
The screenshot shows the 'Export Video' dialog box with the 'Advanced' tab selected. The 'File Name' field contains 'Untitled Project' and the 'Folder Path' field contains '/home/username', with a 'Browse...' button next to it. Below these fields are two tabs: 'Simple' and 'Advanced'. The 'Advanced' tab is active, revealing a section titled 'Advanced Options' which includes a dropdown menu for 'Export To' (set to 'Video & Audio'), and numeric input fields for 'Start Frame' (1) and 'End Frame' (4568). Below this section are four expandable categories: 'Profile', 'Image Sequence Settings', 'Video Settings', and 'Audio Settings'. At the bottom of the dialog is a progress bar showing '0%' and two buttons: 'Cancel' and 'Export Video'.

Impostazione Avanzata	Descrizione
Esporta in	Esporta sia <i>video & audio</i> , <i>solo audio</i> , <i>solo video</i> o una <i>sequenza di immagini</i>
Frame Iniziale	Il primo frame da esportare (default è 1)
Frame Finale	L'ultimo frame da esportare (default è l'ultimo frame nel progetto contenente una clip)
Inizia dalla Prima Clip	Questa casella di controllo commuta il Frame Iniziale tra <i>0.0</i> e l' <i>inizio</i> della posizione della prima clip/transizione.
Termina all'Ultima Clip	Questa casella di controllo commuta il Frame Finale tra la <i>fine</i> della clip/transizione più lontana e la <i>durata totale</i> del progetto. La durata del progetto può essere regolata trascinando il bordo destro di qualsiasi traccia. È necessario effettuare uno zoom out (<i>Ctrl+Rotellina del mouse</i>) sulla timeline prima di poter trascinare il bordo destro di una traccia.

Profilo

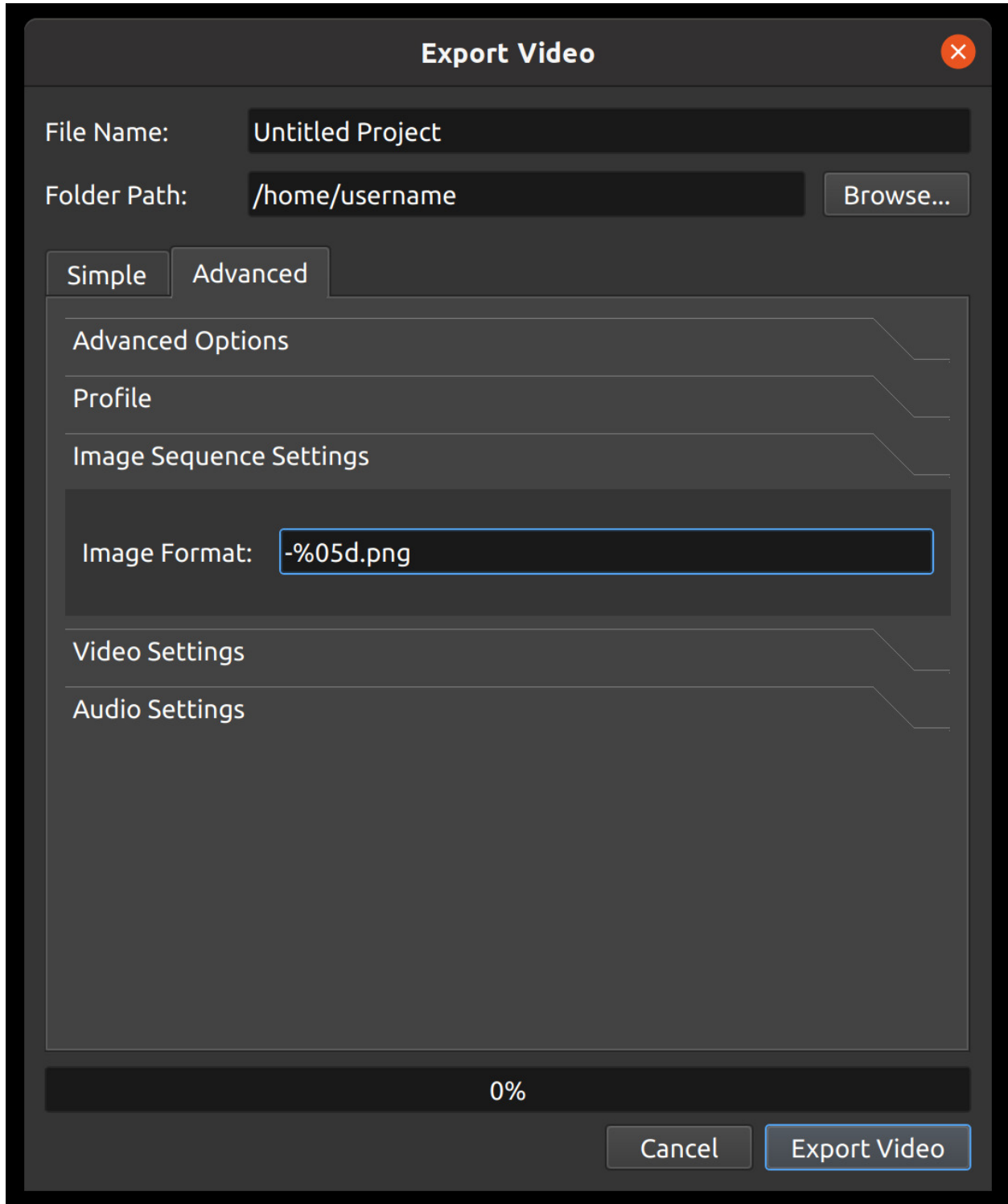
Un profilo video è una raccolta di impostazioni video comuni (*dimensione, frame rate, rapporto d'aspetto*). I profili sono usati durante la modifica, l'anteprima e l'esportazione per fornire un modo rapido di passare tra combinazioni comuni di queste impostazioni. Il *Dialogo di Esportazione* userà **di default** lo stesso profilo usato dal progetto.

*NOTA: È importante scegliere un ****Profilo*** con lo stesso **rapporto d'aspetto** usato durante la modifica del progetto. Se esporti con un **rapporto d'aspetto diverso**, l'immagine potrebbe essere distorta, ritagliata, potrebbero comparire barre nere o altri problemi che modificano il video esportato, facendolo apparire diverso dall'anteprima (*Preview*) in OpenShot.**



Impo- stazione Profilo	Descrizione
Profilo	Il profilo video da usare durante l'esportazione (collezione di dimensioni, frame rate e rapporti d'aspetto, vedi Elenco Profili)
Larghezza	La larghezza del video esportato (in pixel)
Altezza	L'altezza del video esportato (in pixel)
Rapporto d'Aspetto	Il rapporto d'aspetto del video finale esportato. 1920×1080 corrisponde a 16:9. Tiene anche conto del rapporto pixel, ad esempio pixel rettangolari 2:1 influenzeranno il rapporto d'aspetto.
Rapporto Pixel	Il rapporto che rappresenta la forma del pixel. La maggior parte dei profili video usa pixel quadrati 1:1, ma altri usano pixel rettangolari.
Frame Rate	La frequenza con cui i frame saranno visualizzati.
Interlacciato	Se questo formato usa linee di scansione alternate (es. formati broadcast e analogici)
Sferico	Se abilitato, inserisce i metadati sferici 360° (atomo SV3D) nel file esportato in modo che i lettori compatibili lo riconoscano immediatamente come un video a 360°.

Impostazioni Sequenza Immagini



Nome Impostazione Immagine	Descrizione
Formato Immagine	Il formato stringa che rappresenta il nome del file di output in una sequenza di immagini. Per esempio, %05d.png aggiunge zeri a un numero fino a 5 cifre: 00001.png, 00002.png.

Impostazioni Video

Export Video

File Name:

Folder Path:

☒ Simple ☐ Advanced

Advanced Options

Profile

Image Sequence Settings

Video Settings

Video Format:

Video Codec:

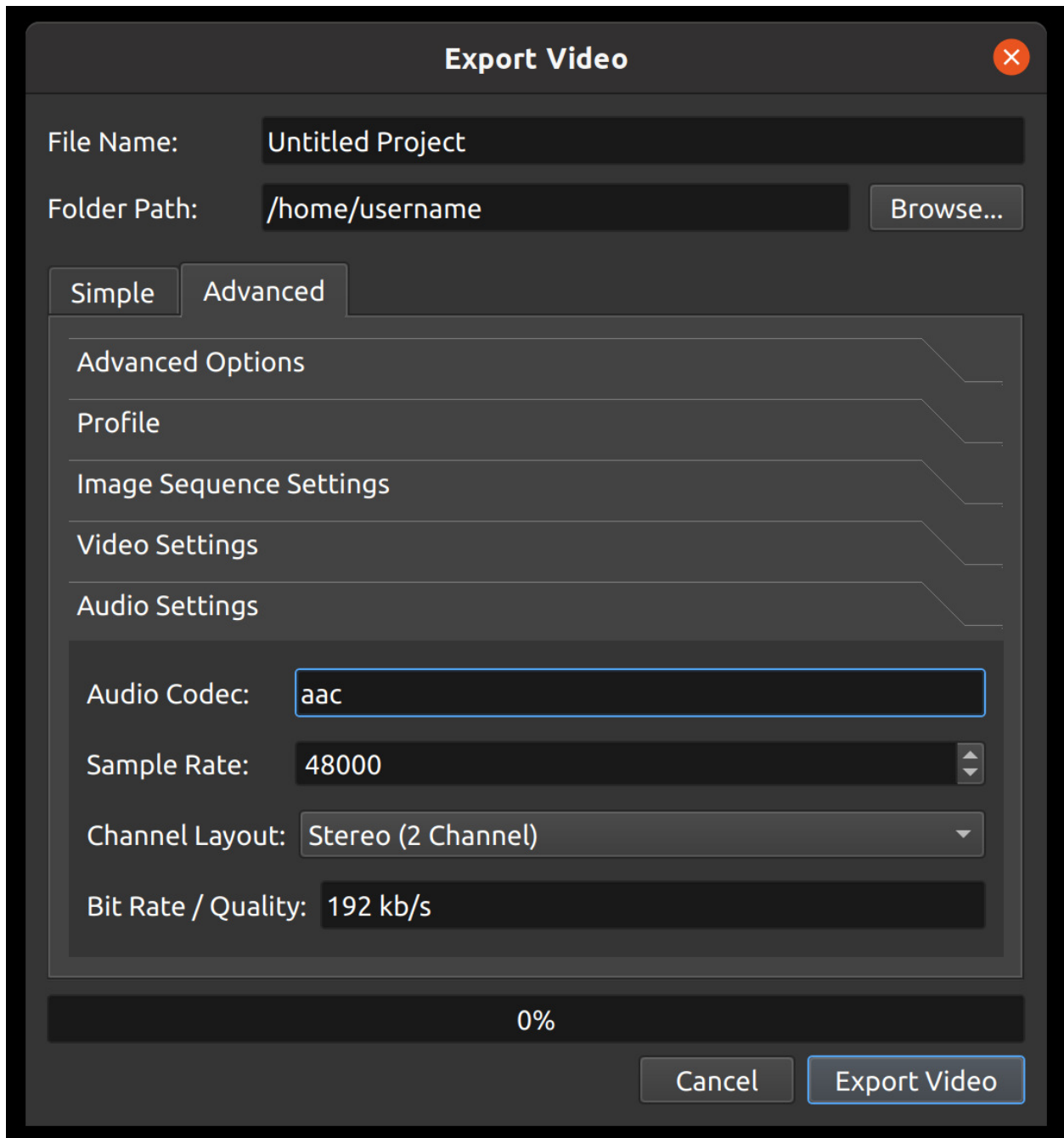
Bit Rate / Quality:

Audio Settings

0%

Nome Impostazione Video	Descrizione
Formato Video	Il nome del formato contenitore (mp4, mov, avi, webm, ecc...)
Codec Video	Il nome del codec video usato durante la codifica video (libx264, mpeg4, libaom-av1, ecc...)
Bitrate / Qualità	Il bitrate da usare per la codifica video. Accetta i seguenti formati: 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf, ecc...

Impostazioni Audio



Nome Impostazione Audio	Descrizione
Codec Audio	Il nome del codec audio usato durante la codifica audio (aac, mp2, libmp3lame, ecc...)
Frequenza di Campionamento	Il numero di campioni audio al secondo. I valori comuni sono 44100 e 48000.
Configurazione Canali	Il numero e la disposizione dei canali audio (Stereo, Mono, Surround, ecc...)
Bitrate / Qualità	Il bitrate da usare per la codifica audio. Accetta i seguenti formati: 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s, ecc...

1.11 Animazione

OpenShot è stato progettato specificamente pensando all'animazione. Il potente framework di animazione basato su curve può gestire la maggior parte dei lavori con facilità ed è abbastanza flessibile da creare praticamente qualsiasi animazione. I fotogrammi chiave specificano i valori in determinati punti di una clip, e OpenShot fa il lavoro difficile di interpolare i valori intermedi.

1.11.1 Panoramica



#	Nome	Descrizione
1	Proprietà Verde	Quando la testina di riproduzione è su un fotogramma chiave, la proprietà appare verde
1	Proprietà Blu	Quando la testina di riproduzione è su un valore interpolato, la proprietà appare blu
2	Cursore del Valore	Clicca e trascina il mouse per regolare il valore (questo crea automaticamente un fotogramma chiave se necessario)
3	Testina di riproduzione	Posiziona la testina di riproduzione su una clip dove serve un fotogramma chiave
4	Indicatori di fotogrammi chiave	Icone colorate si allineano nella parte inferiore della clip per ogni fotogramma chiave (<i>cerchio</i> =Bézier, <i>diamante</i> =lineare, <i>quadrato</i> =costante). Ogni icona corrisponde al colore della sua clip, effetto o transizione. Le icone dei fotogrammi chiave dell'elemento selezionato sono più luminose. Filtrare la lista delle proprietà filtra anche queste icone. Clicca su qualsiasi icona per spostare la testina di riproduzione, caricare le sue proprietà e selezionare la sua clip, effetto o transizione. Trascina un'icona a sinistra o a destra per spostare il fotogramma chiave e perfezionare la temporizzazione dell'animazione.

1.11.2 Fotogrammi Chiave

Per creare un fotogramma chiave in OpenShot, posiziona semplicemente la testina di riproduzione (cioè la posizione di riproduzione) in un punto qualsiasi sopra una clip e modifica le proprietà nella finestra delle proprietà. Se la proprietà supporta i fotogrammi chiave, diventerà verde e un'icona piccola (*cerchio*=Bézier, *diamante*=lineare, *quadrato*=costante) apparirà nella parte inferiore della clip in quella posizione. Sposta la testina di riproduzione in un altro punto sopra quella clip e regola nuovamente le proprietà. Tutte le animazioni richiedono almeno 2 fotogrammi chiave, ma possono supportarne un numero illimitato.

Usa i pulsanti della barra degli strumenti *Marcatore Successivo* e *Marcatore Precedente* per scorrere i fotogrammi chiave dell'elemento selezionato. Seguono qualunque clip, effetto o transizione sia selezionata. Quando è selezionato un effetto, la navigazione si ferma anche all'inizio e alla fine della clip padre.

Per regolare la **modalità di interpolazione**, fai clic destro sulla piccola icona del grafico accanto a un valore di proprietà.

Interpolazione dei Fotogrammi Chiave	Descrizione
Bézier	I valori interpolati usano una curva quadratica, con accelerazione e decelerazione. Icona: <i>Cerchio</i> .
Lineare	I valori interpolati sono calcolati linearmente (ogni valore di passo è uguale). Icona: <i>Diamante</i> .
Costante	I valori interpolati rimangono gli stessi fino al fotogramma chiave successivo e saltano al nuovo valore. Icona: <i>Quadrato</i> .

Per maggiori informazioni sulla creazione di fotogrammi chiave per posizione, rotazione, scala, taglio e posizione, vedi [Trasforma](#).

Per maggiori informazioni sulle animazioni preimpostate, vedi [Menu contestuale](#).

Per un elenco completo dei fotogrammi chiave, vedi [Proprietà della Clip](#).

1.11.3 Tempi

Modificare la velocità di riproduzione di una clip si fa con la proprietà *Tempo* e lo strumento *Tempi*.

- Il menu *Tempo* offre preimpostazioni come normale, veloce, lento, congelato e inverso. Vedi dettagli in [Tempo](#).
- Lo strumento *Tempi* ti permette di trascinare i bordi di una clip per accelerarla o rallentarla. OpenShot aggiunge i fotogrammi chiave del Tempo necessari e **scala gli altri fotogrammi chiave** in modo che le tue animazioni rimangano allineate. Le clip più corte vengono riprodotte più velocemente, quelle più lunghe più lentamente. Vedi di più: [Tempo](#).

1.11.4 Ripetizione

Per riprodurre una clip più volte, usa *Click destro* ▢ *Tempo* ▢ *Ripeti*.

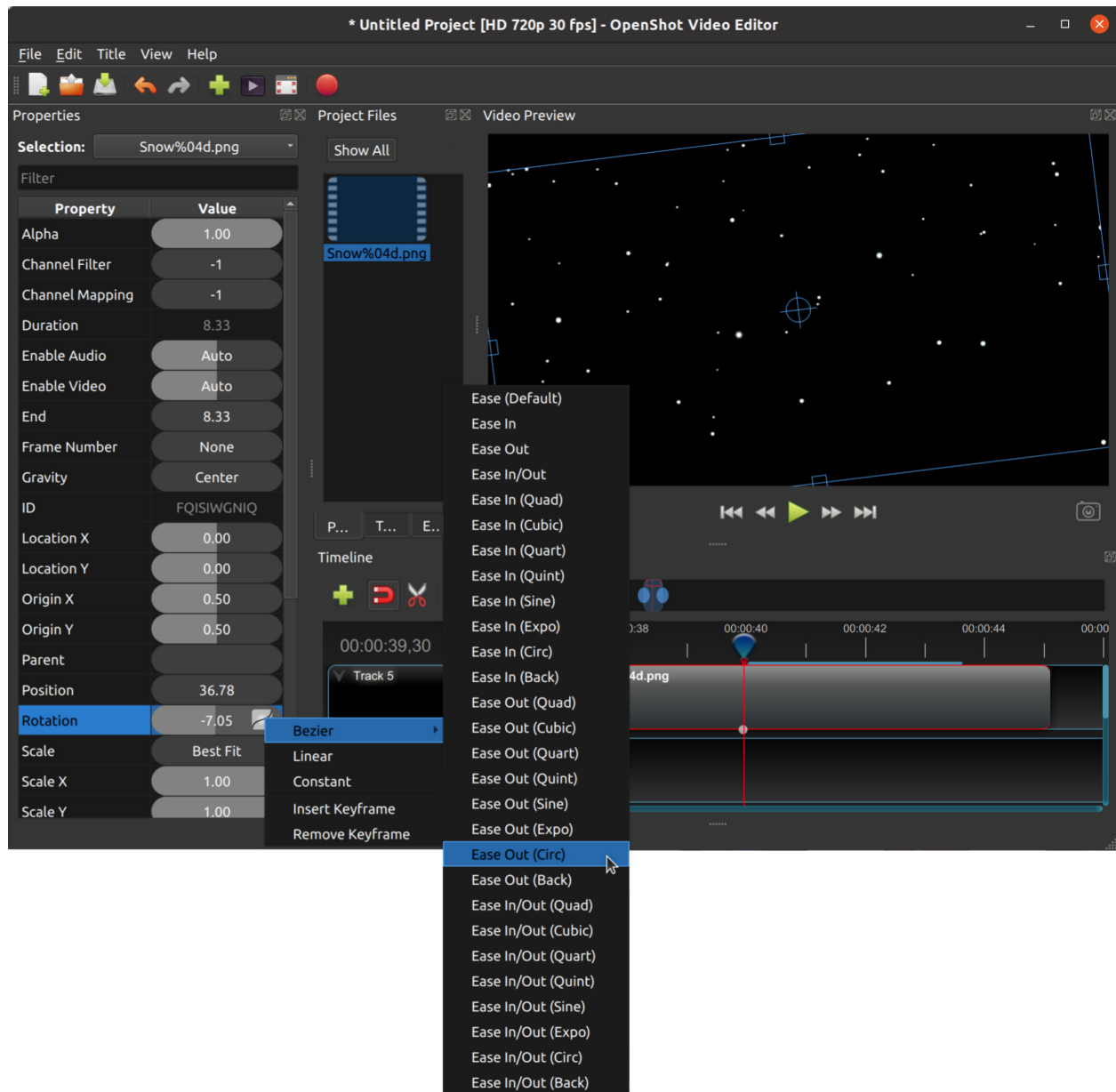
- *Loop* ripete in una direzione (avanti o indietro).
- *Ping-Pong* alterna la direzione (avanti poi indietro, ecc.).
- *Personalizzato* può aggiungere una breve pausa tra le ripetizioni, accelerare o rallentare ogni passaggio, inclusi i fotogrammi chiave.

OpenShot scrive la curva *Tempo* per te, e puoi modificare quei fotogrammi chiave come qualsiasi altro. Vedi di più: [Ripeti](#).

1.11.5 Preimpostazioni Bézier

Quando si utilizza una curva di Bézier per l'animazione, OpenShot include più di 20 preset di curve (che influenzano la forma della curva). Ad esempio, **Ease-In** ha una pendenza più graduale all'inizio, facendo muovere l'animazione più lentamente all'inizio e più velocemente alla fine. **Ease-In/Out (Back)** ha un inizio e una fine graduale, ma supera effettivamente il valore previsto e poi torna indietro (producento un effetto rimbalzo).

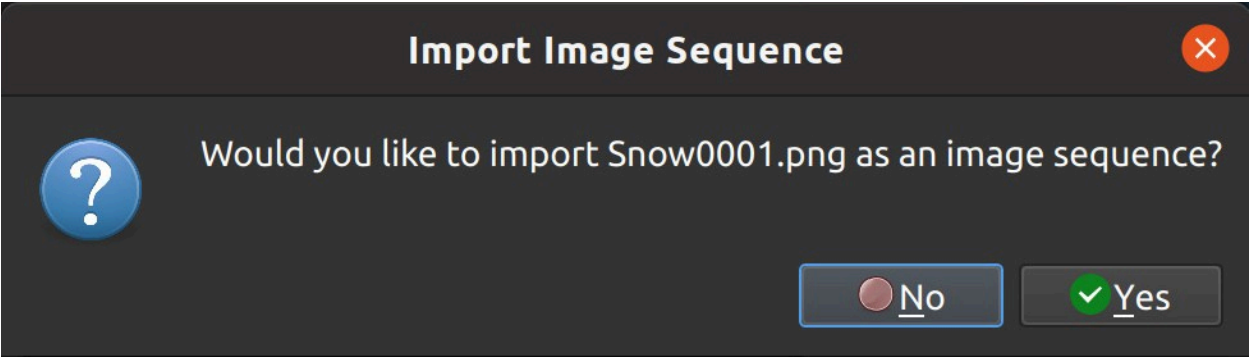
Per scegliere un preset di curva, fai clic con il tasto destro sull'icona del piccolo grafico accanto a un fotogramma chiave.



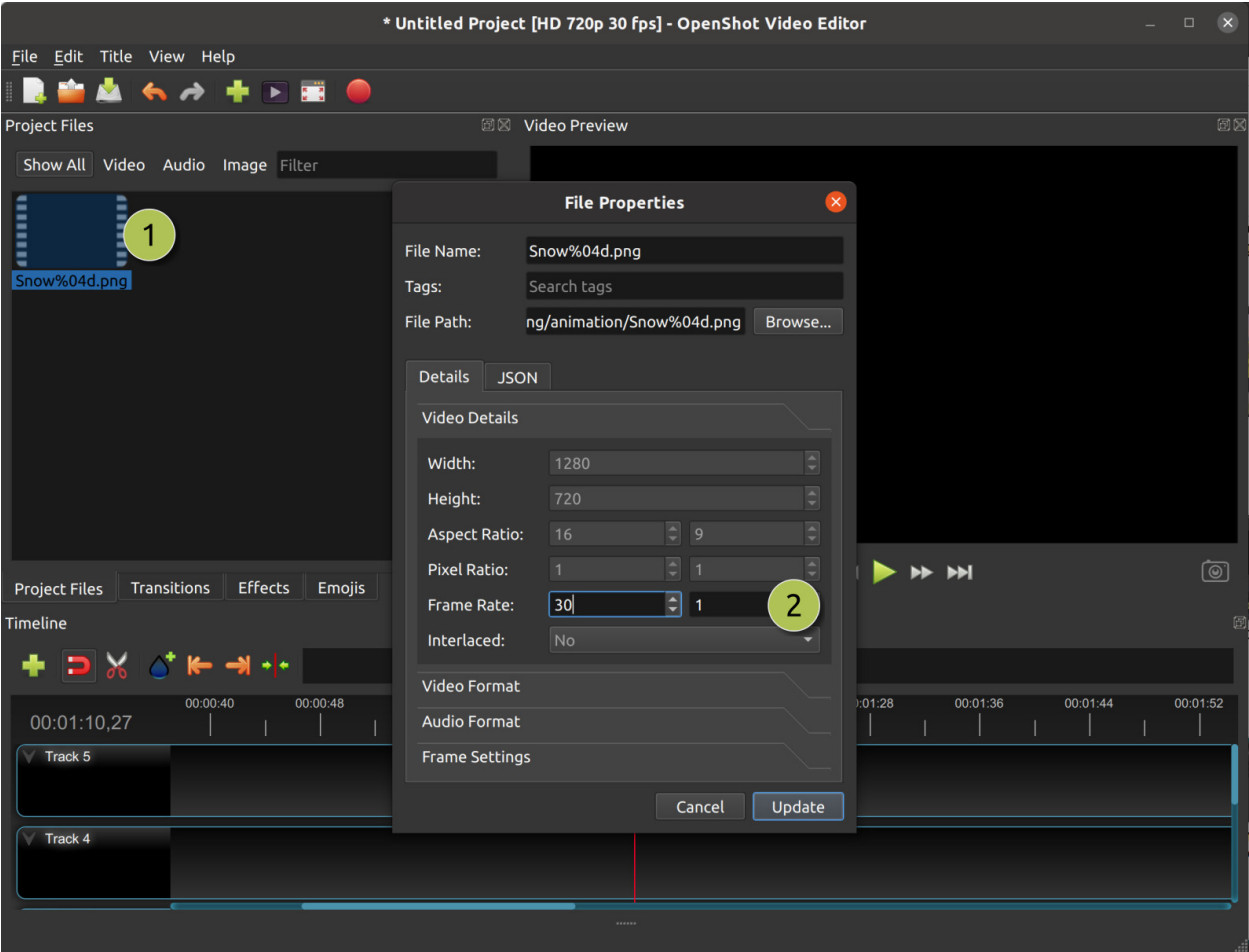
1.11.6 Sequenze di immagini

Se hai una sequenza di immagini con nomi simili (ad esempio, cat001.png, cat002.png, cat003.png, ecc...), puoi semplicemente trascinarne una in OpenShot e ti verrà chiesto di importare l'intera sequenza. OpenShot riprodurrà rapidamente queste immagini in sequenza, come se fossero fotogrammi di un video. La velocità con cui queste immagini vengono visualizzate si basa sul loro frame rate.

NOTA: Assicurati che la tua sequenza di immagini inizi da 0 o 1, altrimenti probabilmente riceverai un errore durante l'importazione in OpenShot. Ad esempio, se la tua sequenza inizia con cat222.png o ha immagini mancanti nella sequenza, OpenShot avrà difficoltà a interpretarla. Una soluzione semplice è rinumerare le immagini in modo che inizino da 1.



Per regolare il frame rate dell'animazione, fai clic con il tasto destro e scegli **Proprietà file** nel pannello **File di progetto**, quindi regola il frame rate. Una volta impostato il frame rate corretto, trascina l'animazione sulla timeline.



#	Nome	Descrizione
1	Proprietà file	Seleziona una sequenza di immagini nel pannello File di progetto , fai clic con il tasto destro e scegli Proprietà file
2	Frame rate	Regola il frame rate dell'animazione. Tipicamente, le animazioni disegnate a mano usano 12 fotogrammi al secondo.

1.12 Testo e Titoli

Aggiungere testo e titoli è un aspetto importante del montaggio video, e OpenShot include un Editor di Titoli facile da usare. Usa il menu Titolo (nel menu principale di OpenShot) per avviare l'Editor di Titoli. Puoi anche usare la scorciatoia da tastiera **Ctrl+T**.

I titoli sono semplicemente file di immagini vettoriali con sfondi trasparenti (* .svg). OpenShot include molti modelli facili da usare, ma puoi anche crearne di tuoi o importare nuovi modelli in OpenShot. Questi modelli ti permettono di modificare rapidamente il testo, il font, la dimensione, il colore e il colore di sfondo. Puoi anche avviare un editor SVG esterno avanzato per ulteriori personalizzazioni (se necessario). Una volta aggiunto il titolo al tuo progetto, trascinalo su una traccia sopra una clip video. Lo sfondo trasparente permetterà al video sottostante di apparire dietro il testo.

1.12.1 Panoramica



#	Nome	Descrizione
1	Scegli un Modello	Scegli tra i modelli di titoli vettoriali disponibili
2	Anteprima Titolo	Visualizza l'anteprima del titolo mentre apporti modifiche
3	Proprietà del Titolo	Modifica il testo, il font, la dimensione, i colori, o modifica in un editor SVG esterno avanzato (come Inkscape)
4	Salva	Salva e aggiungi il titolo al tuo progetto

1.12.2 Modelli di Titoli

OpenShot include una varietà di modelli di titoli vettoriali che possono essere usati per migliorare i tuoi progetti video. Di seguito una tabella con i titoli disponibili e le loro descrizioni:

Nome del Titolo	Descrizione
Barra 1	Una barra semplice con testo centrato.
Barra 2	Una barra semplice, centrata, con 2 righe di testo.
Barra 3	Un'altra variante di una barra semplice con testo, per i lower thirds.
Bollicine 1	Un titolo con grafica a bolle per un aspetto giocoso.
Bollicine 2	Un design di bolle diverso per un titolo divertente e creativo.
Bordo Fotocamera	Un bordo che imita il mirino di una fotocamera con testo centrato.
Nuvola 1	Un titolo con grafica di nuvola giocosa e testo.
Nuvola 2	Un altro design giocoso di nuvole con 3 nuvole e testo.
Creative Commons 1	Contiene testo e icone per l'attribuzione Creative Commons.
Creative Commons 2	Un altro design Creative Commons con stile differente e testo del sito web.
Classificazione Film 1	Mostra una classificazione film per tutti i pubblici.
Classificazione Film 2	Mostra una classificazione film «R» (vietato ai minori).
Classificazione Film 3	Mostra una classificazione film «G» per tutti i pubblici.
Classificazione Film 4	Mostra una classificazione film «PG-13», con forte avviso ai genitori.
Fiamme	Un titolo con grafica di fiamme per un effetto infuocato.
Piè di pagina 1	Una barra piè di pagina per lower thirds (allineata a sinistra).
Piè di pagina 2	Una barra piè di pagina per lower thirds (allineata al centro).
Piè di pagina 3	Una barra piè di pagina per lower thirds (allineata a destra).
Oro 1	Un titolo con schema di colore oro, centrato con una riga di testo.
Oro 2	Un altro titolo a tema oro, centrato con due righe di testo.
Oro Inferiore	Titolo oro posizionato nella parte inferiore dello schermo.
Oro Superiore	Titolo oro posizionato nella parte superiore dello schermo.
Riquadro Grigio 1	Un semplice riquadro grigio per evidenziare il testo (una riga di testo, allineato in alto a sinistra).
Riquadro Grigio 2	Un semplice riquadro grigio per evidenziare il testo (due righe di testo, allineato in alto a sinistra).
Riquadro Grigio 3	Una semplice casella grigia per evidenziare il testo (una riga di testo, allineata in basso a destra).
Casella Grigia 4	Una semplice casella grigia per evidenziare il testo (due righe di testo, allineate in basso a destra).
Intestazione 1	Una barra intestazione per titoli o intestazioni di sezione (allineata in alto a sinistra).
Intestazione 2	Una barra intestazione per titoli o intestazioni di sezione (allineata al centro).
Intestazione 3	Una barra intestazione per titoli o intestazioni di sezione (allineata in alto a destra).
Ovale 1	Una forma ovale per evidenziare o scopi decorativi, testo centrato.
Ovale 2	Un altro design ovale con uno stile diverso, testo centrato.
Ovale 3	Un altro design ovale con due righe di testo, una in alto, una in basso.
Ovale 4	Un altro design ovale, con testo centrato più riflessione.
Post-it	Imita un promemoria adesivo per annotazioni o promemoria.
Nastro 1	Una grafica a nastro con testo.
Nastro 2	Un altro design a nastro con testo.
Nastro 3	Una terza variante di un design a nastro con testo.
Fumo 1	Un titolo con effetti fumo per un aspetto drammatico.
Fumo 2	Un altro design fumo con uno stile diverso.
Fumo 3	Una terza variante di effetti fumo.
Colore Solido	Uno sfondo a colore pieno a schermo intero per vari usi.
Standard 1	Un design di titolo standard per scopi generali (due righe centrate).
Standard 2	Un altro titolo standard con uno stile diverso (una riga di testo più riflessione).
Standard 3	Una terza variante di un titolo standard (tre righe di testo).
Standard 4	Un altro design di titolo standard (quattro righe di testo).

continues on next page

Tabella 4 – continua dalla pagina precedente

Nome del Titolo	Descrizione
Tramonto	Un titolo con gradiente al tramonto per un tema caldo di fine giornata.
Classificazione TV	Mostra il badge di classificazione TV come «G» e «PG» (per l'angolo dello schermo).

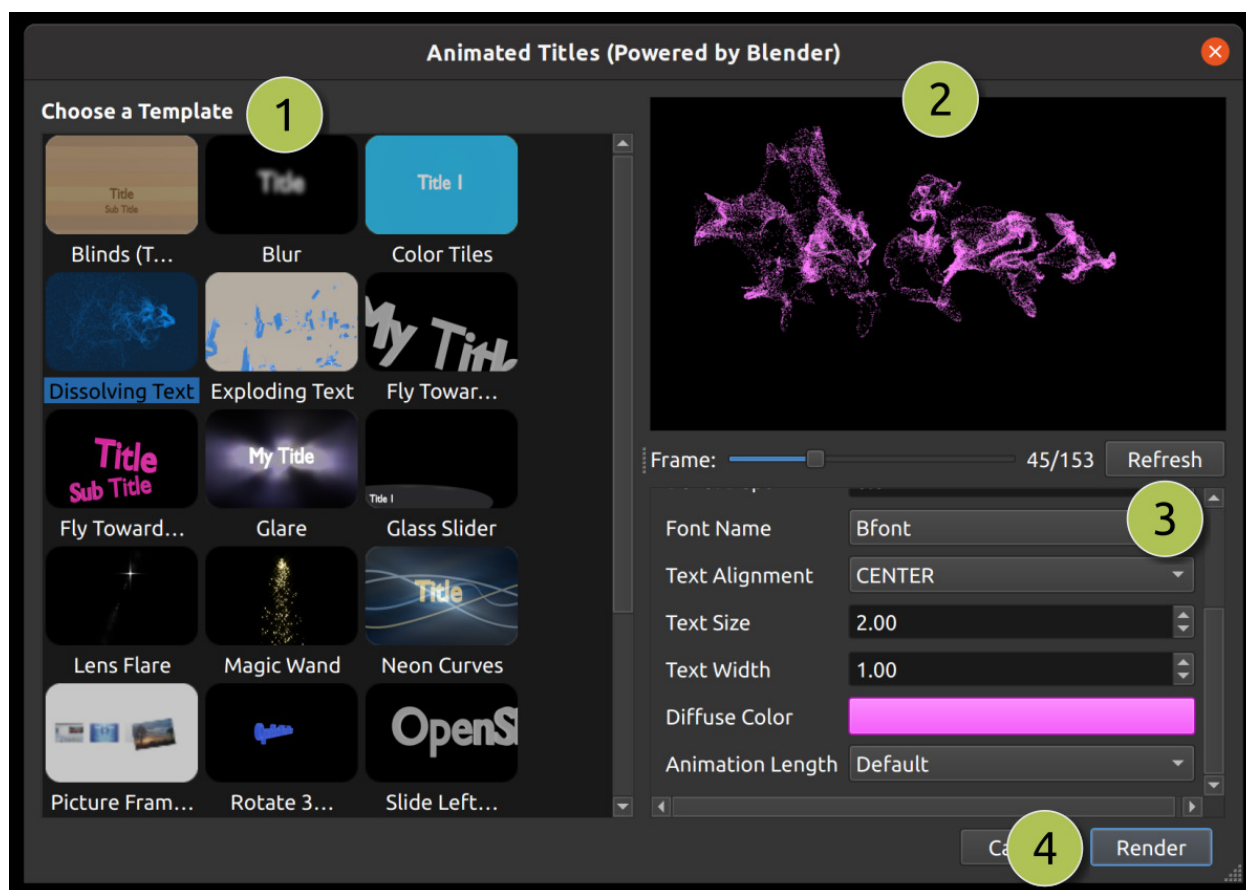
Modelli di Titoli Personalizzati

OpenShot può utilizzare qualsiasi file immagine vettoriale SVG come modello di titolo personalizzato nella finestra di dialogo *Editor Titoli*. Basta aggiungere un file immagine SVG nella cartella `~/ .openshot_qt / title_templates /` e apparirà la prossima volta che avvierai la finestra di dialogo *Editor Titoli*. Puoi anche cliccare con il tasto destro su qualsiasi file SVG nel pannello **File Progetto** e scegliere **Modifica Titolo** o **Duplica Titolo**.

Nota: Questi modelli SVG sono utilizzati solo dalla finestra di dialogo *Editor Titoli*, e non dalla finestra di dialogo *Titolo Animato*.

1.12.3 Titoli Animati 3D

Aggiungere un titolo animato 3D è altrettanto semplice, usando la nostra finestra di dialogo **Titolo Animato**. Usa il menu Titolo (nel menu principale di OpenShot) per avviare l'editor di Titoli Animati. Puoi anche usare la scorciatoia da tastiera **Ctrl+B**. Nota: Blender deve essere installato e configurato prima che questa funzione funzioni in OpenShot. Vedi [Installazione di Blender](#).



#	Nome	Descrizione
1	Scegli un Modello	Scegli tra qualsiasi modello di titolo 3D disponibile
2	Anteprima Titolo	Visualizza l'anteprima del titolo mentre apporti modifiche
3	Proprietà del Titolo	Modifica il testo, i colori e le proprietà avanzate
4	Rendering	Esegui il rendering dell'animazione 3D e aggiungila al tuo progetto

Modelli Animati 3D

OpenShot include una varietà di modelli animati 3D che possono essere usati per aggiungere elementi dinamici e coinvolgenti ai tuoi progetti video. Di seguito è riportata una tabella con i modelli disponibili e le loro descrizioni:

Nome Modello	Descrizione
Tapparelle (Due Titoli)	Un'animazione con effetto tapparella.
Sfocatura	Un modello che sfoca il testo in entrata e uscita, fornendo un effetto di transizione fluido.
Piastrelle Colorate	Un'animazione con colori che cambiano, adatta per titoli vivaci e dinamici.
Testo Dissolvente	Un effetto dissolvenza che trasforma qualsiasi testo in particelle che vengono spazzate via dal vento.
Mappa del Mondo	Un modello che mostra una Terra rotante tra 2 località.
Testo Esplosivo	Un'animazione in cui il titolo esplode in pezzi, aggiungendo un impatto drammatico.
Vola Verso la Telecamera	Un'animazione fly-by con un singolo titolo che passa rapidamente sullo schermo.
Vola Verso la Telecamera (Due Titoli)	Simile a Fly By 1, ma con due titoli che volano.
Bagliore	Un'animazione con effetto bagliore, che aggiunge un aspetto luminoso e riflettente.
Scorrimento Vetro	Un effetto di scorrimento vetro, che offre una transizione moderna e elegante.
Bagliore dell'Obiettivo	Un'animazione con bagliore dell'obiettivo, che aggiunge un tocco cinematografico.
Bacchetta Magica	Un effetto bacchetta magica fantasioso, ideale per temi magici o fantasy.
Curve al Neon	Un'animazione con curve al neon, che crea un aspetto futuristico e vibrante.
Cornici per Immagini (4 immagini)	Un modello con quattro cornici per immagini, adatto per mostrare immagini o clip video.
Ruota di 360°	Un effetto di rotazione a 360 gradi, che offre un'animazione del titolo dinamica.
Scorri da Sinistra a Destra	Un effetto di scorrimento in cui i titoli si muovono da sinistra a destra.
Neve	Un'animazione con particelle di neve che cadono, perfetta per temi invernali o festivi.
Intro Film Spaziale	Un'intro cinematografica a tema spaziale, ideale per progetti epici o di fantascienza.
Testo Wireframe	Un'animazione con testo wireframe, che aggiunge un aspetto tecnico o digitale.
Zoom sulla Claquette	Un titolo con zoom sulla claquette, perfetto per temi di produzione filmica o video.

1.12.4 Importazione del Testo

Puoi generare testo e titoli in molti programmi diversi, come Blender, Inkscape, Krita, Gimp, ecc... Prima di poter importare il testo in OpenShot, devi prima esportare il testo da questi programmi in un formato immagine compatibile che contenga uno **sfondo trasparente** e un canale **alpha**.

Il formato SVG è una scelta eccellente per la grafica vettoriale (curve, forme, effetti di testo e percorsi), tuttavia non è sempre al 100% compatibile con OpenShot. Perciò, consigliamo di usare il formato PNG, un ottimo formato immagine web che può includere uno sfondo trasparente e un canale alpha. Uno sfondo trasparente e un canale alpha sono necessari per permettere a OpenShot di non coprire i video e le immagini sulla timeline sottostante.

Per informazioni sull'importazione di sequenze animate in OpenShot, consulta [Sequenze di immagini](#).

1.12.5 Installazione di Inkscape

La funzione *Editor Avanzato* nella finestra di dialogo *Editor Titoli* richiede l'installazione dell'ultima versione di Inkscape (<https://inkscape.org/release/>) e l'aggiornamento delle **Preferenze** di OpenShot con il percorso corretto dell'eseguibile di Inkscape. Consulta la scheda *Generale* nelle Preferenze.

1.12.6 Installazione di Blender

La funzione *Titolo Animato* in OpenShot richiede l'installazione dell'ultima versione di Blender (<https://www.blender.org/download/>) e l'aggiornamento delle **Preferenze** di OpenShot con il percorso corretto dell'eseguibile di Blender. Consulta la scheda *Generale* nelle Preferenze. NOTA: La versione minima supportata di Blender è 5.0+. Le versioni precedenti di Blender non sono compatibili con OpenShot Video Editor.

Per una guida dettagliata su come installare queste dipendenze, consulta la [Guida Blender & Inkscape](#).

1.13 Profili

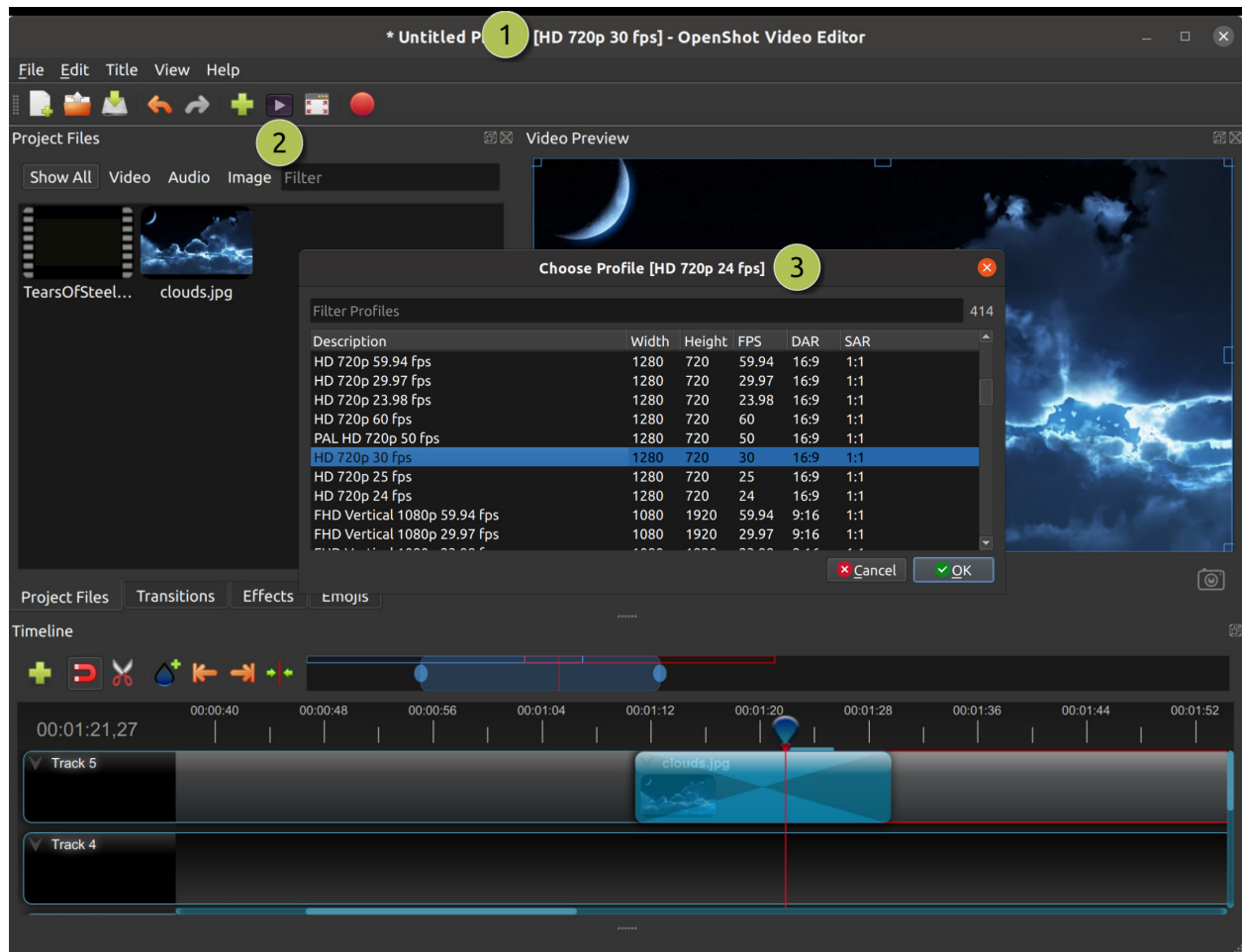
Un profilo video è una raccolta di impostazioni video comuni (*dimensione, frequenza dei fotogrammi, rapporto d'aspetto*). I profili sono utilizzati durante la modifica, l'anteprima e l'esportazione per fornire un modo rapido per passare tra combinazioni comuni di queste impostazioni.

Se usi spesso lo stesso profilo, puoi impostare un profilo predefinito: *Modifica* → *Preferenze* → *Anteprima*.

1.13.1 Profilo del progetto

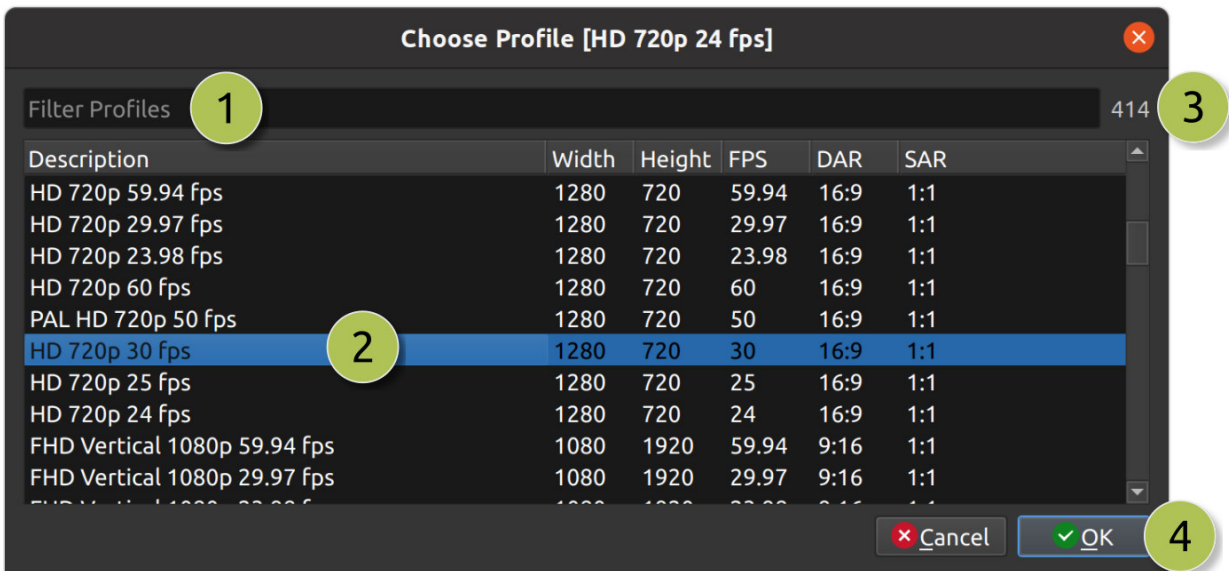
Il profilo del progetto viene utilizzato durante l'anteprima e la modifica del progetto. Il profilo predefinito è HD 720p 30fps. È buona pratica passare sempre al profilo di destinazione prima di iniziare la modifica. Ad esempio, se il tuo obiettivo è 1080p 30fps, passa a quel profilo prima di iniziare a modificare il progetto. Per un elenco completo dei profili inclusi, vedi [Elenco Profili](#).

Suggerimento: Per selezionare rapidamente un profilo, puoi cliccare con il tasto destro su qualsiasi file nei tuoi **File di progetto** e selezionare l'opzione *Scegli profilo* (vedi [Menu file](#)).



#	Nome	Descrizione
1	Barra del titolo	La barra del titolo di OpenShot mostra il profilo corrente
2	Pulsante Profilo	Apri la finestra dei profili
3	Scegli profilo	Seleziona un profilo per la modifica e l'anteprima

1.13.2 Finestra di scelta del profilo



#	Nome	Descrizione
1	Filtra / Cerca	Filtra i profili disponibili digitando alcuni caratteri (es. FHD, 720p, 16:9, ecc...)
2	Profilo selezionato	Clicca sul profilo desiderato, quindi sul pulsante OK. Puoi anche fare doppio clic su un profilo per selezionarlo.
3	Conteggio filtrato	Numero di profili filtrati
4	Accetta profilo	Clicca sul pulsante OK per passare al profilo selezionato.
5	Menu contestuale	Fai clic destro su una riga per <i>Imposta come profilo predefinito</i> o <i>Duplica</i> un profilo. I profili duplicati e personalizzati includono anche le opzioni <i>Modifica</i> e <i>Elimina</i> . Nota: Il profilo corrente non può essere eliminato.

1.13.3 Modifica/Duplica profilo

Per creare un profilo personalizzato, fai clic destro su un profilo in OpenShot e scegli *Duplica* per aprire l'Editor profili. I profili personalizzati includono anche le opzioni *Modifica* e *Elimina*, se desideri personalizzarli ulteriormente. Puoi modificare la descrizione, la risoluzione, il frame rate, il rapporto d'aspetto e il rapporto pixel del profilo personalizzato. **Nota:** È importante che ogni profilo personalizzato abbia un nome univoco.

I profili personalizzati sono salvati nella cartella `~/.openshot_qt/profiles/` o `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles`.

The 'Edit Profile' dialog box contains the following fields and values:

- File Path:** /home/jonathan/.openshot_qt/profiles/01280x0720p0024_16-09
- Description:** Custom Profile
- Width:** 1280
- Height:** 720
- Frame Rate:** 24 (with a multiplier of 1)
- Aspect Ratio:** 16 (with a multiplier of 9)
- Pixel Ratio:** 1 (with a multiplier of 1)
- Interlaced:** No

Buttons: Cancel, Save

#	Nome	Descrizione
1	Percorso file	La posizione nel sistema in cui è salvato il profilo personalizzato.
2	Descrizione	Una descrizione testuale per il tuo profilo personalizzato, visualizzata in OpenShot.
3	Larghezza	La risoluzione orizzontale (in pixel) del video.
4	Altezza	La risoluzione verticale (in pixel) del video.
5	Frame rate	Il frame rate del video (fotogrammi al secondo).
6	Rapporto d'aspetto	Il rapporto d'aspetto del video (calcolato automaticamente da larghezza/altezza e rapporto pixel).
7	Rapporto pixel	Il rapporto d'aspetto di ogni pixel nel video. Un rapporto di 1:1 indica pixel quadrati (predefinito).
8	Interlacciato	Indica se il video è interlacciato (Sì) o progressivo (No).

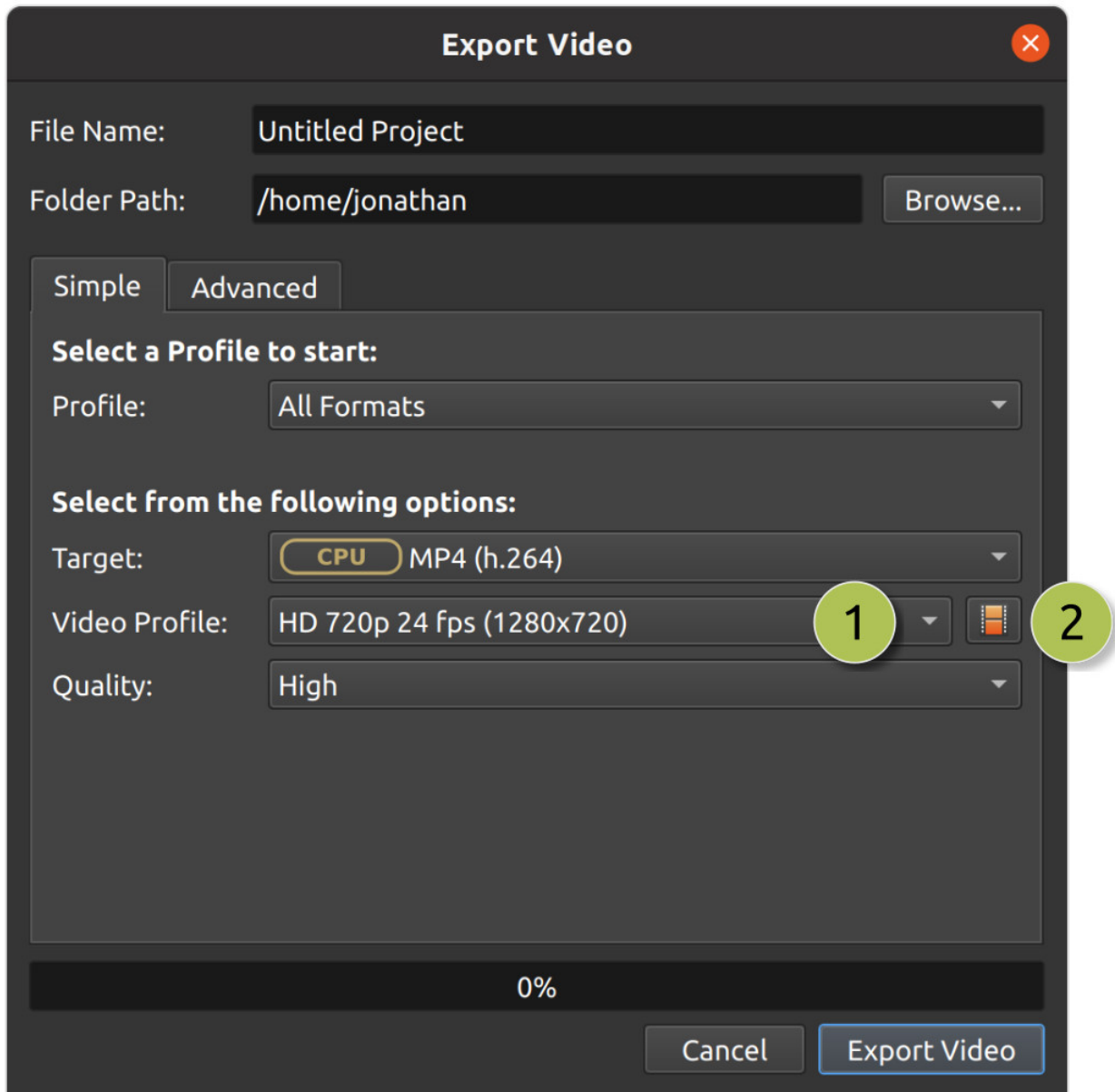
1.13.4 Conversione profili

Quando si cambia profilo (o si esporta in un profilo diverso), OpenShot farà del suo meglio per convertire tutti i dati di clip, transizione e keyframe al nuovo frame rate (FPS). Alcune proprietà, come *position*, *start*, *end* e *keyframes*, saranno aggiornate per corrispondere alla nuova precisione del frame rate. Ad esempio, passando da 30 FPS a 25 FPS, queste proprietà saranno modificate da incrementi di 1/30 secondi a incrementi di 1/25 secondi. Per preservare l'accuratezza temporale complessiva della timeline, OpenShot allineerà il ritaglio *position* e *start* il più possibile, e eventuali piccoli spazi (da 1 a 3 fotogrammi) causati da arrotondamenti o cambi di precisione saranno risolti automaticamente regolando il ritaglio *end*. Questo dovrebbe garantire una conversione fluida per la maggior parte dei progetti video (senza spazi neri visibili tra i clip).

Tuttavia, la natura distruttiva di questa conversione è il motivo per cui consigliamo di modificare sempre nel profilo di destinazione, o almeno nel frame rate di destinazione, per evitare il più possibile la conversione tra profili.

1.13.5 Profilo di esportazione

Il profilo di esportazione predefinito è sempre quello del progetto corrente, ma può essere modificato per mirare a profili diversi.



#	Nome	Descrizione
1	Scegli profilo	Seleziona un profilo di esportazione da un menu a discesa. Questa lista è ordinata dalla risoluzione più alta in cima alla più bassa in fondo.
2	Cerca profili	Apri la finestra di dialogo profili per filtrare e cercare un profilo di esportazione, che a volte può essere molto più veloce per trovare un profilo specifico.

1.13.6 Profilo personalizzato

Sebbene OpenShot includa più di 400 profili ([Elenco Profili](#)) di default, puoi anche creare i tuoi profili personalizzati. Crea un nuovo file di testo nella cartella `~/.openshot_qt/profiles/` o `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles`.

NOTA: Vedi [Modifica/Duplica profilo](#) per un metodo alternativo di duplicazione di un profilo esistente.

Usa il seguente testo come modello (cioè copia e incolla questo nel nuovo file):

```
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
```

Proprietà del profilo	Descrizione
descrizione	Il nome amichevole del profilo (questo è ciò che OpenShot mostra nell'interfaccia utente)
numeratore_frequenza_frame	Il numeratore della frequenza dei fotogrammi. Tutte le frequenze sono espresse come frazioni. Per esempio, 30 FPS == 30/1.
denominatore_frequenza_frame	Il denominatore della frequenza dei fotogrammi. Tutte le frequenze sono espresse come frazioni. Per esempio, 29.97 FPS == 30.000/1001.
larghezza	Il numero di pixel orizzontali nell'immagine. Invertendo i valori di <i>larghezza</i> e <i>altezza</i> , è possibile creare un profilo verticale.
altezza	Il numero di pixel verticali nell'immagine
progressivo	<code>(0 o 1)</code> Se 1, vengono usate sia le righe pari che dispari di pixel. Se 0, vengono usate solo le righe pari o dispari di pixel.
numeratore_aspect_ratio_campione	Il numeratore del SAR (rapporto d'aspetto del campione/forma del pixel), un rapporto 1:1 rappresenta un pixel quadrato, un rapporto 2:1 rappresenta un pixel rettangolare 2x1, ecc...
denominatore_aspect_ratio_campione	Il denominatore del SAR (rapporto d'aspetto del campione/forma del pixel)
numeratore_aspect_ratio_display	Il numeratore del DAR (rapporto d'aspetto di visualizzazione), (<i>larghezza/altezza</i>) X (rapporto d'aspetto del campione). Questo è il rapporto finale dell'immagine visualizzata sullo schermo, ridotto alla frazione più piccola possibile (rapporti comuni sono 16:9 per formati widescreen, 4:3 per formati televisivi legacy).
denominatore_aspect_ratio_display	Il denominatore del DAR (rapporto d'aspetto di visualizzazione)

Una volta riavviato OpenShot, vedrai il tuo profilo personalizzato apparire nella lista dei Profili.

1.13.7 Lista dei Predefiniti

OpenShot include molti **predefiniti di esportazione**, che combinano la nostra lista di profili comuni e le relative impostazioni di esportazione video (codec video, codec audio, canali audio, frequenza di campionamento audio, ecc...), che mirano a formati di output, siti web e dispositivi specifici. Il **predefinito di esportazione** usato da OpenShot è MP4 (h.264 + AAC), vedi [MP4 \(h.264\)](#).

Tutti i Formati

AVI (h.264)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	AVI
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

AVI (mpeg2)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	AVI
Codec Video	mpeg2video
Codec Audio	mp2
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

AVI (mpeg4)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	AVI
Codec Video	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

GIF (animato)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	GIF
Codec Video	gif
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Profili	Tutti i profili

MKV (h.264 dx)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MKV
Codec Video	h264_dxva2
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MKV (h.264 nv)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MKV
Codec Video	h264_nvenc
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MKV (h.264 qsv)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MKV
Codec Video	h264_qsv
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MKV (h.264 va)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MKV
Codec Video	h264_vaapi
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MKV (h.264 videotoolbox)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MKV
Codec Video	h264_videotoolbox
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MKV (h.264)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MKV
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MKV (h.265)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MKV
Codec Video	libx265
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	50 crf
Bitrate Video (medio)	23 crf
Bitrate Video (alto)	0 crf
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MOV (h.264)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MOV
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MOV (mpeg2)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MOV
Codec Video	mpeg2video
Codec Audio	mp2
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MOV (mpeg4)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MOV
Codec Video	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP3 (solo audio)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP3
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (AV1 rav1e)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	librav1e
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	200 qp
Bitrate Video (medio)	100 qp
Bitrate Video (alto)	50 qp
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (AV1 svt)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libsvtav1
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	60 qp
Bitrate Video (medio)	50 qp
Bitrate Video (alto)	30 qp
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (HEVC va)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	hevc_vaapi
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (Xvid)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libxvid
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (h.264 dx)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	h264_dxva2
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (h.264 nv)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	h264_nvenc
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (h.264 qsv)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	h264_qsv
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (h.264 va)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	h264_vaapi
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (h.264 videotoolbox)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	h264_videotoolbox
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (h.264)

Questo è il preset di esportazione predefinito usato da OpenShot. Questo formato è compatibile con la maggior parte dei lettori multimediali (come VLC) e siti web (come YouTube, Vimeo, Facebook).

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (h.265)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx265
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	50 crf
Bitrate Video (medio)	23 crf
Bitrate Video (alto)	0 crf
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MP4 (mpeg4)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

MPEG (mpeg2)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MPEG
Codec Video	mpeg2video
Codec Audio	mp2
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

OGG (theora/flac)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	OGG
Codec Video	libtheora
Codec Audio	flac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

OGG (theora/vorbis)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	OGG
Codec Video	libtheora
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

WEBM (vp9)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	WEBM
Codec Video	libvpx-vp9
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	50 crf
Bitrate Video (medio)	30 crf
Bitrate Video (alto)	5 crf
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

WEBM (vp9) lossless

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	WEBM
Codec Video	libvpx-vp9
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	50 crf
Bitrate Video (medio)	23 crf
Bitrate Video (alto)	0 crf
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

WEBM (vp8)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	WEBM
Codec Video	libvpx
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

WEBP (vp9 va)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	WEBM
Codec Video	vp9_vaapi
Codec Audio	libopus
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

Dispositivo**Apple TV**

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (alto)	5 Mb/s
Bitrate Audio (alto)	256 kb/s
Profili	HD 720p 30 fps

Chromebook

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	WEBM
Codec Video	libvpx
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	Tutti i profili

Nokia nHD

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	AVI
Codec Video	libxvid
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	1 Mb/s
Bitrate Video (medio)	3 Mb/s
Bitrate Video (alto)	5 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29.97 fps

Xbox 360

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	AVI
Codec Video	libxvid
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	2 Mb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	8 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	FHD 1080p 29,97 fps HD 720p 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

Web**Flickr-HD**

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MOV
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	FHD 1080p 29,97 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps

Instagram

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	3,5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	5,50 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 30 fps

Metacafe

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	44100
Bitrate Video (basso)	2 Mb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	8 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Picasa

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	44100
Bitrate Video (basso)	2 Mb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	8 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Twitter

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	1,7 Mb/s
Bitrate Video (alto)	3,5 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 30 fps

Vimeo

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	2 Mb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	8 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps

Vimeo-HD

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	4 Mb/s
Bitrate Video (medio)	8 Mb/s
Bitrate Video (alto)	12 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	FHD 1080p 23,98 fps FHD 1080p 24 fps FHD 1080p 29,97 fps FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 23,98 fps HD 720p 24 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps HD 720p 30 fps

Wikipedia

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	OGG
Codec Video	libtheora
Codec Audio	libvorbis
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	384 kb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	15,00 Mb/s
Bitrate audio (basso)	96 kb/s
Bitrate audio (medio)	128 kb/s
Bitrate Audio (alto)	192 kb/s
Profili	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29.97 fps

YouTube HD

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	8 Mb/s
Bitrate Video (medio)	10 Mb/s
Bitrate Video (alto)	12 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	FHD 1080p 23,98 fps FHD 1080p 24 fps FHD 1080p 29,97 fps FHD 1080p 30 fps FHD 1080p 59,94 fps FHD 1080p 60 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD PAL 1080p 50 fps FHD Vertical 1080p 23,98 fps FHD Vertical 1080p 24 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 29,97 fps FHD Vertical 1080p 30 fps FHD Vertical 1080p 50 fps FHD Vertical 1080p 59,94 fps FHD Vertical 1080p 60 fps

YouTube HD (2K)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	16 Mb/s
Bitrate Video (medio)	20 Mb/s
Bitrate Video (alto)	24 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	2.5K WQHD 1440p 23,98 fps 2.5K WQHD 1440p 24 fps 2.5K WQHD 1440p 25 fps 2.5K WQHD 1440p 29,97 fps 2.5K WQHD 1440p 30 fps 2.5K WQHD 1440p 50 fps 2.5K WQHD 1440p 59,94 fps 2.5K WQHD 1440p 60 fps

YouTube HD (4K)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	45 Mb/s
Bitrate Video (medio)	56 Mb/s
Bitrate Video (alto)	68 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	4K UHD 2160p 23,98 fps 4K UHD 2160p 24 fps 4K UHD 2160p 25 fps 4K UHD 2160p 29,97 fps 4K UHD 2160p 30 fps 4K UHD 2160p 50 fps 4K UHD 2160p 59,94 fps 4K UHD 2160p 60 fps

YouTube HD (8K)

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	160 Mb/s
Bitrate Video (medio)	200 Mb/s
Bitrate Video (alto)	240 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	8K UHD 4320p 23,98 fps 8K UHD 4320p 24 fps 8K UHD 4320p 25 fps 8K UHD 4320p 29,97 fps 8K UHD 4320p 30 fps 8K UHD 4320p 50 fps 8K UHD 4320p 59,94 fps 8K UHD 4320p 60 fps

YouTube Standard

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	2 Mb/s
Bitrate Video (medio)	5 Mb/s
Bitrate Video (alto)	8 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	320 kb/s
Profili	HD 720p 23,98 fps HD 720p 24 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps HD 720p 30 fps HD 720p 59,94 fps HD 720p 60 fps HD Vertical 720p 23,98 fps HD Vertical 720p 24 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 29,97 fps HD Vertical 720p 30 fps HD Vertical 720p 50 fps HD Vertical 720p 59,94 fps HD Vertical 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**Dischi AVCHD**

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	MP4
Codec Video	libx264
Codec Audio	aac
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	15 Mb/s
Bitrate Video (alto)	40 Mb/s
Bitrate audio (basso)	256 kb/s
Bitrate Audio (alto)	256 kb/s
Profili	FHD 1080i 30 fps FHD PAL 1080i 25 fps FHD PAL 1080p 25 fps

DVD**DVD-NTSC**

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	DVD
Codec Video	mpeg2video
Codec Audio	ac3
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	1 Mb/s
Bitrate Video (medio)	3 Mb/s
Bitrate Video (alto)	5 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	192 kb/s
Bitrate Audio (alto)	256 kb/s
Profili	NTSC SD Anamorfico 480i 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

DVD-PAL

Attributo del Predefinito	Descrizione
Formato Video	DVD
Codec Video	mpeg2video
Codec Audio	ac3
Canali Audio	2
Configurazione Canale Audio	Stereo
Frequenza di Campionamento	48000
Bitrate Video (basso)	1 Mb/s
Bitrate Video (medio)	3 Mb/s
Bitrate Video (alto)	5 Mb/s
Bitrate audio (basso)	128 kb/s
Bitrate audio (medio)	192 kb/s
Bitrate Audio (alto)	256 kb/s
Profili	
	PAL SD Anamorfico 576i 25 fps
	PAL SD Widescreen Anamorfico 576i 25 fps

1.13.8 Elenco Profili

OpenShot include oltre 400 profili video integrati. Questi profili corrispondono alle dimensioni e ai frame rate più comuni dei progetti video usati in tutto il mondo. Si consiglia di modificare il progetto utilizzando lo stesso profilo con cui si intende esportare. È anche possibile modificare il progetto con profili diversi che corrispondono al rapporto d'aspetto desiderato, ad esempio: tutti i profili 16 : 9 sono generalmente compatibili tra loro. A volte può essere utile modificare un progetto con un profilo a risoluzione inferiore ed esportare con un profilo a risoluzione superiore. Di seguito è fornito un elenco completo dei profili.

Definizioni del Profilo

- **Nome Profilo:** Nome breve e amichevole per un profilo video (es. FHD 1080p 30 fps)
- **FPS:** Fotogrammi Per Secondo
- **DAR:** Rapporto d'Aspetto di Visualizzazione (es. 1920:1080 diventa 16:9)
- **SAR:** Rapporto d'Aspetto del Campione (es. pixel quadrato 1:1, pixel rettangolare orizzontale 2:1). Il SAR influisce direttamente sul rapporto d'aspetto di visualizzazione. Per esempio, un video 4:3 può essere visualizzato come 16:9 usando pixel rettangolari. I pixel non quadrati regolano la larghezza finale di visualizzazione.
- **PAR:** Rapporto d'Aspetto del Pixel (identico a SAR)
- **Larghezza Regolata SAR:** Larghezza finale di visualizzazione considerando il SAR
- **Interlacciato:** Linee dispari e pari alternate, usato nelle trasmissioni analogiche
- **NTSC:** Sistema TV analogico in America (solitamente 29,97 fps)
- **PAL:** Sistema TV analogico in Europa, Australia e gran parte del mondo (solitamente 25 fps)
- **UHD:** Ultra Alta Definizione
- **QHD:** Quad Alta Definizione

- **FHD:** Full Alta Definizione
- **HD:** Alta Definizione (uguale o superiore a 1280x720 pixel)
- **SD:** Definizione Standard (inferiore a 1280x720 pixel)

Nome Profilo	Lar- ghe- zza	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- lata
16K UHD 8640p 59,94 fps	153	864	59,94	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 29,97 fps	153	864	29,97	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 23,98 fps	153	864	23,98	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 60 fps	153	864	60	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 50 fps	153	864	50	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 30 fps	153	864	30	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 25 fps	153	864	25	16:9	1:1	No	15360	
16K UHD 8640p 24 fps	153	864	24	16:9	1:1	No	15360	
8K UHD 4320p 59,94 fps	768	432	59,94	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 29,97 fps	768	432	29,97	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 23,98 fps	768	432	23,98	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 60 fps	768	432	60	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 50 fps	768	432	50	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 30 fps	768	432	30	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 25 fps	768	432	25	16:9	1:1	No	7680	
8K UHD 4320p 24 fps	768	432	24	16:9	1:1	No	7680	
5.6K 360° 5.7K 2880p 30 fps	576	288	30	2:1	1:1	No	5760	
5.7K 360° 2880p 25 fps	576	288	25	2:1	1:1	No	5760	
5.7K 360° 2880p 24 fps	576	288	24	2:1	1:1	No	5760	
5K UHD 2880p 59,94 fps	512	288	59,94	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 29,97 fps	512	288	29,97	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 23,98 fps	512	288	23,98	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 60 fps	512	288	60	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 50 fps	512	288	50	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 30 fps	512	288	30	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 25 fps	512	288	25	16:9	1:1	No	5120	
5K UHD 2880p 24 fps	512	288	24	16:9	1:1	No	5120	
5.2K 360° 2496p 30 fps	499	249	30	2:1	1:1	No	4992	
DCI-4K 360° 2048p 24 fps	409	204	24	2:1	1:1	No	4096	
4K UHD 2160p 59,94 fps	384	216	59,94	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 29,97 fps	384	216	29,97	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 23,98 fps	384	216	23,98	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 60 fps	384	216	60	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 50 fps	384	216	50	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 30 fps	384	216	30	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 25 fps	384	216	25	16:9	1:1	No	3840	
4K UHD 2160p 24 fps	384	216	24	16:9	1:1	No	3840	
4K 360° 1920p 60 fps	384	192	60	2:1	1:1	No	3840	
4K 360° 1920p 30 fps	384	192	30	2:1	1:1	No	3840	
3K QHD+ 1800p 59,94 fps	320	180	59,94	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 29,97 fps	320	180	29,97	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 23,98 fps	320	180	23,98	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 60 fps	320	180	60	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 50 fps	320	180	50	16:9	1:1	No	3200	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- lata
3K QHD+ 1800p 30 fps	320	180	30,0	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 25 fps	320	180	25,0	16:9	1:1	No	3200	
3K QHD+ 1800p 24 fps	320	180	24,0	16:9	1:1	No	3200	
3K 360° 1504p 60 fps	300	150	60,0	2:1	1:1	No	3008	
3K 360° 1440p 60 fps	288	144	60,0	2:1	1:1	No	2880	
2.5K WQHD 1440p 59,94 fps	256	144	59,9	16:9	1:1	No	2560	
2.5K WQHD 1440p 29,97 fps	256	144	29,9	16:9	1:1	No	2560	
2.5K WQHD 1440p 23,98 fps	256	144	23,9	16:9	1:1	No	2560	
2.5K WQHD 1440p 60 fps	256	144	60,0	16:9	1:1	No	2560	
2.5K WQHD 1440p 50 fps	256	144	50,0	16:9	1:1	No	2560	
2.5K WQHD 1440p 30 fps	256	144	30,0	16:9	1:1	No	2560	
2.5K WQHD 1440p 25 fps	256	144	25,0	16:9	1:1	No	2560	
2.5K WQHD 1440p 24 fps	256	144	24,0	16:9	1:1	No	2560	
FHD 1080p 59,94 fps	192	108	59,9	16:9	1:1	No	1920	
FHD 1080p 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	No	1920	
FHD 1080p 23,98 fps	192	108	23,9	16:9	1:1	No	1920	
FHD 1080p 60 fps	192	108	60,0	16:9	1:1	No	1920	
FHD PAL 1080p 50 fps	192	108	50,0	16:9	1:1	No	1920	
FHD 1080p 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	No	1920	
FHD PAL 1080p 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	No	1920	
FHD 1080p 24 fps	192	108	24,0	16:9	1:1	No	1920	
FHD 1080i 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Sì	1920	
FHD 1080i 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Sì	1920	
FHD PAL 1080i 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Sì	1920	
FHD Anamorfico 1035i 29,97 fps	192	103	29,9	16:9	23:2	Sì	1840	
FHD Anamorfico 1035i 30 fps	192	103	30,0	16:9	23:2	Sì	1840	
FHD Anamorfico 1035i 25 fps	192	103	25,0	16:9	23:2	Sì	1840	
HD+ 900p 59,94 fps	160	900	59,9	16:9	1:1	No	1600	
HD+ 900p 29,97 fps	160	900	29,9	16:9	1:1	No	1600	
HD+ 900p 23,98 fps	160	900	23,9	16:9	1:1	No	1600	
HD+ 900p 60 fps	160	900	60,0	16:9	1:1	No	1600	
HD+ 900p 50 fps	160	900	50,0	16:9	1:1	No	1600	
HD+ 900p 30 fps	160	900	30,0	16:9	1:1	No	1600	
HD+ 900p 25 fps	160	900	25,0	16:9	1:1	No	1600	
HD+ 900p 24 fps	160	900	24,0	16:9	1:1	No	1600	
HD Anamorfico 1152i 25 fps	144	115	25,0	16:9	64:3	Sì	2048	
HD Anamorfico 1080p 59,94 fps	144	108	59,9	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080p 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080p 23,98 fps	144	108	23,9	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080p 60 fps	144	108	60,0	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080p 50 fps	144	108	50,0	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080p 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080p 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080p 24 fps	144	108	24,0	16:9	4:3	No	1920	
HD Anamorfico 1080i 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Sì	1920	
HD Anamorfico 1080i 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Sì	1920	
HD Anamorfico 1080i 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Sì	1920	
NTSC SD 16CIF Anamorfico 1152p 29,97 fps	140	115	29,9	4:3	12:1	No	1536	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- la
PAL SD 16CIF Anamorfico 1152p 25 fps	140	115	25,0	4:3	12:1	No	1536	
PAL SD 16CIF Anamorfico 1152p 15 fps	140	115	15,0	4:3	12:1	No	1536	
HD 720p 59,94 fps	128	720	59,9	16:9	1:1	No	1280	
HD 720p 29,97 fps	128	720	29,9	16:9	1:1	No	1280	
HD 720p 23,98 fps	128	720	23,9	16:9	1:1	No	1280	
HD 720p 60 fps	128	720	60,0	16:9	1:1	No	1280	
PAL HD 720p 50 fps	128	720	50,0	16:9	1:1	No	1280	
HD 720p 30 fps	128	720	30,0	16:9	1:1	No	1280	
HD 720p 25 fps	128	720	25,0	16:9	1:1	No	1280	
HD 720p 24 fps	128	720	24,0	16:9	1:1	No	1280	
FHD Vertical 1080p 59,94 fps	108	192	59,9	9:16	1:1	No	1080	
FHD Vertical 1080p 29,97 fps	108	192	29,9	9:16	1:1	No	1080	
FHD Vertical 1080p 23,98 fps	108	192	23,9	9:16	1:1	No	1080	
FHD Vertical 1080p 60 fps	108	192	60,0	9:16	1:1	No	1080	
FHD Vertical 1080p 50 fps	108	192	50,0	9:16	1:1	No	1080	
FHD Vertical 1080p 30 fps	108	192	30,0	9:16	1:1	No	1080	
FHD Vertical 1080p 25 fps	108	192	25,0	9:16	1:1	No	1080	
FHD Vertical 1080p 24 fps	108	192	24,0	9:16	1:1	No	1080	
HD Vertical 1080p 60 fps	108	135	60,0	4:5	1:1	No	1080	
HD Vertical 1080p 50 fps	108	135	50,0	4:5	1:1	No	1080	
HD Vertical 1080p 30 fps	108	135	30,0	4:5	1:1	No	1080	
HD Vertical 1080p 25 fps	108	135	25,0	4:5	1:1	No	1080	
HD Vertical 1080p 24 fps	108	135	24,0	4:5	1:1	No	1080	
HD Square 1080p 60 fps	108	108	60,0	1:1	1:1	No	1080	
HD Square 1080p 50 fps	108	108	50,0	1:1	1:1	No	1080	
HD Square 1080p 30 fps	108	108	30,0	1:1	1:1	No	1080	
HD Square 1080p 25 fps	108	108	25,0	1:1	1:1	No	1080	
HD Square 1080p 24 fps	108	108	24,0	1:1	1:1	No	1080	
WSVGA 600p 59,94 fps	102	600	59,9	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 29,97 fps	102	600	29,9	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 23,98 fps	102	600	23,9	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 60 fps	102	600	60,0	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 50 fps	102	600	50,0	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 30 fps	102	600	30,0	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 25 fps	102	600	25,0	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 24 fps	102	600	24,0	128	1:1	No	1024	
WSVGA 600p 15 fps	102	600	15,0	128	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 59,94 fps	102	576	59,9	16:9	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 29,97 fps	102	576	29,9	16:9	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 23,98 fps	102	576	23,9	16:9	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 60 fps	102	576	60,0	16:9	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 50 fps	102	576	50,0	16:9	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 30 fps	102	576	30,0	16:9	1:1	No	1024	
PAL SD WSVGA Wide 576p 25 fps	102	576	25,0	16:9	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 24 fps	102	576	24,0	16:9	1:1	No	1024	
WSVGA 576p 15 fps	102	576	15,0	16:9	1:1	No	1024	
DVGA 640p 59,94 fps	960	640	59,9	3:2	1:1	No	960	
DVGA 640p 29,97 fps	960	640	29,9	3:2	1:1	No	960	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- la
DVGA 640p 23,98 fps	960	640	23,9	3:2	1:1	No	960	
DVGA 640p 60 fps	960	640	60,0	3:2	1:1	No	960	
DVGA 640p 50 fps	960	640	50,0	3:2	1:1	No	960	
DVGA 640p 30 fps	960	640	30,0	3:2	1:1	No	960	
DVGA 640p 25 fps	960	640	25,0	3:2	1:1	No	960	
DVGA 640p 24 fps	960	640	24,0	3:2	1:1	No	960	
DVGA 640p 15 fps	960	640	15,0	3:2	1:1	No	960	
qHD 540p 59,94 fps	960	540	59,9	16:9	1:1	No	960	
qHD 540p 29,97 fps	960	540	29,9	16:9	1:1	No	960	
qHD 540p 23,98 fps	960	540	23,9	16:9	1:1	No	960	
qHD 540p 60 fps	960	540	60,0	16:9	1:1	No	960	
qHD 540p 50 fps	960	540	50,0	16:9	1:1	No	960	
qHD 540p 30 fps	960	540	30,0	16:9	1:1	No	960	
qHD 540p 25 fps	960	540	25,0	16:9	1:1	No	960	
qHD 540p 24 fps	960	540	24,0	16:9	1:1	No	960	
FWVGA 480p 59,94 fps	854	480	59,9	16:9	1:1	No	854	
NTSC SD FWVGA Wide 480p 29,97 fps	854	480	29,9	16:9	1:1	No	854	
FWVGA 480p 23,98 fps	854	480	23,9	16:9	1:1	No	854	
FWVGA 480p 60 fps	854	480	60,0	16:9	1:1	No	854	
FWVGA 480p 50 fps	854	480	50,0	16:9	1:1	No	854	
FWVGA 480p 30 fps	854	480	30,0	16:9	1:1	No	854	
FWVGA 480p 25 fps	854	480	25,0	16:9	1:1	No	854	
FWVGA 480p 24 fps	854	480	24,0	16:9	1:1	No	854	
FWVGA 480p 15 fps	854	480	15,0	16:9	1:1	No	854	
SVGA 600p 59,94 fps	800	600	59,9	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 29,97 fps	800	600	29,9	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 23,98 fps	800	600	23,9	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 60 fps	800	600	60,0	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 50 fps	800	600	50,0	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 30 fps	800	600	30,0	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 25 fps	800	600	25,0	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 24 fps	800	600	24,0	4:3	1:1	No	800	
SVGA 600p 15 fps	800	600	15,0	4:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 59,94 fps 5:3	800	480	59,9	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 29,97 fps 5:3	800	480	29,9	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 23,98 fps 5:3	800	480	23,9	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 60 fps 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 50 fps 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 30 fps 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 25 fps 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 24 fps 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	No	800	
WVGA 480p 15 fps 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	No	800	
PAL SD SQ 576p 25 fps	768	576	25,0	4:3	1:1	No	768	
WVGA 480p 59,94 fps 16:10	768	480	59,9	16:1	1:1	No	768	
WVGA 480p 29,97 fps 16:10	768	480	29,9	16:1	1:1	No	768	
WVGA 480p 23,98 fps 16:10	768	480	23,9	16:1	1:1	No	768	
WVGA 480p 60 fps 16:10	768	480	60,0	16:1	1:1	No	768	
WVGA 480p 50 fps 16:10	768	480	50,0	16:1	1:1	No	768	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- la
WVGA 480p 30 fps 16:10	768	480	30,0	16:1	1:1	No	768	
WVGA 480p 25 fps 16:10	768	480	25,0	16:1	1:1	No	768	
WVGA 480p 24 fps 16:10	768	480	24,0	16:1	1:1	No	768	
WVGA 480p 15 fps 16:10	768	480	15,0	16:1	1:1	No	768	
HD Vertical 720p 59,94 fps	720	128	59,9	9:16	1:1	No	720	
HD Vertical 720p 29,97 fps	720	128	29,9	9:16	1:1	No	720	
HD Vertical 720p 23,98 fps	720	128	23,9	9:16	1:1	No	720	
HD Vertical 720p 60 fps	720	128	60,0	9:16	1:1	No	720	
HD Vertical 720p 50 fps	720	128	50,0	9:16	1:1	No	720	
HD Vertical 720p 30 fps	720	128	30,0	9:16	1:1	No	720	
HD Vertical 720p 25 fps	720	128	25,0	9:16	1:1	No	720	
HD Vertical 720p 24 fps	720	128	24,0	9:16	1:1	No	720	
PAL SD Anamorfico 576p 50 fps 16:9	720	576	50,0	16:9	64:4	No	1024	
PAL SD Anamorfico 576p 50 fps 4:3	720	576	50,0	4:3	16:1	No	768	
PAL SD Anamorfico Widescreen 576p 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:4	No	1024	
PAL SD Anamorfico 576p 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:1	No	768	
PAL SD Widescreen Anamorfico 576i 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:4	Sì	1024	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:1	Sì	768	
NTSC SD Anamorfico 486p 23,98 fps 16:9	720	486	23,9	16:9	6:5	No	864	
NTSC SD Anamorfico 486p 23,98 fps 4:3	720	486	23,9	4:3	9:10	No	648	
NTSC SD Anamorfico 486i 29,97 fps 16:9	720	486	29,9	16:9	6:5	Sì	864	
NTSC SD Anamorfico 486i 29,97 fps 4:3	720	486	29,9	4:3	9:10	Sì	648	
NTSC SD Anamorfico 480p 59,94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 59,94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 59,94 fps 3:2	720	480	59,9	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico Widescreen 480p 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 29,97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 29,97 fps 3:2	720	480	29,9	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico 480p 23,98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 23,98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 23,98 fps 3:2	720	480	23,9	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico 480p 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 60 fps 3:2	720	480	60,0	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico 480p 50 fps 16:9	720	480	50,0	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 50 fps 4:3	720	480	50,0	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 50 fps 3:2	720	480	50,0	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico 480p 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 30 fps 3:2	720	480	30,0	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico 480p 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 25 fps 3:2	720	480	25,0	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico 480p 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:2	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	No	640	
WVGA 480p 24 fps 3:2	720	480	24,0	3:2	1:1	No	720	
WVGA 480p 15 fps 3:2	720	480	15,0	3:2	1:1	No	720	
NTSC SD Anamorfico 480i 59.94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:2	Sì	853	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- la
NTSC SD Anamorfico 480i 59.94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Si	640	
NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:1	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 29.97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Si	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 23.98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:1	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 23.98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Si	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:1	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Si	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:1	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Si	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:1	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Si	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:1	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Si	640	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorfico 576p 29.97 fps	704	576	29,9	4:3	12:1	No	768	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorfico 576p 25 fps	704	576	25,0	4:3	12:1	No	768	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorfico 576p 15 fps	704	576	15,0	4:3	12:1	No	768	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 16:9	704	576	25,0	16:9	16:1	Si	1024	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 4:3	704	576	25,0	4:3	12:1	Si	768	
NTSC SD Anamorfico 480p 59.94 fps 16:9	704	480	59,9	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 59.94 fps 4:3	704	480	59,9	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480p 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD 4SIF Anamorfico 480p 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480p 23.98 fps 16:9	704	480	23,9	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 23.98 fps 4:3	704	480	23,9	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480p 60 fps 16:9	704	480	60,0	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 60 fps 4:3	704	480	60,0	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480p 50 fps 16:9	704	480	50,0	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 50 fps 4:3	704	480	50,0	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480p 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480p 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD 4SIF Anamorfico 480p 25 fps	704	480	25,0	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480p 24 fps 16:9	704	480	24,0	16:9	40:3	No	853	
NTSC SD Anamorfico 480p 24 fps 4:3	704	480	24,0	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD 4SIF Anamorfico 480p 15 fps	704	480	15,0	4:3	10:1	No	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Si	853	
NTSC SD 4SIF Anamorfico 480i 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Si	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Si	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Si	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 25 fps 4:3	704	480	25,0	4:3	10:1	Si	640	
NTSC SD VGA 480p 59.94 fps	640	480	59,9	4:3	1:1	No	640	
NTSC SD VGA SQ 480p 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	No	640	
NTSC SD VGA 480p 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	No	640	
NTSC SD VGA 480p 60 fps	640	480	60,0	4:3	1:1	No	640	
NTSC SD VGA 480p 50 fps	640	480	50,0	4:3	1:1	No	640	
NTSC SD VGA 480p 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	No	640	
NTSC SD VGA 480p 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	No	640	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- la
NTSC SD VGA 480p 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	No	640	
VGA 480p 15 fps	640	480	15,0	4:3	1:1	No	640	
NTSC SD 480i 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Sì	640	
NTSC SD 480i 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Sì	640	
NTSC SD 480i 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Sì	640	
NTSC SD 480i 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Sì	640	
NTSC SD 480i 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Sì	640	
nHD 360p 59.94 fps	640	360	59,9	16:9	1:1	No	640	
nHD 360p 29,97 fps	640	360	29,9	16:9	1:1	No	640	
nHD 360p 23,98 fps	640	360	23,9	16:9	1:1	No	640	
nHD 360p 60 fps	640	360	60,0	16:9	1:1	No	640	
nHD 360p 50 fps	640	360	50,0	16:9	1:1	No	640	
nHD 360p 30 fps	640	360	30,0	16:9	1:1	No	640	
nHD 360p 25 fps	640	360	25,0	16:9	1:1	No	640	
nHD 360p 24 fps	640	360	24,0	16:9	1:1	No	640	
PAL SD Anamorfico 576p 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	No	1024	
PAL SD Anamorfico 576p 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	No	768	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Sì	1024	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Sì	768	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480p 23,98 fps 4:3	544	480	23,9	4:3	20:1	No	640	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480p 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	No	640	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480i 29,97 fps 4:3	544	480	29,9	4:3	20:1	Sì	640	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480i 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Sì	640	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480p 23,98 fps 4:3	528	480	23,9	4:3	40:3	No	640	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480p 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	No	640	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480i 29,97 fps 4:3	528	480	29,9	4:3	40:3	Sì	640	
NTSC SD 3/4 Anamorfico 480i 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Sì	640	
PAL SD 1/4 Wide 288p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	No	512	
PAL SD Anamorfico 576p 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	No	1024	
PAL SD Anamorfico 576p 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	No	768	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Sì	1024	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Sì	768	
NTSC SD Anamorfico 480i 29.97 fps 16:9	480	480	29,9	16:9	16:9	Sì	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 29.97 fps 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Sì	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 23.98 fps 16:9	480	480	23,9	16:9	16:9	Sì	853	
NTSC SD Anamorfico 480i 23.98 fps 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Sì	640	
NTSC SD Anamorfico 480i 30 fps 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Sì	640	
HVGA 320p 59,94 fps	480	320	59,9	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 29,97 fps	480	320	29,9	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 23,98 fps	480	320	23,9	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 60 fps	480	320	60,0	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 50 fps	480	320	50,0	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 30 fps	480	320	30,0	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 25 fps	480	320	25,0	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 24 fps	480	320	24,0	3:2	1:1	No	480	
HVGA 320p 15 fps	480	320	15,0	3:2	1:1	No	480	
NTSC SD 1/4 Wide 240p 29,97 fps	427	240	29,9	16:9	1:1	No	427	
WQVGA 240p 59,94 fps 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	No	400	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego- lata SAR
WQVGA 240p 29,97 fps 5:3	400	240	29,97	5:3	1:1	No	400	
WQVGA 240p 23,98 fps 5:3	400	240	23,98	5:3	1:1	No	400	
WQVGA 240p 60 fps 5:3	400	240	60,00	5:3	1:1	No	400	
WQVGA 240p 50 fps 5:3	400	240	50,00	5:3	1:1	No	400	
WQVGA 240p 30 fps 5:3	400	240	30,00	5:3	1:1	No	400	
WQVGA 240p 25 fps 5:3	400	240	25,00	5:3	1:1	No	400	
WQVGA 240p 24 fps 5:3	400	240	24,00	5:3	1:1	No	400	
WQVGA 240p 15 fps 5:3	400	240	15,00	5:3	1:1	No	400	
PAL SD 1/4 288p 25 fps	384	288	25,00	4:3	1:1	No	384	
WQVGA 240p 59,94 fps 16:10	384	240	59,94	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 29,97 fps 16:10	384	240	29,97	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 23,98 fps 16:10	384	240	23,98	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 60 fps 16:10	384	240	60,00	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 50 fps 16:10	384	240	50,00	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 30 fps 16:10	384	240	30,00	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 25 fps 16:10	384	240	25,00	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 24 fps 16:10	384	240	24,00	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 15 fps 16:10	384	240	15,00	16:10	1:1	No	384	
WQVGA 240p 59,94 fps 3:2	360	240	59,94	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 29,97 fps 3:2	360	240	29,97	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 23,98 fps 3:2	360	240	23,98	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 60 fps 3:2	360	240	60,00	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 50 fps 3:2	360	240	50,00	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 30 fps 3:2	360	240	30,00	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 25 fps 3:2	360	240	25,00	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 24 fps 3:2	360	240	24,00	3:2	1:1	No	360	
WQVGA 240p 15 fps 3:2	360	240	15,00	3:2	1:1	No	360	
PAL SD Anamorfico 576p 25 fps 16:9	352	576	25,00	16:9	32:1	No	1024	
PAL SD CVD Anamorfico 576p 25 fps	352	576	25,00	4:3	24:1	No	768	
PAL SD Anamorfico 576i 25 fps 16:9	352	576	25,00	16:9	32:1	Sì	1024	
PAL SD CVD Anamorfico 576i 25 fps	352	576	25,00	4:3	24:1	Sì	768	
NTSC SD CVD Anamorfico 480p 29,97 fps	352	480	29,97	4:3	20:1	No	640	
NTSC SD 1/2 Anamorfico 480p 23,98 fps	352	480	23,98	4:3	20:1	No	640	
NTSC SD 1/2 Anamorfico 480p 25 fps	352	480	25,00	4:3	20:1	No	640	
NTSC SD CVD 1/2 Anamorfico 480i 29,97 fps	352	480	29,97	4:3	20:1	Sì	640	
NTSC SD 1/2 Anamorfico 480i 25 fps	352	480	25,00	4:3	20:1	Sì	640	
PAL SD CIF SIF Anamorfico 288p 29,97 fps	352	288	29,97	4:3	12:1	No	384	
PAL SD Anamorfico 288p 25 fps	352	288	25,00	16:9	16:1	No	512	
PAL SD CIF SIF VCD Anamorfico 288p 25 fps	352	288	25,00	4:3	12:1	No	384	
PAL SD CIF SIF Anamorfico 288p 15 fps	352	288	15,00	4:3	12:1	No	384	
PAL SD Anamorfico 288i 25 fps	352	288	25,00	16:9	16:1	Sì	512	
PAL SD CIF Anamorfico 288i 25 fps	352	288	25,00	4:3	12:1	Sì	384	
NTSC SD SIF VCD Anamorfico 240p 29,97 fps	352	240	29,97	4:3	10:1	No	320	
NTSC SD SIF Anamorfico 240p 23,98 fps	352	240	23,98	4:3	10:1	No	320	
NTSC SD SIF Anamorfico 240p 25 fps	352	240	25,00	4:3	10:1	No	320	
NTSC SD SIF Anamorfico 240p 15 fps	352	240	15,00	4:3	10:1	No	320	
NTSC SD SIF Anamorfico 240i 29,97 fps	352	240	29,97	4:3	10:1	Sì	320	
QVGA 240p 59,94 fps	320	240	59,94	4:3	1:1	No	320	

continues on next page

Tabella 5 – continua dalla pagina precedente

Nome Profilo	Lar- ghe- za	Al- tez- za	FPS	DAF	SAR	Interlaccia- to	Larghezza lata SAR	Rego-
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29,97 fps	320	240	29,97	4:3	1:1	No	320	
QVGA 240p 23,98 fps	320	240	23,98	4:3	1:1	No	320	
QVGA 240p 60 fps	320	240	60,00	4:3	1:1	No	320	
QVGA 240p 50 fps	320	240	50,00	4:3	1:1	No	320	
QVGA 240p 30 fps	320	240	30,00	4:3	1:1	No	320	
QVGA 240p 25 fps	320	240	25,00	4:3	1:1	No	320	
QVGA 240p 24 fps	320	240	24,00	4:3	1:1	No	320	
QVGA 240p 15 fps	320	240	15,00	4:3	1:1	No	320	
HQVGA 160p 59,94 fps 16:10	256	160	59,94	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 29,97 fps 16:10	256	160	29,97	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 23,98 fps 16:10	256	160	23,98	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 60 fps 16:10	256	160	60,00	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 50 fps 16:10	256	160	50,00	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 30 fps 16:10	256	160	30,00	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 25 fps 16:10	256	160	25,00	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 24 fps 16:10	256	160	24,00	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 15 fps 16:10	256	160	15,00	16:10	1:1	No	256	
HQVGA 160p 59,94 fps 3:2	240	160	59,94	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 29,97 fps 3:2	240	160	29,97	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 23,98 fps 3:2	240	160	23,98	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 60 fps 3:2	240	160	60,00	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 50 fps 3:2	240	160	50,00	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 30 fps 3:2	240	160	30,00	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 25 fps 3:2	240	160	25,00	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 24 fps 3:2	240	160	24,00	3:2	1:1	No	240	
HQVGA 160p 15 fps 3:2	240	160	15,00	3:2	1:1	No	240	
PAL SD QCIF Anamorfo 144p 29,97 fps	176	144	29,97	4:3	12:11	No	192	
PAL SD QCIF Anamorfo 144p 25 fps	176	144	25,00	4:3	12:11	No	192	
PAL SD QCIF Anamorfo 144p 15 fps	176	144	15,00	4:3	12:11	No	192	
NTSC SD SIF 1/2 Anamorfo 120p 23,98 fps	176	120	23,98	4:3	10:11	No	160	
NTSC SD SIF 1/2 Anamorfo 120p 25 fps	176	120	25,00	4:3	10:11	No	160	
QQVGA 120p 59,94 fps	160	120	59,94	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 29,97 fps	160	120	29,97	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 23,98 fps	160	120	23,98	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 60 fps	160	120	60,00	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 50 fps	160	120	50,00	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 30 fps	160	120	30,00	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 25 fps	160	120	25,00	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 24 fps	160	120	24,00	4:3	1:1	No	160	
QQVGA 120p 15 fps	160	120	15,00	4:3	1:1	No	160	
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 fps	128	96	29,97	4:3	1:1	No	128	
NTSC SD SQ CIF 96p 25 fps	128	96	25,00	4:3	1:1	No	128	
NTSC SD SQ CIF 96p 15 fps	128	96	15,00	4:3	1:1	No	128	

1.14 Importa & Esporta

I progetti di montaggio video (inclusi tracce, clip e fotogrammi chiave) possono essere **importati** e **esportati** da OpenShot Video Editor in formati ampiamente supportati (**EDL**: Edit Decision Lists, e **XML**: formato Final Cut Pro). Ad esempio, se inizi a montare un video in un programma diverso (Adobe Premiere, Final Cut Pro, ecc...), ma poi devi spostare tutte le tue modifiche su OpenShot (o viceversa).

1.14.1 EDL (Edit Decision Lists)

Le seguenti funzionalità sono supportate durante l'importazione e l'esportazione di un file EDL con OpenShot.

Nome Opzione EDL	Descrizione
Formato EDL	CMX-3600 (una variante molto diffusa)
Traccia Singola	Può essere importata una sola traccia alla volta (questa è una limitazione del formato EDL)
Nome Nastro	Attualmente in OpenShot sono supportati solo i nomi nastro AX e BL
Modifiche (V e A)	Attualmente sono supportate solo le modifiche (le transizioni non sono ancora supportate)
Opacità	I fotogrammi chiave dell'opacità sono supportati
Livelli Audio	I fotogrammi chiave del volume sono supportati

Esempio di Output EDL

OpenShot segue il layout CMX 3600 per le linee evento e usa le linee di commento (*...) per trasportare i fotogrammi chiave. CMX 3600 non definisce unità o interpolazioni nei commenti, quindi il nostro esportatore aggiunge valori leggibili e nomi di interpolazione, e il nostro importatore è molto tollerante: accetta unità con o senza spazi, maiuscole/minuscole miste, token di interpolazione opzionali e ignora testo/tracce sconosciute per massimizzare la compatibilità.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(continues on next page)

(continua dalla pagina precedente)

```

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 (formato Final Cut Pro)

Le seguenti funzionalità sono supportate durante l'importazione e l'esportazione di un file XML con OpenShot. Questo formato XML è supportato in molti editor video (non solo Final Cut Pro). Infatti, la maggior parte degli editor video commerciali supporta in qualche modo l'importazione e l'esportazione di questo stesso formato XML.

OpenShot utilizza il formato di scambio XML legacy di Final Cut Pro (**xmeml**) da Final Cut Pro 7. Il nostro esportatore scrive progetti `<!DOCTYPE xmeml>` che seguono il DTD XML di Final Cut Pro v1.0, ed è compatibile con le versioni di schema v4 e v5 di quel formato di scambio (i DTD forniti con Final Cut Pro 7).

Nome Opzione XML	Descrizione
Formato XML	Formato Final Cut Pro (ma la maggior parte degli editor video commerciali supporta anche questo formato)
Tutte le Tracce	Sono supportate tutte le tracce video e audio
Modifiche	Sono supportate tutte le clip su tutte le tracce (video, immagini e file audio). Le transizioni non sono ancora supportate.
Opacità	I fotogrammi chiave dell'opacità sono supportati
Livelli Audio	I fotogrammi chiave del volume sono supportati

Esempio di Output XML (vista ad albero)

```

▼ 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}

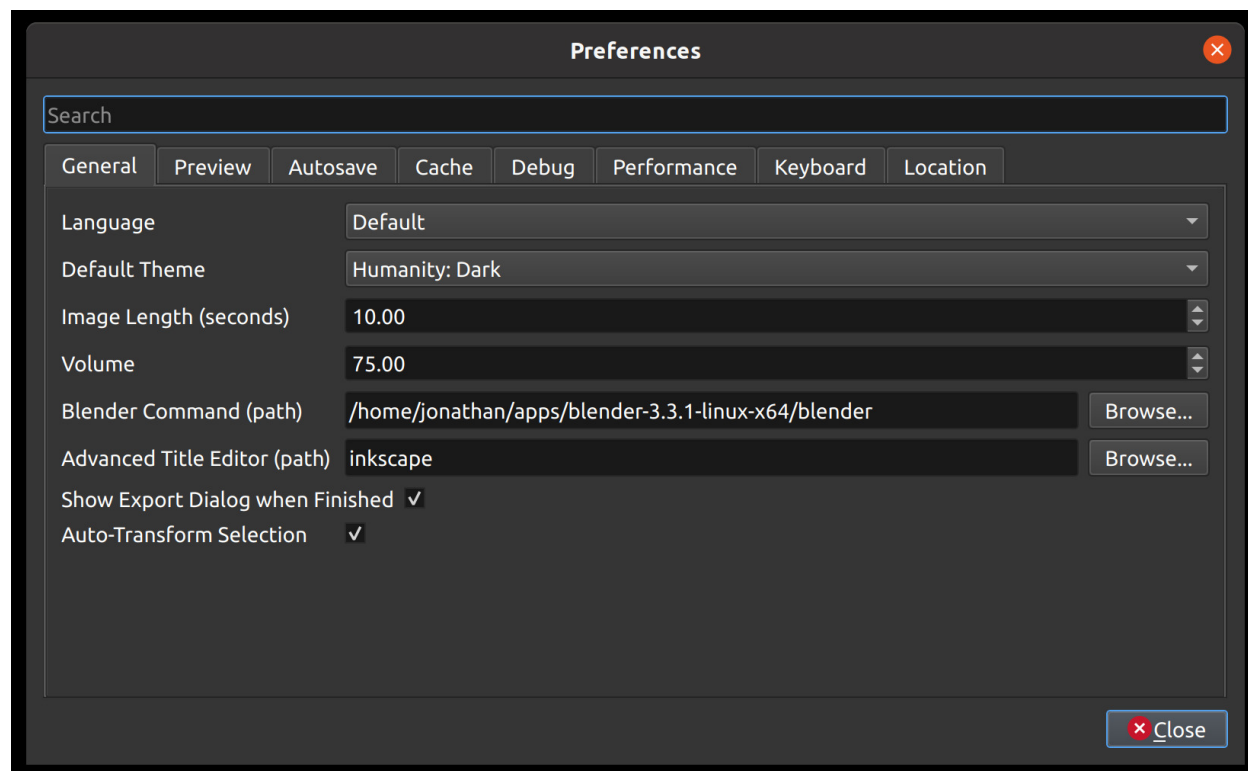
```

1.15 Preferenze

La finestra Preferenze contiene molte impostazioni e opzioni di configurazione importanti per OpenShot. Si trovano nel menu in alto sotto *Modifica* → *Preferenze*. Molte impostazioni richiedono il riavvio di OpenShot dopo aver applicato le modifiche.

NOTA: Alcune funzionalità come *Titoli Animati* e *modifica esterna SVG* richiedono di impostare i percorsi per **Blender** e **Inkscape** nella scheda Generale. Se noti problemi di riproduzione audio, come lo slittamento audio, potrebbe essere necessario regolare le impostazioni audio nella scheda Anteprema.

1.15.1 Generale



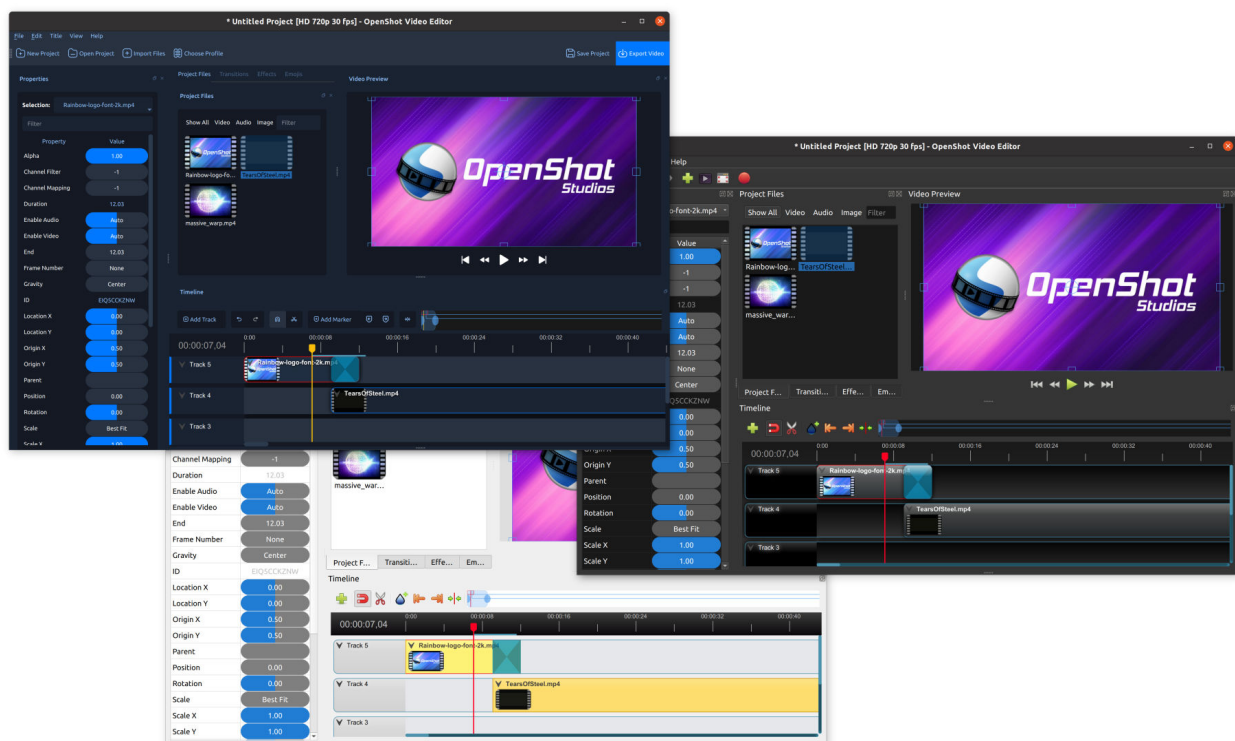
La scheda Generale della finestra Preferenze consente di modificare le impostazioni che si applicano a OpenShot nel suo complesso.

Impostazione	Predefinito	Descrizione
Lingua	Predefinito	Scegli la lingua preferita per i menu e le finestre di OpenShot
Tema Predefinito	Humani-ty:Dark	Scegli il tema per OpenShot, tra Chiaro, Scuro o Nessuno
Scala Interfaccia Utente	1.0	Regola la dimensione dell'interfaccia di OpenShot (riavvio richiesto; intervallo 1–3; problemi noti su Windows)
Durata Immagine (secondi)	10,00	Durata di visualizzazione dell'immagine sullo schermo quando aggiunta alla timeline
Volume	75,00	La percentuale del volume della clip quando aggiunta alla timeline
Comando Blender (percorso)	<vuoto>	Il percorso del file eseguibile di Blender (versione 5.0+)
Editor Titoli Avanzato (percorso)	<vuoto>	Il percorso del file eseguibile di Inkscape
Mostra la finestra di esportazione al termine	<selezionato>	Mostra la finestra di esportazione video dopo il completamento dell'esportazione

Temi

OpenShot include 3 temi standard, che cambiano l'aspetto e la sensazione del programma.

- **Retro:** Un tema chiaro che offre un aspetto classico e pulito. Questo tema utilizza toni grigio chiaro e bianco, ideale per utenti che preferiscono un'interfaccia luminosa e ad alto contrasto. Fornisce un aspetto tradizionale che è facile per gli occhi, specialmente in ambienti ben illuminati.
- **Humanity Dark:** [Tema Predefinito] Un tema scuro con toni grigio scuro, che offre un aspetto moderno e elegante. Questo tema è progettato per utenti che preferiscono lavorare in condizioni di scarsa illuminazione o che apprezzano un aspetto più sobrio e professionale. Lo sfondo grigio scuro riduce l'abbagliamento e l'affaticamento degli occhi, rendendolo adatto a sessioni di editing prolungate.
- **Cosmic Dusk:** Un tema tendente al blu con un design UI più moderno, che migliora l'estetica visiva dell'editor. Questo tema presenta sfumature di blu e viola, conferendo all'interfaccia un aspetto contemporaneo e dinamico. Combina estetica moderna e funzionalità, offrendo uno spazio di lavoro fresco e visivamente attraente per il montaggio video.



Ripristino Predefiniti

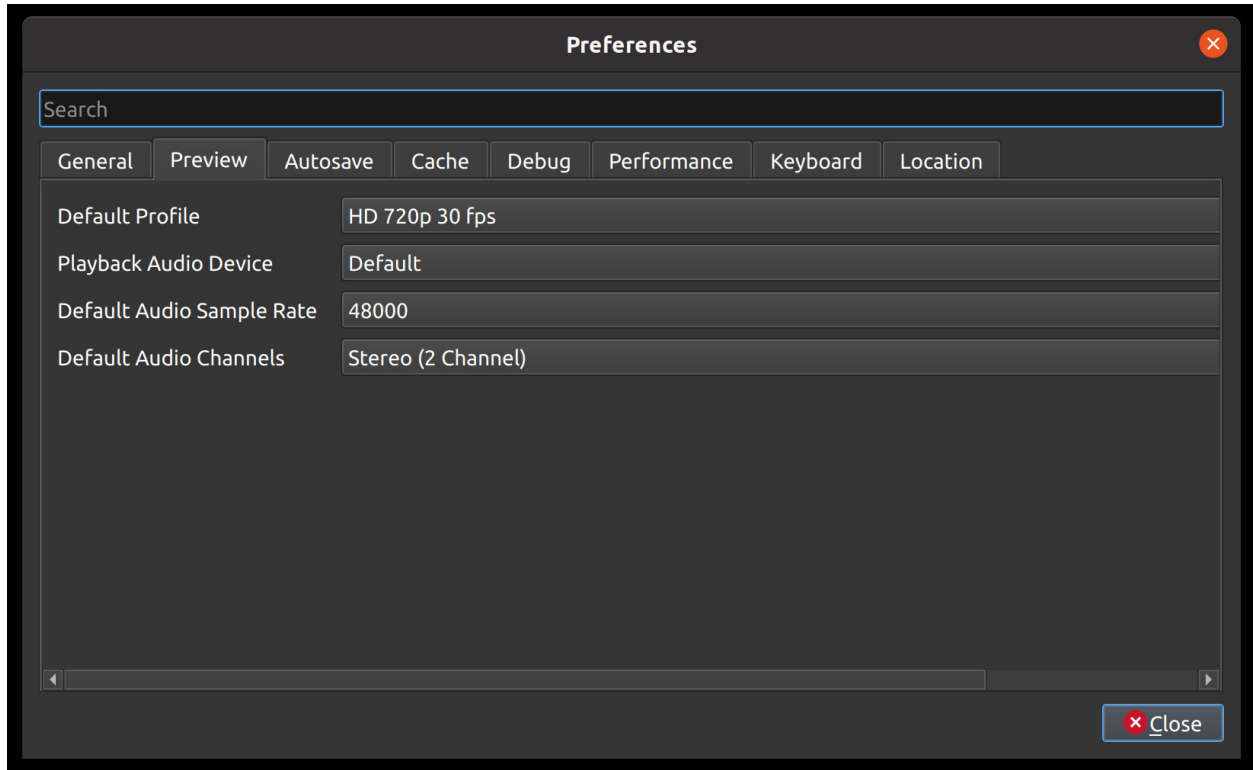
In OpenShot, ogni categoria di preferenze (o scheda) nella finestra Preferenze ha un pulsante **Ripristino Predefiniti** che consente di reimpostare facilmente i valori per quella categoria specifica. Questa funzione è particolarmente utile se vuoi resettare solo alcune parti delle tue preferenze, come le scorciatoie da tastiera, senza influenzare il resto delle impostazioni personalizzate.

Dove trovare il pulsante Ripristino Predefiniti: Ogni categoria o scheda nella finestra Preferenze ha un pulsante **Ripristino Predefiniti** situato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Il nome del pulsante si aggiorna in base alla categoria visualizzata. Ad esempio, se sei nella scheda «Tastiera», il pulsante dirà **Ripristino Predefiniti: Tastiera**.

Come funziona: Solo le impostazioni nella categoria attualmente selezionata verranno ripristinate ai valori predefiniti. Questo ripristino selettivo rende facile resettare alcune preferenze senza influenzare le altre.

Consiglio per principianti: - Se non sei sicuro di una modifica effettuata in una categoria particolare, non esitare a usare il pulsante **Ripristina Predefiniti**. È un modo semplice per annullare le modifiche e tornare alle impostazioni predefinite per quella categoria specifica senza influenzare la configurazione generale.

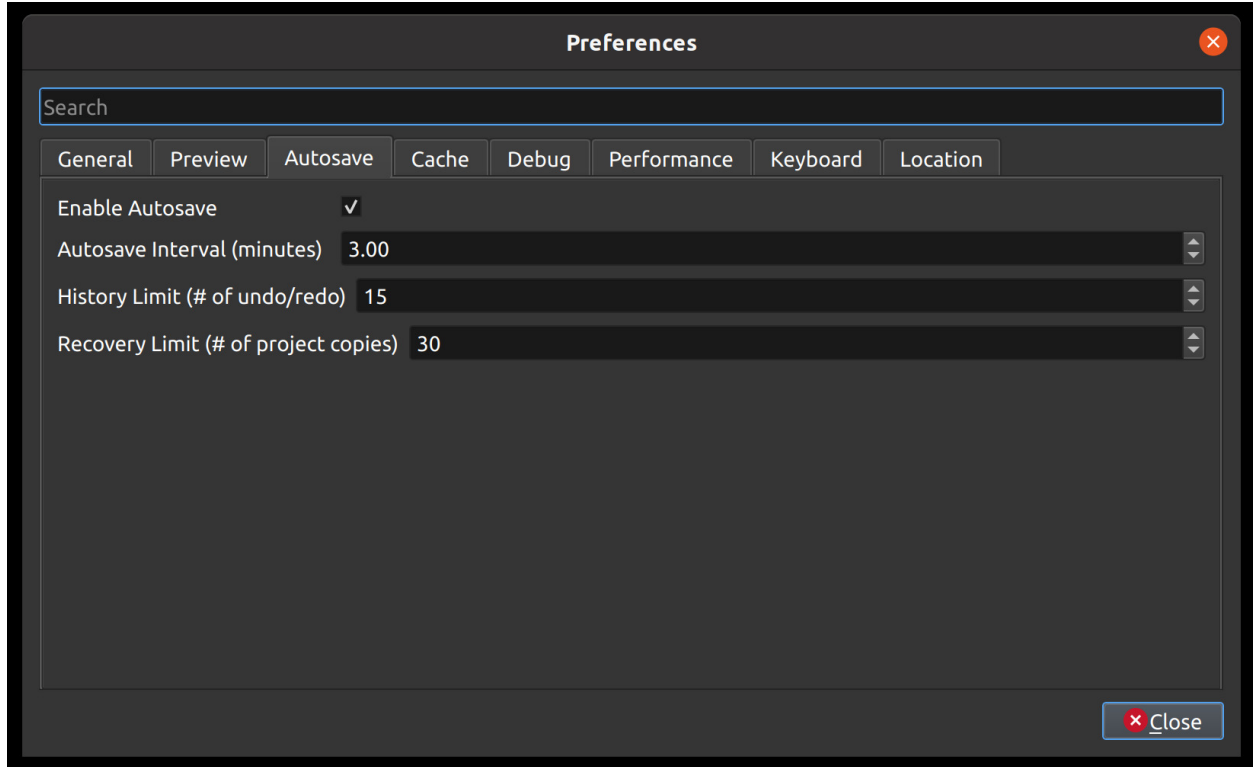
1.15.2 Anteprima



La scheda Anteprima della finestra Preferenze consente di impostare un **Profilo Video Predefinito** per il progetto, se si preferisce un profilo di editing specifico. Maggiori informazioni su [Profili](#). Inoltre, è possibile regolare le impostazioni audio dell'anteprima in tempo reale, ad esempio quale dispositivo audio e frequenza di campionamento utilizzare.

Impostazione	Predefinito	Descrizione
Profilo Video Predefinito	HD 720P 30 fps	Seleziona il profilo per i valori predefiniti di Anteprima ed Esportazione
Dimensione del buffer audio di riproduzione	512	Regola quanti campioni audio devono essere memorizzati nel buffer prima che inizi la riproduzione audio. L'intervallo consentito è da 128 a 4096. NOTA: Se si riscontra un grande scostamento o ritardo nella riproduzione audio, provare a impostare un valore inferiore.
Dispositivo audio di riproduzione	Predefinito	
Frequenza di campionamento audio predefinita	44100	
Canali audio predefiniti	Stereo (2 canali)	

1.15.3 Salvataggio automatico



Il salvataggio automatico è una funzione di OpenShot che salva automaticamente le modifiche correnti al progetto dopo un numero specifico di minuti, aiutando a ridurre il rischio o l'impatto della perdita di dati in caso di crash, blocco o errore dell'utente.

Impostazione	Predefinito
Abilita salvataggio automatico	Abilitato
Intervallo salvataggio automatico (minuti)	3
Limite cronologia (# di annulla/ripristina)	15
Limite recupero (# di copie del progetto)	30

Recupero

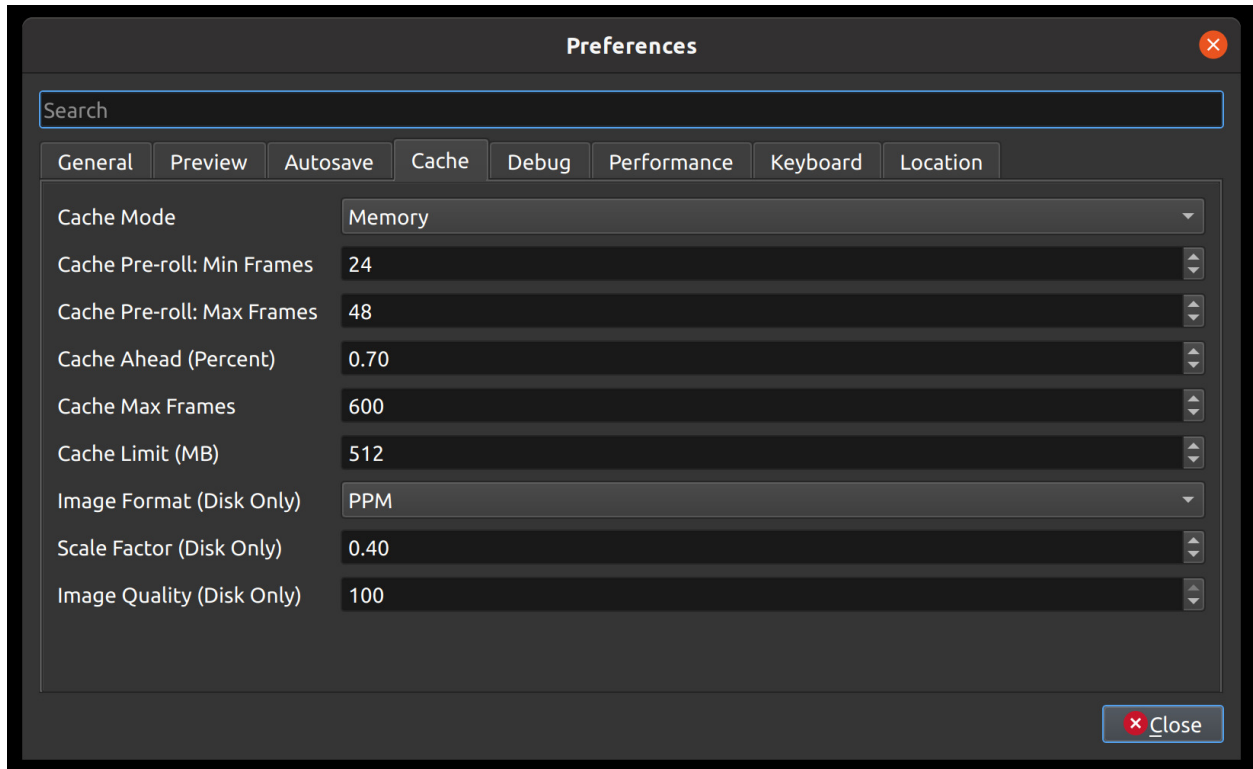
Prima di ogni salvataggio, una copia compressa *.zip del progetto corrente viene salvata nella cartella di recupero, per ridurre ulteriormente il rischio di perdita di dati. La cartella di recupero si trova in ~/.openshot_qt/recovery/ o C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\recovery.

Per recuperare un file di progetto *.osp corrotto o danneggiato, usa il menu *File->Recupero* nella finestra principale dopo aver aperto il progetto. Se disponibile, viene mostrata una lista delle versioni corrispondenti del progetto dalla cartella di recupero in ordine cronologico (la più recente in cima). Questo rinominerà automaticamente il file di progetto corrente in {project-name}-{time}-backup.osp e lo sostituirà con il file di progetto di recupero. Puoi ripetere questo processo finché non trovi il progetto di recupero corretto. **NOTA:** Se per qualche motivo imprevisto il processo di recupero fallisce, puoi sempre rinominare il file «-backup.osp» con il nome originale del progetto per ripristinarlo.

Per recuperare **manualmente** un file di progetto *.osp corrotto o danneggiato, trova la copia più recente nella cartella di recupero e copia/incolla il file nella cartella originale del progetto (cioè la cartella che contiene il progetto danneggiato). Se il file di recupero è compresso (*.zip), devi prima estrarre il file *.osp e poi copiarlo nella cartella del progetto. I file

di recupero sono nominati {time}-{project-name}. Puoi anche usare la **Data di modifica** del file per selezionare la versione che desideri recuperare.

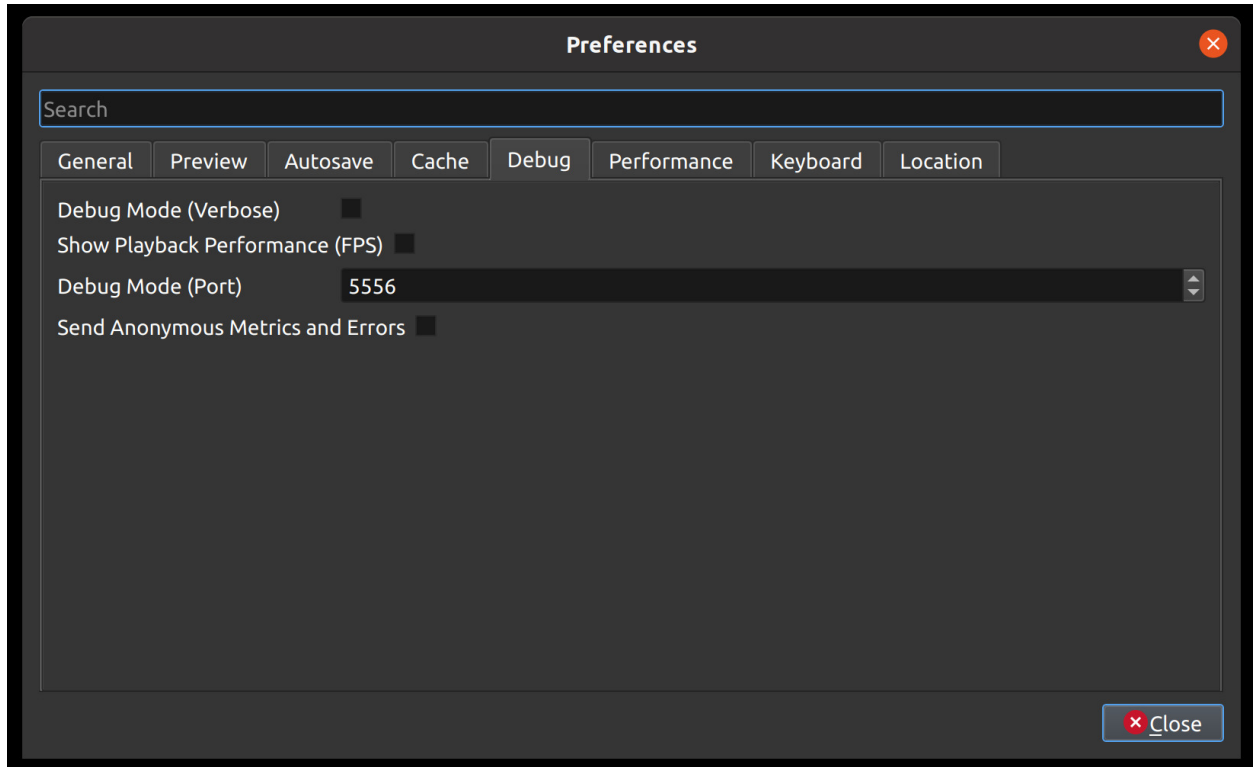
1.15.4 Cache



Le impostazioni della cache possono essere regolate per rendere la riproduzione in tempo reale più veloce o meno intensiva per la CPU. La cache viene utilizzata per memorizzare dati audio e immagini per ogni fotogramma video richiesto. Più fotogrammi sono memorizzati nella cache, più fluida sarà la riproduzione in tempo reale. Tuttavia, più dati devono essere memorizzati nella cache, più CPU è necessaria per generarla. Esiste un equilibrio, e le impostazioni predefinite forniscono un insieme generalmente ragionevole di valori di cache, che dovrebbero permettere alla maggior parte dei computer di riprodurre video e audio senza problemi. Vedi [Riproduzione](#).

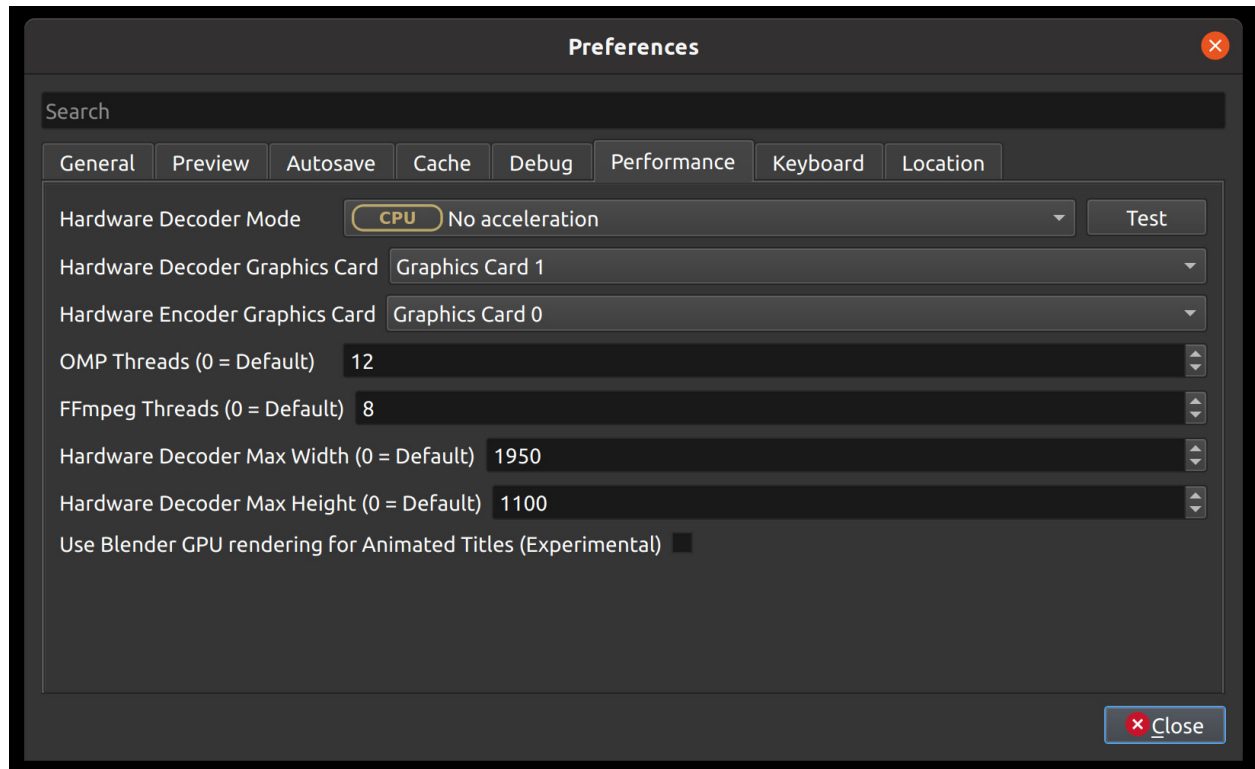
Impostazione	Descrizione
Modalità Cache	Scegli tra caching in memoria o su disco (preferibile il caching in memoria). Il caching su disco scrive i dati immagine sul disco rigido per un recupero successivo, e funziona meglio con un SSD.
Limite Cache (MB)	Quanti MB sono riservati per i dati della cache. Numeri più grandi non sono sempre migliori, poiché richiedono più CPU per generare più fotogrammi per riempire la cache.
Formato immagine (solo disco)	Formato immagine per memorizzare i dati della cache su disco
Fattore di scala (solo disco)	Percentuale (da 0.1 a 1.0) per ridurre la dimensione dei file immagine basati su disco memorizzati nella cache su disco. Numeri più piccoli rendono più veloce la scrittura e la lettura dei file immagine in cache.
Qualità immagine (solo disco)	Qualità dei file immagine usati nella cache su disco. Una compressione più alta può causare rallentamenti, ma produce file di dimensioni minori.
Pre-roll Cache: fotogrammi min:	Numero minimo di fotogrammi che devono essere memorizzati nella cache prima che inizi la riproduzione. Più alto è il numero, più lunga sarà l'attesa prima dell'inizio della riproduzione.
Pre-roll cache: fotogrammi massimi:	Numero massimo di fotogrammi che possono essere memorizzati nella cache durante la riproduzione (davanti alla testina di riproduzione). Più alto è il numero, più CPU è richiesta per la memorizzazione anticipata rispetto alla visualizzazione dei fotogrammi già memorizzati nella cache.
Cache in anticipo (percentuale):	Tra 0,0 e 1,0. Rappresenta la percentuale di cache davanti alla testina di riproduzione. Ad esempio, 0,5 memorizzerebbe il 50% dietro e il 50% davanti alla testina. 0,8 memorizzerebbe il 20% dietro e l'80% davanti alla testina.
Numero massimo di fotogrammi in cache:	Questa impostazione sovrascrive il numero totale di fotogrammi che possono essere memorizzati nella cache dal nostro thread di caching. Il valore predefinito è 600 fotogrammi, ma anche se si assegna una grande quantità di RAM alla cache di OpenShot, questo valore sovrascriverà il numero massimo di fotogrammi in cache. Il motivo è che a volte, quando la finestra di anteprima è molto piccola e la dimensione della cache è impostata molto alta, OpenShot potrebbe calcolare di poter memorizzare 30.000 fotogrammi, o qualcosa di simile, che richiederebbe una grande quantità di CPU, rallentando il sistema. Questa impostazione serve a limitare il limite superiore della cache a un valore ragionevole, anche su sistemi che assegnano grandi quantità di RAM a OpenShot.

1.15.5 Debug



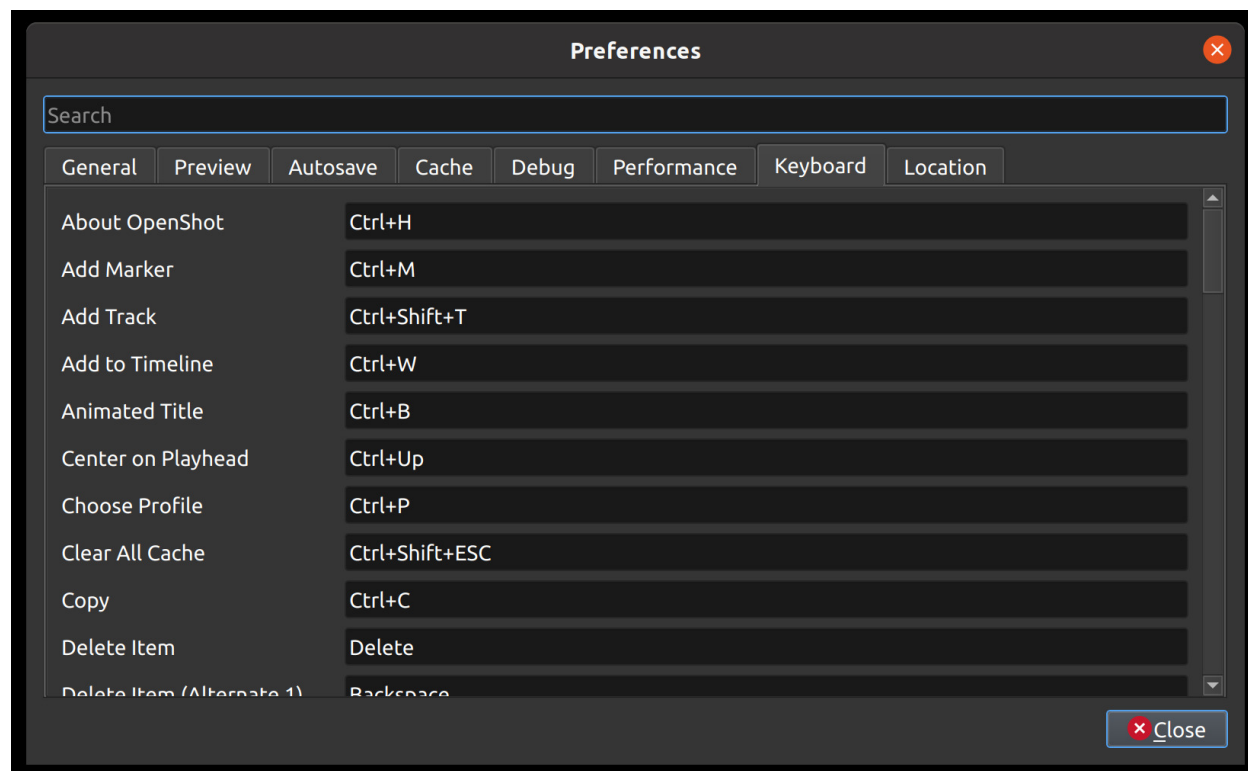
Qui puoi modificare la quantità di dati da registrare. Normalmente, la *Modalità Debug (verbosa)* è disattivata. La porta predefinita è 5556. Se vuoi contribuire a migliorare OpenShot, puoi abilitare **Invia metriche ed errori anonimi**.

1.15.6 Prestazioni



Tieni presente che l'accelerazione hardware GPU è attualmente sperimentale. OpenShot supporta sia l'accelerazione della decodifica che della codifica. Per maggiori informazioni consulta il nostro [Github HW-ACCEL Doc](#). NOTA: Su sistemi con schede grafiche più vecchie, l'accelerazione hardware potrebbe non essere sempre più veloce della codifica CPU.

1.15.7 Tastiera

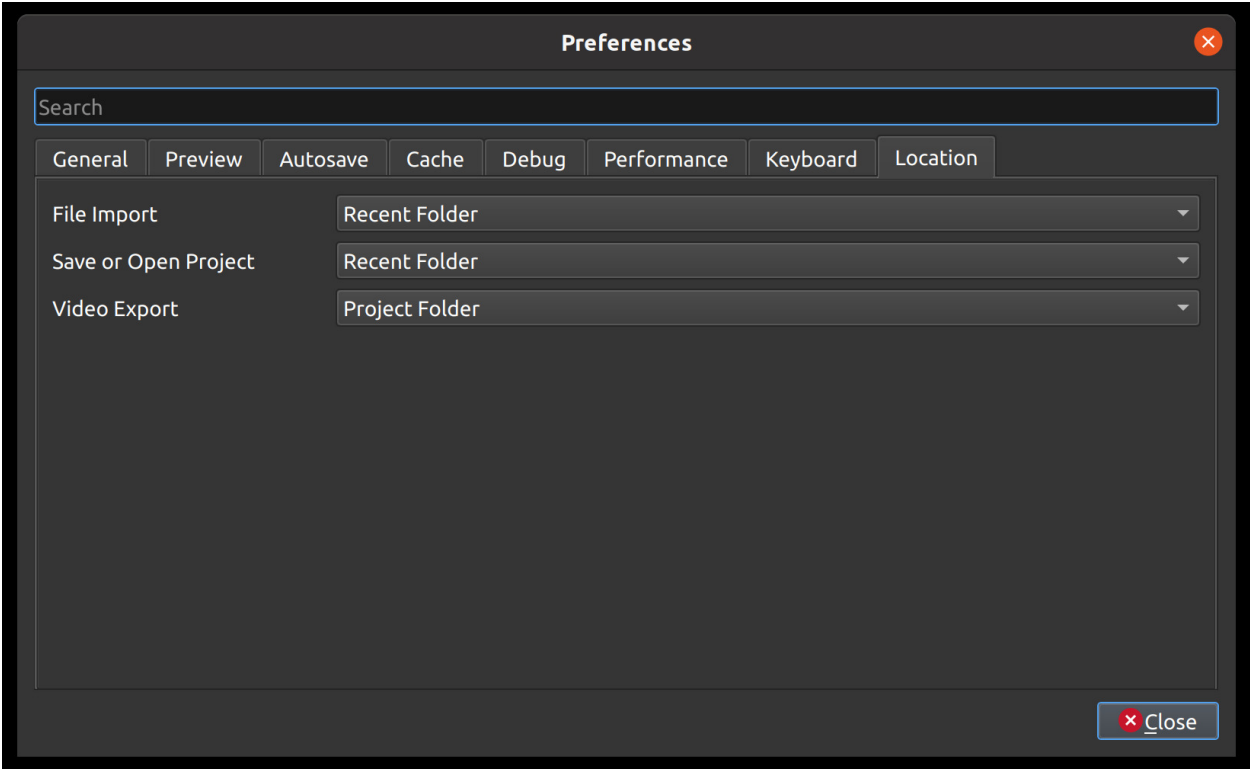


Questa sezione consente di visualizzare e personalizzare i tasti di scelta rapida per varie azioni nell'applicazione. Qui puoi assegnare e gestire più scorciatoie per la stessa azione e ripristinare le scorciatoie predefinite se necessario.

- **Assegna più scorciatoie:** puoi assegnare più scorciatoie da tastiera alla stessa azione separandole con un delimitatore pipe (|). Questa flessibilità ti permette di configurare tutte le scorciatoie di cui hai bisogno per ogni azione.
- **Applicazione immediata:** non è necessario riavviare dopo aver modificato le scorciatoie da tastiera. Le modifiche vengono applicate immediatamente, quindi puoi iniziare a usare subito le scorciatoie aggiornate.
- **Ripristina scorciatoie predefinite:** se necessario, puoi reimpostare tutte le scorciatoie da tastiera ai valori predefiniti cliccando sul pulsante *Ripristina predefiniti: Tastiera* situato nell'angolo in basso a sinistra della schermata Preferenze.
- **Scorciatoie uniche:** ogni scorciatoia da tastiera deve essere unica. Se ci sono scorciatoie duplicate, saranno evidenziate in **rosso** e non funzioneranno finché il conflitto non sarà risolto.

Per informazioni più dettagliate su come usare e personalizzare le scorciatoie da tastiera, consulta [Scorciatoie da Tastiera](#).

1.15.8 Posizione



Qui puoi configurare i percorsi predefiniti per salvare/aprire progetti, importare file ed esportare video. Questo può farti risparmiare tempo impostando le finestre di dialogo di apertura/salvataggio sulla cartella di partenza più appropriata (opzioni descritte di seguito).

Impostazione	Descrizione
Importazione file	Cartella predefinita da scegliere durante l'importazione di un file
Salva o apri progetto	Cartella predefinita da scegliere durante il salvataggio o l'apertura di un file progetto
Esportazione video	Cartella predefinita da scegliere durante l'esportazione di un video

Valori	Descrizione
Cartella recente	L'ultima cartella utilizzata per questa stessa operazione. Le cartelle progetto, importazione ed esportazione sono tracciate separatamente.
Cartella progetto	La cartella del progetto corrente (o la cartella home dell'utente, se il progetto non è ancora salvato)

1.15.9 Reimposta (valori predefiniti)

Per reimpostare **tutte** le preferenze ai valori predefiniti, elimina il file `openshot.settings` e riavvia OpenShot. Il file delle impostazioni si trova in questo percorso: `~/ .openshot-qt/openshot.settings` oppure `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\openshot.settings`. Quando OpenShot viene riavviato, creerà il file `openshot.settings` mancante con i valori predefiniti.

In alternativa, puoi eliminare l'intera cartella `.openshot-qt/` e riavviare OpenShot. Tuttavia, esegui una **copia di backup** di tutte le cartelle personalizzate: **emojis, presets, profiles, recovery, title_templates, transitions o yolo**. Ad esempio, la sottocartella `/recovery/` contiene copie di backup di tutti i tuoi progetti esistenti (file `*.osp`).

Eliminare la cartella `.openshot-qt/` è il metodo più rapido per ripristinare le preferenze e le impostazioni di OpenShot ai valori predefiniti (chiamato anche *installazione pulita*). Quando OpenShot viene riavviato, creerà tutte le cartelle mancanti (ad esempio `.openshot-qt/`) e i file di impostazioni. Consulta la nostra [guida passo-passo](#) per maggiori informazioni sulle **installazioni pulite** di OpenShot.

1.16 Riproduzione

La finestra di anteprima è dove avviene la riproduzione di video e audio in OpenShot Video Editor. La finestra di anteprima utilizza il rendering video in tempo reale, la memorizzazione nella cache, il ri-campionamento e la ridimensionamento delle immagini. Questa è l'area principale per rivedere (e ascoltare) le tue modifiche, fornendoti il feedback necessario per apportare aggiustamenti. È anche una delle operazioni più onerose per la CPU e richiede un computer moderno e alcune assunzioni e fattori ragionevoli (elencati di seguito).

1.16.1 Anteprima in tempo reale

Molti fattori influenzano la fluidità della **anteprima video in tempo reale** sul tuo computer. Questo richiede una CPU moderna e veloce con multi-threading, molta RAM (memoria) e una GPU moderna. Abbiamo elencato molti dei fattori importanti di seguito.

Fattore	Descrizione
CPU	Se la tua CPU è troppo lenta o ha pochi core, probabilmente sperimenterai un'anteprima lenta e a scatti. Raccomandiamo di installare OpenShot su un computer abbastanza moderno. Vedi Requisiti di sistema per maggiori dettagli sui requisiti hardware per OpenShot Video Editor.
Memoria	Se la RAM disponibile è troppo limitata, probabilmente noterai grandi cali nelle prestazioni in tempo reale e l'intero sistema rallenterà. Raccomandiamo di installare RAM aggiuntiva nel tuo computer, se possibile. Vedi Requisiti di sistema .
Cache	Le impostazioni della cache nelle Preferenze di OpenShot sono molto importanti per determinare quanti fotogrammi elaborare in anticipo. Un valore troppo basso o troppo alto può causare ritardi durante l'anteprima video in tempo reale. La cache è anche correlata alla RAM disponibile. Più alti sono i valori della cache, più RAM e CPU sono necessari. Raccomandiamo di sperimentare con le Preferenze della Cache in OpenShot se riscontri problemi di riproduzione fluida. Lo stesso sistema di caching prepara anche i fotogrammi in anticipo durante l'esportazione, velocizzando il rendering finale. Vedi Cache .
Dimensione Anteprima	L'altezza x larghezza del tuo pannello di anteprima (widget) è molto importante per anteprime in tempo reale fluide. Più grande è la finestra, più pixel devono essere renderizzati per fotogramma, e più CPU e RAM sono richiesti. Si consiglia di ridurre la dimensione della finestra di anteprima finché non si ottiene una riproduzione video fluida. Su un computer più lento, la dimensione della finestra di anteprima potrebbe dover essere molto piccola per anteprime in tempo reale (es. 320 x 240).
Profilo	Il profilo del progetto determina quale dimensione (larghezza x altezza) e frequenza dei fotogrammi (FPS) vengono usati sia durante la riproduzione che l'esportazione. Per esempio, se usi un profilo FHD 1920x1080, puoi anche scegliere un profilo più piccolo con lo stesso rapporto d'aspetto (16x9 in questo esempio), per migliorare la velocità di anteprima su computer più lenti. Vedi Profili per maggiori informazioni sui profili disponibili.
FPS (Frequenza Fotogrammi)	Gli FPS del tuo progetto sono molto importanti e un fattore determinante per una riproduzione video fluida. Per esempio, un video a 60 FPS deve renderizzare il doppio dei fotogrammi rispetto a un video a 30 FPS. Se riscontri rallentamenti nelle prestazioni in tempo reale, può essere utile ridurre gli FPS del progetto a un valore inferiore, come 30 o 24.
Corrispondenza Frequenze	È molto importante che gli FPS e la frequenza di campionamento delle risorse sorgente corrispondano agli FPS e alla frequenza di campionamento del progetto. Se una delle due frequenze non corrisponde esattamente, OpenShot richiede molta CPU e RAM aggiuntiva per normalizzare le frequenze non corrispondenti. Questo può causare scoppiettii audio, disallineamenti, fotogrammi duplicati e ritardi extra nell'anteprima video in tempo reale. Puoi cliccare con il tasto destro su un file e scegliere <i>Proprietà File</i> per controllare le frequenze delle risorse sorgente e assicurarti che corrispondano alle impostazioni del progetto (mostrate in alto in OpenShot). Vedi Proprietà .
Risorse Sorgente	Per esempio, se stai modificando risorse sorgente 4K a 60 FPS, questo probabilmente metterà sotto sforzo il tuo sistema. Una soluzione comune è usare un altro strumento (come FFmpeg) per creare una copia (o proxy) di tutte le risorse sorgente, a risoluzione più bassa (e magari anche a FPS inferiori). Si consiglia di mantenere questi file proxy in una cartella separata, distinta dai file video originali. Una volta completata la modifica con i file proxy, basta copiare/incollare il file di progetto *.osp nella cartella originale ed esportare i file originali di qualità superiore.
Dispositivo Audio	Se riscontri ancora problemi di ritardo o sincronizzazione audio, verifica di utilizzare il corretto <i>Dispositivo Audio di Riproduzione</i> per la riproduzione (nelle Preferenze di OpenShot). Vedi Anteprima . Verifica che il dispositivo audio predefinito (nel sistema operativo) utilizzi la stessa frequenza di campionamento e che tutte le <i>Migliorie Audio</i> siano disabilitate. Su alcuni sistemi operativi (come Windows), frequenze di campionamento non corrispondenti o migliori audio possono causare gravi problemi di sincronizzazione audio/video. Infine, prova a regolare la <i>Dimensione del Buffer Audio di Riproduzione</i> (valori più bassi riproducono l'audio con meno ritardo, valori più alti con un ritardo maggiore). OpenShot usa per default una dimensione del buffer di 512, che è ragionevole per la maggior parte dei sistemi, tuttavia su alcuni sistemi potrebbe essere necessario abbassare (o aumentare) questo valore per una riproduzione audio fluida e senza ritardi. Ricordati di riavviare OpenShot dopo aver modificato le impostazioni audio di riproduzione.

1.16.2 Risoluzione dei problemi audio

Se riscontri ancora problemi audio e i fattori di riproduzione in tempo reale sopra indicati non hanno risolto il problema, ecco alcuni ulteriori passaggi di risoluzione che puoi provare.

Passo	Descrizione
Ultima Build Giornaliera	Verifica di utilizzare l'ultima build giornaliera di OpenShot: https://www.openshot.org/download#daily
Installazione Pulita	Consulta <i>Reimposta (valori predefiniti)</i> per un'installazione pulita
Dispositivo Audio	Verifica che il Dispositivo Audio di Riproduzione sia impostato correttamente per l'uscita audio nelle Preferenze, nella scheda Anteprima. Riavvia OpenShot dopo aver modificato le impostazioni. Puoi anche provare un dispositivo audio diverso (USB, audio via HDMI dalla scheda video, cuffie, ecc.) per escludere altri problemi audio. Disabilita la <i>soppressione automatica del suono</i> per le chiamate vocali durante l'attività del microfono e disabilita le <i>Migliorie Audio</i> nella scheda delle impostazioni avanzate del tuo dispositivo audio (non tutti i dispositivi audio hanno queste impostazioni). Vedi <i>Anteprima</i> .
Dimensione del Buffer Audio	La dimensione del buffer audio è la quantità di campioni audio che devono essere prima memorizzati in OpenShot prima che la riproduzione audio possa iniziare. Se questo valore è troppo basso, potresti riscontrare interruzioni audio, crepitii o scoppiettii. Se questo valore è troppo alto, potresti riscontrare ritardi o lag prima che la riproduzione audio inizi. OpenShot imposta questo valore di default a 512, che è un valore ragionevole per la maggior parte dei sistemi, e dovrebbe garantire una riproduzione audio fluida con un ritardo minimo o impercettibile. Tuttavia, su alcuni sistemi questo valore potrebbe dover essere regolato verso l'alto o verso il basso, per una riproduzione audio sincronizzata e senza lag. L'intervallo è da 128 a 4096.
Frequenza di Campionamento	Assicurati che la <i>Frequenza di Campionamento Audio Predefinita</i> e i <i>Canali Audio Predefiniti</i> nella scheda Anteprima della finestra Preferenze corrispondano al tuo hardware. Puoi anche controllare queste impostazioni nel pannello di controllo del sistema operativo (ad esempio, Pannello di Controllo Audio di Windows). Vedi <i>Anteprima</i> .
Volume	Assicurati che il volume non superi il 100% nelle clip sovrapposte (come una traccia audio combinata con una traccia video). Abbassa il volume delle singole clip se necessario. Vedi <i>Mixaggio Volume</i> .
Cuffie	Se usi le cuffie, collegale prima di avviare OpenShot. Avviare OpenShot senza altoparlanti, cuffie o un dispositivo audio valido può causare il blocco di OpenShot durante la riproduzione.
Aggiornamenti del Sistema Operativo	Aggiorna il sistema operativo e tutti gli aggiornamenti di sicurezza in sospeso. Alcuni problemi audio, specialmente quelli specifici del dispositivo audio, possono essere risolti con un aggiornamento del sistema operativo.

1.17 Risoluzione dei problemi

Se riscontri un problema con OpenShot, come un blocco, un arresto anomalo o un messaggio di errore, esistono diverse tecniche utili per risolvere il problema.

1.17.1 Windows 11 non risponde

Se riscontri un blocco su Windows 11, si tratta di un problema noto con PyQt5 e Windows 11, legato alle funzionalità di accessibilità in Qt. Questo si verifica premendo **Ctrl+C** in OpenShot (*solo su Windows 11*). OpenShot diventerà non rispondente e sarà presente anche una perdita di memoria (cioè, più a lungo OpenShot non risponde, maggiore sarà la perdita di memoria fino a quando OpenShot non si bloccherà definitivamente o l'utente terminerà il processo).

Una soluzione semplice è evitare **Ctrl+C** su Windows 11 e utilizzare invece i menu Copia/Incolla con il tasto destro. Un'altra soluzione è rimappare il comando «Copia» da **Ctrl+C** a un altro tasto, ad esempio **Alt+C**. Puoi modificare le mappature della tastiera nelle Preferenze di OpenShot. Vedi [Tastiera](#).

1.17.2 Debug di Windows con GDB

Se riscontri un arresto anomalo o un blocco con OpenShot su Windows 10/11, le seguenti istruzioni passo passo ti aiuteranno a determinare la causa del problema. Queste istruzioni mostreranno una traccia dello stack del codice sorgente di OpenShot, nel punto in cui si è verificato il crash. Queste informazioni possono essere estremamente utili per il nostro team di sviluppo e molto utili da allegare ai report di bug (per una risoluzione più rapida).

Installa l'ultima versione Daily Build

Prima di collegare un debugger, scarica la **versione più recente** di OpenShot: <https://www.openshot.org/download#daily>. Installa questa versione di OpenShot nella posizione predefinita: `C:\Program Files\OpenShot Video Editor\`. Per istruzioni dettagliate sul debug di OpenShot su Windows, consulta [questa wiki](#).

Installa MSYS2

La versione Windows di OpenShot è compilata usando un ambiente chiamato MSYS2. Per collegare il debugger GDB al nostro eseguibile, `openshot-qt.exe`, devi prima installare MSYS2. Questo passaggio è richiesto una sola volta.

1. Scarica e installa MSYS2: <http://www.msys2.org/>
2. Esegui il prompt dei comandi MSYS2 MinGW x64 (per esempio: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)
3. Aggiorna tutti i pacchetti (*Copia/Incolla il seguente comando*):

```
pacman -Syu
```

4. Installa il debugger GDB (*Copia/Incolla il seguente comando*):

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

Avvia OpenShot con il debugger GDB

Esegui il prompt dei comandi MSYS2 MinGW x64 (per esempio: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)

Aggiorna il PATH (*Copia/Incolla i seguenti comandi*):

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

Carica OpenShot nel debugger GDB (*Copia/Incolla i seguenti comandi*):

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

Avvia OpenShot dal prompt GDB (*Copia/Incolla il seguente comando*):

```
run --debug
```

Stampa informazioni di debug

Una volta che OpenShot è stato avviato con successo con GDB collegato, devi solo provocare un crash o un blocco in OpenShot. Quando si verifica un crash, torna al terminale MSYS2 MinGW64 ed esegui uno dei seguenti comandi (digitandolo e premendo INVIO). Di solito, il primo comando da inserire è `bt`, che sta per `backtrace`. Altri comandi sono elencati di seguito.

```
(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 Sviluppatori

Se sei un programmatore (o vuoi diventarlo) e sei interessato a sviluppare nuove funzionalità, correggere bug o migliorare l'interfaccia utente di OpenShot, le sezioni seguenti spiegheranno come iniziare e partecipare!

1.18.1 Il quadro generale

OpenShot Video Editor ha 3 componenti principali: un'interfaccia utente Python & PyQt (`openshot-qt`), una libreria audio C++ (`libopenshot-audio`) e una libreria video C++ (`libopenshot`). Se non conosci Python, PyQt o C++, questi sono ottimi argomenti da approfondire a questo punto.

Tuttavia, molti bug possono essere risolti e nuove funzionalità aggiunte solo con la conoscenza di Python, poiché i componenti C++ non sono coinvolti nell'interfaccia utente. Python è un linguaggio straordinario, molto divertente da imparare, ed è l'unica competenza prerequisito necessaria per diventare uno sviluppatore OpenShot!

Avvertimento: Le istruzioni che seguono sono per Ubuntu Linux, l'ambiente più semplice da configurare per lo sviluppo di OpenShot. Se usi un altro sistema operativo, ti suggerisco di eseguire una macchina virtuale con Ubuntu LTS prima di procedere.

Se devi usare un sistema Windows o Mac per lo sviluppo, inizia consultando le note di compilazione nel wiki di `libopenshot`. Compilare la libreria con tutte le sue dipendenze è la parte più difficile del processo.

- [Istruzioni di compilazione per Windows](#)
- [Istruzioni di compilazione per Mac](#)

1.18.2 Ottenere il codice sorgente più recente

Prima di poter correggere bug o aggiungere funzionalità, dobbiamo ottenere il codice sorgente sul tuo computer.

Usa git per clonare i nostri 3 repository:

```
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 Configurare il tuo ambiente di sviluppo

Per compilare o eseguire OpenShot, dobbiamo installare alcune dipendenze sul tuo sistema. Il modo più semplice per farlo è tramite il nostro [Daily PPA](#). Un PPA è un repository Ubuntu non ufficiale, che contiene i nostri pacchetti software disponibili per il download e l'installazione.

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

A questo punto, dovresti avere il codice sorgente dei 3 componenti di OpenShot clonati in cartelle locali, il PPA daily di OpenShot installato e tutte le dipendenze di sviluppo e runtime necessarie installate. È un ottimo inizio, e ora siamo pronti a compilare del codice!

1.18.4 libopenshot-audio (Istruzioni di compilazione)

Questa libreria è necessaria per la riproduzione audio e gli effetti audio. Si basa sul framework audio JUCE. Ecco i comandi per compilarla:

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

Fondamentalmente, passiamo alla cartella `libopenshot-audio/build`, quindi eseguiamo `cmake ..` sulla cartella superiore. Questo trova le dipendenze e crea tutti i Makefile necessari per compilare questa libreria. Poi `make` usa quei Makefile per compilare la libreria, e `make install` li installa nella posizione specificata. Se `CMAKE_INSTALL_PREFIX` non è impostato, i file verranno installati in `/usr/local/` (di default) e `make install` richiederà privilegi amministrativi.

1.18.5 libopenshot (Istruzioni di compilazione)

Questa libreria è necessaria per la decodifica, codifica, animazione video e praticamente tutto il resto. Gestisce il lavoro pesante dell'editing video e della riproduzione. Ecco i comandi per compilarla:

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

Fondamentalmente, passiamo alla cartella `libopenshot/build`, quindi eseguiamo `cmake ..` sulla cartella superiore. Questo trova le dipendenze e crea tutti i Makefile necessari per compilare questa libreria. Poi `make` usa quei Makefile per compilare la libreria. Poiché abbiamo fornito la posizione della nostra installazione compilata di `libopenshot-audio`, quella versione della libreria sarà usata invece della versione di sistema (se presente).

Non installiamo `libopenshot` dopo la compilazione, perché non è necessario. Per scopi di test, possiamo dire a OpenShot di usare `libopenshot` direttamente dalla nostra directory `build`.

1.18.6 Binding linguistici

L'API di `libopenshot` è disponibile in diverse lingue tramite binding SWIG. Python è usato dall'interfaccia utente di OpenShot, e forniamo anche binding per Ruby e Java. Il supporto sperimentale per Godot 4.4 è incluso per gli sviluppatori che vogliono integrare funzionalità di editing video nel motore di gioco Godot. Tutti questi binding mappano allo stesso codice C++ così puoi modificare video dall'ambiente che preferisci.

1.18.7 openshot-qt (Istruzioni di avvio)

Questa è la nostra principale applicazione PyQt Python. Poiché è scritta in Python, non richiede compilazione per essere eseguita. Per avviare OpenShot dal codice sorgente con le nostre librerie `libopenshot-audio` e `libopenshot` appena compilate, usa i seguenti comandi:

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

Questo dovrebbe avviare l'interfaccia utente di OpenShot. Qualsiasi modifica apportata ai file del codice sorgente (file Python *.py, file UI PyQt *.ui, ecc...) sarà inclusa. Questo richiede le librerie `libopenshot-audio` e `libopenshot` e, se qualcosa è andato storto con i passaggi precedenti, OpenShot probabilmente non si avvierà.

Se OpenShot si avvia a questo punto, congratulazioni! Ora hai una versione locale funzionante di OpenShot, che gira dal tuo codice sorgente locale. Prova a fare qualche modifica al codice sorgente e riavvia OpenShot... ora dovresti vedere le tue modifiche!

1.18.8 Problemi su GitHub

Ora che hai compilato e avviato con successo OpenShot Video Editor dal codice sorgente, assicurati di consultare la nostra lista di segnalazioni di bug su GitHub: [OpenShot Issues](#). Inoltre, ti invitiamo a compilare il nostro rapido [modulo per contributori](#) e a presentarti!

1.18.9 Condividi le tue modifiche

Una volta che hai risolto un bug o aggiunto una nuova funzionalità straordinaria, assicurati di condividerla con il team di OpenShot. Idealmente, possiamo unire queste modifiche nel nostro ramo principale del codice sorgente. Il modo più semplice per condividere le tue modifiche è creare un fork del nostro repository, inviare le tue modifiche su GitHub e creare una [Pull Request](#). Una Pull Request informa il team di OpenShot che hai modifiche pronte per essere unite. Poi possiamo esaminare, fornire feedback e, si spera, unire le tue modifiche nel ramo principale.

1.19 Contribuire

Vuoi aiutare a migliorare OpenShot (*e fare nuove amicizie nel processo*)? Per favore considera di unirti al nostro team open-source compilando questo rapido [modulo per contributori](#) e presentati! Tutti i volontari sono benvenuti, indipendentemente dalle competenze o dal livello di abilità. **Costruiamo qualcosa di straordinario!**

1.19.1 Come Contribuire

Ci sono molti modi diversi per aiutare e supportare OpenShot, tra cui:

- Test
- Traduzioni
- Documentazione
- Assistenza Clienti
- Social Media / Marketing
- Sviluppo Software
- Arte / Design / Interfaccia Utente
- Comunità Utenti
- Donazioni

Tutte queste aree sono **ugualmente importanti**, quindi ci piacerebbe sapere quali ti interessano di più. Per favore, prenditi un momento e compila il nostro rapido [modulo per contributori](#).

1.19.2 Hai trovato un bug?

Per favore usa la nostra pagina di segnalazione bug passo-passo: <https://openshot.org/issues/new/> per risolvere un potenziale nuovo bug. Questa guida ti spiegherà come eliminare i file di log, testare con l'ultima build giornaliera e cercare segnalazioni di bug duplicate (nel caso qualcuno abbia già segnalato lo stesso problema). Alla fine della guida, ti aiuterà a creare una segnalazione di bug dettagliata e utile per il nostro team di sviluppo e i volontari.

1.19.3 Sviluppatori Software

OpenShot usa GitHub per gestire problemi e codice sorgente: <https://github.com/OpenShot>. Per favore leggi la nostra guida su [Come diventare sviluppatore](#) per una guida passo-passo su come compilare OpenShot e fare la tua prima pull request su GitHub.

1.19.4 Fatto con Amore

OpenShot Video Editor è un progetto volontario e un **lavoro d'amore**. Per favore sii paziente con eventuali problemi che trovi, e sentiti libero di [partecipare](#) e aiutarci a risolverli!

Grazie per il tuo supporto!

– Team OpenShot

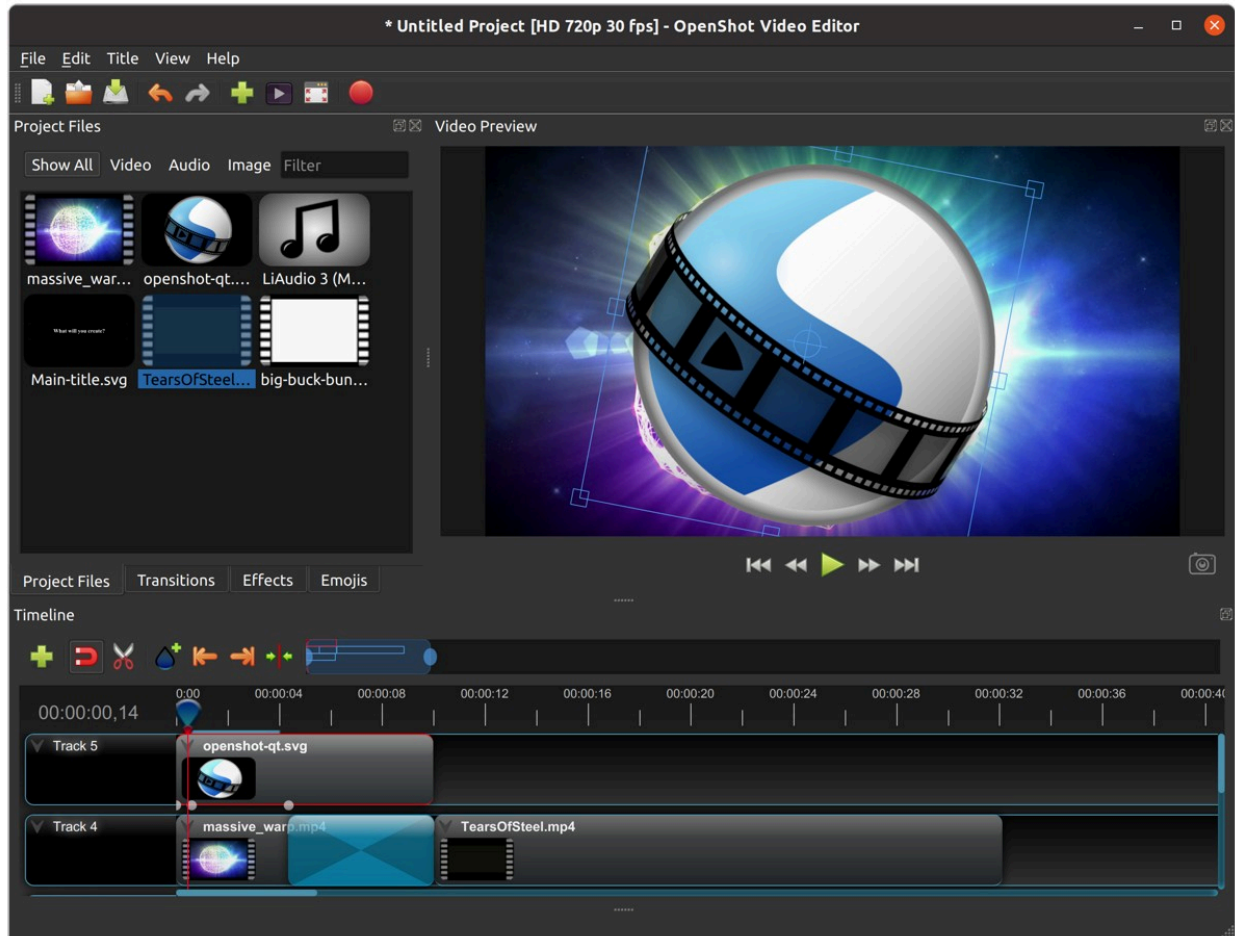
1.20 Scopri di più

Stiamo lavorando duramente per ampliare questa guida utente e migliorare OpenShot Video Editor, ma se sei bloccato e non sai a chi rivolgerti, OpenShot offre diverse fonti per ulteriori informazioni.

1. OpenShot dispone di diversi [Tutorial su YouTube](#) disponibili per aiutarti a imparare di più.
2. OpenShot ha una [Community di utenti su Reddit](#) dedicata agli utenti che si aiutano a vicenda, rispondono alle domande e discutono di montaggio video e argomenti relativi a OpenShot.
3. Se desideri contribuire a migliorare questa Guida utente, [visualizza il sorgente su GitHub](#).
4. Se hai scoperto un nuovo bug, ti preghiamo di [segnalarlo](#).
5. Se hai bisogno di supporto professionale, puoi aprire un ticket inviando un messaggio a support@openshot.org o [prenotare una chiamata](#).

1.21 Glossario

Esiste molta terminologia tecnica nel mondo odierno, in rapido movimento e incentrato sui media. Se ti chiedi cosa significhi un termine di produzione video o un acronimo, non sei certamente solo. Come in molte industrie, la produzione video ha un linguaggio tutto suo. Ecco un elenco di termini comunemente usati nel montaggio video. Familiarizzare con questi termini rende il tuo lavoro più facile.



1.21.1 Definizioni

Queste definizioni sono in fase di sviluppo. Per favore, facci sapere se hai bisogno di una definizione contattando 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:

Il video principale che di solito mostra qualcuno che parla.

Aliasing:

L'aspetto indesiderato a scalini o frastagliato delle linee inclinate in un'immagine, grafica o testo.

Alfa:

L'alfa blending è una combinazione convessa di due colori che permette effetti di trasparenza nella grafica computerizzata. Il valore alfa nel codice colore varia da 0.0 a 1.0, dove 0.0 rappresenta un colore completamente trasparente e 1.0 un colore completamente opaco.

Canale Alfa:

Un canale alfa è un canale in un'immagine o clip video che controlla la regione di opacità.

Rumore Ambientale:

Il rumore ambientale è il rumore di fondo specifico del luogo di ripresa.

Animazione:

La tecnica di far sembrare che oggetti inanimati o disegni si muovano in film o grafica computerizzata.

Anti-Aliasing:

L'anti-aliasing è un processo per smussare le linee frastagliate in un'immagine. Può anche significare un metodo per filtrare frequenze errate in un segnale audio.

Artefatto:

Un artefatto è un dato indesiderato in un'immagine causato dall'elaborazione digitale.

Rapporto d'aspetto:

Il rapporto tra larghezza e altezza in una superficie piana o costruzione astratta bidimensionale, come un'immagine, video, carattere o pixel. I rapporti standard per i video NTSC SD sono 4:3 (o 1,33:1) e HD 16:9 (o 1,77:1). I rapporti d'aspetto più comuni per i film sono 1,85:1 e 2,35:1.

ATSC:

ATSC è uno standard di trasmissione digitale che ha sostituito il vecchio standard analogico NTSC. Lo standard copre sia formati standard che ad alta definizione.

Frequenza di Campionamento Audio:

Il numero di campioni prelevati al secondo per riprodurre l'audio digitalmente. Più alta è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità dell'audio digitale. Una frequenza di 44.100 campioni al secondo produce audio di qualità CD e cattura l'intervallo dell'udito umano.

-B-

B-roll:

Il B-roll è materiale supplementare che fornisce dettagli di supporto e maggiore flessibilità durante il montaggio video. Esempi comuni includono le riprese usate per staccare da un'intervista o un servizio giornalistico per aiutare a raccontare la storia.

Bit:

L'unità elementare per l'archiviazione digitale. Un BIT può essere 1 (uno) o 0 (zero).

Profondità di Bit:

Nella grafica e video digitale, la profondità di bit indica il numero di colori che un'immagine può visualizzare. Un'immagine in bianco e nero ad alto contrasto (senza toni di grigio) è a 1 bit, cioè può essere spenta o accesa, nero o bianco. Con l'aumentare della profondità di bit, diventano disponibili più colori. Il colore a 24 bit permette la visualizzazione di milioni di colori. Analogamente, nell'audio digitale, la profondità di bit indica il numero di bit per campione. Più alto è il numero, migliore è la qualità del suono.

Bitrate:

La frequenza con cui i bit (cifre binarie) passano un dato punto fisico o metaforico, misurata in bps (bit per secondo). Per ogni secondo nel video, il Bitrate, o Data Rate, è la quantità di dati usata ogni secondo. Il bitrate, in kilobit per secondo, può essere variabile o costante.

Schermo Blu:

Uno schermo blu è uno sfondo blu davanti al quale si posiziona il soggetto, che il computer sostituisce poi con un altro sfondo in post-produzione. Vedi anche compositing con schermo blu e schermo verde.

Compositing con Schermo Blu:

Il processo di rendere trasparenti tutti gli elementi blu in un'immagine e posizionare uno sfondo diverso sotto.

-C-

Acquisizione:

Il processo di trasferimento del video sorgente da una videocamera o un registratore a nastro a un computer. Se il video sorgente è analogico, il processo di acquisizione converte il video in digitale.

Canale:

Un canale è uno dei diversi componenti in scala di grigi usati per comporre un'immagine a colori. I canali rosso, verde e blu compongono le immagini RGB, con un canale alfa opzionale per la trasparenza.

Chromakey:

Il chromakey è un metodo per creare trasparenza in una sorgente video selezionando un «colore chiave» specifico per creare una maschera alfa. È frequentemente usato nei programmi di notizie per mostrare grafica meteo dietro i presentatori e per il compositing di effetti visivi.

Clip:

Una porzione digitalizzata o acquisita di video, audio o entrambi. I clip sono file multimediali aggiunti alla Timeline, solitamente parte di una registrazione più ampia.

Codec:

Codec è una tecnologia di compressione video usata per comprimere i dati in un file video. Codec sta per «Compressione-Decompressione.» Un esempio di codec popolare è H.264.

Correzione Colore:

Il processo di modifica del colore di un video, specialmente uno girato in condizioni non ideali, come scarsa illuminazione.

Compositing:

Costruzione di un'immagine composita combinando più immagini e altri elementi.

Coverage:

La coverage è il processo di ripresa di materiale aggiuntivo e angolazioni della telecamera per coprire l'azione nella scena. La coverage serve affinché il montatore abbia una gamma più ampia di scelte quando il film arriva alla fase di post-produzione.

Compressione:

Il processo di riduzione dei dati, come in un file audio o video, in una forma che richiede meno spazio.

Fattore di Crop:

Il fattore di crop è un numero (tipicamente da 1.3 a 2.0) che rappresenta il rapporto tra l'area di imaging di un sensore e quella di un sensore full-frame. Prova a moltiplicare la lunghezza focale del tuo obiettivo per il fattore di crop del sensore della tua fotocamera. Ti dà la lunghezza focale per la combinazione obiettivo/sensore.

Crawl:

Il crawl è un effetto testo in cui il testo si muove da destra a sinistra (nel mondo anglofono).

Dissolvenza incrociata:

Una dissolvenza incrociata è un contemporaneo fade-in di una sorgente audio o video mentre un'altra svanisce, in modo che si sovrappongano temporaneamente. Chiamata anche dissolve.

Taglio:

Un taglio è un cambiamento istantaneo da una ripresa a un'altra.

Cut-in (Inquadratura d'inserito):

È un tipo di inquadratura che mostra più spesso gli oggetti con cui il soggetto è in contatto o che manipola. Le inquadrature cut-in sono utili come b-roll perché si allontanano dal soggetto per un breve periodo.

Taglio sull'azione:

Il taglio sull'azione è una tecnica usata per creare una scena più interessante. Il concetto è semplice... quando tagli nel mezzo di un'azione, apparirà meno brusco e più interessante visivamente.

-D-**Velocità di Trasferimento Dati:**

La quantità di dati trasferiti nel tempo (per esempio, 10 MB al secondo). Spesso usato per descrivere la capacità di un disco rigido di recuperare e fornire informazioni.

Denominatore:

Il numero o l'espressione sotto la linea in una frazione (come 2 in $\frac{1}{2}$).

Video Digitale:

Il video digitale è una rappresentazione elettronica di immagini visive in movimento (video) sotto forma di dati digitali codificati. Al contrario, il video analogico rappresenta immagini visive in movimento con segnali analogici. Il video digitale è composto da una serie di immagini digitali visualizzate in rapida successione.

Digitalizzare:

Convertire video o audio analogico in forma digitale.

Dissolvenza:

La dissolvenza è un effetto di transizione immagine in cui un'immagine scompare gradualmente mentre un'altra appare. Chiamata anche dissolvenza incrociata.

-E-**Montaggio:**

Il montaggio è il processo o il risultato di sequenziare selettivamente clip video e audio in un nuovo file video. Tipicamente comporta la revisione del materiale grezzo e il trasferimento dei segmenti desiderati dal materiale sorgente in una nuova sequenza predeterminata.

Effetto:

Suoni sintetici e animazioni create nel dominio digitale applicati a un clip per modificare un parametro specifico di video o audio. Esempi: il colore di un elemento visivo o il riverbero su una traccia audio.

Codificare:

Unire i segnali video individuali (per esempio, rosso, verde e blu) in un segnale combinato, o convertire un file video in un formato diverso usando un codec.

Esporta:

Esportare si riferisce al processo di assemblare il progetto video modificato in un unico file che può essere riprodotto autonomamente, condiviso o caricato.

-F-**Dissolvenza:**

Una dissolvenza è la diminuzione o l'aumento graduale dell'intensità visiva o audio. Uso: dissolvenza in uscita, dissolvenza al nero, dissolvenza in entrata o dissolvenza dal nero.

Dissolvenza in entrata:

1.(sost.) una ripresa che inizia nel totale buio e si illumina gradualmente fino alla piena luminosità. 2. (v.) Portare gradualmente il suono da inaudibile al volume richiesto.

Dissolvenza in uscita:

1.(sost.) una ripresa che inizia con piena luminosità e si oscura gradualmente fino al totale buio. 2. (v.) Portare gradualmente il suono dal volume richiesto all'inaudibilità.

Filtro:

Un filtro video è un componente software che esegue un'operazione su un flusso multimediale. Più filtri usati in catena, noti come grafo di filtri, sono un processo in cui ogni filtro riceve input dal filtro a monte. Il grafo di filtri elabora l'input e produce in output il video processato al filtro a valle.

Montaggio finale:

La produzione video finale, assemblata da clip di alta qualità, pronta per l'esportazione sul supporto di destinazione selezionato.

Finitura:

La fase che riunisce tutti gli elementi di un progetto. Il risultato di questa fase è il master o sub-master.

Filmati:

Derivato dall'avere piedi di pellicola, è quasi sinonimo di clip video.

Fotogramma:

Nel cinema, nella produzione video, nell'animazione e campi correlati, un fotogramma è una delle molte immagini statiche che compongono l'intero filmato.

Fotogrammi per secondo (fps):

Il numero di fotogrammi riprodotti ogni secondo. A 15 fps o meno, l'occhio umano può percepire i singoli fotogrammi, causando un video a scatti.

Frequenza dei fotogrammi:

La frequenza dei fotogrammi (espressa in fotogrammi per secondo o FPS) è la frequenza (tasso espresso in Hz) con cui immagini consecutive chiamate fotogrammi appaiono sullo schermo. Il termine si applica ugualmente a cineprese, videocamere, grafica computerizzata e sistemi di motion capture. Esempi comuni di frequenza: 24, 25, 29.97, 30, 50, 60.

Frequenza:

Il numero di cicli audio al secondo, espresso in hertz (Hz). La frequenza determina l'altezza di un suono.

-G-**Gamma:**

Una misura dell'intensità dei toni medi in un'immagine. Regolare il gamma modifica il livello dei toni medi lasciando inalterati i neri e i bianchi.

GPU:

Unità di elaborazione grafica. Un microprocessore con capacità integrate per gestire la grafica 3D in modo più efficiente rispetto a una CPU (unità centrale di elaborazione).

Gravità:

La gravità in OpenShot è una proprietà di ogni clip che imposta la posizione iniziale del clip sullo schermo.

Schermo verde

Uno sfondo verde davanti al quale si posiziona il soggetto, che viene sostituito con un altro sfondo in post-produzione.

Compositing con schermo verde

Il processo di rendere trasparenti tutti gli elementi verdi in un'immagine e posizionare un diverso sfondo sotto, così da far sembrare che il soggetto si trovi in un luogo differente.

-H-**Alta definizione (HD):**

Termine generico per un segnale video con risoluzione significativamente superiore alla definizione standard.

HDMI:

Interfaccia multimediale ad alta definizione. Interfaccia per la trasmissione di dati audio e video digitali ad alta definizione.

HDR:

HDR (high dynamic range) è la composizione di due immagini, una che espone correttamente le alte luci e un'altra che espone correttamente le aree scure. Combinandole si ottiene un'immagine correttamente esposta.

HDTV:

Televisione ad alta definizione. Un formato di trasmissione che consente un segnale a risoluzione superiore rispetto ai formati tradizionali NTSC, PAL e SECAM.

HDV:

Video ad alta definizione. Il formato usato per registrare dati di qualità HDTV con videocamere.

Spazio sopra la testa:

Lo spazio tra la sommità della testa di un personaggio e la parte superiore del fotogramma.

Fruscio:

Rumore causato da imperfezioni nel supporto di registrazione.

Tinta:

La tonalità di un colore. Questa è la categoria generale di colore in cui il colore rientra. Ad esempio, rosa, cremisi e prugna sono colori diversi, ma rientrano tutti nella tonalità del rosso. Toni bianchi, neri e grigi non sono tonalità.

-I-**Stabilizzatore Immagine:**

Chiamato anche stabilizzatore elettronico dell'immagine. Una tecnica usata per rimuovere il movimento causato dal tremolio della fotocamera.

Importazione:

L'importazione è il processo di trasferimento dei video dalla tua fotocamera al computer o in un software di montaggio.

Compressione Interframe:

Uno schema di compressione, come MPEG, che riduce la quantità di informazioni video memorizzando solo le differenze tra un fotogramma e quelli precedenti.

Interpolazione:

Usata nell'animazione per calcolare il movimento tra due fotogrammi chiave creati dall'utente, così l'editor non deve animare manualmente ogni fotogramma. Questo accelera il processo e rende l'animazione risultante più fluida.

Intertitoli:

Titoli che appaiono da soli tra le riprese. Comunemente visti nei film muti per sostituire i dialoghi, usati anche come intestazioni di capitolo.

-J-**J-Cut:**

Un montaggio in cui l'audio inizia prima del video, dando al video un'introduzione drammatica. Conosciuto anche come audio anticipato.

Jog

Muoversi avanti o indietro nel video riproducendolo un campo o un fotogramma alla volta.

Jump Cut:

Un jump cut è un passaggio innaturale e brusco tra inquadrature identiche nel soggetto ma leggermente diverse nella posizione sullo schermo, così il soggetto sembra saltare da una posizione all'altra.

-K-

Key:

Un metodo per creare trasparenza, come il keying su sfondo blu o chroma key.

Fotogramma Chiave:

Un fotogramma chiave è un fotogramma che contiene una registrazione di impostazioni specifiche (es. scala, rotazione, luminosità). Punti di inizio e fine per effetti animati. Impostando più fotogrammi chiave, puoi regolare questi parametri durante la riproduzione del video per animare certi aspetti.

-L-

L-Cut:

Un L-cut è un montaggio in cui il video termina prima dell'audio. Gli L-cut fungono da transizione sottile da una scena all'altra.

Letterbox:

Una tecnica usata per preservare il rapporto d'aspetto originale di un film quando viene riprodotto su una TV. Il letterboxing aggiunge barre nere in alto e in basso allo schermo.

Montaggio Lineare:

Una forma di montaggio video che dispone i tagli in sequenza, uno dopo l'altro, per produrre la scena finale. Questo contrasta con il montaggio non lineare che permette di tagliare in qualsiasi ordine.

Log:

Una registrazione del timecode di inizio e fine, numeri di bobina, descrizioni delle scene e altre informazioni per un clip specifico.

Lossless:

Uno schema di compressione che non comporta perdita di dati durante la decompressione del file. I file lossless sono generalmente abbastanza grandi (ma comunque più piccoli delle versioni non compresse) e a volte richiedono notevole potenza di calcolo per decodificare i dati.

Lossy:

La compressione lossy è uno schema di compressione che degrada la qualità. Gli algoritmi lossy comprimono i dati digitali eliminando quelli meno sensibili all'occhio umano e offrono i più alti tassi di compressione disponibili.

-M-

Segna Inizio:

Posizionare un marcatore all'inizio del punto in cui vuoi che inizi il tuo clip.

Segna Fine:

Posizionare un marcatore all'inizio del punto in cui vuoi che finisca il tuo clip.

Match Action:

Il match action (o match cut) è una tecnica in cui un montatore taglia da una scena visivamente simile a un'altra.

Memory Bank:

Un Memory Bank è un video che documenta periodi o eventi specifici nella vita di qualcuno. Può essere accompagnato da musica, utilizzare suoni naturali, registrare vacanze o semplicemente catturare momenti della vita quotidiana.

Marcatore:

Un oggetto usato per segnare una posizione. I marcatori clip indicano punti essenziali all'interno di un clip. I marcatori della timeline indicano scene, posizioni per titoli o altri punti significativi all'interno di un intero film. Usa i marcatori clip e della timeline per posizionare e rifilare i clip.

Maschera:

L'area trasparente di un'immagine, tipicamente definita da una forma grafica o da uno sfondo blu. Chiamata anche matte.

Matte:

Matte è una maschera immagine usata negli effetti visivi per controllare l'applicazione di un effetto a determinate parti dell'immagine.

Montaggio:

Un montaggio è una sequenza autonoma di riprese assemblate in giustapposizione per comunicare un'idea o un'atmosfera. La relazione implicita tra materiali apparentemente non correlati crea un nuovo messaggio.

Artefatto di movimento:

Interferenza visiva causata dalla differenza tra la frequenza dei fotogrammi della videocamera e il movimento dell'oggetto. La manifestazione più comune è durante la ripresa di uno schermo di computer o televisore. Lo schermo sfarfalla o una linea lo attraversa, dovuto alla differenza di frequenze e alla mancanza di sincronizzazione tra videocamera e televisore.

-N-**Rumore:**

Dati indesiderati in un segnale video o audio. Vedi anche artefatto.

Montaggio non lineare:

Un sistema di montaggio che esegue modifiche in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine. L'accesso è casuale, il che significa che il sistema può saltare a specifici dati senza dover scorrere tutto il materiale per trovarli.

Numeratore:

Il numero o l'espressione sopra la linea in una frazione (come 1 in $\frac{1}{2}$).

NTSC:

NTSC è l'abbreviazione di National Television Standards Committee. NTSC è il gruppo che ha sviluppato inizialmente il sistema televisivo in bianco e nero e successivamente a colori. Stati Uniti, Giappone e molti altri paesi utilizzano NTSC. NTSC è composto da 525 linee intrecciate che vengono visualizzate a 29,97 fotogrammi al secondo. ATSC ha ora sostituito NTSC.

-O-**Montaggio offline:**

Montaggio di un taglio grezzo usando clip a bassa qualità, per poi produrre il taglio finale con clip ad alta qualità, solitamente su un sistema di montaggio più sofisticato rispetto a quello usato per sviluppare il grezzo.

Montaggio online:

Eseguire tutto il montaggio (incluso il taglio grezzo) sulle stesse clip che producono il taglio finale.

Opacità:

Una misura inversa del livello di trasparenza in un'immagine, importante durante il compositing. Il canale alfa di un'immagine memorizza le informazioni sull'opacità.

-P-

PAL:

PAL è l'abbreviazione di Phase Alternate Line. Questo è lo standard di formato video usato in molti paesi europei. Un'immagine PAL è composta da 625 linee che vengono visualizzate a 25 fotogrammi al secondo.

Panoramica:

Un movimento orizzontale della videocamera su un asse fisso.

Pan and Scan:

Un metodo per convertire immagini widescreen in un rapporto d'aspetto 4:3. Ritaglia il video in modo che riempi l'intero schermo e lo sposta in posizione per mostrare le parti essenziali della scena.

Immagine nell'immagine (PIP):

Un effetto che sovrappone una piccola finestra di filmato su una finestra più grande e le due vengono riprodotte contemporaneamente.

Pixel:

Uno dei piccoli punti che compongono la rappresentazione di un'immagine nella memoria di un computer. L'unità più piccola di un'immagine digitale.

Rapporto d'aspetto del pixel:

Il rapporto d'aspetto è il rapporto tra larghezza e altezza del video; il rapporto d'aspetto del pixel è il rapporto tra larghezza e altezza dei pixel. Un rapporto d'aspetto del pixel standard è 1:1.

Pixelatura:

La visualizzazione di pixel grandi e blocchetti in un'immagine causata da un ingrandimento eccessivo.

Indicatore di riproduzione:

Durante il montaggio audio o video su un computer, l'indicatore di riproduzione è una linea grafica nella Timeline che rappresenta la posizione corrente o il fotogramma del materiale.

Post-produzione (Post):

La post-produzione (post) è qualsiasi attività di produzione video successiva alla registrazione iniziale. Tipicamente, la post-produzione include montaggio, aggiunta di musica di sottofondo, doppiaggio, effetti sonori, titoli e vari effetti visivi che portano alla produzione completata.

Fotogramma di anteprima:

Un singolo fotogramma di una clip, selezionato come miniatura per indicare il contenuto della clip.

Progetto:

Un progetto comprende tutti i file, le transizioni, gli effetti e le animazioni che crei o usi in OpenShot.

-R-

Filmato grezzo:

Il filmato grezzo è materiale pre-montato, solitamente direttamente dalla videocamera.

Tempo reale:

Il tempo reale avviene immediatamente, senza ritardi per il rendering. Se una transizione avviene in tempo reale, non c'è attesa, il computer crea l'effetto o la transizione al volo, mostrando immediatamente i risultati.

Rendering:

Il processo mediante il quale il software e l'hardware di montaggio video convertono il video grezzo, gli effetti, le transizioni e i filtri in un nuovo file video continuo.

Tempo di rendering:

Il tempo di rendering è il tempo necessario a un computer di montaggio per comporre elementi e comandi sorgente in un unico file video. Il rendering permette alla sequenza, inclusi titoli ed effetti di transizione, di essere riprodotta a pieno movimento.

Risoluzione:

La risoluzione si riferisce al numero effettivo di pixel orizzontali e verticali contenuti nel video. Esempi comuni di risoluzione: (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160 e (FUHD) 7680×4320. Spesso i numeri che appaiono verticalmente si riferiscono alla risoluzione. Gli esempi elencati corrispondono rispettivamente a SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K e 8K.

RGB:

Monitor, fotocamere e proiettori digitali utilizzano i colori primari della luce (Rosso, Verde e Blu) per creare le immagini.

RGBA:

Un file contenente un'immagine RGB più un canale alfa per le informazioni di trasparenza.

Roll:

Il roll è un effetto di testo comunemente visto nei titoli di coda, dove il testo si muove tipicamente dal basso verso l'alto dello schermo.

Montaggio grezzo:

Un montaggio grezzo è un montaggio preliminare del materiale video nell'ordine, durata e contenuto approssimativi di un programma finito.

-S-

Frequenza di campionamento:

Nell'audio digitale, il numero di campioni al secondo. Più alto è il numero, migliore è la qualità del suono.

Scena:

Azione che avviene in un luogo e in un momento specifico.

Scorrimento:

Lo scrubbing è l'atto di spostare manualmente il cursore o la testina di riproduzione lungo la Timeline. Un tempo specifico per le tracce audio, il termine ora si riferisce anche alle tracce video.

Inquadratura:

Una registrazione di una singola ripresa.

Dati laterali:

Metadati ausiliari per flusso (es. rotazione, stereo3D, sferico) allegati a pacchetti o flussi in contenitori come MP4.

Rallentatore:

Un'inquadratura in cui l'azione avviene a una velocità inferiore alla media. La fotocamera ottiene il rallentatore aumentando la frequenza dei fotogrammi durante la registrazione e poi riproducendo i fotogrammi a una velocità più lenta.

Aggancio:

L'aggancio posiziona rapidamente un oggetto in allineamento con le linee della griglia, le guide o un altro oggetto. L'aggancio fa sì che l'oggetto salti automaticamente in una posizione esatta quando l'utente lo trascina vicino alla posizione desiderata.

Video sferico:

Un formato video a sfera completa (360×180°) che richiede metadati speciali (SV3D) affinché i lettori sappiano renderizzarlo come un panorama interattivo.

Giunzione:

Il processo di unire fisicamente due pezzi di pellicola usando nastro adesivo o cemento.

Taglio diviso (L-cut o J-cut):

Un montaggio in cui l'audio inizia prima o dopo il taglio dell'immagine. Usato per facilitare la transizione da una scena o inquadratura all'altra.

Schermo diviso:

Un effetto unico che mostra due o più scene simultaneamente in diverse parti dello schermo.

Effetti sonori:

Gli effetti sonori sono audio artificiale, solitamente preregistrato, incorporato nella colonna sonora di un video per somigliare a un evento reale. Soffiare su un microfono, per esempio, può simulare il vento per accompagnare immagini di un uragano.

Colonna sonora:

La colonna sonora è la parte audio di una registrazione video, spesso multifaccettata con suoni naturali, doppiaggi, musica di sottofondo o altri suoni.

Stabilizzazione:

La stabilizzazione dell'immagine è un insieme di tecniche che riducono la sfocatura associata al movimento di una fotocamera o altro dispositivo di imaging durante l'esposizione.

Definizione standard (SD):

Standard di trasmissione televisiva con una risoluzione inferiore all'alta definizione.

Passo:

L'atto di avanzare o tornare indietro nel video un fotogramma alla volta.

Fotogramma fermo:

Un singolo fotogramma video viene ripetuto, così da apparire senza movimento.

Taglio netto:

La modifica più comune, clip consecutive posizionate una dopo l'altra nella finestra della Timeline. I tagli netti sono preferibili alle transizioni quando le scene sono simili e non si vogliono rendere evidenti le modifiche.

Sovrapposizione:

Combinazione di immagini, in cui uno o più livelli coinvolgono la trasparenza.

Sincronizzazione (Sync):

La sincronizzazione si riferisce alla tempistica relativa delle parti audio (suono) e video (immagine) durante la creazione, la post-produzione (mixaggio), la trasmissione, la ricezione e la riproduzione.

SECAM:

Système Electronique Couleur Avec Memoire, un formato TV usato principalmente in Europa dell'Est, Russia e Africa.

SV3D (Metadati Video Sferico):

L'atomo "sv3d" nei file MP4/MOV—dati laterali che identificano un clip come 360° e contengono parametri di proiezione, imbardata/inclinazione/rollio.

-T-**Inclinazione:**

L'inclinazione è una tecnica cinematografica in cui la camera rimane in posizione fissa ma ruota su/giù in un piano verticale.

Timecode:

Il timecode è l'indirizzo discreto assegnato a ogni fotogramma del video (per esempio, 1:20:24:09). Il timecode rende possibile un montaggio preciso al fotogramma e permette agli editor di identificare con precisione le scene in un registro.

Time-lapse:

È una tecnica per catturare ogni fotogramma di un video a una velocità molto più lenta del normale. Quando viene riprodotto a velocità normale, il tempo sembra scorrere più velocemente. Un programma di montaggio ottiene questo effetto accelerando o aumentando la velocità del video.

Timeline:

La Timeline è un'interfaccia di montaggio che dispone un progetto video in modo lineare, con clip posizionate orizzontalmente sullo schermo.

Montaggio sulla Timeline:

Il montaggio sulla Timeline è un metodo di montaggio basato su computer, in cui barre proporzionali alla lunghezza di un clip rappresentano clip video e audio sullo schermo.

Titoli:

Il titolaggio è il processo o il risultato di incorporare testo sullo schermo come crediti, didascalie o qualsiasi altra comunicazione alfanumerica.

Traccia:

Un livello audio o video separato sulla timeline.

Transcodifica:

Conversione di un file digitale in un altro formato digitale. Questo di solito comporta la compressione audio e video.

Trasparenza:

Percentuale di opacità di un clip video o elemento.

Transizione:

Un metodo per giustapporre due scene. Le transizioni possono assumere molte forme, inclusi tagli, dissolvenze e tendine.

Taglia:

Rimuovere fotogrammi dall'inizio, dal centro o dalla fine di un clip.

-V-

Formato Video:

Il formato video è uno standard che determina il modo in cui un segnale video viene registrato su nastro. Gli standard includono DV, 8-mm, Beta e VHS.

Voce fuori campo:

Un termine usato per descrivere una narrazione fuori campo che non fa parte di una scena (non diegetica).

VTR:

Un registratore a nastro video, anche chiamato "deck". I deck duplicano nastri video e gestiscono l'ingresso e l'uscita da un computer.

-W-

Widescreen:

Un formato in cui il rapporto larghezza-altezza del fotogramma è maggiore di 4:3, quindi è significativamente più largo che alto.

Tendina:

Una tendina è una transizione da una ripresa all'altra. Il bordo della transizione si muove sull'immagine originale come una linea o un motivo, rivelando la nuova ripresa.

-Z-

Zoom:

Una ripresa in cui l'immagine diventa più grande o più piccola regolando la lunghezza focale dell'obiettivo invece di muovere fisicamente la camera.