
OpenShot Video Editor Documentation

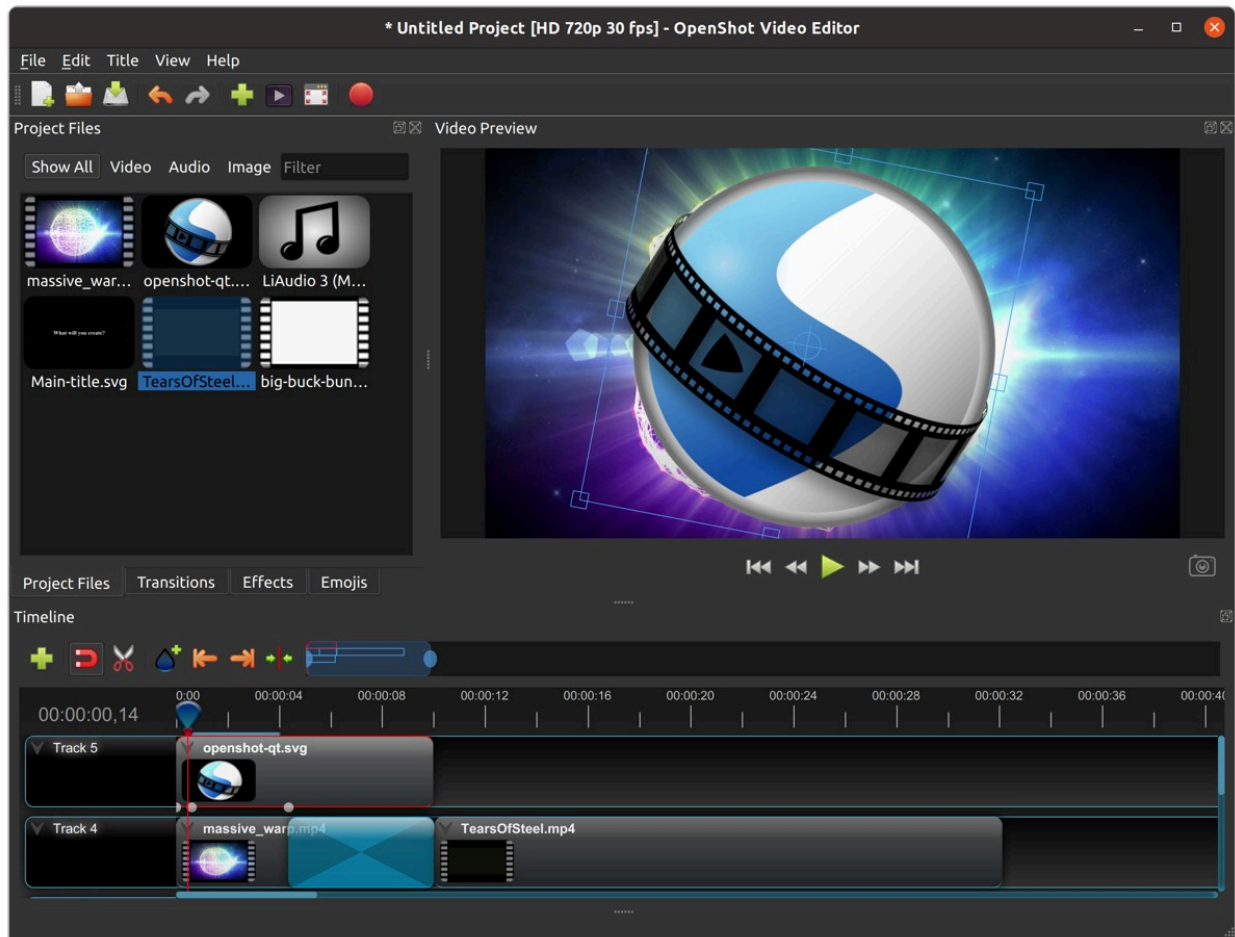
Release 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

jan. 24, 2026

1	Inhoudsopgave:	2
1.1	Introductie	2
1.2	Installatie	5
1.3	Snelle handleiding	10
1.4	Basisprincipes van videobewerking	15
1.5	Hoofdvenster	19
1.6	Bestanden	29
1.7	Clips	37
1.8	Overgangen	56
1.9	Effecten	60
1.10	Exporteren	91
1.11	Animatie	100
1.12	Tekst & Titels	105
1.13	Profielen	109
1.14	Importeren & Exporteren	154
1.15	Voorkeuren	157
1.16	Weergave	168
1.17	Probleemoplossing	170
1.18	Ontwikkelaars	172
1.19	Bijdragen	175
1.20	Meer informatie	177
1.21	Woordenlijst	177

OpenShot Video Editor is een bekroonde, open-source video-editor, beschikbaar voor Linux, Mac, Chrome OS en Windows. OpenShot kan verbluffende video's, films en animaties maken met een gebruiksvriendelijke interface en een rijke set functies.



1.1 Introductie

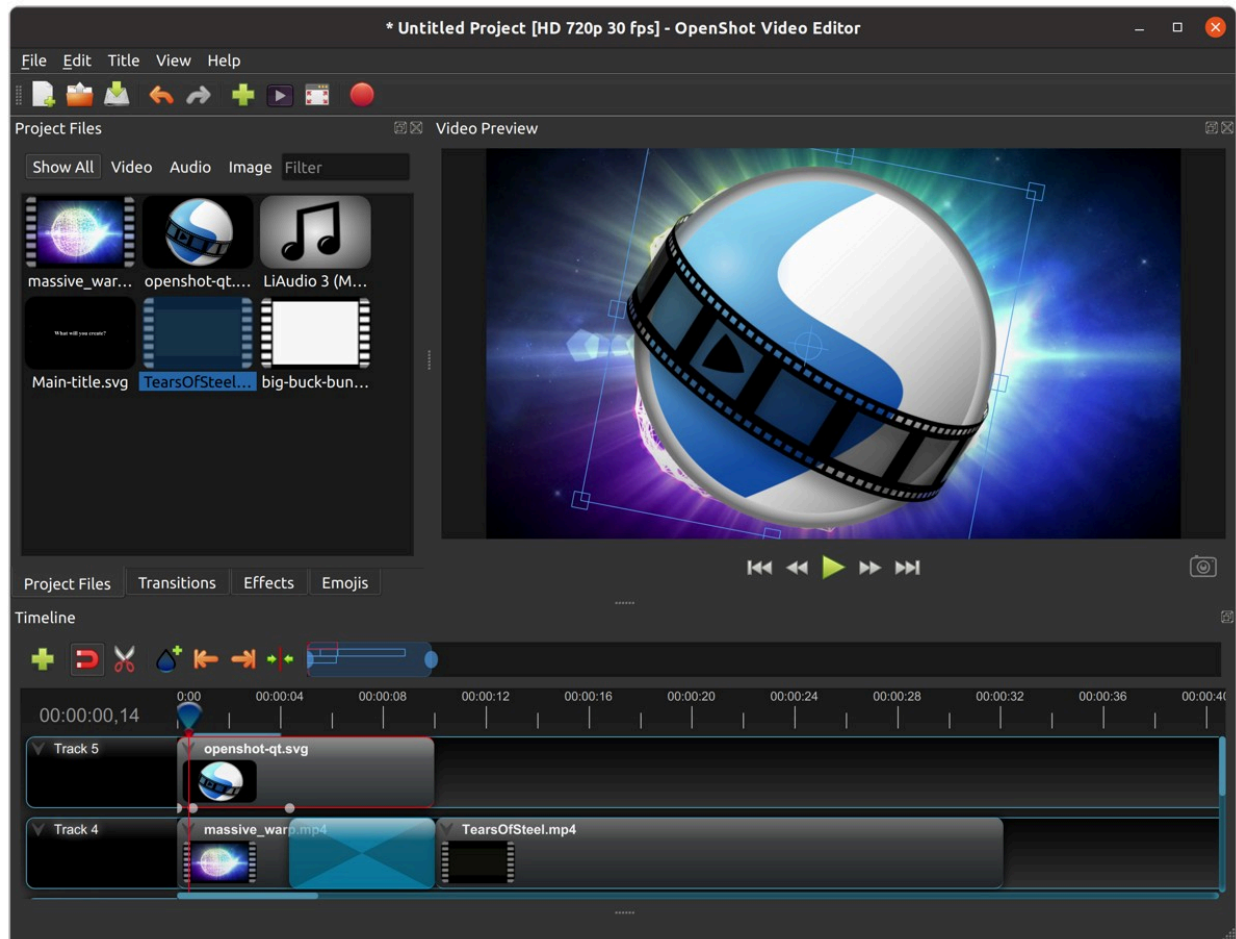
OpenShot Video Editor is een bekroonde, open-source video-editor, beschikbaar voor Linux, Mac en Windows. OpenShot kan verbluffende video's, films en animaties maken met een gebruiksvriendelijke interface en een rijk scala aan functies.



1.1.1 Functies

- **Gratis & open-source** (gelicentieerd onder GPLv3)
- **Cross-platform** (Linux, OS X, Chrome OS en Windows)
- **Gebruiksvriendelijke interface** (geschikt voor beginners, ingebouwde tutorial)
- **Ondersteunt de meeste formaten** (video, audio, afbeeldingen - gebaseerd op FFmpeg)
- **70+ videoprofielen & presets** (inclusief YouTube HD)
- **Geavanceerde tijdlijn** (slepen en neerzetten, scrollen, zoomen, vastklikken)
- **Geavanceerde clips** (trimmen, alfa, schalen, roteren, scheren, transformeren)
- **Realtime preview** (multi-threaded, prestatie-geoptimaliseerd)
- **Eenvoudige & geavanceerde weergaven** (aanpasbaar)
- **Keyframe-animaties** (*linear*, *Bézier*, *constant* interpolatie)
- **Compositing, overlays, watermerken, transparantie**
- **Onbeperkte sporen / lagen** (voor complexe projecten)
- **Overgangen, maskers, wipes** (grijswaardenafbeeldingen, geanimeerde maskers)
- **Video- & audio-effecten** (helderheid, tint, chroma key, en meer)
- **Beeldreeksen & 2D-animaties**
- **Blender 3D-integratie** (geanimeerde 3D-titelsjablonen)
- **Ondersteuning en bewerking van vectorbestanden** (SVG voor titels)
- **Audiomixing, golfvorm, bewerking**
- **Emoji's** (open-source stickers & artwork)
- **Frame-nauwkeurigheid** (navigatie per frame)
- **Tijdsherschikking & snelheidswijzigingen** (langzaam/snel, vooruit/achteruit)
- **Geavanceerde AI** (bewegingsvolging, objectdetectie, stabilisatie)
- **Credits & onderschriften** (scrollend, geanimeerd)
- **Hardwareversnelling** (NVIDIA, AMD, Intel, enz.)
- **Importeren & exporteren** (EDL, Final Cut Pro)
- **Desktopintegratie** (slepen en neerzetten vanuit bestandsbeheerders)
- **JSON-projectformaat** ([OpenShot Cloud API](#) compatibel)
- **Aanpasbare sneltoetsen**
- **Vertalingen** (100+ talen)
- **High DPI** monitorondersteuning
- **Community-ondersteuning** ([Bezoek ons forum](#))

1.1.2 Screenshot



1.1.3 Systeemvereisten

Videobewerking profiteert van moderne, multi-core CPU's met **hoge kloksnelheden** (GHz), grote hoeveelheden geheugen en snelle harde schijven. In principe wil je de beste computer die je kunt veroorloven voor videobewerking. Hier zijn de **minimale systeemvereisten**:

Samenvatting

De meeste computers die na 2017 zijn gemaakt, kunnen OpenShot draaien

Minimale specificaties

- 64-bit besturingssysteem (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **Multi-core processor met 64-bit ondersteuning**
 - Minimaal aantal cores: 2 (*aanbevolen: 6+ cores*)
 - Minimaal aantal threads: 4 (*aanbevolen: 6+ threads*)
 - Minimale turbo kloksnelheid: 2,7 GHz (*aanbevolen: 3,4+ GHz*)
- 4 GB RAM (*16+ GB aanbevolen*)
- 1 GB harde-schijfruimte voor installatie & gebruik (*aanbevolen: 50+ GB beschikbare harde-schijfruimte voor media, video's, afbeeldingen en opslag*)
- Optioneel: Solid-state drive (SSD), indien gebruikgemaakt van disk-caching, voeg dan 10 GB extra harde-schijfruimte toe
- Voor factoren gerelateerd aan realtime previews, zie *Weergave*.

1.1.4 Licentie

OpenShot Video Editor is vrije software: je mag het herverdelen en/of aanpassen onder de voorwaarden van de GNU General Public License zoals gepubliceerd door de Free Software Foundation, versie 3 van de licentie, of (naar keuze) een latere versie.

OpenShot Video Editor wordt verspreid in de hoop dat het nuttig zal zijn, maar ZONDER ENIGE GARANTIE; zelfs zonder de impliciete garantie van VERKOOPBAARHEID of GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. Zie de GNU General Public License voor meer details.

1.2 Installatie

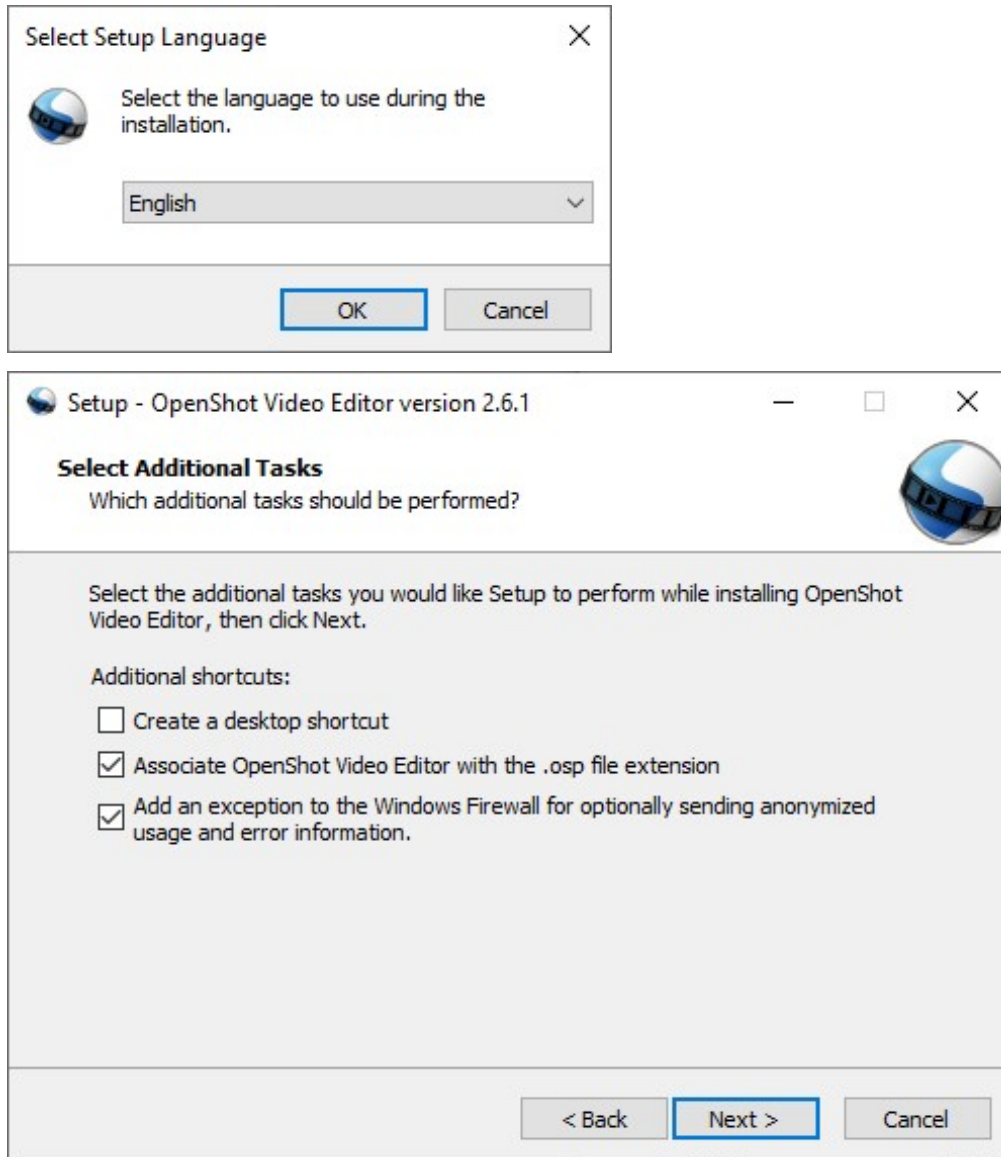
De nieuwste officiële **stabiele** versie van OpenShot Video Editor voor Linux, Mac, Chrome OS en Windows kan worden gedownload vanaf de officiële downloadpagina op <https://www.openshot.org/download/>. Onze nieuwste **onstabiele** versies (dagelijkse builds) zijn te vinden op <https://www.openshot.org/download#daily> (deze versies worden zeer frequent bijgewerkt en bevatten vaak veel verbeteringen die nog niet in onze stabiele versie zijn uitgebracht).

1.2.1 Schone Installatie

Als u een upgrade uitvoert vanaf een eerdere versie van OpenShot of een crash of foutmelding ervaart na het starten van OpenShot, zie dan *Resetten (Standaardwaarden)* voor instructies over het wissen van het vorige `openshot.settings`-bestand (voor een schone installatie met **standaardvoorkeuren**).

1.2.2 Windows (Installer)

Download de Windows-installatieprogramma van de [officiële downloadpagina](#) (de downloadpagina bevat zowel 64-bits als 32-bits versies), dubbelklik erop en volg de instructies op het scherm. Na voltooiing is OpenShot geïnstalleerd en beschikbaar in uw Startmenu.

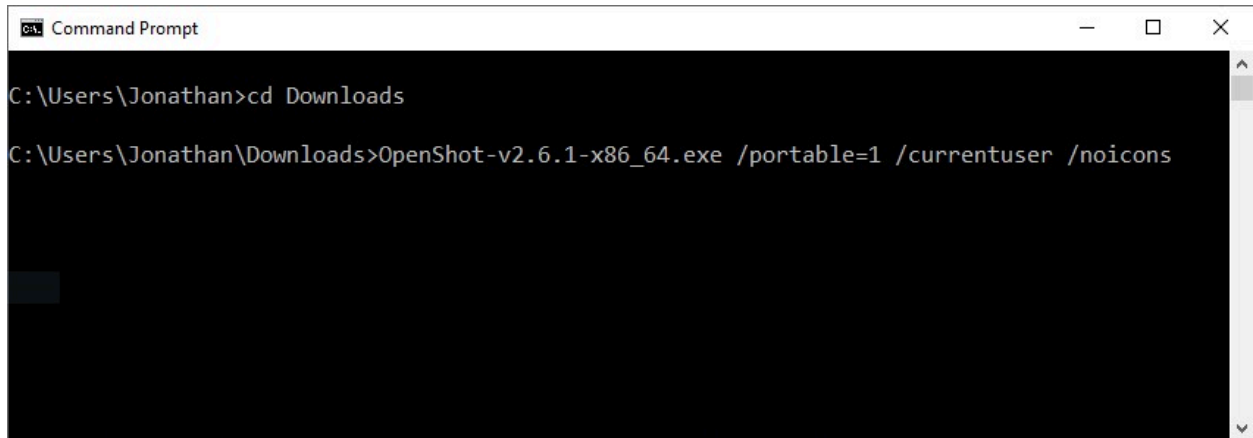


1.2.3 Windows (Draagbaar)

Als u OpenShot op Windows moet installeren zonder beheerdersrechten, ondersteunen we ook een draagbaar installatieproces. Download de Windows-installatieprogramma van de [officiële downloadpagina](#), open de opdrachtprompt en typ de volgende opdrachten:

```
: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

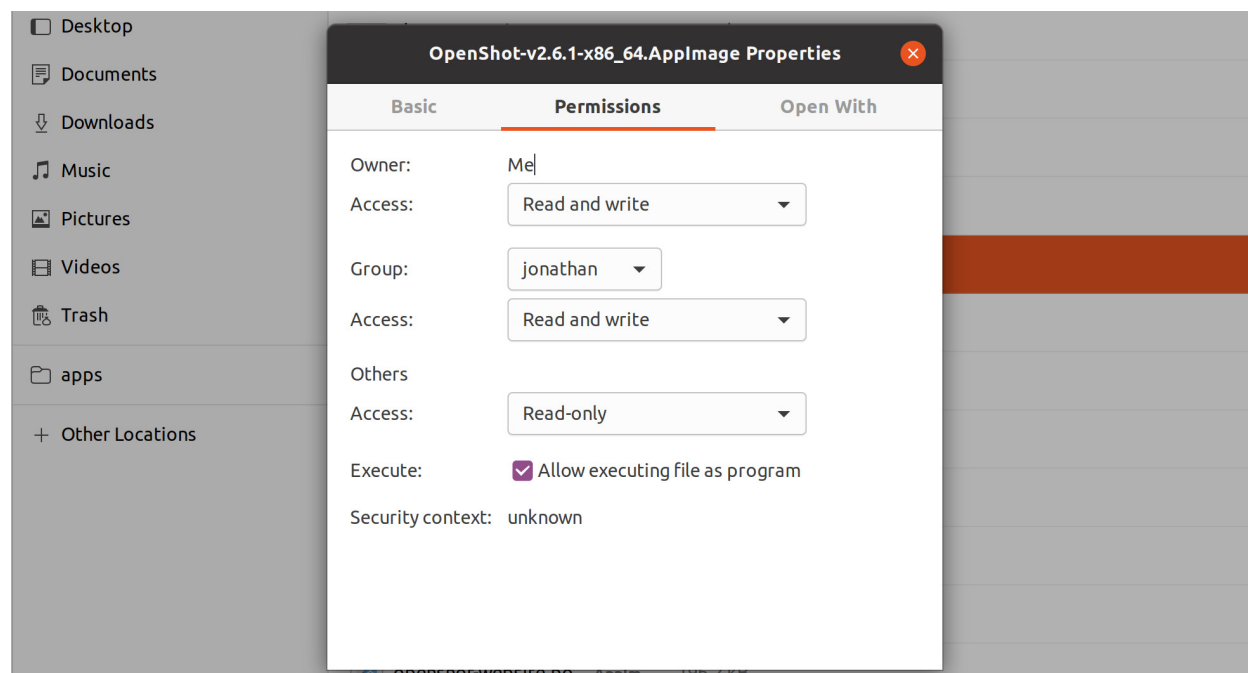
Download het DMG-bestand van de [officiële downloadpagina](#), dubbelklik erop en sleep vervolgens het OpenShot-applicatie-icoon naar uw **Programma's**-snelkoppeling. Dit is vergelijkbaar met hoe de meeste Mac-applicaties worden geïnstalleerd. Start nu OpenShot vanuit *Launchpad* of *Programma's* in Finder.



1.2.5 Linux (AppImage)

De meeste Linux-distributies hebben een versie van OpenShot in hun software-repositories, die kan worden geïnstalleerd via uw pakketbeheerder / softwarewinkel. Deze verpakte versies zijn echter vaak verouderd (controleer het versienummer: [Help Over OpenShot](#)). Daarom raden we aan een AppImage te installeren van de [officiële downloadpagina](#).

Zodra gedownload, klik met de rechtermuisknop op de AppImage, kies Eigenschappen en markeer het bestand als **Uitvoerbaar**. Dubbelklik vervolgens op de AppImage om OpenShot te starten. Als dubbelklikken OpenShot niet start, kunt u ook met de rechtermuisknop op de AppImage klikken en *Uitvoeren* of *Run* kiezen. Voor een gedetailleerde handleiding over het installeren van onze AppImage en het maken van een launcher, zie onze [AppImage Installatiehandleiding](#).



Kan AppImage niet starten?

Controleer of de `libfuse2`-bibliotheek is geïnstalleerd, die nodig is om een AppImage te mounten en te lezen. Bij nieuwere versies van Ubuntu (bijv. 22.04+) is `libfuse2` niet standaard geïnstalleerd. U kunt het installeren met de volgende opdracht:

```
sudo apt install libfuse2
```

Installeer AppImage Launcher

Als u van plan bent OpenShot vaak te gebruiken, wilt u waarschijnlijk een geïntegreerde launcher voor onze AppImage. We raden het gebruik van AppImageLauncher aan, de officieel ondersteunde manier om AppImage-bestanden op uw Linux-desktop te starten (en beheren). Als u een Debian-gebaseerde distributie gebruikt (Ubuntu, Mint, enz.), is er een officiële AppImageLauncher PPA:

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

1.2.6 Linux (PPA)

Voor Debian-gebaseerde Linux-distributies (Ubuntu, Mint, enz.) hebben we ook een PPA (Personal Package Archive), die onze officiële OpenShot-softwarerepository toevoegt aan uw pakketbeheerder, waardoor het mogelijk is onze nieuwste versie te installeren zonder afhankelijk te zijn van onze AppImages.

Stabiele PPA (Bevat alleen officiële releases)

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

Dagelijkse PPA (Zeer experimenteel en onstabiel, voor testers)

```
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 ondersteunt Linux-apps, maar deze functie is standaard uitgeschakeld. U kunt deze inschakelen in *Instellingen*. Zodra Linux is ingeschakeld, kunt u OpenShot Linux AppImages installeren en uitvoeren op elke *x86-gebaseerde* Chromebook. De onderstaande opdracht downloadt onze AppImage en configureert uw systeem om OpenShot succesvol uit te voeren.

- Navigeer naar *chrome://os-settings/crostoni* (Kopiëren/Plakken)
- Selecteer onder “Linux (Beta)” de optie “Inschakelen”. Standaardwaarden zijn prima.
- **Wanneer de Terminal verschijnt (bijv. zwart venster), kopieer/plak dan de volgende opdracht:**
 - `bash <(wget -O - http://openshot.org/files/chromeos/install-stable.sh)`

1.2.8 Vorige Versies

Om oude versies van OpenShot Video Editor te downloaden, kunt u <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags> bezoeken. Klik op het versienummer dat u nodig hebt en scroll naar beneden, onder de release-opmerkingen. U vindt downloadlinks voor elk besturingssysteem. Download de juiste versie voor uw computer en volg de installatie-instructies hierboven.

OPMERKING: Projecten (*.osp) gemaakt met nieuwere versies van OpenShot Video Editor worden mogelijk niet ondersteund door oudere versies.

1.2.9 Verwijderen

Om OpenShot volledig van uw systeem te verwijderen, moet u de map `.openshot-qt` **handmatig verwijderen**: `~/ .openshot-qt/` of `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\`, die alle instellingen en bestanden bevat die door OpenShot worden gebruikt. Zorg ervoor dat u eerst een **back-up** maakt van eventuele herstelbestanden van uw bestaande projecten (*.osp-bestanden). Zie *Resetten (Standaardwaarden)* voor instructies over het wissen van het vorige `openshot.settings`-bestand (voor een schone installatie met **standaardvoorkeuren**).

Windows

1. Open **Configuratiescherm** vanuit het Startmenu
2. Klik op **Programma's en onderdelen**
3. Selecteer OpenShot Video Editor en klik vervolgens op **Verwijderen**

Mac

1. Open **Finder** en ga naar **Programma's**
2. Sleep het OpenShot Video Editor-pictogram naar de **Prullenmand** in het Dock
3. Klik met de rechtermuisknop op de **Prullenmand** en kies **Prullenmand legen**

Ubuntu (Linux)

1. Open **Bestanden**
2. Zoek het *.AppImage-bestand en verwijder het
3. OF klik op Activiteiten, klik met de rechtermuisknop op het OpenShot Video Editor-pictogram en kies **Verwijder AppImage van het systeem**

1.3 Snelle handleiding

OpenShot gebruiken is heel eenvoudig, en deze handleiding neemt je in **minder dan 5 minuten** mee door de basis. Na deze handleiding kun je een eenvoudige diavoorstelling met muziek maken.

1.3.1 Basisbegrippen

Om de onderstaande stappen beter te begrijpen, volgen hier enkele definities van basisbegrippen die in deze handleiding worden gebruikt.

Term	Beschrijving
Project	Een project bevat verwijzingen naar alle videobestanden en bewerkingen (animaties, titels, enzovoort), opgeslagen in één bestand.
Tijdlijn	De tijdlijn is een bewerkingsinterface die bewerkingen en clips weergeeft op een horizontale liniaal. De tijd verloopt van links naar rechts.
Spoor	Een aparte laag op de tijdlijn die clips kan bevatten. Een tijdlijn bestaat uit meerdere sporen, verticaal gestapeld.
Clip	Een bijgesneden gedeelte van video, audio, of beide, geplaatst op een spoor en op een specifieke tijdspositie. Wanneer bestanden op de tijdlijn worden geplaatst, worden ze weergegeven als een clip.
Overgang	Een methode om twee beelden te vervloeiën . Overgangen kunnen vele vormen aannemen, zoals cuts, dissolves en wipes.

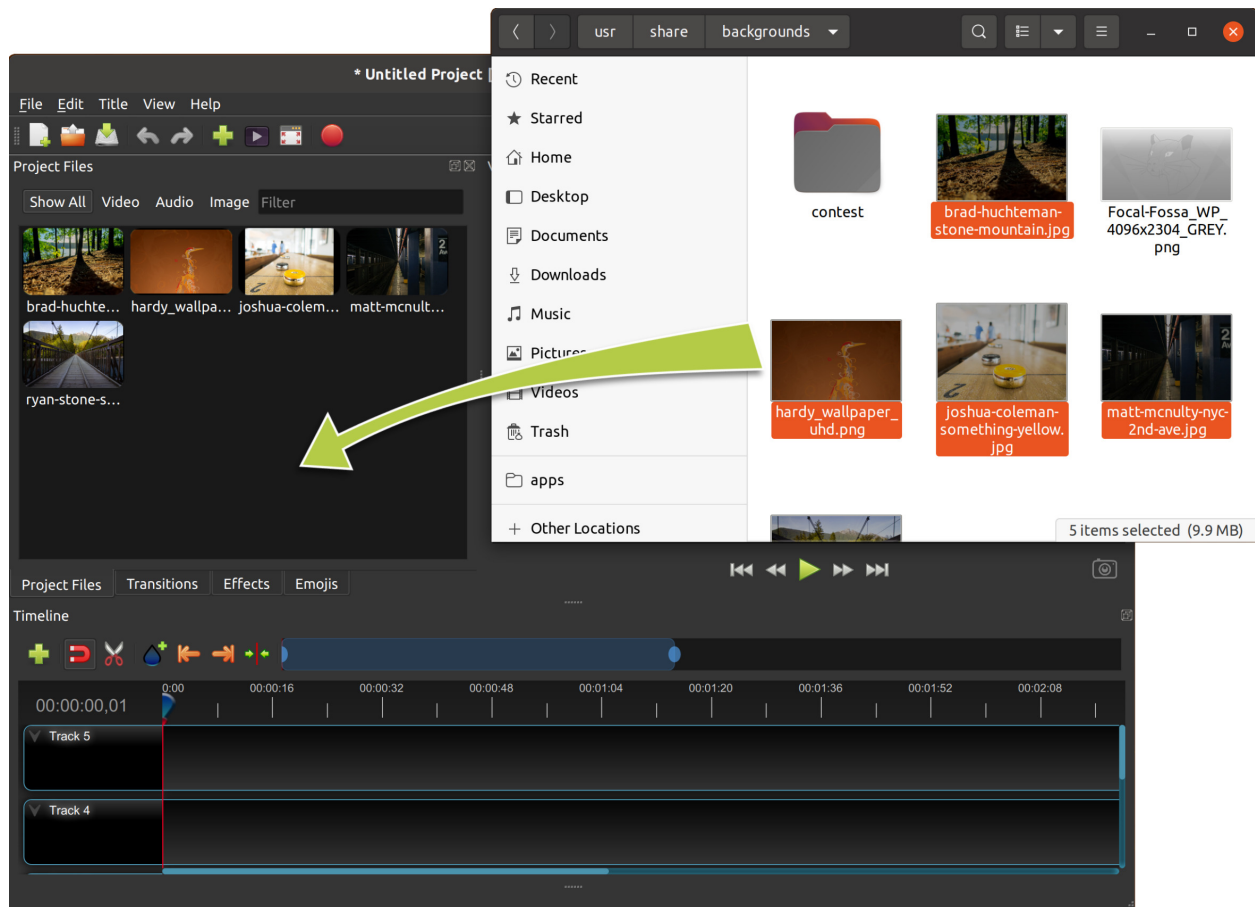
1.3.2 Videohandleidingen

Als je liever leert door **video's te bekijken** in plaats van te lezen, hebben we veel officiële videohandleidingen die een breed scala aan beginners- en introductieonderwerpen behandelen. Deze video's zijn een uitstekende volgende stap om OpenShot Video Editor te beheersen!

- Video: Aan de slag
- Video: De basis (deel 1)
- Video: De basis (deel 2)
- Video: Basisanimatie
- Video: Knippen, Snijden en Splitsen
- Video: Chroma Key
- Video: Maskers & Overgangen
- Video: Backup & Herstel

1.3.3 Stap 1 – Foto's en muziek importeren

Voordat we een video kunnen maken, moeten we mediabestanden in OpenShot importeren. De meeste video-, afbeelding- en muziekbestandsformaten werken. Sleep een paar video's of afbeeldingen en een muziekbestand van je bureaublad naar OpenShot. Zorg dat je de bestanden neerzet waar de pijl in de illustratie naartoe wijst.

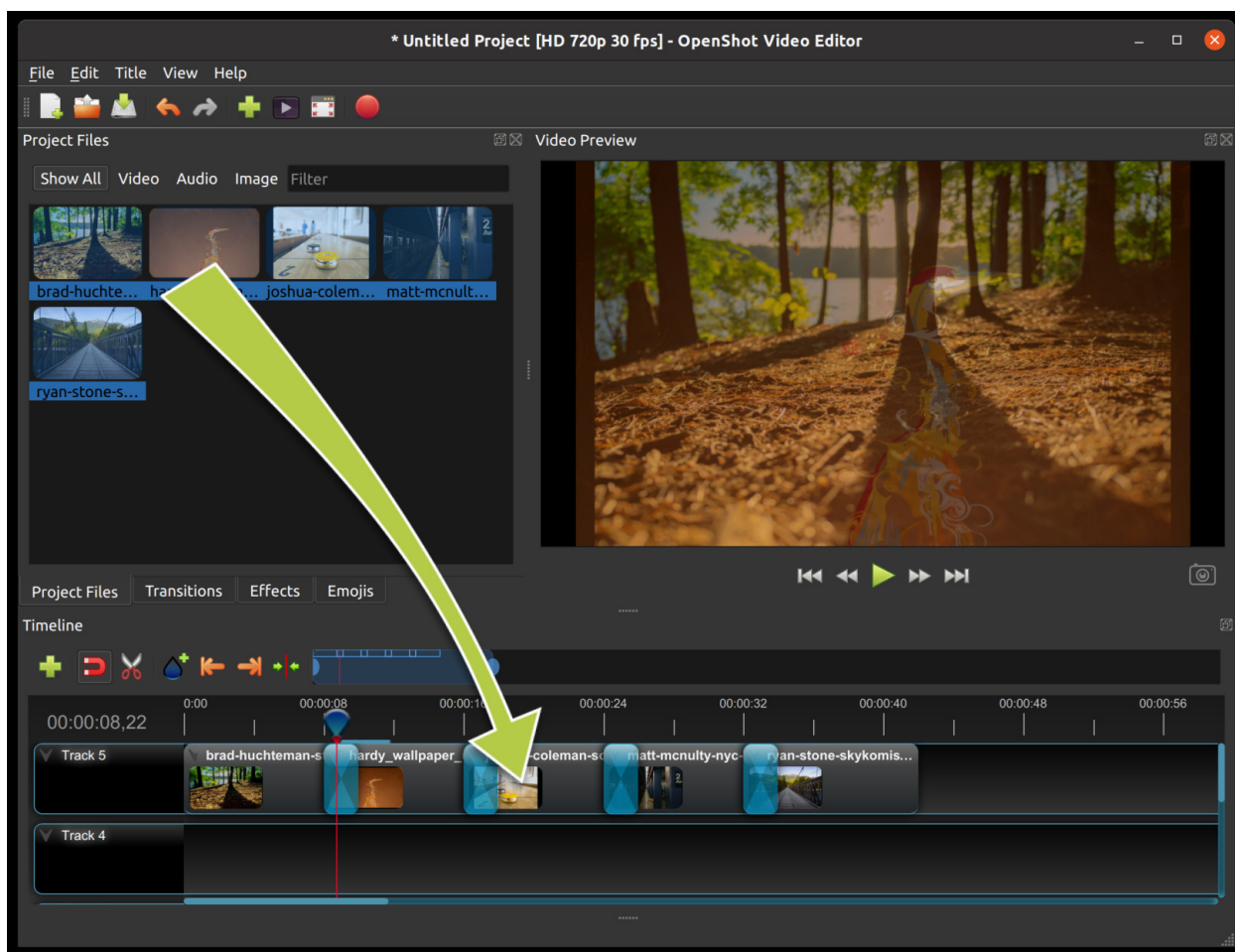


Alternatieve methoden om bestanden aan je projecten toe te voegen worden beschreven in de sectie [Bestanden importeren](#). De filters “Alles tonen”, “Video”, “Audio”, “Afbeelding” boven de toegevoegde bestanden laten je alleen de bestandstypen zien waarin je geïnteresseerd bent.

1.3.4 Stap 2 – Foto’s aan de tijdlijn toevoegen

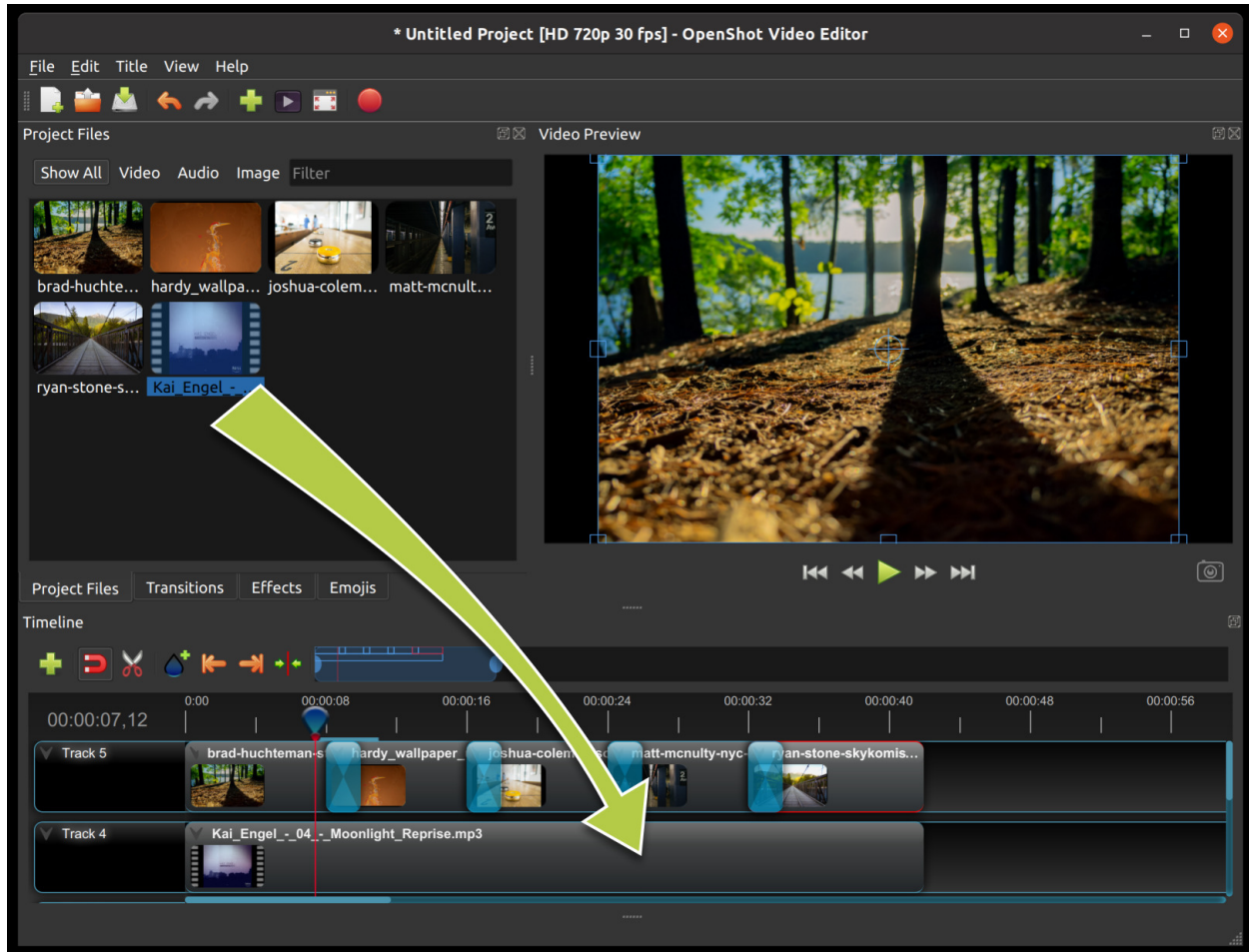
Sleep vervolgens elke video of foto naar een spoor in de tijdlijn (zoals te zien in de illustratie). De tijdlijn vertegenwoordigt je uiteindelijke video, dus rangschik je foto’s (clips) in de volgorde waarin je ze in je video wilt laten verschijnen. Als je twee clips overlapt, maakt OpenShot automatisch een vloeiende overgang tussen hen (dit beïnvloedt alleen het beeld, niet het geluid), weergegeven door blauwe afgeronde rechthoeken tussen de clips. Je kunt de clips zo vaak als nodig herschikken door ze simpelweg te slepen en neer te zetten.

Je kunt elke clip ook inkorten of verlengen door op de linker- of rechterrand te klikken en te slepen met de muis. Bijvoorbeeld, als je wilt dat een foto langer dan 10 seconden duurt (de standaardduur), pak dan gewoon de rechterrand van de foto (op de tijdlijn) en sleep deze naar rechts (om de duur van de clip op de tijdlijn te verlengen).



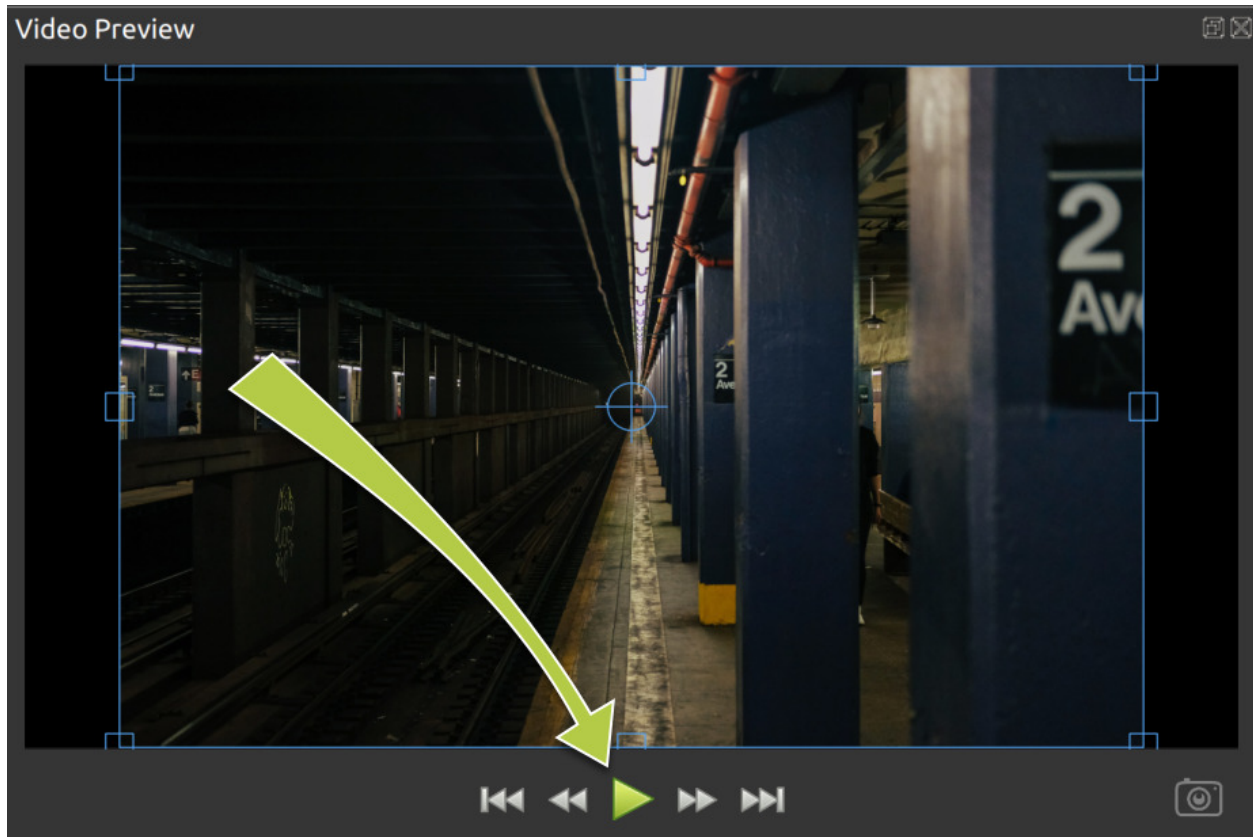
1.3.5 Stap 3 – Muziek aan de tijdlijn toevoegen

Om onze creatie interessanter te maken, moeten we wat muziek toevoegen. Klik op het muziekbestand dat je in stap 1 hebt geïmporteerd en sleep het naar de tijdlijn. Als het nummer te lang is, pak dan de rechterraand van je muziekclip en verklein deze (zodat het eerder eindigt). Je kunt hetzelfde bestand ook meerdere keren invoegen als je muziek te kort is.



1.3.6 Stap 4 – Bekijk een voorbeeld van je project

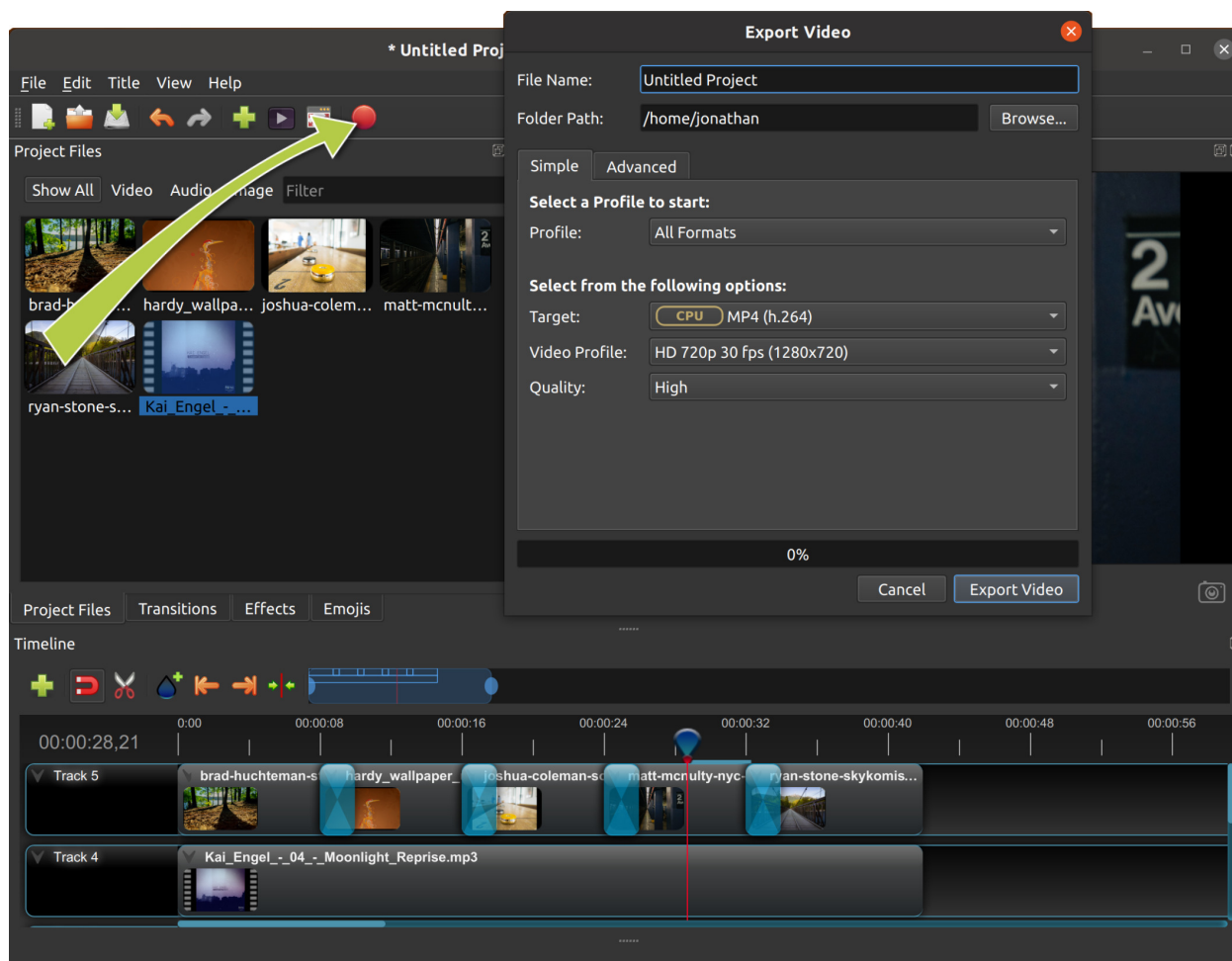
Om te bekijken hoe onze video eruitziet en klinkt, klik je op de *Afspelen*-knop onder het voorbeeldvenster. Je kunt je video-project ook pauzeren, terugspoelen en vooruitspoelen door op de bijbehorende knoppen te klikken.



1.3.7 Stap 5 - Exporteer je video

Als je je diavoorstelling met foto's hebt bewerkt, is de laatste stap het project te exporteren. Exporteren zet je OpenShot-project om in één videobestand. Met de standaardinstellingen werkt de video op de meeste mediaspelers (zoals VLC) of websites (zoals YouTube, Vimeo, ...).

Klik op het pictogram Video exporteren bovenaan het scherm (of gebruik het menu *Bestand* → *Video exporteren*). De standaardwaarden zijn prima, dus klik gewoon op de knop *Video exporteren* om je nieuwe video te renderen.



1.3.8 Conclusie

Je zou nu een basisbegrip moeten hebben van hoe OpenShot werkt: importeren, ordenen, bekijken en exporteren. Hopelijk heeft deze tutorial minder dan **5 minuten** van je tijd gekost. Lees de rest van deze gids voor een meer gedetailleerd begrip van OpenShot en de geavanceerde functies.

Als je na het lezen van deze gebruikershandleiding nog vragen hebt, overweeg dan lid te worden van onze [Reddit-gebruikerscommunity](#) om onderwerpen te bespreken, vragen te stellen en andere OpenShot-gebruikers te ontmoeten.

1.4 Basisprincipes van videobewerking

Je hoeft geen getrainde videograaf te zijn om te begrijpen hoe je goede video's maakt. Eenvoudige bewerking kan je kijkers langer geboeid houden en een professionele uitstraling geven, zelfs als je geen professionele video-editor bent.

In feite is videobewerking het nemen van beeldmateriaal, het knippen ervan, het verwijderen van ongewenste stukken en het behouden van de gewenste delen. Vroeger bestond bewerken uit het doorsnijden van filmrollen en deze aan elkaar plakken. Gelukkig maakt software het hele proces veel eenvoudiger.

Er zijn drie hoofdtaken bij videobewerking:

1. Fouten of ongewenste delen verwijderen

2. Zorg dat de video in een boeiend tempo verloopt
3. Voeg ondersteunend beeldmateriaal, audio of titels toe

Gebruik deze drie punten als checklist tijdens het bewerken.

1.4.1 Computer

Videobewerking vereist geen dure machine, vooral niet als je een beginner bent. Het is echter wel aan te raden een recentere monitor en grafische kaart te hebben. Als je een oudere computer hebt, controleer dan je systeem specificaties aan de hand van OpenShot's [Systeemvereisten](#) om zeker te zijn dat het geschikt is voor videobewerking. Helaas zijn veel oudere computers niet snel genoeg voor videobewerking, en als het mogelijk is, zou je je hele systeem moeten upgraden.

1.4.2 Accessoires

Zorg voordat je aan een videoproject begint dat er voldoende opslagruimte op je computer is om alle benodigde clips op te slaan. Bijvoorbeeld, één uur 1080i-video, zoals van een mini-DV camcorder, neemt bijna 11 GB opslagruimte in beslag. Als de interne opslag van je computer niet genoeg ruimte biedt, is de oplossing een externe schijf te kopen.

Je hebt verschillende kabels nodig, meestal Firewire of USB, om je computer, externe harde schijf en camera aan te sluiten. Verschillende computers en camera's gebruiken andere aansluitingen, dus controleer je handleidingen voordat je iets koopt.

1.4.3 Praktische tips

Een goede video-editor worden is niet gemakkelijk, maar met oefening en geduld bewerk je al snel als een professional. Hier zijn enkele essentiële tips en technieken die je moet kennen om een vaardige video-editor te worden.

Kies de juiste computer

Een goede computer maakt je niet per se een betere video-editor, maar een snellere computer stelt je in staat meer tijd te besteden aan het verhaal dat je wilt vertellen in plaats van aan het renderen. Iedereen heeft zijn eigen mening over welke computer het beste is voor bewerken, maar het hangt af van je persoonlijke voorkeur.

Blijf filmen

Neem meer video en audio op dan je denkt nodig te hebben voor je project. Voeg video toe die de scène versterkt, een sfeer creëert of een verhaal vertelt. Je kunt de extra video gebruiken voor vloeiende overgangen in je project. Als je project voice-overs of vertelling vereist, raden we aan een externe applicatie te gebruiken om je microfoon op te nemen (aangezien OpenShot nog geen opnamefuncties heeft).

Organiseer je projectbestanden

Samenstelling is de sleutel tot succes, of je nu Linux, een Mac of Windows gebruikt. Zorg ervoor dat je videobestanden, audiobestanden en zelfs stilstaande beelden duidelijk labelt en bewaar al je clips op hetzelfde apparaat en in dezelfde map voor gemakkelijke toegang. OpenShot probeert je clips bij te houden, maar als je ze verplaatst nadat je project is opgeslagen, kun je je hele project kwijtraken. Organiseren voordat je begint met bewerken kan erg voordelig zijn.

Bekijk alles

Alles bekijken is de eerste stap in het bewerkingsproces. Schrijver en filmmaker David Andrew Stoler zegt dat er goud te vinden is op de meest onwaarschijnlijke plekken: “Sommige van de mooiste uitdrukkingen die je van acteurs krijgt, zijn na de knip.”

Bewerk voor een verhaal

Onthoud dat je tijdens het bewerken een verhaal vertelt. Bewerken is veel meer dan alleen beeldmateriaal knippen en effecten toevoegen. Het is een kans om je publiek mee te nemen op een reis. Of je nu een complex narratief film bewerkt of alleen een persoonlijke video maakt, je vertelt een dieper verhaal.

Sneltoetsen

Een van de gemakkelijkste manieren om het verschil te zien tussen een professionele video-editor en een beginner is simpelweg te kijken hoe vaak ze het toetsenbord gebruiken. Editors die al langer in het vak zitten weten dat een paar seconden winst zich opstapelen over de duur van het project.

Leer de terminologie

Videobewerking is niet alleen een hobby of beroep; het is een industrie. En net als in elke industrie is er veel jargon om te leren. Praktisch gezien hoef je niet alle termen in de [Woordenlijst](#) te kennen om een betere video-editor te worden, maar een fundamentele kennis van de termen kan je helpen beter te communiceren met andere video-editors of klanten.

Stel samen en maak dan een ruwe montage

Sleep al je videomateriaal in een tijdlijn en zorg ervoor dat je beeldformaat en framesnelheden consistent zijn. Begin een nieuwe tijdlijn en sleep de beste clips in wat je montage wordt. Vergeet niet je werk regelmatig op te slaan en noteer de datum en tijd van elke versie.

Verfijn je video

In deze fase begint je ruwe montage op een samenhangend project te lijken. Pas het geluid en de kleur aan, zorg dat de dialogen goed hoorbaar zijn, en voeg muziek, titels of grafische elementen toe. Kleurcorrectie is het proces waarbij je je beeldmateriaal op een kleurstandaard afstemt. Hoe goed je onderwerp er ook uitziet tijdens de opname, je zult bijna altijd wat basis nabewerking moeten doen voor een consistent videoresultaat.

Verfijn nog wat meer

Een langzame scène kan de sfeer bepalen en spanning toevoegen, maar kan ook het publiek vervelen. Een snelle scène kan adrenaline opwekken bij je publiek, maar kan ook hoofdpijn veroorzaken. Sommige editors monteren hun projecten op verschillende manieren voordat ze het juiste tempo vinden. Laat je niet ontmoedigen door het meerdere keren monteren van je project.

1.4.4 Exporteren

De meeste mensen bekijken hun projecten op telefoons, tablets of computers, dus het is essentieel om te weten hoe je voor het web exporteert. Het doel bij het exporteren van een video voor het web is de best mogelijke kwaliteit te creëren met de kleinste bestandsgrootte. Vier hoofd factoren bepalen de bestandsgrootte van je voltooide video:

Codec

Een codec bepaalt het type bestandsformaat (MP4, AVI, MOV). Hoe meer compressie de codec toepast, hoe kleiner de bestandsgrootte van je video. Video's met een kleinere bestandsgrootte hebben meestal een lagere visuele kwaliteit.

Resolutie

Resolutie verwijst naar het aantal horizontale en verticale pixels (punten op het scherm) in je video. Bijvoorbeeld, een 4K UHD (2160P) video heeft vier keer de resolutie van een FHD (1080P) video. Een hogere resolutie betekent meer informatie om op te slaan, waardoor je grotere bestanden krijgt.

Bitrate

De bitrate is de maat voor de snelheid van gegevensverwerking van je video. Een hogere bitrate betekent video van hogere kwaliteit en grotere bestanden. OpenShot stelt je in staat om de bitrate/kwaliteit handmatig in te stellen in het tabblad Geavanceerd van het venster Video exporteren.

Framesnelheid

De frequentie (in Hz) waarmee opeenvolgende beelden, frames genoemd, op het scherm verschijnen, is de framesnelheid. Meestal exporteer je je video volgens de filmstandaard (24fps) of de tv-uitzendstandaard van 30fps (of 25fps in PAL). Hoewel hier weinig speelruimte is, moet je weten dat als je besluit je video te exporteren in 48fps, 50fps of 60fps, de bestandsgrootte verdubbelt.

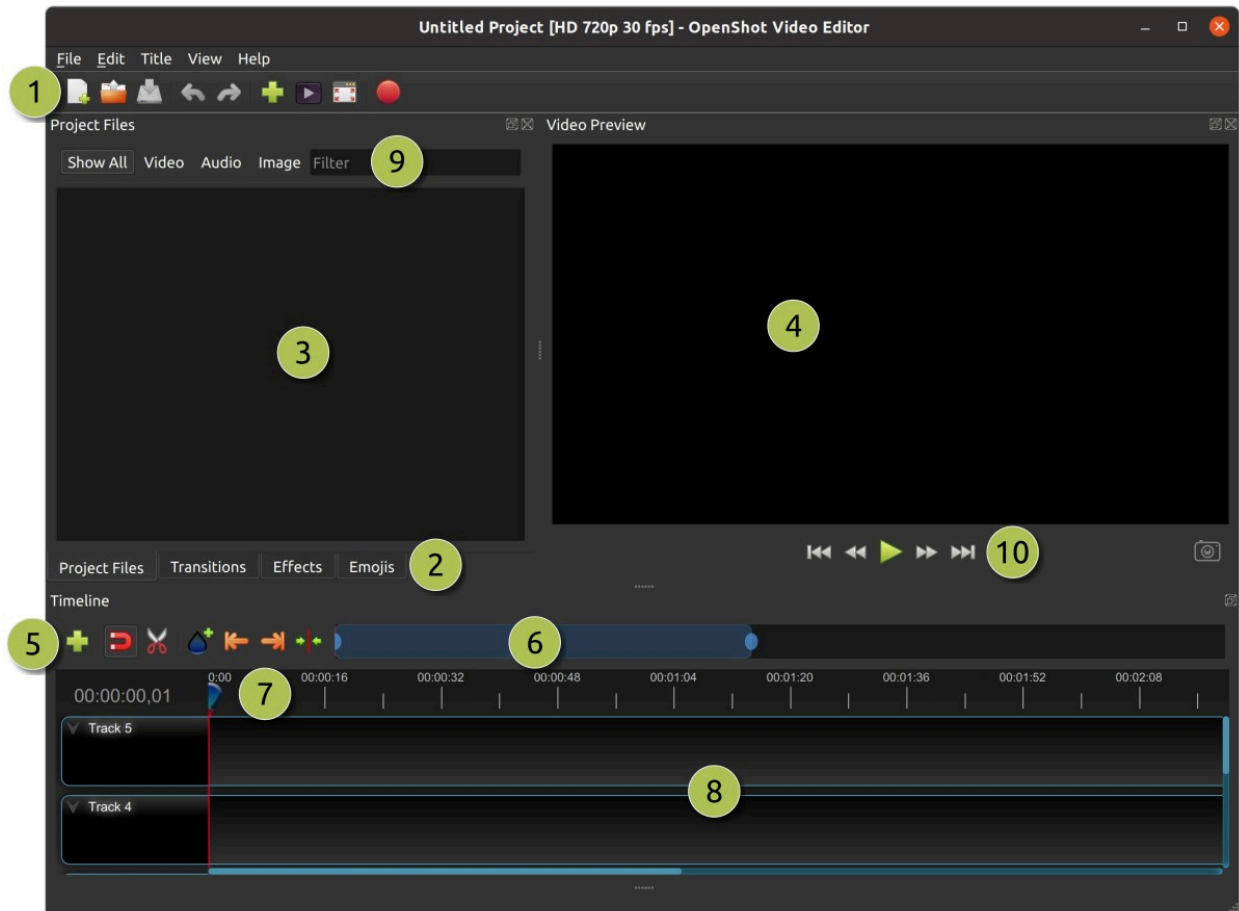
1.4.5 Conclusie

Samenvattend is videobewerking een toegankelijke vaardigheid die je videocontent kan verbeteren, zelfs als je geen professionele videograaf bent. Met de mogelijkheid om beelden te knippen, te ordenen en te verbeteren, kun je boeiende video's maken die je publiek aanspreken. Of je nu een beginner bent of op weg bent een vaardige video-editor te worden, onthoud dat je je moet richten op het vertellen van verhalen, efficiënte organisatie en het verfijnen van de details van je project. Van het kiezen van de juiste computer tot het beheersen van sneltoetsen en het begrijpen van technische aspecten zoals codecs en resoluties, je reis in videobewerking kan leiden tot gepolijste en indrukwekkende resultaten. Terwijl je de wereld van videobewerking betreedt, houd dan in gedachten dat oefening, geduld en een toewijding aan leren de sleutel zijn tot het bereiken van uitmuntendheid in deze creatieve bezigheid.

1.5 Hoofdvenster

OpenShot Video Editor heeft één hoofdvenster dat het grootste deel van de informatie, knoppen en menu's bevat die nodig zijn om je videoproject te bewerken.

1.5.1 Overzicht

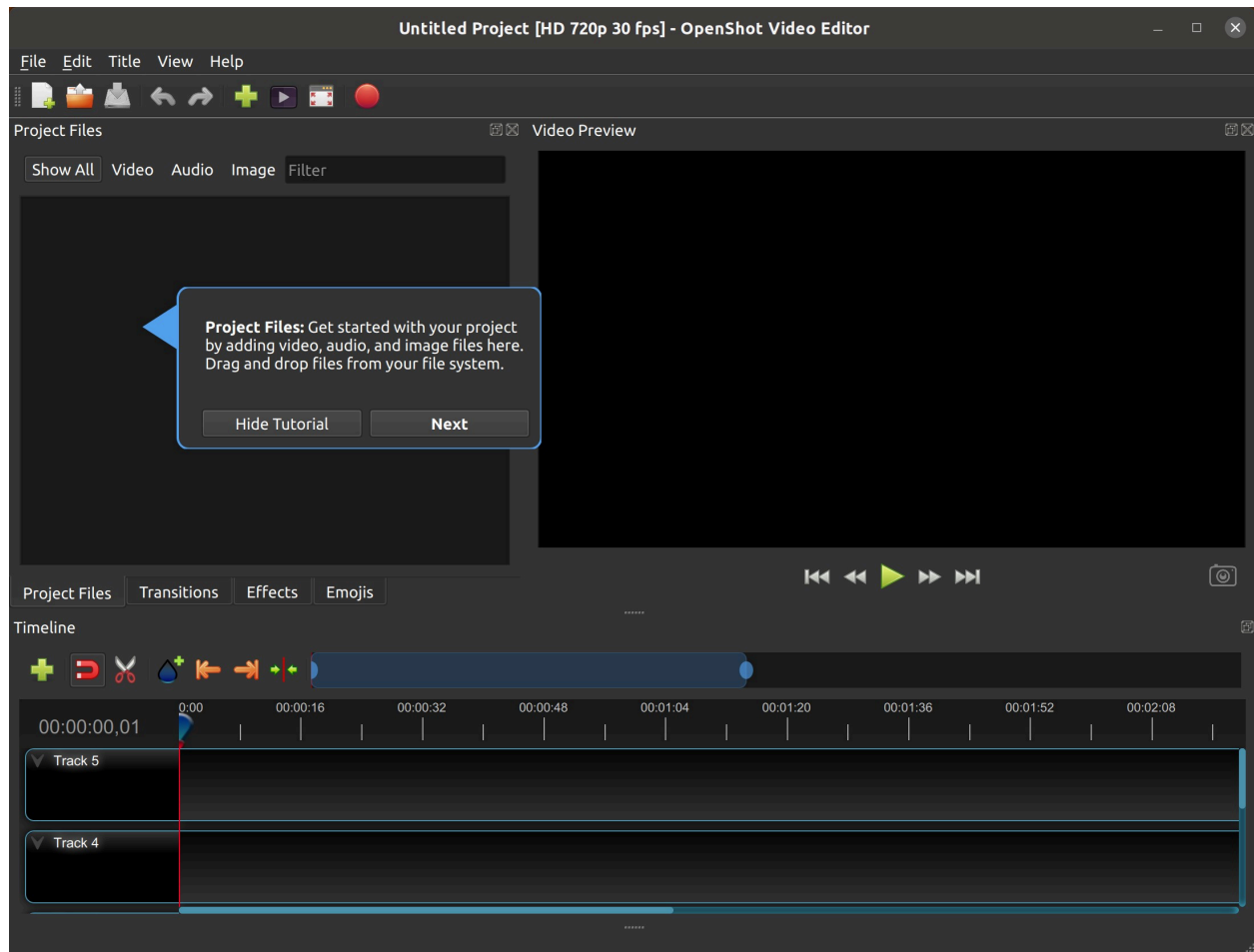


#	Naam	Beschrijving
1	Hoofdwerkbalk	Bevat knoppen om je videoproject te openen, op te slaan en te exporteren.
2	Functietabbladen	Schakel tussen Projectbestanden, Overgangen, Effecten en Emoji's.
3	Projectbestanden	Alle audio-, video- en afbeeldingsbestanden die in je project zijn geïmporteerd.
4	Voorbeeldvenster	Dit is het gebied waar de video op het scherm wordt afgespeeld.
5	Tijddlijnwerkbalk	Deze werkbalk bevat knoppen voor het vastklikken, invoegen van markers, snijmes, springen tussen markers en het centreren van de tijddlijn op de afspeelkop. Zie Tijddlijnwerkbalk .
6	Zoomschuifregelaar	Met deze schuifregelaar pas je de tijdschaal van je tijddlijn aan. Sleep de linker- of rechterrand om in of uit te zoomen. Sleep het blauwe gebied om de tijddlijn naar links of rechts te scrollen. Clips en overgangen worden weergegeven als eenvoudige rechthoeken, zodat je context hebt bij het aanpassen van de zoom op specifieke clips.
7	Afspeelkop / Liniaal	De liniaal toont de tijdschaal en de rode lijn is de afspeelkop. De afspeelkop geeft de huidige afspeelpositie aan. Houd de Shift -toets ingedrukt terwijl je de afspeelkop sleept om vast te klikken aan nabijgelegen clips.
8	Tijddlijn	De tijddlijn visualiseert je videoproject en elke clip en overgang daarin. Je kunt met de muis slepen om meerdere items te selecteren, verplaatsen of verwijderen.
9	Filter	Filter de lijst met getoonde items (projectbestanden, overgangen, effecten en emoji's) met deze knoppen en het filtertekstvak. Voer een paar letters in van wat je zoekt, en de resultaten worden getoond.
10	Afspelen	Van links naar rechts: Naar begin springen, Terugspoelen, Afspelen/Pauzeren, Snel vooruit, en Naar einde springen

Voor stapsgewijze instructies over het basisgebruik van OpenShot, lees zeker de [Snelle handleiding](#).

1.5.2 Ingebouwde tutorial

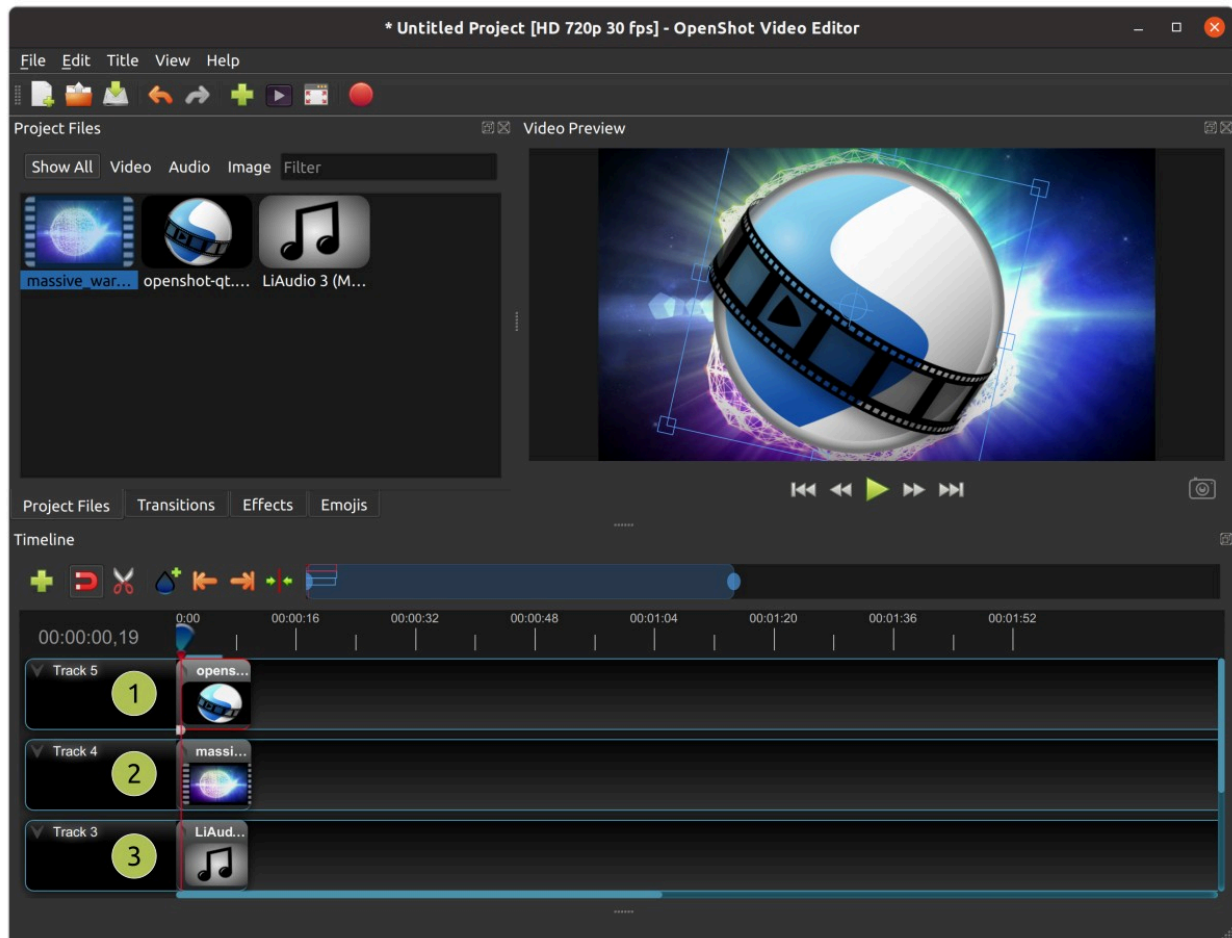
Wanneer je OpenShot voor het eerst start, krijg je een vriendelijke ingebouwde tutorial te zien. Deze demonstreert en legt de basisprincipes uit. Klikken op *Volgende* gaat naar het volgende onderwerp. Je kunt deze tutorial altijd opnieuw bekijken via het menu *Help*  *Tutorial*.



1.5.3 Sporen & Lagen

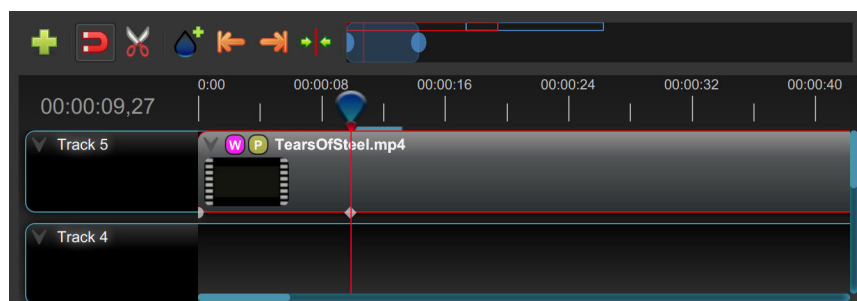
OpenShot gebruikt sporen om video's en afbeeldingen te stapelen. Het bovenste spoor is de bovenste laag, en het onderste spoor is de onderste laag. Als je bekend bent met lagen in een fotobewerkingsprogramma, is dit concept herkenbaar. OpenShot stapelt de lagen en mengt ze samen, net als een fotobewerkingsprogramma. Je kunt een onbeperkt aantal sporen hebben, maar meestal heeft een eenvoudig videoproject niet meer dan 5 sporen nodig.

Stel je bijvoorbeeld een videoproject met 3 sporen voor



#	Naam	Beschrijving
1	Bovenste spoor	Clips op dit spoor staan altijd bovenaan en zijn zichtbaar. Vaak worden watermerken en titels op hogere sporen geplaatst.
2	Middelste spoor	Clips in het midden (wel of niet zichtbaar, afhankelijk van wat er boven ligt)
3	Onderste spoor	Clips op dit spoor staan altijd onderaan. Vaak worden audioclips op lagere sporen geplaatst.

1.5.4 Tijdlijnwerkbalk



Naam	Beschrijving
Spoor toevoegen	Voeg een nieuw spoor toe aan de tijdlijn. Nieuwe projecten starten standaard met 5 sporen.
Vastklikken	Schakel tussen vastklikken en niet-vastklikken. Vastklikken maakt het makkelijker om clips naast andere clips te plaatsen.
Tijdhulpmiddel	Schakel retiming-modus in of uit. Sleep de clipranden om de afspeelsnelheid te vertragen of te versnellen zonder te trimmen; alle keyframes worden geschaald om in de nieuwe lengte te passen.
Scheermesgereedschap	Schakel het scheermesgereedschap in of uit. Met dit gereedschap knip je een clip precies waar je erop klikt, waardoor de clip in 2 clips wordt gesplitst.
Marker Toevoegen	Voeg een marker toe aan de tijdlijn op de huidige positie van de afspeelkop. Dit kan handig zijn om terug te keren naar een specifieke positie op de tijdlijn.
Vorige Marker	Ga naar de vorige marker. Dit verplaatst de afspeelkop naar links, op zoek naar de volgende marker of belangrijke positie (bijv. begin- of eindposities van clips).
Volgende Marker	Ga naar de volgende marker. Dit verplaatst de afspeelkop naar rechts, op zoek naar de volgende marker of belangrijke positie (bijv. begin- of eindposities van clips).
Centreer Tijdlijn op Afspeelkop	Dit centreert de tijdlijn op de positie van de afspeelkop. Dit kan handig zijn als de afspeelkop niet zichtbaar is en je snel naar die positie op de tijdlijn wilt scrollen.
Zoomschuifregelaar	Dit regelt het zichtbare gedeelte van de tijdlijn. Door de linker- of rechterhendels aan te passen zoom je in of uit op je tijdlijn, waarbij een specifiek gedeelte van je project in beeld blijft. Dubbelklik om uit te zoomen naar de gehele tijdlijn.

1.5.5 Toetsenbord Sneltoetsen

Hier is een lijst van de standaard toetsenbord sneltoetsen die OpenShot ondersteunt. Je kunt deze sneltoetsen configureren in het voorkeurenvenster, dat je opent door *Bewerken* → *Voorkeuren* te selecteren in de OpenShot menubalk. (Op macOS kies je *OpenShot Video Editor* → *Voorkeuren*.) Het leren van een paar van deze sneltoetsen kan je veel tijd besparen!

Actie	Sneltoets 1	Sneltoets 2	Sneltoets 3
Over OpenShot	Ctrl+H		
Marker Toevoegen	M		
Spoor toevoegen	Ctrl+Y		
Toevoegen aan Tijdlijn	Ctrl+Alt+A		
Geavanceerde Weergave	Alt+Shift+1		
Geanimeerde Titel	Ctrl+Shift+T		
Stel een Vraag...	F4		
Centreer op Afspeelkop	Shift+C	Alt+Omhoog	
Kies Profiel	Ctrl+Alt+P		
Wis Alle Cache	Ctrl+Shift+ESC		
Wis Geschiedenis	Ctrl+Shift+H		
Wis Golfvormweergavegegevens	Ctrl+Shift+W		
Kopiëren	Ctrl+C		
Knippen	Ctrl+X		
Item Verwijderen	Delete	Backspace	
Item Verwijderen (Ripple)	Shift+Delete		
Details Weergave	Ctrl+Page Up		
Doneren	F7		
Dupliceren	Ctrl+Shift+ /		
Titel Bewerken	Alt+T		
Geselecteerde Bestanden Exporteren	Ctrl+Shift+E		

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 1 – Vervolgd van vorige pagina

Actie	Sneltoets 1	Sneltoets 2	Sneltoets 3
Video / Media Exporteren	Ctrl+E	Ctrl+M	
Sneller Vooruit	L		
Bestandseigenschappen	Alt+I	Ctrl+Dubbelklik	
Beeld Bevriezen	Ctrl+F		
Volledig Scherm	F11		
Bestanden Importeren...	Ctrl+I		
Keyframe Invoegen	Alt+Shift+K		
Word lid van onze community...	F5		
Ga naar het einde	End		
Ga naar het begin	Home		
Start tutorial	F2		
Nieuw project	Ctrl+N		
Volgend frame	Rechts	.	
Volgende Marker	Shift+M	Alt+Rechts	
Verschuif naar links (1 frame)	Ctrl+Links		
Verschuif naar links (5 frames)	Shift+Ctrl+Links		
Verschuif naar rechts (1 frame)	Ctrl+Rechts		
Verschuif naar rechts (5 frames)	Shift+Ctrl+Rechts		
Help-inhoud openen	F1		
Project openen...	Ctrl+O		
Plakken	Ctrl+V		
Afspelen/Pauzeren wisselen	Spatie	Omhoog	Omlaag
Voorkeuren	Ctrl+P		
Bestand bekijken	Alt+P	Dubbelklik	
Vorige frame	Links	,	
Vorige Marker	Ctrl+Shift+M	Alt+Links	
Eigenschappen	U		
Afsluiten	Ctrl+Q		
Scheermes wisselen	C	B	R
Opnieuw	Ctrl+Shift+Z		
Meld een fout...	F3		
Terugspoelen	J		
Huidig frame opslaan	Ctrl+Shift+Y		
Huidig frame opslaan	Ctrl+Shift+Y		
Project opslaan	Ctrl+S		
Project opslaan als...	Ctrl+Shift+S		
Alles selecteren	Ctrl+A		
Item selecteren (rimpeling)	Alt+A	Alt+Klik	
Niets selecteren	Ctrl+Shift+A		
Toon alle docks	Ctrl+Shift+D		
Eenvoudige weergave	Alt+Shift+0		
Alles snijden: beide zijden behouden	Ctrl+Shift+K		
Alles snijden: linkerkant behouden	Ctrl+Shift+J		
Alles snijden: rechterkant behouden	Ctrl+Shift+L		
Geselecteerd snijden: beide zijden behouden	Ctrl+K		
Geselecteerd snijden: linkerkant behouden	Ctrl+J		
Geselecteerd snijden: rechterkant behouden	Ctrl+L		

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 1 – Vervolgd van vorige pagina

Actie	Sneltoets 1	Sneltoets 2	Sneltoets 3
Geselecteerd snijden: links behouden (rimpeling)	W		
Geselecteerd snijden: rechts behouden (rimpeling)	Q		
Magnetisch vastzetten wisselen	S		
Bestand splitsen	Alt+S	Shift+Dubbelklik	
Miniatuurweergave	Ctrl+Page Down		
Tijdschakeling Wisselen	T		
Titel	Ctrl+T		
Transformeren	Ctrl+Alt+T		
Vertaal deze applicatie...	F6		
Bevriezen van weergave opheffen	Ctrl+Shift+F		
Ongedaan maken	Ctrl+Z		
Werkbalk Weergave	Ctrl+Shift+B		
Inzoomen	=	Ctrl+=	
Uitzoomen	-	Ctrl+-	
Zoom naar Tijdlijn	\	Shift+\	Dubbelklik

1.5.6 Menu

De volgende menu-opties zijn beschikbaar in het hoofdvenster van OpenShot. De meeste van deze opties zijn toegankelijk via de hierboven genoemde sneltoetsen. Op sommige besturingssystemen (zoals macOS) worden enkele van deze opties hernoemd en/of herschikt.

Menunaam	Beschrijving
Bestand	• <i>Nieuw Project</i> Maak een nieuw leeg project aan. • <i>Project Openen</i> Open een bestaand project. • <i>Recente Projecten</i> Toegang tot recent geopende projecten. • <i>Herstel</i> Herstel een eerder opgeslagen versie van je huidige project. • <i>Project Opslaan</i> Sla het huidige project op. • <i>Bestanden Importeren</i> Importeer mediabestanden in het project. • <i>Profiel Kiezen</i> Selecteer een projectprofiel (bijv. <i>1080p @ 30fps</i>, <i>720p @ 24fps</i>, ...). • <i>Huidige Frame Opslaan</i> Sla het huidige preview videoframe op als afbeelding (soms weergegeven met een camera-icoon). • <i>Project Importeren</i> Importeer een ander project in het huidige project (<i>Adobe- en Final Cut Pro-formaten gedeeltelijk ondersteund</i>). • <i>Project Exporteren</i> Exporteer het huidige project naar een opgegeven formaat (<i>EDL-, Adobe- en Final Cut Pro-formaten gedeeltelijk ondersteund</i>). • <i>Afsluiten</i> Sluit de applicatie af.
Bewerken	• <i>Ongedaan maken</i> Maak de laatste actie ongedaan. • <i>Opnieuw</i> Herhaal de laatste ongedaan gemaakte actie. • <i>Wissen</i> Wis de huidige geschiedenis of de in het cache opgeslagen golfvormgegevens. Dit maakt het <i>.osp project</i> bestand veel kleiner. • <i>Voorkeuren</i> Open het voorkeurenvenster om instellingen aan te passen.
Titel	• <i>Titel</i> Voeg een SVG-vector titel toe aan het project. Zie Tekst & Titels. • <i>Geanimeerde Titel</i> Voeg een geanimeerde titel toe aan het project. Zie 3D Geanimeerde Titels.
Weergave	• <i>Werkbalk</i> Toon of verberg de werkbalk van het hoofdvenster. • <i>Volledig Scherm</i> Schakel de modus voor volledig scherm in of uit. • <i>Weergaven</i> Wissel of reset de lay-out van het hoofdvenster (<i>Eenvoudig</i>, <i>Geavanceerd</i>, <i>Bevriezen</i>, <i>Alles Tonen</i>). • <i>Docks</i> Toon of verberg verschillende aan te klemmen panelen (<i>Ondertitels</i>, <i>Effecten</i>, <i>Emoji's</i>, <i>Projectbestanden</i>, <i>Eigenschappen</i>, <i>Overgangen</i>, <i>Videovoorbeeld</i>).
Help	• <i>Inhoud</i> Open de online gebruikershandleiding. • <i>Tutorial</i> Toegang tot de ingebouwde tutorial voor nieuwe gebruikers. • <i>Melding van Fout</i> Meld een bug of probleem. • <i>Stel een Vraag</i> Stel een vraag over de software. • <i>Vertalen</i> Draag bij aan vertalingen van de software. • <i>Doneren</i> Doe een donatie ter ondersteuning van het project. • <i>Over</i> Bekijk informatie over de software (versie, bijdragers, vertalers, wijzigingslogboek en supporters).

1.5.7 Weergaven

Het hoofdvenster van OpenShot bestaat uit meerdere **docks**. Deze **docks** zijn gerangschikt en vastgezet in een groep die we een **Weergave** noemen. OpenShot heeft twee primaire weergaven: *Eenvoudige Weergave* en *Geavanceerde Weergave*.

Eenvoudige weergave

Dit is de **standaard** weergave, ontworpen om gemakkelijk te gebruiken te zijn, vooral voor beginnende gebruikers. Het bevat *Projectbestanden* linksboven, *Voorbeeldvenster* rechtsboven en *Tijdslijn* onderaan. Als u per ongeluk een dock sluit of verplaatst, kunt u snel alle docks terugzetten naar hun standaardlocatie via het menu *Beeld->Weergaven->Eenvoudige weergave* bovenaan het scherm.

Geavanceerde Weergave

Dit is een geavanceerde weergave, die meer docks tegelijk op het scherm toont, waardoor de toegang tot veel functies die niet zichtbaar zijn in de Eenvoudige weergave wordt verbeterd. Zodra u de Eenvoudige weergave beheerst, raden we aan deze weergave ook te proberen. OPMERKING: U kunt de docks ook overal naartoe slepen voor een volledig aangepaste weergave.

Docks

Elke widget in het hoofdvenster van OpenShot bevindt zich in een **dock**. Deze docks kunnen worden gesleept en vastgezet rond het hoofdvenster, en zelfs gegroepeerd (in tabbladen). OpenShot slaat altijd uw dockindeling van het hoofdvenster op bij het afsluiten van het programma. Bij het opnieuw starten van OpenShot wordt uw aangepaste dockindeling automatisch hersteld.

Docknaam	Beschrijving
Ondertitels	Beheer en voeg ondertitels of bijschriften toe aan uw videoproject. Hiermee kunt u bijschriftgegevens maken, bewerken en beheren. Zie Ondertitel effect.
Effecten	Blader door en pas video- en audio-effecten toe op uw videoclips. Inclusief filters, kleurcorrecties en speciale effecten. Zie Effecten .
Emoji's	Voeg emoji-afbeeldingen toe aan uw videoproject. Kies uit verschillende emoji's om uw video-content te verbeteren.
Projectbestanden	Bekijk en beheer alle mediabestanden die in uw project zijn geïmporteerd. Organiseer, filter en tag video-, audio- en afbeeldingsbestanden. Zie Bestanden .
Eigenschappen	Bekijk en bewerk de eigenschappen van een geselecteerd effect, overgang of clip. Pas instellingen aan zoals duur, grootte, positie, enzovoort. Zie Clipseigenschappen .
Overgangen	Blader door en pas overgangen toe tussen videoclips. Kies uit verschillende overgangseffecten om vloeiende overgangen tussen scènes te creëren. Zie Overgangen .
Videovoorbeeld	Bekijk een voorbeeld van de huidige staat van uw videoproject. Hiermee kunt u uw bewerkingen in realtime afspelen en beoordelen. Zie Weergave .

Als u per ongeluk een dock hebt gesloten of verplaatst en deze niet meer kunt vinden, zijn er een paar eenvoudige oplossingen. U kunt eerst de menu-optie *Beeld->Weergaven->Eenvoudige weergave* bovenaan het scherm gebruiken om de weergave terug te zetten naar de standaardinstelling. Of u kunt het menu *Beeld->Weergaven->Docks->...* gebruiken om specifieke dock-widgets in het hoofdvenster te tonen of te verbergen.

1.5.8 High DPI / 4K-monitoren

OpenShot Video Editor biedt uitgebreide ondersteuning voor High DPI (Dots Per Inch) monitoren, waardoor de interface scherp oogt en gemakkelijk leesbaar is op schermen met verschillende DPI-instellingen. Deze ondersteuning is vooral nuttig voor gebruikers met 4K-monitoren of andere schermen met hoge resolutie.

Per-monitor DPI-bewustzijn

OpenShot is DPI-bewust per monitor, wat betekent dat het de schaal dynamisch kan aanpassen afhankelijk van de DPI-instellingen van elke aangesloten monitor. Dit zorgt voor een consistente en hoogwaardige gebruikerservaring op verschillende schermen.

DPI-schaalverdeling op Windows

Op Windows rondt OpenShot de schaalfactor af naar de dichtstbijzijnde hele waarde om de visuele integriteit te behouden. Deze afronding helpt visuele artefacten in de UI-weergave te voorkomen en zorgt ervoor dat de interface-elementen scherp en goed uitgelijnd blijven. Door deze afronding kunnen schaalopties soms leiden tot grotere lettergroottes en het gevoel dat de UI-elementen iets te groot zijn.

- **125% schaal** wordt afgerond naar **100%**
- **150% schaal** wordt afgerond naar **200%**

Oplossingen voor fijnmazige aanpassing

Hoewel afronding helpt om een schone interface te behouden, zijn er oplossingen voor gebruikers die meer precieze controle over de schaalverdeling nodig hebben. Deze methoden worden echter **niet aanbevolen** vanwege mogelijke visuele artefacten:

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY=PassThrough**
 - Het instellen van deze omgevingsvariabele kan afronding uitschakelen en een nauwkeurigere schaalverdeling mogelijk maken.
 - **Opmerking:** Dit kan visuele artefacten veroorzaken, vooral in de tijdlijn, en wordt niet aanbevolen.
- **QT_SCALE_FACTOR=1.25** (of een vergelijkbare waarde)
 - Het handmatig instellen van de schaalfactor kan fijnere aanpassingen aan de lettergrootte en UI-schaalverdeling bieden.
 - Dit kan ook worden ingesteld via Voorkeuren (Gebruikersinterface-schaal), maar verwacht rand-/lijnproblemen op Windows bij fractieschalen.
 - **Opmerking:** Deze methode kan ook visuele artefacten veroorzaken en OpenShot moeilijker in gebruik maken.

Voor meer informatie over het aanpassen van deze omgevingsvariabelen, bezoek <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large>.

1.6 Bestanden

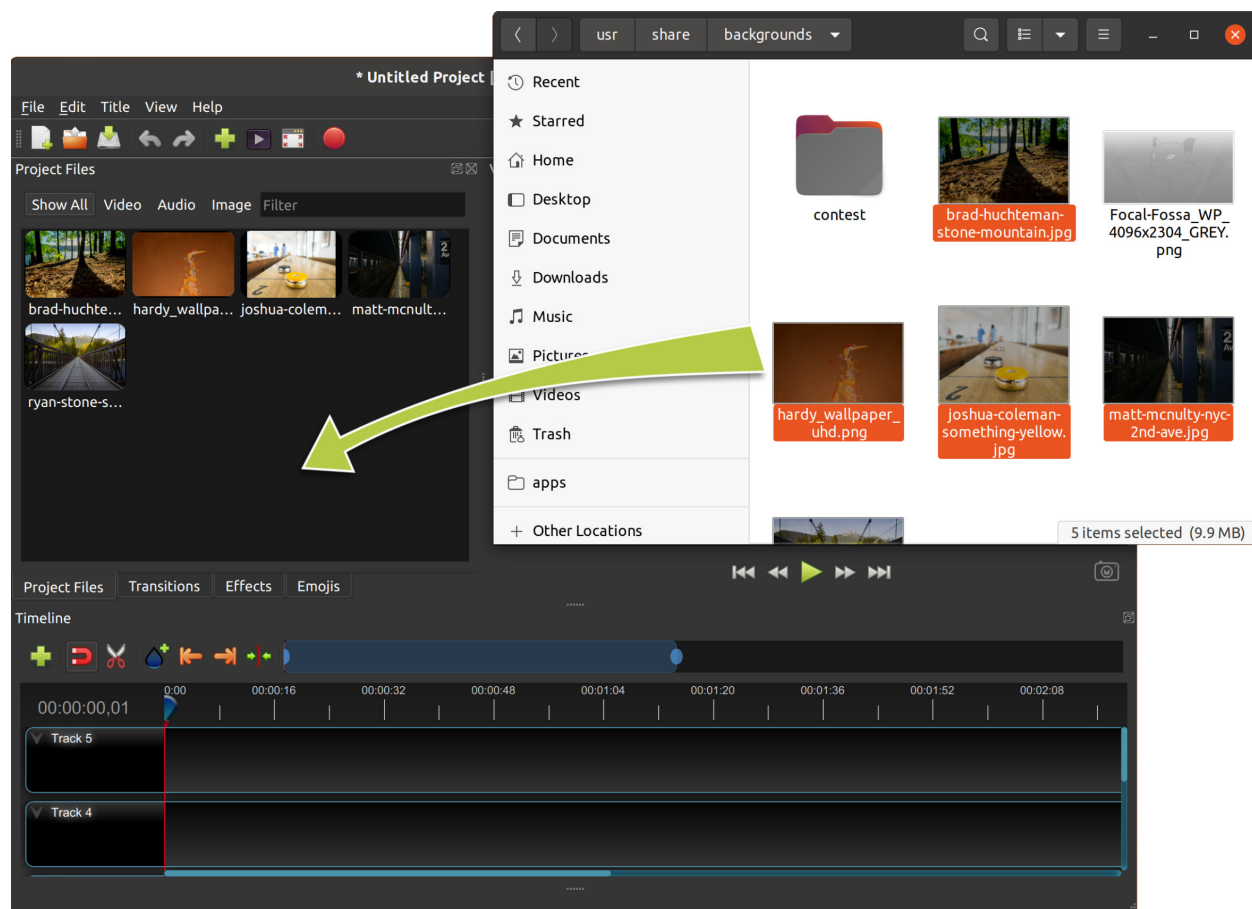
Om een video te maken, moeten we mediabestanden beschikbaar maken voor ons project door bestanden te importeren in OpenShot. De meeste mediabestandsformaten worden herkend, zoals video's, afbeeldingen en audiobestanden. Bestanden kunnen worden bekeken en beheerd in het **Projectbestanden**-paneel.

Let op dat geïmporteerde bestanden nergens naartoe worden gekopieerd; ze blijven op hun oorspronkelijke fysieke locatie en worden alleen beschikbaar gemaakt voor je videoproject. Ze mogen dus niet worden verwijderd, hernoemd of verplaatst nadat ze aan je project zijn toegevoegd. De filters “Alles tonen”, “Video”, “Audio”, “Afbeelding” boven de bestanden stellen je in staat alleen de bestandstypen te zien waarin je geïnteresseerd bent. Je kunt ook wisselen tussen de weergave *details* en *miniaturen* van je bestanden.

1.6.1 Bestanden importeren

Er zijn veel verschillende manieren om mediabestanden in een OpenShot-project te importeren. Wanneer een bestand succesvol is geïmporteerd, wordt het automatisch geselecteerd en in beeld gebracht (in het **Projectbestanden**-paneel). Als het **Projectbestanden**-paneel niet zichtbaar is, zal OpenShot het paneel automatisch tonen.

Methode voor bestand importeren	Beschrijving
Slepen en neerzetten	Sleep de bestanden vanuit je bestandsbeheerder (verkenner, finder, enz.) en zet ze neer.
Contextmenu (<i>Bestandmenu</i>)	Klik met de rechtermuisknop ergens in het Projectbestanden -paneel en kies <i>Bestanden importeren</i> .
Hoofdmenu	Kies in het hoofdmenu: <i>Bestand</i> → <i>Bestanden importeren</i> .
Werkbalkknop	Klik op de + knop in de hoofdwerkbalk.
Sneltoets	Druk op Ctrl-F (Cmd-F op Mac).
Plakken vanuit klembord	Druk op Ctrl-V (Cmd-V op Mac) om gekopieerde bestanden uit je klembord te plakken. Zie <i>Plakken vanuit klembord</i> .



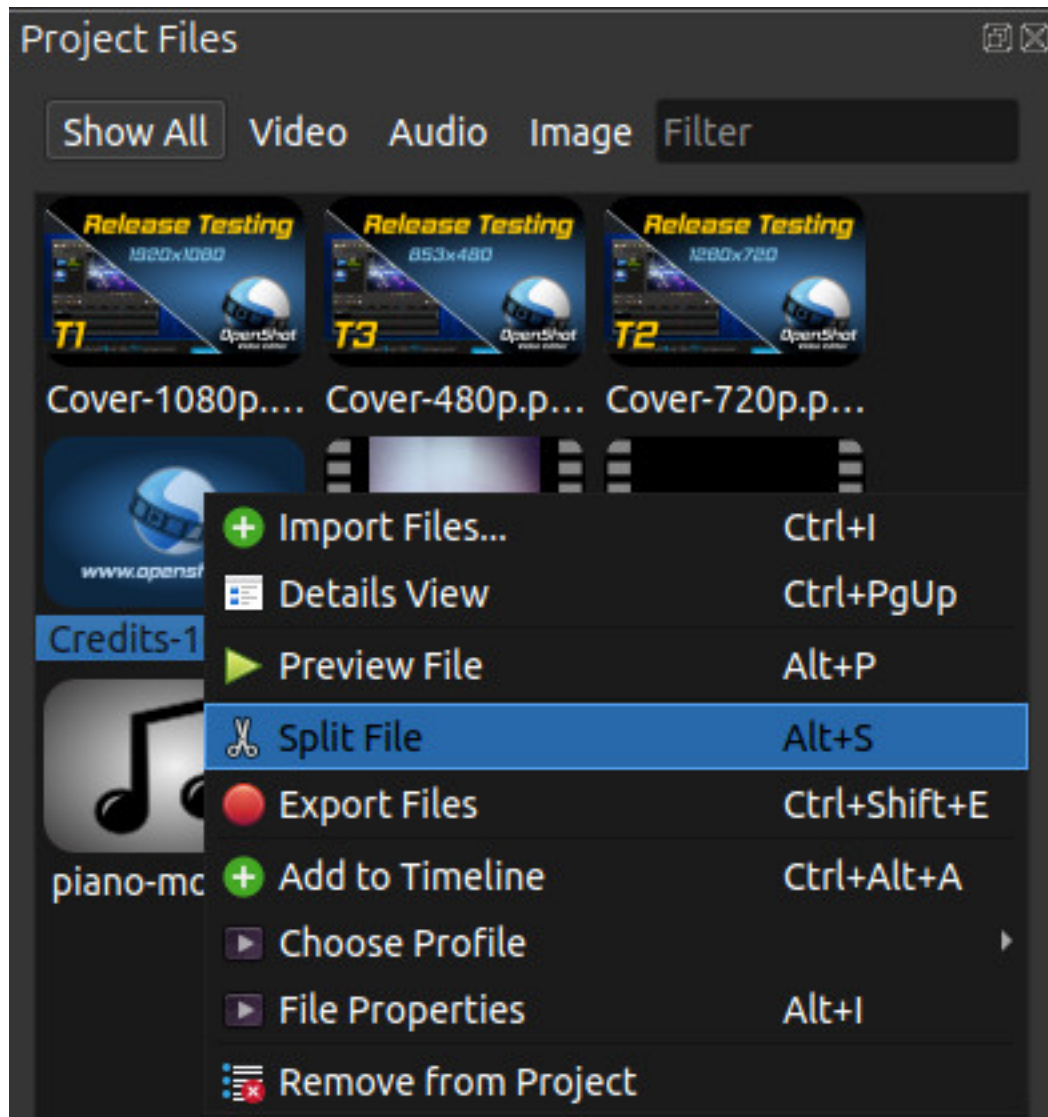
1.6.2 Plakken vanuit klembord

Je kunt bestanden en mediagegevens uit het klembord direct in OpenShot plakken. Als je één of meer bestanden in je bestandsbeheerder hebt gekopieerd, schakel dan over naar OpenShot en druk op **Ctrl-V** in het **Projectbestanden**-paneel om ze toe te voegen, net als bij importeren.

Als je mediagegevens hebt gekopieerd (bijvoorbeeld **Afbeelding kopiëren** in een webbrowser, een geplakt frame uit een andere app, of andere afbeelding/audio/video klembordgegevens), druk dan op **Ctrl-V** in OpenShot om een bestand te maken van die klembordinhoud. OpenShot slaat een kopie op in een tijdelijke map: `.openshot_qt/clipboard/`. Het nieuwe bestand wordt vervolgens aan je project toegevoegd en verschijnt in **Projectbestanden**.

1.6.3 Bestandmenu

Om het bestandmenu te bekijken, klik je met de rechtermuisknop op een bestand (in het **Projectbestanden**-paneel). Hier zijn de acties die je vanuit het bestandmenu kunt gebruiken.



Bestand contextoptie	Beschrijving
Bestanden importeren...	Bestanden importeren in je project
Miniatuur/Details	Schakel de weergave tussen details en miniaturen
Bestand bekijken	Bekijk een mediabestand
Bestand splitsen	Splits een bestand in meerdere kleinere bestanden. De nieuwe bijgesneden bestanden verschijnen in de lijst met projectbestanden.
Titel bewerken	Bewerk een bestaand titel-SVG-bestand
Titel dupliceren	Maak een kopie en bewerk vervolgens het gekopieerde titel-SVG-bestand
Toevoegen aan tijdlijn	Voeg in één stap meerdere bestanden toe aan de tijdlijn, inclusief overgangen of afwisselende sporen.
Profiel kiezen	Wijzig het huidige projectprofiel zodat het overeenkomt met het geselecteerde bestand. Als het profiel van het bestand niet overeenkomt met een bekend profiel, krijg je de optie om een aangepast profiel te maken.
Bestandseigenschappen	Bekijk de eigenschappen van een bestand, zoals framerate, grootte, enzovoort...
Verwijderen uit project	Verwijder een bestand uit het project

1.6.4 Bestand splitsen

Als je een groot videobestand in meerdere kleinere bestanden wilt knippen voordat je gaat bewerken, is het dialoogvenster **Bestand splitsen** precies daarvoor gemaakt. Klik met de rechtermuisknop op een bestand en kies *Bestand splitsen*. Gebruik dit dialoogvenster om snel een groot bestand in meerdere kleinere segmenten te verdelen. Voor elk segment kun je het start- en eindframe en een titel selecteren. Elk segment verschijnt als een nieuw bestand in het Projectbestanden-dialoogvenster.



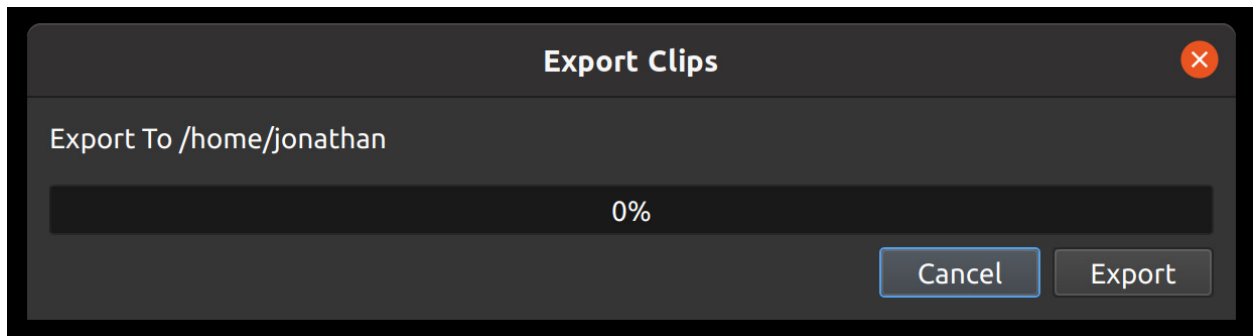
#	Naam	Beschrijving
1	Begin van bestand	Kies het startframe van je bestand door op deze knop te klikken
2	Einde van bestand	Kies het laatste frame van uw bestand door op deze knop te klikken
3	Bestandsnaam	Voer een optionele naam in
4	Maak-knop	Maak het bestand aan (dit reset dit dialoogvenster, zodat u deze stappen voor elk segment kunt herhalen)

Raadpleeg de sectie *Trimmen & Snijden* voor meer manieren om clips direct in de tijdlijn te knippen en te snijden.

1.6.5 Bestanden exporteren

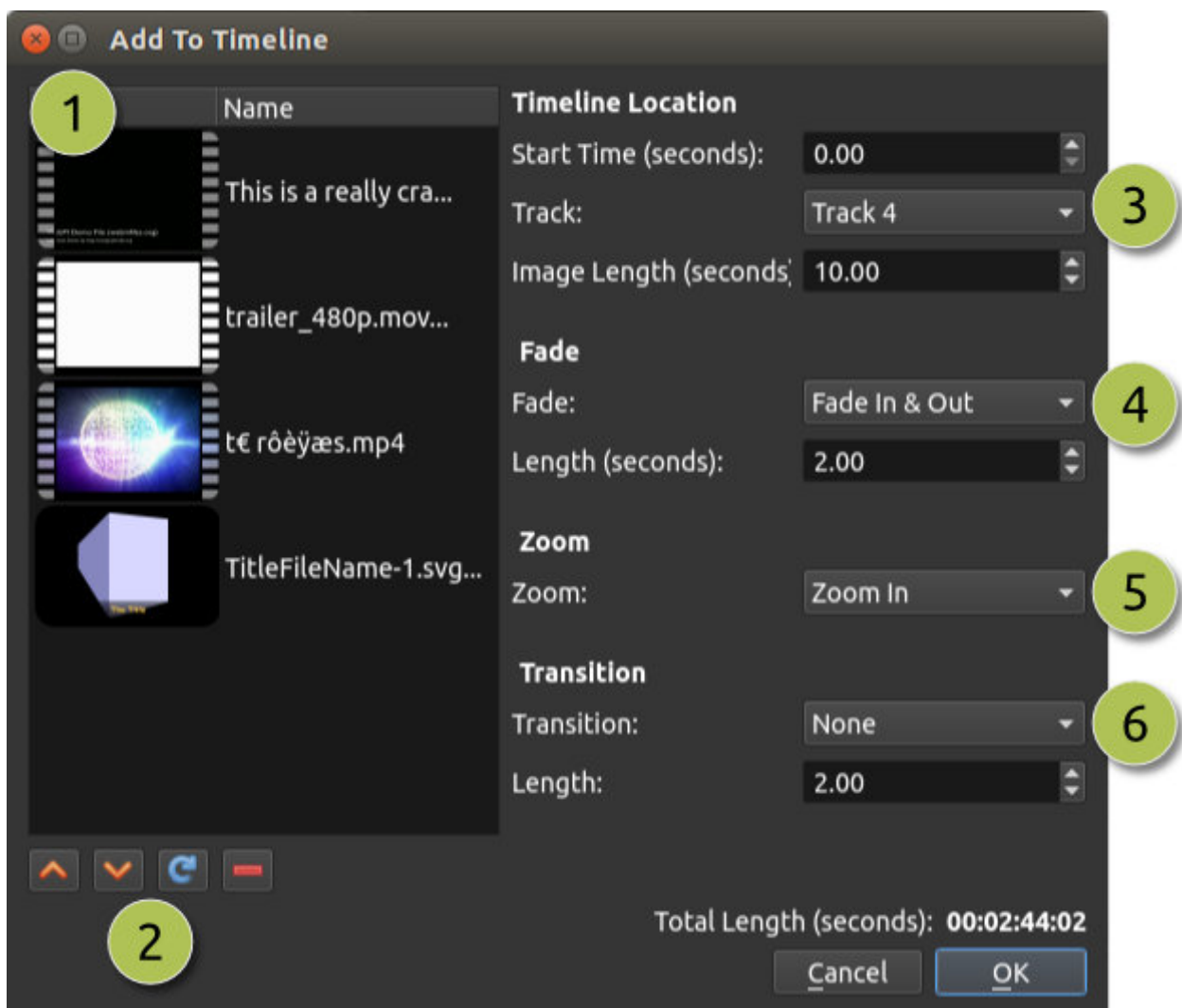
Als u uw gesplitste bestandssegmenten buiten uw OpenShot-project beschikbaar wilt maken, of al uw video-assets op één plek wilt kopiëren, kunt u dit doen met het dialoogvenster **Bestanden exporteren**. Selecteer eenvoudig alle gewenste bestanden met **Ctrl+Klik**, klik vervolgens met de rechtermuisknop en kies *Bestanden exporteren*. Kies in het dialoogvenster dat verschijnt een doelmap en klik op *Exporteren*.

OPMERKING: Dit exporteert elk bestand of segment met het **originele videoprofiel** (breedte, hoogte, framerate, beeldverhouding, enzovoort). Het ondersteunt ook elk *Bestand splitsen* (zoals hierboven beschreven). Bijvoorbeeld, als u een lang videobestand in meerdere segmenten hebt gesplitst (en benoemd), kunt u nu alle segmenten als afzonderlijke videobestanden exporteren (met het originele videoprofiel).



1.6.6 Toevoegen aan tijdlijn

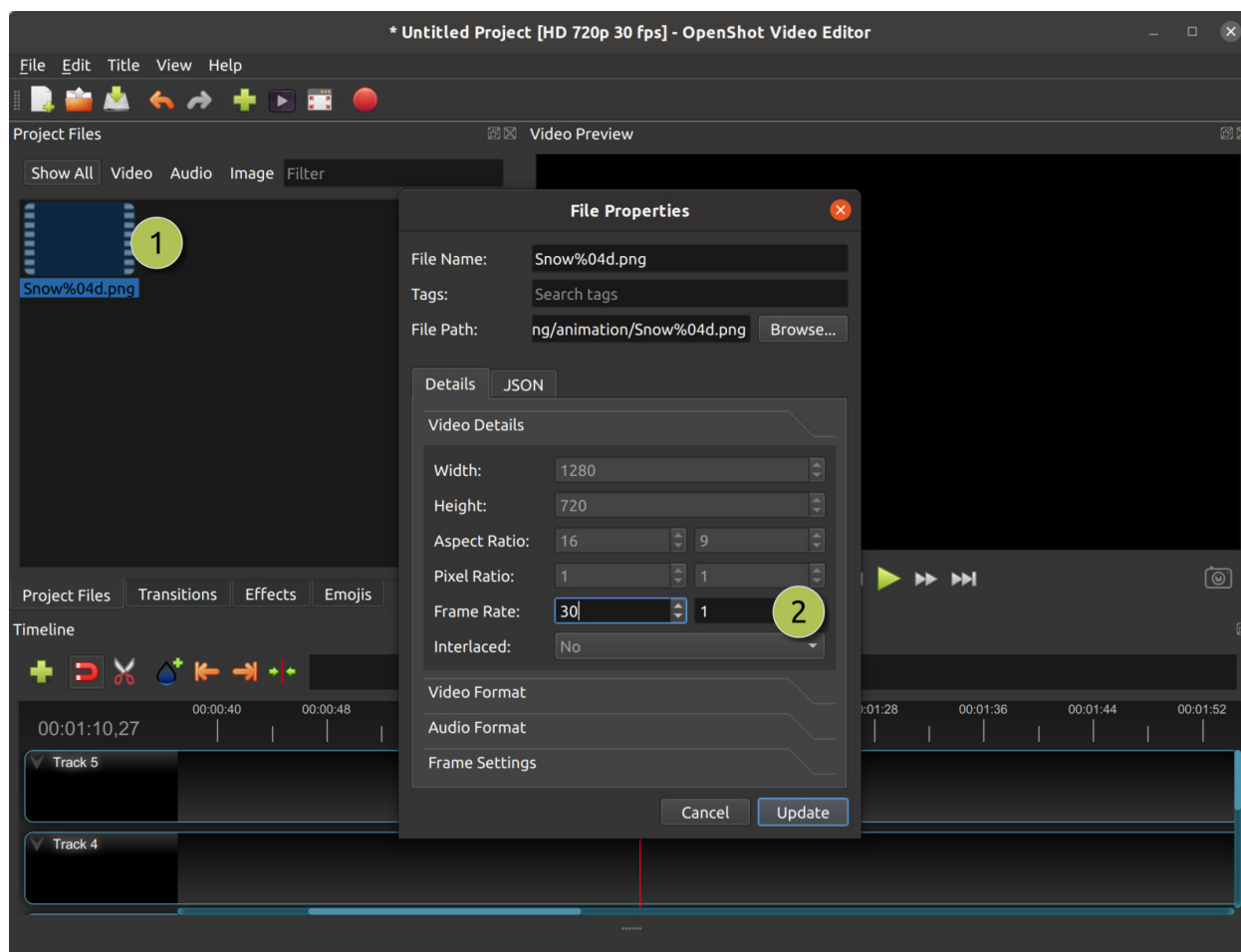
In sommige gevallen moet u mogelijk veel bestanden tegelijk aan de tijdlijn toevoegen. Bijvoorbeeld een diavoorstelling of een groot aantal korte videoclipps. Het dialoogvenster **Toevoegen aan tijdlijn** kan deze taak voor u automatiseren. Selecteer eerst alle bestanden die u wilt toevoegen, klik met de rechtermuisknop en kies Toevoegen aan tijdlijn.



#	Naam	Beschrijving
1	Geselecteerde bestanden	De lijst met geselecteerde bestanden die aan de tijdlijn moeten worden toegevoegd
2	Volgorde van bestanden	Gebruik deze knoppen om de lijst met bestanden te herschikken (omhoog, omlaag, willekeurig, verwijderen)
3	Positie in tijdlijn	Kies de startpositie en spoor waar deze bestanden in de tijdlijn moeten worden ingevoegd
4	Overgangsopties	In- of uitfaden, beide of geen (beïnvloedt alleen het beeld, niet het geluid)
5	Zoomopties	Inzoomen, uitzoomen of geen
6	Overgangen	Kies een specifieke overgang tussen bestanden, willekeurig of geen (beïnvloedt alleen het beeld, niet het geluid)

1.6.7 Eigenschappen

Om de eigenschappen van een geïmporteerd bestand in uw videoproject te bekijken, klikt u met de rechtermuisknop op het bestand en kiest u **Bestandseigenschappen**. Dit opent het dialoogvenster met bestandseigenschappen, waarin informatie over uw mediabestand wordt weergegeven. Voor bepaalde soorten afbeeldingen (bijv. afbeeldingsreeksen) kunt u in dit dialoogvenster ook de framerate aanpassen.



#	Naam	Beschrijving
1	Bestandseigenschappen	Selecteer een afbeeldingsreeks in het paneel Projectbestanden , klik met de rechtermuisknop en kies Bestandseigenschappen
2	Framerate	Voor afbeeldingsreeksen kunt u ook de framerate van de animatie aanpassen

1.6.8 Verwijderen uit project

Dit verwijdert een bestand uit het project. Het verwijdert het onderliggende fysieke bestand echter niet, dus het verwijderen van een bestand uit het project maakt het alleen onbeschikbaar voor dit videoproject.

1.6.9 Project-assetsmap

OpenShot maakt en gebruikt enkele **tijdelijke werkmappen** tijdens het bewerken. Deze bevinden zich onder `.openshot_qt/` in uw gebruikersprofiel en bevatten projectspecifieke bestanden die OpenShot voor u genereert:

- `.openshot_qt/blender/` - Blender-animatierenders gemaakt door het dialoogvenster Geanimeerde titel
- `.openshot_qt/title/` - SVG-titelbestanden gemaakt door het dialoogvenster Titel
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Miniaturen gegenereerd voor projectbestanden en tijdlijn
- `.openshot_qt/clipboard/` - Media gemaakt van klembordplakken (afbeeldingen, audio of video die eerst op schijf moeten worden opgeslagen)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Tracking- en objectdetectiegegevens

Wanneer u **Bestand** **Opslaan als** kiest, kopieert OpenShot deze mappen naar uw projectmap, binnen een enkele map genaamd `PROJECTNAME_Assets`. Bijvoorbeeld: `MyProject_Assets/clipboard` bevat alle media die u van het klembord hebt geplakt.

Als onderdeel van dit proces worden alle paden in uw `*.osp`-projectbestand bijgewerkt naar **relatief** ten opzichte van uw projectmap. Dit houdt alles zelfvoorzienend en gemakkelijk te verplaatsen of te back-uppen als één map.

Opruimgedrag

Het starten van een **nieuw project** of openen van een **bestaand project** maakt de tijdelijke `.openshot_qt`-werkmappen leeg, zodat u met een schone lei begint. Uw opgeslagen projecten worden niet beïnvloed en alle assets die eerder in een `PROJECTNAME_Assets`-map zijn gekopieerd, blijven in de map van dat project.

1.6.10 Ontbrekende bestanden

Wanneer u een project maakt en opslaat in OpenShot, moeten alle bestanden die in de software zijn geïmporteerd (zoals video's, audio en afbeeldingen) gedurende de hele duur van het project toegankelijk blijven. Dit betekent dat deze geïmporteerde bestanden niet hernoemd, verwijderd of naar andere mappen verplaatst mogen worden. Daarnaast mag ook het volledige pad waar deze bestanden zich bevinden niet worden hernoemd. Dit principe geldt ook voor andere videobewerkingssoftware.

Gebruikers kunnen bijvoorbeeld mappen verplaatsen of verwijderen, hun USB-apparaten loskoppelen, of hun projectbestanden verplaatsen of verwijderen. Elk van deze voorbeelden veroorzaakt een *Bestand Ontbreekt*-melding, waarbij OpenShot u vraagt de map van het ontbrekende bestand of de ontbrekende bestanden te zoeken. Afhankelijk van het aantal bestanden dat u aan uw project hebt toegevoegd, kan OpenShot u meerdere keren vragen om de ontbrekende bestanden te vinden.

Wanneer OpenShot een project opslaat, worden alle bestandslocaties omgezet naar **relatieve** paden. Zolang u alle bestanden georganiseerd houdt in dezelfde bovenliggende map (inclusief het *.osp-projectbestand), kunt u uw projectmap verplaatsen zonder dat er meldingen over ontbrekende bestanden verschijnen. U kunt zelfs een zelfstandige projectmap naar een andere computer verplaatsen zonder problemen.

Iedereen heeft zijn eigen manier om bestanden te organiseren, en het is belangrijk om te onthouden dat u geen wijzigingen aan bestandslocaties mag aanbrengen, bestanden mag hernoemen of verwijderen bij het werken met videobewerkers, omdat dit kan leiden tot problemen met ontbrekende bestanden. Voor een gedetailleerde handleiding over ontbrekende bestanden, zie [The Case of “Missing Files”](#)!

1.7 Clips

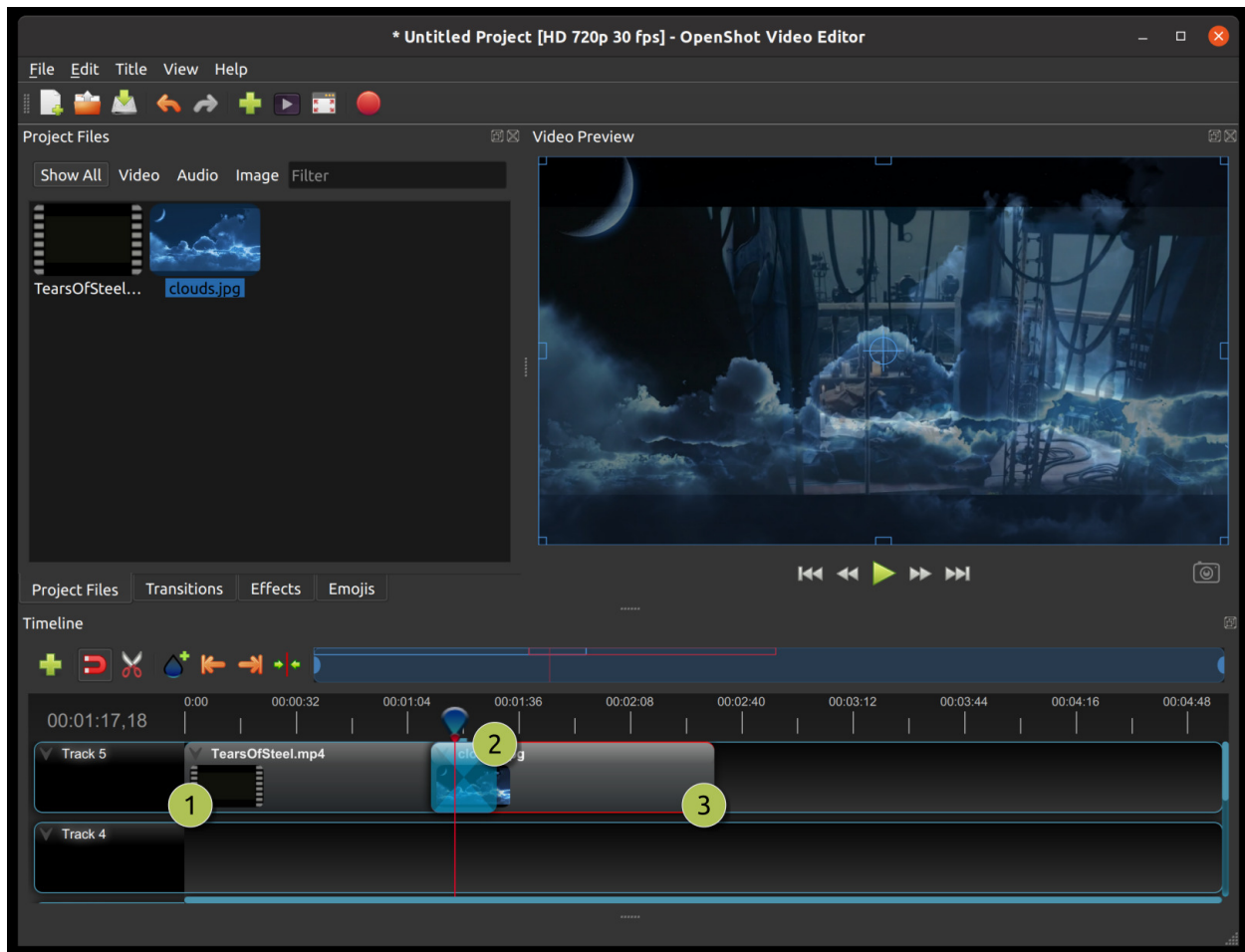
In OpenShot verschijnen projectbestanden (video's, afbeeldingen en audio) die je aan de tijdlijn toevoegt als **clips**, weergegeven door afgeronde rechthoeken. Deze clips hebben verschillende eigenschappen die bepalen hoe ze worden weergegeven en samengesteld. Deze eigenschappen omvatten de clip's *positie*, *laag*, *schaal*, *locatie*, *rotatie*, *alpha* en *compositie* (*blend-modus*).

Je kunt de eigenschappen van een clip bekijken door er met de rechtermuisknop op te klikken en *Eigenschappen* te selecteren, of door dubbel te klikken op de clip. De eigenschappen worden alfabetisch weergegeven in het Eigenschappenpaneel, en je kunt de filteropties bovenaan gebruiken om specifieke eigenschappen te vinden. Zie [Clipseigenschappen](#) voor een lijst van alle clipeigenschappen.

Om een eigenschap **aan te passen**:

- Voor **grove** aanpassingen kun je de schuifregelaar slepen.
- Voor **precieze** aanpassingen dubbelklik je op de eigenschap om exacte waarden in te voeren.
- Als de eigenschap **niet-numerieke keuzes** bevat, klik dan met de rechtermuisknop of dubbelklik voor opties.

Clipseigenschappen spelen een essentiële rol in het [Animatie](#) systeem. Telkens wanneer je een clipeigenschap wijzigt, wordt er automatisch een *key-frame* aangemaakt op de huidige positie van de afspeelkop. Als je wilt dat een eigenschapswijziging voor de hele clip geldt, zorg er dan voor dat de afspeelkop zich op of vóór het begin van de clip bevindt voordat je aanpassingen maakt. Je kunt het begin van een clip eenvoudig vinden met de functie *volgende/vorige marker* in de tijdlijn-werkbalk.



#	Naam	Beschrijving
1	Clip 1	Een videoclip
2	Overgang	Een geleidelijke fade-overgang tussen de 2 clipbeelden (beïnvloedt de audio niet)
3	Clip 2	Een afbeeldingclip

1.7.1 Trimmen & Snijden

OpenShot biedt meerdere manieren om de begin- en eindtrimposities van een clip aan te passen (ook wel trimmen genoemd). De meest gebruikelijke methode is om de linker- of rechterrاند van een clip te klikken en te slepen. Trimmen kan worden gebruikt om ongewenste delen aan het begin of einde van een clip te verwijderen.

Om een clip in kleinere delen te **snijden**, biedt OpenShot verschillende opties, waaronder het verdelen of snijden van een clip op de positie van de afspreekop (*verticale afspreeklijn*). Trimmen en snijden van clips zijn krachtige hulpmiddelen waarmee gebruikers videosecties kunnen herschikken en ongewenste delen kunnen verwijderen.

Hier is een lijst van alle methoden om clips te knippen en/of te trimmen in OpenShot:

Trim- & Snijdmethode	Beschrijving
Rand Formaat Aanpassen	Beweeg de muis over de rand van een clip en pas de grootte aan door te slepen naar links of rechts . De linkerzijde van een clip kan niet kleiner worden gemaakt dan 0.0 (<i>d.w.z. het eerste frame van het bestand</i>). De rechterzijde van een clip kan niet groter worden gemaakt dan de duur van het bestand (<i>d.w.z. het laatste frame van het bestand</i>).
Alles Snijden	Wanneer de afspeelkop meerdere clips overlapt, klik dan met de rechtermuisknop op de afspeelkop en kies <i>Alles Snijden</i> . Dit zal alle overlappende clips op alle sporen knippen/snijden. Je kunt ook de sneltoetsen gebruiken: Ctrl+Shift+K om beide zijden te behouden, Ctrl+Shift+J om de linkerzijde te behouden, of Ctrl+Shift+L om de rechterzijde van de clips te behouden.
Geselecteerd Snijden	Wanneer de afspeelkop een clip overlapt, klik dan met de rechtermuisknop op de clip en kies <i>Snijden</i> . Dit biedt opties om de linkerzijde, de rechterzijde, of beide zijden van de clip te behouden. Gebruik eventueel Ctrl+K om beide zijden te behouden, Ctrl+J om de linkerzijde te behouden, of Ctrl+L om de rechterzijde te behouden.
Geselecteerd Snijden (Ripple)	Snijd de geselecteerde clip(s) op de positie van de afspeelkop, waarbij je de linkerzijde (sneltoets: W) of de rechterzijde (sneltoets: Q) behoudt, terwijl de verwijdering van de ruimte over het huidige spoor wordt doorgevoerd.
Scheermes Gereedschap	Het <i>scheermes gereedschap</i> uit de Tijdslijn Werkbalk knipt een clip op de positie waar je klikt. Gebruik SHIFT om te snijden en de linkerzijde te behouden, of CTRL om de rechterzijde te behouden.
Bestand Splitsen Dialoog	Klik met de rechtermuisknop op een bestand en kies <i>Bestand Splitsen</i> . Dit opent een dialoog waarmee je meerdere clips kunt maken van één videobestand.

Houd er rekening mee dat de bovenstaande knipmethoden ook [Toetsenbord Sneltoetsen](#) hebben, om nog meer tijd te besparen.

1.7.2 Selecties

Het selecteren van clips en overgangen op de tijdslijn is een essentieel onderdeel van het bewerken in OpenShot. Er zijn meerdere selectiemethoden beschikbaar om je workflow te stroomlijnen, waardoor efficiënt bewerken van clips en overgangen mogelijk is.

Hier is een lijst van alle methoden om clips te selecteren in OpenShot:

Selectiemethode	Beschrijving
Selectie met kader	Klik en sleep een selectiekader rond clips of overgangen om meerdere items tegelijk te selecteren. Houd Ctrl ingedrukt om toe te voegen aan je huidige selectie.
Klikselectie	Klik op een clip of overgang om deze te selecteren. Dit deselecteert alle andere items, tenzij je Ctrl ingedrukt houdt.
Toevoegen aan selectie	Houd Ctrl ingedrukt terwijl je klikt om clips toe te voegen aan of te verwijderen uit de huidige selectie, zodat je niet-aangrenzende clips kunt selecteren.
Bereikselectie	Houd Shift ingedrukt terwijl je klikt om een bereik van clips/overgangen te selecteren van de vorige selectie tot de nieuwe selectie. Dit ondersteunt ook bereiken die meerdere sporen beslaan.
Ripple-selectie	Houd Alt ingedrukt terwijl je klikt om alle clips/overgangen vanaf je selectie tot het einde van het spoor ripple te selecteren. Dit voegt altijd toe aan je huidige selectie, ook als Ctrl niet is ingedrukt.
Selectie wissen	Klik ergens op de tijdslijn of op een nieuwe clip/overgang om de huidige selectie te resetten, tenzij Ctrl is ingedrukt.
Alles selecteren	Druk op Ctrl+A om alle clips en overgangen op de tijdslijn te selecteren.
Niets selecteren	Druk op Ctrl+Shift+A om alle clips en overgangen op de tijdslijn te deselecteren.

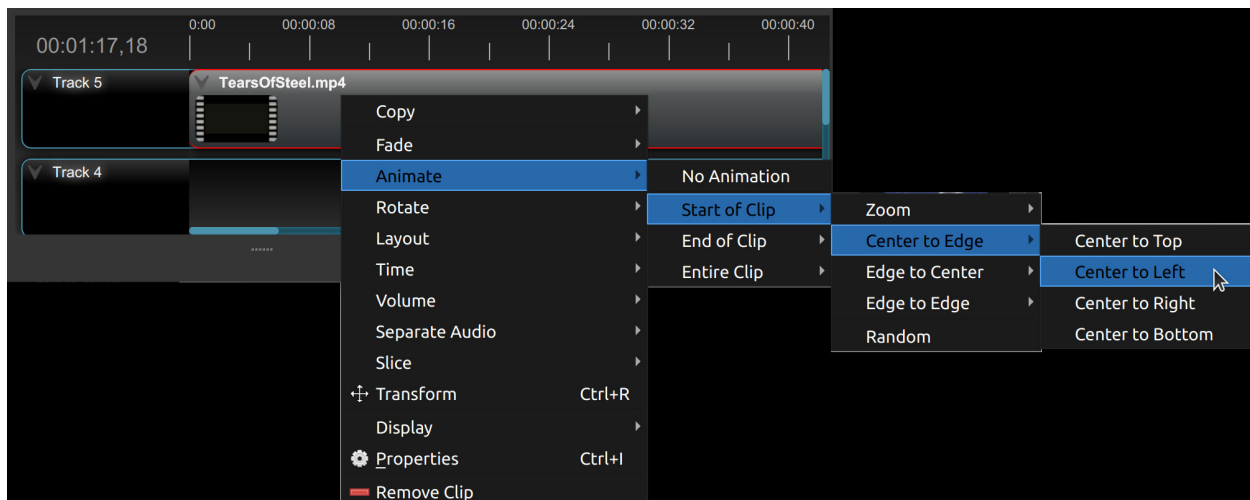
Het beheersen van deze selectietechnieken zal je bewerkingsproces stroomlijnen, vooral bij complexe projecten. Voor meer geavanceerde tips over selectie en bewerking, zie de sectie [Trimmen & Snijden](#).

1.7.3 Contextmenu

OpenShot heeft veel geweldige vooraf ingestelde animaties en clip-eigenschappen, zoals vervagen, schuiven, zoomen, tijd omkeren, volume aanpassen, enzovoort... Deze presets zijn toegankelijk door met de rechtermuisknop op een clip te klikken, waarmee het contextmenu wordt geopend. Een preset stelt één (of meer) clip-eigenschappen in voor de gebruiker zonder dat handmatig keyframe-instellingen nodig zijn. Zie [Clipseigenschappen](#).

Sommige presets stellen de gebruiker in staat om de start, het einde of de gehele clip te targeten, en de meeste presets laten de gebruiker een specifieke clip-eigenschap resetten. Bijvoorbeeld, bij het gebruik van de Volume preset, heeft de gebruiker de volgende menu-opties:

- **Resetten** - Dit zet het volume terug naar het oorspronkelijke niveau.
- **Begin van clip** - Je volumeselectie wordt toegepast aan het begin van de clip.
- **Einde van clip** - Je volumeselectie wordt toegepast aan het einde van de clip.
- **Gehele clip** - Je volumeselectie wordt toegepast op de gehele clip.



Presetnaam	Beschrijving
Vervagen	Laat het beeld in- of uitfaden (vaak eenvoudiger dan een overgang gebruiken)
Animeren	Zoom en schuif een clip
Draaien	Draai of spiegel een clip
Indeling	Maak een video kleiner of groter en laat deze vastklikken op elke hoek
Tijd	Keer om, herhaal en versnel of vertraag video
Volume	Laat het volume in- of uitfaden, verlaag of verhoog het volume van een clip, of demp het
Audio scheiden	Scheid de audio van een clip. Deze preset kan een enkele losgekoppelde audioclip maken (geplaatst op een laag onder de originele clip), of meerdere losgekoppelde audioclips (één per audiotrack, geplaatst op meerdere lagen onder de originele clip)
Snijden	Knip de clip op de positie van de afspreekop
Transformeren	Schakel transformatiemodus in
Weergave	Toon golfvorm of miniatuur voor een clip
Eigenschappen	Toon het eigenschappenpaneel voor een clip
Kopiëren / Plakken	Kopieer en plak keyframes of dupliceer een hele clip (met alle keyframes)
Clip verwijderen	Verwijder een clip van de tijdlijn

Vervagen

De *Vervagen* preset maakt vloeiende overgangen mogelijk door geleidelijk de dekking van de clip te verhogen of te verlagen. Het creëert een fade-in of fade-out van het clipbeeld, ideaal voor het introduceren of afsluiten van clips. Zie [Alpha](#) keyframe.

- **Voorbeeld:** Een fade-out toepassen op een videofragment om een scène zacht af te sluiten.
- **Tip:** Pas de duur van het fade-effect aan (langzaam of snel) om de timing en intensiteit te regelen.

Animeren

De *Animate*-preset voegt dynamische beweging toe aan clips, door zoom- en schuifanimaties te combineren. Het animeert een clip door in of uit te zoomen terwijl deze over het scherm schuift. Het kan in veel specifieke richtingen **schuiven**, of schuiven en zoomen naar een **willekeurige** locatie. Zie [Locatie X en Locatie Y](#) en [Schaal X en Schaal Y](#) keyframes.

- **Voorbeeld:** De animate-preset gebruiken om een camerabeweging over een landschapshot te simuleren.
- **Tip:** Experimenteer met verschillende animatiesnelheden en richtingen voor diverse visuele effecten.

Draaien

De *Rotate*-preset maakt eenvoudig roteren en spiegelen van clips mogelijk, wat hun visuele aantrekkingskracht vergroot. Hiermee kun je de oriëntatie aanpassen door een clip te roteren en te spiegelen voor creatieve visuele transformaties. Zie [Rotatie](#) keyframe.

- **Voorbeeld:** Een foto of video 90 graden draaien (een portretvideo naar landschap).
- **Voorbeeld:** Als je video zijwaarts is (90 graden), kun je deze 90 graden met de klok mee of tegen de klok in draaien om de juiste oriëntatie te krijgen. Dit is handig als je per ongeluk een video in portretmodus hebt opgenomen terwijl je landschap bedoelde.
- **Voorbeeld:** Als je video ondersteboven is, kun je deze 180 graden draaien om de juiste oriëntatie te krijgen. Dit kan gebeuren als je de camera per ongeluk verkeerd hebt vastgehouden tijdens het opnemen.

Indeling

De *Layout*-preset past de grootte van een clip aan en plakt deze vast aan een gekozen hoek van het scherm. Het formaat van een clip wordt aangepast en verankerd aan een hoek of het midden, handig voor picture-in-picture of watermerkeffecten. Zie [Locatie X en Locatie Y](#) en [Schaal X en Schaal Y](#) keyframes.

- **Voorbeeld:** Een logo in de hoek van een video plaatsen met de layout-preset.
- **Tip:** Combineer met animatie-presets voor dynamische overgangen met formaat- en positieaanpassingen.

Tijd

De *Time*-preset manipuleert de afspeelsnelheid van clips, waardoor achterwaarts afspelen of time-lapse-effecten mogelijk zijn. Het verandert de snelheid en richting van het afspelen van een clip, wat de visuele vertelkunst versterkt. Zie [Tijd](#) keyframe.

- **Voorbeeld:** Een slow-motion-effect creëren om een specifieke actie te benadrukken.
- **Tip:** Gebruik tijd-presets om het tempo van je video creatief te manipuleren.

Herhalen

Gebruik *Time*  *Repeat* om een clip meerdere keren af te spelen, zonder de tijdscurve handmatig te maken. OpenShot schrijft de benodigde *Time* keyframes voor je (je kunt ze later bewerken).

Menupad

- *Time*  *Repeat*  *Loop*  *Forward* – speelt van links naar rechts, en begint dan opnieuw vanaf het begin
- *Time*  *Repeat*  *Loop*  *Reverse* – speelt van rechts naar links, en begint dan opnieuw vanaf het einde
- *Time*  *Repeat*  *Ping-Pong*  *Forward* – vooruit, dan achteruit, dan vooruit...
- *Time*  *Repeat*  *Ping-Pong*  *Reverse* – achteruit, dan vooruit, dan achteruit...
- *Custom...* – opent een dialoog voor extra opties (zie hieronder)

Aantal herhalingen zijn **bepaald** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x, of een aangepast aantal). Voorbeeld: “Vooruit dan terug en stoppen” = *Ping-Pong*  *Forward*  2x.

Wat wordt herhaald

- Herhalen werkt altijd op de **momenteel bijgesneden** in/out van de clip.
- De *Time*-curve wordt weergegeven als een eenvoudige vorm: - Loop Forward = oplopende zaagtand - Loop Reverse = aflopende zaagtand - Ping-Pong = driehoek (richting wisselt elke keer)
- Om een dubbel frame bij de naad te voorkomen, wordt het laatste frame van elke doorgang niet gedupliceerd.

Keyframes tijdens Herhalen

- Wanneer je Herhalen gebruikt, zal OpenShot ook **andere keyframes herhalen** die binnen het bijgesneden gedeelte gevonden worden (locatie, schaal, effecten, enz.) in elke doorgang zodat je animaties synchroon blijven.
- Herhaalde keyframes behouden hun relatieve timing binnen elke doorgang.

Aangepast Herhalen (dialoogopties)

- *Patroon*: Loop | Ping-Pong
- *Richting*: Vooruit | Achteruit
- *Doorgangen*: geheel getal (2 of meer). Dit is het aantal keren dat het wordt afgespeeld.
- *Vertraging*: getal + eenheid [frames | ms | sec]. Dit is een optionele vertraging tussen elke herhaalde doorgang.
- *Snelheidsverandering (%)*: % snelheidsverandering per doorgang (optioneel). Positief versnelt elke doorgang; negatief vertraagt elke doorgang.

Reset

- *Time*  *Reset Time* verwijdert volledig elke *Time*-curve (inclusief Herhalen) en herstelt de clip naar de originele afspelerstand, **zonder je originele niet-Time keyframes te verwijderen**.

Tijdbewerkingsgereedschap

Een andere manier om de snelheid van een clip te wijzigen is met het *Timing*-gereedschap in de tijdlijnwerkbalk. Schakel het klokpictogram in en sleep de randen van een clip. Het verlengen van de clip vertraagt de weergave, terwijl het verkorten de clip versnelt. Alle keyframes op de clip en de effecten worden geschaald zodat hun relatieve posities intact blijven.

Volume

De *Volume*-voorstelling regelt audiokenmerken en maakt soepele volumeregeling mogelijk. Het beheert het audiovolume, inclusief in- en uitfaden, volume verlagen/verhogen of dempen. Zie [Volume](#) keyframe.

- **Voorbeeld:** Een geleidelijke volumevermindering toepassen om overgangen tussen scènes te maken.
- **Tip:** Gebruik volumepresets om snel het volume te verlagen of te verhogen.

Audio scheiden

De *Separate Audio*-voorstelling splitst het geluid van een clip, waardoor losgekoppelde audioclips worden gemaakt die onder de originele clip op de tijdlijn worden geplaatst. Deze voorinstelling kan een **enkele** losgekoppelde audioclip maken (geplaatst op een laag onder de originele clip) of **meerdere** losgekoppelde audioclips (één per audiotrack, geplaatst op meerdere lagen onder de originele clip).

- **Voorbeeld:** Achtergrondmuziek uit een videoclips extraheren voor onafhankelijke bediening.
- **Tip:** Gebruik deze voorinstelling om audio-elementen apart van de visuele inhoud fijn af te stemmen.

Snijden

Met het *Slice*-gereedschap kun je een clip knippen op de positie van de afspeelkop (*de verticale lijn die je huidige positie in de tijdlijn aangeeft*). Dit splitst de clip in twee aparte delen op het exacte punt waar de afspeelkop staat.

Knippen is een belangrijke functie voor het maken van nauwkeurige bewerkingen en het herschikken van delen van je video. Je kunt een clip knippen en kiezen om één kant of beide te behouden, en met de ripple-optie kun je automatisch andere clips op dezelfde track verschuiven om eventuele gaten door de knip te vullen.

Knipopties:

- **Beide zijden behouden:** Deze optie splitst de clip in twee delen en behoudt alles aan beide zijden van de afspeelkop. Dit is handig als je een clip in secties wilt verdelen zonder iets te verwijderen.
- **Linkerzijde behouden:** Deze optie knipt de clip en verwijdert het deel rechts van de afspeelkop, waarbij alleen het deel vóór de afspeelkop behouden blijft. Gebruik dit om het gedeelte van de clip na het huidige punt te verwijderen.
- **Rechterzijde behouden:** Deze optie knipt de clip en verwijdert het deel links van de afspeelkop, waarbij alleen het deel na de afspeelkop behouden blijft. Dit is handig om het begin van een clip af te kappen en de rest te behouden.
- **Ripple knippen:** Ripple knippen knipt niet alleen de clip, maar verplaatst ook alle clips en overgangen die volgen om het gat te dichten. Zo blijft je tijdlijn continu zonder lege ruimtes na een knip, wat je het handmatig aanpassen van de volgende clips bespaart.

Tips voor beginners:

- **Voorbeeld:** Als er een deel van een clip is dat je niet wilt (zoals het einde van een scène), gebruik dan **Linkerzijde behouden** of **Rechterzijde behouden** om het te verwijderen. Als je een scène in meerdere kleinere delen wilt splitsen om te herschikken, gebruik dan **Beide zijden behouden**.
- **Sneltip:** Knippen kan ook worden gebruikt om een lange clip in kleinere delen te splitsen, waardoor het makkelijker wordt om elk deel afzonderlijk te beheren en te bewerken.

Voor een complete gids over knippen en alle beschikbare sneltoetsen, zie de sectie [Trimmen & Snijden](#).

Transformeren

De *Transform*-voorstelling activeert het **transformatiegereedschap** voor een clip, waarmee je snel aanpassingen kunt maken aan locatie, schaal, rotatie, schuine stand en het rotatie-ankerpunt.

Om snel de locatie, schaal, rotatie en schuine stand van een clip aan te passen, selecteer je een clip op de tijdlijn om het transformatiegereedschap te activeren. Standaard verschijnt de geselecteerde clip in het voorbeeldvenster met transformatiebesturingselementen (blauwe lijnen en vierkanten). Je kunt meerdere clips tegelijk selecteren met **Ctrl** of **Shift**. Het voorbeeld toont één set handgrepen rondom alle geselecteerde clips, en elke verplaatsing, schaal- of rotatiebewerking beïnvloedt ze samen. Als het transformatiegereedschap is uitgeschakeld, klik dan met de rechtermuisknop op een clip en kies **Transform**.

- Het slepen van de blauwe vierkanten past de **schaal** van de afbeelding aan.
- Het slepen van het midden verplaatst de **locatie** van de afbeelding.
- Het slepen van de muis buiten de blauwe lijnen zal de afbeelding **roteren**.
- Het slepen langs de blauwe lijnen zal de afbeelding in die richting **schuinen**.
- Het slepen van de cirkel in het midden verplaatst het **ankerpunt** dat het centrum van de **rotatie** bepaalt.

Let op: Let goed op de positie van de afspeelkop (rode afspeellijn). Keyframes worden automatisch aangemaakt op de huidige afspeelpositie om snel animaties te maken. Als je een clip zonder **animatie** wilt transformeren, zorg dan dat de afspeelkop vóór (links van) je clip staat. Je kunt deze clip-eigenschappen ook handmatig aanpassen in de eigenschappeneditor, zie [Clipseigenschappen](#).



- **Voorbeeld:** Gebruik maken van de transformatiemodus om een clip te schalen en te verplaatsen voor een picture-in-picture-effect.

- **Tip:** Gebruik deze preset om de weergave van een clip nauwkeurig te regelen.

Bijsnijden

De *Bijsnijden* preset voegt een bijsnij-effect toe aan de geselecteerde clip en toont interactieve bijsnijgrepen in de videovoorvertoning. Het submenu biedt:

- *Geen Bijsnijden* – verwijder elk bestaand bijsnij-effect.
- *Bijsnijden (Geen Schalen)* – knip de clip bij zonder het overgebleven gebied te schalen.
- *Bijsnijden (Schalen)* – knip de clip bij en schaal het bijgesneden gebied om het frame te vullen.

Sleep de blauwe grepen om de bijsnijdgrenzen aan te passen, verplaats het bijgesneden gebied, of verplaats de middelste greep om de afbeelding binnen het bijgesneden gebied te verplaatsen.

Weergave

De *Weergave* preset schakelt de weergavemodus van een clip op de tijdlijn, waarbij de golfvorm of miniatuur wordt getoond.

- **Voorbeeld:** De audiogolfvorm weergegeven voor nauwkeurige audiobewerking.
- **Tip:** Gebruik deze preset om tijdens het bewerken op specifieke aspecten van de audio van een clip te focussen.

Eigenschappen

De *Eigenschappen* preset opent het eigenschappenpaneel voor een clip, waardoor snelle toegang mogelijk is voor aanpassingen aan clip-eigenschappen zoals locatie, schaal, rotatie, enzovoort. Zie [Clipseigenschappen](#).

- **Voorbeeld:** Clip-eigenschappen aanpassen zoals doorzichtigheid, volume of positie.
- **Tip:** Pas deze preset toe om aanpassingen aan alle clip-eigenschappen in één dock te stroomlijnen.

Kopiëren / Knippen / Plakken

De *Kopiëren / Plakken* preset maakt het mogelijk om keyframes, effecten te kopiëren en plakken, of een hele clip met keyframes te dupliceren. Plakken maakt een nieuwe clip op de positie van je muis. Als je één of meer clips selecteert vóór het plakken, kun je met je huidige clip “over” die clips plakken.

- **Voorbeeld:** Een clip met ingewikkelde animaties dupliceren voor hergebruik in verschillende delen van het project.
- **Tip:** Gebruik deze preset om animaties of effecten over meerdere clips te repliceren.
- **Tip:** Door meerdere clips te selecteren vóór het plakken, worden keyframes en/of effecten voor alle clips ingesteld.
- **Tip:** Je kunt een enkel effect kopiëren en plakken naar meerdere geselecteerde clips.

Gaten Verwijderen

De opties *Gat Verwijderen* en *Alle Gaten Verwijderen* helpen je snel gaten tussen clips op de tijdlijn te elimineren door de volgende clips te verschuiven om het gat te sluiten. Deze opties zijn toegankelijk via het contextmenu en alleen beschikbaar wanneer gaten worden gedetecteerd.

- **Gat Verwijderen:** - Deze optie verwijdert een specifiek gat tussen twee clips op de tijdlijn. Klik met de rechtermuisknop op het gat tussen clips om de optie *Gat Verwijderen* te openen. - Gebruik: Gebruik deze optie om snel een specifiek gat te verwijderen dat is ontstaan door trimmen of het gebruik van het scheermes.
- **Alle Gaten Verwijderen:** - Deze optie verwijdert alle gaten tussen clips op de tijdlijn voor de hele track. Klik met de rechtermuisknop op de tracknaam om de optie *Alle Gaten Verwijderen* te openen. - Gebruik: Ideaal voor tracks met clips die direct op elkaar volgen, zoals een diavoorstelling, waar geen gaten gewenst zijn.

Clip verwijderen

De optie *Clip Verwijderen* laat je een clip van de tijdlijn verwijderen. Clips verwijderen is een essentieel onderdeel van het organiseren van je project en het verwijderen van ongewenste delen. Het verwijderen van een clip kan ook invloed hebben op de omliggende clips. Als je het gat wilt opruimen dat overblijft na het verwijderen van een clip, heb je een paar opties om je tijdlijn automatisch aan te passen.

Hoe een Clip te Verwijderen: Om een clip te verwijderen, selecteer je deze en druk je op **Delete** op je toetsenbord, of klik je met de rechtermuisknop op de clip en kies je *Clip Verwijderen* in het contextmenu. Je kunt ook meerdere clips tegelijk selecteren door de **Ctrl**-toets ingedrukt te houden en op extra clips te klikken, en ze dan allemaal tegelijk verwijderen.

Ripple Verwijderen: Als je een clip wilt verwijderen en automatisch de lege ruimte (gat) die het achterlaat wilt verwijderen, gebruik dan de functie **Ripple Verwijderen** door **Shift+Delete** te drukken. Dit verschuift alle resterende clips en overgangen op de track naar links, vult het gat en houdt je tijdlijn vloeiend en continu.

Gat Verwijderen: Nadat je een clip hebt verwijderd, als er gaten in je tijdlijn zijn die je wilt verwijderen, klik dan met de rechtermuisknop in de lege ruimte en kies *Gat Verwijderen*. Deze actie verschuift alle clips en overgangen naar links, sluit het gat en behoudt de vloeiendheid van je video.

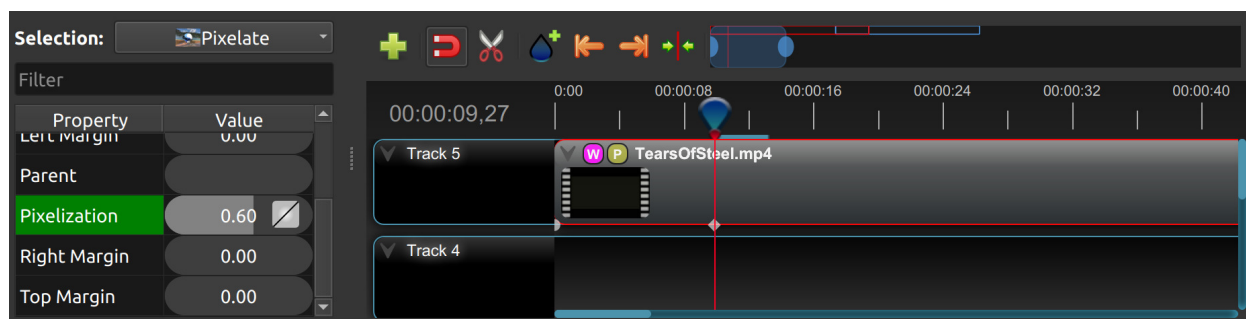
Tips voor beginners:

- **Voorbeeld:** Als je een clip hebt die niet meer nodig is, zoals een intro die je hebt besloten niet te gebruiken, kun je deze snel selecteren en verwijderen of **Ripple Verwijderen** gebruiken om het te verwijderen en alles naar links te verschuiven om het gat te sluiten.

Voor meer geavanceerde bewerkingsopties en sneltoetsen, zie de sectie *Trimmen & Snijden*.

1.7.4 Effecten

Naast de vele clip-eigenschappen die geanimeerd en aangepast kunnen worden, kunt u ook een effect direct op een clip slepen vanuit het effectendock. Elk effect wordt weergegeven door een klein gekleurd letterpictogram. Door op het effectpictogram te klikken, worden de eigenschappen van dat effect geladen en kunt u deze bewerken (en animeren). Voor de volledige lijst met effecten, zie *Effecten*.



1.7.5 Clipeigenschappen

Hieronder staat een lijst met clipeigenschappen die bewerkt kunnen worden en in de meeste gevallen in de tijd geanimeerd kunnen worden. Om de eigenschappen van een clip te bekijken, klik met de rechtermuisknop en kies *Eigenschappen*. De eigenschappeneditor verschijnt, waar u deze eigenschappen kunt wijzigen. U kunt meerdere clips, overgangen of effecten tegelijk selecteren. De dropdown bovenaan het dock toont items voor elk geselecteerd element plus een item zoals *2 Selecties*. Kies dat item om alle geselecteerde items samen te bewerken; alleen eigenschappen die ze delen zijn zichtbaar. Als een veld leeg is, verschillen de waarden tussen de items, maar u kunt het nog steeds wijzigen of een keyframe invoegen voor ze allemaal.

Let op: Let goed op waar de afspreekop (de rode afspeliij) staat. Keyframes worden automatisch aangemaakt op de huidige afspelpositie om snel animaties te maken.

Bij het animeren van clipeigenschappen kunt u een clip laten vervagen van ondoorzichtig naar transparant met *alpha*, een clip over het scherm schuiven met *location_x* en *location_y*, een clip kleiner of groter schalen met *scale_x* en *scale_y*, het volume van een clip zachter of harder laten vervagen met *volume*, en nog veel meer. Als u een enkele, statische clipeigenschap zonder animatie wilt instellen, zorg er dan voor dat de afspreekop aan het begin van uw clip (links) staat bij het aanpassen van de eigenschapswaarde.

Zie de onderstaande tabel voor een volledige lijst van clipeigenschappen.

Naam	clipeigen-	Type	Beschrijving
schap			
Alpha		Keyframe	Curve die de alpha weergeeft voor het vervagen van de afbeelding en het toevoegen van transparantie (1 tot 0)
Kanaalfilter		Keyframe	Een nummer dat een audiokanaal vertegenwoordigt om te filteren (verwijdert alle andere kanalen)
Kanaaltoewijzing		Keyframe	Een nummer dat een audiokanaal vertegenwoordigt om uit te voeren (werkt alleen bij het filteren van een kanaal)
Framenummer		Enum	Het formaat om het framenummer weer te geven (indien aanwezig)
Compositie (Mengmodus)		Enum	De mengmodus die wordt gebruikt om deze clip in lagere lagen te compositen. Standaard is Normaal . Zie Compositie (Mengmodus) .
Duur		Float	De lengte van de clip (in seconden). Alleen-lezen eigenschap. Dit wordt berekend als: Eind - Start.
Einde		Float	De eindpositie van de trim van de clip (in seconden)
Graviteit		Enum	De graviteit van een clip bepaalt waar deze vastklikt aan zijn ouder (details hieronder)
Audio inschakelen	inschake-	Enum	Een optionele override om te bepalen of deze clip audio heeft (-1=onbepaald, 0=nee, 1=ja)
Video inschakelen	inschake-	Enum	Een optionele override om te bepalen of deze clip video heeft (-1=onbepaald, 0=nee, 1=ja)

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 2 – Vervolgd van vorige pagina

Naam	clipeigen- schap	Type	Beschrijving
ID		String	Een willekeurig gegenereerde GUID (globaal unieke identifier) toegewezen aan elke clip. Alleen-lezen eigenschap.
Track		Int	De laag die de clip bevat (hogere tracks worden boven lagere tracks weergegeven)
Locatie X		Keyframe	Curve die de relatieve X-positie in procenten weergeeft op basis van de graviteit (-1 tot 1)
Locatie Y		Keyframe	Curve die de relatieve Y-positie in procenten weergeeft op basis van de graviteit (-1 tot 1)
Volumemixing		Enum	De volumemixopties bepalen hoe het volume wordt aangepast vóór het mixen (Geen=volume van deze clip niet aanpassen, Verminderen=volume verlagen tot 80%, Gemiddeld=volume verdelen op basis van het aantal gelijktijdige clips, details hieronder)
Oorsprong X		Keyframe	Curve die het rotatie-oorsprongspunt weergeeft, X-positie in procenten (-1 tot 1)
Oorsprong Y		Keyframe	Curve die het rotatie-oorsprongspunt weergeeft, Y-positie in procenten (-1 tot 1)
Ouder		String	Het bovenliggende object van deze clip, waardoor veel van deze keyframe-waarden worden geïnitieerd naar de waarde van de ouder
Positie		Float	De positie van de clip op de tijdlijn (in seconden, 0,0 is het begin van de tijdlijn)
Rotatie		Keyframe	Curve die de rotatie weergeeft (0 tot 360)
Schaal		Enum	De schaal bepaalt hoe een clip moet worden aangepast om in de ouder te passen (details hieronder)
Schaal X		Keyframe	Curve die de horizontale schaal in procenten weergeeft (0 tot 1)
Schaal Y		Keyframe	Curve die de verticale schaal in procenten weergeeft (0 tot 1)
Schuine stand X		Keyframe	Curve die de schuine hoek in X weergeeft in graden (-45,0=links, 45,0=rechts)
Schuine stand Y		Keyframe	Curve die de schuine hoek in Y weergeeft in graden (-45,0=omlaag, 45,0=omhoog)
Start		Float	De startpositie van het trimmen van de clip (in seconden)
Tijd		Keyframe	Curve die de frames in de tijd weergeeft om af te spelen (gebruikt voor snelheid en richting van video)
Volume		Keyframe	Curve die het volume weergeeft voor het zachter/harder maken van audio, dempen of aanpassen van niveaus (0 tot 1)
Golfkleur		Keyframe	Curve die de kleur van de audiogolfvorm weergeeft
Golfvorm		Bool	Moet een golfvorm worden gebruikt in plaats van de afbeelding van de clip

Compositie (Mengmodus)

De *Composite (Blend Mode)*-eigenschap bepaalt **hoe de pixels van deze clip mengen met de clips op lagere sporen**. Als je hier nieuw in bent, begin dan met **Normaal**. Wissel van modus als je snel een creatieve verandering wilt zonder een effect toe te voegen.

Tips voor beginners

- Wil je licht effecten, lensflares of rook over een donkere scène **verhelderen**? Probeer dan **Screen** of **Add**.
- Wil je iets **verdonkeren** of een textuur over beeldmateriaal plaatsen (papierkorrel, rasters, schaduwen)? Probeer dan **Multiply** of **Color Burn**.
- Wil je **meer contrast** zonder de zwart- en witwaarden te veel te verliezen? Probeer dan **Overlay** of **Soft Light**.
- Wil je een **creatieve/omgekeerde look** of dingen uitlijnen? Probeer dan **Difference** of **Exclusion**.

Veelgebruikte modi (aanbevolen)

Modus	Wat het doet
Normaal	Standaard alpha-compositie. Houdt rekening met transparantie van de clip.
Donkerder maken	Kiest per kanaal de donkerste pixel van de twee lagen.
Vermenigvuldigen	Vermenigvuldigt kleuren. Verdonkert en helpt texturen bovenop beeldmateriaal te plaatsen.
Color Burn	Maakt schaduwen donkerder en verhoogt het contrast; kan tot zwart knippen.
Lichter maken	Kiest per kanaal de lichtste pixel van de twee lagen.
Screen	Het tegenovergestelde van Vermenigvuldigen. Verheldert; uitstekend voor licht, gloed, vuur, mist.
Color Dodge	Verheldert hooglichten sterk; kan uitwassen naar wit.
Optellen	Voegt pixelwaarden samen. Sterke verheldering; knipt bij wit. Ook wel <i>Linear Dodge (Add)</i> genoemd.
Overlay	Mix van Vermenigvuldigen en Screen waarbij de onderste laag bepaalt. Voegt krachtig contrast toe.
Soft Light	Zachte contrastcurve; zachter dan Overlay.
Hard Light	Sterker, scherper contrast waarbij de bovenste laag de verandering aanstuurt.
Difference	Absolute verschil tussen lagen. Creëert omgekeerde/psychedelische kleuren; nuttig voor uitlijning.
Exclusion	Zachtere versie van Difference met minder contrast.

Notities

- Blend-modi beïnvloeden **kleur**, terwijl alpha (de *Alpha*-eigenschap) **transparantie** beïnvloedt. Je kunt beide gebruiken.
- Sommige modi kunnen zeer heldere of zeer donkere resultaten creëren. Verlaag indien nodig de *Alpha*-eigenschap om te verzachten.
- De exacte uitstraling van de Multiply/Screen/Overlay-familie is het beste wanneer projectkleuren in een lineaire kleurruimte zijn.

Alpha

De *Alpha*-eigenschap is een keyframe-curve die de alfa-waarde weergeeft, waarmee de vervaging en transparantie van het beeld in de clip wordt bepaald. De curve loopt van 1 (volledig ondoorzichtig) tot 0 (volledig transparant).

- **Voorbeeld van gebruik:** Een geleidelijk fade-in of fade-out effect toepassen om clips soepel te laten overgaan.
- **Tip:** Gebruik keyframes om complexe vervagingseffecten te maken, zoals eerst in- en daarna uitfaden voor een spookachtig effect.

Kanaalfilter

De *Channel Filter*-eigenschap is een keyframe-curve die wordt gebruikt voor audiomanipulatie. Hiermee wordt een enkel audiokanaal gefilterd terwijl alle andere kanalen worden uitgeschakeld.

- **Voorbeeld van gebruik:** Specifieke audio-elementen isoleren en versterken, zoals het isoleren van zang uit een nummer.
- **Tip:** Combineer met de eigenschap “Channel Mapping” om het gefilterde kanaal naar een specifieke audio-uitgang te leiden.

Kanaaltoewijzing

De *Channel Mapping*-eigenschap is een keyframe-curve die het uitvoeraudiokanaal voor de clip definieert. Deze eigenschap werkt samen met de eigenschap “Channel Filter” en geeft aan welk kanaal behouden blijft in de uitvoer.

- **Voorbeeld van gebruik:** Het audio van het gefilterde kanaal behouden terwijl andere worden verwijderd voor een ongebruikelijke audiomix.
- **Tip:** Experimenteer met het toewijzen van verschillende kanalen om unieke audio-effecten te creëren, zoals het pan-nen van geluid tussen luidsprekers.

Framenummer

De *Frame Number*-eigenschap specificeert het formaat waarin de framenummers binnen de clip worden weergegeven, indien van toepassing.

- **Voorbeeld van gebruik:** Framenummers weergeven in de linkerbovenhoek van de clip, als absoluut framenummer of relatief ten opzichte van het begin van de clip.
- **Tip:** Dit kan helpen bij het identificeren van precieze framenummers of het oplossen van een probleem.

Duur

De *Duration*-eigenschap is een drijvendekommagetal dat de lengte van de clip in seconden aangeeft. Dit is een alleen-lezen eigenschap. Het wordt berekend als: Eind - Begin. Om de duur te wijzigen, moet u de *Start*- en/of *End*-eigenschappen van de clip aanpassen.

- **Voorbeeld van gebruik:** Controleer de duur van een clip om te zorgen dat deze in een specifieke tijdsperiode van het project past.
- **Tip:** Overweeg het gebruik van de eigenschap “Duration” voor clips die aan specifieke tijdsintervallen moeten voldoen, zoals dialogen of scènes.

Einde

De *End*-eigenschap definieert het trim-punt aan het einde van de clip in seconden, waarmee u kunt bepalen hoeveel van de clip zichtbaar is in de tijdlijn. Het wijzigen van deze eigenschap beïnvloedt de *Duration*-eigenschap van de clip.

- **Voorbeeld van gebruik:** Het einde van een clip trimmen om uit te lijnen met een andere clip of ongewenste delen van de clip verwijderen.
- **Tip:** Combineer de eigenschappen “Start” en “End” om het zichtbare gedeelte van de clip nauwkeurig te regelen.

Graviteit

De *Gravity*-eigenschap van de clip stelt de initiële weergavepositie-coördinaat (X,Y) in voor de clip, nadat deze is geschaald (zie *Schaal*). Dit bepaalt waar het clipbeeld aanvankelijk op het scherm wordt weergegeven, bijvoorbeeld Boven Links of Onder Rechts. De standaardoptie voor gravity is Midden, die het beeld precies in het midden van het scherm plaatst. De gravity-opties zijn:

- **Boven Links** – De boven- en linkerzijde van de clip zijn uitgelijnd met de boven- en linkerzijde van het scherm
- **Boven Midden** – De bovenkant van de clip is uitgelijnd met de bovenkant van het scherm; de clip is horizontaal gecentreerd op het scherm.
- **Boven Rechts** – De boven- en rechterzijde van de clip zijn uitgelijnd met de boven- en rechterzijde van het scherm

- **Links** – De linkerzijde van de clip is uitgelijnd met de linkerzijde van het scherm; de clip is verticaal gecentreerd op het scherm.
- **Midden** (standaard) – De clip is horizontaal en verticaal gecentreerd op het scherm.
- **Rechts** – De rechterzijde van de clip is uitgelijnd met de rechterzijde van het scherm; de clip is verticaal gecentreerd op het scherm.
- **Onder Links** – De onder- en linkerzijde van de clip zijn uitgelijnd met de onder- en linkerzijde van het scherm
- **Onder Midden** – De onderkant van de clip is uitgelijnd met de onderkant van het scherm; de clip is horizontaal gecentreerd op het scherm.
- **Onder Rechts** – De onder- en rechterzijde van de clip zijn uitgelijnd met de onder- en rechterzijde van het scherm

Audio inschakelen

De *Enable Audio*-eigenschap is een enumeratie die de standaard audio-instelling voor de clip overschrijft. Mogelijke waarden: -1 (onbepaald), 0 (geen audio), 1 (audio ingeschakeld).

- **Voorbeeld van gebruik:** Ongewenste audio voor een clip uitschakelen, zoals omgevingsgeluid.
- **Tip:** Gebruik deze eigenschap om de audioweergave voor specifieke clips te regelen, vooral clips zonder bruikbare audiotrack.

Video inschakelen

De *Enable Video*-eigenschap is een enumeratie die de standaard video-instelling voor de clip overschrijft. Mogelijke waarden: -1 (onbepaald), 0 (geen video), 1 (video ingeschakeld).

- **Voorbeeld van gebruik:** Het uitschakelen van de video van een clip terwijl de audio behouden blijft om audio-only sequenties te maken.
- **Tip:** Deze eigenschap kan nuttig zijn bij het maken van scènes met audio-commentaar of voice-overs.

ID

De *ID*-eigenschap bevat een willekeurig gegenereerde GUID (Globally Unique Identifier) die aan elke clip wordt toegewezen, wat de uniekheid garandeert. Dit is een alleen-lezen eigenschap, toegewezen door OpenShot wanneer een clip wordt gemaakt.

- **Voorbeeld van gebruik:** Verwijzen naar specifieke clips binnen aangepaste scripts of automatiseringstaken.
- **Tip:** Hoewel meestal achter de schermen beheerd, kan het begrijpen van clip-ID's helpen bij geavanceerde projectaanpassingen.

Track

De *Track*-eigenschap is een geheel getal dat de laag aangeeft waarop de clip is geplaatst. Clips op hogere tracks worden boven die op lagere tracks weergegeven.

- **Voorbeeld van gebruik:** Clips rangschikken in verschillende lagen om visuele diepte en complexiteit te creëren.
- **Tip:** Gebruik hogere tracks voor elementen die boven andere moeten verschijnen, zoals tekstoverlays of grafische elementen.

Locatie X en Locatie Y

De *Location X*- en *Location Y*-eigenschappen zijn keyframe-curves die de relatieve positie van de clip bepalen, uitgedrukt in percentages, gebaseerd op de opgegeven zwaartekracht. Het bereik van deze curves is -1 tot 1. Zie [Transformeren](#).

- **Voorbeeld van gebruik:** Het animeren van de beweging van een clip over het scherm met keyframe-curves voor zowel X- als Y-locaties.
- **Tip:** Combineer met zwaartekrachtinstellingen om dynamische animaties te maken die voldoen aan consistente uitlijningsregels.

Volumemixing

De *Volume Mixing*-eigenschap is een enumeratie die bepaalt hoe volumeregelingen worden toegepast vóór het mixen van audio. Opties: Geen (geen aanpassing), Verminderen (volume verlaagd tot 80%), Gemiddeld (volume verdeeld op basis van het aantal gelijktijdige clips).

- **Voorbeeld van gebruik:** Het automatisch verlagen van het volume van een clip zodat achtergrondmuziek beter opvalt.
- **Tip:** Experimenteer met volume-mixopties om gebalanceerde audiovolumes over verschillende clips te bereiken.

Audiomixen houdt in dat het volume wordt aangepast zodat **overlappende clips** niet te luid worden (waardoor audiovervorming en verlies van helderheid ontstaat). Als je bijzonder luide audioclips op meerdere tracks combineert, kan clipping (een staccato-audiovervorming) optreden. Om vervorming te voorkomen, kan OpenShot het volume van overlappende clips verlagen. De volgende audiomixmethoden zijn beschikbaar:

- **Geen** - Geen aanpassingen aan volumewaarden vóór het mixen van audio. Overlappende clips worden gecombineerd met volledig volume, zonder vermindering.
- **Gemiddeld** - Verdeel automatisch het volume van elke clip op basis van het aantal overlappende clips. Bijvoorbeeld, 2 overlappende clips krijgen elk 50% volume, 3 overlappende clips elk 33% volume, enzovoort...
- **Verminderen** - Vermindert automatisch het volume van overlappende clips met 20%, wat de kans op te luid geluid verkleint, maar niet altijd audiovervorming voorkomt. Bijvoorbeeld, als je 10 luide clips hebt die overlappen, elk met 20% volumevermindering, kan het nog steeds het maximaal toegestane volume overschrijden en audiovervorming veroorzaken.

Om snel het volume van een clip aan te passen, kun je het eenvoudige *Volume Preset*-menu gebruiken. Zie [Contextmenu](#). Voor nauwkeurige controle over het volume van een clip kun je handmatig de *Volume Key-frame* instellen. Zie [Volume](#).

Oorsprong X en Oorsprong Y

De *Origin X*- en *Origin Y*-eigenschappen zijn keyframe-curves die de positie van het rotatie-oorsprongspunt in percentages definiëren. Het bereik van deze curves is -1 tot 1. Zie [Transformeren](#).

- **Voorbeeld van gebruik:** Een clip roteren rond een specifiek punt, zoals het draaipunt van een personage.
- **Tip:** Stel het oorsprongspunt in om gecontroleerde en natuurlijk ogende rotaties tijdens animaties te bereiken.

Ouderclip

De *Parent*-eigenschap van een clip stelt de initiële keyframe-waarden in op het ouderobject. Bijvoorbeeld, als veel clips naar dezelfde ouderclip verwijzen, erven ze al hun standaard eigenschappen, zoals `location_x`, `location_y`, `scale_x`, `scale_y`, enzovoort. Dit kan in bepaalde situaties erg nuttig zijn, bijvoorbeeld wanneer je veel clips hebt die samen moeten bewegen of schalen.

- **Voorbeeld van gebruik:** Complexe animaties maken door een ouder-kindrelatie tussen clips te creëren.
- **Tip:** Gebruik deze eigenschap om wijzigingen van de ouderclip door te geven aan kindclips voor consistente animaties.
- **Tip:** Je kunt ook de `parent`-attribuut instellen op een `Tracker` of `Object Detector` gevolgd object, zodat de clip de locatie en schaal van het gevolgde object volgt. Zie ook [Effect Ouder](#).

Positie

De *Position*-eigenschap bepaalt de positie van de clip op de tijdlijn in seconden, waarbij 0.0 het begin aangeeft.

- **Voorbeeld:** Het timen van het verschijnen van een clip om samen te vallen met specifieke gebeurtenissen in het project.
- **Tip:** Pas de positie aan om clips te synchroniseren met audio-aanwijzingen of visuele elementen.

Rotatie

De *Rotatie*-eigenschap is een keyframe-curve die de rotatiehoek van de clip regelt, variërend van -360 tot 360 graden. Je kunt met de klok mee of tegen de klok in roteren. Pas snel de oriëntatiehoek van een clip aan (zijwaarts, ondersteboven, rechtop, portret, landschap), draai een clip om of animeer de rotatie. Zie [Transformeren](#).

- **Voorbeeld:** Het simuleren van een draai-effect door de rotatiecurve te animeren.
- **Tip:** Gebruik deze eigenschap creatief voor effecten zoals het roteren van tekst of het nabootsen van camerabewegingen.
- **Tip:** Experimenteer met het roteren van je video onder verschillende hoeken, niet alleen 90 of 180 graden. Soms kan een lichte kanteling of een specifieke hoek creatieve flair aan je video toevoegen, vooral voor artistieke of verhalende doeleinden.
- **Tip:** Na het roteren van je video kun je zwarte balken rond de randen krijgen. Overweeg de video bij te snijden en te schalen om deze balken te verwijderen en een nette, gepolijste uitstraling te behouden.
- **Tip:** Als je verticale video's hebt die bedoeld zijn om op horizontale schermen te worden bekeken, roteer ze dan 90 graden en schaal ze vervolgens op om het kader te vullen. Zo neemt je verticale video meer schermruimte in.
- **Tip:** Als de horizon in je video scheef lijkt door camerakanteling, gebruik dan rotatie om deze recht te zetten. Dit is vooral belangrijk voor landschapsopnamen om een professionele en visueel aangename uitstraling te behouden.

Schaal

De *Schaal*-eigenschap is de initiële methode voor het aanpassen van de grootte of schalen die wordt gebruikt om het beeld van een clip weer te geven, welke verder kan worden aangepast met de *Schaal X* en *Schaal Y* clip-eigenschappen (zie [Schaal X en Schaal Y](#)). Het wordt aanbevolen om assets te gebruiken met dezelfde beeldverhouding als je projectprofiel, wat veel van deze schaalmethoden toestaat om je clip volledig op het schermformaat te schalen zonder zwarte balken aan de randen toe te voegen. De schaalmethoden zijn:

- **Best Fit** (standaard) – De clip is zo groot mogelijk zonder de beeldverhouding te veranderen. Dit kan resulteren in zwarte balken aan bepaalde zijden van het beeld, als de beeldverhouding niet exact overeenkomt met de projectgrootte.
- **Crop** – De beeldverhouding van de clip blijft behouden terwijl de clip wordt vergroot om het hele scherm te vullen, ook als dat betekent dat een deel wordt bijgesneden. Dit voorkomt zwarte balken rond het beeld, maar als de beeldverhouding van de clip niet overeenkomt met de projectgrootte, wordt een deel van het beeld bijgesneden.
- **Geen** – De clip wordt weergegeven in zijn oorspronkelijke grootte. Dit wordt niet aanbevolen, omdat het beeld niet correct schaalt als je het projectprofiel (of de projectgrootte) wijzigt.
- **Stretch** – De clip wordt uitgerekt om het hele scherm te vullen, waarbij de beeldverhouding indien nodig wordt aangepast.

Schaal X en Schaal Y

De *Schaal X* en *Schaal Y* eigenschappen zijn keyframe-curves die respectievelijk horizontale en verticale schaal in percentages weergeven. Het bereik voor deze curves is 0 tot 1. Zie [Transformeren](#). OpenShot beperkt de maximale schaalwaarden op basis van het bestandstype en de projectgrootte om crashes en prestatieproblemen te voorkomen.

- **Voorbeeld:** Het creëren van een zoom-in effect door de *Schaal X* en *Schaal Y* curves gelijktijdig te animeren.
- **Tip:** Schaal het beeld groter dan het scherm, zodat slechts een deel van de video zichtbaar is. Dit is een eenvoudige manier om een deel van de video bij te snijden.
- **Tip:** Schaal de horizontale en verticale elementen apart om het beeld op leuke manieren samen te drukken en uit te rekken.
- **Tip:** Combineer schalen met rotatie- en locatie-eigenschappen voor dynamische transformaties.

Schuine X en Schuine Y

De *Schuine X* en *Schuine Y* eigenschappen zijn keyframe-curves die respectievelijk X- en Y-schuine hoeken in graden weergeven. Zie [Transformeren](#). OpenShot beperkt de maximale schuine waarden op basis van het bestandstype en de projectgrootte om crashes en prestatieproblemen te voorkomen.

- **Voorbeeld:** Het toevoegen van een dynamisch kantelingseffect aan een clip door de schuine hoeken te animeren.
- **Tip:** Gebruik schuine eigenschappen om schuine of scheve animaties te maken.

Start

De *Start*-eigenschap definieert het trim-punt aan het begin van de clip in seconden. Het wijzigen van deze eigenschap beïnvloedt de *Duur*-clip-eigenschap.

- **Voorbeeld:** Het verwijderen van het begin van een clip om te focussen op een specifieke scène of moment.
- **Tip:** Gebruik de “Start”-eigenschap in combinatie met de “Eind”-eigenschap voor nauwkeurig trimmen van clips.

Tijd

De *Tijd*-eigenschap is een keyframe-curve die frames weergeeft die in de loop van de tijd worden afgespeeld, en beïnvloedt de snelheid en richting van de video. Je kunt een van de beschikbare presets gebruiken (*normaal*, *snel*, *langzaam*, *bevriezen*, *bevriezen & zoomen*, *vooruit*, *achteruit*), door met de rechtermuisknop op een clip te klikken en het *Tijd*-menu te kiezen. Veel presets zijn beschikbaar in dit menu voor het omkeren, versnellen en vertragen van een videoclip, zie [Contextmenu](#). Dezelfde aanpassingen kunnen interactief worden gemaakt met de *Timing*-werkbalkknop door de randen van een clip te slepen; OpenShot voegt automatisch de benodigde tijd-keyframes toe en schaaft alle andere keyframes mee.

Optioneel kun je handmatig keyframe-waarden instellen voor de *Tijd*-eigenschap. De waarde vertegenwoordigt het *frame nummer* op de positie van het keyframe. Dit kan lastig zijn om te bepalen en kan een rekenmachine vereisen om de benodigde waarden te vinden. Bijvoorbeeld, als het begin van je clip een tijdwaarde van 300 instelt (d.w.z. *frame 300*), en het einde van je clip een tijdwaarde van 1 (*frame 1*), zal OpenShot deze clip achteruit afspelen, beginnend bij frame 300 en eindigend bij frame 1, met de juiste snelheid (gebaseerd op waar deze keyframes op de tijdlijn zijn geplaatst). OPMERKING: Om het totale aantal frames in een clip te bepalen, vermenigvuldig je de duur van het bestand met de FPS van het project (bijvoorbeeld: 47,0 sec clipduur X 24,0 Project FPS = 1128 totale frames).

Dit maakt enkele zeer complexe scenario's mogelijk, zoals jump cuts binnen een clip, het omkeren van een deel van een clip, het vertragen van een deel van een clip, bevriezen op een frame, en nog veel meer. Zie [Animatie](#) voor meer details over handmatige keyframe-animaties.

- **Voorbeeld:** Een slow-motion of time-lapse effect creëren door de tijdcurve aan te passen.
- **Tip:** Pas de “Tijd”-eigenschap aan om de afspeelsnelheid van de video te regelen voor een dramatisch visueel effect.

Volume

De *Volume*-eigenschap is een keyframe-curve die het audiovolume of -niveau regelt, variërend van 0 (dempen) tot 1 (vol volume). Voor automatische volumeregeling, zie [Volumemixing](#).

- **Voorbeeld:** Achtergrondmuziek geleidelijk laten wegvagen terwijl de dialoog prominenter wordt, of het volume van een clip verhogen of verlagen.
- **Tip:** Combineer meerdere volumekeyframes voor genuanceerde audio-aanpassingen, zoals het verlagen van het muziekniveau wanneer er gesproken wordt.
- **Tip:** Voor het **snel** aanpassen van het volume van een clip kun je het eenvoudige *Volume Preset*-menu gebruiken. Zie [Contextmenu](#).

Golfkleur

De *Golfkleur*-eigenschap is een keyframe-curve die de kleur van de audiogolfvisualisatie weergeeft.

- **Voorbeeld:** De kleur van de golfvorm afstemmen op het algemene visuele thema van het project.
- **Tip:** Experimenteer met verschillende kleuren om de visuele aantrekkingskracht van de golfvorm te vergroten of animeer de kleur in de loop van de tijd.

Golfvorm

De *Golfvorm*-eigenschap is een boolean die bepaalt of een golfvormvisualisatie wordt gebruikt in plaats van de afbeelding van de clip.

- **Voorbeeld:** Een audiogolfvorm weergeven in plaats van de video om audiopatronen visueel te benadrukken.
- **Tip:** Gebruik golfvormvisualisatie om muziekbeats of stemmodulaties te benadrukken.

1.7.6 Meer informatie

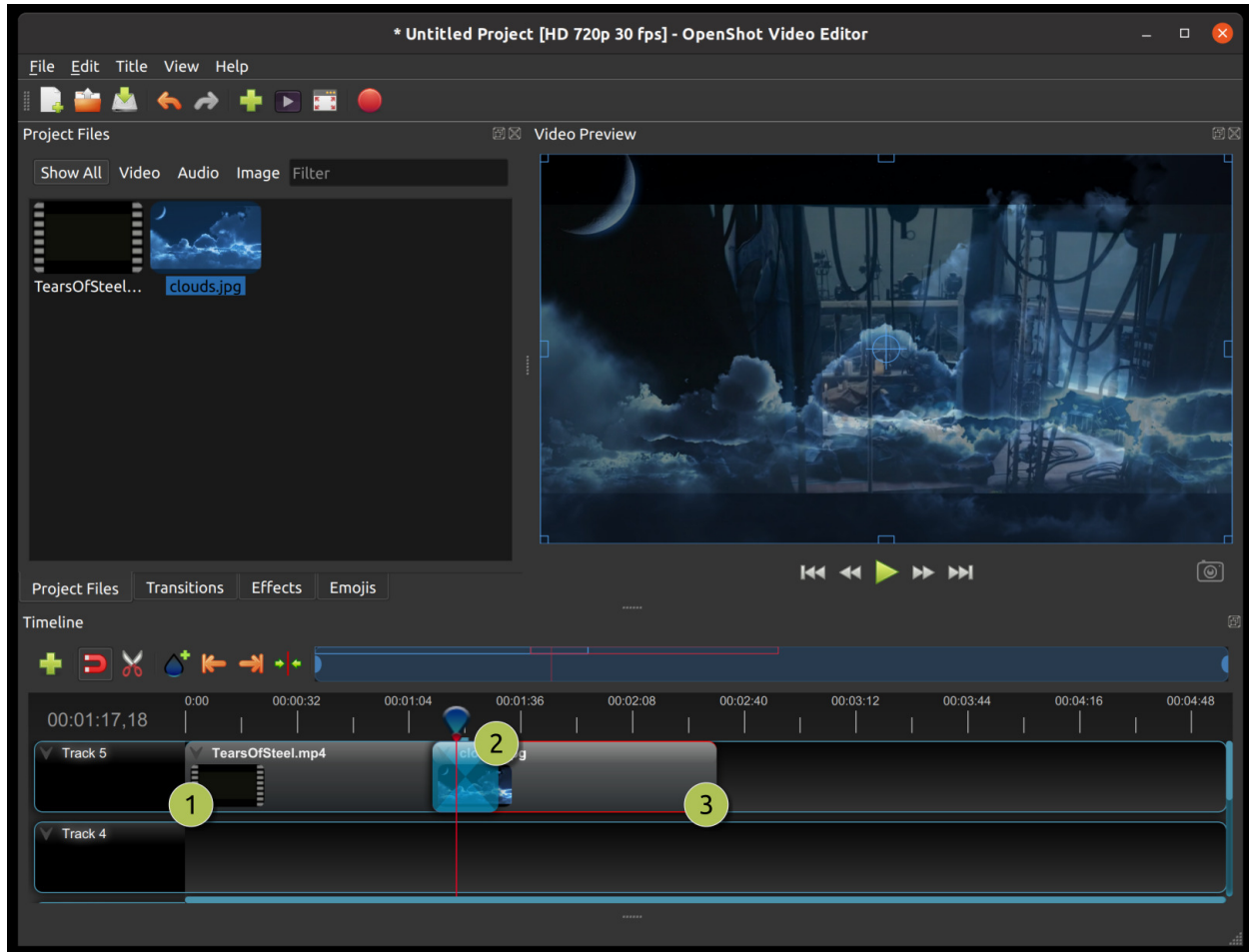
Voor meer informatie over keyframes en animatie, zie [Animatie](#).

1.8 Overgangen

Een overgang wordt gebruikt om geleidelijk te vervagen (of te wissen) tussen twee clipbeelden. In OpenShot worden overgangen weergegeven als blauwe, afgeronde rechthoeken op de tijdlijn. Ze worden automatisch gemaakt wanneer je twee clips overlapt, en kunnen handmatig worden toegevoegd door er een vanuit het **Overgangen**-paneel naar de tijdlijn te slepen. Een overgang moet bovenop een clip worden geplaatst (eroverheen), meestal aan het begin of einde van een clip.

OPMERKING: Overgangen beïnvloeden **geen audio**, dus als je het audiovolume van een clip wilt in- of uitfaden, moet je de volume clip-eigenschap aanpassen. Zie [Clipseigenschappen](#)

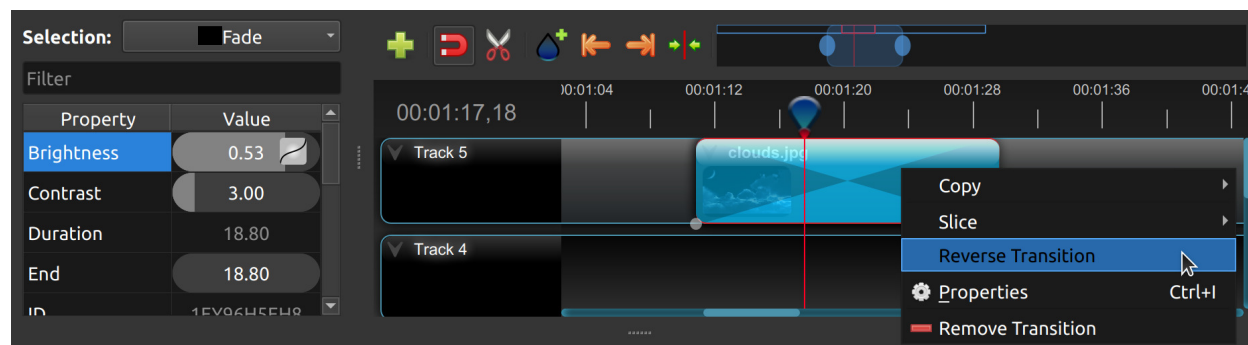
1.8.1 Overzicht



#	Naam	Beschrijving
1	Clip 1	Een videoclip
2	Overgang	Een geleidelijke vervagingsovergang tussen de 2 clipbeelden, automatisch gemaakt door de clips te overlappen (beïnvloedt de audio niet)
3	Clip 2	Een afbeeldingsclip

1.8.2 Richting

Overgangen passen de alfa/transparantie van de overlappende clipafbeelding aan (d.w.z. de clip onder de overgang) en kunnen vervagen van ondoorzichtig naar transparant, of van transparant naar ondoorzichtig (beïnvloedt de audio niet). Klik met de rechtermuisknop en kies *Overgang omkeren* om de richting van de vervaging te wijzigen. Je kunt ook handmatig de **Helderheid**-curve aanpassen en de visuele vervaging op elke gewenste manier animeren.



1.8.3 Transparantie

Als overgangen worden gebruikt op afbeeldingen of video's die transparantie bevatten (d.w.z. *alfakanaal*), zal dit ertoe leiden dat de originele clip abrupt verdwijnt (of plotseling uit het bestaan verdwijnt), omdat het overgangssysteem van OpenShot verwacht dat de 2e clip de eerste volledig bedekt. Als de 2e clip bijvoorbeeld de eerste niet volledig bedekt, is een overgang misschien niet het beste hulpmiddel. Overweeg in plaats daarvan de *alpha*-eigenschap van de eerste clip aan te passen om deze waar nodig te laten vervagen, zie [Clipseigenschappen](#) of [Contextmenu](#). Je kunt ook een overgang en *alpha*-vervaging combineren bij het gebruik van transparante clips om vloeiender tussen clips te vervagen.

1.8.4 Knippen & Snijden

OpenShot heeft veel eenvoudige manieren om de begin- en eindtrimposities van een overgang aan te passen (ook wel knippen of trimmen genoemd). De meest gebruikelijke methode is simpelweg de linker- (of rechter) rand van de overgang vast te pakken en te slepen. Voor een complete gids over snijden en alle beschikbare sneltoetsen, zie de secties [Trimmen & Snijden](#) en [Toetsenbord Sneltoetsen](#).

1.8.5 Masker

In videobewerking zijn maskers krachtige hulpmiddelen waarmee je selectief specifieke gebieden van een videoclip kunt weergeven. Net als bij maskeren in beeldbewerking definiëren videomaskers een gebied waar wijzigingen worden toegepast terwijl andere delen van de video onaangetast blijven.

Een masker kan worden gezien als een vorm of pad dat het gebied omlijnt dat je wilt selecteren. Veelgebruikte vormen zijn rechthoeken, cirkels en vrije vormen. Het gemaskeerde gebied wordt de "gemaskeerde regio" genoemd.

Maskers kunnen worden geanimeerd, waardoor je de vorm of positie in de loop van de tijd kunt veranderen. Dit maakt dynamische effecten mogelijk, zoals het onthullen van verborgen elementen of het overgaan tussen verschillende visuele toestanden. In OpenShot kun je een overgang omzetten in een masker door de *Helderheid* keyframe-curve aan te passen. Door een statische (onveranderlijke) helderheidswaarde te behouden, blijft de maskerlocatie vast. Combineer dit met aangepaste overgangsafbeeldingen of zelfs aangepaste afbeeldingsreeksen om geanimeerde, complexe maskers te maken.

1.8.6 Aangepaste Overgang

Elke grijswaardenafbeelding kan worden gebruikt als overgang (of masker) door deze toe te voegen aan je ~/openshot_qt/transitions/ map. Zorg er wel voor dat je bestand een gemakkelijk herkenbare naam heeft en start OpenShot opnieuw op. Je aangepaste overgang/masker verschijnt nu in de lijst met overgangen.

1.8.7 Overgangseigenschappen

Hieronder staat een lijst met overgangseigenschappen die kunnen worden bewerkt en in de meeste gevallen in de loop van de tijd geanimeerd. Om de eigenschappen van een overgang te bekijken, klik je met de rechtermuisknop en kies je *Eigenschappen*. De eigenschappeneditor verschijnt, waar je deze eigenschappen kunt wijzigen. OPMERKING: Let goed op waar de afspeelkop (de rode afspeellijn) staat. Keyframes worden automatisch aangemaakt op de huidige afspelpositie om animaties te helpen maken.

OPMERKING: Overgangen beïnvloeden de audio niet, dus als je het audiovolume van een clip wilt in- of uitfaden, moet je de volume clip-eigenschap aanpassen. Zie *Clipseigenschappen*.

Naam van Overgangseigenschap	Type	Beschrijving
Helderheid	Keyframe	Kromme die de helderheid van de overgangsafbeelding weergeeft, wat de vervaging/veeg beïnvloedt (-1 tot 1)
Contrast	Keyframe	Kromme die het contrast van de overgangsafbeelding weergeeft, wat de zachtheid/sterkte van de vervaging/veeg beïnvloedt (0 tot 20)
Duur	Kommagetal	De lengte van de overgang (in seconden). Alleen-lezen eigenschap.
Einde	Kommagetal	De trimpositie aan het einde van de overgang (in seconden).
ID	Tekst	Een willekeurig gegenereerde GUID (globaal unieke identificatie) toegewezen aan elke overgang. Alleen-lezen eigenschap.
Ouder	Tekst	Het bovenliggende object van deze overgang, waardoor veel van deze keyframe-waarden worden geïnitieerd met de waarde van de ouder.
Positie	Kommagetal	De positie van de overgang op de tijdlijn (in seconden).
Afbeelding vervangen	Bool	Voor het debuggen van een probleem toont deze eigenschap de overgangsafbeelding (in plaats van transparant te worden).
Start	Kommagetal	De trimpositie aan het begin van de overgang (in seconden).
Spoor	Geheel getal	De laag waarop de overgang zich bevindt (hogere sporen worden boven lagere sporen weergegeven).

Duur

De *Duur* eigenschap is een kommagetal dat de lengte van de overgang in seconden aangeeft. Dit is een alleen-lezen eigenschap. Dit wordt berekend als: *Einde* - *Start*. Om de duur te wijzigen, moet u de *Start* en/of *Einde* overgangseigenschappen aanpassen.

- **Voorbeeld:** Controleer de duur van een overgang om te zorgen dat deze in een specifieke tijdsperiode van het project past.
- **Tip:** Overweeg het gebruik van de “Duur” eigenschap voor overgangen die moeten passen bij specifieke tijdsintervallen, zoals dialogen of scènes.

Einde

De *Einde* eigenschap bepaalt het trimmpunt aan het einde van de overgang in seconden, waarmee u kunt regelen hoeveel van de overgang zichtbaar is op de tijdlijn. Het wijzigen van deze eigenschap beïnvloedt de *Duur* eigenschap van de overgang.

- **Voorbeeld:** Het einde van een overgang trimmen om uit te lijnen met een andere clip of ongewenste delen van de overgang verwijderen.
- **Tip:** Combineer de “Start” en “Einde” eigenschappen om het zichtbare gedeelte van de overgang nauwkeurig te regelen.

ID

De *ID* eigenschap bevat een willekeurig gegenereerde GUID (Globaal Unieke Identificatie) die aan elke overgang is toegewezen, wat de uniekheid garandeert. Dit is een alleen-lezen eigenschap, toegewezen door OpenShot bij het aanmaken van een overgang.

- **Voorbeeld:** Verwijzen naar specifieke overgangen binnen aangepaste scripts of automatiseringstaken.
- **Tip:** Hoewel meestal achter de schermen beheerd, kan het begrijpen van overgangs-ID's helpen bij geavanceerde projectaanpassingen.

Spoor

De *Spoor* eigenschap is een geheel getal dat de laag aangeeft waarop de overgang is geplaatst. Overgangen op hogere sporen worden boven die op lagere sporen weergegeven.

- **Voorbeeld:** Overgangen rangschikken in verschillende lagen om visuele diepte en complexiteit te creëren.
- **Tip:** Gebruik hogere sporen voor elementen die boven andere moeten verschijnen, zoals tekstoverlays of grafische elementen.

1.9 Effecten

Effecten worden in OpenShot gebruikt om het audio- of videomateriaal van een clip te verbeteren of te wijzigen. Ze kunnen pixels en audiogegevens aanpassen en kunnen over het algemeen je videoprojecten verbeteren. Elk effect heeft zijn eigen set eigenschappen, waarvan de meeste in de loop van de tijd geanimeerd kunnen worden, bijvoorbeeld het variëren van de *Helderheid & Contrast* van een clip in de tijd.

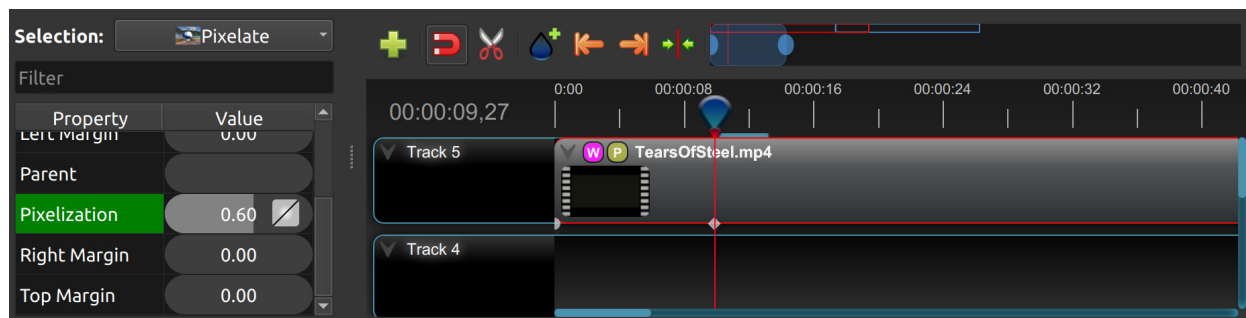
Effecten kunnen aan elke clip worden toegevoegd door ze vanuit het tabblad Effecten naar een clip te slepen en neer te zetten. Elk effect wordt weergegeven door een klein gekleurd pictogram en de eerste letter van de effectnaam. Let op: let goed op waar de afspeelkop (de rode afspeellijn) staat. Keyframes worden automatisch aangemaakt op de huidige afspelpositie om snel animaties te maken.

Om de eigenschappen van een effect te bekijken, klik je met de rechtermuisknop op het effectpictogram om het context-menu te openen en kies je *Eigenschappen*. De eigenschapseditor verschijnt, waar je deze eigenschappen kunt bewerken. Eigenschappen worden alfabetisch weergegeven in het dock, met filteropties bovenaan. Houd **Ctrl** ingedrukt en klik op meerdere effectpictogrammen om ze allemaal te selecteren; het Eigenschappen-dock toont dan een vermelding zoals *3 Selecties* zodat je hun gemeenschappelijke instellingen in één stap kunt aanpassen. Zie [Clipseigenschappen](#).

Om een eigenschap aan te passen:

- Sleep de schuifregelaar voor grove aanpassingen.
- Dubbelklik om nauwkeurige waarden in te voeren.
- Rechts- of dubbelklik voor niet-numerieke opties.

Effecteigenschappen zijn integraal onderdeel van het *Animatie* systeem. Wanneer je een eigenschap van een effect wijzigt, wordt er een keyframe aangemaakt op de huidige positie van de afspeelkop. Om een eigenschap over de hele clip te laten lopen, plaats je de afspeelkop op of vóór het begin van de clip voordat je aanpassingen maakt. Een handige manier om het begin van een clip te identificeren is door de functie ‘volgende/vorige marker’ op de Tijdlijnwerkbalk te gebruiken.



1.9.1 Lijst van Effecten

OpenShot Video Editor heeft in totaal 27 ingebouwde video- en audio-effecten: 18 video-effecten en 9 audio-effecten. Deze effecten kunnen aan een clip worden toegevoegd door het effect naar een clip te slepen. De volgende tabel bevat de naam en een korte beschrijving van elk effect.

Pictogram	Effectnaam	Effectbeschrijving
	Analoge Tape	Oud huisvideo-effect met wiebelen, uitlopen en sneeuw.
	Alpha Masker / Veegovergang	Overgang met grijswaardenmasker tussen beelden.
	Strepen	Voeg gekleurde strepen toe rond je video.
	Vervagen	Pas de vervaging van het beeld aan.
	Helderheid & Contrast	Pas de helderheid en het contrast van het frame aan.
	Ondertitel	Voeg tekstondertitels toe aan elke clip.
	Chroma Key (Groen scherm)	Vervang kleur door transparantie.
	Kleurenkaart / Lookup	Pas kleuren aan met 3D LUT-lookup-tabellen (.cube-formaat).
	Kleurverzadiging	Pas de kleurintensiteit aan.
	Kleurverschuiving	Verschuif de kleuren van het beeld in verschillende richtingen.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 3 – Vervolgd van vorige pagina

Pictogram	Effectnaam	Effectbeschrijving
	Bijsnijden	Snijd delen van je video bij.
	Deinterlacing	Verwijder interlacing uit video.
	Tint	Pas tint / kleur aan.
	Lensflare	Simuleer zonlicht dat op een lens valt met lensflares.
	Negatief	Maak een negatief beeld.
	Objectdetector	Detecteer objecten in video.
	Omtrek	Voeg een omtrek toe rond een afbeelding of tekst.
	Pixelate	Vergroot of verklein zichtbare pixels.
	Verscherpen	Verhoog het contrast van randen om videodetails scherper te maken.
	Verschuiven	Verschuif afbeelding in verschillende richtingen.
	Sferische projectie	Vlak 360°- en fisheye-beelden af of projecteer ze.
	Stabilisator	Verminder videotrilling.
	Tracker	Volg de begrenzkader in video.
	Golf	Vervorm afbeelding in een golfpatroon.
	Compressor	Verminder het volume of versterk stille geluiden.
	Vertraging	Pas audio-video synchronisatie aan.
	Vervorming	Knip audiosignaal voor vervorming.
	Echo	Voeg vertraagde geluidsreflectie toe.
	Expander	Maak luide delen relatief luider.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 3 – Vervolgd van vorige pagina

Pictogram	Effectnaam	Effectbeschrijving
	Ruis	Voeg willekeurige signalen met gelijke intensiteit toe.
	Parametrische EQ	Pas frequentievolume in audio aan.
	Robotisering	Transformeer audio naar robotstem.
	Fluistering	Transformeer audio naar gefluister.

1.9.2 Effecteigenschappen

Hieronder staat een lijst met **gemeenschappelijke** effecteigenschappen, gedeeld door alle effecten in OpenShot. Om de eigenschappen van een effect te bekijken, klik met de rechtermuisknop en kies *Eigenschappen*. De eigenschappeneditor verschijnt, waar u deze eigenschappen kunt wijzigen. Let op de positie van de afspeelkop (de rode afspeellijn). Keyframes worden automatisch aangemaakt op de huidige afspelpositie om snel animaties te maken.

Zie de onderstaande tabel voor een lijst van veelvoorkomende effecteigenschappen. Alleen de **gemeenschappelijke eigenschappen** die alle effecten delen, worden hier vermeld. Elk effect heeft ook veel **unieke eigenschappen**, die specifiek zijn voor elk effect. Zie [Video-effecten](#) voor meer informatie over individuele effecten en hun unieke eigenschappen.

Naam van effecteigenschap	Type	Beschrijving
Duur	Kommagetal	De lengte van het effect (in seconden). Alleen-lezen eigenschap. De meeste effecten zijn standaard even lang als een clip. Deze eigenschap is verborgen wanneer een effect bij een clip hoort.
Einde	Kommagetal	De trimpositie aan het einde van het effect (in seconden). Deze eigenschap is verborgen wanneer een effect bij een clip hoort.
ID	Tekst	Een willekeurig gegenereerde GUID (globaal unieke identifier) die aan elk effect wordt toegewezen. Alleen-lezen eigenschap.
Ouder	Tekst	Het bovenliggende object van dit effect, waardoor veel van deze keyframewaarden worden geïnitieerd met de waarde van de ouder.
Positie	Kommagetal	De positie van het effect op de tijdlijn (in seconden). Deze eigenschap is verborgen wanneer een effect bij een clip hoort.
Start	Kommagetal	De trimpositie aan het begin van het effect (in seconden). Deze eigenschap is verborgen wanneer een effect bij een clip hoort.
Spoor	Geheel getal	De laag waarop het effect zich bevindt (hogere sporen worden boven lagere sporen weergegeven). Deze eigenschap is verborgen wanneer een effect bij een clip hoort.
Toepassen vóór clip	Boolean	Dit effect toepassen voordat de clip keyframes verwerkt? (standaard is Ja)

Duur

De *Duur* eigenschap is een kommagetal dat de lengte van het effect in seconden aangeeft. Dit is een alleen-lezen eigenschap. Dit wordt berekend als: Einde - Start. Om de duur te wijzigen, moet u de *Start* en/of *Einde* effecteigenschappen aanpassen.

OPMERKING: De meeste effecten in OpenShot stellen de effectduur standaard in op de duur van de clip en verbergen deze eigenschap in de editor.

Einde

De *Einde* eigenschap bepaalt het trimpunt aan het einde van het effect in seconden, waarmee u kunt regelen hoeveel van het effect zichtbaar is op de tijdlijn. Het wijzigen van deze eigenschap beïnvloedt de *Duur* effecteigenschap.

OPMERKING: De meeste effecten in OpenShot stellen deze eigenschap standaard in op die van de clip en verbergen deze eigenschap in de editor.

ID

De *ID* eigenschap bevat een willekeurig gegenereerde GUID (Globally Unique Identifier) die aan elk effect wordt toegewezen, wat de uniekheid garandeert. Dit is een alleen-lezen eigenschap, toegewezen door OpenShot bij het aanmaken van een effect.

Spoor

De *Spoor* eigenschap is een geheel getal dat de laag aangeeft waarop het effect is geplaatst. Effecten op hogere sporen worden boven die op lagere sporen weergegeven.

OPMERKING: De meeste effecten in OpenShot stellen deze eigenschap standaard in op die van de clip en verbergen deze eigenschap in de editor.

1.9.3 Effect Ouder

De *Ouder* eigenschap van een effect stelt de initiële keyframe-waarden in op die van een ouder-effect. Bijvoorbeeld, als veel effecten naar hetzelfde ouder-effect verwijzen, erven ze al hun initiële eigenschappen, zoals lettergrootte, letterkleur en achtergrondkleur voor een *Caption* effect. In het voorbeeld van veel *Caption* effecten die hetzelfde ouder-effect gebruiken, is dit een efficiënte manier om een groot aantal van deze effecten te beheren.

*OPMERKING: De parent eigenschap voor effecten moet gekoppeld zijn aan hetzelfde **type** ouder-effect, anders komen hun standaard initiële waarden niet overeen. Zie ook [Ouderclip](#).*

Positie

De *Positie* eigenschap bepaalt de positie van het effect op de tijdlijn in seconden, waarbij 0.0 het begin aangeeft.

OPMERKING: De meeste effecten in OpenShot stellen deze eigenschap standaard in op die van de clip en verbergen deze eigenschap in de editor.

Start

De *Start* eigenschap bepaalt het trimmpunt aan het begin van het effect in seconden. Het wijzigen van deze eigenschap beïnvloedt de *Duur* effecteigenschap.

OPMERKING: De meeste effecten in OpenShot stellen deze eigenschap standaard in op die van de clip en verbergen deze eigenschap in de editor:

1.9.4 Sequencing

Effecten worden normaal gesproken **voor** het verwerken van keyframes door de clip toegepast. Dit stelt het effect in staat om het ruwe beeld van de clip te verwerken, voordat de clip eigenschappen zoals schalen, rotatie, locatie, enz. toepast. Dit is doorgaans de voorkeursvolgorde en het standaardgedrag van effecten in OpenShot. U kunt dit gedrag echter optioneel overschrijven met de eigenschap `Apply Before Clip Keyframes`.

Als u de eigenschap `Apply Before Clip Keyframes` op *Nee* zet, wordt het effect **na** het schalen, roteren en toepassen van keyframes door de clip op het beeld toegepast. Dit kan nuttig zijn bij bepaalde effecten, zoals het **Masker**-effect, wanneer u eerst een clip wilt animeren en daarna een statisch masker op de clip wilt toepassen.

1.9.5 Video-effecten

Effecten worden over het algemeen verdeeld in twee categorieën: video- en audio-effecten. Video-effecten wijzigen het beeld en de pixelgegevens van een clip. Hieronder staat een lijst met video-effecten en hun eigenschappen. Het is vaak het beste om met een effect te experimenteren door verschillende waarden in te voeren en de resultaten te bekijken.

Analoge Tape

Het **Analog Tape**-effect bootst het afspelen van consumententape na: horizontale lijntrilling (“tracking”), chroma-bleed, luma-zachtheid, korrelige sneeuw, een onderste **tracking-streep** en korte **statische uitbarstingen**. Alle bedieningselementen zijn keyframeerbaar en de ruis is deterministisch (gebaseerd op de ID van het effect met een optionele offset), waardoor renders reproduceerbaar zijn.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
tracking	(float, 0–1) Horizontale lijntrilling plus een subtiele onderste scheefstand . Hogere waarden verhogen de amplitude en de hoogte van de scheefstand.
bleed	(float, 0–1) Chroma bleed / fringing . Horizontale chroma-verschuiving + vervaging met een lichte desaturatie. Geeft het “regenboogrand”-effect.
zachtheid	(float, 0–1) Luma-zachtheid . Kleine horizontale vervaging op Y (ongeveer 0–2 px). Houd laag om details te behouden bij veel ruis.
ruis	(float, 0–1) Sneeuw, gesis en uitval . Regelt de korrelsterkte, waarschijnlijkheid/duur van witte strepen en een zwakke lijnzoem.
streep	(float, 0–1) Tracking-streep . Tilt de onderste band op, voegt daar gesis/ruis toe en vergroot het opgetilde gebied naarmate de waarde stijgt.
statische_banden	(float, 0–1) Statische uitbarstingen . Korte heldere banden met rij-gebundelde strepen (veel “vallende sterren” over aangrenzende rijen).
zaad_offset	(int, 0–1000) Wordt opgeteld bij de interne zaadwaarde (afgeleid van de effect-ID) voor deterministische variatie tussen clips.

Gebruiksnotities

- **Subtiele “home video”**: tracking=0.25, bleed=0.20, softness=0.20, noise=0.25, stripe=0.10, static_bands=0.05.

- **Slechte tracking / kopverstopping:** `tracking=0.8-1.0`, `stripe=0.6-0.9`, `noise=0.6-0.8`, `static_bands=0.4-0.6`, `softness<=0.2`, en stel bleed in op ongeveer 0.3.
- **Alleen kleurfranjes:** verhoog bleed (ongeveer 0.5) en houd de andere instellingen laag.
- **Verschillende maar herhaalbare sneeuw:** laat de effect-ID ongewijzigd (voor deterministische output) en wijzig `seed_offset` om een nieuw, nog steeds herhaalbaar patroon te krijgen.

Alpha Masker / Veegovergang

Het Alpha Mask / Wipe Transition-effect maakt gebruik van een grijstintenmasker om een dynamische overgang te creëren tussen twee afbeeldingen of videoclips. In dit effect onthullen de lichte delen van het masker de nieuwe afbeelding, terwijl de donkere delen deze verbergen, wat creatieve en aangepaste overgangen mogelijk maakt die verder gaan dan standaard fade- of wipe-technieken. Dit effect beïnvloedt alleen het beeld en niet de audiotrack.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
helderheid	(float, -1 tot 1) Deze curve regelt de beweging over de wipe
contrast	(float, 0 tot 20) Deze curve regelt de hardheid en zachtheid van de rand van de wipe
lezer	(lezer) Deze lezer kan elke afbeelding of video gebruiken als invoer voor uw grijstintenwipe
vervang_afbeelding	(bool, keuzes: ['Ja', 'Nee']) Vervang de afbeelding van de clip door de huidige grijstintenwipe-afbeelding, nuttig voor probleemoplossing

Strepen

De Bars-effect voegt gekleurde balken toe rond je videoframe, die gebruikt kunnen worden voor esthetische doeleinden, om de video binnen een bepaalde beeldverhouding te kaderen, of om het uiterlijk van het bekijken van inhoud op een ander weergaveapparaat te simuleren. Deze effect is bijzonder nuttig voor het creëren van een cinematografische of broadcast-look.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
onderkant	(float, 0 tot 0,5) De curve om de grootte van de onderste balk aan te passen
kleur	(kleur) De curve om de kleur van de balken aan te passen
links	(float, 0 tot 0,5) De curve om de grootte van de linker balk aan te passen
rechts	(float, 0 tot 0,5) De curve om de grootte van de rechter balk aan te passen
bovenkant	(float, 0 tot 0,5) De curve om de grootte van de bovenste balk aan te passen

Vervagen

De Vervaging-effect verzacht het beeld, waardoor details en textuur verminderen. Dit kan worden gebruikt om een gevoel van diepte te creëren, de aandacht te vestigen op specifieke delen van het frame, of simpelweg om een stylistische keuze voor esthetische doeleinden toe te passen. De intensiteit van de vervaging kan worden aangepast om het gewenste niveau van zachtheid te bereiken.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
horizontale_radius	(float, 0 tot 100) Keyframe voor de horizontale vervagingsstraal. De grootte van de horizontale vervaging in pixels.
iteraties	(float, 0 tot 100) Keyframe voor het aantal iteraties. Het aantal vervagingsiteraties per pixel. 3 iteraties = Gaussiaans.
sigma	(float, 0 tot 100) Sigma-keyframe. De mate van verspreiding in de vervaging. Moet groter zijn dan de straal.
verticale_radius	(float, 0 tot 100) Keyframe voor de verticale vervagingsstraal. De grootte van de verticale vervaging in pixels.

Helderheid & Contrast

Het Helderheid & Contrast-effect maakt het mogelijk om de algehele lichtheid of donkerte van het beeld (helderheid) en het verschil tussen de donkerste en lichtste delen van het beeld (contrast) aan te passen. Dit effect kan worden gebruikt om slecht verlichte video's te corrigeren of om dramatische lichteffecten voor artistieke doeleinden te creëren.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
helderheid	(float, -1 tot 1) De curve om de helderheid aan te passen
contrast	(float, 0 tot 100) De curve om het contrast aan te passen (3 is typisch, 20 is veel, 100 is max. 0 is ongeldig)

Ondertitel

Voeg tekstbijschriften toe bovenop je video. We ondersteunen zowel VTT (WebVTT) als SubRip (SRT) ondertitelbestandsformaten. Deze formaten worden gebruikt om bijschriften of ondertitels in video's weer te geven. Ze stellen je in staat om tekstgebaseerde ondertitels aan videocontent toe te voegen, waardoor het toegankelijker wordt voor een breder publiek, vooral voor doven of slechthorenden. Het Bijschrift-effect kan zelfs de tekst laten in- en uitfaden en ondersteunt elk lettertype, grootte, kleur en marge. OpenShot heeft ook een gebruiksvriendelijke Bijschrift-editor, waar je snel bijschriften kunt invoegen op de positie van de afspeelkop, of al je bijschrifttekst op één plek kunt bewerken.

```
: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!
```

Eigenschapsnaam	Beschrijving
achtergrond	(kleur) Kleur van de achtergrond van het bijschriftgebied
achtergrond_alpha	(float, 0 tot 1) Alfa van de achtergrondkleur
achtergrond_hoek	(float, 0 tot 60) Radius van de achtergrondhoek
achtergrond_opvulling	(float, 0 tot 60) Opvulling van de achtergrond
bijschrift_lettertype	(lettertype) Naam van het lettertype of de lettertypefamilie
bijschrift_tekst	(bijschrift) VTT/Subrip-geformatteerde bijschrifttekst (meerdere regels)
kleur	(kleur) Kleur van de bijschrifttekst
in_faden	(float, 0 tot 3) Infaden per bijschrift (aantal seconden)
uit_faden	(float, 0 tot 3) Uitfaden per bijschrift (aantal seconden)
lettertype_alpha	(float, 0 tot 1) Alfa van de lettertypekleur
lettergrootte	(float, 0 tot 200) Lettergrootte in punten
links	(float, 0 tot 0,5) Grootte van de linkermarge
regelaafstand	(float, 0 tot 5) Afstand tussen regels (standaard 1,0)
rechts	(float, 0 tot 0,5) Grootte van de rechtermarge
omtrek	(kleur) Kleur van de tekstrand / omtrek
omtrek_dikte	(float, 0 tot 10) Breedte van de tekstrand / lijn
bovenkant	(float, 0 tot 1) Grootte van de bovenmarge

Chroma Key (Groen scherm)

Het Chroma Key (Greenscreen) effect vervangt een specifieke kleur (of chroma) in de video (meestal groen of blauw) door transparantie, waardoor het mogelijk is de video over een andere achtergrond te composieten. Dit effect wordt veel gebruikt in film- en televisieproducties voor het creëren van visuele effecten en het plaatsen van onderwerpen in omgevingen die anders onmogelijk of onpraktisch te filmen zouden zijn.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
kleur	(kleur) De kleur om te matchen
drempelwaarde	(float, 0 tot 125) De drempelwaarde (of fuzz-factor) voor het matchen van vergelijkbare kleuren. Hoe groter de waarde, hoe meer kleuren worden gematcht.
halo	(float, 0 tot 125) De extra drempelwaarde voor het elimineren van halo's.
sleutelmethode	(int, keuzes: ['Basic keying', 'HSV/HSL tint', 'HSV verzadiging', 'HSL verzadiging', 'HSV waarde', 'HSL luminantie', 'LCH luminantie', 'LCH chroma', 'LCH tint', 'CIE afstand', 'Cb,Cr vector']) De te gebruiken keying-methode of algoritme.

Kleurenkaart / Lookup

Het Color Map-effect past een 3D LUT (Lookup Table) toe op je beeldmateriaal, waardoor de kleuren direct worden getransformeerd om een consistente uitstraling of sfeer te bereiken. Een 3D LUT is simpelweg een tabel die elke invoertint herverdeelt naar een nieuwe uitvoerpalet. Met aparte keyframe-curves voor de rode, groene en blauwe kanalen kun je precies regelen, en zelfs animeren, hoeveel elk kanaal door de LUT wordt beïnvloed, waardoor het eenvoudig is om je kleuraanpassing in de loop van de tijd fijn af te stemmen of te mengen.

LUT-bestanden (.cube-formaat) kunnen van veel online bronnen worden gedownload, waaronder gratis pakketten op fotografieblogs of marktplaatsen, zoals <https://freshluts.com/>. OpenShot bevat standaard een selectie populaire LUTs ontworpen voor **Rec 709** gamma.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
lut_pad	(string) Besturingssysteem-pad naar het <i>.cube</i> LUT-bestand.
intensiteit	(float, 0.0 tot 1.0) % Menging van de totale intensiteit (0.0 = geen LUT, 1.0 = volledige LUT).
intensiteit_r	(float, 0.0 tot 1.0) % Menging van het rode kanaal van de LUT (0.0 = geen LUT, 1.0 = volledige LUT).
intensiteit_g	(float, 0.0 tot 1.0) % Menging van het groene kanaal van de LUT (0.0 = geen LUT, 1.0 = volledige LUT).
intensiteit_b	(float, 0.0 tot 1.0) % Menging van het blauwe kanaal van de LUT (0.0 = geen LUT, 1.0 = volledige LUT).

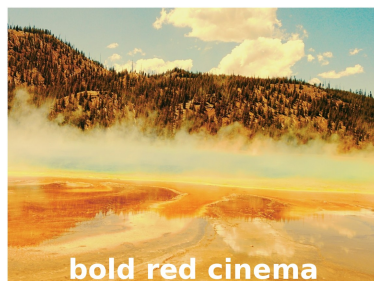
Gamma en Rec 709

Gamma is de manier waarop videosystemen de middentonen van een afbeelding lichter of donkerder maken. **Rec 709** is de standaard gamma-curve die tegenwoordig voor de meeste HD- en onlinevideo's wordt gebruikt. Door te leveren met **Rec 709** LUTs maakt OpenShot het eenvoudig om een kleuraanpassing toe te passen die overeenkomt met de overgrote meerderheid van het beeldmateriaal dat je bewerkt.

Als je camera of workflow een andere gamma gebruikt (bijvoorbeeld een LOG-profiel), kun je nog steeds een LUT gebruiken die voor die curve is gemaakt. Gebruik gewoon een *.cube*-bestand dat voor jouw gamma is ontworpen onder het **LUT Pad** van het Color Map-effect. Zorg er wel voor dat de gamma van je beeldmateriaal overeenkomt met de gamma van de LUT, anders kunnen de kleuren er onjuist uitzien.

De volgende **Rec 709** LUT-bestanden zijn inbegrepen in OpenShot, georganiseerd in de volgende categorieën:

Cinematisch & Blockbuster

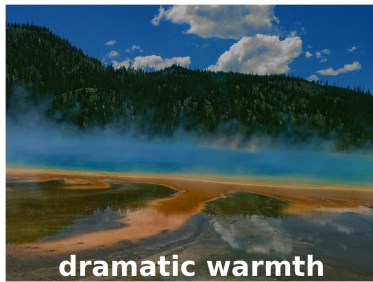






Donker & Sfeervol









Film Stock & Vintage





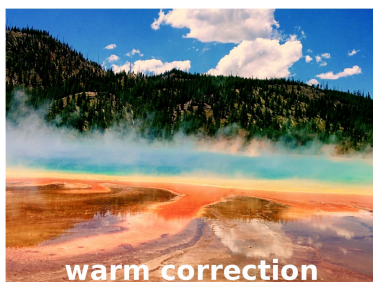


Teal & Oranje Sferen





Hulpmiddelen & Correctie



Levendig & Kleurrijk





Kleurverzadiging

Het Color Saturation-effect past de intensiteit en levendigheid van kleuren in de video aan. Het verhogen van de verzadiging kan kleuren levendiger en opvallender maken, terwijl het verlagen een meer gedempte, bijna zwart-wit uitstraling kan creëren.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
verzadiging	(float, 0 tot 4) De curve om de algehele verzadiging van het framebeeld aan te passen (0.0 = grijswaarden, 1.0 = normaal, 2.0 = dubbele verzadiging)
verzadiging_B	(float, 0 tot 4) De curve om de blauwe verzadiging van het framebeeld aan te passen
verzadiging_G	(float, 0 tot 4) De curve om de groene verzadiging van het framebeeld aan te passen (0.0 = grijswaarden, 1.0 = normaal, 2.0 = dubbele verzadiging)
verzadiging_R	(float, 0 tot 4) De curve om de rode verzadiging van het framebeeld aan te passen

Kleurverschuiving

Verschuif de kleuren van een afbeelding omhoog, omlaag, naar links en naar rechts (met oneindige wrapping).

Elke pixel heeft 4 kleurkanalen:

- Rood, Groen, Blauw en Alpha (oftewel transparantie)
- Elke kanaalwaarde ligt tussen 0 en 255

Het Color Shift-effect “verplaatst” of “vertaalt” eenvoudigweg een specifieke kleurkanaal op de X- of Y-as. *Niet alle video- en beeldformaten ondersteunen een alfakanaal, en in die gevallen ziet u geen veranderingen bij het aanpassen van de kleurverschuiving van het alfakanaal.*

Eigenschapsnaam	Beschrijving
alpha_x	(float, -1 tot 1) Verschuif de Alpha X-coördinaten (links of rechts)
alpha_y	(float, -1 tot 1) Verschuif de Alpha Y-coördinaten (omhoog of omlaag)
blue_x	(float, -1 tot 1) Verschuif de Blauwe X-coördinaten (links of rechts)
blue_y	(float, -1 tot 1) Verschuif de Blauwe Y-coördinaten (omhoog of omlaag)
green_x	(float, -1 tot 1) Verschuif de Groene X-coördinaten (links of rechts)
green_y	(float, -1 tot 1) Verschuif de Groene Y-coördinaten (omhoog of omlaag)
red_x	(float, -1 tot 1) Verschuif de Rode X-coördinaten (links of rechts)
red_y	(float, -1 tot 1) Verschuif de Rode Y-coördinaten (omhoog of omlaag)

Bijsnijden

Het Crop-effect verwijdert ongewenste buitengebieden van het videoframe, zodat u zich kunt concentreren op een bepaald deel van de opname, de beeldverhouding kunt wijzigen of storende elementen aan de randen van het frame kunt verwijderen. Dit effect is de primaire methode om een Clip bij te snijden in OpenShot. De `left`, `right`, `top` en `bottom` keyframes kunnen zelfs geanimeerd worden voor een bewegend en van grootte veranderend bijgesneden gebied. U kunt het bijgesneden gebied leeg laten, of u kunt het bijgesneden gebied dynamisch aanpassen om het scherm te vullen.

U kunt dit effect snel toevoegen door met de rechtermuisknop op een clip te klikken en *Crop* te kiezen. Wanneer actief, verschijnen blauwe bijsnijdgrenzen in de videovoorvertoning zodat u de bijsnijding visueel kunt aanpassen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
onderkant	(float, 0 tot 1) Grootte van de onderste balk
links	(float, 0 tot 1) Grootte van de linker balk
rechts	(float, 0 tot 1) Grootte van de rechter balk
bovenkant	(float, 0 tot 1) Grootte van de bovenste balk
x	(float, -1 tot 1) X-verschuiving
y	(float, -1 tot 1) Y-verschuiving
resize	(bool, keuzes: ['Yes', 'No']) Vervang de frame-afbeelding door het bijgesneden gebied (maakt automatische schaalvergroting van de bijgesneden afbeelding mogelijk)

Deinterlacing

Het Deinterlace-effect wordt gebruikt om interlacing-artifacten uit videobeelden te verwijderen, die vaak worden gezien als horizontale lijnen over bewegende objecten. Dit effect is essentieel voor het converteren van interlaced video (zoals van oudere videocamera's of uitzendingbronnen) naar een progressief formaat dat geschikt is voor moderne schermen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
isOdd	(bool, keuzes: ['Yes ', 'No ']) Gebruik oneven of even lijnen

Tint

Het Hue-effect past de algehele kleurbalans van de video aan, waarbij de tinten worden veranderd zonder de helderheid of verzadiging te beïnvloeden. Dit kan worden gebruikt voor kleurcorrectie of om dramatische kleureffecten toe te passen die de sfeer van het beeldmateriaal veranderen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
hue	(float, 0 tot 1) De curve om het percentage tintverschuiving aan te passen

Lensflare

Het Lens Flare-effect simuleert fel licht dat op uw cameralens valt, waardoor gloeiende halo's, gekleurde ringen en zachte schitteringen over uw beeldmateriaal ontstaan. Reflecties worden automatisch geplaatst langs een lijn van de lichtbron naar het midden van het frame. U kunt elke eigenschap animeren met keyframes om uw actie te volgen of aan uw scène aan te passen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
x	(float, -1 tot 1) Horizontale positie van de lichtbron. -1 is de linker rand, 0 is het midden, +1 is de rechter rand.
y	(float, -1 tot 1) Verticale positie van de lichtbron. -1 is de bovenrand, 0 is het midden, +1 is de onderrand.
helderheid	(float, 0 tot 1) Algemene gloedsterkte en transparantie. Hogere waarden maken de flares helderder en ondoorzichtiger.
grootte	(float, 0,1 tot 3) Schaal van het gehele flare-effect. Grotere waarden vergroten halo's, ringen en gloed.
spreading	(float, 0 tot 1) Hoe ver secundaire reflecties reizen. 0 houdt ze dicht bij de bron, 1 duwt ze helemaal naar de tegenovergestelde rand.
tint_color	(color) Verandert de flare-kleuren om bij uw scène te passen. Gebruik de RGBA-regelaars om tint en transparantie te kiezen.

Negatief

Het Negative-effect keert de kleuren van de video om, waardoor een afbeelding ontstaat die lijkt op een fotografisch negatief. Dit kan worden gebruikt voor artistieke effecten, om een surrealistisch of buitenaards uiterlijk te creëren, of om specifieke elementen binnen het frame te benadrukken.

Objectdetector

De Object Detector-effect maakt gebruik van machine learning-algoritmen (zoals neurale netwerken) om objecten binnen het videoframe te identificeren en te markeren. Het kan meerdere objecttypen herkennen, zoals voertuigen, mensen, dieren en meer! Dit kan worden gebruikt voor analytische doeleinden, om interactieve elementen aan video's toe te voegen, of om de beweging van specifieke objecten over het frame te volgen.

Klassefilters & Vertrouwen

Om het detectieproces aan uw specifieke behoeften aan te passen, bevat de Object Detector eigenschappen voor **klassefilters** en **vertrouwensdrempels**. Door een klassefilter in te stellen, zoals “Vrachtwagen” of “Persoon”, kunt u de detector instrueren zich te richten op specifieke soorten objecten, waardoor het aantal getraceerde objecttypen wordt beperkt. De vertrouwensdrempel stelt u in staat een minimum niveau van zekerheid voor detecties in te stellen, zodat alleen objecten met een vertrouwensniveau boven deze drempel worden beschouwd, wat helpt om valse positieven te verminderen en te focussen op nauwkeurigere detecties.

Hoe Parentage Werkt

Zodra u objecten hebt gevolgd, kunt u andere *Clips* aan hen “parenten”. Dit betekent dat de tweede clip, die een grafiek, tekst of een andere videolaag kan zijn, het gevolg zal zijn van het getraceerde object alsof het eraan vastzit. Als het getraceerde object naar links beweegt, beweegt de kindclip ook naar links. Als het getraceerde object in grootte toeneemt (dichter bij de camera komt), schaalt de kindclip ook mee. Voor een correcte weergave moeten geparentde clips op een spoor hoger dan de getraceerde objecten staan en moet de juiste *Schaal*-eigenschap worden ingesteld.

Zie *Ouderclip*.

Eigenschappen

Eigenschapsnaam	Beschrijving
klasse_filter	(string) Type objectklasse om te filteren (bijv. auto, persoon)
vertrouwensdrempel	(float, 0 tot 1) Minimale vertrouwenswaarde om de gedetecteerde objecten weer te geven
toon_box_tekst	(int, keuzes: ['Yes', 'No']) Toon klasnaam en ID van ALLE getraceerde objecten
toon_boxen	(int, keuzes: ['Yes', 'No']) Teken een kader rond ALLE getraceerde objecten (een snelle manier om alle getraceerde objecten te verbergen)
geselecteerde_object_index	(int, 0 tot 200) Index van het getraceerde object dat is <i>geselecteerd</i> om de eigenschappen te wijzigen
teken_box	(int, keuzes: ['Yes', 'No']) Of het kader rond het geselecteerde getraceerde object moet worden getekend
box_id	(string) Interne ID van een getraceerde objectbox voor identificatiedoeleinden
x1	(float, 0 tot 1) Linksboven X-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframebreedte
y1	(float, 0 tot 1) Linksboven Y-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframehoogte
x2	(float, 0 tot 1) Rechtsonder X-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframebreedte
y2	(float, 0 tot 1) Rechtsonder Y-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframehoogte
delta_x	(float, -1.0 tot 1) Horizontale bewegingsdelta van de getraceerde objectbox ten opzichte van de vorige positie
delta_y	(float, -1.0 tot 1) Verticale bewegingsdelta van de getraceerde objectbox ten opzichte van de vorige positie
schaal_x	(float, 0 tot 1) Schaalfactor in de X-richting voor de getraceerde objectbox, relatief ten opzichte van de oorspronkelijke grootte
schaal_y	(float, 0 tot 1) Schaalfactor in de Y-richting voor de getraceerde objectbox, relatief ten opzichte van de oorspronkelijke grootte
rotatie	(float, 0 tot 360) Rotatiehoek van de getraceerde objectbox, in graden
zichtbaar	(bool) Is de getraceerde objectbox zichtbaar in het huidige frame. Alleen-lezen eigenschap.
omtrek	(kleur) Kleur van de rand (omtrek) rond de getraceerde objectbox
omtrek_dikte	(int, 1 tot 10) Breedte van de rand (omtrek) rond de getraceerde objectbox
stroke_alpha	(float, 0 tot 1) Doorzichtigheid van de rand (omtrek) rond het getraceerde objectvak
achtergrond_alpha	(float, 0 tot 1) Doorzichtigheid van de achtergrondvulling binnen het getraceerde objectvak
achtergrond_hoek	(int, 0 tot 150) Radius van de hoeken voor de achtergrondvulling binnen het getraceerde objectvak
achtergrond	(kleur) Kleur van de achtergrondvulling binnen het getraceerde objectvak

Omtrek

De Outline-effect voegt een aanpasbare rand toe rond afbeeldingen of tekst binnen een videoframe. Het werkt door het extraheren van het alfa kanaal van de afbeelding, dit te vervagen om een vloeiende omtrekmasker te genereren, en vervolgens dit masker te combineren met een effen kleur laag. Gebruikers kunnen de breedte van de omtrek aanpassen evenals de kleurcomponenten (rood, groen, blauw) en transparantie (alfa), wat een breed scala aan visuele stijlen mogelijk maakt. Dit effect is ideaal om tekst te benadrukken, visuele scheiding te creëren en een artistiek tintje aan je video's toe te voegen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
breedte	(float, 0 tot 100) De breedte van de omtrek in pixels.
rood	(float, 0 tot 255) De rode kleurcomponent van de omtrek.
groen	(float, 0 tot 255) De groene kleurcomponent van de omtrek.
blauw	(float, 0 tot 255) De blauwe kleurcomponent van de omtrek.
alfa	(float, 0 tot 255) De transparantiewaarde (alfa) voor de omtrek.

Pixelate

Het Pixelate-effect vergroot of verkleint de grootte van de pixels in de video, waardoor een mozaïekachtig uiterlijk ontstaat. Dit kan worden gebruikt om details te verbergen (zoals gezichten of kentekenplaten om privacyredenen), of als een stijlistisch effect om een retro-, digitale of abstracte esthetiek op te roepen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
onderkant	(float, 0 tot 1) De curve om de grootte van de ondermarge aan te passen
links	(float, 0 tot 1) De curve om de grootte van de linkermarge aan te passen
pixelering	(float, 0 tot 0,99) De curve om de mate van pixelering aan te passen
rechts	(float, 0 tot 1) De curve om de grootte van de rechtermarge aan te passen
bovenkant	(float, 0 tot 1) De curve om de grootte van de bovenmarge aan te passen

Verscherpen

Het Sharpen-effect verbetert de waargenomen details door eerst het frame licht te vervagen en vervolgens een geschaalde afwijking (de *un-sharp mask*) er weer bovenop te leggen. Dit verhoogt het contrast van randen, waardoor texturen en omtrekken scherper lijken zonder de algehele helderheid te veranderen.

Modi

- **Unsharp** – Klassiek un-sharp mask: de randdetails worden terug toegevoegd aan het *originele* frame. Produceert de bekende krachtige verscherping die je ziet in fotobewerkers.
- **HighPass** – High-pass blend: de randdetails worden toegevoegd aan het *vervagen* frame, waarna het resultaat het origineel vervangt. Geeft een zachtere, meer 'contrasterende' uitstraling en kan hooglichten redden die anders zouden clippen.

Kanalen

- **All** – Pas het randmasker toe op het volledige RGB-sigitaal (sterkste effect – kleur en helderheid verscherpt).
- **Luma** – Alleen toepassen op luma (helderheid). Kleuren blijven onaangetast, dus chroma-ruis wordt niet versterkt.
- **Chroma** – Alleen toepassen op de chroma (kleurverschil) kanalen. Handig om kleurkanten zachtjes te herstellen zonder de waargenomen helderheid te veranderen.

Eigenschappen

Eigenschapsnaam	Beschrijving
hoeveelheid	(float, 0 tot 40) Versterkingsfactor / tot 100% randversterking
straal	(float, 0 tot 10) Vervagingsstraal in pixels bij 720p (automatisch geschaald naar clipgrootte)
drempelwaarde	(float, 0 tot 1) Minimale luma-verschil dat verscherpt zal worden
modus	(int, keuzes: ['Unsharp', 'HighPass']) Wiskundige stijl van het verscherpingsmasker
kanaal	(int, keuzes: ['All', 'Luma', 'Chroma']) Welke kleurkanalen verscherpt worden

Verschuiven

Het Shift-effect verplaatst de hele afbeelding in verschillende richtingen (omhoog, omlaag, links en rechts met oneindige wrapping), wat een gevoel van beweging of desoriëntatie creëert. Dit kan worden gebruikt voor overgangen, om camerabeweging te simuleren, of om dynamische beweging toe te voegen aan statische shots.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
x	(float, -1 tot 1) Verschuif de X-coördinaten (links of rechts)
y	(float, -1 tot 1) Verschuif de Y-coördinaten (omhoog of omlaag)

Sferische projectie

Het Sferische Projectie-effect maakt 360° of fisheye-beelden plat tot een normaal rechthoekig beeld, of genereert fisheye-uitvoer. Bedien een virtuele camera met yaw, pitch en roll. Beheer het uitvoerbeeld met FOV. Kies het invoertype (equirect of een van de fisheye-modellen), selecteer een projectiemodus voor de uitvoer en kies een bemonsteringsmodus die kwaliteit en snelheid in balans brengt. Dit is ideaal voor keyframed “virtuele camera”-bewegingen binnen 360° clips en voor het converteren van cirkelvormige fisheye-opnamen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
yaw	(float, -180 tot 180) Horizontale rotatie rond de opwaartse as (graden).
pitch	(float, -180 tot 180) Verticale rotatie rond de rechters as (graden).
roll	(float, -180 tot 180) Rotatie rond de voorwaartse as (graden).
fov	(float, 0 tot 179) Uit FOV . Horizontaal gezichtsveld van de virtuele camera (graden) voor de uitvoer.
in_fov	(float, 1 tot 360) In FOV . Totale dekking van de bronlens. Wordt gebruikt wanneer Input Model = Fisheye (typische waarde 180). Wordt genegeerd voor equirect-bronnen.
projectiemodus	(int) Uitvoerprojectie: Bol (0) : rectilineaire uitvoer over de volledige bol. Halve bol (1) : rectilineaire uitvoer over een halve bol. Fisheye: Equidistant (2), Equisolid (3), Stereographic (4), Orthographic (5) : cirkelvormige fisheye-uitvoer met de geselecteerde mapping.
invoermodel	(int) Bronlensmodel: Equirectangular (0), Fisheye: Equidistant (1), Fisheye: Equisolid (2), Fisheye: Stereographic (3), Fisheye: Orthographic (4) .
inverteren	(int) Draai het beeld 180° zonder spiegelen. Normaal (0), Inverteren (1) . Voor equirect-bronnen gedraagt dit zich als een 180° yaw. Voor fisheye-invoer wisselt het de voor- en achterhelften.
interpolatie	(int) Bemasteringmethode: Dichtstbijzijnde (0), Bilineair (1), Bicubisch (2), Auto (3) . Auto kiest Bilineair bij ~1:1, Bicubisch bij opschalen, en een mipmapped Bilineair bij afschalen.

Gebruiksnotities

- **Maak een fisheye-clip plat tot een normaal beeld:** Stel **Invoermodel** in op het juiste fisheye-type, stel **In FOV** in op je lensdekking (vaak 180), kies **Projectiemodus = Bol** of **Halve bol**, en kader vervolgens met **Yaw/Pitch/Roll** en **Uit FOV**.
- **Herschik een equirect-clip:** Stel **Invoermodel = Equirectangular** in, kies **Bol** (volledig) of **Halve bol** (voor/achter). **Inverteren** bij equirect is gelijk aan yaw +180 en spiegelt niet.
- **Maak een fisheye-uitvoer:** Kies een van de **Fisheye** projectiemodi (2..5). **Uit FOV** regelt de schijfdekking (180 geeft een klassieke cirkelvormige fisheye).
- Als het beeld gespiegeld lijkt, zet **Inverteren** uit. Als je de achterkant bij equirect nodig hebt, gebruik dan **Inverteren** of voeg +180 toe aan **Yaw**.
- Als de uitvoer zacht of gealiasd lijkt, verlaag dan **Uit FOV** of verhoog de exportresolutie. **Auto** interpolatie past het filter aan op de schaalverandering.

Stabilisator

Het Stabilizer-effect vermindert ongewenste trillingen en schokken in handheld of onstabiele videobeelden, wat resulteert in vloeiendere, professioneler ogende opnamen. Dit is vooral nuttig voor actiescènes, handheld-opnamen of elke opname waarbij geen statief is gebruikt.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
zoom	(float, 0 tot 2) Percentage om in te zoomen op de clip, om trillingen en ongelijke randen af te snijden.

Tracker

Het Tracker-effect maakt het mogelijk om een specifiek object of gebied binnen het videoframe over meerdere frames te volgen. Dit kan worden gebruikt voor bewegingsvolging, het toevoegen van effecten of annotaties die de beweging van objecten volgen, of voor het stabiliseren van beelden op basis van een gevolgd punt. Bij het volgen van een object, zorg ervoor dat je het hele object selecteert dat zichtbaar is aan het begin van een clip, en kies een van de volgende Tracking Type algoritmen. Het tracking-algoritme volgt dit object vervolgens frame voor frame, waarbij het de positie, schaal en soms rotatie registreert.

Tracking Type

- **KCF:** (standaard) Een combinatie van Boosting- en MIL-strategieën, waarbij correlatiefilters worden gebruikt op overlappende gebieden van ‘bags’ om objectbeweging nauwkeurig te volgen en te voorspellen. Het biedt hogere snelheid en nauwkeurigheid en kan stoppen met volgen wanneer het object verloren is, maar heeft moeite om het volgen te hervatten nadat het object verloren is.
- **MIL:** Verbetert Boosting door meerdere potentiële positieve ‘bags’ rond het definitieve positieve object te overwegen, wat de robuustheid tegen ruis verhoogt en een goede nauwkeurigheid behoudt. Het deelt echter de nadelen van de Boosting Tracker, zoals lage snelheid en moeite met stoppen met volgen wanneer het object verloren is.
- **BOOSTING:** Maakt gebruik van het online AdaBoost-algoritme om de classificatie van getraceerde objecten te verbeteren door zich te richten op verkeerd geclassificeerde objecten. Het vereist het instellen van het initiële frame en behandelt nabijgelegen objecten als achtergrond, waarbij het zich aanpast aan nieuwe frames op basis van gebieden met de hoogste score. Het staat bekend om nauwkeurige tracking, maar heeft een lage snelheid, is gevoelig voor ruis en heeft moeite met het stoppen van tracking bij verlies van het object.
- **TLD:** Verdeelt tracking in tracking-, leer- en detectiefases, waardoor aanpassing en correctie in de loop van de tijd mogelijk is. Hoewel het redelijk goed om kan gaan met schaalverandering en oclusies van objecten, kan het zich onvoorspelbaar gedragen, met instabiliteit in tracking en detectie.
- **MEDIANFLOW:** Gebaseerd op de Lucas-Kanade-methode, analyseert het voorwaartse en achterwaartse beweging om trajectfouten te schatten voor realtime positiebepaling. Het is snel en nauwkeurig onder bepaalde omstandigheden, maar kan de tracking van snel bewegende objecten verliezen.
- **MOSSE:** Maakt gebruik van adaptieve correlaties in de Fourier-ruimte om robuustheid te behouden tegen veranderingen in verlichting, schaal en houding. Het heeft zeer hoge tracksnelheden en is beter in het voortzetten van tracking na verlies, maar kan blijven tracken van een afwezig object.
- **CSRT:** Gebruikt ruimtelijke betrouwbaarheidskaarten om filterondersteuning aan te passen, waardoor het beter niet-rechthoekige objecten kan volgen en goed presteert bij overlappende objecten. Het is echter trager en kan onbetrouwbaar zijn wanneer het object verloren is.

Hoe Parentage Werkt

Zodra je een getraceerd object hebt, kun je andere [Clips](#) eraan “parenten”. Dit betekent dat de tweede clip, die een grafiek, tekst of een andere videolaag kan zijn, het getraceerde object volgt alsof het eraan vastzit. Als het getraceerde object naar links beweegt, beweegt de kindclip ook naar links. Als het getraceerde object groter wordt (dichter bij de camera komt), schaalt de kindclip ook mee. Voor een correcte weergave moeten geparentde clips op een Track hoger dan de getraceerde objecten staan en moet de juiste [Schaal](#)-eigenschap worden ingesteld.

Zie [Ouderclip](#).

Eigenschappen

Eigenschapsnaam	Beschrijving
teken_box	(int, keuzes: ['Ja', 'Nee']) Of het vak rond het getraceerde object getekend moet worden
box_id	(string) Interne ID van een getraceerde objectbox voor identificatiedoeleinden
x1	(float, 0 tot 1) Linksboven X-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframebreedte
y1	(float, 0 tot 1) Linksboven Y-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframehoogte
x2	(float, 0 tot 1) Rechtsonder X-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframebreedte
y2	(float, 0 tot 1) Rechtsonder Y-coördinaat van een getraceerde objectbox, genormaliseerd naar de videoframehoogte
delta_x	(float, -1.0 tot 1) Horizontale bewegingsdelta van de getraceerde objectbox ten opzichte van de vorige positie
delta_y	(float, -1.0 tot 1) Verticale bewegingsdelta van de getraceerde objectbox ten opzichte van de vorige positie
schaal_x	(float, 0 tot 1) Schaalfactor in de X-richting voor de getraceerde objectbox, relatief ten opzichte van de oorspronkelijke grootte
schaal_y	(float, 0 tot 1) Schaalfactor in de Y-richting voor de getraceerde objectbox, relatief ten opzichte van de oorspronkelijke grootte
rotatie	(float, 0 tot 360) Rotatiehoek van de getraceerde objectbox, in graden
zichtbaar	(bool) Is de getraceerde objectbox zichtbaar in het huidige frame. Alleen-lezen eigenschap.
omtrek	(kleur) Kleur van de rand (omtrek) rond de getraceerde objectbox
omtrek_dikte	(int, 1 tot 10) Breedte van de rand (omtrek) rond de getraceerde objectbox
stroke_alpha	(float, 0 tot 1) Doorzichtigheid van de rand (omtrek) rond het getraceerde objectvak
achtergrond_alpha	(float, 0 tot 1) Doorzichtigheid van de achtergrondvulling binnen het getraceerde objectvak
achtergrond_hoek	(int, 0 tot 150) Radius van de hoeken voor de achtergrondvulling binnen het getraceerde objectvak
achtergrond	(kleur) Kleur van de achtergrondvulling binnen het getraceerde objectvak

Golf

Het Wave-effect vervormt het beeld in een golfachtig patroon, waarmee effecten zoals hittehitte, waterreflecties of andere vormen van vervorming worden gesimuleerd. De snelheid, amplitude en richting van de golven kunnen worden aangepast.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
amplitude	(float, 0 tot 5) De hoogte van de golf
vermenigvuldiger	(float, 0 tot 10) Hoeveelheid om de golf te vermenigvuldigen (groter maken)
verschuiving_x	(float, 0 tot 1000) Hoeveelheid om de X-as te verschuiven
snelheid_y	(float, 0 tot 300) Snelheid van de golf op de Y-as
golflengte	(float, 0 tot 3) De lengte van de golf

1.9.6 Audio-effecten

Audio-effecten wijzigen de golfvormen en audio-samplegegevens van een clip. Hieronder staat een lijst met audio-effecten en hun eigenschappen. Het is vaak het beste om met een effect te experimenteren door verschillende waarden in te voeren en de resultaten te observeren.

Compressor

Het Compressor-effect in audiobewerking vermindert het dynamisch bereik van het audiosignaal, waardoor harde geluiden zachter worden en zachte geluiden harder. Dit zorgt voor een consistentere volume, nuttig om het volume van verschillende geluidsbronnen in balans te brengen of om een bepaald geluidstype in muziekproductie te bereiken.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
attack	(float, 0,1 tot 100)
bypass	(bool)
makeup_gain	(float, -12 tot 12)
ratio	(float, 1 tot 100)
release	(float, 10 tot 1000)
drempelwaarde	(float, -60 tot 0)

Vertraging

Het Delay-effect voegt een echo toe aan het audiosignaal, waarbij het geluid na een korte vertraging wordt herhaald. Dit kan een gevoel van ruimte en diepte in het geluid creëren en wordt vaak gebruikt voor creatieve effecten in muziek, geluidsontwerp en audio-nabewerking.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
vertragingstijd	(float, 0 tot 5)

Vervorming

Het Distortion-effect knipt het audiosignaal opzettelijk af, waardoor harmonische en niet-harmonische boventonen ontstaan. Dit kan een rauw, agressief geluid creëren dat kenmerkend is voor veel elektrische gitaartonen en wordt gebruikt voor zowel muzikale als geluidsontwerpdoeleinden.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
distortion_type	(int, keuzes: ['Hard Clipping', 'Soft Clipping', 'Exponential', 'Full Wave Rectifier', 'Half Wave Rectifier'])
input_gain	(int, -24 tot 24)
uitgangsversterking	(int, -24 tot 24)
toon	(int, -24 tot 24)

Echo

Het Echo-effect, vergelijkbaar met vertraging, herhaalt het audiosignaal met tussenpozen, maar richt zich op het creëren van een duidelijke herhaling van geluid die natuurlijke echo's nabootst. Dit kan worden gebruikt om akoestische omgevingen te simuleren of voor creatieve geluidseffecten.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
echo-tijd	(float, 0 tot 5)
terugkoppeling	(float, 0 tot 1)
mix	(float, 0 tot 1)

Expander

Het Expander-effect vergroot het dynamisch bereik van audio, waardoor zachte geluiden zachter worden en luide geluiden onaangetast blijven. Dit is het tegenovergestelde van compressie en wordt gebruikt om achtergrondgeluid te verminderen of de dynamische impact van audio te vergroten.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
attack	(float, 0,1 tot 100)
bypass	(bool)
makeup_gain	(float, -12 tot 12)
ratio	(float, 1 tot 100)
release	(float, 10 tot 1000)
drempelwaarde	(float, -60 tot 0)

Ruis

Het Noise-effect voegt willekeurige signalen met gelijke intensiteit over het frequentiespectrum toe aan de audio, wat het geluid van witte ruis simuleert. Dit kan worden gebruikt voor geluidsmaskering, als onderdeel van geluidsontwerp, of voor test- en kalibratiedoeleinden.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
niveau	(int, 0 tot 100)

Parametrische EQ

Het Parametric EQ (Equalizer)-effect maakt nauwkeurige aanpassingen mogelijk aan het volumeniveau van specifieke frequentiebereiken in het audiosignaal. Dit kan worden gebruikt voor correctieve maatregelen, zoals het verwijderen van ongewenste tonen, of creatief om de tonale balans van de audio te vormen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
filtertype	(int, keuzes: ['Low Pass', 'High Pass', 'Low Shelf', 'High Shelf', 'Band Pass', 'Band Stop', 'Peaking Notch'])
frequentie	(int, 20 tot 20000)
versterking	(int, -24 tot 24)
q-factor	(float, 0 tot 20)

Robotisering

Het Robotization-effect transformeert de audio zodat het mechanisch of robotachtig klinkt, door een combinatie van toonhoogtemodulatie en syntheses technieken toe te passen. Dit effect wordt veel gebruikt voor karakterstemmen in media, creatieve muziekproductie en geluidsontwerp.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
fft-grootte	(int, keuzes: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
hop-grootte	(int, keuzes: ['1/2', '1/4', '1/8'])
venstertype	(int, keuzes: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Fluistering

Het Whisperization-effect transformeert de audio om een fluisterstem na te bootsen, vaak door bepaalde frequenties te filteren en ruis toe te voegen. Dit kan worden gebruikt voor artistieke effecten in muziek, geluidsontwerp voor film en video, of in audiobelevissen om geheimhouding of intimiteit over te brengen.

Eigenschapsnaam	Beschrijving
fft-grootte	(int, keuzes: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
hop-grootte	(int, keuzes: ['1/2', '1/4', '1/8'])
venstertype	(int, keuzes: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Voor meer informatie over keyframes en animatie, zie [Animatie](#).

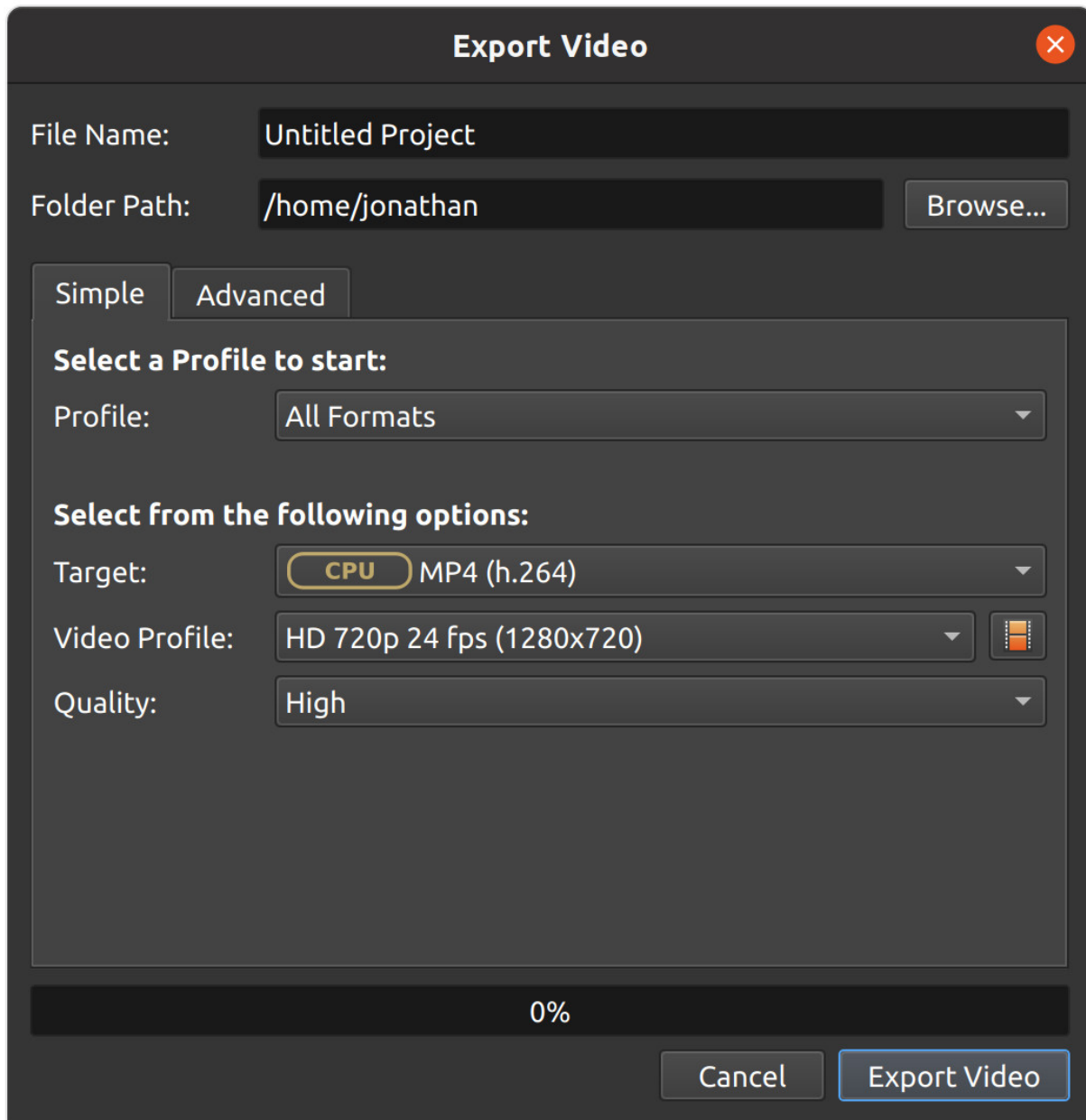
1.10 Exporteren

Exporteren zet je OpenShot-project (clips, effecten, animaties, titels) om in één enkele video-uitvoerbestand (met een proces genaamd video-encoding). Door de standaardinstellingen te gebruiken, is de geëxporteerde video compatibel met de meeste mediaspelers (zoals VLC) en websites (zoals YouTube, Vimeo, Facebook) en wordt een video in MP4 (h.264 + AAC) formaat gemaakt. Zie [MP4 \(h.264\)](#).

Klik op het *Export Video*-pictogram bovenaan het scherm (of gebruik het menu *Bestand* → *Export Video*). De standaardwaarden werken prima, dus klik gewoon op de knop *Export Video* om je nieuwe video te renderen. Je kunt ook je eigen aangepaste exportprofielen maken, zie [Profielen](#).

1.10.1 Eenvoudige modus

Hoewel video-encoding erg ingewikkeld is, met tientallen onderling verbonden instellingen en opties, maakt OpenShot het eenvoudig met verstandige standaardinstellingen, en de meeste complexiteit verborgen achter het tabblad *Eenvoudig*, dat de standaard exportweergave is.

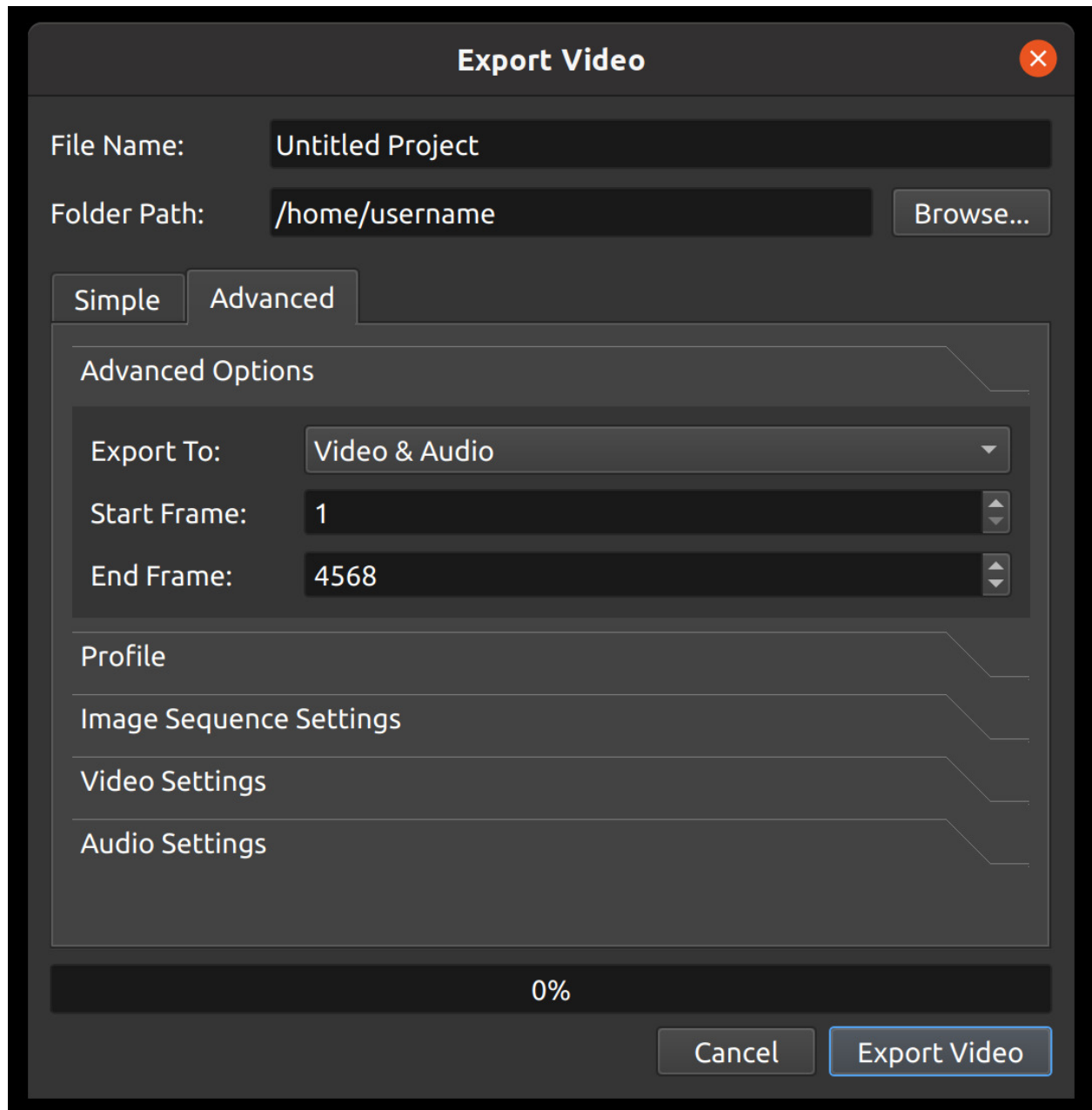


Eenvoudige instelling	Beschrijving
Profiel	Veelvoorkomende presets (combinaties van presets en videoprofielen gegroepeerd per categorie, bijvoorbeeld: Web)
Doel	Doelpresets gerelateerd aan het huidige profiel (verzamelingen van veelvoorkomende formaten, codecs en kwaliteitsinstellingen, zie Voorinstellingenlijst)
Videoprofiel	Videoprofielen gerelateerd aan het huidige doel (verzamelingen van veelvoorkomende grootte, framerate en beeldverhoudingen, zie Profielenlijst of maak je eigen Profielen)
Kwaliteit	Kwaliteitsinstellingen (laag, gemiddeld, hoog), die betrekking hebben op verschillende video- en audiobitrates.

1.10.2 Geavanceerde modus

De meeste gebruikers hoeven nooit over te schakelen naar het tabblad *Geavanceerd*, maar als je een van de video-encodinginstellingen wilt aanpassen, bijvoorbeeld aangepaste bitrates, andere codecs, of het beperken van het bereik van geëxporteerde frames, is dit het tabblad voor jou.

Geavanceerde opties

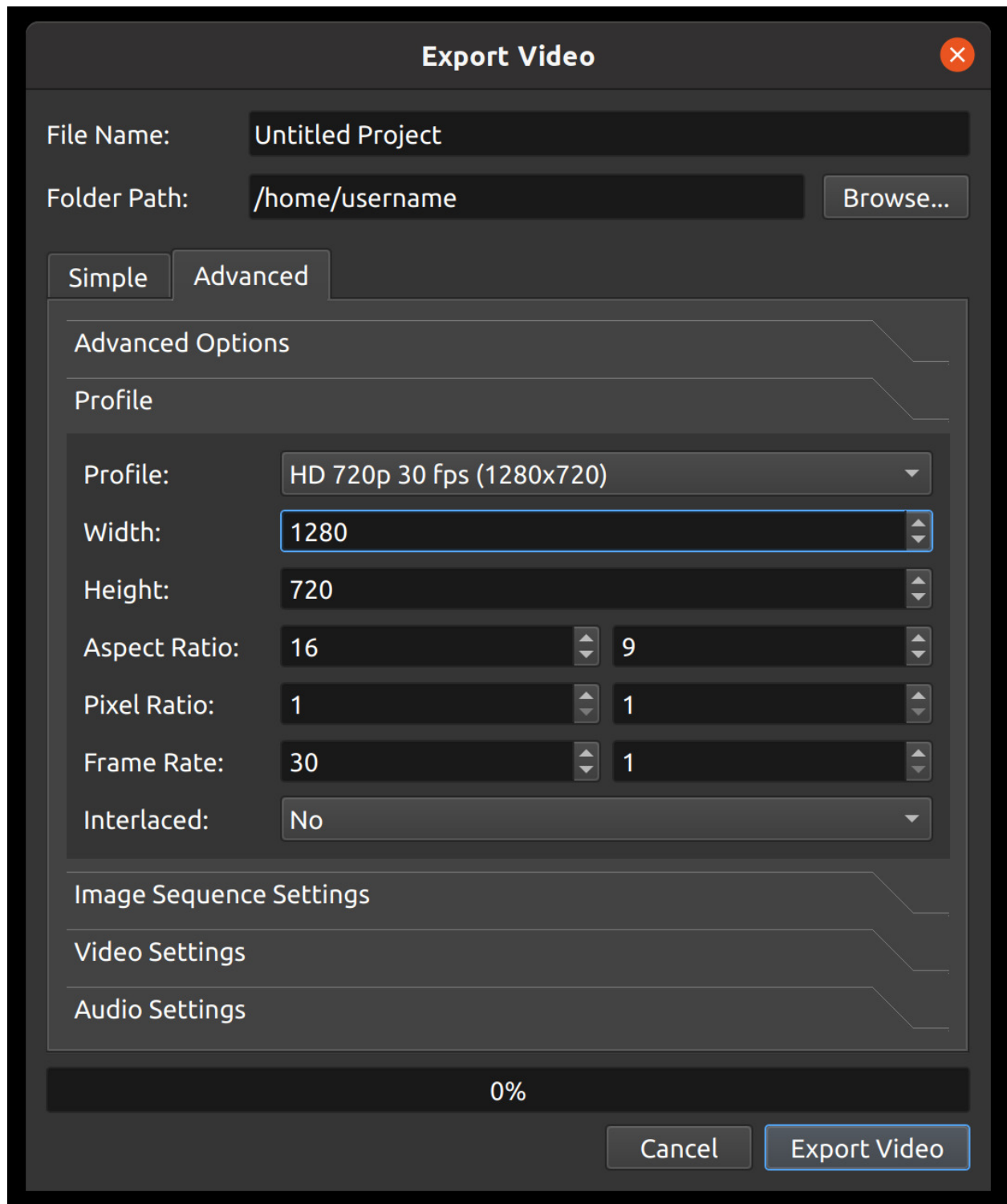


Geavanceerde instelling	Beschrijving
Exporteren naar	Exporteer zowel <i>video & audio</i> , <i>alleen audio</i> , <i>alleen video</i> , of een <i>beeldreeks</i>
Startframe	Het eerste frame om te exporteren (standaard is 1)
Eindframe	Het laatste frame om te exporteren (standaard is het laatste frame in je project met een clip)
Start bij eerste clip	Dit selectievakje schakelt het Startframe tussen <i>0.0</i> en het <i>begin</i> van de eerste clip/overgangpositie.
Eindig bij laatste clip	Dit selectievakje schakelt het Eindframe tussen het <i>einde</i> van de eerste clip/overgang en de volledige <i>projectduur</i> . De projectduur kan worden aangepast door de rechterrاند van een spoor te slepen. Je moet uitzoomen (<i>Ctrl+Scroll Wheel</i>) van de tijdlijn voordat je de rechterrاند van een spoor kunt slepen.

Profiel

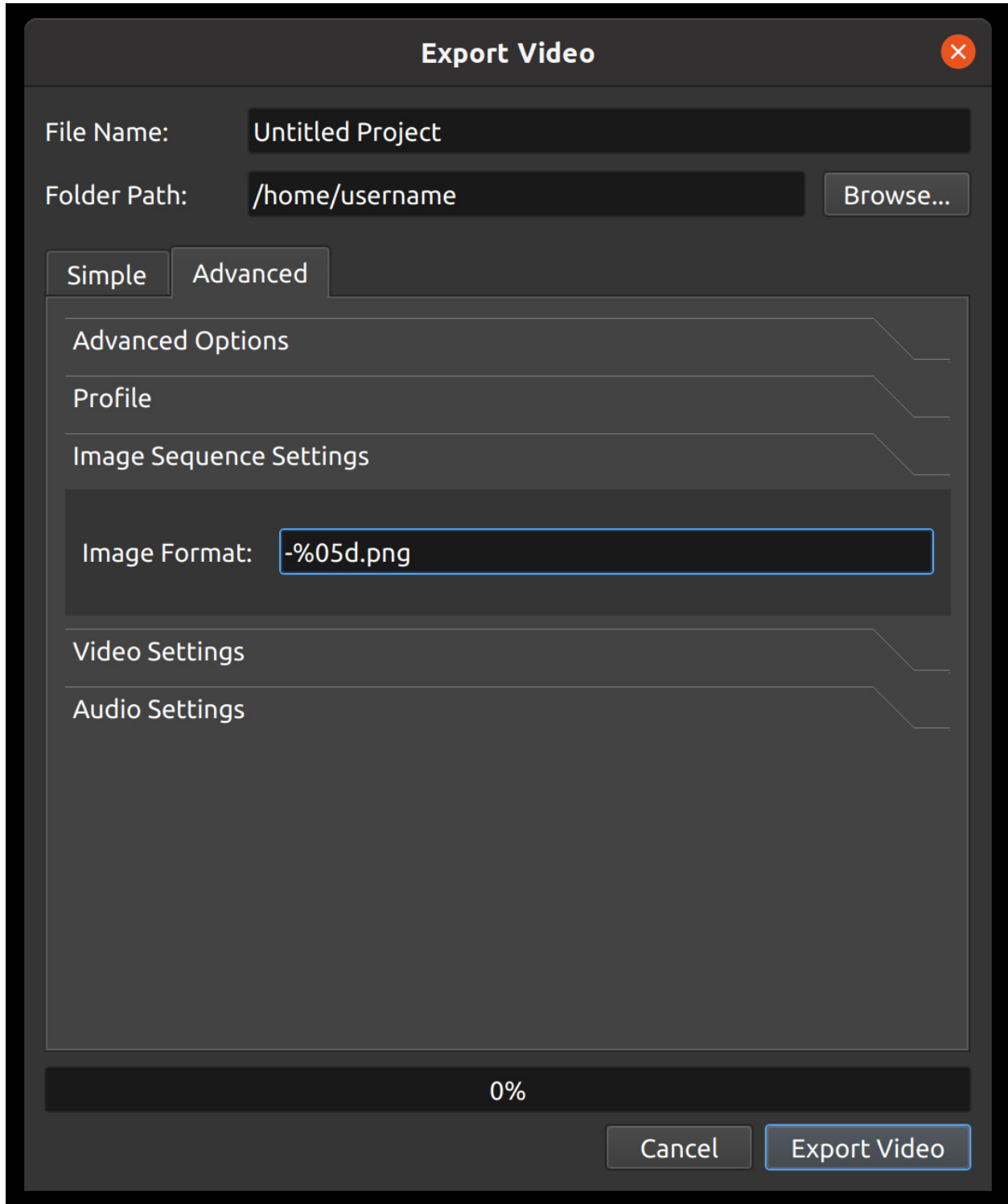
Een videoprofiel is een verzameling van veelvoorkomende video-instellingen (*grootte, framerate, beeldverhouding*). Profielen worden gebruikt tijdens het bewerken, bekijken en exporteren om snel te schakelen tussen veelvoorkomende combinaties van deze instellingen. De *Export Dialoog* zal standaard het profiel gebruiken dat door het project wordt gebruikt.

*OPMERKING: Het is belangrijk om een ****Profiel*** te kiezen met dezelfde **beeldverhouding** als gebruikt bij het bewerken van je project. Als je exporteert met een **andere beeldverhouding**, kan het beeld uitgerekt worden, bijgesneden, zwarte balken toevoegen, of anderszins een probleem veroorzaken waardoor de geëxporteerde video er anders uitziet dan de Voorvertoning in OpenShot.**



Profielinstelling	Beschrijving
Profiel	Het videoprofiel dat gebruikt wordt tijdens exporteren (verzameling van grootte, framerate en beeldverhoudingen, zie Profielenlijst)
Breedte	De breedte van de video-export (in pixels)
Hoogte	De hoogte van de video-export (in pixels)
Beeldverhouding	De beeldverhouding van de uiteindelijke geëxporteerde video. 1920×1080 komt neer op 16:9. Dit houdt ook rekening met de pixelverhouding, bijvoorbeeld 2:1 rechthoekige pixels beïnvloeden de beeldverhouding.
Pixelverhouding	De verhouding die de pixelvorm weergeeft. De meeste videoprofielen gebruiken een 1:1 vierkante pixelvorm, maar anderen gebruiken rechthoekige pixels.
Framerate	De frequentie waarmee de frames worden weergegeven.
Geïnterlineerd	Wordt dit formaat gebruikt op afwisselende scanlijnen (bijv. uitzendingen en analoge formaten)
Sferisch	Wanneer ingeschakeld, wordt sferische 360° metadata (SV3D-atom) in het geëxporteerde bestand geïnjecteerd zodat compatibele spelers het direct herkennen als een 360° video.

Instellingen afbeeldingsreeks



Naam afbeeldingsinstelling	Beschrijving
Afbeeldingsformaat	De tekenreeksindeling die de bestandsnaam van de uitvoer in een reeks afbeeldingen weergeeft. Bijvoorbeeld, %05d.png vult een nummer aan met 5 cijfers: 00001.png, 00002.png.

Video-instellingen

Export Video

File Name:

Folder Path:

Advanced Options

Profile

Image Sequence Settings

Video Settings

Video Format:

Video Codec:

Bit Rate / Quality:

Audio Settings

0%

Naam video-instelling	Beschrijving
Videoformaat	De naam van het containerformaat (mp4, mov, avi, webm, enzovoort)
Video-codec	De naam van de video-codec die wordt gebruikt tijdens het coderen van video (libx264, mpeg4, libaom-av1, enzovoort)
Bitrate / Kwaliteit	De bitrate die wordt gebruikt voor video-encoding. Accepteert de volgende formaten: 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf, enzovoort...

Audio-instellingen

Export Video

File Name:

Folder Path:

Advanced Options

Profile

Image Sequence Settings

Video Settings

Audio Settings

Audio Codec:

Sample Rate:

Channel Layout:

Bit Rate / Quality:

0%

Naam audio-instelling	Beschrijving
Audio-codec	De naam van de audio-codec die wordt gebruikt tijdens het coderen van audio (aac, mp2, libmp3lame, enzovoort)
Samplefrequentie	Het aantal audiosamples per seconde. Veelvoorkomende waarden zijn 44100 en 48000.
Kanaalindeling	Het aantal en de indeling van audio-kanalen (Stereo, Mono, Surround, enzovoort)
Bitrate / Kwaliteit	De bitrate die wordt gebruikt voor audio-encoding. Accepteert de volgende formaten: 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s, enzovoort...

1.11 Animatie

OpenShot is speciaal ontworpen met animatie in gedachten. Het krachtige op krommen gebaseerde animatiekader kan de meeste taken moeiteloos aan en is flexibel genoeg om vrijwel elke animatie te maken. Keyframes geven waarden aan op bepaalde punten van een clip, en OpenShot doet het zware werk van het interpoleren van de tussenliggende waarden.

1.11.1 Overzicht



#	Naam	Beschrijving
1	Groene Eigenschap	Wanneer de afspeelkop op een keyframe staat, verschijnt de eigenschap groen
1	Blauwe Eigenschap	Wanneer de afspeelkop op een geïnterpoleerde waarde staat, verschijnt de eigenschap blauw
2	Waarde Schuifregelaar	Klik en sleep met de muis om de waarde aan te passen (dit maakt automatisch een keyframe aan indien nodig)
3	Afspeelkop	Plaats de afspeelkop boven een clip waar je een keyframe nodig hebt
4	Keyframe Markeringen	Kleurrijke iconen lijnen de onderkant van de clip voor elk keyframe (<i>circle=Bézier</i> , <i>diamond=linear</i> , <i>square=constant</i>). Elk icoon komt overeen met de kleur van de clip, het effect of de overgang. De keyframe-iconen van het geselecteerde item worden helderder weergegeven. Het filteren van de eigenschapslijst filtert ook deze iconen. Klik op een icoon om de afspeelkop te verplaatsen, de eigenschappen te laden en de clip, het effect of de overgang te selecteren. Sleep een icoon naar links of rechts om het keyframe te verplaatsen en de timing van je animatie fijn af te stemmen.

1.11.2 Keyframes

Om een keyframe in OpenShot te maken, plaats je eenvoudig de afspeelkop (de afspeelpositie) op een willekeurig punt boven een clip en bewerk je de eigenschappen in het eigenschapsvenster. Als de eigenschap keyframes ondersteunt, wordt deze groen en verschijnt er een klein icoon (*circle=Bézier*, *diamond=linear*, *square=constant*) onderaan je clip op die positie. Verplaats de afspeelkop naar een ander punt boven die clip en pas de eigenschappen opnieuw aan. Alle animaties vereisen minstens 2 keyframes, maar kunnen een onbeperkt aantal ondersteunen.

Gebruik de werkbalkknoppen *Volgende Marker* en *Vorige Marker* om door de keyframes van het geselecteerde item te stappen. Ze volgen welke clip, effect of overgang ook geselecteerd is. Wanneer een effect is geselecteerd, stopt de navigatie ook aan het begin en einde van de bovenliggende clip.

Om de **interpolatiemodus** aan te passen, klik je met de rechtermuisknop op het kleine grafiekicoon naast een eigenschaps-waarde.

Keyframe Interpolatie	Beschrijving
Bézier	Geïnterpoleerde waarden gebruiken een kwadratische kromme, met ease-in en ease-out. Icoon: <i>Cirkel</i> .
Lineair	Geïnterpoleerde waarden worden lineair berekend (elke stapwaarde is gelijk). Icoon: <i>Ruit</i> .
Constant	Geïnterpoleerde waarden blijven hetzelfde tot het volgende keyframe, en springen dan naar de nieuwe waarde. Icoon: <i>Vierkant</i> .

Voor meer informatie over het maken van keyframes voor locatie, rotatie, schaal, schuif en locatie, zie [Transformeren](#).

Voor meer informatie over vooraf ingestelde animaties, zie [Contextmenu](#).

Voor een volledige lijst van keyframes, zie [Clipseigenschappen](#).

1.11.3 Timing

Het aanpassen van de afspeelsnelheid van een clip gebeurt met de eigenschap *Tijd* en het *Timing*-gereedschap.

- Het *Tijd*-menu biedt presets zoals normaal, snel, langzaam, bevroren en omkeren. Zie details in [Tijd](#).
- Met het *Timing*-gereedschap kun je de randen van een clip slepen om deze te versnellen of te vertragen. OpenShot voegt de benodigde *Tijd*-keyframes toe en **schaalt je andere keyframes** zodat je animaties uitgelijnd blijven. Kortere clips spelen sneller af, langere clips langzamer. Zie meer: [Tijd](#).

1.11.4 Herhalen

Om een clip meerdere keren af te spelen, gebruik *Rechtermuisklik*  *Tijd*  *Herhalen*.

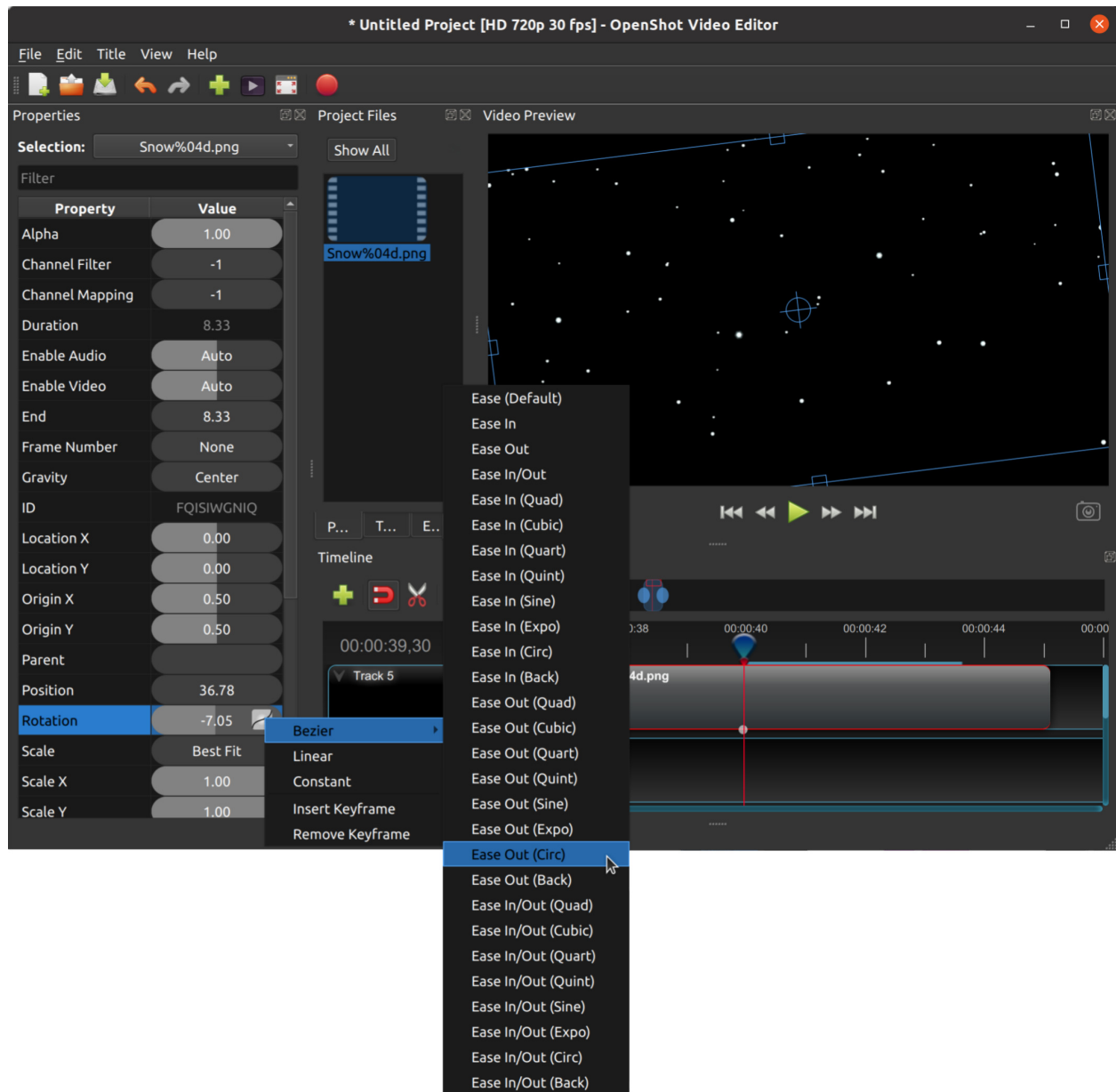
- *Loop* herhaalt in één richting (vooruit of achteruit).
- *Ping-Pong* wisselt van richting af (vooruit dan achteruit, enz.).
- *Aangepast* kan een korte pauze toevoegen tussen herhalingen, elke herhaling versnellen of vertragen, inclusief keyframes.

OpenShot schrijft de *Tijd*-curve voor je, en je kunt die keyframes net als andere bewerken. Zie meer: [Herhalen](#).

1.11.5 Bézier Presets

Wanneer u een Bézier-curve voor animatie gebruikt, bevat OpenShot meer dan 20 curve-voorinstellingen (die de vorm van de curve beïnvloeden). Bijvoorbeeld, **Ease-In** heeft een geleidelijkere helling aan het begin, waardoor een animatie langzamer begint en sneller eindigt. **Ease-In/Out (Back)** heeft een geleidelijk begin en einde, maar gaat eigenlijk voorbij de verwachte waarde en dan terug (waardoor een stuitereffect ontstaat).

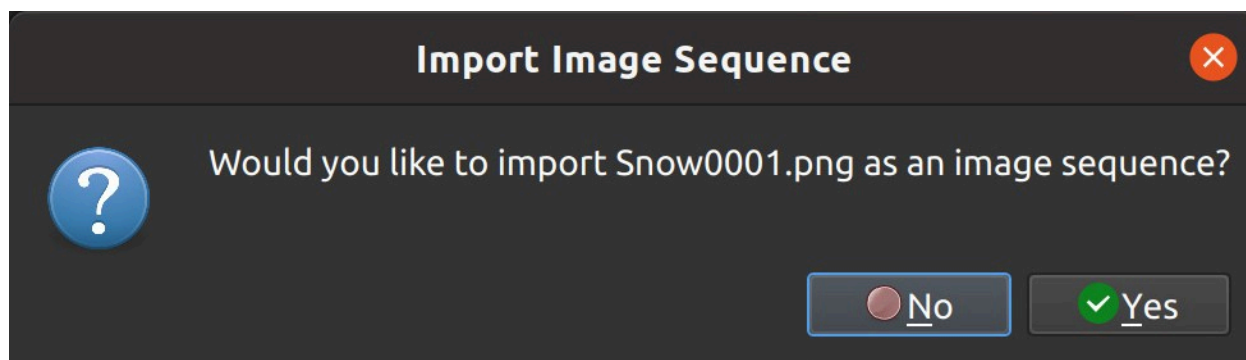
Om een curve-voorinstelling te kiezen, klik met de rechtermuisknop op het kleine grafiekpictogram naast een keyframe.



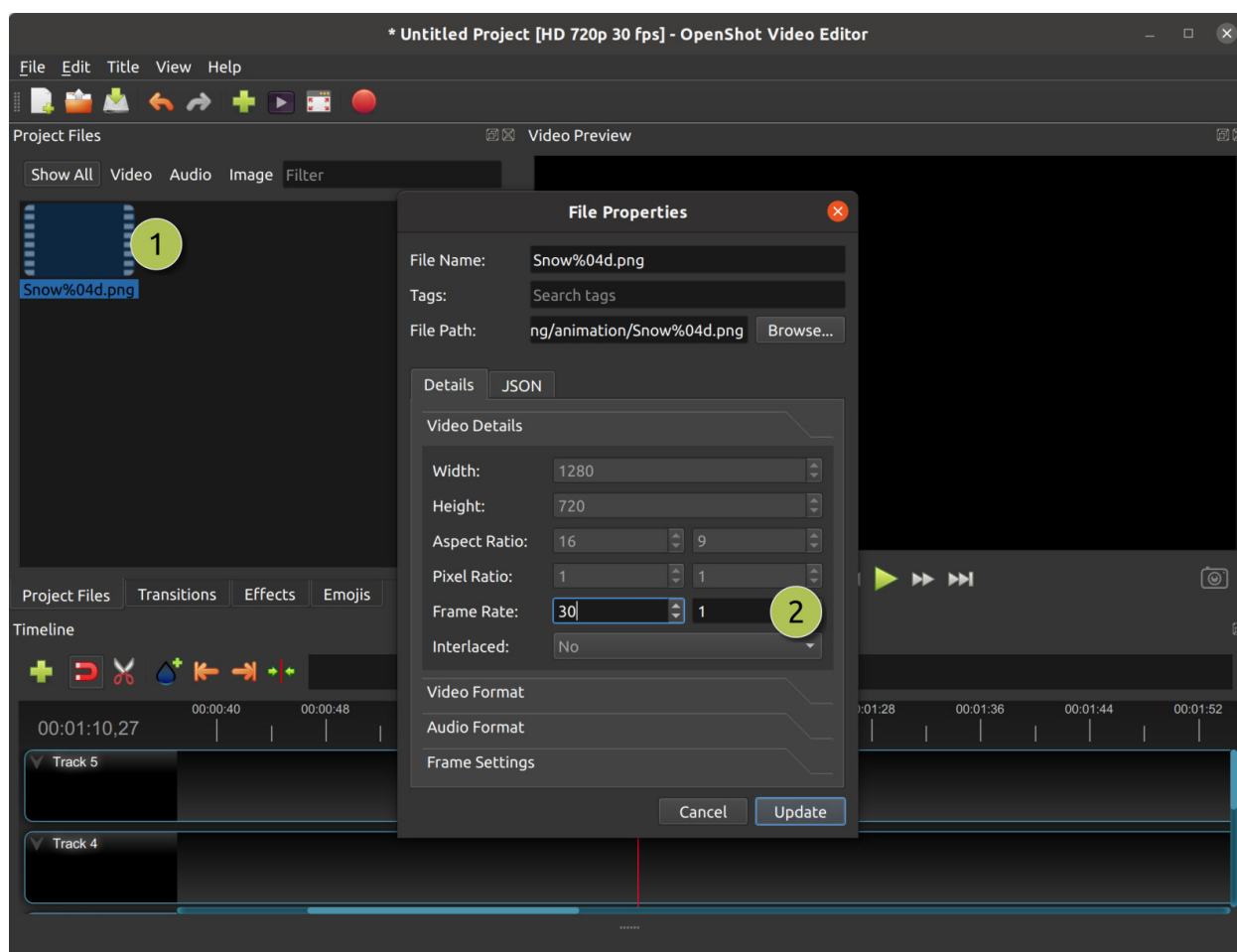
1.11.6 Beeldreeksen

Als u een reeks afbeeldingen met vergelijkbare namen hebt (zoals cat001.png, cat002.png, cat003.png, enzovoort), kunt u er eenvoudig een naar OpenShot slepen en neerzetten, waarna u wordt gevraagd de hele reeks te importeren. OpenShot speelt deze opeenvolgende afbeeldingen snel af, alsof het frames in een video zijn. De snelheid waarmee deze afbeeldingen worden weergegeven, is gebaseerd op hun framerate.

OPMERKING: Zorg ervoor dat uw beeldreeks begint bij 0 of 1, anders krijgt u waarschijnlijk een foutmelding bij het importeren in OpenShot. Bijvoorbeeld, als uw reeks begint bij cat222.png of ontbrekende afbeeldingen bevat, zal OpenShot moeite hebben de reeks te begrijpen. Een eenvoudige oplossing is de afbeeldingen opnieuw te nummeren zodat ze beginnen bij 1.



Om de framerate van de animatie aan te passen, klik met de rechtermuisknop en kies **Bestandseigenschappen** in het **Projectbestanden**-paneel, en pas de framerate aan. Zodra u de juiste framerate hebt ingesteld, sleept u de animatie naar de tijdlijn.



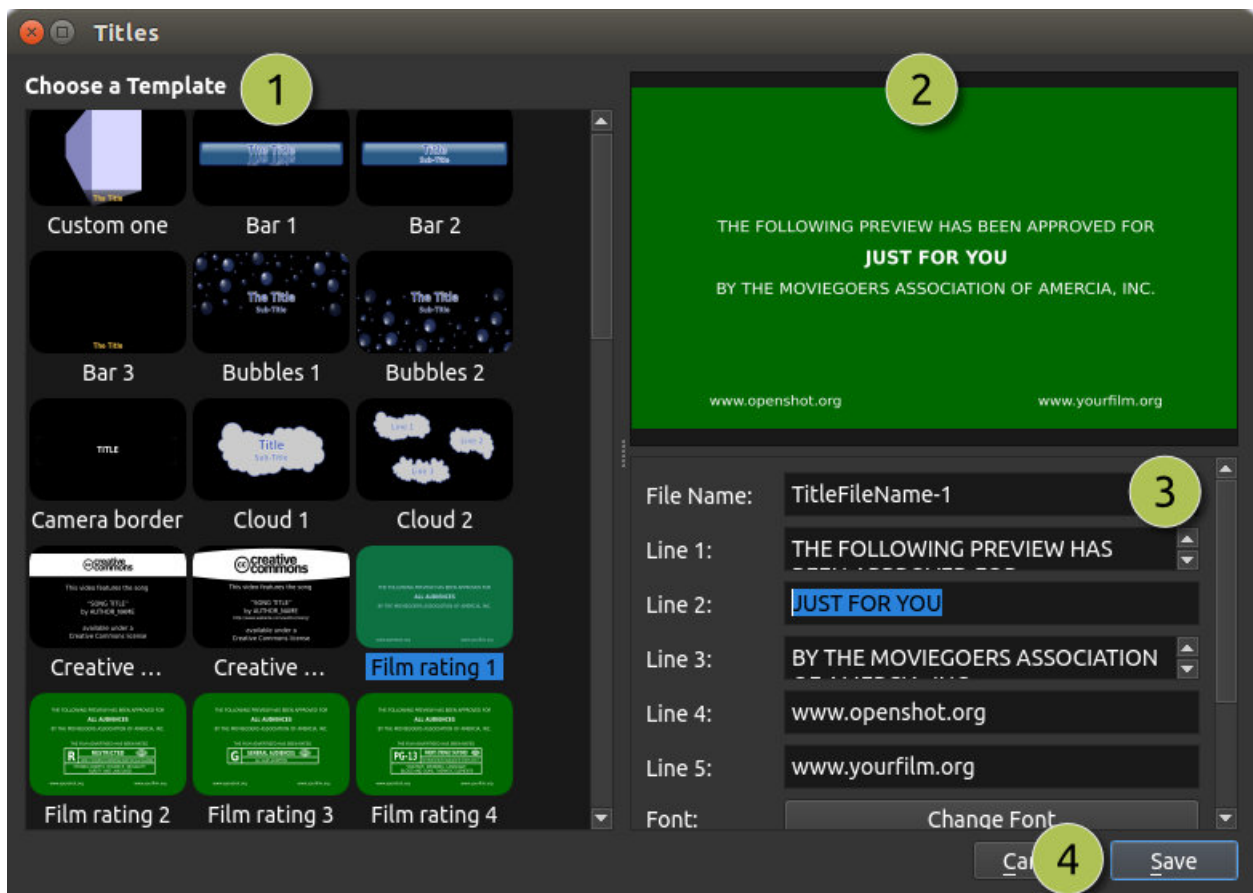
#	Naam	Beschrijving
1	Bestandseigenschappen	Selecteer een beeldreeks in het Projectbestanden -paneel, klik met de rechtermuisknop en kies Bestandseigenschappen
2	Framerate	Pas de framerate van de animatie aan. Handgetekende animaties gebruiken doorgaans 12 frames per seconde.

1.12 Tekst & Titels

Tekst en titels toevoegen is een belangrijk aspect van videobewerking, en OpenShot wordt geleverd met een gebruiksvriendelijke Titelbewerker. Gebruik het Titelmenu (te vinden in het hoofdmenu van OpenShot) om de Titelbewerker te openen. Je kunt ook de sneltoets **Ctrl+T** gebruiken.

Titels zijn eenvoudigweg vectorafbeeldingsbestanden met transparante achtergronden (*.svg). OpenShot wordt geleverd met veel gebruiksvriendelijke sjablonen, maar je kunt ook je eigen sjablonen maken of nieuwe sjablonen in OpenShot importeren. Met deze sjablonen kun je snel de tekst, het lettertype, de grootte, de kleur en de achtergrondkleur wijzigen. Je kunt ook een geavanceerde, externe SVG-bewerker openen voor verdere aanpassingen (indien nodig). Zodra de titel aan je project is toegevoegd, sleep je de titel naar een spoor boven een videofragment. De transparante achtergrond zorgt ervoor dat de video eronder achter de tekst zichtbaar blijft.

1.12.1 Overzicht



#	Naam	Beschrijving
1	Kies een sjabloon	Kies uit een van de beschikbare vector-titelsjablonen
2	Voorbeeld van titel	Bekijk een voorbeeld van je titel terwijl je wijzigingen aanbrengt
3	Titel eigenschappen	Wijzig de tekst, het lettertype, de grootte, kleuren, of bewerk in een geavanceerde, externe SVG-afbeeldingseditor (zoals Inkscape)
4	Opslaan	Sla op en voeg de titel toe aan je project

1.12.2 Titelsjablonen

OpenShot bevat verschillende vector-titelsjablonen die je kunt gebruiken om je videoprojecten te verbeteren. Hieronder staat een tabel met de beschikbare titels en hun beschrijvingen:

Titelnaam	Beschrijving
Balk 1	Een eenvoudige balk met gecentreerde tekst.
Balk 2	Een eenvoudige balk, gecentreerd, met 2 tekstregels.
Balk 3	Een andere variant van een eenvoudige balk met tekst, voor lower thirds.
Bubbels 1	Een titel met bubbelgrafieken voor een speelse uitstraling.
Bubbels 2	Een ander bubbelontwerp voor een leuke en creatieve titel.
Camera Rand	Een rand die een camerazichtfinder nabootst met gecentreerde tekst.
Wolk 1	Een titel met een speelse wolkaafbeelding en tekst.
Wolk 2	Een ander speels wolkontwerp met 3 wolken en tekst.
Creative Commons 1	Bevat tekst en iconen voor Creative Commons-toeschrijving.
Creative Commons 2	Een ander Creative Commons-ontwerp met een andere stijl en websitetekst.
Filmcijfer 1	Toont een filmclassificatie voor alle doelgroepen.
Filmcijfer 2	Toont een filmclassificatie van “R” (beperkt).
Filmcijfer 3	Toont een filmclassificatie van “G” voor algemeen publiek.
Filmcijfer 4	Toont een filmclassificatie van “PG-13”, ouders worden sterk gewaarschuwd.
Vlammen	Een titel met vlamgrafieken voor een vurige uitstraling.
Voettekst 1	Een voettekstbalk voor lower thirds (links uitgelijnd).
Voettekst 2	Een voettekstbalk voor lower thirds (gecentreerd).
Voettekst 3	Een voettekstbalk voor lower thirds (rechts uitgelijnd).
Goud 1	Een titel met een gouden kleurenschema, gecentreerd met één regel tekst.
Goud 2	Een andere goudthema-titel, gecentreerd met twee regels tekst.
Goud Onder	Gouden titel gepositioneerd aan de onderkant van het scherm.
Goud Boven	Gouden titel gepositioneerd aan de bovenkant van het scherm.
Grijze Box 1	Een eenvoudige grijze box om tekst te markeren (één regel tekst, linksboven uitgelijnd).
Grijze Box 2	Een eenvoudige grijze box om tekst te markeren (twee regels tekst, linksboven uitgelijnd).
Grijze Box 3	Een eenvoudige grijze doos om tekst te markeren (één regel tekst, rechtsonder uitgelijnd).
Grijze Doos 4	Een eenvoudige grijze doos om tekst te markeren (twee regels tekst, rechtsonder uitgelijnd).
Kop 1	Een kopbalk voor titels of sectiekoppen (links boven uitgelijnd).
Kop 2	Een kopbalk voor titels of sectiekoppen (midden uitgelijnd).
Kop 3	Een kopbalk voor titels of sectiekoppen (rechts boven uitgelijnd).
Ovaal 1	Een ovale vorm voor markering of decoratieve doeleinden, tekst gecentreerd.
Ovaal 2	Een ander ovaal ontwerp met een andere stijl, tekst gecentreerd.
Ovaal 3	Een ander ovaal ontwerp met twee tekstregels, één boven en één onder.
Ovaal 4	Weer een ander ovaal ontwerp, met gecentreerde tekst plus reflectie.
Post-it	Imiteert een plakbriefje voor aantekeningen of herinneringen.
Lint 1	Een lintgrafiek met tekst.
Lint 2	Een ander lintontwerp met tekst.
Lint 3	Een derde variant van een lintontwerp met tekst.
Rook 1	Een titel met rook-effecten voor een dramatisch uiterlijk.
Rook 2	Een ander rookontwerp met een andere stijl.
Rook 3	Een derde variant van rook-effecten.
Effen Kleur	Een kleurachtergrond over het hele scherm voor diverse toepassingen.
Standaard 1	Een standaard titelontwerp voor algemene doeleinden (twee regels gecentreerd).
Standaard 2	Een andere standaardtitel met een andere stijl (één regel tekst plus reflectie).
Standaard 3	Een derde variant van een standaardtitel (drie regels tekst).
Standaard 4	Weer een ander standaard titelontwerp (vier regels tekst).
Zonsondergang	Een titel met een zonsondergangverloop voor een warme, einde-van-de-dag sfeer.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 4 – Vervolgd van vorige pagina

Titelnaam	Beschrijving
TV-classificatie	Toont TV-classificatiebadges zoals “G” en “PG” (voor de hoek van het scherm).

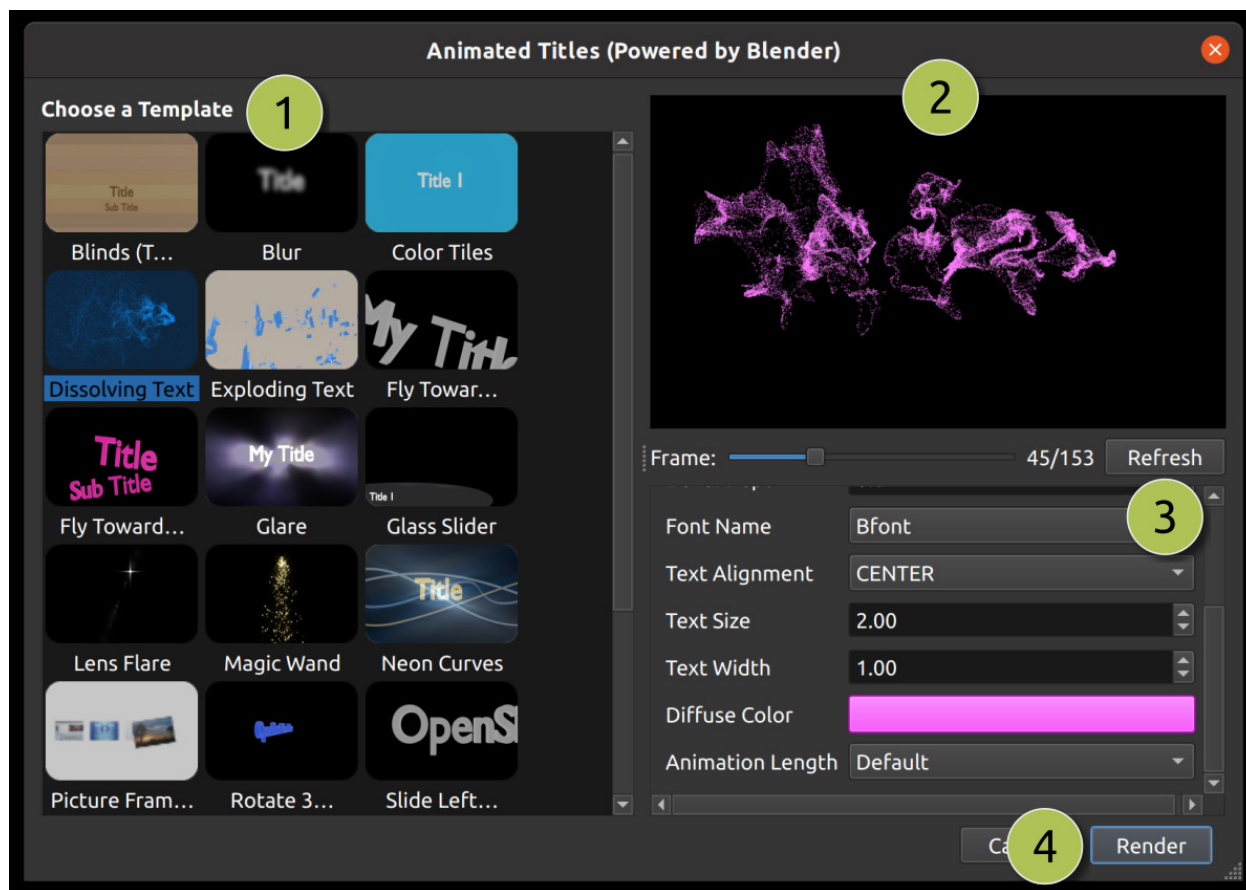
Aangepaste Titel Sjablonen

OpenShot kan elk vector SVG-afbeeldingsbestand gebruiken als een aangepast titelsjabloon in het *Titelbewerker*-dialoogvenster. Voeg gewoon een SVG-afbeeldingsbestand toe aan je `~/openshot_qt/title_templates/` map, en het verschijnt de volgende keer dat je het *Titelbewerker*-dialoogvenster opent. Je kunt ook met de rechtermuisknop op een SVG-bestand in je **Projectbestanden**-paneel klikken en **Titel bewerken** of **Titel dupliceren** kiezen.

Opmerking: Deze SVG-sjablonen worden alleen gebruikt door het *Titelbewerker*-dialoogvenster, en niet door het *Geanimeerde Titel*-dialoogvenster.

1.12.3 3D Geanimeerde Titels

Het toevoegen van een 3D-geanimeerde titel is net zo eenvoudig met ons **Geanimeerde Titel**-dialoogvenster. Gebruik het Titelmenu (in het hoofdmenu van OpenShot) om de Geanimeerde Titel-editor te openen. Je kunt ook de sneltoets **Ctrl+B** gebruiken. Opmerking: Blender moet geïnstalleerd en geconfigureerd zijn voordat deze functie in OpenShot werkt. Zie [Blender Installeren](#).



#	Naam	Beschrijving
1	Kies een sjabloon	Kies uit beschikbare 3D-titelsjablonen
2	Voorbeeld van titel	Bekijk een voorbeeld van je titel terwijl je wijzigingen aanbrengt
3	Titel eigenschappen	Wijzig de tekst, kleuren en geavanceerde eigenschappen
4	Renderen	Render de 3D-animatie en voeg deze toe aan je project

3D Geanimeerde Sjablonen

OpenShot bevat diverse 3D-geanimeerde sjablonen die gebruikt kunnen worden om dynamische en boeiende elementen aan je videoprojecten toe te voegen. Hieronder staat een tabel met de beschikbare sjablonen en hun beschrijvingen:

Sjabloonnaam	Beschrijving
Jaloezieën (Twee Titels)	Een animatie met een jaloezie-effect.
Vervagen	Een sjabloon dat tekst vervaagt in en uit, voor een vloeiend overgangseffect.
Kleurtegels	Een animatie met wisselende kleuren, geschikt voor levendige en dynamische titels.
Oplosbare Tekst	Een oploseffect dat elke tekst verandert in deeltjes die door de wind worden weggeblazen.
Wereldkaart	Een sjabloon met een roterende aarde tussen 2 locaties.
Exploderende Tekst	Een animatie waarbij de titel in stukken explodeert, wat een dramatisch effect toevoegt.
Vliegen Naar Camera	Een fly-by animatie met een enkele titel die langs het scherm zoemt.
Vliegen Naar Camera (Twee Titels)	Vergelijkbaar met Fly By 1, maar met twee titels die voorbij vliegen.
Glans	Een animatie met een glanseffect, die een heldere, reflecterende uitstraling geeft.
Glazen Schuif	Een schuivend glas-effect, dat een moderne en strakke overgang biedt.
Lensflare	Een animatie met een lensflare, die een filmisch tintje toevoegt.
Toverstaf	Een speels toverstaf-effect, ideaal voor magische of fantasiethema's.
Neon Curven	Een animatie met neon curven, die een futuristische en levendige uitstraling creëert.
Fotolijsten (4 foto's)	Een sjabloon met vier fotolijsten, geschikt om afbeeldingen of videoclips te tonen.
Draaien 360	Een 360-graden rotatie-effect, dat een dynamische titelanimatie biedt.
Schuiven Van Links Naar Rechts	Een schuifeffect waarbij titels van links naar rechts bewegen.
Sneeuw	Een animatie met vallende sneeuwdeeltjes, perfect voor winter- of feestdagethema's.
Ruimtefilm Intro	Een filmische intro met ruimte-thema, ideaal voor epische of sci-fi projecten.
Draadmodel Tekst	Een animatie met draadmodeltekst, die een technische of digitale uitstraling geeft.
Inzoomen op Klapbord	Een zoomtitel met een klapbord, perfect voor film- of videoproductiethema's.

1.12.4 Tekst Importeren

Je kunt tekst en titels genereren in veel verschillende programma's, zoals Blender, Inkscape, Krita, Gimp, enzovoort... Voordat je tekst in OpenShot kunt importeren, moet je de tekst eerst vanuit deze programma's exporteren naar een compatibel afbeeldingsformaat met een **transparante achtergrond** en een **alfakanaal**.

Het SVG-formaat is een uitstekende keuze voor vectorafbeeldingen (curven, vormen, teksteffecten en paden), maar het is **niet** altijd 100% compatibel met OpenShot. Daarom raden we het PNG-formaat aan, een uitstekend webgebaseerd afbeeldingsformaat dat een transparante achtergrond en alfakanaal kan bevatten. Een transparante achtergrond en alfakanaal zijn nodig zodat OpenShot de tekst niet over video's en afbeeldingen op de tijdlijn eronder laat vallen.

Voor informatie over het importeren van geanimeerde reeksen in OpenShot, zie [Beeldreeksen](#).

1.12.5 Inkscape Installeren

De functie *Geavanceerde Editor* in het dialoogvenster *Titel Editor* vereist dat de nieuwste versie van Inkscape (<https://inkscape.org/release/>) is geïnstalleerd en dat de OpenShot **Voorkeuren** zijn bijgewerkt met het juiste pad naar het Inkscape-uitvoerbare bestand. Zie het tabblad *Algemeen* in Voorkeuren.

1.12.6 Blender Installeren

De functie *Geanimeerde Titel* in OpenShot vereist dat de nieuwste versie van Blender (<https://www.blender.org/download/>) is geïnstalleerd en dat de OpenShot **Voorkeuren** zijn bijgewerkt met het juiste pad naar het Blender-uitvoerbare bestand. Zie het tabblad *Algemeen* in Voorkeuren. **OPMERKING:** De minimaal ondersteunde versie van Blender is 5.0+. Oudere versies van Blender zijn niet compatibel met OpenShot Video Editor.

Voor een gedetailleerde handleiding over het installeren van deze afhankelijkheden, zie [Blender & Inkscape Guide](#).

1.13 Profielen

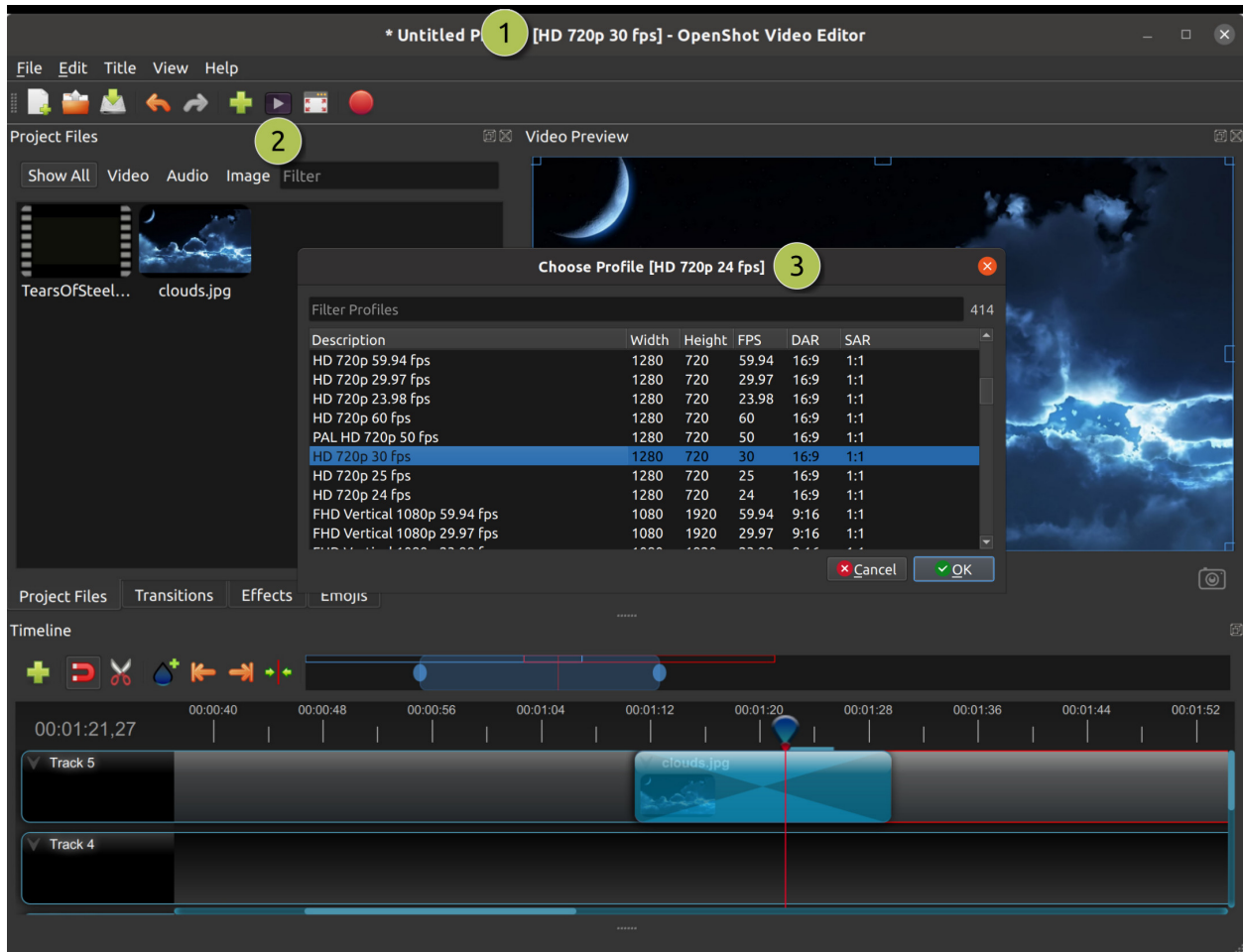
Een videoprofiel is een verzameling van veelvoorkomende video-instellingen (*grootte, frame rate, beeldverhouding*). Profielen worden gebruikt tijdens het bewerken, bekijken en exporteren om snel te kunnen schakelen tussen veelvoorkomende combinaties van deze instellingen.

Als je vaak hetzelfde profiel gebruikt, kun je een standaardprofiel instellen: *Bewerken* □ *Voorkeuren* □ *Voorbeeld*.

1.13.1 Projectprofiel

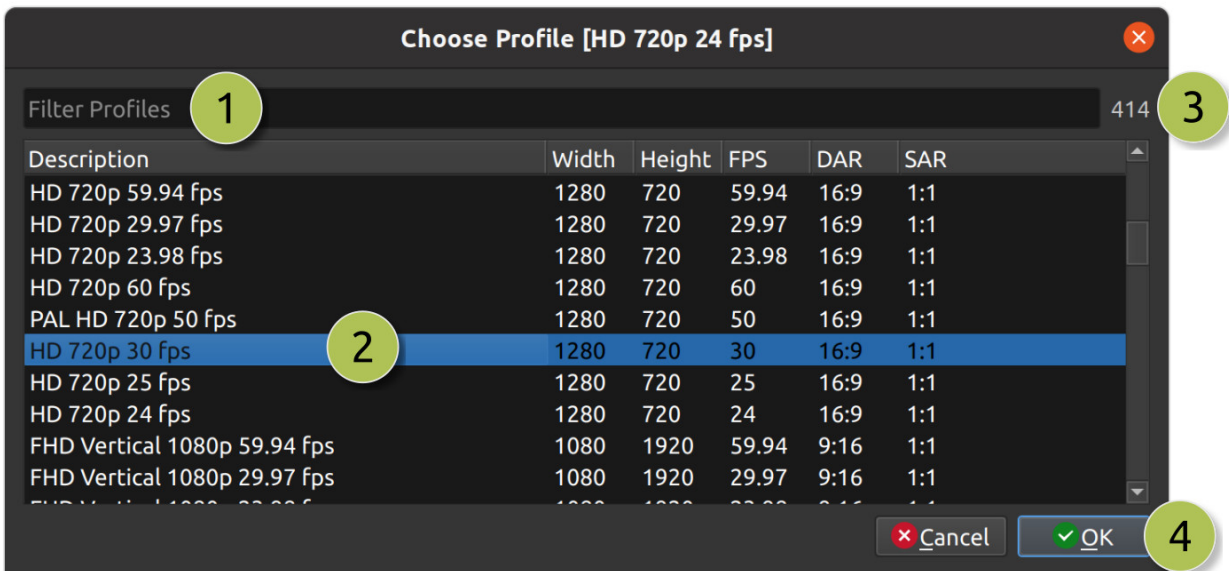
Het projectprofiel wordt gebruikt bij het bekijken en bewerken van je project. Het standaard projectprofiel is HD 720p 30fps. Het is aan te raden altijd over te schakelen naar je doelprofiel voordat je begint met bewerken. Bijvoorbeeld, als je richt op 1080p 30fps, schakel dan naar dat profiel voordat je begint met bewerken. Voor een volledige lijst van inbegrepen profielen zie [Profielenlijst](#).

Tip: Om snel een profiel te selecteren, kun je met de rechtermuisknop op een bestand in je **Projectbestanden** klikken en de optie *Kies Profiel* selecteren (zie [Bestandmenu](#)).



#	Naam	Beschrijving
1	Titelbalk	De titelbalk van OpenShot toont het huidige profiel
2	Profielknop	Open het profielvenster
3	Kies Profiel	Selecteer een profiel voor bewerking en voorbeeldweergave

1.13.2 Profielkiezer Dialoog



#	Naam	Beschrijving
1	Filter / Zoek	Filter de beschikbare profielen door een paar tekens te typen (bijv. FHD, 720p, 16:9, enz....)
2	Geselecteerd Profiel	Klik op het gewenste profiel en vervolgens op de OK knop. Je kunt ook dubbelklikken op een profiel om het te selecteren.
3	Aantal Gefilterd	Aantal gefilterde profielen
4	Profiel Accepteren	Klik op de OK knop om over te schakelen naar het geselecteerde profiel.
5	Contextmenu	Klik met de rechtermuisknop op een rij om een profiel in te stellen als <i>Standaardprofiel</i> of te <i>Dupliceren</i> . Geduplicateerde en aangepaste profielen bevatten ook een <i>Bewerken</i> en <i>Verwijderen</i> optie. Opmerking: <i>Het huidige profiel kan niet worden verwijderd.</i>

1.13.3 Profiel Bewerken/Dupliceren

Om een aangepast profiel te maken, klik met de rechtermuisknop op een profiel in OpenShot en kies *Dupliceren* om de Profielbewerker te openen. Aangepaste profielen bevatten ook een *Bewerken* en *Verwijderen* optie, als je ze verder wilt aanpassen. Je kunt de beschrijving, resolutie, framerate, beeldverhouding en pixelverhouding van het aangepaste profiel bewerken. **OPMERKING:** *Het is belangrijk dat elk aangepast profiel een unieke profielnaam heeft.*

De aangepaste profielen worden opgeslagen in de map `~/openshot_qt/profiles/` of `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

#	Naam	Beschrijving
1	Bestandspad	De locatie op je systeem waar het aangepaste profiel is opgeslagen.
2	Beschrijving	Een tekstuele beschrijving van je aangepaste profiel, die wordt weergegeven in OpenShot.
3	Breedte	De horizontale resolutie (in pixels) van de video.
4	Hoogte	De verticale resolutie (in pixels) van de video.
5	Framerate	De framerate van de video (frames per seconde).
6	Beeldverhouding	De beeldverhouding van de video (automatisch berekend uit breedte/hoogte en pixel-verhouding).
7	Pixelverhouding	De beeldverhouding van elke pixel in de video. Een verhouding van 1:1 betekent vierkante pixels (standaard).
8	Geïnterlineerd	Of de video geïnterlineerd (Ja) of progressief (Nee) is.

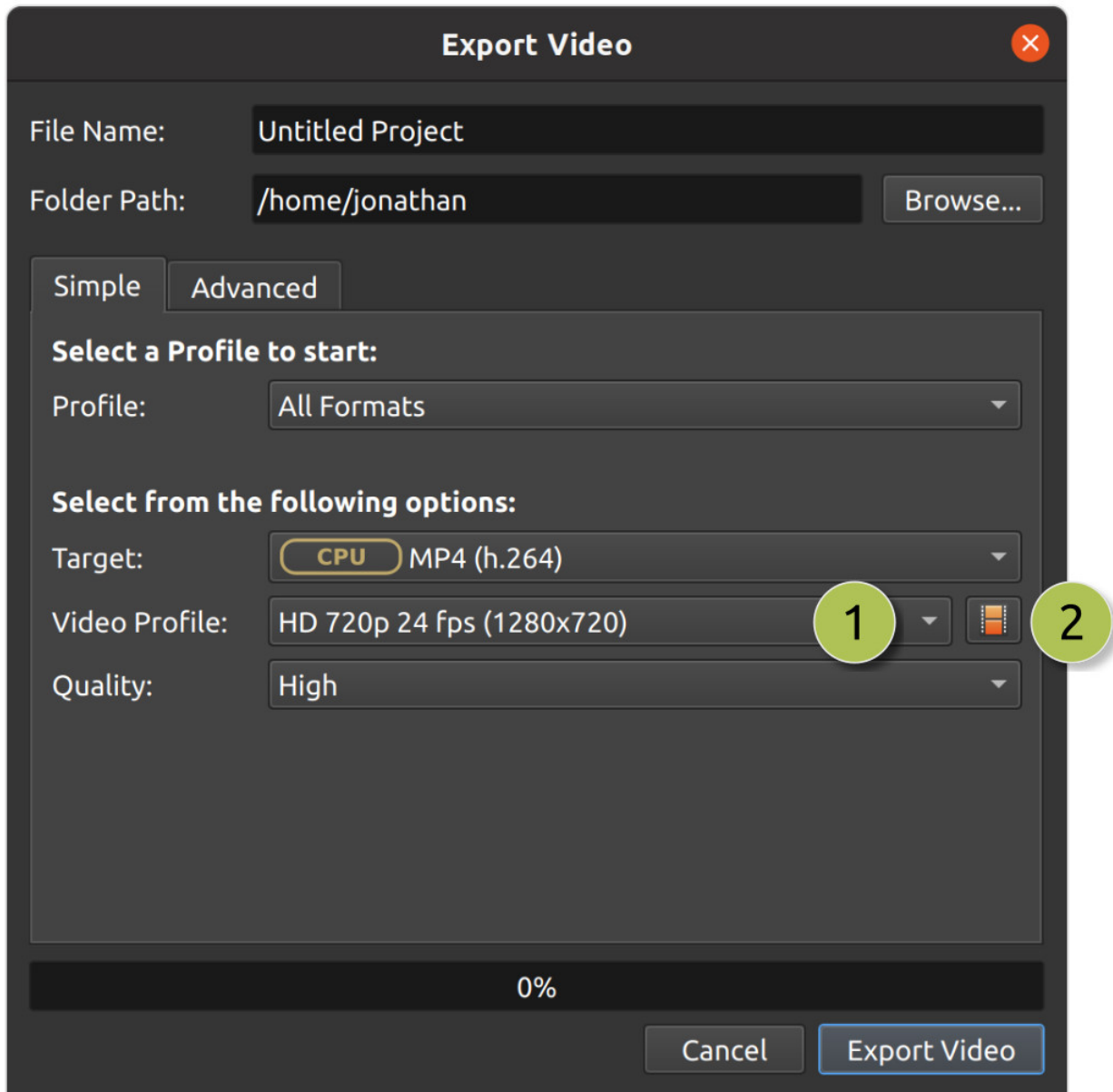
1.13.4 Profielen Converteren

Bij het wisselen van profielen (of exporteren naar een ander profiel) zal OpenShot zijn best doen om alle clip-, overgangs- en keyframegegevens om te zetten naar de nieuwe framerate (FPS). Bepaalde eigenschappen, zoals *positie*, *start*, *einde* en *keyframes* worden bijgewerkt om te passen bij de nieuwe framerate-precisie. Bijvoorbeeld, bij een overgang van 30 FPS naar 25 FPS worden deze eigenschappen aangepast van stappen van 1/30 seconden naar stappen van 1/25 seconden. Om de algehele timingnauwkeurigheid van de tijdlijn te behouden, zal OpenShot de *positie* en *start* trim zo nauwkeurig mogelijk afstemmen, en eventuele kleine gaten (1-3 frames groot) veroorzaakt door afronding of precisieveranderingen, worden automatisch opgelost door de *einde* trim aan te passen. Dit zou moeten resulteren in een naadloze conversie voor de meeste videoprojecten (zonder merkbare zwarte gaten tussen clips).

Vanwege het destructieve karakter van deze conversie raden we aan altijd te bewerken in je doelprofiel, of op zijn minst je doel-FPS, om het converteren tussen profielen zoveel mogelijk te vermijden.

1.13.5 Exportprofiel

Het exportprofiel staat standaard op je huidige projectprofiel, maar kan worden gewijzigd om andere profielen te targeten.



#	Naam	Beschrijving
1	Kies Pro-fiel	Selecteer een exportprofiel uit een dropdown. Deze lijst is gesorteerd van de grootste resolutie bovenaan tot de kleinste resolutie onderaan.
2	Zoek Pro-fielen	Open het profielvenster om te filteren en zoeken naar een exportprofiel, wat soms veel sneller kan zijn om een specifiek profiel te vinden.

1.13.6 Aangepast Profiel

Hoewel OpenShot standaard meer dan 400 profielen ([Profielenlijst](#)) bevat, kun je ook je eigen aangepaste profielen maken. Maak een nieuw tekstbestand aan in de map `~/.openshot-qt/profiles/` of `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\profiles`.

OPMERKING: Zie [Profiel Bewerken/Dupliceren](#) voor een alternatieve methode om een bestaand profiel te dupliceren.

Gebruik de volgende tekst als sjabloon (*kopieer en plak dit in het nieuwe bestand*):

```
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
```

Profiel eigenschap	Beschrijving
beschrijving	De vriendelijke naam van het profiel (dit is wat OpenShot in de gebruikersinterface weergeeft)
frame_rate_num	De teller van de framesnelheid. Alle framesnelheden worden uitgedrukt als breuken. Bijvoorbeeld, 30 FPS == 30/1.
frame_rate_den	De noemer van de framesnelheid. Alle framesnelheden worden uitgedrukt als breuken. Bijvoorbeeld, 29.97 FPS == 30.000/1001.
breedte	Het aantal horizontale pixels in de afbeelding. Door de waarden voor <i>breedte</i> en <i>hoogte</i> om te wisselen, kunt u een verticaal profiel maken.
hoogte	Het aantal verticale pixels in de afbeelding
progressief	`(0 of 1)` Als 1, worden zowel even als oneven pixelrijen gebruikt. Als 0, worden alleen oneven of even pixelrijen gebruikt.
sample_aspect_num	De teller van de SAR (sample/pixel vormverhouding), een 1 : 1 verhouding staat voor een vierkante pixel, een 2 : 1 verhouding staat voor een 2x1 rechthoekige pixelvorm, enzovoort...
sample_aspect_den	De noemer van de SAR (sample/pixel vormverhouding)
display_aspect_num	De teller van de DAR (weergaveverhouding), (<i>breedte/hoogte</i>) X (<i>sample aspect ratio</i>). Dit is de uiteindelijke verhouding van de afbeelding die op het scherm wordt weergegeven, teruggebracht tot de kleinste mogelijke breuk (gebruikelijke verhoudingen zijn 16:9 voor brede formaten, 4:3 voor oudere televisieformaten).
display_aspect_den	De noemer van de DAR (weergaveverhouding)

Zodra u OpenShot opnieuw opstart, ziet u uw aangepaste profiel verschijnen in de lijst met Profielen.

1.13.7 Voorinstellingenlijst

OpenShot bevat veel **exportvoorinstellingen**, die onze lijst met veelgebruikte profielen combineren met de bijbehorende video-exportinstellingen (video codec, audio codec, audio kanalen, audio sample rate, enzovoort), gericht op specifieke uitvoerformaten, websites en apparaten. De **standaard exportvoorinstelling** die OpenShot gebruikt is MP4 (h.264 + AAC), zie [MP4 \(h.264\)](#).

Alle formaten

AVI (h.264)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	AVI
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

AVI (mpeg2)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	AVI
Video-codec	mpeg2video
Audio-codec	mp2
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

AVI (mpeg4)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	AVI
Video-codec	mpeg4
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

GIF (geanimeerd)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	GIF
Video-codec	gif
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Profielen	Alle Profielen

MKV (h.264 dx)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MKV
Video-codec	h264_dxva2
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MKV (h.264 nv)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MKV
Video-codec	h264_nvenc
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MKV (h.264 qsv)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MKV
Video-codec	h264_qsv
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MKV (h.264 va)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MKV
Video-codec	h264_vaapi
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MKV (h.264 videotoolbox)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MKV
Video-codec	h264_videotoolbox
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MKV (h.264)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MKV
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MKV (h.265)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MKV
Video-codec	libx265
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	50 crf
Videobitrate (medium)	23 crf
Videobitrate (hoog)	0 crf
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MOV (h.264)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MOV
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MOV (mpeg2)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MOV
Video-codec	mpeg2video
Audio-codec	mp2
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MOV (mpeg4)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MOV
Video-codec	mpeg4
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP3 (alleen audio)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP3
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (AV1 rav1e)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	librav1e
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	200 qp
Videobitrate (medium)	100 qp
Videobitrate (hoog)	50 qp
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (AV1 svt)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libsvtav1
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	60 qp
Videobitrate (medium)	50 qp
Videobitrate (hoog)	30 qp
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (HEVC va)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	hevc_vaapi
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (Xvid)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libxvid
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (h.264 dx)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	h264_dxva2
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (h.264 nv)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	h264_nvenc
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (h.264 qsv)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	h264_qsv
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (h.264 va)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	h264_vaapi
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (h.264 videotoolbox)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	h264_videotoolbox
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (h.264)

Dit is de standaard exportvoorinstelling die door OpenShot wordt gebruikt. Dit formaat is compatibel met de meeste mediaspelers (zoals VLC) en websites (zoals YouTube, Vimeo, Facebook).

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (h.265)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx265
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	50 crf
Videobitrate (medium)	23 crf
Videobitrate (hoog)	0 crf
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MP4 (mpeg4)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	mpeg4
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

MPEG (mpeg2)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MPEG
Video-codec	mpeg2video
Audio-codec	mp2
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

OGG (theora/flac)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	OGG
Video-codec	libtheora
Audio-codec	flac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

OGG (theora/vorbis)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	OGG
Video-codec	libtheora
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

WEBM (vp9)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	WEBM
Video-codec	libvpx-vp9
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	50 crf
Videobitrate (medium)	30 crf
Videobitrate (hoog)	5 crf
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

WEBM (vp9) verliesvrij

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	WEBM
Video-codec	libvpx-vp9
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	50 crf
Videobitrate (medium)	23 crf
Videobitrate (hoog)	0 crf
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

WEBM (vp8)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	WEBM
Video-codec	libvpx
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

WEBP (vp9 va)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	WEBM
Video-codec	vp9_vaapi
Audio-codec	libopus
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

Apparaat**Apple TV**

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (hoog)	5 Mb/s
Audio-bitrate (hoog)	256 kb/s
Profielen	HD 720p 30 fps

Chromebook

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	WEBM
Video-codec	libvpx
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	Alle Profielen

Nokia nHD

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	AVI
Video-codec	libxvid
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	1 Mb/s
Videobitrate (medium)	3 Mb/s
Videobitrate (hoog)	5 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

Xbox 360

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	AVI
Video-codec	libxvid
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	2 Mb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	8 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	FHD 1080p 29,97 fps HD 720p 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

Web**Flickr-HD**

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MOV
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	FHD 1080p 29,97 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps

Instagram

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	3,5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	5,50 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Verticaal 1080p 25 fps FHD Verticaal 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Verticaal 720p 25 fps HD Verticaal 720p 30 fps

Metacafe

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	mpeg4
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	44100
Videobitrate (laag)	2 Mb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	8 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Picasa

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	44100
Videobitrate (laag)	2 Mb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	8 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Twitter

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	1,7 Mb/s
Videobitrate (hoog)	3,5 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Verticaal 1080p 25 fps FHD Verticaal 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Verticaal 720p 25 fps HD Verticaal 720p 30 fps

Vimeo

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	2 Mb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	8 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps

Vimeo-HD

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	4 Mb/s
Videobitrate (medium)	8 Mb/s
Videobitrate (hoog)	12 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	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

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	OGG
Video-codec	libtheora
Audio-codec	libvorbis
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	384 kb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	15,00 Mb/s
Audiobitrate (laag)	96 kb/s
Audiobitrate (medium)	128 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	192 kb/s
Profielen	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

YouTube HD

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	8 Mb/s
Videobitrate (medium)	10 Mb/s
Videobitrate (hoog)	12 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	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 Verticaal 1080p 23,98 fps FHD Verticaal 1080p 24 fps FHD Verticaal 1080p 25 fps FHD Verticaal 1080p 29,97 fps FHD Verticaal 1080p 30 fps FHD Verticaal 1080p 50 fps FHD Verticaal 1080p 59,94 fps FHD Verticaal 1080p 60 fps

YouTube HD (2K)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	16 Mb/s
Videobitrate (medium)	20 Mb/s
Videobitrate (hoog)	24 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	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)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	45 Mb/s
Videobitrate (medium)	56 Mb/s
Videobitrate (hoog)	68 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	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)

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	160 Mb/s
Videobitrate (medium)	200 Mb/s
Videobitrate (hoog)	240 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	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 Standaard

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	libmp3lame
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	2 Mb/s
Videobitrate (medium)	5 Mb/s
Videobitrate (hoog)	8 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	320 kb/s
Profielen	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 Verticaal 720p 23,98 fps HD Verticaal 720p 24 fps HD Verticaal 720p 25 fps HD Verticaal 720p 29,97 fps HD Verticaal 720p 30 fps HD Verticaal 720p 50 fps HD Verticaal 720p 59,94 fps HD Verticaal 720p 60 fps NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps PAL HD 720p 50 fps

Blu-Ray/AVCHD**AVCHD-schijven**

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	MP4
Video-codec	libx264
Audio-codec	aac
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	15 Mb/s
Videobitrate (hoog)	40 Mb/s
Audiobitrate (laag)	256 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	256 kb/s
Profielen	FHD 1080i 30 fps FHD PAL 1080i 25 fps FHD PAL 1080p 25 fps

DVD**DVD-NTSC**

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	DVD
Video-codec	mpeg2video
Audio-codec	ac3
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	1 Mb/s
Videobitrate (medium)	3 Mb/s
Videobitrate (hoog)	5 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	192 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	256 kb/s
Profielen	NTSC SD Anamorfisch 480i 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

DVD-PAL

Voorinstellingattribuut	Beschrijving
Videoformaat	DVD
Video-codec	mpeg2video
Audio-codec	ac3
Audiokanalen	2
Audiokanaalindeling	Stereo
Bemonsteringsfrequentie	48000
Videobitrate (laag)	1 Mb/s
Videobitrate (medium)	3 Mb/s
Videobitrate (hoog)	5 Mb/s
Audiobitrate (laag)	128 kb/s
Audiobitrate (medium)	192 kb/s
Audio-bitrate (hoog)	256 kb/s
Profielen	
	PAL SD Anamorfisch 576i 25 fps
	PAL SD Widescreen Anamorfisch 576i 25 fps

1.13.8 Profielenlijst

OpenShot bevat meer dan 400 ingebouwde videoprofielen. Deze profielen komen overeen met de meest voorkomende video-projectformaten en framesnelheden die wereldwijd worden gebruikt. Het wordt aanbevolen om uw project te bewerken met hetzelfde profiel als waarmee u wilt exporteren. U kunt uw project ook bewerken met verschillende profielen die overeenkomen met uw doelbeeldverhouding, bijvoorbeeld: alle 16 : 9 profielen zijn over het algemeen compatibel met elkaar. Soms kan het nuttig zijn om een project te bewerken in een profiel met lagere resolutie en te exporteren in een profiel met hogere resolutie. Hieronder vindt u een volledige lijst met profielen.

Profieldefinities

- **Profielnaam:** Korte, gebruiksvriendelijke naam voor een videoprofiel (bijv. FHD 1080p 30 fps)
- **FPS:** Frames per seconde
- **DAR:** Beeldverhouding van het scherm (bijv. 1920:1080 wordt 16:9)
- **SAR:** Sample Aspect Ratio (bijv. 1:1 vierkante pixel, 2:1 horizontale rechthoekige pixel). De SAR beïnvloedt direct de beeldverhouding van het scherm. Bijvoorbeeld, een 4:3 video kan worden weergegeven als 16:9 met rechthoekige pixels. Niet-vierkante pixels passen de uiteindelijke breedte van het scherm aan.
- **PAR:** Pixel Aspect Ratio (identiek aan SAR)
- **SAR Aangepaste Breedte:** Definitieve scherm breedte rekening houdend met SAR
- **Interlaced:** Afwisselend oneven en even lijnen, gebruikt in analoge uitzendingen
- **NTSC:** Analooq tv-systeem in Amerika (meestal 29,97 fps)
- **PAL:** Analooq tv-systeem in Europa, Australië en een groot deel van de wereld (meestal 25 fps)
- **UHD:** Ultra High Definition
- **QHD:** Quad High Definition

- **FHD**: Full High Definition
- **HD**: High Definition (gelijk aan of groter dan 1280x720 pixels)
- **SD**: Standard Definition (kleiner dan 1280x720 pixels)

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR	Aangepaste Breedte
16K UHD 8640p 59,94 fps	153	864	59,9	16:9	1:1	Nee	15360	
16K UHD 8640p 29,97 fps	153	864	29,9	16:9	1:1	Nee	15360	
16K UHD 8640p 23,98 fps	153	864	23,9	16:9	1:1	Nee	15360	
16K UHD 8640p 60 fps	153	864	60,0	16:9	1:1	Nee	15360	
16K UHD 8640p 50 fps	153	864	50,0	16:9	1:1	Nee	15360	
16K UHD 8640p 30 fps	153	864	30,0	16:9	1:1	Nee	15360	
16K UHD 8640p 25 fps	153	864	25,0	16:9	1:1	Nee	15360	
16K UHD 8640p 24 fps	153	864	24,0	16:9	1:1	Nee	15360	
8K UHD 4320p 59,94 fps	768	432	59,9	16:9	1:1	Nee	7680	
8K UHD 4320p 29,97 fps	768	432	29,9	16:9	1:1	Nee	7680	
8K UHD 4320p 23,98 fps	768	432	23,9	16:9	1:1	Nee	7680	
8K UHD 4320p 60 fps	768	432	60,0	16:9	1:1	Nee	7680	
8K UHD 4320p 50 fps	768	432	50,0	16:9	1:1	Nee	7680	
8K UHD 4320p 30 fps	768	432	30,0	16:9	1:1	Nee	7680	
8K UHD 4320p 25 fps	768	432	25,0	16:9	1:1	Nee	7680	
8K UHD 4320p 24 fps	768	432	24,0	16:9	1:1	Nee	7680	
5,6K 360° 5,7K 2880p 30 fps	576	288	30,0	2:1	1:1	Nee	5760	
5,7K 360° 2880p 25 fps	576	288	25,0	2:1	1:1	Nee	5760	
5,7K 360° 2880p 24 fps	576	288	24,0	2:1	1:1	Nee	5760	
5K UHD 2880p 59,94 fps	512	288	59,9	16:9	1:1	Nee	5120	
5K UHD 2880p 29,97 fps	512	288	29,9	16:9	1:1	Nee	5120	
5K UHD 2880p 23,98 fps	512	288	23,9	16:9	1:1	Nee	5120	
5K UHD 2880p 60 fps	512	288	60,0	16:9	1:1	Nee	5120	
5K UHD 2880p 50 fps	512	288	50,0	16:9	1:1	Nee	5120	
5K UHD 2880p 30 fps	512	288	30,0	16:9	1:1	Nee	5120	
5K UHD 2880p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Nee	5120	
5K UHD 2880p 24 fps	512	288	24,0	16:9	1:1	Nee	5120	
5.2K 360° 2496p 30 fps	499	249	30,0	2:1	1:1	Nee	4992	
DCI-4K 360° 2048p 24 fps	409	204	24,0	2:1	1:1	Nee	4096	
4K UHD 2160p 59,94 fps	384	216	59,9	16:9	1:1	Nee	3840	
4K UHD 2160p 29,97 fps	384	216	29,9	16:9	1:1	Nee	3840	
4K UHD 2160p 23,98 fps	384	216	23,9	16:9	1:1	Nee	3840	
4K UHD 2160p 60 fps	384	216	60,0	16:9	1:1	Nee	3840	
4K UHD 2160p 50 fps	384	216	50,0	16:9	1:1	Nee	3840	
4K UHD 2160p 30 fps	384	216	30,0	16:9	1:1	Nee	3840	
4K UHD 2160p 25 fps	384	216	25,0	16:9	1:1	Nee	3840	
4K UHD 2160p 24 fps	384	216	24,0	16:9	1:1	Nee	3840	
4K 360° 1920p 60 fps	384	192	60,0	2:1	1:1	Nee	3840	
4K 360° 1920p 30 fps	384	192	30,0	2:1	1:1	Nee	3840	
3K QHD+ 1800p 59,94 fps	320	180	59,9	16:9	1:1	Nee	3200	
3K QHD+ 1800p 29,97 fps	320	180	29,9	16:9	1:1	Nee	3200	
3K QHD+ 1800p 23,98 fps	320	180	23,9	16:9	1:1	Nee	3200	
3K QHD+ 1800p 60 fps	320	180	60,0	16:9	1:1	Nee	3200	
3K QHD+ 1800p 50 fps	320	180	50,0	16:9	1:1	Nee	3200	
3K QHD+ 1800p 30 fps	320	180	30,0	16:9	1:1	Nee	3200	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR Aangepaste Breedte
3K QHD+ 1800p 25 fps	320	180	25,0	16:9	1:1	Nee	3200
3K QHD+ 1800p 24 fps	320	180	24,0	16:9	1:1	Nee	3200
3K 360° 1504p 60 fps	300	150	60,0	2:1	1:1	Nee	3008
3K 360° 1440p 60 fps	288	144	60,0	2:1	1:1	Nee	2880
2,5K WQHD 1440p 59,94 fps	256	144	59,9	16:9	1:1	Nee	2560
2,5K WQHD 1440p 29,97 fps	256	144	29,9	16:9	1:1	Nee	2560
2,5K WQHD 1440p 23,98 fps	256	144	23,9	16:9	1:1	Nee	2560
2,5K WQHD 1440p 60 fps	256	144	60,0	16:9	1:1	Nee	2560
2,5K WQHD 1440p 50 fps	256	144	50,0	16:9	1:1	Nee	2560
2,5K WQHD 1440p 30 fps	256	144	30,0	16:9	1:1	Nee	2560
2,5K WQHD 1440p 25 fps	256	144	25,0	16:9	1:1	Nee	2560
2,5K WQHD 1440p 24 fps	256	144	24,0	16:9	1:1	Nee	2560
FHD 1080p 59,94 fps	192	108	59,9	16:9	1:1	Nee	1920
FHD 1080p 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Nee	1920
FHD 1080p 23,98 fps	192	108	23,9	16:9	1:1	Nee	1920
FHD 1080p 60 fps	192	108	60,0	16:9	1:1	Nee	1920
FHD PAL 1080p 50 fps	192	108	50,0	16:9	1:1	Nee	1920
FHD 1080p 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Nee	1920
FHD PAL 1080p 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Nee	1920
FHD 1080p 24 fps	192	108	24,0	16:9	1:1	Nee	1920
FHD 1080i 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Ja	1920
FHD 1080i 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Ja	1920
FHD PAL 1080i 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Ja	1920
FHD Anamorfisch 1035i 29,97 fps	192	103	29,9	16:9	23:2	Ja	1840
FHD Anamorfisch 1035i 30 fps	192	103	30,0	16:9	23:2	Ja	1840
FHD Anamorfisch 1035i 25 fps	192	103	25,0	16:9	23:2	Ja	1840
HD+ 900p 59,94 fps	160	900	59,9	16:9	1:1	Nee	1600
HD+ 900p 29,97 fps	160	900	29,9	16:9	1:1	Nee	1600
HD+ 900p 23,98 fps	160	900	23,9	16:9	1:1	Nee	1600
HD+ 900p 60 fps	160	900	60,0	16:9	1:1	Nee	1600
HD+ 900p 50 fps	160	900	50,0	16:9	1:1	Nee	1600
HD+ 900p 30 fps	160	900	30,0	16:9	1:1	Nee	1600
HD+ 900p 25 fps	160	900	25,0	16:9	1:1	Nee	1600
HD+ 900p 24 fps	160	900	24,0	16:9	1:1	Nee	1600
HD Anamorfisch 1152i 25 fps	144	115	25,0	16:9	64:3	Ja	2048
HD Anamorfisch 1080p 59,94 fps	144	108	59,9	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080p 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080p 23,98 fps	144	108	23,9	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080p 60 fps	144	108	60,0	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080p 50 fps	144	108	50,0	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080p 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080p 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080p 24 fps	144	108	24,0	16:9	4:3	Nee	1920
HD Anamorfisch 1080i 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Ja	1920
HD Anamorfisch 1080i 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Ja	1920
HD Anamorfisch 1080i 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Ja	1920
NTSC SD 16CIF Anamorfisch 1152p 29,97 fps	140	115	29,9	4:3	12:1	Nee	1536
PAL SD 16CIF Anamorfisch 1152p 25 fps	140	115	25,0	4:3	12:1	Nee	1536
PAL SD 16CIF Anamorfisch 1152p 15 fps	140	115	15,0	4:3	12:1	Nee	1536

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR	Aangepaste Breedte
HD 720p 59,94 fps	128	720	59,9	16:9	1:1	Nee	1280	
HD 720p 29,97 fps	128	720	29,9	16:9	1:1	Nee	1280	
HD 720p 23,98 fps	128	720	23,9	16:9	1:1	Nee	1280	
HD 720p 60 fps	128	720	60,0	16:9	1:1	Nee	1280	
PAL HD 720p 50 fps	128	720	50,0	16:9	1:1	Nee	1280	
HD 720p 30 fps	128	720	30,0	16:9	1:1	Nee	1280	
HD 720p 25 fps	128	720	25,0	16:9	1:1	Nee	1280	
HD 720p 24 fps	128	720	24,0	16:9	1:1	Nee	1280	
FHD Verticaal 1080p 59,94 fps	108	192	59,9	9:16	1:1	Nee	1080	
FHD Verticaal 1080p 29,97 fps	108	192	29,9	9:16	1:1	Nee	1080	
FHD Verticaal 1080p 23,98 fps	108	192	23,9	9:16	1:1	Nee	1080	
FHD Verticaal 1080p 60 fps	108	192	60,0	9:16	1:1	Nee	1080	
FHD Verticaal 1080p 50 fps	108	192	50,0	9:16	1:1	Nee	1080	
FHD Verticaal 1080p 30 fps	108	192	30,0	9:16	1:1	Nee	1080	
FHD Verticaal 1080p 25 fps	108	192	25,0	9:16	1:1	Nee	1080	
FHD Verticaal 1080p 24 fps	108	192	24,0	9:16	1:1	Nee	1080	
HD Verticaal 1080p 60 fps	108	135	60,0	4:5	1:1	Nee	1080	
HD Verticaal 1080p 50 fps	108	135	50,0	4:5	1:1	Nee	1080	
HD Verticaal 1080p 30 fps	108	135	30,0	4:5	1:1	Nee	1080	
HD Verticaal 1080p 25 fps	108	135	25,0	4:5	1:1	Nee	1080	
HD Verticaal 1080p 24 fps	108	135	24,0	4:5	1:1	Nee	1080	
HD Vierkant 1080p 60 fps	108	108	60,0	1:1	1:1	Nee	1080	
HD Vierkant 1080p 50 fps	108	108	50,0	1:1	1:1	Nee	1080	
HD Vierkant 1080p 30 fps	108	108	30,0	1:1	1:1	Nee	1080	
HD Vierkant 1080p 25 fps	108	108	25,0	1:1	1:1	Nee	1080	
HD Vierkant 1080p 24 fps	108	108	24,0	1:1	1:1	Nee	1080	
WSVGA 600p 59,94 fps	102	600	59,9	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 29,97 fps	102	600	29,9	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 23,98 fps	102	600	23,9	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 60 fps	102	600	60,0	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 50 fps	102	600	50,0	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 30 fps	102	600	30,0	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 25 fps	102	600	25,0	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 24 fps	102	600	24,0	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 600p 15 fps	102	600	15,0	128	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 59,94 fps	102	576	59,9	16:9	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 29,97 fps	102	576	29,9	16:9	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 23,98 fps	102	576	23,9	16:9	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 60 fps	102	576	60,0	16:9	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 50 fps	102	576	50,0	16:9	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 30 fps	102	576	30,0	16:9	1:1	Nee	1024	
PAL SD WSVGA breed 576p 25 fps	102	576	25,0	16:9	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 24 fps	102	576	24,0	16:9	1:1	Nee	1024	
WSVGA 576p 15 fps	102	576	15,0	16:9	1:1	Nee	1024	
DVGA 640p 59,94 fps	960	640	59,9	3:2	1:1	Nee	960	
DVGA 640p 29,97 fps	960	640	29,9	3:2	1:1	Nee	960	
DVGA 640p 23,98 fps	960	640	23,9	3:2	1:1	Nee	960	
DVGA 640p 60 fps	960	640	60,0	3:2	1:1	Nee	960	
DVGA 640p 50 fps	960	640	50,0	3:2	1:1	Nee	960	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR	Aangepaste Breedte
DVGA 640p 30 fps	960	640	30,0	3:2	1:1	Nee	960	
DVGA 640p 25 fps	960	640	25,0	3:2	1:1	Nee	960	
DVGA 640p 24 fps	960	640	24,0	3:2	1:1	Nee	960	
DVGA 640p 15 fps	960	640	15,0	3:2	1:1	Nee	960	
qHD 540p 59,94 fps	960	540	59,9	16:9	1:1	Nee	960	
qHD 540p 29,97 fps	960	540	29,9	16:9	1:1	Nee	960	
qHD 540p 23,98 fps	960	540	23,9	16:9	1:1	Nee	960	
qHD 540p 60 fps	960	540	60,0	16:9	1:1	Nee	960	
qHD 540p 50 fps	960	540	50,0	16:9	1:1	Nee	960	
qHD 540p 30 fps	960	540	30,0	16:9	1:1	Nee	960	
qHD 540p 25 fps	960	540	25,0	16:9	1:1	Nee	960	
qHD 540p 24 fps	960	540	24,0	16:9	1:1	Nee	960	
FWVGA 480p 59,94 fps	854	480	59,9	16:9	1:1	Nee	854	
NTSC SD FWVGA breedbeeld 480p 29,97 fps	854	480	29,9	16:9	1:1	Nee	854	
FWVGA 480p 23,98 fps	854	480	23,9	16:9	1:1	Nee	854	
FWVGA 480p 60 fps	854	480	60,0	16:9	1:1	Nee	854	
FWVGA 480p 50 fps	854	480	50,0	16:9	1:1	Nee	854	
FWVGA 480p 30 fps	854	480	30,0	16:9	1:1	Nee	854	
FWVGA 480p 25 fps	854	480	25,0	16:9	1:1	Nee	854	
FWVGA 480p 24 fps	854	480	24,0	16:9	1:1	Nee	854	
FWVGA 480p 15 fps	854	480	15,0	16:9	1:1	Nee	854	
SVGA 600p 59,94 fps	800	600	59,9	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 29,97 fps	800	600	29,9	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 23,98 fps	800	600	23,9	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 60 fps	800	600	60,0	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 50 fps	800	600	50,0	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 30 fps	800	600	30,0	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 25 fps	800	600	25,0	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 24 fps	800	600	24,0	4:3	1:1	Nee	800	
SVGA 600p 15 fps	800	600	15,0	4:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 59,94 fps 5:3	800	480	59,9	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 29,97 fps 5:3	800	480	29,9	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 23,98 fps 5:3	800	480	23,9	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 60 fps 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 50 fps 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 30 fps 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 25 fps 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 24 fps 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	Nee	800	
WVGA 480p 15 fps 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	Nee	800	
PAL SD SQ 576p 25 fps	768	576	25,0	4:3	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 59,94 fps 16:10	768	480	59,9	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 29,97 fps 16:10	768	480	29,9	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 23,98 fps 16:10	768	480	23,9	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 60 fps 16:10	768	480	60,0	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 50 fps 16:10	768	480	50,0	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 30 fps 16:10	768	480	30,0	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 25 fps 16:10	768	480	25,0	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 24 fps 16:10	768	480	24,0	16:1	1:1	Nee	768	
WVGA 480p 15 fps 16:10	768	480	15,0	16:1	1:1	Nee	768	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR	Aangepaste Breedte
HD Verticaal 720p 59,94 fps	720	128	59,9	9:16	1:1	Nee	720	
HD Verticaal 720p 29,97 fps	720	128	29,9	9:16	1:1	Nee	720	
HD Verticaal 720p 23,98 fps	720	128	23,9	9:16	1:1	Nee	720	
HD Verticaal 720p 60 fps	720	128	60,0	9:16	1:1	Nee	720	
HD Verticaal 720p 50 fps	720	128	50,0	9:16	1:1	Nee	720	
HD Verticaal 720p 30 fps	720	128	30,0	9:16	1:1	Nee	720	
HD Verticaal 720p 25 fps	720	128	25,0	9:16	1:1	Nee	720	
HD Verticaal 720p 24 fps	720	128	24,0	9:16	1:1	Nee	720	
PAL SD Anamorf 576p 50 fps 16:9	720	576	50,0	16:9	64:48	Nee	1024	
PAL SD Anamorf 576p 50 fps 4:3	720	576	50,0	4:3	16:11	Nee	768	
PAL SD Widescreen Anamorf 576p 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:48	Nee	1024	
PAL SD Anamorf 576p 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:11	Nee	768	
PAL SD Widescreen Anamorfisch 576i 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:48	Ja	1024	
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:11	Ja	768	
NTSC SD Anamorf 486p 23,98 fps 16:9	720	486	23,9	16:9	6:5	Nee	864	
NTSC SD Anamorf 486p 23,98 fps 4:3	720	486	23,9	4:3	9:10	Nee	648	
NTSC SD Anamorf 486i 29,97 fps 16:9	720	486	29,9	16:9	6:5	Ja	864	
NTSC SD Anamorf 486i 29,97 fps 4:3	720	486	29,9	4:3	9:10	Ja	648	
NTSC SD Anamorf 480p 59,94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 59,94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 59,94 fps 3:2	720	480	59,9	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Widescreen Anamorf 480p 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 29,97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 29,97 fps 3:2	720	480	29,9	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Anamorf 480p 23,98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 23,98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 23,98 fps 3:2	720	480	23,9	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Anamorf 480p 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 60 fps 3:2	720	480	60,0	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Anamorf 480p 50 fps 16:9	720	480	50,0	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 50 fps 4:3	720	480	50,0	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 50 fps 3:2	720	480	50,0	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Anamorf 480p 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 30 fps 3:2	720	480	30,0	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Anamorf 480p 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 25 fps 3:2	720	480	25,0	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Anamorf 480p 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:24	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Nee	640	
WVGA 480p 24 fps 3:2	720	480	24,0	3:2	1:1	Nee	720	
WVGA 480p 15 fps 3:2	720	480	15,0	3:2	1:1	Nee	720	
NTSC SD Anamorf 480i 59,94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:24	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 59,94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Ja	640	
NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:24	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 29,97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Ja	640	
NTSC SD Anamorf 480i 23,98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:24	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 23,98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Ja	640	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR	Aangepaste Breedte
NTSC SD Anamorf 480i 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:1	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Ja	640	
NTSC SD Anamorf 480i 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:1	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Ja	640	
NTSC SD Anamorf 480i 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:1	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Ja	640	
NTSC SD Anamorf 480i 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:1	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Ja	640	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorf 576p 29,97 fps	704	576	29,9	4:3	12:1	Nee	768	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorf 576p 25 fps	704	576	25,0	4:3	12:1	Nee	768	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorf 576p 15 fps	704	576	15,0	4:3	12:1	Nee	768	
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 16:9	704	576	25,0	16:9	16:1	Ja	1024	
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 4:3	704	576	25,0	4:3	12:1	Ja	768	
NTSC SD Anamorf 480p 59,94 fps 16:9	704	480	59,9	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 59,94 fps 4:3	704	480	59,9	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480p 29,97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD 4SIF Anamorf 480p 29,97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480p 23,98 fps 16:9	704	480	23,9	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 23,98 fps 4:3	704	480	23,9	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480p 60 fps 16:9	704	480	60,0	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 60 fps 4:3	704	480	60,0	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480p 50 fps 16:9	704	480	50,0	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 50 fps 4:3	704	480	50,0	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480p 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480p 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD 4SIF Anamorf 480p 25 fps	704	480	25,0	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480p 24 fps 16:9	704	480	24,0	16:9	40:3	Nee	853	
NTSC SD Anamorf 480p 24 fps 4:3	704	480	24,0	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD 4SIF Anamorf 480p 15 fps	704	480	15,0	4:3	10:1	Nee	640	
NTSC SD Anamorf 480i 29,97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Ja	853	
NTSC SD 4SIF Anamorf 480i 29,97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Ja	640	
NTSC SD Anamorf 480i 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Ja	640	
NTSC SD Anamorf 480i 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Ja	853	
NTSC SD Anamorf 480i 25 fps 4:3	704	480	25,0	4:3	10:1	Ja	640	
NTSC SD VGA 480p 59,94 fps	640	480	59,9	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD VGA SQ 480p 29,97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD VGA 480p 23,98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD VGA 480p 60 fps	640	480	60,0	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD VGA 480p 50 fps	640	480	50,0	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD VGA 480p 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD VGA 480p 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD VGA 480p 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Nee	640	
VGA 480p 15 fps	640	480	15,0	4:3	1:1	Nee	640	
NTSC SD 480i 29,97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Ja	640	
NTSC SD 480i 23,98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Ja	640	
NTSC SD 480i 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Ja	640	
NTSC SD 480i 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Ja	640	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR Aangepaste Breedte
NTSC SD 480i 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Ja	640
nHD 360p 59,94 fps	640	360	59,9	16:9	1:1	Nee	640
nHD 360p 29,97 fps	640	360	29,9	16:9	1:1	Nee	640
nHD 360p 23,98 fps	640	360	23,9	16:9	1:1	Nee	640
nHD 360p 60 fps	640	360	60,0	16:9	1:1	Nee	640
nHD 360p 50 fps	640	360	50,0	16:9	1:1	Nee	640
nHD 360p 30 fps	640	360	30,0	16:9	1:1	Nee	640
nHD 360p 25 fps	640	360	25,0	16:9	1:1	Nee	640
nHD 360p 24 fps	640	360	24,0	16:9	1:1	Nee	640
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Nee	1024
PAL SD Anamorf 576p 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Nee	768
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Ja	1024
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Ja	768
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	544	480	23,9	4:3	20:1	Nee	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Nee	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	544	480	29,9	4:3	20:1	Ja	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Ja	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	528	480	23,9	4:3	40:3	Nee	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Nee	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	528	480	29,9	4:3	40:3	Ja	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Ja	640
PAL SD 1/4 Wide 288p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Nee	512
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Nee	1024
PAL SD Anamorf 576p 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Nee	768
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Ja	1024
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Ja	768
NTSC SD Anamorf 480i 29,97 fps 16:9	480	480	29,9	16:9	16:9	Ja	853
NTSC SD Anamorf 480i 29,97 fps 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Ja	640
NTSC SD Anamorf 480i 23,98 fps 16:9	480	480	23,9	16:9	16:9	Ja	853
NTSC SD Anamorf 480i 23,98 fps 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Ja	640
NTSC SD Anamorf 480i 30 fps 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Ja	640
HVGA 320p 59,94 fps	480	320	59,9	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 29,97 fps	480	320	29,9	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 23,98 fps	480	320	23,9	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 60 fps	480	320	60,0	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 50 fps	480	320	50,0	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 30 fps	480	320	30,0	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 25 fps	480	320	25,0	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 24 fps	480	320	24,0	3:2	1:1	Nee	480
HVGA 320p 15 fps	480	320	15,0	3:2	1:1	Nee	480
NTSC SD 1/4 Wide 240p 29,97 fps	427	240	29,9	16:9	1:1	Nee	427
WQVGA 240p 59,94 fps 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	Nee	400
WQVGA 240p 29,97 fps 5:3	400	240	29,9	5:3	1:1	Nee	400
WQVGA 240p 23,98 fps 5:3	400	240	23,9	5:3	1:1	Nee	400
WQVGA 240p 60 fps 5:3	400	240	60,0	5:3	1:1	Nee	400
WQVGA 240p 50 fps 5:3	400	240	50,0	5:3	1:1	Nee	400
WQVGA 240p 30 fps 5:3	400	240	30,0	5:3	1:1	Nee	400
WQVGA 240p 25 fps 5:3	400	240	25,0	5:3	1:1	Nee	400
WQVGA 240p 24 fps 5:3	400	240	24,0	5:3	1:1	Nee	400

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR	Aangepaste Breedte
WQVGA 240p 15 fps 5:3	400	240	15,0	5:3	1:1	Nee	400	
PAL SD 1/4 288p 25 fps	384	288	25,0	4:3	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 59,94 fps 16:10	384	240	59,9	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 29,97 fps 16:10	384	240	29,9	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 23,98 fps 16:10	384	240	23,9	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 60 fps 16:10	384	240	60,0	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 50 fps 16:10	384	240	50,0	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 30 fps 16:10	384	240	30,0	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 25 fps 16:10	384	240	25,0	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 24 fps 16:10	384	240	24,0	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 15 fps 16:10	384	240	15,0	16:1	1:1	Nee	384	
WQVGA 240p 59,94 fps 3:2	360	240	59,9	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 29,97 fps 3:2	360	240	29,9	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 23,98 fps 3:2	360	240	23,9	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 60 fps 3:2	360	240	60,0	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 50 fps 3:2	360	240	50,0	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 30 fps 3:2	360	240	30,0	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 25 fps 3:2	360	240	25,0	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 24 fps 3:2	360	240	24,0	3:2	1:1	Nee	360	
WQVGA 240p 15 fps 3:2	360	240	15,0	3:2	1:1	Nee	360	
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Nee	1024	
PAL SD CVD Anamorf 576p 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Nee	768	
PAL SD Anamorf 576i 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Ja	1024	
PAL SD CVD Anamorf 576i 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Ja	768	
NTSC SD CVD Anamorf 480p 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Nee	640	
NTSC SD 1/2 Anamorf 480p 23,98 fps	352	480	23,9	4:3	20:1	Nee	640	
NTSC SD 1/2 Anamorf 480p 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Nee	640	
NTSC SD CVD 1/2 Anamorf 480i 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Ja	640	
NTSC SD 1/2 Anamorf 480i 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Ja	640	
PAL SD CIF SIF Anamorf 288p 29,97 fps	352	288	29,9	4:3	12:1	Nee	384	
PAL SD Anamorf 288p 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Nee	512	
PAL SD CIF SIF VCD Anamorf 288p 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Nee	384	
PAL SD CIF SIF Anamorf 288p 15 fps	352	288	15,0	4:3	12:1	Nee	384	
PAL SD Anamorf 288i 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Ja	512	
PAL SD CIF Anamorf 288i 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Ja	384	
NTSC SD SIF VCD Anamorf 240p 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Nee	320	
NTSC SD SIF Anamorf 240p 23,98 fps	352	240	23,9	4:3	10:1	Nee	320	
NTSC SD SIF Anamorf 240p 25 fps	352	240	25,0	4:3	10:1	Nee	320	
NTSC SD SIF Anamorf 240p 15 fps	352	240	15,0	4:3	10:1	Nee	320	
NTSC SD SIF Anamorf 240i 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Ja	320	
QVGA 240p 59,94 fps	320	240	59,9	4:3	1:1	Nee	320	
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29,97 fps	320	240	29,9	4:3	1:1	Nee	320	
QVGA 240p 23,98 fps	320	240	23,9	4:3	1:1	Nee	320	
QVGA 240p 60 fps	320	240	60,0	4:3	1:1	Nee	320	
QVGA 240p 50 fps	320	240	50,0	4:3	1:1	Nee	320	
QVGA 240p 30 fps	320	240	30,0	4:3	1:1	Nee	320	
QVGA 240p 25 fps	320	240	25,0	4:3	1:1	Nee	320	
QVGA 240p 24 fps	320	240	24,0	4:3	1:1	Nee	320	
QVGA 240p 15 fps	320	240	15,0	4:3	1:1	Nee	320	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 5 – Vervolgd van vorige pagina

Profielnaam	Bre te	Hoc te	FPS	DAF	SAR	Interlaced	SAR	Aangepaste Breedte
HQVGA 160p 59,94 fps 16:10	256	160	59,94	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 29,97 fps 16:10	256	160	29,97	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 23,98 fps 16:10	256	160	23,98	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 60 fps 16:10	256	160	60,0	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 50 fps 16:10	256	160	50,0	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 30 fps 16:10	256	160	30,0	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 25 fps 16:10	256	160	25,0	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 24 fps 16:10	256	160	24,0	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 15 fps 16:10	256	160	15,0	16:1	1:1	Nee	256	
HQVGA 160p 59,94 fps 3:2	240	160	59,94	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 29,97 fps 3:2	240	160	29,97	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 23,98 fps 3:2	240	160	23,98	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 60 fps 3:2	240	160	60,0	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 50 fps 3:2	240	160	50,0	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 30 fps 3:2	240	160	30,0	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 25 fps 3:2	240	160	25,0	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 24 fps 3:2	240	160	24,0	3:2	1:1	Nee	240	
HQVGA 160p 15 fps 3:2	240	160	15,0	3:2	1:1	Nee	240	
PAL SD QCIF Anamorf 144p 29,97 fps	176	144	29,97	4:3	12:1	Nee	192	
PAL SD QCIF Anamorf 144p 25 fps	176	144	25,0	4:3	12:1	Nee	192	
PAL SD QCIF Anamorf 144p 15 fps	176	144	15,0	4:3	12:1	Nee	192	
NTSC SD SIF 1/2 Anamorf 120p 23,98 fps	176	120	23,98	4:3	10:1	Nee	160	
NTSC SD SIF 1/2 Anamorf 120p 25 fps	176	120	25,0	4:3	10:1	Nee	160	
QQVGA 120p 59,94 fps	160	120	59,94	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 29,97 fps	160	120	29,97	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 23,98 fps	160	120	23,98	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 60 fps	160	120	60,0	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 50 fps	160	120	50,0	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 30 fps	160	120	30,0	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 25 fps	160	120	25,0	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 24 fps	160	120	24,0	4:3	1:1	Nee	160	
QQVGA 120p 15 fps	160	120	15,0	4:3	1:1	Nee	160	
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 fps	128	96	29,97	4:3	1:1	Nee	128	
NTSC SD SQ CIF 96p 25 fps	128	96	25,0	4:3	1:1	Nee	128	
NTSC SD SQ CIF 96p 15 fps	128	96	15,0	4:3	1:1	Nee	128	

1.14 Importeren & Exporteren

Videobewerkingsprojecten (inclusief tracks, clips en keyframes) kunnen worden **geïmporteerd** en **geëxporteerd** vanuit OpenShot Video Editor in algemeen ondersteunde formaten (**EDL**: Edit Decision Lists, en **XML**: Final Cut Pro-formaat). Bijvoorbeeld, als je begint met het bewerken van een video in een ander programma (Adobe Premiere, Final Cut Pro, enzovoort), maar later al je bewerkingen naar OpenShot moet verplaatsen (of andersom).

1.14.1 EDL (Edit Decision Lists)

De volgende functies worden ondersteund bij het importeren en exporteren van een EDL-bestand met OpenShot.

EDL Optienaam	Beschrijving
EDL-formaat	CMX-3600 (een zeer breed ondersteunde variant)
Enkele track	Er kan slechts één track tegelijk worden geïmporteerd (dit is een beperking van het EDL-formaat)
Bandnaam	Momenteel worden alleen AX en BL bandnamen ondersteund in OpenShot
Bewerkingen (V en A)	Momenteel worden alleen bewerkingen ondersteund (overgangen worden nog niet ondersteund)
Ondoorzichtigheid	Ondoorzichtigheid-keyframes worden ondersteund
Audiovolumes	Volume-keyframes worden ondersteund

Voorbeeld van EDL-uitvoer

OpenShot volgt de CMX 3600-indeling voor gebeurtenislijnen en gebruikt commentaarregels (*...) om keyframes te dragen. CMX 3600 definieert geen eenheden of interpolatie in commentaar, dus onze exporter voegt leesbare waarden en interpolatienamen toe, en onze importer is zeer vergevingsgezind: hij accepteert eenheden met of zonder spaties, gemengde hoofdletters, optionele interpolatietokens en negeert onbekende achtervoegsels/roltags om maximale compatibiliteit te garanderen.

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

```

TITLE: Test - TRACK 5
FCM: NON-DROP FRAME

001 BL      V      C      00:00:00:00 00:00:01:24 00:00:00:00 00:00:01:24
002 AX      V      C      00:00:01:24 00:00:10:00 00:00:01:24 00:00:10:00
* FROM CLIP NAME: Logo.mp4
* SOURCE FILE: ../Videos/Logo.mp4
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* SCALE X AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE X AT 00:00:09:29 IS 93% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE Y AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE Y AT 00:00:09:29 IS 55% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION X AT 00:00:09:29 IS -1% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION Y AT 00:00:09:29 IS -32% BEZIER (REEL AX V)
* ROTATION AT 00:00:01:24 IS 0 DEG BEZIER (REEL AX V)
* ROTATION AT 00:00:09:29 IS 23.3 DEG BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR X AT 00:00:09:29 IS -12% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR Y AT 00:00:09:29 IS -7% BEZIER (REEL AX V)

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

001 AX      V      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
001 AX      A      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
* FROM CLIP NAME: Trailer.mp4

```

(Vervolgt op volgende pagina)

(Vervolgd van vorige pagina)

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

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

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

1.14.2 XML (Final Cut Pro-formaat)

De volgende functies worden ondersteund bij het importeren en exporteren van een XML-bestand met OpenShot. Dit XML-formaat wordt ondersteund in veel videobewerkers (niet alleen Final Cut Pro). In feite ondersteunen de meeste commerciële videobewerkers het importeren en exporteren van hetzelfde XML-formaat.

OpenShot gebruikt het legacy Final Cut Pro XML-uitwisselingsformaat (**xmxml**) van Final Cut Pro 7. Onze exporter schrijft `<!DOCTYPE xmxml>` projecten die voldoen aan de Final Cut Pro XML DTD v1.0, en is compatibel met de v4 en v5 schema-versies van dat uitwisselingsformaat (de DTD's die met Final Cut Pro 7 zijn meegeleverd).

XML Optienaam	Beschrijving
XML-formaat	Final Cut Pro-formaat (maar de meeste commerciële videobewerkers ondersteunen dit formaat ook)
Alle tracks	Alle video- en audiotracks worden ondersteund
Bewerkingen	Alle clips op alle tracks worden ondersteund (video-, afbeelding- en audiobestanden). Overgangen worden nog niet ondersteund.
Ondoorzichtigheid	Ondoorzichtigheid-keyframes worden ondersteund
Audiovolumes	Volume-keyframes worden ondersteund

Voorbeeld van XML-uitvoer (boomweergave)

```

▼ 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}

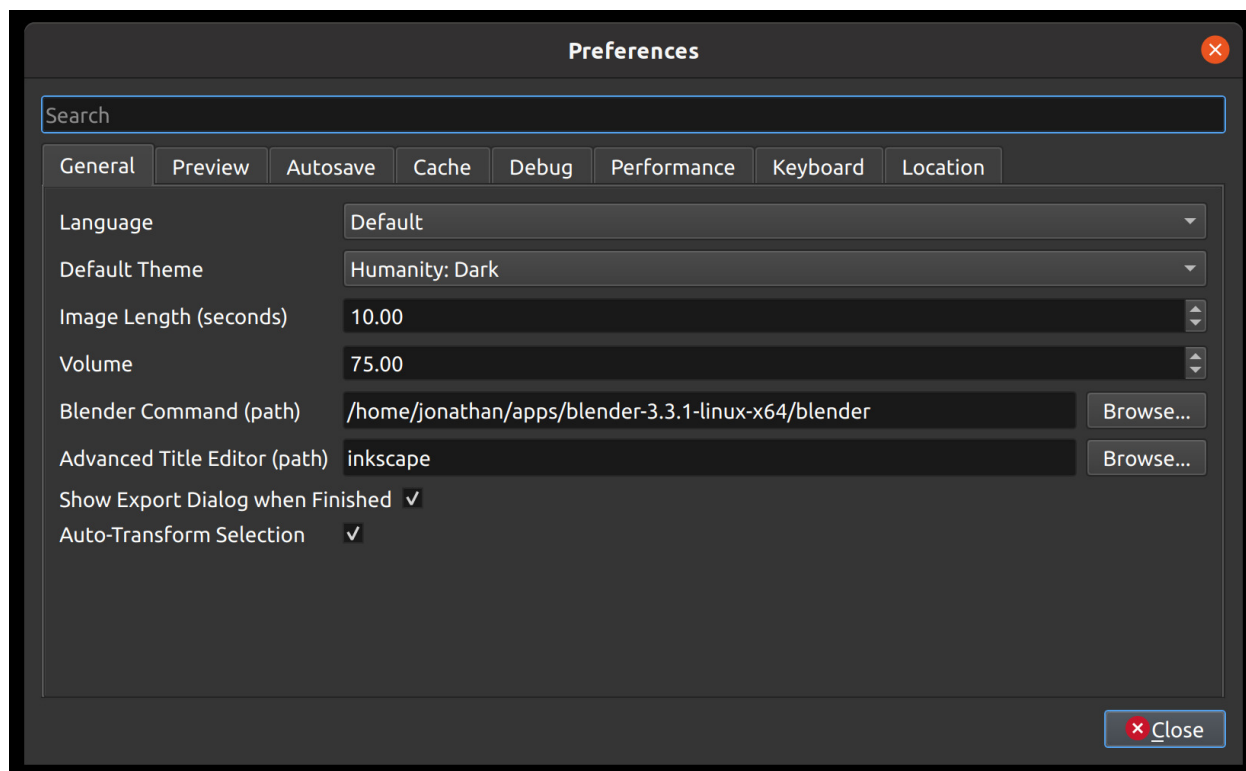
```

1.15 Voorkeuren

Het voorkeurenvenster bevat veel belangrijke instellingen en configuratieopties voor OpenShot. Ze zijn te vinden in het bovenste menu onder *Bewerken* ▢ *Voorkeuren*. Voor veel instellingen is het nodig OpenShot opnieuw te starten nadat je wijzigingen zijn toegepast.

OPMERKING: Sommige functies zoals *Geanimeerde Titels* en *externe SVG-bewerking* vereisen het instellen van de paden voor **Blender** en **Inkscape** onder het tabblad Algemeen. En als je problemen met audioweergave merkt, zoals audiovertraging, moet je mogelijk de audio-instellingen aanpassen onder het tabblad Voorbeeld.

1.15.1 Algemeen



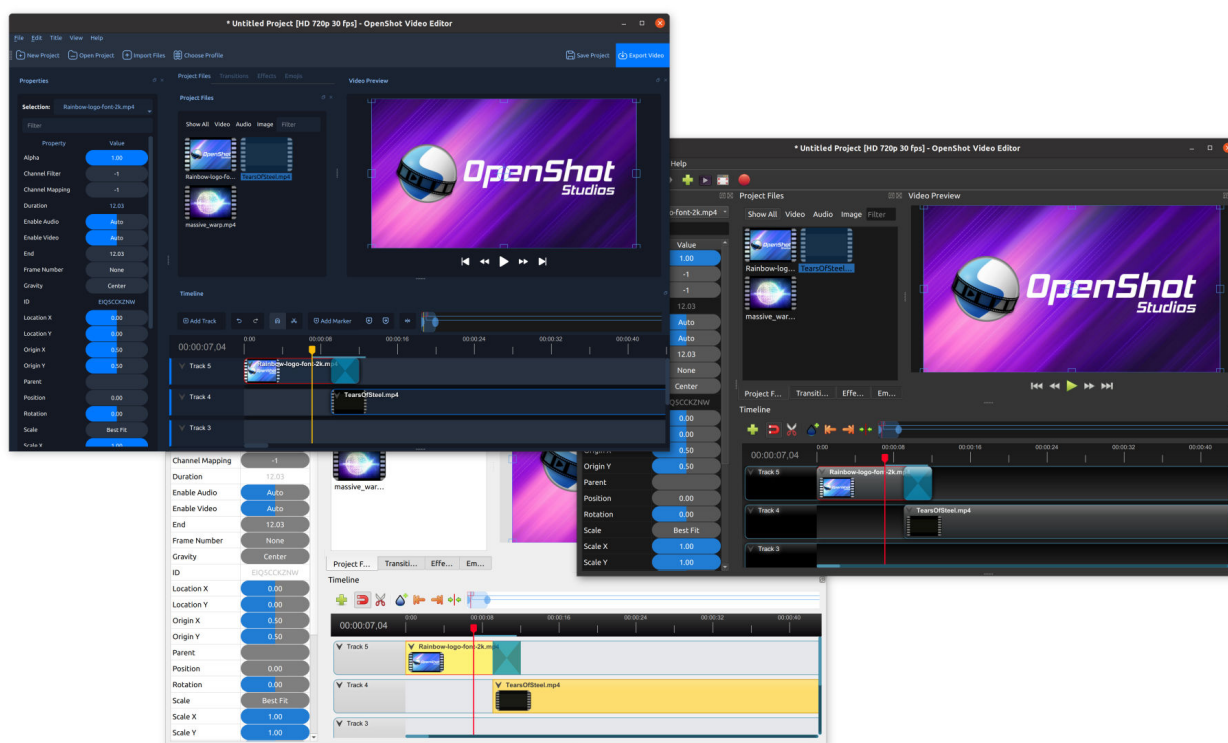
Het tabblad Algemeen in het voorkeurenvenster stelt je in staat de instellingen te wijzigen die van toepassing zijn op OpenShot als geheel.

Instelling	Standaard	Beschrijving
Taal	Standaard	Kies je voorkeurstaal voor OpenShot-menu's en -vensters
Standaardthema	Humanity:Donker	Kies je thema voor OpenShot: Licht, Donker of Geen
Schaal van de gebruikersinterface	1,0	Pas de grootte van de OpenShot-interface aan (herstart vereist; bereik 1–3; bekende problemen op Windows)
Afbeeldingsduur (seconden)	10,00	Hoe lang de afbeelding op het scherm wordt weergegeven wanneer deze aan de tijdlijn wordt toegevoegd
Volume	75,00	Het volumepercentage van de clip wanneer deze aan de tijdlijn wordt toegevoegd
Blender-commando (pad)	<leeg>	Het pad naar de uitvoerbare Blender-bestand (versie 5.0+)
Geavanceerde titelbewerker (pad)	<leeg>	Het pad naar de uitvoerbare Inkscape-bestand
Toon exportdialoog na voltooiing	<aangevinkt>	Toont het venster Exporteren video nadat de export is voltooid

Thema's

OpenShot wordt geleverd met 3 standaardthema's die de uitstraling van het programma veranderen.

- **Retro:** Een licht thema dat een klassieke en schone uitstraling biedt. Dit thema gebruikt lichtgrijze en witte tinten, ideaal voor gebruikers die een heldere en hoogcontrastinterface prefereren. Het biedt een traditionele look die prettig is voor de ogen, vooral in goed verlichte omgevingen.
- **Humanity Donker:** [Standaardthema] Een donker thema met donkergrijze tinten, dat een moderne en strakke uitstraling biedt. Dit thema is ontworpen voor gebruikers die liever in omstandigheden met weinig licht werken of die een meer ingetogen en professionele uitstraling waarderen. De donkergrijze achtergrond vermindert schittering en vermoeidheid van de ogen, waardoor het geschikt is voor langere bewerkssessies.
- **Cosmic Dusk:** Een blauwachtig thema met een moderner UI-ontwerp, dat de visuele esthetiek van de editor verbetert. Dit thema bevat tinten blauw en paars, wat de interface een eigentijdse en dynamische uitstraling geeft. Het combineert moderne esthetiek met functionaliteit en biedt een frisse en visueel aantrekkelijke werkruimte voor videobewerking.



Standaardinstellingen herstellen

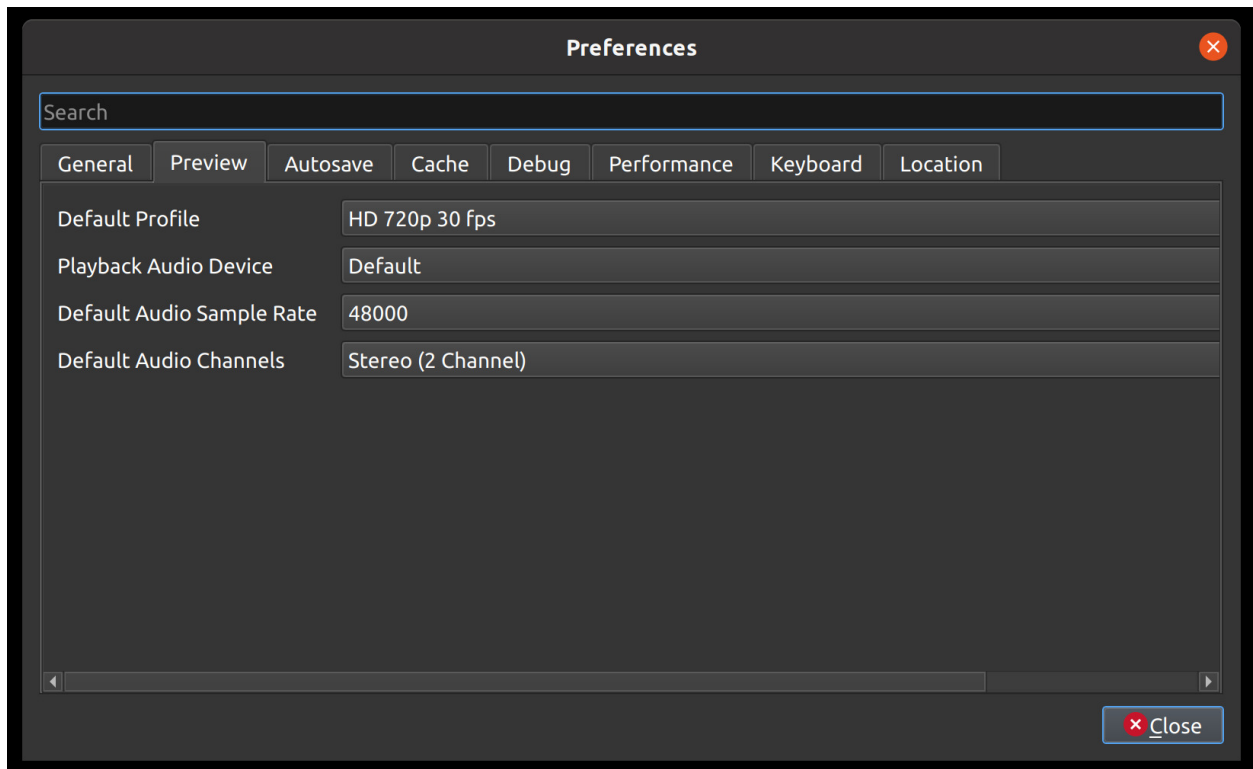
In OpenShot heeft elke voorkeurencategorie (of tabblad) in het voorkeurenvenster een **Standaardinstellingen herstellen**-knop waarmee je eenvoudig de waarden voor die specifieke categorie kunt terugzetten. Deze functie is vooral handig als je alleen bepaalde delen van je voorkeuren wilt resetten, zoals sneltoetsen, zonder de rest van je aangepaste instellingen te beïnvloeden.

Waar de knop Standaardinstellingen herstellen te vinden is: Elke categorie of tabblad in het voorkeurenvenster heeft een **Standaardinstellingen herstellen**-knop linksonder in het scherm. De naam van de knop wordt aangepast op basis van de categorie die je bekijkt. Bijvoorbeeld, als je in het tabblad "Toetsenbord" bent, zal de knop zeggen **Standaardinstellingen herstellen: Toetsenbord**.

Hoe het werkt: Alleen de instellingen in de momenteel geselecteerde categorie worden teruggezet naar hun standaardwaarden. Deze selectieve terugzetting maakt het gemakkelijk om bepaalde voorkeuren te resetten zonder andere te beïnvloeden.

Tip voor beginners: - Als je niet zeker bent over een wijziging die je in een bepaalde categorie hebt aangebracht, aarzel dan niet om de **Standaardinstellingen herstellen**-knop te gebruiken. Het is een eenvoudige manier om wijzigingen ongedaan te maken en terug te keren naar de standaardinstellingen voor die specifieke categorie zonder je gehele configuratie te beïnvloeden.

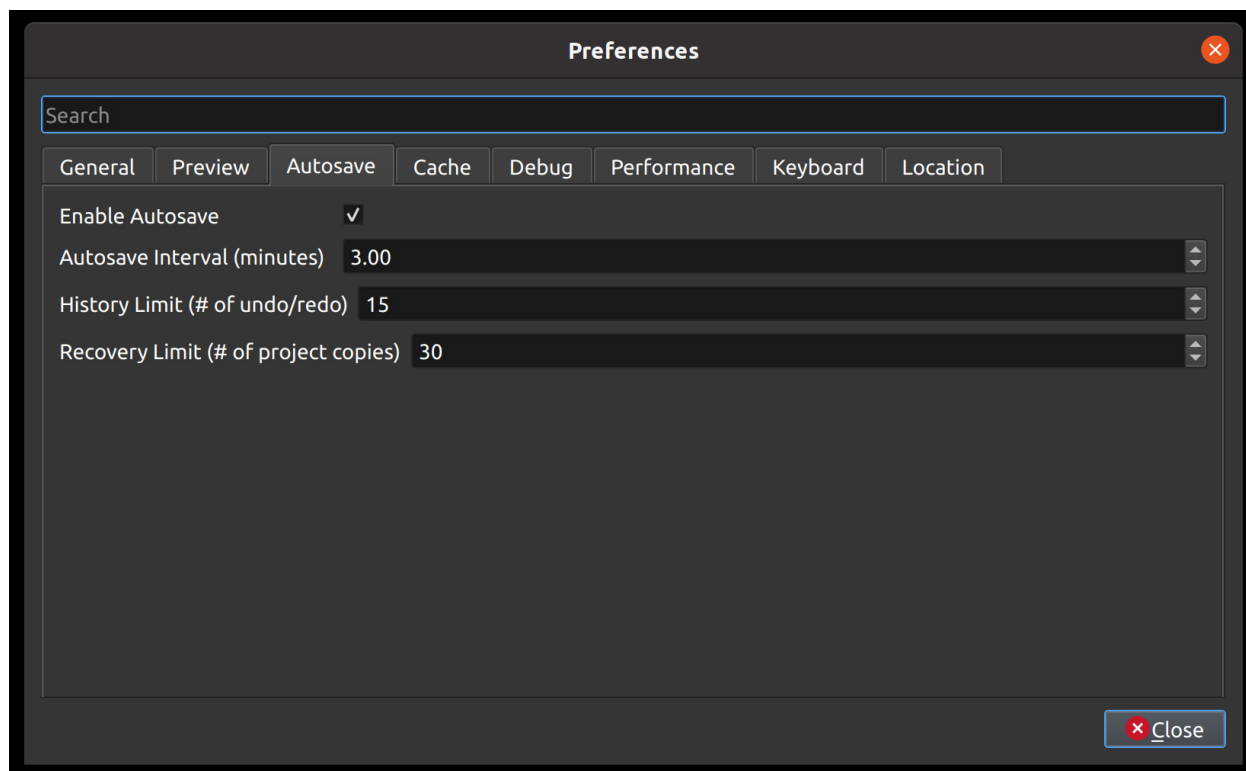
1.15.2 Voorbeeld



Het tabblad Voorbeeld in het voorkeurenvenster stelt u in staat een **Standaard Videoprofiel** voor uw project in te stellen, als u een voorkeur heeft voor een specifiek bewerkingsprofiel. Meer over [Profielen](#). Ook kunt u de audio-instellingen voor realtime voorbeeldweergave aanpassen, bijvoorbeeld welk audioapparaat en welke samplefrequentie gebruikt worden.

Instelling	Standaard	Beschrijving
Standaard Videoprofiel	HD 720P 30 fps	Selecteer het profiel voor standaard Voorbeeld en Export
Buffergrootte voor audio-afspelen	512	Pas aan hoeveel audio samples gebufferd moeten worden voordat de audio-afspelen begint. Toegestane waarden liggen tussen 128 en 4096. OPMERKING: Als u een grote afwijking of vertraging in de audio-afspelen ervaart, probeer deze waarde lager in te stellen.
Audioapparaat voor afspelen	Standaard	
Standaard audio samplefrequentie	44100	
Standaard audio kanalen	Stereo (2 kanalen)	

1.15.3 Automatisch opslaan



Automatisch opslaan is een functie in OpenShot die automatisch de huidige wijzigingen in uw project opslaat na een bepaald aantal minuten, wat helpt het risico of de impact van gegevensverlies bij een crash, vastlopen of gebruikersfout te verminderen.

Instelling	Standaard
Automatisch opslaan inschakelen	Ingeschakeld
Interval automatisch opslaan (minuten)	3
Geschiedenislimiet (# van ongedaan maken/opnieuw)	15
Herstel limiet (# van projectkopieën)	30

Herstel

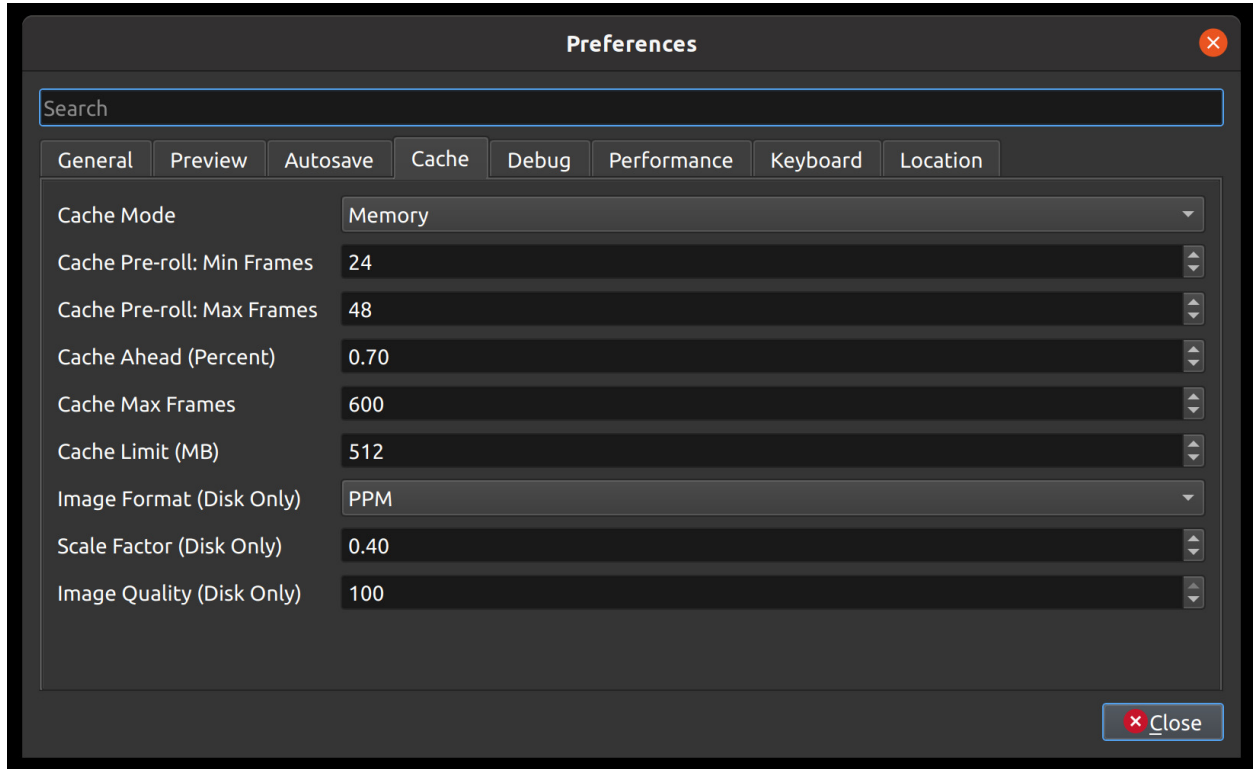
Voor elke opslag wordt een gecomprimeerde *.zip kopie van het huidige project opgeslagen in de herstelmap, om het risico op gegevensverlies verder te verminderen. De herstelmap bevindt zich op ~/.openshot_qt/recovery/ of C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\recovery.

Om een beschadigd of kapot *.osp projectbestand te herstellen, gebruikt u het *Bestand->Herstel* menu in het hoofdvenster nadat u uw project hebt geopend. Indien beschikbaar wordt een lijst met overeenkomende projectversies uit de herstelmap chronologisch weergegeven (meest recent bovenaan). Dit zal automatisch uw huidige projectbestand hernoemen naar {project-naam}-{tijd}-backup.osp en vervangen door het herstelprojectbestand. U kunt dit proces herhalen totdat u het juiste herstelproject vindt. OPMERKING: Als het herstelproces om welke reden dan ook faalt, kunt u altijd het “-backup.osp” bestand hernoemen naar de originele projectbestandsnaam om het te herstellen.

Om een beschadigd of kapot *.osp projectbestand **handmatig** te herstellen, zoekt u de meest recente kopie in de herstelmap en kopieert/plakt u het bestand in de oorspronkelijke projectmap (d.w.z. de map die uw kapotte project bevat). Als het herstelbestand gecomprimeerd is (*.zip), moet u eerst het *.osp bestand uitpakken en vervolgens in uw projectmap

plakken. Herstelbestanden zijn genoemd {tijd}-{project-naam}. U kunt ook de **Wijzigingsdatum** van het bestand gebruiken om de versie te selecteren die u wilt herstellen.

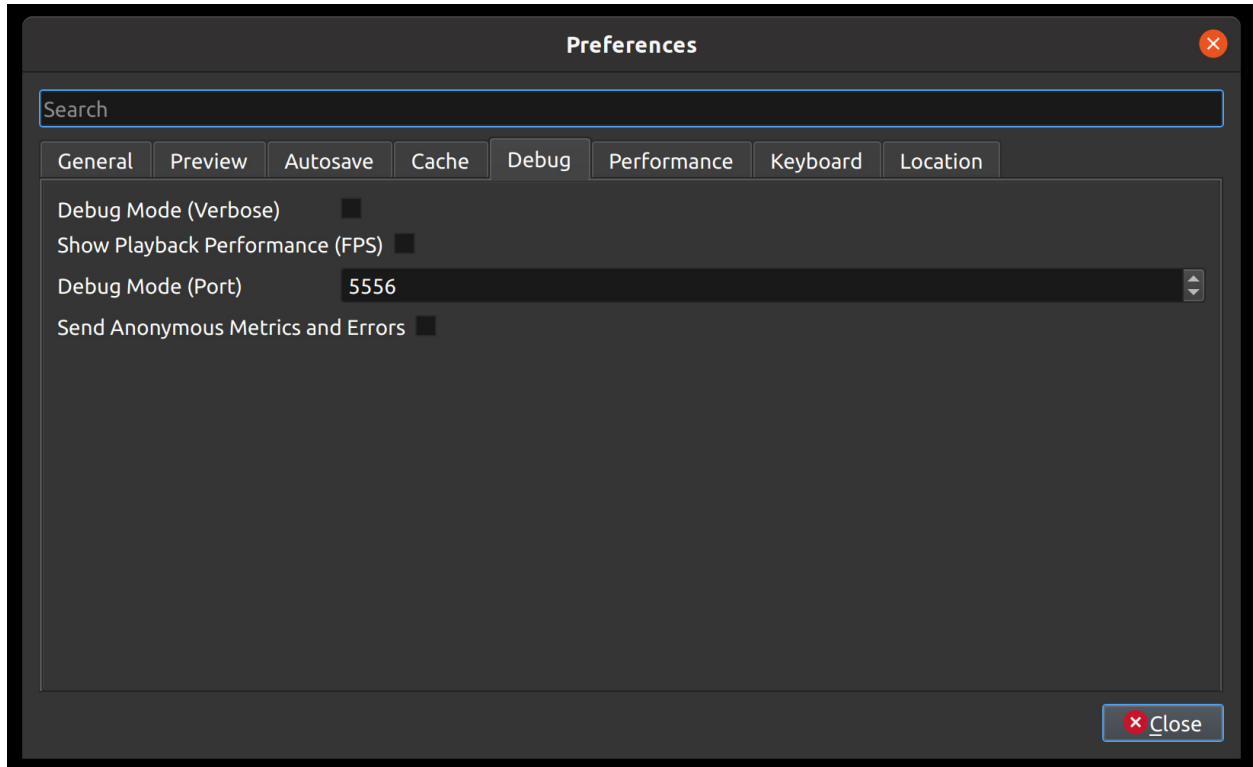
1.15.4 Cache



Cache-instellingen kunnen worden aangepast om realtime afspelen sneller of minder CPU-intensief te maken. De cache wordt gebruikt om beeld- en audiogegevens op te slaan voor elk opgevraagd videoframe. Hoe meer frames worden gecachet, hoe vloeiender de realtime weergave zal zijn. Echter, hoe meer er gecachet moet worden, hoe meer CPU nodig is om de cache te genereren. Er is een balans, en de standaardinstellingen bieden een over het algemeen verstandige set cachewaarden, die de meeste computers in staat moeten stellen video en audio soepel af te spelen. Zie [Weergave](#).

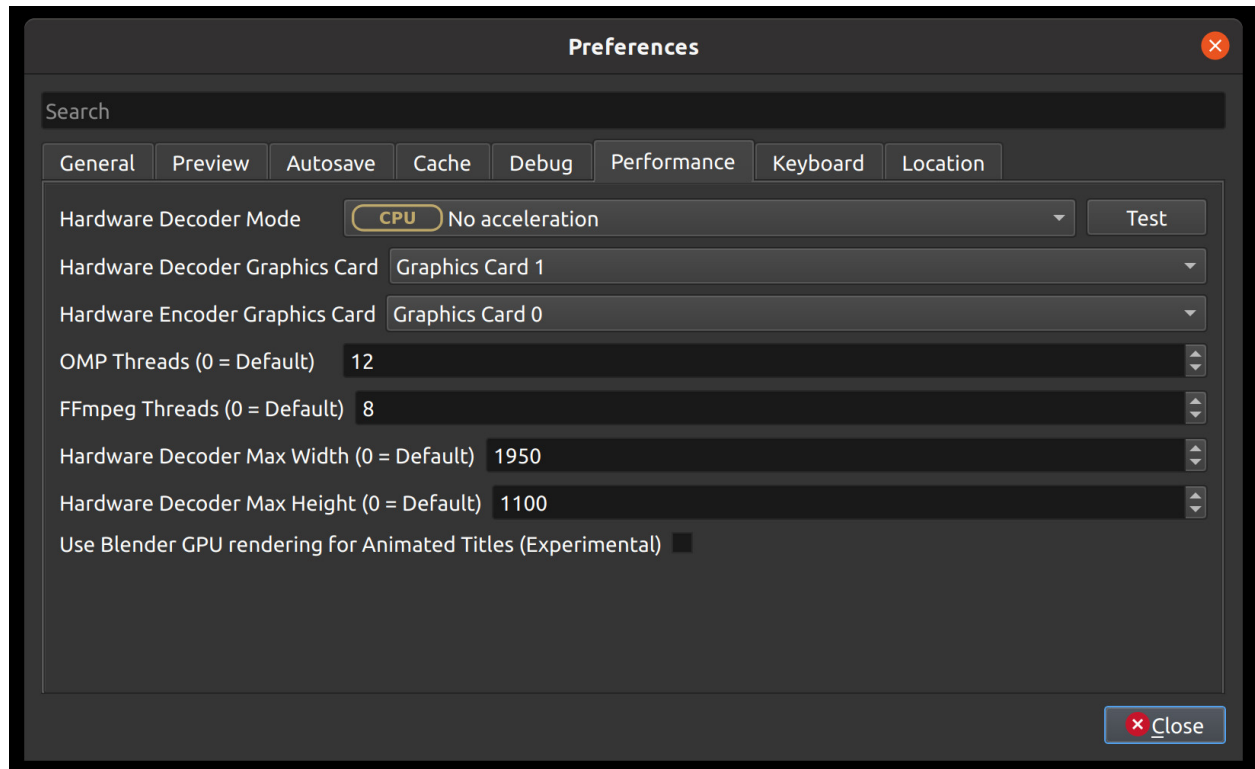
Instelling	Beschrijving
Cache-modus	Kies tussen geheugen- of schijfcache (geheugencache heeft de voorkeur). Schijfcache schrijft afbeeldingsgegevens naar de harde schijf voor later ophalen en werkt het beste met een SSD.
Cachelimiet (MB)	Hoeveel MB gereserveerd zijn voor cache-gerelateerde gegevens. Grotere aantallen zijn niet altijd beter, omdat het meer CPU kost om meer frames te genereren om de cache te vullen.
Beeldformaat (alleen schijf)	Beeldformaat om schijfcache-afbeeldingsgegevens op te slaan
Schaalfactor (alleen schijf)	Percentage (0,1 tot 1,0) om de grootte van op schijf gebaseerde afbeeldingsbestanden in de schijfcache te verkleinen. Kleinere getallen maken het schrijven en lezen van gecachte afbeeldingsbestanden sneller.
Beeldkwaliteit (alleen schijf)	Kwaliteit van de afbeeldingsbestanden die in de schijfcache worden gebruikt. Hogere compressie kan meer vertraging veroorzaken, maar resulteert in kleinere bestandsgroottes.
Cache Voorloop: Minimaal aantal frames:	Minimaal aantal frames dat gecachet moet zijn voordat de weergave begint. Hoe groter het aantal, hoe langer de wachttijd voordat de weergave begint.
Cache Voorloop: Maximaal aantal frames:	Maximaal aantal frames dat tijdens het afspelen kan worden gecached (voor de afspreekop). Hoe groter het aantal, hoe meer CPU nodig is om vooruit te cachen in plaats van de reeds gecachte frames weer te geven.
Cache Vooruit (Percentage):	Tussen 0,0 en 1,0. Dit geeft aan hoeveel % we vooruit cachen ten opzichte van de afspreekop. Bijvoorbeeld, 0,5 cachet 50% achter en 50% voor de afspreekop. 0,8 cachet 20% achter en 80% voor de afspreekop.
Maximaal Aantal Frames in Cache:	Dit is een overschrijving van het totaal toegestane aantal frames dat door onze cache-thread kan worden gecached. Standaard staat dit op 600 frames, maar zelfs als je OpenShot veel RAM toewijst voor de cache, zal dit de maximale hoeveelheid gecachte frames beperken. De reden is dat wanneer het preview-venster erg klein is en de cachegrootte erg hoog staat, OpenShot kan berekenen dat we 30.000 frames kunnen cachen, of iets dergelijks, wat veel CPU vergt en het systeem vertraagt. Deze instelling is bedoeld om de bovengrens van de cache op een redelijk niveau te houden, zelfs op systemen met veel RAM voor OpenShot.

1.15.5 Debug



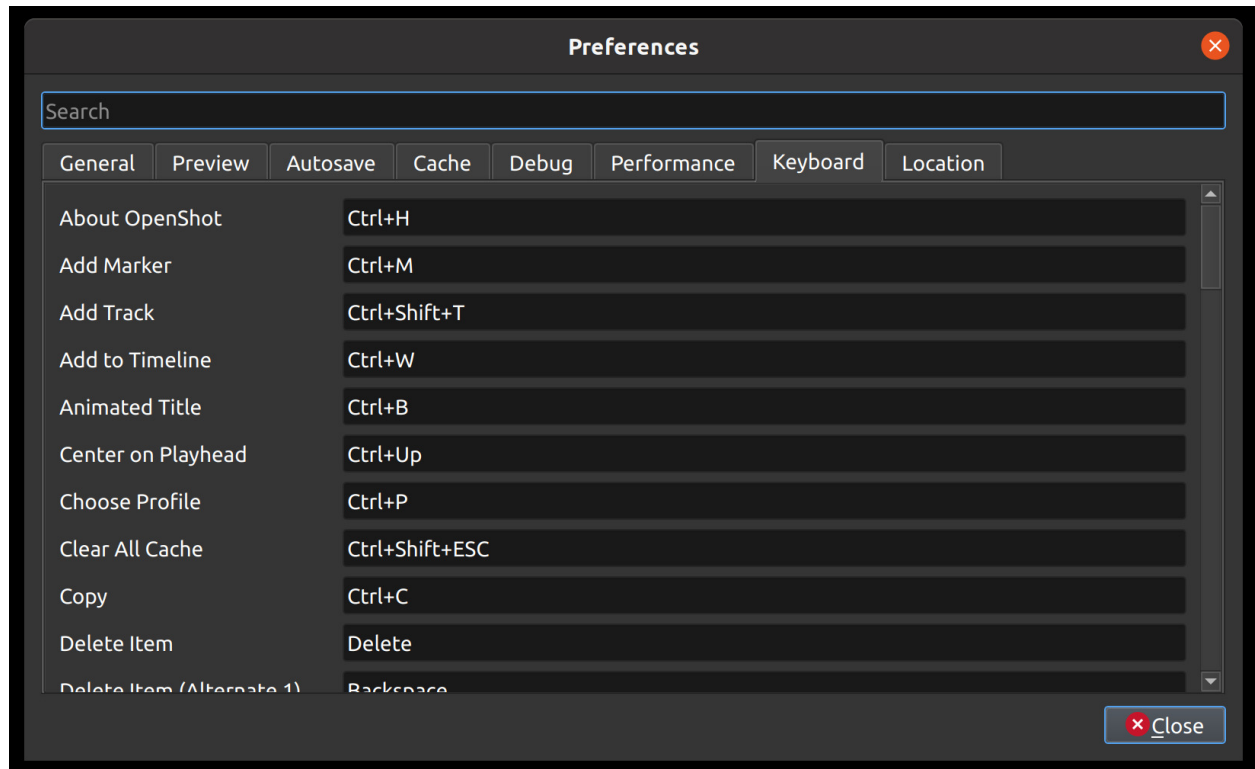
Hier kunt u aanpassen hoeveel gegevens moeten worden gelogd. Normaal gesproken is *Debug-modus (uitgebreid)* uitgeschakeld. De standaardpoort is 5556. Als u wilt helpen OpenShot te verbeteren, kunt u **Anonieme statistieken en fouten verzenden** inschakelen.

1.15.6 Prestaties



Houd er rekening mee dat GPU-hardwareversnelling momenteel experimenteel is. OpenShot ondersteunt zowel decodering als codering met versnelling. Voor meer informatie kunt u onze [Github HW-ACCEL Doc](#) bekijken. LET OP: Op systemen met oudere grafische kaarten is hardwareversnelling mogelijk niet altijd sneller dan CPU-codering.

1.15.7 Toetsenbord

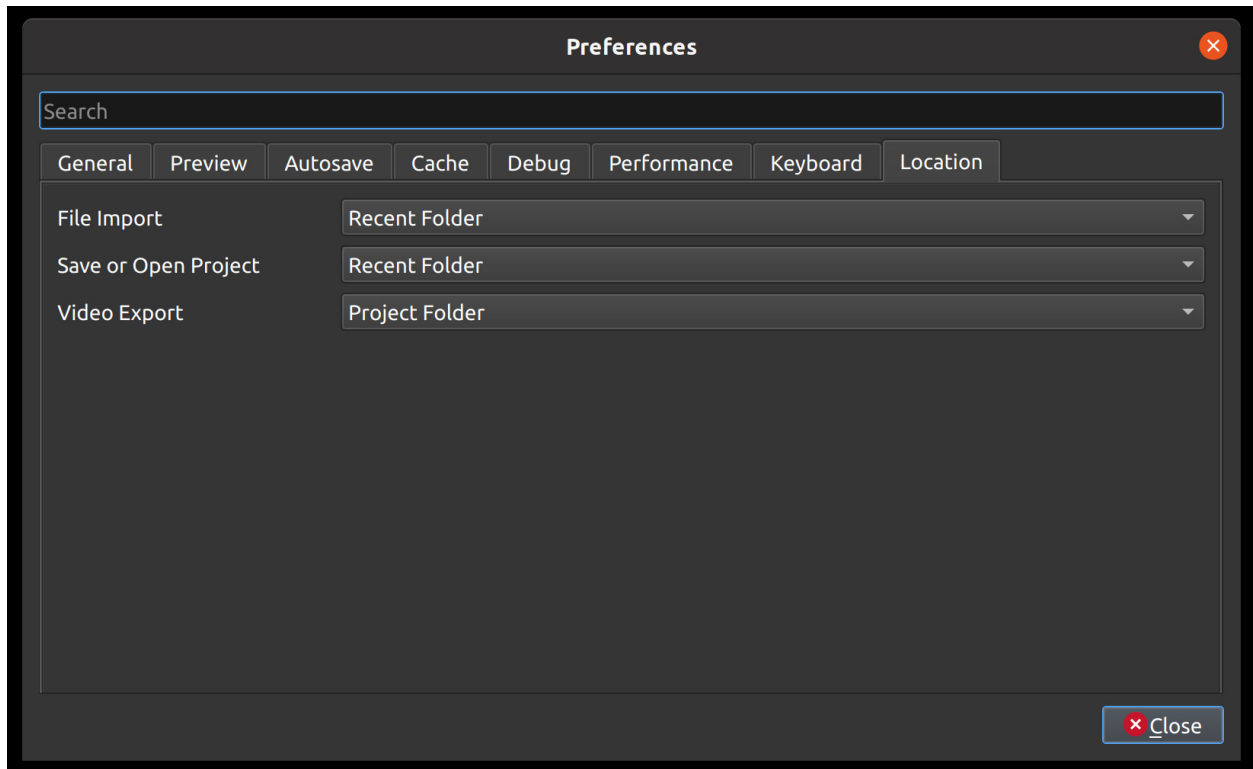


In dit gedeelte kunt u sneltoetsen voor verschillende acties in de applicatie bekijken en aanpassen. Hier kunt u meerdere sneltoetsen toewijzen en beheren voor dezelfde actie en indien nodig de standaard sneltoetsen herstellen.

- **Meerdere sneltoetsen toewijzen:** U kunt meerdere sneltoetsen aan dezelfde actie toewijzen door ze te scheiden met een pipe (|). Deze flexibiliteit stelt u in staat om zoveel sneltoetsen te configureren als u nodig heeft voor elke actie.
- **Directe toepassing:** Er is geen herstart nodig na het aanpassen van sneltoetsen. Wijzigingen worden onmiddellijk toegepast, zodat u direct uw bijgewerkte sneltoetsen kunt gebruiken.
- **Standaard sneltoetsen herstellen:** Indien nodig kunt u alle sneltoetsen terugzetten naar de standaardinstellingen door te klikken op de knop *Standaard herstellen: Toetsenbord* linksonder in het voorkeurenscherm.
- **Unieke sneltoetsen:** Elke sneltoets moet uniek zijn. Als er dubbele sneltoetsen zijn, worden deze in **rood** gemarkeerd en werken ze niet totdat het conflict is opgelost.

Voor meer gedetailleerde informatie over het gebruik en aanpassen van sneltoetsen, zie [Toetsenbord Sneltoetsen](#).

1.15.8 Locatie



Standaard bestandslocaties voor het opslaan/openen van projecten, importeren van bestanden en exporteren van video's kunnen hier worden ingesteld. Dit bespaart tijd door de open/opslaan dialoogvensters standaard te laten starten in de meest geschikte map (opties hieronder beschreven).

Instelling	Beschrijving
Bestand importeren	Standaardmap voor het importeren van een bestand
Project opslaan of openen	Standaardmap voor het opslaan of openen van een projectbestand
Video exporteren	Standaardmap voor het exporteren van een video

Waarden	Beschrijving
Recente map	De laatst gebruikte map voor dezezelfde bewerking. Projectmappen, importmappen en exportmappen worden apart bijgehouden.
Projectmap	De huidige projectmap (of de thuismap van de gebruiker, als het project nog niet is opgeslagen)

1.15.9 Resetten (Standaardwaarden)

Om **alle** voorkeuren terug te zetten naar de standaardwaarden, verwijder het bestand `openshot.settings` en start OpenShot opnieuw. Het instellingenbestand bevindt zich op deze locatie: `~/ .openshot_qt/openshot.settings` of `C:\Users\GEBRUIKERSNAAM\ .openshot_qt\openshot.settings`. Bij het opnieuw starten maakt OpenShot het ontbrekende `openshot.settings` bestand aan met standaardwaarden.

Optioneel kunt u de gehele `.openshot_qt/` map verwijderen en OpenShot opnieuw starten. Maak echter een **back-up** van aangepaste mappen: **emojis, presets, profiles, recovery, title_templates, transitions, of yolo**. Bijvoorbeeld, uw `/ recovery/` submap bevat back-upkopieën van al uw bestaande projecten (* .osp bestanden).

Het verwijderen van de map `.openshot_qt/` is de snelste manier om de voorkeuren en instellingen van OpenShot te herstellen naar de standaardwaarden (ook wel een *clean install* genoemd). Wanneer OpenShot opnieuw wordt gestart, worden eventuele ontbrekende mappen (zoals `.openshot_qt/`) en instellingenbestanden aangemaakt. Zie onze [stapsgewijze handleiding](#) voor meer informatie over **clean installs** van OpenShot.

1.16 Weergave

Het voorbeeldvenster is waar video- en audioweergave plaatsvindt in OpenShot Video Editor. Het voorbeeldvenster maakt gebruik van realtime videoweergave, caching, hersampling en beeldschaalvergroting. Dit is het belangrijkste gebied om je bewerkingen terug te kijken (en te beluisteren), zodat je de feedback krijgt die nodig is om aanpassingen te maken. Het is ook een van de meest belastende processen voor je CPU en vereist een moderne computer en enkele redelijke aannames en factoren (hieronder vermeld).

1.16.1 Realtime Voorbeeld

Veel factoren beïnvloeden hoe soepel de **realtime video-voorbeeldweergave** op je computer kan afspelen. Dit vereist een snelle, moderne multi-threaded CPU, veel RAM (geheugen) en een moderne GPU. We hebben hieronder veel van de belangrijke factoren opgesomd.

Factor	Beschrijving
CPU	Als je CPU te traag is of te weinig cores heeft, zal je waarschijnlijk een trage, haperende voorbeeldweergave ervaren. We raden aan OpenShot op een redelijk moderne computer te installeren. Zie Systeemvereisten voor meer details over de hardwarevereisten voor OpenShot Video Editor.
Geheugen	Als je beschikbare RAM-geheugen te beperkt is, zul je waarschijnlijk grote dalingen in realtime prestaties zien en zal je hele systeem traag worden. We raden aan extra RAM in je computer te installeren, indien mogelijk. Zie Systeemvereisten .
Cache	Je cache-instellingen in de OpenShot-voorkeuren zijn erg belangrijk om te bepalen hoeveel frames vooraf verwerkt worden. Een te lage of te hoge waarde kan vertraging veroorzaken tijdens de realtime video-voorbeeldweergave. De cache is ook gerelateerd aan het beschikbare RAM. Hoe hoger de cachewaarden, hoe meer RAM en CPU nodig is. We raden aan te experimenteren met de cache-voorkeuren in OpenShot als je problemen hebt met vloeiende weergave. Ditzelfde cachesysteem bereidt ook frames vooraf voor tijdens het exporteren, wat de uiteindelijke rendering versnelt. Zie Cache .
Voorbeeldgrootte	De hoogte x breedte van je voorbeelddock (widget) is erg belangrijk voor vloeiende realtime voorbeelden. Hoe groter het venster, hoe meer pixels per frame gerenderd moeten worden, en hoe meer CPU en RAM nodig zijn. Het wordt aanbevolen om de grootte van het voorbeeldvenster te blijven verkleinen totdat je vloeiende videoweergave bereikt. Op een langzamere computer moet het voorbeeldvenster mogelijk erg klein zijn voor realtime voorbeelden (bijv. 320 x 240).
Profiel	Je projectprofiel bepaalt welke grootte (breedte x hoogte) en frame rate (FPS) worden gebruikt tijdens zowel weergave als exporteren. Bijvoorbeeld, als je een FHD 1920x1080 profiel gebruikt, kun je ook een kleiner profiel met dezelfde beeldverhouding (16x9 in dit voorbeeld) kiezen om de voorbeeldsnelheid op langzamere computers te verbeteren. Zie Profielen voor meer informatie over beschikbare profielen.
FPS (Framesnelheid)	De FPS van je project is ook erg belangrijk en een grote factor voor vloeiende videoweergave. Bijvoorbeeld, een 60 FPS-video moet twee keer zoveel frames renderen vergeleken met een 30 FPS-video. Als je vertragingen ervaart in realtime prestaties, kan het helpen om de FPS van je project te verlagen naar een lagere waarde, zoals 30 of 24.
Overeenkomende Snelheden	Het is erg belangrijk om de FPS en samplefrequentie van je bronbestanden te laten overeenkomen met de FPS en samplefrequentie van je project. Als een van beide niet exact overeenkomt, vereist OpenShot veel extra CPU en RAM om de niet-overeenkomende snelheden te normaliseren. Dit kan leiden tot audio-popgeluiden, verkeerde uitlijningen, dubbele frames en extra vertraging in de realtime video-voorbeeldweergave. Je kunt met de rechtermuisknop op een bestand klikken en <i>Bestandseigenschappen</i> kiezen om de snelheden van de bronbestanden te controleren en te zorgen dat ze overeenkomen met je projectinstellingen (bovenaan OpenShot weergegeven). Zie Eigenschappen .
Bronbestanden	Als je bijvoorbeeld 4K 60 FPS bronbestanden bewerkt, zal dit waarschijnlijk een zware belasting voor je systeem zijn. Een veelgebruikte oplossing is het gebruik van een ander hulpmiddel (zoals FFmpeg) om een kopie (of proxy) van al je bronbestanden te maken, met een lagere resolutie (en misschien zelfs een lagere FPS). Het wordt aanbevolen om deze proxy-videobestanden in een eigen map te bewaren, gescheiden van de originele videobestanden. Zodra je klaar bent met het bewerken van je video met de proxy-bestanden, kopieer/plak je eenvoudig je *.osp projectbestand terug in de originele map en exporteer je de hogere kwaliteit, originele bestanden.
Audiapparaat	Als u nog steeds problemen ondervindt met audiovertraging of synchronisatie, controleer dan of u het juiste <i>Playback Audio Device</i> gebruikt voor de weergave (in de OpenShot-voorkeuren). Zie Voorbeeld . Controleer of uw standaard audioapparaat (in uw besturingssysteem) dezelfde samplefrequentie gebruikt en dat alle <i>Audio Enhancements</i> zijn uitgeschakeld. Op bepaalde besturingssystemen (zoals Windows) kunnen mismatches in samplefrequenties of audioverbeteringen ernstige audio-/video-synchronisatieproblemen veroorzaken. Probeer ten slotte de <i>Playback Audio Buffer Size</i> aan te passen (lagere waarden zorgen voor minder vertraging bij audio, hogere waarden voor meer vertraging). OpenShot gebruikt standaard een buffer van 512, wat redelijk is voor de meeste systemen, maar op sommige systemen moet u deze waarde verlagen (of verhogen) voor een soepele en vertragingvrije audio-weergave. Start OpenShot opnieuw op nadat u de audio-instellingen hebt gewijzigd.

1.16.2 Audioproblemen oplossen

Als u nog steeds audio-gerelateerde problemen ondervindt en de bovenstaande realtime afspeelfactoren uw probleem niet hebben opgelost, zijn hier enkele aanvullende stappen voor probleemoplossing die u kunt proberen.

Stap	Beschrijving
Laatste dagelijkse build	Controleer of u de nieuwste dagelijkse build van OpenShot gebruikt: https://www.openshot.org/download#daily
Schone installatie	Zie <i>Resetten (Standaardwaarden)</i> voor een schone installatie
Audiapparaat	Controleer of het Playback Audio Device correct is ingesteld voor uw geluidsuitvoer onder Voorkeuren in het tabblad Voorbeeld. Start OpenShot opnieuw op nadat u de instellingen hebt gewijzigd. U kunt ook een ander audioapparaat proberen (USB, audio via HDMI van de videokaart, koptelefoon, enz.) om andere audioproblemen uit te sluiten. Schakel <i>automatische geluidsonderdrukking</i> uit voor spraakoproepen tijdens microfoonactiviteit en schakel <i>Audio Enhancements</i> uit onder het tabblad geavanceerde instellingen van uw audioapparaat (niet alle audioapparaten hebben deze instellingen). Zie <i>Voorbeeld</i> .
Grootte van de audio-buffer	De grootte van de audiobuffer is het aantal audiosamples dat eerst in OpenShot moet worden gebufferd voordat de audio kan worden afgespeeld. Als deze waarde te laag is, kunt u audio-onderbrekingen, gekraak of knallen ervaren. Als deze waarde te hoog is, kunt u vertragingen of lag ervaren voordat de audio begint af te spelen. OpenShot stelt deze waarde standaard in op 512, wat een redelijke standaard is voor de meeste systemen en zorgt voor soepele audio met minimale merkbare vertraging. Op sommige systemen moet deze waarde echter omhoog of omlaag worden aangepast voor synchroon en lag-vrije audio. Het bereik is 128 tot 4096.
Samplefrequentie	Zorg ervoor dat de <i>Default Audio Sample Rate</i> en <i>Default Audio Channels</i> in het tabblad Voorbeeld van het voorkeurenvenster overeenkomen met uw hardware. U kunt deze instellingen ook controleren in het configuratiescherm van het besturingssysteem (bijv. Windows Geluidsconfiguratiescherm). Zie <i>Voorbeeld</i> .
Volume	Zorg ervoor dat het volume niet boven 100% uitkomt bij overlappende clips (zoals een audiotrack gecombineerd met een videotrack). Verlaag het volume van individuele clips indien nodig. Zie <i>Volumemixing</i> .
Koptelefoon	Als u een koptelefoon gebruikt, sluit deze dan aan voordat u OpenShot start. OpenShot starten zonder luidsprekers, koptelefoon of geldig audioapparaat kan ervoor zorgen dat OpenShot vastloopt tijdens het afspelen.
Besturingssysteemupdates	Werk uw besturingssysteem en eventuele wachtende beveiligingsupdates bij. Sommige audioproblemen, vooral apparaat-specifieke, kunnen worden opgelost met een besturingssysteemupdate.

1.17 Probleemoplossing

Als u een probleem ondervindt met OpenShot, zoals vastlopen, crashen of een foutmelding, zijn er verschillende technieken die nuttig kunnen zijn bij het oplossen van het probleem.

1.17.1 Windows 11 reageert niet

Als u een vastloper ervaart op Windows 11, is dit een bekend probleem met PyQt5 en Windows 11, gerelateerd aan de toegankelijkheidsfuncties in Qt. Dit wordt veroorzaakt door het indrukken van `Ctrl+C` in OpenShot (*alleen op Windows 11*). OpenShot wordt dan niet meer responsief en er is ook een geheugenlek aanwezig (hoe langer OpenShot niet reageert, hoe groter het geheugenlek wordt totdat OpenShot uiteindelijk crasht of de gebruiker het proces beëindigt).

Een eenvoudige oplossing is om `Ctrl+C` op Windows 11 te vermijden en in plaats daarvan de kopieer-/plakmenu's via de rechtermuisknop te gebruiken. Een andere oplossing is om de toetscombinatie voor "Kopiëren" van `Ctrl+C` naar iets anders te wijzigen, bijvoorbeeld `Alt+C`. U kunt uw toetsenbordindelingen wijzigen in de OpenShot-voorkeuren. Zie [Toetsenbord](#).

1.17.2 Windows-debugging met GDB

Als u een crash of vastloper ervaart met OpenShot op Windows 10/11, helpen de volgende stapsgewijze instructies u de oorzaak van de crash te achterhalen. Deze instructies tonen een stacktrace van de broncode van OpenShot op de locatie van de crash. Deze informatie kan zeer nuttig zijn voor ons ontwikkelingsteam en is ook handig om toe te voegen aan bugrapporten (voor een snellere oplossing).

Installeer de nieuwste dagelijkse build

Download voordat u een debugger koppelt de **nieuwste versie** van OpenShot: <https://www.openshot.org/download#daily>. Installeer deze versie van OpenShot op de standaardlocatie: `C:\Program Files\OpenShot Video Editor\`. Voor gedetailleerde instructies over het debuggen van OpenShot op Windows, zie [deze wiki](#).

Installeer MSYS2

De Windows-versie van OpenShot is gecompileerd met een omgeving genaamd MSYS2. Om de GDB-debugger aan onze uitvoerbare file `openshot-qt.exe` te koppelen, moet u eerst MSYS2 installeren. Deze stap is slechts één keer nodig.

1. Download en installeer MSYS2: <http://www.msys2.org/>
2. Start de opdrachtprompt MSYS2 MinGW x64 (bijvoorbeeld: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)
3. Werk alle pakketten bij (*Kopieer/plak het volgende commando*):

```
pacman -Syu
```

4. Installeer de GDB-debugger (*Kopieer/plak het volgende commando*):

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

Start OpenShot met de GDB-debugger

Start de opdrachtprompt MSYS2 MinGW x64 (bijvoorbeeld: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)

Werk het PATH bij (*Kopieer/plak de volgende commando's*):

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

Laad OpenShot in de GDB-debugger (*Kopieer/plak de volgende commando's*):

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

Start OpenShot vanuit de GDB-prompt (*Kopieer/plak het volgende commando*):

```
run --debug
```

Print debug-informatie

Zodra OpenShot succesvol is gestart met GDB gekoppeld, hoeft u alleen maar een crash of vastloper in OpenShot te veroorzaken. Wanneer er een crash optreedt, schakelt u terug naar de MSYS2 MinGW64-terminal en voert u een van de volgende commando's uit (door het te typen en op ENTER te drukken). Meestal is het eerste commando `bt`, wat staat voor `backtrace`. Meer commando's staan hieronder vermeld.

```
(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 Ontwikkelaars

Als je een programmeur bent (of programmeur wilt worden) en geïnteresseerd bent in het ontwikkelen van nieuwe functies, het oplossen van bugs of het verbeteren van de gebruikersinterface van OpenShot, leggen de volgende secties uit hoe je kunt beginnen en meedoen!

1.18.1 Het Grote Overzicht

OpenShot Video Editor heeft 3 hoofdcomponenten: een Python & PyQt gebruikersinterface (`openshot-qt`), een C++ audiobibliotheek (`libopenshot-audio`) en een C++ videobibliotheek (`libopenshot`). Als je niet bekend bent met Python, PyQt of C++, zijn dat goede onderwerpen om nu te onderzoeken en meer over te leren.

Veel bugs kunnen echter worden opgelost en nieuwe functies toegevoegd met alleen Python-kennis, omdat de C++-componenten helemaal niet betrokken zijn bij de gebruikersinterface. Python is een geweldige taal, erg leuk om te leren, en is de enige vereiste vaardigheid om OpenShot-ontwikkelaar te worden!

Waarschuwing: De volgende instructies zijn voor Ubuntu Linux, de gemakkelijkste omgeving om te configureren voor OpenShot-ontwikkeling. Als je een ander besturingssysteem gebruikt, raad ik aan eerst een virtuele machine met Ubuntu LTS te draaien voordat je verder gaat.

Als je voor ontwikkeling een Windows- of Mac-systeem moet gebruiken, begin dan met de bouw instructies in de `libopenshot` wiki. Het bouwen van de bibliotheek met al zijn afhankelijkheden is het meest uitdagende deel van het proces.

- [Windows Build Instructions](#)
- [Mac Build Instructions](#)

1.18.2 De nieuwste broncode verkrijgen

Voordat we bugs kunnen oplossen of functies kunnen toevoegen, moeten we de broncode op je computer krijgen.

Gebruik git om onze 3 repositories te klonen:

```
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 Je ontwikkelomgeving configureren

Om OpenShot daadwerkelijk te compileren of uit te voeren, moeten we enkele afhankelijkheden op je systeem installeren. De gemakkelijkste manier is via onze [Daily PPA](#). Een PPA is een onofficiële Ubuntu-repository met onze softwarepakketten om te downloaden en installeren.

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

Op dit punt zou je de broncode van alle 3 OpenShot-componenten in lokale mappen moeten hebben gekloond, de OpenShot daily PPA geïnstalleerd en alle benodigde ontwikkel- en runtime-afhankelijkheden geïnstalleerd. Dit is een geweldige start, en we zijn nu klaar om code te compileren!

1.18.4 libopenshot-audio (Bouwinstructies)

Deze bibliotheek is vereist voor audio-afspelen en audio-effecten. Het is gebaseerd op het JUCE audio-framework. Hier zijn de commando's om het te bouwen:

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

In feite schakelen we over naar de map `libopenshot-audio/build`, en voeren dan `cmake ..` uit in de bovenliggende map. Dit zoekt afhankelijkheden en maakt alle benodigde Makefiles om deze bibliotheek te compileren. Daarna gebruikt `make` die Makefiles om de bibliotheek te compileren, en `make install` installeert ze op de opgegeven locatie. Als `CMAKE_INSTALL_PREFIX` niet is ingesteld, worden de bestanden standaard geïnstalleerd in `/usr/local/` en vereist `make install` beheerdersrechten.

1.18.5 libopenshot (Bouwinstructies)

Deze bibliotheek is vereist voor video-decoding, encoding, animatie en vrijwel alles. Het doet al het zware werk van video bewerken en afspelen. Hier zijn de commando's om het te bouwen:

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

In feite schakelen we over naar de map `libopenshot/build`, en voeren dan `cmake ..` uit in de bovenliggende map. Dit zoekt afhankelijkheden en maakt alle benodigde Makefiles om deze bibliotheek te compileren. Daarna gebruikt `make` die Makefiles om de bibliotheek te compileren. Omdat we de locatie van onze gecompileerde `libopenshot-audio` installatie hebben opgegeven, wordt die versie van de bibliotheek gebruikt in plaats van de systeemversie (indien aanwezig).

We installeren onze `libopenshot` niet na het bouwen, omdat dat niet nodig is. Voor testdoeleinden kunnen we OpenShot vertellen om `libopenshot` direct vanuit onze `build`-map te gebruiken.

1.18.6 Taalbindings

De `libopenshot` API is beschikbaar in meerdere talen via SWIG-bindings. Python wordt gebruikt door de OpenShot-gebruikersinterface, en we bieden ook Ruby- en Java-bindings. Experimentele ondersteuning voor Godot **4.4** is inbegrepen voor ontwikkelaars die video-bewerkingsfuncties in de Godot game engine willen integreren. Al deze bindings verwijzen naar dezelfde C++ codebasis, zodat je video kunt bewerken vanuit de omgeving die je verkiest.

1.18.7 openshot-qt (Startinstructies)

Dit is onze hoofd-PyQt Python-applicatie. Omdat het in Python is geschreven, hoeft het niet gecompileerd te worden om te draaien. Om OpenShot vanuit de broncode te starten met onze nieuw gebouwde `libopenshot-audio` en `libopenshot` bibliotheken, gebruik je de volgende commando's:

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

Dit zou de OpenShot-gebruikersinterface moeten starten. Alle wijzigingen die u hebt aangebracht in de broncodebestanden (* .py Python-bestanden, * .ui PyQt UI-bestanden, enzovoort) worden meegenomen. Dit vereist de `libopenshot-audio` en `libopenshot` bibliotheken, en als er iets misging met de bovenstaande stappen, zal OpenShot waarschijnlijk niet starten.

Als OpenShot op dit punt start, gefeliciteerd! U hebt nu een werkende lokale versie van OpenShot, die draait vanaf uw lokale broncode. Probeer wat wijzigingen aan te brengen in de broncode en start OpenShot opnieuw... u zou nu uw wijzigingen moeten zien!

1.18.8 GitHub-problemen

Nu u OpenShot Video Editor succesvol hebt gecompileerd en gestart vanuit de broncode, bekijk zeker onze lijst met foutmeldingen op GitHub: [OpenShot Issues](#). Ook moedigen we u aan om ons korte [bijdragersformulier](#) in te vullen en uzelf voor te stellen!

1.18.9 Deel uw wijzigingen

Zodra u een bug hebt opgelost of een geweldige nieuwe functie hebt toegevoegd, deel dit dan met het OpenShot-team. Idealiter kunnen we dit samenvoegen in onze hoofdbroncodebranch. De gemakkelijkste manier om uw wijzigingen te delen is door een fork van onze repository te maken, uw wijzigingen terug naar GitHub te pushen en een [Pull Request](#) aan te maken. Een Pull Request laat het OpenShot-team weten dat u wijzigingen klaar hebt om samengevoegd te worden. Vervolgens kunnen we dit beoordelen, feedback geven en hopenlijk uw wijzigingen in de hoofdbranch samenvoegen.

1.19 Bijdragen

Wil je helpen OpenShot te verbeteren (*en ondertussen wat vrienden maken*)? Overweeg dan om lid te worden van ons open-source team door dit korte [bijdragersformulier](#) in te vullen en jezelf voor te stellen! Alle vrijwilligers zijn welkom, ongeacht vaardigheden of ervaringsniveau. **Laten we samen iets geweldigs bouwen!**

1.19.1 Hoe bij te dragen

Er zijn veel verschillende manieren om OpenShot te helpen en te ondersteunen, waaronder:

- Testen
- Vertalingen
- Documentatie
- Klantenservice
- Sociale media / Marketing
- Softwareontwikkeling
- Kunst / Ontwerp / UI
- Gebruikerscommunity
- Donaties

Al deze gebieden zijn **even belangrijk**, dus we horen graag welke jou het meest aanspreken. Neem even de tijd om ons korte [bijdragersformulier](#) in te vullen.

1.19.2 Heb je een fout gevonden?

Gebruik alstublieft onze stapsgewijze bugmeldingspagina: <https://openshot.org/issues/new/> om een mogelijke nieuwe fout te onderzoeken. Deze gids legt uit hoe je logbestanden verwijdert, test met de nieuwste dagelijkse build en zoekt naar dubbele bugmeldingen (voor het geval iemand anders dit probleem al heeft gemeld). Aan het einde van de gids helpt het je een gedetailleerd en nuttig bugrapport te maken voor ons ontwikkelingsteam en vrijwilligers.

1.19.3 Softwareontwikkelaars

OpenShot gebruikt GitHub om problemen en broncode te beheren: <https://github.com/OpenShot>. Lees onze gids over [Ontwikkelaar worden](#) voor een stapsgewijze handleiding over het compileren van OpenShot en het maken van je eerste pull request op GitHub.

1.19.4 Gemaakt met liefde

OpenShot Video Editor is een vrijwilligersproject en een **arbeid van liefde**. Wees geduldig met eventuele problemen die je tegenkomt, en voel je vrij om [mee te doen](#) en ons te helpen ze op te lossen!

Bedankt voor je steun!

– *OpenShot-team*

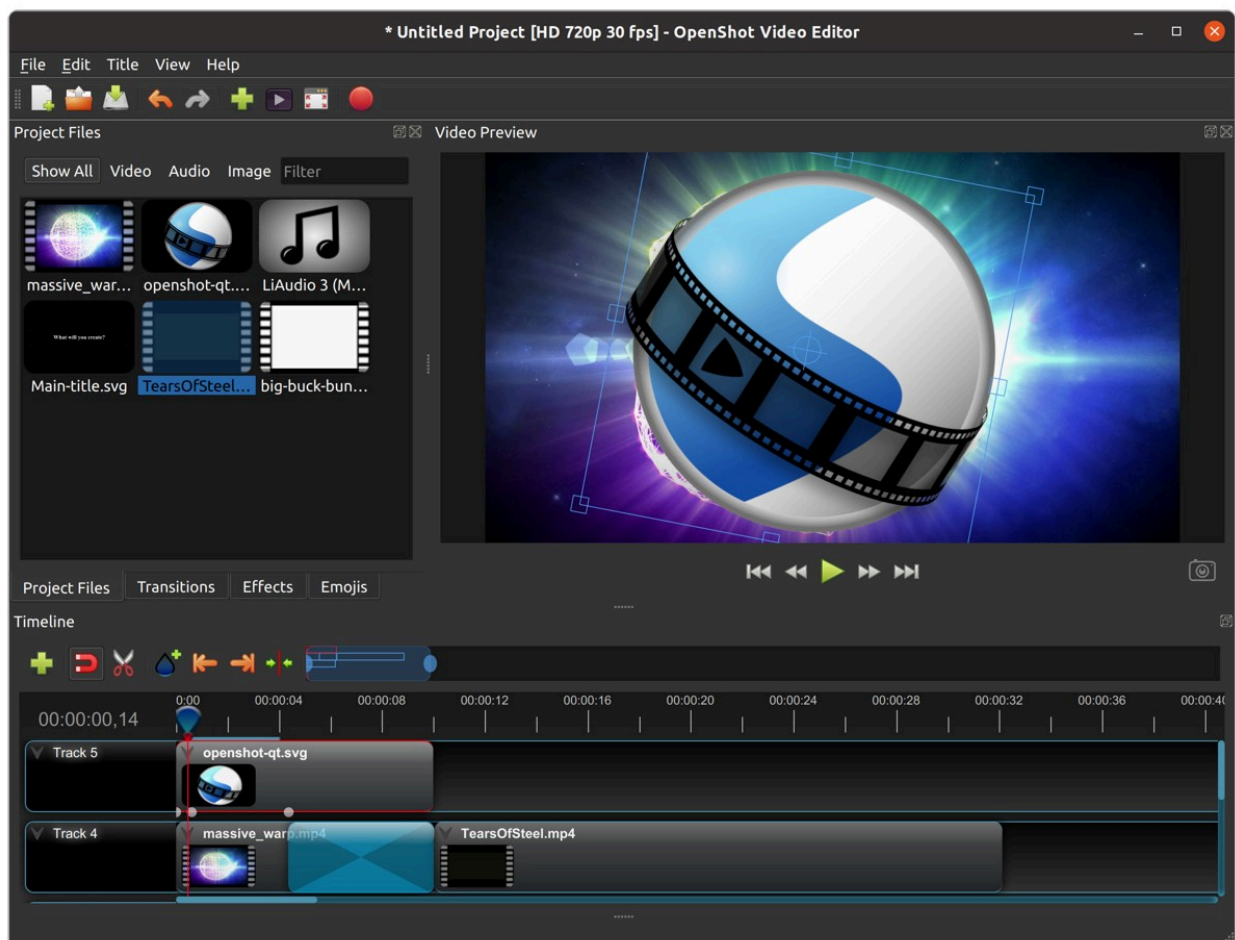
1.20 Meer informatie

We werken hard aan het uitbreiden van deze gebruikershandleiding en het verbeteren van OpenShot Video Editor, maar als u vastloopt en niet weet waar u terecht kunt, heeft OpenShot verschillende bronnen voor aanvullende informatie.

1. OpenShot heeft verschillende [YouTube-tutorials](#) beschikbaar om u te helpen meer te leren.
2. OpenShot heeft een [Reddit-gebruikerscommunity](#) die zich toelegt op gebruikers die elkaar helpen, vragen beantwoorden en discussiëren over videobewerking en OpenShot-onderwerpen.
3. Als u wilt helpen deze gebruikershandleiding te verbeteren, [bekijk de bron op GitHub](#).
4. Als u een nieuwe bug hebt ontdekt, meld deze dan via [Rapporteer een bug](#).
5. Als u professionele ondersteuning nodig hebt, kunt u een ticket openen door een bericht te sturen naar support@openshot.org of een afspraak te maken via [Plan een gesprek](#).

1.21 Woordenlijst

Er is veel technische terminologie in de snel veranderende, media-gerichte wereld van vandaag. Als je je afvraagt wat een term uit de videoproductie of een acroniem betekent, ben je zeker niet de enige. Net als de meeste industrieën heeft video-productie een eigen taal. Hier is een lijst met termen die vaak voorkomen bij videobewerking. Vertrouwd raken met deze termen maakt je werk alleen maar makkelijker.



1.21.1 Definities

Deze definities zijn een werk in uitvoering. Laat het ons weten als je een term gedefinieerd wilt hebben door contact op te nemen met 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:

De hoofdvideo waarin meestal iemand spreekt.

Aliasing:

Het ongewenste gekartelde of trapvormige uiterlijk van schuine lijnen in een afbeelding, grafiek of tekst.

Alpha:

Alpha blending is een convexe combinatie van twee kleuren die transparantie-effecten in computergraphics mogelijk maakt. De waarde van alpha in de kleurcode loopt van 0,0 tot 1,0, waarbij 0,0 een volledig transparante kleur vertegenwoordigt en 1,0 een volledig ondoorzichtige kleur.

Alpha-kanaal:

Een alpha-kanaal is een kanaal in een afbeelding of filmclip dat het ondoorzichtigheidsgebied regelt.

Omgevingsgeluid:

Omgevingsgeluid is achtergrondgeluid dat specifiek is voor de opnamelocatie.

Animatie:

De techniek om levenloze objecten of tekeningen te laten bewegen in films of computergraphics.

Anti-aliasing:

Anti-aliasing is een proces om gekartelde lijnen in een afbeelding te verzachten. Anti-aliasing kan ook een methode zijn om foutieve frequenties in een audiosignaal te filteren.

Artefact:

Een artefact is ongewenste data in een afbeelding door digitale verwerking.

Beeldverhouding:

De verhouding van breedte tot hoogte in een vlak oppervlak of tweedimensionale abstracte constructie, zoals een afbeelding, video, karakter of pixel. De standaardverhoudingen voor NTSC SD-video's zijn 4:3 (of 1,33:1) en HD 16:9 (of 1,77:1). De meest voorkomende beeldverhoudingen voor speelfilms zijn 1,85:1 en 2,35:1.

ATSC:

ATSC is een digitale uitzendstandaard die de oudere analoge NTSC-standaard verving. De standaard omvat zowel standaard- als high-definition formaten.

Audio-samplefrequentie:

Het aantal samples per seconde dat wordt genomen om audio digitaal weer te geven. Hoe hoger de samplefrequentie, hoe beter de kwaliteit van de digitale audio. Een frequentie van 44.100 samples per seconde levert audio van cd-kwaliteit en vangt het bereik van het menselijk gehoor.

-B-**B-roll:**

B-roll is aanvullend beeldmateriaal dat ondersteunende details biedt en meer flexibiliteit bij het bewerken van video. Veelvoorkomende voorbeelden zijn beelden die worden gebruikt om weg te snijden van een interview of nieuwsbericht om het verhaal te ondersteunen.

Bit:

De elementaire eenheid voor digitale opslag. Een BIT kan een 1 (één) of een 0 (nul) zijn.

Bitdiepte:

In digitale graphics en video geeft bitdiepte het aantal kleuren aan dat een afbeelding kan weergeven. Een hoogcontrast (zonder grijsstinten) zwart-wit afbeelding is 1 bit, wat betekent dat het uit of aan kan zijn, zwart of wit. Naarmate de bitdiepte toeneemt, worden meer kleuren beschikbaar. 24-bit kleur maakt weergave van miljoenen kleuren mogelijk. Evenzo geeft bitdiepte in digitale audio het aantal bits per sample aan. Hoe hoger het aantal, hoe beter de geluidskwaliteit.

Bitrate:

De frequentie waarmee bits (binaire cijfers) een bepaald fysiek of metaforisch punt passeren, gemeten in bps (bits per seconde). Voor elke seconde in de video is de bitrate, of datarate, de hoeveelheid data die elke seconde wordt gebruikt. De bitrate, in kilobits per seconde, kan variabel of constant zijn.

Blauw scherm:

Een blauw scherm is een blauwe achtergrond waar de persoon voor staat, die de computer later vervangt door een andere achtergrond in de postproductie. Zie ook blauw scherm compositing en groen scherm.

Blauw scherm compositing:

Het proces waarbij alle blauwe elementen in een afbeelding transparant worden gemaakt en er een andere achtergrond onder wordt geplaatst.

-C-**Opname:**

Het proces van het overzetten van bronvideo van een camcorder of bandrecorder naar een computer. Als de bronvideo analoog is, zet het capture-proces de video om naar digitaal.

Kanaal:

Een kanaal is een van de verschillende grijswaardencomponenten die samen een kleurbeeld vormen. Rode, groene en blauwe kanalen vormen RGB-beelden, met een optioneel alfa-kanaal voor transparantie.

Chroma-key:

Chroma-key is een methode om transparantie te creëren in een videosignaal door een specifieke “sleutelkleur” te selecteren om een alfamasker te maken. Het wordt vaak gebruikt in nieuwsprogramma's om weergraphics achter presentatoren te tonen en voor visuele effecten compositing.

Clip:

Een gedigitaliseerd of vastgelegd gedeelte van video, audio, of beide. Clips zijn mediabestanden die aan de Tijdslijn worden toegevoegd, meestal onderdeel van een grotere opname.

Codec:

Codec is een videocompressietechnologie die wordt gebruikt om data in een videobestand te comprimeren. Codec staat voor “Compression Decompression” (compressie en decompressie). Een voorbeeld van een populaire codec is H.264.

Kleurcorrectie:

Het proces van het aanpassen van de kleur van een video, vooral opgenomen onder minder ideale omstandigheden, zoals weinig licht.

Compositing:

Het samenstellen van een samengestelde afbeelding door meerdere beelden en andere elementen te combineren.

Coverage:

Coverage is het proces van het opnemen van extra beelden en camerastandpunten om de actie in de scène te dekken. Coverage zorgt ervoor dat de editor meer keuzemogelijkheden heeft tijdens de postproductiefase.

Compressie:

Het proces van het verkleinen van data, zoals in een audio- of videobestand, tot een vorm die minder ruimte vereist.

Cropfactor:

Cropfactor is een getal (meestal tussen 1,3 en 2,0) dat de verhouding weergeeft van het beeldoppervlak van een sensor ten opzichte van een full-frame sensor. Probeer de brandpuntsafstand van je lens te vermenigvuldigen met de cropfactor van je camerasensor. Dit geeft je de brandpuntsafstand voor de lens/sensorcombinatie.

Crawl:

Crawl is een texteffect waarbij de tekst van rechts naar links beweegt (in Engelssprekende landen).

Cross-fade:

Een cross-fade is een gelijktijdige fade-in van de ene audio- of videosignaal terwijl een andere uitfadet, zodat ze tijdelijk overlappen. Ook wel een dissolve genoemd.

Cut:

Een cut is een onmiddellijke overgang van de ene opname naar de andere.

Cut-in (Insert Shot):

Het is een type opname die meestal de objecten toont waarmee het onderwerp in contact is of die het manipuleert. Cut-in shots zijn daarom nuttig als b-roll omdat ze kort van het onderwerp afwijken.

Cutting on Action:

Cutting on action is een techniek die wordt gebruikt om een interessantere scène te creëren. Het concept is eenvoudig... wanneer je midden in een actie knipt, lijkt het minder schokkend en visueel aantrekkelijker.

-D-**Dataoverdrachtssnelheid:**

De hoeveelheid data die over tijd wordt verplaatst (bijvoorbeeld 10 MB per seconde). Wordt vaak gebruikt om het vermogen van een harde schijf te beschrijven om informatie op te halen en te leveren.

Noemer:

Het getal of de uitdrukking onder de lijn in een breuk (zoals 2 in $\frac{1}{2}$).

Digitale video:

Digitale video is een elektronische weergave van bewegende beelden (video) in de vorm van gecodeerde digitale data. In tegenstelling tot analoge video, die bewegende beelden weergeeft met analoge signalen. Digitale video bestaat uit een reeks digitale beelden die snel achter elkaar worden weergegeven.

Digitaliseren:

Het omzetten van analoge video of audio naar digitale vorm.

Dissolve:

Dissolve is een beeldovergangseffect waarbij het ene beeld geleidelijk verdwijnt terwijl het andere verschijnt. Ook wel een cross-fade genoemd.

-E-**Bewerken:**

Bewerken is het proces of resultaat van het selectief samenstellen van video- en audioclips tot een nieuw videobestand. Dit omvat meestal het bekijken van ruwe beelden en het overzetten van gewenste segmenten uit bronmateriaal naar een nieuwe vooraf bepaalde volgorde.

Effect:

Synthetische geluiden en animaties gemaakt in het digitale domein, toegepast op een clip om een specifieke parameter van video of audio te wijzigen. Voorbeelden: de kleur van een visueel element of de galm op een audiotrack.

Coderen:

Het samenvoegen van de individuele videosignalen (bijvoorbeeld rood, groen en blauw) tot een gecombineerd signaal, of het converteren van een videobestand naar een ander formaat met behulp van een codec.

Exporteren:

Exporteren verwijst naar het proces waarbij je bewerkte videoproject wordt samengevoegd tot één bestand dat zelfstandig kan worden afgespeeld, gedeeld of geüpload.

-F-**Overgang:**

Een overgang is het geleidelijk verminderen of versterken van visuele of audio-intensiteit. Gebruik: uitfaden, vervaagen naar zwart, infaden of opfaden vanuit zwart.

Infaden:

1.(zn.) een opname die begint in totale duisternis en geleidelijk oplicht tot volledige helderheid. 2. (ww.) Het geluid geleidelijk laten toenemen van onhoorbaar naar het gewenste volume.

Uitfaden:

1.(zn.) een opname die begint in volledige helderheid en geleidelijk dimt naar totale duisternis. 2. (ww.) Het geluid geleidelijk laten afnemen van het gewenste volume naar onhoorbaar.

Filter:

Een videofilter is een softwarecomponent die een bewerking uitvoert op een multimediasroom. Meerdere filters die in een keten worden gebruikt, bekend als een filtergrafiek, vormen het proces waarbij elk filter input ontvangt van het voorgaande filter. De filtergrafiek verwerkt de input en levert de verwerkte video aan het volgende filter.

Eindmontage:

De definitieve videoproductie, samengesteld uit hoogwaardige clips, en klaar voor export naar het geselecteerde afleverdmedium.

Afwerking:

De fase waarin alle onderdelen van een stuk worden samengebracht. De output van deze fase is je master/sub-master.

Beelden:

Afgeleid van 'feet of film', dit is bijna synoniem met videoclips.

Frame:

In filmproductie, videoproductie, animatie en aanverwante gebieden is een frame één van de vele stilstaande beelden die samen de volledige bewegende afbeelding vormen.

Frames per seconde (fps):

Het aantal frames dat elke seconde wordt afgespeeld. Bij 15 fps of lager kan het menselijk oog individuele frames waarnemen, waardoor de video schokkerig lijkt.

Framesnelheid:

Framesnelheid (uitgedrukt in frames per seconde of FPS) is de frequentie (snelheid uitgedrukt in Hz) waarmee op-

eenvolgende beelden, frames genoemd, op het scherm verschijnen. De term geldt zowel voor film- en videocamera's, computergraphics als motion capture-systemen. Veelvoorkomende framesnelheden: 24, 25, 29,97, 30, 50, 60.

Frequentie:

Het aantal audiocycli per seconde, uitgedrukt in hertz (Hz). Frequentie bepaalt de toonhoogte van een geluid.

-G-**Gamma:**

Een meting van de intensiteit van middentonen in een afbeelding. Het aanpassen van de gamma past het niveau van de middentonen aan terwijl zwart en wit onaangeroerd blijven.

GPU:

Graphics processing unit. Een microprocessor met ingebouwde mogelijkheden om 3D-graphics efficiënter te verwerken dan een CPU (central processing unit).

Gravity:

Gravity in OpenShot is een eigenschap van elke clip die de beginpositie van de clip op het scherm bepaalt.

Groen scherm

Een groene achtergrond waar de persoon voor staat, die in de postproductie wordt vervangen door een andere achtergrond.

Groen scherm compositing

Het proces waarbij alle groene elementen in een afbeelding transparant worden gemaakt en er een andere achtergrond onder wordt geplaatst, zodat het lijkt alsof het onderwerp zich op een andere locatie bevindt.

-H-**High Definition (HD):**

Een algemene term voor een videosignaal met een aanzienlijk hogere resolutie dan standaarddefinitie.

HDMI:

High Definition Multimedia Interface. Interface voor het verzenden van high definition digitale audio- en videogegevens.

HDR:

HDR (high dynamic range) is het samenvoegen van twee beelden, één die de hooglichten correct belicht en een andere die de donkere delen goed belicht. Wanneer ze worden samengevoegd, ontstaat een correct belicht beeld.

HDTV:

High Definition TV. Een uitzendformaat dat een hogere resolutie mogelijk maakt dan de traditionele formaten NTSC, PAL en SECAM.

HDV:

High Definition Video. Het formaat dat wordt gebruikt om HDTV-kwaliteit data op te nemen met videocamera's.

Headroom:

De ruimte tussen de bovenkant van het hoofd van een persoon en de bovenkant van het frame.

Ruis:

Ruis veroorzaakt door imperfecties in het opname-medium.

Tint:

De tint van een kleur. Dit is de algemene kleurcategorie waarin de kleur valt. Bijvoorbeeld, roze, karmozijnrood en pruim zijn verschillende kleuren, maar ze vallen allemaal onder de tint rood. Wit, zwart en grijs tinten zijn geen tinten.

-I-**Beeldstabilisator:**

Ook wel elektronische beeldstabilisator genoemd. Een techniek die wordt gebruikt om beweging veroorzaakt door cameratrilling te verwijderen.

Importeren:

Importeren is het proces van het overzetten van video's van je camera naar je computer of naar een bewerkingsprogramma.

Interframe-compressie:

Een compressieschema, zoals MPEG, dat de hoeveelheid videogegevens vermindert door alleen de verschillen op te slaan tussen een frame en de voorgaande frames.

Interpolatie:

Gebruikt in animatie om de beweging tussen twee door de gebruiker gemaakte keyframes te berekenen, zodat de editor niet elk frame handmatig hoeft te animeren. Dit versnelt het proces en maakt de animatie vloeiender.

Intertitels:

Titels die zelfstandig tussen beeldmateriaal verschijnen. Vaak gezien in stomme films als vervanging van dialoog, ook gebruikt als hoofdstuktitels.

-J-**J-Cut:**

Een bewerking waarbij het geluid begint voordat de video start, wat de video een dramatische introductie geeft. Ook bekend als een audio lead.

Joggen

Vooruit of achteruit door video bewegen door deze één veld of frame per keer af te spelen.

Jump Cut:

Een jump cut is een onnatuurlijke, abrupte overgang tussen shots met hetzelfde onderwerp maar een iets andere positie in het beeld, waardoor het lijkt alsof het onderwerp van de ene naar de andere plek springt.

-K-**Key:**

Een methode om transparantie te creëren, zoals een bluescreen key of chroma key.

Keyframe:

Een keyframe is een frame dat een opname bevat van specifieke instellingen (bijv. schaal, rotatie, helderheid). Start- en eindpunten voor geanimeerde effecten. Door meerdere keyframes in te stellen, kun je deze parameters aanpassen terwijl de video afspeelt om bepaalde aspecten te animeren.

-L-**L-Cut:**

Een L-cut is een bewerking waarbij de video eindigt voordat het geluid stopt. L-cuts fungeren als een subtiele overgang van de ene scène naar de volgende.

Letterbox:

Een techniek om de originele beeldverhouding van een film te behouden bij weergave op een tv. Letterboxing voegt zwarte balken toe aan de boven- en onderkant van het scherm.

Lineaire montage:

Een vorm van videobewerking waarbij knipsels achter elkaar worden geplaatst om de uiteindelijke scène te produceren. Dit in tegenstelling tot niet-lineaire montage, waarbij knippen in willekeurige volgorde mogelijk is.

Logboek:

Een registratie van start- en eindtijdcode, spoelnummers, scènebeschrijvingen en andere informatie voor een bepaald fragment.

Verliesloos:

Een compressieschema waarbij geen gegevens verloren gaan bij het decomprimeren van het bestand. Verliesloze bestanden zijn doorgaans vrij groot (maar nog steeds kleiner dan onbewerkte versies) en vereisen soms aanzienlijke rekenkracht om te decoderen.

Verliesgevend:

Verliesgevende compressie is een compressieschema dat de kwaliteit vermindert. Verliesgevende algoritmen comprimeren digitale data door de data die het minst gevoelig is voor het menselijk oog te elimineren en bieden de hoogste compressieverhoudingen.

-M-**Markeer In:**

Een marker plaatsen aan het begin van waar je wilt dat je fragment start.

Markeer Uit:

Een marker plaatsen aan het begin van waar je wilt dat je fragment eindigt.

Match Action:

Match action (of match cut) is een techniek waarbij een editor van de ene visueel vergelijkbare scène naar de andere knipt.

Geheugenbank:

Een geheugenbank is een video die specifieke periodes of gebeurtenissen in iemands leven documenteert. Het kan worden voorzien van muziek, gebruik maken van natuurgeluiden, vakanties vastleggen of gewoon momenten uit het dagelijks leven vastleggen.

Marker:

Een object dat wordt gebruikt om een locatie te markeren. Clipmarkers geven belangrijke punten binnen een fragment aan. Tijdlijnmarkers geven scènes, locaties voor titels of andere belangrijke punten binnen een hele film aan. Gebruik clipmarkers en tijdlijnmarkers voor het positioneren en trimmen van clips.

Masker:

Het transparante gebied van een afbeelding, meestal gedefinieerd door een grafische vorm of een bluescreen-achtergrond. Ook wel een matte genoemd.

Matte:

Matte is een afbeeldingsmasker dat in visuele effecten wordt gebruikt om het toepassen van een effect op bepaalde delen van de afbeelding te regelen.

Montage:

Een montage is een op zichzelf staande reeks shots die naast elkaar zijn geplaatst om een idee of stemming over te brengen. De geïmpliceerde relatie tussen schijnbaar niet-verwante materialen creëert een nieuwe boodschap.

Bewegingsartefact:

Visuele storing veroorzaakt door het verschil tussen de framesnelheid van de camera en de beweging van het object. Het meest voorkomende voorbeeld hiervan is bij het filmen van een computerscherm of televisiescherm. Het scherm flinkt of er loopt een lijn overheen, wat het verschil in framesnelheden en het gebrek aan synchronisatie tussen camera en televisie aangeeft.

-N-**Ruis:**

Ongewenste gegevens in een video- of audiosignaal. Zie ook artefact.

Niet-lineaire montage:

Een montagesysteem dat bewerkingen op elk moment en in willekeurige volgorde uitvoert. Toegang is willekeurig, wat betekent dat het systeem direct naar specifieke gegevens kan springen zonder de hele opname te hoeven doorzoeken.

Teller:

Het getal of de uitdrukking boven de streep in een breuk (zoals 1 in $\frac{1}{2}$).

NTSC:

NTSC is een afkorting voor National Television Standards Committee. NTSC is de groep die oorspronkelijk het zwart-wit en later het kleurentelevisiesysteem ontwikkelde. De Verenigde Staten, Japan en vele andere landen gebruiken NTSC. NTSC bestaat uit 525 interlaced lijnen die worden weergegeven met een snelheid van 29,97 frames per seconde. ATSC heeft NTSC inmiddels vervangen.

-O-**Offline montage:**

Het monteren van een ruwe versie met clips van lage kwaliteit, en vervolgens de definitieve versie produceren met clips van hoge kwaliteit, meestal op een geavanceerder montagesysteem dan dat voor de ruwe versie werd gebruikt.

Online montage:

Alle montage (inclusief de ruwe versie) uitvoeren op dezelfde clips die de definitieve versie opleveren.

Ondoorzichtigheid:

Een omgekeerde maat voor het niveau van transparantie in een afbeelding, wat belangrijk is bij compositing. Het alfakanaal van een afbeelding slaat de ondoorzichtigheidsinformatie op.

-P-**PAL:**

PAL is een afkorting voor Phase Alternate Line. Dit is de videoformaatstandaard die in veel Europese landen wordt gebruikt. Een PAL-beeld bestaat uit 625 lijnen die worden weergegeven met een snelheid van 25 frames per seconde.

Pan:

Een horizontale beweging van de camera op een vaste as.

Pan en scan:

Een methode om breedbeeldbeelden om te zetten naar een 4:3 beeldverhouding. De video wordt bijgesneden zodat deze het hele scherm vult en gepand om de essentiële delen van de scène te tonen.

Beeld-in-beeld (PIP):

Een effect waarbij een klein venster met beeldmateriaal over een groter venster wordt gelegd en beide tegelijkertijd worden afgespeeld.

Pixel:

Een van de kleine puntjes waaruit de weergave van een afbeelding in het geheugen van een computer bestaat. De kleinste eenheid van een digitale afbeelding.

Pixelbeeldverhouding:

Beeldverhouding is de verhouding tussen de breedte en hoogte van je video; de pixelbeeldverhouding is de verhouding tussen de breedte en hoogte van de pixels. Een standaard pixelbeeldverhouding is 1:1.

Pixelatie:

De weergave van grote, blokkerige pixels in een afbeelding veroorzaakt door oververgroting.

Afspelpunt:

Bij het bewerken van audio of video op een computer is het afspelpunt een grafische lijn in de tijdlijn die de huidige positie of frame van het materiaal aangeeft.

Postproductie (Post):

Postproductie (post) is elke videoproductieactiviteit die volgt op de eerste opname. Meestal omvat postproductie montage, het toevoegen van achtergrondmuziek, voice-over, geluidseffecten, titels en diverse visuele effecten die leiden tot een voltooid product.

Posterframe:

Een enkel frame van een clip, geselecteerd als miniatuur om de inhoud van de clip aan te geven.

Project:

Een project omvat alle bestanden, overgangen, effecten en animaties die je maakt of gebruikt binnen OpenShot.

-R-**Ruwe beelden:**

Ruwe beelden zijn niet-bewerkte beelden, meestal direct van de camera.

Realtime:

Realtime gebeurt onmiddellijk, zonder vertraging voor het renderen. Als een overgang realtime plaatsvindt, is er geen wachttijd; de computer creëert het effect of de overgang direct, en toont het resultaat meteen.

Renderen:

Het proces waarbij de videobewerkingssoftware en hardware de ruwe video, effecten, overgangen en filters omzetten in een nieuw doorlopend videobestand.

Rendertijd:

De rendertijd is de tijd die een bewerkingscomputer nodig heeft om bron-elementen en commando's samen te voegen tot één videobestand. Renderen maakt het mogelijk dat de sequentie, inclusief titels en overgangseffecten, vloeiend wordt afgespeeld.

Resolutie:

Resolutie verwijst naar het daadwerkelijke aantal horizontale en verticale pixels in je video. Veelvoorkomende resolutievoorbeelden: (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160 en (FUHD) 7680×4320. Vaak verwijzen de verticale getallen naar de resolutie. De genoemde voorbeelden worden respectievelijk aangeduid als SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K en 8K.

RGB:

Monitoren, camera's en digitale projectoren gebruiken de primaire kleuren van licht (Rood, Groen en Blauw) om beelden te maken.

RGBA:

Een bestand dat een RGB-afbeelding bevat plus een alfa-kanaal voor transparantie-informatie.

Roll:

Roll is een texteffect dat vaak voorkomt in aftiteling, waarbij de tekst meestal van onder naar boven over het scherm beweegt.

Ruwe montage:

Een ruwe montage is een voorlopige bewerking van beeldmateriaal in de ongeveer juiste volgorde, lengte en inhoud van een voltooid programma.

-S-

Samplefrequentie:

In digitale audio het aantal samples per seconde. Hoe hoger het aantal, hoe beter de geluidskwaliteit.

Scène:

Actie die plaatsvindt op één locatie en op één moment.

Scrubben:

Scrubben is het handmatig verplaatsen van de cursor of afspeelkop over de tijdlijn. Oorspronkelijk specifiek voor audiotracks, wordt de term nu ook voor videotracks gebruikt.

Shot:

Een opname van één enkele take.

Zijdata:

Hulpmetadata per stream (bijv. rotatie, stereo3D, sferisch) gekoppeld aan pakketten of streams in containers zoals MP4.

Slow motion:

Een shot waarin de actie langzamer dan gemiddeld plaatsvindt. De camera bereikt slow motion door tijdens het opnemen het aantal frames per seconde te verhogen en deze vervolgens langzamer af te spelen.

Snap:

Snap zorgt ervoor dat een object snel uitgelijnd wordt met rasterlijnen, hulplijnen of een ander object. Het object springt automatisch naar een exacte positie wanneer de gebruiker het in de buurt van de gewenste locatie sleept.

Sferische video:

Een volledig bolvormig (360×180°) videoformaat dat speciale metadata (SV3D) vereist zodat spelers het als een interactieve panorama kunnen weergeven.

Splice:

Het proces van het fysiek aan elkaar bevestigen van twee filmstukken met tape of cement.

Split cut (L-cut of J-cut):

Een montage waarbij de audio begint vóór of na de beeldknip. Wordt gebruikt om de overgang tussen scènes of shots te versoepelen.

Splitscreen:

Een uniek effect dat twee of meer scènes gelijktijdig op verschillende delen van het scherm toont.

Geluidseffecten:

Geluidseffecten zijn geconstrueerde audio, meestal vooraf opgenomen, die worden toegevoegd aan een videosoundtrack om een echte gebeurtenis na te bootsen. Bijvoorbeeld blazen op een microfoon kan wind simuleren bij beelden van een orkaan.

Soundtrack:

De soundtrack is het audiogedeelte van een video-opname, vaak veelzijdig met natuurgeluiden, voice-overs, achtergrondmuziek of andere geluiden.

Stabilisatie:

Beeldstabilisatie is een verzameling technieken die het wazig worden verminderen dat ontstaat door beweging van een camera of ander beeldapparaat tijdens de belichting.

Standaarddefinitie (SD):

Televisie-uitzendstandaard met een lagere resolutie dan high definition.

Stap:

Het vooruit- of achteruitgaan door video, één frame per keer.

Stilstaand frame:

Een enkel videoframe wordt herhaald, zodat het lijkt alsof er geen beweging is.

Rechte knip:

De meest voorkomende bewerking, opeenvolgende clips die achter elkaar in het Tijdlijn-venster worden geplaatst. Rechte overgangen zijn te verkiezen boven overgangen wanneer de scènes vergelijkbaar zijn en je niet wilt dat de bewerkingen opvallen.

Overbelichten:

Combineren van beelden, waarbij één of meer lagen transparantie bevatten.

Synchronisatie (Sync):

Synchronisatie verwijst naar de relatieve timing van audio (geluid) en video (beeld) onderdelen tijdens creatie, post-productie (mixin), transmissie, ontvangst en afspelerverwerking.

SECAM:

Système Électronique Couleur Avec Mémoire, een tv-formaat dat voornamelijk wordt gebruikt in Oost-Europa, Rusland en Afrika.

SV3D (Sferische Videometadata):

De “sv3d” atom in MP4/MOV-bestanden—zijdata die een clip markeert als 360° en projectie-, yaw/pitch/roll-parameters bevat.

-T-**Kantel:**

Kantelen is een cinematografische techniek waarbij de camera op een vaste positie blijft maar omhoog/omlaag draait in een verticale vlak.

Timecode:

De timecode is het discrete adres dat aan elk frame van de video wordt gegeven (bijvoorbeeld 1:20:24:09). Timecode maakt frame-precies bewerken mogelijk en stelt editors in staat scènes nauwkeurig te identificeren in een log.

Time-lapse:

Het is een techniek om elk frame in een video op een veel langzamer tempo dan normaal vast te leggen. Bij afspelen op normale snelheid lijkt de tijd sneller te verlopen. Een bewerkingsprogramma bereikt dit door vooruit te spoelen of de snelheid van je video te verhogen.

Tijdlijn:

De Tijdlijn is een bewerkingsinterface die een videoproject lineair weergeeft, bestaande uit clips die horizontaal over het scherm zijn geplaatst.

Tijdlijnbewerking:

Tijdlijnbewerking is een computergebaseerde bewerkingsmethode waarbij balken, proportioneel aan de lengte van een clip, video- en audioclips op een computerscherm weergeven.

Titels:

Titeling is het proces of resultaat van het toevoegen van tekst op het scherm als credits, onderschriften of andere alfanumerieke communicatie.

Spoor:

Een aparte audio- of videolaag op een tijdlijn.

Transcoderen:

Het converteren van een digitaal bestand naar een ander digitaal bestandsformaat. Dit omvat meestal audio- en videocompressie.

Transparantie:

Percentage van de dekking van een videoclip of element.

Overgang:

Een methode om twee scènes naast elkaar te plaatsen. Overgangen kunnen vele vormen aannemen, waaronder cuts, dissolves en wipes.

Trimmen:

Frames verwijderen van het begin, midden of einde van een clip.

-V-

Videoformaat:

Het videoformaat is een standaard die bepaalt hoe een videosignaal wordt opgenomen op videoband. Standaarden omvatten DV, 8-mm, Beta en VHS.

Voice-over:

Een term die wordt gebruikt om off-camera vertelling te beschrijven die geen deel uitmaakt van een scène (niet-diegetisch).

VTR:

Een videorecorder, ook wel 'deck' genoemd. Decks dupliceren videobanden en verzorgen input en output van een computer.

-W-

Breedbeeld:

Een formaat waarbij de breedte-hoogteverhouding van het frame groter is dan 4:3, zodat het aanzienlijk breder is dan hoog.

Wipe:

Een wipe is een overgang van de ene opname naar de andere. De rand van de overgang beweegt als een lijn of patroon over het originele beeld en onthult de nieuwe opname.

-Z-

Zoom:

Een opname waarbij het beeld groter of kleiner wordt door de brandpuntsafstand van de lens aan te passen in plaats van de camera fysiek te verplaatsen.