
OpenShot Video Editor Documentation

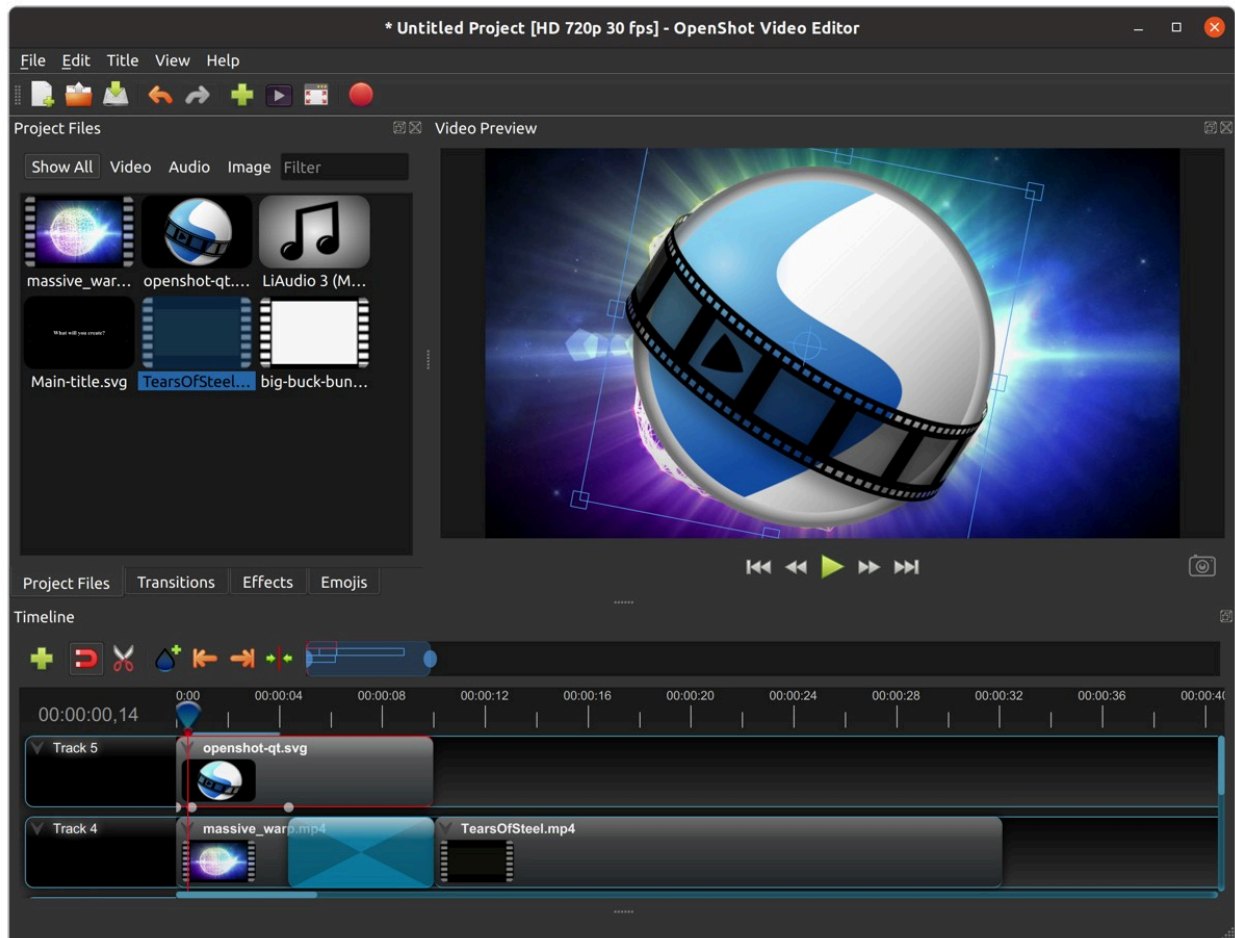
Versiune 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

ian. 24, 2026

1	Cuprins:	2
1.1	Introducere	2
1.2	Instalare	5
1.3	Tutorial Rapid	10
1.4	Bazele Editării Video	15
1.5	Fereastra Principală	18
1.6	Fișiere	28
1.7	Clipuri	36
1.8	Tranziții	54
1.9	Efecte	58
1.10	Exportă	89
1.11	Animație	98
1.12	Text și Titluri	103
1.13	Profiluri	107
1.14	Import și Export	153
1.15	Preferințe	155
1.16	Redare	166
1.17	Depanare	168
1.18	Dezvoltatori	170
1.19	Contribuind	173
1.20	Aflați mai multe	175
1.21	Glosar	175

OpenShot Video Editor este un editor video open-source premiat, disponibil pe Linux, Mac, Chrome OS și Windows. OpenShot poate crea videoclipuri, filme și animații uimitoare, cu o interfață ușor de utilizat și un set bogat de funcții.



Cuprins:

1.1 Introducere

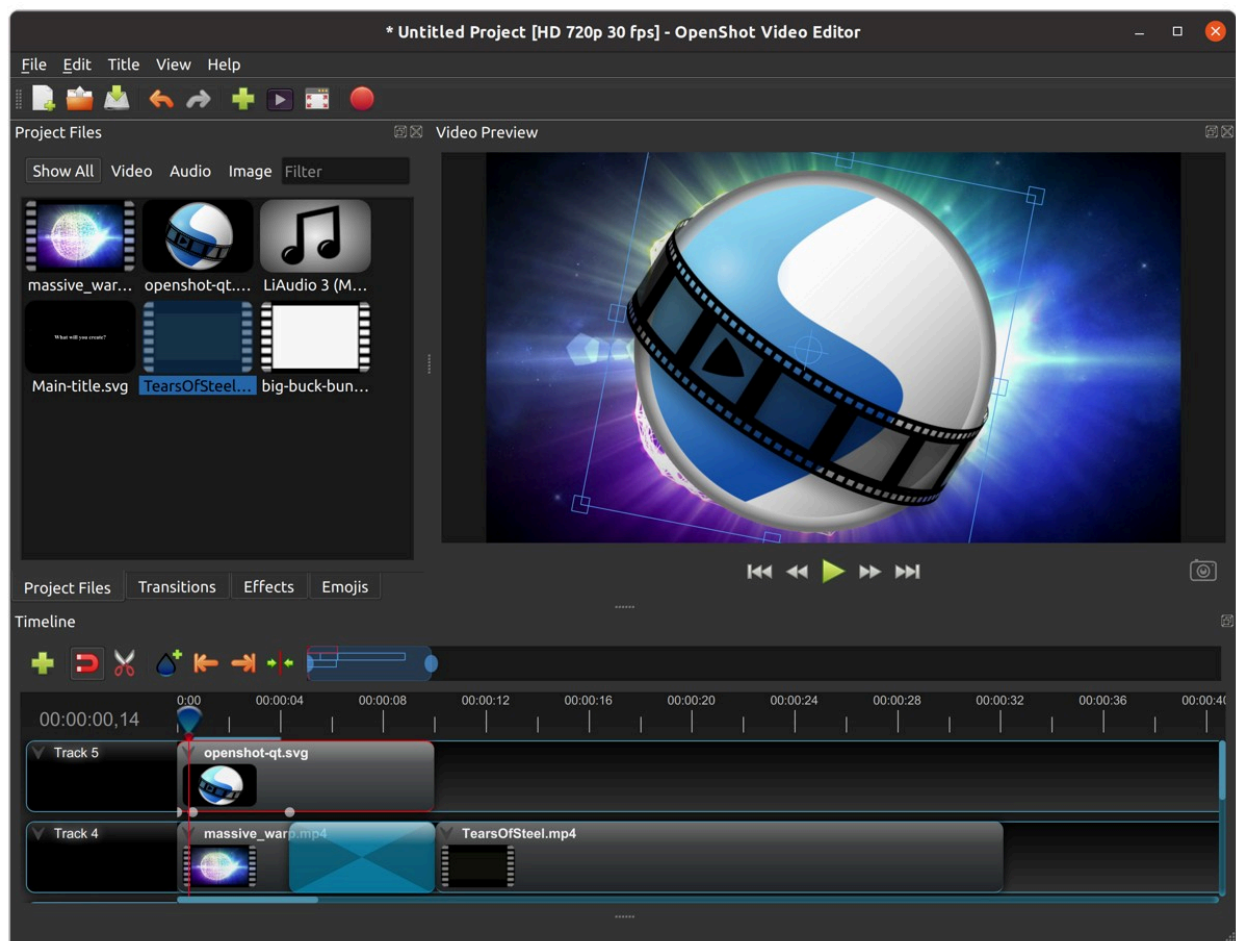
OpenShot Video Editor este un editor video open-source premiat, disponibil pe Linux, Mac și Windows. OpenShot poate crea videoclipuri, filme și animații uimitoare, cu o interfață ușor de utilizat și un set bogat de funcții.



1.1.1 Caracteristici

- **Gratuit și open-source** (licențiat sub GPLv3)
- **Multi-platformă** (Linux, OS X, Chrome OS și Windows)
- **Interfață ușor de utilizat** (prietenos pentru începători, tutorial integrat)
- **Suportă majoritatea formatelor** (video, audio, imagini - bazat pe FFmpeg)
- **Peste 70 de profiluri și presetări video** (inclusiv YouTube HD)
- **Cronologie avansată** (tragere și plasare, derulare, zoom, aliniere)
- **Clipuri avansate** (decupare, alfa, scalare, rotire, înclinare, transformare)
- **Previzualizare în timp real** (multi-thread, optimizat pentru performanță)
- **Vizualizări simple și avansate** (personalizabile)
- **Animații cu keyframe-uri** (interpolare *lineară*, *Bézier*, *constantă*)
- **Compozitare, suprapuneri, filigrane, transparentă**
- **Piste / straturi nelimitate** (pentru proiecte complexe)
- **Tranziții, măști, ștergeri** (imagini în tonuri de gri, măști animate)
- **Efecte video și audio** (luminozitate, nuanță, chroma key și altele)
- **Secvențe de imagini și animații 2D**
- **Integrare Blender 3D** (șabloane animate pentru titluri 3D)
- **Suport și editare fișiere vectoriale** (SVG pentru titluri)
- **Mixare audio, formă de undă, editare**
- **Emoji-uri** (stickere și artă open-source)
- **Precizie pe cadre** (navigare cadru cu cadru)
- **Remapare temporală și schimbări de viteză** (lent/rapid, înainte/înapoi)
- **Inteligență artificială avansată** (urmărire mișcare, detectare obiecte, stabilizare)
- **Credite și subtitrări** (derulare, animate)
- **Accelerare hardware** (NVIDIA, AMD, Intel, etc.)
- **Import și export** (EDL, Final Cut Pro)
- **Integrare desktop** (tragere și plasare din manageri de fișiere)
- **Format proiect JSON** (compatibil cu [OpenShot Cloud API](#))
- **Scurtături personalizabile**
- **Traduceri** (peste 100 de limbi)
- **Suport pentru monitoare High DPI**
- **Suport comunitar** ([Vizitează forumul nostru](#))

1.1.2 Captură de ecran



1.1.3 Cerințe de sistem

Editarea video beneficiază de procesoare moderne multi-core cu **viteze mari de ceas** (GHz), cantități mari de memorie și hard disk-uri rapide. Practic, doriți cel mai bun calculator pe care vi-l puteți permite pentru editare video. Iată **cerințele minime de sistem**:

Pe scurt

Majoritatea calculatoarelor fabricate după 2017 vor rula OpenShot

Specificații minime

- Sistem de operare pe 64 de biți (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **Procesor multi-core cu suport pe 64 de biți**
 - Nuclee minime: 2 (*recomandat: 6+ nucleu*)
 - Fire minime: 4 (*recomandat: 6+ fire*)
 - Viteză minimă turbo: 2,7 GHz (*recomandat: 3,4+ GHz*)
- 4 GB RAM (*recomandat: 16+ GB*)
- 1 GB spațiu pe hard disk pentru instalare și utilizare (*recomandat: 50+ GB spațiu disponibil pentru media, videoclipuri, imagini și stocare*)
- Opțional: unitate SSD, dacă utilizați cache pe disc adăugați încă 10 GB spațiu pe hard disk
- Pentru factori legați de previzualizările în timp real, consultați [Redare](#).

1.1.4 Licență

OpenShot Video Editor este software liber: îl puteți redistribui și/sau modifica în conformitate cu termenii Licenței Publice Generale GNU, așa cum este publicată de Free Software Foundation, fie versiunea 3 a licenței, fie (la alegerea dvs.) orice versiune ulterioară.

OpenShot Video Editor este distribuit cu speranța că va fi util, dar FĂRĂ NICIO GARANȚIE; fără garanția implicită de COMERCIALIZARE sau POTRIVIRE PENTRU UN ANUMIT SCOP. Consultați Licența Publică Generală GNU pentru mai multe detalii.

1.2 Instalare

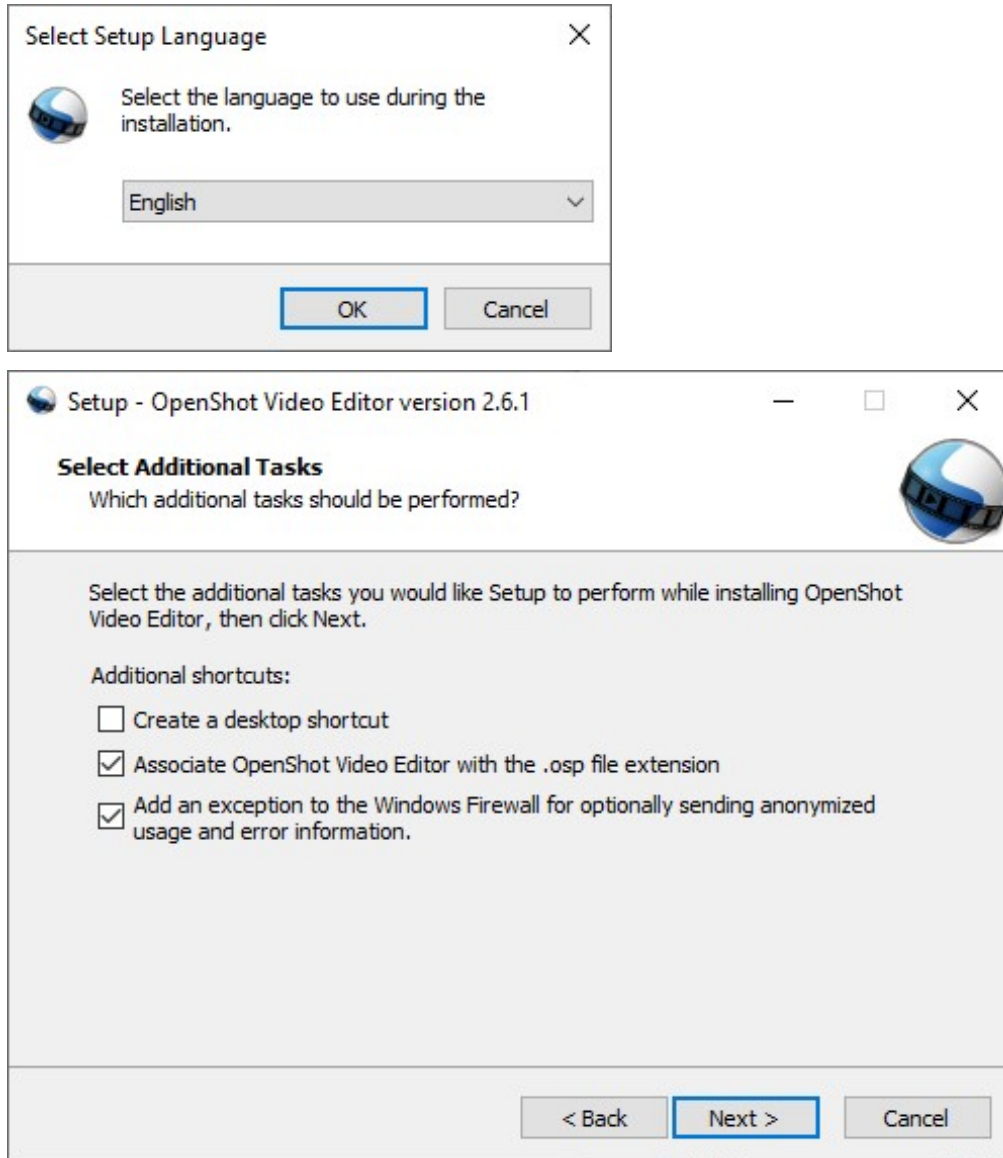
Ultima versiune oficială **stabilă** a OpenShot Video Editor pentru Linux, Mac, Chrome OS și Windows poate fi descărcată de pe pagina oficială de descărcare la <https://www.openshot.org/download/>. Puteți găsi cele mai recente versiuni **instabile** (adică build-uri zilnice) la <https://www.openshot.org/download#daily> (aceste versiuni sunt actualizate foarte frecvent și conțin adesea multe îmbunătățiri care nu au fost încă lansate în versiunea noastră stabilă).

1.2.1 Instalare Curată

Dacă faceți upgrade de la o versiune anterioară a OpenShot sau întâmpinați o eroare sau un mesaj de blocare după lansarea OpenShot, vă rugăm să consultați [Resetare \(valori implicite\)](#) pentru instrucțiuni privind ștergerea fișierului anterior `openshot.settings` (pentru o instalare curată cu **preferințe implicite**).

1.2.2 Windows (Program de instalare)

Descărcați programul de instalare pentru Windows de pe [pagina oficială de descărcare](#) (pagina de descărcare conține versiuni pe 64 și 32 de biți), faceți dublu clic pe el și urmați instrucțiunile de pe ecran. Odată finalizat, OpenShot va fi instalat și disponibil în meniul Start.



1.2.3 Windows (Portabil)

Dacă trebuie să instalați OpenShot pe Windows fără permisiuni de Administrator, suportăm și un proces de instalare portabil. Descărcați programul de instalare pentru Windows de pe [pagina oficială de descărcare](#), deschideți promptul de comandă și tastați următoarele comenzi:

```
: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

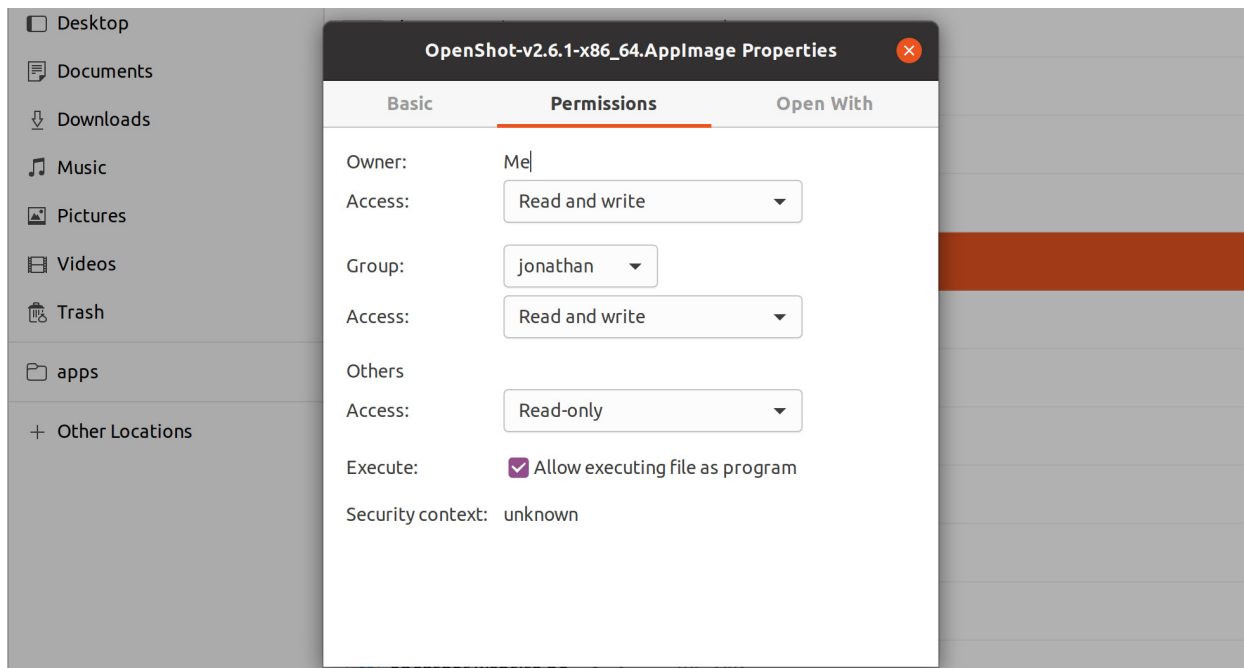
Descărcați fișierul DMG de pe [pagina oficială de descărcare](#), faceți dublu clic pe el, apoi trageți pictograma aplicației OpenShot în scurtătura **Applications**. Acest proces este foarte similar cu modul în care sunt instalate majoritatea aplicațiilor Mac. Acum lansați OpenShot din *Launchpad* sau *Applications* în Finder.



1.2.5 Linux (AppImage)

Majoritatea distribuțiilor Linux au o versiune de OpenShot în depozitele lor software, care poate fi instalată folosind managerul de pachete sau magazinul de aplicații. Totuși, aceste versiuni ambalate sunt adesea foarte învechite (asigurați-vă că verificați numărul versiunii: [Help>About OpenShot](#)). Din acest motiv, recomandăm instalarea unui AppImage de pe [pagina oficială de descărcare](#).

După descărcare, faceți clic dreapta pe AppImage, alegeți Proprietăți și marcați fișierul ca **Executabil**. În final, faceți dublu clic pe AppImage pentru a lansa OpenShot. Dacă dublu clic nu lansează OpenShot, puteți face clic dreapta pe AppImage și alegeți *Execute* sau *Run*. Pentru un ghid detaliat despre instalarea AppImage-ului nostru și crearea unui lansator pentru acesta, consultați [Ghidul de instalare AppImage](#).



Nu se poate lansa AppImage?

Vă rugăm să verificați dacă biblioteca `libfuse2` este instalată, aceasta fiind necesară pentru a monta și citi un AppImage. Pe versiunile mai noi de Ubuntu (de ex. 22.04+), `libfuse2` nu este instalată implicit. O puteți instala cu următoarea comandă:

```
sudo apt install libfuse2
```

Instalează AppImage Launcher

Dacă intenționați să folosiți frecvent OpenShot, probabil veți dori un lansator integrat pentru AppImage-ul nostru. Recomandăm utilizarea AppImageLauncher, care este metoda oficial susținută pentru a lansa (și gestiona) fișiere AppImage pe desktopul Linux. Dacă folosiți o distribuție bazată pe Debian (Ubuntu, Mint etc.), există un PPA oficial pentru AppImageLauncher:

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

1.2.6 Linux (PPA)

Pentru distribuțiile Linux bazate pe Debian (Ubuntu, Mint etc.), avem și un PPA (Personal Package Archive), care adaugă depozitul oficial de software OpenShot în managerul dumneavoastră de pachete, făcând posibilă instalarea celei mai recente versiuni, fără a depinde de AppImage-urile noastre.

PPA Stabil (Conține doar versiuni oficiale)

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

PPA Zilnic (Foarte experimental și instabil, pentru testeri)

```
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 suportă aplicații Linux, dar această funcție este dezactivată implicit. O puteți activa în *Setări*. Odată ce Linux este activat, puteți instala și rula AppImage-urile OpenShot Linux pe orice Chromebook *bazat pe x86*. Comanda de mai jos va descărca AppImage-ul nostru și va configura sistemul pentru a rula OpenShot cu succes.

- Navigați la *chrome://os-settings/crostini* (Copiați/Lipiți)
- Sub „Linux (Beta)” selectați „Pornește”. Valorile implicite sunt potrivite.
- **Când apare Terminalul (fereastră neagră), copiați/lipiți următoarea comandă:**

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

1.2.8 Versiuni Anterioare

Pentru a descărca versiuni vechi ale OpenShot Video Editor, puteți vizita <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags>. Faceți clic pe numărul versiunii de care aveți nevoie și derulați până jos, sub notele de lansare. Veți găsi linkuri de descărcare pentru fiecare sistem de operare. Descărcați versiunea potrivită pentru calculatorul dumneavoastră și urmați instrucțiunile de instalare de mai sus.

NOTĂ: Proiectele (*.osp) create cu versiuni mai noi ale OpenShot Video Editor s-ar putea să nu fie compatibile cu versiunile mai vechi.

1.2.9 Dezinstalare

Pentru a dezinstala complet OpenShot de pe sistemul dumneavoastră, trebuie să **ștergeți manual** folderul `.openshot-qt:` `~/ .openshot-qt/` sau `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\`, care conține toate setările și fișierele folosite de OpenShot. Asigurați-vă că faceți **backup** pentru orice fișiere de recuperare ale proiectelor existente (fișiere *.osp). Vă rugăm să consultați *Resetare (valori implicite)* pentru instrucțiuni despre cum să ștergeți fișierul anterior `openshot.settings` (pentru o instalare curată cu **preferințe implicite**).

Windows

1. Deschideți **Panoul de control** din meniul Start
2. Faceți clic pe **Programe și caracteristici**
3. Selectați OpenShot Video Editor, apoi faceți clic pe **Dezinstalare**

Mac

1. Deschideți **Finder** și accesați **Aplicații**
2. Trageți pictograma OpenShot Video Editor în **Coșul de gunoi** din Dock
3. Faceți clic dreapta pe **Coșul de gunoi** și alegeți **Golește coșul de gunoi**

Ubuntu (Linux)

1. Deschideți **Fișiere**
2. Găsiți fișierul *.AppImage și ștergeți-l
3. SAU faceți clic pe Activități, faceți clic dreapta pe pictograma OpenShot Video Editor și alegeți **Elimină AppImage din sistem**

1.3 Tutorial Rapid

Folosirea OpenShot este foarte ușoară, iar acest tutorial te va ghida prin elementele de bază în **mai puțin de 5 minute**. După acest tutorial, vei putea crea un simplu slideshow foto cu muzică.

1.3.1 Terminologie de bază

Pentru a înțelege mai bine pașii de mai jos, iată câteva definiții ale unor termeni de bază folosiți în acest tutorial.

Termen	Descriere
Proiect	Un proiect include referințe către toate fișierele video și editările (animații, titluri etc...), salvate într-un singur fișier.
Cronologie	Cronologia este o interfață de editare care reprezintă editările și clipurile pe o riglă orizontală. Timpul avansează de la stânga la dreapta.
Pistă	Un strat separat pe cronologie, care poate conține clipuri. O cronologie este formată din mai multe piste, suprapuse vertical.
Clip	O porțiune tăiată de video, audio sau ambele, poziționată pe o pistă și într-un moment specific în timp. Când fișierele sunt plasate pe cronologie, ele sunt reprezentate ca un Clip.
Tranziție	O metodă de a îmbina două imagini. Tranzițiile pot lua multe forme, inclusiv tăieturi, dizolvări și ștergeri.

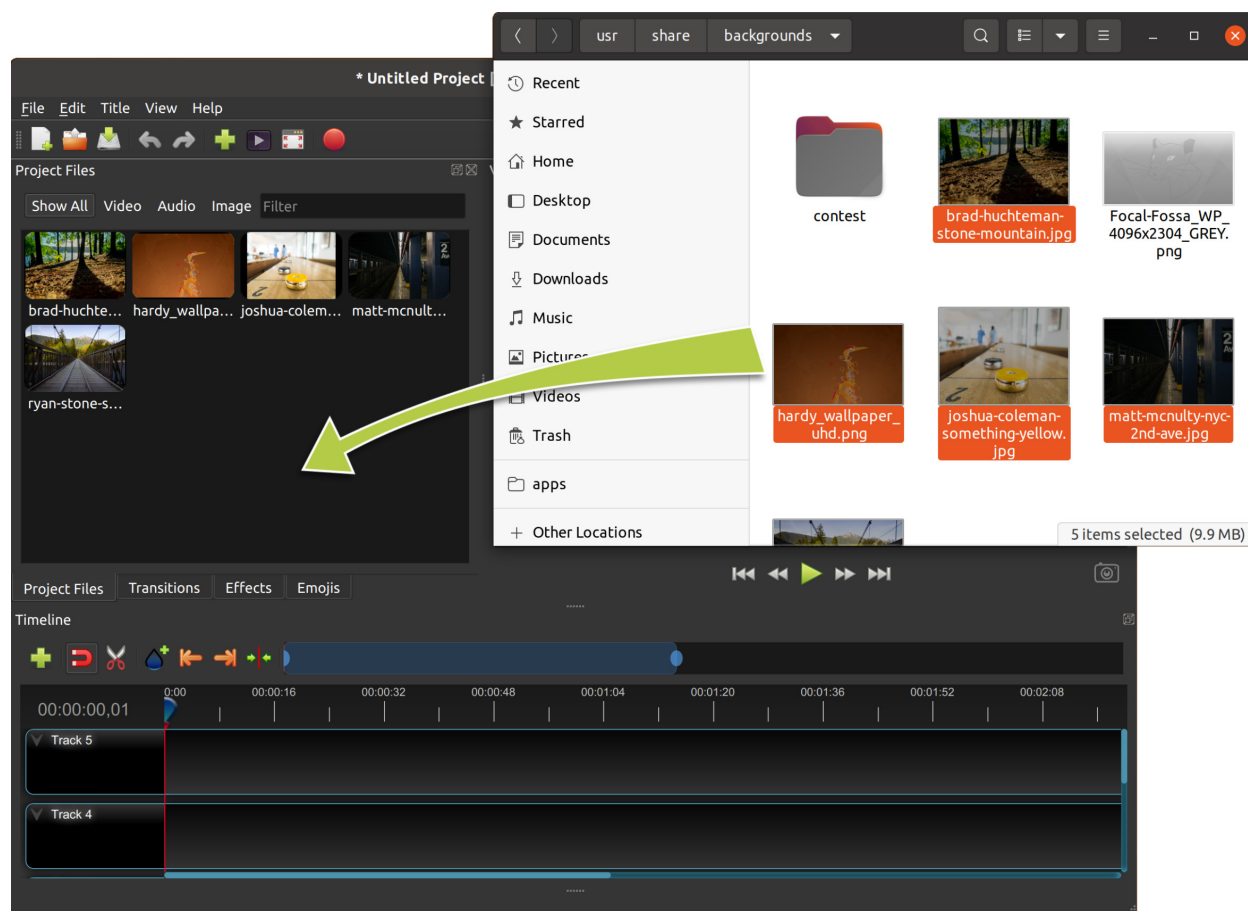
1.3.2 Tutoriale Video

Dacă preferi să înveți prin **vizionarea videoclipurilor** în loc să citești, avem multe tutoriale video oficiale care acoperă o gamă largă de subiecte pentru începători și introductive. Aceste videoclipuri sunt un pas excelent pentru a stăpâni OpenShot Video Editor!

- Video: Început
- Video: Bazele (Partea 1)
- Video: Bazele (Partea 2)
- Video: Animație de bază
- Video: Decupare, tăiere și împărțire
- Video: Chroma Key
- Video: Măști și tranziții
- Video: Backup și recuperare

1.3.3 Pasul 1 – Importă Fotografii și Muzică

Înainte să începem să creăm un video, trebuie să importăm fișiere media în OpenShot. Majoritatea formatelor video, imagine și muzică funcționează. Trage și plasează câteva videoclipuri sau imagini și un fișier muzical de pe Desktop în OpenShot. Asigură-te că plasezi fișierele acolo unde indică săgeata din ilustrație.

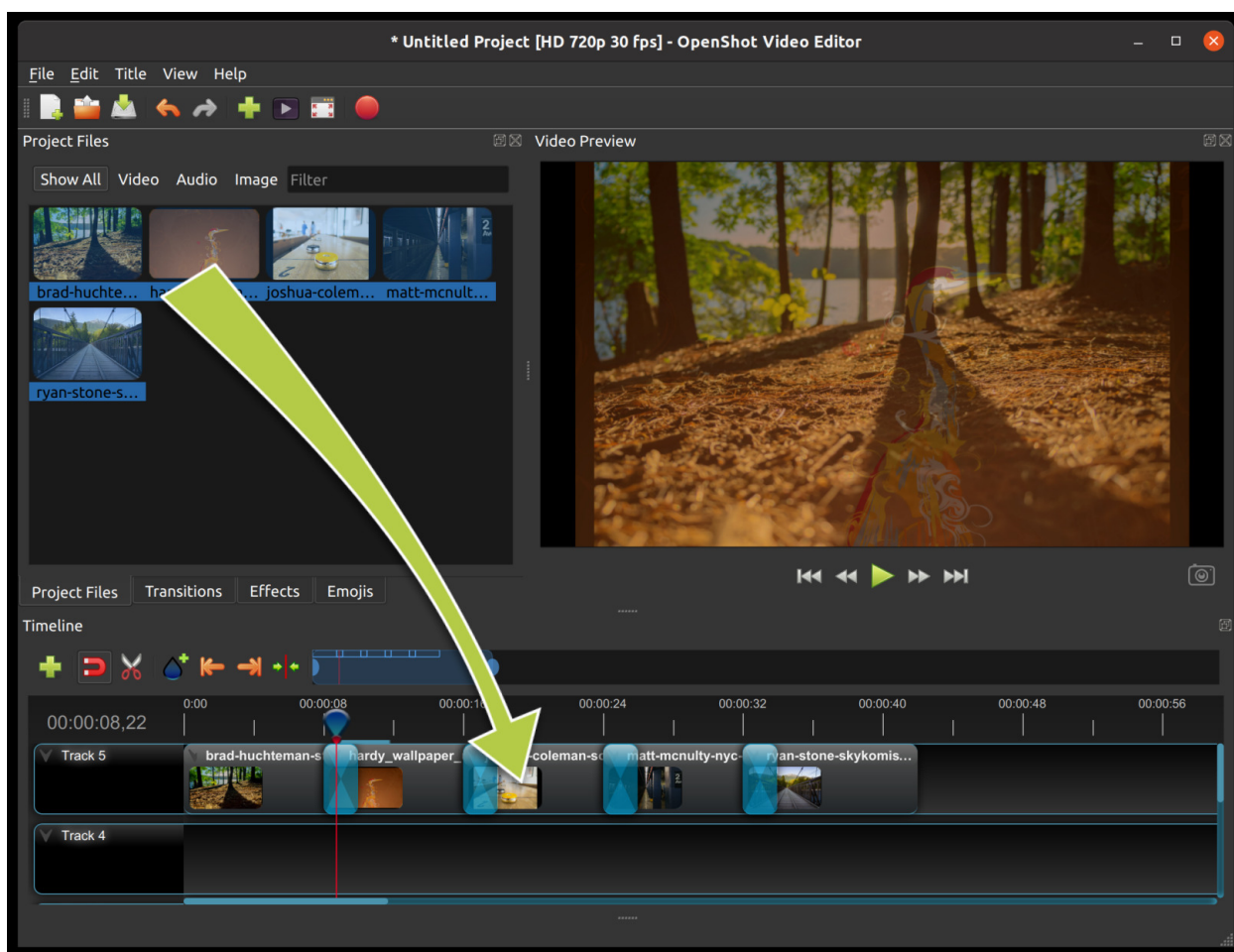


Metode alternative de a adăuga fișiere în proiectele tale sunt descrise în secțiunea [Importă fișiere](#). Filtrele „Afișează tot”, „Video”, „Audio”, „Imagine” de deasupra fișierelor adăugate îți permit să vezi doar tipurile de fișiere care te interesează.

1.3.4 Pasul 2 – Adaugă Fotografii pe Cronologie

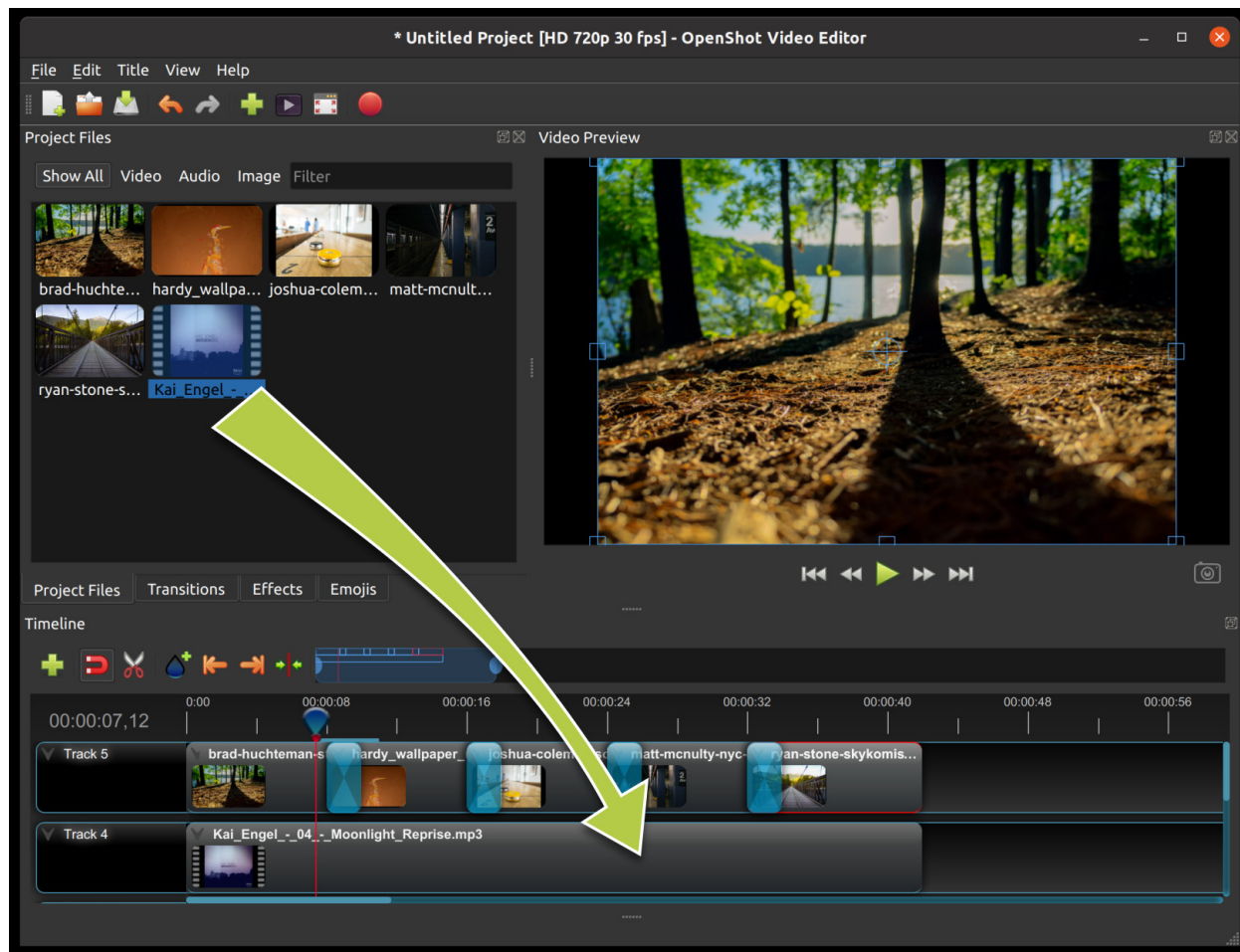
Apoi, trage fiecare videoclip sau fotografie pe o pistă din cronologie (așa cum se vede în ilustrație). Cronologia reprezintă videoclipul final, așa că aranjează fotografiile (adică clipurile) în orice ordine dorești să apară în videoclipul tău. Dacă suprapui două clipuri, OpenShot va crea automat o tranziție lină între ele (afectează doar imaginea, nu și sunetul), afișată prin dreptunghiuri albastre rotunjite între clipuri. Amintește-ți, poți rearanja clipurile de câte ori este nevoie prin simpla tragere și plasare.

De asemenea, poți scurta sau prelungi fiecare clip, făcând clic pe marginea stângă sau dreaptă și trăgând cu mouse-ul. De exemplu, dacă vrei ca o fotografie să dureze mai mult de 10 secunde (durata implicită), pur și simplu apucă marginea dreaptă a fotografiei (pe cronologie) și trage-o spre dreapta (pentru a mări durata clipului pe cronologie).



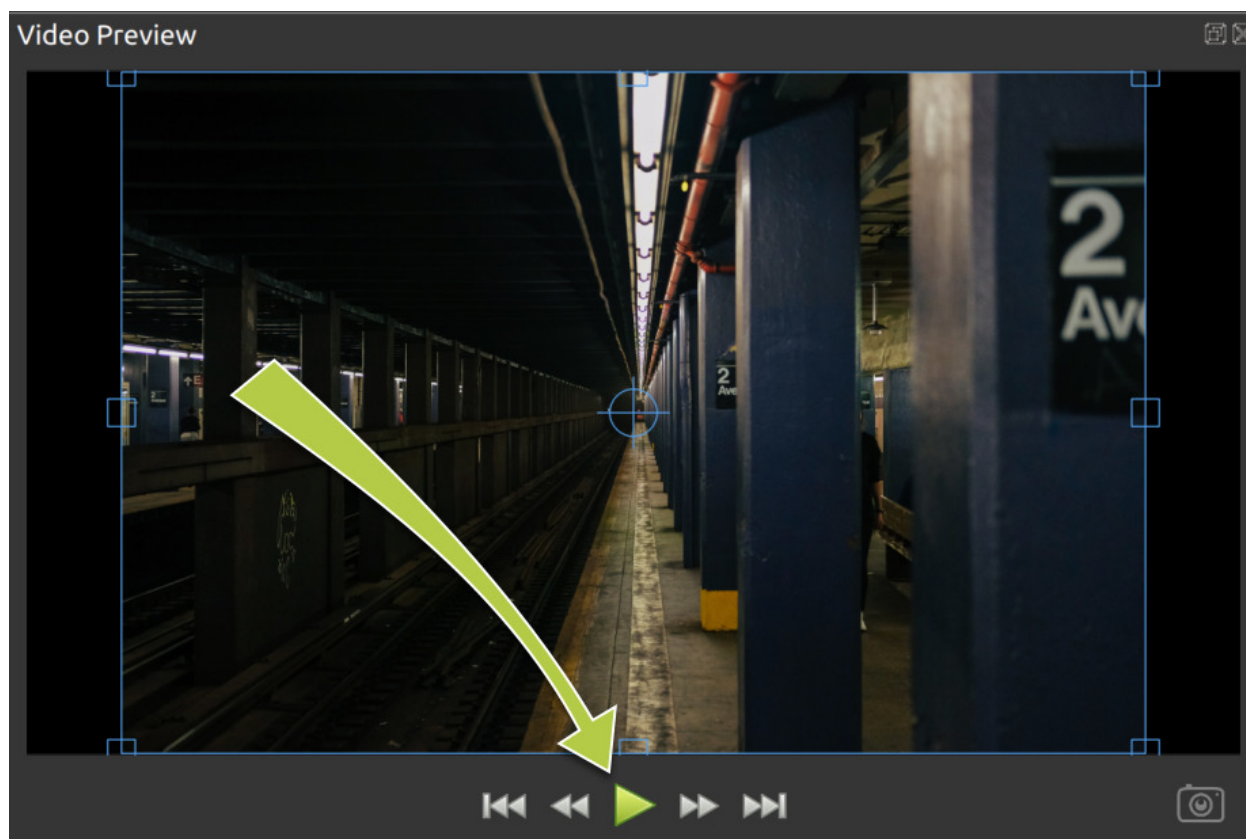
1.3.5 Pasul 3 – Adaugă Muzică pe Cronologie

Pentru a face creația noastră mai interesantă, trebuie să adăugăm muzică. Fă clic pe fișierul muzical importat la pasul 1 și trage-l pe cronologie. Dacă melodia este prea lungă, apucă marginea dreaptă a clipului muzical și micșorează-l (astfel se va termina mai devreme). De asemenea, poți insera același fișier de mai multe ori, dacă muzica este prea scurtă.



1.3.6 Pasul 4 – Previzionează Proiectul

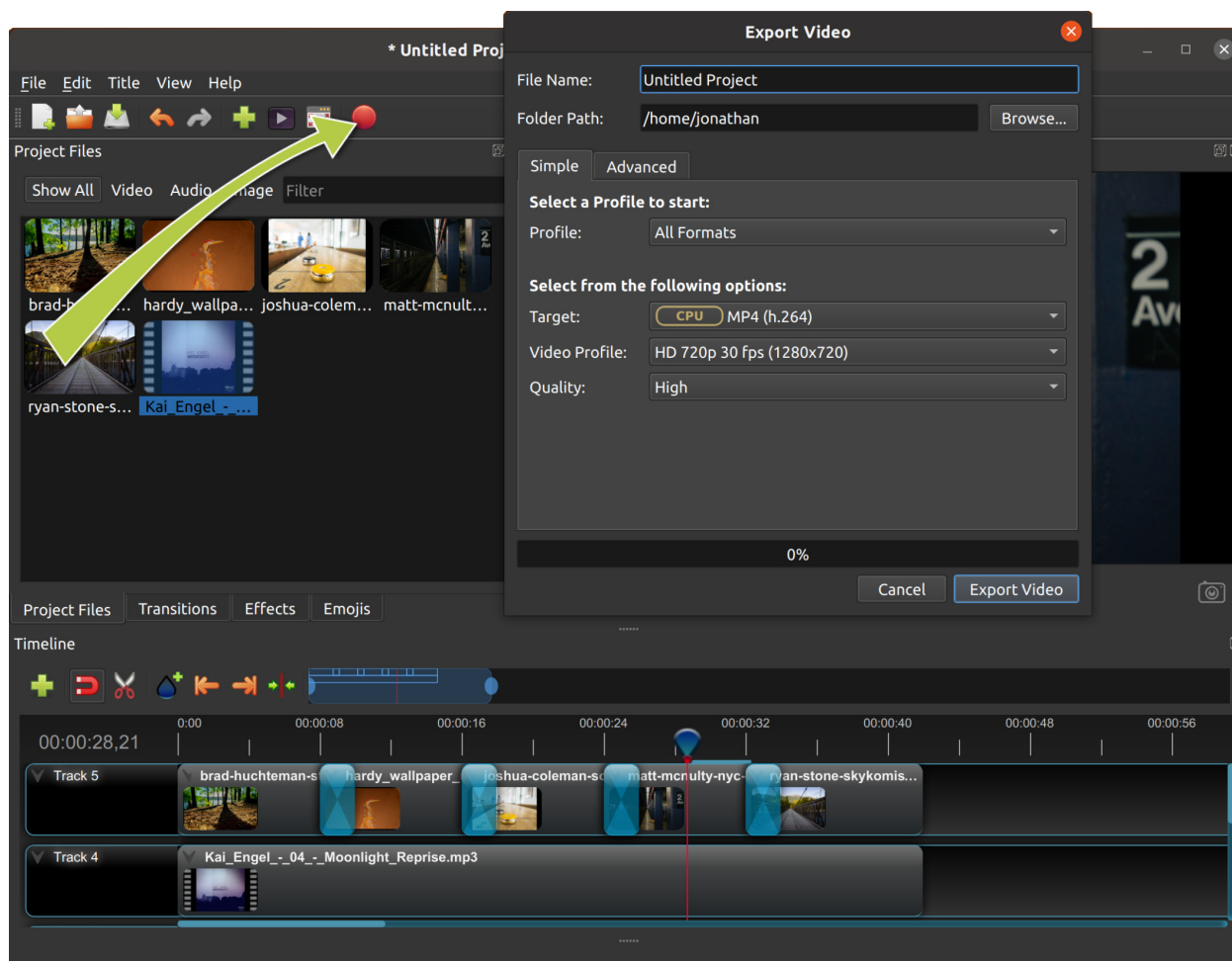
Pentru a previzualiza cum arată și sună videoclipul nostru, fă clic pe butonul *Play* de sub fereastra de previzualizare. Poți, de asemenea, să pui pe pauză, să derulezi înapoi și să derulezi rapid proiectul video făcând clic pe butoanele corespunzătoare.



1.3.7 Pasul 5 – Exportă Videoclipul

După ce ai editat slideshow-ul foto, ultimul pas este să exporti proiectul. Exportul convertește proiectul OpenShot într-un singur fișier video. Folosind setările implicite, videoclipul funcționează pe majoritatea playerelor media (cum ar fi VLC) sau site-urilor web (cum ar fi YouTube, Vimeo, ...).

Faceți clic pe pictograma Exportă Video din partea de sus a ecranului (sau folosiți meniul *Fișier* → *Exportă Video*). Valorile implicite sunt potrivite, așa că doar faceți clic pe butonul *Exportă Video* pentru a reda noul videoclip.



1.3.8 Concluzie

Acum ar trebui să aveți o înțelegere de bază a modului în care funcționează OpenShot: Importarea, Aranjarea, Previzualizarea și Exportarea. Sperăm că acest tutorial v-a luat mai puțin de **5 minute** pentru a-l finaliza. Vă rugăm să citiți restul acestui ghid pentru o înțelegere mai detaliată a OpenShot și a funcțiilor sale avansate.

Dacă aveți întrebări după ce ați citit acest Ghid al Utilizatorului, vă rugăm să luați în considerare alăturarea comunității noastre de utilizatori [Reddit User Community](#) pentru a discuta subiecte, a pune întrebări și a întâlni alți utilizatori OpenShot.

1.4 Bazele Editării Video

Nu trebuie să fii un videograf profesionist pentru a înțelege cum să creezi videoclipuri bune. O editare simplă poate menține spectatorii implicați mai mult timp și poate adăuga o notă profesională, chiar dacă nu ești un editor video profesionist.

Practic, editarea video înseamnă să iei materialul filmat, să-l tai, să elimini părțile nedorite și să păstrezi bucățile dorite. Pe vremuri, editarea însemna să tai role de film și să le lipești împreună. Din fericire, software-ul face întregul proces mult mai ușor de gestionat.

Există trei sarcini principale în editarea video:

1. Elimină greșelile sau secțiunile nedorite

2. Menține videoclipul într-un ritm captivant
3. Inserează materiale suplimentare, audio sau titluri

Folosește aceste trei puncte ca listă de verificare în timpul editării.

1.4.1 Calculator

Editarea video nu necesită o mașină scumpă, mai ales dacă ești începător. Totuși, ar fi bine să ai un monitor și o placă grafică mai recente. Dacă ai un calculator mai vechi, verifică specificațiile sistemului tău în raport cu cerințele minime ale OpenShot [Cerințe de sistem](#) pentru a te asigura că funcționează pentru editare video. Din păcate, multe calculatoare vechi nu sunt suficient de rapide pentru editare video și ar trebui să-ți actualizezi întregul sistem, dacă este posibil.

1.4.2 Accesorii

Înainte de a începe un proiect video, asigură-te că ai suficient spațiu de stocare pe calculator pentru a salva toate clipurile necesare. De exemplu, o oră de video 1080i, cum ar fi de la o cameră mini-DV, ocupă aproape 11 GB de spațiu. Dacă dispozitivul intern de stocare al calculatorului tău nu poate stoca toate clipurile, soluția este să cumperi un hard disk extern.

Ai nevoie de mai multe cabluri, de obicei Firewire sau USB, pentru a conecta calculatorul, hard disk-ul extern și o cameră. Diferite calculatoare și camere acceptă conectori diferiți, așa că verifică manualele înainte de a cumpăra ceva.

1.4.3 Sfaturi Practice

A deveni un editor video excelent nu este ușor, dar cu practică și răbdare, vei edita ca un profesionist în cel mai scurt timp. Iată câteva sfaturi și tehnici esențiale pe care trebuie să le cunoști pentru a deveni un editor video priceput.

Alege Calculatorul Potrivit

Deși un calculator bun nu te va face neapărat un editor video excelent, un calculator mai rapid îți va permite să te concentrezi mai mult pe povestea pe care încerci să o spui, în loc să aștepti redarea pe calculator. Fiecare are propriile opinii despre ce calculator este cel mai bun pentru editare, dar totul depinde de preferințele tale.

Continuă Să Filmezi

Înregistrează mai mult video și audio decât crezi că vei avea nevoie pentru proiectul tău. Include video care îmbunătățește scena, creează o atmosferă sau spune o poveste. Poți folosi materialul suplimentar pentru tranziții fluide în proiectul tău. Dacă proiectul tău necesită voice-over sau narațiune, îți sugerăm să folosești o aplicație externă pentru a înregistra microfonul (deoarece OpenShot nu include încă capabilități de înregistrare).

Organizează Fișierele Proiectului

Compoziția este cheia succesului, indiferent dacă folosești Linux, Mac sau Windows. Asigură-te că etichetezi clar fișierele video, audio și chiar imaginile statice și păstrează toate clipurile pe același dispozitiv și în același folder pentru acces facil. OpenShot încearcă să urmărească clipurile tale, dar dacă le muți după ce proiectul este salvat, poți pierde întregul proiect. Organizarea înainte de a începe editarea poate fi foarte avantajoasă.

Urmărește Totul

Urmărirea întregului material este primul pas în procesul de editare. Scriitorul și regizorul David Andrew Stoler spune că există aur în cele mai improbabile locuri: „Unele dintre cele mai frumoase expresii pe care le vei obține de la actori sunt după tăietură.”

Editează pentru o Poveste

Amintește-ți că, pe măsură ce editezi, spui o poveste. Editarea este mult mai mult decât tăierea materialului și adăugarea de efecte. Este o oportunitate de a-ți purta publicul într-o călătorie. Fie că editezi un film narativ complex sau doar un video personal, spui o poveste mai profundă.

Comenzi Rapide de Tastatură

Unul dintre cele mai simple moduri de a diferenția un editor video profesionist de un novice este să te uiți cât de mult folosește tastatura. Editorii cu experiență știu că câteva secunde economisite se adună pe durata proiectului.

Învăță Terminologia

Editarea video nu este doar un hobby sau o profesie; este o industrie. Și, ca în orice industrie, există o mulțime de jargon de învățat. Practic, nu trebuie să cunoști toți termenii din [Glosar](#) pentru a deveni un editor video mai bun, dar o cunoaștere fundamentală a termenilor te poate ajuta să comunici mai bine cu alți editori video sau clienți.

Asamblează, apoi fă o tăietură brută

Tragează și plasează toate materialele video într-o cronologie și asigură-te că dimensiunea și rata cadrelor sunt consistente. Începe o cronologie nouă și trage cele mai bune clipuri în ceea ce va deveni montajul tău. Amintește-ți să salvezi frecvent și să notezi data și ora fiecărei versiuni.

Perfecționează-ți videoclipul

În această fază, montajul brut începe să semene cu un proiect coerent. Ajustează sunetul și culoarea, asigură-te că dialogul este clar și adaugă muzică, titluri sau grafice. Corecția culorii este procesul de stabilire a unui punct de referință pentru culoare. Indiferent cât de bine arată subiectul tău pe platou, vei avea aproape întotdeauna nevoie de o post-procesare de bază pentru un videoclip consistent.

Perfecționează și mai mult

O scenă lentă poate crea atmosfera și adăuga tensiune sau poate plictisi publicul. O scenă rapidă poate stimula adrenalina spectatorilor sau le poate provoca dureri de cap. Unii editori își taie proiectele în mai multe moduri înainte să găsească ritmul potrivit. Nu lăsa să te descurajeze faptul că tai proiectul de mai multe ori.

1.4.4 Exportare

Majoritatea oamenilor vizionează proiectele pe telefoane, tablete sau calculatoare, așa că este esențial să știi cum să exporti pentru web. Scopul exportului unui videoclip pentru web este să creezi cea mai bună calitate posibilă cu cel mai mic fișier. Patru factori principali determină dimensiunea fișierului videoclipului final:

Codec

Un codec determină tipul formatului de fișier (MP4, AVI, MOV). Cu cât codec-ul aplică mai multă compresie, cu atât dimensiunea videoclipului este mai mică. Videoclipurile cu dimensiuni mai mici tind să aibă o calitate vizuală mai scăzută.

Rezoluție

Rezoluția se referă la numărul de pixeli orizontali și verticali (puncte pe ecran) pe care îi conține videoclipul tău. De exemplu, un videoclip 4K UHD (2160P) are de patru ori mai mulți pixeli decât un videoclip FHD (1080P). O rezoluție mai mare înseamnă mai multe informații de stocat, deci fișiere mai mari.

Rată de biți

Rata de biți măsoară viteza de procesare a datelor video. O rată de biți mai mare înseamnă un videoclip de calitate superioară și fișiere mai mari. OpenShot îți permite să setezi manual Rata de biți / Calitatea în fila Avansat a ferestrei de Export Video.

Rată de cadre

Frecvența (în Hz) cu care apar imaginile consecutive, numite cadre, pe ecran este Rata de cadre. De obicei, exporti videoclipul în standardul filmului (24fps) sau în standardul de difuzare TV de 30fps (sau 25fps în PAL). Deși nu există multă flexibilitate aici, trebuie să știi că dacă exporti la 48fps, 50fps sau 60fps, dimensiunea fișierului se dublează.

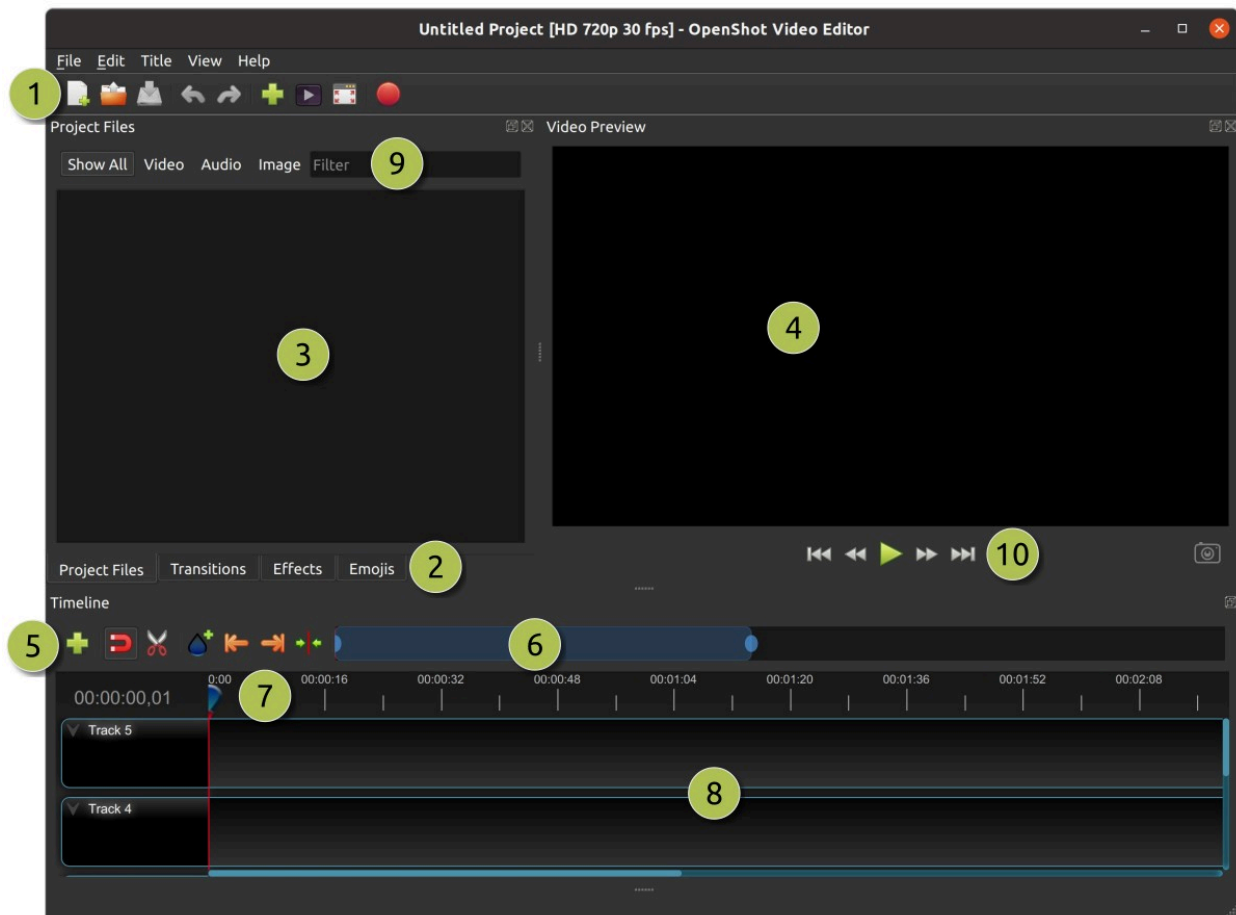
1.4.5 Concluzie

În concluzie, editarea video este o abilitate accesibilă care poate îmbunătăți conținutul tău video chiar dacă nu ești un videograf profesionist. Cu abilitatea de a tăia, aranja și îmbunătăți materialul, poți crea videoclipuri captivante care să atragă publicul. Fie că ești începător sau în proces de a deveni un editor video priceput, amintește-ți să te concentrezi pe povestire, organizare eficientă și rafinarea detaliilor proiectului. De la alegerea calculatorului potrivit până la stăpânirea scurtăturilor de tastatură și înțelegerea aspectelor tehnice precum codecurile și rezoluțiile, călătoria ta în editarea video poate duce la rezultate finisate și de impact. Pe măsură ce pășești în lumea editării video, ține minte că practica, răbdarea și angajamentul pentru învățare sunt cheia excelenței în această activitate creativă.

1.5 Fereastra Principală

OpenShot Video Editor are o fereastră principală care conține majoritatea informațiilor, butoanelor și meniurilor necesare pentru a edita proiectul tău video.

1.5.1 Prezentare generală

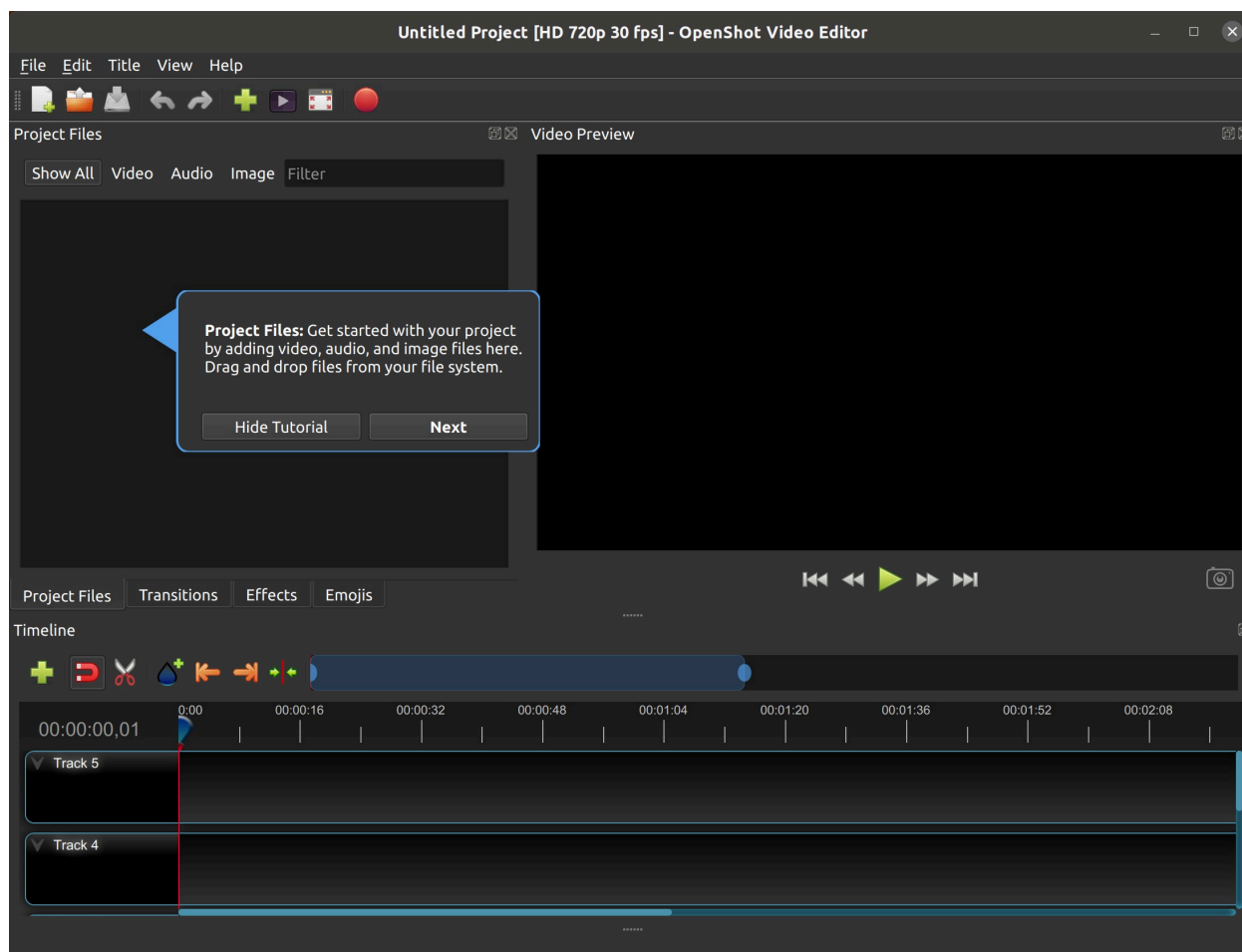


#	Nume	Descriere
1	Bara Principală de Instrumente	Conține butoane pentru a deschide, salva și exporta proiectul tău video.
2	File Funcționale	Comută între Fișierele Proiectului, Tranziții, Efecte și Emojis.
3	Fișiere Proiect	Toate fișierele audio, video și imagine care au fost importate în proiectul tău.
4	Fereastra de Previzualizare	Aceasta este zona în care videoclipul va fi redat pe ecran.
5	Bara de Instrumente a Cronologiei	Această bară de instrumente conține butoane folosite pentru aliniere, inserarea marcatorilor, tăiere cu lama, sărituri între marcatori și centrare a cronologiei pe capul de redare. Vezi Bara de Instrumente a Cronologiei .
6	Glisor Zoom	Acest glisor ajustează scara temporală a cronologiei tale. Trage marginea stângă sau dreaptă pentru a mări sau micșora zoom-ul. Trage zona albastră pentru a derula cronologia la stânga sau la dreapta. Clipurile și tranzițiile sunt afișate ca dreptunghiuri simple, pentru a-ți oferi context în ajustarea zoom-ului pe clipuri specifice.
7	Cap de redare / Riglă	Rigla arată scara temporală, iar linia roșie este capul de redare. Capul de redare reprezintă poziția curentă de redare. Ține apăsată tasta Shift în timp ce tragi capul de redare pentru a-l alinia la clipurile apropiate.
8	Cronologie	Cronologia vizualizează proiectul tău video, precum și fiecare clip și tranziție din proiect. Poți trage mouse-ul pentru a selecta, muta sau șterge mai multe elemente.
9	Filtru	Filtrează lista de elemente afișate (fișiere proiect, tranziții, efecte și emojis) folosind aceste butoane și caseta de filtrare. Introdu câteva litere din ceea ce cauți, iar rezultatele vor fi afișate.
10	Redare	De la stânga la dreapta: Salt la început, Derulare înapoi, Redare/Pauză, Derulare rapidă înainte și Salt la sfârșit

Pentru instrucțiuni pas cu pas privind utilizarea de bază a OpenShot, asigură-te că citești [Tutorial Rapid](#).

1.5.2 Tutorial Integrat

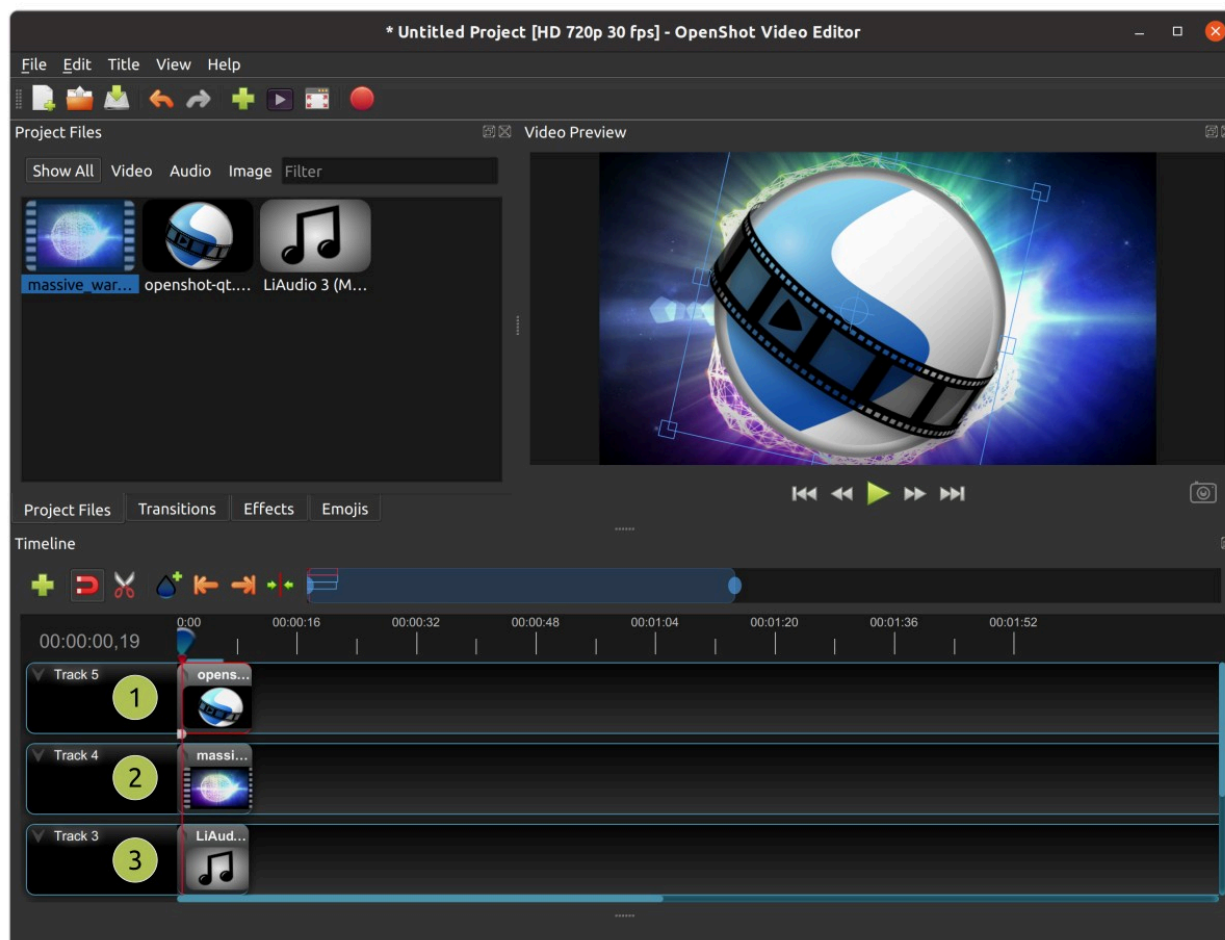
Când lansezi OpenShot pentru prima dată, vei fi întâmpinat cu un tutorial integrat prietenos. Acesta va demonstra și explica elementele de bază. Apăsarea pe *Next* va trece la următorul subiect. Poți vizualiza oricând acest tutorial din meniul *Help* .



1.5.3 Piste și Straturi

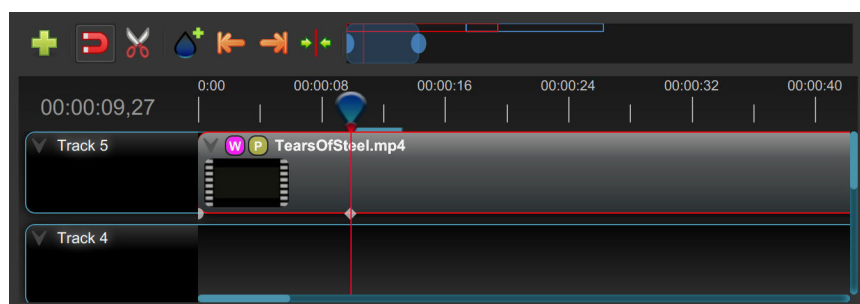
OpenShot folosește piste pentru a suprapune videoclipuri și imagini. Pista de sus este stratul superior, iar pista de jos este stratul inferior. Dacă ești familiarizat cu straturile dintr-o aplicație de editare foto, atunci ar trebui să cunoști acest concept. OpenShot va stivui straturile și le va combina, la fel ca o aplicație de editare foto. Poți avea un număr nelimitat de piste, dar de obicei un proiect video simplu nu va avea nevoie de mai mult de 5 piste.

De exemplu, imaginează-ți un proiect video cu 3 piste



#	Nume	Descriere
1	Pista de Sus	Clipurile de pe această pistă vor fi întotdeauna deasupra și vizibile. De obicei, watermark-urile și titlurile sunt plasate pe piste superioare.
2	Pista de Mijloc	Clipurile din mijloc (pot fi sau nu vizibile, în funcție de ce este deasupra lor)
3	Pista de Jos	Clipurile de pe această pistă vor fi întotdeauna în partea de jos. De obicei, clipurile audio sunt plasate pe piste inferioare.

1.5.4 Bara de Instrumente a Cronologiei



Nume	Descriere
Adaugă Pistă	Adaugă o pistă nouă în cronologie. Proiectele noi încep implicit cu 5 piste.
Aliniere	Comută între modurile de aliniere și non-aliniere. Alinierea face mai ușoară plasarea clipurilor lângă alte clipuri.
Instrument de TempORIZARE	Comută modul de retimpire. Trage marginile clipului pentru a încetini sau accelera redarea fără a tăia; toate cadrele cheie sunt scalate pentru a se potrivi noii durate.
Unealtă de tăiere	Activează sau dezactivează unealta de tăiere. Această unealtă taie un clip exact unde faci clic, împărțind clipul în două.
Adaugă Marcator	Adaugă un marcator pe cronologie la poziția curentă a capului de redare. Acest lucru poate fi util pentru a reveni la o poziție specifică pe cronologie.
Marcator Anterior	Salt la marcatorul anterior. Mută capul de redare spre stânga, căutând următorul marcator sau poziție importantă (de ex. începutul/sfârșitul clipurilor).
Marcator Următor	Salt la marcatorul următor. Mută capul de redare spre dreapta, căutând următorul marcator sau poziție importantă (de ex. începutul/sfârșitul clipurilor).
Centrează Cronologia pe Capul de Redare	Centrează cronologia pe poziția capului de redare. Poate fi util dacă capul de redare nu este vizibil și dorești să derulezi rapid cronologia la acea poziție.
Glisor Zoom	Aceasta controlează porțiunea vizibilă a cronologiei. Ajustarea mânerelor din stânga/dreapta va mări/micșora cronologia, păstrând o secțiune specifică a proiectului în vedere. Dublu clic pentru a mări la întreaga cronologie.

1.5.5 Scurtături de Tastatură

Iată o listă cu scurtăturile de tastatură implicate suportate de OpenShot. Poți configura aceste scurtături în fereastra Preferințe, care se deschide selectând *Edit* → *Preferences* din bara de meniu OpenShot. (Pe macOS, alege *OpenShot Video Editor* → *Preferences*.) Învățarea câtorva dintre aceste scurtături îți poate economisi mult timp!

Acțiune	Scurtătură 1	Scurtătură 2	Scurtătură 3
Despre OpenShot	Ctrl+H		
Adaugă Marcator	M		
Adaugă Pistă	Ctrl+Y		
Adaugă pe Cronologie	Ctrl+Alt+A		
Vizualizare Avansată	Alt+Shift+1		
Titlu Animat	Ctrl+Shift+T		
Pune o întrebare...	F4		
Centrează pe Capul de Redare	Shift+C	Alt+Up	
Alege Profil	Ctrl+Alt+P		
Șterge Tot Cache-ul	Ctrl+Shift+ESC		
Șterge Istoricul	Ctrl+Shift+H		
Șterge Datele de Afișare a Formei de Undă	Ctrl+Shift+W		
Copiază	Ctrl+C		
Taie	Ctrl+X		
Șterge Elementul	Delete	Backspace	
Șterge Elementul (Ripple)	Shift+Delete		
Vizualizare Detalii	Ctrl+Page Up		
Donează	F7		
Duplică	Ctrl+Shift+ /		
Editează Titlul	Alt+T		
Exportă Fișierele Selectate	Ctrl+Shift+E		
Exportă Video / Media	Ctrl+E	Ctrl+M	

continues on next page

Tabelul 1 – continuare din pagina precedentă

Acțiune	Scurtătură 1	Scurtătură 2	Scurtătură 3
Derulare Rapidă	L		
Proprietăți Fișier	Alt+I	Ctrl+Double Click	
Îngheață Vizualizarea	Ctrl+F		
Ecran Complet	F11		
Importă Fișiere...	Ctrl+I		
Inserează Cadru Cheie	Alt+Shift+K		
Alăturați-vă comunității noastre...	F5		
Salt la sfârșit	End		
Salt la început	Home		
Lansează tutorialul	F2		
Proiect nou	Ctrl+N		
Cadru următor	Right	.	
Marcator Următor	Shift+M	Alt+Right	
Deplasează la stânga (1 cadru)	Ctrl+Left		
Deplasează la stânga (5 cadre)	Shift+Ctrl+Left		
Deplasează la dreapta (1 cadru)	Ctrl+Right		
Deplasează la dreapta (5 cadre)	Shift+Ctrl+Right		
Deschide conținutul ajutorului	F1		
Deschide proiect...	Ctrl+O		
Lipește	Ctrl+V		
Redare/Pauză	Space	Up	Down
Preferințe	Ctrl+P		
Previzualizează fișierul	Alt+P	Dublu clic	
Cadru anterior	Left	,	
Marcator Anterior	Ctrl+Shift+M	Alt+Left	
Proprietăți	U		
Ieșire	Ctrl+Q		
Comutare lamă	C	B	R
Refă	Ctrl+Shift+Z		
Raportează o eroare...	F3		
Derulare înapoi	J		
Salvează cadrul curent	Ctrl+Shift+Y		
Salvează cadrul curent	Ctrl+Shift+Y		
Salvează proiectul	Ctrl+S		
Salvează proiectul ca...	Ctrl+Shift+S		
Selectează tot	Ctrl+A		
Selectează elementul (ripple)	Alt+A	Alt+Click	
Deselectează tot	Ctrl+Shift+A		
Afișează toate panourile	Ctrl+Shift+D		
Vizualizare simplă	Alt+Shift+0		
Taie tot: păstrează ambele părți	Ctrl+Shift+K		
Taie tot: păstrează partea stângă	Ctrl+Shift+J		
Taie tot: păstrează partea dreaptă	Ctrl+Shift+L		
Taie selecția: păstrează ambele părți	Ctrl+K		
Taie selecția: păstrează partea stângă	Ctrl+J		
Taie selecția: păstrează partea dreaptă	Ctrl+L		
Taie selecția: păstrează stânga (ripple)	W		
Taie selecția: păstrează dreapta (ripple)	Q		
Comutare aliniere	S		

continues on next page

Tabelul 1 – continuare din pagina precedentă

Acțiune	Scurtătură 1	Scurtătură 2	Scurtătură 3
Împarte fișierul	Alt+S	Shift+Dublu clic	
Vizualizare miniaturi	Ctrl+Page Down		
Comutare Timp	T		
Titlu	Ctrl+T		
Transformare	Ctrl+Alt+T		
Tradu această aplicație...	F6		
Deblochează Vizualizarea	Ctrl+Shift+F		
Anulează	Ctrl+Z		
Afișează Bara de Instrumente	Ctrl+Shift+B		
Mărește	=	Ctrl+=	
Micșorează	-	Ctrl+-	
Mărește la Cronologie	\	Shift+\	Dublu clic

1.5.6 Meniu

Următoarele opțiuni de meniu sunt disponibile în fereastra principală a OpenShot. Majoritatea acestor opțiuni pot fi accesate prin scurtăturile de tastatură menționate mai sus. Pe unele sisteme de operare (cum ar fi macOS), câteva dintre aceste opțiuni sunt redenumite și/sau rearanjate.

Nume Meniu	Descriere
Fișier	• <i>Proiect Nou</i> Creează un proiect nou gol. • <i>Deschide Proiect</i> Deschide un proiect existent. • <i>Proiecte Recente</i> Accesează proiectele deschise recent. • <i>Recuperare</i> Restaurează o versiune salvată anterior a proiectului curent. • <i>Salvează Proiectul</i> Salvează proiectul curent. • <i>Importă Fișiere</i> Importă fișiere media în proiect. • <i>Alege Profil</i> Selectează un profil de proiect (de ex. 1080p @ 30fps, 720p @ 24fps, ...). • <i>Salvează Cadru Curent</i> Salvează cadrul video curent din previzualizare ca imagine (uneori reprezentat cu o pictogramă de cameră). • <i>Importă Proiect</i> Importă un alt proiect în proiectul curent (<i>formatele Adobe și Final Cut Pro sunt parțial suportate</i>). • <i>Exportă Proiect</i> Exportă proiectul curent într-un format specificat (<i>formatele EDL, Adobe și Final Cut Pro sunt parțial suportate</i>). • <i>Ieșire</i> Închide aplicația.
Editare	• <i>Anulează</i> Anulează ultima acțiune. • <i>Refă</i> Refă ultima acțiune anulată. • <i>Curăță</i> Șterge istoricul curent sau datele cache ale formei de undă. Aceasta face ca fișierul .osp project să fie mult mai mic. • <i>Preferințe</i> Deschide dialogul de preferințe pentru a personaliza setările.
Titlu	• <i>Titlu</i> Adaugă un titlu vectorial SVG în proiect. Vezi Text și Titluri. • <i>Titlu Animat</i> Adaugă un titlu animat în proiect. Vezi Titluri Animate 3D.
Vizualizare	• <i>Bară de Instrumente</i> Afișează sau ascunde bara de instrumente a ferestrei principale. • <i>Ecran Complet</i> Comută modul ecran complet. • <i>Vizualizări</i> Comută sau resetează aspectul ferestrei principale (<i>Simplu, Avansat, Blocare, Afișează Tot</i>). • <i>Panouri</i> Afișează sau ascunde diverse panouri ancorabile (<i>Subtitrări, Efecte, Emojis, Fișiere Proiect, Proprietăți, Tranziții, Previzualizare Video</i>).
Ajutor	• <i>Conținut</i> Deschide ghidul utilizatorului online. • <i>Tutorial</i> Accesează tutorialul integrat pentru utilizatorii noi. • <i>Raportează o Eroare</i> Raportează o eroare sau o problemă. • <i>Pune o Întrebare</i> Pune o întrebare despre software. • <i>Tradu</i> Contribuie la traducerile software-ului. • <i>Donează</i> Fă o donație pentru a susține proiectul. • <i>Despre</i> Vezi informații despre software (versiune, contributori, traducători, jurnal de modificări și susținători).

1.5.7 Vizualizări

Fereastra principală OpenShot este compusă din mai multe **panouri ancorabile**. Aceste **panouri** sunt aranjate și fixate împreună într-un grup pe care îl numim **Vizualizare**. OpenShot vine cu două vizualizări principale: *Vizualizare Simplă* și *Vizualizare Avansată*.

Vizualizare simplă

Aceasta este vizualizarea **implicită**, concepută să fie ușor de utilizat, în special pentru utilizatorii începători. Conține *Fișiere Proiect* în partea stângă sus, *Fereastra de previzualizare* în partea dreaptă sus și *Cronologie* în partea de jos. Dacă închideți sau mutați accidental un panou, puteți reseta rapid toate panourile la locația lor implicită folosind meniul *Vizualizare->Vizualizări->Vizualizare simplă* din partea de sus a ecranului.

Vizualizare Avansată

Aceasta este o vizualizare avansată, care adaugă mai multe panouri pe ecran simultan, îmbunătățind accesul la multe funcții care nu sunt vizibile în Vizualizarea simplă. După ce ați stăpânit Vizualizarea simplă, vă recomandăm să încercați și această vizualizare. NOTĂ: De asemenea, puteți trage și plasa panourile oriunde doriți, pentru o vizualizare complet personalizată.

Panouri

Fiecare widget din fereastra principală OpenShot este conținut într-un **panou**. Aceste panouri pot fi trase și fixate în jurul ferestrei principale și chiar grupate împreună (în file). OpenShot va salva întotdeauna aspectul panourilor ferestrei principale la ieșirea din program. Relansarea OpenShot va restaura automat aspectul personalizat al panourilor.

Nume panou	Descriere
Subtitrări	Gestionează și adaugă subtitrări sau legende proiectului tău video. Permite crearea, editarea și gestionarea datelor de subtitrare. Vezi efectul <i>Subtitlu</i> .
Efecte	Răsfoiește și aplică efecte video și audio pe clipurile tale video. Include filtre, ajustări de culoare și efecte speciale. Vezi <i>Efecte</i> .
Emoji	Adaugă grafice emoji proiectului tău video. Alege dintr-o varietate de emoji pentru a îmbunătăți conținutul video.
Fișiere Proiect	Vizualizează și gestionează toate fișierele media importate în proiectul tău. Organizează, filtrează și etichetează fișiere video, audio și imagine. Vezi <i>Fișiere</i> .
Proprietăți	Vizualizează și editează proprietățile unui efect, tranziții sau clip selectat. Ajustează setări precum durata, dimensiunea, poziția etc. Vezi <i>Proprietăți Clip</i> .
Tranziții	Răsfoiește și aplică tranziții între clipurile video. Alege dintr-o varietate de tranziții pentru a crea schimbări line între scene. Vezi <i>Tranziții</i> .
Previzualizare video	Previzualizează starea curentă a proiectului tău video. Permite redarea și revizuirea editărilor în timp real. Vezi <i>Redare</i> .

Dacă ați închis sau mutat accidental un panou și nu îl mai găsiți, există câteva soluții simple. În primul rând, puteți folosi opțiunea de meniu *Vizualizare->Vizualizări->Vizualizare simplă* din partea de sus a ecranului pentru a restaura vizualizarea la setarea implicită. Sau puteți folosi meniul *Vizualizare->Vizualizări->Panouri->...* pentru a afișa sau ascunde anumite widget-uri de panou în fereastra principală.

1.5.8 Monitoare High DPI / 4K

OpenShot Video Editor oferă suport robust pentru monitoare High DPI (puncte pe inch), asigurând că interfața arată clar și este ușor de citit pe ecrane cu diferite setări DPI. Acest suport este deosebit de benefic pentru utilizatorii cu monitoare 4K sau alte ecrane cu rezoluție înaltă.

Conștientizare DPI pe monitor

OpenShot este conștient de DPI pe fiecare monitor în parte, ceea ce înseamnă că poate ajusta scalarea dinamic în funcție de setările DPI ale fiecărui monitor conectat. Acest lucru asigură o experiență consistentă și de înaltă calitate pe diferite ecrane.

Scalarea DPI pe Windows

Pe Windows, OpenShot rotunjește factorul de scalare la cea mai apropiată valoare întreagă pentru a menține integritatea vizuală. Această rotunjire ajută la evitarea artefactelor vizuale în redarea interfeței și asigură că elementele interfeței rămân clare și bine aliniate. Din cauza acestei rotunjiri, opțiunile de scalare pot duce uneori la mărirea fonturilor și la senzația că elementele interfeței sunt puțin prea mari.

- **Scalarea de 125%** se rotunjește la **100%**
- **Scalarea de 150%** se rotunjește la **200%**

Soluții alternative pentru ajustări fine

Deși rotunjirea ajută la menținerea unei interfețe curate, există soluții alternative pentru utilizatorii care necesită un control mai precis al scalării. Totuși, aceste metode **nu sunt recomandate** din cauza posibilelor artefacte vizuale:

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY=PassThrough**
 - Setarea acestei variabile de mediu poate dezactiva rotunjirea și permite o scalare mai precisă.
 - **Notă:** Aceasta poate cauza artefacte vizuale, în special în cronologie, și nu este recomandată.
- **QT_SCALE_FACTOR=1.25** (sau o valoare similară)
 - Setarea manuală a factorului de scalare poate oferi ajustări mai fine ale fontului și scalării interfeței.
 - Aceasta poate fi setată și prin Preferințe (Scalarea interfeței utilizator) - dar așteptați-vă la probleme cu marginile/liniile pe Windows la scalări fracționare.
 - **Notă:** Această metodă poate duce, de asemenea, la artefacte vizuale și poate face OpenShot mai dificil de utilizat.

Pentru mai multe informații despre ajustarea acestor variabile de mediu, vă rugăm să vizitați <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large>.

1.6 Fișiere

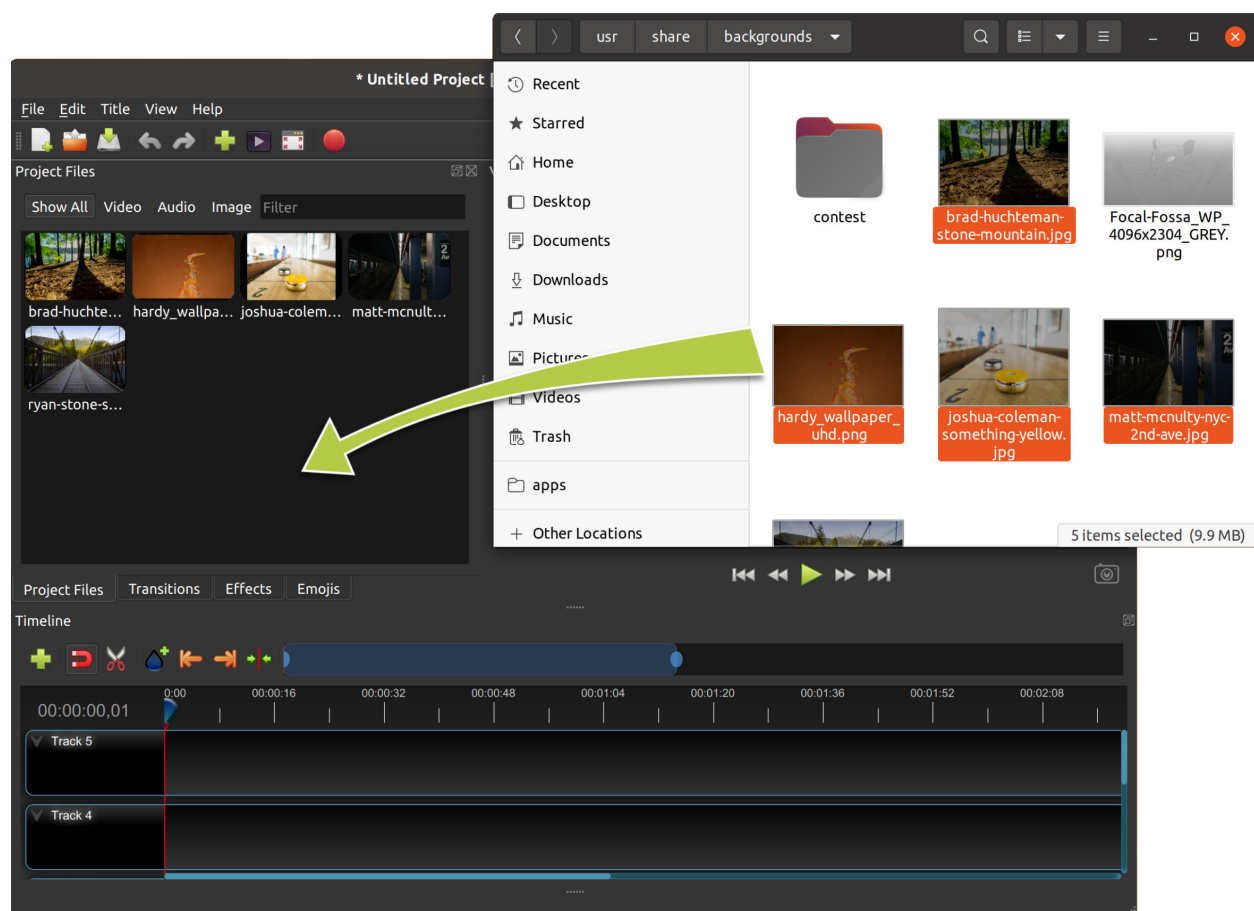
Pentru a crea un videoclip, trebuie să punem fișiere media la dispoziția proiectului nostru prin importarea fișierelor în OpenShot. Majoritatea tipurilor de fișiere media sunt recunoscute, cum ar fi videoclipuri, imagini și fișiere audio. Fișierele pot fi vizualizate și gestionate în panoul **Fișiere Proiect**.

Rețineți că fișierele importate nu sunt copiate nicăieri, ele rămân în locația fizică în care erau înainte și sunt pur și simplu puse la dispoziția proiectului dvs. video. Prin urmare, nu trebuie să fie șterse, redenumite sau mutate după ce le-ați adăugat în proiect. Filtrele „Afișează tot”, „Video”, „Audio”, „Imagine” de deasupra fișierelor vă permit să vedeți doar tipurile de fișiere care vă interesează. De asemenea, puteți comuta între vizualizarea *detalii* și *miniaturi* a fișierelor dvs.

1.6.1 Importă fișiere

Există multe moduri diferite de a importa fișiere media într-un proiect OpenShot. Când un fișier este importat cu succes, acesta va fi selectat automat și derulat în vizualizare (în panoul **Fișiere Proiect**). De asemenea, dacă panoul **Fișiere Proiect** nu este vizibil în prezent, OpenShot îl va afișa automat.

Metoda de import a fișierului	Descriere
Trage și plasează	Trageți și plasați fișierele din managerul dvs. de fișiere (explorator de fișiere, finder etc...).
Meniu contextual (<i>Meniu Fișier</i>)	Faceți clic dreapta oriunde în panoul Fișiere Proiect și alegeți <i>Importă fișiere</i> .
Meniu principal	În meniul principal alegeți: <i>Fișier</i> > <i>Importă fișiere</i> .
Buton bară de instrumente	Faceți clic pe butonul + din bara principală de instrumente.
Scurtătură de tastatură	Apăsați Ctrl-F (Cmd-F pe Mac).
Lipește din clipboard	Apăsați Ctrl-V (Cmd-V pe Mac) pentru a lipi fișierele copiate din clipboard. Vezi <i>Lipește din clipboard</i> .



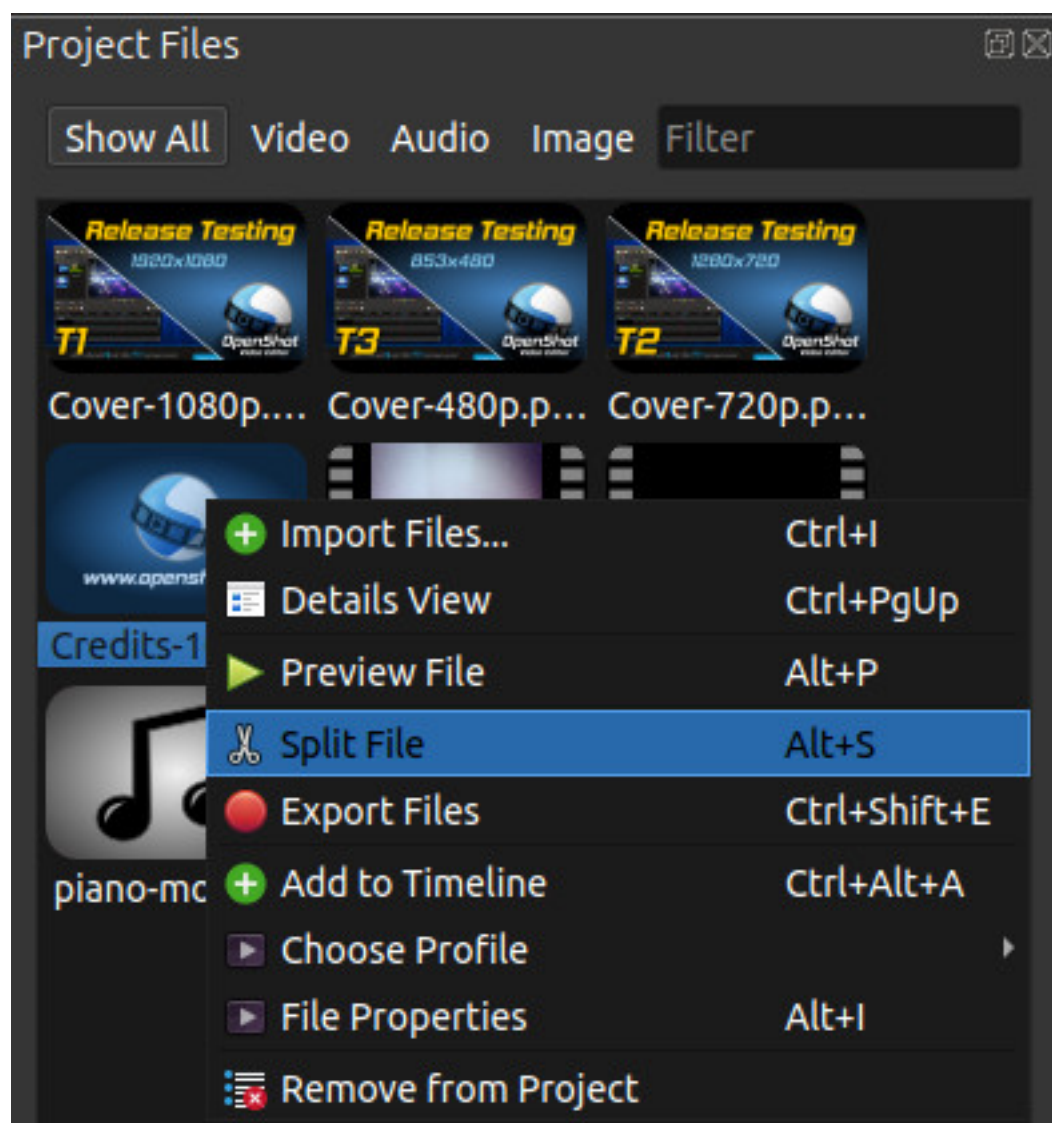
1.6.2 Lipește din clipboard

Puteți lipi fișiere și media din clipboard direct în OpenShot. Dacă ați copiat unul sau mai multe fișiere în managerul dvs. de fișiere, comutați la OpenShot și apăsați **Ctrl-V** în panoul **Fișiere Proiect** pentru a le adăuga, la fel ca la import.

Dacă ați copiat date media (**de exemplu, **Copiază imagine** într-un browser web, un cadru lipit dintr-o altă aplicație sau alte date de imagine/audio/video din clipboard), apăsați **Ctrl-V** în OpenShot pentru a crea un fișier pentru acel conținut din clipboard. OpenShot salvează o copie într-un folder temporar: `.openshot_qt/clipboard/`. Fișierul nou este apoi adăugat în proiectul dvs. și apare în **Fișiere Proiect**.

1.6.3 Meniu fișier

Pentru a vedea meniul fișier, faceți clic dreapta pe un fișier (în panoul **Fișiere Proiect**). Iată acțiunile pe care le puteți folosi din meniul fișier.



Opțiune con- text fișier	Descriere
Importă fișiere...	Importă fișiere în proiectul tău
Minia- turi/Detalii	Comută vizualizarea între detalii și miniaturi
Previzualizează fișierul	Previzualizează un fișier media
Împarte fișierul	Împarte un fișier în mai multe fișiere mai mici. Noile fișiere tăiate apar în lista Fișiere Proiect.
Editează titlul	Editează un fișier SVG de titlu existent
Duplică titlul	Fă o copie, apoi editează fișierul SVG de titlu copiat
Adaugă în Cronologie	Adaugă mai multe fișiere în cronologie într-un singur pas, inclusiv tranziții sau piste alternative.
Alege profil	Schimbă profilul proiectului curent pentru a se potrivi cu fișierul selectat. Dacă profilul fișierului nu corespunde unui profil cunoscut, ți se va oferi opțiunea de a crea un profil personalizat.
Proprietăți fișier	Vezi proprietățile unui fișier, cum ar fi rata de cadre, dimensiunea etc...
Elimină din proiect	Elimină un fișier din proiect

1.6.4 Împarte fișierul

Dacă trebuie să tai un fișier video mare în mai multe fișiere mai mici înainte de editare, dialogul **Împarte fișierul** este creat exact pentru acest scop. Fă clic dreapta pe un fișier și alege *Împarte fișierul*. Folosește acest dialog pentru a separa rapid un fișier mare în mai multe segmente mai mici. Pentru fiecare segment, poți selecta cadrul de început și de sfârșit, precum și un titlu. Fiecare segment apare ca un fișier nou în dialogul Fișiere Proiect.



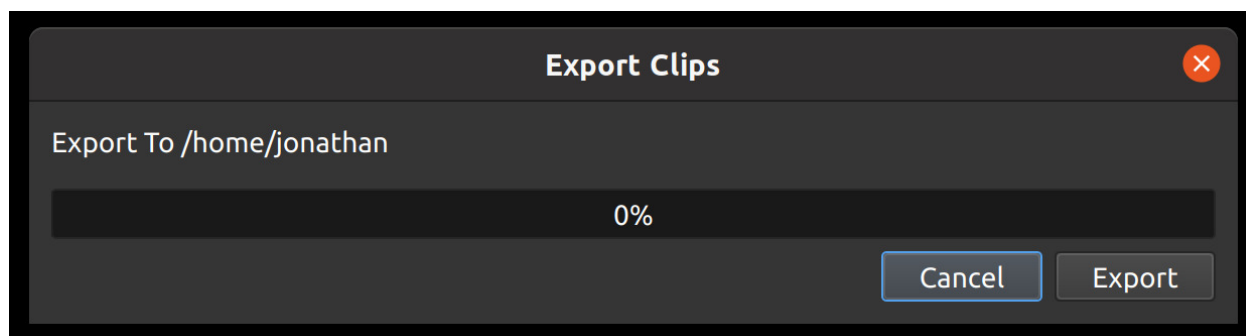
#	Nume	Descriere
1	Începutul fișierului	Alege cadrul de început al fișierului făcând clic pe acest buton
2	Sfârșitul fișierului	Alege cadrul final al fișierului tău făcând clic pe acest buton
3	Numele fișierului	Introdu un nume opțional
4	Butonul Creare	Creează fișierul (ce resetează această fereastră, astfel încât să poți repeta acești pași pentru fiecare segment)

Te rugăm să consulți secțiunea [Decupare și tăiere](#) pentru mai multe metode de a tăia și felia clipuri direct în cronologie.

1.6.5 Exportă fișiere

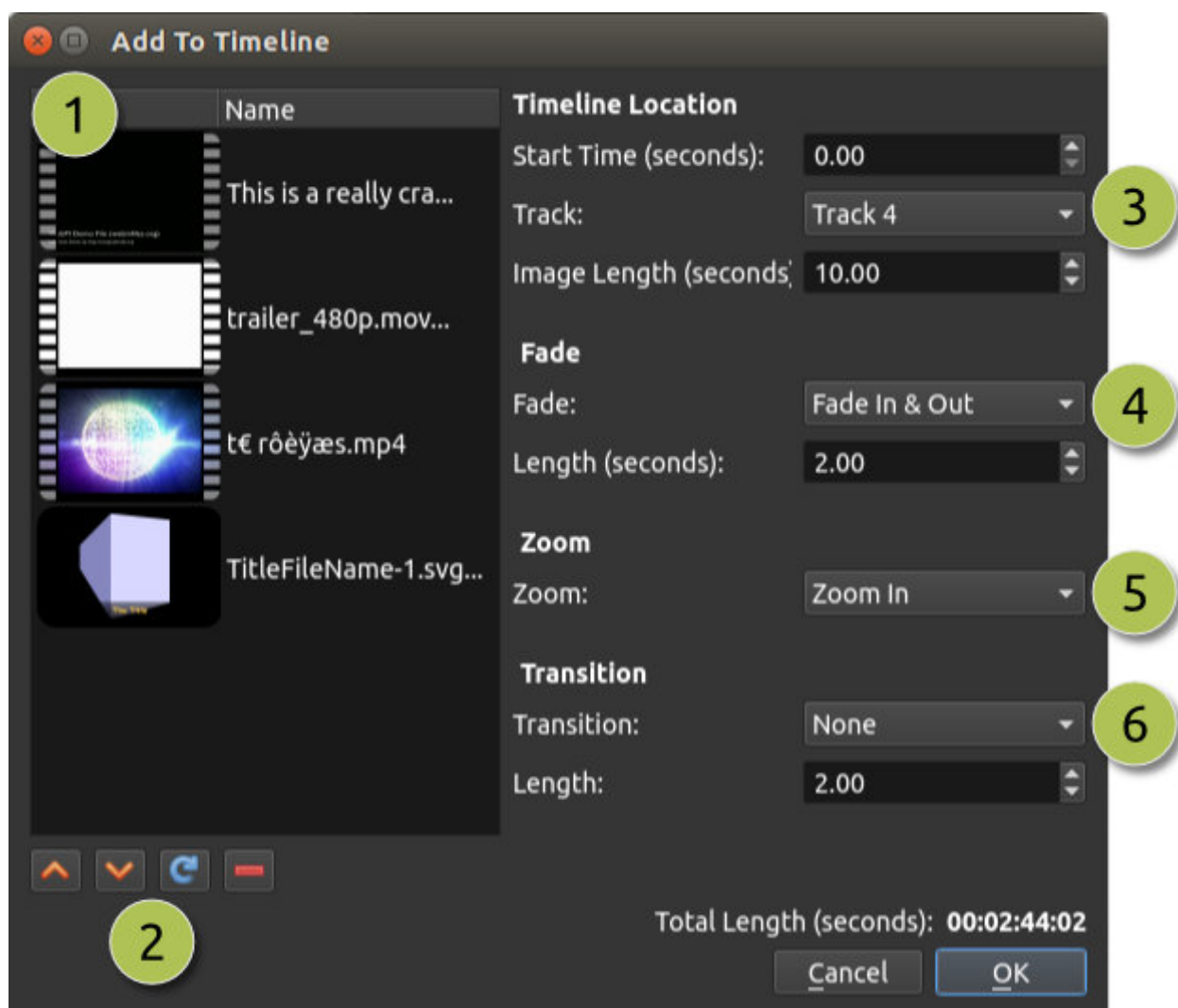
Dacă dorești ca segmentele fișierelor tale împărțite să fie disponibile în afara proiectului OpenShot sau vrei să copiezi toate resursele video într-un singur loc, poți face acest lucru cu dialogul **Exportă fișiere**. Pur și simplu **Ctrl+Click** pentru a selecta toate fișierele dorite, apoi **Click dreapta** și alege **Exportă fișiere**. În dialogul care apare, alege un folder de destinație și apasă **Exportă**.

NOTĂ: Aceasta va exporta fiecare fișier sau segment de fișier folosind **profilul video original** (lățime, înălțime, rata de cadre, raport de aspect etc.). De asemenea, suportă orice **Împarte fișierul** (descriș mai sus). De exemplu, dacă ai împărțit un fișier video lung în mai multe segmente diferite (și le-ai denumit), acum poți exporta toate segmentele ca fișiere video separate (folosind profilul video al fișierului original).



1.6.6 Adaugă în Cronologie

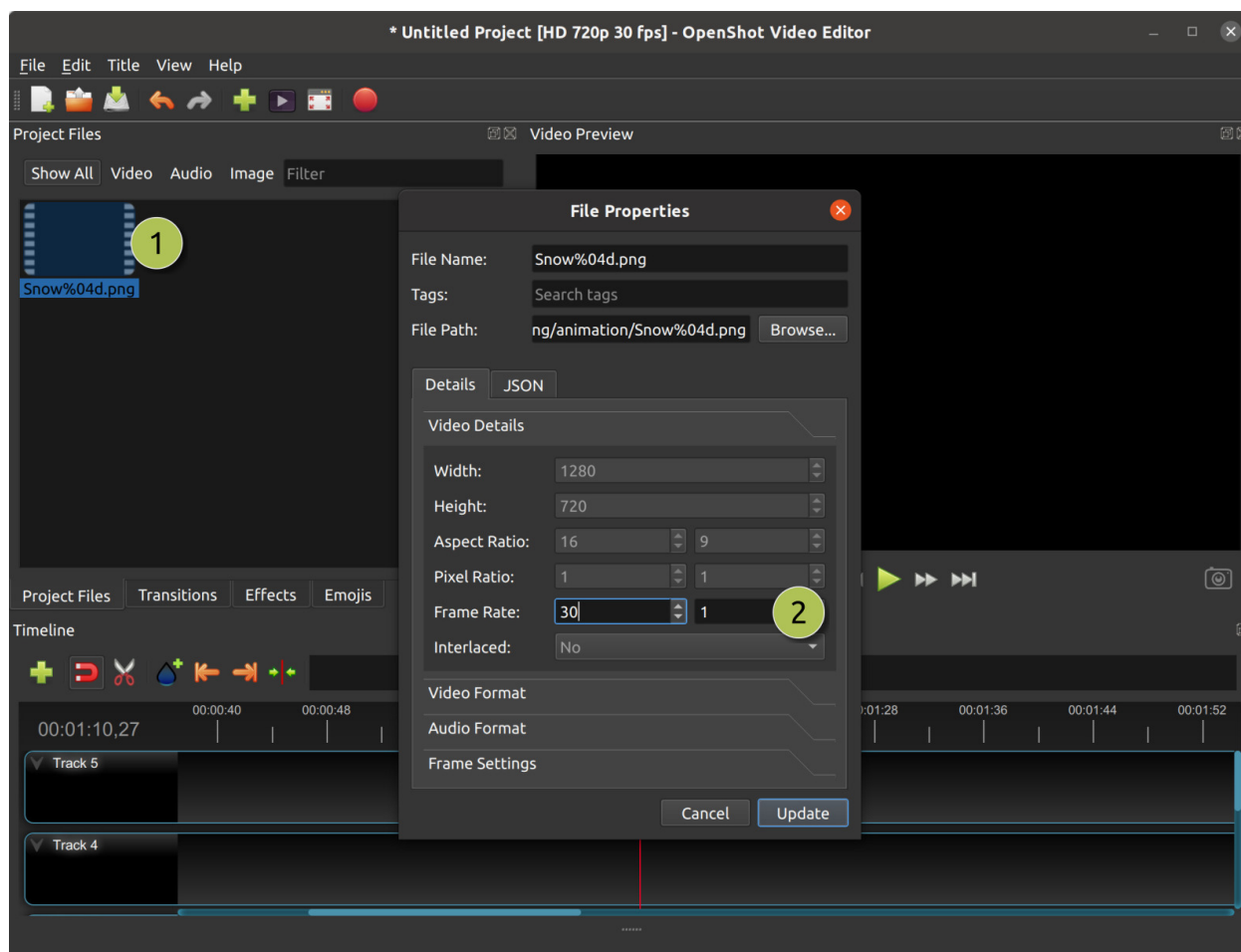
În anumite cazuri, poate fi necesar să adaugi multe fișiere în cronologie simultan. De exemplu, o prezentare foto sau un număr mare de clipuri video scurte. Dialogul **Adaugă în cronologie** poate automatiza această sarcină pentru tine. Mai întâi, selectează toate fișierele pe care vrei să le adaugi, fă clic dreapta și alege Adaugă în cronologie.



#	Nume	Descriere
1	Fișiere selectate	Lista fișierelor selectate care trebuie adăugate în cronologie
2	Ordinea fișierelor	Folosește aceste butoane pentru a reordona lista de fișiere (mută în sus, mută în jos, aleatorizează, elimină)
3	Poziția în cronologie	Alege poziția de start și pista unde aceste fișiere trebuie inserate în cronologie
4	Opțiuni de estompare	Estompare la intrare, la ieșire, ambele sau niciuna (afectează doar imaginea, nu și sunetul)
5	Opțiuni de zoom	Mărește, micșorează sau niciuna
6	Tranziții	Alege o tranziție specifică pentru a fi folosită între fișiere, aleatorie sau niciuna (afectează doar imaginea, nu și sunetul)

1.6.7 Proprietăți

Pentru a vizualiza proprietățile oricărui fișier importat în proiectul tău video, fă clic dreapta pe fișier și alege **Proprietăți fișier**. Aceasta va deschide dialogul proprietăților fișierului, care afișează informații despre fișierul media. Pentru anumite tipuri de imagini (de exemplu, secvențe de imagini), poți ajusta și rata de cadre în acest dialog.



#	Nume	Descriere
1	Proprietăți fișier	Selectează o secvență de imagini în panoul Fișiere proiect , fă clic dreapta și alege Proprietăți fișier
2	Rata de cadre	Pentru secvențe de imagini, poți ajusta și rata de cadre a animației

1.6.8 Elimină din proiect

Aceasta va elimina un fișier din proiect. Totuși, nu va șterge fișierul fizic de pe disc, deci eliminarea unui fișier din proiect îl face doar indisponibil pentru acest proiect video.

1.6.9 Folderul de resurse al proiectului

OpenShot creează și folosește câteva **foldere temporare de lucru** în timpul editării. Acestea se află sub `.openshot_qt/` în profilul tău de utilizator și conțin fișiere specifice proiectului pe care OpenShot le generează pentru tine:

- `.openshot_qt/blender/` - Randări de animații Blender create de dialogul Titlu Animat
- `.openshot_qt/title/` - Fișiere titlu SVG create de dialogul Titlu
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Miniaturi generate pentru Fișierele proiectului și Cronologie
- `.openshot_qt/clipboard/` - Media creată din lipirile din clipboard (imagini, audio sau video care trebuie salvate mai întâi pe disc)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Date de urmărire și detectare obiecte

Când alegi **Fișier** → **Salvează ca**, OpenShot copiază aceste foldere în directorul proiectului tău, într-un singur folder numit `PROJECTNAME_Assets`. De exemplu: `MyProject_Assets/clipboard` va conține orice media pe care ai lipit-o din clipboard.

Ca parte a acestui proces, toate căile din fișierul tău de proiect `*.osp` sunt actualizate pentru a fi **relative** la folderul proiectului tău. Acest lucru menține totul autonom și ușor de mutat sau de făcut backup ca un singur folder.

Comportamentul de curățare

Începerea unui **proiect nou** sau deschiderea unui **proiect existent** curăță folderele temporare de lucru `.openshot_qt` astfel încât să începi cu o pagină curată. Proiectele salvate nu sunt afectate, iar orice resurse copiate anterior într-un folder `PROJECTNAME_Assets` rămân în directorul acelui proiect.

1.6.10 Fișiere lipsă

Când creai și salvei un proiect în OpenShot, orice fișiere importate în software (cum ar fi videoclipuri, audio și imagini) trebuie să rămână accesibile pe toată durata proiectului. Aceasta înseamnă că aceste fișiere importate nu trebuie redenumite, șterse sau mutate în alte foldere. În plus, calea completă unde se află aceste fișiere nu trebuie redenumită. Acest principiu se aplică și altor programe de editare video.

De exemplu, utilizatorii pot muta sau șterge foldere, deconecta dispozitive USB sau muta ori șterge fișierele proiectului. Oricare dintre aceste situații generează un mesaj *Fișier lipsă*, în care OpenShot vă solicită să localizați folderul fișierului/fișierelor lipsă. În funcție de numărul de fișiere adăugate în proiect, OpenShot vă poate solicita de mai multe ori să găsiți fișierele lipsă.

Când OpenShot salvează un proiect, toate căile fișierelor sunt convertite în căi **relative**. Atâta timp cât păstrați toate resursele organizate în același folder părinte (inclusiv fișierul proiect *.osp), veți putea muta folderul proiectului fără a declanșa mesaje de fișiere lipsă. Puteți chiar muta un folder de proiect autonom pe un alt calculator fără probleme.

Fiecare persoană are modul său unic de a organiza fișierele, iar este esențial să nu modificați căile fișierelor, să nu redenumiți sau să nu ștergeți fișierele când lucrați cu editoare video, deoarece acest lucru poate duce la probleme cu fișiere lipsă. Pentru un ghid detaliat despre fișierele lipsă, consultați [Cazul „Fișiere lipsă”!](#).

1.7 Clipuri

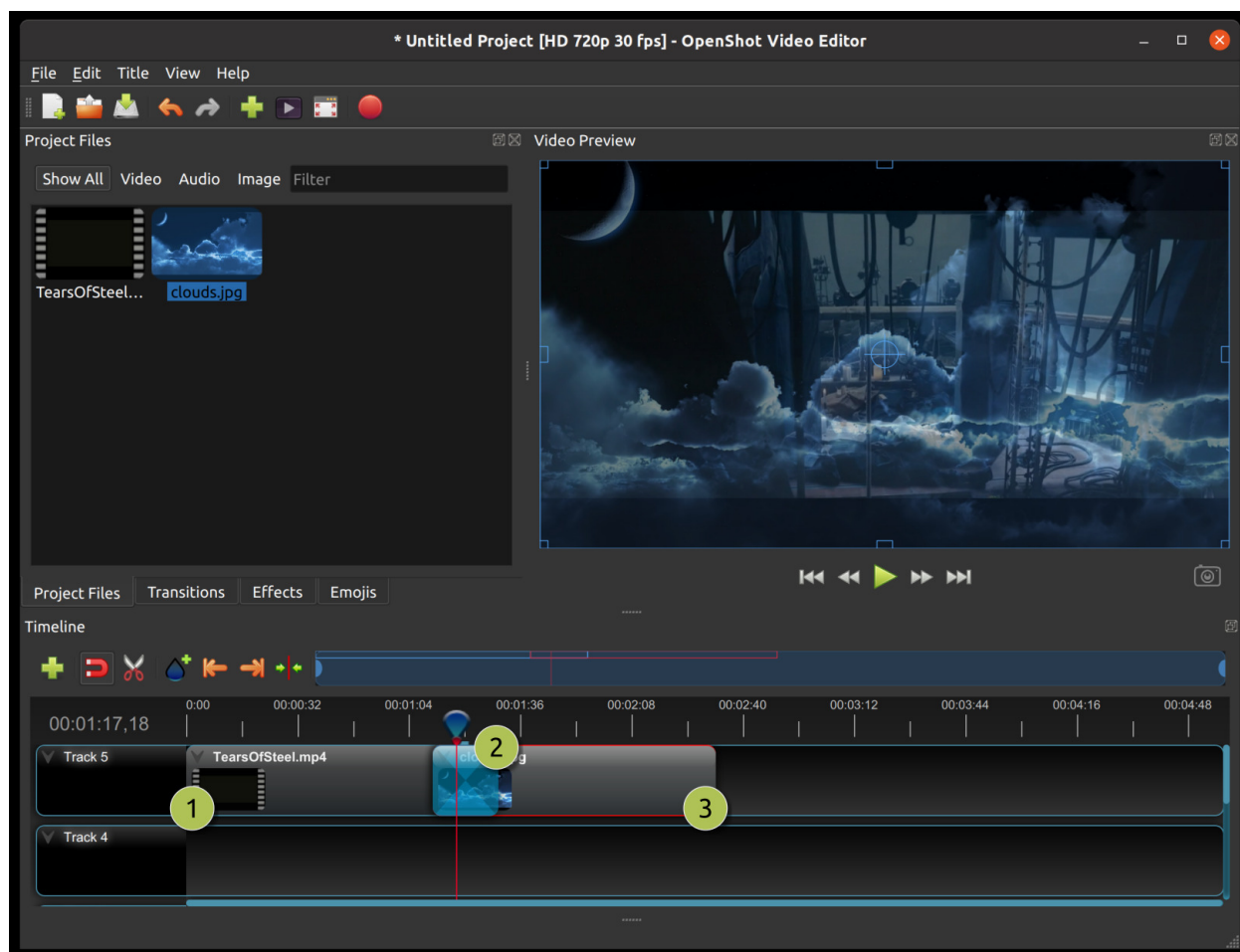
În OpenShot, când adaugi fișiere de proiect (video, imagini și audio) pe linia temporală, acestea apar ca **clipuri** reprezentate prin dreptunghiuri rotunjite. Aceste clipuri au diferite proprietăți care influențează modul în care sunt redare și compozitate. Aceste proprietăți includ *poziția, stratul, scara, locația, rotația, alfa* și *compozitul (modul de amestecare)* al clipului.

Poți examina proprietățile unui clip făcând clic dreapta și selectând *Proprietăți* sau făcând dublu clic pe clip. Proprietățile sunt listate alfabetic în panoul Proprietăți, iar tu poți folosi opțiunile de filtrare din partea de sus pentru a găsi proprietăți specifice. Vezi [Proprietăți Clip](#) pentru o listă completă a proprietăților clipului.

Pentru a **face ajustări** unei proprietăți:

- Pentru modificări **aproximative**, poți trage cursorul.
- Pentru ajustări **precise**, fă dublu clic pe proprietate pentru a introduce valori exacte.
- Dacă proprietatea implică **alegeri non-numerice**, fă clic dreapta sau dublu clic pentru opțiuni.

Proprietățile clipului joacă un rol vital în sistemul *Animatie*. Ori de câte ori modifici o proprietate a clipului, un **key-frame** este creat automat la poziția curentă a capului de redare. Dacă dorești ca modificarea proprietății să se aplice pe tot parcursul clipului, asigură-te că capul de redare este poziționat la începutul clipului sau înainte de acesta, înainte de a face ajustări. Poți găsi ușor începutul unui clip folosind funcția *marker următor/anterior* din bara de instrumente a liniei temporale.



#	Nume	Descriere
1	Clip 1	Un clip video
2	Tranziție	O tranziție graduală de estompare între cele 2 imagini ale clipurilor (nu afectează audio)
3	Clip 2	Un clip de imagine

1.7.1 Decupare și tăiere

OpenShot oferă mai multe metode pentru a ajusta pozițiile de început și sfârșit ale decupării unui clip (cunoscută și ca decupare). Cea mai comună metodă este să faci clic și să tragi marginea stângă sau dreaptă a unui clip. Decuparea poate fi folosită pentru a elimina secțiuni nedorite de la începutul sau sfârșitul unui clip.

Pentru a **tăia** un clip în secțiuni mai mici, OpenShot oferă mai multe opțiuni, inclusiv împărțirea sau tăierea unui clip la poziția capului de redare (*linia verticală de redare*). Decuparea și tăierea clipurilor sunt instrumente puternice care permit utilizatorilor să rearanjeze secțiuni de video și să elimine părți nedorite.

Iată o listă cu toate metodele de tăiere și/sau decupare a clipurilor în OpenShot:

Metoda de decupare și tăiere	Descriere
Redimensionarea marginii	Mută cursorul peste marginea unui clip și redimensionează-l trăgând stânga sau dreapta . Marginea stângă a unui clip nu poate fi redimensionată mai mică decât 0.0 (<i>adică primul cadru al fișierului</i>). Marginea dreaptă a unui clip nu poate fi redimensionată mai mare decât durata fișierului (<i>adică ultimul cadru al fișierului</i>).
Taie tot	Când capul de redare suprapune mai multe clipuri, fă clic dreapta pe capul de redare și alege <i>Taie tot</i> . Aceasta va tăia toate clipurile intersectate pe toate piste. Poți folosi și scurtăturile de tastatură Ctrl+Shift+K pentru a păstra ambele părți, Ctrl+Shift+J pentru a păstra partea stângă sau Ctrl+Shift+L pentru a păstra partea dreaptă a clipurilor.
Taie selecția	Când capul de redare suprapune un clip, fă clic dreapta pe clip și alege <i>Taie</i> . Aceasta oferă opțiuni pentru a păstra partea stângă, partea dreaptă sau ambele părți ale clipului. Alternativ, folosește Ctrl+K pentru a păstra ambele părți, Ctrl+J pentru partea stângă sau Ctrl+L pentru partea dreaptă.
Taie selecția (Ripple)	Taie clipul/clipurile selectate la poziția capului de redare, păstrând fie partea stângă (scurtătură: W), fie partea dreaptă (scurtătură: Q), în timp ce eliminarea golului se propagă pe pista curentă.
Unealta Razor	Unealta <i>razor</i> din bara de instrumente a liniei temporale taie un clip la poziția unde se face clic. Folosește SHIFT pentru a tăia și păstra partea stângă, sau CTRL pentru a păstra partea dreaptă.
Dialogul de împărțire a fișierului	Fă clic dreapta pe un fișier și alege <i>Împarte fișierul</i> . Aceasta deschide un dialog care îți permite să creezi mai multe clipuri dintr-un singur fișier video.

Ține cont că metodele de tăiere de mai sus au și *Scurtături de Tastatură*, pentru a economisi și mai mult timp.

1.7.2 Selecții

Selectarea clipurilor și tranzițiilor pe linia temporală este o parte esențială a editării în OpenShot. Sunt disponibile mai multe metode de selecție pentru a-ți eficientiza fluxul de lucru, permițând editarea eficientă a clipurilor și tranzițiilor.

Iată o listă cu toate metodele de selecție a clipurilor în OpenShot:

Metoda de selecție	Descriere
Selecție prin casetă	Faceți clic și trageți o casetă de selecție în jurul clipurilor sau tranzițiilor pentru a selecta mai multe elemente simultan. Țineți apăsat Ctrl pentru a adăuga la selecția curentă.
Selecție prin clic	Faceți clic pe un clip sau o tranziție pentru a-l selecta. Aceasta va deselecta toate celelalte elemente, cu excepția cazului în care țineți apăsat Ctrl .
Adăugare la selecție	Țineți apăsat Ctrl în timp ce faceți clic pentru a adăuga sau elimina clipuri din selecția curentă, permițând selectarea clipurilor neadiacente.
Selecție pe interval	Țineți apăsat Shift în timp ce faceți clic pentru a selecta un interval de clipuri/tranziții de la selecția anterioară la cea nouă. Aceasta suportă și intervale care acoperă mai multe piste.
Selecție în val	Țineți apăsat Alt în timp ce faceți clic pentru a selecta în val toate clipurile/tranzițiile de la selecția dvs. până la sfârșitul pistei. Aceasta adaugă întotdeauna la selecția curentă, chiar dacă Ctrl nu este apăsat.
Șterge selecția	Faceți clic oriunde pe cronologie sau pe un clip/tranziție nouă pentru a reseta selecția curentă, cu excepția cazului în care Ctrl este apăsat.
Selectează tot	Apăsați Ctrl+A pentru a selecta toate clipurile și tranzițiile de pe cronologie.
Deselectează tot	Apăsați Ctrl+Shift+A pentru a deselecta toate clipurile și tranzițiile de pe cronologie.

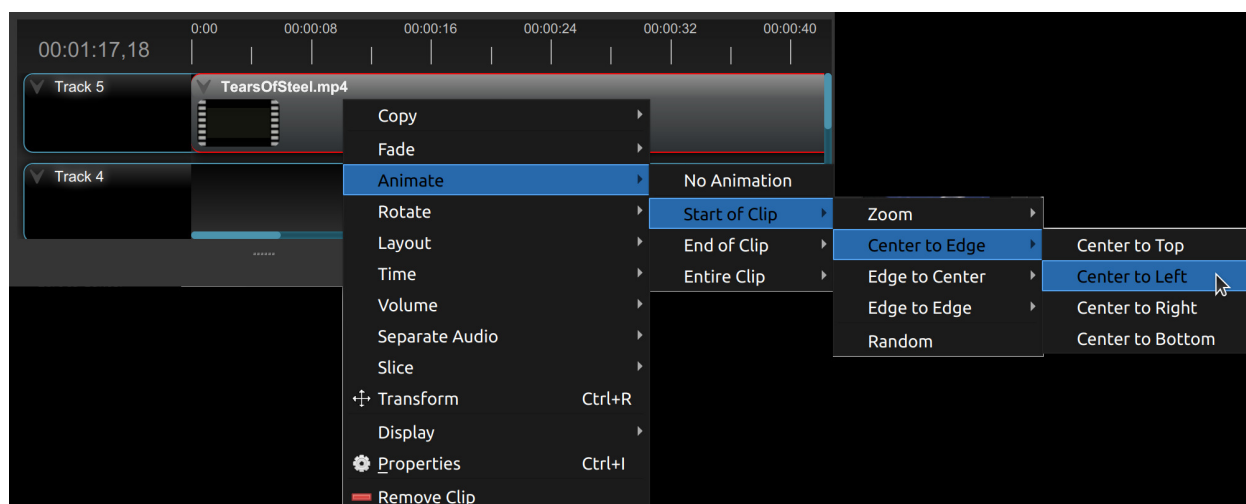
Stăpânirea acestor tehnici de selecție va eficientiza procesul de editare, mai ales când lucrați cu proiecte complexe. Pentru sfaturi avansate despre selecție și editare, consultați secțiunea *Decupare și tăiere*.

1.7.3 Meniu contextual

OpenShot oferă numeroase animații presetate și proprietăți ale clipurilor, cum ar fi estomparea, glisarea, zoom-ul, inversarea timpului, ajustarea volumului etc. Aceste presetări pot fi accesate făcând clic dreapta pe un clip, afișând meniul contextual. Un preset setează una sau mai multe proprietăți ale clipului pentru utilizator fără a fi nevoie să configureze manual proprietățile key-frame. Vezi [Proprietăți Clip](#).

Unele presetări permit utilizatorului să țintească începutul, sfârșitul sau întregul clip, iar majoritatea presetărilor permit resetarea unei proprietăți specifice a clipului. De exemplu, când folosiți presetarea Volume, utilizatorul are următoarele opțiuni în meniu:

- **Resetare** - Aceasta va reseta volumul la nivelul original.
- **Începutul clipului** - Selecția nivelului de volum se va aplica la începutul clipului.
- **Sfârșitul clipului** - Selecția nivelului de volum se va aplica la sfârșitul clipului.
- **Întregul clip** - Selecția nivelului de volum se va aplica întregului clip.



Numele presetării	Descriere
Estompare	Estompează imaginea la intrare sau ieșire (adesea mai ușor decât folosirea unei tranziții)
Animează	Mărește și glisează un clip
Rotește	Rotește sau răstoarnă un clip
Aspect	Redimensionează un videoclip și fixează-l într-un colț
Timp	Inversează, repetă și accelerează sau încetinește videoclipul
Volum	Estompează volumul, reduce sau crește volumul unui clip sau dezactivează sunetul
Separă audio	Separă audio de pe un clip. Această presetare poate crea fie un singur clip audio detașat (plasat pe un strat sub clipul original), fie mai multe clipuri audio detașate (câte unul pentru fiecare pistă audio, plasate pe mai multe straturi sub clipul original).
Decupează	Taie clipul la poziția capului de redare
Transformă	Activează modul de transformare
Afișare	Afișează forma de undă sau miniatura pentru un clip
Proprietăți	Afișează panoul de proprietăți pentru un clip
Copiere / Lipire	Copiază și lipește cadre cheie sau ducă un clip întreg (cu toate cadrele cheie)
Elimină clipul	Elimină un clip de pe cronologie

Estompare

Presetarea *Fade* permite tranziții line prin creșterea sau scăderea treptată a opacității clipului. Creează un efect de estompare la începutul sau sfârșitul imaginii clipului, ideal pentru introducerea sau încheierea clipurilor. Vezi [Alpha](#) pentru cadrele cheie.

- **Exemplu de utilizare:** Aplicarea unui efect de estompare la un clip video pentru a încheia ușor o scenă.
- **Sfat:** Ajustați durata efectului de estompare (lent sau rapid) pentru a controla sincronizarea și intensitatea acestuia.

Animează

Presetul *Animate* adaugă mișcare dinamică clipurilor, combinând animații de zoom și glisare. Animează un clip prin zoom în sau zoom out în timp ce glisează pe ecran. Poate **glisa** în multe direcții specifice sau poate glisa și face zoom către o locație **aleatorie**. Vezi cadrele cheie [Locația X și Locația Y](#) și [Scalare X și Scalare Y](#).

- **Exemplu de utilizare:** Folosirea presetului animate pentru a simula o mișcare a camerei peste o scenă de peisaj.
- **Sfat:** Experimentați cu viteze și direcții diferite ale animației pentru efecte vizuale variate.

Rotește

Presetul *Rotate* introduce rotația și răsturnarea ușoară a clipurilor, sporindu-le atractivitatea vizuală. Permite ajustarea orientării prin rotirea și răsturnarea unui clip pentru transformări vizuale creative. Vezi cadrul cheie [Rotație](#).

- **Exemplu de utilizare:** Rotirea unei fotografii sau a unui video cu 90 de grade (un video portret într-un video peisaj)
- **Exemplu de utilizare:** Dacă video-ul tău este orientat pe lateral (90 de grade), îl poți roti în sensul acelor de ceasornic sau invers cu 90 de grade pentru a-l aduce la orientarea corectă. Acest lucru este util când ai înregistrat accidental un video în modul portret când intenționeai să fie peisaj.
- **Exemplu de utilizare:** Dacă video-ul tău este cu susul în jos, îl poți roti cu 180 de grade pentru a-l întoarce la orientarea corectă. Acest lucru se poate întâmpla dacă ai ținut camera greșit în timpul înregistrării.

Aspect

Presetul *Layout* ajustează dimensiunea unui clip și îl fixează într-un colț ales al ecranului. Redimensionează un clip și îl ancorează într-un colț sau în centru, util pentru efecte picture-in-picture sau watermark. Vezi cadrele cheie [Locația X și Locația Y](#) și [Scalare X și Scalare Y](#).

- **Exemplu de utilizare:** Plasarea unui logo în colțul unui video folosind presetul layout.
- **Sfat:** Combină cu preseturi de animație pentru tranziții dinamice ce implică redimensionare și re poziționare.

Timp

Presetul *Time* manipulează viteza de redare a clipului, permițând redarea inversă sau efecte de time-lapse. Modifică viteza și direcția redării unui clip, îmbunătățind povestirea vizuală. Vezi cadrul cheie [Timp](#).

- **Exemplu de utilizare:** Crearea unui efect de încetinire pentru a evidenția o acțiune specifică.
- **Sfat:** Folosește preseturi de timp pentru a manipula creativ ritmul videoclipului tău.

Repetare

Folosește *Time ▢ Repeat* pentru a reda un clip de mai multe ori, fără a construi manual curba de timp. OpenShot scrie cadrele cheie *Time* necesare pentru tine (le poți edita ulterior).

Cale meniu

- *Time ▢ Repeat ▢ Loop ▢ Forward* – redă de la stânga la dreapta, apoi începe din nou de la început
- *Time ▢ Repeat ▢ Loop ▢ Reverse* – redă de la dreapta la stânga, apoi începe din nou de la sfârșit
- *Time ▢ Repeat ▢ Ping-Pong ▢ Forward* – înainte, apoi înapoi, apoi înainte...
- *Time ▢ Repeat ▢ Ping-Pong ▢ Reverse* – înapoi, apoi înainte, apoi înapoi...
- *Custom...* – deschide o fereastră pentru opțiuni suplimentare (vezi mai jos)

Numărătoarea este **finită** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x sau un număr personalizat). Exemplu: „Înainte apoi înapoi și oprire” = *Ping-Pong ▢ Forward ▢ 2x*.

Ce se repetă

- Repetarea acționează întotdeauna asupra porțiunii **tăiate curent** de intrare/ieșire a clipului.
- Curba *Time* este marcată ca o formă simplă: - Loop Forward = dințișor ascendent - Loop Reverse = dințișor descendent - Ping-Pong = triunghi (direcția se inversează la fiecare trecere)
- Pentru a evita un cadru dublu la îmbinare, ultimul cadru al fiecărei treceri nu este duplicat.

Cadre cheie în timpul repetării

- Când folosești Repetare, OpenShot va **repetă și alte cadre cheie** găsite în secțiunea tăiată (poziție, scară, efecte etc.) în fiecare trecere pentru ca animațiile tale să rămână sincronizate.
- Cadrele cheie repetate își păstrează sincronizarea relativă în fiecare trecere.

Repetare personalizată (opțiuni dialog)

- *Pattern:* Loop | Ping-Pong
- *Direction:* Forward | Reverse
- *Passes:* număr întreg (2 sau mai mult). Acesta este numărul de redări.
- *Delay:* număr + unități [cadre | ms | sec]. Aceasta este o întârziere opțională între fiecare trecere repetată.
- *Speed Ramp (%)*: % schimbare de viteză per trecere (opțional). Valori pozitive accelerează fiecare trecere; valori negative încetinesc fiecare trecere.

Resetare

- *Time ▢ Reset Time* elimină complet orice curbă de timp (inclusiv Repetare) și readuce clipul la redarea sa originală, **fără a șterge cadrele cheie originale non-Time**.

Instrument de temporizare

O altă metodă de a schimba viteza unui clip este cu instrumentul *Timing* din bara de instrumente a timeline-ului. Activează pictograma ceas și trage marginile clipului. Alungirea clipului încetinește redarea, în timp ce scurtarea o accelerează. Toate cadrele cheie ale clipului și efectelor sale sunt scalate astfel încât pozițiile relative să rămână intacte.

Volum

Presetul *Volume* controlează proprietățile audio, facilitând ajustări line ale volumului. Gestionează volumul audio, inclusiv fade in/out, reducerea/mărirea volumului sau dezactivarea sunetului. Vezi [Volum](#) pentru cadrele cheie.

- **Exemplu de utilizare:** Aplicarea unui fade-out gradual al volumului pentru tranziția între scene.
- **Sfat:** Folosește preseturile de volum pentru a reduce sau crește rapid nivelurile de volum.

Separă audio

Presetul *Separate Audio* separă sunetul de un clip, creând clipuri audio detașate poziționate sub clipul original pe timeline. Acest preset poate crea fie un singur clip audio detașat (poziționat pe un strat sub clipul original), fie mai multe clipuri audio detașate (câte unul pe fiecare pistă audio, poziționate pe mai multe straturi sub clipul original).

- **Exemplu de utilizare:** Extrage muzica de fundal dintr-un clip video pentru control independent.
- **Sfat:** Folosește acest preset pentru a regla separat elementele audio față de conținutul vizual.

Decupează

Instrumentul *Slice* îți permite să tai un clip la poziția play-head-ului (*linia verticală care arată poziția ta curentă în timeline*). Aceasta va împărți clipul în două părți separate exact în punctul unde se află play-head-ul.

Tăierea este o funcție esențială pentru realizarea editărilor precise și rearanjarea secțiunilor din videoclipul tău. Poți tăia un clip și alege să păstrezi o parte sau ambele, iar cu opțiunea ripple poți muta automat celelalte clipuri de pe aceeași pistă pentru a umple golurile cauzate de tăiere.

Opțiuni de tăiere:

- **Păstrează ambele părți:** Această opțiune împarte clipul în două părți, păstrând totul pe ambele părți ale play-head-ului. Este utilă când vrei să împarți un clip în secțiuni, dar nu vrei să elimini nimic.
- **Păstrează partea stângă:** Această opțiune taie clipul și elimină partea din dreapta play-head-ului, păstrând doar partea dinaintea play-head-ului. Folosește aceasta pentru a elimina porțiunea clipului care vine după punctul curent.
- **Păstrează partea dreaptă:** Această opțiune taie clipul și elimină partea din stânga play-head-ului, păstrând doar partea după play-head. Este utilă pentru a tăia începutul unui clip și a păstra restul.
- **Tăiere cu ripple:** Tăierea cu ripple nu doar taie clipul, ci și mută clipurile și tranzițiile care urmează pentru a închide golul. Astfel, timeline-ul rămâne continuu, fără spații goale după o tăiere, economisindu-ți efortul de a ajusta manual clipurile următoare.

Sfaturi pentru începători:

- **Exemplu:** Dacă există o parte a unui clip pe care nu o dorești (cum ar fi sfârșitul unei scene), folosește **Păstrează partea stângă** sau **Păstrează partea dreaptă** pentru a o elimina. Dacă vrei să împarți o scenă în mai multe secțiuni mai mici pentru a le rearanja, folosește **Păstrează ambele părți**.
- **Sfat rapid:** Tăierea poate fi folosită și pentru a împărți un clip lung în părți mai mici, făcând mai ușoară gestionarea și editarea fiecărei secțiuni separat.

Pentru un ghid complet despre tăiere și toate comenzile rapide de la tastatură disponibile, vezi secțiunea [Decupare și tăiere](#).

Transformă

Presetul *Transform* activează **instrumentul de transformare** pentru un clip, permițând ajustări rapide ale poziției, scalei, rotației, înclinării și punctului de origine al rotației.

Pentru a ajusta rapid poziția, scala, rotația și înclinarea unui clip, selectează un clip pe timeline pentru a activa instrumentul de transformare. Implicit, clipul selectat apare în fereastra de previzualizare cu controale de transformare (linii și pătrate albastre). Poți selecta mai multe clipuri simultan cu **Ctrl** sau **Shift**. Previzualizarea arată un singur set de mânere care înconjoară toate clipurile selectate, iar orice mișcare, scalare sau rotație le afectează împreună. Sau, dacă instrumentul de transformare este dezactivat, fă clic dreapta pe un clip și alege **Transform**.

- Tragerea pătratelor albastre va ajusta **scala** imaginii.
- Tragerea centrului va muta **poziția** imaginii.
- Tragerea mouse-ului în afara liniilor albastre va **roți** imaginea.
- Tragerea de-a lungul liniilor albastre va **înclina** imaginea în acea direcție.
- Tragerea cercului din mijloc va muta **punctul de origine** care controlează centrul **rotației**.

Notă: Acordă atenție poziției play-head-ului (linia roșie de redare). Cadrele cheie sunt create automat la poziția curentă de redare, pentru a ajuta la crearea rapidă a animațiilor. Dacă vrei să transformi un clip fără **animație**, asigură-te că play-head-ul este poziționat înainte (spre stânga) de clipul tău. Poți ajusta manual aceste proprietăți ale clipului și în editorul de proprietăți, vezi [Proprietăți Clip](#).



- **Exemplu de utilizare:** Folosirea modului de transformare pentru redimensionarea și repositionarea unui clip pentru un efect picture-in-picture.
- **Sfat:** Folosește această presetare pentru a controla precis aspectul unui clip.

Decupare

Presetarea *Decupare* adaugă un efect de decupare clipului selectat și afișează mânere interactive de decupare în previzualizarea video. Submeniul oferă:

- *Fără decupare* – elimină orice efect de decupare existent.
- *Decupare (fără redimensionare)* – decupează clipul fără a scala zona rămasă.
- *Decupare (redimensionare)* – decupează clipul și scalează regiunea decupată pentru a umple cadrul.

Trageți mânerul albastru pentru a ajusta limitele decupării, mutați zona decupată sau mutați mânerul central pentru a re poziționa imaginea în interiorul zonei decupate.

Afișare

Presetarea *Afișare* comută modul de afișare al unui clip pe linia temporală, arătând fie forma de undă, fie miniatura acestuia.

- **Exemplu de utilizare:** Afișarea formei de undă audio pentru editare audio precisă.
- **Sfat:** Folosește această presetare pentru a te concentra pe aspecte specifice ale sunetului unui clip în timpul editării.

Proprietăți

Presetarea *Proprietăți* deschide panoul de proprietăți pentru un clip, permițând acces rapid pentru ajustări ale proprietăților clipului, cum ar fi locația, scala, rotația etc... [Vezi Proprietăți Clip](#).

- **Exemplu de utilizare:** Ajustarea proprietăților clipului precum opacitatea, volumul sau poziția.
- **Sfat:** Aplică această presetare pentru a simplifica ajustările tuturor proprietăților clipului într-un singur panou.

Copiere / Tăiere / Lipire

Presetarea *Copiere / Lipire* permite copierea și lipirea keyframe-urilor, efectelor sau duplicarea unui clip întreg împreună cu keyframe-urile sale. Lipirea va crea un clip nou la poziția cursorului mouse-ului. Dacă selectezi unul sau mai multe clipuri înainte de lipire, poți lipi „peste” acele clipuri cu clipul curent.

- **Exemplu de utilizare:** Duplicarea unui clip cu animații complexe pentru reutilizare în diferite părți ale proiectului.
- **Sfat:** Folosește această presetare pentru a replica animații sau efecte pe mai multe clipuri.
- **Sfat:** Selectarea mai multor clipuri înainte de lipire setează keyframe-uri și/sau efecte pentru toate clipurile.
- **Sfat:** Poți copia un singur efect și îl poți lipi pe mai multe clipuri selectate.

Elimină spațiile

Opțiunile *Elimină spațiul* și *Elimină toate spațiile* te ajută să elimini rapid spațiile dintre clipuri pe linia temporală prin deplasarea (ripple) clipurilor următoare pentru a închide spațiul. Aceste opțiuni sunt accesibile din meniul contextual și sunt disponibile doar când sunt detectate spații.

- **Elimină spațiul:** - Această opțiune șterge un spațiu specific între două clipuri pe linia temporală. Click dreapta pe spațiul dintre clipuri pentru a accesa opțiunea *Elimină spațiul*. - Utilizare: Folosește această opțiune pentru a elimina rapid un spațiu specific cauzat de decupare sau folosirea unei tăiere.
- **Elimină toate spațiile:** - Această opțiune elimină toate spațiile dintre clipuri pe linia temporală pentru întreaga pistă. Click dreapta pe numele pistei pentru a accesa opțiunea *Elimină toate spațiile*. - Utilizare: Ideal pentru piste care conțin clipuri consecutive, cum ar fi un slideshow foto, unde nu se doresc spații.

Elimină clipul

Opțiunea *Elimină clip* îți permite să ștergi un clip de pe linia temporală. Eliminarea clipurilor este o parte esențială a organizării proiectului și eliminării secțiunilor nedorite. Eliminarea unui clip poate afecta și clipurile din jur. Dacă vrei să cureți spațiul rămas după ștergerea unui clip, ai câteva opțiuni pentru a ajusta automat linia temporală.

Cum să elimini un clip: Pentru a șterge un clip, selectează-l și apasă **Delete** pe tastatură, sau click dreapta pe clip și alege *Elimină clip* din meniul contextual. Poți selecta și mai multe clipuri simultan ținând apăsată tasta **Ctrl** și făcând clic pe clipurile suplimentare, apoi le poți elimina pe toate odată.

Ștergere cu ripple: Dacă vrei să ștergi un clip și să elimini automat spațiul gol (gap-ul) pe care îl lasă în urmă, folosește funcția **Ștergere cu ripple** apăsând **Shift+Delete**. Aceasta va muta toate clipurile și tranzițiile rămase pe pistă spre stânga, umplând spațiul și menținând linia temporală fluidă și continuă.

Elimină spațiul: După ce ai șters un clip, dacă rămân spații în linia temporală pe care vrei să le elimini, fă click dreapta în spațiul gol și alege *Elimină spațiul*. Această acțiune va muta toate clipurile și tranzițiile spre stânga, închizând spațiul și menținând fluxul videoclipului.

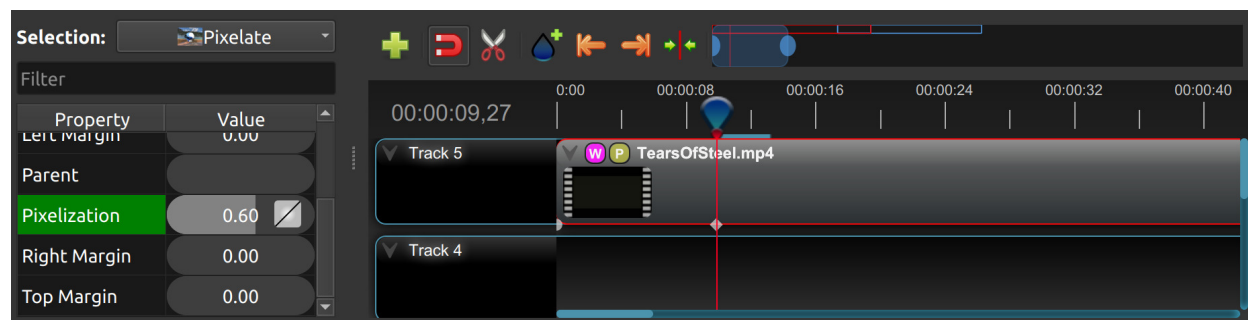
Sfaturi pentru începători:

- **Exemplu:** Dacă ai un clip care nu mai este necesar, cum ar fi o introducere pe care ai decis să nu o folosești, îl poți selecta rapid și fie îl ștergi, fie folosești **Ștergere cu ripple** pentru a-l elimina și a muta totul spre stânga pentru a închide spațiul.

Pentru opțiuni avansate de editare și scurtături, consultă secțiunea [Decupare și tăiere](#).

1.7.4 Efecte

Pe lângă numeroasele proprietăți ale clipului care pot fi animate și ajustate, poți adăuga un efect direct pe un clip din panoul de efecte. Fiecare efect este reprezentat printr-o pictogramă mică cu o literă colorată. Făcând clic pe pictograma efectului, se vor afișa proprietățile acelui efect, permițându-ți să le editezi (și să le animezi). Pentru lista completă a efectelor, vezi [Efecte](#).



1.7.5 Proprietăți Clip

Mai jos este o listă cu proprietățile clipului care pot fi editate și, în majoritatea cazurilor, animate în timp. Pentru a vedea proprietățile unui clip, fă click dreapta și alege *Properties*. Editorul de proprietăți va apărea, unde poți modifica aceste proprietăți. Poți selecta mai multe clipuri, tranziții sau efecte simultan. Meniul derulant din partea de sus a panoului afișează intrări pentru fiecare element plus o intrare precum **2 Selections**. Alege acea intrare pentru a edita toate elementele selectate împreună; vor fi vizibile doar proprietățile pe care le au în comun. Dacă un câmp este gol, valorile diferă între elemente, dar îl poți modifica sau insera un keyframe pentru toate.

Notă: Fii atent la poziția capului de redare (linia roșie de redare). Keyframe-urile sunt create automat la poziția curentă de redare, pentru a ajuta la crearea rapidă a animațiilor.

Când animezi proprietățile unui clip, poți estompa un clip de la opac la transparent cu **alpha**, poți deplasa un clip pe ecran cu **location_x** și **location_y**, poți scala un clip mai mic sau mai mare cu **scale_x** și **scale_y**, poți estompa volumul

unui clip mai încet sau mai tare cu **volume**, și multe altele. Dacă dorești să setezi o singură proprietate statică a clipului fără animație, asigură-te că capul de redare este poziționat la începutul clipului (în stânga) când ajustezi valoarea proprietății.

Vezi tabelul de mai jos pentru o listă completă a proprietăților clipului.

Numele Proprietății Clipului	Tip	Descriere
Alpha	Keyframe	Curba care reprezintă alpha pentru estomparea imaginii și adăugarea transparenței (1 la 0)
Filtru Canal	Keyframe	Un număr care reprezintă un canal audio de filtrat (curăță toate celelalte canale)
Mapare Canal	Keyframe	Un număr care reprezintă un canal audio de ieșire (funcționează doar când se filtrează un canal)
Număr Cadru	Enum	Formatul pentru afișarea numărului cadrului (dacă există)
Compozit (Mod de Amestecare)	Enum	Modul de amestecare folosit pentru a compune acest clip în straturile inferioare. Implicit este Normal . Vezi Compozit (Mod de Amestecare) .
Durată	Float	Durata clipului (în secunde). Proprietate doar pentru citire. Se calculează ca: Sfârșit - Început.
Sfârșit	Float	Poziția de tăiere la sfârșitul clipului (în secunde)
Gravitație	Enum	Gravitația unui clip determină unde se fixează față de elementul părinte (detalii mai jos)
Activează Audio	Enum	O suprascriere opțională pentru a determina dacă acest clip are audio (-1=nedeterminat, 0=nu, 1=da)
Activează Video	Enum	O suprascriere opțională pentru a determina dacă acest clip are video (-1=nedeterminat, 0=nu, 1=da)
ID	Șir	Un GUID generat aleatoriu (identificator global unic) atribuit fiecărui clip. Proprietate doar pentru citire.
Pistă	Int	Stratul care conține clipul (pistele superioare sunt afișate peste cele inferioare)
Locație X	Keyframe	Curba care reprezintă poziția relativă pe axa X în procente, bazată pe gravitație (-1 la 1)
Locație Y	Keyframe	Curba care reprezintă poziția relativă pe axa Y în procente, bazată pe gravitație (-1 la 1)
Amestec Volum	Enum	Opțiunile de amestecare a volumului controlează modul în care volumul este ajustat înainte de mixare (None=nu ajustează volumul acestui clip, Reduce=scade volumul la 80%, Average=împarte volumul în funcție de numărul de clipuri simultane, detalii mai jos)
Origine X	Keyframe	Curba care reprezintă punctul de origine al rotației, poziția pe axa X în procente (-1 la 1)
Origine Y	Keyframe	Curba care reprezintă punctul de origine al rotației, poziția Y în procente (-1 până la 1)
Părinte	Șir	Obiectul părinte al acestui clip, care face ca multe dintre valorile acestor cadre-cheie să se inițializeze la valoarea părintelui
Poziție	Float	Poziția clipului pe cronologie (în secunde, 0.0 este începutul cronologiei)
Rotație	Keyframe	Curba care reprezintă rotația (0 până la 360)
Scalare	Enum	Scalarea determină cum ar trebui redimensionat un clip pentru a se potrivi cu părintele său (detalii mai jos)
Scalare X	Keyframe	Curba care reprezintă scalarea orizontală în procente (0 până la 1)
Scalare Y	Keyframe	Curba care reprezintă scalarea verticală în procente (0 până la 1)
Înclinare X	Keyframe	Curba care reprezintă unghiul de înclinare pe axa X în grade (-45,0=stânga, 45,0=dreapta)
Înclinare Y	Keyframe	Curba care reprezintă unghiul de înclinare pe axa Y în grade (-45,0=jos, 45,0=sus)
Început	Float	Poziția de tăiere de început a clipului (în secunde)

continues on next page

Tabelul 2 – continuare din pagina precedentă

Numele Proprietății Clipului	Tip	Descriere
Timp	Keyframe	Curba care reprezintă cadrele de redat în timp (folosită pentru viteza și direcția videoclipului)
Volum	Keyframe	Curba care reprezintă volumul pentru estomparea sunetului mai încet/mai tare, dezactivare sunet sau ajustarea nivelurilor (0 până la 1)
Culoarea undei	Keyframe	Curba care reprezintă culoarea formei de undă audio
Formă de undă	Bool	Ar trebui folosită o formă de undă în locul imaginii clipului

Compozit (Mod de Amestecare)

Proprietatea *Composite (Mod de amestecare)* controlează **cum se combină pixelii acestui clip cu clipurile de pe pistele inferioare**. Dacă ești începător, începe cu **Normal**. Schimbă modurile când dorești o schimbare creativă rapidă fără a adăuga un efect.

Sfaturi pentru începători

- Vrei să **luminezi** efecte de lumină, reflexii sau fum peste o scenă întunecată? Încearcă **Screen** sau **Add**.
- Vrei să **întuneceshi** sau să plasezi o textură peste materialul video (granulație de hârtie, grile, umbre)? Încearcă **Multiply** sau **Color Burn**.
- Vrei **mai mult contrast** fără să pierzi detalii în negru și alb? Încearcă **Overlay** sau **Soft Light**.
- Vrei un aspect **creativ/inversat** sau să aliniezi elemente? Încearcă **Difference** sau **Exclusion**.

Moduri comune (recomandate)

Mod	Ce face
Normal	Compoziție alfa standard. Respectă transparența clipului.
Întunecare	Alege pixelul mai întunecat dintre cele două straturi, pe canal.
Înmulțire	Înmulțește culorile. Întunecă și ajută texturile să stea peste materialul video.
Ardere culoare	Întunecă umbrele și crește contrastul; poate tăia la negru.
Luminozitate	Alege pixelul mai deschis dintre cele două straturi, pe canal.
Ecran	Opusul lui Înmulțire. Luminează; excelent pentru lumină, strălucire, foc, ceață.
Evitare culoare	Luminează puternic zonele luminoase; poate duce la alb complet.
Adăugare	Adaugă valorile pixelilor. Luminozitate puternică; limitează la alb. De asemenea numit <i>Linear Dodge (Add)</i> .
Suprapunere	Combină Înmulțire și Ecran folosind stratul inferior pentru decizie. Adaugă contrast puternic.
Lumină moale	Curba de contrast blândă; mai moale decât Suprapunere.
Lumină dură	Contrast mai puternic, ascuțit, folosind stratul superior pentru a conduce schimbarea.
Diferență	Diferența absolută între straturi. Creează culori inversate/psihedelice; util pentru aliniere.
Excludere	Versiune mai moale a Diferenței cu contrast redus.

Note

- Modurile de amestec afectează **culoarea**, în timp ce alfa (proprietatea *Alpha*) afectează **transparența**. Poți folosi ambele.
- Unele moduri pot crea rezultate foarte luminoase sau foarte întunecate. Dacă este necesar, scade proprietatea *Alpha* pentru a estompa.
- Aspectul exact al familiei Înmulțire/Ecran/Suprapunere este cel mai bun când culorile proiectului sunt într-un spațiu de culoare liniar.

Alpha

Proprietatea *Alpha* este o curbă de cadre-cheie care reprezintă valoarea alfa, determinând estomparea și transparența imaginii din clip. Curba variază de la 1 (complet opac) la 0 (complet transparent).

- **Exemplu de utilizare:** Aplicarea unui efect gradual de estompare la intrare sau ieșire pentru a realiza tranziții line între clipuri.
- **Sfat:** Folosiți cadre-cheie pentru a crea modele complexe de estompare, cum ar fi estomparea la intrare și apoi la ieșire pentru un efect fantomatic.

Filtru Canal

Proprietatea *Channel Filter* este o curbă de cadre-cheie folosită pentru manipularea audio. Specifică un singur canal audio care va fi filtrat, în timp ce toate celelalte canale sunt eliminate.

- **Exemplu de utilizare:** Izolarea și amplificarea unor elemente audio specifice, cum ar fi izolarea vocilor dintr-un cântec.
- **Sfat:** Combinați cu proprietatea „Channel Mapping” pentru a direcționa canalul filtrat către o ieșire audio specifică.

Mapare Canal

Proprietatea *Channel Mapping* este o curbă de cadre-cheie care definește canalul audio de ieșire pentru clip. Această proprietate funcționează împreună cu proprietatea „Channel Filter” și specifică canalul care este păstrat în ieșire.

- **Exemplu de utilizare:** Păstrarea sunetului canalului filtrat în timp ce celelalte sunt eliminate pentru un mix audio neconvențional.
- **Sfat:** Experimentați cu maparea diferitelor canale pentru a crea efecte audio unice, cum ar fi panoramarea sunetelor între difuzoare.

Număr Cadru

Proprietatea *Frame Number* specifică formatul în care numerele cadrelor sunt afișate în cadrul clipului, dacă este cazul.

- **Exemplu de utilizare:** Afișarea numerelor cadrelor în colțul din stânga sus al clipului, fie ca număr absolut al cadrului, fie relativ la începutul clipului.
- **Sfat:** Acest lucru poate ajuta la identificarea numerelor precise ale cadrelor sau la depănarea unei probleme.

Durată

Proprietatea *Duration* este o valoare în virgulă mobilă care indică durata clipului în secunde. Aceasta este o proprietate doar în citire. Se calculează astfel: Sfârșit - Început. Pentru a modifica durata, trebuie să editați proprietățile clipului *Start* și/sau *End*.

- **Exemplu de utilizare:** Verificați durata unui clip pentru a vă asigura că se potrivește într-un interval de timp specific în proiect.
- **Sfat:** Luați în considerare utilizarea proprietății „Duration” pentru clipuri care trebuie să se potrivească unor intervale de timp specifice, cum ar fi dialogurile sau scenele.

Sfârșit

Proprietatea *End* definește punctul de tăiere la sfârșitul clipului în secunde, permițându-vă să controlați cât din clip este vizibil în cronologie. Modificarea acestei proprietăți va afecta proprietatea *Duration* a clipului.

- **Exemplu de utilizare:** Tăierea sfârșitului unui clip pentru a-l alinia cu un alt clip sau pentru a elimina secțiuni nedorite ale clipului.
- **Sfat:** Combinați proprietățile „Start” și „End” pentru a controla precis porțiunea vizibilă a clipului.

Gravitație

Proprietatea clipului *Gravity* setează coordonatele poziției inițiale de afișare (X,Y) pentru clip, după ce acesta a fost scalat (vezi *Scalare*). Aceasta afectează locul unde imaginea clipului este afișată inițial pe ecran, de exemplu *Top Left* sau *Bottom Right*. Opțiunea implicită de gravitație este *Center*, care afișează imaginea exact în centrul ecranului. Opțiunile de gravitație sunt:

- **Top Left** – Marginile de sus și stânga ale clipului se aliniază cu marginile de sus și stânga ale ecranului
- **Top Center** – Marginea de sus a clipului se aliniază cu marginea de sus a ecranului; clipul este centrat orizontal pe ecran.
- **Top Right** – Marginile de sus și dreapta ale clipului se aliniază cu marginile de sus și dreapta ale ecranului
- **Left** – Marginea stângă a clipului se aliniază cu marginea stângă a ecranului; clipul este centrat vertical pe ecran.
- **Center** (implicit) – Clipul este centrat orizontal și vertical pe ecran.
- **Right** – Marginea dreaptă a clipului se aliniază cu marginea dreaptă a ecranului; clipul este centrat vertical pe ecran.
- **Bottom Left** – Marginile de jos și stânga ale clipului se aliniază cu marginile de jos și stânga ale ecranului
- **Bottom Center** – Marginea de jos a clipului se aliniază cu marginea de jos a ecranului; clipul este centrat orizontal pe ecran.
- **Bottom Right** – Marginile de jos și dreapta ale clipului se aliniază cu marginile de jos și dreapta ale ecranului

Activează Audio

Proprietatea *Enable Audio* este o enumerare care suprascrie setarea audio implicită pentru clip. Valorile posibile: -1 (nedefinit), 0 (fără audio), 1 (audio activat).

- **Exemplu de utilizare:** Dezactivarea sunetului nedorit pentru un clip, cum ar fi zgomotul ambiental.
- **Sfat:** Folosiți această proprietate pentru a controla redarea audio pentru clipuri specifice, în special pentru cele care nu au o pistă audio utilă.

Activează Video

Proprietatea *Enable Video* este o enumerare care suprascrie setarea video implicită pentru clip. Valorile posibile: -1 (nedefinit), 0 (fără video), 1 (video activat).

- **Exemplu de utilizare:** Dezactivarea video-ului unui clip păstrând audio-ul pentru crearea de secvențe doar audio.
- **Sfat:** Această proprietate poate fi utilă la crearea scenelor cu comentariu audio sau voiceover.

ID

Proprietatea *ID* conține un GUID (Identificator Unic Global) generat aleatoriu, atribuit fiecărui clip, asigurând unicitatea acestuia. Aceasta este o proprietate doar în citire, atribuită de OpenShot la crearea unui clip.

- **Exemplu de utilizare:** Referirea clipurilor specifice în scripturi personalizate sau sarcini de automatizare.
- **Sfat:** Deși sunt gestionate de obicei în fundal, înțelegerea ID-urilor clipurilor poate ajuta la personalizarea avansată a proiectului.

Pistă

Proprietatea *Track* este un număr întreg care indică stratul pe care este plasat clipul. Clipurile de pe straturi superioare sunt afișate deasupra celor de pe straturi inferioare.

- **Exemplu de utilizare:** Aranjarea clipurilor pe straturi diferite pentru a crea profunzime și complexitate vizuală.
- **Sfat:** Folosiți straturi superioare pentru elementele care trebuie să apară deasupra altora, cum ar fi suprapunerile de text sau graficele.

Locația X și Locația Y

Proprietățile *Location X* și *Location Y* sunt curbe de cadre-cheie care determină poziția relativă a clipului, exprimată în procente, bazată pe gravitatea specificată. Intervalul acestor curbe este de la -1 la 1. Vezi [Transformă](#).

- **Exemplu de utilizare:** Animarea mișcării unui clip pe ecran folosind curbe de cadre-cheie pentru locațiile X și Y.
- **Sfat:** Combinați cu setările de gravitație pentru a crea animații dinamice care respectă reguli consistente de aliniere.

Amestec Volum

Proprietatea *Volume Mixing* este o enumerare care controlează modul în care ajustările volumului sunt aplicate înainte de mixarea audio. Opțiuni: None (fără ajustare), Reduce (volumul redus la 80%), Average (volumul împărțit în funcție de numărul de clipuri simultane).

- **Exemplu de utilizare:** Reducerea automată a volumului unui clip pentru a permite muzicii de fundal să iasă mai mult în evidență.
- **Sfat:** Experimentați cu opțiunile de mixare a volumului pentru a obține niveluri audio echilibrate între diferite clipuri.

Mixarea audio implică ajustarea nivelurilor de volum astfel încât **clipurile suprapuse** să nu devină prea puternice (creând distorsiuni audio și pierderea clarității sunetului). Dacă combinați clipuri audio foarte puternice pe mai multe straturi, poate apărea clipping (o distorsiune audio staccato). Pentru a evita distorsiunea, OpenShot poate reduce nivelurile de volum în clipurile suprapuse. Sunt disponibile următoarele metode de mixare audio:

- **None** - Nu se fac ajustări ale volumului înainte de mixarea audio. Clipurile suprapuse vor combina audio la volum maxim, fără reducere.
- **Average** - Împarte automat volumul fiecărui clip în funcție de numărul de clipuri suprapuse. De exemplu, 2 clipuri suprapuse vor avea fiecare 50% volum, 3 clipuri suprapuse vor avea fiecare 33% volum, etc...
- **Reduce** - Reduce automat volumul clipurilor suprapuse cu 20%, ceea ce reduce probabilitatea de a deveni prea puternic, dar nu previne întotdeauna distorsiunea audio. De exemplu, dacă aveți 10 clipuri puternice suprapuse, fiecare cu o reducere de 20% a volumului, volumul total poate depăși limita maximă permisă și poate apărea distorsiunea audio.

Pentru ajustarea rapidă a volumului unui clip, puteți folosi meniul simplu *Volume Preset*. Vezi [Meniu contextual](#). Pentru control precis al volumului unui clip, puteți seta manual *Volume Key-frame*. Vezi [Volum](#).

Originea X și Originea Y

Proprietățile *Origin X* și *Origin Y* sunt curbe de cadre-cheie care definesc poziția punctului de origine al rotației în procente. Intervalul acestor curbe este de la -1 la 1. Vezi [Transformă](#).

- **Exemplu de utilizare:** Rotirea unui clip în jurul unui punct specific, cum ar fi articulația pivot a unui personaj.
- **Sfat:** Setează punctul de origine pentru a obține rotații controlate și naturale în timpul animațiilor.

Părintele clipului

Proprietatea *Parent* a unui clip setează valorile inițiale ale cadrelor-cheie către obiectul părinte. De exemplu, dacă multe clipuri indică același clip părinte, ele vor moșteni toate proprietățile implicite, cum ar fi *location_x*, *location_y*, *scale_x*, *scale_y*, etc... Acest lucru poate fi foarte util în anumite situații, cum ar fi când aveți multe clipuri care trebuie să se miște sau să se scaleze împreună.

- **Exemplu de utilizare:** Crearea de animații complexe prin stabilirea unei relații părinte-copil între clipuri.
- **Sfat:** Folosește această proprietate pentru a propaga modificările de la clipul părinte la clipurile copil pentru animații consistente.
- **Sfat:** Poți seta, de asemenea, atributul *parent* la un obiect urmărit de un *Tracker* sau *Object Detector*, astfel încât clipul să urmeze locația și scala obiectului urmărit. Vezi și [Părintele efectului](#).

Poziție

Proprietatea *Position* determină poziția clipului pe linia temporală în secunde, 0.0 indicând începutul.

- **Exemplu de utilizare:** Sincronizarea apariției unui clip cu evenimente specifice din proiect.
- **Sfat:** Ajustați poziția pentru a sincroniza clipurile cu indicii audio sau elemente vizuale.

Rotație

Proprietatea *Rotire* este o curbă de cadre-cheie care controlează unghiul de rotație al clipului, variind de la -360 la 360 de grade. Puteți roti în sensul acelor de ceasornic sau invers. Ajustați rapid unghiul de orientare al unui clip (pe lateral, cu susul în jos, cu susul în sus, portret, peisaj), răsuțiți un clip sau animați rotația. Vezi [Transformă](#).

- **Exemplu de utilizare:** Simularea unui efect de rotație prin animarea curbei de rotație.
- **Sfat:** Folosiți această proprietate creativ pentru efecte precum rotirea textului sau imitarea mișcării camerei.
- **Sfat:** Experimentați cu rotirea videoclipului la unghiuri diferite, nu doar 90 sau 180 de grade. Uneori, o înclinare ușoară sau un unghi specific poate adăuga un plus creativ videoclipului, mai ales în scopuri artistice sau narative.
- **Sfat:** După rotirea videoclipului, este posibil să apară bare negre pe margini. Luați în considerare decuparea și redimensionarea videoclipului pentru a elimina aceste bare și a menține un aspect curat și finisat.
- **Sfat:** Dacă lucrați cu videoclipuri verticale destinate vizionării pe ecrane orizontale, rotiți-le cu 90 de grade și apoi măriți-le pentru a umple cadrul. Astfel, videoclipul vertical va ocupa mai mult spațiu pe ecran.
- **Sfat:** Dacă orizontul din videoclipul dvs. pare înclinat din cauza înclinării camerei, folosiți rotația pentru a-l nivela. Acest lucru este deosebit de important pentru cadrele peisaj pentru a menține un aspect profesional și plăcut vizual.

Scalare

Proprietatea *Scalare* este metoda inițială de redimensionare folosită pentru afișarea imaginii unui clip, care poate fi ajustată suplimentar prin proprietățile clipului *Scalare X* și *Scalare Y* (vezi [Scalare X și Scalare Y](#)). Se recomandă utilizarea resurselor cu același raport de aspect ca profilul proiectului, ceea ce permite multor metode de redimensionare să mărească complet clipul până la dimensiunea ecranului, fără a adăuga bare negre pe margini. Metodele de scalare sunt:

- **Potrivire optimă** (implicit) – Clipul este cât mai mare posibil fără a schimba raportul de aspect. Acest lucru poate duce la apariția barelor negre pe anumite părți ale imaginii, dacă raportul de aspect nu corespunde exact dimensiunii proiectului.
- **Decupare** – Raportul de aspect al clipului este menținut în timp ce clipul este mărit pentru a umple întregul ecran, chiar dacă asta înseamnă că o parte din el va fi decupată. Aceasta previne barele negre în jurul imaginii, dar dacă raportul de aspect al clipului nu corespunde dimensiunii proiectului, o parte din imagine va fi decupată.
- **Niciuna** – Clipul este afișat la dimensiunea sa originală. Aceasta nu este recomandată, deoarece imaginea nu se va scala corect dacă modificați profilul proiectului (sau dimensiunea proiectului).
- **Întindere** – Clipul este întins pentru a umple întregul ecran, schimbând raportul de aspect dacă este necesar.

Scalare X și Scalare Y

Proprietățile *Scalare X* și *Scalare Y* sunt curbe de cadre-cheie care reprezintă scalarea orizontală și verticală în procente, respectiv. Intervalul pentru aceste curbe este de la 0 la 1. Vezi [Transformă](#). OpenShot limitează valorile maxime de scalare în funcție de tipul fișierului și dimensiunea proiectului, pentru a preveni blocările și problemele de performanță.

- **Exemplu de utilizare:** Crearea unui efect de zoom prin animarea simultană a curbelor *Scalare X* și *Scalare Y*.
- **Sfat:** Măriți imaginea peste dimensiunea ecranului, dezvăluind doar o porțiune din videoclip. Aceasta este o metodă simplă de a decupa o parte din videoclip.
- **Sfat:** Scalați elementele orizontale și verticale separat, pentru a comprima și întinde imaginea în moduri interesante.
- **Sfat:** Combinați scalarea cu proprietățile de rotație și poziție pentru transformări dinamice.

Înclinare X și Înclinare Y

Proprietățile *Înclinare X* și *Înclinare Y* sunt curbe de cadre-cheie care reprezintă unghiurile de înclinare pe axele X și Y în grade, respectiv. Vezi [Transformă](#). OpenShot limitează valorile maxime de înclinare în funcție de tipul fișierului și dimensiunea proiectului, pentru a preveni blocările și problemele de performanță.

- **Exemplu de utilizare:** Adăugarea unui efect dinamic de înclinare unui clip prin animarea unghiurilor de înclinare.
- **Sfat:** Folosiți proprietățile de înclinare pentru a crea animații înclinate sau deformate.

Început

Proprietatea *Start* definește punctul de tăiere la începutul clipului, în secunde. Modificarea acestei proprietăți va afecta proprietatea clipului *Durată*.

- **Exemplu de utilizare:** Eliminarea porțiunii inițiale a unui clip pentru a vă concentra pe o scenă sau un moment specific.
- **Sfat:** Utilizați proprietatea „Start” împreună cu proprietatea „End” pentru o tăiere precisă a clipului.

Timp

Proprietatea *Time* este o curbă de cadre cheie care reprezintă cadrele redade în timp, influențând viteza și direcția videoclipului. Puteți folosi unul dintre presetările disponibile (*normal*, *fast*, *slow*, *freeze*, *freeze & zoom*, *forward*, *backward*), făcând clic dreapta pe un Clip și alegând meniul *Time*. Multe presetări sunt disponibile în acest meniu pentru inversarea, accele-rarea și încetinirea unui clip video, vedeți [Meniu contextual](#). Aceleași ajustări pot fi făcute interactiv cu butonul din bara de instrumente *Timing* prin tragerea marginilor unui clip; OpenShot adaugă cadrele cheie de timp necesare și scalează automat toate celelalte cadre cheie.

Optional, puteți seta manual valorile cadrelor cheie pentru proprietatea *Time*. Valoarea reprezintă *numărul cadrului* la poziția cadrului cheie. Acest lucru poate fi dificil de determinat și poate necesita un calculator pentru a găsi valorile necesare. De exemplu, dacă începutul clipului dvs. setează o valoare de timp de **300** (adică *cadru 300*), iar sfârșitul clipului setează o valoare de timp de **1** (*cadru 1*), OpenShot va reda acest clip înapoi, începând de la cadrul 300 și terminând la cadrul 1, la viteza corespunzătoare (în funcție de locul unde sunt setate aceste cadre cheie pe linia temporală). NOTĂ: Pentru a determina numărul total de cadre dintr-un clip, înmulțiți durata fișierului cu FPS-ul proiectului (de exemplu: *durata clipului 47,0 sec X FPS proiect 24,0 = 1128 cadre totale*).

Aceasta permite scenarii foarte complexe, cum ar fi tăierea sărită în interiorul unui clip, inversarea unei porțiuni dintr-un clip, încetinirea unei porțiuni dintr-un clip, blocarea pe un cadru și multe altele. Consultați [Animație](#) pentru mai multe detalii despre animațiile manuale cu cadre cheie.

- **Exemplu de utilizare:** Crearea unui efect de încetinire sau timelapse prin modificarea curbei de timp.
- **Sfat:** Ajustați proprietatea „Time” pentru a controla viteza de redare a videoclipului pentru un impact vizual dramatic.

Volum

Proprietatea *Volume* este o curbă de cadre cheie care controlează volumul sau nivelul audio, variind de la 0 (mut) la 1 (volum maxim). Pentru ajustarea automată a volumului, consultați [Amestec Volum](#).

- **Exemplu de utilizare:** Estomparea treptată a muzicii de fundal pe măsură ce dialogul devine mai proeminent sau creșterea ori scăderea volumului unui clip.
- **Sfat:** Combinați mai multe cadre cheie de volum pentru ajustări audio nuanțate, cum ar fi reducerea nivelului muzicii când se vorbește dialogul.
- **Sfat:** Pentru ajustarea **rapidă** a volumului unui clip, puteți folosi meniul simplu *Volume Preset*. Consultați [Meniu contextual](#).

Culoarea undei

Proprietatea *Wave Color* este o curbă de cadre cheie care reprezintă culoarea vizualizării formei de undă audio.

- **Exemplu de utilizare:** Potrivirea culorii formei de undă cu tema vizuală generală a proiectului.
- **Sfat:** Experimentați cu diferite culori pentru a îmbunătăți atractivitatea vizuală a formei de undă sau pentru a anima culoarea în timp.

Formă de undă

Proprietatea *Waveform* este un boolean care determină dacă se folosește o vizualizare a formei de undă în locul imaginii clipului.

- **Exemplu de utilizare:** Afișarea formei de undă audio în locul videoclipului pentru evidențierea vizuală a tiparelor audio.
- **Sfat:** Folosiți vizualizarea formei de undă pentru a evidenția bătăile muzicii sau modulațiile vocii.

1.7.6 Mai multe informații

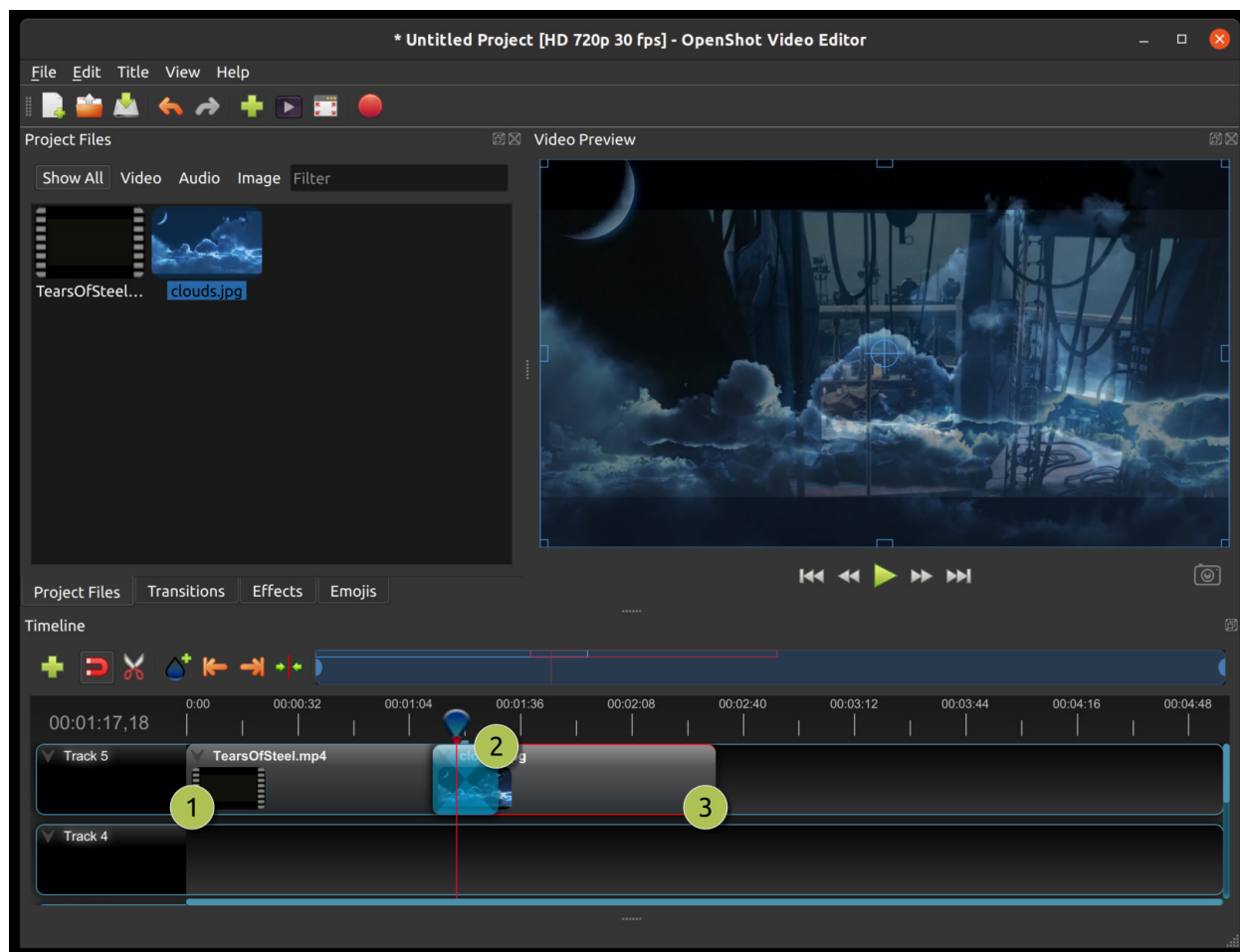
Pentru mai multe informații despre cadrele cheie și animație, consultați [Animație](#).

1.8 Tranziții

O tranziție este folosită pentru a estompa treptat (sau a șterge) între două imagini de clip. În OpenShot, tranzițiile sunt reprezentate prin dreptunghiuri albastre, rotunjite, pe cronologie. Ele sunt create automat când suprapui două clipuri și pot fi adăugate manual prin tragerea uneia pe cronologie din panoul **Tranziții**. O tranziție trebuie plasată deasupra unui clip (suprapunându-l), locația cea mai comună fiind începutul sau sfârșitul unui clip.

NOTĂ: Tranzițiile **nu** afectează **audio**, deci dacă intenționați să estompați volumul audio al unui clip, trebuie să ajustați proprietatea *volume* a clipului. Vezi [Proprietăți Clip](#)

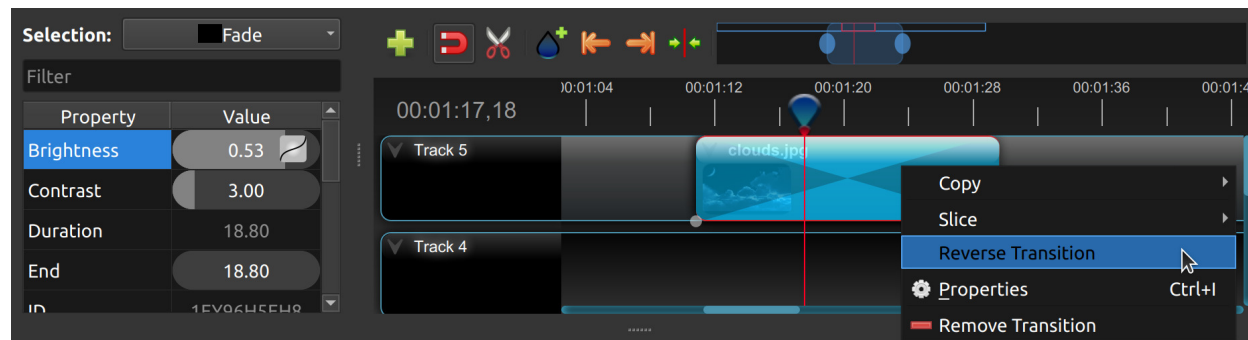
1.8.1 Prezentare generală



#	Nume	Descriere
1	Clip 1	Un clip video
2	Tranziție	O tranziție de estompăre graduală între cele 2 imagini de clip, creată automat prin suprapunerea clipurilor (nu afectează audio)
3	Clip 2	Un clip de imagine

1.8.2 Direcție

Tranzițiile ajustează alfa/transparența imaginii clipului suprapus (adică clipul de sub tranziție) și pot estompa de la opac la transparent sau de la transparent la opac (nu afectează audio). Click dreapta și alege *Inversează Tranziția* pentru a schimba direcția estompării. De asemenea, poți ajusta manual curba **Luminozitate**, animând estomparea vizuală după cum dorești.



1.8.3 Transparență

Dacă tranzițiile sunt folosite pe imagini sau videoclipuri care conțin transparență (*adică canal alfa*), acest lucru va duce la dispariția bruscă a clipului original (sau la „pocnirea” lui), deoarece sistemul de tranziții al OpenShot așteaptă ca al doilea clip să acopere complet primul clip. De exemplu, dacă al doilea clip nu acoperă complet primul clip, o tranziție s-ar putea să nu fie cel mai bun instrument de folosit. În schimb, ar trebui să iei în considerare ajustarea proprietății **alpha** a primului clip pentru a-l estompa acolo unde este nevoie, vezi [Proprietăți Clip](#) sau [Meniu contextual](#). Alternativ, poți combina o tranziție și o estompare alpha când folosești clipuri transparente pentru a estompa mai lin între ele.

1.8.4 Tăiere și decupare

OpenShot oferă multe metode simple pentru a ajusta pozițiile de început și sfârșit ale unei tranziții (cunoscute și ca tăiere sau decupare). Metoda cea mai comună este să prinzi marginea stângă (sau dreaptă) a tranziției și să o tragi. Pentru un ghid complet despre decupare și toate scurtăturile de tastatură disponibile, vezi secțiunile [Decupare și tăiere](#) și [Scurtături de Tastatură](#).

1.8.5 Mască

În editarea video, măștile sunt unelte puternice care îți permit să afișezi selectiv anumite zone ale unui clip video. Similar cu mascarea în editarea imaginilor, măștile video definesc o regiune unde se vor aplica modificări, lăsând restul părților videoclipului neafectate.

O mască poate fi considerată o formă sau o cale care conturează zona pe care vrei să o vizezi. Formele folosite frecvent includ dreptunghiuri, cercuri și căi libere. Zona mascată este denumită „regiunea mascată”.

Măștile pot fi animate, permițându-ți să schimbi forma sau poziția în timp. Acest lucru permite efecte dinamice, cum ar fi dezvăluirea elementelor ascunse sau tranziția între diferite stări vizuale. În OpenShot, poți converti o tranziție într-o mască, personalizând curba de cadre cheie **Luminozitate**. Menținerea unei valori statice (neîn schimbare) a luminozității va păstra o locație fixă a măștii. Combină asta cu imagini de tranziție personalizate sau chiar secvențe de imagini personalizate pentru a crea măști animate și complexe.

1.8.6 Tranziție personalizată

Orice imagine în tonuri de gri poate fi folosită ca tranziție (sau mască), adăugând-o în folderul `~/ .openshot_qt/ transitions/`. Asigură-te doar că denumești fișierul într-un mod ușor de recunoscut și repornește OpenShot. Tranziția/masca ta personalizată va apărea acum în lista de tranziții.

1.8.7 Proprietăți Tranziție

Mai jos este o listă de proprietăți ale tranziției care pot fi editate și, în majoritatea cazurilor, animate în timp. Pentru a vedea proprietățile unei tranziții, fă click dreapta și alege *Proprietăți*. Editorul de proprietăți va apărea, unde poți schimba aceste proprietăți. NOTĂ: Fii atent la poziția capului de redare (adică linia roșie de redare). Cadrele cheie sunt create automat la poziția curentă de redare pentru a ajuta la crearea animațiilor.

NOTĂ: Tranzițiile nu afectează audio, deci dacă intenționați să estompați volumul audio al unui clip, trebuie să ajustați proprietatea *volume* a clipului. Vezi *Proprietăți Clip*.

Numele Proprietății Tranziției	Tip	Descriere
Luminozitate	Cadru cheie	Curba care reprezintă luminozitatea imaginii de tranziție, ce afectează estomparea/ștergerea (-1 până la 1)
Contrast	Cadru cheie	Curba care reprezintă contrastul imaginii de tranziție, ce afectează finețea/duritatea estompării/ștergerii (0 până la 20)
Durată	Număr zecimal	Durata tranziției (în secunde). Proprietate doar pentru citire.
Sfârșit	Număr zecimal	Poziția de tăiere la sfârșitul tranziției (în secunde).
ID	Șir de caractere	Un GUID generat aleatoriu (identificator unic global) atribuit fiecărei tranziții. Proprietate doar pentru citire.
Părinte	Șir de caractere	Obiectul părinte al acestei tranziții, care face ca multe dintre valorile acestor cadre-cheie să se inițializeze cu valoarea părintelui.
Poziție	Număr zecimal	Poziția tranziției pe cronologie (în secunde).
Înlocuiește imaginea	Bool	Pentru depanarea unei probleme, această proprietate afișează imaginea tranziției (în loc să devină transparentă).
Început	Număr zecimal	Poziția de tăiere la începutul tranziției (în secunde).
Pistă	Int	Stratul care conține tranziția (pistele superioare sunt afișate deasupra celor inferioare).

Durată

Proprietatea *Durată* este o valoare zecimală care indică lungimea tranziției în secunde. Aceasta este o proprietate doar pentru citire. Se calculează astfel: Sfârșit - Început. Pentru a modifica durata, trebuie să editați proprietățile tranziției *Început* și/sau *Sfârșit*.

- **Exemplu de utilizare:** Verificați durata unei tranziții pentru a vă asigura că se potrivește într-un interval de timp specific în proiect.
- **Sfat:** Luați în considerare utilizarea proprietății „Durată” pentru tranzițiile care trebuie să se potrivească unor intervale de timp specifice, cum ar fi dialogurile sau scenele.

Sfârșit

Proprietatea *Sfârșit* definește punctul de tăiere la sfârșitul tranziției în secunde, permițându-vă să controlați cât din tranziție este vizibil pe cronologie. Modificarea acestei proprietăți va afecta proprietatea *Durată* a tranziției.

- **Exemplu de utilizare:** Tăierea sfârșitului unei tranziții pentru a o alinia cu un alt clip sau pentru a elimina secțiuni nedorite ale tranziției.
- **Sfat:** Combinați proprietățile „Început” și „Sfârșit” pentru a controla precis porțiunea vizibilă a tranziției.

ID

Proprietatea *ID* conține un GUID generat aleatoriu (Identificator Unic Global) atribuit fiecărei tranziții, asigurând unicitatea acesteia. Este o proprietate doar pentru citire, atribuită de OpenShot la crearea tranziției.

- **Exemplu de utilizare:** Referirea tranzițiilor specifice în scripturi personalizate sau sarcini de automatizare.
- **Sfat:** Deși sunt gestionate de obicei în fundal, înțelegerea ID-urilor tranzițiilor poate ajuta la personalizarea avansată a proiectului.

Pistă

Proprietatea *Pistă* este un număr întreg care indică stratul pe care este plasată tranziția. Tranzițiile pe piste superioare sunt afișate deasupra celor de pe piste inferioare.

- **Exemplu de utilizare:** Aranjarea tranzițiilor pe straturi diferite pentru a crea profunzime și complexitate vizuală.
- **Sfat:** Folosiți piste superioare pentru elementele care trebuie să apară deasupra altora, cum ar fi suprapunerile de text sau graficele.

1.9 Efecte

Efectele sunt folosite în OpenShot pentru a îmbunătăți sau modifica sunetul sau video-ul unui clip. Ele pot modifica pixeli și date audio și, în general, pot îmbunătăți proiectele tale video. Fiecare efect are propriul set de proprietăți, majoritatea putând fi animate în timp, de exemplu variind *Luminozitatea* și *Contrastul* unui clip în timp.

Efectele pot fi adăugate oricărui clip prin tragerea și plasarea lor din fila Efecte pe un clip. Fiecare efect este reprezentat de o pictogramă mică colorată și prima literă a numelui efectului. Notă: Acordă atenție poziției capului de redare (linia roșie de redare). Cadrele cheie sunt create automat la poziția curentă de redare, pentru a ajuta la crearea rapidă a animațiilor.

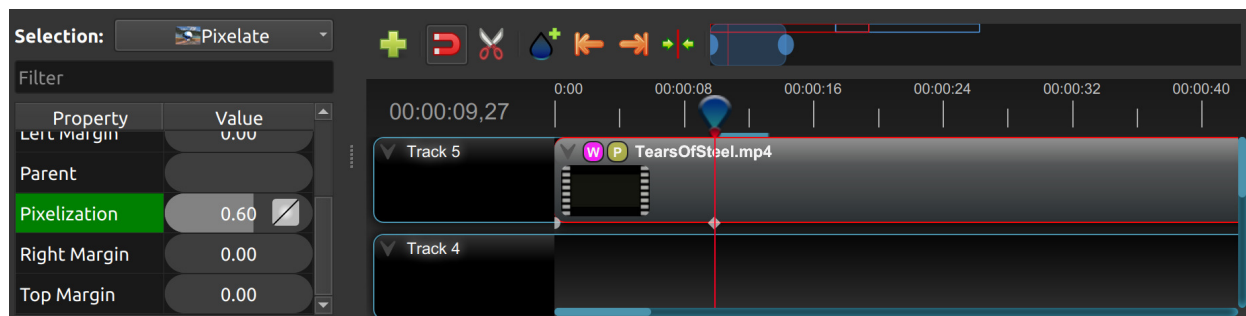
Pentru a vizualiza proprietățile unui efect, fă clic dreapta pe pictograma efectului, afișând meniul contextual, și alege *Proprietăți*. Editorul de proprietăți va apărea, unde poți edita aceste proprietăți. Proprietățile apar alfabetic în panou, cu opțiuni de filtrare disponibile în partea de sus. Ține apăsat **Ctrl** și fă clic pe mai multe pictograme de efect pentru a le selecta pe toate; panoul Proprietăți va afișa o intrare precum **3 selecții** pentru a ajusta setările comune într-un singur pas. Vezi [Proprietăți Clip](#).

Pentru a ajusta o proprietate:

- Trage glisorul pentru modificări grosiere.
- Dublu clic pentru a introduce valori precise.
- Clic dreapta/dublu clic pentru opțiuni non-numerice.

Proprietățile efectului sunt parte integrantă a sistemului *Animație*. Când modifici o proprietate a efectului, un cadru cheie este generat la poziția curentă a capului de redare. Pentru ca o proprietate să acopere întregul clip, poziționează capul de

redare la începutul clipului sau înainte de acesta înainte de a face ajustări. O metodă convenabilă de a identifica începutul unui clip este utilizarea funcției «marker următor/anterior» din bara de instrumente Timeline.



1.9.1 Listă de efecte

OpenShot Video Editor are în total 27 de efecte video și audio încorporate: 18 efecte video și 9 efecte audio. Aceste efecte pot fi adăugate unui clip prin tragerea efectului pe clip. Tabelul următor conține numele și o scurtă descriere a fiecărui efect.

Pictogramă	Nume efect	Descriere efect
	Bandă analogică	Efect vintage de tremur, sângerare și zăpadă pentru video-uri de acasă.
	Mască alfa / tranziție ștergere	Tranziție cu mască în tonuri de gri între imagini.
	Bare	Adaugă bare colorate în jurul videoclipului.
	Estompare	Ajustează estomparea imaginii.
	Luminozitate și contrast	Modifică luminozitatea și contrastul cadrului.
	Subtitlu	Adaugă subtitrări text oricărui clip.
	Chroma Key (ecran verde)	Înlocuiește culoarea cu transparență.
	Hartă de culoare / căutare	Ajustează culorile folosind tabele de căutare 3D LUT (format .cube).
	Saturație culoare	Ajustează intensitatea culorii.
	Schimbare culoare	Schimbă culorile imaginii în diverse direcții.
	Decupare	Decupează părți din videoclipul tău.

continues on next page

Tabelul 3 – continuare din pagina precedentă

Pictogramă	Nume efect	Descriere efect
	Eliminare intercalare	Elimină intercalarea din videoclip.
	Nuanța	Ajustați nuanța / culoarea.
	Reflexie Lentilă	Simulează lumina soarelui care lovește o lentilă cu reflexii.
	Negativ	Produce o imagine negativă.
	Detector Obiecte	Detectează obiecte în videoclip.
	Contur	Adaugă contur în jurul oricărei imagini sau text.
	Pixelare	Mărește sau micșorează pixelii vizibili.
	Ascuțire	Crește contrastul marginilor pentru a face detaliile video mai clare.
	Deplasare	Deplasează imaginea în direcții diferite.
	Proiecție Sferică	Aplatizează sau proiectează imagini 360° și fisheye.
	Stabilizator	Reduce tremuratul videoclipului.
	Urmăritor	Urmărește caseta de delimitare în videoclip.
	Val	Deformează imaginea într-un model de val.
	Compresor	Reduce volumul sunetelor puternice sau amplifică sunetele slabe.
	Întârziere	Ajustează sincronizarea audio-video.
	Distorsiune	Decupează semnalul audio pentru distorsiune.
	Ecou	Adaugă o reflexie întârziată a sunetului.
	Extindere	Face părțile puternice relativ mai puternice.
	Zgomot	Adaugă semnale aleatorii de intensitate egală.

continues on next page

Tabelul 3 – continuare din pagina precedentă

Pictogramă	Nume efect	Descriere efect
	Egalizator Parametric	Ajustează volumul frecvențelor în audio.
	Robotizare	Transformă audio în voce robotică.
	Șoptire	Transformă audio în șoapte.

1.9.2 Proprietăți Efect

Mai jos este o listă cu proprietăți **comune** ale efectelor, împărtășite de toate efectele din OpenShot. Pentru a vedea proprietățile unui efect, faceți clic dreapta și alegeți *Proprietăți*. Editorul de proprietăți va apărea, unde puteți modifica aceste proprietăți. Notă: Acordați atenție poziției capului de redare (linia roșie de redare). Cadrele cheie sunt create automat la poziția curentă de redare, pentru a ajuta la crearea rapidă a animațiilor.

Consultați tabelul de mai jos pentru o listă a proprietăților comune ale efectelor. Sunt listate doar **proprietățile comune** pe care toate efectele le au în comun. Fiecare efect are, de asemenea, multe **proprietăți unice**, specifice fiecărui efect, consultați [Efecte video](#) pentru mai multe informații despre efectele individuale și proprietățile lor unice.

Numele proprietății efectului	Tip	Descriere
Durată	Float	Durata efectului (în secunde). Proprietate doar pentru citire. Majoritatea efectelor au ca valoare implicită durata unui clip. Această proprietate este ascunsă când un efect aparține unui clip.
Sfârșit	Float	Poziția de tăiere la sfârșitul efectului (în secunde). Această proprietate este ascunsă când un efect aparține unui clip.
ID	Șir	Un GUID generat aleatoriu (identificator global unic) atribuit fiecărui efect. Proprietate doar pentru citire.
Părinte	Șir	Obiectul părinte al acestui efect, care face ca multe dintre valorile acestor cadre cheie să se inițializeze la valoarea părintelui.
Poziție	Float	Poziția efectului pe linia temporală (în secunde). Această proprietate este ascunsă când un efect aparține unui clip.
Început	Float	Poziția de tăiere la începutul efectului (în secunde). Această proprietate este ascunsă când un efect aparține unui clip.
Pistă	Int	Stratul care conține efectul (pistele superioare sunt redade deasupra celor inferioare). Această proprietate este ascunsă când un efect aparține unui clip.
Aplică înainte de clip	Boolean	Aplică acest efect înainte ca clipul să proceseze cadrele cheie? (implicit este Da)

Durată

Proprietatea *Durată* este o valoare float care indică lungimea efectului în secunde. Este o proprietate doar pentru citire. Se calculează astfel: Sfârșit - Început. Pentru a modifica durata, trebuie să editați proprietățile efectului *Început* și/sau *Sfârșit*.

NOTĂ: Majoritatea efectelor în OpenShot au durata efectului setată implicit la durata clipului și ascund această proprietate din editor.

Sfârșit

Proprietatea *Sfârșit* definește punctul de tăiere la sfârșitul efectului în secunde, permițându-vă să controlați cât din efect este vizibil pe linia temporală. Modificarea acestei proprietăți va afecta proprietatea efectului *Durată*.

NOTĂ: Majoritatea efectelor în OpenShot setează această proprietate implicit pentru a corespunde clipului și ascund această proprietate din editor.

ID

Proprietatea *ID* conține un GUID generat aleatoriu (Identificator Global Unic) atribuit fiecărui efect, asigurând unicitatea acestuia. Este o proprietate doar pentru citire, atribuită de OpenShot la crearea efectului.

Pistă

Proprietatea *Pistă* este un număr întreg care indică stratul pe care este plasat efectul. Efectele pe piste superioare sunt redată deasupra celor de pe piste inferioare.

NOTĂ: Majoritatea efectelor în OpenShot setează această proprietate implicit pentru a corespunde clipului și ascund această proprietate din editor.

1.9.3 Părintele efectului

Proprietatea *Părinte* a unui efect setează valorile inițiale ale cadrelor cheie la un efect părinte. De exemplu, dacă multe efecte indică același efect părinte, ele vor moșteni toate proprietățile inițiale, cum ar fi dimensiunea fontului, culoarea fontului și culoarea de fundal pentru un efect *Caption*. În exemplul multor efecte *Caption* care folosesc același efect părinte, este o metodă eficientă de a gestiona un număr mare de astfel de efecte.

*NOTĂ: Proprietatea `parent` pentru efecte ar trebui să fie legată de același **tip** de efect părinte, altfel valorile lor inițiale implicite nu vor corespunde. Vezi și [Părintele clipului](#).*

Poziție

Proprietatea *Poziție* determină poziția efectului pe linia temporală în secunde, 0.0 indicând începutul.

NOTĂ: Majoritatea efectelor în OpenShot setează această proprietate implicit pentru a corespunde clipului și ascund această proprietate din editor.

Început

Proprietatea *Început* definește punctul de tăiere la începutul efectului în secunde. Modificarea acestei proprietăți va afecta proprietatea efectului *Durată*.

NOTĂ: Majoritatea efectelor în OpenShot setează această proprietate implicit pentru a corespunde clipului și ascund această proprietate din editor.

1.9.4 Secvențiere

Efectele sunt de obicei aplicate **înainte** ca Clipul să proceseze cadrele cheie. Acest lucru permite efectului să proceseze imaginea brută a clipului, înainte ca clipul să aplice proprietăți precum scalarea, rotația, poziția etc... În mod normal, aceasta este secvența preferată de evenimente și este comportamentul implicit al efectelor în OpenShot. Totuși, puteți suprascrie opțional acest comportament cu proprietatea *Apply Before Clip Keyframes*.

Dacă setați proprietatea *Apply Before Clip Keyframes* la **No**, efectul va fi aplicat **după** ce clipul scalează, rotește și aplică cadre cheie imaginii. Acest lucru poate fi util pentru anumite efecte, cum ar fi efectul **Mask**, când doriți să animați mai întâi un clip și apoi să aplicați o mască statică clipului.

1.9.5 Efecte video

Efectele sunt în general împărțite în două categorii: efecte video și audio. Efectele video modifică imaginea și datele pixelilor unui clip. Mai jos este o listă a efectelor video și a proprietăților lor. De multe ori este cel mai bine să experimentați cu un efect, introducând valori diferite în proprietăți și observând rezultatele.

Bandă analogică

Efectul **Analog Tape** emulează redarea pe bandă consumator: oscilație orizontală a liniei („tracking”), sângerare cromatică, estompare luma, zăpadă granulată, o **dungă de urmărire** în partea de jos și scurte **explozie statice**. Toate controalele pot fi animate cu cadre cheie, iar zgomotul este determinist (generat din ID-ul efectului cu un offset opțional), astfel încât redările sunt repetabile.

Numele proprietății	Descriere
tracking	(float, 0-1) Oscilație orizontală a liniei plus o ușoară înclinare în partea de jos. Valorile mai mari cresc amplitudinea și înălțimea înclinării.
bleed	(float, 0-1) Sângerare cromatică / franjuri . Deplasare orizontală a culorii + estompăre cu o ușoară desaturare. Oferă aspectul de „margine curcubeu”.
softness	(float, 0-1) Estompăre luma . Mică estompăre orizontală pe Y (aprox. 0-2 px). Mențineți valoarea mică pentru a păstra detaliile când zgomotul este ridicat.
noise	(float, 0-1) Zăpadă, șuierat și căderi . Controlează intensitatea granulației, probabilitatea/lungimea dungilor albe și un ușor zumzet de linie.
stripe	(float, 0-1) Dungă de urmărire . Ridică banda de jos, adaugă șuierat/zgomot acolo și lărgeste regiunea ridicată pe măsură ce valoarea crește.
static_bands	(float, 0-1) Explozie statică . Benzi scurte și luminoase cu dungi grupate pe rânduri (multe „stele căzătoare” pe rânduri vecine).
seed_offset	(int, 0-1000) Adaugă la sămânța internă (derivată din ID-ul efectului) pentru variații deterministe între clipuri.

Note de utilizare

- „**Home video**” subtil: tracking=0.25, bleed=0.20, softness=0.20, noise=0.25, stripe=0.10, static_bands=0.05.

- **Tracking slab / blocaj cap:** tracking=0.8-1.0, stripe=0.6-0.9, noise=0.6-0.8, static_bands=0.4-0.6, softness<=0.2, și setați bleed la aproximativ 0.3.
- **Doar franjuri de culoare:** creșteți bleed (aproximativ 0.5) și mențineți celelalte controale la valori mici.
- **Zăpadă diferită, dar repetabilă:** lăsați ID-ul efectului neschimbat (pentru ieșire deterministă) și modificați seed_offset pentru a obține un model nou, dar tot repetabil.

Mască alfa / tranziție ștergere

Efectul Alpha Mask / Wipe Transition folosește o mască în tonuri de gri pentru a crea o tranziție dinamică între două imagini sau clipuri video. În acest efect, zonele luminoase ale măștii dezvăluie noua imagine, în timp ce zonele întunecate o ascund, permițând tranziții creative și personalizate care depășesc tehnicile standard de estompare sau ștergere. Acest efect afectează doar imaginea, nu și pista audio.

Numele proprietății	Descriere
luminozitate	(float, -1 la 1) Această curbă controlează mișcarea pe durata tranziției
contrast	(float, 0 la 20) Această curbă controlează duritatea și estomparea marginii tranziției
reader	(reader) Acest reader poate folosi orice imagine sau video ca intrare pentru tranziția în tonuri de gri
replace_image	(bool, opțiuni: ['Yes', 'No']) Înlocuiește imaginea clipului cu imaginea curentă a tranziției în tonuri de gri, util pentru depanare

Bare

Efectul Bars adaugă bare colorate în jurul cadrului video, care pot fi folosite în scopuri estetice, pentru a încadra videoclipul într-un anumit raport de aspect sau pentru a simula aspectul vizionării conținutului pe un alt dispozitiv de afișare. Acest efect este deosebit de util pentru crearea unui aspect cinematic sau de difuzare.

Numele proprietății	Descriere
jos	(float, 0 la 0.5) Curba pentru ajustarea dimensiunii barei de jos
culoare	(culoare) Curba pentru ajustarea culorii barelor
stânga	(float, 0 la 0.5) Curba pentru ajustarea dimensiunii barei din stânga
dreapta	(float, 0 la 0.5) Curba pentru ajustarea dimensiunii barei din dreapta
sus	(float, 0 la 0.5) Curba pentru ajustarea dimensiunii barei de sus

Estompare

Efectul Blur înmoaie imaginea, reducând detaliile și textura. Acesta poate fi folosit pentru a crea un sentiment de adâncime, pentru a atrage atenția asupra unor părți specifice ale cadrului sau pur și simplu pentru a aplica o alegere stilistică în scopuri estetice. Intensitatea blurului poate fi ajustată pentru a obține nivelul dorit de finețe.

Numele proprietății	Descriere
raza_orizontală	(float, 0 la 100) Cadru cheie pentru raza de blur orizontală. Dimensiunea operației de blur orizontal în pixeli.
iterații	(float, 0 la 100) Cadru cheie pentru iterații. Numărul de iterații de blur per pixel. 3 iterații = Gaussian.
sigma	(float, 0 la 100) Cadru cheie pentru sigma. Cantitatea de răspândire în operația de blur. Ar trebui să fie mai mare decât raza.
raza_verticală	(float, 0 la 100) Cadru cheie pentru raza de blur verticală. Dimensiunea operației de blur vertical în pixeli.

Luminozitate și contrast

Efectul Luminozitate și Contrast permite ajustarea luminozității generale a imaginii (luminozitate) și a diferenței dintre cele mai întunecate și cele mai luminoase părți ale imaginii (contrast). Acest efect poate fi folosit pentru a corecta videoclipuri slab iluminate sau pentru a crea efecte dramatice de iluminare în scopuri artistice.

Numele proprietății	Descriere
luminozitate	(float, -1 la 1) Curba pentru ajustarea luminozității
contrast	(float, 0 la 100) Curba pentru ajustarea contrastului (3 este tipic, 20 este mult, 100 este maxim. 0 este invalid)

Subtitlu

Adaugă subtitrări text peste videoclipul tău. Suportăm formatele de fișiere de subtitrări VTT (WebVTT) și SubRip (SRT). Aceste formate sunt folosite pentru a afișa subtitrări în videoclipuri. Ele permit adăugarea de subtitrări bazate pe text în conținutul video, făcându-l mai accesibil unui public mai larg, în special persoanelor surde sau cu deficiențe de auz. Efectul Caption poate anima chiar și textul cu efecte de estompare la apariție/dispariție și suportă orice font, dimensiune, culoare și margine. OpenShot are, de asemenea, un editor de subtitrări ușor de utilizat, unde poți insera rapid subtitrări la poziția capului de redare sau edita tot textul subtitrărilor într-un singur loc.

```
: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!
```

Numele proprietății	Descriere
fundal	(culoare) Culoarea fundalului zonei de subtitrări
transparență_fundal	(float, 0 la 1) Alfa culorii de fundal
colț_fundal	(float, 0 la 60) Raza colțului fundalului
marginie_fundal	(float, 0 la 60) Marginea fundalului
font_subtitrare	(font) Numele fontului sau familia fontului
text_subtitrare	(subtitrare) Textul subtitrării formatat VTT/SubRip (multilinie)
culoare	(culoare) Culoarea textului subtitrării
aparitie	(float, 0 la 3) Timp de apariție per subtitrare (număr de secunde)
disparitie	(float, 0 la 3) Timp de dispariție per subtitrare (număr de secunde)
transparență_font	(float, 0 la 1) Alfa culorii fontului
dimensiune_font	(float, 0 la 200) Dimensiunea fontului în puncte
stânga	(float, 0 la 0.5) Dimensiunea marginii din stânga
spațiere_linii	(float, 0 la 5) Distanța dintre linii (1.0 implicit)
dreapta	(float, 0 la 0.5) Dimensiunea marginii din dreapta
contur	(culoare) Culoarea conturului textului
grosime_contur	(float, 0 la 10) Lățimea conturului / marginii textului
sus	(float, 0 la 1) Dimensiunea marginii de sus

Chroma Key (ecran verde)

Efectul Chroma Key (ecran verde) înlocuiește o culoare specifică (sau cromă) din videoclip (de obicei verde sau albastru) cu transparență, permițând compunerea videoclipului peste un fundal diferit. Acest efect este folosit pe scară largă în producția de film și televiziune pentru crearea efectelor vizuale și plasarea subiecților în decoruri care altfel ar fi imposibil sau nepractic de filmat.

Numele proprietății	Descriere
culoare	(culoare) Culoarea de potrivit
prag	(float, 0 la 125) Pragul (sau factorul de estompare) pentru potrivirea culorilor similare. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai multe culori vor fi potrivite.
halou	(float, 0 la 125) Pragul suplimentar pentru eliminarea halourilor.
metodă_cheie	(int, opțiuni: ['Keying de bază', 'Ton HSV/HSL', 'Saturație HSV', 'Saturație HSL', 'Valoare HSV', 'Luminozitate HSL', 'Luminozitate LCH', 'Cromă LCH', 'Ton LCH', 'Distanță CIE', 'Vector Cb,Cr']) Metoda sau algoritmul de keying de utilizat.

Hartă de culoare / căutare

Efectul Color Map aplică un LUT 3D (Lookup Table) pe materialul video, transformând instantaneu culorile pentru a obține un aspect sau o atmosferă consistentă. Un LUT 3D este pur și simplu un tabel care reasociază fiecare nuanță de intrare la o nouă paletă de ieșire. Cu curbe de keyframe separate pentru canalele roșu, verde și albastru, poți controla precis și chiar anima cât de mult este influențat fiecare canal de LUT, facilitând ajustarea fină sau amestecarea gradației în timp.

Fișierele LUT (format *.cube*) pot fi descărcate de la multe resurse online, inclusiv pachete gratuite pe bloguri de fotografie sau piețe, cum ar fi <https://freshluts.com/>. OpenShot include o selecție de LUT-uri populare proiectate pentru gama **Rec 709** gata de utilizare.

Numele proprietății	Descriere
cale_lut	(șir) Calea în sistemul de fișiere către fișierul LUT <i>.cube</i> .
intensitate	(float, 0.0 la 1.0) % Amestecarea intensității generale (0.0 = fără LUT, 1.0 = LUT complet).
intensitate_r	(float, 0.0 la 1.0) % Amestecarea canalului roșu al LUT-ului (0.0 = fără LUT, 1.0 = LUT complet).
intensitate_g	(float, 0.0 la 1.0) % Amestecarea canalului verde al LUT-ului (0.0 = fără LUT, 1.0 = LUT complet).
intensitate_b	(float, 0.0 la 1.0) % Amestecarea canalului albastru al LUT-ului (0.0 = fără LUT, 1.0 = LUT complet).

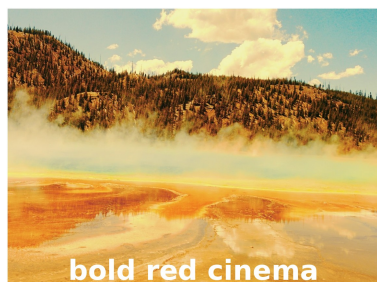
Gamma și Rec 709

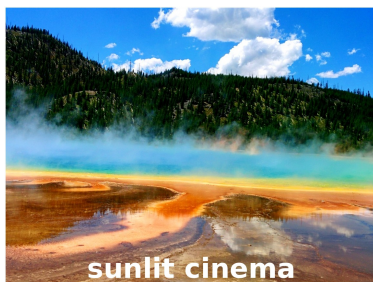
Gamma este modul în care sistemele video luminează sau întunecă tonurile medii ale unei imagini. **Rec 709** este curba gamma standard folosită pentru majoritatea videoclipurilor HD și online de astăzi. Prin includerea LUT-urilor **Rec 709**, OpenShot face simplă aplicarea unei gradații care se potrivește majorității materialelor video pe care le vei edita.

Dacă camera sau fluxul tău de lucru folosește o gamma diferită (de exemplu un profil LOG), poți totuși folosi un LUT creat pentru acea curbă. Pur și simplu folosește un fișier *.cube* proiectat pentru gamma ta în calea **LUT Path** a efectului Color Map. Asigură-te doar că gamma materialului video se potrivește cu gamma LUT-ului — altfel culorile pot arăta incorect.

Următoarele fișiere LUT **Rec 709** sunt incluse în OpenShot, organizate în următoarele categorii:

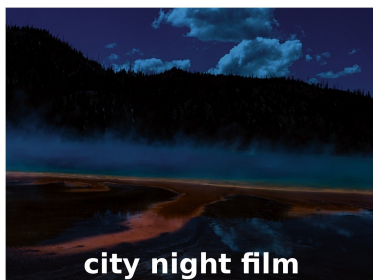
Cinematic și Blockbuster







Întunecat și Melancolic







Film Stock și Vintage





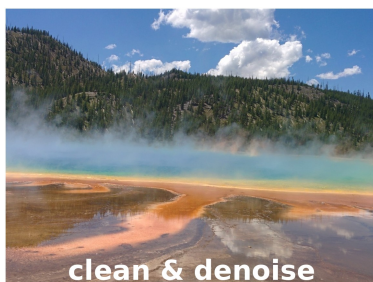


Vibe-uri Teal și Portocalii



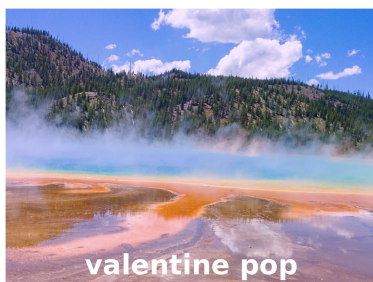


Utilitare și Corecții





Vibrant și Colorat





Saturație culoare

Efectul de Saturație a Culoii ajustează intensitatea și vivacitatea culorilor din videoclip. Creșterea saturației poate face culorile mai vii și atrăgătoare, în timp ce scăderea acestora poate crea un aspect mai subtil, aproape alb-negru.

Numele proprietății	Descriere
saturație	(float, 0 la 4) Curba pentru ajustarea saturației generale a imaginii din cadru (0.0 = gri, 1.0 = normal, 2.0 = saturație dublă)
saturație_B	(float, 0 la 4) Curba pentru ajustarea saturației albastre a imaginii din cadru
saturație_G	(float, 0 la 4) Curba pentru ajustarea saturației verzi a imaginii din cadru (0.0 = gri, 1.0 = normal, 2.0 = saturație dublă)
saturație_R	(float, 0 la 4) Curba pentru ajustarea saturației roșii a imaginii din cadru

Schimbare culoare

Deplasează culorile unei imagini în sus, jos, stânga și dreapta (cu înfășurare infinită).

Fiecare pixel are 4 canale de culoare:

- Roșu, Verde, Albastru și Alfa (adică transparență)
- Valoarea fiecărui canal este între 0 și 255

Efectul Color Shift „mută” sau „translează” un canal de culoare specific pe axa X sau Y. *Nu toate formatele video și imagine suportă un canal alfa, iar în aceste cazuri, nu veți vedea nicio modificare când ajustați deplasarea culorii canalului alfa.*

Numele proprietății	Descriere
alfa_x	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Alfa pe axa X (stânga sau dreapta)
alfa_y	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Alfa pe axa Y (sus sau jos)
albastru_x	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Albastre pe axa X (stânga sau dreapta)
albastru_y	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Albastre pe axa Y (sus sau jos)
verde_x	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Verzi pe axa X (stânga sau dreapta)
verde_y	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Verzi pe axa Y (sus sau jos)
roșu_x	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Roșii pe axa X (stânga sau dreapta)
roșu_y	(float, -1 la 1) Deplasează coordonatele Roșii pe axa Y (sus sau jos)

Decupare

Efectul Crop elimină zonele exterioare nedorite din cadrul video, permițându-vă să vă concentrați pe o anumită parte a filmării, să schimbați raportul de aspect sau să eliminați elementele deranjante de la marginile cadrului. Acest efect este metoda principală pentru decuparea unui Clip în OpenShot. Cheile de animație *left*, *right*, *top* și *bottom* pot fi animate pentru o zonă decupată care se mișcă și se redimensionează. Puteți lăsa zona decupată goală sau o puteți redimensiona dinamic pentru a umple ecranul.

Puteți adăuga rapid acest efect făcând clic dreapta pe un clip și alegând *Crop*. Când este activ, în previzualizarea video apar mânere albastre pentru decupare, astfel încât să puteți ajusta decuparea vizual.

Numele proprietății	Descriere
jos	(float, 0 la 1) Dimensiunea barei de jos
stânga	(float, 0 la 1) Dimensiunea barei din stânga
dreapta	(float, 0 la 1) Dimensiunea barei din dreapta
sus	(float, 0 la 1) Dimensiunea barei de sus
x	(float, -1 la 1) Deplasare pe axa X
y	(float, -1 la 1) Deplasare pe axa Y
redimensionare	(bool, opțiuni: ['Yes', 'No']) Înlocuiește imaginea cadrului cu zona decupată (permite scalarea automată a imaginii decupate)

Eliminare intercalare

Efectul Deinterlace este folosit pentru a elimina artefactele de intercalare din materialul video, care apar de obicei ca linii orizontale pe obiectele în mișcare. Acest efect este esențial pentru convertirea video-ului intercalat (de exemplu, de la camere video mai vechi sau surse de difuzare) într-un format progresiv potrivit pentru ecranele moderne.

Numele proprietății	Descriere
esteImpar	(bool, opțiuni: ['Yes', 'No']) Folosește linii impare sau pare

Nuanta

Efectul Hue ajustează echilibrul general al culorii în video, schimbând nuanțele fără a afecta luminozitatea sau saturația. Acesta poate fi folosit pentru corecția culorii sau pentru a aplica efecte dramatice de culoare care transformă atmosfera materialului.

Numele proprietății	Descriere
nuanță	(float, 0 la 1) Curba pentru ajustarea procentului de schimbare a nuanței

Reflexie Lentilă

Efectul Lens Flare simulează lumina puternică care lovește obiectivul camerei, creând aure strălucitoare, inele colorate și reflexii blânde peste materialul video. Reflexiile sunt plasate automat de-a lungul unei linii de la sursa de lumină către centrul cadrului. Puteți anima orice proprietate cu cadre cheie pentru a urmări acțiunea sau a se potrivi scenei.

Numele proprietății	Descriere
x	(float, -1 la 1) Poziția orizontală a sursei de lumină. -1 este marginea stângă, 0 este centrul, +1 este marginea dreaptă.
y	(float, -1 la 1) Poziția verticală a sursei de lumină. -1 este marginea de sus, 0 este centrul, +1 este marginea de jos.
luminozitate	(float, 0 la 1) Intensitatea generală a strălucirii și transparența. Valorile mai mari fac efectele mai luminoase și mai opace.
dimensiune	(float, 0.1 la 3) Scara întregului efect flare. Valorile mai mari măresc aurele, inelele și strălucirile.
răspândire	(float, 0 la 1) Cât de departe călătoresc reflexiile secundare. 0 le menține aproape de sursă, 1 le împinge până la marginea opusă.
culoare_tintă	(color) Schimbă culorile efectului flare pentru a se potrivi scenei. Folosiți glisoarele RGBA pentru a alege nuanța și transparența.

Negativ

Efectul Negative inversează culorile video-ului, producând o imagine care seamănă cu un negativ fotografic. Acesta poate fi folosit pentru efecte artistice, pentru a crea un aspect suprarealist sau din altă lume, sau pentru a evidenția elemente specifice din cadrul imaginii.

Detector Obiecte

Efectul Detector de Obiecte utilizează algoritmi de învățare automată (cum ar fi rețelele neuronale) pentru a identifica și evidenția obiecte în cadrul video. Poate recunoaște mai multe tipuri de obiecte, cum ar fi vehicule, persoane, animale și altele! Acesta poate fi folosit pentru scopuri analitice, pentru a adăuga elemente interactive în videoclipuri sau pentru a urmări mișcarea unor obiecte specifice în cadrul imaginii.

Filtre de Clasă și Încredere

Pentru a ajusta procesul de detectare la nevoile dvs. specifice, Detectorul de Obiecte include proprietăți pentru **filtre de clasă și praguri de încredere**. Setând un filtru de clasă, cum ar fi „Camion” sau „Persoană”, puteți instrui detectorul să se concentreze pe tipuri specifice de obiecte, limitând tipurile de obiecte urmărite. Pragul de încredere vă permite să setați un nivel minim de certitudine pentru detectări, asigurând că sunt luate în considerare doar obiectele detectate cu un nivel de încredere peste acest prag, ceea ce ajută la reducerea falselor pozitive și la concentrarea pe detectări mai precise.

Cum Funcționează Parentalitatea

Odată ce ați urmărit obiectele, puteți „parința” alte *Clipuri* la ele. Aceasta înseamnă că al doilea clip, care poate fi un grafic, text sau un alt strat video, va urma obiectul urmărit ca și cum ar fi atașat de acesta. Dacă obiectul urmărit se mișcă spre stânga, clipul copil se mișcă spre stânga. Dacă obiectul urmărit crește în dimensiune (se apropie de cameră), clipul copil se mărește de asemenea. Pentru ca clipurile parințate să apară corect, trebuie să fie pe o Pista mai înaltă decât obiectele urmărite și să setați proprietatea corespunzătoare *Scalare*.

Vezi *Părintele clipului*.

Proprietăți

Numele proprietății	Descriere
filtru_clasă	(string) Tipul clasei de obiect de filtrat (ex. mașină, persoană)
prag_încredere	(float, 0 la 1) Valoarea minimă de încredere pentru afișarea obiectelor detectate
afișare_text_cutie	(int, opțiuni: ['Da', 'Nu']) Afișează numele clasei și ID-ul TUTUROR obiectelor urmărite
afișare_cuțite	(int, opțiuni: ['Da', 'Nu']) Desenează o cutie de delimitare în jurul TUTUROR obiectelor urmărite (o metodă rapidă de a ascunde toate obiectele urmărite)
index_obiect_selectat	(int, 0 la 200) Indexul obiectului urmărit care este <i>selectat</i> pentru a-i modifica proprietățile
desenează_cutie	(int, opțiuni: ['Da', 'Nu']) Dacă se desenează cutia în jurul obiectului urmărit selectat
id_cutie	(string) ID intern al unei cutii de obiect urmărit pentru scopuri de identificare
x1	(float, 0 la 1) Coordonata X din stânga sus a cutiei obiectului urmărit, normalizată la lățimea cadrului video
y1	(float, 0 la 1) Coordonata Y din stânga sus a cutiei obiectului urmărit, normalizată la înălțimea cadrului video
x2	(float, 0 la 1) Coordonata X din dreapta jos a cutiei obiectului urmărit, normalizată la lățimea cadrului video
y2	(float, 0 la 1) Coordonata Y din dreapta jos a cutiei obiectului urmărit, normalizată la înălțimea cadrului video
delta_x	(float, -1.0 la 1) Delta de mișcare orizontală a cutiei obiectului urmărit față de poziția anterioară
delta_y	(float, -1.0 la 1) Delta de mișcare verticală a cutiei obiectului urmărit față de poziția anterioară
scalare_x	(float, 0 la 1) Factor de scalare pe direcția X pentru cutia obiectului urmărit, relativ la dimensiunea sa originală
scalare_y	(float, 0 la 1) Factor de scalare pe direcția Y pentru cutia obiectului urmărit, relativ la dimensiunea sa originală
rotație	(float, 0 la 360) Unghiul de rotație al cutiei obiectului urmărit, în grade
vizibil	(bool) Dacă cutia obiectului urmărit este vizibilă în cadrul curent. Proprietate doar în citire.
contur	(color) Culoarea conturului (marginii) în jurul cutiei obiectului urmărit
grosime_contur	(int, 1 la 10) Lățimea conturului (marginii) în jurul cutiei obiectului urmărit
opacitate_contur	(float, 0 la 1) Opacitatea conturului (marginii) din jurul casetei obiectului urmărit
transparență_fundal	(float, 0 la 1) Opacitatea umplerii de fundal din interiorul casetei obiectului urmărit
colț_fundal	(int, 0 la 150) Raza colțurilor pentru umplerea de fundal din interiorul casetei obiectului urmărit
fundal	(culoare) Culoarea umplerii de fundal din interiorul casetei obiectului urmărit

Contur

Efectul Contur adaugă o margine personalizabilă în jurul imaginilor sau textului dintr-un cadru video. Funcționează prin extragerea canalului alfa al imaginii, estomparea acestuia pentru a genera o mască de contur netedă, apoi combinarea acestei măști cu un strat de culoare solidă. Utilizatorii pot ajusta lățimea conturului, precum și componentele sale de culoare (roșu, verde, albastru) și transparența (alfa), permițând o gamă largă de stiluri vizuale. Acest efect este ideal pentru evidențierea textului, crearea unei separări vizuale și adăugarea unui plus artistic videoclipurilor tale.

Numele proprietății	Descriere
lățime	(float, 0 la 100) Lățimea conturului în pixeli.
roșu	(float, 0 la 255) Componenta roșie a culorii conturului.
verde	(float, 0 la 255) Componenta verde a culorii conturului.
albastru	(float, 0 la 255) Componenta albastră a culorii conturului.
alfa	(float, 0 la 255) Valoarea de transparență (alfa) pentru contur.

Pixelare

Efectul Pixelate mărește sau micșorează dimensiunea pixelilor din video, creând un aspect asemănător unui mozaic. Acesta poate fi folosit pentru a ascunde detalii (cum ar fi fețele sau plăcuțele de înmatriculare din motive de confidențialitate) sau ca efect stilistic pentru a evoca o estetică retro, digitală sau abstractă.

Numele proprietății	Descriere
jos	(float, 0 la 1) Curba pentru ajustarea dimensiunii marginii de jos
stânga	(float, 0 la 1) Curba pentru ajustarea dimensiunii marginii din stânga
pixelizare	(float, 0 la 0.99) Curba pentru ajustarea cantității de pixelizare
dreapta	(float, 0 la 1) Curba pentru ajustarea dimensiunii marginii din dreapta
sus	(float, 0 la 1) Curba pentru ajustarea dimensiunii marginii de sus

Ascuțire

Efectul Sharpen îmbunătățește detaliile percepute prin estomparea ușoară a cadrului și apoi adăugarea unei diferențe scalate (masca *un-sharp*) peste acesta. Aceasta crește contrastul marginilor, făcând texturile și contururile să pară mai clare fără a modifica luminozitatea generală.

Moduri

- **Unsharp** – Masca clasică un-sharp: detaliile marginilor sunt adăugate înapoi pe cadrul *original*. Produce claritatea puternică familiară din editorii foto.
- **HighPass** – Amestec high-pass: detaliile marginilor sunt adăugate pe cadrul *estompat*, apoi rezultatul înlocuiește originalul. Oferă un aspect mai moale, mai „contrastant” și poate salva zonele luminoase care altfel s-ar tăia.

Canale

- **All** – Aplică masca marginilor pe întregul semnal RGB (efectul cel mai puternic – culoare și luminozitate ascuțite).
- **Luma** – Aplică doar pe luma (luminozitate). Culoarele rămân neschimbate, astfel zgomotul de cromă nu este amplificat.
- **Chroma** – Aplică doar pe canalele de cromă (diferența de culoare). Util pentru revigorarea ușoară a marginilor de culoare fără a schimba luminozitatea percepută.

Proprietăți

Numele proprietății	Descriere
cantitate	(float, 0 la 40) Multiplator de intensitate / până la 100% creștere a marginilor
raza	(float, 0 la 10) Raza de estompare în pixeli la 720p (scalată automat la dimensiunea clipului)
prag	(float, 0 la 1) Diferența minimă de luma care va fi ascuțită
mod	(int, opțiuni: ['Unsharp', 'HighPass']) Stilul matematic al măștii de ascuțire
canal	(int, opțiuni: ['All', 'Luma', 'Chroma']) Canalele de culoare care primesc ascuțire

Deplasare

Efectul Shift mută întreaga imagine în diferite direcții (sus, jos, stânga și dreapta cu înfășurare infinită), creând un sentiment de mișcare sau dezorientare. Poate fi folosit pentru tranziții, pentru a simula mișcarea camerei sau pentru a adăuga mișcare dinamică cadrelor statice.

Numele proprietății	Descriere
x	(float, -1 la 1) Mută coordonatele X (stânga sau dreapta)
y	(float, -1 la 1) Mută coordonatele Y (sus sau jos)

Proiecție Sferică

Efectul Proiecție Sferică aplatizează materialul video 360° sau fisheye într-o vizualizare rectangulară normală sau generează un output fisheye. Controlează o cameră virtuală cu yaw, pitch și roll. Controlează vizualizarea output-ului cu FOV. Alege tipul de intrare (equirect sau unul dintre modelele fisheye), selectează un mod de proiecție pentru output și alege un mod de eșantionare care echilibrează calitatea și viteza. Este ideal pentru mișcări de „cameră virtuală” cu keyframe în clipuri 360° și pentru convertirea filmărilor fisheye circulare.

Numele proprietății	Descriere
yaw	(float, -180 la 180) Rotație orizontală în jurul axei verticale (grade).
pitch	(float, -180 la 180) Rotație verticală în jurul axei drepte (grade).
roll	(float, -180 la 180) Rotație în jurul axei frontale (grade).
fov	(float, 0 la 179) Out FOV. Câmpul vizual orizontal al camerei virtuale (grade) pentru output.
in_fov	(float, 1 la 360) In FOV. Acoperirea totală a obiectivului sursă. Folosit când Model Intrare = Fisheye (valoare tipică 180). Ignorat pentru sursele equirect.
mod_proiecție	(int) Proiecția output-ului: Sferă (0): output rectiliniar pe întreaga sferă. Semisferă (1): output rectiliniar pe o semisferă. Fisheye: Equidistant (2), Equisolid (3), Stereographic (4), Orthographic (5): output fisheye circular folosind maparea selectată.
model_intrare	(int) Modelul obiectivului sursă: Equirectangular (0), Fisheye: Equidistant (1), Fisheye: Equisolid (2), Fisheye: Stereographic (3), Fisheye: Orthographic (4).
invertire	(int) Rotește vizualizarea cu 180° fără oglindire. Normal (0), Invertire (1). Pentru sursele equirect se comportă ca un yaw de 180°. Pentru intrările fisheye schimbă semisferele față/spate.
interpolare	(int) Metoda de eșantionare: Nearest (0), Bilinear (1), Bicubic (2), Auto (3). Auto alege Bilinear la ~1:1, Bicubic la mărire și Bilinear mipmapat la micșorare.

Note de utilizare

- **Aplatizează un clip fisheye într-o vizualizare normală:** Setează **Model Intrare** la tipul corect de fisheye, setează **In FOV** la acoperirea obiectivului (adesea 180), alege **Mod Proiecție** = **Sferă** sau **Semisferă**, apoi încadrează cu **Yaw/Pitch/Roll** și **Out FOV**.
- **Reîncadrează un clip equirect:** Setează **Model Intrare** = **Equirectangular**, alege **Sferă** (completă) sau **Semisferă** (față/spate). **Invertire** pe equirect este echivalent cu yaw +180 și nu oglindește.
- **Creează un output fisheye:** Alege unul dintre modurile de proiecție **Fisheye** (2..5). **Out FOV** controlează acoperirea discului (180 oferă un fisheye circular clasic).
- Dacă imaginea pare oglindită, dezactivează **Invertire**. Dacă ai nevoie de vederea din spate pe equirect, folosește **Invertire** sau adaugă +180 la **Yaw**.
- Dacă output-ul pare neclar sau cu aliasing, reduce **Out FOV** sau crește rezoluția de export. Interpolarea **Auto** adaptează filtrul la scalare.

Stabilizator

Efectul Stabilizator reduce tremurul și vibrațiile nedorite în filmările handheld sau instabile, rezultând cadre mai fluide și cu aspect profesional. Este deosebit de util pentru scene de acțiune, filmări handheld sau orice material video realizat fără trepied.

Numele proprietății	Descriere
zoom	(float, 0 la 2) Procentaj de zoom în clip, pentru a decupa tremurul și marginile inegale

Urmăritor

Efectul Tracker permite urmărirea unui obiect sau a unei zone specifice în cadrul video pe mai multe cadre. Acesta poate fi folosit pentru urmărirea mișcării, adăugarea de efecte sau adnotări care urmează mișcarea obiectelor sau pentru stabilizarea materialului video bazată pe un punct urmărit. Când urmărești un obiect, asigură-te că selectezi întregul obiect, vizibil la începutul clipului, și alege unul dintre algoritmi **Tracking Type**. Algoritmul de urmărire urmărește apoi obiectul de la cadru la cadru, înregistrând poziția, scala și uneori rotația acestuia.

Tip de urmărire

- **KCF:** (implicit) O combinație între strategiile Boosting și MIL, folosind filtre de corelație pe zone suprapuse din „buzunare” pentru a urmări și prezice cu precizie mișcarea obiectului. Oferă viteză și acuratețe mai mare și poate opri urmărirea când obiectul este pierdut, dar întâmpină dificultăți în reluarea urmăririi după pierderea obiectului.
- **MIL:** Îmbunătățește Boosting prin considerarea mai multor potențiale pozitive („buzunare”) în jurul obiectului pozitiv cert, crescând robustețea la zgomot și menținând o acuratețe bună. Totuși, împărtășește dezavantajele Boosting Tracker-ului, precum viteza redusă și dificultatea de a opri urmărirea când obiectul este pierdut.
- **BOOSTING:** Utilizează algoritmul online AdaBoost pentru a îmbunătăți clasificarea obiectelor urmărite, concentrându-se pe cele clasificate greșit. Necesită setarea cadrului inițial și tratează obiectele din apropiere ca fundal, ajustându-se la cadre noi pe baza zonelor cu scor maxim. Este cunoscut pentru urmărirea precisă, dar are viteză redusă, sensibilitate la zgomot și dificultăți în oprirea urmăririi la pierderea obiectului.
- **TLD:** Descompune urmărirea în fazele de urmărire, învățare și detectare, permițând adaptarea și corectarea în timp. Deși poate gestiona destul de bine scalarea obiectelor și occluziile, poate avea un comportament imprevizibil, cu instabilitate în urmărire și detectare.

- **MEDIANFLOW:** Bazat pe metoda Lucas-Kanade, analizează mișcarea înainte și înapoi pentru a estima erorile de traiectorie pentru predicția poziției în timp real. Este rapid și precis în anumite condiții, dar poate pierde urmărirea obiectelor care se mișcă rapid.
- **MOSSE:** Utilizează corelații adaptive în spațiul Fourier pentru a menține robustețea față de schimbările de iluminare, scară și poziție. Are viteze foarte mari de urmărire și este mai bun la continuarea urmăririi după pierdere, dar poate persista în urmărirea unui obiect absent.
- **CSRT:** Folosește hărți de fiabilitate spațială pentru a ajusta suportul filtrului, îmbunătățind capacitatea de a urmări obiecte neregulate și de a funcționa bine chiar și în cazul suprapunerii obiectelor. Totuși, este mai lent și poate să nu funcționeze fiabil când obiectul este pierdut.

Cum Funcționează Parentalitatea

Odată ce aveți un obiect urmărit, puteți „atașa” alte *Clipuri* la acesta. Aceasta înseamnă că al doilea clip, care poate fi un grafic, text sau un alt strat video, va urma obiectul urmărit ca și cum ar fi atașat de acesta. Dacă obiectul urmărit se mișcă spre stânga, clipul copil se mișcă spre stânga. Dacă obiectul urmărit crește în dimensiune (se apropie de cameră), clipul copil se mărește și el. Pentru ca clipurile atașate să apară corect, trebuie să fie pe o pistă mai sus decât obiectele urmărite și să setați proprietatea corespunzătoare *Scalare*.

Vezi *Părintele clipului*.

Proprietăți

Numele proprietății	Descriere
desenează_cutie	(int, choices: ['Yes', 'No']) Dacă să se deseneze chenarul în jurul obiectului urmărit
id_cutie	(string) ID intern al unei cutii de obiect urmărit pentru scopuri de identificare
x1	(float, 0 la 1) Coordonata X din stânga sus a cutiei obiectului urmărit, normalizată la lățimea cadrului video
y1	(float, 0 la 1) Coordonata Y din stânga sus a cutiei obiectului urmărit, normalizată la înălțimea cadrului video
x2	(float, 0 la 1) Coordonata X din dreapta jos a cutiei obiectului urmărit, normalizată la lățimea cadrului video
y2	(float, 0 la 1) Coordonata Y din dreapta jos a cutiei obiectului urmărit, normalizată la înălțimea cadrului video
delta_x	(float, -1.0 la 1) Delta de mișcare orizontală a cutiei obiectului urmărit față de poziția anterioară
delta_y	(float, -1.0 la 1) Delta de mișcare verticală a cutiei obiectului urmărit față de poziția anterioară
scalare_x	(float, 0 la 1) Factor de scalare pe direcția X pentru cutia obiectului urmărit, relativ la dimensiunea sa originală
scalare_y	(float, 0 la 1) Factor de scalare pe direcția Y pentru cutia obiectului urmărit, relativ la dimensiunea sa originală
rotație	(float, 0 la 360) Unghiul de rotație al cutiei obiectului urmărit, în grade
vizibil	(bool) Dacă cutia obiectului urmărit este vizibilă în cadrul curent. Proprietate doar în citire.
contur	(color) Culoarea conturului (marginii) în jurul cutiei obiectului urmărit
grosime_contur	(int, 1 la 10) Lățimea conturului (marginii) în jurul cutiei obiectului urmărit
opacitate_contur	(float, 0 la 1) Opacitatea conturului (marginii) din jurul casetei obiectului urmărit
transparență_fundal	(float, 0 la 1) Opacitatea umplerii de fundal din interiorul casetei obiectului urmărit
colț_fundal	(int, 0 la 150) Raza colțurilor pentru umplerea de fundal din interiorul casetei obiectului urmărit
fundal	(culoare) Culoarea umplerii de fundal din interiorul casetei obiectului urmărit

Val

Efectul Wave distorsionează imaginea într-un model asemănător valurilor, simulând efecte precum ceața termică, reflexiile apei sau alte forme de distorsiune. Viteza, amplitudinea și direcția valurilor pot fi ajustate.

Numele proprietății	Descriere
amplitudine	(float, 0 la 5) Înălțimea valului
multipliator	(float, 0 la 10) Cantitatea cu care se multiplică valul (pentru a-l mări)
deplasare_x	(float, 0 la 1000) Cantitatea de deplasare pe axa X
viteză_y	(float, 0 la 300) Viteza valului pe axa Y
lungimea_valului	(float, 0 la 3) Lungimea valului

1.9.6 Efecte Audio

Efectele audio modifică formele de undă și datele de eșantion audio ale unui clip. Mai jos este o listă de efecte audio și proprietățile lor. De multe ori este cel mai bine să experimentați cu un efect, introducând valori diferite în proprietăți și observând rezultatele.

Compresor

Efectul Compressor în procesarea audio reduce gama dinamică a semnalului audio, făcând sunetele puternice mai silențioase și sunetele slabe mai puternice. Aceasta creează un nivel de volum mai consistent, util pentru echilibrarea volumului diferitelor surse audio sau pentru obținerea unei caracteristici sonore particulare în producția muzicală.

Numele proprietății	Descriere
atac	(float, 0.1 la 100)
ocolire	(bool)
câștig_makeup	(float, -12 la 12)
raport	(float, 1 la 100)
eliberare	(float, 10 la 1000)
prag	(float, -60 la 0)

Întârziere

Efectul Delay adaugă un ecou semnalului audio, repetând sunetul după o întârziere scurtă. Acest lucru poate crea un sentiment de spațiu și adâncime în audio și este folosit frecvent pentru efecte creative în muzică, design sonor și post-producție audio.

Numele proprietății	Descriere
timp_întârziere	(float, 0 la 5)

Distorsiune

Efectul Distortion taie intenționat semnalul audio, adăugând armonice și supratonuri nearmonice. Acest lucru poate crea un sunet aspru, agresiv, caracteristic multor tonuri de chitară electrică și este folosit atât în scopuri muzicale, cât și de design sonor.

Numele proprietății	Descriere
tip_distorsiune	(int, choices: ['Tăiere dură', 'Tăiere moale', 'Exponențial', 'Redresor cu undă completă', 'Redresor cu jumătate de undă'])
câștig_intrare	(int, -24 până la 24)
câștig_de_ieșire	(int, -24 până la 24)
ton	(int, -24 până la 24)

Ecou

Efectul Echo, similar cu delay-ul, repetă semnalul audio la intervale, dar cu accent pe crearea unei repetiții distincte a sunetului care imită ecourile naturale. Acesta poate fi folosit pentru a simula medii acustice sau pentru efecte sonore creative.

Numele proprietății	Descriere
timp de ecou	(float, 0 la 5)
feedback	(float, 0 până la 1)
amestec	(float, 0 până la 1)

Extindere

Efectul Expander mărește gama dinamică a sunetului, făcând sunetele liniștite mai liniștite și lăsând sunetele puternice neafectate. Este opusul compresiei și este folosit pentru a reduce zgomotul de fundal sau pentru a crește impactul dinamic al sunetului.

Numele proprietății	Descriere
atac	(float, 0.1 la 100)
ocolire	(bool)
câștig_makeup	(float, -12 la 12)
raport	(float, 1 la 100)
eliberare	(float, 10 la 1000)
prag	(float, -60 la 0)

Zgomot

Efectul Noise adaugă semnale aleatorii, de intensitate egală, pe întreg spectrul de frecvență al sunetului, simulând sunetul zgomotului alb. Poate fi folosit pentru mascarea sunetului, ca componentă în designul sonor sau pentru testare și calibrare.

Numele proprietății	Descriere
nivel	(int, 0 până la 100)

Egalizator Parametric

Efectul Parametric EQ (Equalizator) permite ajustări precise ale nivelului de volum pentru intervale specifice de frecvență în semnalul audio. Poate fi folosit pentru măsuri corective, cum ar fi eliminarea tonurilor nedorite, sau creativ, pentru a modela echilibrul tonal al sunetului.

Numele proprietății	Descriere
tip filtru	(int, opțiuni: ['Low Pass', 'High Pass', 'Low Shelf', 'High Shelf', 'Band Pass', 'Band Stop', 'Peaking Notch'])
frecvență	(int, 20 până la 20000)
câștig	(int, -24 până la 24)
factor q	(float, 0 până la 20)

Robotizare

Efectul Robotization transformă sunetul pentru a suna mecanic sau robotic, aplicând o combinație de modulare a înălțimii și tehnici de sinteză. Acest efect este folosit pe scară largă pentru voci de personaje în media, producție muzicală creativă și design sonor.

Numele proprietății	Descriere
dimensiune fft	(int, opțiuni: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
dimensiune hop	(int, opțiuni: ['1/2', '1/4', '1/8'])
tip fereastră	(int, opțiuni: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Șoptire

Efectul Whisperization transformă sunetul pentru a imita o voce șoptită, adesea prin filtrarea anumitor frecvențe și adăugarea de zgomot. Poate fi folosit pentru efecte artistice în muzică, design sonor pentru film și video sau în povestirea audio pentru a transmite secretul sau intimitatea.

Numele proprietății	Descriere
dimensiune fft	(int, opțiuni: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
dimensiune hop	(int, opțiuni: ['1/2', '1/4', '1/8'])
tip fereastră	(int, opțiuni: ['Rectangular', 'Bart Lett', 'Hann', 'Hamming'])

Pentru mai multe informații despre cadrele cheie și animație, consultați [Animație](#).

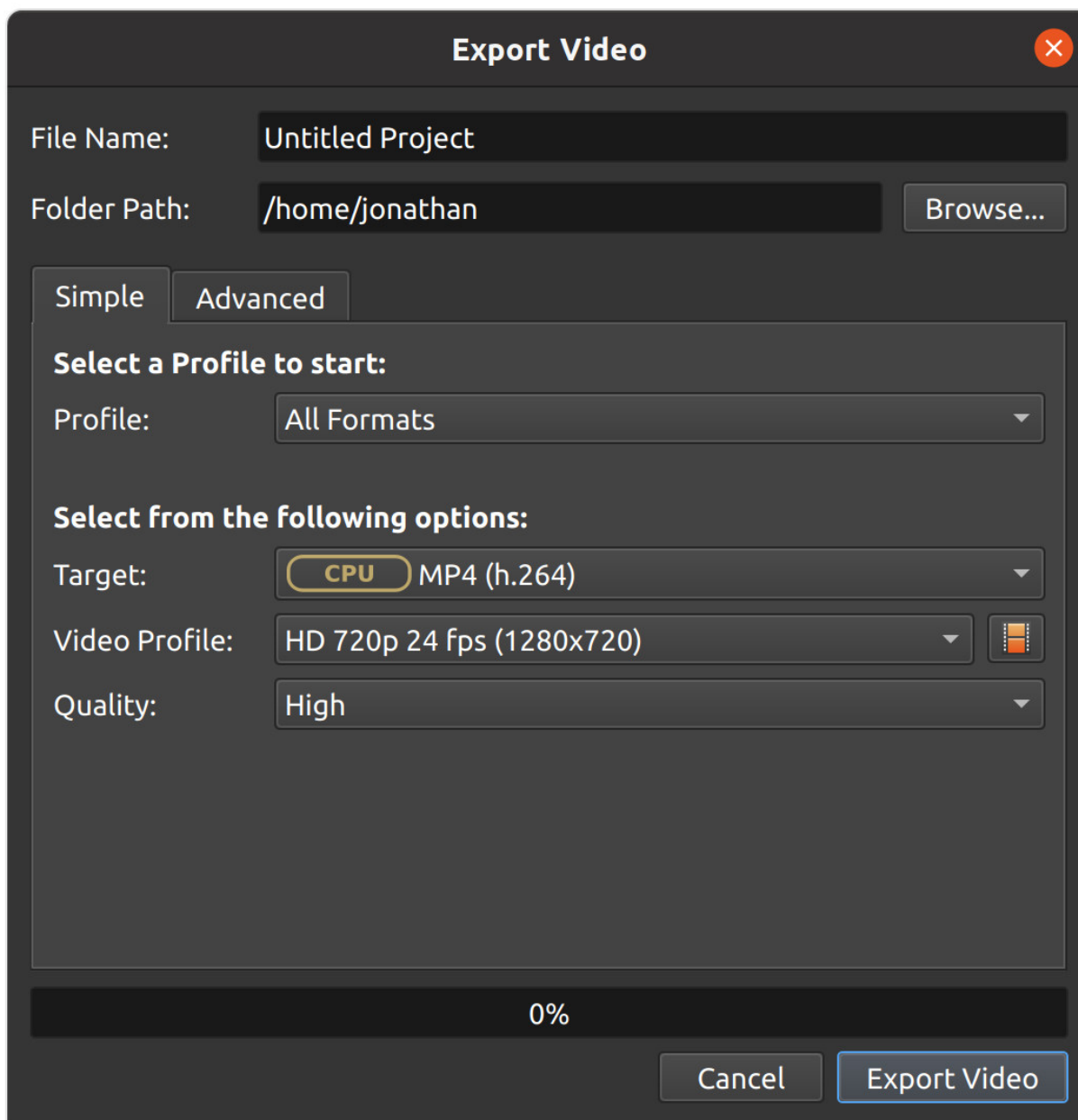
1.10 Exportă

Exportul convertește proiectul tău OpenShot (clipuri, efecte, animații, titluri) într-un singur fișier video de ieșire (folosind un proces numit `codare video`). Folosind setările implicite, videoclipul exportat va fi compatibil cu majoritatea playerelor media (cum ar fi VLC) și site-urilor web (cum ar fi YouTube, Vimeo, Facebook) și creează un fișier video formatat MP4 (h. 264 + AAC). Vezi [MP4 \(h.264\)](#).

Apasă pe pictograma *Export Video* din partea de sus a ecranului (sau folosește meniul *File* → *Export Video*). Valorile implicite funcționează bine, așa că doar apasă butonul *Export Video* pentru a genera noul videoclip. Poți, de asemenea, să creezi propriile profiluri de export personalizate, vezi [Profiluri](#).

1.10.1 Mod Simplu

Deși codificarea video este foarte complicată, cu zeci de setări și opțiuni interconectate, OpenShot o face ușoară, cu setări implicite rezonabile, iar cea mai mare parte a acestei complexități este ascunsă în fila noastră *Simplu*, care este vizualizarea implicită pentru export.

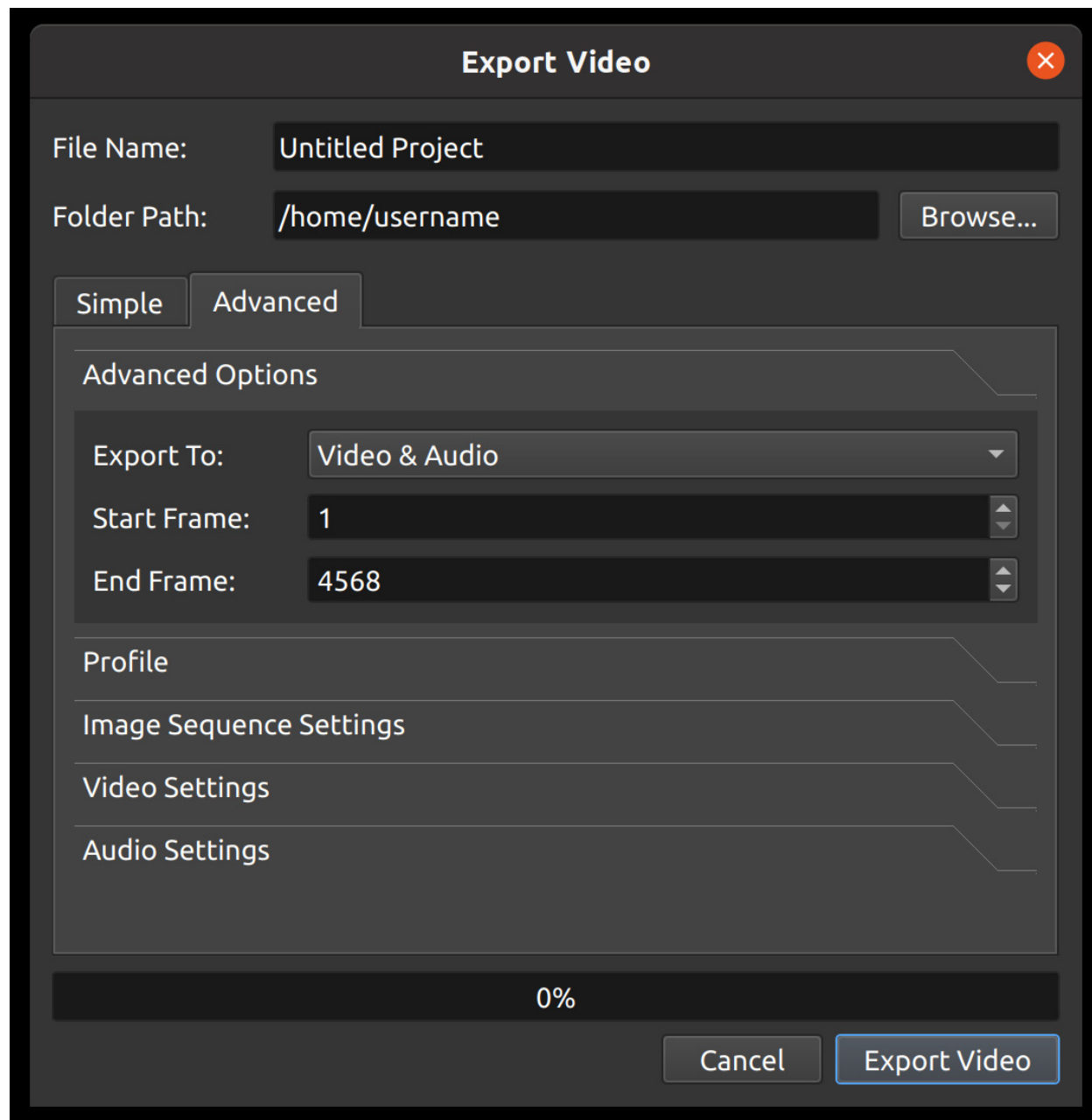


Setare Simplă	Descriere
Profil	Presetări comune (combinații de presetări și profile video grupate pe categorii, de exemplu: Web)
Țintă	Presetări țintă legate de profilul curent (colecții de formate comune, codec-uri și setări de calitate, vezi Listă de presetări)
Profil Video	Profile video legate de ținta curentă (colecții de dimensiuni comune, rate de cadre și raporturi de aspect, vezi Listă Profiluri sau creează-ți propriile Profiluri)
Calitate	Setări de calitate (scăzută, medie, înaltă), care se referă la diverse rate de biți video și audio.

1.10.2 Mod Avansat

Majoritatea utilizatorilor nu vor avea nevoie să treacă la fila *Avansat*, dar dacă trebuie să personalizezi oricare dintre setările de codare video, de exemplu, rate de biți personalizate, codecuri diferite sau limitarea intervalului de cadre exportate, aceasta este fila pentru tine.

Opțiuni Avansate

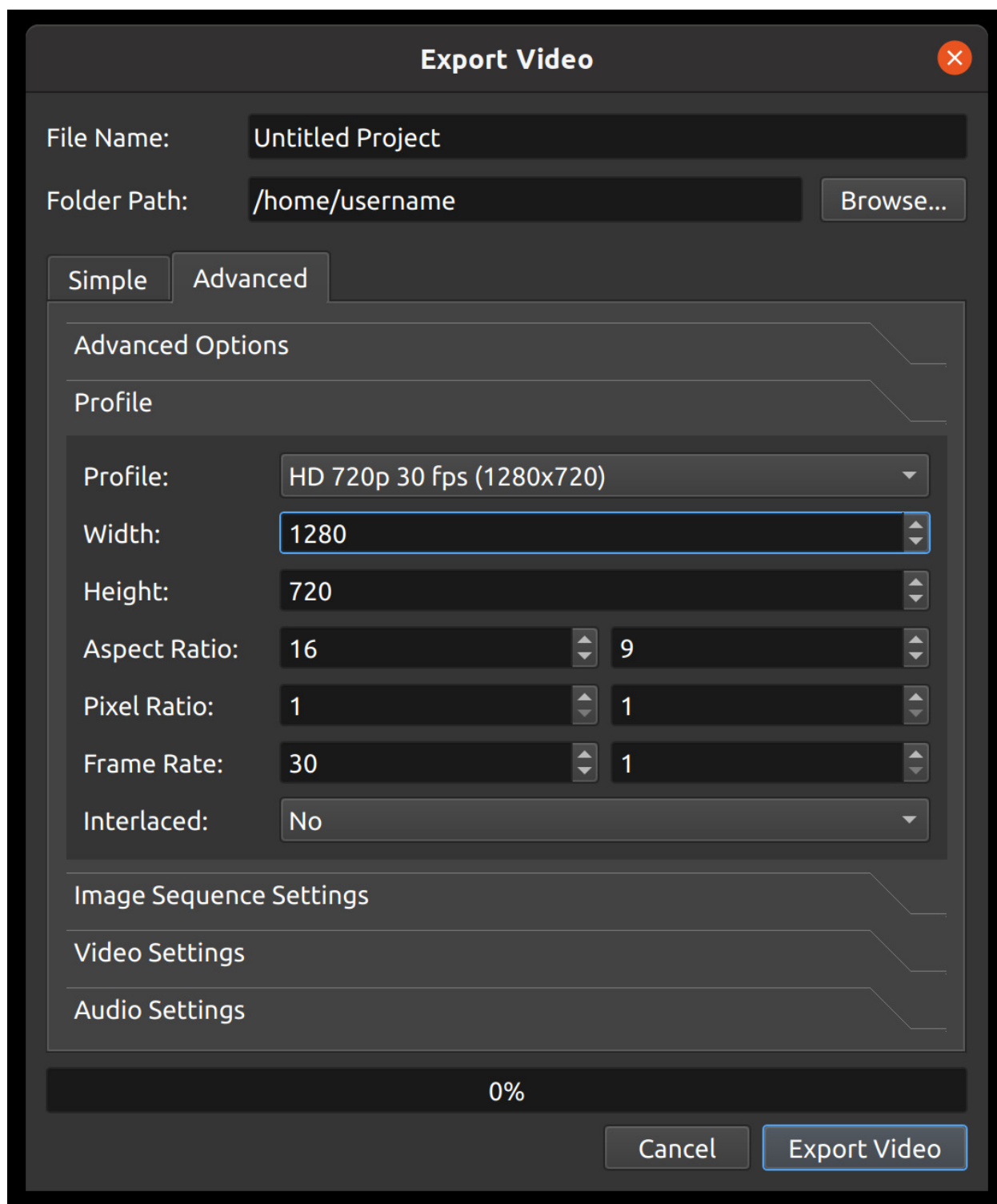


Setare Avansată	Descriere
Exportă către	Exportă atât <i>video & audio</i> , <i>doar audio</i> , <i>doar video</i> sau o <i>secvență de imagini</i>
Cadru de început	Primul cadru de exportat (implicit este 1)
Cadru final	Ultimul cadru de exportat (implicit este ultimul cadru din proiect care conține un clip)
Începe de la primul clip	Această casetă va comuta Cadru de început între <i>0.0</i> și <i>începutul</i> poziției primului clip/tranziție.
Se termină la ultimul clip	Această casetă va comuta Cadru final între <i>sfârșitul</i> celui mai îndepărtat clip/tranziție și întreaga <i>durată a proiectului</i> . Durata proiectului poate fi ajustată prin tragerea marginii drepte a oricărui track. Va trebui să faci zoom out (<i>Ctrl+Scroll Wheel</i>) pe timeline înainte de a putea trage marginea dreaptă a unui track.

Profil

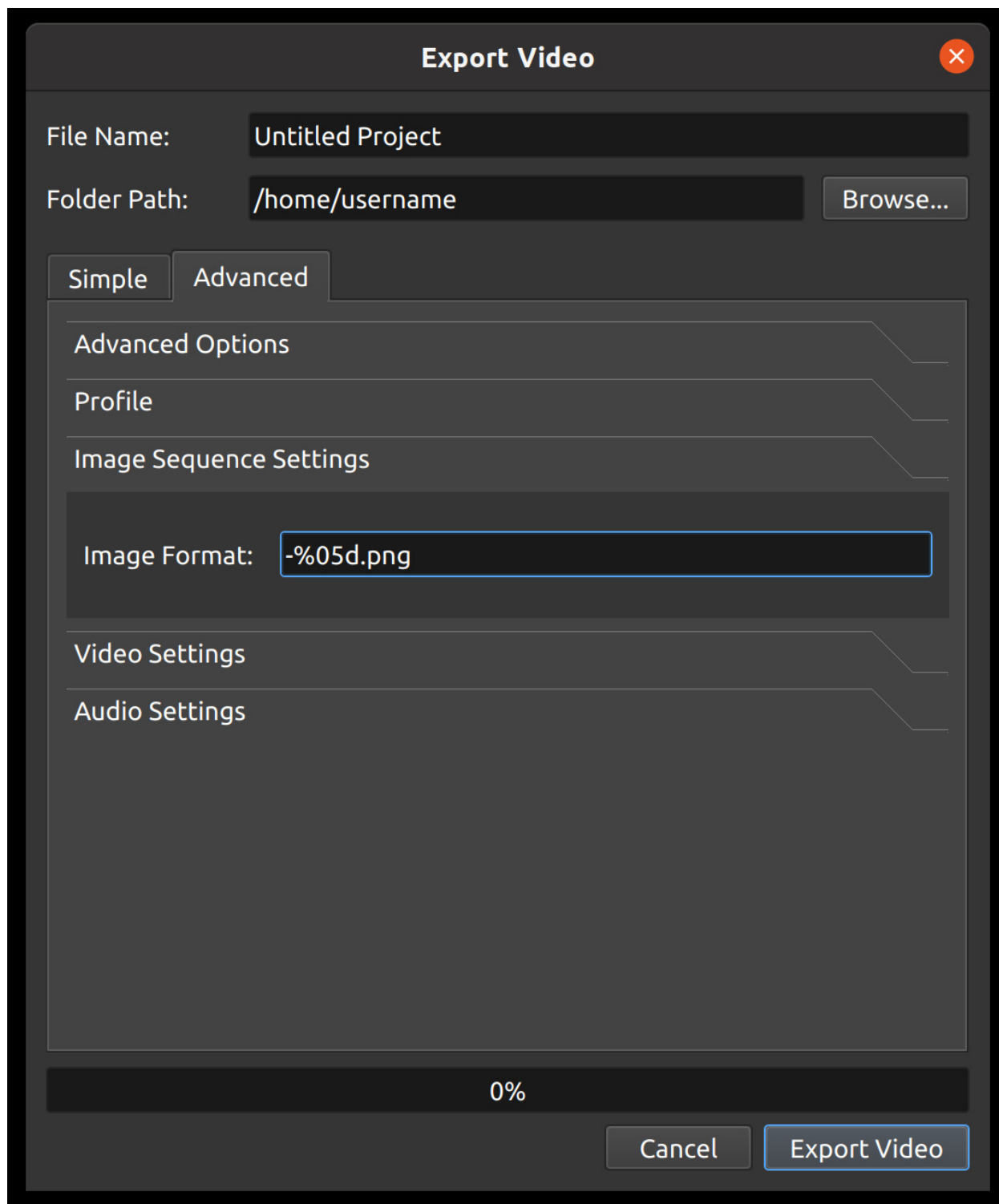
Un profil video este o colecție de setări video comune (*dimensiune, rată de cadre, raport de aspect*). Profilele sunt folosite în timpul editării, previzualizării și exportului pentru a oferi o modalitate rapidă de a comuta între combinații comune ale acestor setări. *Dialogul de export* va folosi **implicit** același profil utilizat de proiect.

NOTĂ: Este important să alegi un ****Profil*** cu același **raport de aspect** folosit la editarea proiectului tău. Dacă exporti la un **raport de aspect diferit**, imaginea poate fi întinsă, decupată, pot apărea bare negre sau alte probleme care modifică videoclipul exportat, făcându-l să arate diferit față de *Previzualizarea* din OpenShot.*



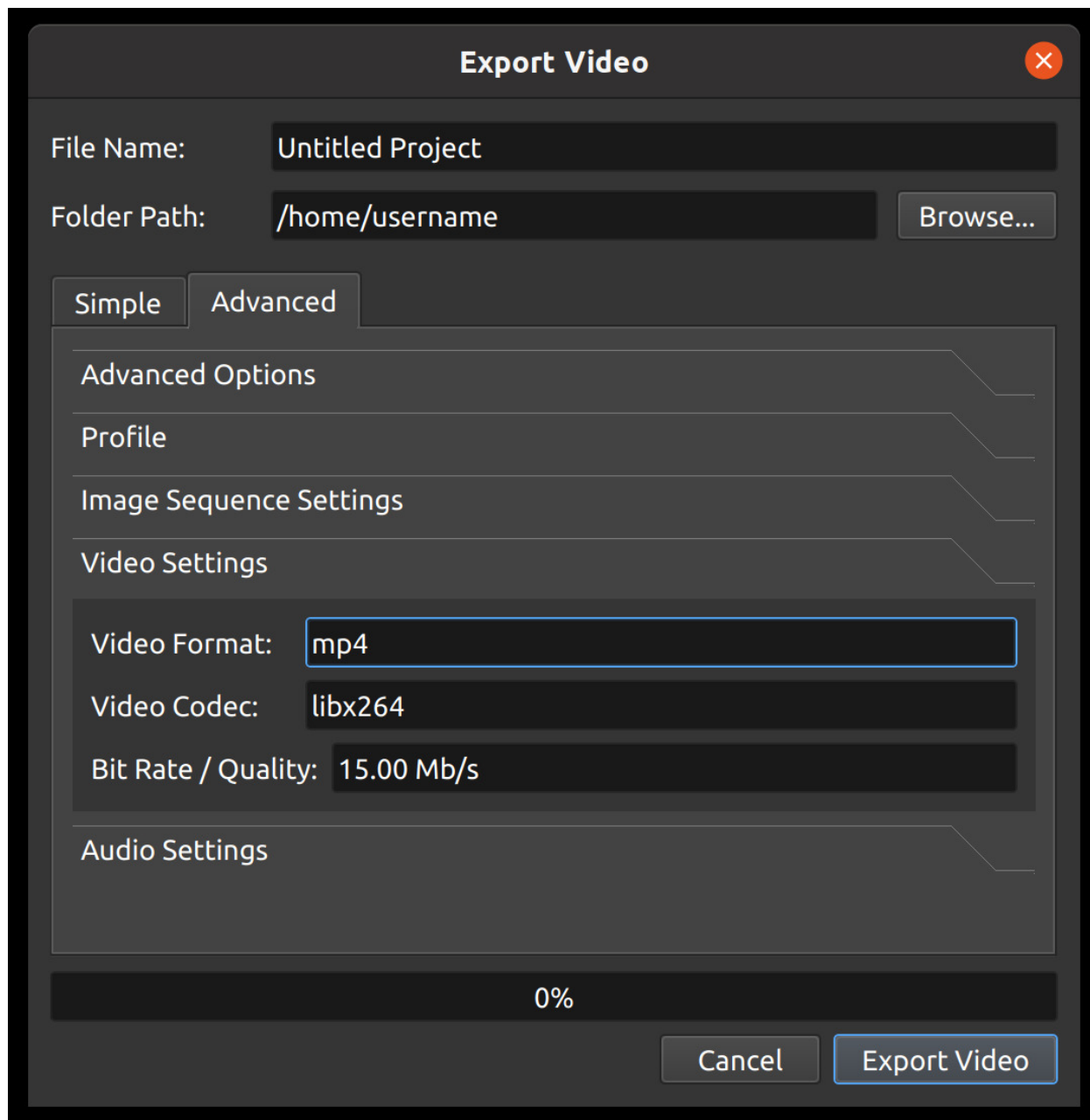
Setare Profil	Descriere
Profil	Profilul video folosit la export (colecție de dimensiuni, rată de cadre și rapoarte de aspect, vezi Listă Profile)
Lățime	Lățimea exportului video (în pixeli)
Înălțime	Înălțimea exportului video (în pixeli)
Raport de Aspect	Raportul de aspect al videoclipului final exportat. 1920×1080 se reduce la 16:9. Acesta ia în considerare și raportul pixelilor, de exemplu pixelii dreptunghiulari 2:1 vor afecta raportul de aspect.
Raportul Pixelilor	Raportul care reprezintă forma pixelilor. Majoritatea profilelor video folosesc pixeli pătrați 1:1, dar altele folosesc pixeli dreptunghiulari.
Rată de Cadre	Frecvența la care cadrele vor fi afișate.
Intercalat	Este acest format folosit pe linii de scanare alternative (de exemplu formate de difuzare și analogice)
Sferic	Când este activat, injectează metadate sferice 360° (atom SV3D) în fișierul exportat, astfel încât player-ele compatibile să îl recunoască imediat ca un videoclip 360°.

Setări secvență de imagini



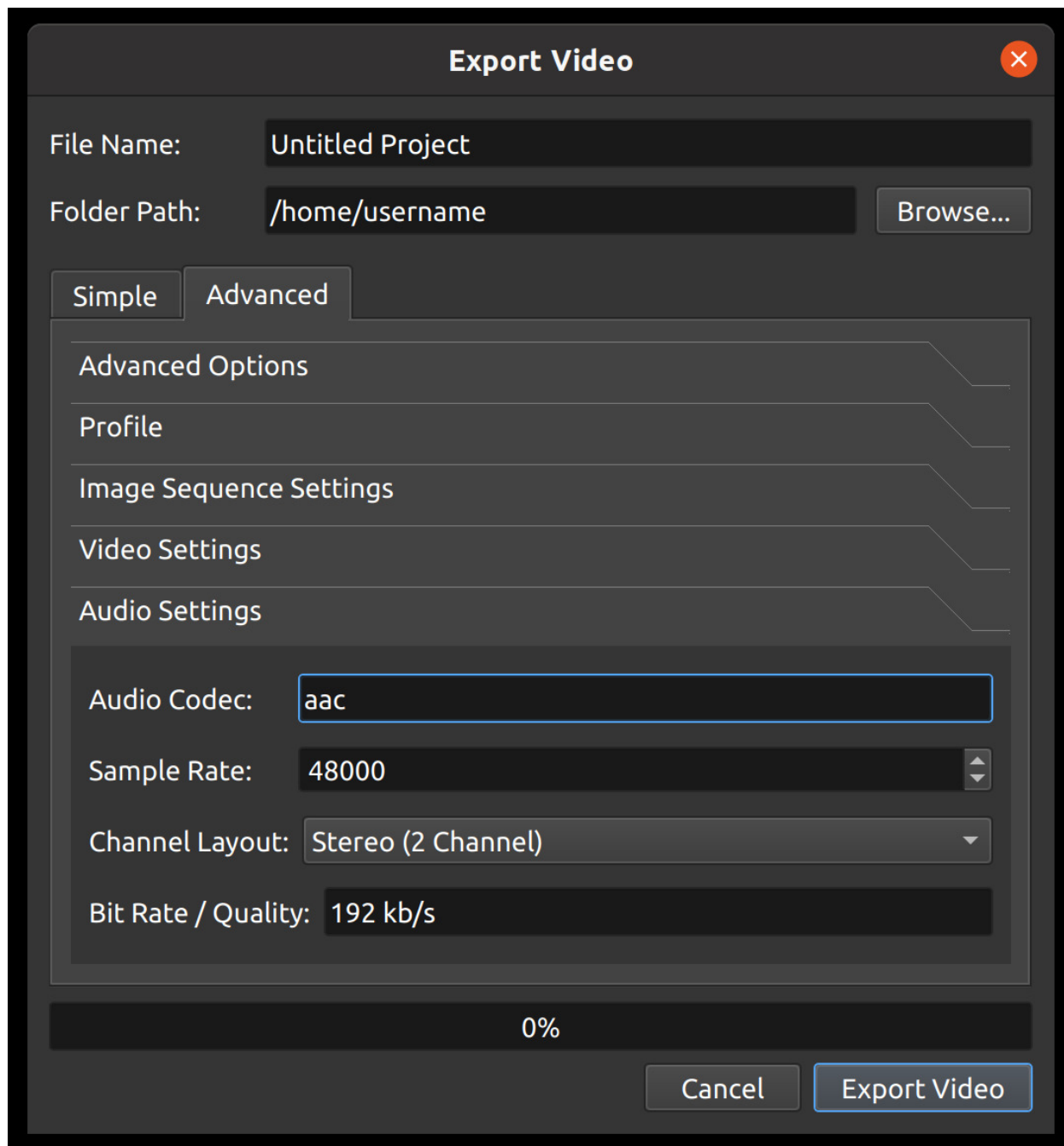
Numele setării imaginii	Descriere
Formatul imaginii	Formatul șirului care reprezintă numele fișierului de ieșire într-o secvență de imagini. De exemplu, %05d.png va completa un număr cu 5 cifre: 00001.png, 00002.png.

Setări video



Numele setării video	Descriere
Format video	Numele formatului container (mp4, mov, avi, webm, etc...)
Codec video	Numele codec-ului video folosit în timpul codificării video (libx264, mpeg4, libaom-av1, etc...)
Rată de biți / Calitate	Rata de biți utilizată pentru codificarea video. Acceptă următoarele formate: 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf, etc...

Setări audio



Numele setării audio	Descriere
Codec audio	Numele codec-ului audio folosit în timpul codificării audio (aac, mp2, libmp3lame, etc...)
Rata de eşantionare	Numărul de eşantioane audio pe secundă. Valorile comune sunt 44100 și 48000.
Configurația canalelor	Numărul și configurația canalelor audio (Stereo, Mono, Surround, etc...)
Rată de biți / Calitate	Rata de biți utilizată pentru codificarea audio. Acceptă următoarele formate: 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s, etc...

1.11 Animație

OpenShot a fost proiectat special având în vedere animația. Puternicul cadru de animație bazat pe curbe poate gestiona majoritatea sarcinilor cu ușurință și este suficient de flexibil pentru a crea aproape orice animație. Cadrele cheie specifică valorile în anumite puncte ale unui clip, iar OpenShot face munca grea de a interpola valorile intermediare.

1.11.1 Prezentare generală



#	Nume	Descriere
1	Proprietate verde	Când capul de redare este pe un cadru cheie, proprietatea apare verde
1	Proprietate albastră	Când capul de redare este pe o valoare interpolată, proprietatea apare albastră
2	Glisor de valoare	Faceți clic și trageți mouse-ul pentru a ajusta valoarea (aceasta creează automat un cadru cheie dacă este necesar)
3	Cap de redare	Poziționați capul de redare peste un clip unde aveți nevoie de un cadru cheie
4	Marcatori cadre cheie	Pictograme colorate aliniază partea de jos a clipului pentru fiecare cadru cheie (<i>circle=Bézier</i> , <i>diamond=linear</i> , <i>square=constant</i>). Fiecare pictogramă corespunde culorii clipului, efectului sau tranziției sale. Pictogramele cadrelor cheie ale elementului selectat sunt afișate mai luminoase. Filtrarea listei de proprietăți filtrează și aceste pictograme. Faceți clic pe orice pictogramă pentru a muta capul de redare, a încărca proprietățile și a selecta clipul, efectul sau tranziția. Trageți o pictogramă la stânga sau la dreapta pentru a muta cadrul cheie și a regla fin sincronizarea animației.

1.11.2 Cadre cheie

Pentru a crea un cadru cheie în OpenShot, poziționați pur și simplu capul de redare (adică poziția de redare) în orice punct peste un clip și editați proprietățile în dialogul de proprietăți. Dacă proprietatea suportă cadre cheie, aceasta va deveni verde, iar o pictogramă mică (*circle=Bézier*, *diamond=linear*, *square=constant*) va apărea în partea de jos a clipului la acea poziție. Mutați capul de redare într-un alt punct peste acel clip și ajustați din nou proprietățile. Toate animațiile necesită cel puțin 2 cadre cheie, dar pot suporta un număr nelimitat dintre ele.

Folosiți butoanele din bara de instrumente *Next Marker* și *Previous Marker* pentru a parcurge cadrele cheie ale elementului selectat. Acestea urmează clipul, efectul sau tranziția selectată. Când un efect este selectat, navigarea se oprește și la începutul și sfârșitul clipului părinte.

Pentru a ajusta **modul de interpolare**, faceți clic dreapta pe pictograma mică a graficului de lângă o valoare a proprietății.

Interpolarea cadrelor cheie	Descriere
Bézier	Valorile interpolate folosesc o curbă quadratică și efecte de intrare și ieșire ușoare. Pictogramă: <i>Circle</i> .
Liniar	Valorile interpolate sunt calculate liniar (fiecare pas are aceeași valoare). Pictogramă: <i>Diamond</i> .
Constant	Valorile interpolate rămân aceleași până la următorul cadru cheie și sar la noua valoare. Pictogramă: <i>Square</i> .

Pentru mai multe informații despre crearea cadrelor cheie pentru poziție, rotație, scară, înclinare și poziție, consultați [Transformă](#).

Pentru mai multe informații despre animațiile presetate, consultați [Meniu contextual](#).

Pentru o listă completă a cadrelor cheie, consultați [Proprietăți Clip](#).

1.11.3 Temporizare

Modificarea vitezei de redare a unui clip se face cu proprietatea *Time* și cu instrumentul *Timing*.

- Meniul *Time* oferă presetări precum normal, rapid, lent, înghețare și invers. Vezi detalii în [Timp](#).
- Instrumentul *Timing* vă permite să trageți marginile unui clip pentru a-l accelera sau încetini. OpenShot adaugă cadrele cheie de timp necesare și **scalează celelalte cadre cheie** astfel încât animațiile să rămână sincronizate. Clipurile mai scurte se redau mai rapid, cele mai lungi mai lent. Vezi mai mult: [Timp](#).

1.11.4 Repetare

Pentru a reda un clip de mai multe ori, folosiți *Click dreapta* □ *Time* □ *Repeat*.

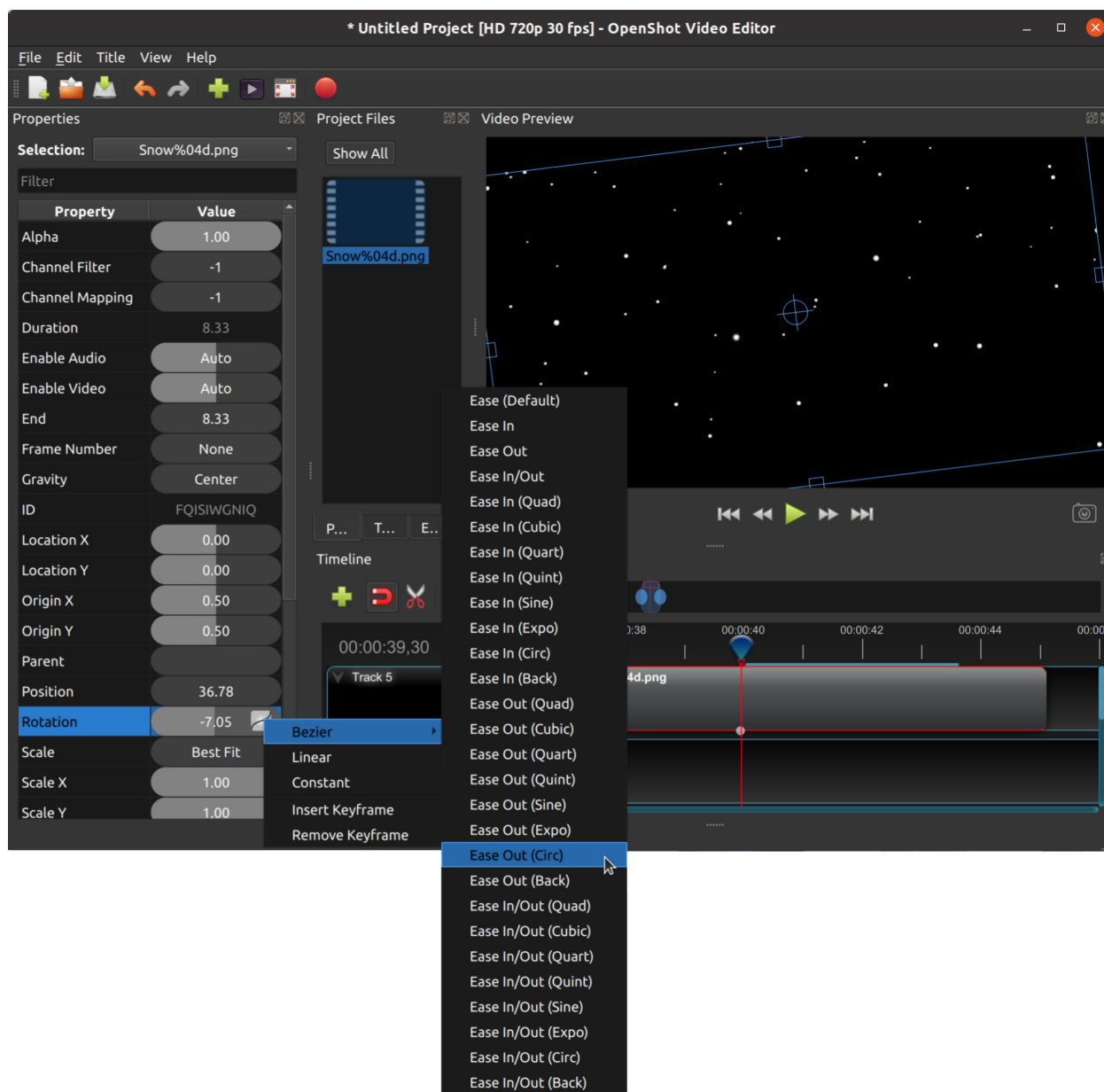
- *Loop* repetă într-o singură direcție (înainte sau înapoi).
- *Ping-Pong* alternează direcția (înainte apoi înapoi, etc.).
- *Custom* poate adăuga o pauză scurtă între treceri, accelera sau încetini fiecare trecere, inclusiv cadrele cheie.

OpenShot scrie curba *Time* pentru dvs., iar dvs. puteți edita acele cadre cheie ca pe oricare altele. Vezi mai mult: [Repetare](#).

1.11.5 Presetări Bézier

Când folosiți o curbă Bézier pentru animație, OpenShot include peste 20 de presetări de curbă (care afectează forma curbei). De exemplu, **Ease-In** are o pantă mai graduală la început, făcând animația să se miște mai încet la început și mai rapid la final. **Ease-In/Out (Back)** are un început și un sfârșit gradual, dar depășește valoarea așteptată și apoi revine (producând un efect de săritură).

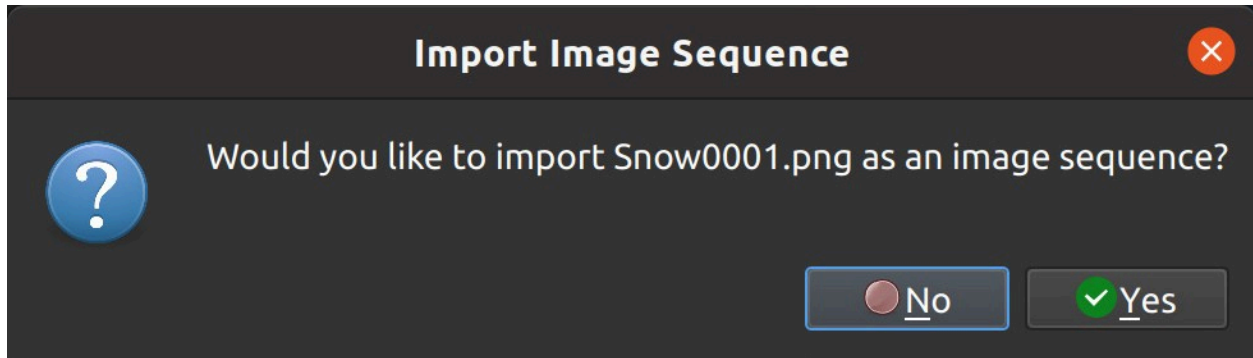
Pentru a alege un preset de curbă, faceți clic dreapta pe pictograma mică a graficului de lângă un keyframe.



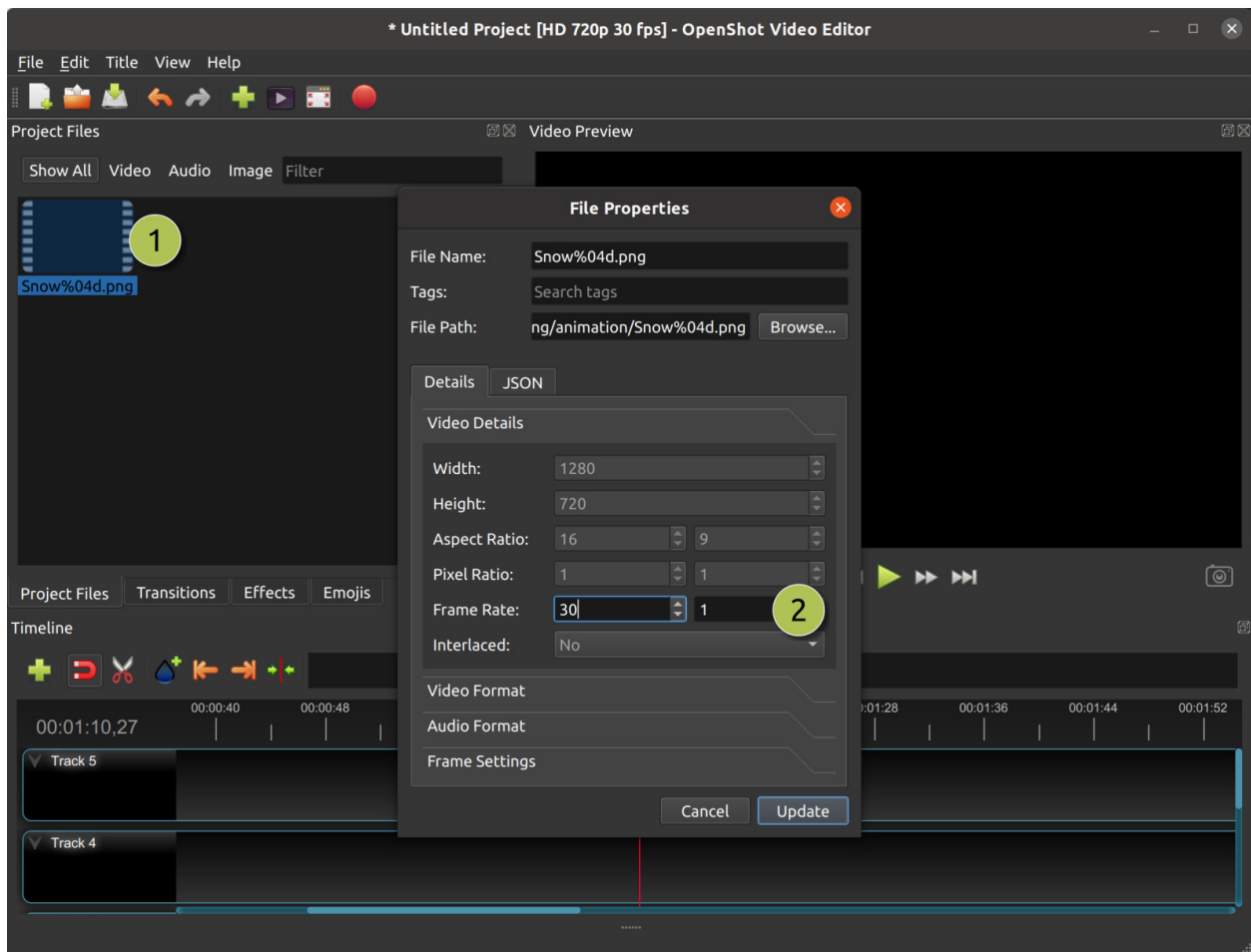
1.11.6 Secvențe de imagini

Dacă aveți o secvență de imagini cu nume similare (de exemplu, cat001.png, cat002.png, cat003.png etc.), puteți pur și simplu să trageți și să plasați una dintre ele în OpenShot, iar programul vă va solicita să importați întreaga secvență. OpenShot va reda rapid aceste imagini secvențiale, ca și cum ar fi cadre într-un videoclip. Rata sau viteza cu care sunt afișate aceste imagini se bazează pe rata lor de cadre.

NOTĂ: Asigurați-vă că secvența de imagini începe de la 0 sau 1, altfel este posibil să primiți o eroare la importarea în OpenShot. De exemplu, dacă secvența începe cu cat222.png sau are imagini lipsă în secvență, OpenShot va avea dificultăți să înțeleagă secvența. O soluție simplă este să renumărați imaginile astfel încât să înceapă de la 1.



Pentru a ajusta rata de cadre a animației, faceți clic dreapta și alegeți **Proprietăți fișier** în panoul **Fișiere proiect**, apoi ajustați rata de cadre. După ce ați setat rata corectă de cadre, trageți animația pe linia temporală.



#	Nume	Descriere
1	Proprietăți fișier	Selectați o secvență de imagini în panoul Fișiere proiect , faceți clic dreapta și alegeți Proprietăți fișier
2	Rată de cadre	Ajustați rata de cadre a animației. De obicei, animațiile desenate manual folosesc 12 cadre pe secundă.

1.12 Text și Titluri

Adăugarea de text și titluri este un aspect important al editării video, iar OpenShot vine cu un Editor de Titluri ușor de utilizat. Folosește meniul Titlu (situat în meniul principal al OpenShot) pentru a lansa Editorul de Titluri. Poți folosi și scurtătura de tastatură **Ctrl+T**.

Titlurile sunt pur și simplu fișiere de imagine vectorială cu fundal transparent (*.svg). OpenShot include multe șabloane ușor de utilizat, dar poți crea și propriile tale sau importa șabloane noi în OpenShot. Aceste șabloane îți permit să schimbi rapid textul, fontul, dimensiunea, culoarea și culoarea de fundal. De asemenea, poți lansa un editor SVG avansat, extern, pentru personalizări suplimentare (dacă este necesar). Odată ce titlul este adăugat în proiectul tău, trage și plasează titlul pe o pistă deasupra unui clip video. Fundalul transparent va permite videoclipului de dedesubt să apară în spatele textului.

1.12.1 Prezentare generală



#	Nume	Descriere
1	Alege un șablon	Alege din orice șablon de titlu vectorial disponibil
2	Previzualizează titlul	Previzualizează titlul în timp ce faci modificări
3	Proprietăți titlu	Schimbă textul, fontul, dimensiunea, culorile sau editează în editorul avansat extern de imagini SVG (cum ar fi Inkscape)
4	Salvează	Salvează și adaugă titlul în proiectul tău

1.12.2 Șabloane de titlu

OpenShot include o varietate de șabloane de titlu vectorial care pot fi folosite pentru a îmbunătăți proiectele tale video. Mai jos este un tabel cu titlurile disponibile și descrierile lor:

Numele titlului	Descriere
Bară 1	O bară simplă cu text centrat.
Bară 2	O bară simplă, centrată, cu 2 linii de text.
Bară 3	O altă variantă a unei bare simple cu text, pentru lower thirds.
Bule 1	Un titlu cu grafice de bule pentru un aspect jucăuș.
Bule 2	Un design diferit de bule pentru un titlu distractiv și creativ.
Chenar cameră	Un chenar care imită vizorul unei camere, cu text centrat.
Nor 1	Un titlu cu o grafică jucăușă de nor și text.
Nor 2	Un alt design jucăuș de nor cu 3 nori și text.
Creative Commons 1	Conține text și icoane pentru atribuirea Creative Commons.
Creative Commons 2	Un alt design Creative Commons cu stil diferit și text pentru site.
Clasificare film 1	Afișează o clasificare a filmului pentru toate audiențele.
Clasificare film 2	Afișează o clasificare a filmului „R” - restricționat.
Clasificare film 3	Afișează o clasificare a filmului „G” pentru audiențe generale.
Clasificare film 4	Afișează o clasificare a filmului „PG-13”, părinții sunt puternic avertizați.
Flăcări	Un titlu cu grafice de flăcări pentru un efect incendiar.
Subsol 1	O bară de subsol pentru lower thirds (aliniată la stânga).
Subsol 2	O bară de subsol pentru lower thirds (aliniată la centru).
Subsol 3	O bară de subsol pentru lower thirds (aliniată la dreapta).
Aur 1	Un titlu cu o schemă de culori aurii, centrat cu o linie de text.
Aur 2	Un alt titlu cu tematică aurie, centrat cu două linii de text.
Aur jos	Titlu auriu poziționat în partea de jos a ecranului.
Aur sus	Titlu auriu poziționat în partea de sus a ecranului.
Casetă gri 1	O casetă gri simplă pentru evidențierea textului (o linie de text, aliniat sus-stânga).
Casetă gri 2	O casetă gri simplă pentru evidențierea textului (două linii de text, aliniat sus-stânga).
Casetă gri 3	O cutie gri simplă pentru evidențierea textului (o linie de text, aliniat în dreapta jos).
Cutie Gri 4	O cutie gri simplă pentru evidențierea textului (două linii de text, aliniate în dreapta jos).
Antet 1	O bară de antet pentru titluri sau antete de secțiune (aliniat în stânga sus).
Antet 2	O bară de antet pentru titluri sau antete de secțiune (aliniat la centru).
Antet 3	O bară de antet pentru titluri sau antete de secțiune (aliniat în dreapta sus).
Oval 1	O formă ovală pentru evidențiere sau scopuri decorative, text centrat.
Oval 2	Un alt design oval cu un stil diferit, text centrat.
Oval 3	Un alt design oval cu două linii de text, una sus, una jos.
Oval 4	Încă un design oval, cu text centrat plus reflexie.
Notă adezivă	Imită o notă adezivă pentru adnotări sau mementouri.
Panglică 1	O grafică cu panglică și text.
Panglică 2	Un alt design de panglică cu text.
Panglică 3	A treia variație a unui design de panglică cu text.
Fum 1	Un titlu cu efecte de fum pentru un aspect dramatic.
Fum 2	Un alt design de fum cu un stil diferit.
Fum 3	A treia variație a efectelor de fum.
Culoare Solidă	Un fundal colorat pe tot ecranul pentru diverse utilizări.
Standard 1	Un design standard de titlu pentru scopuri generale (două linii centrate).
Standard 2	Un alt titlu standard cu un stil diferit (o linie de text plus reflexie).
Standard 3	A treia variație a unui titlu standard (trei linii de text).
Standard 4	Încă un design standard de titlu (patru linii de text).
Apus	Un titlu cu gradient de apus pentru o temă caldă, de sfârșit de zi.

continues on next page

Tabelul 4 – continuare din pagina precedentă

Numele titlului	Descriere
Clasificare TV	Afișează insignele de clasificare TV precum „G” și „PG” (pentru colțul ecranului).

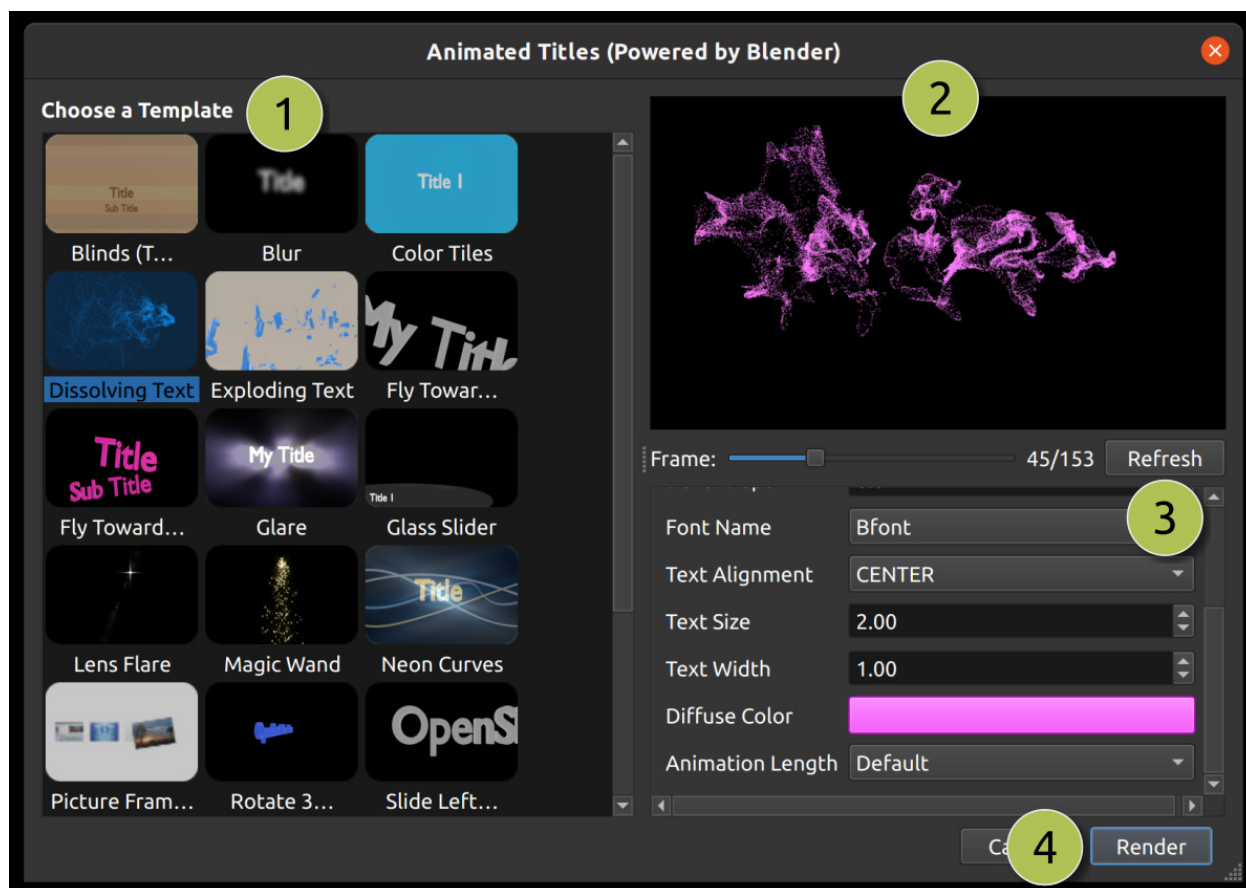
Șabloane Personalizate de Titlu

OpenShot poate folosi orice fișier imagine vectorial SVG ca șablon personalizat de titlu în dialogul *Editor Titlu*. Pur și simplu adaugă un fișier SVG în folderul `~/ .openshot_qt/title_templates/`, iar acesta va apărea data viitoare când deschizi dialogul *Editor Titlu*. De asemenea, poți face clic dreapta pe orice fișier SVG din panoul **Fișiere Proiect** și alege **Editează Titlul** sau **Duplică Titlul**.

Notă: Aceste șabloane SVG sunt folosite doar de dialogul *Editor Titlu*, și nu de dialogul *Titlu Animat*.

1.12.3 Titluri Animate 3D

Adăugarea unui titlu animat 3D este la fel de simplă, folosind dialogul nostru **Titlu Animat**. Folosește meniul Titlu (din meniul principal al OpenShot) pentru a deschide editorul de Titluri Animate. Poți folosi și scurtătura de tastatură **Ctrl+B**. Notă: Blender trebuie instalat și configurat înainte ca această funcție să funcționeze în OpenShot. Vezi [Instalarea Blender](#).



#	Nume	Descriere
1	Alege un șablon	Alege din orice șablon de titlu 3D disponibil
2	Previzualizează titlul	Previzualizează titlul în timp ce faci modificări
3	Proprietăți titlu	Schimbă textul, culorile și proprietățile avansate
4	Redă	Redă animația 3D și adaug-o în proiectul tău

Șabloane Animate 3D

OpenShot include o varietate de șabloane animate 3D care pot fi folosite pentru a adăuga elemente dinamice și captivante proiectelor tale video. Mai jos este un tabel cu șabloanele disponibile și descrierile lor:

Numele Șablonului	Descriere
Jaluzele (Două Titluri)	O animație cu efect de jaluzele.
Estompare	Un șablon care estompează textul la intrare și ieșire, oferind un efect de tranziție lin.
Plăci Colorate	O animație cu culori schimbătoare, potrivită pentru titluri vibrante și dinamice.
Text Dizolvat	Un efect de dizolvare care transformă orice text în particule ce sunt suflate de vânt.
Hartă Mondială	Un șablon cu o Pământ rotativ între două locații.
Text Exploziv	O animație în care titlul explodează în bucăți, adăugând un impact dramatic.
Zbor către cameră	O animație de trecere rapidă cu un singur titlu care trece în fața ecranului.
Zbor către cameră (Două titluri)	Similar cu Zborul 1, dar cu două titluri care trec pe lângă.
Strălucire	O animație cu efect de strălucire, adăugând un aspect luminos și reflectorizant.
Glisor de sticlă	Un efect de alunecare a sticlei, oferind o tranziție modernă și elegantă.
Reflexie de lentilă	O animație cu reflexie de lentilă, adăugând o notă cinematografică.
Baghetă magică	Un efect jucăuș de baghetă magică, ideal pentru teme magice sau fantastice.
Curbe neon	O animație cu curbe neon, creând un aspect futurist și vibrant.
Rame foto (4 imagini)	Un șablon cu patru rame foto, potrivit pentru prezentarea imaginilor sau clipurilor video.
Rotire 360	Un efect de rotație la 360 de grade, oferind o animație dinamică a titlului.
Alunecare de la stânga la dreapta	Un efect de alunecare în care titlurile se mișcă de la stânga la dreapta.
Zăpadă	O animație cu particule de zăpadă căzătoare, perfectă pentru teme de iarnă sau sărbători.
Intro film spațial	Un intro cinematic cu tematică spațială, ideal pentru proiecte epice sau SF.
Text schelet	O animație cu text schelet, adăugând un aspect tehnic sau digital.
Zoom către clapetă	Un titlu cu zoom și clapetă, perfect pentru teme de producție film sau video.

1.12.4 Importarea textului

Puteți genera text și titluri în multe programe diferite, cum ar fi Blender, Inkscape, Krita, Gimp etc. Înainte de a importa textul în OpenShot, trebuie mai întâi să exportați textul din aceste programe într-un format de imagine compatibil care să conțină un **fundal transparent** și un canal **alpha**.

Formatul SVG este o alegere excelentă pentru grafica vectorială (curbe, forme, efecte de text și trasee), însă nu este întotdeauna 100% compatibil cu OpenShot. Prin urmare, recomandăm utilizarea formatului PNG, care este un format de imagine web excelent ce poate include un fundal transparent și canal alpha. Un fundal transparent și canal alpha sunt necesare pentru ca OpenShot să permită textului să nu acopere videoclipurile și imaginile de pe linia temporală de dedesubt.

Pentru informații despre importul secvențelor animate în OpenShot, vă rugăm să consultați [Secvențe de imagini](#).

1.12.5 Instalarea Inkscape

Funcția *Advanced Editor* din dialogul *Title Editor* necesită instalarea celei mai recente versiuni de Inkscape (<https://inkscape.org/release/>) și actualizarea **Preferințelor** OpenShot cu calea corectă către executabilul Inkscape. Consultați fila *General* din Preferințe.

1.12.6 Instalarea Blender

Funcția *Animated Title* din OpenShot necesită instalarea celei mai recente versiuni de Blender (<https://www.blender.org/download/>) și actualizarea **Preferințelor** OpenShot cu calea corectă către executabilul Blender. Consultați fila *General* din Preferințe. NOTĂ: Versiunea minimă suportată de Blender este 5.0+. Versiunile mai vechi de Blender nu sunt compatibile cu OpenShot Video Editor.

Pentru un ghid detaliat despre cum să instalați aceste dependențe, consultați [Ghidul Blender & Inkscape](#).

1.13 Profiluri

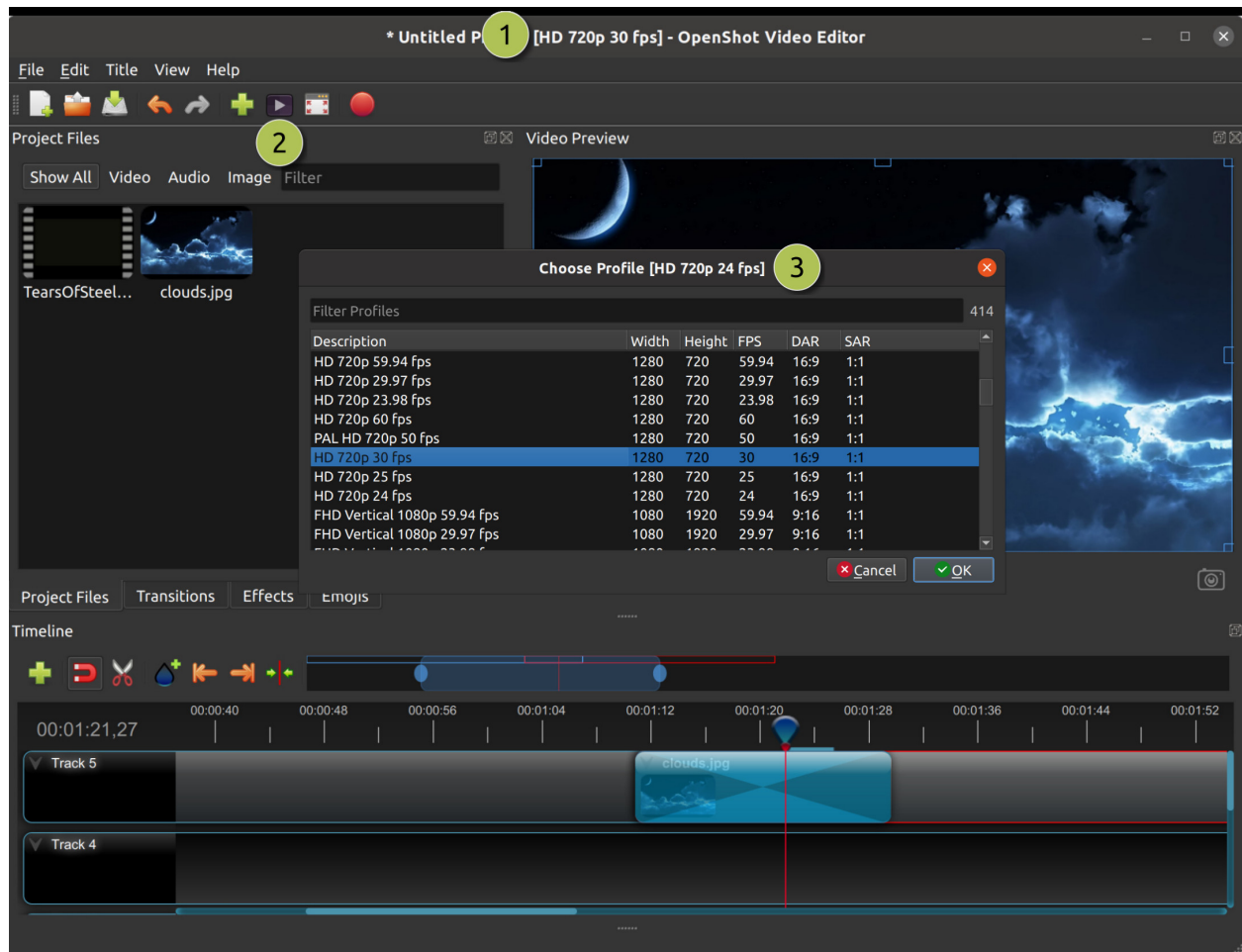
Un profil video este o colecție de setări video comune (*dimensiune, rată de cadre, raport de aspect*). Profilurile sunt folosite în timpul editării, previzualizării și exportului pentru a oferi o modalitate rapidă de a comuta între combinații comune ale acestor setări.

Dacă folosiți frecvent același profil, puteți seta un profil implicit: *Editare* □ *Preferințe* □ *Previzualizare*.

1.13.1 Profilul Proiectului

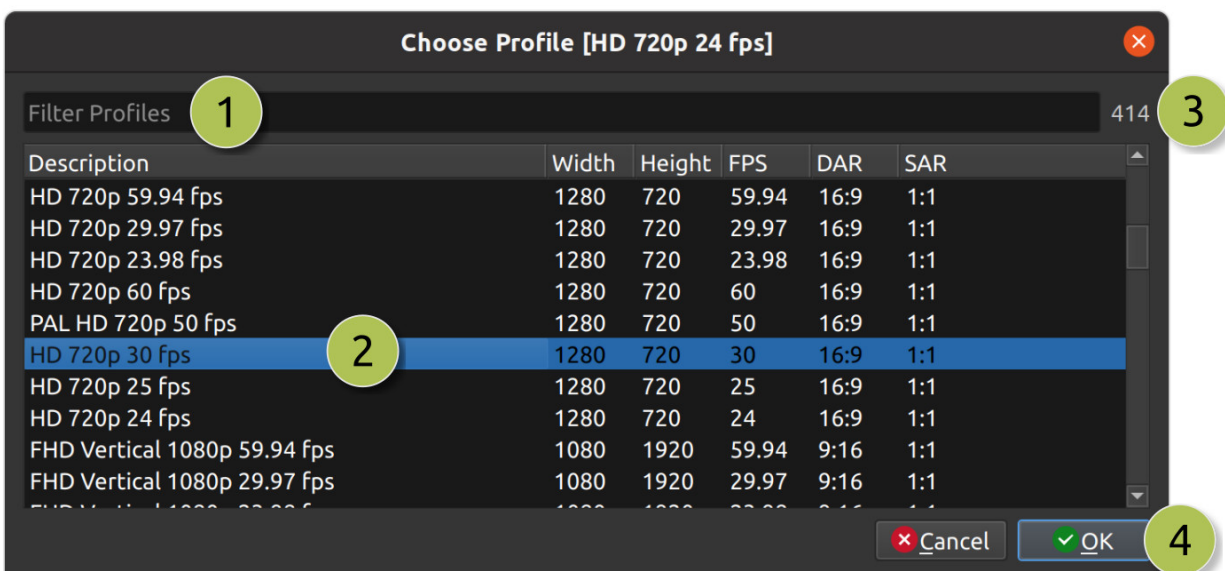
Profilul proiectului este folosit la previzualizarea și editarea proiectului. Profilul implicit al proiectului este HD 720p 30fps. Este recomandat să comutați întotdeauna la profilul țintă înainte de a începe editarea. De exemplu, dacă țintiți 1080p 30fps, comutați la acel profil înainte de a începe editarea proiectului. Pentru o listă completă a profilurilor incluse, consultați [Listă Profiluri](#).

Sfat: Pentru a selecta rapid un profil, faceți clic dreapta pe orice fișier din **Fișierele Proiectului** și selectați opțiunea *Alege Profil* (vedeți [Meniu fișier](#)).



#	Nume	Descriere
1	Bară de titlu	Bară de titlu a OpenShot afișează profilul curent
2	Buton Profil	Deschide dialogul profilurilor
3	Alege Profil	Selectați un profil pentru editare și previzualizare

1.13.2 Dialog Alegere Profil



#	Nume	Descriere
1	Filtrează / Caută	Filtrează profilurile disponibile tastând câteva caractere (ex. FHD, 720p, 16:9, etc...)
2	Profil Selectat	Faceți clic pe profilul dorit, apoi pe butonul OK. De asemenea, puteți face dublu clic pe un profil pentru a-l selecta.
3	Număr Filtrat	Numărul profilurilor filtrate
4	Acceptă Profilul	Apăsăți butonul OK pentru a comuta la profilul selectat.
5	Meniu Contextual	Faceți clic dreapta pe orice rând pentru a <i>Seta ca Profil Implicit</i> sau <i>Duplica</i> un profil. Profilurile duplicate și personalizate includ și opțiunile <i>Editare</i> și <i>Ștergere</i> . Notă: Profilul curent nu poate fi șters.

1.13.3 Editează/Duplica Profil

Pentru a crea un profil personalizat, faceți clic dreapta pe orice profil în OpenShot și alegeți *Duplica* pentru a deschide Editorul de Profil. Profilurile personalizate includ și opțiunile *Editare* și *Ștergere*, dacă doriți să le personalizați mai mult. Puteți edita descrierea, rezoluția, rata de cadre, raportul de aspect și raportul pixelilor al profilului personalizat. **NOTĂ:** Este important ca fiecare profil personalizat să aibă un nume unic.

Profilurile personalizate sunt salvate în folderul `~/.openshot_qt/profiles/` sau `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

#	Nume	Descriere
1	Calea Fișierului	Locația din sistemul dumneavoastră unde este salvat profilul personalizat.
2	Descriere	O descriere text pentru profilul personalizat, afișată în OpenShot.
3	Lățime	Rezoluția orizontală (în pixeli) a videoclipului.
4	Înălțime	Rezoluția verticală (în pixeli) a videoclipului.
5	Rată de Cadre	Rata de cadre a videoclipului (cadre pe secundă).
6	Raport de Aspect	Raportul de aspect afișat al videoclipului (calculat automat din lățime/înălțime și raportul pixelilor).
7	Raportul Pixelilor	Raportul de aspect al fiecărui pixel din videoclip. Un raport de 1:1 înseamnă pixeli pătrați (implicit).
8	Intercalat	Indică dacă videoclipul este intercalat (Da) sau progresiv (Nu).

1.13.4 Conversia Profilurilor

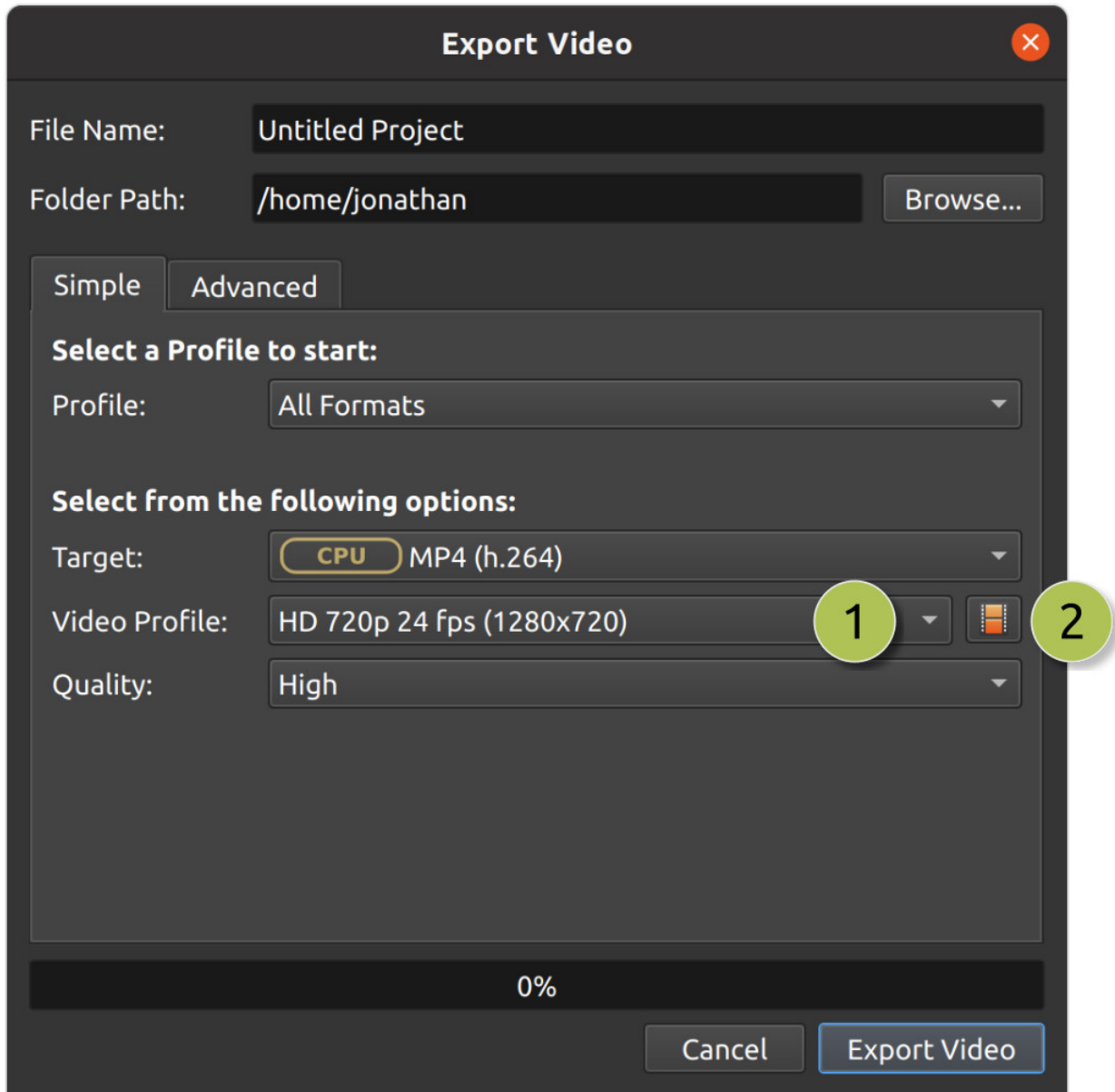
La schimbarea profilurilor (sau exportul către un profil diferit), OpenShot va face tot posibilul să convertească toate datele clipurilor, tranzițiilor și keyframe-urilor la noua rată de cadre (FPS). Anumite proprietăți, cum ar fi *position*, *start*, *end* și *keyframes* vor fi actualizate pentru a corespunde noii precizii a ratei de cadre. De exemplu, dacă se trece de la 30 FPS la 25 FPS, aceste proprietăți vor fi modificate de la incrementări de 1/30 secunde la incrementări de 1/25 secunde. Pentru a păstra acuratețea generală a sincronizării pe linia temporală, OpenShot va potrivi cât mai exact posibil tăieturile *position* și *start*, iar orice goluri mici (de 1-3 cadre) cauzate de rotunjiri sau schimbări de precizie vor fi rezolvate automat prin ajustarea tăieturii *end*. Aceasta ar trebui să rezulte într-o conversie fără întreruperi pentru majoritatea proiectelor video (fără goluri negre vizibile între clipuri).

Totuși, natura distructivă a acestei conversii este motivul pentru care recomandăm să editați întotdeauna în profilul țintă

sau cel puțin la FPS-ul țintă, pentru a evita conversiile între profiluri cât mai mult posibil.

1.13.5 Profil de Export

Profilul de export este întotdeauna setat implicit la profilul curent al proiectului, dar poate fi schimbat pentru a viza profiluri diferite.



#	Nume	Descriere
1	Alege Profil	Selectați un profil de export dintr-un meniu derulant. Această listă este sortată de la cea mai mare rezoluție în partea de sus, la cea mai mică rezoluție în partea de jos.
2	Caută Profiluri	Deschide dialogul Profil pentru a filtra și căuta un profil de export, ceea ce poate fi uneori mult mai rapid pentru a găsi un profil specific.

1.13.6 Profil Personalizat

Deși OpenShot include implicit peste 400 de profiluri (*Listă Profiluri*), puteți crea și propriile profiluri personalizate. Creați un fișier text nou în folderul `~/ .openshot_qt/profiles/` sau `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\profiles`.

NOTĂ: Consultați *Editează/Duplica Profil* pentru o metodă alternativă de duplicare a unui profil existent.

Folosiți următorul text ca șablon (adică copiați și lipiți acest text în fișierul nou):

```
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
```

Proprietate Profil	Descriere
descriere	Numele prietenos al profilului (acesta este afișat de OpenShot în interfața utilizatorului)
numărător_frate_cadru	Numărătorul ratei de cadre. Toate ratele de cadre sunt exprimate ca fracții. De exemplu, 30 FPS == 30/1.
numitor_frate_cadru	Numitorul ratei de cadre. Toate ratele de cadre sunt exprimate ca fracții. De exemplu, 29.97 FPS == 30.000/1001.
lățime	Numărul de pixeli orizontali în imagine. Inversând valorile pentru <i>lățime</i> și <i>înălțime</i> , puteți crea un profil vertical.
înălțime	Numărul de pixeli verticali în imagine
progresiv	`(0 sau 1)` Dacă este 1, sunt folosite atât rândurile pare, cât și cele impare de pixeli. Dacă este 0, sunt folosite doar rândurile impare sau pare de pixeli.
numărător_aspect_eșantion	Numărătorul SAR (raportul de aspect al formei eșantionului/pixelului), raportul 1 : 1 reprezintă un pixel pătrat, raportul 2 : 1 reprezintă o formă dreptunghiulară a pixelului de 2x1, etc...
numitor_aspect_eșantion	Numitorul SAR (raportul de aspect al formei eșantionului/pixelului)
numărător_aspect_afisaj	Numărătorul DAR (raportul de aspect al afișajului), (<i>lățime/înălțime</i>) X (<i>raportul de aspect al eșantionului</i>). Acesta este raportul final al imaginii afișate pe ecran, redus la cea mai mică fracție posibilă (rapoartele comune sunt 16:9 pentru formate largi, 4:3 pentru formatele TV vechi).
numitor_aspect_afisaj	Numitorul DAR (raportul de aspect al afișajului)

După ce reporniți OpenShot, veți vedea profilul personalizat în lista de Profiluri.

1.13.7 Listă de presetări

OpenShot include multe **presetări de export**, care combină lista noastră de profiluri comune și setările asociate de export video (codec video, codec audio, canale audio, rata de eșantionare audio, etc...), care vizează formate de ieșire, site-uri web și dispozitive specifice. **Presetarea implicită de export** folosită de OpenShot este MP4 (h.264 + AAC), vezi [MP4 \(h.264\)](#).

Toate Formatele

AVI (h.264)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	AVI
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

AVI (mpeg2)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	AVI
Codec video	mpeg2video
Codec audio	mp2
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

AVI (mpeg4)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	AVI
Codec video	mpeg4
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

GIF (animat)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	GIF
Codec video	gif
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Profiluri	Toate profilurile

MKV (h.264 dx)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MKV
Codec video	h264_dxva2
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MKV (h.264 nv)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MKV
Codec video	h264_nvenc
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MKV (h.264 qsv)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MKV
Codec video	h264_qsv
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MKV (h.264 va)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MKV
Codec video	h264_vaapi
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MKV (h.264 videotoolbox)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MKV
Codec video	h264_videotoolbox
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MKV (h.264)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MKV
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MKV (h.265)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MKV
Codec video	libx265
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	50 crf
Rată de biți video (medie)	23 crf
Rată de biți video (ridicată)	0 crf
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MOV (h.264)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MOV
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MOV (mpeg2)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MOV
Codec video	mpeg2video
Codec audio	mp2
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MOV (mpeg4)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MOV
Codec video	mpeg4
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP3 (doar audio)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP3
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (AV1 rav1e)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	librav1e
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	200 qp
Rată de biți video (medie)	100 qp
Rată de biți video (ridicată)	50 qp
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (AV1 svt)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libsvtav1
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	60 qp
Rată de biți video (medie)	50 qp
Rată de biți video (ridicată)	30 qp
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (HEVC va)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	hevc_vaapi
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (Xvid)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libxvid
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (h.264 dx)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	h264_dxva2
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (h.264 nv)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	h264_nvenc
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (h.264 qsv)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	h264_qsv
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (h.264 va)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	h264_vaapi
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (h.264 videotoolbox)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	h264_videotoolbox
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (h.264)

Acesta este presetul implicit de export utilizat de OpenShot. Acest format este compatibil cu majoritatea playerelor media (cum ar fi VLC) și site-urilor web (cum ar fi YouTube, Vimeo, Facebook).

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (h.265)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx265
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	50 crf
Rată de biți video (medie)	23 crf
Rată de biți video (ridicată)	0 crf
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MP4 (mpeg4)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	mpeg4
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

MPEG (mpeg2)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MPEG
Codec video	mpeg2video
Codec audio	mp2
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

OGG (theora/flac)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	OGG
Codec video	libtheora
Codec audio	flac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

OGG (theora/vorbis)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	OGG
Codec video	libtheora
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

WEBM (vp9)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	WEBM
Codec video	libvpx-vp9
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	50 crf
Rată de biți video (medie)	30 crf
Rată de biți video (ridicată)	5 crf
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

WEBM (vp9) fără pierderi

Atributul presetării	Descriere
Format Video	WEBM
Codec video	libvpx-vp9
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	50 crf
Rată de biți video (medie)	23 crf
Rată de biți video (ridicată)	0 crf
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

WEBM (vp8)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	WEBM
Codec video	libvpx
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

WEBP (vp9 va)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	WEBM
Codec video	vp9_vaapi
Codec audio	libopus
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înalță)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

Dispozitiv**Apple TV**

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (ridicată)	5 Mb/s
Rată de biți audio (înaltă)	256 kb/s
Profiluri	HD 720p 30 fps

Chromebook

Atributul presetării	Descriere
Format Video	WEBM
Codec video	libvpx
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	Toate profilurile

Nokia nHD

Atributul presetării	Descriere
Format Video	AVI
Codec video	libxvid
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	1 Mb/s
Rată de biți video (medie)	3 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	5 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

Xbox 360

Atributul presetării	Descriere
Format Video	AVI
Codec video	libxvid
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	2 Mb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	8 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	FHD 1080p 29,97 fps HD 720p 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

Web**Flickr-HD**

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MOV
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	FHD 1080p 29,97 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps

Instagram

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	3,5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	5,50 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 30 fps

Metacafe

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	mpeg4
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	44100
Rată de biți video (scăzută)	2 Mb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	8 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Picasa

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	44100
Rată de biți video (scăzută)	2 Mb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	8 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Twitter

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	1,7 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	3,5 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 30 fps

Vimeo

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	2 Mb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	8 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps

Vimeo-HD

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	4 Mb/s
Rată de biți video (medie)	8 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	12 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	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

Atributul presetării	Descriere
Format Video	OGG
Codec video	libtheora
Codec audio	libvorbis
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	384 kb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	15,00 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	96 kb/s
Rată de biți audio (medie)	128 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	192 kb/s
Profiluri	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

YouTube HD

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	8 Mb/s
Rată de biți video (medie)	10 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	12 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	FHD 1080p 23,98 fps FHD 1080p 24 fps FHD 1080p 29,97 fps FHD 1080p 30 fps FHD 1080p 59,94 fps FHD 1080p 60 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD PAL 1080p 50 fps FHD Vertical 1080p 23,98 fps FHD Vertical 1080p 24 fps FHD Vertical 1080p 25 fps FHD Vertical 1080p 29,97 fps FHD Vertical 1080p 30 fps FHD Vertical 1080p 50 fps FHD Vertical 1080p 59,94 fps FHD Vertical 1080p 60 fps

YouTube HD (2K)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	16 Mb/s
Rată de biți video (medie)	20 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	24 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	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)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	45 Mb/s
Rată de biți video (medie)	56 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	68 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	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)

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	160 Mb/s
Rată de biți video (medie)	200 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	240 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	8K UHD 4320p 23,98 fps 8K UHD 4320p 24 fps 8K UHD 4320p 25 fps 8K UHD 4320p 29,97 fps 8K UHD 4320p 30 fps 8K UHD 4320p 50 fps 8K UHD 4320p 59,94 fps 8K UHD 4320p 60 fps

YouTube Standard

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	libmp3lame
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	2 Mb/s
Rată de biți video (medie)	5 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	8 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	320 kb/s
Profiluri	HD 720p 23,98 fps HD 720p 24 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps HD 720p 30 fps HD 720p 59,94 fps HD 720p 60 fps HD Vertical 720p 23,98 fps HD Vertical 720p 24 fps HD Vertical 720p 25 fps HD Vertical 720p 29,97 fps HD Vertical 720p 30 fps HD Vertical 720p 50 fps HD Vertical 720p 59,94 fps HD Vertical 720p 60 fps NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Wide FWVGA 480p 29,97 fps PAL HD 720p 50 fps

Blu-Ray/AVCHD**Discuri AVCHD**

Atributul presetării	Descriere
Format Video	MP4
Codec video	libx264
Codec audio	aac
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	15 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	40 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	256 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	256 kb/s
Profiluri	FHD 1080i 30 fps FHD PAL 1080i 25 fps FHD PAL 1080p 25 fps

DVD**DVD-NTSC**

Atributul presetării	Descriere
Format Video	DVD
Codec video	mpeg2video
Codec audio	ac3
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	1 Mb/s
Rată de biți video (medie)	3 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	5 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	192 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	256 kb/s
Profiluri	NTSC SD Anamorphic 480i 29,97 fps NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps

DVD-PAL

Atributul presetării	Descriere
Format Video	DVD
Codec video	mpeg2video
Codec audio	ac3
Canale audio	2
Configurația canalului audio	Stereo
Rata de eșantionare	48000
Rată de biți video (scăzută)	1 Mb/s
Rată de biți video (medie)	3 Mb/s
Rată de biți video (ridicată)	5 Mb/s
Rată de biți audio (scăzută)	128 kb/s
Rată de biți audio (medie)	192 kb/s
Rată de biți audio (înaltă)	256 kb/s
Profiluri	PAL SD Anamorfic 576i 25 fps PAL SD Widescreen Anamorfic 576i 25 fps

1.13.8 Listă Profiluri

OpenShot include peste 400 de profiluri video încorporate. Aceste profiluri corespund celor mai comune dimensiuni și rate de cadre pentru proiecte video utilizate în întreaga lume. Se recomandă să editați proiectul folosind același profil cu care intenționați să exportați. De asemenea, puteți edita proiectul cu profiluri diferite care corespund raportului de aspect țintă, de exemplu: toate profilurile 16 : 9 sunt, în general, compatibile între ele. Uneori poate fi util să editați un proiect într-un profil cu rezoluție mai mică și să exportați într-un profil cu rezoluție mai mare. O listă completă a profilurilor este oferită mai jos.

Definiții Profil

- **Nume Profil:** Nume scurt și prietenos pentru un profil video (de exemplu, FHD 1080p 30 fps)
- **FPS:** Cadre pe secundă
- **DAR:** Raportul de aspect al afișajului (de exemplu, 1920:1080 devine 16:9)
- **SAR:** Raportul de aspect al eșantionului (de exemplu, pixel pătrat 1:1, pixel dreptunghiular orizontal 2:1). SAR afectează direct raportul de aspect al afișajului. De exemplu, un video 4:3 poate fi afișat ca 16:9 folosind pixeli dreptunghiulari. Pixeli non-pătrați ajustează lățimea finală a afișajului.
- **PAR:** Raportul de aspect al pixelului (identic cu SAR)
- **Lățime ajustată SAR:** Lățimea finală a afișajului luând în considerare SAR
- **Intercalat:** Linii impare și pare alternante, folosite în transmisia analogică
- **NTSC:** Sistem TV analogic în America (de obicei 29,97 fps)
- **PAL:** Sistem TV analogic în Europa, Australia și în mare parte din lume (de obicei 25 fps)
- **UHD:** Ultra Înaltă Definiție
- **QHD:** Quadruplă Înaltă Definiție

- **FHD**: Definiție Completă Înaltă
- **HD**: Înaltă Definiție (egal sau mai mare de 1280x720 pixeli)
- **SD**: Definiție Standard (mai mică de 1280x720 pixeli)

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime SAR	ajustată
16K UHD 8640p 59,94 fps	153	864	59,94	16:9	1:1	Nu	15360	
16K UHD 8640p 29,97 fps	153	864	29,97	16:9	1:1	Nu	15360	
16K UHD 8640p 23,98 fps	153	864	23,98	16:9	1:1	Nu	15360	
16K UHD 8640p 60 fps	153	864	60	16:9	1:1	Nu	15360	
16K UHD 8640p 50 fps	153	864	50	16:9	1:1	Nu	15360	
16K UHD 8640p 30 fps	153	864	30	16:9	1:1	Nu	15360	
16K UHD 8640p 25 fps	153	864	25	16:9	1:1	Nu	15360	
16K UHD 8640p 24 fps	153	864	24	16:9	1:1	Nu	15360	
8K UHD 4320p 59,94 fps	768	432	59,94	16:9	1:1	Nu	7680	
8K UHD 4320p 29,97 fps	768	432	29,97	16:9	1:1	Nu	7680	
8K UHD 4320p 23,98 fps	768	432	23,98	16:9	1:1	Nu	7680	
8K UHD 4320p 60 fps	768	432	60	16:9	1:1	Nu	7680	
8K UHD 4320p 50 fps	768	432	50	16:9	1:1	Nu	7680	
8K UHD 4320p 30 fps	768	432	30	16:9	1:1	Nu	7680	
8K UHD 4320p 25 fps	768	432	25	16:9	1:1	Nu	7680	
8K UHD 4320p 24 fps	768	432	24	16:9	1:1	Nu	7680	
5.6K 360° 5.7K 2880p 30 fps	576	288	30	2:1	1:1	Nu	5760	
5.7K 360° 2880p 25 fps	576	288	25	2:1	1:1	Nu	5760	
5.7K 360° 2880p 24 fps	576	288	24	2:1	1:1	Nu	5760	
5K UHD 2880p 59,94 fps	512	288	59,94	16:9	1:1	Nu	5120	
5K UHD 2880p 29,97 fps	512	288	29,97	16:9	1:1	Nu	5120	
5K UHD 2880p 23,98 fps	512	288	23,98	16:9	1:1	Nu	5120	
5K UHD 2880p 60 fps	512	288	60	16:9	1:1	Nu	5120	
5K UHD 2880p 50 fps	512	288	50	16:9	1:1	Nu	5120	
5K UHD 2880p 30 fps	512	288	30	16:9	1:1	Nu	5120	
5K UHD 2880p 25 fps	512	288	25	16:9	1:1	Nu	5120	
5K UHD 2880p 24 fps	512	288	24	16:9	1:1	Nu	5120	
5.2K 360° 2496p 30 fps	499	249	30	2:1	1:1	Nu	4992	
DCI-4K 360° 2048p 24 fps	409	204	24	2:1	1:1	Nu	4096	
4K UHD 2160p 59,94 fps	384	216	59,94	16:9	1:1	Nu	3840	
4K UHD 2160p 29,97 fps	384	216	29,97	16:9	1:1	Nu	3840	
4K UHD 2160p 23,98 fps	384	216	23,98	16:9	1:1	Nu	3840	
4K UHD 2160p 60 fps	384	216	60	16:9	1:1	Nu	3840	
4K UHD 2160p 50 fps	384	216	50	16:9	1:1	Nu	3840	
4K UHD 2160p 30 fps	384	216	30	16:9	1:1	Nu	3840	
4K UHD 2160p 25 fps	384	216	25	16:9	1:1	Nu	3840	
4K UHD 2160p 24 fps	384	216	24	16:9	1:1	Nu	3840	
4K 360° 1920p 60 fps	384	192	60	2:1	1:1	Nu	3840	
4K 360° 1920p 30 fps	384	192	30	2:1	1:1	Nu	3840	
3K QHD+ 1800p 59,94 fps	320	180	59,94	16:9	1:1	Nu	3200	
3K QHD+ 1800p 29,97 fps	320	180	29,97	16:9	1:1	Nu	3200	
3K QHD+ 1800p 23,98 fps	320	180	23,98	16:9	1:1	Nu	3200	
3K QHD+ 1800p 60 fps	320	180	60	16:9	1:1	Nu	3200	
3K QHD+ 1800p 50 fps	320	180	50	16:9	1:1	Nu	3200	

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
3K QHD+ 1800p 30 fps	320	180	30,0	16:9	1:1	Nu	3200
3K QHD+ 1800p 25 fps	320	180	25,0	16:9	1:1	Nu	3200
3K QHD+ 1800p 24 fps	320	180	24,0	16:9	1:1	Nu	3200
3K 360° 1504p 60 fps	300	150	60,0	2:1	1:1	Nu	3008
3K 360° 1440p 60 fps	288	144	60,0	2:1	1:1	Nu	2880
2.5K WQHD 1440p 59,94 fps	256	144	59,9	16:9	1:1	Nu	2560
2.5K WQHD 1440p 29,97 fps	256	144	29,9	16:9	1:1	Nu	2560
2.5K WQHD 1440p 23,98 fps	256	144	23,9	16:9	1:1	Nu	2560
2.5K WQHD 1440p 60 fps	256	144	60,0	16:9	1:1	Nu	2560
2.5K WQHD 1440p 50 fps	256	144	50,0	16:9	1:1	Nu	2560
2.5K WQHD 1440p 30 fps	256	144	30,0	16:9	1:1	Nu	2560
2.5K WQHD 1440p 25 fps	256	144	25,0	16:9	1:1	Nu	2560
2.5K WQHD 1440p 24 fps	256	144	24,0	16:9	1:1	Nu	2560
FHD 1080p 59,94 fps	192	108	59,9	16:9	1:1	Nu	1920
FHD 1080p 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Nu	1920
FHD 1080p 23,98 fps	192	108	23,9	16:9	1:1	Nu	1920
FHD 1080p 60 fps	192	108	60,0	16:9	1:1	Nu	1920
FHD PAL 1080p 50 fps	192	108	50,0	16:9	1:1	Nu	1920
FHD 1080p 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Nu	1920
FHD PAL 1080p 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Nu	1920
FHD 1080p 24 fps	192	108	24,0	16:9	1:1	Nu	1920
FHD 1080i 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Da	1920
FHD 1080i 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Da	1920
FHD PAL 1080i 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Da	1920
FHD Anamorfic 1035i 29,97 fps	192	103	29,9	16:9	23:2	Da	1840
FHD Anamorfic 1035i 30 fps	192	103	30,0	16:9	23:2	Da	1840
FHD Anamorfic 1035i 25 fps	192	103	25,0	16:9	23:2	Da	1840
HD+ 900p 59,94 fps	160	900	59,9	16:9	1:1	Nu	1600
HD+ 900p 29,97 fps	160	900	29,9	16:9	1:1	Nu	1600
HD+ 900p 23,98 fps	160	900	23,9	16:9	1:1	Nu	1600
HD+ 900p 60 fps	160	900	60,0	16:9	1:1	Nu	1600
HD+ 900p 50 fps	160	900	50,0	16:9	1:1	Nu	1600
HD+ 900p 30 fps	160	900	30,0	16:9	1:1	Nu	1600
HD+ 900p 25 fps	160	900	25,0	16:9	1:1	Nu	1600
HD+ 900p 24 fps	160	900	24,0	16:9	1:1	Nu	1600
HD Anamorfic 1152i 25 fps	144	115	25,0	16:9	64:3	Da	2048
HD Anamorfic 1080p 59,94 fps	144	108	59,9	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080p 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080p 23,98 fps	144	108	23,9	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080p 60 fps	144	108	60,0	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080p 50 fps	144	108	50,0	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080p 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080p 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080p 24 fps	144	108	24,0	16:9	4:3	Nu	1920
HD Anamorfic 1080i 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Da	1920
HD Anamorfic 1080i 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Da	1920
HD Anamorfic 1080i 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Da	1920
NTSC SD 16CIF Anamorfic 1152p 29,97 fps	140	115	29,9	4:3	12:1	Nu	1536

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
PAL SD 16CIF Anamorfic 1152p 25 fps	140	115	25,0	4:3	12:1	Nu	1536
PAL SD 16CIF Anamorfic 1152p 15 fps	140	115	15,0	4:3	12:1	Nu	1536
HD 720p 59,94 fps	128	720	59,9	16:9	1:1	Nu	1280
HD 720p 29,97 fps	128	720	29,9	16:9	1:1	Nu	1280
HD 720p 23,98 fps	128	720	23,9	16:9	1:1	Nu	1280
HD 720p 60 fps	128	720	60,0	16:9	1:1	Nu	1280
PAL HD 720p 50 fps	128	720	50,0	16:9	1:1	Nu	1280
HD 720p 30 fps	128	720	30,0	16:9	1:1	Nu	1280
HD 720p 25 fps	128	720	25,0	16:9	1:1	Nu	1280
HD 720p 24 fps	128	720	24,0	16:9	1:1	Nu	1280
FHD Vertical 1080p 59,94 fps	108	192	59,9	9:16	1:1	Nu	1080
FHD Vertical 1080p 29,97 fps	108	192	29,9	9:16	1:1	Nu	1080
FHD Vertical 1080p 23,98 fps	108	192	23,9	9:16	1:1	Nu	1080
FHD Vertical 1080p 60 fps	108	192	60,0	9:16	1:1	Nu	1080
FHD Vertical 1080p 50 fps	108	192	50,0	9:16	1:1	Nu	1080
FHD Vertical 1080p 30 fps	108	192	30,0	9:16	1:1	Nu	1080
FHD Vertical 1080p 25 fps	108	192	25,0	9:16	1:1	Nu	1080
FHD Vertical 1080p 24 fps	108	192	24,0	9:16	1:1	Nu	1080
HD Vertical 1080p 60 fps	108	135	60,0	4:5	1:1	Nu	1080
HD Vertical 1080p 50 fps	108	135	50,0	4:5	1:1	Nu	1080
HD Vertical 1080p 30 fps	108	135	30,0	4:5	1:1	Nu	1080
HD Vertical 1080p 25 fps	108	135	25,0	4:5	1:1	Nu	1080
HD Vertical 1080p 24 fps	108	135	24,0	4:5	1:1	Nu	1080
HD Square 1080p 60 fps	108	108	60,0	1:1	1:1	Nu	1080
HD Square 1080p 50 fps	108	108	50,0	1:1	1:1	Nu	1080
HD Square 1080p 30 fps	108	108	30,0	1:1	1:1	Nu	1080
HD Square 1080p 25 fps	108	108	25,0	1:1	1:1	Nu	1080
HD Square 1080p 24 fps	108	108	24,0	1:1	1:1	Nu	1080
WSVGA 600p 59.94 fps	102	600	59,9	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 29.97 fps	102	600	29,9	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 23.98 fps	102	600	23,9	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 60 fps	102	600	60,0	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 50 fps	102	600	50,0	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 30 fps	102	600	30,0	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 25 fps	102	600	25,0	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 24 fps	102	600	24,0	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 600p 15 fps	102	600	15,0	128	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 59.94 fps	102	576	59,9	16:9	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 29.97 fps	102	576	29,9	16:9	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 23.98 fps	102	576	23,9	16:9	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 60 fps	102	576	60,0	16:9	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 50 fps	102	576	50,0	16:9	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 30 fps	102	576	30,0	16:9	1:1	Nu	1024
PAL SD WSVGA Wide 576p 25 fps	102	576	25,0	16:9	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 24 fps	102	576	24,0	16:9	1:1	Nu	1024
WSVGA 576p 15 fps	102	576	15,0	16:9	1:1	Nu	1024
DVGA 640p 59.94 fps	960	640	59,9	3:2	1:1	Nu	960
DVGA 640p 29.97 fps	960	640	29,9	3:2	1:1	Nu	960

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
DVGA 640p 23.98 fps	960	640	23,9	3:2	1:1	Nu	960
DVGA 640p 60 fps	960	640	60,0	3:2	1:1	Nu	960
DVGA 640p 50 fps	960	640	50,0	3:2	1:1	Nu	960
DVGA 640p 30 fps	960	640	30,0	3:2	1:1	Nu	960
DVGA 640p 25 fps	960	640	25,0	3:2	1:1	Nu	960
DVGA 640p 24 fps	960	640	24,0	3:2	1:1	Nu	960
DVGA 640p 15 fps	960	640	15,0	3:2	1:1	Nu	960
qHD 540p 59.94 fps	960	540	59,9	16:9	1:1	Nu	960
qHD 540p 29.97 fps	960	540	29,9	16:9	1:1	Nu	960
qHD 540p 23.98 fps	960	540	23,9	16:9	1:1	Nu	960
qHD 540p 60 fps	960	540	60,0	16:9	1:1	Nu	960
qHD 540p 50 fps	960	540	50,0	16:9	1:1	Nu	960
qHD 540p 30 fps	960	540	30,0	16:9	1:1	Nu	960
qHD 540p 25 fps	960	540	25,0	16:9	1:1	Nu	960
qHD 540p 24 fps	960	540	24,0	16:9	1:1	Nu	960
FWVGA 480p 59.94 fps	854	480	59,9	16:9	1:1	Nu	854
NTSC SD FWVGA Wide 480p 29,97 fps	854	480	29,9	16:9	1:1	Nu	854
FWVGA 480p 23,98 fps	854	480	23,9	16:9	1:1	Nu	854
FWVGA 480p 60 fps	854	480	60,0	16:9	1:1	Nu	854
FWVGA 480p 50 fps	854	480	50,0	16:9	1:1	Nu	854
FWVGA 480p 30 fps	854	480	30,0	16:9	1:1	Nu	854
FWVGA 480p 25 fps	854	480	25,0	16:9	1:1	Nu	854
FWVGA 480p 24 fps	854	480	24,0	16:9	1:1	Nu	854
FWVGA 480p 15 fps	854	480	15,0	16:9	1:1	Nu	854
SVGA 600p 59,94 fps	800	600	59,9	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 29,97 fps	800	600	29,9	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 23,98 fps	800	600	23,9	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 60 fps	800	600	60,0	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 50 fps	800	600	50,0	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 30 fps	800	600	30,0	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 25 fps	800	600	25,0	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 24 fps	800	600	24,0	4:3	1:1	Nu	800
SVGA 600p 15 fps	800	600	15,0	4:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 59,94 fps 5:3	800	480	59,9	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 29,97 fps 5:3	800	480	29,9	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 23,98 fps 5:3	800	480	23,9	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 60 fps 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 50 fps 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 30 fps 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 25 fps 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 24 fps 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	Nu	800
WVGA 480p 15 fps 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	Nu	800
PAL SD SQ 576p 25 fps	768	576	25,0	4:3	1:1	Nu	768
WVGA 480p 59,94 fps 16:10	768	480	59,9	16:1	1:1	Nu	768
WVGA 480p 29,97 fps 16:10	768	480	29,9	16:1	1:1	Nu	768
WVGA 480p 23,98 fps 16:10	768	480	23,9	16:1	1:1	Nu	768
WVGA 480p 60 fps 16:10	768	480	60,0	16:1	1:1	Nu	768
WVGA 480p 50 fps 16:10	768	480	50,0	16:1	1:1	Nu	768

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
WVGA 480p 30 fps 16:10	768	480	30,0	16:1	1:1	Nu	768
WVGA 480p 25 fps 16:10	768	480	25,0	16:1	1:1	Nu	768
WVGA 480p 24 fps 16:10	768	480	24,0	16:1	1:1	Nu	768
WVGA 480p 15 fps 16:10	768	480	15,0	16:1	1:1	Nu	768
HD Vertical 720p 59,94 fps	720	128	59,9	9:16	1:1	Nu	720
HD Vertical 720p 29,97 fps	720	128	29,9	9:16	1:1	Nu	720
HD Vertical 720p 23,98 fps	720	128	23,9	9:16	1:1	Nu	720
HD Vertical 720p 60 fps	720	128	60,0	9:16	1:1	Nu	720
HD Vertical 720p 50 fps	720	128	50,0	9:16	1:1	Nu	720
HD Vertical 720p 30 fps	720	128	30,0	9:16	1:1	Nu	720
HD Vertical 720p 25 fps	720	128	25,0	9:16	1:1	Nu	720
HD Vertical 720p 24 fps	720	128	24,0	9:16	1:1	Nu	720
PAL SD Anamorphic 576p 50 fps 16:9	720	576	50,0	16:9	64:45	Nu	1024
PAL SD Anamorphic 576p 50 fps 4:3	720	576	50,0	4:3	16:11	Nu	768
PAL SD Anamorphic Widescreen 576p 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:45	Nu	1024
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:11	Nu	768
PAL SD Widescreen Anamorphic 576i 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:45	Da	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:11	Da	768
NTSC SD Anamorphic 486p 23,98 fps 16:9	720	486	23,9	16:9	6:5	Nu	864
NTSC SD Anamorphic 486p 23,98 fps 4:3	720	486	23,9	4:3	9:10	Nu	648
NTSC SD Anamorphic 486i 29,97 fps 16:9	720	486	29,9	16:9	6:5	Da	864
NTSC SD Anamorphic 486i 29,97 fps 4:3	720	486	29,9	4:3	9:10	Da	648
NTSC SD Anamorphic 480p 59,94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 59,94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 59,94 fps 3:2	720	480	59,9	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic Widescreen 480p 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 29,97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 29,97 fps 3:2	720	480	29,9	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic 480p 23,98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 23,98 fps 3:2	720	480	23,9	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 60 fps 3:2	720	480	60,0	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 16:9	720	480	50,0	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 4:3	720	480	50,0	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 50 fps 3:2	720	480	50,0	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 30 fps 3:2	720	480	30,0	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic 480p 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 25 fps 3:2	720	480	25,0	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:27	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Nu	640
WVGA 480p 24 fps 3:2	720	480	24,0	3:2	1:1	Nu	720
WVGA 480p 15 fps 3:2	720	480	15,0	3:2	1:1	Nu	720
NTSC SD Anamorphic 480i 59.94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:27	Da	853

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
NTSC SD Anamorphic 480i 59.94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD Widescreen Anamorphic 480i 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:1	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 29.97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 23.98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:1	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 23.98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:1	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:1	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:1	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:1	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Da	640
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphic 576p 29.97 fps	704	576	29,9	4:3	12:1	Nu	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphic 576p 25 fps	704	576	25,0	4:3	12:1	Nu	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphic 576p 15 fps	704	576	15,0	4:3	12:1	Nu	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	704	576	25,0	16:9	16:1	Da	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	704	576	25,0	4:3	12:1	Da	768
NTSC SD Anamorphic 480p 59,94 fps 16:9	704	480	59,9	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 59,94 fps 4:3	704	480	59,9	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480p 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480p 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480p 23,98 fps 16:9	704	480	23,9	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	704	480	23,9	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 16:9	704	480	60,0	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 60 fps 4:3	704	480	60,0	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 16:9	704	480	50,0	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 50 fps 4:3	704	480	50,0	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480p 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480p 25 fps	704	480	25,0	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 16:9	704	480	24,0	16:9	40:3	Nu	853
NTSC SD Anamorphic 480p 24 fps 4:3	704	480	24,0	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480p 15 fps	704	480	15,0	4:3	10:1	Nu	640
NTSC SD Anamorphic 480i 29.97 fps 16:9	704	480	29,9	16:9	40:3	Da	853
NTSC SD 4SIF Anamorphic 480i 29.97 fps	704	480	29,9	4:3	10:1	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 16:9	704	480	30,0	16:9	40:3	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 4:3	704	480	30,0	4:3	10:1	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 16:9	704	480	25,0	16:9	40:3	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 25 fps 4:3	704	480	25,0	4:3	10:1	Da	640
NTSC SD VGA 480p 59.94 fps	640	480	59,9	4:3	1:1	Nu	640
NTSC SD VGA SQ 480p 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Nu	640
NTSC SD VGA 480p 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Nu	640
NTSC SD VGA 480p 60 fps	640	480	60,0	4:3	1:1	Nu	640
NTSC SD VGA 480p 50 fps	640	480	50,0	4:3	1:1	Nu	640
NTSC SD VGA 480p 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Nu	640
NTSC SD VGA 480p 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Nu	640

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
NTSC SD VGA 480p 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Nu	640
VGA 480p 15 fps	640	480	15,0	4:3	1:1	Nu	640
NTSC SD 480i 29.97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 23.98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Da	640
NTSC SD 480i 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Da	640
nHD 360p 59.94 fps	640	360	59,9	16:9	1:1	Nu	640
nHD 360p 29,97 fps	640	360	29,9	16:9	1:1	Nu	640
nHD 360p 23,98 fps	640	360	23,9	16:9	1:1	Nu	640
nHD 360p 60 fps	640	360	60,0	16:9	1:1	Nu	640
nHD 360p 50 fps	640	360	50,0	16:9	1:1	Nu	640
nHD 360p 30 fps	640	360	30,0	16:9	1:1	Nu	640
nHD 360p 25 fps	640	360	25,0	16:9	1:1	Nu	640
nHD 360p 24 fps	640	360	24,0	16:9	1:1	Nu	640
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Nu	1024
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Nu	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Da	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Da	768
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	544	480	23,9	4:3	20:1	Nu	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Nu	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	544	480	29,9	4:3	20:1	Da	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Da	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 23,98 fps 4:3	528	480	23,9	4:3	40:3	Nu	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480p 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Nu	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	528	480	29,9	4:3	40:3	Da	640
NTSC SD 3/4 Anamorphic 480i 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Da	640
PAL SD 1/4 Wide 288p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Nu	512
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Nu	1024
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Nu	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Da	1024
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Da	768
NTSC SD Anamorphic 480i 29,97 fps 16:9	480	480	29,9	16:9	16:9	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 29,97 fps 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 23,98 fps 16:9	480	480	23,9	16:9	16:9	Da	853
NTSC SD Anamorphic 480i 23,98 fps 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Da	640
NTSC SD Anamorphic 480i 30 fps 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Da	640
HVGA 320p 59,94 fps	480	320	59,9	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 29,97 fps	480	320	29,9	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 23,98 fps	480	320	23,9	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 60 fps	480	320	60,0	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 50 fps	480	320	50,0	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 30 fps	480	320	30,0	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 25 fps	480	320	25,0	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 24 fps	480	320	24,0	3:2	1:1	Nu	480
HVGA 320p 15 fps	480	320	15,0	3:2	1:1	Nu	480
NTSC SD 1/4 Wide 240p 29,97 fps	427	240	29,9	16:9	1:1	Nu	427
WQVGA 240p 59,94 fps 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	Nu	400

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
WQVGA 240p 29,97 fps 5:3	400	240	29,9	5:3	1:1	Nu	400
WQVGA 240p 23,98 fps 5:3	400	240	23,9	5:3	1:1	Nu	400
WQVGA 240p 60 fps 5:3	400	240	60,0	5:3	1:1	Nu	400
WQVGA 240p 50 fps 5:3	400	240	50,0	5:3	1:1	Nu	400
WQVGA 240p 30 fps 5:3	400	240	30,0	5:3	1:1	Nu	400
WQVGA 240p 25 fps 5:3	400	240	25,0	5:3	1:1	Nu	400
WQVGA 240p 24 fps 5:3	400	240	24,0	5:3	1:1	Nu	400
WQVGA 240p 15 fps 5:3	400	240	15,0	5:3	1:1	Nu	400
PAL SD 1/4 288p 25 fps	384	288	25,0	4:3	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 59,94 fps 16:10	384	240	59,9	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 29,97 fps 16:10	384	240	29,9	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 23,98 fps 16:10	384	240	23,9	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 60 fps 16:10	384	240	60,0	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 50 fps 16:10	384	240	50,0	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 30 fps 16:10	384	240	30,0	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 25 fps 16:10	384	240	25,0	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 24 fps 16:10	384	240	24,0	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 15 fps 16:10	384	240	15,0	16:1	1:1	Nu	384
WQVGA 240p 59,94 fps 3:2	360	240	59,9	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 29,97 fps 3:2	360	240	29,9	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 23,98 fps 3:2	360	240	23,9	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 60 fps 3:2	360	240	60,0	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 50 fps 3:2	360	240	50,0	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 30 fps 3:2	360	240	30,0	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 25 fps 3:2	360	240	25,0	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 24 fps 3:2	360	240	24,0	3:2	1:1	Nu	360
WQVGA 240p 15 fps 3:2	360	240	15,0	3:2	1:1	Nu	360
PAL SD Anamorphic 576p 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Nu	1024
PAL SD CVD Anamorphic 576p 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Nu	768
PAL SD Anamorphic 576i 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Da	1024
PAL SD CVD Anamorphic 576i 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Da	768
NTSC SD CVD Anamorphic 480p 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Nu	640
NTSC SD 1/2 Anamorphic 480p 23,98 fps	352	480	23,9	4:3	20:1	Nu	640
NTSC SD 1/2 Anamorphic 480p 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Nu	640
NTSC SD CVD 1/2 Anamorphic 480i 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Da	640
NTSC SD 1/2 Anamorphic 480i 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Da	640
PAL SD CIF SIF Anamorphic 288p 29,97 fps	352	288	29,9	4:3	12:1	Nu	384
PAL SD Anamorphic 288p 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Nu	512
PAL SD CIF SIF VCD Anamorphic 288p 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Nu	384
PAL SD CIF SIF Anamorphic 288p 15 fps	352	288	15,0	4:3	12:1	Nu	384
PAL SD Anamorphic 288i 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Da	512
PAL SD CIF Anamorphic 288i 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Da	384
NTSC SD SIF VCD Anamorphic 240p 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Nu	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240p 23,98 fps	352	240	23,9	4:3	10:1	Nu	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240p 25 fps	352	240	25,0	4:3	10:1	Nu	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240p 15 fps	352	240	15,0	4:3	10:1	Nu	320
NTSC SD SIF Anamorphic 240i 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Da	320
QVGA 240p 59,94 fps	320	240	59,9	4:3	1:1	Nu	320

continues on next page

Tabelul 5 – continuare din pagina precedentă

Nume Profil	Lă- ți- me	Înăl- ți- me	FPS	DAF	SAR	Intercalat	Lățime ajustată SAR
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29,97 fps	320	240	29,97	4:3	1:1	Nu	320
QVGA 240p 23,98 fps	320	240	23,98	4:3	1:1	Nu	320
QVGA 240p 60 fps	320	240	60,00	4:3	1:1	Nu	320
QVGA 240p 50 fps	320	240	50,00	4:3	1:1	Nu	320
QVGA 240p 30 fps	320	240	30,00	4:3	1:1	Nu	320
QVGA 240p 25 fps	320	240	25,00	4:3	1:1	Nu	320
QVGA 240p 24 fps	320	240	24,00	4:3	1:1	Nu	320
QVGA 240p 15 fps	320	240	15,00	4:3	1:1	Nu	320
HQVGA 160p 59,94 fps 16:10	256	160	59,94	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 29,97 fps 16:10	256	160	29,97	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 23,98 fps 16:10	256	160	23,98	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 60 fps 16:10	256	160	60,00	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 50 fps 16:10	256	160	50,00	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 30 fps 16:10	256	160	30,00	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 25 fps 16:10	256	160	25,00	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 24 fps 16:10	256	160	24,00	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 15 fps 16:10	256	160	15,00	16:10	1:1	Nu	256
HQVGA 160p 59,94 fps 3:2	240	160	59,94	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 29,97 fps 3:2	240	160	29,97	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 23,98 fps 3:2	240	160	23,98	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 60 fps 3:2	240	160	60,00	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 50 fps 3:2	240	160	50,00	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 30 fps 3:2	240	160	30,00	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 25 fps 3:2	240	160	25,00	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 24 fps 3:2	240	160	24,00	3:2	1:1	Nu	240
HQVGA 160p 15 fps 3:2	240	160	15,00	3:2	1:1	Nu	240
PAL SD QCIF Anamorphic 144p 29,97 fps	176	144	29,97	4:3	12:11	Nu	192
PAL SD QCIF Anamorphic 144p 25 fps	176	144	25,00	4:3	12:11	Nu	192
PAL SD QCIF Anamorphic 144p 15 fps	176	144	15,00	4:3	12:11	Nu	192
NTSC SD SIF 1/2 Anamorphic 120p 23,98 fps	176	120	23,98	4:3	10:11	Nu	160
NTSC SD SIF 1/2 Anamorphic 120p 25 fps	176	120	25,00	4:3	10:11	Nu	160
QQVGA 120p 59,94 fps	160	120	59,94	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 29,97 fps	160	120	29,97	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 23,98 fps	160	120	23,98	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 60 fps	160	120	60,00	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 50 fps	160	120	50,00	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 30 fps	160	120	30,00	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 25 fps	160	120	25,00	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 24 fps	160	120	24,00	4:3	1:1	Nu	160
QQVGA 120p 15 fps	160	120	15,00	4:3	1:1	Nu	160
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 fps	128	96	29,97	4:3	1:1	Nu	128
NTSC SD SQ CIF 96p 25 fps	128	96	25,00	4:3	1:1	Nu	128
NTSC SD SQ CIF 96p 15 fps	128	96	15,00	4:3	1:1	Nu	128

1.14 Import și Export

Proiectele de editare video (inclusiv piste, clipuri și cadre cheie) pot fi **importate** și **exportate** din OpenShot Video Editor în formate larg acceptate (**EDL**: Liste de decizii de editare, și **XML**: format Final Cut Pro). De exemplu, dacă începeți să editați un video într-un alt program (Adobe Premiere, Final Cut Pro etc...), dar ulterior trebuie să mutați toate editările în OpenShot (sau invers).

1.14.1 EDL (Liste de decizii de editare)

Următoarele funcții sunt acceptate la importul și exportul unui fișier EDL cu OpenShot.

Numele opțiunii EDL	Descriere
Format EDL	CMX-3600 (o variație foarte larg acceptată)
Pistă unică	Poate fi importată o singură pistă odată (aceasta este o limitare a formatului EDL)
Numele benzii	În prezent, OpenShot acceptă doar numele de benzi AX și BL
Editări (V și A)	În prezent, sunt acceptate doar editările (tranzițiile nu sunt încă acceptate)
Opacitate	Cadrele cheie pentru opacitate sunt acceptate
Niveluri audio	Cadrele cheie pentru volum sunt acceptate

Exemplu de ieșire EDL

OpenShot urmează structura CMX 3600 pentru liniile de eveniment și folosește linii de comentariu (* ...) pentru a transporta cadrele cheie. CMX 3600 nu definește unități sau interpolări în comentarii, așa că exportatorul nostru adaugă valori lizibile și nume de interpolare, iar importatorul nostru este foarte tolerant: acceptă unități cu sau fără spații, cu majuscule și minuscule mixte, tokenuri opționale de interpolare și ignoră textul necunoscut sau etichetele de role pentru a maximiza compatibilitatea.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(continues on next page)

(continuare din pagina precedentă)

TITLE: Test - TRACK 4

FCM: NON-DROP FRAME

001 AX V C 00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29

001 AX A C 00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29

* FROM CLIP NAME: Trailer.mp4

* SOURCE FILE: ../Videos/Trailer.mp4

* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0% BEZIER (REEL AX V)

* VIDEO LEVEL AT 00:00:01:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)

* VIDEO LEVEL AT 00:00:08:29 IS 100% BEZIER (REEL AX V)

* VIDEO LEVEL AT 00:00:09:29 IS 0% BEZIER (REEL AX V)

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

TITLE: Test - TRACK 3

FCM: NON-DROP FRAME

001 AX V C 00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29

001 AX A C 00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29

* FROM CLIP NAME: Soundtrack.mp3

* SOURCE FILE: ../Audio/Soundtrack.mp3

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

* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)

* AUDIO LEVEL AT 00:00:03:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)

* AUDIO LEVEL AT 00:00:06:29 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)

* AUDIO LEVEL AT 00:00:09:29 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)

1.14.2 XML (format Final Cut Pro)

Următoarele funcții sunt acceptate la importul și exportul unui fișier XML cu OpenShot. Acest format XML este acceptat în multe editoare video (nu doar Final Cut Pro). De fapt, majoritatea editorilor video comerciali oferă suport pentru importul și exportul acestui format XML.

OpenShot folosește formatul vechi de schimb XML Final Cut Pro (**xmeml**) din Final Cut Pro 7. Exportatorul nostru scrie proiecte `<!DOCTYPE xmeml>` care respectă DTD-ul XML Final Cut Pro v1.0 și este compatibil cu versiunile de schemă v4 și v5 ale acestui format de schimb (DTD-urile livrate cu Final Cut Pro 7).

Numele opțiunii XML	Descriere
Format XML	Format Final Cut Pro (dar majoritatea editorilor video comerciali acceptă și acest format)
Toate piste	Toate piste video și audio sunt acceptate
Editări	Toate clipurile de pe toate piste sunt acceptate (fișiere video, imagine și audio). Tranzițiile nu sunt încă acceptate.
Opacitate	Cadrele cheie pentru opacitate sunt acceptate
Niveluri audio	Cadrele cheie pentru volum sunt acceptate

Exemplu de ieșire XML (vizualizare arbore)

```

▼ 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}

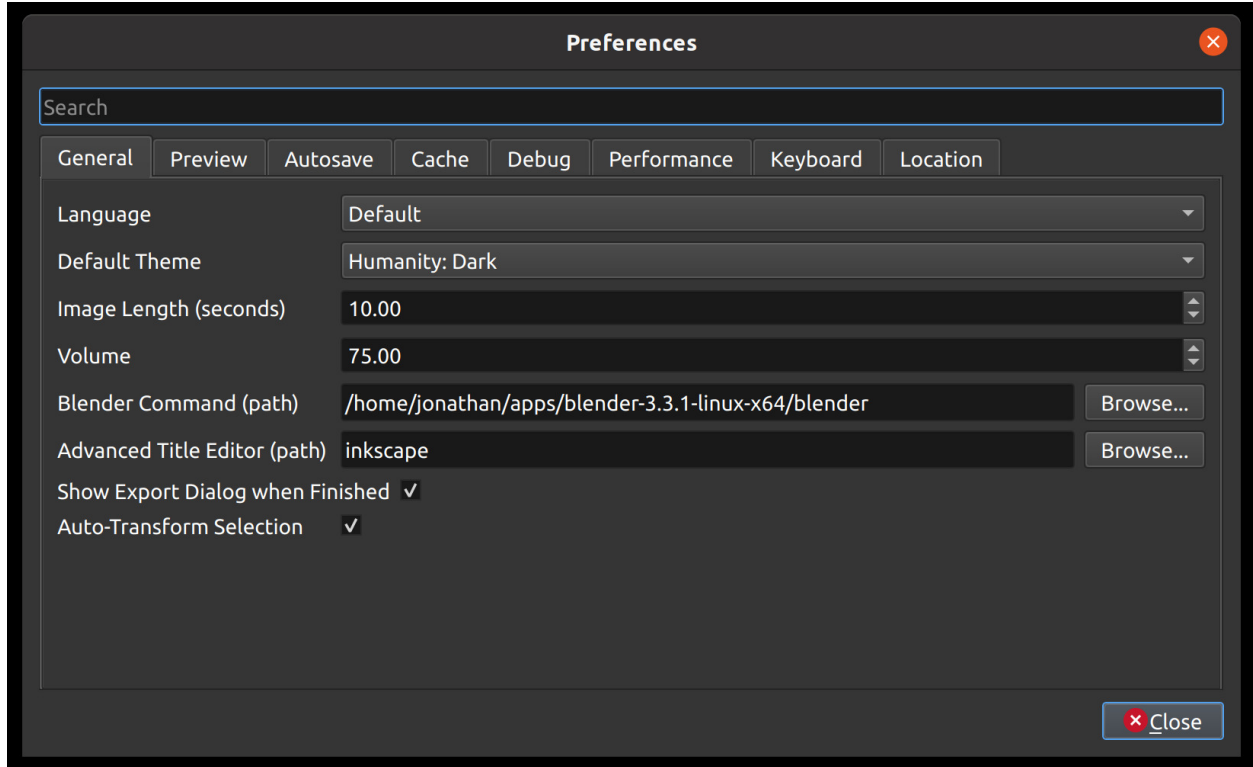
```

1.15 Preferințe

Fereastra Preferințe conține multe setări și opțiuni importante de configurare pentru OpenShot. Le puteți găsi în meniul de sus, sub *Editare* ▶ *Preferințe*. Multe setări necesită repornirea OpenShot după aplicarea modificărilor.

NOTĂ: Unele funcții, cum ar fi *Titluri animate* și *editarea externă SVG*, necesită setarea căilor pentru **Blender** și **Inkscape** în fila General. Dacă observați probleme la redarea audio, cum ar fi decalajul audio, poate fi necesar să ajustați setările audio în fila Previzualizare.

1.15.1 General



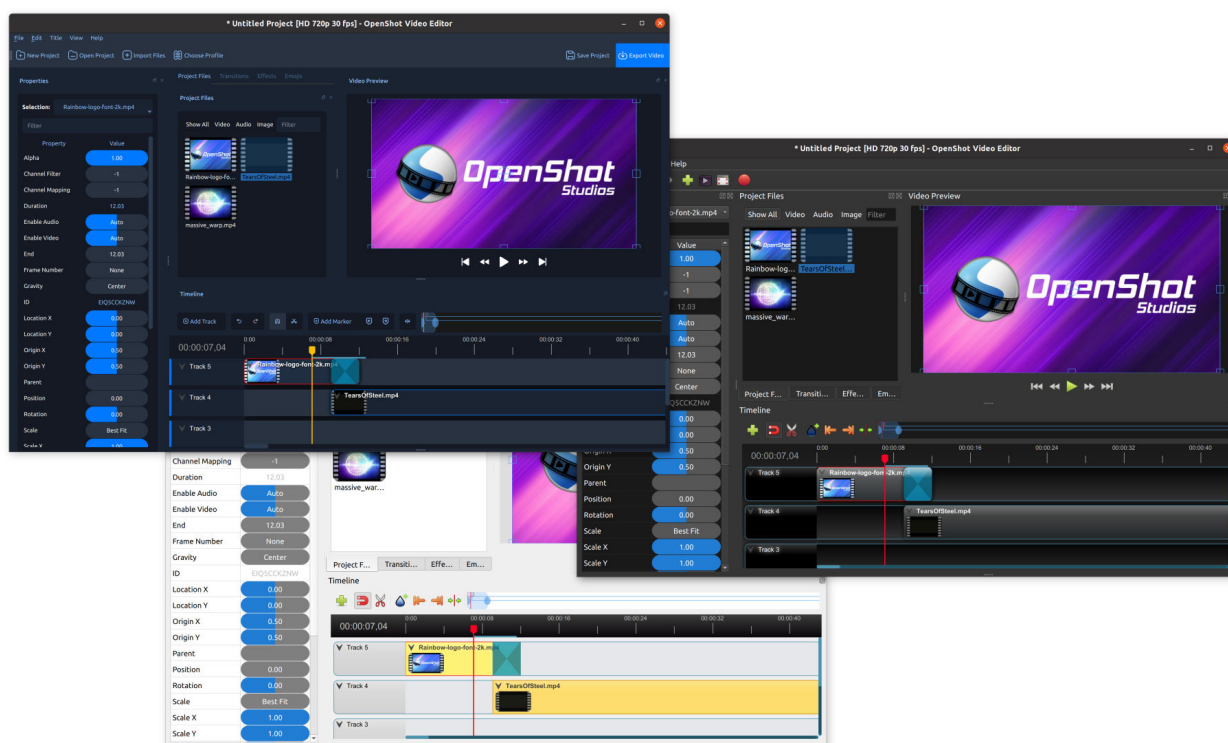
Fila General din fereastra Preferințe vă permite să modificați setările care se aplică întregului OpenShot.

Setare	Implicit	Descriere
Limbă	Implicit	Alegeți limba preferată pentru meniurile și ferestrele OpenShot
Temă implicită	Humanity:Dark	Alegeți tema pentru OpenShot: Luminoasă, Întunecată sau Niciuna
Scara interfeței utilizator	1.0	Ajustați dimensiunea interfeței OpenShot (este necesară repornirea; interval 1–3; probleme cunoscute pe Windows)
Durata imaginii (secunde)	10.00	Durata afișării imaginii pe ecran când este adăugată pe linia temporală
Volum	75.00	Procentajul volumului clipului când este adăugat pe linia temporală
Comanda Blender (cale)	<gol>	Calea către fișierul executabil pentru Blender (versiunea 5.0+)
Editor avansat de titluri (cale)	<gol>	Calea către fișierul executabil pentru Inkscape
Afișează dialogul de export la finalizare	<bifat>	Afișează fereastra Export Video după ce exportul s-a încheiat

Teme

OpenShot vine cu 3 teme standard, care schimbă aspectul și senzația programului.

- **Retro:** O temă deschisă care oferă un aspect clasic și curat. Această temă folosește tonuri de gri deschis și alb, fiind ideală pentru utilizatorii care preferă o interfață luminoasă și cu contrast ridicat. Oferă un aspect tradițional, ușor pentru ochi, mai ales în medii bine iluminate.
- **Humanity Dark:** [Temă implicită] O temă întunecată cu tonuri de gri închis, oferind un aspect modern și elegant. Această temă este destinată utilizatorilor care preferă să lucreze în condiții de lumină scăzută sau care apreciază un aspect mai sobru și profesional. Fundalul gri închis reduce reflexiile și oboseala ochilor, fiind potrivită pentru sesiuni lungi de editare.
- **Cosmic Dusk:** O temă cu nuanțe albastre și un design UI mai modern, care îmbunătățește estetica vizuală a editorului. Această temă include tonuri de albastru și violet, oferind interfeței un aspect contemporan și dinamic. Combină estetica modernă cu funcționalitatea, oferind un spațiu de lucru proaspăt și atractiv pentru editarea video.



Restabilirea setărilor implicite

În OpenShot, fiecare categorie de preferințe (sau filă) din fereastra Preferințe are un buton **Restabilește implicit** care vă permite să resetati ușor valorile pentru acea categorie specifică. Această funcție este deosebit de utilă dacă doriți să resetati doar anumite părți ale preferințelor, cum ar fi scurtăturile de tastatură, fără a afecta restul setărilor personalizate.

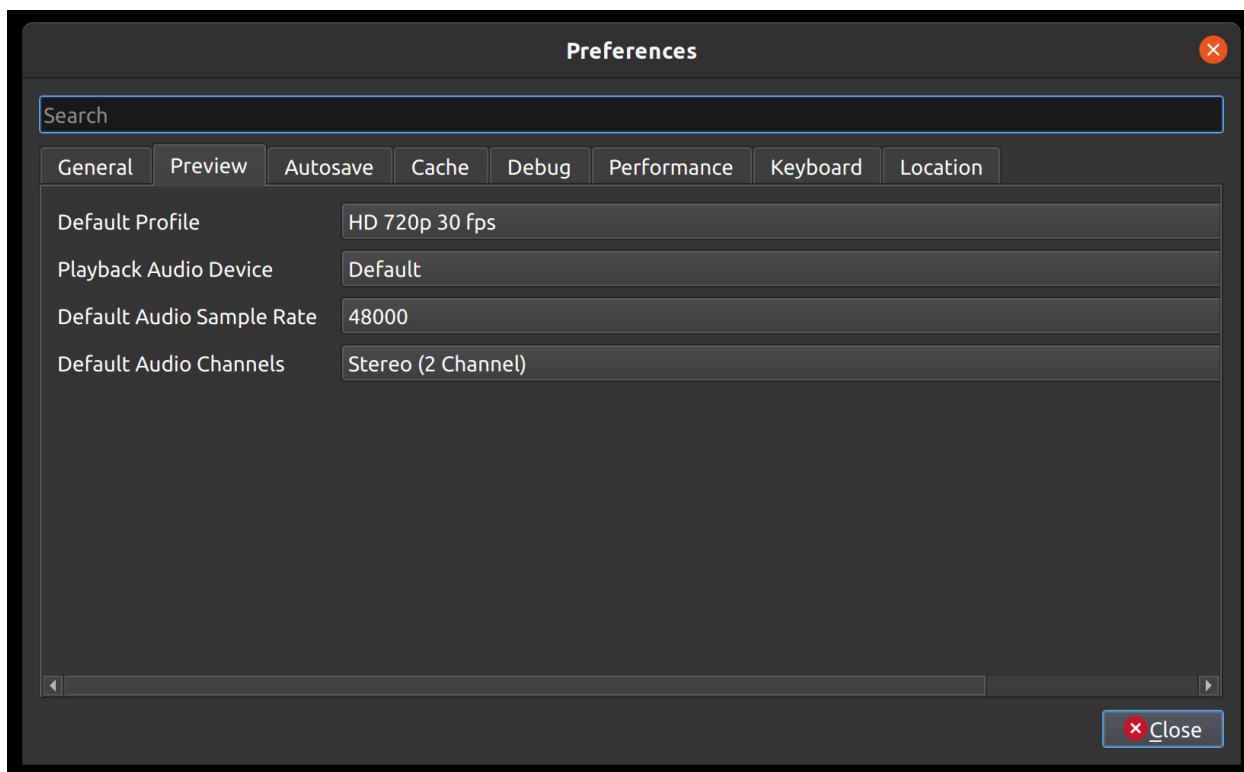
Unde găsiți butonul Restabilește implicit: Fiecare categorie sau filă din fereastra Preferințe are un buton **Restabilește implicit** situat în colțul din stânga jos al ecranului. Numele butonului se actualizează în funcție de categoria pe care o vizualizați. De exemplu, dacă sunteți în fila „Tastatură”, butonul va afișa **Restabilește implicit: Tastatură**.

Cum funcționează: Doar setările din categoria selectată în prezent vor fi restabilite la valorile implicite. Această restaurare selectivă facilitează resetarea anumitor preferințe fără a afecta altele.

Sfat pentru începători: - Dacă nu sunteți sigur de o modificare făcută într-o anumită categorie, nu ezitați să folosiți butonul **Restabilește implicit**. Este o metodă simplă de a anula modificările și de a reveni la setările implicite pentru acea categorie,

fără a afecta configurația generală.

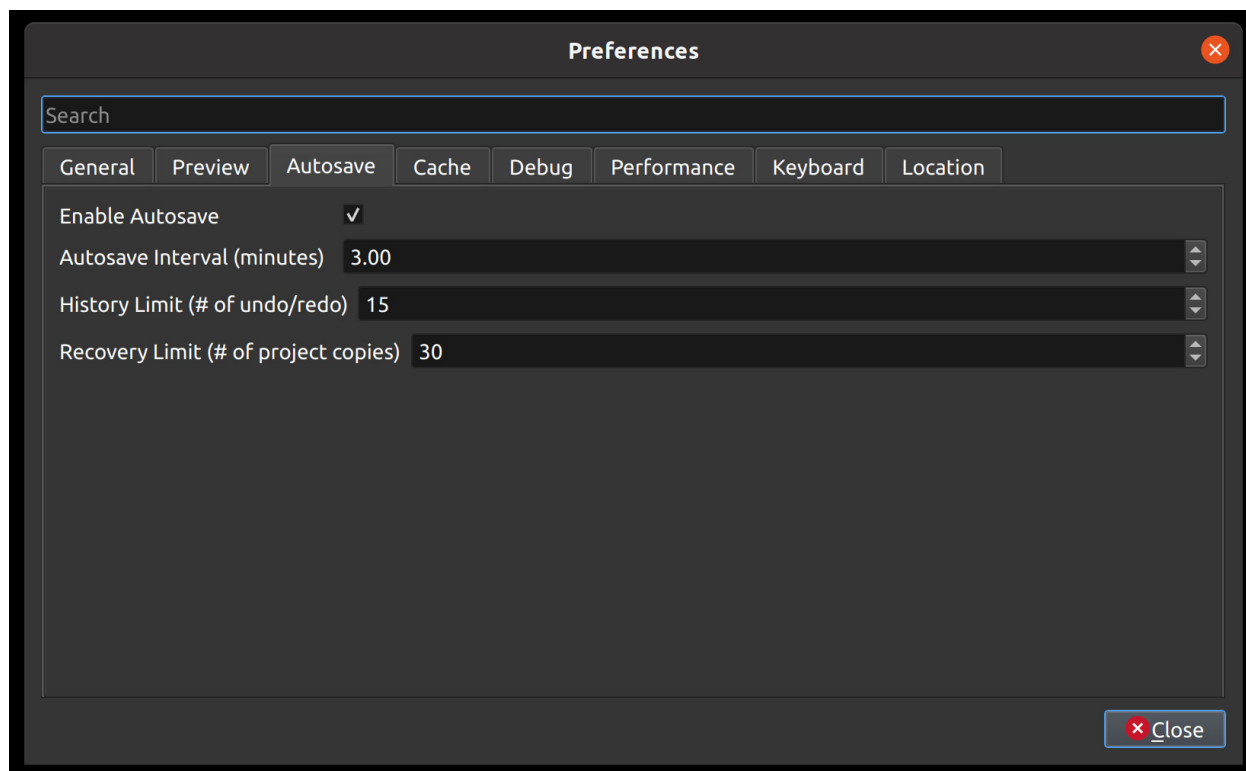
1.15.2 Previzualizare



Fila Previzualizare din fereastra Preferințe vă permite să setați un **Profil Video Implicit** pentru proiectul dvs., dacă aveți o preferință pentru un profil de editare specific. Mai multe despre [Profiluri](#). De asemenea, puteți ajusta setările audio pentru previzualizarea în timp real, de exemplu, ce dispozitiv audio și rata de eșantionare să utilizați.

Setare	Implicit	Descriere
Profil Video Implicit	HD 720P 30 fps	Selectați profilul pentru valorile implicite de Previzualizare și Export
Dimensiunea buffer-ului audio pentru redare	512	Ajustați câte mostre audio trebuie să fie stocate în buffer înainte de a începe redarea audio. Intervalul permis este între 128 și 4096. NOTĂ: Dacă întâmpinați o întârziere sau o deviere mare în redarea audio, încercați să setați această valoare mai mică.
Dispozitiv audio pentru redare	Implicit	
Rata de eșantionare audio implicită	44100	
Canale audio implicite	Stereo (2 canale)	

1.15.3 Salvare automată



Salvarea automată este o funcție în OpenShot care salvează automat modificările curente ale proiectului după un anumit număr de minute, ajutând la reducerea riscului sau impactului pierderii datelor în caz de blocare, înghețare sau eroare a utilizatorului.

Setare	Implicit
Activează salvarea automată	Activat
Interval salvare automată (minute)	3
Limită istoric (număr de anulări/refaceri)	15
Limită recuperare (număr de copii ale proiectului)	30

Recuperare

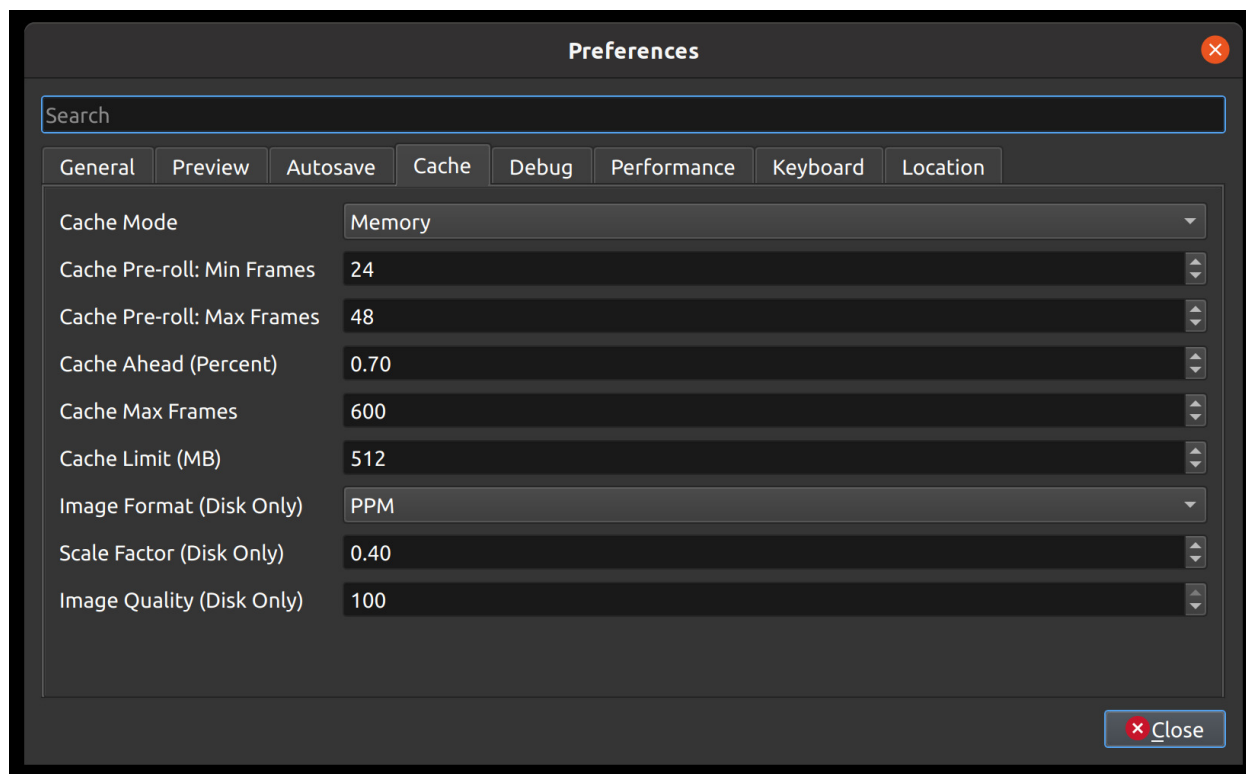
Înainte de fiecare salvare, o copie comprimată *.zip a proiectului curent este salvată în folderul de recuperare, pentru a reduce și mai mult riscul pierderii datelor. Folderul de recuperare se află la ~/ .openshot_qt/recovery/ sau C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\recovery.

Pentru a recupera un fișier de proiect *.osp corupt sau deteriorat, folosiți meniul *Fișier->Recuperare* din fereastra principală după ce deschideți proiectul. Dacă este disponibil, o listă cu versiunile proiectului din folderul de recuperare este afișată în ordine cronologică (cea mai recentă în partea de sus). Acest proces va redenumi automat fișierul proiectului curent în {project-name}-{time}-backup.osp și îl va înlocui cu fișierul de recuperare. Puteți repeta acest proces până găsiți proiectul corect de recuperare. NOTĂ: Dacă dintr-un motiv neașteptat procesul de recuperare eșuează, puteți oricând să redenumiți fișierul „-backup.osp” în numele original al proiectului pentru a-l restaura.

Pentru a recupera **manual** un fișier de proiect *.osp corupt sau deteriorat, găsiți cea mai recentă copie în folderul de recuperare și copiați/lipiți fișierul în locația originală a folderului proiectului (adică folderul care conține proiectul deteriorat).

Dacă fișierul de recuperare este arhivat (*.zip), trebuie mai întâi să extrageți *.osp, apoi să îl copiați în folderul proiectului. Fișierele de recuperare sunt denumite {time}-{project-name}. De asemenea, puteți folosi **Data modificării** a fișierului pentru a selecta versiunea pe care doriți să o recuperați.

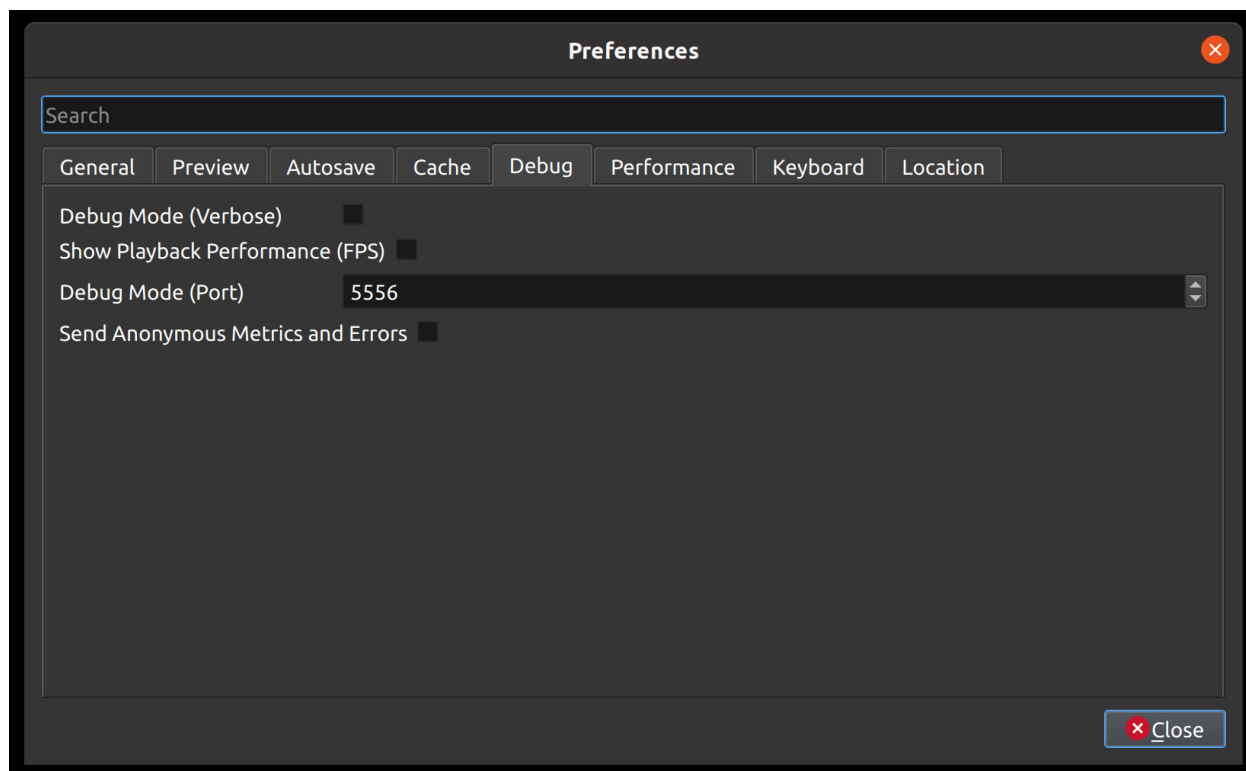
1.15.4 Cache



Setările cache-ului pot fi ajustate pentru a face redarea în timp real mai rapidă sau mai puțin intensivă pentru CPU. Cache-ul este folosit pentru a stoca datele de imagine și audio pentru fiecare cadru video solicitat. Cu cât sunt stocate mai multe cadre în cache, cu atât redarea în timp real va fi mai fluidă. Totuși, cu cât se stochează mai multe cadre, cu atât este nevoie de mai mult CPU pentru a genera cache-ul. Există un echilibru, iar setările implicite oferă un set rezonabil de valori pentru cache, care ar trebui să permită majorității calculatoarelor să redea video și audio fluent. Vezi [Redare](#).

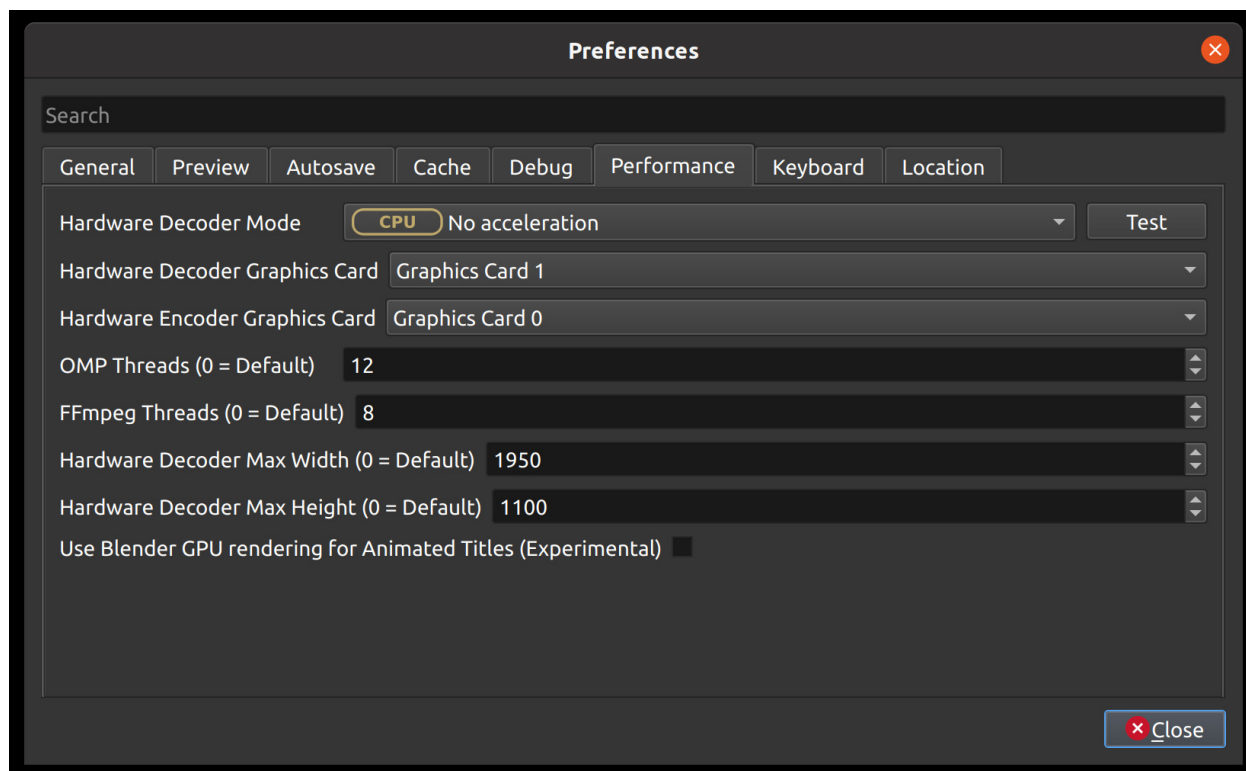
Setare	Descriere
Mod Cache	Alegeți între cache în memorie sau pe disc (cache-ul în memorie este preferat). Cache-ul pe disc scrie datele de imagine pe hard disk pentru recuperare ulterioară și funcționează cel mai bine cu un SSD.
Limită Cache (MB)	Câți MB sunt alocați pentru datele legate de cache. Numerele mai mari nu sunt întotdeauna mai bune, deoarece este nevoie de mai mult CPU pentru a genera mai multe cadre pentru a umple cache-ul.
Format imagine (doar pe disc)	Formatul imaginii pentru stocarea datelor cache pe disc
Factor de scalare (doar pe disc)	Procentaj (0.1 până la 1.0) pentru a reduce dimensiunea fișierelor de imagine stocate în cache-ul pe disc. Numerele mai mici fac scrierea și citirea fișierelor cache mai rapidă.
Calitatea imaginii (doar pe disc)	Calitatea fișierelor de imagine folosite în cache-ul pe disc. Compresia mai mare poate cauza încetiniri, dar rezultă în fișiere de dimensiuni mai mici.
Pre-roll Cache: Cadre minime:	Numărul minim de cadre care trebuie stocate în cache înainte de începerea redării. Cu cât numărul este mai mare, cu atât așteptarea înainte de redare este mai lungă.
Pre-redare Cache: Cadre Maxime:	Numărul maxim de cadre care pot fi stocate în cache în timpul redării (în fața indicatorului de redare). Cu cât numărul este mai mare, cu atât este necesară mai multă CPU pentru a stoca în cache înainte - față de afișarea cadrelor deja stocate în cache.
Stocare în cache înainte (procent):	Între 0.0 și 1.0. Aceasta reprezintă procentul pe care îl stocăm în cache înaintea indicatorului de redare. De exemplu, 0.5 ar stoca în cache 50% în spate și 50% înaintea indicatorului de redare. 0.8 ar stoca în cache 20% în spate și 80% înaintea indicatorului de redare.
Număr maxim de cadre în cache:	Aceasta este o suprascriere a numărului total permis de cadre care pot fi stocate în cache de către firul nostru de cache. Implicit este setat la 600 de cadre, dar chiar dacă aloci o cantitate mare de RAM pentru dimensiunea cache-ului OpenShot, aceasta va suprascrie numărul maxim de cadre stocate în cache. Motivul este... uneori, când fereastra de previzualizare este foarte mică și dimensiunea cache-ului este setată foarte mare, OpenShot poate calcula că putem stoca în cache 30.000 de cadre sau ceva absurd, ceea ce va consuma o cantitate mare de CPU, încetinind sistemul. Această setare este concepută pentru a limita limita superioară a cache-ului la ceva rezonabil... chiar și pe sisteme care oferă OpenShot cantități mari de RAM.

1.15.5 Depanare



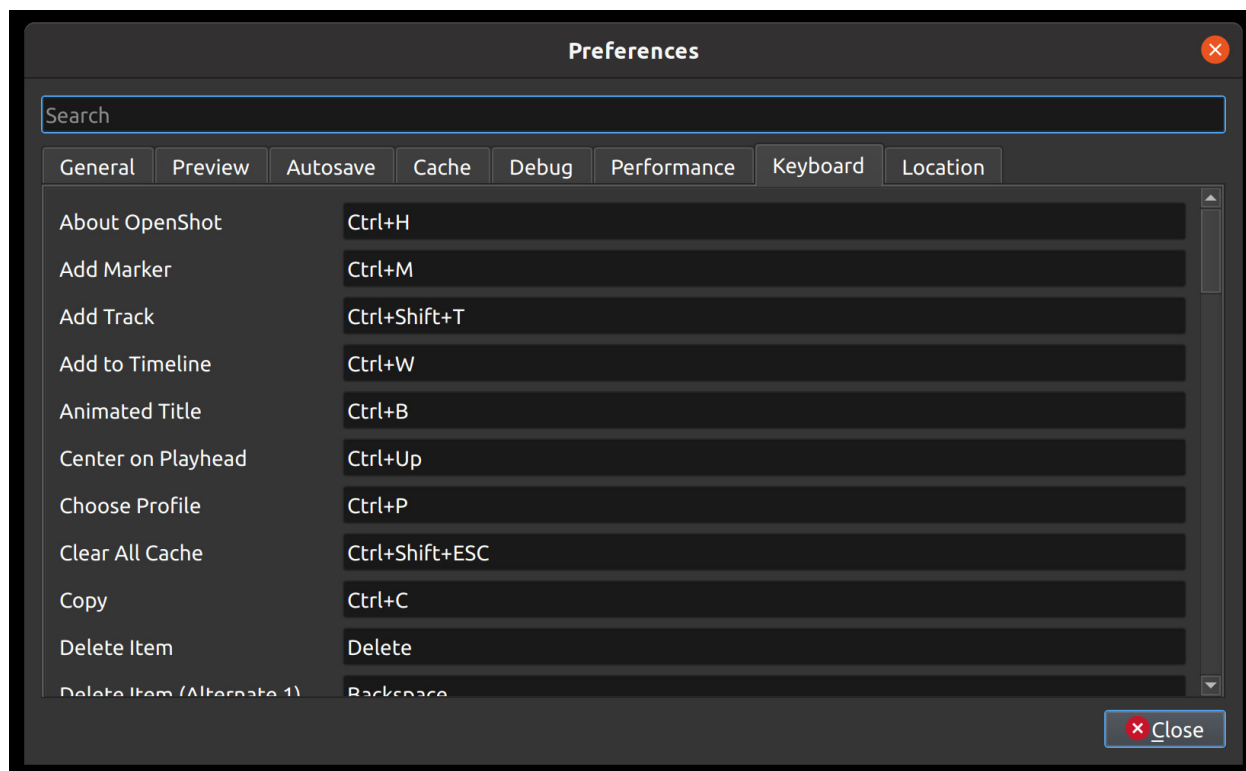
Aici poți modifica cât de multe date să fie înregistrate. În mod normal, *Modul de depanare (detaliat)* este dezactivat. Portul implicit este 5556. Dacă dorești să ajuți la îmbunătățirea OpenShot, poți activa **Trimiterea metricilor și erorilor anonime**.

1.15.6 Performanță



Te rugăm să reții că accelerarea hardware GPU este momentan experimentală. OpenShot suportă atât accelerarea decodării, cât și a codării. Pentru mai multe informații, consultă documentația noastră [Github HW-ACCEL Doc](#). NOTĂ: Pe sistemele cu plăci grafice mai vechi, accelerarea hardware poate să nu fie întotdeauna mai rapidă decât codarea CPU.

1.15.7 Tastatură

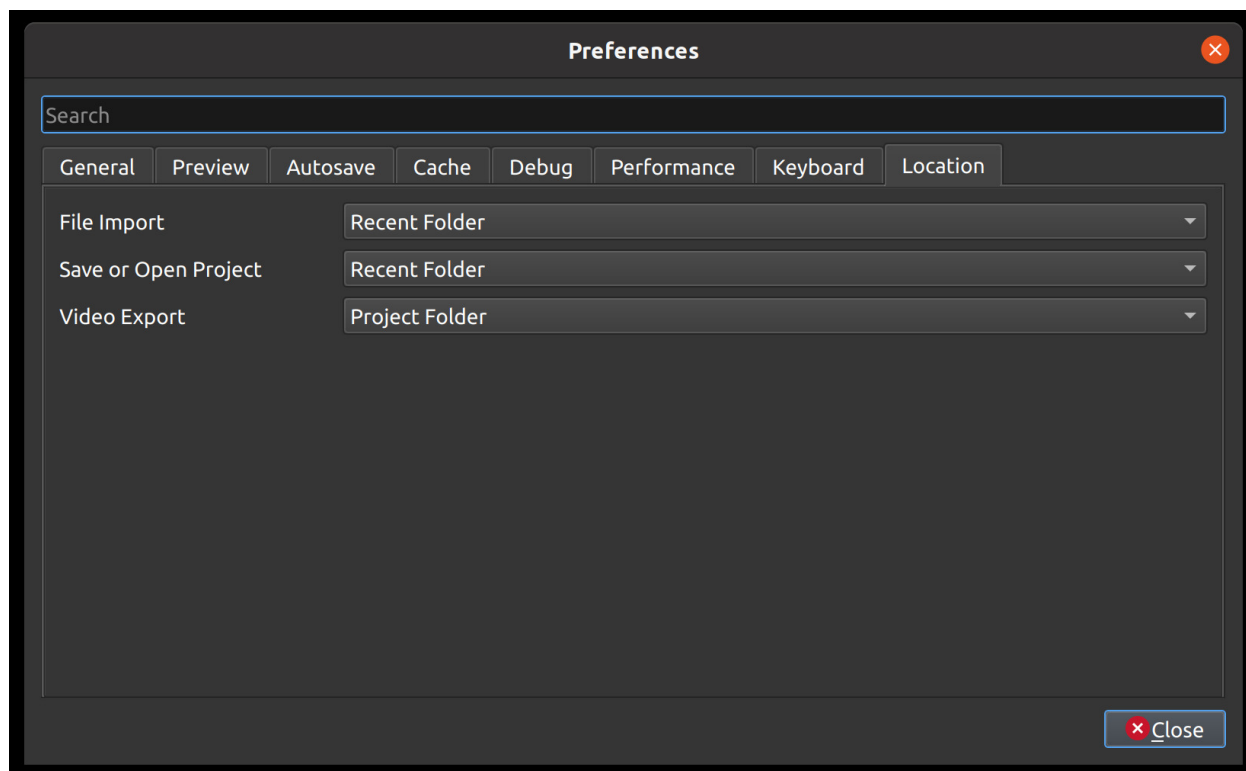


Această secțiune îți permite să vizualizezi și să personalizezi scurtăturile de tastatură pentru diverse acțiuni din aplicație. Aici poți atribui și gestiona mai multe scurtături pentru aceeași acțiune și poți restaura scurtăturile implicite dacă este necesar.

- **Atribuire mai multe scurtături:** Poți atribui mai multe scurtături de tastatură aceleiași acțiuni, separându-le cu un delimitator pipe (|). Această flexibilitate îți permite să configurezi câte scurtături dorești pentru fiecare acțiune.
- **Aplicare imediată:** Nu este necesară repornirea după ajustarea scurtăturilor de tastatură. Modificările sunt aplicate imediat, astfel încât poți începe să folosești scurtăturile actualizate imediat.
- **Restabilește scurtăturile implicite:** Dacă este necesar, poți reseta toate scurtăturile de tastatură la setările implicite făcând clic pe butonul *Restore Defaults: Keyboard* situat în colțul din stânga jos al ecranului Preferințe.
- **Scurtături unice:** Fiecare scurtătură de tastatură trebuie să fie unică. Dacă există scurtături duplicate, acestea vor fi evidențiate cu **roșu** și nu vor funcționa până când conflictul nu este rezolvat.

Pentru informații mai detaliate despre cum să folosești și să personalizezi scurtăturile de tastatură, vezi [Scurtături de Tastatură](#).

1.15.8 Locație



Locațiile implicite pentru salvarea/deschiderea proiectelor, importul fișierelor și exportul videoclipurilor pot fi configurate aici. Acest lucru îți poate economisi timp, setând implicit dialogurile de deschidere/salvare a fișierelor către cel mai potrivit folder de pornire (opțiunile sunt descrise mai jos).

Setare	Descriere
Import fișier	Folderul implicit de ales la importul unui fișier
Salvează sau deschide proiectul	Folderul implicit de ales la salvarea sau deschiderea unui fișier de proiect
Export video	Folderul implicit de ales la exportul unui videoclip

Valori	Descriere
Folder recent	Ultimul folder folosit pentru aceeași operațiune. Folderele de proiect, import și export sunt urmărite separat.
Folder proiect	Folderul proiectului curent (sau folderul personal al utilizatorului, dacă proiectul nu a fost încă salvat)

1.15.9 Resetare (valori implicite)

Pentru a reseta **toate** preferințele la valorile implicite, te rugăm să ștergi fișierul `openshot.settings` și să repornești OpenShot. Fișierul de setări poate fi găsit la această cale: `~/openshot_qt/openshot.settings` sau `C:\Users\USERNAME\openshot_qt\openshot.settings`. Când OpenShot este repornit, va crea fișierul lipsă `openshot.settings` cu valorile implicite.

Optional, poți șterge întregul folder `.openshot_qt/` și reporni OpenShot. Totuși, te rugăm să faci o **copie de siguranță** a oricăror foldere personalizate: **emojis, presets, profiles, recovery, title_templates, transitions sau yolo**. De exemplu, subfolderul tău `/recovery/` conține copii de siguranță ale tuturor proiectelor tale existente (fișiere `*.osp`).

Ștergerea folderului `.openshot_qt/` este cea mai rapidă metodă de a restaura preferințele și setările OpenShot la valorile implicite (numită și *instalare curată*). Când OpenShot este redeschis, va crea orice foldere lipsă (de exemplu, `.openshot_qt/`) și fișiere de setări. Consultați ghidul nostru [pas cu pas](#) pentru mai multe informații despre **instalările curate** ale OpenShot.

1.16 Redare

Fereastra de previzualizare este locul unde are loc redarea video și audio în OpenShot Video Editor. Aceasta utilizează redare video în timp real, cache, re-eșantionare și scalare a imaginii. Este zona principală pentru a viziona (și asculta) editările tale, oferindu-ți feedback-ul necesar pentru ajustări. De asemenea, este una dintre cele mai solicitante operațiuni pentru CPU-ul tău și necesită un calculator modern și anumite condiții rezonabile (listate mai jos).

1.16.1 Previzualizare în timp real

Mulți factori influențează cât de fluidă poate fi redarea **previzualizării video în timp real** pe calculatorul tău. Este necesar un CPU modern, rapid, multi-thread, multă memorie RAM și o placă video modernă. Am listat mai jos mulți dintre factorii importanți.

Factor	Descriere
CPU	Dacă CPU-ul tău este prea lent sau are prea puține nuclee, vei experimenta probabil o previzualizare lentă și sacadată. Recomandăm instalarea OpenShot pe un calculator destul de modern. Vezi Cerințe de sistem pentru mai multe detalii despre cerințele hardware pentru OpenShot Video Editor.
Memorie	Dacă memoria RAM disponibilă este prea limitată, vei observa probabil scăderi mari de performanță în timp real, iar întregul sistem va întârzia. Recomandăm instalarea de memorie RAM suplimentară în calculator, dacă este posibil. Vezi Cerințe de sistem .
Cache	Setările de cache din Preferințele OpenShot sunt foarte importante pentru a determina câte cadre să fie procesate în avans. O valoare prea mică sau prea mare poate cauza întârzieri în previzualizarea video în timp real. Cache-ul este, de asemenea, legat de memoria RAM disponibilă. Cu cât valorile cache-ului sunt mai mari, cu atât este nevoie de mai multă memorie RAM și CPU. Recomandăm să experimentați cu Preferințele de Cache din OpenShot dacă întâmpinați probleme cu redarea fluidă. Același sistem de cache pregătește cadrele în avans și în timpul exportului, accelerând redarea finală. Vezi Cache .
Dimensiunea previzualizării	Înălțimea x lățimea ferestrei de previzualizare (widget) este foarte importantă pentru previzualizări fluide în timp real. Cu cât fereastra este mai mare, cu atât mai mulți pixeli trebuie redați pe cadru și cu atât mai mult CPU și RAM sunt necesare. Se recomandă reducerea dimensiunii ferestrei de previzualizare până când obții o redare video fluidă. Pe un calculator mai lent, dimensiunea ferestrei de previzualizare poate trebui să fie foarte mică pentru previzualizări în timp real (de ex. 320 x 240).
Profil	Profilul proiectului tău determină ce dimensiune (lățime x înălțime) și rată de cadre (FPS) sunt folosite atât la redare, cât și la export. De exemplu, dacă folosești un profil FHD 1920x1080, poți alege și un profil mai mic cu același raport de aspect (16x9 în acest exemplu), pentru a îmbunătăți viteza previzualizării pe calculatoare mai lente. Vezi Profiluri pentru mai multe informații despre profilele disponibile.
FPS (Rată de cadre)	FPS-ul proiectului tău este, de asemenea, foarte important și un factor major pentru redarea video fluidă. De exemplu, un video la 60 FPS trebuie să redea de două ori mai multe cadre comparativ cu unul la 30 FPS. Dacă întâmpini încetiniri în performanța în timp real, poate fi util să reduci FPS-ul proiectului la o valoare mai mică, cum ar fi 30 sau 24.
Potrivirea ratelor	Este foarte important să potrivești FPS-ul și rata de eșantionare a fișierelor sursă cu FPS-ul și rata de eșantionare ale proiectului tău. Dacă oricare dintre aceste rate nu se potrivesc exact, OpenShot va necesita mult CPU și RAM suplimentar pentru a normaliza ratele neconforme. Acest lucru poate duce la pocnituri audio, aliniamente greșite, cadre duplicate și întârzieri suplimentare în previzualizarea video în timp real. Poți face clic dreapta pe un fișier și alege <i>Proprietăți fișier</i> pentru a verifica ratele fișierelor sursă și a te asigura că se potrivesc cu setările proiectului (afișate în partea de sus a OpenShot). Vezi Proprietăți .
Fișiere sursă	De exemplu, dacă editezi fișiere sursă 4K la 60 FPS, acest lucru va pune probabil o presiune mare pe sistemul tău. O soluție comună este să folosești un alt instrument (cum ar fi FFmpeg) pentru a crea o copie (sau proxy) a tuturor fișierelor sursă, la o rezoluție mai mică (și poate chiar un FPS mai mic). Se recomandă să păstrezi aceste fișiere proxy într-un folder separat, distinct de fișierele video originale. După ce ai terminat editarea video cu fișierele proxy, pur și simplu copiază/lipește fișierul proiect <i>*.osp</i> înapoi în folderul original și exportă fișierele originale de calitate superioară.
Dispozitiv audio	Dacă încă întâmpinați probleme cu întârzierea sau sincronizarea audio, vă rugăm să verificați dacă utilizați dispozitivul corect <i>Playback Audio Device</i> pentru redare (în Preferințele OpenShot). Consultați Previzualizare . Verificați dacă dispozitivul audio implicit (pe sistemul dumneavoastră de operare) folosește aceeași rată de eșantionare și dacă toate <i>Îmbunătățirile Audio</i> sunt dezactivate. Pe anumite sisteme de operare (cum ar fi Windows), ratele de eșantionare necorespunzătoare sau îmbunătățirile audio pot cauza probleme grave de sincronizare audio/video. În cele din urmă, încercați să ajustați <i>Playback Audio Buffer Size</i> (valorile mai mici vor reda audio cu o întârziere mai mică, valorile mai mari vor reda audio cu o întârziere mai mare). OpenShot folosește implicit o dimensiune a bufferului de 512, ceea ce este rezonabil pentru majoritatea sistemelor, însă pe unele sisteme poate fi necesar să reduceți (sau să măriți) această valoare pentru o redare audio lină și fără întârziere. Asigurați-vă că reporniți OpenShot după ce modificați setările de redare audio.

1.16.2 Depanare Audio

Dacă încă întâmpinați probleme legate de audio și factorii de redare în timp real de mai sus nu au rezolvat problema, iată câțiva pași suplimentari de depanare pe care îi puteți urma.

Pas	Descriere
Ultima versiune zilnică	Verificați dacă rulați ultima versiune zilnică a OpenShot: https://www.openshot.org/download#daily
Instalare Curată	Consultați <i>Resetare (valori implicite)</i> pentru o instalare curată
Dispozitiv audio	Verificați dacă dispozitivul de redare audio este setat corect pentru ieșirea de sunet în Preferințe, în fila Previzualizare. Reporniți OpenShot după ce modificați setările. De asemenea, puteți încerca un alt dispozitiv audio (USB, audio prin HDMI de la placa video, căști etc.) pentru a elimina alte probleme audio. Dezactivați <i>suprimarea automată a sunetului</i> pentru apelurile vocale în timpul utilizării microfonului și dezactivați <i>Îmbunătățirile Audio</i> în fila de setări avansate a dispozitivului audio (nu toate dispozitivele audio au aceste setări). Consultați <i>Previzualizare</i> .
Dimensiunea Bufferului Audio	Dimensiunea bufferului audio reprezintă cantitatea de mostre audio care trebuie mai întâi stocate în buffer în OpenShot înainte ca redarea audio să poată începe. Dacă această valoare este prea mică, este posibil să experimentați întreruperi, trosnituri sau pocnituri audio. Dacă această valoare este prea mare, este posibil să apară întârzieri sau lag înainte ca redarea audio să înceapă. OpenShot setează implicit această valoare la 512, ceea ce este un prag rezonabil pentru majoritatea sistemelor, oferind o redare audio lină cu o întârziere minimă sau nesesiabilă. Totuși, pe unele sisteme această valoare poate necesita ajustare în sus sau în jos pentru o redare audio sincronizată și fără lag. Intervalul este între 128 și 4096.
Rată de Eșantionare	Asigurați-vă că <i>Default Audio Sample Rate</i> și <i>Default Audio Channels</i> din fila Previzualizare a ferestrei Preferințe corespund hardware-ului dumneavoastră. Puteți verifica aceste setări și în panoul de control al sistemului de operare (de exemplu, Panoul de Control Sunet din Windows). Consultați <i>Previzualizare</i> .
Volum	Asigurați-vă că volumul nu depășește 100% pe clipurile suprapuse (cum ar fi o pistă audio combinată cu o pistă video). Reduceți volumul pe clipurile individuale dacă este necesar. Consultați <i>Amestec Volum</i> .
Căști	Dacă folosiți căști, conectați-le înainte de a porni OpenShot. Lansarea OpenShot fără difuzoare, căști sau un dispozitiv valid de redare audio poate cauza blocarea OpenShot în timpul redării.
Actualizări OS	Actualizați sistemul de operare și toate actualizările de securitate în așteptare. Unele probleme audio, în special cele specifice dispozitivelor audio, pot fi rezolvate printr-o actualizare a sistemului de operare.

1.17 Depanare

Dacă întâmpinați o problemă cu OpenShot, cum ar fi blocarea, prăbușirea sau un mesaj de eroare, există multe tehnici diferite care pot fi utile pentru depanarea problemei.

1.17.1 Windows 11 nu răspunde

Dacă întâmpinați o blocare pe Windows 11, aceasta este o problemă cunoscută cu PyQt5 și Windows 11, legată de funcțiile de accesibilitate din Qt. Aceasta este declanșată prin apăsarea **Ctrl+C** în OpenShot (*doar pe Windows 11*). OpenShot va deveni nefuncțional și există o scurgere de memorie (adică, cu cât OpenShot rămâne nefuncțional mai mult timp, cu atât scurgerea de memorie va crește până când OpenShot se prăbușește sau utilizatorul închide procesul).

O soluție simplă este să evitați **Ctrl+C** pe Windows 11 și să folosiți în schimb meniurile Copy/Paste accesate prin clic dreapta. O altă soluție este să remapăți comanda „Copy” de la **Ctrl+C** la altceva, de exemplu **Alt+C**. Puteți schimba mapările tastaturii în Preferințele OpenShot. Consultați [Tastatură](#).

1.17.2 Depanare Windows cu GDB

Dacă întâmpinați o prăbușire sau blocare cu OpenShot pe Windows 10/11, următoarele instrucțiuni pas cu pas vă vor ajuta să determinați cauza prăbușirii. Aceste instrucțiuni vor afișa un stack trace al codului sursă OpenShot, la locul prăbușirii. Aceste informații pot fi extrem de utile echipei noastre de dezvoltare și foarte utile pentru a fi atașate rapoartelor de erori (pentru o rezolvare mai rapidă).

Instalați cea mai recentă versiune zilnică

Înainte de a atașa un debugger, vă rugăm să descărcați **cea mai recentă versiune** de OpenShot: <https://www.openshot.org/download#daily>. Instalați această versiune de OpenShot în locația implicită: `C:\Program Files\OpenShot Video Editor\`. Pentru instrucțiuni detaliate despre depanarea OpenShot pe Windows, consultați [acest wiki](#).

Instalați MSYS2

Versiunea Windows a OpenShot este compilată folosind un mediu numit MSYS2. Pentru a atașa debuggerul GDB la executabilul nostru, `openshot-qt.exe`, trebuie mai întâi să instalați MSYS2. Acest pas este necesar o singură dată.

1. Descărcați și instalați MSYS2: <http://www.msys2.org/>
2. Rulați promptul de comandă MSYS2 MinGW x64 (de exemplu: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)
3. Actualizați toate pachetele (*Copiați/Lipiți următoarea comandă*):

```
pacman -Syu
```

4. Instalați debuggerul GDB (*Copiați/Lipiți următoarea comandă*):

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

Lansați OpenShot cu debuggerul GDB

Rulați promptul de comandă MSYS2 MinGW x64 (de exemplu: `C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64`)

Actualizați PATH (*Copiați/Lipiți următoarele comenzi*):

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

Încărcați OpenShot în debuggerul GDB (*Copiați/Lipiți următoarele comenzi*):

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

Lansați OpenShot din promptul GDB (*Copiați/Lipiți următoarea comandă*):

```
run --debug
```

Afișați informații de depanare

Odată ce OpenShot a fost lansat cu succes cu GDB atașat, tot ce trebuie să faceți este să declanșați o prăbușire sau blocare în OpenShot. Când apare o prăbușire, reveniți la terminalul MSYS2 MinGW64 și rulați una dintre următoarele comenzi (tastați comanda și apăsați ENTER). De obicei, prima comandă introdusă este `bt`, care înseamnă `backtrace`. Mai multe comenzi sunt listate mai jos.

```
(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 Dezvoltatori

Dacă sunteți programator (sau doriți să deveniți programator) și sunteți interesat să dezvoltați funcții noi, să remediați erori sau să îmbunătățiți interfața utilizator pentru OpenShot, secțiunile următoare vă vor explica cum să începeți și să vă implicați!

1.18.1 Imaginea de ansamblu

OpenShot Video Editor are 3 componente principale: o interfață utilizator Python & PyQt (`openshot-qt`), o bibliotecă audio C++ (`libopenshot-audio`) și o bibliotecă video C++ (`libopenshot`). Dacă nu sunteți familiarizat cu Python, PyQt sau C++, acestea ar fi subiecte excelente pentru a le cerceta și a învăța mai multe în acest moment.

Totuși, multe erori pot fi remediate și funcții noi adăugate doar cu cunoștințe de Python, deoarece componentele C++ nu sunt implicate deloc în interfața utilizator. Python este un limbaj uimitor, foarte distractiv de învățat și este singura abilitate prealabilă necesară pentru a deveni dezvoltator OpenShot!

Atenționare: Instrucțiunile care urmează sunt pentru Ubuntu Linux, care este cel mai ușor mediu de configurat pentru dezvoltarea OpenShot. Dacă folosiți un alt sistem de operare, vă sugerez să rulați o mașină virtuală cu Ubuntu LTS înainte de a continua.

Dacă trebuie să folosiți un sistem Windows sau Mac pentru dezvoltare, începeți consultând notele de construire din wiki-ul `libopenshot`. Construirea bibliotecii cu toate dependențele sale este cea mai dificilă parte a procesului.

- [Instrucțiuni de construire pentru Windows](#)
- [Instrucțiuni de construire pentru Mac](#)

1.18.2 Obținerea celui mai recent cod sursă

Înainte să putem remedia erori sau adăuga funcții, trebuie să obținem codul sursă pe calculatorul dumneavoastră.

Folosiți git pentru a clona cele 3 depozite ale noastre:

```
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 Configurarea mediului de dezvoltare

Pentru a compila sau rula efectiv OpenShot, trebuie să instalăm câteva dependențe pe sistemul dumneavoastră. Cel mai simplu mod de a face acest lucru este cu [Daily PPA](#) al nostru. Un PPA este un depozit neoficial Ubuntu, care conține pachetele noastre software disponibile pentru descărcare și instalare.

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

În acest moment, ar trebui să aveți codul sursă al tuturor celor 3 componente OpenShot clonat în foldere locale, PPA-ul zilnic OpenShot instalat și toate dependențele necesare pentru dezvoltare și rulare instalate. Este un început excelent și suntem acum gata să începem compilarea codului!

1.18.4 libopenshot-audio (Instrucțiuni de construire)

Această bibliotecă este necesară pentru redarea audio și efecte audio. Se bazează pe cadrul audio JUCE. Iată comenzile pentru a o construi:

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

Practic, schimbăm directorul în `libopenshot-audio/build`, apoi rulăm `cmake ..` în folderul părinte. Aceasta găsește dependențele și creează toate Makefile-urile necesare pentru a compila această bibliotecă. Apoi, `make` folosește aceste Makefile-uri pentru a compila biblioteca, iar `make install` le instalează în locația specificată. Dacă `CMAKE_INSTALL_PREFIX` nu este setat, fișierele se vor instala implicit în `/usr/local/`, iar `make install` va necesita privilegii administrative.

1.18.5 libopenshot (Instrucțiuni de construire)

Această bibliotecă este necesară pentru decodarea video, codare, animație și aproape tot ce ține de video. Ea face toată munca grea a editării și redării video. Iată comenzile pentru a o construi:

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

Practic, schimbăm directorul în `libopenshot/build`, apoi rulăm `cmake ..` în folderul părinte. Aceasta găsește dependențele și creează toate Makefile-urile necesare pentru a compila această bibliotecă. Apoi, `make` folosește aceste Makefile-uri pentru a compila biblioteca. Deoarece am specificat locația instalării compilate a `libopenshot-audio`, acea versiune a bibliotecii va fi folosită în locul celei din sistem (dacă există).

Nu instalăm `libopenshot` după compilare, deoarece nu este necesar. Pentru testare, putem spune OpenShot să folosească `libopenshot` direct din directorul nostru `build`.

1.18.6 Legături pentru limbaje

API-ul `libopenshot` este disponibil în mai multe limbaje prin legături SWIG. Python este folosit de interfața OpenShot, iar noi oferim și legături pentru Ruby și Java. Suport experimental pentru Godot **4.4** este inclus pentru dezvoltatorii care doresc să integreze funcții de editare video în motorul de joc Godot. Toate aceste legături se mapează pe aceeași bază de cod C++, astfel încât să puteți edita video din mediul preferat.

1.18.7 openshot-qt (Instrucțiuni de lansare)

Aceasta este aplicația noastră principală PyQt Python. Deoarece este scrisă în Python, nu necesită compilare pentru a rula. Pentru a lansa OpenShot din codul sursă cu bibliotecile noastre recent compilate `libopenshot-audio` și `libopenshot`, folosiți următoarele comenzi:

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

Aceasta ar trebui să lanseze interfața utilizator OpenShot. Orice modificări pe care le-ați făcut în fișierele sursă (fișiere Python `*.py`, fișiere UI PyQt `*.ui`, etc...) vor fi incluse. Aceasta necesită bibliotecile `libopenshot-audio` și `libopenshot`, iar dacă ceva a mers prost în pașii de mai sus, OpenShot probabil nu se va lansa.

Dacă OpenShot se lansează în acest moment, felicitări! Acum aveți o versiune locală funcțională a OpenShot, care rulează din codul sursă local. Încercați să faceți câteva modificări în codul sursă și să relansați OpenShot... acum ar trebui să vedeți modificările!

1.18.8 Probleme GitHub

Acum că ați compilat și lansat cu succes OpenShot Video Editor din codul sursă, asigurați-vă că verificați lista noastră de rapoarte de erori pe GitHub: [OpenShot Issues](#). De asemenea, vă încurajăm să completați rapid [formularul de contribuție](#) și să vă prezentați!

1.18.9 Distribuie modificările tale

Odată ce ați reparat un bug sau ați adăugat o funcție nouă uimitoare, asigurați-vă că o împărtășiți echipei OpenShot. Ideal, putem integra aceste modificări în ramura principală a codului sursă. Cel mai simplu mod de a partaja modificările este să creați un fork al depozitului nostru, să împingeți modificările înapoi pe GitHub și să creați un [Pull Request](#). Un Pull Request informează echipa OpenShot că aveți modificări gata de integrat. Apoi putem revizui, oferi feedback și, sperăm, integra modificările în ramura principală.

1.19 Contribuind

Vrei să ajuti la îmbunătățirea OpenShot (și să-ți faci prieteni în acest proces)? Te rugăm să iei în considerare să te alături echipei noastre open-source completând acest scurt [formular pentru contributori](#) și să te prezinți! Toți voluntarii sunt bineveniți, indiferent de abilități sau nivelul acestora. **Hai să construim ceva uimitor!**

1.19.1 Cum să contribui

Există multe moduri diferite de a ajuta și susține OpenShot, inclusiv:

- Testare
- Traduceri
- Documentație
- Serviciu Clienți
- Social Media / Marketing
- Dezvoltare Software
- Artă / Design / UI
- Comunitate Utilizatori
- Donații

Toate aceste domenii sunt **la fel de importante**, așa că ne-ar plăcea să știm care dintre ele te atrag cel mai mult. Te rugăm să acorzi un moment și să completezi rapid [formularul pentru contributori](#).

1.19.2 Ai găsit un bug?

Te rugăm să folosești pagina noastră de raportare a bug-urilor pas cu pas: <https://openshot.org/issues/new/> pentru a investiga un posibil bug nou. Acest ghid te va învăța cum să ștergi fișierele de jurnal, să testezi cu cea mai recentă versiune zilnică și să cauți rapoarte duplicate de bug-uri (în cazul în care altcineva a raportat deja aceeași problemă). La finalul ghidului, te va ajuta să creezi un raport de bug detaliat și util pentru echipa noastră de dezvoltare și voluntari.

1.19.3 Dezvoltatori Software

OpenShot folosește GitHub pentru gestionarea problemelor și a codului sursă: <https://github.com/OpenShot>. Te rugăm să citești ghidul nostru [Cum să devii dezvoltator](#) pentru un ghid pas cu pas despre compilarea OpenShot și realizarea primei cereri de pull pe GitHub.

1.19.4 Creat cu dragoste

OpenShot Video Editor este un efort voluntar și o **muncă din pasiune**. Te rugăm să ai răbdare cu orice probleme găsești și simte-te liber să [te implici](#) și să ne ajuți să le rezolvăm!

Îți mulțumim pentru sprijin!

– Echipa OpenShot

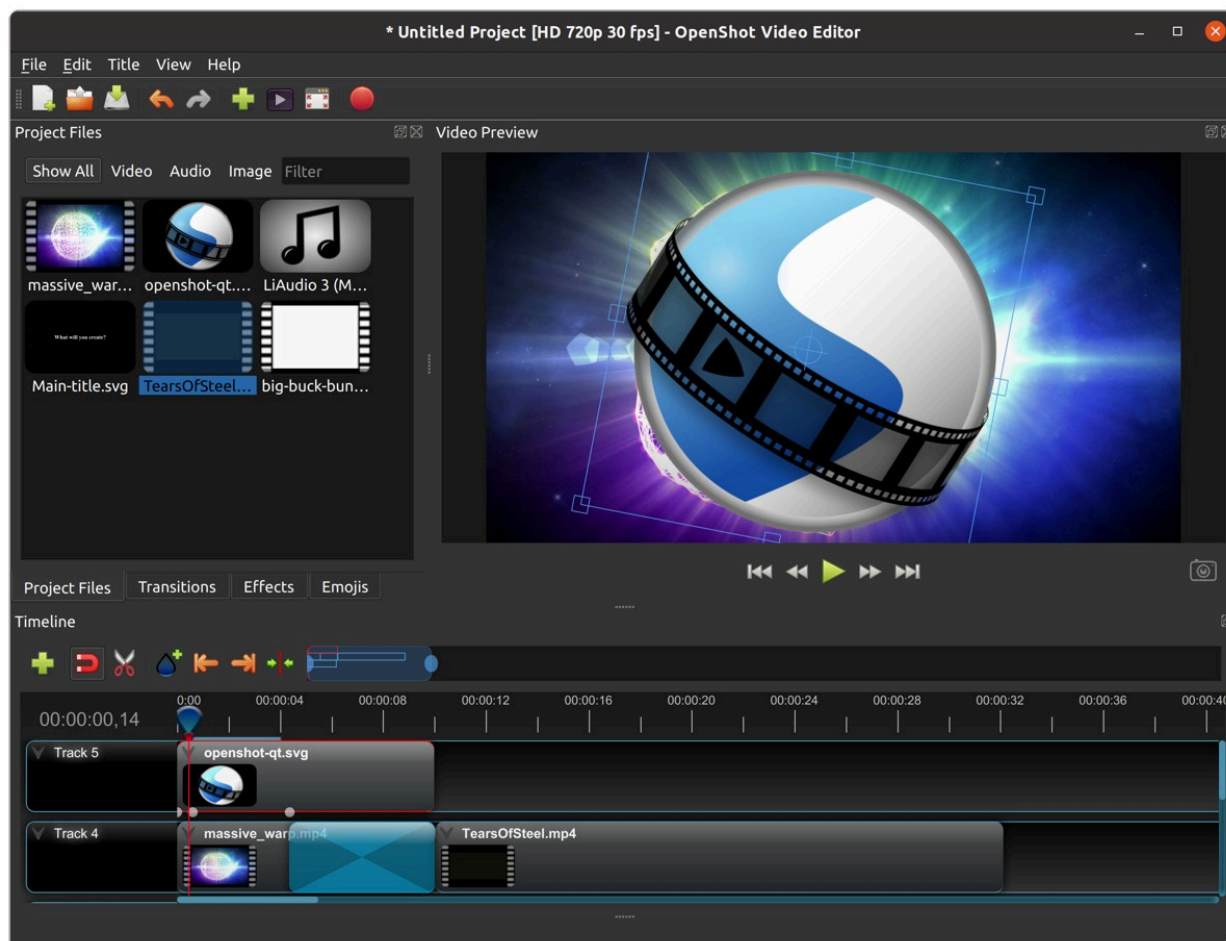
1.20 Aflați mai multe

Lucrăm din greu pentru a extinde acest ghid de utilizare și pentru a îmbunătăți OpenShot Video Editor, dar dacă sunteți blocat și nu știți unde să apelați, OpenShot oferă mai multe surse pentru informații suplimentare.

1. OpenShot are mai multe [tutoriale YouTube](#) disponibile pentru a vă ajuta să învățați mai multe.
2. OpenShot are o [comunitate de utilizatori Reddit](#) dedicată utilizatorilor care se ajută reciproc, răspund la întrebări și discută despre editarea video și subiecte legate de OpenShot.
3. Dacă doriți să ajutați la îmbunătățirea acestui Ghid de Utilizare, [vedeți sursa pe GitHub](#).
4. Dacă ați descoperit un bug nou, vă rugăm să [raportați un bug](#).
5. Dacă aveți nevoie de suport profesional, puteți deschide un tichet trimițând un mesaj la support@openshot.org sau [programați un apel](#).

1.21 Glosar

Există multă terminologie tehnică în lumea actuală, rapidă și centrată pe media. Dacă te întrebi ce înseamnă un termen de producție video sau un acronim, cu siguranță nu ești singur. Ca în majoritatea industriilor, producția video are un limbaj propriu. Iată o listă de termeni întâlniți frecvent în editarea video. Familiarizarea cu acești termeni îți va ușura munca.



1.21.1 Definiții

Aceste definiții sunt în curs de elaborare. Te rugăm să ne anunți dacă ai nevoie de definiția unui termen, contactând 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:

Videoclipul principal, de obicei cu cineva care vorbește.

Aliasing:

Aspectul nedorit zimțat sau în trepte al liniilor înclinate într-o imagine, grafică sau text.

Alfa:

Amestecul alfa este o combinație convexă a două culori care permite efecte de transparență în grafica pe calculator. Valoarea alfa în codul culorii variază de la 0.0 la 1.0, unde 0.0 reprezintă o culoare complet transparentă, iar 1.0 o culoare complet opacă.

Canal Alfa:

Un canal alfa este un canal într-o imagine sau clip video care controlează regiunea de opacitate.

Zgomot ambiental:

Zgomotul ambiental este zgomotul de fundal specific locației de filmare.

Animatie:

Tehnica de a face obiectele neînsuflețite sau desenele să pară că se mișcă în filme sau grafică pe calculator.

Anti-aliasing:

Anti-aliasing este un proces de netezire a liniilor zimțate într-o imagine. De asemenea, poate însemna o metodă de filtrare a frecvențelor eronate într-un semnal audio.

Artefact:

Un artefact este o informație nedorită într-o imagine cauzată de procesarea digitală.

Raport de aspect:

Raportul dintre lățime și înălțime într-o suprafață plană sau construcție abstractă bidimensională, cum ar fi o imagine, un videoclip, un caracter sau un pixel. Raporturile standard pentru videoclipurile NTSC SD sunt 4:3 (sau 1,33:1) și HD 16:9 (sau 1,77:1). Cele mai comune rapoarte de aspect pentru filme sunt 1,85:1 și 2,35:1.

ATSC:

ATSC este un standard digital de difuzare care a înlocuit vechiul standard analog NTSC. Standardul acoperă atât formatele standard, cât și cele de înaltă definiție.

Rată de eșantionare audio:

Numărul de eșantioane preluate pe secundă pentru a reproduce audio digital. Cu cât rata de eșantionare este mai mare, cu atât calitatea audio digitală este mai bună. O rată de 44.100 de eșantioane pe secundă produce audio de calitate CD și acoperă gama de auz uman.

-B-**B-roll:**

B-roll este material suplimentar care oferă detalii de susținere și mai multă flexibilitate la editarea video. Exemple comune includ materialul folosit pentru a întrerupe un interviu sau un reportaj de știri pentru a ajuta la povestire.

Bit:

Unitatea elementară pentru stocarea digitală. Un BIT poate fi fie 1 (unu), fie 0 (zero).

Adâncime de biți:

În grafica și video digital, adâncimea de biți indică numărul de culori pe care o imagine le poate afișa. O imagine alb-negru cu contrast ridicat (fără tonuri de gri) este de 1 bit, ceea ce înseamnă că poate fi oprită sau pornită, negru sau alb. Pe măsură ce adâncimea de biți crește, devin disponibile mai multe culori. Culorile pe 24 de biți permit afișarea a milioane de culori. Similar, în audio digital, adâncimea de biți indică numărul de biți pe eșantion. Cu cât numărul este mai mare, cu atât calitatea sunetului este mai bună.

Rată de biți:

Frecvența cu care biții (cifre binare) trec printr-un punct fizic sau metaforic, măsurată în bps (biți pe secundă). Pentru fiecare secundă din videoclip, rata de biți sau rata de date este cantitatea de date utilizată în fiecare secundă. Rata de biți, în kilobiți pe secundă, poate fi variabilă sau constantă.

Ecran albastru:

Un ecran albastru este un fundal albastru în fața căruia stă subiectul, pe care computerul îl înlocuiește ulterior cu un alt fundal în post-producție. Vezi și compoziția pe ecran albastru și ecranul verde.

Compoziție pe ecran albastru:

Procesul de a face toate elementele albastre dintr-o imagine transparente și de a plasa un fundal diferit dedesubt.

-C-**Captură:**

Procesul de transfer al videoclipului sursă de la o cameră video sau deck de bandă către un calculator. Dacă videoclipul sursă este analogic, procesul de captură îl convertește în format digital.

Canal:

Un canal este unul dintre mai mulți compuși în tonuri de gri folosiți pentru a compune o imagine color. Canalele roșu, verde și albastru formează imaginile RGB, cu un canal alfa opțional pentru transparență.

Chromakey:

Chromakey este o metodă de a crea transparență într-o sursă video prin selectarea unei „culori cheie” specifice pentru a crea o mască alfa. Este frecvent utilizată în programele de știri pentru a afișa grafice meteo în spatele prezentatorilor și pentru compoziția efectelor vizuale.

Clip:

O porțiune digitalizată sau capturată de video, audio sau ambele. Clipurile sunt fișiere media adăugate pe Cronologie, de obicei parte a unei înregistrări mai ample.

Codec:

Codec este o tehnologie de compresie video folosită pentru a comprima datele dintr-un fișier video. Codec înseamnă „Compresie-Decompresie.” Un exemplu de codec popular este H.264.

Corecție de culoare:

Procesul de modificare a culorii unui videoclip, în special a unui filmat în condiții mai puțin ideale, cum ar fi lumină scăzută.

Compozitare:

Construirea unei imagini compozite prin combinarea mai multor imagini și alte elemente.

Acoperire:

Acoperirea este procesul de filmare a unor cadre suplimentare și unghiuri de cameră pentru a acoperi acțiunea din scenă. Acoperirea oferă editorului o gamă mai largă de opțiuni în etapa de post-producție.

Compresie:

Procesul de reducere a datelor, cum ar fi într-un fișier audio sau video, într-o formă care necesită mai puțin spațiu.

Factor de decupare:

Factorul de decupare este un număr (de obicei între 1,3 și 2,0) care reprezintă raportul dintre suprafața de captare a senzorului și cea a unui senzor full-frame. Încercați să înmulțiți distanța focală a obiectivului cu factorul de decupare al senzorului camerei. Acesta vă oferă distanța focală pentru combinația obiectiv/senzor.

Derulare:

Derularea este un efect de text în care textul se mișcă de la dreapta la stânga (în lumea vorbitoare de engleză).

Cross-fade:

Cross-fade este o apariție simultană a unei surse audio sau video în timp ce alta dispare, astfel încât se suprapun temporar. De asemenea, numit dissolve.

Tăiere:

O tăiere este o schimbare instantanee de la un cadru la altul.

Cadru de inserție (Cut-in):

Este un tip de cadru care arată cel mai adesea obiectele cu care subiectul este în contact sau pe care le manipulează. Cadrele de inserție sunt utile pentru b-roll deoarece se îndepărtează temporar de subiect.

Tăierea pe acțiune:

Tăierea pe acțiune este o tehnică folosită pentru a crea o scenă mai interesantă. Conceptul este simplu... când tai în mijlocul unei acțiuni, tranziția pare mai puțin bruscă și mai interesantă vizual.

-D-

Rată de date:

Cantitatea de date transferate în timp (de exemplu, 10 MB pe secundă). Adesea folosit pentru a descrie capacitatea unui hard disk de a prelua și livra informații.

Numitor:

Numărul sau expresia de sub linie într-o fracție (de exemplu, 2 în $\frac{1}{2}$).

Video digital:

Video digital este o reprezentare electronică a imaginilor vizuale în mișcare (video) sub formă de date digitale codificate. În contrast, video analogic reprezintă imaginile vizuale în mișcare prin semnale analogice. Video digital constă într-o serie de imagini digitale afișate rapid una după alta.

Digitalizare:

A converti video sau audio analogic în formă digitală.

Dizolvare:

Dizolvarea este un efect de tranziție a imaginii în care o imagine dispare treptat în timp ce alta apare. De asemenea, numit cross-fade.

-E-**Editare:**

Editarea este procesul sau rezultatul secvențierii selective a clipurilor video și audio într-un fișier video nou. De obicei implică revizuirea materialului brut și transferul segmentelor dorite din materialul sursă într-o nouă secvență prestabilită.

Efect:

Sunete și animații sintetice create în domeniul digital aplicate unui clip pentru a schimba un parametru specific al video-ului sau audio-ului. Exemple: culoarea unui element vizual sau reverberația pe o pistă audio.

Codificare:

A combina semnalele video individuale (de exemplu, roșu, verde și albastru) într-un semnal combinat sau a converti un fișier video într-un format diferit folosind un codec.

Export:

Exportul se referă la procesul de asamblare a proiectului video editat într-un singur fișier care poate fi redat independent, partajat sau încărcat.

-F-**Estompare:**

O estompare este diminuarea sau creșterea treptată a intensității vizuale sau audio. Utilizare: estompare spre negru, estompare de ieșire, estompare de intrare sau estompare de la negru.

Estompare de intrare:

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

Estompare de ieșire:

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

Filtru:

Un filtru video este o componentă software care efectuează o operațiune asupra unui flux multimedia. Mai multe filtre folosite într-un lanț, cunoscut sub numele de grafic de filtre, reprezintă procesul în care fiecare filtru primește intrare de la filtrul său anterior. Graficul de filtre procesează intrarea și transmite videoclipul procesat filtrului următor.

Tăiere finală:

Producția video finală, asamblată din clipuri de înaltă calitate și pregătită pentru export către mediul de livrare selectat.

Finalizare:

Etapa care reunește toate elementele unei lucrări. Rezultatul acestei etape este masterul/sub-masterul tău.

Material filmat:

Derivat din măsurarea în picioare de film, este aproape sinonim cu clipurile video.

Cadru:

În realizarea de filme, producția video, animație și domenii conexe, un cadru este una dintre multiplele imagini statice care compun imaginea în mișcare completă.

Cadre pe secundă (fps):

Numărul de cadre redade în fiecare secundă. La 15 fps sau mai puțin, ochiul uman poate detecta cadrele individuale, făcând ca videoclipul să pară sacadat.

Rată de cadre:

Rata de cadre (exprimată în cadre pe secundă sau FPS) este frecvența (rata exprimată în Hz) la care apar imagini con-

secutive numite cadre pe ecran. Termenul se aplică în egală măsură filmelor și camerelor video, graficii pe calculator și sistemelor de captură a mișcării. Exemple comune de rate de cadre: 24, 25, 29.97, 30, 50, 60.

Frecvență:

Numărul de cicluri audio pe secundă, exprimat în hertzi (Hz). Frecvența determină înălțimea sunetului.

-G-

Gamma:

O măsurare a intensității tonurilor medii într-o imagine. Ajustarea gamma reglează nivelul tonurilor medii, lăsând negrele și albele nemodificate.

GPU:

Unitate de procesare grafică. Un microprocesor cu capacități încorporate pentru gestionarea graficii 3D mai eficient decât o CPU (unitate centrală de procesare).

Gravitate:

Gravitatea în OpenShot este o proprietate a fiecărui clip care setează poziția inițială a clipului pe ecran.

Ecran verde

Un fundal verde în fața căruia se află subiectul, care este înlocuit cu un alt fundal în post-producție.

Compozit cu ecran verde

Procesul de a face toate elementele verzi dintr-o imagine transparente și de a plasa un fundal diferit dedesubt, astfel încât să pară că subiectul se află într-o locație diferită.

-H-

Definiție înaltă (HD):

Un termen general pentru un semnal video cu o rezoluție semnificativ mai mare decât definiția standard.

HDMI:

Interfață multimedia de înaltă definiție. Interfață pentru transmiterea datelor digitale audio și video de înaltă definiție.

HDR:

HDR (interval dinamic ridicat) este compunerea a două imagini, una care expune corect zonele luminoase și alta care expune corect zonele întunecate. Când sunt combinate, obții o imagine expusă corect.

HDTV:

Televiziune de înaltă definiție. Un format de difuzare care permite un semnal cu rezoluție mai mare decât formatele tradiționale NTSC, PAL și SECAM.

HDV:

Video de înaltă definiție. Formatul folosit pentru a înregistra date de calitate HDTV cu camere video.

Spațiu deasupra capului:

Spațiul dintre partea superioară a capului unui personaj și partea de sus a cadrului.

Șuierat:

Zgomot cauzat de imperfecțiunile mediului de înregistrare.

Nuanța:

Nuanța unei culori. Aceasta este categoria generală de culoare în care se încadrează culoarea. De exemplu, roz, roșu aprins și prune sunt culori diferite, dar toate se încadrează în nuanța de roșu. Tonurile de alb, negru și gri nu sunt nuanțe.

-I-**Stabilizator de imagine:**

De asemenea, cunoscut ca stabilizator electronic de imagine. O tehnică folosită pentru a elimina mișcarea cauzată de tremuratură a camerei.

Importare:

Importarea este procesul de transferare a videoclipurilor de pe camera ta pe calculator sau într-un program de editare.

Compresie intercadru:

Un sistem de compresie, cum ar fi MPEG, care reduce cantitatea de informații video stocând doar diferențele dintre un cadru și cele precedente.

Interpolare:

Folosit în animație pentru a calcula mișcarea dintre două cadre cheie generate de utilizator, astfel încât editorul să nu fie nevoit să anime fiecare cadru manual. Aceasta accelerează procesul și face animația rezultată mai fluidă.

Intertitluri:

Titluri care apar singure între cadre. Frecvent întâlnite în filmele mute pentru a înlocui dialogul, de asemenea folosite ca titluri de capitol.

-J-**Tăietură J:**

O editare în care sunetul începe înaintea imaginii, oferind un început dramatic videoclipului. De asemenea cunoscută ca introducere audio.

Derulare

A avansa sau a da înapoi prin videoclip redând câte un câmp sau cadru pe rând.

Tăietură săltată:

O tăietură săltată este o schimbare nenaturală, bruscă între cadre identice ca subiect, dar ușor diferite ca poziție pe ecran, astfel încât subiectul pare să sară de la o locație pe ecran la alta.

-K-**Cheie:**

O metodă de creare a transparenței, cum ar fi cheia de ecran albastru sau cheia chroma.

Cadru cheie:

Un cadru cheie este un cadru care conține un set de setări specifice (de exemplu, scară, rotație, luminozitate). Puncte de început și sfârșit pentru efecte animate. Prin setarea mai multor cadre cheie, poți ajusta acești parametri pe măsură ce videoclipul rulează pentru a anima anumite aspecte.

-L-**Tăietură L:**

O tăietură L este o editare în care imaginea se termină înaintea sunetului. Tăieturile L acționează ca o tranziție subtilă de la o scenă la alta.

Letterbox:

O tehnică folosită pentru a păstra raportul de aspect original al unui film atunci când este redat pe un televizor. Letterboxing adaugă bare negre în partea de sus și jos a ecranului.

Editare liniară:

O formă de editare video care așază tăieturile secvențial, una câte una, pentru a produce scena finală. Aceasta contrastează cu editarea neliniară care permite tăieturi în orice ordine.

Jurnal:

Un registru al codurilor de timp de început și sfârșit, numerele rolurilor, descrierile scenelor și alte informații pentru un clip specific.

Fără pierderi:

Un sistem de compresie care nu duce la pierderi de date la decompimarea fișierului. Fișierele fără pierderi sunt în general destul de mari (dar totuși mai mici decât versiunile necomprimare) și uneori necesită o putere de procesare considerabilă pentru decodarea datelor.

Cu pierderi:

Compresia cu pierderi este un sistem de compresie care degradează calitatea. Algoritmii cu pierderi comprimă datele digitale eliminând datele cele mai puțin sensibile pentru ochiul uman și oferă cele mai mari rate de compresie disponibile.

-M-

Marcaj început:

Plasarea unui marcaj la începutul punctului în care dorești să înceapă clipul.

Marcaj sfârșit:

Plasarea unui marcaj la începutul punctului în care dorești să se termine clipul.

Potrivire acțiune:

Potrivirea acțiunii (sau tăietura potrivită) este o tehnică în care editorul taie de la o scenă vizual similară la alta.

Bancă de memorie:

O Bancă de memorie este un videoclip care documentează perioade sau evenimente specifice din viața cuiva. Poate fi acompaniat de muzică, poate folosi sunet natural, poate înregistra vacanțe sau pur și simplu momente din viața de zi cu zi.

Marcator:

Un obiect folosit pentru a marca o locație. Marcatorii de clip semnifică puncte esențiale în cadrul unui clip. Marcatorii de cronologie indică scene, locații pentru titluri sau alte puncte semnificative în întregul film. Folosește marcatorii de clip și de cronologie pentru poziționarea și tăierea clipurilor.

Mască:

Zona transparentă a unei imagini, de obicei definită de o formă grafică sau un fundal de ecran albastru. De asemenea numită mată.

Mată:

Matte este o mască de imagine folosită în efecte vizuale pentru a controla aplicarea unui efect asupra anumitor părți ale imaginii.

Montaj:

Un montaj este o secvență autonomă de cadre asamblate în juxtapunere pentru a comunica o idee sau o stare. Relația implicită dintre materiale aparent nelegate creează un mesaj nou.

Artefact de mișcare:

Interferență vizuală cauzată de diferența dintre rata de cadre a camerei și mișcarea obiectului. Cel mai frecvent exemplu este filmarea unui ecran de computer sau televizor. Ecranul pâlpâie sau o linie îl parcurge, ceea ce reflectă diferența de rate de cadre și lipsa sincronizării între cameră și televizor.

-N-**Zgomot:**

Date nedorite într-un semnal video sau audio. Vezi și artefact.

Editare neliniară:

Un sistem de editare care permite modificări în orice moment, în orice ordine. Accesul este aleatoriu, ceea ce înseamnă că sistemul poate sări la anumite părți ale datelor fără a parcurge întregul material.

Numărător:

Numărul sau expresia de deasupra liniei într-o fracție (de exemplu 1 în $\frac{1}{2}$).

NTSC:

NTSC este o abreviere pentru National Television Standards Committee. NTSC este grupul care a dezvoltat inițial sistemul de televiziune alb-negru și ulterior color. Statele Unite, Japonia și multe alte țări folosesc NTSC. NTSC este format din 525 de linii intercalate care se afișează la o rată de 29,97 cadre pe secundă. ATSC a înlocuit acum NTSC.

-O-**Editare offline:**

Editarea unui montaj brut folosind clipuri de calitate scăzută, apoi realizarea montajului final cu clipuri de calitate înaltă, de obicei pe un sistem de editare mai sofisticat decât cel folosit pentru montajul brut.

Editare online:

Realizarea întregii editări (inclusiv montajul brut) pe aceleași clipuri care produc montajul final.

Opacitate:

O măsură inversă a nivelului de transparență într-o imagine, importantă la compoziție. Canalul alfa al unei imagini stochează informația despre opacitate.

-P-**PAL:**

PAL este o abreviere pentru Phase Alternate Line. Acesta este standardul de format video folosit în multe țări europene. O imagine PAL este formată din 625 de linii care se afișează la o rată de 25 cadre pe secundă.

Panoramare:

O mișcare orizontală a camerei pe un ax fix.

Panoramare și decupare:

O metodă de convertire a imaginilor widescreen la un raport de aspect 4:3. Decuparea videoclipului astfel încât să umple întregul ecran și panoramarea lui în poziție arată părțile esențiale ale scenei.

Imagine în imagine (PIP):

Un efect de suprapunere a unei ferestre mici de material video peste o fereastră mai mare, ambele redându-se simultan.

Pixel:

Unul dintre punctele mici care compun reprezentarea unei imagini în memoria unui calculator. Cea mai mică unitate a unei imagini digitale.

Raportul de aspect al pixelului:

Raportul de aspect este raportul dintre lățimea și înălțimea videoclipului; Raportul de aspect al pixelului este raportul dintre lățimea și înălțimea pixelilor. Un raport standard al pixelului este 1:1.

Pixelare:

Afișarea unor pixeli mari și blocuroși într-o imagine cauzată de mărirea excesivă a acesteia.

Indicator de redare:

În editarea audio sau video pe un calculator, indicatorul de redare este o linie grafică în Cronologie care reprezintă poziția curentă accesată sau cadrul materialului.

Post-producție (Post):

Post-producția este orice activitate de producție video care urmează înregistrării inițiale. De obicei, post-producția implică editarea, adăugarea de muzică de fundal, voce peste imagine, efecte sonore, titluri și diverse efecte vizuale, rezultând o producție finalizată.

Cadru reprezentativ:

Un singur cadru al unui clip, selectat ca miniatură pentru a indica conținutul clipului.

Proiect:

Un proiect cuprinde toate fișierele, tranzițiile, efectele și animațiile pe care le creezi sau le folosești în OpenShot.

-R-

Material brut:

Materialul brut este material video needitat, de obicei direct de la cameră.

Timp real:

Redarea în timp real are loc imediat, fără întârziere pentru redare. Dacă o tranziție are loc în timp real, nu există așteptare, calculatorul creează efectul sau tranziția pe loc, afișând rezultatele imediat.

Redare:

Procesul prin care software-ul și hardware-ul de editare video convertesc materialul video brut, efectele, tranzițiile și filtrele într-un fișier video continuu nou.

Timp de redare:

Timpul de redare este timpul necesar unui calculator de editare pentru a compune elementele sursă și comenzile într-un singur fișier video. Redarea permite redarea secvenței, inclusiv a titlurilor și efectelor de tranziție, în mișcare completă.

Rezoluție:

Rezoluția se referă la numărul efectiv de pixeli orizontali și verticali pe care îi conține videoclipul tău. Exemple comune de rezoluții: (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160 și (FUHD) 7680×4320. De obicei, numerele care apar vertical se referă la rezoluție. Exemplele enumerate apar ca SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K și 8K, respectiv.

RGB:

Monitoare, camerele și proiectoarele digitale folosesc culorile primare ale luminii (Roșu, Verde și Albastru) pentru a crea imagini.

RGBA:

Un fișier care conține o imagine RGB plus un canal alfa pentru informații despre transparență.

Derulare:

Derularea este un efect de text întâlnit frecvent în genericul de final, unde textul se deplasează de obicei de jos în sus pe ecran.

Montaj brut:

Un montaj brut este o editare preliminară a materialului filmat în secvența, lungimea și conținutul aproximativ al unui program finalizat.

-S-

Rată de eşantionare:

În audio digital, numărul de eşantioane pe secundă. Cu cât numărul este mai mare, cu atât calitatea sunetului este mai bună.

Scenă:

Acţiune care are loc într-un singur loc, într-un singur moment.

Derulare manuală:

Derularea manuală este acţiunea de a muta cursorul sau capul de redare manual pe linia temporală. Inițial specifică pistelor audio, termenul se referă acum și la piste video.

Cadru:

O înregistrare a unei singure duble.

Date suplimentare:

Metadata auxiliare pe flux (de exemplu rotație, stereo3D, sferic) atașate pachetelor sau fluxurilor în containere precum MP4.

Încetinire:

Un cadru în care acţiunea are loc la o viteză mai mică decât cea medie. Camera realizează încetinirea prin creșterea ratei de cadre în timpul înregistrării și apoi redând cadrele la o viteză mai mică.

Fixare:

Fixarea poziționează rapid un obiect în aliniere cu liniile grilei, ghidajele sau un alt obiect. Fixarea face ca obiectul să sară automat într-o poziție exactă când utilizatorul îl trage în apropierea locației dorite.

Video sferic:

Un format video cu sferă completă (360×180°) care necesită metadata speciale (SV3D) pentru ca player-ele să știe să îl redea ca un panoramă interactivă.

Îmbinare:

Procesul de atașare fizică a două bucăți de film folosind bandă adezivă sau ciment.

Tăietură divizată (tăietură L sau J):

O editare în care sunetul începe înainte sau după tăietura imaginii. Folosită pentru a ușura tranziția de la o scenă sau cadru la altul.

Ecran divizat:

Un efect unic care afișează două sau mai multe scene simultan pe diferite părți ale ecranului.

Efecte sonore:

Efectele sonore sunt sunete artificiale, de obicei preînregistrate, încorporate în coloana sonoră a unui videoclip pentru a semăna cu un eveniment real. De exemplu, suflarea într-un microfon poate simula vântul pentru a însoți imagini cu uragane.

Coloană sonoră:

Coloana sonoră este partea audio a unei înregistrări video, adesea complexă, cu sunet natural, comentarii, muzică de fundal sau alte sunete.

Stabilizare:

Stabilizarea imaginii este un ansamblu de tehnici care reduc neclaritatea asociată cu mișcarea unei camere sau a unui alt dispozitiv de captură în timpul expunerii.

Definiție standard (SD):

Standard de difuzare TV cu o rezoluție mai mică decât definiția înaltă.

Pas:

Acțiunea de a avansa sau de a da înapoi prin video câte un cadru pe rând.

Cadru fix:

Un singur cadru video este repetat, astfel încât pare să nu aibă mișcare.

Tăietură dreaptă:

Cea mai comună editare, clipuri consecutive plasate unul după altul în fereastra Timeline. Tăieturile drepte sunt preferabile tranzițiilor atunci când scenele sunt similare și nu doriți ca editările să fie vizibile.

Suprapunere:

Combinarea imaginilor, unde unul sau mai multe straturi implică transparență.

Sincronizare (Synchronizare):

Sincronizarea se referă la sincronizarea relativă a părților audio (sunet) și video (imagine) în timpul creării, post-producției (mixaj), transmiterii, recepției și redării.

SECAM:

Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, un format TV folosit în principal în Europa de Est, Rusia și Africa.

SV3D (Metadate video sferic):

Atomul "sv3d" din fișierele MP4/MOV — date suplimentare care marchează un clip ca fiind 360° și conține parametrii de proiecție, yaw/pitch/roll.

-T-**Înclinare:**

Înclinarea este o tehnică cinematografică în care camera rămâne fixă, dar se rotește în sus/jos pe un plan vertical.

Timecode:

Timecode-ul este adresa discretă atribuită fiecărui cadru video (de exemplu, 1:20:24:09). Timecode-ul permite editarea precisă pe cadre și ajută editorii să identifice scenele exact într-un jurnal.

Time-lapse:

Este o tehnică de capturare a fiecărui cadru dintr-un video la o rată mult mai lentă decât de obicei. Când este redat la viteză normală, timpul pare să treacă mai repede. Un program de editare realizează acest efect prin derulare rapidă sau creșterea vitezei videoclipului.

Timeline:

Timeline este o interfață de editare care aranjează un proiect video într-un mod liniar, constând în clipuri plasate orizontal pe ecran.

Editare în Timeline:

Editarea în Timeline este o metodă bazată pe calculator, în care bare proporționale cu lungimea unui clip reprezintă clipuri video și audio pe ecranul calculatorului.

Titluri:

Titlurile sunt procesul sau rezultatul încorporării textului pe ecran ca subtitrări, credite sau orice altă comunicare alfanumerică.

Pistă:

Un strat audio sau video separat pe timeline.

Transcodare:

Conversia unui fișier digital într-un alt format digital. De obicei implică compresia audio și video.

Transparență:

Procentajul opacității unui clip video sau element.

Tranziție:

O metodă de a juxtapune două scene. Tranzițiile pot lua multe forme, inclusiv tăieturi, dizolvări și ștergeri.

Decupare:

Îndepărtarea cadrelor de la începutul, mijlocul sau sfârșitul unui clip.

-V-**Format video:**

Formatul video este un standard care determină modul în care un semnal video este înregistrat pe bandă video. Standardele includ DV, 8-mm, Beta și VHS.

Voiceover:

Un termen folosit pentru a descrie narațiunea off-camera care nu face parte dintr-o scenă (non-diegetic).

VTR:

Un recorder de bandă video, numit și «deck». Deck-urile dublează benzile video și permit intrarea și ieșirea de la un calculator.

-W-**Ecran lat:**

Un format în care raportul lățime-înălțime al cadrului este mai mare de 4:3, astfel încât este semnificativ mai lat decât înalt.

Ștergere:

O ștergere este o tranziție de la un cadru la altul. Marginea tranziției se deplasează peste imaginea originală ca o linie sau un model, dezvăluind noul cadru.

-Z-**Zoom:**

Un cadru în care imaginea devine mai mare sau mai mică prin ajustarea distanței focale a obiectivului, în loc să se miște fizic camera.