
OpenShot Video Editor Documentation

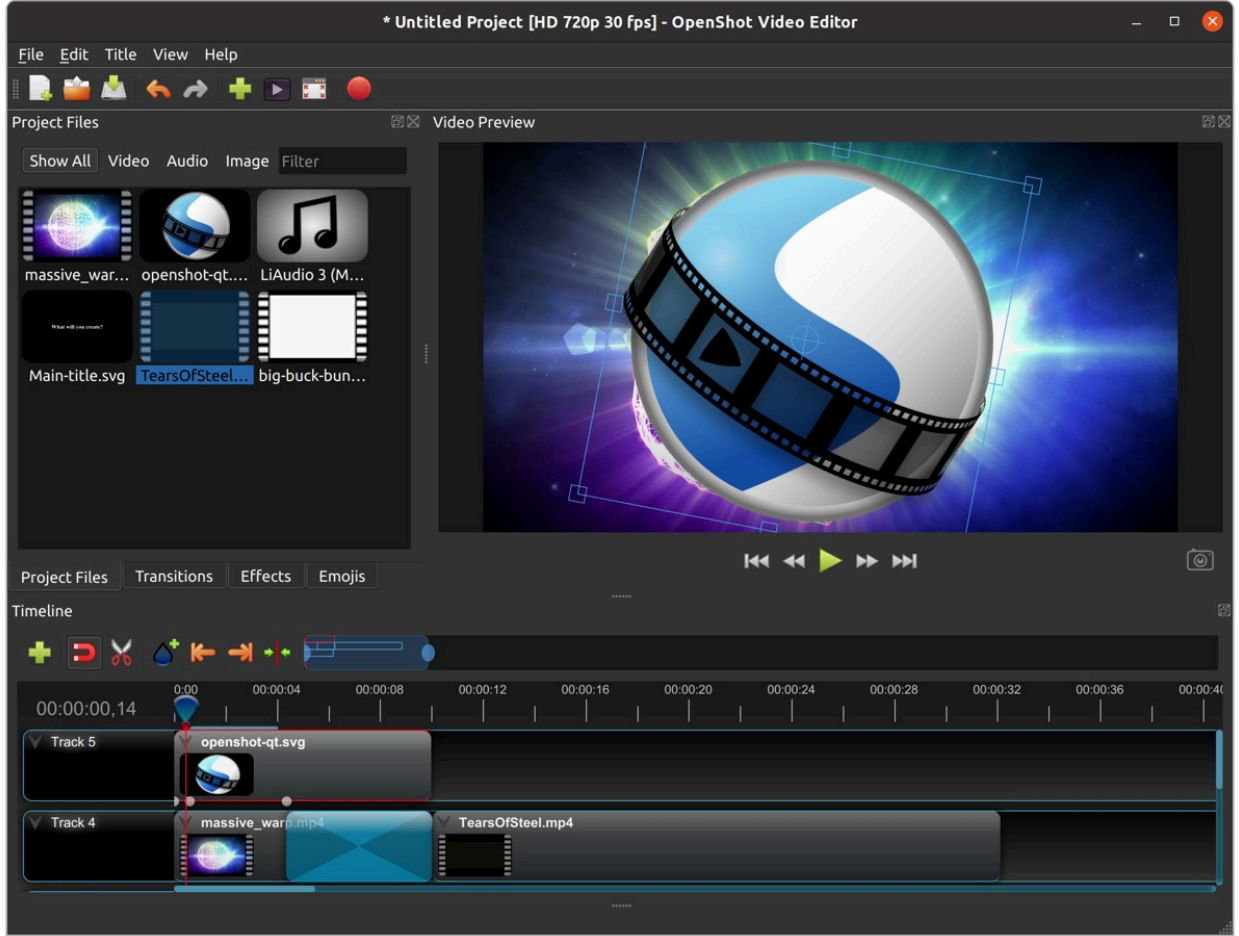
Yayım 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

24 Oca 2026

1	İçindekiler:	2
1.1	Giriş	2
1.2	Kurulum	5
1.3	Hızlı Eğitim	10
1.4	Video Düzenleme Temelleri	15
1.5	Ana Pencere	19
1.6	Dosyalar	29
1.7	Klipler	37
1.8	Geçişler	55
1.9	Efektler	59
1.10	Dışa Aktar	89
1.11	Animasyon	98
1.12	Metin ve Başlıklar	103
1.13	Profiller	107
1.14	İçe Aktar & Dışa Aktar	153
1.15	Tercihler	155
1.16	Oynatma	166
1.17	Sorun Giderme	168
1.18	Geliştiriciler	170
1.19	Katkıda Bulunma	173
1.20	Daha Fazla Bilgi	174
1.21	Sözlük	175

OpenShot Video Editor, Linux, Mac, Chrome OS ve Windows'ta kullanılabilen ödüllü, açık kaynaklı bir video düzenleyicisidir. OpenShot, kullanımı kolay arayüzü ve zengin özellik setiyle etkileyici videolar, filmler ve animasyonlar oluşturabilir.



1.1 Giriş

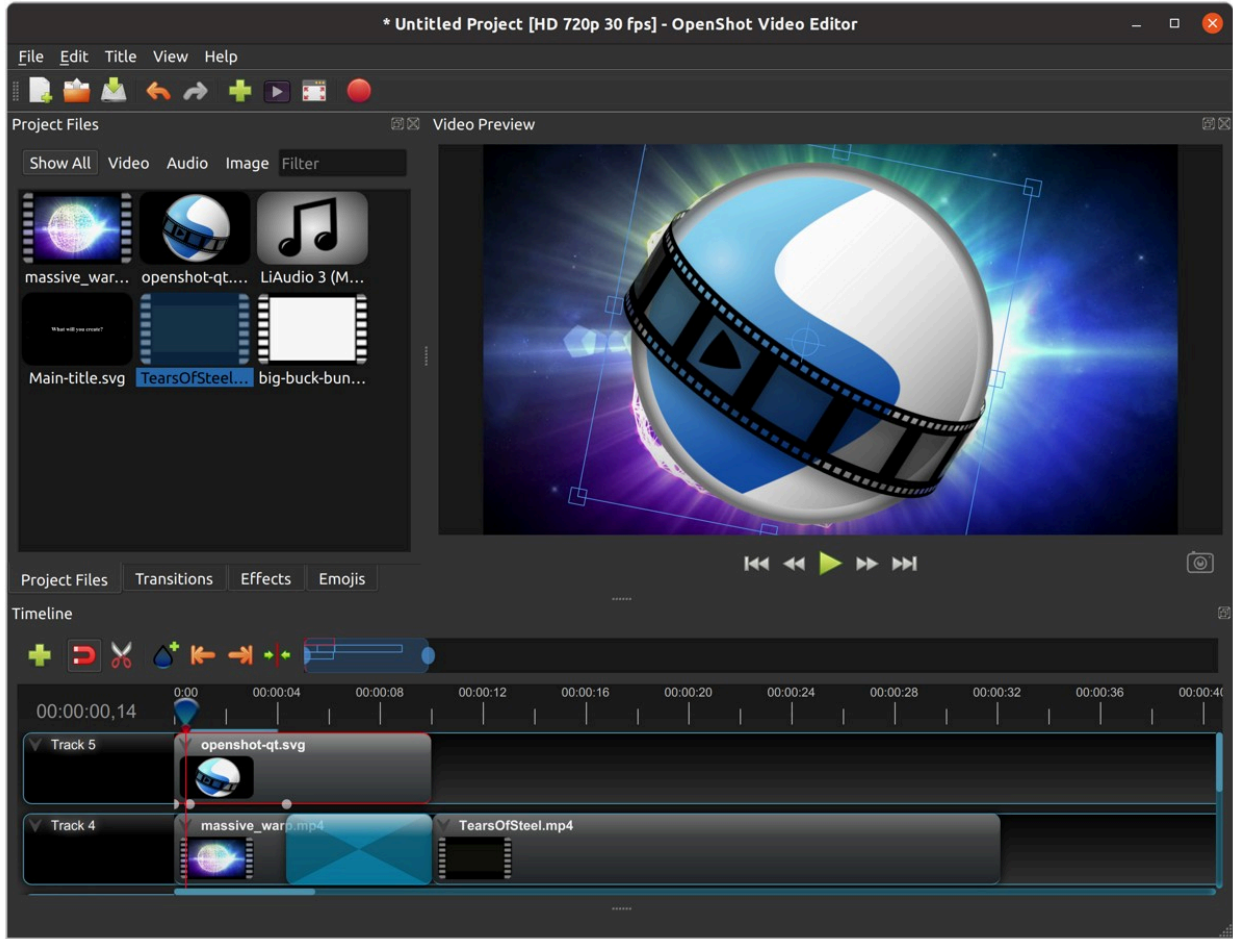
OpenShot Video Editor, Linux, Mac ve Windows'ta kullanılabilen ödüllü, açık kaynaklı bir video düzenleyicidir. OpenShot, kullanımı kolay arayüzü ve zengin özellik seti ile etkileyici videolar, filmler ve animasyonlar oluşturabilir.



1.1.1 Özellikler

- **Ücretsiz ve açık kaynaklı** (GPLv3 lisansı altında)
- **Çapraz platform** (Linux, OS X, Chrome OS ve Windows)
- **Kullanımı kolay arayüz** (başlangıç dostu, yerleşik eğitim)
- **Çoğu formatı destekler** (video, ses, resimler - FFmpeg tabanlı)
- **70+ video profili ve ön ayarı** (YouTube HD dahil)
- **Gelişmiş zaman çizelgesi** (sürükle-bırak, kaydırma, yakınlaştırma, yapışma)
- **Gelişmiş klipler** (kırpma, alfa, ölçek, döndürme, kaydırma, dönüştürme)
- **Gerçek zamanlı önizleme** (çoklu iş parçacığı, performans optimize edilmiş)
- **Basit ve gelişmiş görünüm** (özelleştirilebilir)
- **Anahtar kare animasyonları** (*linear*, *Bézier*, *constant* enterpolasyon)
- **Kompozisyon, bindirmeler, filigranlar, şeffaflık**
- **Sınırsız parça / katman** (karmaşık projeler için)
- **Geçişler, maskeler, silmeler** (gri tonlamalı resimler, animasyonlu maskeler)
- **Video ve ses efektleri** (parlaklık, ton, kroma anahtarı ve daha fazlası)
- **Resim dizileri ve 2D animasyonlar**
- **Blender 3D entegrasyonu** (animasyonlu 3D başlık şablonları)
- **Vektör dosyası desteği ve düzenleme** (başlıklar için SVG)
- **Ses karıştırma, dalga formu, düzenleme**
- **Emojiler** (açık kaynak çıkartmalar ve grafikler)
- **Kare hassasiyeti** (kare bazında gezinme)
- **Zaman yeniden haritalama ve hız değişiklikleri** (yavaş/hızlı, ileri/geri)
- **Gelişmiş yapay zeka** (hareket takibi, nesne algılama, stabilizasyon)
- **Altyazılar ve başlıklar** (kaydırmalı, animasyonlu)
- **Donanım hızlandırma** (NVIDIA, AMD, Intel vb.)
- **İçe ve dışa aktarma** (EDL, Final Cut Pro)
- **Masaüstü entegrasyonu** (dosya yöneticilerinden sürükle-bırak)
- **JSON proje formatı** ([OpenShot Cloud API](#) uyumlu)
- **Özelleştirilebilir kısayollar**
- **Çeviriler** (100+ dil)
- **Yüksek DPI** monitör desteği
- **Topluluk desteği** ([Forumumuzu ziyaret edin](#))

1.1.2 Ekran Görüntüsü



1.1.3 Sistem Gereksinimleri

Video düzenleme, **yüksek saat hızlarına** (GHz) sahip modern çok çekirdekli CPU'lar, büyük miktarda bellek ve hızlı sabit disk sürücülerinden faydalanır. Temelde, video düzenlerken karşılayabileceğiniz en iyi bilgisayara sahip olmak istersiniz. İşte **minimum sistem gereksinimleri**:

Özet

2017 sonrası üretilen çoğu bilgisayar OpenShot'u çalıştırabilir

Minimum Özellikler

- 64-bit İşletim Sistemi (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **64-bit destekli çok çekirdekli işlemci**
 - Minimum çekirdek: 2 (*önerilen: 6+ çekirdek*)
 - Minimum iş parçacığı: 4 (*önerilen: 6+ iş parçacığı*)
 - Minimum turbo saat hızı: 2.7 GHz (*önerilen: 3.4+ GHz*)
- 4GB RAM (*önerilen: 16+ GB*)
- Kurulum ve kullanım için 1 GB sabit disk alanı (*önerilen: medya, videolar, resimler ve depolama için 50+ GB boş sabit disk alanı*)
- İsteğe bağlı: Disk önbellekleme kullanılıyorsa, ek 10GB sabit disk alanı ile SSD
- Gerçek zamanlı önizlemelerle ilgili faktörler için bkz. *Oynatma*.

1.1.4 Lisans

OpenShot Video Editor ücretsiz bir yazılımdır: Free Software Foundation tarafından yayınlanan GNU Genel Kamu Lisansı'nın 3. sürümü veya (tercihinize bağlı olarak) daha sonraki sürümleri şartları altında yeniden dağıtabilir ve/veya değiştirebilirsiniz.

OpenShot Video Editor, faydalı olacağı umuduyla dağıtılmaktadır, ancak HİÇBİR GARANTİ VERİLMEZ; TİCARİLİK veya BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK garantisi bile verilmez. Daha fazla bilgi için GNU Genel Kamu Lisansı'na bakınız.

1.2 Kurulum

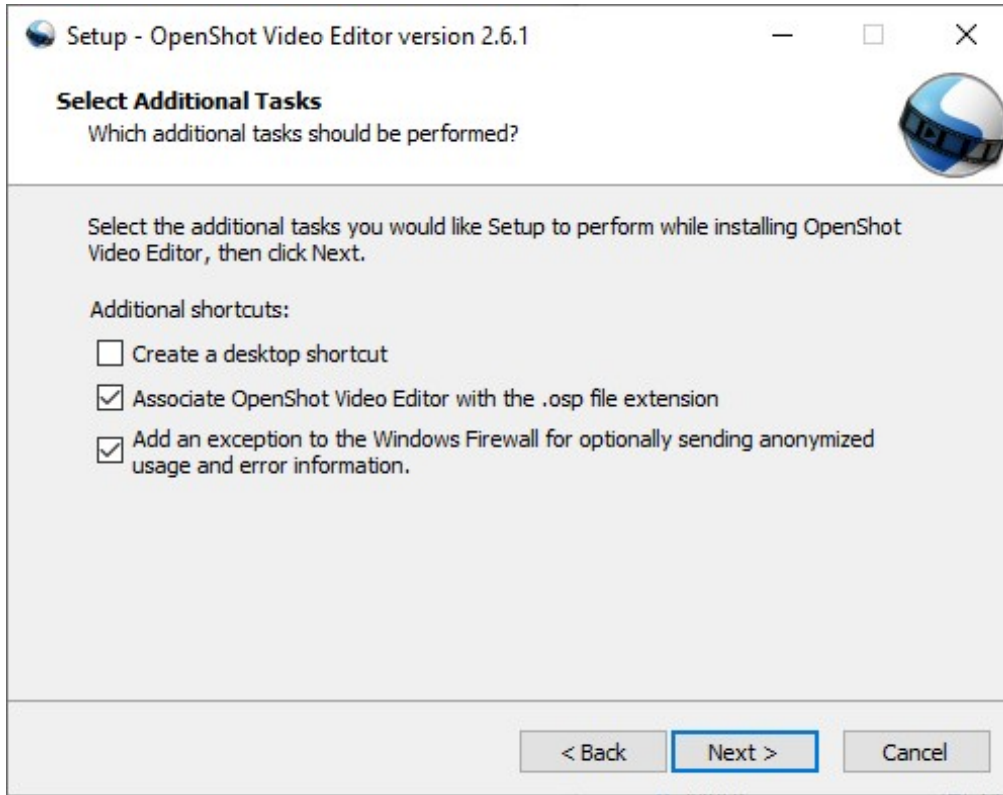
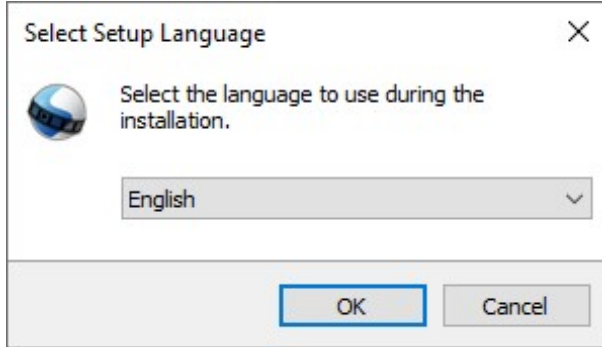
Linux, Mac, Chrome OS ve Windows için OpenShot Video Editor'ün en son resmi **kararlı** sürümü <https://www.openshot.org/download/> adresindeki resmi indirme sayfasından indirilebilir. En son **kararsız** sürümlerimizi (günlük derlemeler) <https://www.openshot.org/download#daily> adresinde bulabilirsiniz (bu sürümler çok sık güncellenir ve genellikle kararlı sürümümüzde henüz yayınlanmamış birçok iyileştirme içerir).

1.2.1 Temiz Kurulum

OpenShot'un önceki bir sürümünden yükseltiyorsanız veya OpenShot'u başlattıktan sonra çökme ya da hata mesajı alıyorsanız, önceki `openshot.settings` dosyasını temizlemek için talimatlar içeren *Sıfırla (Varsayılan Değerler)* bölümüne bakınız (varsayılan ayarlarla **temiz kurulum** için).

1.2.2 Windows (Yükleyici)

Windows yükleyicisini [resmi indirme sayfasından](#) indirin (indirme sayfasında hem 64-bit hem de 32-bit sürümler bulunur), çift tıklayın ve ekrandaki talimatları izleyin. Kurulum tamamlandığında, OpenShot yüklenecek ve Başlat menünüzde kullanılabilir olacaktır.



1.2.3 Windows (Taşınabilir)

Windows'ta Yönetici izinleri olmadan OpenShot kurmanız gerekiyorsa, taşınabilir kurulum sürecini de destekliyoruz. Windows yükleyicisini [resmi indirme sayfasından](#) indirin, komut istemcisini açın ve aşağıdaki komutları yazın:

```
: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

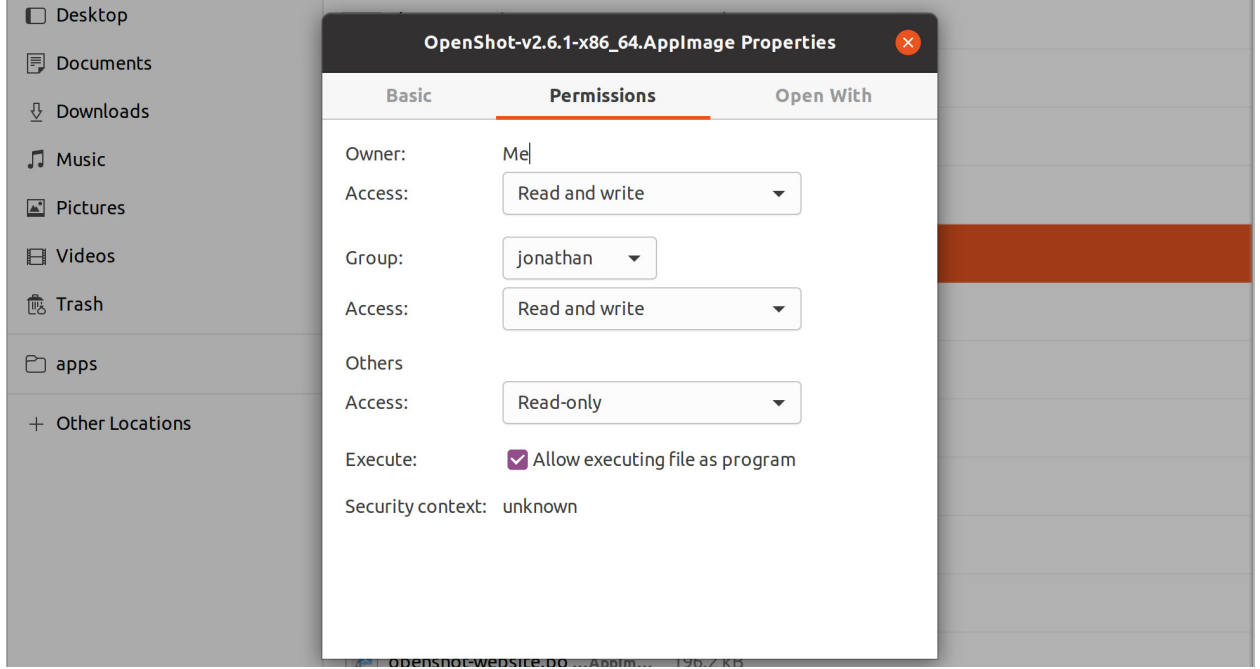
Resmi [indirme sayfasından](#) DMG dosyasını indirin, çift tıklayın ve ardından OpenShot uygulama simgesini **Applications** kısıyoluna sürükleyin. Bu, çoğu Mac uygulamasının kurulmasına çok benzer. Şimdi OpenShot'u *Launchpad* veya *Finder*'daki *Applications* üzerinden başlatın.



1.2.5 Linux (AppImage)

Çoğu Linux dağıtımının yazılım depolarında OpenShot sürümü bulunur ve bunlar paket yöneticiniz / yazılım mağazanız kullanılarak kurulabilir. Ancak, bu paketlenmiş sürümler genellikle çok eski olur (sürüm numarasını kontrol etmeyi unutmayın: [Yardım OpenShot Hakkında](#)). Bu nedenle, [resmi indirme sayfasından](#) bir AppImage kurmanızı öneriyoruz.

İndirildikten sonra, AppImage dosyasına sağ tıklayın, Özellikler'i seçin ve dosyayı **Çalıştırılabilir** olarak işaretleyin. Son olarak, OpenShot'u başlatmak için AppImage dosyasına çift tıklayın. Çift tıklama OpenShot'u başlatmazsa, AppImage dosyasına sağ tıklayıp *Çalıştır* veya *Run* seçeneğini de kullanabilirsiniz. AppImage kurulumumuz ve başlatıcı oluşturma hakkında ayrıntılı rehber için [AppImage Kurulum Kılavuzu](#) sayfasına bakınız.



AppImage Başlatılamıyor mu?

Lütfen bir AppImage'ı bağlamak ve okumak için gereken `libfuse2` kütüphanesinin yüklü olduğunu doğrulayın. Ubuntu'nun yeni sürümlerinde (örneğin 22.04 ve sonrası) `libfuse2` varsayılan olarak yüklü değildir. Aşağıdaki komutla yükleyebilirsiniz:

```
sudo apt install libfuse2
```

AppImage Başlatıcısı Kur

OpenShot'u sık kullanmayı planlıyorsanız, AppImage için entegre bir başlatıcı isteyebilirsiniz. Linux masaüstünüzde AppImage dosyalarını başlatmak (ve yönetmek) için resmi desteklenen yöntem olan AppImageLauncher'ı kullanmanızı öneririz. Debian tabanlı bir dağıtım (Ubuntu, Mint vb.) kullanıyorsanız, resmi bir AppImageLauncher PPA'sı vardır:

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

1.2.6 Linux (PPA)

Debian tabanlı Linux dağıtımları (Ubuntu, Mint vb.) için, resmi OpenShot yazılım deposunu paket yöneticinize ekleyen ve AppImage'larımıza bağlı kalmadan en son sürümümüzü kurmanızı sağlayan bir PPA (Kişisel Paket Arşivi) de sunuyoruz.

Kararlı PPA (Yalnızca resmi sürümleri içerir)

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

Günlük PPA (Çok deneysel ve kararsız, test kullanıcıları için)

```
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 Linux uygulamalarını destekler, ancak bu özellik varsayılan olarak kapalıdır. *Ayarlar* bölümünden açabilirsiniz. Linux etkinleştirildikten sonra, herhangi bir *x86 tabanlı* Chromebook'ta OpenShot Linux AppImage'larını kurup çalıştırabilirsiniz. Aşağıdaki komut, AppImage'ımızı indirip sisteminizi OpenShot'u başarıyla çalıştıracak şekilde yapılandıracaktır.

- `chrome://os-settings/crostini` adresine gidin (Kopyala/Yapıştır)
- "Linux (Beta)" altında "Aç" seçeneğini işaretleyin. Varsayılan değerler uygundur.
- **Terminal görüldüğünde (yani siyah pencere), aşağıdaki komutu Kopyala/Yapıştır yapın:**
 - `bash <(wget -O - http://openshot.org/files/chromeos/install-stable.sh)`

1.2.8 Önceki Sürümler

OpenShot Video Editor'ün eski sürümlerini indirmek için <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags> adresini ziyaret edebilirsiniz. İhtiyacınız olan sürüm numarasına tıklayın ve sürüm notlarının altına doğru kaydırın. Her işletim sistemi için indirme bağlantılarını bulacaksınız. Bilgisayarınız için uygun sürümü indirip yukarıdaki kurulum talimatlarını izleyin.

NOT: Daha yeni sürümlerle yapılmış OpenShot Video Editor projeleri (*.osp), eski sürümlerle uyumlu olmayabilir.

1.2.9 Kaldır

OpenShot'u sisteminizden tamamen kaldırmak için, OpenShot tarafından kullanılan tüm ayarları ve dosyaları içeren `.openshot-qt` klasörünü **manuel olarak silmeniz** gerekir: `~/ .openshot-qt/` veya `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\`. Mevcut projelerinizin (*.osp dosyaları) kurtarma dosyalarını öncelikle **yedeklediğinizden** emin olun. Önceki `openshot.settings` dosyasını temizlemek için talimatlar ve **varsayılan tercihleri** ile temiz kurulum için lütfen [Sfırıla \(Varsayılan Değerler\)](#) bölümüne bakınız.

Windows

1. Başlat menüsünden **Denetim Masası**'nı açın
2. **Programlar ve Özellikler**'e tıklayın
3. OpenShot Video Editor'ü seçin, ardından **Kaldır**'a tıklayın

Mac

1. **Finder**'ı açın ve **Uygulamalar**'a gidin
2. OpenShot Video Editor simgesini Dock'taki **Çöp Sepeti**'ne sürükleyin
3. **Çöp Sepeti**'ne sağ tıklayın ve **Çöpü Boşalt**'ı seçin

Ubuntu (Linux)

1. **Dosyalar**'ı açın
2. *.AppImage dosyasını bulun ve silin
3. YA da Etkinlikler'e tıklayın, OpenShot Video Editor simgesine sağ tıklayın ve **AppImage'i Sistemden Kaldır**'ı seçin

1.3 Hızlı Eğitim

OpenShot kullanmak çok kolaydır ve bu eğitim sizi **5 dakikadan kısa sürede** temel bilgilerle tanıştıracaktır. Bu eğitimden sonra, müzikli basit bir fotoğraf slayt gösterisi yapabileceksiniz.

1.3.1 Temel Terimler

Aşağıdaki adımları anlamanıza yardımcı olmak için, bu eğitimde kullanılan bazı temel terimlerin tanımları şunlardır.

Terim	Açıklama
Proje	Proje , tüm video dosyalarına ve düzenlemelere (animasyonlar, başlıklar vb.) referanslar içeren ve tek bir dosyada kaydedilen bir yapıdır.
Zaman Çizgisi	Zaman çizgisi , düzenlemeleri ve klipleri yatay bir cetvel üzerinde gösteren bir düzenleme kullanıcısı arayüzüdür. Zaman soldan sağa doğru ilerler.
Parça	Zaman çizgisinde klipleri tutabilen ayrı bir katman dır. Bir zaman çizgisi, dikey olarak üst üste yığılmış birçok parçadan oluşur.
Klip	Bir parçaya yerleştirilmiş ve belirli bir zamanda konumlandırılmış, video, ses veya her ikisinden oluşan kırpılmış bir bölümdür. Dosyalar zaman çizgisine bırakıldığında, Klip olarak temsil edilirler.
Geçiş	İki görüntüyü birleştirme yöntemi. Geçişler, kesmeler, erimeler ve silmeler gibi birçok biçimde olabilir.

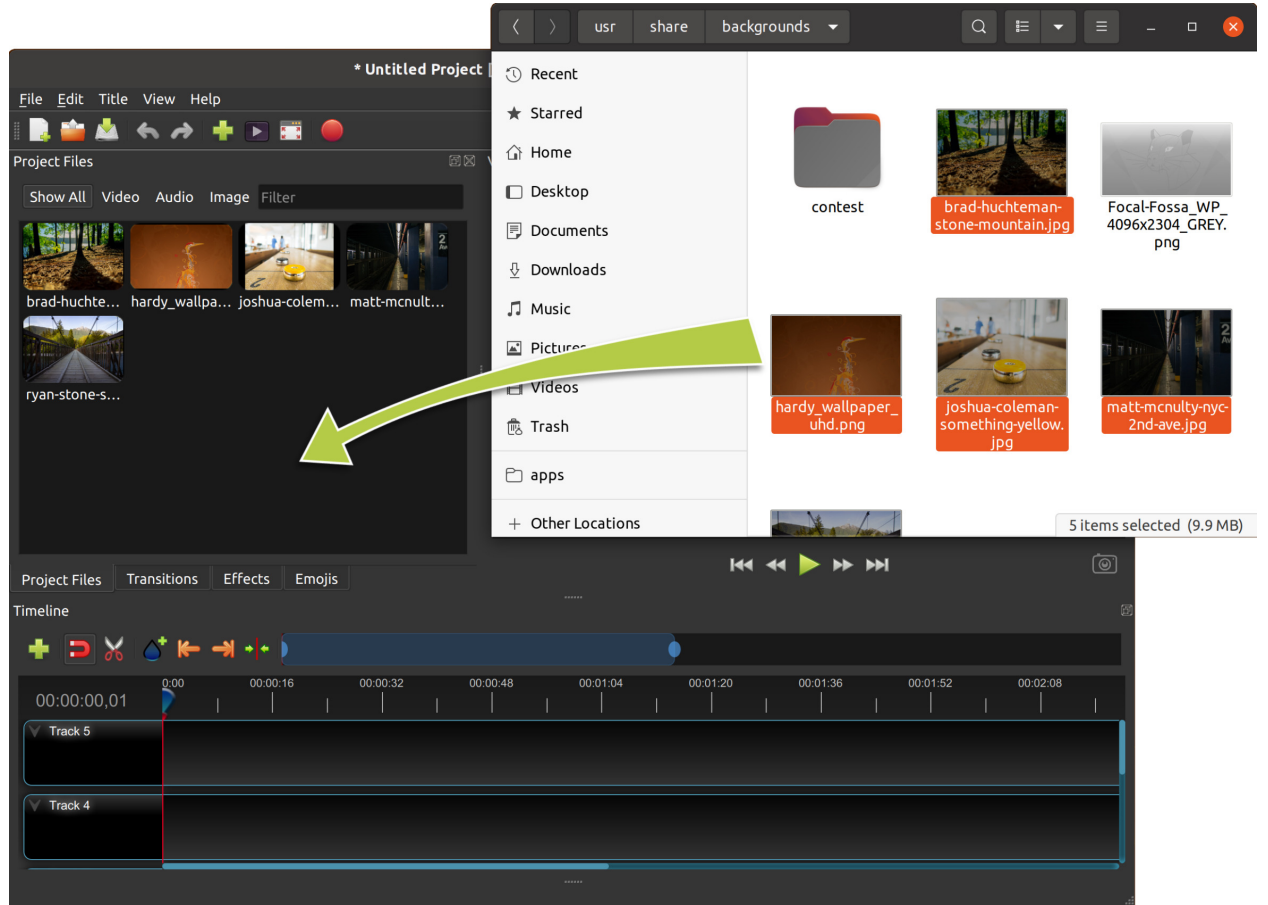
1.3.2 Video Eğitimleri

Okumak yerine **video izleyerek** öğrenmeyi tercih ediyorsanız, başlangıç ve giriş konularını kapsayan birçok resmi video eğitimimiz var. Bu videolar, OpenShot Video Editor'ü ustalıkla kullanmaya giden yolda harika bir sonraki adımdır!

- Video: Başlarken
- Video: Temeller (Bölüm 1)
- Video: Temeller (Bölüm 2)
- Video: Temel Animasyon
- Video: Kırpma, Dilimleme ve Bölme
- Video: Chroma Key
- Video: Maskeler ve Geçişler
- Video: Yedekleme ve Kurtarma

1.3.3 Adım 1 – Fotoğrafları ve Müziği İçer Aktar

Video yapmaya başlamadan önce, medya dosyalarını OpenShot'a içer aktarmamız gerekiyor. Çoğu video, resim ve müzik dosyası formatı çalışır. Masaüstünüzden birkaç video veya resim ile bir müzik dosyasını OpenShot'a sürükleyip bırakın. Dosyaları, resimde okun gösterdiği yere bıraktığınızdan emin olun.

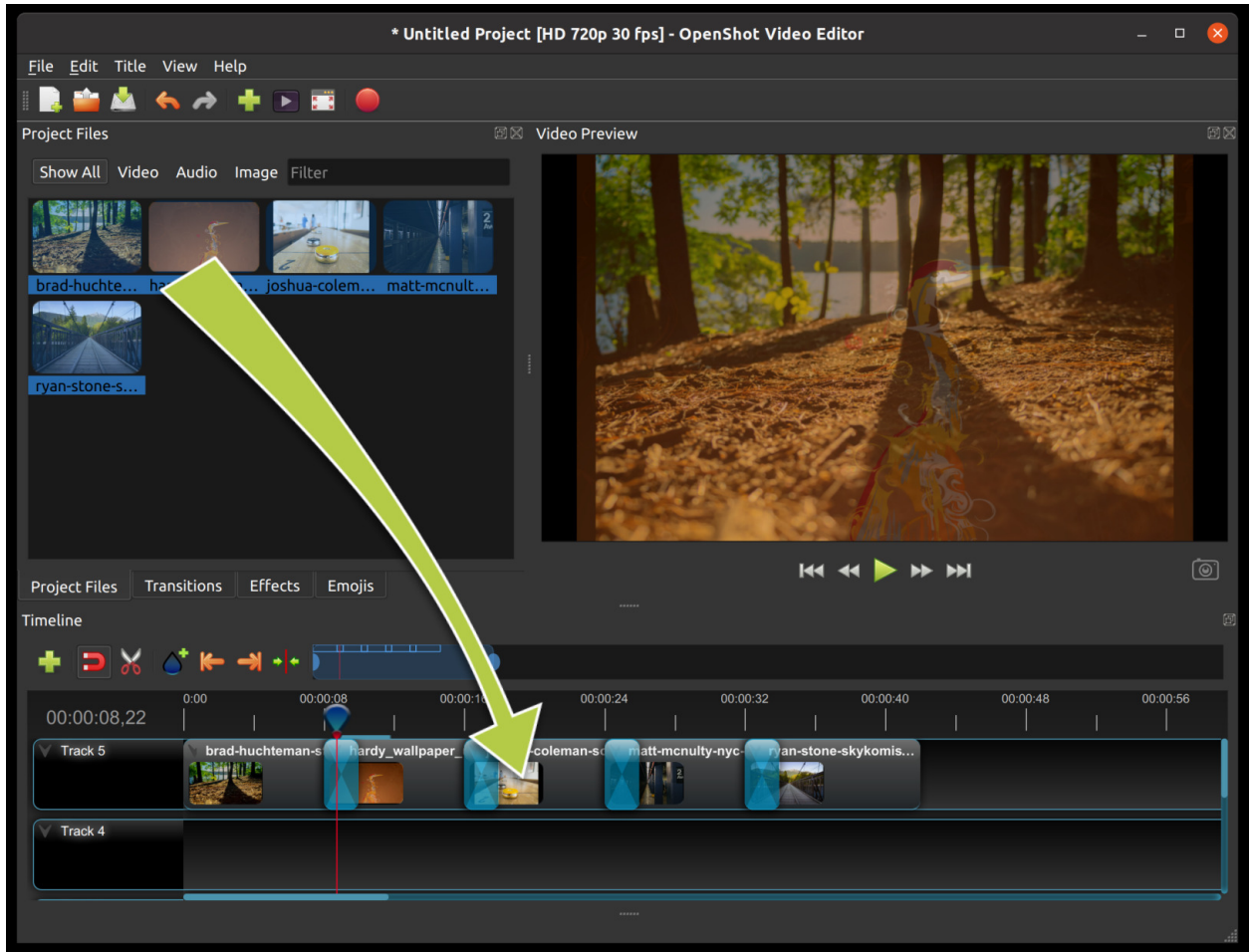


Projelerinize dosya eklemenin alternatif yöntemleri *Dosya Aktar* bölümünde açıklanmıştır. Eklenen dosyaların üzerindeki “Tümünü Göster”, “Video”, “Ses”, “Resim” filtreleri, sadece ilgilendiğiniz dosya türlerini görmenizi sağlar.

1.3.4 Adım 2 – Fotoğrafları Zaman Çizgisine Ekle

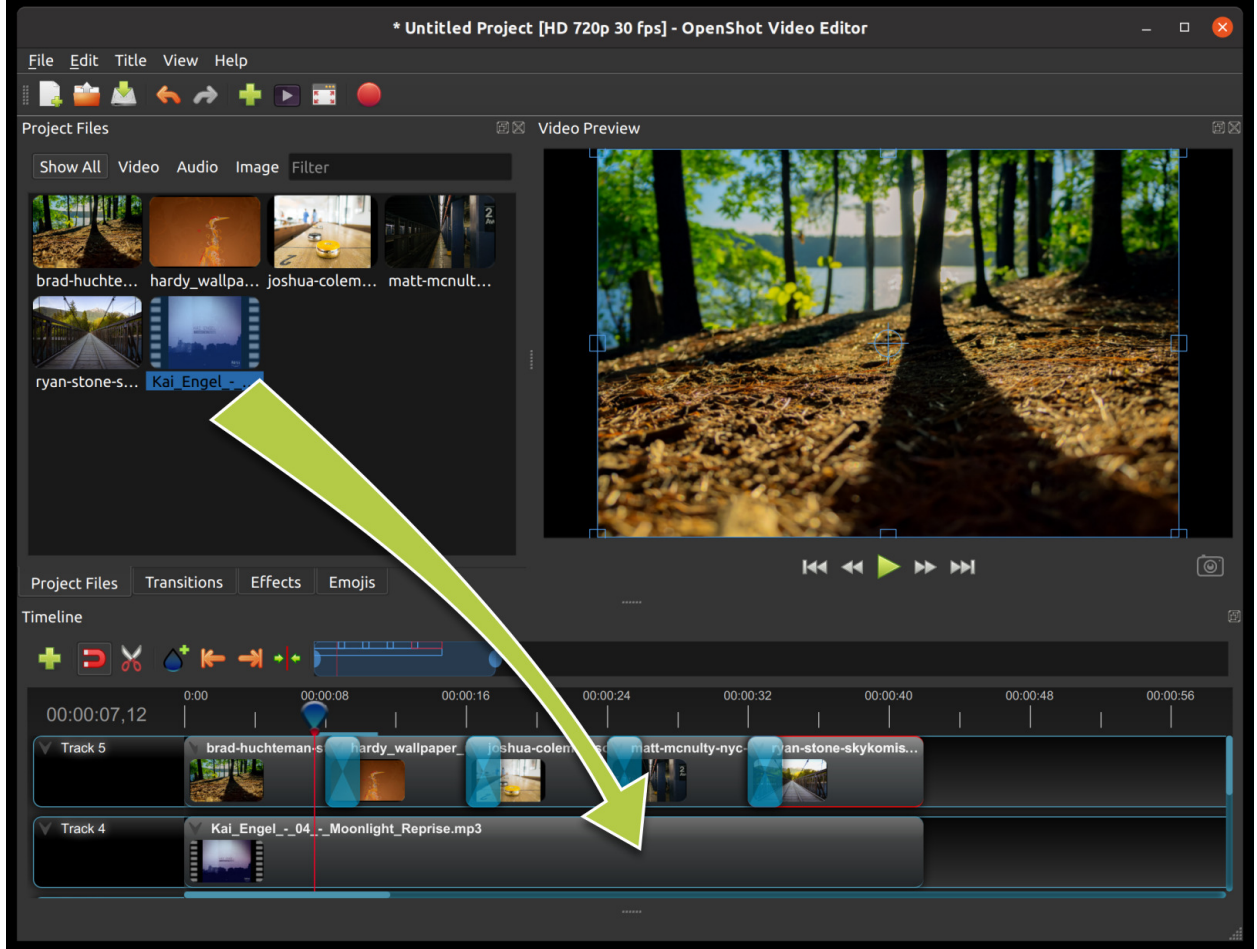
Sonra, her video veya fotoğrafı zaman çizgisindeki bir parçaya sürükleyin (resimde görüldüğü gibi). Zaman çizgisi, son videonuzu temsil eder, bu yüzden fotoğraflarınızı (yani klipleri) videonuzda görünmesini istediğiniz sıraya göre düzenleyin. İki klip üst üste binerse, OpenShot aralarında otomatik olarak yumuşak bir geçiş (sadece görüntüyü etkiler, sesi değil) oluşturur; bu, klipler arasındaki mavi yuvarlak dikdörtgenlerle gösterilir. Klipleri gerektiği kadar sürükleyip bırakarak yeniden düzenleyebileceğinizi unutmayın.

Her klipi, sol veya sağ kenarına tıklayıp fareyle sürükleyerek kısaltabilir veya uzatabilirsiniz. Örneğin, bir fotoğrafın 10 saniyeden (varsayılan süre) daha uzun sürmesini istiyorsanız, fotoğrafın sağ kenarını (zaman çizgisinde) tutup sağa sürükleyin (klibin zaman çizgisindeki süresini artırmak için).



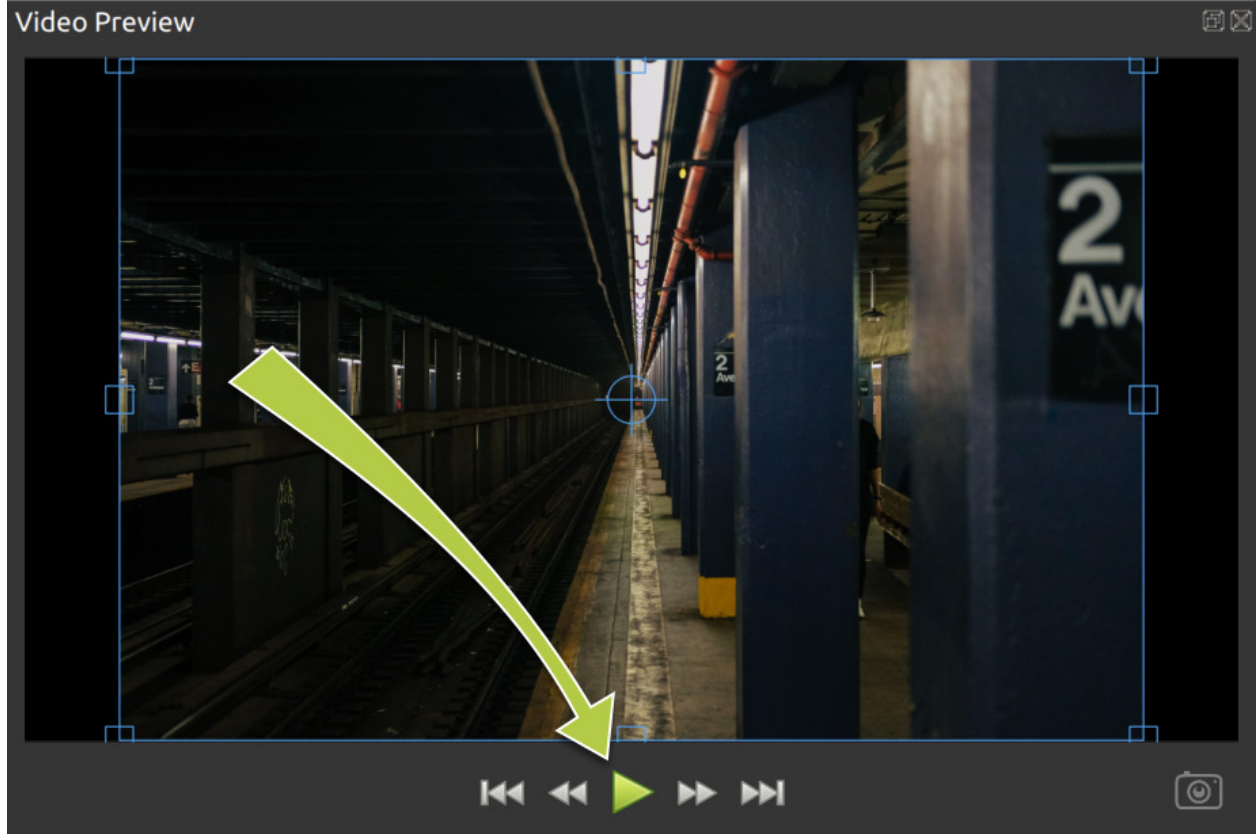
1.3.5 Adım 3 – Müziği Zaman Çizgisine Ekle

Yaratımımızı daha ilginç hale getirmek için biraz müzik eklememiz gerekiyor. 1. adımda içe aktardığınız müzik dosyasına tıklayın ve zaman çizgisine sürükleyin. Şarkı çok uzunsa, müzik klipinizin sağ kenarını tutup küçülterek süresini kısaltabilirsiniz (bu, şarkının daha erken bitmesini sağlar). Müziğiniz çok kısaysa, aynı dosyayı birden fazla kez ekleyebilirsiniz.



1.3.6 Adım 4 – Projenizi Önizleyin

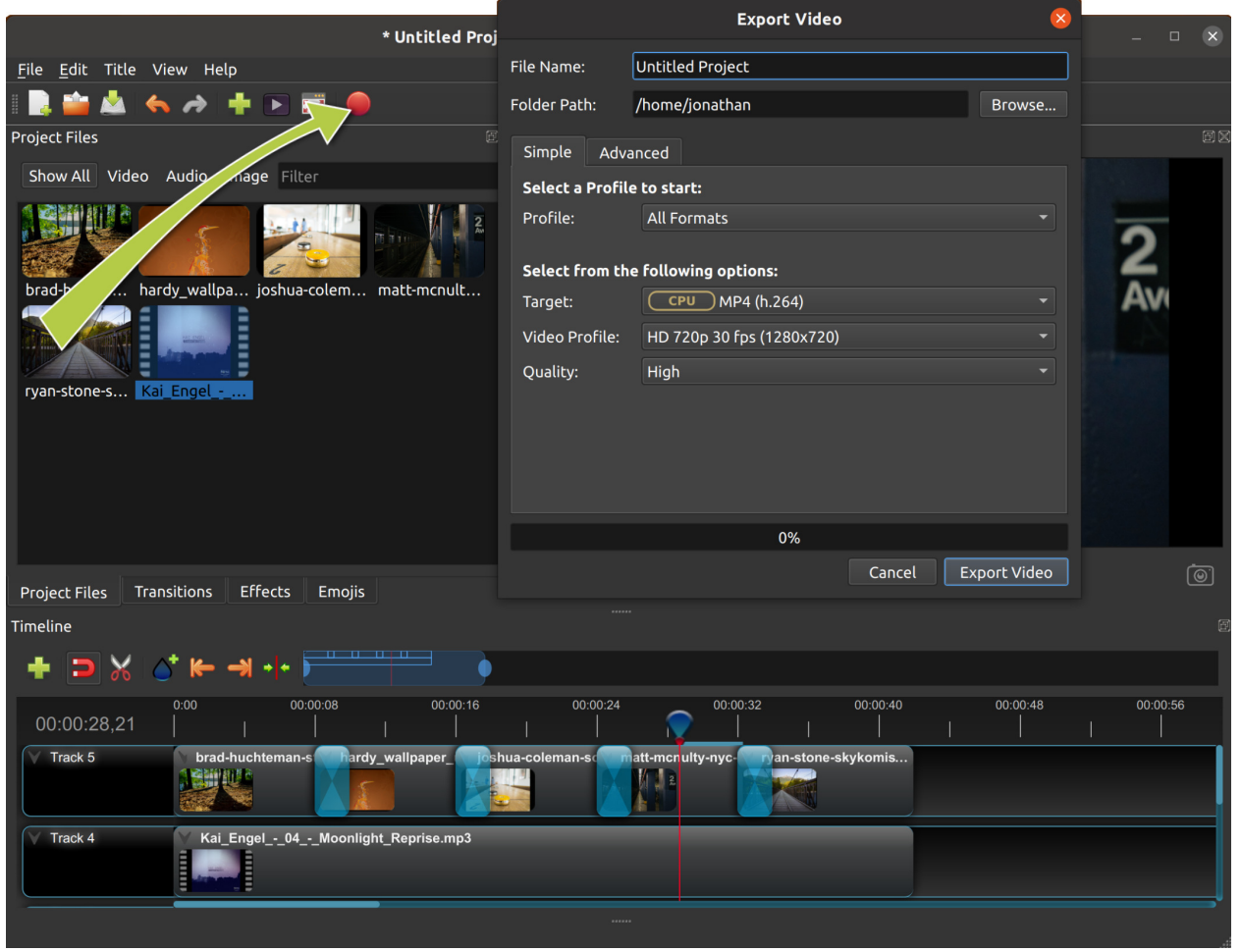
Videomuzun nasıl görünüp duyulduğunu önizlemek için, önizleme penceresinin altındaki *Oynat* düğmesine tıklayın. Ayrıca, videonuzu duraklatabilir, geri sarabilir ve ileri sarabilirsiniz; ilgili düğmelere tıklayarak.



1.3.7 Adım 5 – Videonuzu Dışa Aktarın

Fotoğraf slayt gösterisi videonuzu düzenledikten sonra, son adım projeyi dışa aktarmaktır. Dışa aktarma, OpenShot projenizi tek bir video çıktı dosyasına dönüştürür. Varsayılan ayarları kullanarak, video çoğu medya oynatıcıda (VLC gibi) veya web sitelerinde (YouTube, Vimeo vb.) çalışır.

Ekranın üstündeki Video Dışa Aktar simgesine tıklayın (veya *Dosya* → *Video Dışa Aktar* menüsünü kullanın). Varsayılan değerler uygundur, bu yüzden yeni videonuzu oluşturmak için sadece *Video Dışa Aktar* düğmesine tıklayın.



1.3.8 Sonuç

Artık OpenShot'un nasıl çalıştığı hakkında temel bir anlayışa sahip olmalısınız. İçerik Aktarma, Düzenleme, Önizleme ve Dışa Aktarma. Umarız bu eğitim sizin için **5 dakikadan** kısa sürdü. OpenShot ve gelişmiş özellikleri hakkında daha ayrıntılı bilgi için lütfen bu kılavuzun geri kalanını okuyun.

Bu Kullanıcı Kılavuzunu okuduktan sonra herhangi bir sorunuz varsa, konuları tartışmak, sorular sormak ve diğer OpenShot kullanıcılarıyla tanışmak için [Reddit Kullanıcı Topluluğumuza](#) katılmayı düşünün.

1.4 Video Düzenleme Temelleri

İyi video oluşturmayı anlamak için eğitilmiş bir videografçı olmanıza gerek yoktur. Basit düzenleme, izleyicilerinizi daha uzun süre meşgul tutabilir ve profesyonel bir his katabilir, profesyonel bir video editörü olmasanız bile.

Temelde, video düzenleme görüntüleri alıp kesmek, istemediğiniz parçaları çıkarmak ve istediğiniz kısımları tutmaktır. Es-kiden düzenleme, film makaralarını kesip birleştirmektir. Neyse ki yazılım, tüm süreci çok daha yönetilebilir hale getiriyor.

Video düzenlemenin üç ana görevi vardır:

1. Hataları veya istenmeyen bölümleri kaldırmak
2. Videoyu ilgi çekici bir hızda tutmak

3. Destekleyici görüntü, ses veya başlık eklemek

Düzenlerken bu üç noktayı kontrol listesi olarak kullanın.

1.4.1 Bilgisayar

Video düzenleme, özellikle yeni başlayanlar için pahalı bir makine gerektirmez. Ancak, daha yeni bir monitör ve grafik kartına sahip olmanız en iyisidir. Eski bir bilgisayarınız varsa, sistem özelliklerinizi OpenShot'un [Sistem Gereksinimleri](#) ile karşılaştırarak video düzenleme için uygun olup olmadığını kontrol edin. Ne yazık ki, birçok eski bilgisayar video düzenleme için yeterince hızlı değildir ve mümkünse tüm sisteminizi yükseltmelisiniz.

1.4.2 Aksesuarlar

Bir video projesine başlamadan önce, bilgisayarınızda tüm gerekli klipleri kaydetmek için yeterli depolama alanı olduğundan emin olun. Örneğin, mini-DV kameradan alınan bir saatlik 1080i video yaklaşık 11 GB depolama alanı kaplar. Bilgisayarınızın dahili depolama cihazı tüm klipleri saklayamıyorsa, çözüm harici bir sürücü satın almaktır.

Bilgisayarınızı, harici sabit sürücünüzü ve kameranızı bağlamak için genellikle Firewire veya USB olan birkaç kabloya ihtiyacınız olacaktır. Farklı bilgisayarlar ve kameralar farklı bağlantı noktalarını kabul eder, bu yüzden bir şey satın almadan önce kılavuzlarınızı kontrol edin.

1.4.3 Pratik İpuçları

Harika bir video editörü olmak kolay değildir, ancak pratik ve sabırla kısa sürede profesyonel gibi düzenleme yapacaksınız. İşte yetenekli bir video editörü olmak için bilmeniz gereken bazı temel ipuçları ve teknikler.

Doğru Bilgisayarı Seçin

Harika bir bilgisayara sahip olmak sizi mutlaka harika bir video editörü yapmaz, ancak daha hızlı bir bilgisayar, zamanınızın çoğunu bilgisayarınızın render işlemi yerine anlatmaya çalıştığınız hikayeye odaklanmanızı sağlar. Herkesin düzenleme için en iyi bilgisayar hakkında kendi görüşü vardır, ancak bu tamamen sizin tercihinize bağlıdır.

Çekime Devam Edin

Projeniz için ihtiyaç duyduğunuzdan daha fazla video ve ses kaydedin. Sahneyi geliştiren, bir atmosfer yaratan veya bir hikaye anlatan videolar ekleyin. Fazladan videoyu projenizde yumuşak geçişler için kullanabilirsiniz. Projeniz seslendirme veya anlatım gerektiriyorsa, mikrofonunuzu kaydetmek için harici bir uygulama kullanmanızı öneririz (çünkü OpenShot henüz kayıt özellikleri içermemektedir).

Proje Dosyalarınızı Düzenleyin

Linux, Mac veya Windows kullanıyor olmanız fark etmez, kompozisyon başarı için anahtardır. Video dosyalarını, ses dosyalarını ve hatta sabit görüntüleri net bir şekilde etiketlediğinizden emin olun ve tüm kliplerinizi kolay erişim için aynı cihazda ve aynı klasörde tutun. OpenShot kliplerinizi takip etmeye çalışır, ancak projeniz kaydedildikten sonra klipleri taşırsanız tüm projenizi kaybedebilirsiniz. Düzenlemeye başlamadan önce dosyalarınızı organize etmek çok faydalı olabilir.

Her Şeyi İzleyin

Her şeyi izlemek, düzenleme sürecinin ilk adımıdır. Yazar ve film yapımcısı David Andrew Stoler, en beklenmedik yerlerde altın olduğunu söyler: “Oyunculardan alacağınız en güzel ifadelerin bazıları kesimden sonradır.”

Bir Hikaye İçin Düzenleyin

Düzenlerken bir hikaye anlattığınızı unutmayın. Düzenleme sadece görüntüleri kesip efekt eklemekten çok daha fazlasıdır. İzleyicinizi bir yolculuğa çıkarma fırsatıdır. Karmaşık bir anlatı filmi düzenliyorsunuz ya da sadece kişisel bir video hazırlıyorsunuz, daha derin bir hikaye anlatırsınız.

Klavye Kısayolları

Profesyonel bir video editörü ile acemi arasındaki farkı anlamamanın en kolay yollarından biri, klavyeyi ne kadar kullandıklarına bakmaktır. Bir süredir sektörde olan editörler, birkaç saniyenin proje süresi boyunca biriktiğini bilir.

Terimleri Öğrenin

Video düzenleme sadece bir hobi veya meslek değil; bir endüstridir. Ve her endüstri gibi, öğrenilecek çok fazla jargon vardır. Pratik olarak, daha iyi bir video editörü olmak için *Sözlük*'teki tüm terimleri bilmeniz gerekmez, ancak temel terim bilgisi diğer video editörleri veya müşterilerle daha iyi iletişim kurmanıza yardımcı olabilir.

Toplayın, Sonra Taslak Kesim Yapın

Tüm video görüntülerinizi bir zaman çizelgesine sürükleyip bırakın ve kare boyutunuzun ve kare hızlarınızın tutarlı olduğundan emin olun. Yeni bir zaman çizelgesi başlatın ve en iyi klipleri montaj kesiminiz olacak yere sürükleyip bırakın. Çalışmanızı sık sık kaydetmeyi ve her sürümün tarih ve saatini not etmeyi unutmayın.

Videonuzu İyileştirin

Bu aşamada, kaba kurgunuz tutarlı bir projeye benzemeye başlar. Ses ve rengi ayarlayın, diyalogların duyulabilir olduğundan emin olun ve bu aşamada müzik, başlıklar veya grafikler ekleyin. Renk düzeltme, görüntülerinizi bir renk temel çizgisine ayarlama işlemidir. Konunuz sette ne kadar iyi görünürse görünsün, tutarlı bir video için neredeyse her zaman bazı temel son işlem adımlarını yapmanız gerekecektir.

Biraz Daha İyileştirin

Yavaş bir sahne atmosfer yaratabilir ve gerilim ekleyebilir ya da izleyiciyi sıkabilir. Hızlı bir sahne izleyicinizin sistemlerine adrenalin katabilir ya da onlara baş ağrısı verebilir. Bazı editörler doğru tempoyu bulana kadar projelerini birkaç farklı şekilde keserler. Projenizi birkaç kez kesmek sizi cesaretiniz kırmaz.

1.4.4 Dışa Aktarma

İnsanlar projelerinin çoğunu telefonlarda, tabletlerde veya bilgisayarlarda izler, bu yüzden web için nasıl dışa aktarılacağını bilmek çok önemlidir. Web için video dışa aktarırken amaç, mümkün olan en yüksek kaliteyi en küçük dosya boyutuyla oluşturmaktır. Bitmiş videonuzun dosya boyutunu belirleyen dört ana faktör vardır:

Kodek

Bir kodek, dosya formatı türünü belirler (MP4, AVI, MOV). Kodek tarafından yapılan sıkıştırma ne kadar fazla olursa, videonuzun boyutu o kadar küçük olur. Dosya boyutu küçük olan videolar genellikle görsel kalitede daha düşüktür.

Çözünürlük

Çözünürlük, videonuzun içerdiği yatay ve dikey piksel (ekrandaki noktalar) sayısını ifade eder. Örneğin, 4K UHD (2160P) video, FHD (1080P) videonun dört katı çözünürlüğe sahiptir. Daha yüksek çözünürlük, daha fazla bilgi depolamak anlamına gelir, bu yüzden dosya boyutlarınız daha büyük olur.

Bit Hızı

Bit Hızı, videonuzun veri işleme hızının ölçüsüdür. Daha yüksek bit hızı, daha yüksek kaliteli video ve daha büyük dosyalar anlamına gelir. OpenShot, Dışa Aktar Video penceresinin Gelişmiş sekmesinde Bit Hızı / Kaliteyi manuel olarak ayarlamana izin vermektedir.

Kare Hızı

Ardışık görüntülerin, kare olarak adlandırılan, ekranda görüldüğü frekans (Hz cinsinden) Kare Hızıdır. Genellikle videonuzu film standardı olan 24fps veya TV yayın standardı olan 30fps (veya PAL'de 25fps) olarak dışa aktarabilirsiniz. Burada çok fazla esneklik olmasa da, videonuzu 48fps, 50fps veya 60fps olarak dışa aktarmaya karar verirsiniz dosya boyutunuzun iki katına çıkacağını unutmayın.

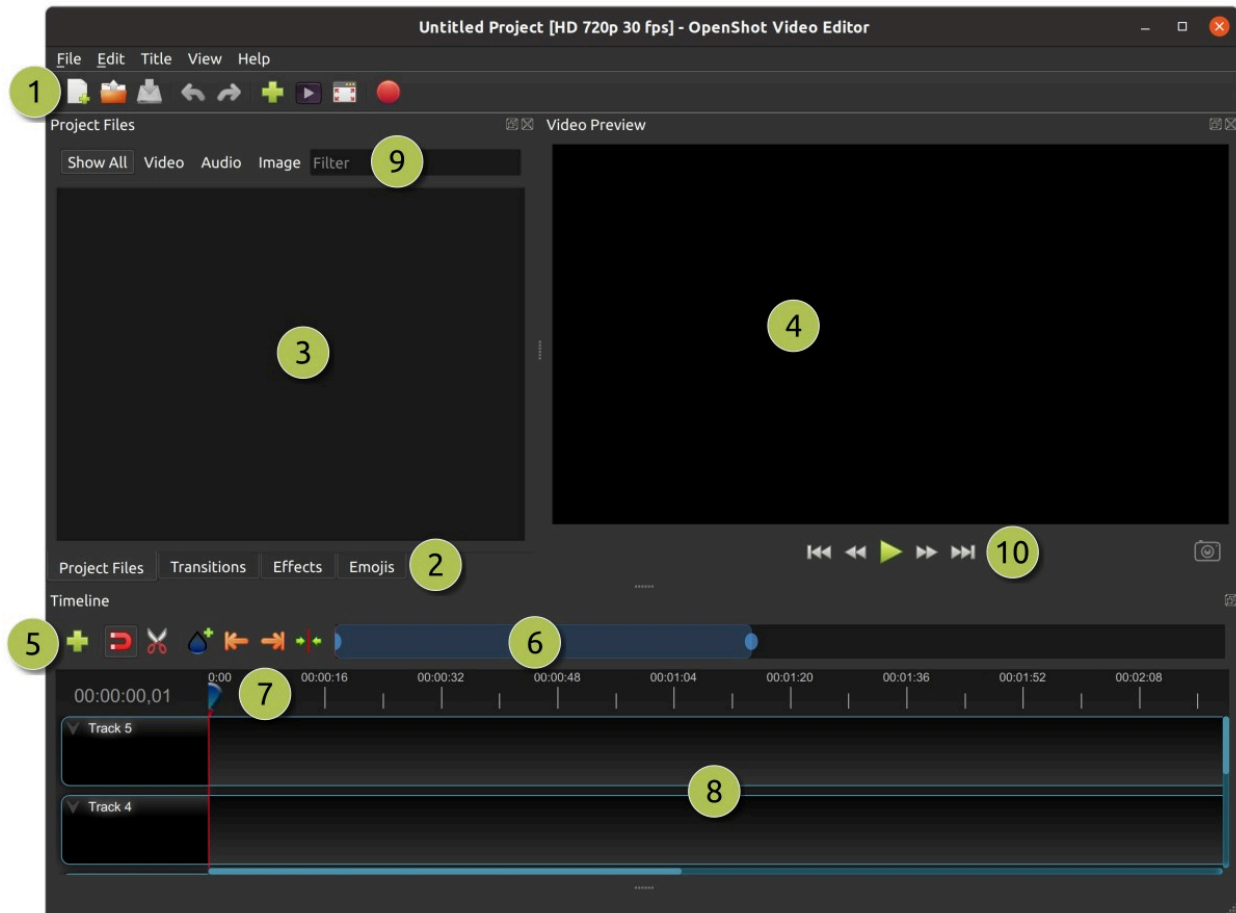
1.4.5 Sonuç

Sonuç olarak, video düzenleme, profesyonel bir videograf olmasanız bile video içeriğinizi geliştirebilecek erişilebilir bir beceridir. Görüntüleri kırpma, düzenleme ve geliştirme yeteneğiyle, izleyicilerinizi etkileyen ilgi çekici videolar oluşturabilirsiniz. İster yeni başlayan olun ister yetenekli bir video editörü olmaya doğru ilerliyorsunuz, hikaye anlatımına, verimli organizasyona ve projenizin detaylarını iyileştirmeye odaklanmayı unutmayın. Doğru bilgisayarı seçmekten klavye kısayollarını öğrenmeye ve kodekler ile çözünürlükler gibi teknik konuları anlamaya kadar video düzenleme yolculuğunuz, kusursuz ve etkileyici sonuçlara ulaşmanızı sağlayabilir. Video düzenleme dünyasına adım atarken, pratik yapmanın, sabrın ve öğrenmeye bağlı kalmanın bu yaratıcı çabada mükemmelliğe ulaşmanın anahtarı olduğunu unutmayın.

1.5 Ana Pencere

OpenShot Video Editor, video projenizi düzenlemek için gereken çoğu bilgi, düğme ve menüyü içeren tek bir ana pencereye sahiptir.

1.5.1 Genel Bakış

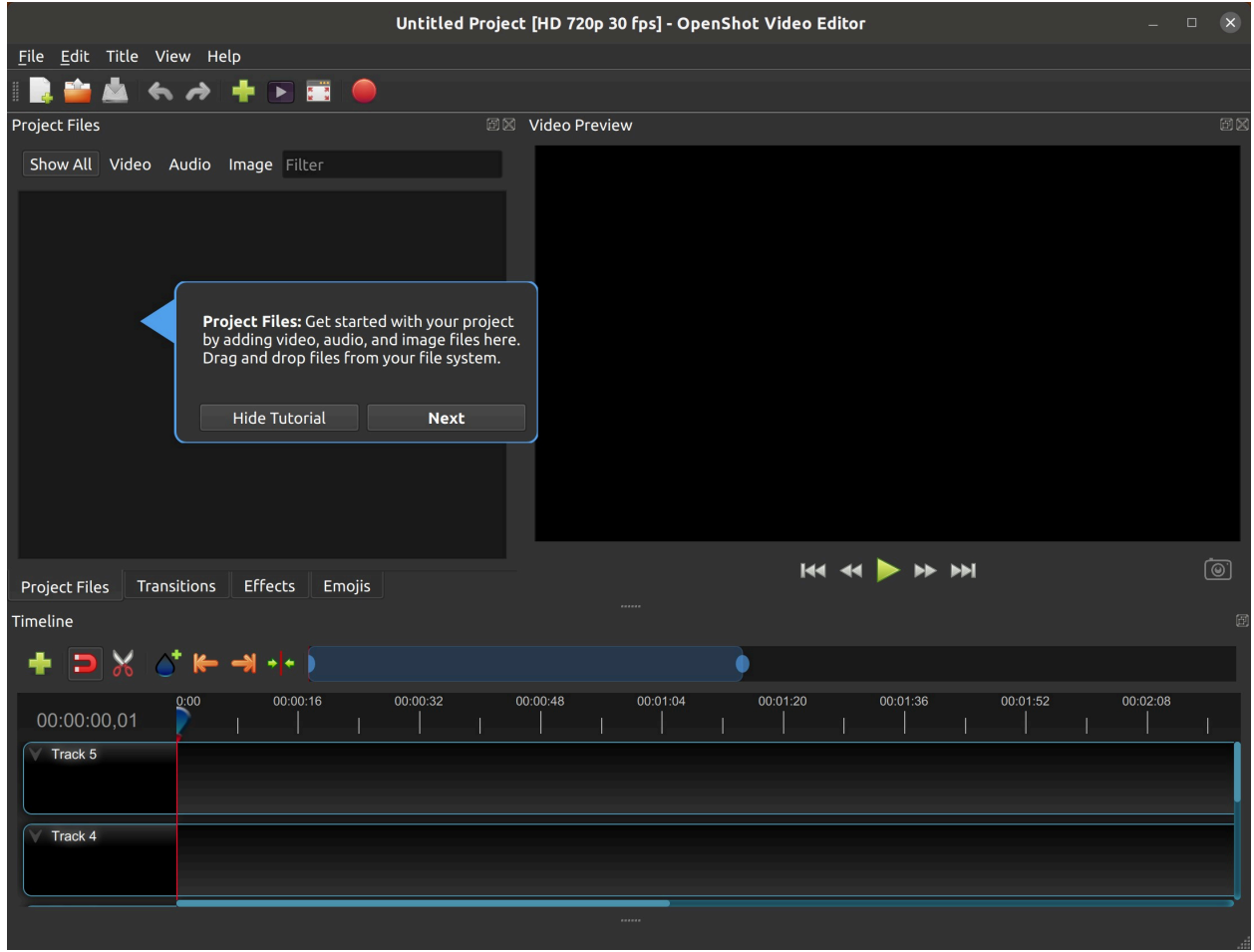


#	İsim	Açıklama
1	Ana Araç Çubuğu	Video projenizi açmak, kaydetmek ve dışa aktarmak için düğmeler içerir.
2	Fonksiyon Sekmeleri	Proje Dosyaları, Geçişler, Efektler ve Emojiler arasında geçiş yapın.
3	Proje Dosyaları	Projenize aktarılmış tüm ses, video ve resim dosyaları.
4	Önizleme Penceresi	Video ekran üzerinde burada oynatılacaktır.
5	Zaman Çizgisi Araç Çubuğu	Bu araç çubuğu, yapışmayı açma/kapama, işaretçi ekleme, jilet aracı, işaretçiler arasında atlama ve zaman çizgisini oynatma kafasına ortalama düğmelerini içerir. Bkz: Zaman Çizgisi Araç Çubuğu .
6	Yakınlaştırma Kaydırıcısı	Bu kaydırıcı zaman çizgisinin zaman ölçeğini ayarlar. Yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak için sol veya sağ kenarı sürükleyin. Zaman çizgisini kaydırmak için mavi alanı sürükleyin. Klipler ve geçişler, belirli kliplere yakınlaştırmayı ayarlamamız için bağlam sağlamak amacıyla basit dikdörtgenler olarak gösterilir.
7	Oynatma Kafası / Cetvel	Cetvel zaman ölçeğini gösterir ve kırmızı çizgi oynatma kafasıdır. Oynatma kafası mevcut oynatma konumunu temsil eder. Oynatma kafasını sürüklerken Shift tuşuna basılı tutarak yakın kliplere yapışmasını sağlayabilirsiniz.
8	Zaman Çizgisi	Zaman çizgisi video projenizi ve projedeki her klip ile geçişi görselleştirir. Birden fazla öğeyi seçmek, taşımak veya silmek için fareyi sürükleyebilirsiniz.
9	Filtre	Gösterilen öğe listesini (proje dosyaları, geçişler, efektler ve emojiler) bu düğmeler ve filtre metin kutusunu kullanarak filtreleyin. Aradığınız şeyin birkaç harfini girin, sonuçlar gösterilecektir.
10	Oynatma	Soldan Sağa: Başa Atla, Geri Sar, Oynat/Duraklat, İleri Sar ve Sona Atla

OpenShot'un temel kullanımı için adım adım talimatlar içeren [Hızlı Eğitim](#) bölümünü mutlaka okuyun.

1.5.2 Yerleşik Eğitim

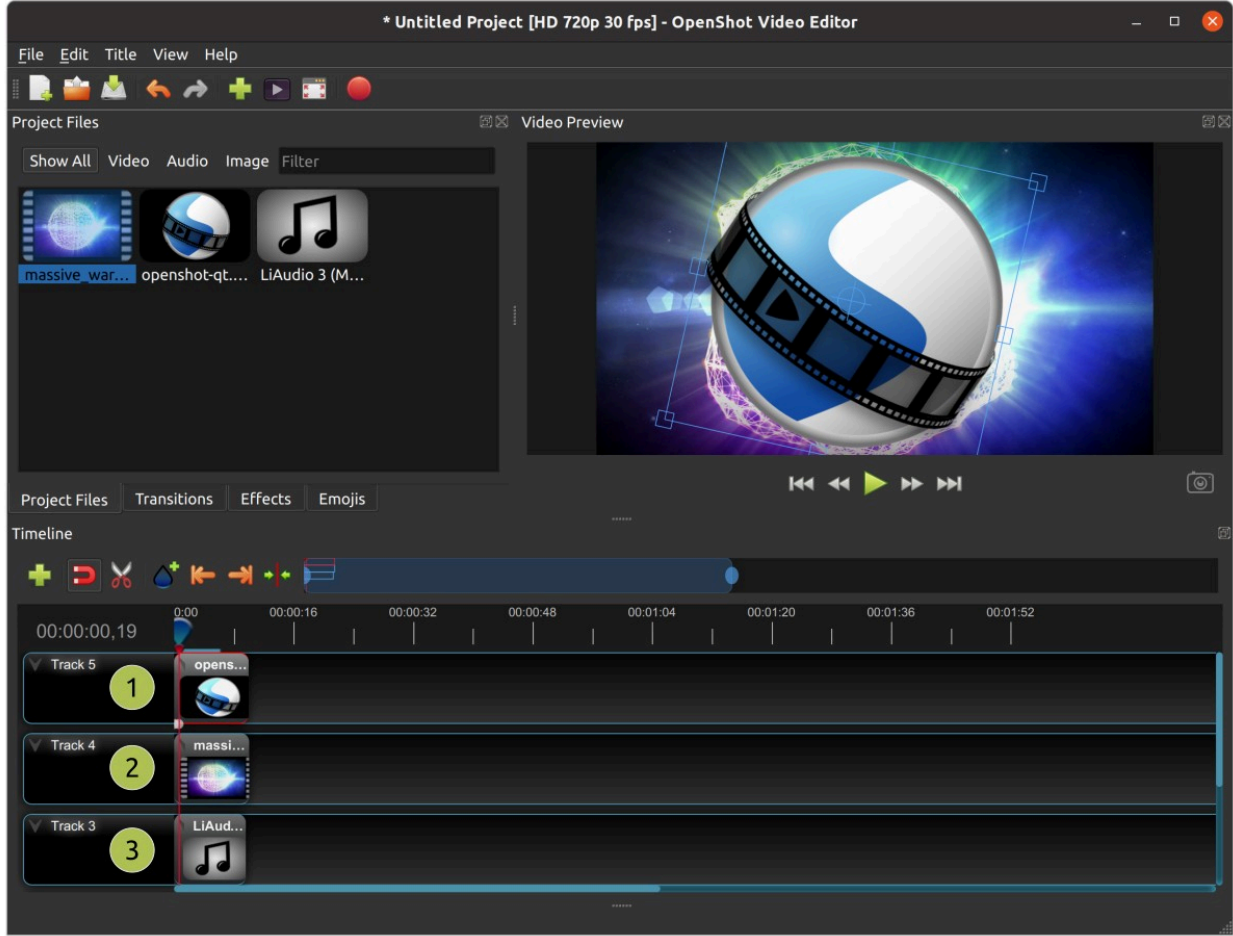
OpenShot'u ilk başlattığınızda, size dostça bir yerleşik eğitim sunulur. Temelleri gösterir ve açıklar. *İleri* düğmesine tıklayarak sonraki konuya geçebilirsiniz. Bu eğitimi her zaman *Yardım* *Eğitim* menüsünden tekrar görüntüleyebilirsiniz.



1.5.3 Parçalar ve Katmanlar

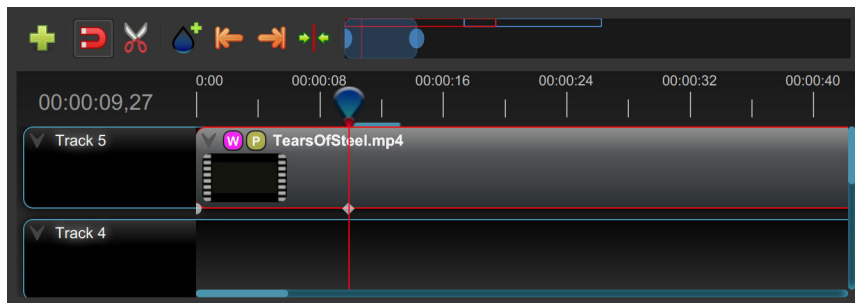
OpenShot, videoları ve resimleri katmanlamak için parçalar kullanır. En üstteki parça en üst katmandır, en alttaki parça ise en alt katmandır. Bir fotoğraf düzenleme uygulamasındaki katmanlara aşınaysanız, bu kavrama da aşına olmalısınız. OpenShot katmanları üst üste koyar ve her birini bir fotoğraf düzenleme uygulaması gibi karıştırır. Sınırsız sayıda parça kullanabilirsiniz, ancak genellikle basit bir video projesi 5 parçadan fazlasına ihtiyaç duymaz.

Örneğin, 3 parçalı bir video projesini hayal edin



#	İsim	Açıklama
1	Üst Parça	Bu parçadaki klipler her zaman üstte ve görünür olur. Genellikle filigranlar ve başlıklar daha yüksek parçalara yerleştirilir.
2	Orta Parça	Ortadaki klipler (üstlerinde ne olduğuna bağlı olarak görünür veya görünmez olabilir)
3	Alt Parça	Bu parçadaki klipler her zaman en altta olur. Genellikle ses klipleri daha alt parçalara yerleştirilir.

1.5.4 Zaman Çizgisi Araç Çubuğu



İsim	Açıklama
Parça Ekle Yapışma	Zaman çizgisine yeni bir parça ekleyin. Yeni projeler varsayılan olarak 5 parça ile başlar. Yapışma ve yapışmaz modlar arasında geçiş yapın. Yapışma, klipleri diğer kliplerin yanına yerleştirmeyi kolaylaştırır.
Zamanlama Aracı	Zamanlama modunu değiştirin. Kırpmadan oynatmayı yavaşlatmak veya hızlandırmak için klip kenarlarını sürükleyin; tüm anahtar kareler yeni uzunluğa uyacak şekilde ölçeklenir.
Jilet Aracı	Jilet aracını açıp kapatın. Bu araç, tıkladığınız yerde klibi tam olarak keser ve klibi 2 parçaya böler.
İşaretçi Ekle	Mevcut oynatma kafası konumuna zaman çizelgesine bir işaretçi ekleyin. Bu, zaman çizelgesinde belirli bir konuma geri dönmek için faydalı olabilir.
Önceki İşaretçi	Önceki işaretçiye atlayın. Bu, oynatma kafasını sola hareket ettirir ve bir sonraki işaretçi veya önemli konuma (örneğin kliplerin başlangıç/bitiş pozisyonları) gider.
Sonraki İşaretçi	Sonraki işaretçiye atlayın. Bu, oynatma kafasını sağa hareket ettirir ve bir sonraki işaretçi veya önemli konuma (örneğin kliplerin başlangıç/bitiş pozisyonları) gider.
Zaman Çizelgesini Oynatma Kafasına Ortala	Zaman çizelgesini oynatma kafasının konumuna ortalar. Oynatma kafası görünmüyorsa ve zaman çizelgesini hızlıca o konuma kaydırmak istiyorsanız faydalı olabilir.
Yakınlaştırma Kaydırıcısı	Bu, zaman çizelgesinin görünen kısmını kontrol eder. Sol/sağ tutamaçları ayarlamak, zaman çizelgenizi yakınlaştırır/uzaklaştırır ve projenizin belirli bir bölümünü görünür tutar. Tüm zaman çizelgesine yakınlaştırmak için çift tıklayın.

1.5.5 Klavye Kısayolları

İşte OpenShot tarafından desteklenen varsayılan klavye kısayollarının listesi. Bu kısayolları, OpenShot menü çubuğundan *Düzenle*  *Tercihler* seçeneğini seçerek açılan Tercihler penceresinde yapılandırabilirsiniz. (macOS'ta *OpenShot Video Editor*  *Tercihler* seçin.) Bu kısayollardan birkaçını öğrenmek size çok zaman kazandırabilir!

Eylem	Kısayol 1	Kısayol 2	Kısayol 3
OpenShot Hakkında	Ctrl+H		
İşaretçi Ekle	M		
Parça Ekle	Ctrl+Y		
Zaman Çizelgesine Ekle	Ctrl+Alt+A		
Gelişmiş Görünüm	Alt+Shift+1		
Animasyonlu Başlık	Ctrl+Shift+T		
Bir Soru Sor...	F4		
Oynatma Kafasına Ortala	Shift+C	Alt+Up	
Profili Seç	Ctrl+Alt+P		
Tüm Önbellediği Temizle	Ctrl+Shift+ESC		
Geçmiş Temizle	Ctrl+Shift+H		
Dalga Formu Görüntüleme Verilerini Temizle	Ctrl+Shift+W		
Kopyala	Ctrl+C		
Kes	Ctrl+X		
Öğeyi Sil	Delete	Backspace	
Öğeyi Sil (Dalga)	Shift+Delete		
Detay Görünümü	Ctrl+Page Up		
Bağış Yap	F7		
Çoğalt	Ctrl+Shift+ /		
Başlığı Düzenle	Alt+T		
Seçili Dosyaları Dışa Aktar	Ctrl+Shift+E		

[sonraki sayfaya devam](#)

Tablo 1 – önceki sayfadan devam

Eylem	Kısayol 1	Kısayol 2	Kısayol 3
Video / Medya Dışa Aktar	Ctrl+E	Ctrl+M	
İleri Sar	L		
Dosya Özellikleri	Alt+I	Ctrl+Çift Tık	
Görünümü Dondur	Ctrl+F		
Tam Ekran	F11		
Dosyaları İçer Aktar...	Ctrl+I		
Anahtar Kare Ekle	Alt+Shift+K		
Topluluğumuza Katılın...	F5		
Sona Atla	End		
Başla Atla	Home		
Eğitimi Başlat	F2		
Yeni Proje	Ctrl+N		
Sonraki Kare	Sağ	.	
Sonraki İşaretçi	Shift+M	Alt+Sağ	
Bir Kare Sola Kaydır	Ctrl+Sol		
Beş Kare Sola Kaydır	Shift+Ctrl+Sol		
Bir Kare Sağa Kaydır	Ctrl+Sağ		
Beş Kare Sağa Kaydır	Shift+Ctrl+Sağ		
Yardım İçeriğini Aç	F1		
Projeyi Aç...	Ctrl+O		
Yapıştır	Ctrl+V		
Oynat/Duraklat Değiştir	Boşluk	Yukarı	Aşağı
Tercihler	Ctrl+P		
Dosyayı Önizle	Alt+P	Çift Tık	
Önceki Kare	Sol	,	
Önceki İşaretçi	Ctrl+Shift+M	Alt+Sol	
Özellikler	U		
Çıkış	Ctrl+Q		
Jilet Modu Değiştir	C	B	R
Yinele	Ctrl+Shift+Z		
Hata Bildir...	F3		
Geri Sar	J		
Geçerli Kareyi Kaydet	Ctrl+Shift+Y		
Geçerli Kareyi Kaydet	Ctrl+Shift+Y		
Projeyi Kaydet	Ctrl+S		
Projeyi Farklı Kaydet...	Ctrl+Shift+S		
Tümünü Seç	Ctrl+A		
Öğeyi Seç (Dalgalanma)	Alt+A	Alt+Tıklama	
Hiçbirini Seçme	Ctrl+Shift+A		
Tüm Panelleri Göster	Ctrl+Shift+D		
Basit Görünüm	Alt+Shift+0		
Hepsini Böl: Her İki Tarafı Tut	Ctrl+Shift+K		
Hepsini Böl: Sol Tarafı Tut	Ctrl+Shift+J		
Hepsini Böl: Sağ Tarafı Tut	Ctrl+Shift+L		
Seçileni Böl: Her İki Tarafı Tut	Ctrl+K		
Seçileni Böl: Sol Tarafı Tut	Ctrl+J		
Seçileni Böl: Sağ Tarafı Tut	Ctrl+L		
Seçileni Böl: Solu Tut (Dalgalanma)	W		
Seçileni Böl: Sağı Tut (Dalgalanma)	Q		
Yapışmayı Aç/Kapat	S		

sonraki sayfaya devam

Tablo 1 – önceki sayfadan devam

Eylem	Kısayol 1	Kısayol 2	Kısayol 3
Dosyayı Böl	Alt+S	Shift+Çift Tık	
Küçük Resim Görünümü	Ctrl+Page Down		
Zamanlama Değiştir	T		
Başlık	Ctrl+T		
Dönüştür	Ctrl+Alt+T		
Bu Uygulamayı Çevir...	F6		
Görünümü Çöz	Ctrl+Shift+F		
Geri Al	Ctrl+Z		
Araç Çubuğunu Göster	Ctrl+Shift+B		
Yakınlaştır	=	Ctrl+ =	
Uzaklaştır	-	Ctrl+-	
Zaman Çizelgesine Yakınlaştır	\	Shift+\	Çift Tık

1.5.6 Menü

Aşağıdaki menü seçenekleri OpenShot ana penceresinde mevcuttur. Bu seçeneklerin çoğuna yukarıda belirtilen klavye kısayolları ile erişilebilir. Bazı işletim sistemlerinde (örneğin macOS) bu seçeneklerin bazıları yeniden adlandırılmış ve/veya yeniden düzenlenmiştir.

Menü Adı	Açıklama
Dosya	• <i>Yeni Proje</i> Boş yeni bir proje oluştur. • <i>Projeyi Aç</i> Var olan bir projeyi aç. • <i>Son Projeler</i> Son açılan projelere eriş. • <i>Kurtarma</i> Mevcut projenizin daha önce kaydedilmiş bir sürümünü geri yükle. • <i>Projeyi Kaydet</i> Mevcut projeyi kaydet. • <i>Dosya İçer Aktar</i> Medya dosyalarını projeye aktar. • <i>Profil Seç</i> Bir proje profili seç (<i>örneğin 1080p @ 30fps, 720p @ 24fps, ...</i>). • <i>Mevcut Kareyi Kaydet</i> Mevcut önizleme video karesini bir resim olarak kaydet (bazen kamera simgesiyle gösterilir). • <i>Projeyi İçer Aktar</i> Başka bir projeyi mevcut projeye aktar (<i>Adobe ve Final Cut Pro formatları kısmen desteklenir</i>). • <i>Projeyi Dışa Aktar</i> Mevcut projeyi belirtilen formata dışa aktar (<i>EDL, Adobe ve Final Cut Pro formatları kısmen desteklenir</i>). • <i>Çıkış</i> Uygulamadan çık.
Düzenle	• <i>Geri Al</i> Son işlemi geri al. • <i>Yinele</i> Geri alınan son işlemi yinele. • <i>Temizle</i> Mevcut geçmiş veya dalga formu önbellek verilerini temizle. Bu, <i>.osp proje</i> dosyasının boyutunu önemli ölçüde küçültür. • <i>Tercihler</i> Ayarları özelleştirmek için tercihler penceresini aç.
Başlık	• <i>Başlık</i> Projeye SVG vektör başlık ekle. Bkz. Metin ve Başlıklar. • <i>Animasyonlu Başlık</i> Projeye animasyonlu başlık ekle. Bkz. 3D Animasyonlu Başlıklar.
Görünüm	• <i>Araç Çubuğu</i> Ana pencere araç çubuğunu göster veya gizle. • <i>Tam Ekran</i> Tam ekran modunu aç veya kapat. • <i>Görünümler</i> Ana pencere düzenini değiştir veya sıfırla (<i>Basit, Gelişmiş, Dondur, Hepsini Göster</i>). • <i>Paneller</i> Çeşitli sabitlenebilir panelleri göster veya gizle (<i>Altyazılar, Efektler, Emojiler, Proje Dosyaları, Özellikler, Geçişler, Video Önizleme</i>).
Yardım	• <i>İçerik Çevrimiçi</i> kullanıcı kılavuzunu aç. • <i>Eğitim</i> Yeni kullanıcılar için yerleşik eğitime eriş. • <i>Hata Bildir</i> Bir hata veya sorun bildir. • <i>Soru Sor</i> Yazılımla ilgili bir soru sor. • <i>Çeviri</i> Yazılımın çevirilerine katkıda bulun. • <i>Bağış Yap</i> Projeyi desteklemek için bağış yap. • <i>Hakkında</i> Yazılım hakkında bilgi görüntüle (sürüm, katkıda bulunanlar, çevirmenler, değişiklik günlüğü ve destekçiler).

1.5.7 Görünümler

OpenShot ana penceresi birden fazla **panelden** oluşur. Bu **paneller** bir araya getirilip yapışarak bir grup oluşturur ve buna **Görünüm** deriz. OpenShot, iki temel görünümle gelir: *Basit Görünüm* ve *Gelişmiş Görünüm*.

Basit Görünüm

Bu, **varsayılan** görünüm olup, özellikle ilk kez kullananlar için kullanımı kolay olacak şekilde tasarlanmıştır. Sol üstte *Proje Dosyaları*, sağ üstte *Önizleme Penceresi* ve altta *Zaman Çizelgesi* bulunur. Bir dock'u yanlışlıkla kapatır veya taşıyorsanız, ekranın üstündeki *Görünüm->Görünümler->Basit Görünüm* menüsünü kullanarak tüm dock'ları varsayılan konumlarına hızlıca sıfırlayabilirsiniz.

Gelişmiş Görünüm

Bu, gelişmiş bir görünüm olup, ekranda aynı anda daha fazla dock ekleyerek Basit Görünüm'de görünmeyen birçok özelliğe erişimi artırır. Basit Görünüm'ü öğrendikten sonra, bu görünümü de denemenizi öneririz. NOT: Dock'ları tamamen özelleştirilmiş bir görünüm için istediğiniz yere sürükleyip bırakabilirsiniz.

Dock'lar

OpenShot ana penceresindeki her araç, bir **dock** içinde bulunur. Bu dock'lar ana pencere etrafında sürüklenip yerleştirilebilir ve hatta sekmeler halinde gruplanabilir. OpenShot, programdan çıkarken ana pencere dock düzeninizi her zaman kaydeder. OpenShot'u yeniden başlattığınızda, özel dock düzeniniz otomatik olarak geri yüklenir.

Dock Adı	Açıklama
Altyazılar	Video projenize altyazı veya başlık ekleyin ve yönetin. Altyazı verilerini oluşturmanıza, düzenlemenize ve yönetmenize olanak tanır. Bkz. Altyazı efekti.
Efektler	Video kliplerinize video ve ses efektleri göz atın ve uygulayın. Filtreler, renk ayarları ve özel efektler içerir. Bkz. Efektler .
Emojiler	Video projenize emoji grafikleri ekleyin. Video içeriğinizi geliştirmek için çeşitli emojiler arasından seçim yapın.
Proje Dosyaları	Projenize aktarılan tüm medya dosyalarını görüntüleyin ve yönetin. Video, ses ve resim dosyalarını düzenleyin, filtreleyin ve etiketleyin. Bkz. Dosyalar .
Özellikler	Seçilen efektin, geçişin veya klipin özelliklerini görüntüleyin ve düzenleyin. Süre, boyut, konum gibi ayarları yapın. Bkz. Klip Özellikleri .
Geçişler	Video klipler arasında geçişlere göz atın ve uygulayın. Sahneler arasında yumuşak geçişler oluşturmak için çeşitli geçiş efektleri arasından seçim yapın. Bkz. Geçişler .
Video Önizlemesi	Video projenizin mevcut durumunu önizleyin. Düzenlemelerinizi gerçek zamanlı olarak oynatmanıza ve gözden geçirmenize olanak tanır. Bkz. Oynatma .

Bir dock'u yanlışlıkla kapattıysanız veya taşıdıysanız ve artık bulamıyorsanız, birkaç kolay çözüm vardır. Öncelikle, ekranın üstündeki *Görünüm->Görünümler->Basit Görünüm* menüsünü kullanarak görünümü varsayılan haline getirebilirsiniz. Ya da *Görünüm->Görünümler->Dock'lar->...* menüsünü kullanarak ana penceredeki belirli dock araçlarını gösterip gizleyebilirsiniz.

1.5.8 Yüksek DPI / 4K Monitörler

OpenShot Video Editor, Yüksek DPI (İnç Başına Nokta) monitörler için güçlü destek sağlar; böylece arayüz, farklı DPI ayarlarına sahip ekranlarda net ve kolay okunabilir görünür. Bu destek, özellikle 4K monitör veya diğer yüksek çözünürlüklü ekran kullanan kullanıcılar için faydalıdır.

Monitör Başına DPI Farkındalığı

OpenShot, monitör başına DPI farkındalığına sahiptir; yani bağlı her monitörün DPI ayarına göre ölçeklendirmesini dinamik olarak ayarlayabilir. Bu, farklı ekranlarda tutarlı ve yüksek kaliteli bir kullanıcı deneyimi sağlar.

Windows'ta DPI Ölçeklendirmesi

Windows'ta OpenShot, görsel bütünlüğü korumak için ölçeklendirme faktörünü en yakın tam sayıya yuvarlar. Bu yuvarlama, kullanıcı arayüzü renderında görsel bozulmaları önlemeye yardımcı olur ve arayüz öğelerinin net ve düzgün hizalanmasını sağlar. Bu yuvarlama nedeniyle, ölçeklendirme seçenekleri bazen yazı tipi boyutlarının artmasına ve arayüz öğelerinin biraz büyük görünmesine yol açabilir.

- **%125 ölçeklendirme %100** olarak yuvarlanır
- **%150 ölçeklendirme %200** olarak yuvarlanır

İnce Ayar İçin Çözümler

Yuvarlama, temiz bir arayüzün korunmasına yardımcı olurken, ölçeklendirme üzerinde daha hassas kontrol isteyen kullanıcılar için çözümler vardır. Ancak, bu yöntemler potansiyel görsel bozulmalar nedeniyle **önerilmez**:

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY =PassThrough**
 - Bu ortam değişkenini ayarlamak, yuvarlamayı devre dışı bırakabilir ve daha hassas ölçeklendirmeye izin verebilir.
 - **Not:** Bu, özellikle zaman çizelgesinde görsel bozulmalara neden olabilir ve önerilmez.
- **QT_SCALE_FACTOR =1.25** (veya benzer bir değer)
 - Ölçek faktörünü manuel olarak ayarlamak, yazı tipi ve kullanıcı arayüzü ölçeklendirmesinde daha ince ayarlar yapmanızı sağlar.
 - Bu, Tercihler (Kullanıcı Arayüzü Ölçeği) üzerinden de ayarlanabilir - ancak Windows'ta kesirli ölçeklerde kenar/çizgi sorunları bekleyin.
 - **Not:** Bu yöntem ayrıca görsel bozulmalara yol açabilir ve OpenShot'un kullanımını zorlaştırabilir.

Bu ortam değişkenlerini ayarlama hakkında daha fazla bilgi için lütfen <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large> adresini ziyaret edin.

1.6 Dosyalar

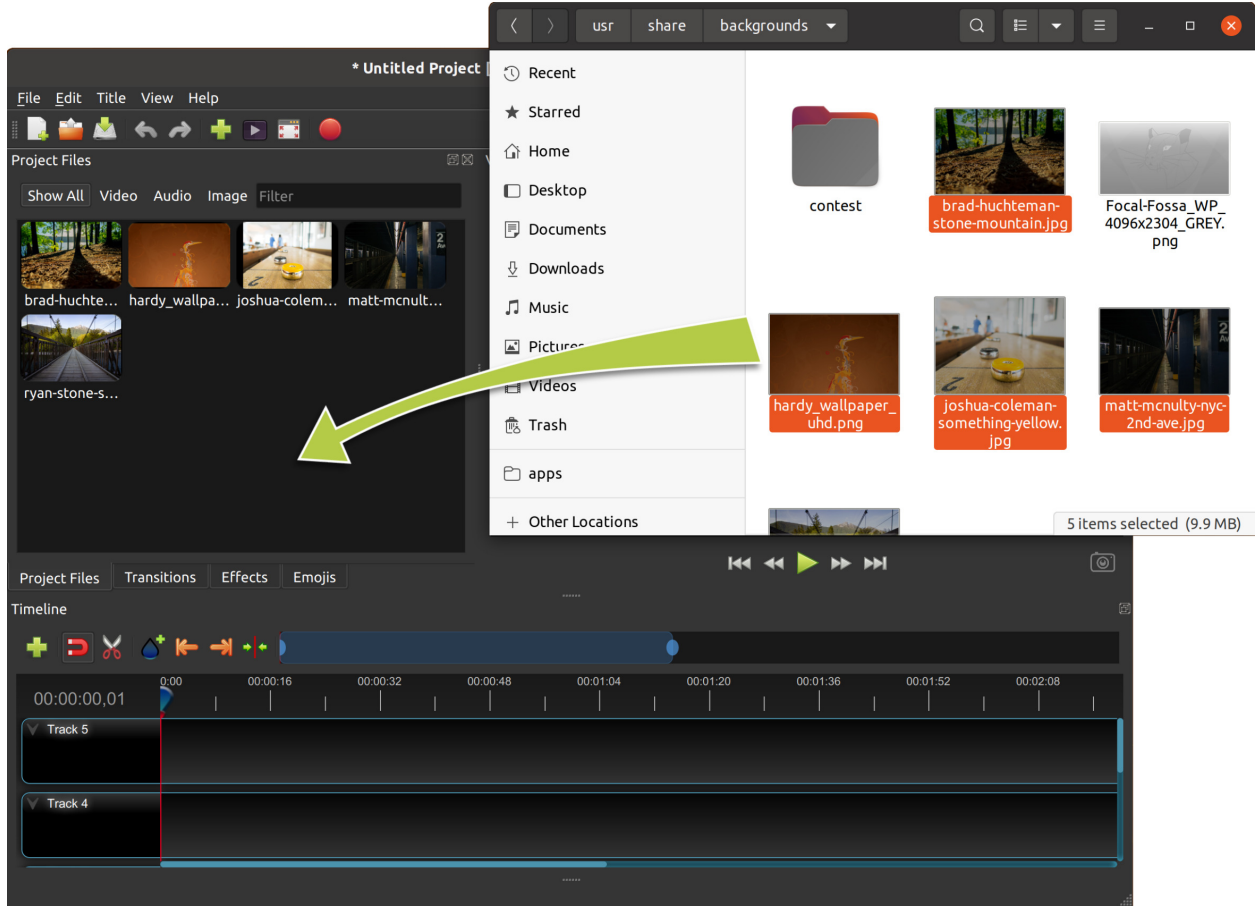
Bir video oluşturmak için, dosyaları OpenShot'a aktararak medya dosyalarını projemize dahil etmemiz gerekir. Videolar, resimler ve ses dosyaları gibi çoğu medya dosyası türü tanınır. Dosyalar **Proje Dosyaları** panelinde görüntülenebilir ve yönetilebilir.

İçe aktarılan dosyaların herhangi bir yere kopyalanmadığını, önceki fiziksel konumlarında kaldıklarını ve sadece video projenize erişilebilir hale getirildiklerini unutmayın. Bu nedenle, projeye ekledikten sonra silinmemeli, yeniden adlandırılmamalı veya taşınmamalıdır. Dosyaların üzerindeki “Tümünü Göster”, “Video”, “Ses”, “Resim” filtreleri, yalnızca ilgilendiğiniz dosya türlerini görmenizi sağlar. Ayrıca dosyalarınızın görünümünü *detaylar* ve *küçük resimler* arasında değiştirebilirsiniz.

1.6.1 Dosya Aktar

Medya dosyalarını bir OpenShot projesine aktarmanın birçok farklı yolu vardır. Bir dosya başarıyla aktarıldığında, otomatik olarak seçilir ve görünümde kaydırılır (**Proje Dosyaları** panelinde). Ayrıca, **Proje Dosyaları** paneli görünür değilse, OpenShot paneli otomatik olarak gösterir.

Dosya Aktarma Yöntemi	Açıklama
Sürükle ve Bırak	Dosya yöneticinizden (dosya gezgini, finder vb.) dosyaları sürükleyip bırakın.
Bağlam menüsü (<i>Dosya Menüsü</i>)	Proje Dosyaları panelinde herhangi bir yere sağ tıklayın ve <i>Dosya Aktar</i> seçeneğini seçin.
Ana Menü	Ana menüden şunu seçin: <i>Dosya</i> → <i>Dosya Aktar</i> .
Araç Çubuğu düğmesi	Ana araç çubuğundaki + düğmesine tıklayın.
Klavye kısayolu	Basın Ctrl - F (Mac'te Cmd - F).
Panodan Yapıştır	Panonuzdan kopyalanan dosyaları yapıştırmak için Ctrl - V (Mac'te Cmd - V) tuşlarına basın. Bkz. <i>Panodan Yapıştır</i> .



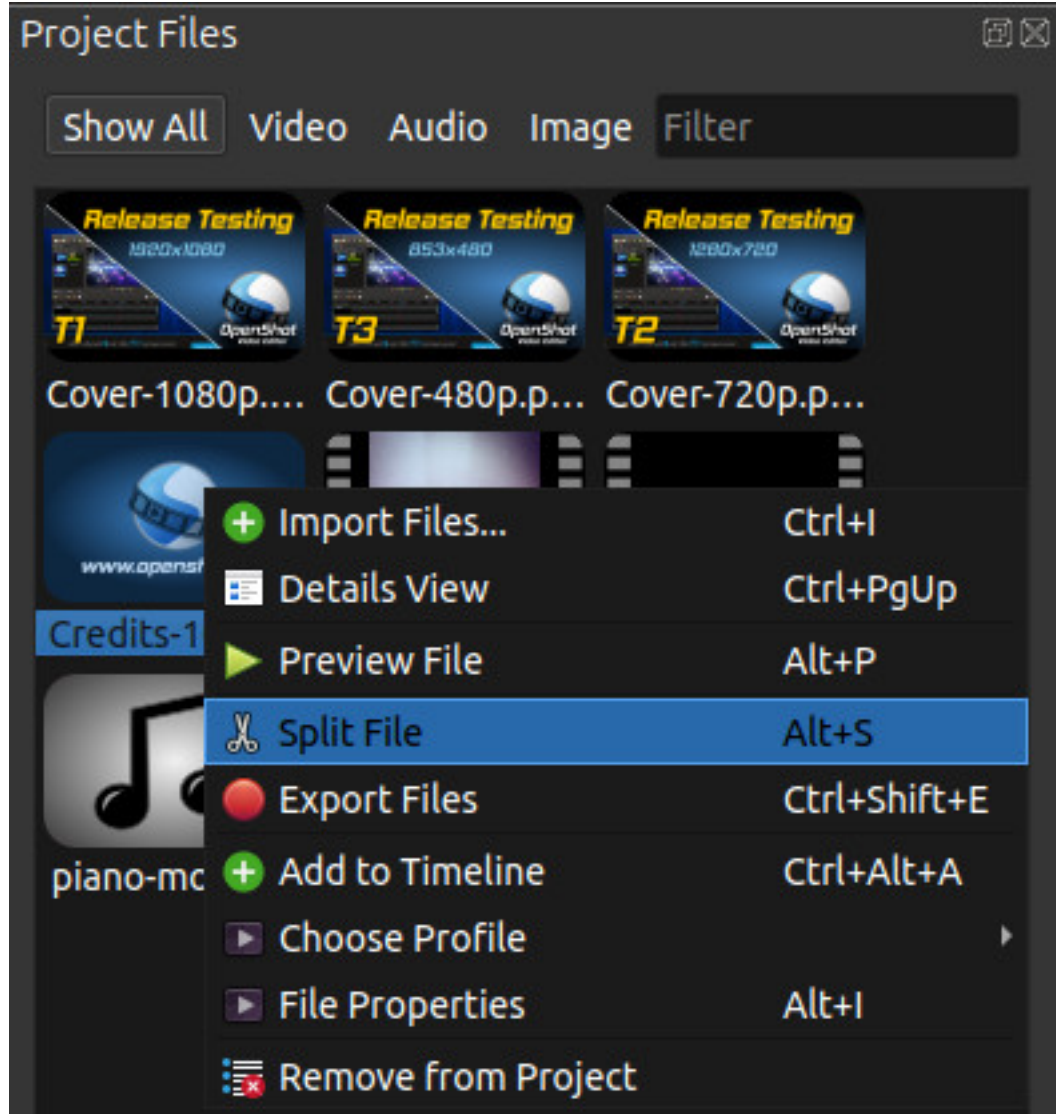
1.6.2 Panodan Yapıştır

Dosyaları ve pano medyasını doğrudan OpenShot'a yapıştırabilirsiniz. Dosya yöneticinizde bir veya daha fazla dosya kopyaladıysanız, OpenShot'a geçin ve **Proje Dosyaları** panelinde **Ctrl-V** tuşlarına basarak, tıpkı aktarmada olduğu gibi ekleyin.

Eğer medya **verisi** kopyaladıysanız (örneğin, bir web tarayıcısında **Resmi Kopyala**, başka bir uygulamadan yapıştırılan bir kare veya diğer resim/ses/video pano verileri), OpenShot'ta pano içeriği için bir dosya oluşturmak üzere **Ctrl-V** tuşlarına basın. OpenShot, geçici bir klasörde kopyasını kaydeder: `.openshot_qt/clipboard/`. Yeni dosya daha sonra projenize eklenir ve **Proje Dosyaları** içinde görünür.

1.6.3 Dosya Menüsü

Dosya menüsünü görüntülemek için, bir dosyaya sağ tıklayın (**Proje Dosyaları** panelinde). Dosya menüsünden kullanabileceğiniz işlemler şunlardır:



Dosya Seçeneği	Bağlam	Açıklama
Dosya Aktar...		Dosyaları projenize aktarın
Küçük Resim/Detay	Re-	Görünümü detaylar ve küçük resimler arasında değiştir
Dosyayı Önizle		Bir medya dosyasını önizle
Dosyayı Böl		Bir dosyayı birçok küçük dosyaya bölün. Yeni kırılmış dosyalar Proje Dosyaları listesinde görünür.
Başlığı Düzenle		Mevcut bir başlık SVG dosyasını düzenle
Başlığı Kopyala		Bir kopyasını oluşturun ve ardından kopyalanan başlık SVG dosyasını düzenleyin
Zamana Ekle		Geçişler veya alternatif parçalar dahil olmak üzere birçok dosyayı tek adımda zaman çizelgesine ekleyin.
Profil Seç		Seçilen dosyaya uyması için mevcut proje profilini değiştirin. Dosyanın profili bilinen bir profile uymuyorsa, özel bir profil oluşturma seçeneği sunar.
Dosya Özellikleri		Bir dosyanın kare hızı, boyutu vb. özelliklerini görüntüle...
Projeden Kaldır		Bir dosyayı projeden kaldır

1.6.4 Dosyayı Böl

Düzenlemeden önce büyük bir video dosyasını birçok küçük dosyaya bölmeniz gerekiyorsa, **Dosyayı Böl** iletişim kutusu tam olarak bu amaçla tasarlanmıştır. Bir dosyaya sağ tıklayın ve *Dosyayı Böl* seçeneğini seçin. Bu iletişim kutusunu kullanarak büyük bir dosyayı hızlıca birçok küçük parçaya ayırabilirsiniz. Her parça için başlangıç ve bitiş karesini ve bir başlık seçebilirsiniz. Her parça, Proje Dosyaları iletişim kutusunda yeni bir dosya olarak görünür.



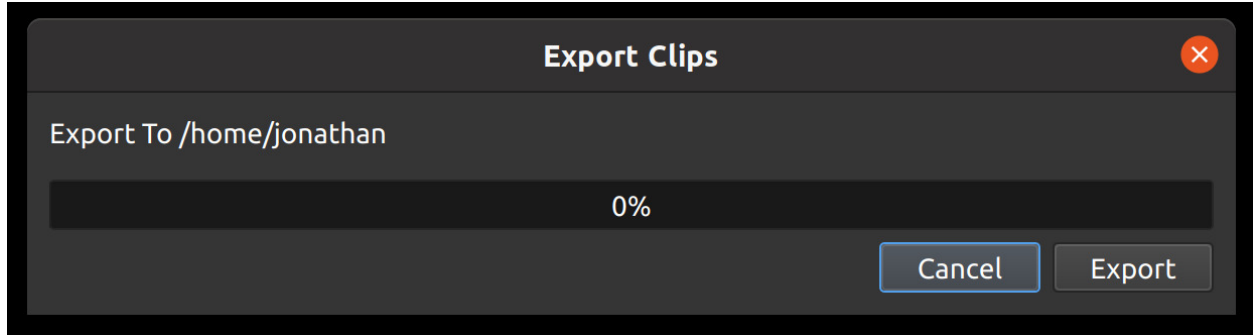
No	Ad	Açıklama
1	Dosya Başlangıcı	Dosyanızın başlangıç karesini bu düğmeye tıklayarak seçin
2	Dosya Sonu	Dosyanızın bitiş karesini bu düğmeye tıklayarak seçin
3	Dosya Adı	İsteğe bağlı bir ad girin
4	Oluştur Düğmesi	Dosyayı oluşturun (bu, bu iletişim kutusunu sıfırlar, böylece her segment için bu adımları tekrarlayabilirsiniz)

Klipleri doğrudan zaman çizelgesinde kesmek ve dilimlemek için daha fazla yöntem için lütfen [Kırma ve Dilimleme](#) bölümüne bakın.

1.6.5 Dosyaları Dışa Aktar

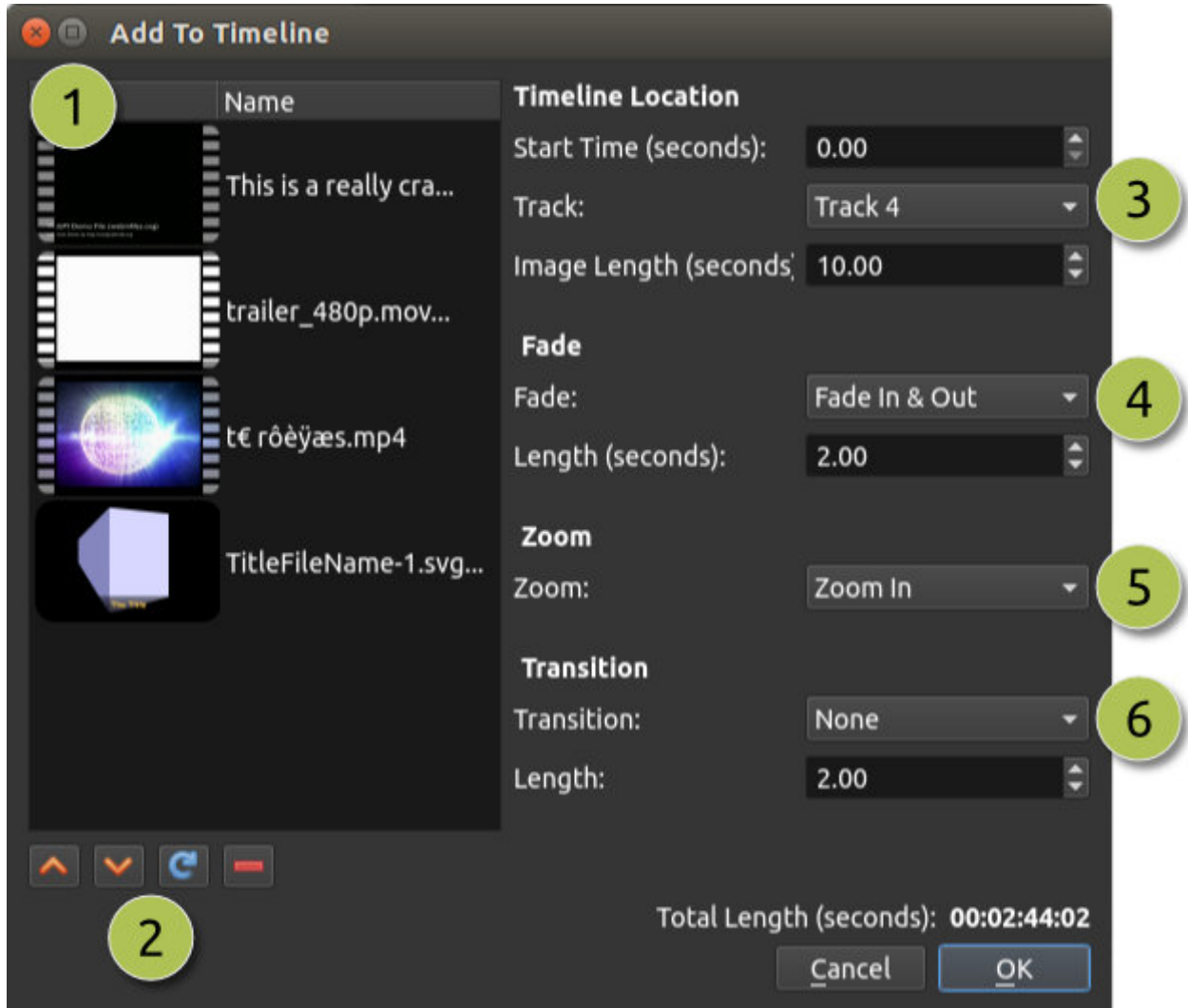
Bölünmüş dosya segmentlerinizi OpenShot projenizin dışında kullanılabilir yapmak veya tüm video varlıklarınızı tek bir yere kopyalamak istiyorsanız, bunu **Dosyaları Dışa Aktar** iletişim kutusuyla yapabilirsiniz. İstedığınız tüm dosyaları seçmek için **Ctrl+Tıklama** yapın, ardından **Sağ Tıklama** yapın ve **Dosyaları Dışa Aktar** seçeneğini seçin. Açılan iletişim kutusunda hedef klasörü seçin ve **Dışa Aktar** düğmesine tıklayın.

NOT: Bu, her dosyayı veya dosya segmentini **orijinal video profili** (genişlik, yükseklik, kare hızı, en boy oranı vb.) kullanarak dışa aktarır. Ayrıca yukarıda açıklanan **Dosyayı Böl** desteği de vardır. Örneğin, uzun bir video dosyasını birçok farklı segmente böldüyseniz (ve adlandırdıysanız), şimdi tüm segmentleri ayrı video dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz (orijinal dosyanın video profili kullanarak).



1.6.6 Zamana Ekle

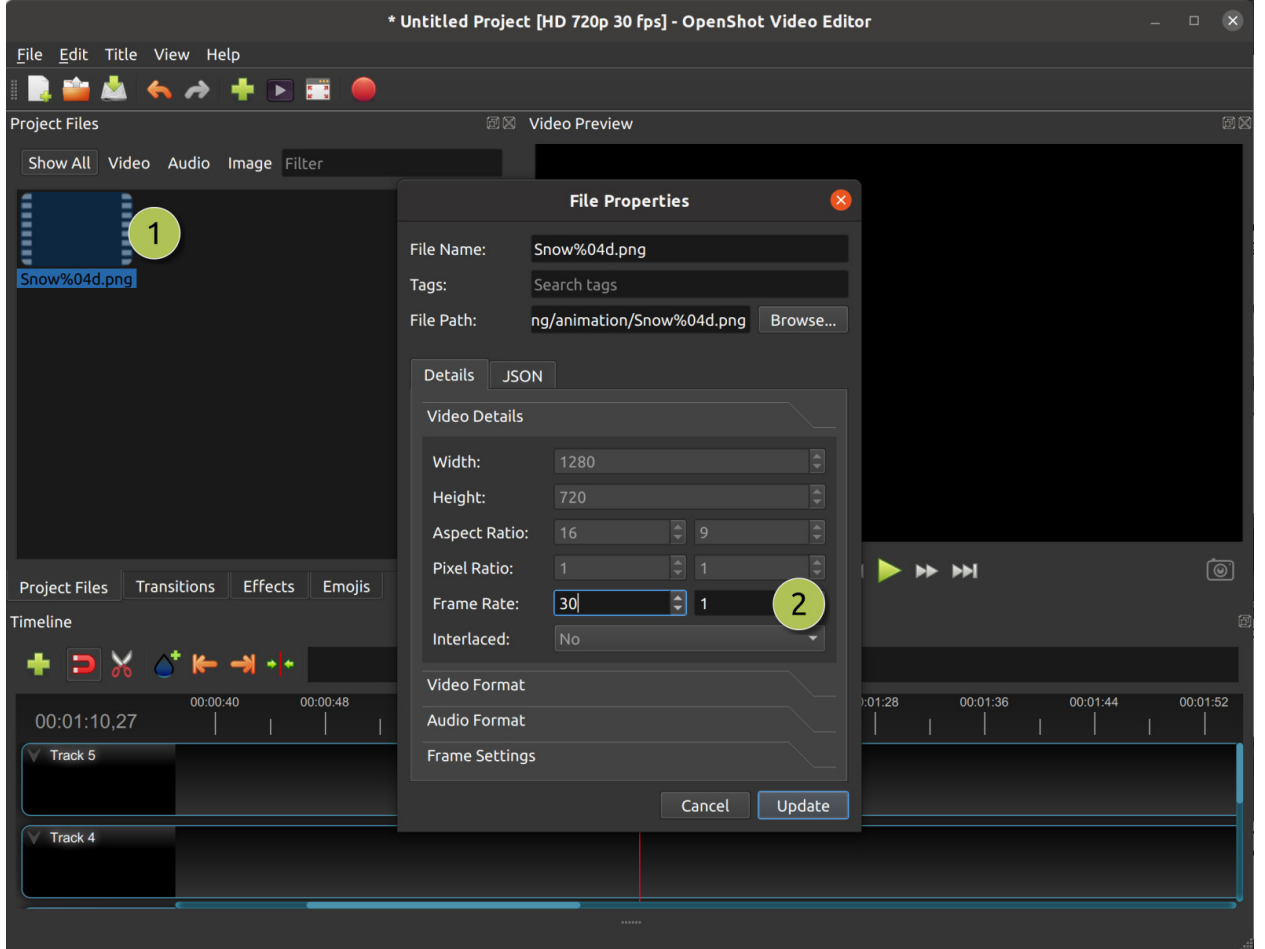
Bazı durumlarda, zaman çizelgesine aynı anda birçok dosya eklemeniz gerekebilir. Örneğin, bir fotoğraf slayt gösterisi veya çok sayıda kısa video klip. **Zaman Çizelgesine Ekle** iletişim kutusu bu görevi sizin için otomatikleştirebilir. Öncelikle eklemeniz gereken tüm dosyaları seçin, sağ tıklayın ve Zaman Çizelgesine Ekle seçeneğini seçin.



No	Ad	Açıklama
1	Seçilen Dosyalar	Zaman çizelgesine eklenmesi gereken seçilen dosyaların listesi
2	Dosyaların Sırası	Dosya listesini yeniden sıralamak için bu düğmeleri kullanın (yukarı taşı, aşağı taşı, karıştır, kaldır)
3	Zaman Çizelgesi Konumu	Bu dosyaların zaman çizelgesine ekleneceği başlangıç konumunu ve parçayı seçin
4	Solma Seçenekleri	Görsel için solma efekti: solma içeri, solma dışarı, her ikisi veya hiçbiri (sadece görüntüyü etkiler, sesi etkilemez)
5	Yakınlaştırma Seçenekleri	Yakınlaştır, uzaklaştır veya hiçbiri
6	Geçişler	Dosyalar arasında kullanılacak belirli bir geçiş seçin, rastgele veya hiçbiri (sadece görüntüyü etkiler, sesi etkilemez)

1.6.7 Özellikler

Video projenizdeki herhangi bir içe aktarılan dosyanın özelliklerini görüntülemek için dosyaya sağ tıklayın ve **Dosya Özellikleri** seçeneğini seçin. Bu, medya dosyanız hakkında bilgi gösteren dosya özellikleri iletişim kutusunu açar. Belirli görüntü türleri (örneğin, görüntü dizileri) için bu iletişim kutusunda kare hızını da ayarlayabilirsiniz.



No	Ad	Açıklama
1	Dosya Özellikleri	Proje Dosyaları panelinde bir görüntü dizisi seçin, sağ tıklayın ve Dosya Özellikleri seçeneğini seçin
2	Kare Hızı	Görüntü dizileri için animasyonun kare hızını da ayarlayabilirsiniz

1.6.8 Projeden Kaldır

Bu, bir dosyayı projeden kaldırır. Ancak, altta yatan fiziksel dosyayı silmez, bu nedenle projeden bir dosyayı kaldırmak sadece bu video projesi için kullanılamaz hale getirir.

1.6.9 Proje Varlıkları Klasörü

OpenShot, düzenleme yaparken birkaç **geçici çalışma klasörü** oluşturur ve kullanır. Bunlar kullanıcı profilinizde `.openshot_qt/` altında bulunur ve OpenShot'un sizin için oluşturduğu proje özel dosyaları barındırır:

- `.openshot_qt/blender/` - Animasyonlu Başlık iletişim kutusuyla oluşturulan Blender animasyon renderları
- `.openshot_qt/title/` - Başlık iletişim kutusuyla oluşturulan SVG başlık dosyaları
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Proje Dosyaları ve Zaman Çizelgesi için oluşturulan küçük resimler
- `.openshot_qt/clipboard/` - Panodan yapıştırılan medyalar (önce diske kaydedilmesi gereken görüntüler, ses veya video)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Takip ve nesne algılama verileri

Dosya Farklı Kaydet seçeneğini kullandığınızda, OpenShot bu klasörleri proje dizininize, `PROJECTNAME_Assets` adlı tek bir klasör içinde kopyalar. Örneğin: `MyProject_Assets/clipboard` panodan yapıştırdığınız tüm medyaları içerir.

Bu işlemin bir parçası olarak, `*.osp` proje dosyanızdaki tüm yollar proje klasörünüze **göreceli** olacak şekilde güncellenir. Bu, her şeyi kendi içinde tutar ve tek bir klasör olarak taşımayı veya yedeklemeyi kolaylaştırır.

Temizlik Davranışı

Yeni bir proje başlatmak veya **var olan bir projeyi** açmak, geçici `.openshot_qt` çalışma klasörlerini temizler, böylece temiz bir başlangıç yaparsınız. Kaydedilmiş projeleriniz etkilenmez ve daha önce `PROJECTNAME_Assets` klasörüne kopyalanan varlıklar o projenin dizininde kalır.

1.6.10 Eksik Dosyalar

OpenShot'ta bir proje oluşturup kaydettiğinizde, yazılıma aktarılan tüm dosyalar (videolar, sesler ve görüntüler gibi) projenin süresi boyunca erişilebilir olmalıdır. Bu, bu aktarılan dosyaların yeniden adlandırılmaması, silinmemesi veya farklı klasörlere taşınmaması gerektiği anlamına gelir. Ayrıca, bu dosyaların bulunduğu tam yolun da yeniden adlandırılmaması gerekir. Bu prensip diğer video düzenleme yazılımları için de geçerlidir.

Örneğin, kullanıcılar klasörleri taşıyabilir veya silebilir, USB aygıtlarını çıkarabilir veya proje dosyalarını taşıyabilir ya da silebilir. Bu durumların herhangi biri, OpenShot'ın eksik dosya(lar)ın bulunduğu klasörü bulmanızı isteyen *Eksik Dosya* mesajını tetikler. Projenize eklediğiniz dosya sayısına bağlı olarak, OpenShot eksik dosyaları bulmanız için sizi birçok kez uyarabilir.

OpenShot bir projeyi kaydederken, tüm dosya yolları **göreceli** dosya yollarına dönüştürülür. Tüm varlıkları aynı üst klasörde (`*.osp` proje dosyası dahil) düzenli tuttuğunuz sürece, proje klasörünüzü eksik dosya uyarısı almadan taşıyabilirsiniz. Hatta kendi içinde bağımsız bir proje klasörünü başka bir bilgisayara sorunsuzca taşıyabilirsiniz.

Herkesin dosyaları düzenleme şekli farklıdır ve video düzenleyicilerle çalışırken dosya yollarında değişiklik yapmamak, dosyaların adını değiştirmemek veya dosyaları silmemek çok önemlidir; aksi takdirde eksik dosya sorunları yaşanabilir. Eksik dosyalar hakkında ayrıntılı rehber için [The Case of “Missing Files”!](#) sayfasına bakınız.

1.7 Klipler

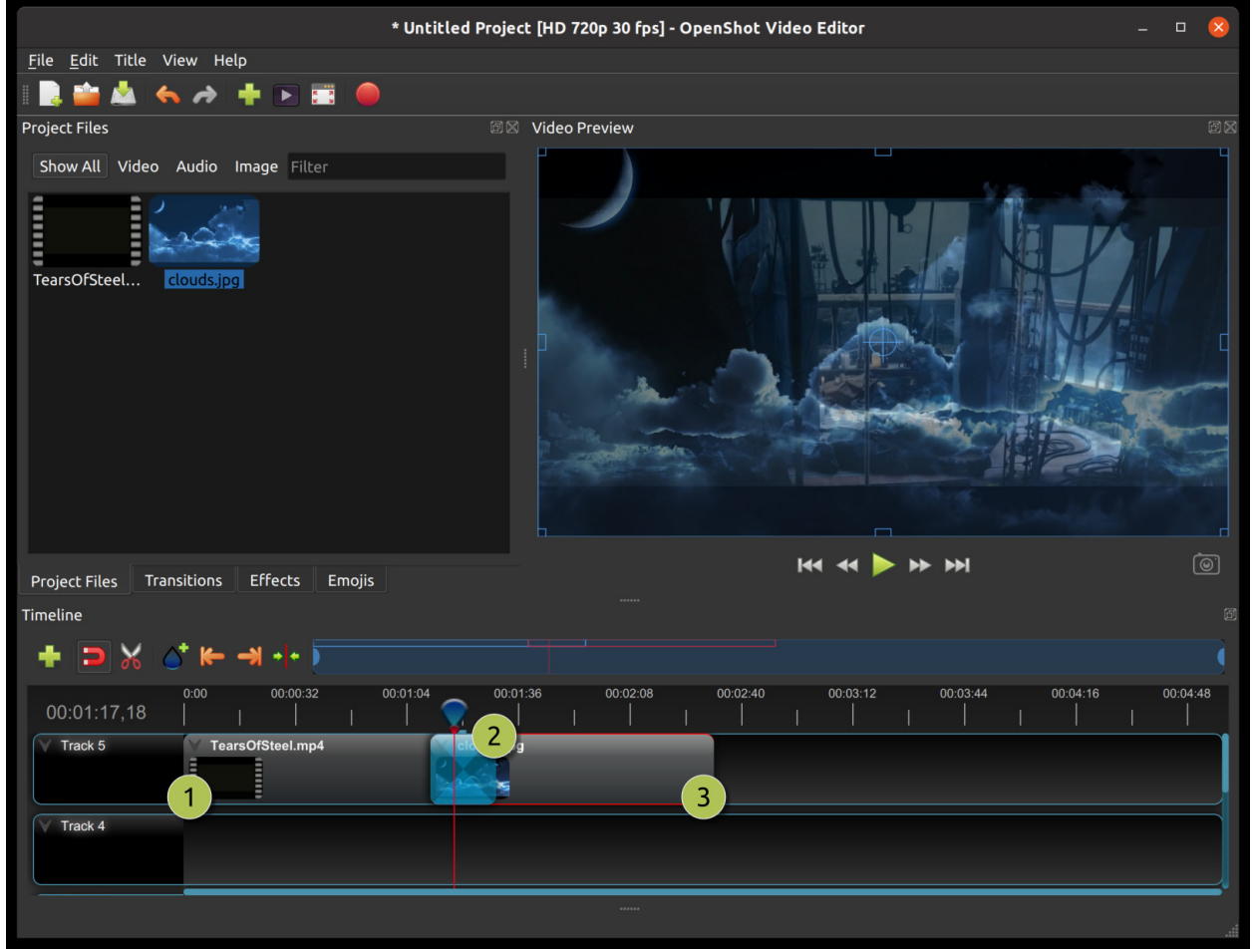
OpenShot'ta, proje dosyalarını (videolar, resimler ve sesler) zaman çizelgesine eklediğinizde, bunlar yuvarlatılmış dikdörtgenlerle temsil edilen **klipler** olarak görünür. Bu kliplerin, nasıl render edildiklerini ve bileştirildiklerini etkileyen farklı özellikleri vardır. Bu özellikler klabin *konumu*, *katmanı*, *ölçeği*, *lokasyonu*, *dönüşü*, *alfa* ve *bileşim* (*karışım modu*) gibi özelliklerini içerir.

Bir klabin özelliklerini, sağ tıklayıp *Özellikler* seçeneğini seçerek veya klibe çift tıklayarak inceleyebilirsiniz. Özellikler, Özellik panelinde alfabetik olarak listelenir ve belirli özellikleri bulmak için üstteki filtre seçeneklerini kullanabilirsiniz. Tüm klip özelliklerinin listesi için [Klip Özellikleri](#) bölümüne bakınız.

Bir özelliği **ayarlamak** için:

- **Kabaca** değişiklikler için, kaydırıcıyı sürükleyebilirsiniz.
- **Kesin** ayarlamalar için, tam değerleri girmek üzere özelliğe çift tıklayın.
- Özellik **sayısal olmayan seçenekler** içeriyorsa, seçenekler için sağ tıklayın veya çift tıklayın.

Klip özellikleri, [Animasyon](#) sisteminde önemli bir rol oynar. Bir klip özelliğini değiştirdiğinizde, mevcut oynatma kafası konumunda otomatik olarak bir ana-kare oluşturulur. Bir özelliğin tüm klip boyunca uygulanmasını istiyorsanız, ayarlamaları yapmadan önce oynatma kafasının klabin başlangıcında veya öncesinde olduğundan emin olun. Klip başlangıcını, Zaman Çizelgesi araç çubuğundaki *sonraki/önceki işaretçi* özelliğini kullanarak kolayca bulabilirsiniz.



#	İsim	Açıklama
1	Klip 1	Bir video klipi
2	Geçiş	2 klip görüntüsü arasında kademeli bir solma geçişi (sesi etkilemez)
3	Klip 2	Bir resim klipi

1.7.1 Kırpma ve Dilimleme

OpenShot, bir klipin başlangıç ve bitiş kırpma pozisyonlarını (kırpma olarak da bilinir) ayarlamak için birden fazla yol sunar. En yaygın yöntem, bir klipin sol veya sağ kenarına tıklayıp sürüklemektir. Kırpma, bir klipin başından veya sonundan istenmeyen bölümleri kaldırmak için kullanılabilir.

Bir klipi daha küçük parçalara **dilimlemek** için OpenShot, oynatma kafası (*dikey oynatma çizgisi*) konumunda klipi bölme veya dilimleme dahil olmak üzere çeşitli seçenekler sunar. Klipleri kırpma ve dilimleme, kullanıcıların video bölümlerini yeniden düzenlemesine ve istenmeyen kısımları kaldırmasına olanak tanıyan güçlü araçlardır.

OpenShot'ta klipleri kesmek ve/veya kırmak için tüm yöntemlerin listesi:

Kırpma ve Dilimleme Yöntemi	Açıklama
Kenar Boyutlandırma	Bir klbin kenarının üzerine fareyi getirin ve sola veya sağa sürükleyerek boyutlandırın. Bir klbin sol kenarı 0.0'dan (<i>yani dosyanın ilk karesi</i>) daha küçük boyutlandırılmaz. Bir klbin sağ kenarı dosyanın süresinden (<i>yani dosyanın son karesi</i>) daha büyük boyutlandırılmaz.
Tümünü Dilimle	Oynatma kafası birden fazla kliple çakıştığında, oynatma kafasına sağ tıklayın ve <i>Tümünü Dilimle</i> seçeneğini seçin. Bu, tüm parçalayan klipleri tüm parçalarda kesecektir. Ayrıca kliplerin her iki tarafını tutmak için Ctrl+Shift+K, sol tarafını tutmak için Ctrl+Shift+J veya sağ tarafını tutmak için Ctrl+Shift+L klavye kısayollarını kullanabilirsiniz.
Seçileni Dilimle	Oynatma kafası bir kliple çakıştığında, klibe sağ tıklayın ve <i>Dilimle</i> seçeneğini seçin. Bu, klbin sol tarafını, sağ tarafını veya her iki tarafını tutma seçenekleri sunar. Alternatif olarak, her iki tarafı tutmak için Ctrl+K, sol tarafı tutmak için Ctrl+J veya sağ tarafı tutmak için Ctrl+L kullanabilirsiniz.
Seçileni Dilimle (Dalgalanma)	Seçili klip(ler)i oynatma kafası konumunda dilimleyin, sol tarafı (kısayol: W) veya sağ tarafı (kısayol: Q) tutarken, boşluk kaldırmayı mevcut parçada dalgalandırın.
Ustura Aracı	Zaman Çizelgesi Araç Çubuğu 'ndaki <i>ustura aracı</i> , tıklanan konumda klibi keser. Sol tarafı dilimleyip tutmak için SHIFT, sağ tarafı tutmak için CTRL kullanın.
Dosya Bölme Diyalogu	Bir dosyaya sağ tıklayın ve <i>Dosyayı Böl</i> seçeneğini seçin. Bu, tek bir video dosyasından birden fazla klip oluşturmanıza olanak tanıyan bir diyalog açar.

Yukarıdaki kesme yöntemlerinin ayrıca daha fazla zaman kazandırmak için [Klavye Kısayolları](#) kısayolları olduğunu unutmayın.

1.7.2 Seçimler

Zaman çizelgesinde klipleri ve geçişleri seçmek, OpenShot'ta düzenlemenin temel bir parçasıdır. İş akışınızı kolaylaştırmak ve klipler ile geçişlerin verimli düzenlenmesini sağlamak için birden fazla seçim yöntemi mevcuttur.

OpenShot'ta klip seçmek için tüm yöntemlerin listesi:

Seçim Yöntemi	Açıklama
Kutu Seçimi	Birden fazla öğeyi aynı anda seçmek için kliplerin veya geçişlerin etrafında bir seçim kutusu oluşturmak için tıklayın ve sürükleyin. Mevcut seçiminize eklemek için Ctrl tuşunu basılı tutun.
Tıklama ile Seçim	Bir klip veya geçişe tıklayarak seçin. Ctrl tuşuna basılı tutulmadığı sürece diğer tüm öğelerin seçimi kaldırılır.
Seçime Ekle	Mevcut seçimden klipleri eklemek veya çıkarmak için tıklarken Ctrl tuşunu basılı tutun, böylece bitişik olmayan klipleri seçebilirsiniz.
Aralık Seçimi	Önceki seçimden yeni seçime kadar bir klip/geçiş aralığı seçmek için tıklarken Shift tuşunu basılı tutun. Bu, birden fazla parçayı kapsayan aralıkları da destekler.
Dalgalanma Seçimi	Seçiminizden parçanın sonuna kadar tüm klipleri/geçişleri dalgalanma seçimi yapmak için tıklarken Alt tuşunu basılı tutun. Ctrl basılı olmasa bile mevcut seçiminize her zaman ekler.
Seçimi Temizle	Mevcut seçimi sıfırlamak için zaman çizelgesinde veya yeni bir klip/geçiş üzerinde herhangi bir yere tıklayın, Ctrl basılı değilse.
Tümünü Seç	Zaman çizelgesindeki tüm klipleri ve geçişleri seçmek için Ctrl+A tuşlarına basın.
Hiçbirini Seçme	Zaman çizelgesindeki tüm kliplerin ve geçişlerin seçimini kaldırmak için Ctrl+Shift+A tuşlarına basın.

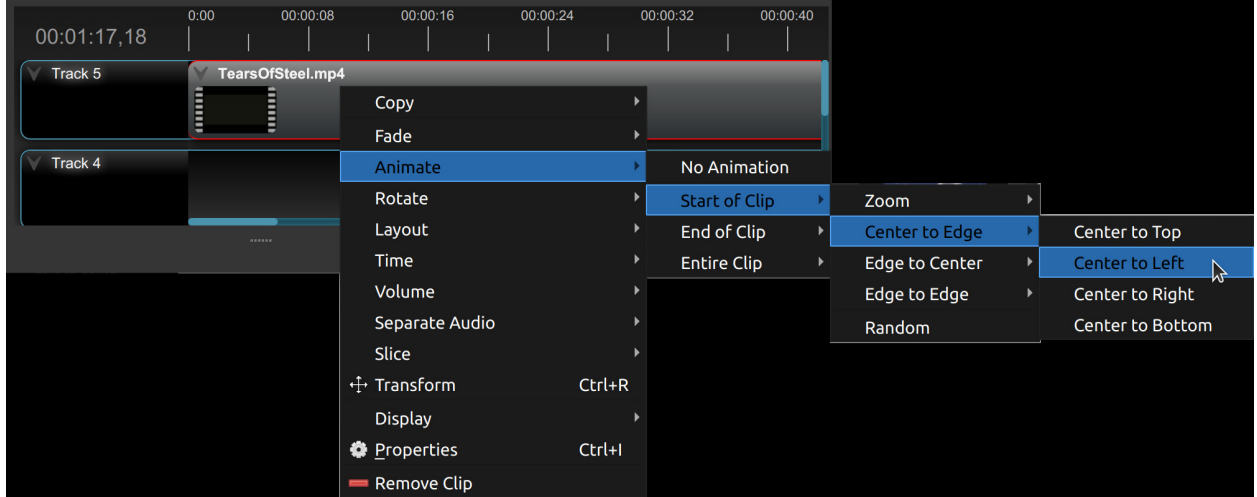
Bu seçim tekniklerinde ustalaşmak, özellikle karmaşık projelerle çalışırken düzenleme sürecinizi hızlandıracaktır. Seçim ve düzenleme ile ilgili daha gelişmiş ipuçları için [Kırpma ve Dilimleme](#) bölümüne bakın.

1.7.3 Bağlam Menüsü

OpenShot, solma, kaydırma, yakınlaştırma, zamanı tersine çevirme, ses ayarı gibi birçok harika ön ayar animasyonu ve klip özelliğine sahiptir... Bu ön ayarlara, bir klibe sağ tıklayarak bağlam menüsünü açarak erişilebilir. Bir ön ayar, kullanıcı için anahtar kare klip özelliklerini manuel olarak ayarlamaya gerek kalmadan bir veya daha fazla klip özelliğini ayarlar. Bakınız [Klip Özellikleri](#).

Bazı ön ayarlar, kullanıcının klibin başlangıcını, sonunu veya tamamını hedeflemesine izin verir ve çoğu ön ayar, kullanıcının belirli bir klip özelliğini sıfırlamasına olanak tanır. Örneğin, Volume ön ayarını kullanırken kullanıcı aşağıdaki menü seçeneklerine sahiptir:

- **Sıfırla** - Bu, sesi orijinal seviyesine sıfırlar.
- **Klip Başlangıcı** - Ses seviyesi seçiminiz klibin başında uygulanır.
- **Klip Sonu** - Ses seviyesi seçiminiz klibin sonunda uygulanır.
- **Tüm Klip** - Ses seviyesi seçiminiz klibin tamamında uygulanır.



Ön Ayar Adı	Açıklama
Solma	Görüntüyü yavaşça açın veya kapatın (genellikle bir geçiş kullanmaktan daha kolaydır)
Animasyon	Bir klibi yakınlaştırın ve kaydırın
Döndür	Bir klibi döndürün veya çevirin
Yerleşim	Bir videoyu küçültün veya büyütün ve herhangi bir köşeye yapıştırın
Zaman	Videoyu ters çevirin, tekrarlayın ve hızlandırın veya yavaşlatın
Ses	Sesi yavaşça açın veya kapatın, bir klibin sesini azaltın veya artırın ya da sessize alın
Sesi Ayır	Bir klibten sesi ayırın. Bu ön ayar, tek bir ayrılmış ses klibi (orijinal klibin altındaki bir katmanda konumlandırılır) veya birden fazla ayrılmış ses klibi (her ses parçası için bir tane, orijinal klibin altındaki birden fazla katmanda konumlandırılır) oluşturabilir.
Kes	Klibi oynatma başlığı konumunda kesin
Dönüştür	Dönüştürme modunu etkinleştir
Görüntüle	Bir klip için dalga formu veya küçük resim göster
Özellikler	Bir klip için özellikler panelini göster
Kopyala / Yapıştır	Anahtar kareleri kopyalayıp yapıştırın veya tüm anahtar karelerle birlikte bir klibi çoğaltın
Klibi Kaldır	Zaman çizelgesinden bir klibi kaldır

Solma

Fade ön ayarı, klibin opaklığını kademeli olarak artırarak veya azaltarak yumuşak geçişler sağlar. Bu, klip görüntüsünde solma veya kararma efekti yaratır ve kliplerin başlangıcında veya sonunda kullanmak için idealdir. Bakınız [Alfa](#) anahtar kare.

- **Kullanım Örneği:** Bir sahneyi nazıkçe sonlandırmak için video klibe fade-out efekti uygulama.
- **İpucu:** Fade efektinin süresini (yavaş veya hızlı) ayarlayarak zamanlamasını ve yoğunluğunu kontrol edin.

Animasyon

Animate ön ayarı, yakınlaştırma ve kaydırma animasyonlarını birleştirerek kliplere dinamik hareket katar. Bir klibi, ekranda kayarken yakınlaştırıp uzaklaştırarak canlandırır. Birçok belirli yönde **kayabilir** veya rastgele bir konuma kaydırıp yakınlaştırabilir. Bkz. [Konum X ve Konum Y](#) ve [Scale X ve Scale Y](#) anahtar kareler.

- **Kullanım Örneği:** Bir manzara çekimi boyunca kamera hareketini simüle etmek için animate ön ayarını kullanma.
- **İpucu:** Çeşitli görsel efektler için farklı animasyon hızları ve yönleriyle denemeler yapın.

Döndür

Rotate ön ayarı, kliplerin kolayca döndürülmesini ve çevrilmesini sağlar, görsel çekiciliğini artırır. Yaratıcı görsel dönüşümler için klibin yönünü döndürerek ve çevirerek ayarlamaya olanak tanır. Bkz. [Dönme](#) anahtar kare.

- **Kullanım Örneği:** Bir fotoğrafı veya videoyu 90 derece döndürme (dikey bir videoyu yatay yapmak)
- **Kullanım Örneği:** Videonuz yan dönükse (90 derece), doğru yönlendirmeye getirmek için saat yönünde veya saat yönünün tersine 90 derece döndürebilirsiniz. Bu, yanlışlıkla yatay olması gereken bir videoyu dikey modda kaydettiğinizde faydalı olabilir.
- **Kullanım Örneği:** Videonuz baş aşağıysa, doğru yönlendirmeye getirmek için 180 derece döndürebilirsiniz. Bu, kaydederken kameranızı yanlış tutmanız durumunda olabilir.

Yerleşim

Layout ön ayarı, bir klibin boyutunu ayarlar ve ekranın seçilen köşesine yapıştırır. Bir klibin boyutunu değiştirir ve köşeye veya ortaya sabitler, resim içinde resim veya filigran efektleri için kullanışlıdır. Bkz. [Konum X ve Konum Y](#) ve [Scale X ve Scale Y](#) anahtar kareler.

- **Kullanım Örneği:** Layout ön ayarını kullanarak bir videonun köşesine logo yerleştirme.
- **İpucu:** Yeniden boyutlandırma ve yeniden konumlandırmayı içeren dinamik geçişler için animasyon ön ayarlarıyla birleştirin.

Zaman

Time ön ayarı, klibin oynatma hızını değiştirir, ters oynatma veya hızlandırılmış çekim efektlerine izin verir. Bir klibin oynatma hızını ve yönünü değiştirerek görsel hikaye anlatımını geliştirir. Bkz. [Zaman](#) anahtar kare.

- **Kullanım Örneği:** Belirli bir hareketi vurgulamak için ağır çekim efekti oluşturma.
- **İpucu:** Videonuzun temposunu yaratıcı şekilde değiştirmek için zaman ön ayarlarını kullanın.

Tekrarla

Time □ *Repeat* özelliğini kullanarak bir klibi zaman eğrisini elle oluşturmadan birden çok kez oynatabilirsiniz. OpenShot gerekli *Time* anahtar karelerini sizin için yazar (daha sonra düzenleyebilirsiniz).

Menü yolu

- *Time* □ *Repeat* □ *Loop* □ *Forward* – soldan sağa oynatır, sonra baştan tekrar başlar
- *Time* □ *Repeat* □ *Loop* □ *Reverse* – sağdan sola oynatır, sonra sondan tekrar başlar
- *Time* □ *Repeat* □ *Ping-Pong* □ *Forward* – ileri, sonra geri, sonra ileri...
- *Time* □ *Repeat* □ *Ping-Pong* □ *Reverse* – geri, sonra ileri, sonra geri...
- *Custom...* – ek seçenekler için bir iletişim kutusu açar (aşağıya bakınız)

Sayım **sınırlıdır** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x veya özel bir sayı). Örnek: “İleri sonra geri ve dur” = *Ping-Pong* □ *Forward* □ 2x.

Tekrarlananlar

- Tekrar her zaman klibin **şu anda kırpılmış** giriş/çıkış kısmında çalışır.
- *Time* eğrisi basit bir şekil olarak damgalanır: - Döngü İleri = yükselen testere - Döngü Geri = düşen testere - Ping-Pong = üçgen (yön her geçişte değişir)
- Dikişte çift kare oluşmaması için, her geçişin son karesi çoğaltılmaz.

Tekrar sırasında Anahtar Kareler

- Tekrar kullandığınızda, OpenShot kırpılmış bölümde bulunan diğer anahtar kareleri (konum, ölçek, efektler vb.) her geçişte **tekrarlar**, böylece animasyonlarınız senkronize kalır.
- Tekrarlanan anahtar kareler, her geçiş içindeki görelî zamanlamalarını korur.

Özel Tekrar (iletişim kutusu seçenekleri)

- *Desen*: Döngü | Ping-Pong
- *Yön*: İleri | Geri
- *Geçişler*: tam sayı (2 veya daha fazla). Bu, oynatma sayısıdır.
- *Gecikme*: sayı + birim [kare | ms | sn]. Bu, her tekrarlanan geçiş arasında isteğe bağlı bir gecikmedir.
- *Hız Rampası (%)*: her geçişte % hız değişimi (isteğe bağlı). Pozitif değerler her geçiş hızlandırır; negatif değerler yavaşlatır.

Sıfırla

- *Time* □ *Reset Time* herhangi bir Zaman eğrisini (Tekrar dahil) tamamen kaldırır ve klibi orijinal oynatmaya geri döndürür, **orijinal zaman dışı anahtar karelerinizi silmeden**.

Zamanlama Aracı

Bir klibin hızını değiştirmek için başka bir yol, zaman çizelgesi araç çubuğundaki *Zamanlama* aracını kullanmaktır. Saat simgesini etkinleştirin ve klibin kenarlarını sürükleyin. Klibi uzatmak oynatmayı yavaşlatır, kısaltmak ise klibi hızlandırır. Klibin ve efektlerinin tüm anahtar kareleri ölçeklendirilir, böylece görelî konumları korunur.

Ses

Ses Seviyesi ön ayarı, ses özelliklerini kontrol eder ve ses seviyesinin düzgün ayarlanmasını sağlar. Ses seviyesini, fade in/out, azaltma/artırma veya sessize alma dahil olmak üzere yönetir. Anahtar kare için bkz. [Ses](#).

- **Kullanım Örneği:** Sahneler arasında geçiş yapmak için kademeli ses seviyesi azalma efekti uygulama.
- **İpucu:** Ses seviyelerini hızlıca düşürmek veya yükseltmek için ses seviyesi ön ayarlarını kullanın.

Sesi Ayır

Ses Ayır ön ayarı, bir klipten sesi ayırır ve zaman çizelgesinde orijinal klipin altında konumlanan bağımsız ses klipleri oluşturur. Bu ön ayar, ya **tek** bir bağımsız ses klipi (orijinal klipin altındaki bir katmanda) ya da **birden fazla** bağımsız ses klipi (her ses kanalı için bir tane, orijinal klipin altında birden fazla katmanda) oluşturabilir.

- **Kullanım Örneği:** Bağımsız kontrol için bir video klipinden arka plan müziğini ayırma.
- **İpucu:** Ses öğelerini görsel içerikten ayrı olarak ince ayar yapmak için bu ön ayarı kullanın.

Kes

Kes aracı, klipi oynatma kafasının bulunduğu konumda kesmenizi sağlar (*zaman çizelgesindeki mevcut konumunuzu gösteren dikey çizgi*). Bu, klipi oynatma kafasının tam olduğu noktada iki ayrı parçaya böler.

Kesme, videonuzun bölümlerini hassas şekilde düzenlemek ve yeniden sıralamak için önemli bir özelliktir. Bir klipi kesebilir ve bir tarafı veya her iki tarafı tutmayı seçebilirsiniz; dalgalanma seçeneği ile aynı parça üzerindeki diğer klipler otomatik olarak kaydırılarak kesmeden kaynaklanan boşluklar doldurulur.

Kesme Seçenekleri:

- **Her İki Tarafı Tut:** Bu seçenek, klipi iki parçaya böler ve oynatma kafasının her iki tarafındaki her şeyi korur. Bir klipi bölümlere ayırmak istediğinizde ancak hiçbir şeyi kaldırmak istemediğinizde kullanışlıdır.
- **Sol Tarafı Tut:** Bu seçenek klipi keser ve oynatma kafasının sağındaki kısmı kaldırır, sadece oynatma kafasının öncesindeki kısmı tutar. Mevcut noktadan sonraki klip bölümünü kaldırmak için kullanın.
- **Sağ Tarafı Tut:** Bu seçenek klipi keser ve oynatma kafasının solundaki kısmı kaldırır, sadece oynatma kafasının sonrasındaki kısmı tutar. Bir klipin başını kırpma ve geri kalanını tutmak için kullanışlıdır.
- **Dalgalanma ile Kesme:** Dalgalanma ile kesme sadece klipi kesmekle kalmaz, aynı zamanda kesmeden sonra gelen klipleri ve geçişleri kaydırarak boşluğu kapatır. Böylece zaman çizelgeniz kesim sonrası boşluk olmadan sürekli kalır ve sonraki klipleri manuel ayarlama zahmetinden kurtulursunuz.

Yeni Başlayanlar İçin İpuçları:

- **Örnek:** İstemediğiniz bir klip bölümü varsa (örneğin bir sahnenin sonu), kaldırmak için **Sol Tarafı Tut** veya **Sağ Tarafı Tut** seçeneklerini kullanın. Bir sahneyi yeniden düzenlemek için birden fazla küçük bölüme ayırmak istiyorsanız, **Her İki Tarafı Tut** seçeneğini kullanın.
- **Hızlı İpucu:** Kesme, uzun bir klipi daha küçük parçalara bölmek için de kullanılabilir; böylece her bölümü ayrı ayrı yönetmek ve düzenlemek kolaylaşır.

Kesme ve mevcut tüm klavye kısayolları için tam rehber, bkz. [Kırpma ve Dilimleme](#) bölümü.

Dönüştür

Dönüştür ön ayarı, bir klip için **dönüştürme aracını** etkinleştirir ve konum, ölçek, döndürme, kaydırma ve döndürme başlangıç noktasını hızlıca ayarlamaya olanak tanır.

Bir klbin konumunu, ölçeğini, döndürmesini ve kaydırmasını hızlıca ayarlamak için zaman çizelgesinde bir klip seçerek dönüştürme aracını etkinleştirin. Varsayılan olarak, seçilen klip önizleme penceresinde dönüştürme kontrolleriyle (mavi çizgiler ve kareler) görünür. **Ctrl** veya **Shift** ile birden fazla klip seçebilirsiniz. Önizleme, seçilen tüm klipleri çevreleyen tek bir tutamaç seti gösterir ve yapılan hareket, ölçek veya döndürme tümünü birlikte etkiler. Dönüştürme aracı devre dışıysa, bir klibe sağ tıklayıp **Dönüştür** seçeneğini seçin.

- Mavi kareleri sürüklemek, görüntünün **ölçeğini** ayarlar.
- Ortayı sürüklemek, görüntünün **konumunu** değiştirir.
- Mavi çizgilerin dışındaki fareyi sürüklemek, görüntüyü **döndürür**.
- Mavi çizgiler boyunca sürüklemek, görüntüyü o yönde **kaydırır**.
- Ortadaki daireyi sürüklemek, **dönüş** merkezini kontrol eden **başlangıç noktasını** hareket ettirir.

Not: Oynatma kafasının konumuna (kırmızı oynatma çizgisi) dikkat edin. Animasyonları hızlıca oluşturmak için anahtar kareler mevcut oynatma konumunda otomatik olarak oluşturulur. Bir klibi **animasyon olmadan** dönüştürmek istiyorsanız, oynatma kafasının klibinizin önünde (solunda) konumlandığından emin olun. Bu klip özelliklerini ayrıca özellik düzenleyicisinde manuel olarak da ayarlayabilirsiniz, bkz. [Klip Özellikleri](#).



- **Kullanım Örneği:** Resim içinde resim efekti için bir klibi yeniden boyutlandırmak ve yeniden konumlandırmak amacıyla dönüştürme modunu kullanma.
- **İpucu:** Bu ön ayarı, bir klbin görünümünü hassas şekilde kontrol etmek için kullanın.

Kırp

Kırp ön ayarı, seçili klibe bir kırpma efekti ekler ve video önizlemede etkileşimli kırpma tutamaçlarını gösterir. Alt menü şunları sunar:

- *Kırpma Yok* – mevcut kırpma efektini kaldırır.
- *Kırp (Yeniden Boyutlandırma Yok)* – kalan alanı ölçeklendirmeden klibi kırpar.
- *Kırp (Yeniden Boyutlandır)* – klibi kırpar ve kırılan bölgeyi çerçeveyi dolduracak şekilde ölçeklendirir.

Kırpma sınırlarını ayarlamak için mavi tutamaçları sürükleyin, kırılan alanı hareket ettirin veya kırılan alan içindeki resmi yeniden konumlandırmak için orta tutamaçları hareket ettirin.

Görüntüle

Görüntüle ön ayarı, zaman çizelgesindeki bir klibin görüntüleme modunu değiştirir; dalga formunu veya küçük resmini gösterir.

- **Kullanım Örneği:** Hassas ses düzenleme için ses dalga formunu görüntüleme.
- **İpucu:** Düzenleme sırasında klibin sesinin belirli yönlerine odaklanmak için bu ön ayarı kullanın.

Özellikler

Özellikler ön ayarı, bir klibin özellikler panelini açar ve konum, ölçek, döndürme gibi klip özelliklerinde hızlı ayarlamalar yapmanızı sağlar... Bkz. [Klip Özellikleri](#).

- **Kullanım Örneği:** Opaklık, ses seviyesi veya konum gibi klip özelliklerini ayarlama.
- **İpucu:** Tüm klip özelliklerini tek bir panelde kolayca ayarlamak için bu ön ayarı uygulayın.

Kopyala / Kes / Yapıştır

Kopyala / Yapıştır ön ayarı, anahtar kareleri, efektleri kopyalayıp yapıştırmanıza veya bir klibi ve anahtar karelerini çoğaltmanıza olanak tanır. Yapıştırma, fare konumunda yeni bir klip oluşturur. Yapıştırmadan önce bir veya daha fazla klip seçerseniz, mevcut klibinizi bu kliplerin üzerine yapıştırabilirsiniz.

- **Kullanım Örneği:** Karmaşık animasyonlara sahip bir klibi çoğaltarak projenin farklı bölümlerinde yeniden kullanma.
- **İpucu:** Animasyonları veya efektleri birden fazla klipte çoğaltmak için bu ön ayarı kullanın.
- **İpucu:** Yapıştırmadan önce birden fazla klip seçmek, tüm klipler için anahtar kareleri ve/veya efektler ayarlar.
- **İpucu:** Tek bir efekti kopyalayıp birden fazla seçili klibe yapıştırabilirsiniz.

Boşlukları Kaldır

Boşluğu Kaldır ve *Tüm Boşlukları Kaldır* seçenekleri, zaman çizelgesindeki klipler arasındaki boşlukları hızlıca kapatmak için sonraki klipleri kaydırarak boşlukları ortadan kaldırmanıza yardımcı olur. Bu seçeneklere bağlam menüsünden erişilir ve yalnızca boşluklar tespit edildiğinde kullanılabilir.

- **Boşluğu Kaldır:** - Bu seçenek, zaman çizelgesindeki iki klip arasındaki belirli bir boşluğu siler. Boşluğa sağ tıklayarak *Boşluğu Kaldır* seçeneğine erişebilirsiniz. - Kullanım: Kırpma veya ustura aracı kullanımıyla oluşan belirli bir boşluğu hızlıca kaldırmak için bu seçeneği kullanın.

- **Tüm Boşlukları Kaldır:** - Bu seçenek, tüm parça boyunca zaman çizelgesindeki klipler arasındaki tüm boşlukları kaldırır. Parça adına sağ tıklayarak *Tüm Boşlukları Kaldır* seçeneğine erişebilirsiniz. - Kullanım: Fotoğraf slayt gösterisi gibi arka arkaya kliplerin olduğu ve boşluk istenmeyen parçalar için idealdir.

Klibi Kaldır

Klibi Kaldır seçeneği, zaman çizelgesinden bir klibi silmenizi sağlar. Klipleri kaldırmak, projenizi düzenlemenin ve istenmeyen bölümlerden kurtulmanın önemli bir parçasıdır. Bir klibi kaldırmak, çevresindeki klipleri de etkileyebilir. Bir klibi sildikten sonra kalan boşluğu temizlemek istiyorsanız, zaman çizelgenizi otomatik olarak ayarlamak için birkaç seçeneğiniz vardır.

Klip Nasıl Kaldırılır: Bir klibi silmek için, klibi seçin ve klavyenizde **Delete** tuşuna basın veya klibe sağ tıklayıp bağlam menüsünden *Klibi Kaldır* seçeneğini seçin. Ayrıca, **Ctrl** tuşunu basılı tutarak birden fazla klip seçebilir ve hepsini aynı anda kaldırabilirsiniz.

Dalgahı Silme: Bir klibi silmek ve geride bıraktığı boşluğu otomatik olarak kaldırmak istiyorsanız, **Shift+Delete** tuşlarına basarak **Dalgahı Silme** özelliğini kullanın. Bu, parçadaki kalan tüm klipleri ve geçişleri sola kaydırarak boşluğu doldurur ve zaman çizelgenizin akıcı ve kesintisiz kalmasını sağlar.

Boşluğu Kaldır: Bir klibi sildikten sonra zaman çizelgenizde kalan boşlukları kaldırmak istiyorsanız, boş alana sağ tıklayın ve *Boşluğu Kaldır* seçeneğini seçin. Bu işlem, tüm klipleri ve geçişleri sola kaydırarak boşluğu kapatır ve videonuzun akışını korur.

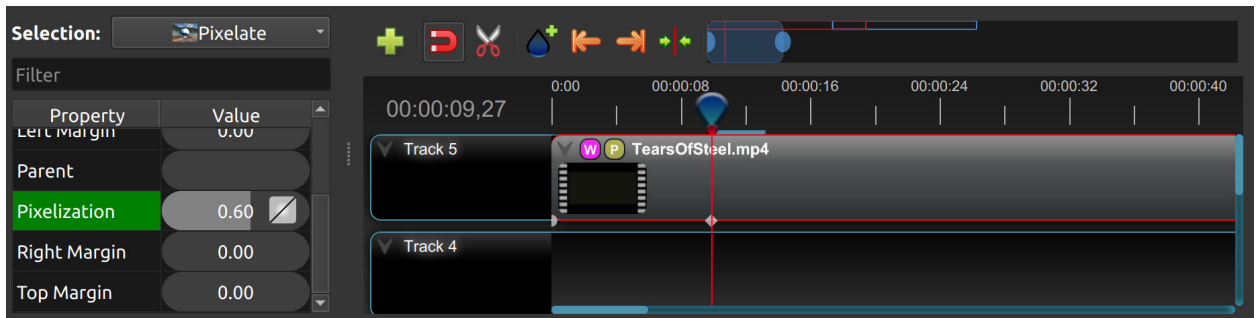
Yeni Başlayanlar İçin İpuçları:

- **Örnek:** Artık ihtiyaç duymadığınız bir klibiniz varsa, örneğin kullanmamaya karar verdiğiniz bir giriş, hızlıca seçip silebilir veya boşluğu kapatmak için her şeyi sola kaydırarak **Dalgahı Silme** özelliğini kullanabilirsiniz.

Daha gelişmiş düzenleme seçenekleri ve kısayollar için *Kırpmaya ve Dilimleme* bölümüne bakın.

1.7.4 Efektler

Animasyon yapılabilen ve ayarlanabilen birçok klip özelliğine ek olarak, efektler panelinden bir efekti doğrudan bir klibe sürükleyip bırakabilirsiniz. Her efekt küçük renkli bir harf simgesiyle temsil edilir. Efekt simgesine tıklamak, o efektin özelliklerini doldurur ve bunları düzenlemenize (ve animasyon yapmanıza) olanak tanır. Efektlerin tam listesi için bkz. *Efektler*.



1.7.5 Klip Özellikleri

Aşağıda düzenlenebilen ve çoğu durumda zaman içinde animasyon yapılabilen klip özelliklerinin bir listesi bulunmaktadır. Bir klipin özelliklerini görüntülemek için sağ tıklayın ve *Özellikler* seçeneğini seçin. Özellik düzenleyici açılacak ve bu özellikleri değiştirebileceksiniz. Aynı anda birden fazla klip, geçiş veya efekt seçebilirsiniz. Panelin üstündeki açılır menü, her öge için girişlerin yanı sıra 2 *Seçim* gibi bir giriş gösterir. Bu girişi seçerek tüm seçili öğeleri birlikte düzenleyebilirsiniz; yalnızca paylaştıkları özellikler görünür olacaktır. Bir alan boşsa, değerler öğeler arasında farklıdır, ancak yine de değiştirebilir veya hepsi için bir anahtar kare ekleyebilirsiniz.

Not: Oynatma kafasının (yani kırmızı oynatma çizgisinin) konumuna dikkat edin. Anahtar kareler, animasyonları hızlıca oluşturmak için mevcut oynatma konumunda otomatik olarak oluşturulur.

Klip özelliklerini animasyon yaparken, bir klipi opaklıktan saydamlığa *alpha* ile soluklaştırabilir, *location_x* ve *location_y* ile ekran üzerinde kaydırabilir, *scale_x* ve *scale_y* ile klipi küçültebilir veya büyütebilir, *volume* ile klipin sesini kısabilir veya açabilir ve çok daha fazlasını yapabilirsiniz. Eğer **animasyon olmadan** tek bir statik klip özelliği ayarlamak istiyorsanız, özellik değerini ayarlarken oynatma kafasının klipinizin başında (solda) olduğundan emin olun.

Klip özelliklerinin tam listesi için aşağıdaki tabloya bakınız.

Klip Özellik Adı	Tür	Açıklama
Alfa	Anahtar Kare	Görüntüyü soluklaştırmak ve saydamlık eklemek için alfa eğrisi (1'den 0'a)
Kanal Filtresi	Anahtar Kare	Filtrelenecek ses kanalını temsil eden sayı (diğer tüm kanalları temizler)
Kanal Eşlemesi	Anahtar Kare	Çıkış yapılacak ses kanalını temsil eden sayı (sadece kanal filtrelenirken çalışır)
Kare Numarası	Enum	Kare numarasını görüntüleme formatı (varsa)
Bileşim (Karışım Modu)	Enum	Bu klipi alt katmanlara bileşimlemek için kullanılan karışım modu. Varsayılan Normal 'dir. Bkz. <i>Bileşim (Karışım Modu)</i> .
Süre	Ondalık	Klipin uzunluğu (saniye cinsinden). Salt okunur özellik. Bu, Son - Başlangıç olarak hesaplanır.
Son	Ondalık	Klipin son kırpmaya pozisyonu (saniye cinsinden)
Yerçekimi	Enum	Bir klipin yerçekimi, klipin ebeveynine nerede yapışacağını belirler (ayrıntılar aşağıda)
Sesi Etkinleştir	Enum	Bu klipin sesi olup olmadığını belirlemek için isteğe bağlı geçersiz kılma (-1 = tanımsız, 0 = hayır, 1 = evet)
Videoyu Etkinleştir	Enum	Bu klipin video içerip içermediğini belirlemek için isteğe bağlı geçersiz kılma (-1 = tanımsız, 0 = hayır, 1 = evet)
Kimlik	Dize	Her klibe atanan rastgele oluşturulmuş bir GUID (küresel benzersiz tanımlayıcı). Salt okunur özellik.
Parça	Tam sayı	Klipyi tutan katman (daha yüksek parçalar, daha düşük parçaların üstünde render edilir)
Konum X	Anahtar Kare	Yerçekimine göre yüzde olarak göreceli X konumunu temsil eden eğri (-1 ile 1 arası)
Konum Y	Anahtar Kare	Yerçekimine göre yüzde olarak göreceli Y konumunu temsil eden eğri (-1 ile 1 arası)
Ses Karıştırma	Enum	Ses karıştırma seçenekleri, karıştırmadan önce sesin nasıl ayarlanacağını kontrol eder (Hiçbiri = bu klipin sesini ayarlama, Azalt = %80'e düşür, Ortalama = eş-zamanlı klip sayısına göre sesi böl, ayrıntılar aşağıda)
Orijin X	Anahtar Kare	Dönme orijin noktasını temsil eden eğri, X konumu yüzde olarak (-1 ile 1 arası)
Orijin Y	Anahtar Kare	Dönme orijin noktasını temsil eden eğri, Y konumu yüzde olarak (-1 ile 1 arası)
Üst Nesne	Dize	Bu klipin üst nesnesi, birçok anahtar kare değerinin üst nesne değerine göre başlamasını sağlar
Konum	Ondalık	Klipin zaman çizelgesindeki konumu (saniye cinsinden, 0.0 zaman çizelgesinin başlangıcıdır)
Dönme	Anahtar Kare	Dönmeyi temsil eden eğri (0 ile 360 arasında)

sonraki sayfaya devam

Tablo 2 – önceki sayfadan devam

Klip Özellik Adı	Tür	Açıklama
Ölçek	Enum	Ölçek, bir klipin üst nesnesine uyacak şekilde nasıl yeniden boyutlandırılacağını belirler (detaylar aşağıda)
X Ölçeği	Anahtar Kare	Yatay ölçeklemeyi yüzde olarak temsil eden eğri (0 ile 1 arasında)
Y Ölçeği	Anahtar Kare	Dikey ölçeklemeyi yüzde olarak temsil eden eğri (0 ile 1 arasında)
X Kaydırma	Anahtar Kare	X kaydırma açısını derece cinsinden temsil eden eğri (-45.0 =sol, 45.0 =sağ)
Y Kaydırma	Anahtar Kare	Y kaydırma açısını derece cinsinden temsil eden eğri (-45.0 =aşağı, 45.0 =yukarı)
Başlangıç	Ondalık	Klipin başlangıç kırpmı konumu (saniye cinsinden)
Zaman	Anahtar Kare	Oynatılacak kareleri zaman içinde temsil eden eğri (video hızı ve yönü için kullanılır)
Ses	Anahtar Kare	Sesin kısılması/açılması, sessize alınması veya seviyelerin ayarlanması için sesi temsil eden eğri (0 ile 1 arasında)
Dalga Rengi	Anahtar Kare	Ses dalga formunun rengini temsil eden eğri
Dalga Formu	Bool	Klipin resmi yerine dalga formu kullanılmalı mı

Bileşim (Karışım Modu)

Composite (Blend Mode) özelliği, **bu klipin piksellerinin alt parçalardaki kliplerle nasıl karışacağını** kontrol eder. Eğer yeniseniz, **Normal** ile başlayın. Efekt eklemekten hızlı yaratıcı değişiklikler yapmak istediğinizde modları değiştirin.

Yeni Başlayanlar İçin İpuçları

- Karanlık bir sahne üzerinde ışık efektlerini, parlamaları veya dumanı **parlatmak** mı istiyorsunuz? **Screen** veya **Add** modlarını deneyin.
- Görüntüyü **karartmak** veya üzerine doku (kağıt tanesi, ızgaralar, gölgeler) eklemek mi istiyorsunuz? **Multiply** veya **Color Burn** modlarını deneyin.
- Siyahları ve beyazları çok fazla ezmeden **daha fazla kontrast** mı istiyorsunuz? **Overlay** veya **Soft Light** modlarını deneyin.
- Yaratıcı/ters bir görünüm mü istiyorsunuz ya da hizalamak mı? **Difference** veya **Exclusion** modlarını deneyin.

Yaygın modlar (önerilen)

Mod	Ne yapar
Normal	Standart alfa bileştirme. Klipin şeffaflığını dikkate alır.
Karanlıklaştır	İki katmandan her kanal için daha koyu pikseli seçer.
Çarp	Renkleri çarpır. Karanlıklaştırır ve dokuların görüntünün üstünde durmasına yardımcı olur.
Renk Yakma	Gölgeleri daha koyu yapar ve kontrastı artırır; siyaha kesilebilir.
Aydınlat	İki katmandan her kanal için daha açık pikseli seçer.
Ekran	Çarpmanın tersi. Aydınlatır; ışık, parlaklık, ateş, sis için mükemmeldir.
Renk Kaçırma	Parlak alanları güçlü şekilde aydınlatır; beyaza patlayabilir.
Ekle	Piksel değerlerini toplar. Güçlü aydınlatma; beyazda kesilir. Ayrıca <i>Linear Dodge (Add)</i> olarak da bilinir.
Bindirme	Alt katmanı kullanarak Çarpma ve Ekran karışımı. Canlı kontrast ekler.
Yumuşak Işık	Nazik kontrast eğrisi; Bindirmeden daha yumuşak.
Sert Işık	Üst katmanı kullanarak daha güçlü, keskin kontrast sağlar.
Fark	Katmanlar arasındaki mutlak fark. Ters/psikedelik renkler oluşturur; hizalama için kullanışlıdır.
Hariç Tutma	Farkın daha az kontrastlı yumuşak versiyonu.

Notlar

- Karışım modları **rengi** etkilerken, alfa (*Alpha* özelliği) **şeffaflığı** etkiler. İkisini de kullanabilirsiniz.
- Bazı modlar çok parlak veya çok koyu sonuçlar oluşturabilir. Gerekirse, yumuşatmak için *Alpha* özelliğini düşürün.
- Multiply/Screen/Overlay ailesinin tam görünümü, proje renkleri lineer renk uzayındayken en iyisidir.

Alfa

Alpha özelliği, klipteki görüntünün solma ve saydamlığını belirleyen alfa değerini temsil eden bir anahtar kare eğrisidir. Eğri 1 (tam opak) ile 0 (tamamen saydam) arasında değişir.

- **Kullanım Örneği:** Klipler arasında yumuşak geçiş için kademeli bir solma veya solma dışı efekti uygulama.
- **İpucu:** Hayaletimsi bir efekt için önce solma sonra solma dışı gibi karmaşık solma desenleri oluşturmak için anahtar kareleri kullanın.

Kanal Filtresi

Kanal Filtresi özelliği, ses manipülasyonu için kullanılan bir anahtar kare eğrisidir. Diğer tüm kanalları temizlerken filtrelenecek tek bir ses kanalını belirtir.

- **Kullanım Örneği:** Bir şarkıdan vokalleri izole etmek gibi belirli ses öğelerini izole etmek ve geliştirmek.
- **İpucu:** Filtrelenen kanalı belirli bir ses çıkışına yönlendirmek için “Kanal Eşlemesi” özelliği ile birleştirin.

Kanal Eşlemesi

Kanal Eşlemesi özelliği, klip için çıkış ses kanalını tanımlayan bir anahtar kare eğrisidir. Bu özellik, “Kanal Filtresi” özelliği ile birlikte çalışır ve çıkışta hangi kanalın tutulacağını belirtir.

- **Kullanım Örneği:** Alışılmadık bir ses karışımı için diğerlerini atarken filtrelenen kanalın sesini tutmak.
- **İpucu:** Hoparlörler arasında sesleri panlamak gibi benzersiz ses efektleri oluşturmak için farklı kanalları eşlemeyi deneyin.

Kare Numarası

Kare Numarası özelliği, uygulanabilir ise klip içinde kare numaralarının görüntülendiği formatı belirtir.

- **Kullanım Örneği:** Kare numaralarını klibin sol üst köşesinde, mutlak kare numarası veya klibin başlangıcına göre görel olarak görüntülemek.
- **İpucu:** Bu, kesin kare numaralarını belirlemeye veya bir sorunu gidermeye yardımcı olabilir.

Süre

Süre özelliği, klibin saniye cinsinden uzunluğunu gösteren bir ondalık değerdir. Bu salt okunur bir özelliktir. Hesaplama: Bitiş - Başlangıç. Süreyi değiştirmek için *Başlangıç* ve/veya *Bitiş* klip özelliklerini düzenlemelisiniz.

- **Kullanım Örneği:** Bir klibin süresini inceleyerek projenin belirli bir zaman aralığına uyduğundan emin olmak.
- **İpucu:** Diyaloglar veya sahneler gibi belirli zaman aralıklarına uyması gereken klipler için “Süre” özelliğini kullanmayı düşünün.

Son

Bitiş özelliği, klipin sonundaki kırpma noktasını saniye cinsinden tanımlar ve klipin zaman çizelgesinde ne kadarının görünürlüğünü kontrol etmenizi sağlar. Bu özelliği değiştirmek *Süre* klip özelliğini etkiler.

- **Kullanım Örneği:** Bir klipin sonunu başka bir klip ile hizalamak veya istenmeyen bölümleri kırmak.
- **İpucu:** Klipin görünür kısmını hassas şekilde kontrol etmek için “Başlangıç” ve “Bitiş” özelliklerini birleştirin.

Yerçekimi

Yerçekimi klip özelliği, klip ölçeklendirildikten sonra (bkz. *Ölçek*) klipin başlangıç görüntüleme pozisyon koordinatlarını (X,Y) ayarlar. Bu, klip resminin ekranda başlangıçta nerede görüntüleneceğini etkiler, örneğin *Sol Üst* veya *Sağ Alt*. Varsayılan yerçekimi seçeneği *Orta* dır ve resmi ekranın tam ortasında gösterir. Yerçekimi seçenekleri şunlardır:

- **Sol Üst** – Klipin üst ve sol kenarları ekranın üst ve sol kenarlarıyla hizalanır
- **Üst Orta** – Klipin üst kenarı ekranın üst kenarıyla hizalanır; klip yatay olarak ekranın ortasına yerleştirilir.
- **Sağ Üst** – Klipin üst ve sağ kenarları ekranın üst ve sağ kenarlarıyla hizalanır
- **Sol** – Klipin sol kenarı ekranın sol kenarıyla hizalanır; klip dikey olarak ekranın ortasına yerleştirilir.
- **Orta** (varsayılan) – Klip ekranın yatay ve dikey olarak ortalanmıştır.
- **Sağ** – Klipin sağ kenarı ekranın sağ kenarıyla hizalanır; klip dikey olarak ekranın ortasına yerleştirilir.
- **Sol Alt** – Klipin alt ve sol kenarları ekranın alt ve sol kenarlarıyla hizalanır
- **Alt Orta** – Klipin alt kenarı ekranın alt kenarıyla hizalanır; klip yatay olarak ekranın ortasına yerleştirilir.
- **Sağ Alt** – Klipin alt ve sağ kenarları ekranın alt ve sağ kenarlarıyla hizalanır

Sesi Etkinleştir

Sesi Etkinleştir özelliği, klip için varsayılan ses ayarını geçersiz kılan bir numaralandırmadır. Olası değerler: -1 (tanımsız), 0 (ses yok), 1 (ses etkin).

- **Kullanım Örneği:** Ortam gürültüsü gibi istenmeyen sesleri kapatmak.
- **İpucu:** Özellikle kullanışlı ses parçası olmayan kliplerde ses oynatımını kontrol etmek için bu özelliği kullanın.

Videoyu Etkinleştir

Videoyu Etkinleştir özelliği, klip için varsayılan video ayarını geçersiz kılan bir numaralandırmadır. Olası değerler: -1 (tanımsız), 0 (video yok), 1 (video etkin).

- **Kullanım Örneği:** Sadece ses dizileri oluşturmak için bir klipin videosunu devre dışı bırakırken sesini koruma.
- **İpucu:** Bu özellik, sesli yorum veya seslendirme içeren sahneler oluştururken faydalı olabilir.

Kimlik

ID özelliği, her klibe atanan ve benzersizliğini sağlayan rastgele oluşturulmuş bir GUID (Küresel Benzersiz Tanımlayıcı) tutar. Bu özellik salt okunurdur ve bir klip oluşturulduğunda OpenShot tarafından atanır.

- **Kullanım Örneği:** Özel betikler veya otomasyon görevleri içinde belirli kliplere referans verme.
- **İpucu:** Genellikle arka planda yönetilse de, klip ID'lerini anlamak gelişmiş proje özelleştirmelerinde yardımcı olabilir.

Parça

Track özelliği, klibin yerleştirildiği katmanı belirten bir tam sayıdır. Daha yüksek katmandaki klipler, daha düşük katmandakilerin üstünde görüntülenir.

- **Kullanım Örneği:** Görsel derinlik ve karmaşıklık oluşturmak için klipleri farklı katmanlarda düzenleme.
- **İpucu:** Metin bindirmeleri veya grafikler gibi diğerlerinin üstünde görünmesi gereken öğeler için daha yüksek katmanları kullanın.

Konum X ve Konum Y

Location X ve *Location Y* özellikleri, belirtilen yerçekimine göre yüzde olarak ifade edilen klibin göreceli konumunu belirleyen anahtar kare eğrileridir. Bu eğrilerin aralığı -1 ile 1 arasındadır. Bkz. [Dönüştür](#).

- **Kullanım Örneği:** Hem X hem de Y konumları için anahtar kare eğrileri kullanarak bir klibin ekranda hareketini canlandırma.
- **İpucu:** Tutarlı hizalama kurallarına uyan dinamik animasyonlar oluşturmak için yerçekimi ayarlarıyla birleştirin.

Ses Karıştırma

Volume Mixing özelliği, ses karıştırmadan önce ses ayarlarının nasıl uygulanacağını kontrol eden bir numaralandırma. Seçenekler: None (ayarlar yok), Reduce (ses %80'e düşürülür), Average (ses, eşzamanlı klip sayısına göre bölünür).

- **Kullanım Örneği:** Arka plan müziğinin daha belirgin olmasını sağlamak için bir klibin sesini otomatik olarak düşürme.
- **İpucu:** Farklı kliplerde dengeli ses seviyeleri elde etmek için ses karıştırma seçeneklerini deneyin.

Ses karıştırma, **örtüşen kliplerin** çok yüksek ses çıkarmamasını sağlamak için ses seviyelerinin ayarlanmasını içerir (ses bozulması ve netlik kaybı oluşur). Birden fazla kanalda özellikle yüksek sesli klipleri birleştirirseniz, clipping (kesik ses bozulması) meydana gelebilir. Bozulmayı önlemek için OpenShot, örtüşen kliplerde ses seviyelerini düşürmek zorunda kalabilir. Aşağıdaki ses karıştırma yöntemleri mevcuttur:

- **None** - Ses karıştırmadan önce ses verilerinde hiçbir ayar yapmaz. Örtüşen klipler tam sesle birleşir, ses azaltımı olmaz.
- **Average** - Her klibin sesini örtüşen klip sayısına göre otomatik olarak böler. Örneğin, 2 örtüşen klip her biri %50 ses seviyesine, 3 örtüşen klip her biri %33 ses seviyesine sahip olur, vb...
- **Reduce** - Örtüşen kliplerin sesini otomatik olarak %20 azaltır, bu da çok yüksek ses olma olasılığını düşürür ancak her zaman ses bozulmasını önlemez. Örneğin, 10 yüksek sesli klip örtüşüyorsa ve her biri %20 ses azaltımı alıyorsa, yine de maksimum izin verilen sesi aşabilir ve ses bozulması oluşabilir.

Bir klibin sesini hızlıca ayarlamak için basit *Volume Preset* menüsünü kullanabilirsiniz. Bkz. [Bağlam Menüsü](#). Ses üzerinde hassas kontrol için *Volume Key-frame* manuel olarak ayarlanabilir. Bkz. [Ses](#).

Orijin X ve Orijin Y

Origin X ve *Origin Y* özellikleri, dönüş orijin noktasının konumunu yüzde olarak tanımlayan anahtar kare eğrileridir. Bu eğrilerin aralığı -1 ile 1 arasındadır. Bkz. [Dönüştür](#).

- **Kullanım Örneği:** Bir klibi, örneğin bir karakterin dönme eklemi gibi belirli bir noktanın etrafında döndürme.
- **İpucu:** Animasyonlar sırasında kontrollü ve doğal görünen dönüşler için orijin noktasını ayarlayın.

Klip Üst Nesnesi

Parent özelliği, bir klibin başlangıç anahtar kare değerlerini üst nesneye ayarlar. Örneğin, birçok klip aynı üst klibe işaret ederse, *location_x*, *location_y*, *scale_x*, *scale_y* gibi tüm varsayılan özellikleri miras alır. Bu, birlikte hareket etmeleri veya ölçeklenmeleri gereken birçok klibiniz olduğunda çok faydalı olabilir.

- **Kullanım Örneği:** Klipler arasında üst-alt ilişki kurarak karmaşık animasyonlar oluşturma.
- **İpucu:** Tutarlı animasyonlar için üst klipten alt kliplere değişiklikleri yaymak amacıyla bu özelliği kullanın.
- **İpucu:** Ayrıca *parent* özelliğini bir *Tracker* veya *Object Detector* tarafından izlenen nesneye ayarlayabilirsiniz, böylece klip izlenen nesnenin konumunu ve ölçeğini takip eder. Bkz. [Efekt Üstü](#).

Konum

Position özelliği, klibin zaman çizelgesindeki konumunu saniye cinsinden belirler; 0.0 başlangıcı gösterir.

- **Kullanım Örneği:** Bir klibin görünümünü projedeki belirli olaylarla eşzamanlamak.
- **İpucu:** Klipleri ses işaretleri veya görsel öğelerle senkronize etmek için konumu ayarlayın.

Dönme

Rotation özelliği, klibin dönüş açısını -360 ile 360 derece arasında kontrol eden bir anahtar kare eğrisidir. Saat yönünde veya saat yönünün tersine döndürebilirsiniz. Bir klibin yön açısını (yan yatık, baş aşağı, doğru, portre, manzara) hızlıca ayarlayın, klibi çevirin veya dönüşü canlandırın. Bkz: [Dönüştür](#).

- **Kullanım Örneği:** Dönüş eğrisini canlandırarak dönen bir efekt simüle etmek.
- **İpucu:** Metni döndürmek veya kamera hareketini taklit etmek gibi efektler için bu özelliği yaratıcı şekilde kullanın.
- **İpucu:** Videonuzu sadece 90 veya 180 derece değil, farklı açılarda döndürmeyi deneyin. Bazen hafif bir eğim veya belirli bir açı, özellikle sanatsal veya hikaye anlatımı amaçları için videonuza yaratıcı bir dokunuş katabilir.
- **İpucu:** Videonuzu döndürdükten sonra kenarlarda siyah çubuklar oluşabilir. Bu çubukları kaldırmak ve temiz, düzenli bir görünüm sağlamak için videoyu kırpıp yeniden boyutlandırmayı düşünün.
- **İpucu:** Yatay ekranlarda izlenmesi amaçlanan dikey videolarla çalışıyorsanız, bunları 90 derece döndürün ve ardından çerçeveyi dolduracak şekilde ölçeklendirin. Böylece dikey videonuz daha fazla ekran alanı kaplar.
- **İpucu:** Videonuzdaki ufuk çizgisi kamera eğiminden dolayı eğik görünüyorsa, dengelemek için dönüşü kullanın. Bu, özellikle manzara çekimleri için profesyonel ve görsel olarak hoş bir görünüm sağlamak açısından önemlidir.

Ölçek

Scale özelliği, bir klibin görüntüsünü göstermek için kullanılan ilk yeniden boyutlandırma veya ölçeklendirme yöntemi-
dir; bu, *Scale X* ve *Scale Y* klip özellikleriyle daha da ayarlanabilir (bkz: *Scale X ve Scale Y*). Proje profilinizle aynı en-boy
oranına sahip varlıkları kullanmanız önerilir; bu, birçok yeniden boyutlandırma yönteminin klibinizi ekran boyutuna tam
ölçeklendirmesine ve kenarlarda siyah çubuk oluşmamasına olanak tanır. Ölçeklendirme yöntemleri şunlardır:

- **En İyi Uyum** (varsayılan) – Klip, en-boy oranını değiştirmeden mümkün olduğunca büyük olur. En-boy oranı proje boyutunuzla tam olarak eşleşmezse, görüntünün bazı taraflarında siyah çubuklar oluşabilir.
- **Kırpma** – Klip en-boy oranını korur ve ekranı tamamen dolduracak şekilde büyütülür; bu, bazı kısımların kırılması anlamına gelse bile. Bu, görüntü çevresinde siyah çubuk oluşmasını engeller, ancak klibin en-boy oranı proje boyutuyla eşleşmezse, görüntünün bazı kısımları kırılır.
- **Yok** – Klip orijinal boyutunda gösterilir. Proje profilini (veya proje boyutunu) değiştirirseniz görüntü doğru ölçeklenmeyeceği için önerilmez.
- **Esnet** – Klip, gerekirse en-boy oranını değiştirerek ekranı tamamen dolduracak şekilde esnetilir.

Scale X ve Scale Y

Scale X ve *Scale Y* özellikleri, sırasıyla yatay ve dikey ölçeklendirmeyi yüzde olarak temsil eden anahtar kare eğrileridir. Bu eğrilerin aralığı 0 ile 1 arasındadır. Bkz: *Dönüştür*. OpenShot, çökme ve performans sorunlarını önlemek için dosya türü ve proje boyutuna bağlı olarak maksimum ölçek değerlerini sınırlar.

- **Kullanım Örneği:** Scale X ve Scale Y eğrilerini eşzamanlı canlandırarak yakınlaştırma efekti oluşturmak.
- **İpucu:** Görüntüyü ekrandan daha büyük ölçeklendirerek videonun sadece bir kısmını gösterin. Bu, videonun bir bölümünü kırmanın basit bir yoludur.
- **İpucu:** Görüntüyü eğlenceli şekillerde sıkıştırmak ve esnetmek için yatay ve dikey öğeleri ayrı ayrı ölçeklendirin.
- **İpucu:** Dinamik dönüşümler için ölçeklendirmeyi dönüş ve konum özellikleriyle birleştirin.

Shear X ve Shear Y

Shear X ve *Shear Y* özellikleri, sırasıyla X ve Y eksenlerindeki kaydırma açılarını derece cinsinden temsil eden anahtar kare eğrileridir. Bkz: *Dönüştür*. OpenShot, çökme ve performans sorunlarını önlemek için dosya türü ve proje boyutuna bağlı olarak maksimum kaydırma değerlerini sınırlar.

- **Kullanım Örneği:** Kaydırma açılarını canlandırarak klibe dinamik bir eğim efekti eklemek.
- **İpucu:** Eğik veya çarpık animasyonlar oluşturmak için kaydırma özelliklerini kullanın.

Başlangıç

Start özelliği, klibin başındaki kırpma noktasını saniye cinsinden tanımlar. Bu özelliği değiştirmek, *Duration* klip özelliğini etkiler.

- **Kullanım Örneği:** Belirli bir sahne veya ana odaklanmak için klibin başlangıç kısmını kaldırmak.
- **İpucu:** Kesin klip kırpma için “Start” özelliğini “End” özelliği ile birlikte kullanın.

Zaman

Zaman özelliği, videonun hızını ve yönünü etkileyen, zaman içinde oynatılan kareleri temsil eden bir anahtar kare eğrisidir. Bir Klip üzerinde sağ tıklayıp *Zaman* menüsünü seçerek mevcut ön ayarlardan (*normal, hızlı, yavaş, duraklat, duraklat ve yakınlaştı, ileri, geri*) birini kullanabilirsiniz. Bu menüde, bir video klibini tersine çevirme, hızlandırma ve yavaşlatma için birçok ön ayar mevcuttur, bkz. [Bağlam Menüsü](#). Aynı ayarlamalar, bir klibin kenarlarını sürükleyerek *Zamanlama* araç çubuğu düğmesiyle etkileşimli olarak yapılabilir; OpenShot gerekli zaman anahtar karelerini ekler ve diğer tüm anahtar kareleri otomatik olarak ölçeklendirir.

Zaman özelliği için isteğe bağlı olarak anahtar kare değerlerini manuel olarak ayarlayabilirsiniz. Değer, anahtar karenin konumundaki *kare numarasını* temsil eder. Bu, belirlenmesi zor olabilir ve gereken değerleri bulmak için bir hesap makinesi gerekebilir. Örneğin, Klip'inizin başlangıcı 300 zaman değeri (yani 300. kare) ve klibinizin sonu 1 zaman değeri (1. kare) ayarlarsa, OpenShot bu klibi tersine oynatır; 300. kareden başlayıp 1. karede biter, uygun hızda (anahtar karelerin zaman çizelgesinde ayarlandığı konuma bağlı olarak). NOT: Bir klipteki toplam kare sayısını belirlemek için dosyanın süresini projenin FPS değeriyle çarpın (örneğin: 47.0 sn klip süresi X 24.0 Proje FPS = 1128 toplam kare).

Bu, bir klip içinde atlama kesme, klibin bir bölümünü tersine çevirme, klibin bir bölümünü yavaşlatma, bir karede donma ve çok daha fazlası gibi çok karmaşık senaryolara olanak tanır. Manuel anahtar kare animasyonları hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Animasyon](#).

- **Kullanım Örneği:** Zaman eğrisini değiştirerek ağır çekim veya hızlandırılmış çekim efekti oluşturma.
- **İpucu:** Dramatik görsel etki için video oynatma hızını kontrol etmek amacıyla “Zaman” özelliğini ayarlayın.

Ses

Ses Seviyesi özelliği, 0 (sessiz) ile 1 (tam ses) arasında değişen ses seviyesini kontrol eden bir anahtar kare eğrisidir. Ses seviyesinin otomatik ayarı için bkz. [Ses Karıştırma](#).

- **Kullanım Örneği:** Diyalog öne çıktıkça arka plan müziğini kademeli olarak azaltmak veya bir klibin ses seviyesini artırmak ya da azaltmak.
- **İpucu:** Diyalog konuşulduğunda müzik seviyesini azaltmak gibi ince ses ayarları için birden fazla ses seviyesi anahtar karesini birleştirin.
- **İpucu:** Bir klibin ses seviyesini **hızlıca** ayarlamak için basit *Ses Seviyesi Ön Ayarı* menüsünü kullanabilirsiniz. Bkz. [Bağlam Menüsü](#).

Dalga Rengi

Dalga Rengi özelliği, ses dalga formu görselleştirmesinin rengini temsil eden bir anahtar kare eğrisidir.

- **Kullanım Örneği:** Dalga formu rengini projenin genel görsel temasına uyarlamak.
- **İpucu:** Dalga formunun görsel çekiciliğini artırmak veya rengini zamanla canlandırmak için farklı renklerle deney yapın.

Dalga Formu

Dalga Formu özelliği, klibin görüntüsü yerine dalga formu görselleştirmesinin kullanılıp kullanılmayacağını belirten bir boolean değeridir.

- **Kullanım Örneği:** Ses desenlerini görsel olarak vurgulamak için video yerine ses dalga formunu görüntülemek.
- **İpucu:** Müzik vuruşlarını veya ses modülasyonlarını vurgulamak için dalga formu görselleştirmesini kullanın.

1.7.6 Daha Fazla Bilgi

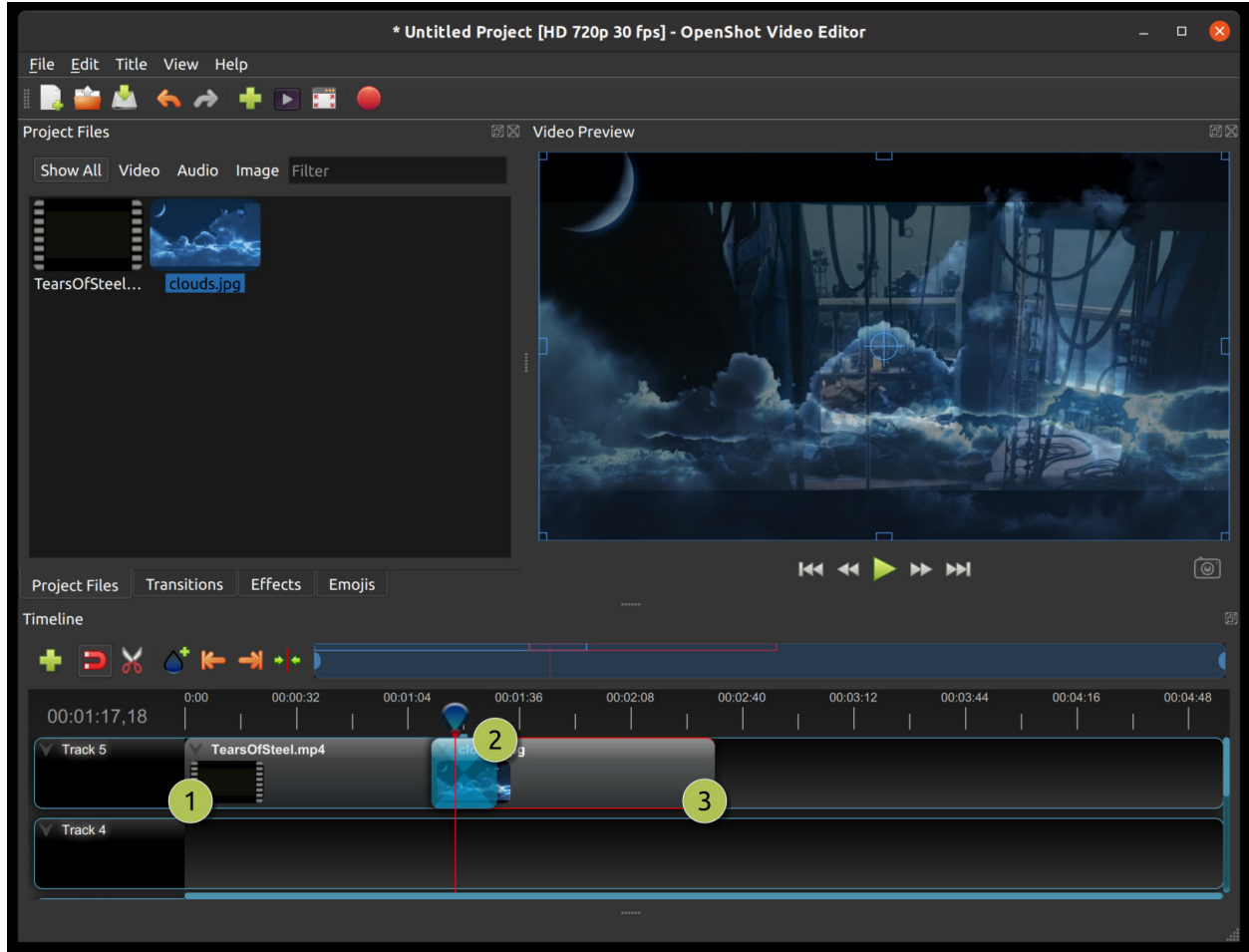
Anahtar kareler ve animasyon hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Animasyon](#).

1.8 Geçişler

Geçiş, iki klip görüntüsü arasında kademeli olarak solma (veya silme) efekti vermek için kullanılır. OpenShot'ta geçişler, zaman çizelgesinde mavi, yuvarlatılmış dikdörtgenler olarak gösterilir. İki klibi üst üste getirdiğinizde otomatik olarak oluşturulur ve **Geçişler** panelinden birini sürükleyerek zaman çizelgesine manuel olarak ekleyebilirsiniz. Bir geçiş, bir klibin üzerine (örtüşecek şekilde) yerleştirilmelidir; en yaygın konum klibin başı veya sonudur.

NOT: Geçişler **sesi** etkilemez, bu yüzden bir klibin ses seviyesini açıp kapatmak istiyorsanız, **volume** klip özelliğini ayarmanız gerekir. Bkz. [Klip Özellikleri](#)

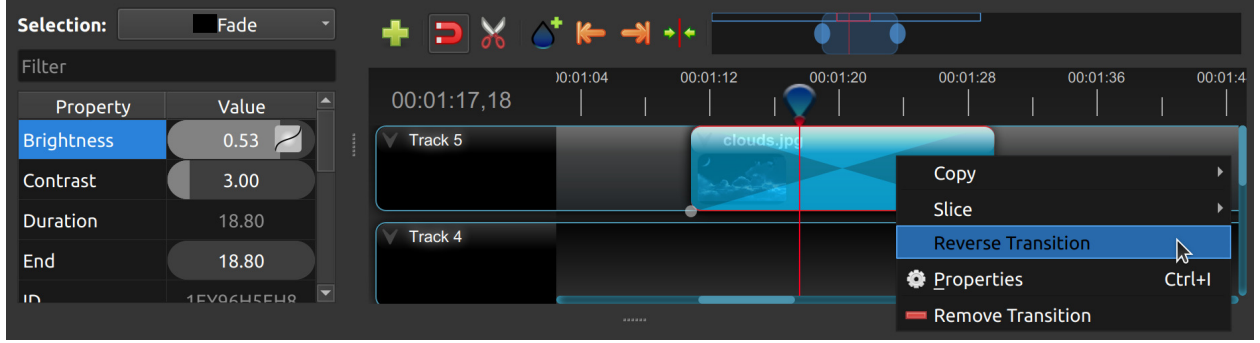
1.8.1 Genel Bakış



#	Ad	Açıklama
1	Klip 1	Bir video klipi
2	Geçiş	Kliplerin üst üste getirilmesiyle otomatik oluşturulan, iki klip görüntüsü arasında kademeli solma geçişi (sesi etkilemez)
3	Klip 2	Bir görüntü klipi

1.8.2 Yön

Geçişler, üst üste binen klip görüntüsünün alfa/şeffaflığını (yani geçiş altındaki klip) ayarlar ve opaklıktan şeffafa veya şeffaftan opaklığa doğru solma yapabilir (sesi etkilemez). Solma yönünü değiştirmek için sağ tıklayın ve *Geçiş Ters Çevir* seçeneğini seçin. Ayrıca, görsel solmayı istediğiniz şekilde canlandırmak için **Parlaklık** eğrisini manuel olarak ayarlayabilirsiniz.



1.8.3 Şeffaflık

Geçişler, şeffaflık içeren (örneğin alfa kanalı) görüntü veya videolarda kullanılırsa, OpenShot'un geçiş sistemi ikinci klibin birinci klibi tamamen kapatmasını beklediğinden, orijinal klip aniden kaybolabilir (varlığından sıçrayarak çıkabilir). Örneğin, ikinci klip birinci klibi tamamen kapatmıyorsa, geçiş en iyi araç olmayabilir. Bunun yerine, birinci klibin alfa özelliğini ayarlayarak gerektiği yerde solmasını sağlamayı düşünebilirsiniz, bkz. [Klip Özellikleri](#) veya [Bağlam Menüsü](#). Alternatif olarak, şeffaf kliplerde daha yumuşak geçiş için geçiş ve alfa solmasını birleştirebilirsiniz.

1.8.4 Kesme ve Dilimleme

OpenShot, bir geçişin başlangıç ve bitiş kırpma pozisyonlarını (kesme veya kırpma olarak da bilinir) ayarlamak için birçok kolay yol sunar. En yaygın yöntem, geçişin sol (veya sağ) kenarını tutup sürüklemektir. Dilimleme ve tüm klavye kısayolları için tam rehber, bkz. [Kırpma ve Dilimleme](#) ve [Klavye Kısayolları](#) bölümleri.

1.8.5 Maske

Video düzenlemede, maskeler bir video klibin belirli alanlarını seçici olarak göstermenizi sağlayan güçlü araçlardır. Görüntü düzenlemedeki maskeleme gibi, video maskeleri değişikliklerin uygulanacağı bölgeyi tanımlar ve videonun diğer kısımlarını etkilenmeden bırakır.

Maske, hedeflemek istediğiniz alanı çevreleyen bir şekil veya yol olarak düşünülebilir. Yaygın kullanılan şekiller dikdörtgenler, daireler ve serbest biçimli yolları içerir. Maskelenen alan "maskelenmiş bölge" olarak adlandırılır.

Maskeler canlandırılabilir, böylece zaman içinde şekil veya konumlarını değiştirebilirsiniz. Bu, gizli öğeleri ortaya çıkarma veya farklı görsel durumlar arasında geçiş yapma gibi dinamik efektler sağlar. OpenShot'ta, *Parlaklık* anahtar kare eğrisini özelleştirerek bir geçiş maske haline getirebilirsiniz. Parlaklığın sabit (değişmeyen) bir değerde tutulması, sabit bir maske konumu sağlar. Bunu özel geçiş görüntüleri veya özel görüntü dizileriyle birleştirerek animasyonlu, karmaşık maskeler oluşturabilirsiniz.

1.8.6 Özel Geçiş

Herhangi bir gri tonlamalı görüntü, ~/ .openshot_qt/transitions/ klasörüne eklenerek geçiş (veya maske) olarak kullanılabilir. Dosyanıza kolayca tanınabilir bir isim verdiğinizden emin olun ve OpenShot'u yeniden başlatın. Özel geçişiniz/maske listenizde görünecektir.

1.8.7 Geçiş Özellikleri

Aşağıda düzenlenebilen ve çoğu durumda zaman içinde canlandırılabilen geçiş özelliklerinin bir listesi bulunmaktadır. Bir geçişin özelliklerini görüntülemek için sağ tıklayın ve *Özellikler* seçeneğini seçin. Özellik düzenleyici açılacak ve bu özellikleri değiştirebileceksiniz. NOT: Oynatma kafasının (yani kırmızı oynatma çizgisi) konumuna dikkat edin. Anahtar kareler, animasyon oluşturmayı kolaylaştırmak için mevcut oynatma pozisyonunda otomatik olarak oluşturulur.

NOT: Geçişler sesi etkilemez, bu yüzden bir klipin ses seviyesini açıp kapatmak istiyorsanız, **Volume** klip özelliğini ayarmanız gerekir. Bkz. *Klip Özellikleri*.

Geçiş Özellik Adı	Tür	Açıklama
Parlaklık	Anahtar Kare	Geçiş görüntüsünün parlaklığını temsil eden eğri, solma/silme etkisini belirler (-1 ile 1 arasında)
Kontrast	Anahtar Kare	Geçiş görüntüsünün kontrastını temsil eden eğri, solma/silmenin yumuşaklık/sertlik derecesini belirler (0 ile 20 arasında)
Süre	Ondalık	Geçişin uzunluğu (saniye cinsinden). Salt okunur özellik.
Bitiş	Ondalık	Geçişin bitiş kırpma konumu (saniye cinsinden).
Kimlik	Dize	Her geçişe atanan rastgele oluşturulmuş bir GUID (küresel benzersiz tanımlayıcı). Salt okunur özellik.
Üst Nesne	Dize	Bu geçişin üst nesnesi, birçok anahtar kare değerinin üst nesne değerine göre başlatılmasını sağlar.
Konum	Ondalık	Geçişin zaman çizelgesindeki konumu (saniye cinsinden).
Görüntüyü Değiştir	Bool	Bir sorunu ayıklamak için, bu özellik geçiş görüntüsünü gösterir (saydamlık yerine).
Başlangıç	Ondalık	Geçişin başlangıç kırpma konumu (saniye cinsinden).
Parça	Tam sayı	Geçişin tutan katman (daha yüksek parçalar, daha düşük parçaların üstünde görüntülenir).

Süre

Süre özelliği, geçişin saniye cinsinden uzunluğunu gösteren ondalık bir değerdir. Bu, salt okunur bir özelliktir. Hesaplama: Bitiş - Başlangıç. Süreyi değiştirmek için *Başlangıç* ve/veya *Bitiş* geçiş özelliklerini düzenlemelisiniz.

- **Kullanım Örneği:** Bir geçişin süresini inceleyerek projenin belirli bir zaman aralığına uyduğundan emin olun.
- **İpucu:** Diyalog veya sahneler gibi belirli zaman aralıklarına uyması gereken geçişler için “Süre” özelliğini kullanmayı düşünün.

Bitiş

Bitiş özelliği, geçişin sonundaki kırpma noktasını saniye cinsinden tanımlar ve zaman çizelgesinde ne kadarının görüneceğini kontrol etmenizi sağlar. Bu özelliği değiştirmek *Süre* geçiş özelliğini etkiler.

- **Kullanım Örneği:** Bir geçişin sonunu başka bir kliple hizalamak veya istenmeyen bölümleri kırmak.
- **İpucu:** Geçişin görünen kısmını hassas şekilde kontrol etmek için “Başlangıç” ve “Bitiş” özelliklerini birleştirin.

Kimlik

Kimlik özelliği, her geçişe atanan rastgele oluşturulmuş bir GUID (Küresel Benzersiz Tanımlayıcı) tutar ve benzersizliğini sağlar. Bu, salt okunur bir özelliktir ve geçiş oluşturulduğunda OpenShot tarafından atanır.

- **Kullanım Örneği:** Özel betikler veya otomasyon görevlerinde belirli geçişlere başvurmak.
- **İpucu:** Genellikle arka planda yönetilse de, geçiş kimliklerini anlamak gelişmiş proje özelleştirmelerine yardımcı olabilir.

Parça

Parça özelliği, geçişin yerleştirildiği katmanı belirten bir tam sayıdır. Daha yüksek parçalardaki geçişler, daha düşük parçalardakilerin üstünde görüntülenir.

- **Kullanım Örneği:** Görsel derinlik ve karmaşıklık yaratmak için geçişleri farklı katmanlarda düzenlemek.
- **İpucu:** Metin bindirmeleri veya grafikler gibi diğerlerinin üstünde görünmesi gereken öğeler için daha yüksek parçaları kullanın.

1.9 Efektler

Efektler, OpenShot'ta bir klipin sesini veya videosunu geliştirmek ya da değiştirmek için kullanılır. Piksel ve ses verilerini değiştirebilirler ve genel olarak video projelerinizi geliştirebilirler. Her efektin kendi özellikleri vardır ve bunların çoğu zaman içinde animasyonlu olabilir, örneğin bir klipin *Parlaklık & Kontrast* değerini zamanla değiştirmek gibi.

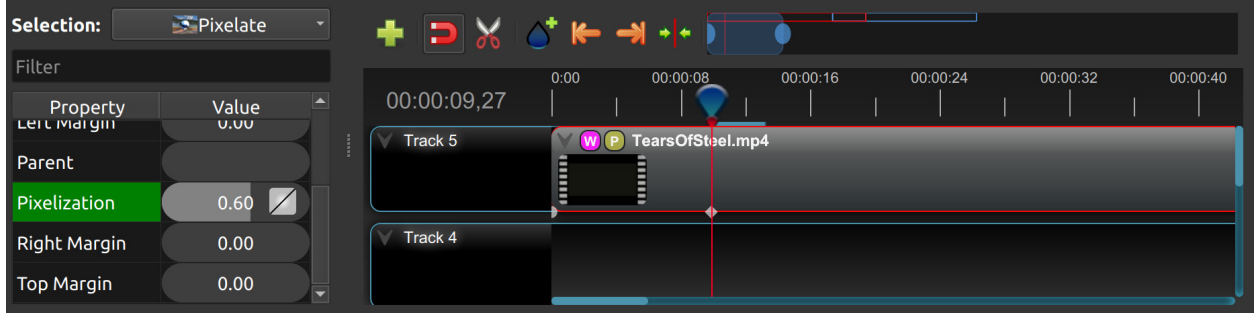
Efektler, Efektler sekmesinden bir klibe sürükleyip bırakarak herhangi bir klibe eklenebilir. Her efekt, küçük renkli bir simge ve efekt adının ilk harfi ile temsil edilir. Not: Oynatma kafasının (yani kırmızı oynatma çizgisi) nerede olduğuna dikkat edin. Anahtar kareler, animasyonları hızlıca oluşturmak için mevcut oynatma konumunda otomatik olarak oluşturulur.

Bir efektin özelliklerini görüntülemek için, efekt simgesine sağ tıklayın, bağlam menüsünü açın ve *Özellikler* seçeneğini seçin. Özellik düzenleyici açılacak ve bu özellikleri düzenleyebilirsiniz. Özellikler, dock'ta alfabetik olarak görünür ve üstte filtre seçenekleri bulunur. Ctrl tuşunu basılı tutup birden fazla efekt simgesine tıklayarak hepsini seçebilirsiniz; Özellikler dock'unda 3 Seçim gibi bir giriş gösterilir ve ortak ayarlarını tek adımda düzenleyebilirsiniz. Bkz: *Klip Özellikleri*.

Bir özelliği ayarlamak için:

- Kaba değişiklikler için kaydırıcıyı sürükleyin.
- Kesin değerler girmek için çift tıklayın.
- Sayısal olmayan seçenekler için sağ/çift tıklayın.

Efekt özellikleri, *Animasyon* sisteminin ayrılmaz bir parçasıdır. Bir efekt özelliğini değiştirdiğinizde, mevcut oynatma kafası konumunda bir anahtar kare oluşturulur. Bir özelliğin tüm klipi kapsamaları için, ayarlamalar yapmadan önce oynatma kafasını klipin başlangıcına veya öncesine konumlandırın. Bir klipin başlangıcını belirlemenin pratik bir yolu, Zaman Çizelgesi araç çubuğundaki 'sonraki/önceki işaretçi' özelliğini kullanmaktır.



1.9.1 Efekt Listesi

OpenShot Video Editor'da toplam 27 yerleşik video ve ses efekti vardır: 18 video efekti ve 9 ses efekti. Bu efektler, bir klibe sürüklenerek eklenebilir. Aşağıdaki tabloda her efektin adı ve kısa açıklaması bulunmaktadır.

Simge	Efekt Adı	Efekt Açıklaması
	Analog Bant	Eski ev videosu titremesi, renk taşması ve kar efekti.
	Alfa Maske / Silme Geçişi	Görüntüler arasında gri tonlamalı maske geçişi.
	Çubuklar	Videonuzun etrafına renkli çubuklar ekleyin.
	Bulanıklık	Görüntü bulanıklığını ayarlayın.
	Parlaklık & Kontrast	Kare parlaklığı ve kontrastını değiştirin.
	Altyazı	Herhangi bir klibe metin altyazısı ekleyin.
	Kroma Anahtarı (Yeşil Ekran)	Rengi şeffaflıkla değiştirin.
	Renk Haritası / Arama	3D LUT arama tabloları (.cube formatı) kullanarak renkleri ayarlayın.
	Renk Doygunluğu	Renk yoğunluğunu ayarlayın.
	Renk Kaydırma	Görüntü renklerini çeşitli yönlerde kaydırın.
	Kırpma	Videonuzun bazı kısımlarını kırpın.
	Tarama Çözme	Videodaki taramalı görüntüyü kaldırın.

sonraki sayfaya devam

Tablo 3 – önceki sayfadan devam

Simge	Efekt Adı	Efekt Açıklaması
	Ton	Ton / rengi ayarla.
	Lens Flare	Lens üzerine güneş ışığı çarpmasını parlama efektleriyle simüle et.
	Negatif	Negatif bir görüntü oluştur.
	Nesne Algılayıcı	Videodaki nesneleri algıla.
	Kontur	Herhangi bir resim veya metnin etrafına kontur ekle.
	Pikselasyon	Görünen pikselleri artır veya azalt.
	Keskinleştir	Kenar kontrastını artırarak video detaylarını daha net yap.
	Kaydır	Görüntüyü farklı yönlere kaydır.
	Küresel Projeksiyon	360° ve balık gözü görüntülerini düzleştir veya projekte et.
	Stabilizatör	Video titremesini azalt.
	İzleyici	Videodaki sınırlayıcı kutuyu takip et.
	Dalga	Görüntüyü dalga desenine bozuklaştır.
	Kompresör	Ses yüksekliğini azalt veya sessiz sesleri yükselt.
	Gecikme	Ses ve video senkronizasyonunu ayarla.
	Bozulma	Bozulma için ses sinyalini kırp.
	Yankı	Gecikmeli ses yansıması ekle.
	Genişletici	Yüksek sesli kısımları göreceli olarak daha yüksek yap.
	Gürültü	Rastgele eşit yoğunlukta sinyaller ekle.
	Parametrik EQ	Ses frekans hacmini ayarla.

sonraki sayfaya devam

Tablo 3 – önceki sayfadan devam

Simge	Efekt Adı	Efekt Açıklaması
	Robotlaştırma	Sesi robotik sese dönüştür.
	Fısıldatma	Sesi fısıltılara dönüştür.

1.9.2 Efekt Özellikleri

Aşağıda, OpenShot'taki tüm efektler tarafından paylaşılan **ortak** efekt özelliklerinin bir listesi bulunmaktadır. Bir efektin özelliklerini görüntülemek için sağ tıklayın ve *Özellikler* seçeneğini seçin. Özellik düzenleyici açılacak ve bu özellikleri değiştirebileceksiniz. Not: Oynatma kafasının (yani kırmızı oynatma çizgisi) konumuna dikkat edin. Anahtar kareler, animasyonları hızlıca oluşturmak için mevcut oynatma konumunda otomatik olarak oluşturulur.

Aşağıdaki tabloda yaygın efekt özelliklerinin bir listesi bulunmaktadır. Burada yalnızca tüm efektlerin paylaştığı **yaygın özellikler** listelenmiştir. Her efektin ayrıca, her bir efekt için özgü olan birçok **benzersiz özellik** vardır, bireysel efektler ve benzersiz özellikleri hakkında daha fazla bilgi için *Video Efektleri* bölümüne bakınız.

Efekt Özellik Adı	Tür	Açıklama
Süre	Ondalık	Efektin uzunluğu (saniye cinsinden). Salt okunur özellik. Çoğu efekt, varsayılan olarak bir klibin uzunluğuna ayarlanır. Bu özellik, efekt bir klibe ait olduğunda gizlenir.
Bitiş	Ondalık	Efektin bitiş kırpma konumu (saniye cinsinden). Bu özellik, efekt bir klibe ait olduğunda gizlenir.
Kimlik	Dize	Her efekti tanımlayan rastgele oluşturulmuş bir GUID (küresel benzersiz tanımlayıcı). Salt okunur özellik.
Üst	Dize	Bu efektin üst nesnesi, bu sayede birçok anahtar kare değeri üst değere göre başlatılır.
Konum	Ondalık	Efektin zaman çizelgesindeki konumu (saniye cinsinden). Bu özellik, efekt bir klibe ait olduğunda gizlenir.
Başlangıç	Ondalık	Efektin başlangıç kırpma konumu (saniye cinsinden). Bu özellik, efekt bir klibe ait olduğunda gizlenir.
Parça	Tam sayı	Efekti barındıran katman (daha yüksek parçalar, daha düşük parçaların üstünde render edilir). Bu özellik, efekt bir klibe ait olduğunda gizlenir.
Klibin Öncesinde Uygula	Mantıksal	Bu efekti, klip anahtar kareleri işleminden önce uygula mı? (varsayılan Evet)

Süre

Süre özelliği, efektin uzunluğunu saniye cinsinden gösteren ondalık bir değerdir. Bu, salt okunur bir özelliktir. Hesaplama: Bitiş - Başlangıç. Süreyi değiştirmek için *Başlangıç* ve/veya *Bitiş* efekt özelliklerini düzenlemelisiniz.

NOT: OpenShot'taki çoğu efekt, efekt süresini klip süresine varsayılan olarak ayarlar ve bu özelliği editörden gizler.

Bitiş

Bitiş özelliği, efektin sonundaki kırpma noktasını saniye cinsinden tanımlar ve efektin zaman çizelgesinde ne kadar görüneceğini kontrol etmenizi sağlar. Bu özelliği değiştirmek, *Süre* efekt özelliğini etkiler.

NOT: OpenShot'taki çoğu efekt, bu özelliği kiple eşleşecek şekilde varsayılan ayarlar ve bu özelliği editörden gizler.

Kimlik

Kimlik özelliği, her efekti benzersiz kılan rastgele oluşturulmuş bir GUID (Küresel Benzersiz Tanımlayıcı) tutar. Bu, salt okunur bir özelliktir ve efekt oluşturulduğunda OpenShot tarafından atanır.

Parça

Parça özelliği, efektin yerleştirildiği katmanı gösteren bir tam sayıdır. Daha yüksek parçalardaki efektler, daha düşük parçalardakilerin üstünde render edilir.

NOT: OpenShot'taki çoğu efekt, bu özelliği kiple eşleşecek şekilde varsayılan ayarlar ve bu özelliği editörden gizler.

1.9.3 Efekt Üstü

Bir efektin *Üst* özelliği, başlangıç anahtar kare değerlerini bir üst efekt olarak ayarlar. Örneğin, birçok efekt aynı üst efekti gösteriyorsa, başlangıç özelliklerini, örneğin *Caption* efektinde yazı tipi boyutu, yazı tipi rengi ve arka plan rengi gibi, miras alırlar. Aynı *Üst* efekti kullanan birçok *Caption* efektinin örneğinde, bu, çok sayıda efekti yönetmenin verimli bir yoludur.

*NOT: Efektlerin parent özelliği, aynı türde bir üst efektle bağlantılı olmalıdır, aksi takdirde varsayılan başlangıç değerleri eşleşmez. Ayrıca bkz. *Klip Üst Nesnesi*.*

Konum

Konum özelliği, efektin zaman çizelgesindeki konumunu saniye cinsinden belirler, 0.0 başlangıcı gösterir.

NOT: OpenShot'taki çoğu efekt, bu özelliği kiple eşleşecek şekilde varsayılan ayarlar ve bu özelliği editörden gizler.

Başlangıç

Başlangıç özelliği, efektin başındaki kırpma noktasını saniye cinsinden tanımlar. Bu özelliği değiştirmek, *Süre* efekt özelliğini etkiler.

NOT: OpenShot'taki çoğu efekt, bu özelliği kiple eşleşecek şekilde varsayılan ayarlar ve bu özelliği editörden gizler.

1.9.4 Sıralama

Efektler genellikle *Klip* anahtar kareleri işlemeyen **önce** uygulanır. Bu, efektin klbin ham görüntüsünü işlemesine olanak tanır; klip ölçeklendirme, döndürme, konum gibi özellikleri uygulamadan önce. Normalde bu tercih edilen olay sırasıdır ve OpenShot'taki efektlerin varsayılan davranışdır. Ancak, bu davranışı *Apply Before Clip Keyframes* özelliği ile isteğe bağlı olarak geçersiz kılabilirsiniz.

Eğer *Apply Before Clip Keyframes* özelliğini *No* olarak ayarlarsanız, efekt klbin görüntüyü ölçeklendirmesi, döndürmesi ve anahtar kareleri uygulamasından **sonra** sıralanır. Bu, önce klbi canlandırmak ve sonra klbe statik bir maske uygulamak istediğinizde, **Mask** efekti gibi bazı efektlerde faydalı olabilir.

1.9.5 Video Efektleri

Efektler genellikle iki kategoriye ayrılır: video ve ses efektleri. Video efektleri, bir klipin görüntüsünü ve piksel verilerini değiştirir. Aşağıda video efektleri ve özelliklerinin bir listesi bulunmaktadır. Genellikle, bir efektle denemeler yapmak, özelliklere farklı değerler girmek ve sonuçları gözlemlemek en iyisidir.

Analog Bant

Analog Tape efekti, tüketici bant oynatımını taklit eder: yatay çizgi titremesi (“tracking”), krom sızıntısı, luma yumuşaklığı, grenli kar, alt kısımda bir **tracking şeridi** ve kısa **statik patlamalar**. Tüm kontroller anahtar karelenebilir ve gürültü deterministiktir (efektin ID’sinden, isteğe bağlı bir ofsetle tohumlanır), böylece renderlar tekrarlanabilir.

Özellik Adı	Açıklama
tracking	(float, 0-1) Yatay çizgi titremesi ve hafif bir alt eğiklik . Daha yüksek değerler genliği ve eğiklik yüksekliğini artırır.
bleed	(float, 0-1) Kroma sızıntısı / kenar bozulması . Yatay kroma kayması + bulanıklık ve hafif doyunluk azalması. “Gökkuşağı kenarı” görünümü verir.
softness	(float, 0-1) Luma yumuşaklığı . Y ekseninde küçük yatay bulanıklık (yaklaşık 0-2 px). Gürültü yüksek olduğunda detayları korumak için düşük tutun.
noise	(float, 0-1) Kar, hışırtı ve kesintiler . Gren gücünü, beyaz çizgilerin olasılığını/uzunluğunu ve hafif bir hat uğultusunu kontrol eder.
stripe	(float, 0-1) Tracking şeridi . Alt bandı kaldırır, oraya hışırtı/gürültü ekler ve değer arttıkça kaldırılan bölgeyi genişletir.
static_bands	(float, 0-1) Statik patlamalar . Kısa parlak bantlar ve satır kümelenmiş çizgiler (komşu satırlarda birçok “kayan yıldız”).
seed_offset	(int, 0-1000) Klipler arasında deterministik varyasyon için dahili tohuma (efekt ID’sinden türetilen) ekler.

Kullanım notları

- **Hafif “ev videosu”:** tracking =0.25, bleed =0.20, softness =0.20, noise =0.25, stripe =0.10, static_bands =0.05.
- **Kötü tracking / kafa tıkanıklığı:** tracking =0.8-1.0, stripe =0.6-0.9, noise =0.6-0.8, static_bands =0.4-0.6, softness< =0.2 ve bleed yaklaşık 0.3 olarak ayarlanmalı.
- **Sadece renk kenar bozulması:** bleed değerini (yaklaşık 0.5) artırın ve diğer kontrolleri düşük tutun.
- **Farklı ama tekrarlanabilir kar:** efekt ID’sini değiştirmeyin (deterministik çıktı için) ve yeni, yine de tekrarlanabilir bir desen için seed_offset değerini değiştirin.

Alfa Maske / Silme Geçişi

Alpha Mask / Wipe Geçiş efekti, iki görüntü veya video klip arasında dinamik bir geçiş oluşturmak için gri tonlamalı bir maske kullanır. Bu efektte, maskenin açık alanları yeni görüntüyü ortaya çıkarırken, koyu alanlar gizler; böylece standart solma veya silme tekniklerinin ötesinde yaratıcı ve özel geçişlere olanak tanır. Bu efekt sadece görüntüyü etkiler, ses parçasını etkilemez.

Özellik Adı	Açıklama
parlaklık	(float, -1 ile 1 arası) Bu eğri, silme boyunca hareketi kontrol eder
kontrast	(float, 0 ile 20 arası) Bu eğri, silme kenarının sertliğini ve yumuşaklığını kontrol eder
okuyucu	(okuyucu) Bu okuyucu, gri tonlamalı silmeniz için herhangi bir görüntü veya videoyu girdi olarak kullanabilir
replace_image	(bool, seçenekler: ['Yes', 'No']) Klipin görüntüsünü mevcut gri tonlamalı silme görüntüsü ile değiştirir, sorun giderme için faydalıdır

Çubuklar

Bars efekti, video çerçevenizin etrafına renkli çubuklar ekler; bu, estetik amaçlar için, videoyu belirli bir en-boy oranı içinde çerçevelemek veya içeriği farklı bir görüntüleme cihazında izliyormuş gibi görünmesini sağlamak için kullanılabilir. Bu efekt, sinematik veya yayın görünümü yaratmak için özellikle faydalıdır.

Özellik Adı	Açıklama
alt	(float, 0 ile 0.5 arası) Alt çubuğun boyutunu ayarlamak için eğri
renk	(renk) Çubukların rengini ayarlamak için eğri
sol	(float, 0 ile 0.5 arası) Sol çubuğun boyutunu ayarlamak için eğri
sağ	(float, 0 ile 0.5 arası) Sağ çubuğun boyutunu ayarlamak için eğri
üst	(float, 0 ile 0.5 arası) Üst çubuğun boyutunu ayarlamak için eğri

Bulanıklık

Bulanıklık efekti, görüntüyü yumuşatır, detay ve dokuyu azaltır. Bu, derinlik hissi yaratmak, çerçevenin belirli kısımlarına dikkat çekmek veya sadece estetik amaçlarla stilistik bir tercih uygulamak için kullanılabilir. Bulanıklık yoğunluğu, istenen yumuşaklık seviyesine ulaşmak için ayarlanabilir.

Özellik Adı	Açıklama
yatay_yarıçap	(float, 0 ile 100 arası) Yatay bulanıklık yarıçapı anahtar karesi. Yatay bulanıklık işleminin piksel cinsinden boyutu.
tekrarlamalar	(float, 0 ile 100 arası) Tekrarlamalar anahtar karesi. Piksel başına bulanıklık tekrarı sayısı. 3 tekrar = Gauss bulanıklığı.
sigma	(float, 0 ile 100 arası) Sigma anahtar karesi. Bulanıklık işleminin yayılma miktarı. Yarıçaptan büyük olmalıdır.
dikey_yarıçap	(float, 0 ile 100 arası) Dikey bulanıklık yarıçapı anahtar karesi. Dikey bulanıklık işleminin piksel cinsinden boyutu.

Parlaklık & Kontrast

Parlaklık ve Kontrast efekti, görüntünün genel aydınlık veya karanlık seviyesini (parlaklık) ve görüntünün en karanlık ile en aydınlık kısımları arasındaki farkı (kontrast) ayarlamaya olanak tanır. Bu efekt, kötü aydınlatılmış videoları düzeltmek veya sanatsal amaçlarla dramatik ışık efektleri yaratmak için kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
parlaklık	(float, -1 ile 1 arası) Parlaklığı ayarlamak için eğri
kontrast	(float, 0 ile 100 arası) Kontrastı ayarlamak için eğri (3 tipiktir, 20 çoktur, 100 maksimumdur. 0 geçersizdir)

Altyazı

Videonuzun üzerine metin altyazıları ekleyin. Hem VTT (WebVTT) hem de SubRip (SRT) altyazı dosyası formatlarını destekliyoruz. Bu formatlar, videolarda altyazı veya alt yazı göstermek için kullanılır. Metin tabanlı altyazıları video içeriğine eklemenize olanak tanır, böylece özellikle işitme engelliler için daha geniş bir izleyici kitlesine erişilebilirlik sağlar. Caption efekti, metnin solup çıkma animasyonunu bile yapabilir ve herhangi bir yazı tipi, boyut, renk ve kenar boşluğunu destekler. OpenShot ayrıca, oynatma kafası konumunda hızlıca altyazı ekleyebileceğiniz veya tüm altyazı metinlerinizi tek bir yerde düzenleyebileceğiniz kullanımı kolay bir Caption düzenleyicisine sahiptir.

```
: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!
```

Özellik Adı	Açıklama
arka_plan	(renk) Altyazı alanı arka plan rengi
arka_plan_alfa	(float, 0 ile 1 arası) Arka plan rengi alfa değeri
arka_plan_köşe	(float, 0 ile 60 arası) Arka plan köşe yarıçapı
arka_plan_dolgu	(float, 0 ile 60 arası) Arka plan dolgusu
altyazı_yazıtipi	(yazıtipi) Yazı tipi adı veya aile adı
altyazı_metni	(altyazı) VTT/SubRip formatında altyazı metni (çok satırlı)
renk	(renk) Altyazı metni rengi
solma_giriş	(float, 0 ile 3 arası) Her altyazı için solma süresi (saniye)
solma_çıkış	(float, 0 ile 3 arası) Her altyazı için solma çıkış süresi (saniye)
yazıtipi_alfa	(float, 0 ile 1 arası) Yazı tipi rengi alfa değeri
yazıtipi_boyutu	(float, 0 ile 200 arası) Yazı tipi boyutu (point cinsinden)
sol	(float, 0 ile 0.5 arası) Sol kenar boşluğu boyutu
satır_aralığı	(float, 0 ile 5 arası) Satırlar arası mesafe (varsayılan 1.0)
sağ	(float, 0 ile 0.5 arası) Sağ kenar boşluğu boyutu
çizgi	(renk) Metin kenarlığı / çizgi rengi
çizgi_kalınlığı	(float, 0 ile 10) Metin kenarlığı / çizgi kalınlığı
üst	(float, 0 ile 1) Üst boşluk boyutu

Kroma Anahtarı (Yeşil Ekran)

Chroma Key (Yeşil Perde) efekti, videodaki belirli bir rengi (genellikle yeşil veya mavi) şeffaflıkla değiştirerek videonun farklı bir arka plan üzerine yerleştirilmesini sağlar. Bu efekt, film ve televizyon yapımlarında görsel efektler oluşturmak ve çekilmesi mümkün veya pratik olmayan ortamlarda nesneleri konumlandırmak için yaygın olarak kullanılır.

Özellik Adı	Açıklama
renk	(renk) Eşleştirilecek renk
eşik	(float, 0 ile 125) Benzer renkleri eşleştirmek için eşik (veya bulanıklık faktörü). Değer ne kadar büyükse, o kadar çok renk eşleşir.
halo	(float, 0 ile 125) Halo giderimi için ek eşik.
anahtar_yöntem	(int, seçenekler: ['Temel anahtarlama', 'HSV/HSL ton', 'HSV doygunluk', 'HSL doygunluk', 'HSV değer', 'HSL parlaklık', 'LCH parlaklık', 'LCH kromatiklik', 'LCH ton', 'CIE Mesafe', 'Cb,Cr vektörü']) Kullanılacak anahtarlama yöntemi veya algoritması.

Renk Haritası / Arama

Renk Haritası efekti, görüntünüze 3D LUT (Arama Tablosu) uygular ve renklerini anında dönüştürerek tutarlı bir görünüm veya atmosfer sağlar. 3D LUT, her giriş tonunu yeni bir çıkış paletine yeniden eşleyen bir tablodur. Kırmızı, yeşil ve mavi kanallar için ayrı anahtar kare eğrileri ile her kanalın LUT tarafından ne kadar etkilendiğini hassas şekilde kontrol edebilir ve hatta canlandırabilirsiniz; böylece derecelendirmenizi zaman içinde kolayca ince ayar yapabilir veya karıştırabilirsiniz.

LUT dosyaları (.cube formatında) birçok çevrimiçi kaynaktan indirilebilir; fotoğrafçılık blogları veya pazar yerlerinde ücretsiz paketler dahil, örneğin <https://freshluts.com/>. OpenShot, kutudan çıktığı gibi **Rec 709** gamma için tasarlanmış popüler LUT seçkisini içerir.

Özellik Adı	Açıklama
lut_yolu	(string) .cube LUT dosyasının dosya sistemi yolu.
yoğunluk	(float, 0.0 ile 1.0) % Genel yoğunluk karışımı (0.0 = LUT yok, 1.0 = tam LUT).
yoğunluk_r	(float, 0.0 ile 1.0) % LUT'un kırmızı kanal karışımı (0.0 = LUT yok, 1.0 = tam LUT).
yoğunluk_g	(float, 0.0 ile 1.0) % LUT'un yeşil kanal karışımı (0.0 = LUT yok, 1.0 = tam LUT).
yoğunluk_b	(float, 0.0 ile 1.0) % LUT'un mavi kanal karışımı (0.0 = LUT yok, 1.0 = tam LUT).

Gamma ve Rec 709

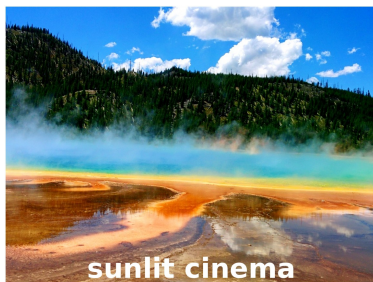
Gamma, video sistemlerinin bir görüntünün orta tonlarını aydınlatma veya karartma yöntemidir. **Rec 709**, günümüzde çoğu HD ve çevrimiçi video için kullanılan standart gamma eğrisidir. OpenShot, **Rec 709** LUT'ları ile birlikte gelerek düzenleyeceğiniz çoğu görüntüye uygun bir renk derecelendirmesi uygulamayı kolaylaştırır.

Kameranız veya iş akışınız farklı bir gamma kullanıyorsa (örneğin LOG profili), yine de o eğri için yapılmış bir LUT kullanabilirsiniz. Renk Haritası efektiindeki **LUT Yolu** altında gamma'nız için tasarlanmış bir .cube dosyası kullanmanız yeterlidir. Sadece görüntünüzün gamma'sının LUT gamma'sı ile eşleştikten emin olun—aksi takdirde renkler yanlış görünebilir.

Aşağıdaki **Rec 709** LUT dosyaları OpenShot'a dahil edilmiştir ve şu kategorilere ayrılmıştır:

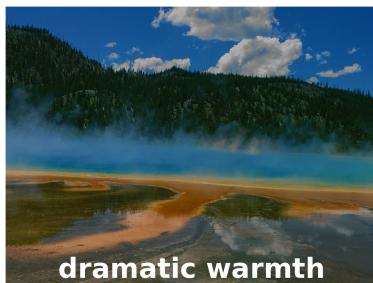
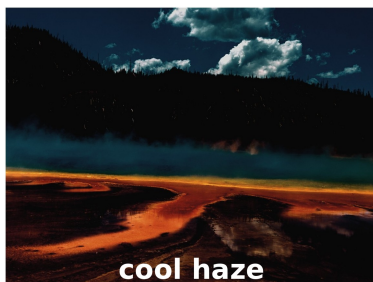
Sinema ve Gişe Rekortmeni







Karanlık ve Hüzünlü







Film Stoku ve Vintage







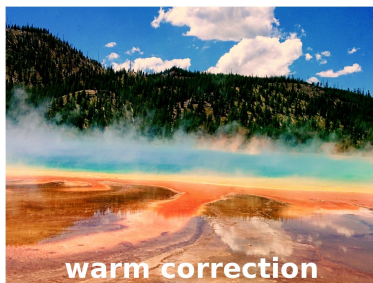


Cam Göbeği ve Turuncu Havası

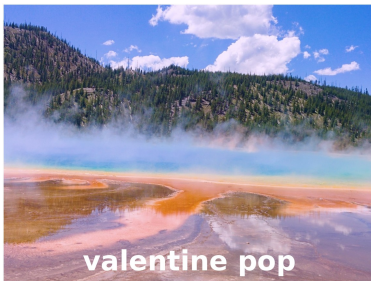




Araçlar ve Düzeltme



Canlı ve Renkli



Renk Doygunluğu

Renk Doygunluğu efekti, videodaki renklerin yoğunluğunu ve canlılığını ayarlar. Doygunluğu artırmak renkleri daha canlı ve dikkat çekici yaparken, azaltmak daha sakin, neredeyse siyah-beyaz bir görünüm oluşturabilir.

Özellik Adı	Açıklama
doygunluk	(float, 0 ile 4) Kare görüntüsünün genel doygunluğunu ayarlayan eğri (0.0 = gri tonlama, 1.0 = normal, 2.0 = iki kat doygunluk)
doygunluk_B	(float, 0 ile 4) Kare görüntüsünün mavi doygunluğunu ayarlayan eğri
doygunluk_G	(float, 0 ile 4) Kare görüntüsünün yeşil doygunluğunu ayarlayan eğri (0.0 = gri tonlama, 1.0 = normal, 2.0 = iki kat doygunluk)
doygunluk_R	(float, 0 ile 4) Kare görüntüsünün kırmızı doygunluğunu ayarlayan eğri

Renk Kaydırma

Bir görüntünün renklerini yukarı, aşağı, sola ve sağa kaydırır (sonsuz sarma ile).

Her pikselin 4 renk kanalı vardır:

- Kırmızı, Yeşil, Mavi ve Alfa (yani şeffaflık)
- Her kanal değeri 0 ile 255 arasındadır

Renk Kaydırma efekti, belirli bir renk kanalını X veya Y ekseninde “hareket ettirir” veya “taşır”. *Tüm video ve resim formatları alfa kanalını desteklemez ve bu durumlarda alfa kanalının renk kaydırması ayarlandığında herhangi bir değişiklik görmezsiniz.*

Özellik Adı	Açıklama
alfa_x	(float, -1 ile 1 arası) Alfa X koordinatlarını kaydır (sola veya sağa)
alfa_y	(float, -1 ile 1 arası) Alfa Y koordinatlarını kaydır (yukarı veya aşağı)
mavi_x	(float, -1 ile 1 arası) Mavi X koordinatlarını kaydır (sola veya sağa)
mavi_y	(float, -1 ile 1 arası) Mavi Y koordinatlarını kaydır (yukarı veya aşağı)
yeşil_x	(float, -1 ile 1 arası) Yeşil X koordinatlarını kaydır (sola veya sağa)
yeşil_y	(float, -1 ile 1 arası) Yeşil Y koordinatlarını kaydır (yukarı veya aşağı)
kırmızı_x	(float, -1 ile 1 arası) Kırmızı X koordinatlarını kaydır (sola veya sağa)
kırmızı_y	(float, -1 ile 1 arası) Kırmızı Y koordinatlarını kaydır (yukarı veya aşağı)

Kırpma

Kırpma efekti, video karesinin istenmeyen dış alanlarını kaldırarak çekimin belirli bir bölümüne odaklanmanızı, en boy oranını değiştirmenizi veya çerçevenin kenarlarındaki dikkat dağıtıcı öğeleri kaldırmanızı sağlar. Bu efekt, OpenShot'ta bir Klip'i kırpmanın birincil yöntemidir. left, right, top ve bottom anahtar kareleri, hareket eden ve yeniden boyutlanan bir kırpma alanı için animasyonlu olabilir. Kırpılan alanı boş bırakabilir veya ekranı dolduracak şekilde dinamik olarak yeniden boyutlandırabilirsiniz.

Bu efekti hızlıca eklemek için bir klibe sağ tıklayıp *Kırp* seçeneğini seçebilirsiniz. Etkin olduğunda, video önizlemede mavi kırpma tutamaçları görünür ve kırpmayı görsel olarak ayarlayabilirsiniz.

Özellik Adı	Açıklama
alt	(float, 0 ile 1 arası) Alt çubuğun boyutu
sol	(float, 0 ile 1 arası) Sol çubuğun boyutu
sağ	(float, 0 ile 1 arası) Sağ çubuğun boyutu
üst	(float, 0 ile 1 arası) Üst çubuğun boyutu
x	(float, -1 ile 1 arası) X kaydırması
y	(float, -1 ile 1 arası) Y kaydırması
yeniden boyutlandır	(bool, seçenekler: ['Evet', 'Hayır']) Çerçeve görüntüsünü kırılan alanla değiştir (kırılan görüntünün otomatik ölçeklenmesine izin verir)

Tarama Çözme

Deinterlace efekti, hareketli nesneler üzerinde yatay çizgiler olarak görülen taramalı video artefaktlarını kaldırmak için kullanılır. Bu efekt, taramalı videoyu (eski video kameralar veya yayın kaynakları gibi) modern ekranlara uygun ilerleyici formata dönüştürmek için gereklidir.

Özellik Adı	Açıklama
tek_mi	(bool, seçenekler: ['Evet', 'Hayır']) Tek veya çift satırları kullan

Ton

Hue efekti, parlaklık veya doygunluğu etkilemeden videonun genel renk dengesini ayarlar. Bu, renk düzeltme için veya görüntünün havasını değiştiren dramatik renk efektleri uygulamak için kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
ton	(float, 0 ile 1 arası) Ton kaydırma yüzdesini ayarlamak için eğri

Lens Flare

Lens Flare efekti, kameranızın lensine çarpan parlak ışığı simüle ederek görüntünüzde parlayan halkalar, renkli halkalar ve hafif parlamalar oluşturur. Yansımalar, ışık kaynağından çerçevenin merkezine doğru bir çizgi boyunca otomatik olarak yerleştirilir. Hareketinizi takip etmek veya sahnenize uyum sağlamak için herhangi bir özelliği anahtar karelerle animasyonlayabilirsiniz.

Özellik Adı	Açıklama
x	(float, -1 ile 1 arası) Işık kaynağının yatay konumu. -1 sol kenar, 0 merkez, +1 sağ kenar.
y	(float, -1 ile 1 arası) Işık kaynağının dikey konumu. -1 üst kenar, 0 merkez, +1 alt kenar.
parlaklık	(float, 0 ile 1 arası) Genel parlaklık gücü ve saydamlık. Daha yüksek değerler daha parlak, daha opak parlamalar oluşturur.
boyut	(float, 0.1 ile 3 arası) Tüm flare efektinin ölçeği. Daha büyük değerler halkaları, halkaları ve parlamaları büyütür.
yayılma	(float, 0 ile 1 arası) İkincil yansımaların ne kadar uzağa gittiği. 0 onları kaynağa yakın tutar, 1 ise karşı kenara kadar iter.
renk_tonu	(renk) Flare renklerini sahnenize uyacak şekilde kaydırır. Ton ve saydamlık için RGBA kaydırıcılarını kullanın.

Negatif

Negative efekti, videonun renklerini tersine çevirerek fotoğraf negatifine benzeyen bir görüntü oluşturur. Bu, sanatsal efektler için, gerçeküstü veya başka dünyaya ait bir görünüm yaratmak veya çerçevedeki belirli öğeleri vurgulamak için kullanılabilir.

Nesne Algılayıcı

Nesne Algılayıcı efekti, video karesindeki nesneleri tanımlamak ve vurgulamak için makine öğrenimi algoritmaları (örneğin sinir ağları) kullanır. Araçlar, insanlar, hayvanlar ve daha fazlası gibi birden fazla nesne türünü tanıyabilir! Bu, analitik amaçlar için, videolara etkileşimli öğeler eklemek veya belirli nesnelerin kare içindeki hareketini izlemek için kullanılabilir.

Sınıf Filtreleri ve Güven

Algılama sürecini özel ihtiyaçlarınıza göre ayarlamak için, Nesne Algılayıcı sınıf filtreleri ve güven eşiği özelliklerini içerir. “Kamyon” veya “Kişi” gibi bir sınıf filtresi ayarlayarak, algılayıcının belirli nesne türlerine odaklanmasını sağlayabilir ve izlenen nesne türlerini sınırlandırabilirsiniz. Güven eşiği, algılamalar için minimum bir kesinlik seviyesi belirlemenize olanak tanır; böylece yalnızca bu eşik üzerindeki güven seviyesine sahip nesneler dikkate alınır, bu da yanlış pozitifleri azaltmaya ve daha doğru algılamalara odaklanmaya yardımcı olur.

Ebeveynlik Nasıl Çalışır

Nesneleri izledikten sonra, diğer *Klipler* öğelerini onlara “ebeveyn” yapabilirsiniz. Bu, ikinci klibin (bir grafik, metin veya başka bir video katmanı olabilir) izlenen nesneye bağımlı gibi onu takip edeceği anlamına gelir. İzlenen nesne sola hareket ederse, alt klip de sola hareket eder. İzlenen nesne boyut olarak büyürse (kameraya yaklaşırsa), alt klip de ölçeklenir. Ebeveynli kliplerin doğru görünmesi için, izlenen nesnelerden daha yüksek bir İzleme üzerinde olmaları ve uygun *Ölçek* özelliğinin ayarlanması gerekir.

Bkz: *Klip Üst Nesnesi*.

Özellikler

Özellik Adı	Açıklama
sınıf_filtresi	(string) Filtrelenecek nesne sınıfı türü (örneğin araba, kişi)
güven_eşiği	(float, 0 ile 1 arası) Algılanan nesneleri göstermek için minimum güven değeri
kutu_metnini_göster	(int, seçenekler: ['Evet', 'Hayır']) TÜM izlenen nesnelerin sınıf adı ve kimliğini çiz
kutuları_göster	(int, seçenekler: ['Evet', 'Hayır']) TÜM izlenen nesnelerin etrafına sınırlayıcı kutu çiz (tüm izlenen nesneleri hızlıca gizlemek için)
seçili_nesne_indeksi	(int, 0 ile 200 arası) Özelliklerini değiştirmek için <i>seçilen</i> izlenen nesnenin indeksi
kutu_çiz	(int, seçenekler: ['Evet', 'Hayır']) Seçili izlenen nesnenin etrafına kutu çizilip çizilmeyeceği
kutu_id	(string) Tanımlama amaçlı izlenen nesne kutusunun dahili kimliği
x1	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sol üst X koordinatı, video karesi genişliğine normalize edilmiş
y1	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sol üst Y koordinatı, video karesi yüksekliğine normalize edilmiş
x2	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sağ alt X koordinatı, video karesi genişliğine normalize edilmiş
y2	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sağ alt Y koordinatı, video karesi yüksekliğine normalize edilmiş
delta_x	(float, -1.0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun önceki konumuna göre yatay hareket farkı
delta_y	(float, -1.0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun önceki konumuna göre dikey hareket farkı
ölçek_x	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun orijinal boyutuna göre X yönündeki ölçek faktörü
ölçek_y	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun orijinal boyutuna göre Y yönündeki ölçek faktörü
dönme	(float, 0 ile 360 arası) İzlenen nesne kutusunun dönme açısı, derece cinsinden
görünür	(bool) İzlenen nesne kutusunun mevcut karede görünür olup olmadığı. Salt okunur özellik.
çizgi	(renk) İzlenen nesne kutusunun çevresindeki çizgi (kenarlık) rengi
çizgi_kalınlığı	(int, 1 ile 10 arası) İzlenen nesne kutusunun çevresindeki çizgi (kenarlık) kalınlığı
çizgi_opaklığı	(float, 0 ile 1 arasında) İzlenen nesne kutusunun etrafındaki çizginin (kenarlık) opaklığı
arka_plan_alfa	(float, 0 ile 1 arasında) İzlenen nesne kutusunun içindeki arka plan dolgusunun opaklığı
arka_plan_köşe	(int, 0 ile 150 arasında) İzlenen nesne kutusunun içindeki arka plan dolgusunun köşe yarıçapı
arka_plan	(renk) İzlenen nesne kutusunun içindeki arka plan dolgusunun rengi

Kontur

Outline efekti, video karesi içindeki resimlerin veya metinlerin etrafına özelleştirilebilir bir kenarlık ekler. Görüntünün alfa kanalını çıkararak, bunu bulanıklaştırıp düzgün bir kontur maskesi oluşturur ve ardından bu maskeyi düz renk katmanıyla birleştirir. Kullanıcılar, konturun genişliğini, renk bileşenlerini (kırmızı, yeşil, mavi) ve saydamlığını (alfa) ayarlayabilir; böylece geniş bir görsel stil yelpazesi elde edilir. Bu efekt, metni vurgulamak, görsel ayırım yaratmak ve videolarınıza sanatsal bir dokunuş katmak için idealdir.

Özellik Adı	Açıklama
genişlik	(float, 0 ile 100 arasında) Konturun piksel cinsinden genişliği.
kırmızı	(float, 0 ile 255 arasında) Konturun kırmızı renk bileşeni.
yeşil	(float, 0 ile 255 arasında) Konturun yeşil renk bileşeni.
mavi	(float, 0 ile 255 arasında) Konturun mavi renk bileşeni.
alfa	(float, 0 ile 255 arasında) Konturun saydamlık (alfa) değeri.

Pikselasyon

Pixelate efekti, videodaki piksellerin boyutunu artırır veya azaltır; mozaik benzeri bir görünüm oluşturur. Bu, gizlilik nedenleriyle yüzler veya plaka gibi detayları gizlemek için veya retro, dijital ya da soyut bir estetik yaratmak amacıyla stilistik bir efekt olarak kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
alt	(float, 0 ile 1 arasında) Alt kenar boşluğu boyutunu ayarlamak için eğri
sol	(float, 0 ile 1 arasında) Sol kenar boşluğu boyutunu ayarlamak için eğri
pikselleştirme	(float, 0 ile 0.99 arasında) Pikselleştirme miktarını ayarlamak için eğri
sağ	(float, 0 ile 1 arasında) Sağ kenar boşluğu boyutunu ayarlamak için eğri
üst	(float, 0 ile 1 arasında) Üst kenar boşluğu boyutunu ayarlamak için eğri

Keskinleştir

Sharpen efekti, algılanan detayları artırmak için önce kareyi hafifçe bulanıklaştırır; ardından ölçeklendirilmiş farkı (*unsharp maskesi*) üzerine ekler. Bu, kenar kontrastını artırarak dokuların ve konturların daha net görünmesini sağlar, genel parlaklığı değiştirmez.

Modlar

- **Unsharp** – Klasik un-sharp maskesi: kenar detayları *orijinal* kareye geri eklenir. Fotoğraf düzenleyicilerde görülen tanıdık keskinleştirme etkisini oluşturur.
- **HighPass** – Yüksek geçiş karışımı: kenar detayları *bulanık* kareye eklenir; ardından sonuç orijinalin yerine geçer. Daha yumuşak, daha 'kontrastlı' bir görünüm sağlar ve aksi takdirde taşıyacak parlaklıkları kurtarabilir.

Kanallar

- **All** – Kenar maskesini tam RGB sinyaline uygular (en güçlü efekt – renk ve parlaklık keskinleştirilir).
- **Luma** – Sadece luma (parlaklık) uygulanır. Renkler dokunulmaz, böylece kromatik gürültü artmaz.
- **Chroma** – Sadece kromatik (renk farkı) kanallara uygulanır. Algılanan parlaklığı değiştirmeden renk kenarlarını nazikçe canlandırmak için faydalıdır.

Özellikler

Özellik Adı	Açıklama
miktar	(float, 0 ile 40 arasında) Güç çarpanı / %100'e kadar kenar vurgusu
yarıçap	(float, 0 ile 10 arasında) 720p'de piksel cinsinden bulanıklık yarıçapı (klip boyutuna otomatik ölçeklenir)
eşik	(float, 0 ile 1 arasında) Keskinleştirilecek minimum luma farkı
mod	(int, seçenekler: ['Unsharp', 'HighPass']) Keskinleştirme maskesinin matematiksel stili
kanal	(int, seçenekler: ['All', 'Luma', 'Chroma']) Hangi renk kanallarına keskinleştirme uygulanacağı

Kaydır

Shift efekti, tüm görüntüyü farklı yönler (yukarı, aşağı, sola, sağa sonsuz sarmalı olarak) hareket ettirir ve hareket veya yönelim kaybı hissi yaratır. Bu, geçişler için, kamera hareketini simüle etmek veya statik çekimlere dinamik hareket katmak için kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
x	(float, -1 ile 1 arasında) X koordinatlarını kaydır (sola veya sağa)
y	(float, -1 ile 1 arasında) Y koordinatlarını kaydır (yukarı veya aşağı)

Küresel Projeksiyon

Spherical Projection efekti, 360° veya balık gözü görüntüyü normal dikdörtgen bir görünüme düzleştirir veya balık gözü çıktısı üretir. Sanal kamerayı yaw, pitch ve roll ile yönlendirin. Çıkış görünümünü FOV ile kontrol edin. Girdi türünü (equirect veya balık gözü modellerinden biri) seçin, çıkış için bir projeksiyon modu belirleyin ve kalite ile hız arasında denge kuran bir örnekleme modu seçin. Bu, 360° kliplerde anahtar kareli “sanal kamera” hareketleri ve dairesel balık gözü çekimlerinin dönüştürülmesi için idealdir.

Özellik Adı	Açıklama
yaw	(float, -180 ile 180) Yukarı eksen etrafında yatay dönüş (derece).
pitch	(float, -180 ile 180) Sağ eksen etrafında dikey dönüş (derece).
roll	(float, -180 ile 180) İleri eksen etrafında dönüş (derece).
fov	(float, 0 ile 179) Çıkış FOV . Çıkış için sanal kameranın yatay görüş alanı (derece).
in_fov	(float, 1 ile 360) Giriş FOV . Kaynak lensin toplam kapsama alanı. Girdi Modeli = Balık Gözü olduğunda kullanılır (tipik değer 180). Equirect kaynaklar için dikkate alınmaz.
projeksiyon_modu	(int) Çıkış projeksiyonu: Küre (0) : tam küre üzerinde doğrusal çıkış. Yarım Küre (1) : yarım küre üzerinde doğrusal çıkış. Balık Gözü: Eşit Uzaklık (2) , Eşit Alan (3) , Stereografik (4) , Ortografik (5) : seçilen haritalamayı kullanan dairesel balık gözü çıkışı.
girdi_modeli	(int) Kaynak lens modeli: Equirectangular (0) , Balık Gözü: Eşit Uzaklık (1) , Balık Gözü: Eşit Alan (2) , Balık Gözü: Stereografik (3) , Balık Gözü: Ortografik (4) .
ters_cevir	(int) Görünümü aynalamadan 180° döndürür. Normal (0) , Ters (1) . Equirect kaynaklar için bu, 180° yaw gibi davranır. Balık gözü girişlerinde ön/arka yarımküreleri değiştirir.
enterpolasyon	(int) Örneklem yöntemi: En Yakın (0) , Bilinear (1) , Bicubic (2) , Otomatik (3) . Otomatik, yaklaşık 1:1'de Bilinear, büyütmede Bicubic ve küçültmede mipmapped Bilinear seçer.

Kullanım notları

- **Balık gözü klipi normal görünüme düzleştirin:** **Girdi Modeli**ni doğru balık gözü türüne ayarlayın**, ****Giriş FOV'u** lens kapsamınıza (genellikle 180) ayarlayın, **Projeksiyon Modu** = **Küre** veya **Yarım Küre** seçin, ardından **Yaw/Pitch/Roll** ve **Çıkış FOV** ile çerçeveleyin.
- **Equirect klipi yeniden çerçeveleyin:** **Girdi Modeli** = **Equirectangular** olarak ayarlayın, **Küre** (tam) veya **Yarım Küre** (ön/arka) seçin. Equirect için **Ters** yaw +180 ile eşdeğerdir ve aynalamaz.
- **Balık gözü çıktısı oluşturun:** **Balık Gözü** projeksiyon modlarından birini seçin (2..5). **Çıkış FOV** disk kapsamasını kontrol eder (180 klasik dairesel balık gözü verir).
- Görüntü aynalanmış görünüyorsa, **Ters** i kapatın. Equirect'te arka görünüm gerekiyorsa, **Ters** i kullanın veya **Yaw** a +180 ekleyin.
- Çıkış yumuşak veya kenarları bozuk görünüyorsa, **Çıkış FOV'u** azaltın veya dışa aktarma çözünürlüğünü artırın. **Otomatik** enterpolasyon filtreyi ölçeklemeye göre ayarlar.

Stabilizatör

Stabilizer efekti, elde tutulan veya kararsız video görüntülerindeki istenmeyen titreme ve sarsıntıyı azaltarak daha pürüzsüz ve profesyonel görünümlü çekimler sağlar. Bu, özellikle aksiyon sahneleri, elde çekimler veya tripod kullanılmayan görüntüler için faydalıdır.

Özellik Adı	Açıklama
yakınlaştırma	(float, 0 ile 2) Titremeyi ve düzensiz kenarları kırpma için klibe yakınlaştırma yüzdesi

İzleyici

Tracker efekti, video karesi içinde belirli bir nesne veya alanın birden çok kare boyunca izlenmesini sağlar. Bu, hareket takibi, nesnelerin hareketini takip eden efektler veya açıklamalar eklemek ya da izlenen bir noktaya dayalı görüntüyü stabilize etmek için kullanılabilir. Bir nesneyi izlerken, klibin başında görünen tüm nesneyi seçtiğinizden emin olun ve aşağıdaki Tracking Type algoritmalarından birini seçin. İzleme algoritması, bu nesneyi kare kare takip eder, konumunu, ölçeğini ve bazen dönüşünü kaydeder.

İzleme Türü

- **KCF:** (varsayılan) Nesne hareketini doğru şekilde izlemek ve tahmin etmek için 'bags' adlı örtüşen alanlarda korelasyon filtreleri kullanan Boosting ve MIL stratejilerinin karışımıdır. Daha yüksek hız ve doğruluk sunar, nesne kaybolduğunda izlemeyi durdurabilir ancak nesne kaybedildikten sonra izlemeye devam etmekte zorlanır.
- **MIL:** Kesin pozitif nesnenin çevresindeki birden çok potansiyel pozitif ('bags') dikkate alarak Boosting'i geliştirir, gürültüye karşı dayanıklılığı artırır ve iyi doğruluk sağlar. Ancak, Boosting İzleyicisinin düşük hız ve nesne kaybolduğunda izlemeyi durdurmadaki zorluk gibi dezavantajlarını paylaşır.
- **BOOSTING:** Yanlış sınıflandırılan nesnelere odaklanarak izlenen nesnelerin sınıflandırmasını geliştirmek için çevrimiçi AdaBoost algoritmasını kullanır. Başlangıç karesinin ayarlanmasını gerektirir ve yakın nesneleri arka plan olarak kabul eder, maksimum puan alanlarına göre yeni karelere uyum sağlar. Doğru izleme ile bilinir ancak düşük hız, gürültüye duyarlılık ve nesne kaybında izlemeyi durdurma zorluğu yaşar.
- **TLD:** İzlemeyi izleme, öğrenme ve algılama aşamalarına ayırır, zamanla uyum sağlama ve düzeltme imkanı verir. Nesne ölçeklendirme ve örtüşmelerle makul derecede başa çıkabilir, ancak izleme ve algılamada kararsızlık ve ön-görülemez davranışlar gösterebilir.
- **MEDIANFLOW:** Lucas-Kanade yöntemine dayanır, gerçek zamanlı poz tahmini için ileri ve geri hareketi analiz ederek yörünge hatalarını tahmin eder. Belirli koşullarda hızlı ve doğrudur ancak hızlı hareket eden nesneleri kaybedebilir.
- **MOSSE:** Aydınlatma, ölçek ve poz değişikliklerine karşı dayanıklılığı sürdürmek için Fourier uzayında uyarlanabilir korelasyonları kullanır. Çok yüksek izleme hızlarına sahiptir ve kayıptan sonra izlemeye devam etmede daha iyidir, ancak olmayan bir nesneyi izlemeye devam edebilir.
- **CSRT:** Filtre desteğini ayarlamak için mekansal güvenilirlik haritalarını kullanır, dikdörtgen olmayan nesneleri izleme yeteneğini artırır ve nesne örtüşmelerinde bile iyi performans gösterir. Ancak daha yavaştır ve nesne kaybolduğunda güvenilir çalışmayabilir.

Ebeveynlik Nasıl Çalışır

Bir nesneyi izlemeye başladıktan sonra, diğer *Klipler* öğelerini ona "bağlayabilirsiniz". Bu, ikinci klibin (bir grafik, metin veya başka bir video katmanı olabilir) izlenen nesneye bağlıymış gibi onu takip edeceği anlamına gelir. İzlenen nesne sola hareket ederse, bağlı klip de sola hareket eder. İzlenen nesne boyut olarak büyürse (kameraya yaklaşırsa), bağlı klip de ölçeklenir. Bağlı kliplerin doğru görünmesi için, izlenen nesnelerin üzerinde daha yüksek bir İzleme (Track) üzerinde olmaları ve uygun *Ölçek* özelliğinin ayarlanması gerekir.

Bkz: *Klip Üst Nesnesi*.

Özellikler

Özellik Adı	Açıklama
kutu_çiz	(int, seçenekler: ['Evet', 'Hayır']) İzlenen nesnenin etrafına kutu çizilip çizilmeyeceği
kutu_id	(string) Tanımlama amaçlı izlenen nesne kutusunun dahili kimliği
x1	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sol üst X koordinatı, video karesi genişliğine normalize edilmiş
y1	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sol üst Y koordinatı, video karesi yüksekliğine normalize edilmiş
x2	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sağ alt X koordinatı, video karesi genişliğine normalize edilmiş
y2	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun sağ alt Y koordinatı, video karesi yüksekliğine normalize edilmiş
delta_x	(float, -1.0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun önceki konumuna göre yatay hareket farkı
delta_y	(float, -1.0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun önceki konumuna göre dikey hareket farkı
ölçek_x	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun orijinal boyutuna göre X yönündeki ölçek faktörü
ölçek_y	(float, 0 ile 1 arası) İzlenen nesne kutusunun orijinal boyutuna göre Y yönündeki ölçek faktörü
dönme	(float, 0 ile 360 arası) İzlenen nesne kutusunun dönme açısı, derece cinsinden
görünür	(bool) İzlenen nesne kutusunun mevcut karede görünür olup olmadığı. Salt okunur özellik.
çizgi	(renk) İzlenen nesne kutusunun çevresindeki çizgi (kenarlık) rengi
çizgi_kalınlığı	(int, 1 ile 10 arası) İzlenen nesne kutusunun çevresindeki çizgi (kenarlık) kalınlığı
çizgi_opaklığı	(float, 0 ile 1 arasında) İzlenen nesne kutusunun etrafındaki çizginin (kenarlık) opaklığı
arka_plan_alfa	(float, 0 ile 1 arasında) İzlenen nesne kutusunun içindeki arka plan dolgusunun opaklığı
arka_plan_köşe	(int, 0 ile 150 arasında) İzlenen nesne kutusunun içindeki arka plan dolgusunun köşe yarıçapı
arka_plan	(renk) İzlenen nesne kutusunun içindeki arka plan dolgusunun rengi

Dalga

Dalga efekti, görüntüyü dalga benzeri bir desene bozar, sıcaklık buğusu, su yansımaları veya diğer bozulma türlerini simüle eder. Dalga hızı, genliği ve yönü ayarlanabilir.

Özellik Adı	Açıklama
genlik	(float, 0 ile 5 arası) Dalganın yüksekliği
çarpan	(float, 0 ile 10 arası) Dalganın büyüklüğünü artırmak için çarpan
x_kaydırma	(float, 0 ile 1000 arası) X ekseninde kaydırma miktarı
y_hızı	(float, 0 ile 300 arası) Dalganın Y eksenindeki hızı
dalga_boyu	(float, 0 ile 3 arası) Dalganın uzunluğu

1.9.6 Ses Efektleri

Ses efektleri, bir klibin dalga formlarını ve ses örnek verilerini değiştirir. Aşağıda ses efektleri ve özellikleri listelenmiştir. Genellikle bir efektle denemeler yapmak, özelliklere farklı değerler girmek ve sonuçları gözlemlemek en iyisidir.

Kompresör

Ses işlemde Kompresör efekti, ses sinyalinin dinamik aralığını azaltır, yüksek sesleri kısar ve düşük sesleri yükseltir. Bu, farklı ses kaynaklarının ses seviyelerini dengelemek veya müzik prodüksiyonunda belirli bir ses karakteristiği elde etmek için daha tutarlı bir ses seviyesi oluşturur.

Özellik Adı	Açıklama
atak	(float, 0.1 ile 100 arası)
atla	(bool)
makeup_kazancı	(float, -12 ile 12 arası)
oran	(float, 1 ile 100 arası)
bırakma	(float, 10 ile 1000 arası)
eşik	(float, -60 ile 0 arası)

Gecikme

Delay efekti, ses sinyaline yankı ekler, sesi kısa bir gecikmeden sonra tekrarlar. Bu, seste mekan ve derinlik hissi yaratabilir ve müzik, ses tasarımı ve ses sonrası prodüksiyonda yaratıcı efektler için yaygın olarak kullanılır.

Özellik Adı	Açıklama
gecikme_süresi	(float, 0 ile 5 arası)

Bozulma

Distortion efekti, ses sinyalini kasıtlı olarak keser, harmonik ve harmonik olmayan üst tonlar ekler. Bu, birçok elektro gitar tonunun karakteristik olan sert, agresif bir ses yaratabilir ve hem müzik hem de ses tasarımı amaçları için kullanılır.

Özellik Adı	Açıklama
distortion_türü	(int, seçenekler: ['Sert Kesme', 'Yumuşak Kesme', 'Üssel', 'Tam Dalga Doğrultucu', 'Yarım Dalga Doğrultucu'])
giriş_kazancı	(int, -24 ile 24 arası)
çıkış_kazancı	(int, -24 ile 24 arası)
ton	(int, -24 ile 24 arası)

Yankı

Echo efekti, delay'e benzer şekilde, ses sinyalini aralıklarla tekrarlar ancak doğal yankıları taklit eden belirgin bir ses tekrarı yaratmaya odaklanır. Bu, akustik ortamları simüle etmek veya yaratıcı ses efektleri için kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
yankı süresi	(float, 0 ile 5 arası)
geri besleme	(float, 0 ile 1 arası)
karışım	(float, 0 ile 1 arası)

Genişletici

Expander efekti, sesin dinamik aralığını artırır, sessiz sesleri daha da sessizleştirir ve yüksek sesleri etkilemez. Bu, kompresyonun tersidir ve arka plan gürültüsünü azaltmak veya sesin dinamik etkisini artırmak için kullanılır.

Özellik Adı	Açıklama
atak	(float, 0.1 ile 100 arası)
atla	(bool)
makeup_kazancı	(float, -12 ile 12 arası)
oran	(float, 1 ile 100 arası)
bırakma	(float, 10 ile 1000 arası)
eşik	(float, -60 ile 0 arası)

Gürültü

Noise efekti, beyaz gürültü sesini simüle etmek için frekans spektrumunda rastgele, eşit yoğunlukta sinyaller ekler. Bu, ses maskesi olarak, ses tasarımında bir bileşen olarak veya test ve kalibrasyon amaçlarıyla kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
seviye	(int, 0 ile 100 arası)

Parametrik EQ

Parametrik EQ (Ekolayzer) efekti, ses sinyalindeki belirli frekans aralıklarının ses seviyesini hassas şekilde ayarlamaya olanak tanır. Bu, istenmeyen tonları kaldırmak gibi düzeltici önlemler veya sesin tonal dengesini şekillendirmek için yaratıcı amaçlarla kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
filtre türü	(int, seçenekler: ['Alçak Geçiş', 'Yüksek Geçiş', 'Alçak Raf', 'Yüksek Raf', 'Bant Geçiş', 'Bant Durdur', 'Tepe Çentik'])
frekans	(int, 20 ile 20000 arası)
kazanç	(int, -24 ile 24 arası)
q faktörü	(float, 0 ile 20 arası)

Robotlaştırma

Robotizasyon efekti, sesin mekanik veya robotik çıkmasını sağlar; perde modülasyonu ve sentez tekniklerinin birleşimi uygulanır. Bu efekt, medya karakter sesleri, yaratıcı müzik prodüksiyonu ve ses tasarımı yaygın olarak kullanılır.

Özellik Adı	Açıklama
fft boyutu	(int, seçenekler: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
hop boyutu	(int, seçenekler: ['1/2', '1/4', '1/8'])
pencere türü	(int, seçenekler: ['Dikdörtgen', 'Bartlett', 'Hann', 'Hamming'])

Fısıldatma

Whisperization efekti, sesi fısıldayan bir sese benzetir; genellikle belirli frekansları filtreleyip gürültü ekleyerek uygulanır. Bu, müzikte sanatsal efektler, film ve video için ses tasarımı veya sesli hikaye anlatımında gizlilik ya da samimiyet iletmek için kullanılabilir.

Özellik Adı	Açıklama
fft boyutu	(int, seçenekler: ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
hop boyutu	(int, seçenekler: ['1/2', '1/4', '1/8'])
pencere türü	(int, seçenekler: ['Dikdörtgen', 'Bartlett', 'Hann', 'Hamming'])

Anahtar kareler ve animasyon hakkında daha fazla bilgi için [Animasyon](#) bölümüne bakınız.

1.10 Dışa Aktar

Dışa aktarma, OpenShot projenizi (klipler, efektler, animasyonlar, başlıklar) tek bir video çıktı dosyasına dönüştürür (video kodlama olarak adlandırılan bir işlem kullanılarak). Varsayılan ayarları kullanarak, dışa aktarılan video çoğu medya oynatıcı (VLC gibi) ve web sitesi (YouTube, Vimeo, Facebook gibi) ile uyumlu olacak ve MP4 (h.264 + AAC) formatında bir video dosyası oluşturacaktır. Bkz: [MP4 \(h.264\)](#).

Ekranın üstündeki *Video Dışa Aktar* simgesine tıklayın (veya *Dosya* → *Video Dışa Aktar* menüsünü kullanın). Varsayılan değerler uygundur, bu yüzden yeni videonuzu oluşturmak için sadece *Video Dışa Aktar* düğmesine tıklayın. Ayrıca kendi özel dışa aktarma profillerinizi oluşturabilirsiniz, bkz: [Profiler](#).

1.10.1 Basit Mod

Video kodlama çok karmaşık olup, onlarca birbirine bağlı ayar ve seçenek içerir; ancak OpenShot bunu kolaylaştırır, mantıklı varsayılanlarla ve bu karmaşıklığın çoğunu varsayılan dışa aktarma görünümü olan *Basit* sekmesinin arkasında gizler.

Export Video

✕

File Name:

Folder Path:

Browse...

Simple
Advanced

Select a Profile to start:

Profile:

All Formats

Select from the following options:

Target:

CPU

MP4 (h.264)

Video Profile:

HD 720p 24 fps (1280x720)

Quality:

High

0%

Cancel
Export Video

Basit Ayar	Açıklama
Profil	Yaygın ön ayarlar (kategoriye göre gruplanmış ön ayar ve video profili kombinasyonları, örneğin: Web)
Hedef	Mevcut profile bağlı hedef ön ayarları (yaygın formatlar, kodekler ve kalite ayarları koleksiyonları, bkz: Ön Ayar Listesi)
Video Profili	Mevcut hedefe bağlı video profilleri (yaygın boyut, kare hızı ve en boy oranı koleksiyonları, bkz: Profil Listesi veya kendi profilinizi oluşturun Profiller)
Kalite	Kalite ayarları (düşük, orta, yüksek), çeşitli video ve ses bit hızlarıyla ilgilidir.

1.10.2 Gelişmiş Mod

Çoğu kullanıcı *Gelişmiş* sekmesine geçmeye ihtiyaç duymaz, ancak video kodlama ayarlarını özelleştirmeniz gerekiyorsa, örneğin özel bit hızları, farklı kodekler veya dışa aktarılan kare aralığını sınırlamak için, bu sekme sizin için.

Gelişmiş Seçenekler

Export Video

File Name:

Folder Path:

Advanced Options

Export To:

Start Frame:

End Frame:

Profile

Image Sequence Settings

Video Settings

Audio Settings

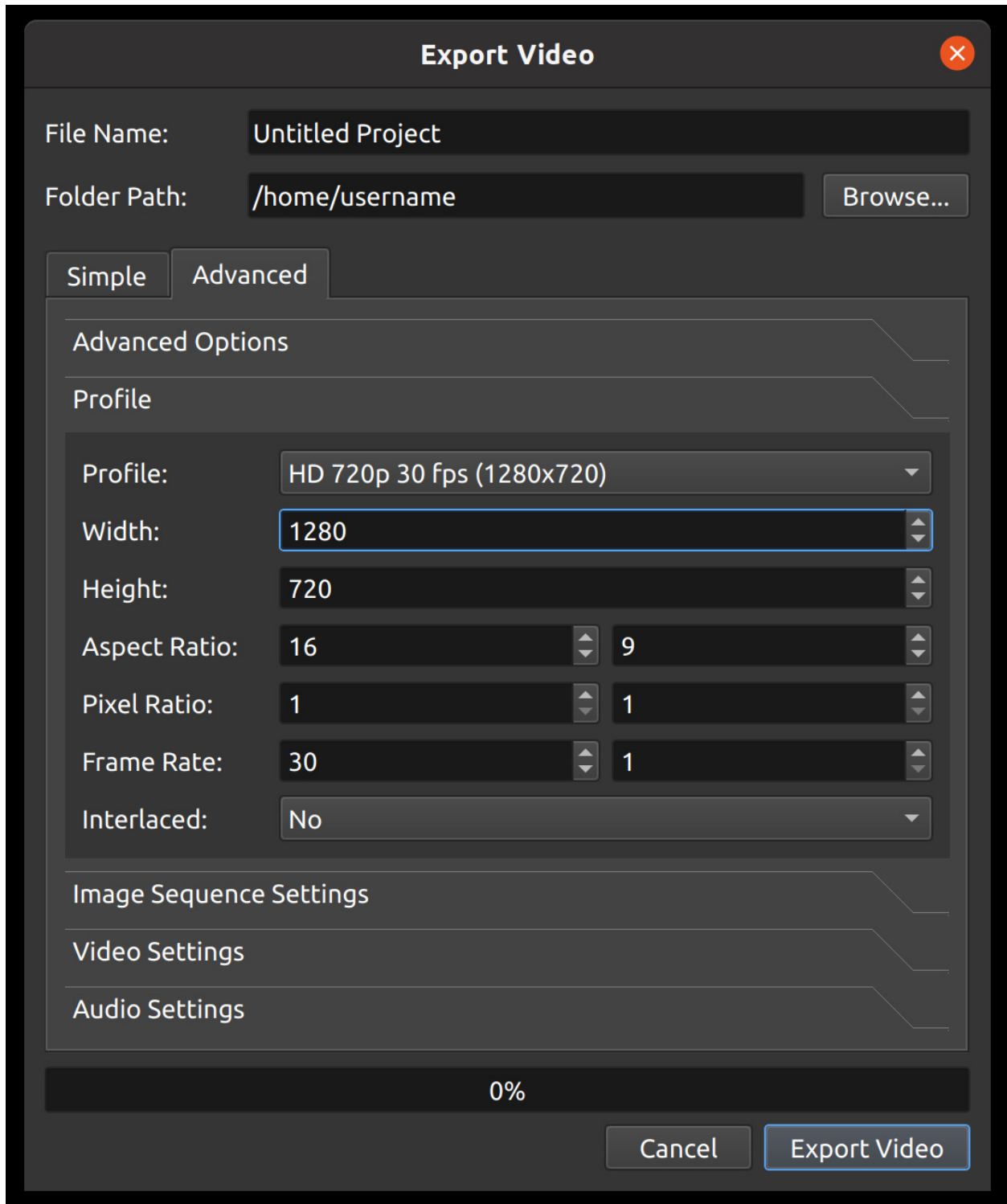
0%

Gelişmiş Ayar	Açıklama
Dışa Aktarılacak	<i>video ve ses, sadece ses, sadece video</i> veya bir <i>resim dizisi</i> olarak dışa aktar
Başlangıç Kare	Dışa aktarılacak ilk kare (varsayılan 1)
Bitiş Kare	Dışa aktarılacak son kare (varsayılan, projenizde klip içeren son kare)
İlk Klipten Başla	Bu onay kutusu, Başlangıç Kare değerini 0.0 ile ilk klip/geçiş pozisyonunun <i>başlangıcı</i> arasında değiştirir.
Son Klipte Bitir	Bu onay kutusu, Bitiş Kare değerini en uzak klip/geçişin <i>sonu</i> ile tam <i>proje süresi</i> arasında değiştirir. Proje süresi, herhangi bir parçanın sağ kenarını sürükleyerek ayarlanabilir. Bir parçanın sağ kenarını sürükleyebilmek için zaman çizelgesinde (<i>Ctrl+Kaydırma Tekerleği</i>) uzaklaştırmanız gerekir.

Profil

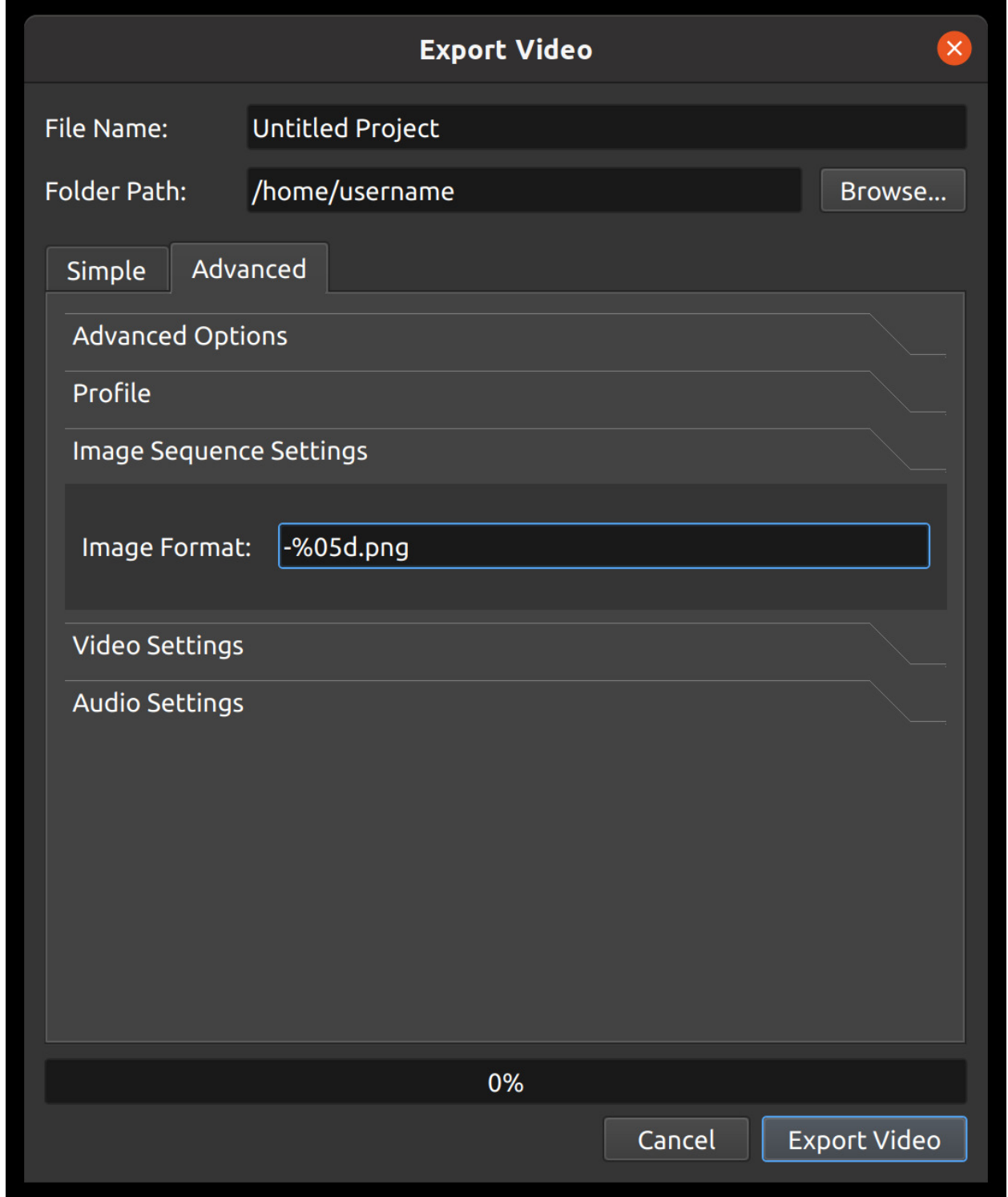
Video profili, yaygın video ayarlarının (*boyut, kare hızı, en boy oranı*) bir koleksiyonudur. Profiller, düzenleme, önizleme ve dışa aktarma sırasında bu ayarların yaygın kombinasyonları arasında hızlı geçiş yapmak için kullanılır. *Dışa Aktarma Diyalogu*, varsayılan olarak projede kullanılan aynı profili kullanır.

NOT: Projenizi düzenlerken kullanılanla aynı ***en boy oranına** sahip bir **Profil** seçmek önemlidir. Farklı bir **en boy oranında** dışa aktırırsanız, görüntü uzayabilir, kırılabilir, siyah çubuklar eklenebilir veya dışa aktarılan videoyu değiştiren başka sorunlar ortaya çıkabilir; bu da OpenShot içindeki *Önizleme* den farklı görünmesine neden olur.*



Profil Aya- rı	Açıklama
Profil	Dışa aktarma sırasında kullanılacak video profili (boyut, kare hızı ve en boy oranları koleksiyonu, bkz: Profil Listesi)
Genişlik	Video dışa aktarımının genişliği (piksel cinsinden)
Yükseklik	Video dışa aktarımının yüksekliği (piksel cinsinden)
En Boy Oranı	Son dışa aktarılan videonun en boy oranı. 1920×1080, 16:9'a indirgenir. Bu aynı zamanda piksel oranını da dikkate alır; örneğin 2:1 dikdörtgen pikseller en boy oranını etkiler.
Piksel Oranı	Piksel şeklinin oranı. Çoğu video profili 1:1 kare piksel şekli kullanır, ancak bazıları dikdörtgen pikseller kullanır.
Kare Hızı	Karelerin gösterileceği frekans.
Taralı	Bu format, alternatif tarama çizgilerinde mi kullanılır (örneğin yayın ve analog formatlar)
Küresel	Etkinleştirildiğinde, uyumlu oynatıcıların hemen 360° video olarak tanınması için dışa aktarılan dosyaya küresel 360° meta verisi (SV3D atomu) ekler.

Görüntü Sıralaması Ayarları



Görüntü Ayar Adı	Açıklama
Görüntü Formatı	Bir görüntü dizisindeki çıktı dosya adını temsil eden dize formatı. Örneğin, %05d.png sayıyı 5 basamakla doldurur: 00001.png, 00002.png.

Video Ayarları

Export Video

File Name: Untitled Project

Folder Path: /home/username Browse...

Simple

Advanced

Advanced Options

Profile

Image Sequence Settings

Video Settings

Video Format: mp4

Video Codec: libx264

Bit Rate / Quality: 15.00 Mb/s

Audio Settings

0%

Cancel

Export Video

Video Ayar Adı	Açıklama
Video Formatı	Kapsayıcı formatının adı (mp4, mov, avi, webm vb.)
Video Codec'i	Video kodlaması sırasında kullanılan video codec'inin adı (libx264, mpeg4, libaom-av1 vb.)
Bit Hızı / Kalite	Video kodlaması için kullanılacak bit hızı. Aşağıdaki formatları kabul eder: 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf vb.

Ses Ayarları

Export Video

File Name: Untitled Project

Folder Path: /home/username Browse...

Simple

Advanced

Advanced Options

Profile

Image Sequence Settings

Video Settings

Audio Settings

Audio Codec: aac

Sample Rate: 48000

Channel Layout: Stereo (2 Channel)

Bit Rate / Quality: 192 kb/s

0%

Cancel

Export Video

Ses Ayar Adı	Açıklama
Ses Codec'i	Ses kodlaması sırasında kullanılan ses codec'inin adı (aac, mp2, libmp3lame vb.)
Örnekleme Hızı	Saniyedeki ses örnek sayısı. Yaygın değerler 44100 ve 48000'dir.
Kanal Düzeni	Ses kanallarının sayısı ve düzeni (Stereo, Mono, Surround vb.)
Bit Hızı / Kalite	Ses kodlaması için kullanılacak bit hızı. Aşağıdaki formatları kabul eder: 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s vb.

1.11 Animasyon

OpenShot, özellikle animasyon düşünülerek tasarlanmıştır. Güçlü eğri tabanlı animasyon çerçevesi çoğu işi kolaylıkla halledilebilir ve hemen hemen her animasyonu oluşturacak kadar esnektir. Ana kareler, bir klipte belirli noktalarındaki değerleri belirtir ve OpenShot, ara değerlerin enterpolasyonunu zor işi yapar.

1.11.1 Genel Bakış



#	İsim	Açıklama
1	Yeşil Özellik	Oynatma kafası bir ana kare üzerindeyken, özellik yeşil görünür
1	Mavi Özellik	Oynatma kafası bir enterpolasyon değerindeyken, özellik mavi görünür
2	Değer Kaydırıcısı	Değeri ayarlamak için fareyi tıklayıp sürükleyin (gerekirse otomatik olarak bir ana kare oluşturur)
3	Oynatma Kafası	Ana kareye ihtiyaç duyduğunuz klip üzerinde oynatma kafasını konumlandırın
4	Ana Kare İşaretçileri	Renkli simgeler, her ana kare için klibin alt kısmında sıralanır (<i>circle = Bézier, diamond = linear, square = constant</i>). Her simge, klip, efekt veya geçişin rengiyle eşleşir. Seçili öğenin ana kare simgeleri daha parlak gösterilir. Özellik listesini filtrelemek bu simgeleri de filtreler. Oynatma kafasını atlamak, özelliklerini yüklemek ve klip, efekt veya geçişini seçmek için herhangi bir simgeye tıklayın. Ana kareyi taşımak ve animasyon zamanlamasını ince ayarlamak için bir simgeyi sola veya sağa sürükleyin.

1.11.2 Ana Kareler

OpenShot'ta ana kare oluşturmak için, oynatma kafasını (yani oynatma konumunu) klip üzerinde herhangi bir noktaya yerleştirin ve özellikler iletişim kutusunda düzenleyin. Özellik ana kareleri destekliyorsa, yeşile döner ve o konumda klibinizin altında küçük bir simge (*circle = Bézier, diamond = linear, square = constant*) görünür. Oynatma kafanızı klip üzerinde başka bir noktaya taşıyın ve özellikleri tekrar ayarlayın. Tüm animasyonlar en az 2 ana kare gerektirir, ancak sınırsız sayıda ana kareyi destekleyebilir.

Seçili öğenin ana kareleri arasında geçiş yapmak için *Sonraki İşaretçi* ve *Önceki İşaretçi* araç çubuğu düğmelerini kullanın. Bunlar seçilen klip, efekt veya geçişi takip eder. Bir efekt seçildiğinde, gezinme ayrıca ana klibin başında ve sonunda durur.

Enterpolasyon modunu ayarlamak için, bir özellik değerinin yanındaki küçük grafik simgesine sağ tıklayın.

Ana Kare Enterpolasyonu	Açıklama
Bézier	Enterpolasyon değerleri kuadratik bir eğri kullanır ve yumuşak başlangıç ve bitiş sağlar. Simge: <i>Daire</i> .
Doğrusal	Enterpolasyon değerleri doğrusal olarak hesaplanır (her adım değeri eşittir). Simge: <i>Elmas</i> .
Sabit	Enterpolasyon değerleri bir sonraki ana kareye kadar aynı kalır ve yeni değere atlar. Simge: <i>Kare</i> .

Konum, döndürme, ölçek, kaydırma ve konum için ana kare oluşturma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Dönüştür](#).

Ön ayarlı animasyonlar hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Bağlam Menüsü](#).

Ana karelerin tam listesi için bkz. [Klip Özellikleri](#).

1.11.3 Zamanlama

Bir klibin oynatma hızını değiştirmek, *Zaman* özelliği ve *Zamanlama* aracı ile yapılır.

- *Zaman* menüsü normal, hızlı, yavaş, donma ve ters gibi ön ayarlar sunar. Ayrıntılar için bkz. [Zaman](#).
- *Zamanlama* aracı, bir klibin kenarlarını sürükleyerek hızlandırmanıza veya yavaşlatmanıza olanak tanır. OpenShot gerekli *Zaman* ana karelerini ekler ve animasyonlarınızın hizalanması için diğer ana karelerinizi **ölçeklendirir**. Daha kısa klipler daha hızlı, daha uzun klipler daha yavaş oynar. Daha fazla bilgi için bkz.: [Zaman](#).

1.11.4 Tekrarlama

Bir klibi birden çok kez oynatmak için *Sağ Tık* □ *Zaman* □ *Tekrarla* kullanın.

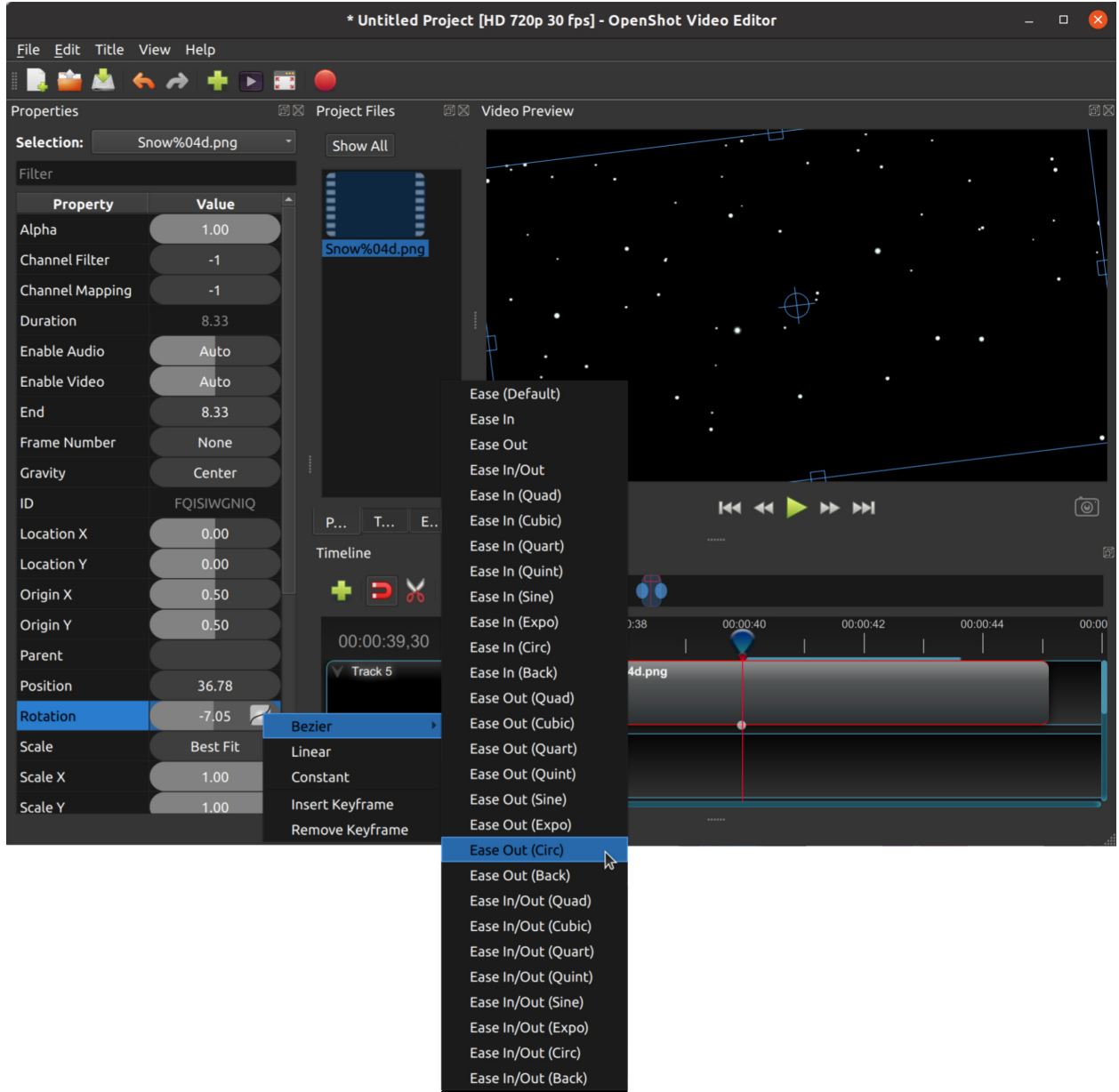
- *Döngü* tek yönde (ileri veya geri) tekrar eder.
- *Ping-Pong* yön değiştirir (ileri sonra geri vb.).
- *Özel geçişler* arasında kısa bir duraklama ekleyebilir, her geçişi hızlandırabilir veya yavaşlatabilir, ana kareler dahil.

OpenShot sizin için *Zaman* eğrisini yazar ve bu ana kareleri diğerleri gibi düzenleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz.: [Tekrarla](#).

1.11.5 Bézier Ön Ayarları

Animasyon için Bézier eğrisi kullanıldığında, OpenShot eğrinin şeklini etkileyen 20'den fazla eğri ön ayarı içerir. Örneğin, **Ease-In** başlangıçta daha yumuşak bir eğime sahiptir, bu da animasyonun başta daha yavaş, sonda ise daha hızlı hareket etmesini sağlar. **Ease-In/Out (Back)** ise başlangıç ve bitişte yumuşak bir geçiş yapar, ancak beklenen değerini ötesine geçip geri döner (zıplama efekti oluşturur).

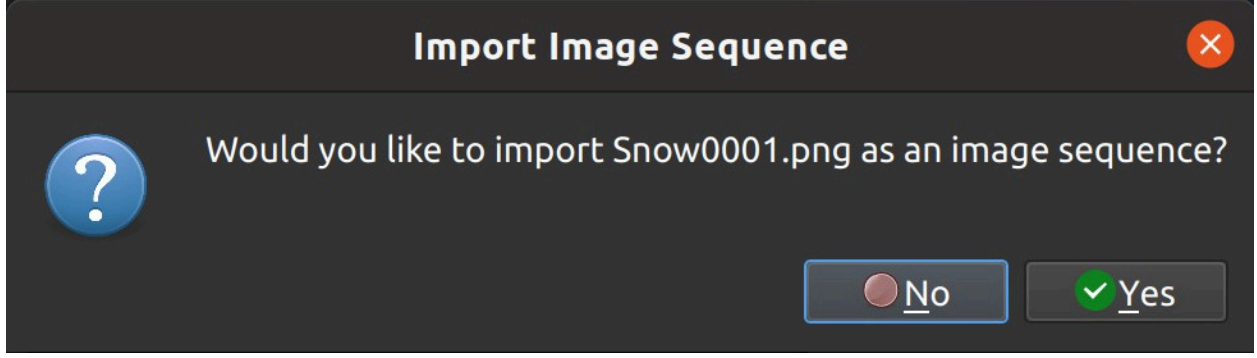
Bir eğri ön ayarını seçmek için, ana kare yanındaki küçük grafik simgesine sağ tıklayın.



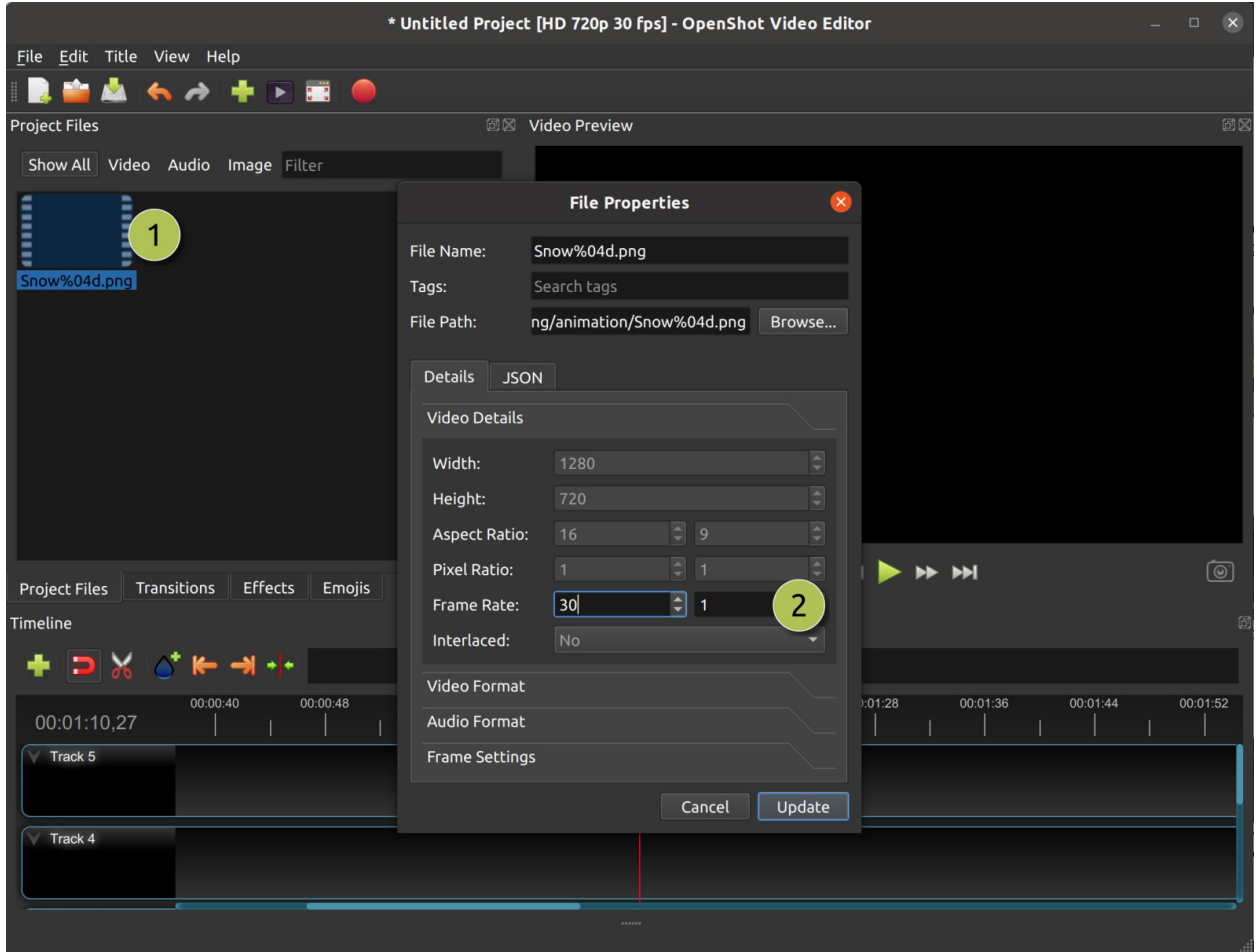
1.11.6 Görüntü Dizileri

Benzer isimlendirilmiş bir dizi görüntünüz varsa (örneğin, cat001.png, cat002.png, cat003.png vb.), bunlardan birini OpenShot'a sürükleyip bırakarak tüm diziyi içe aktarmanız istenir. OpenShot, bu ardışık görüntüleri bir videodaki kareler gibi hızlıca oynatır. Görüntülerin gösterim hızı, kare hızına bağlıdır.

NOT: Görüntü dizinizin 0 veya 1'den başladığından emin olun, aksi takdirde OpenShot'a içe aktarırken hata alabilirsiniz. Örneğin, diziniz cat222.png ile başlıyorsa veya dizide eksik görüntüler varsa, OpenShot diziyi anlamakta zorlanır. Kolay bir çözüm, görüntüleri 1'den başlayacak şekilde yeniden numaralandırmaktır.



Animasyonun kare hızını ayarlamak için, **Proje Dosyaları** panelinde sağ tıklayıp **Dosya Özellikleri** ni seçin ve kare hızını ayarlayın. Doğru kare hızını ayarladıktan sonra animasyonu zaman çizelgesine sürükleyin.



#	İsim	Açıklama
1	Dosya Özellikleri	Proje Dosyaları panelinde bir görüntü dizisi seçin, sağ tıklayın ve Dosya Özellikleri ni seçin
2	Kare Hızı	Animasyonun kare hızını ayarlayın. Genellikle, el çizimi animasyonlar saniyede 12 kare kullanır.

1.12 Metin ve Başlıklar

Metin ve başlık eklemek video düzenlemenin önemli bir yönüdür ve OpenShot kullanımı kolay bir Başlık Düzenleyici ile gelir. Başlık Düzenleyiciyi başlatmak için Başlık menüsünü (OpenShot ana menüsünde bulunur) kullanın. Ayrıca klavye kısayolu **Ctrl+T**'yi de kullanabilirsiniz.

Başlıklar, şeffaf arka planlı basit vektör resim dosyalarıdır (* . svg). OpenShot birçok kullanımı kolay şablonla gelir, ancak kendi şablonlarınızı oluşturabilir veya yeni şablonları OpenShot'a aktarabilirsiniz. Bu şablonlar metni, yazı tipini, boyutu, rengi ve arka plan rengini hızlıca değiştirmenizi sağlar. Ayrıca gerekirse gelişmiş, harici bir SVG düzenleyicisini başlatabilirsiniz. Başlık projenize eklendikten sonra, başlığı bir video klibin üstündeki bir Parçaya sürükleyip bırakın. Şeffaf arka plan, altındaki videonun metnin arkasında görünmesini sağlar.

1.12.1 Genel Bakış



#	İsim	Açıklama
1	Bir Şablon Seçin	Mevcut vektör başlık şablonlarından birini seçin
2	Başlığı Önizle	Değişiklik yaparken başlığınızı önizleyin
3	Başlık Özellikleri	Metni, yazı tipini, boyutu, renkleri değiştirin veya gelişmiş, harici bir SVG resim düzenleyicisinde (örneğin Inkscape) düzenleyin
4	Kaydet	Kaydedin ve başlığı projenize ekleyin

1.12.2 Başlık Şablonları

OpenShot, video projelerinizi geliştirmek için kullanılabilecek çeşitli vektör başlık şablonları içerir. Aşağıda mevcut başlıklar ve açıklamaları listelenmiştir:

Başlık Adı	Açıklama
Çubuk 1	Ortalanmış metin içeren basit bir çubuk.
Çubuk 2	Ortalanmış, 2 satır metin içeren basit bir çubuk.
Çubuk 3	Alt üçüncü bölümler için metin içeren başka bir basit çubuk çeşidi.
Kabarcıklar 1	Oyuncu bir görünüm için kabarcık grafiklere sahip bir başlık.
Kabarcıklar 2	Eğlenceli ve yaratıcı bir başlık için farklı bir kabarcık tasarımı.
Kamera Çerçevesi	Ortalanmış metinle kamera vizörünü taklit eden bir çerçeve.
Bulut 1	Oyuncu bulut grafiği ve metni içeren bir başlık.
Bulut 2	3 bulut ve metin içeren başka bir oyuncu bulut tasarımı.
Creative Commons 1	Creative Commons atfı için metin ve simgeler içerir.
Creative Commons 2	Farklı stil ve web sitesi metni içeren başka bir Creative Commons tasarımı.
Film Derecelendir-mesi 1	Tüm izleyiciler için film derecelendirmesi gösterir.
Film Derecelendir-mesi 2	“R” sınırlı film derecelendirmesini gösterir.
Film Derecelendir-mesi 3	Genel izleyiciler için “G” film derecelendirmesini gösterir.
Film Derecelendir-mesi 4	“PG-13” film derecelendirmesini gösterir, ebeveynler dikkatli olmalıdır.
Alevler	Ateşli bir efekt için alev grafikleri içeren bir başlık.
Altbilgi 1	Alt üçüncüler için sol hizalanmış bir altbilgi çubuğu.
Altbilgi 2	Alt üçüncüler için ortalanmış bir altbilgi çubuğu.
Altbilgi 3	Alt üçüncüler için sağ hizalanmış bir altbilgi çubuğu.
Altın 1	Altın renk şemalı, ortalanmış ve bir satır metin içeren bir başlık.
Altın 2	Altın temalı başka bir başlık, ortalanmış ve iki satır metin içerir.
Altın Alt	Ekranın altına yerleştirilmiş altın başlık.
Altın Üst	Ekranın üstüne yerleştirilmiş altın başlık.
Gri Kutu 1	Metni vurgulamak için basit bir gri kutu (bir satır metin, sol üst hizalı).
Gri Kutu 2	Metni vurgulamak için basit bir gri kutu (iki satır metin, sol üst hizalı).
Gri Kutu 3	Metni vurgulamak için basit bir gri kutu (bir satır metin, sağ alt hizalı).
Gri Kutu 4	Metni vurgulamak için basit bir gri kutu (iki satır metin, sağ alt hizalı).
Başlık 1	Başlıklar veya bölüm başlıkları için üst sol hizalı bir başlık çubuğu.
Başlık 2	Başlıklar veya bölüm başlıkları için ortalanmış bir başlık çubuğu.
Başlık 3	Başlıklar veya bölüm başlıkları için üst sağ hizalı bir başlık çubuğu.
Oval 1	Vurgulama veya dekoratif amaçlar için oval şekil, metin ortalanmış.
Oval 2	Farklı bir stile sahip başka bir oval tasarım, metin ortalanmış.
Oval 3	İki satır metin içeren başka bir oval tasarım, biri üstte, diğeri altta.
Oval 4	Metni ortalanmış ve yansımali başka bir oval tasarım.
Not kağıdı	Notlar veya hatırlatmalar için yapışkan notu taklit eder.
Kurdele 1	Metin içeren bir kurdele grafiği.
Kurdele 2	Metin içeren başka bir kurdele tasarımı.
Kurdele 3	Metin içeren kurdele tasarımının üçüncü varyasyonu.
Duman 1	Dramatik bir görünüm için duman efektli başlık.
Duman 2	Farklı bir stile sahip başka bir duman tasarımı.
Duman 3	Duman efektlerinin üçüncü varyasyonu.
Düz Renk	Çeşitli kullanımlar için tam ekran renk arka planı.
Standart 1	Genel amaçlar için standart bir başlık tasarımı (iki satır ortalanmış).

[sonraki sayfaya devam](#)

Tablo 4 – önceki sayfadan devam

Başlık Adı	Açıklama
Standart 2	Farklı bir stile sahip başka bir standart başlık (bir satır metin ve yansıma).
Standart 3	Standart bir başlığın üçüncü varyasyonu (üç satır metin).
Standart 4	Başka bir standart başlık tasarımı (dört satır metin).
Günbatımı	Sıcak, gün sonu teması için günbatımı gradyanlı başlık.
TV Derecelendirmesi	Ekranın köşesi için “G” ve “PG” gibi TV derecelendirme rozetlerini gösterir.

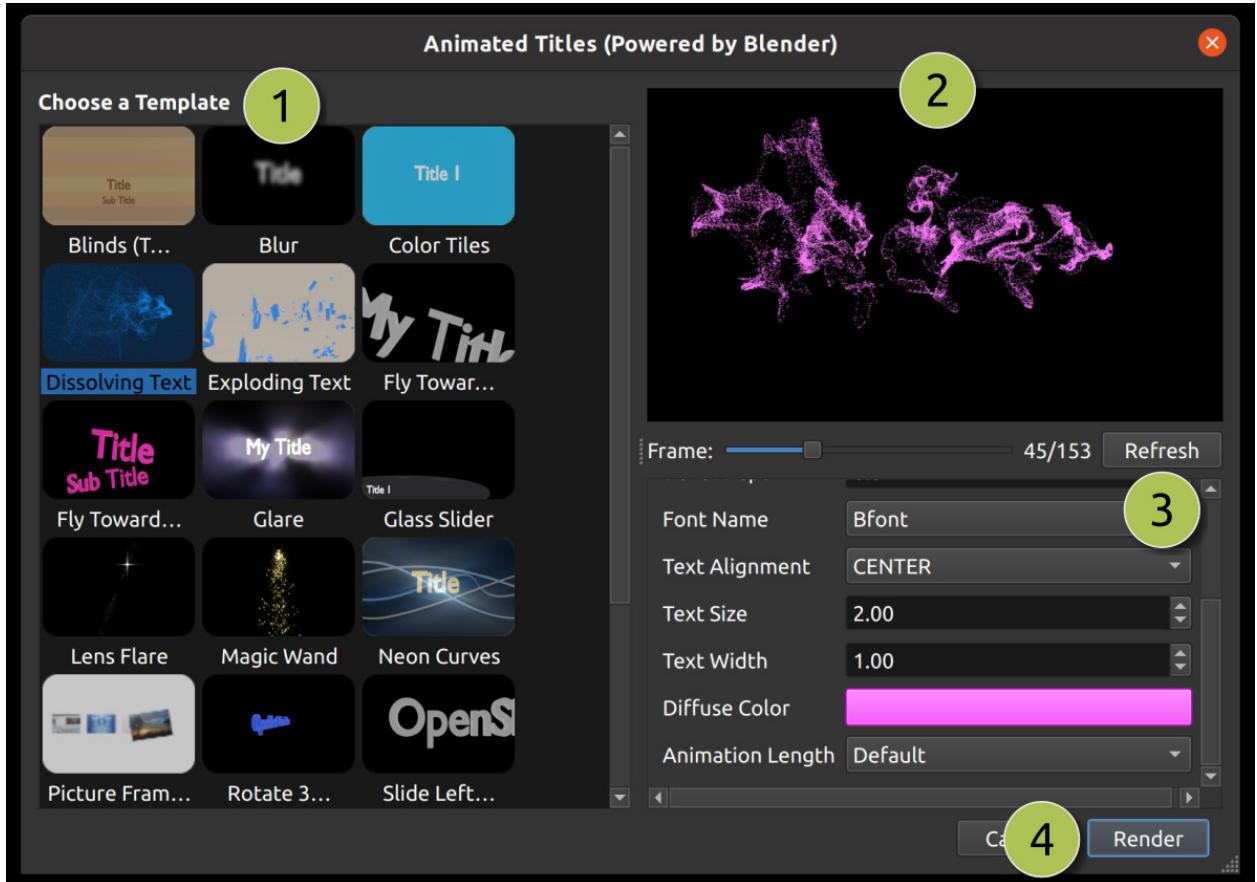
Özel Başlık Şablonları

OpenShot, *Başlık Düzenleyici* iletişim kutusunda özel başlık şablonu olarak herhangi bir vektör SVG görüntü dosyasını kullanabilir. Sadece bir SVG dosyasını ~/ .openshot_qt/title_templates/ klasörüne ekleyin, ve bir sonraki *Başlık Düzenleyici* açışınızda görünecektir. Ayrıca **Proje Dosyaları** panelindeki herhangi bir SVG dosyasına sağ tıklayıp **Başlığı Düzenle** veya **Başlığı Çoğalt** seçeneklerini kullanabilirsiniz.

Not: Bu SVG şablonları sadece *Başlık Düzenleyici* iletişim kutusunda kullanılır, *Animasyonlu Başlık* iletişim kutusunda kullanılmaz.

1.12.3 3D Animasyonlu Başlıklar

3D animasyonlu başlık eklemek, **Animasyonlu Başlık** iletişim kutumuzu kullanarak çok kolaydır. Animasyonlu Başlık düzenleyicisini açmak için OpenShot ana menüsündeki Başlık menüsünü kullanın. Ayrıca **Ctrl+B** klavye kısayolunu da kullanabilirsiniz. Not: Bu özelliğin OpenShot'ta çalışması için Blender'ın kurulmuş ve yapılandırılmış olması gerekir. Bkz: [Blender Kurulumu](#).



#	İsim	Açıklama
1	Bir Şablon Seçin	Mevcut 3D başlık şablonlarından birini seçin
2	Başlığı Önizle	Değişiklik yaparken başlığınızı önizleyin
3	Başlık Özellikleri	Metni, renkleri ve gelişmiş özellikleri değiştirin
4	Render	3D animasyonu renderlayın ve projenize ekleyin

3D Animasyonlu Şablonlar

OpenShot, video projelerinize dinamik ve etkileyici öğeler eklemek için kullanılabilecek çeşitli 3D animasyonlu şablonlar içerir. Aşağıda mevcut şablonlar ve açıklamaları listelenmiştir:

Şablon Adı	Açıklama
Stor Perde (İki Başlık)	Stor perde efekti içeren bir animasyon.
Bulanıklık	Metni bulanıklaştırarak yumuşak geçiş efekti sağlayan bir şablon.
Renkli Karo	Canlı ve dinamik başlıklar için uygun, renkleri değişen bir animasyon.
Çözünen Metin	Herhangi bir metni parçacıklara dönüştürüp rüzgarla savuran çözünme efekti.
Dünya Haritası	İki konum arasında dönen Dünya'yı gösteren bir şablon.
Patlayan Metin	Başlığın parçalara ayrıldığı, dramatik etki katan bir animasyon.
Kameraya Doğru Uçuş	Ekranın önünden geçen tek bir başlıkla yapılan uçuş animasyonu.
Kameraya Doğru Uçuş (İki Başlık)	Fly By 1'e benzer, ancak iki başlık geçer.
Parlama	Parlak ve yansıtıcı bir görünüm katan parlama efektli animasyon.
Cam Kaydırıcı	Modern ve şık bir geçiş sağlayan kayan cam efekti.
Lens Parlaması	Sinema havası katan lens parlaması efektli animasyon.
Sihirli Değnek	Büyülü veya fantastik temalar için ideal, eğlenceli sihirli değnek efekti.
Neon Eğriler	Gelecekçi ve canlı bir görünüm yaratan neon eğrili animasyon.
Resim Çerçevesi (4 resim)	Görüntüleri veya video klipleri sergilemek için uygun, dört resim çerçevesi içeren şablon.
360 Derece Döndür	Dinamik bir başlık animasyonu sağlayan 360 derece döndürme efekti.
Soldan Sağa Kaydır	Başlıkların soldan sağa hareket ettiği kaydırma efekti.
Kar	Kış veya tatil temaları için ideal, düşen kar tanecikleri animasyonu.
Uzay Filmi Girişi	Epik veya bilim kurgu projeleri için ideal, sinematik uzay temalı giriş.
Tel Kafes Metin	Teknik veya dijital bir görünüm katan tel kafes metin animasyonu.
Klapeye Yakınlaştır	Film veya video prodüksiyon temaları için ideal, klapeyle yakınlaştırma başlığı.

1.12.4 Metin İç Aktarma

Blender, Inkscape, Krita, Gimp gibi birçok farklı programda metin ve başlık oluşturabilirsiniz... Metni OpenShot'a aktarabilmek için, önce bu programlardan metni **şeffaf arka plan** ve **alfa** kanalı içeren uyumlu bir resim formatında dışa aktarmanız gerekir.

SVG formatı vektör grafikler (eğriler, şekiller, metin efektleri ve yollar) için harika bir seçimdir, ancak OpenShot ile her zaman %100 uyumlu değildir. Bu nedenle, şeffaf arka plan ve alfa kanalı içerebilen harika bir web tabanlı resim formatı olan PNG formatını kullanmanızı öneririz. OpenShot'ta metnin altındaki zaman çizelgesindeki video ve görüntüleri kapatmaması için şeffaf arka plan ve alfa kanalı gereklidir.

OpenShot'a animasyonlu diziler aktarma hakkında bilgi için lütfen [Görüntü Dizileri](#) bölümüne bakınız.

1.12.5 Inkscape Kurulumu

Başlık Düzenleyici iletişim kutusundaki *Gelişmiş Düzenleyici* özelliği için en son Inkscape sürümünün (<https://inkscape.org/release/>) kurulması ve OpenShot **Tercihler** bölümünde Inkscape çalıştırılabilir dosyasının doğru yolunun güncellenmesi gerekir. Tercihlerdeki *Genel* sekmesine bakınız.

1.12.6 Blender Kurulumu

OpenShot'taki *Animasyonlu Başlık* özelliği için en son Blender sürümünün (<https://www.blender.org/download/>) kurulması ve OpenShot **Tercihler** bölümünde Blender çalıştırılabilir dosyasının doğru yolunun güncellenmesi gerekir. Tercihlerdeki *Genel* sekmesine bakınız. NOT: Desteklenen minimum Blender sürümü 5.0+'dır. Daha eski Blender sürümleri OpenShot Video Editor ile uyumlu değildir.

Bu bağımlılıkların nasıl kurulacağına dair ayrıntılı rehber için bkz. [Blender & Inkscape Kılavuzu](#).

1.13 Profiller

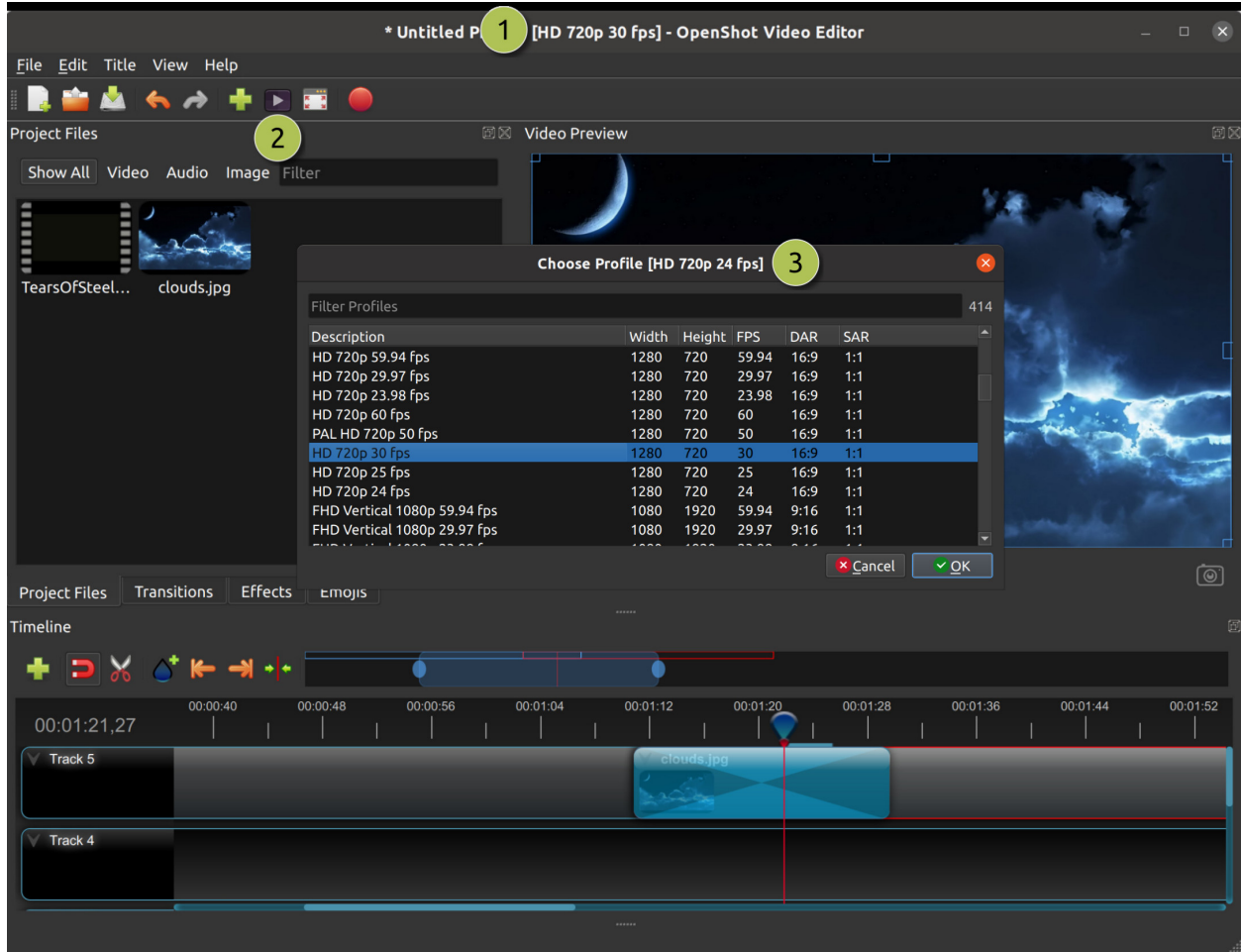
Bir video profili, ortak video ayarlarının (*boyut, kare hızı, en boy oranı*) bir koleksiyonudur. Profiller, düzenleme, önizleme ve dış aktarma sırasında bu ayarların yaygın kombinasyonları arasında hızlı geçiş yapmak için kullanılır.

Aynı profili sık kullanıyorsanız, varsayılan bir profil ayarlayabilirsiniz: *Düzenle* → *Tercihler* → *Önizleme*.

1.13.1 Proje Profili

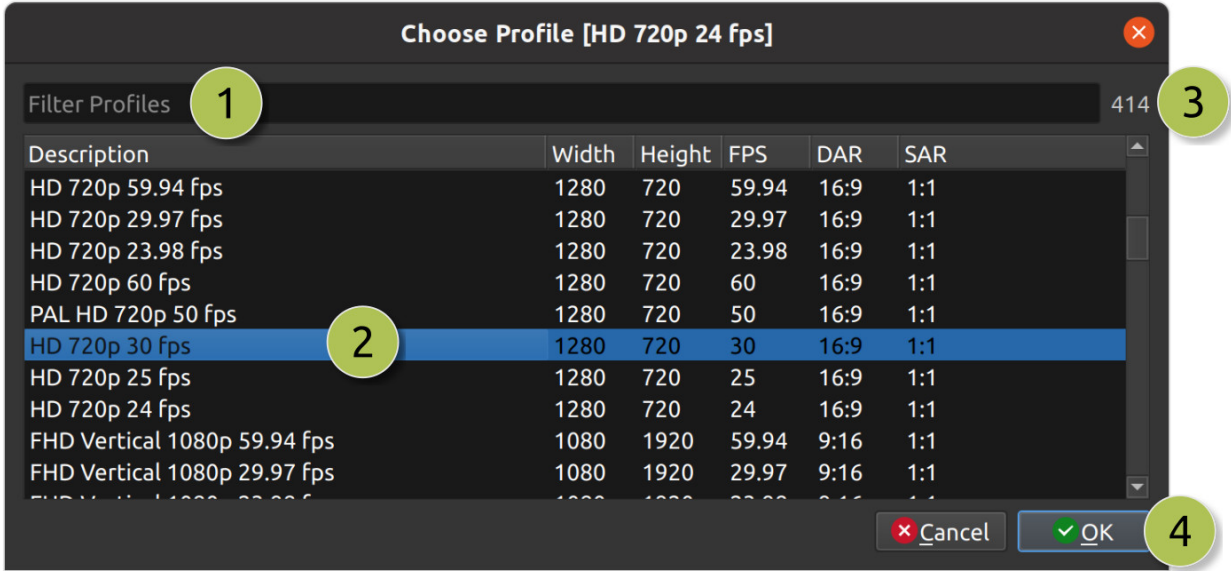
Proje profili, projenizi önizlerken ve düzenlerken kullanılır. Varsayılan proje profili HD 720p 30fps'dir. Düzenlemeye başlamadan önce her zaman hedef profilinize geçmek en iyi uygulamadır. Örneğin, hedefiniz 1080p 30fps ise, projenizi düzenlemeye başlamadan önce o profile geçin. Dahil edilen profillerin tam listesi için bkz. [Profil Listesi](#).

İpucu: Bir profili hızlıca seçmek için, **Proje Dosyaları** içindeki herhangi bir dosyaya sağ tıklayabilir ve *Profil Seç* seçeneğini seçebilirsiniz (bkz. [Dosya Menüsü](#)).



#	Ad	Açıklama
1	Başlık Çubuğu	OpenShot'un başlık çubuğu, mevcut profili gösterir
2	Profil Düğmesi	Profil iletişim kutusunu aç
3	Profil Seç	Düzenleme ve önizleme için bir profil seçin

1.13.2 Profil Seçme Diyaloğu



#	Ad	Açıklama
1	Filtrele / Ara	Mevcut profilleri birkaç karakter yazarak filtreleyin (örneğin FHD, 720p, 16:9, vb...)
2	Seçilen Profil	İstediğiniz profile tıklayın ve ardından <i>Tamam</i> düğmesine basın. Bir profili seçmek için çift tıklayabilirsiniz.
3	Filtrelenen Sayısı	Filtrelenen profillerin sayısı
4	Profil Kabul Et	Seçilen profile geçmek için <i>Tamam</i> düğmesine tıklayın.
5	Bağlam Menüsü	Herhangi bir satıra sağ tıklayarak bir profili <i>Varsayılan Profil Olarak Ayarla</i> veya <i>Çoğalt</i> yapabilirsiniz. Çoğaltılan ve özel profiller ayrıca <i>Düzenle</i> ve <i>Sil</i> seçeneklerini içerir. Not: <i>Mevcut profil silinemez.</i>

1.13.3 Profili Düzenle/Çoğalt

Özel bir profil oluşturmak için OpenShot'ta herhangi bir profile sağ tıklayın ve Profil Düzenleyiciyi açmak için *Çoğalt* seçeneğini seçin. Özel profiller ayrıca daha fazla özelleştirme için *Düzenle* ve *Sil* seçeneklerini içerir. Özel profilin açıklamasını, çözünürlüğünü, kare hızını, en-boy oranını ve piksel oranını düzenleyebilirsiniz. **NOT:** *Her özel profilin benzersiz bir profil adına sahip olması önemlidir.*

Özel profiller ~/ .openshot_qt/profiles/ veya C:\Users\KULLANICIADI\.openshot_qt\profiles klasöründe kaydedilir.

— □ ×

Edit Profile

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

Description: Custom Profile

Width: 1280

Height: 720

Frame Rate: 24 1

Aspect Ratio: 16 9

Pixel Ratio: 1 1

Interlaced: No

✕ Cancel ↓ Save

#	Ad	Açıklama
1	Dosya Yolu	Özel profilin sisteminizde kaydedildiği konum.
2	Açıklama	OpenShot'ta görüntülenen özel profiliniz için metin açıklaması.
3	Genişlik	Videonun yatay çözünürlüğü (piksel cinsinden).
4	Yükseklik	Videonun dikey çözünürlüğü (piksel cinsinden).
5	Kare Hızı	Videonun kare hızı (saniyedeki kare sayısı).
6	En-Boy Oranı	Videonun görüntü en-boy oranı (genişlik/yükseklik ve piksel oranından otomatik hesaplanır).
7	Piksel Oranı	Videodaki her pikselin en-boy oranı. 1:1 oranı kare pikseller anlamına gelir (varsayılan).
8	Taralı	Videonun taralı (Evet) mı yoksa progresif (Hayır) mı olduğu.

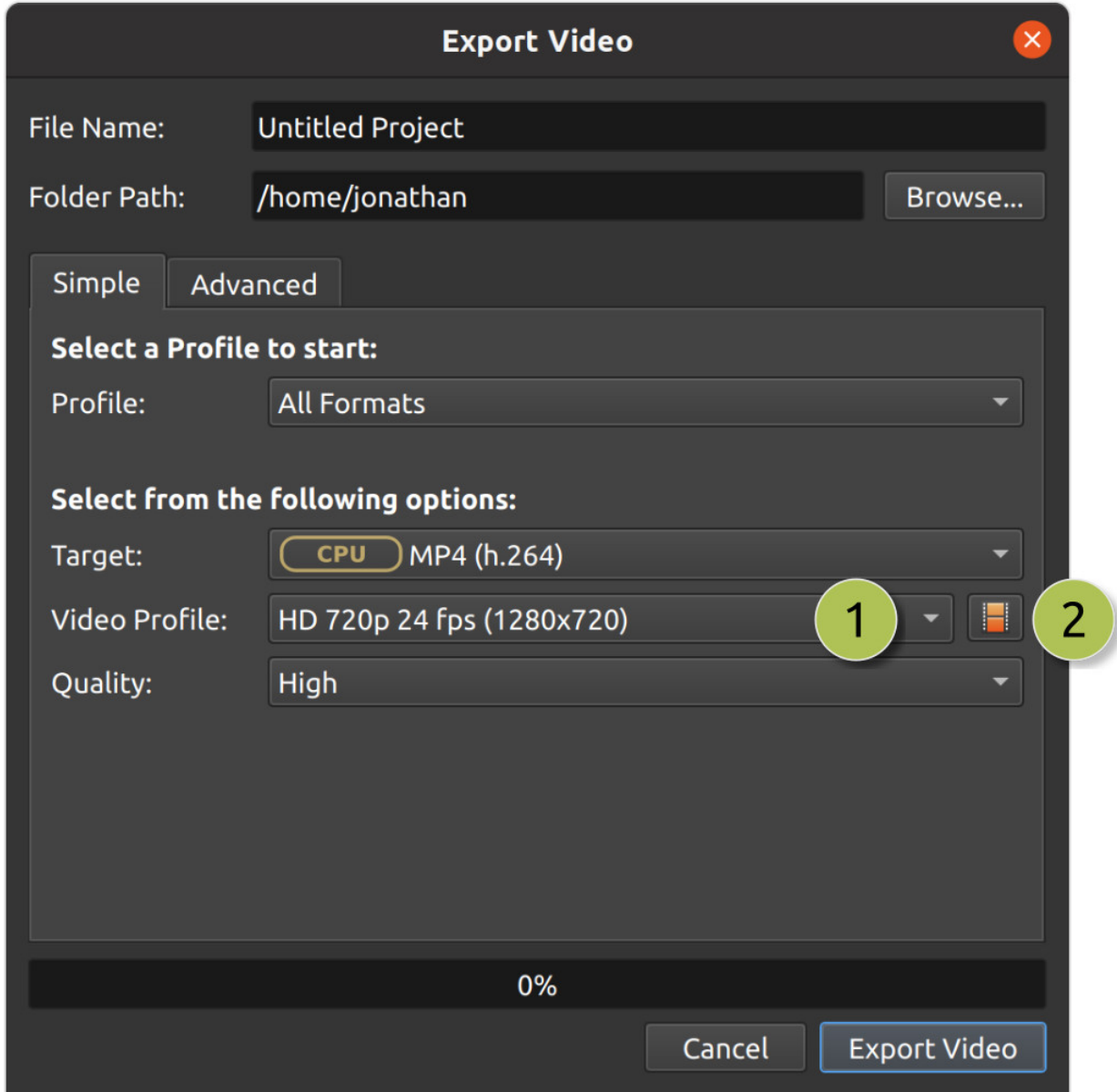
1.13.4 Profilleri Dönüştürme

Profil değiştirirken (veya farklı bir profile dışa aktarırken), OpenShot tüm klip, geçiş ve anahtar kare verilerini yeni kare hızına (FPS) dönüştürmek için elinden geleni yapar. *position*, *start*, *end* ve *keyframes* gibi bazı özellikler yeni kare hızı hassasiyetine uyacak şekilde güncellenir. Örneğin, 30 FPS'den 25 FPS'ye geçerken, bu özellikler 1/30 saniye artışlarından 1/25 saniye artışlarına değiştirilecektir. Zaman çizelgesinin genel zamanlama doğruluğunu korumak için, OpenShot *position* ve *start* kırpmasını mümkün olduğunca eşleştirir ve yuvarlama veya hassasiyet değişikliklerinden kaynaklanan küçük boşluklar (1-3 kare büyüklüğünde) *end* kırpması ayarlanarak otomatik olarak çözülür. Bu, çoğu video projesi için kesintisiz bir dönüşüm sağlar (klipler arasında fark edilir siyah boşluklar olmadan).

Ancak, bu dönüşümün yıkıcı doğası nedeniyle, mümkün olduğunca profil değiştirmeyi önlemek için her zaman hedef profilinizde veya en azından hedef FPS'nizde düzenleme yapmanızı öneririz.

1.13.5 Dışa Aktarma Profili

Dışa aktarma profili her zaman mevcut proje profilinize varsayılan olarak ayarlanır; ancak farklı profillere hedeflenmek üzere değiştirilebilir.



#	Ad	Açıklama
1	Profil Seç	Bir açılır listeden dışa aktarma profili seçin. Bu liste en yüksek çözünürlük en üstte, en düşük çözünürlük en altta olacak şekilde sıralanmıştır.
2	Profilleri Ara	Dışa aktarma profili için filtreleme ve arama yapmak üzere Profil diyalogunu açın; bu, belirli bir profili bulmayı bazen çok daha hızlı hale getirir.

1.13.6 Özel Profil

OpenShot varsayılan olarak 400'den fazla profil (*Profil Listesi*) içerirken, kendi özel profillerinizi de oluşturabilirsiniz. ~/ .openshot_qt/profiles/ veya C:\Users\KULLANICIADI\.openshot_qt\profiles klasöründe yeni bir metin dosyası oluşturun.

NOT: Mevcut bir profili çoğaltmak için alternatif bir yöntem için *Profil Düzenle/Çoğalt* bakınız.

Şablon olarak aşağıdaki metni kullanın (yani bunu kopyalayıp yeni dosyaya yapıştırın):

```
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
```

Profil Özelliği	Açıklama
açıklama	Profilin kullanıcı arayüzünde OpenShot tarafından görüntülenen dostça adı
kare_hızı_pay	Kare hızının payı. Tüm kare hızları kesir olarak ifade edilir. Örneğin, 30 FPS == 30/1.
kare_hızı_payda	Kare hızının paydası. Tüm kare hızları kesir olarak ifade edilir. Örneğin, 29.97 FPS == 30,000/1001.
genişlik	Görüntüdeki yatay piksel sayısı. <i>genişlik</i> ve <i>yükseklik</i> değerlerini ters çevirerek dikey bir profil oluşturabilirsiniz.
yükseklik	Görüntüdeki dikey piksel sayısı
ilerleyici	`(0 veya 1)` Eğer 1 ise, hem çift hem tek piksel satırları kullanılır. Eğer 0 ise, sadece tek veya çift piksel satırları kullanılır.
örnek_en-boy_pay	SAR (örnek/piksel şekli en-boy oranı) payı, 1:1 oranı kare pikseli, 2:1 oranı 2x1 dikdörtgen piksel şeklini temsil eder, vb...
örnek_en-boy_payda	SAR (örnek/piksel şekli en-boy oranı) paydası
görüntü_en-boy_pay	DAR (görüntü en-boy oranı) payı, (<i>genişlik/yükseklik</i>) X (<i>örnek en-boy oranı</i>). Bu, ekranda görüntülenen görüntünün nihai oranıdır ve mümkün olan en küçük kesre indirgenmiştir (yaygın oranlar geniş formatlar için 16:9, eski televizyon formatları için 4:3'tür).
görüntü_en-boy_payda	DAR (görüntü en-boy oranı) paydası

OpenShot'u yeniden başlattığınızda, özel profiliniz Profil Listesinde görünecektir.

1.13.7 Ön Ayar Listesi

OpenShot, yaygın profillerimizin ve bunlara bağlı video dışa aktarma ayarlarının (video codec, audio codec, audio kanalları, audio örnekleme hızı vb.) birleşimi olan birçok **dışa aktarma ön ayarı** içerir. Bu ön ayarlar belirli çıktı formatları, web siteleri ve cihazlar için hedeflenmiştir. OpenShot tarafından kullanılan **varsayılan dışa aktarma ön ayarı** MP4 (h.264 + AAC)'dir, bkz. *MP4 (h.264)*.

Tüm Formatlar**AVI (h.264)**

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	AVI
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

AVI (mpeg2)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	AVI
Video Codec	mpeg2video
Ses Codec'u	mp2
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

AVI (mpeg4)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	AVI
Video Codec	mpeg4
Ses Codec'ü	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

GIF (animasyonlu)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	GIF
Video Codec	gif
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MKV (h.264 dx)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MKV
Video Codec	h264_dxva2
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MKV (h.264 nv)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MKV
Video Codec	h264_nvenc
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MKV (h.264 qsv)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MKV
Video Codec	h264_qsv
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MKV (h.264 va)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MKV
Video Codec	h264_vaapi
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MKV (h.264 videotoolbox)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MKV
Video Codec	h264_videotoolbox
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MKV (h.264)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MKV
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MKV (h.265)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MKV
Video Codec	libx265
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	50 crf
Video Bit Hızı (orta)	23 crf
Video Bit Hızı (yüksek)	0 crf
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MOV (h.264)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MOV
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MOV (mpeg2)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MOV
Video Codec	mpeg2video
Ses Codec'ü	mp2
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MOV (mpeg4)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MOV
Video Codec	mpeg4
Ses Codec'ü	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP3 (sadece ses)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP3
Ses Codec'ü	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (AV1 rav1e)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	librav1e
Ses Codec'ü	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	200 qp
Video Bit Hızı (orta)	100 qp
Video Bit Hızı (yüksek)	50 qp
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (AV1 svt)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libsvtav1
Ses Codec'u	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	60 qp
Video Bit Hızı (orta)	50 qp
Video Bit Hızı (yüksek)	30 qp
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (HEVC va)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	hevc_vaapi
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (Xvid)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libxvid
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (h.264 dx)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	h264_dxva2
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (h.264 nv)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	h264_nvenc
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (h.264 qsv)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	h264_qsv
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (h.264 va)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	h264_vaapi
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (h.264 videotoolbox)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	h264_videotoolbox
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (h.264)

Bu, OpenShot tarafından kullanılan varsayılan dışa aktarma ön ayarıdır. Bu format, çoğu medya oynatıcı (örneğin VLC) ve web sitesi (örneğin YouTube, Vimeo, Facebook) ile uyumludur.

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (h.265)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx265
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	50 crf
Video Bit Hızı (orta)	23 crf
Video Bit Hızı (yüksek)	0 crf
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MP4 (mpeg4)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	mpeg4
Ses Codec'ü	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

MPEG (mpeg2)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MPEG
Video Codec	mpeg2video
Ses Codec'ü	mp2
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

OGG (theora/flac)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	OGG
Video Codec	libtheora
Ses Codec'ü	flac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

OGG (theora/vorbis)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	OGG
Video Codec	libtheora
Ses Codec'ü	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

WEBM (vp9)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	WEBM
Video Codec	libvpx-vp9
Ses Codec'u	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	50 crf
Video Bit Hızı (orta)	30 crf
Video Bit Hızı (yüksek)	5 crf
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

WEBM (vp9) kayıpsız

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	WEBM
Video Codec	libvpx-vp9
Ses Codec'u	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	50 crf
Video Bit Hızı (orta)	23 crf
Video Bit Hızı (yüksek)	0 crf
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

WEBM (vp8)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	WEBM
Video Codec	libvpx
Ses Codec'u	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

WEBP (vp9 va)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	WEBM
Video Codec	vp9_vaapi
Ses Codec'u	libopus
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

Cihaz**Apple TV**

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (yüksek)	5 Mb/s
Ses Bit Hızı (yüksek)	256 kb/sn
Profiller	HD 720p 30 fps

Chromebook

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	WEBM
Video Codec	libvpx
Ses Codec'u	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	Tüm Profiller

Nokia nHD

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	AVI
Video Codec	libxvid
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	1 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	3 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	5 Mb/s
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

Xbox 360

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	AVI
Video Codec	libxvid
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	2 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	8 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	FHD 1080p 29,97 fps HD 720p 29,97 fps NTSC SD Geniş Ekran Anamorfik 480i 29,97 fps

Web**Flickr-HD**

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MOV
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	FHD 1080p 29,97 fps FHD PAL 1080p 25 fps HD 720p 25 fps HD 720p 29,97 fps

Instagram

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	3,5 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	5,50 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Dikey 1080p 25 fps FHD Dikey 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Dikey 720p 25 fps HD Dikey 720p 30 fps

Metacafe

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	mpeg4
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	44100
Video Bit Hızı (düşük)	2 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	8 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Picasa

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	44100
Video Bit Hızı (düşük)	2 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	8 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps

Twitter

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	1,7 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	3,5 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	FHD 1080p 30 fps FHD PAL 1080p 25 fps FHD Dikey 1080p 25 fps FHD Dikey 1080p 30 fps HD 720p 25 fps HD 720p 30 fps HD Dikey 720p 25 fps HD Dikey 720p 30 fps

Vimeo

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	2 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	8 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Geniş FWVGA 480p 29,97 fps

Vimeo-HD

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	4 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	8 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	12 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	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

Vikipedi

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	OGG
Video Codec	libtheora
Ses Codec'u	libvorbis
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	384 kb/s
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	15,00 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	96 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	192 kb/sn
Profiller	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 fps

YouTube HD

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	8 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	10 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	12 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	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 Dikey 1080p 23,98 fps FHD Dikey 1080p 24 fps FHD Dikey 1080p 25 fps FHD Dikey 1080p 29,97 fps FHD Dikey 1080p 30 fps FHD Dikey 1080p 50 fps FHD Dikey 1080p 59,94 fps FHD Dikey 1080p 60 fps

YouTube HD (2K)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	16 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	20 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	24 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	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)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	45 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	56 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	68 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	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)

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	160 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	200 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	240 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	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 Standart

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	libmp3lame
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	2 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	5 Mb/s
Video Bit Hızı (yüksek)	8 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	320 kb/sn
Profiller	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 Dikey 720p 23,98 fps HD Dikey 720p 24 fps HD Dikey 720p 25 fps HD Dikey 720p 29,97 fps HD Dikey 720p 30 fps HD Dikey 720p 50 fps HD Dikey 720p 59,94 fps HD Dikey 720p 60 fps NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 fps NTSC SD Geniş FWVGA 480p 29,97 fps PAL HD 720p 50 fps

Blu-Ray/AVCHD**AVCHD Diskleri**

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	MP4
Video Codec	libx264
Ses Codec'u	aac
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	15 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	40 Mb/sn
Ses Bit Hızı (düşük)	256 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	256 kb/sn
Profiller	FHD 1080i 30 fps FHD PAL 1080i 25 fps FHD PAL 1080p 25 fps

DVD**DVD-NTSC**

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	DVD
Video Codec	mpeg2video
Ses Codec'u	ac3
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	1 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	3 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	5 Mb/s
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	192 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	256 kb/sn
Profiller	NTSC SD Anamorfik 480i 29,97 fps NTSC SD Geniş Ekran Anamorfik 480i 29,97 fps

DVD-PAL

Ön Ayar Özelliği	Açıklama
Video Formatı	DVD
Video Codec	mpeg2video
Ses Codec'u	ac3
Ses Kanalları	2
Ses Kanal Düzeni	Stereo
Örnekleme Hızı	48000
Video Bit Hızı (düşük)	1 Mb/sn
Video Bit Hızı (orta)	3 Mb/sn
Video Bit Hızı (yüksek)	5 Mb/s
Ses Bit Hızı (düşük)	128 kb/sn
Ses Bit Hızı (orta)	192 kb/sn
Ses Bit Hızı (yüksek)	256 kb/sn
Profiller	PAL SD Anamorfik 576i 25 fps PAL SD Geniş Ekran Anamorfik 576i 25 fps

1.13.8 Profil Listesi

OpenShot, 400'den fazla yerleşik video profili içerir. Bu profiller, dünya genelinde en yaygın video proje boyutları ve kare hızları ile uyumludur. Projenizi, dışa aktarmayı planladığınız profil ile düzenlemeniz önerilir. Ayrıca hedef en-boy oranınıza uyan farklı profillerle de projenizi düzenleyebilirsiniz; örneğin, tüm 16 : 9 profilleri genellikle birbirleriyle uyumludur. Bazen bir projeyi daha düşük çözünürlüklü bir profile düzenleyip, daha yüksek çözünürlüklü bir profile dışa aktarmak faydalı olabilir. Aşağıda tam profil listesi verilmiştir.

Profil Tanımları

- **Profil Adı:** Video profili için kısa, anlaşılır isim (örneğin, FHD 1080p 30 fps)
- **FPS:** Saniyedeki Kare Sayısı
- **DAR:** Görüntü En-Boy Oranı (örneğin, 1920:1080 16:9 olur)
- **SAR:** Örnek En-Boy Oranı (örneğin, 1:1 kare piksel, 2:1 yatay dikdörtgen piksel). SAR, görüntü en-boy oranını doğrudan etkiler. Örneğin, 4:3 video dikdörtgen pikseller kullanılarak 16:9 olarak gösterilebilir. Kare olmayan pikseller, son görüntü genişliğini ayarlar.
- **PAR:** Piksel En-Boy Oranı (SAR ile aynıdır)
- **SAR Ayarlı Genişlik:** SAR dikkate alınarak hesaplanan son görüntü genişliği
- **Taralı:** Analog yayıncılıkta kullanılan, tek ve çift satırların dönüşümlü gösterimi
- **NTSC:** Amerika'da kullanılan analog TV sistemi (genellikle 29,97 fps)
- **PAL:** Avrupa, Avustralya ve dünyanın birçok yerinde kullanılan analog TV sistemi (genellikle 25 fps)
- **UHD:** Ultra Yüksek Çözünürlük
- **QHD:** Dört Kat Yüksek Çözünürlük
- **FHD:** Tam Yüksek Çözünürlük

- **HD:** Yüksek Çözünürlük (1280x720 piksel veya daha büyük)
- **SD:** Standart Çözünürlük (1280x720 pikselden küçük)

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
16K UHD 8640p 59,94 fps	153	864	59,94	16:9	1:1	Hayır	15360
16K UHD 8640p 29,97 fps	153	864	29,97	16:9	1:1	Hayır	15360
16K UHD 8640p 23,98 fps	153	864	23,98	16:9	1:1	Hayır	15360
16K UHD 8640p 60 fps	153	864	60,0	16:9	1:1	Hayır	15360
16K UHD 8640p 50 fps	153	864	50,0	16:9	1:1	Hayır	15360
16K UHD 8640p 30 fps	153	864	30,0	16:9	1:1	Hayır	15360
16K UHD 8640p 25 fps	153	864	25,0	16:9	1:1	Hayır	15360
16K UHD 8640p 24 fps	153	864	24,0	16:9	1:1	Hayır	15360
8K UHD 4320p 59,94 fps	768	432	59,94	16:9	1:1	Hayır	7680
8K UHD 4320p 29,97 fps	768	432	29,97	16:9	1:1	Hayır	7680
8K UHD 4320p 23,98 fps	768	432	23,98	16:9	1:1	Hayır	7680
8K UHD 4320p 60 fps	768	432	60,0	16:9	1:1	Hayır	7680
8K UHD 4320p 50 fps	768	432	50,0	16:9	1:1	Hayır	7680
8K UHD 4320p 30 fps	768	432	30,0	16:9	1:1	Hayır	7680
8K UHD 4320p 25 fps	768	432	25,0	16:9	1:1	Hayır	7680
8K UHD 4320p 24 fps	768	432	24,0	16:9	1:1	Hayır	7680
5.6K 360° 5.7K 2880p 30 fps	576	288	30,0	2:1	1:1	Hayır	5760
5.7K 360° 2880p 25 fps	576	288	25,0	2:1	1:1	Hayır	5760
5.7K 360° 2880p 24 fps	576	288	24,0	2:1	1:1	Hayır	5760
5K UHD 2880p 59,94 fps	512	288	59,94	16:9	1:1	Hayır	5120
5K UHD 2880p 29,97 fps	512	288	29,97	16:9	1:1	Hayır	5120
5K UHD 2880p 23,98 fps	512	288	23,98	16:9	1:1	Hayır	5120
5K UHD 2880p 60 fps	512	288	60,0	16:9	1:1	Hayır	5120
5K UHD 2880p 50 fps	512	288	50,0	16:9	1:1	Hayır	5120
5K UHD 2880p 30 fps	512	288	30,0	16:9	1:1	Hayır	5120
5K UHD 2880p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Hayır	5120
5K UHD 2880p 24 fps	512	288	24,0	16:9	1:1	Hayır	5120
5.2K 360° 2496p 30 fps	499	249	30,0	2:1	1:1	Hayır	4992
DCI-4K 360° 2048p 24 fps	409	204	24,0	2:1	1:1	Hayır	4096
4K UHD 2160p 59,94 fps	384	216	59,94	16:9	1:1	Hayır	3840
4K UHD 2160p 29,97 fps	384	216	29,97	16:9	1:1	Hayır	3840
4K UHD 2160p 23,98 fps	384	216	23,98	16:9	1:1	Hayır	3840
4K UHD 2160p 60 fps	384	216	60,0	16:9	1:1	Hayır	3840
4K UHD 2160p 50 fps	384	216	50,0	16:9	1:1	Hayır	3840
4K UHD 2160p 30 fps	384	216	30,0	16:9	1:1	Hayır	3840
4K UHD 2160p 25 fps	384	216	25,0	16:9	1:1	Hayır	3840
4K UHD 2160p 24 fps	384	216	24,0	16:9	1:1	Hayır	3840
4K 360° 1920p 60 fps	384	192	60,0	2:1	1:1	Hayır	3840
4K 360° 1920p 30 fps	384	192	30,0	2:1	1:1	Hayır	3840
3K QHD+ 1800p 59,94 fps	320	180	59,94	16:9	1:1	Hayır	3200
3K QHD+ 1800p 29,97 fps	320	180	29,97	16:9	1:1	Hayır	3200
3K QHD+ 1800p 23,98 fps	320	180	23,98	16:9	1:1	Hayır	3200
3K QHD+ 1800p 60 fps	320	180	60,0	16:9	1:1	Hayır	3200
3K QHD+ 1800p 50 fps	320	180	50,0	16:9	1:1	Hayır	3200
3K QHD+ 1800p 30 fps	320	180	30,0	16:9	1:1	Hayır	3200
3K QHD+ 1800p 25 fps	320	180	25,0	16:9	1:1	Hayır	3200

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
3K QHD+ 1800p 24 fps	320	180	24,0	16:9	1:1	Hayır	3200
3K 360° 1504p 60 fps	300	150	60,0	2:1	1:1	Hayır	3008
3K 360° 1440p 60 fps	288	144	60,0	2:1	1:1	Hayır	2880
2,5K WQHD 1440p 59,94 fps	256	144	59,9	16:9	1:1	Hayır	2560
2,5K WQHD 1440p 29,97 fps	256	144	29,9	16:9	1:1	Hayır	2560
2,5K WQHD 1440p 23,98 fps	256	144	23,9	16:9	1:1	Hayır	2560
2,5K WQHD 1440p 60 fps	256	144	60,0	16:9	1:1	Hayır	2560
2,5K WQHD 1440p 50 fps	256	144	50,0	16:9	1:1	Hayır	2560
2,5K WQHD 1440p 30 fps	256	144	30,0	16:9	1:1	Hayır	2560
2,5K WQHD 1440p 25 fps	256	144	25,0	16:9	1:1	Hayır	2560
2,5K WQHD 1440p 24 fps	256	144	24,0	16:9	1:1	Hayır	2560
FHD 1080p 59,94 fps	192	108	59,9	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD 1080p 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD 1080p 23,98 fps	192	108	23,9	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD 1080p 60 fps	192	108	60,0	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD PAL 1080p 50 fps	192	108	50,0	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD 1080p 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD PAL 1080p 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD 1080p 24 fps	192	108	24,0	16:9	1:1	Hayır	1920
FHD 1080i 29,97 fps	192	108	29,9	16:9	1:1	Evet	1920
FHD 1080i 30 fps	192	108	30,0	16:9	1:1	Evet	1920
FHD PAL 1080i 25 fps	192	108	25,0	16:9	1:1	Evet	1920
FHD Anamorfik 1035i 29,97 fps	192	103	29,9	16:9	23:2	Evet	1840
FHD Anamorfik 1035i 30 fps	192	103	30,0	16:9	23:2	Evet	1840
FHD Anamorfik 1035i 25 fps	192	103	25,0	16:9	23:2	Evet	1840
HD+ 900p 59,94 fps	160	90	59,9	16:9	1:1	Hayır	1600
HD+ 900p 29,97 fps	160	90	29,9	16:9	1:1	Hayır	1600
HD+ 900p 23,98 fps	160	90	23,9	16:9	1:1	Hayır	1600
HD+ 900p 60 fps	160	90	60,0	16:9	1:1	Hayır	1600
HD+ 900p 50 fps	160	90	50,0	16:9	1:1	Hayır	1600
HD+ 900p 30 fps	160	90	30,0	16:9	1:1	Hayır	1600
HD+ 900p 25 fps	160	90	25,0	16:9	1:1	Hayır	1600
HD+ 900p 24 fps	160	90	24,0	16:9	1:1	Hayır	1600
HD Anamorfik 1152i 25 fps	144	115	25,0	16:9	64:3	Evet	2048
HD Anamorfik 1080p 59,94 fps	144	108	59,9	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080p 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080p 23,98 fps	144	108	23,9	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080p 60 fps	144	108	60,0	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080p 50 fps	144	108	50,0	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080p 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080p 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080p 24 fps	144	108	24,0	16:9	4:3	Hayır	1920
HD Anamorfik 1080i 29,97 fps	144	108	29,9	16:9	4:3	Evet	1920
HD Anamorfik 1080i 30 fps	144	108	30,0	16:9	4:3	Evet	1920
HD Anamorfik 1080i 25 fps	144	108	25,0	16:9	4:3	Evet	1920
NTSC SD 16CIF Anamorfik 1152p 29,97 fps	140	115	29,9	4:3	12:1	Hayır	1536
PAL SD 16CIF Anamorfik 1152p 25 fps	140	115	25,0	4:3	12:1	Hayır	1536
PAL SD 16CIF Anamorfik 1152p 15 fps	140	115	15,0	4:3	12:1	Hayır	1536

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
HD 720p 59,94 fps	128	720	59,9	16:9	1:1	Hayır	1280
HD 720p 29,97 fps	128	720	29,9	16:9	1:1	Hayır	1280
HD 720p 23,98 fps	128	720	23,9	16:9	1:1	Hayır	1280
HD 720p 60 fps	128	720	60,0	16:9	1:1	Hayır	1280
PAL HD 720p 50 fps	128	720	50,0	16:9	1:1	Hayır	1280
HD 720p 30 fps	128	720	30,0	16:9	1:1	Hayır	1280
HD 720p 25 fps	128	720	25,0	16:9	1:1	Hayır	1280
HD 720p 24 fps	128	720	24,0	16:9	1:1	Hayır	1280
FHD Dikey 1080p 59,94 fps	108	192	59,9	9:16	1:1	Hayır	1080
FHD Dikey 1080p 29,97 fps	108	192	29,9	9:16	1:1	Hayır	1080
FHD Dikey 1080p 23,98 fps	108	192	23,9	9:16	1:1	Hayır	1080
FHD Dikey 1080p 60 fps	108	192	60,0	9:16	1:1	Hayır	1080
FHD Dikey 1080p 50 fps	108	192	50,0	9:16	1:1	Hayır	1080
FHD Dikey 1080p 30 fps	108	192	30,0	9:16	1:1	Hayır	1080
FHD Dikey 1080p 25 fps	108	192	25,0	9:16	1:1	Hayır	1080
FHD Dikey 1080p 24 fps	108	192	24,0	9:16	1:1	Hayır	1080
HD Dikey 1080p 60 fps	108	135	60,0	4:5	1:1	Hayır	1080
HD Dikey 1080p 50 fps	108	135	50,0	4:5	1:1	Hayır	1080
HD Dikey 1080p 30 fps	108	135	30,0	4:5	1:1	Hayır	1080
HD Dikey 1080p 25 fps	108	135	25,0	4:5	1:1	Hayır	1080
HD Dikey 1080p 24 fps	108	135	24,0	4:5	1:1	Hayır	1080
HD Kare 1080p 60 fps	108	108	60,0	1:1	1:1	Hayır	1080
HD Kare 1080p 50 fps	108	108	50,0	1:1	1:1	Hayır	1080
HD Kare 1080p 30 fps	108	108	30,0	1:1	1:1	Hayır	1080
HD Kare 1080p 25 fps	108	108	25,0	1:1	1:1	Hayır	1080
HD Kare 1080p 24 fps	108	108	24,0	1:1	1:1	Hayır	1080
WSVGA 600p 59,94 fps	102	600	59,9	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 29,97 fps	102	600	29,9	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 23,98 fps	102	600	23,9	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 60 fps	102	600	60,0	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 50 fps	102	600	50,0	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 30 fps	102	600	30,0	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 25 fps	102	600	25,0	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 24 fps	102	600	24,0	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 600p 15 fps	102	600	15,0	128	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 59,94 fps	102	576	59,9	16:9	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 29,97 fps	102	576	29,9	16:9	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 23,98 fps	102	576	23,9	16:9	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 60 fps	102	576	60,0	16:9	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 50 fps	102	576	50,0	16:9	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 30 fps	102	576	30,0	16:9	1:1	Hayır	1024
PAL SD WSVGA Geniş 576p 25 fps	102	576	25,0	16:9	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 24 fps	102	576	24,0	16:9	1:1	Hayır	1024
WSVGA 576p 15 fps	102	576	15,0	16:9	1:1	Hayır	1024
DVGA 640p 59,94 fps	960	640	59,9	3:2	1:1	Hayır	960
DVGA 640p 29,97 fps	960	640	29,9	3:2	1:1	Hayır	960
DVGA 640p 23,98 fps	960	640	23,9	3:2	1:1	Hayır	960
DVGA 640p 60 fps	960	640	60,0	3:2	1:1	Hayır	960

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
DVGA 640p 50 fps	960	640	50,0	3:2	1:1	Hayır	960
DVGA 640p 30 fps	960	640	30,0	3:2	1:1	Hayır	960
DVGA 640p 25 fps	960	640	25,0	3:2	1:1	Hayır	960
DVGA 640p 24 fps	960	640	24,0	3:2	1:1	Hayır	960
DVGA 640p 15 fps	960	640	15,0	3:2	1:1	Hayır	960
qHD 540p 59,94 fps	960	540	59,9	16:9	1:1	Hayır	960
qHD 540p 29,97 fps	960	540	29,9	16:9	1:1	Hayır	960
qHD 540p 23,98 fps	960	540	23,9	16:9	1:1	Hayır	960
qHD 540p 60 fps	960	540	60,0	16:9	1:1	Hayır	960
qHD 540p 50 fps	960	540	50,0	16:9	1:1	Hayır	960
qHD 540p 30 fps	960	540	30,0	16:9	1:1	Hayır	960
qHD 540p 25 fps	960	540	25,0	16:9	1:1	Hayır	960
qHD 540p 24 fps	960	540	24,0	16:9	1:1	Hayır	960
FWVGA 480p 59,94 fps	854	480	59,9	16:9	1:1	Hayır	854
NTSC SD FWVGA Geniş 480p 29.97 fps	854	480	29,9	16:9	1:1	Hayır	854
FWVGA 480p 23.98 fps	854	480	23,9	16:9	1:1	Hayır	854
FWVGA 480p 60 fps	854	480	60,0	16:9	1:1	Hayır	854
FWVGA 480p 50 fps	854	480	50,0	16:9	1:1	Hayır	854
FWVGA 480p 30 fps	854	480	30,0	16:9	1:1	Hayır	854
FWVGA 480p 25 fps	854	480	25,0	16:9	1:1	Hayır	854
FWVGA 480p 24 fps	854	480	24,0	16:9	1:1	Hayır	854
FWVGA 480p 15 fps	854	480	15,0	16:9	1:1	Hayır	854
SVGA 600p 59.94 fps	800	600	59,9	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 29.97 fps	800	600	29,9	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 23.98 fps	800	600	23,9	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 60 fps	800	600	60,0	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 50 fps	800	600	50,0	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 30 fps	800	600	30,0	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 25 fps	800	600	25,0	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 24 fps	800	600	24,0	4:3	1:1	Hayır	800
SVGA 600p 15 fps	800	600	15,0	4:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 59.94 fps 5:3	800	480	59,9	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 29.97 fps 5:3	800	480	29,9	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 23.98 fps 5:3	800	480	23,9	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 60 fps 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 50 fps 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 30 fps 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 25 fps 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 24 fps 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	Hayır	800
WVGA 480p 15 fps 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	Hayır	800
PAL SD SQ 576p 25 fps	768	576	25,0	4:3	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 59,94 fps 16:10	768	480	59,9	16:1	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 29,97 fps 16:10	768	480	29,9	16:1	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 23,98 fps 16:10	768	480	23,9	16:1	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 60 fps 16:10	768	480	60,0	16:1	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 50 fps 16:10	768	480	50,0	16:1	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 30 fps 16:10	768	480	30,0	16:1	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 25 fps 16:10	768	480	25,0	16:1	1:1	Hayır	768

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
WVGA 480p 24 fps 16:10	768	480	24,0	16:1	1:1	Hayır	768
WVGA 480p 15 fps 16:10	768	480	15,0	16:1	1:1	Hayır	768
HD Dikey 720p 59,94 fps	720	128	59,9	9:16	1:1	Hayır	720
HD Dikey 720p 29,97 fps	720	128	29,9	9:16	1:1	Hayır	720
HD Dikey 720p 23,98 fps	720	128	23,9	9:16	1:1	Hayır	720
HD Dikey 720p 60 fps	720	128	60,0	9:16	1:1	Hayır	720
HD Dikey 720p 50 fps	720	128	50,0	9:16	1:1	Hayır	720
HD Dikey 720p 30 fps	720	128	30,0	9:16	1:1	Hayır	720
HD Dikey 720p 25 fps	720	128	25,0	9:16	1:1	Hayır	720
HD Dikey 720p 24 fps	720	128	24,0	9:16	1:1	Hayır	720
PAL SD Anamorfik 576p 50 fps 16:9	720	576	50,0	16:9	64:4	Hayır	1024
PAL SD Anamorfik 576p 50 fps 4:3	720	576	50,0	4:3	16:1	Hayır	768
PAL SD Geniş Ekran Anamorfik 576p 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:4	Hayır	1024
PAL SD Anamorfik 576p 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:1	Hayır	768
PAL SD Geniş Ekran Anamorfik 576i 25 fps	720	576	25,0	16:9	64:4	Evet	1024
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 4:3	720	576	25,0	4:3	16:1	Evet	768
NTSC SD Anamorfik 486p 23,98 fps 16:9	720	486	23,9	16:9	6:5	Hayır	864
NTSC SD Anamorfik 486p 23,98 fps 4:3	720	486	23,9	4:3	9:10	Hayır	648
NTSC SD Anamorfik 486i 29,97 fps 16:9	720	486	29,9	16:9	6:5	Evet	864
NTSC SD Anamorfik 486i 29,97 fps 4:3	720	486	29,9	4:3	9:10	Evet	648
NTSC SD Anamorfik 480p 59,94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 59,94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 59,94 fps 3:2	720	480	59,9	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Geniş Ekran Anamorfik 480p 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 29,97 fps 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 29,97 fps 3:2	720	480	29,9	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Anamorfik 480p 23,98 fps 16:9	720	480	23,9	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 23,98 fps 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 23,98 fps 3:2	720	480	23,9	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Anamorfik 480p 60 fps 16:9	720	480	60,0	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 60 fps 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 60 fps 3:2	720	480	60,0	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Anamorfik 480p 50 fps 16:9	720	480	50,0	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 50 fps 4:3	720	480	50,0	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 50 fps 3:2	720	480	50,0	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Anamorfik 480p 30 fps 16:9	720	480	30,0	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 30 fps 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 30 fps 3:2	720	480	30,0	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Anamorfik 480p 25 fps 16:9	720	480	25,0	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 25 fps 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 25 fps 3:2	720	480	25,0	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Anamorfik 480p 24 fps 16:9	720	480	24,0	16:9	32:2	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 24 fps 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Hayır	640
WVGA 480p 24 fps 3:2	720	480	24,0	3:2	1:1	Hayır	720
WVGA 480p 15 fps 3:2	720	480	15,0	3:2	1:1	Hayır	720
NTSC SD Anamorfik 480i 59.94 fps 16:9	720	480	59,9	16:9	32:2	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 59.94 fps 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Evet	640
NTSC SD Geniş Ekran Anamorfik 480i 29,97 fps	720	480	29,9	16:9	32:2	Evet	853

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
NTSC SD Anamorfik 480i 29.97 fps 4:3	720	480	29,97	4:3	8:9	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 23.98 fps 16:9	720	480	23,98	16:9	32:9	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 23.98 fps 4:3	720	480	23,98	4:3	8:9	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 60 fps 16:9	720	480	60,00	16:9	32:9	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 60 fps 4:3	720	480	60,00	4:3	8:9	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 30 fps 16:9	720	480	30,00	16:9	32:9	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 30 fps 4:3	720	480	30,00	4:3	8:9	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 25 fps 16:9	720	480	25,00	16:9	32:9	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 25 fps 4:3	720	480	25,00	4:3	8:9	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 24 fps 16:9	720	480	24,00	16:9	32:9	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 24 fps 4:3	720	480	24,00	4:3	8:9	Evet	640
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorfik 576p 29.97 fps	704	576	29,97	4:3	12:11	Hayır	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorfik 576p 25 fps	704	576	25,00	4:3	12:11	Hayır	768
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorfik 576p 15 fps	704	576	15,00	4:3	12:11	Hayır	768
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 16:9	704	576	25,00	16:9	16:11	Evet	1024
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 4:3	704	576	25,00	4:3	12:11	Evet	768
NTSC SD Anamorfik 480p 59.94 fps 16:9	704	480	59,94	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 59.94 fps 4:3	704	480	59,94	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480p 29.97 fps 16:9	704	480	29,97	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD 4SIF Anamorfik 480p 29.97 fps	704	480	29,97	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480p 23.98 fps 16:9	704	480	23,98	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 23.98 fps 4:3	704	480	23,98	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480p 60 fps 16:9	704	480	60,00	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 60 fps 4:3	704	480	60,00	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480p 50 fps 16:9	704	480	50,00	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 50 fps 4:3	704	480	50,00	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480p 30 fps 16:9	704	480	30,00	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 30 fps 4:3	704	480	30,00	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480p 25 fps 16:9	704	480	25,00	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD 4SIF Anamorfik 480p 25 fps	704	480	25,00	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480p 24 fps 16:9	704	480	24,00	16:9	40:33	Hayır	853
NTSC SD Anamorfik 480p 24 fps 4:3	704	480	24,00	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD 4SIF Anamorfik 480p 15 fps	704	480	15,00	4:3	10:11	Hayır	640
NTSC SD Anamorfik 480i 29.97 fps 16:9	704	480	29,97	16:9	40:33	Evet	853
NTSC SD 4SIF Anamorfik 480i 29.97 fps	704	480	29,97	4:3	10:11	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 30 fps 16:9	704	480	30,00	16:9	40:33	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 30 fps 4:3	704	480	30,00	4:3	10:11	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 25 fps 16:9	704	480	25,00	16:9	40:33	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 25 fps 4:3	704	480	25,00	4:3	10:11	Evet	640
NTSC SD VGA 480p 59.94 fps	640	480	59,94	4:3	1:1	Hayır	640
NTSC SD VGA SQ 480p 29.97 fps	640	480	29,97	4:3	1:1	Hayır	640
NTSC SD VGA 480p 23.98 fps	640	480	23,98	4:3	1:1	Hayır	640
NTSC SD VGA 480p 60 fps	640	480	60,00	4:3	1:1	Hayır	640
NTSC SD VGA 480p 50 fps	640	480	50,00	4:3	1:1	Hayır	640
NTSC SD VGA 480p 30 fps	640	480	30,00	4:3	1:1	Hayır	640
NTSC SD VGA 480p 25 fps	640	480	25,00	4:3	1:1	Hayır	640
NTSC SD VGA 480p 24 fps	640	480	24,00	4:3	1:1	Hayır	640
VGA 480p 15 fps	640	480	15,00	4:3	1:1	Hayır	640

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
NTSC SD 480i 29,97 fps	640	480	29,9	4:3	1:1	Evet	640
NTSC SD 480i 23,98 fps	640	480	23,9	4:3	1:1	Evet	640
NTSC SD 480i 30 fps	640	480	30,0	4:3	1:1	Evet	640
NTSC SD 480i 25 fps	640	480	25,0	4:3	1:1	Evet	640
NTSC SD 480i 24 fps	640	480	24,0	4:3	1:1	Evet	640
nHD 360p 59,94 fps	640	360	59,9	16:9	1:1	Hayır	640
nHD 360p 29,97 fps	640	360	29,9	16:9	1:1	Hayır	640
nHD 360p 23,98 fps	640	360	23,9	16:9	1:1	Hayır	640
nHD 360p 60 fps	640	360	60,0	16:9	1:1	Hayır	640
nHD 360p 50 fps	640	360	50,0	16:9	1:1	Hayır	640
nHD 360p 30 fps	640	360	30,0	16:9	1:1	Hayır	640
nHD 360p 25 fps	640	360	25,0	16:9	1:1	Hayır	640
nHD 360p 24 fps	640	360	24,0	16:9	1:1	Hayır	640
PAL SD Anamorfik 576p 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Hayır	1024
PAL SD Anamorfik 576p 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Hayır	768
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 16:9	544	576	25,0	16:9	32:1	Evet	1024
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 4:3	544	576	25,0	4:3	24:1	Evet	768
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480p 23,98 fps 4:3	544	480	23,9	4:3	20:1	Hayır	640
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480p 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Hayır	640
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480i 29,97 fps 4:3	544	480	29,9	4:3	20:1	Evet	640
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480i 25 fps 4:3	544	480	25,0	4:3	20:1	Evet	640
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480p 23,98 fps 4:3	528	480	23,9	4:3	40:3	Hayır	640
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480p 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Hayır	640
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480i 29,97 fps 4:3	528	480	29,9	4:3	40:3	Evet	640
NTSC SD 3/4 Anamorfik 480i 25 fps 4:3	528	480	25,0	4:3	40:3	Evet	640
PAL SD 1/4 Geniş 288p 25 fps	512	288	25,0	16:9	1:1	Hayır	512
PAL SD Anamorfik 576p 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Hayır	1024
PAL SD Anamorfik 576p 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Hayır	768
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 16:9	480	576	25,0	16:9	32:1	Evet	1024
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Evet	768
NTSC SD Anamorfik 480i 29,97 fps 16:9	480	480	29,9	16:9	16:9	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 29,97 fps 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 23,98 fps 16:9	480	480	23,9	16:9	16:9	Evet	853
NTSC SD Anamorfik 480i 23,98 fps 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Evet	640
NTSC SD Anamorfik 480i 30 fps 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Evet	640
HVGA 320p 59,94 fps	480	320	59,9	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 29,97 fps	480	320	29,9	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 23,98 fps	480	320	23,9	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 60 fps	480	320	60,0	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 50 fps	480	320	50,0	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 30 fps	480	320	30,0	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 25 fps	480	320	25,0	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 24 fps	480	320	24,0	3:2	1:1	Hayır	480
HVGA 320p 15 fps	480	320	15,0	3:2	1:1	Hayır	480
NTSC SD 1/4 Geniş 240p 29,97 fps	427	240	29,9	16:9	1:1	Hayır	427
WQVGA 240p 59,94 fps 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	Hayır	400
WQVGA 240p 29,97 fps 5:3	400	240	29,9	5:3	1:1	Hayır	400
WQVGA 240p 23,98 fps 5:3	400	240	23,9	5:3	1:1	Hayır	400

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
WQVGA 240p 60 fps 5:3	400	240	60,0	5:3	1:1	Hayır	400
WQVGA 240p 50 fps 5:3	400	240	50,0	5:3	1:1	Hayır	400
WQVGA 240p 30 fps 5:3	400	240	30,0	5:3	1:1	Hayır	400
WQVGA 240p 25 fps 5:3	400	240	25,0	5:3	1:1	Hayır	400
WQVGA 240p 24 fps 5:3	400	240	24,0	5:3	1:1	Hayır	400
WQVGA 240p 15 fps 5:3	400	240	15,0	5:3	1:1	Hayır	400
PAL SD 1/4 288p 25 fps	384	288	25,0	4:3	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 59,94 fps 16:10	384	240	59,9	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 29,97 fps 16:10	384	240	29,9	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 23,98 fps 16:10	384	240	23,9	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 60 fps 16:10	384	240	60,0	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 50 fps 16:10	384	240	50,0	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 30 fps 16:10	384	240	30,0	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 25 fps 16:10	384	240	25,0	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 24 fps 16:10	384	240	24,0	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 15 fps 16:10	384	240	15,0	16:1	1:1	Hayır	384
WQVGA 240p 59,94 fps 3:2	360	240	59,9	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 29,97 fps 3:2	360	240	29,9	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 23,98 fps 3:2	360	240	23,9	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 60 fps 3:2	360	240	60,0	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 50 fps 3:2	360	240	50,0	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 30 fps 3:2	360	240	30,0	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 25 fps 3:2	360	240	25,0	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 24 fps 3:2	360	240	24,0	3:2	1:1	Hayır	360
WQVGA 240p 15 fps 3:2	360	240	15,0	3:2	1:1	Hayır	360
PAL SD Anamorfik 576p 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Hayır	1024
PAL SD CVD Anamorfik 576p 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Hayır	768
PAL SD Anamorfik 576i 25 fps 16:9	352	576	25,0	16:9	32:1	Evet	1024
PAL SD CVD Anamorfik 576i 25 fps	352	576	25,0	4:3	24:1	Evet	768
NTSC SD CVD Anamorfik 480p 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Hayır	640
NTSC SD 1/2 Anamorfik 480p 23,98 fps	352	480	23,9	4:3	20:1	Hayır	640
NTSC SD 1/2 Anamorfik 480p 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Hayır	640
NTSC SD CVD 1/2 Anamorfik 480i 29,97 fps	352	480	29,9	4:3	20:1	Evet	640
NTSC SD 1/2 Anamorfik 480i 25 fps	352	480	25,0	4:3	20:1	Evet	640
PAL SD CIF SIF Anamorfik 288p 29,97 fps	352	288	29,9	4:3	12:1	Hayır	384
PAL SD Anamorfik 288p 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Hayır	512
PAL SD CIF SIF VCD Anamorfik 288p 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Hayır	384
PAL SD CIF SIF Anamorfik 288p 15 fps	352	288	15,0	4:3	12:1	Hayır	384
PAL SD Anamorfik 288i 25 fps	352	288	25,0	16:9	16:1	Evet	512
PAL SD CIF Anamorfik 288i 25 fps	352	288	25,0	4:3	12:1	Evet	384
NTSC SD SIF VCD Anamorfik 240p 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Hayır	320
NTSC SD SIF Anamorfik 240p 23,98 fps	352	240	23,9	4:3	10:1	Hayır	320
NTSC SD SIF Anamorfik 240p 25 fps	352	240	25,0	4:3	10:1	Hayır	320
NTSC SD SIF Anamorfik 240p 15 fps	352	240	15,0	4:3	10:1	Hayır	320
NTSC SD SIF Anamorfik 240i 29,97 fps	352	240	29,9	4:3	10:1	Evet	320
QVGA 240p 59,94 fps	320	240	59,9	4:3	1:1	Hayır	320
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29,97 fps	320	240	29,9	4:3	1:1	Hayır	320
QVGA 240p 23,98 fps	320	240	23,9	4:3	1:1	Hayır	320

sonraki sayfaya devam

Tablo 5 – önceki sayfadan devam

Profil Adı	Ge- niş- lik	Yük sek- lik	FPS	DAF	SAR	Taralı	SAR Ayarlı Geniş- lik
QVGA 240p 60 fps	320	240	60,0	4:3	1:1	Hayır	320
QVGA 240p 50 fps	320	240	50,0	4:3	1:1	Hayır	320
QVGA 240p 30 fps	320	240	30,0	4:3	1:1	Hayır	320
QVGA 240p 25 fps	320	240	25,0	4:3	1:1	Hayır	320
QVGA 240p 24 fps	320	240	24,0	4:3	1:1	Hayır	320
QVGA 240p 15 fps	320	240	15,0	4:3	1:1	Hayır	320
HQVGA 160p 59,94 fps 16:10	256	160	59,9	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 29,97 fps 16:10	256	160	29,9	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 23,98 fps 16:10	256	160	23,9	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 60 fps 16:10	256	160	60,0	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 50 fps 16:10	256	160	50,0	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 30 fps 16:10	256	160	30,0	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 25 fps 16:10	256	160	25,0	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 24 fps 16:10	256	160	24,0	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 15 fps 16:10	256	160	15,0	16:1	1:1	Hayır	256
HQVGA 160p 59,94 fps 3:2	240	160	59,9	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 29,97 fps 3:2	240	160	29,9	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 23,98 fps 3:2	240	160	23,9	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 60 fps 3:2	240	160	60,0	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 50 fps 3:2	240	160	50,0	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 30 fps 3:2	240	160	30,0	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 25 fps 3:2	240	160	25,0	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 24 fps 3:2	240	160	24,0	3:2	1:1	Hayır	240
HQVGA 160p 15 fps 3:2	240	160	15,0	3:2	1:1	Hayır	240
PAL SD QCIF Anamorfik 144p 29,97 fps	176	144	29,9	4:3	12:1	Hayır	192
PAL SD QCIF Anamorfik 144p 25 fps	176	144	25,0	4:3	12:1	Hayır	192
PAL SD QCIF Anamorfik 144p 15 fps	176	144	15,0	4:3	12:1	Hayır	192
NTSC SD SIF 1/2 Anamorfik 120p 23,98 fps	176	120	23,9	4:3	10:1	Hayır	160
NTSC SD SIF 1/2 Anamorfik 120p 25 fps	176	120	25,0	4:3	10:1	Hayır	160
QQVGA 120p 59,94 fps	160	120	59,9	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 29,97 fps	160	120	29,9	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 23,98 fps	160	120	23,9	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 60 fps	160	120	60,0	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 50 fps	160	120	50,0	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 30 fps	160	120	30,0	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 25 fps	160	120	25,0	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 24 fps	160	120	24,0	4:3	1:1	Hayır	160
QQVGA 120p 15 fps	160	120	15,0	4:3	1:1	Hayır	160
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 fps	128	96	29,9	4:3	1:1	Hayır	128
NTSC SD SQ CIF 96p 25 fps	128	96	25,0	4:3	1:1	Hayır	128
NTSC SD SQ CIF 96p 15 fps	128	96	15,0	4:3	1:1	Hayır	128

1.14 İçe Aktar & Dışa Aktar

Video düzenleme projeleri (parçalar, klipler ve anahtar kareler dahil) OpenShot Video Editor'dan yaygın olarak desteklenen formatlarda (**EDL**: Düzen Karar Listeleri ve **XML**: Final Cut Pro formatı) **içe aktarılabilir** ve **dışa aktarılabilir**. Örneğin, bir videoyu farklı bir programda (Adobe Premiere, Final Cut Pro vb.) düzenlemeye başlarsanız, ancak daha sonra tüm düzenlemelerinizi OpenShot'a taşımak zorunda kalırsınız (veya tam tersi).

1.14.1 EDL (Düzen Karar Listeleri)

OpenShot ile bir EDL dosyası içe ve dışa aktarılırken aşağıdaki özellikler desteklenir.

EDL Seçeneği Adı	Açıklama
EDL Formatı	CMX-3600 (çok yaygın desteklenen bir varyasyon)
Tek Parça	Aynı anda yalnızca tek bir parça içe aktarılabilir (bu, EDL formatının bir sınırlamasıdır)
Bant Adı	Şu anda OpenShot'ta yalnızca AX ve BL bant adları desteklenmektedir
Düzenlemeler (V ve A)	Şu anda yalnızca düzenlemeler desteklenmektedir (geçişler henüz desteklenmemektedir)
Saydamlık	Saydamlık anahtar kareleri desteklenmektedir
Ses Seviyeleri	Ses seviyesi anahtar kareleri desteklenmektedir

Örnek EDL Çıktısı

OpenShot, olay satırları için CMX 3600 düzenini takip eder ve anahtar kareleri taşımak için yorum satırları (* ...) kullanır. CMX 3600, yorumlarda birim veya entropolasyon tanımlamaz, bu yüzden dışa aktarıcımız okunabilir değerler ve entropolasyon isimleri ekler, içe aktarıcımız ise çok esnek: boşluklu veya boşluksuz birimleri, karışık büyük/küçük harfi, isteğe bağlı entropolasyon belirteçlerini kabul eder ve uyumluluğu maksimize etmek için bilinmeyen son metin/bant etiketlerini yoksayar.

```
: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)
```

(sonraki sayfaya devam)

(önceki sayfadan devam)

```

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

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

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

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

```

1.14.2 XML (Final Cut Pro formatı)

OpenShot ile bir XML dosyası içe ve dışa aktarılırken aşağıdaki özellikler desteklenir. Bu XML formatı birçok video düzenleyicide desteklenir (sadece Final Cut Pro değil). Aslında, çoğu ticari video düzenleyici bu aynı XML formatını içe ve dışa aktarmayı destekler.

OpenShot, Final Cut Pro 7'den gelen eski Final Cut Pro XML Değişim Formatı (**xmeme1**) kullanır. Dışa aktarıcımız, Final Cut Pro XML DTD v1.0'u takip eden ve bu değişim formatının v4 ve v5 şema sürümleriyle uyumlu olan `<!DOCTYPE xmeme1>` projeleri yazar (Final Cut Pro 7 ile gelen DTD'ler).

XML Seçeneği Adı	Açıklama
XML Formatı	Final Cut Pro formatı (ancak çoğu ticari video düzenleyici de bu formatı destekler)
Tüm Parçalar	Tüm video ve ses parçaları desteklenir
Düzenlemeler	Tüm parçalardaki tüm klipler desteklenir (video, resim ve ses dosyaları). Geçişler henüz desteklenmemektedir.
Saydamlık	Saydamlık anahtar kareleri desteklenmektedir
Ses Seviyeleri	Ses seviyesi anahtar kareleri desteklenmektedir

Örnek XML Çıktısı (ağaç görünümü)

```

▼ 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}

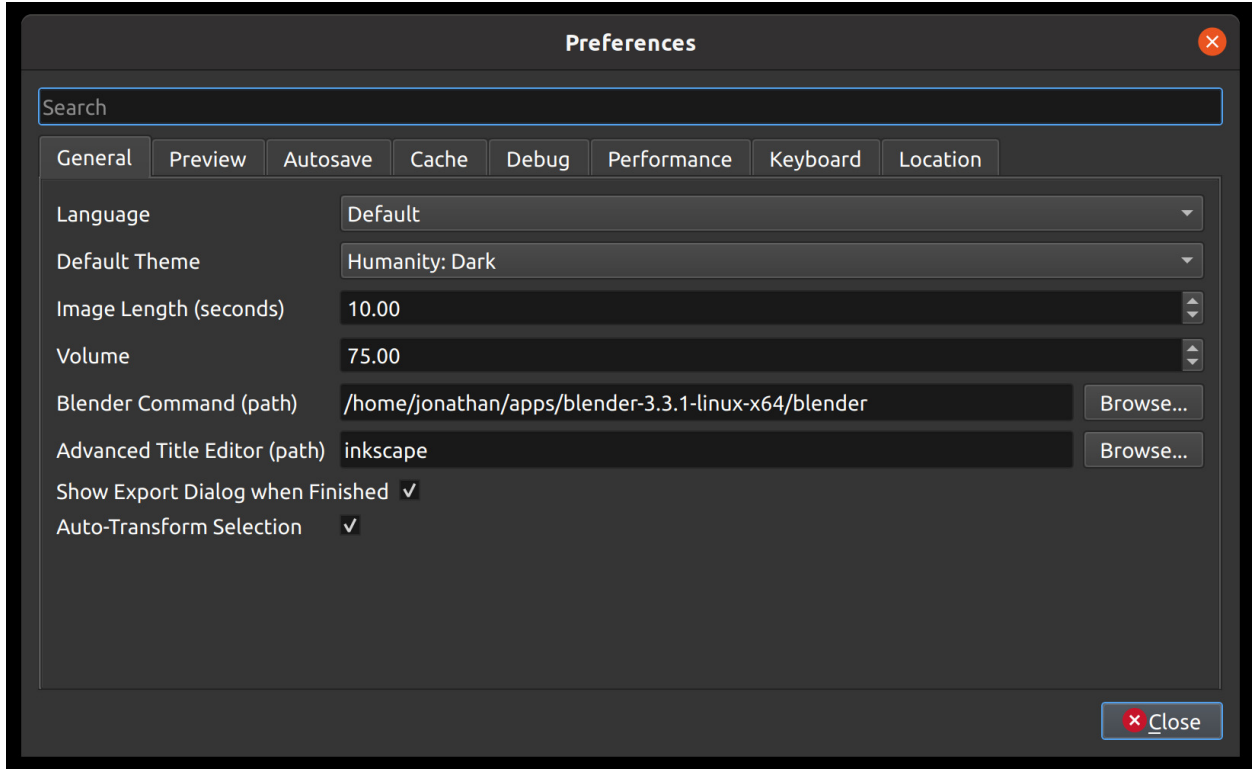
```

1.15 Tercihler

Tercihler penceresi, OpenShot için birçok önemli ayar ve yapılandırma seçeneği içerir. Bunlar üst menüde *Düzenle* *Tercihler* altında bulunabilir. Birçok ayarın uygulanabilmesi için OpenShot'ın yeniden başlatılması gerekebilir.

NOT: *Animasyonlu Başlıklar* ve *harici SVG düzenleme* gibi bazı özellikler için Genel sekmesinde **Blender** ve **Inkscape** yollarının ayarlanması gerekir. Ayrıca, ses oynatma sorunları, örneğin ses kayması fark ederseniz, *Önizleme* sekmesinde ses ayarlarını düzenlemeniz gerekebilir.

1.15.1 Genel



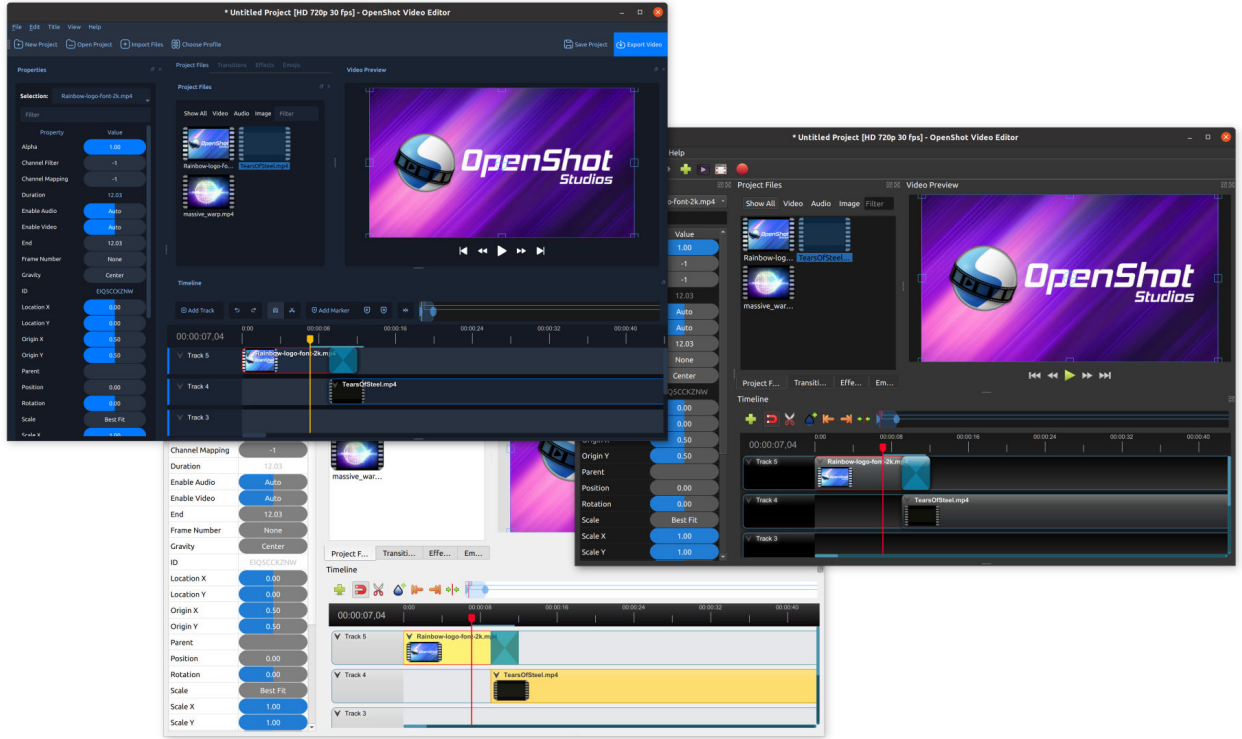
Tercihler penceresinin Genel sekmesi, OpenShot'un tamamına uygulanan ayarları değiştirmenizi sağlar.

Ayar	Varsayılan	Açıklama
Dil	Varsayılan	OpenShot menüleri ve pencereleri için tercih ettiğiniz dili seçin
Varsayılan Tema	Huma-nity:Dark	OpenShot için Temanızı seçin: Açık, Koyu veya Yok
Kullanıcı Arayüzü Ölçeği	1.0	OpenShot arayüzünün boyutunu ayarlayın (yeniden başlatma gerekir; aralık 1-3; Windows'ta bilinen sorunlar)
Resim Süresi (saniye)	10,00	Resim zaman çizelgesine eklendiğinde ekranda ne kadar süre gösterileceği
Ses Seviyesi	75,00	Klip zaman çizelgesine eklendiğinde ses seviyesinin yüzdesi
Blender Komutu (yol)	<boş>	Blender ikili dosyasının yolu (sürüm 5.0 ve üzeri)
Gelişmiş Başlık Düzenleyici (yol)	<boş>	Inkscape ikili dosyasının yolu
İhracat Diyalogunu İşlem Sonunda Göster	<işaretli>	İhracat tamamlandıktan sonra Video İhracat penceresini gösterir

Temalar

OpenShot, programın görünümünü ve hissini değiştiren 3 standart tema ile gelir.

- **Retro:** Klasik ve temiz bir görünüm sunan açık bir tema. Bu tema, parlak ve yüksek kontrastlı bir arayüzü tercih eden kullanıcılar için ideal olan açık gri ve beyaz tonlar kullanır. Özellikle iyi aydınlatılmış ortamlarda gözü yormayan geleneksel bir görünüm sağlar.
- **Humanity Dark:** [Varsayılan Tema] Koyu gri tonlara sahip koyu bir tema, modern ve şık bir görünüm sunar. Bu tema, düşük ışık koşullarında çalışmayı tercih eden veya daha sakin ve profesyonel bir görünümü seven kullanıcılar için tasarlanmıştır. Koyu gri arka plan, parlamayı ve göz yorgunluğunu azaltarak uzun düzenleme oturumları için uygundur.
- **Cosmic Dusk:** Daha modern bir kullanıcı arayüzü tasarımına sahip mavimsi bir tema, editörün görsel estetiğini artırır. Bu tema, arayüze çağdaş ve dinamik bir his veren mavi ve mor tonlar içerir. Modern estetiği işlevsellikle birleştirerek video düzenleme için taze ve görsel olarak çekici bir çalışma alanı sunar.



Varsayılanları Geri Yükleme

OpenShot'ta, Tercihler penceresindeki her tercih kategorisi (veya sekmesi) için, o kategoriye ait değerleri kolayca sıfırlamanızı sağlayan bir **Varsayılanları Geri Yükle** düğmesi vardır. Bu özellik, klavye kısayolları gibi sadece belirli tercihlerinizi sıfırlamak istediğinizde, diğer özel ayarlarınızı etkilemeden kullanışlıdır.

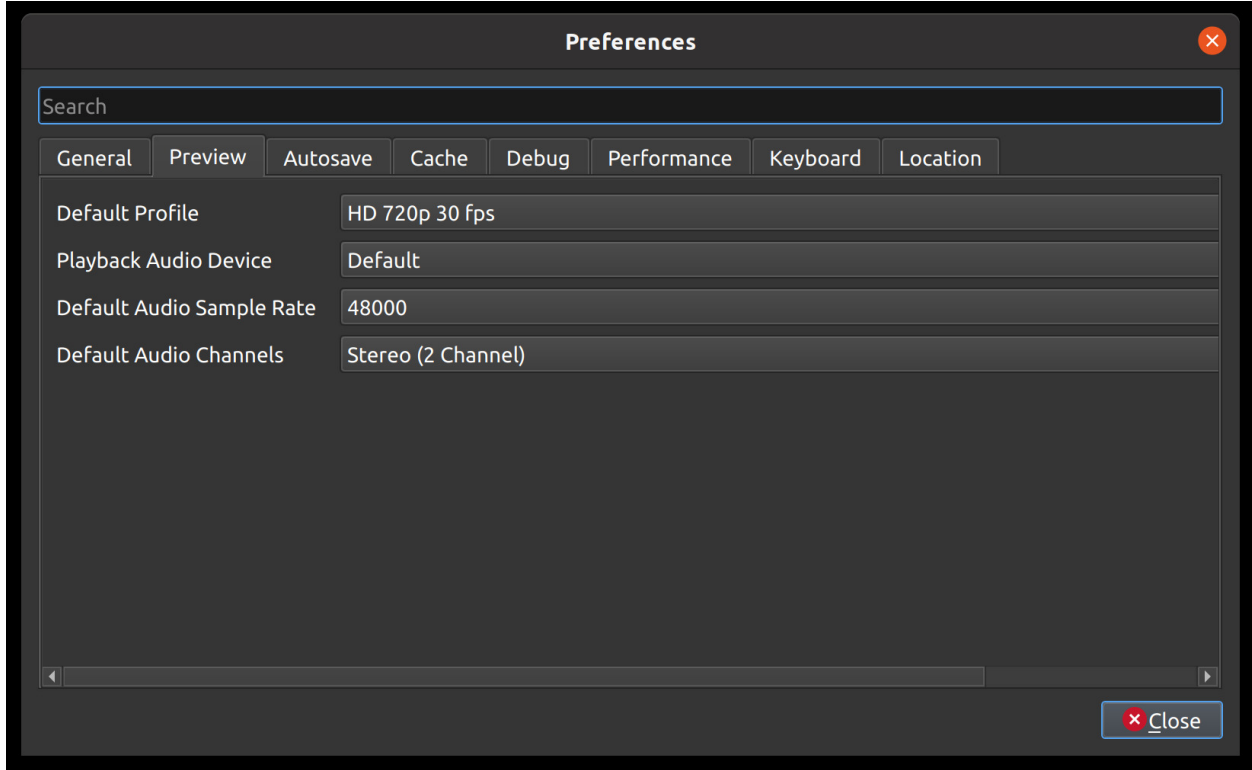
Varsayılanları Geri Yükle Düğmesi Nerede Bulunur: Tercihler penceresindeki her kategori veya sekmenin, ekranın sol alt köşesinde bir **Varsayılanları Geri Yükle** düğmesi vardır. Düğmenin adı, görüntülediğiniz kategoriye göre güncellenir. Örneğin, "Klavye" sekmesindeyseniz, düğme **Varsayılanları Geri Yükle: Klavye** olarak görünür.

Nasıl Çalışır: Sadece şu anda seçili olan kategorideki ayarlar varsayılan değerlerine geri yüklenir. Bu seçici geri yükleme, diğer ayarları etkilemeden belirli tercihleri sıfırlamayı kolaylaştırır.

Yeni Başlayanlar İçin İpucu: - Belirli bir kategoride yaptığınız değişiklikten emin değilseniz, **Varsayılanları Geri Yükle** düğmesini kullanmaktan çekinmeyin. Bu, genel ayarlarınızı etkilemeden o kategori için yapılan değişiklikleri geri almak ve

varsayılan ayarlara dönmek için basit bir yoldur.

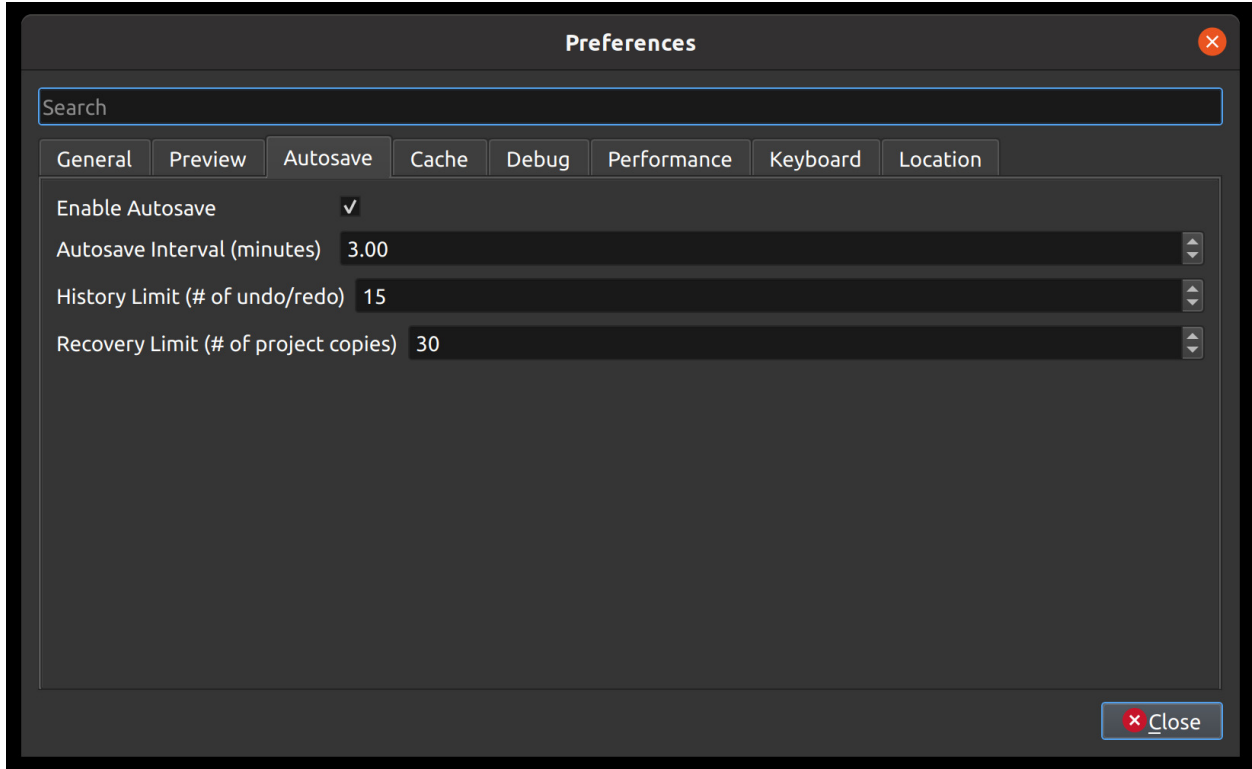
1.15.2 Önizleme



Tercihler penceresinin Önizleme sekmesi, belirli bir düzenleme profili tercihiniz varsa projeniz için bir **Varsayılan Video Profili** ayarlamaya olanak tanır. Daha fazla bilgi için [Profiller](#). Ayrıca, gerçek zamanlı önizleme ses ayarlarını, örneğin hangi ses cihazı ve örnekleme hızının kullanılacağını ayarlayabilirsiniz.

Ayar	Varsayılan	Açıklama
Varsayılan Video Profili	HD 720P 30 fps	Önizleme ve Dışa Aktarma varsayılanları için profili seçin
Oynatma Ses Arabellek Boyutu	512	Ses oynatımı başlamadan önce kaç ses örneğinin arabelleğe alınması gerektiğini ayarlayın. İzin verilen değer aralığı 128 ile 4096 arasındadır. NOT: Ses oynatımında büyük bir kayma veya gecikme yaşıyorsanız, bu değeri daha düşük ayarlamayı deneyin.
Oynatma Ses Cihazı	Varsayılan	
Varsayılan Ses Örnekleme Hızı	44100	
Varsayılan Ses Kanalları	Stereo (2 Kanal)	

1.15.3 Otomatik Kaydetme



Otomatik Kaydetme, OpenShot'ta belirli bir dakika sayısından sonra projenizdeki mevcut değişiklikleri otomatik olarak kaydeden bir özelliktir; bu, çökme, donma veya kullanıcı hatası durumunda veri kaybı riskini veya etkisini azaltmaya yardımcı olur.

Ayar	Varsayılan
Otomatik Kaydetmeyi Etkinleştir	Etkin
Otomatik Kaydetme Aralığı (dakika)	3
Geçmiş Sınırı (geri al/yinele sayısı)	15
Kurtarma Sınırı (proje kopyası sayısı)	30

Kurtarma

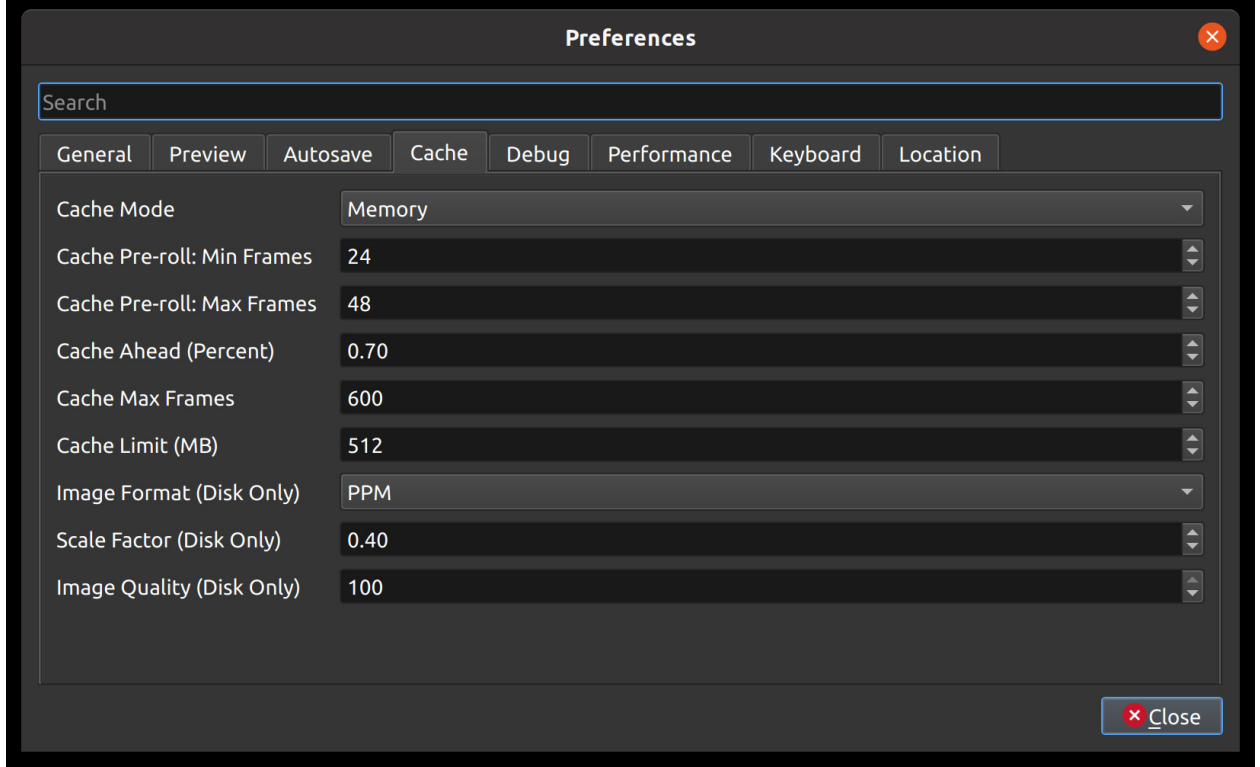
Her kaydetmeden önce, veri kaybı riskini daha da azaltmak için mevcut projenin sıkıştırılmış *.zip kopyası kurtarma klasörüne kaydedilir. Kurtarma klasörü ~/ .openshot_qt/recovery/ veya C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\recovery konumundadır.

Bozuk veya hasarlı bir *.osp proje dosyasını kurtarmak için, projenizi açtıktan sonra ana penceredeki *Dosya->Kurtarma* menüsünü kullanın. Mevcutsa, kurtarma klasöründen eşleşen proje sürümlerinin listesi kronolojik sırayla (en yenisi en üstte) gösterilir. Bu işlem, mevcut proje dosyanızı otomatik olarak {project-name} - {time} - backup.osp olarak yeniden adlandırır ve yerine kurtarma proje dosyasını koyar. Doğru kurtarma projesini bulana kadar bu işlemi tekrarlayabilirsiniz. NOT: Beklenmedik bir nedenle kurtarma işlemi başarısız olursa, her zaman "-backup.osp" dosyasını orijinal proje dosyası adıyla yeniden adlandırarak geri yükleyebilirsiniz.

Bozuk veya hasarlı bir *.osp proje dosyasını **manuel olarak** kurtarmak için, lütfen kurtarma klasöründeki en son kopyayı bulun ve dosyayı orijinal proje klasörünüzün konumuna (yani bozuk projenizin bulunduğu klasöre) kopyalayın ve yapıstırın. Kurtarma dosyası sıkıştırılmışsa (*.zip), önce *.osp dosyasını çıkarmanız ve ardından proje klasörünüze kopyalamanız

gerekir. Kurtarma dosyaları {time} - {project-name} olarak adlandırılır. Ayrıca, kurtarmak istediğiniz sürümü seçmek için dosyanın **Değiştirilme Tarihi** ni kullanabilirsiniz.

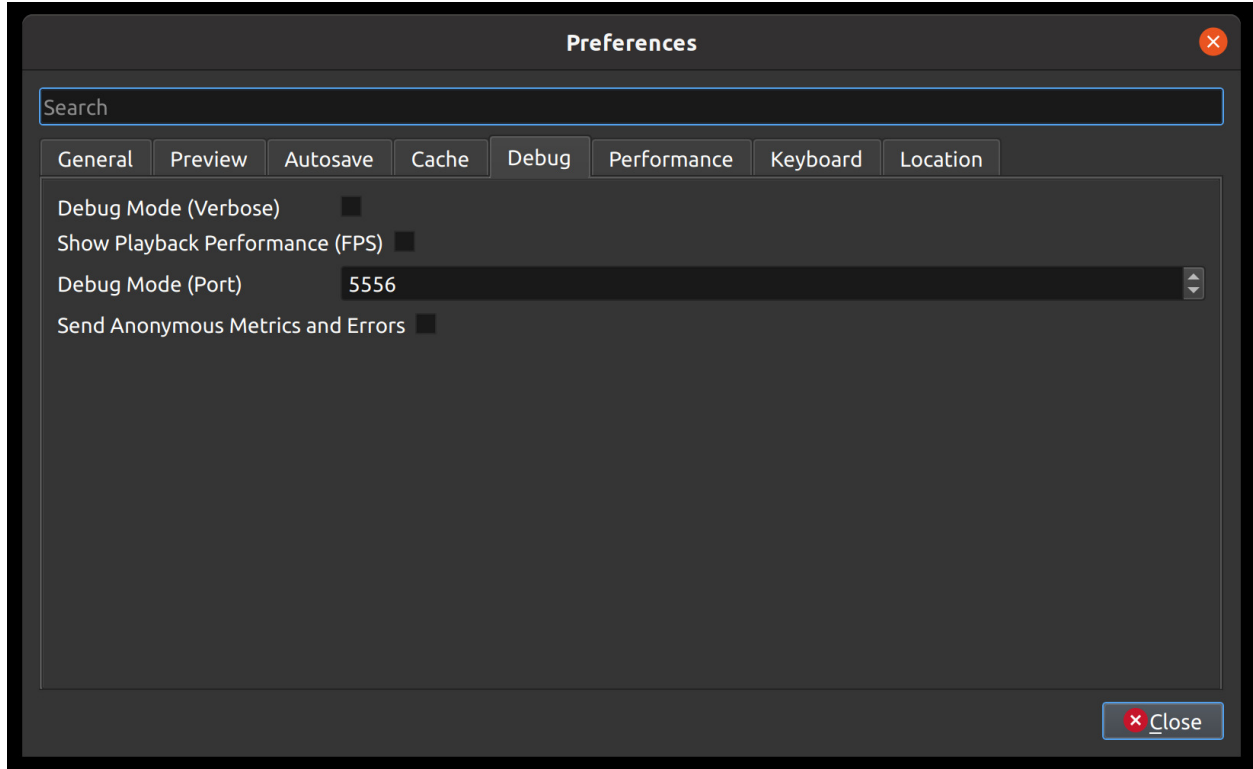
1.15.4 Ön bellek



Ön bellek ayarları, gerçek zamanlı oynatmayı daha hızlı veya daha az CPU kullanacak şekilde ayarlanabilir. Ön bellek, istenen her video karesi için görüntü ve ses verilerini depolamak için kullanılır. Ön belleğe alınan kare sayısı arttıkça, gerçek zamanlı oynatma daha akıcı olur. Ancak, ön belleğe alınması gereken veri arttıkça, ön belleği oluşturmak için daha fazla CPU gerekir. Bir denge vardır ve varsayılan ayarlar, çoğu bilgisayarın video ve sesi sorunsuz oynatmasını sağlayacak makul bir ön bellek değeri seti sunar. Bkz. [Oynatma](#).

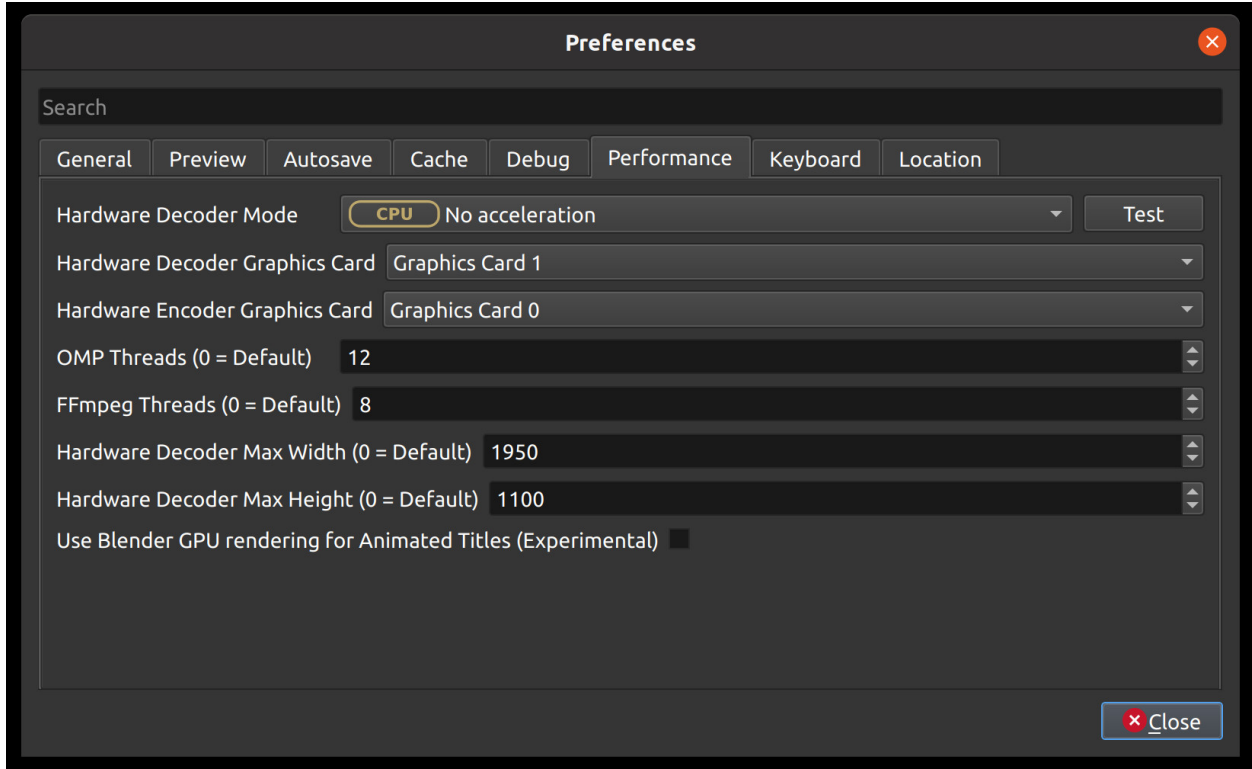
Ayar	Açıklama
Önbellek Modu	Bellek veya Disk önbellekleme arasında seçim yapın (bellek önbellekleme tercih edilir). Disk önbellekleme, görüntü verilerini daha sonra almak üzere sabit diske yazar ve SSD ile en iyi şekilde çalışır.
Önbellek Sınırı (MB)	Önbellek ile ilgili veriler için kaç MB ayrıldığı. Daha büyük sayılar her zaman daha iyi değildir, çünkü önbelleği doldurmak için daha fazla kare oluşturmak daha fazla CPU gerektirir.
Görüntü Formatı (Sadece Disk)	Disk önbellek görüntü verilerini depolamak için görüntü formatı
Ölçek Faktörü (Sadece Disk)	Disk önbelleğinde depolanan disk tabanlı görüntü dosyalarının boyutunu azaltmak için yüzde (0.1 ile 1.0 arası). Daha küçük sayılar, önbelleğe alınan görüntü dosyalarının yazılmasını ve okunmasını hızlandırır.
Görüntü Kalitesi (Sadece Disk)	Disk önbelleğinde kullanılan görüntü dosyalarının kalitesi. Daha yüksek sıkıştırma daha fazla yavaşlamaya neden olabilir, ancak daha küçük dosya boyutları sağlar.
Önbellek Ön Hazırlık: Minimum Kare Sayısı:	Oynatma başlamadan önce önbelleğe alınması gereken minimum kare sayısı. Sayı ne kadar büyükse, oynatma başlamadan önce bekleme süresi o kadar uzun olur.
Önbellek Ön Hazırlık: Maksimum Kare Sayısı:	Oynatma sırasında önbelleğe alınabilecek maksimum kare sayısı (oynatma kafasının önünde). Sayı ne kadar büyükse, önbelleğe almak için o kadar çok CPU gerekir - önceden önbelleğe alınmış kareleri göstermek yerine.
Önbelleğe Alma İleri (Yüzde):	0.0 ile 1.0 arasında. Bu, oynatma kafasının ne kadarını önbelleğe aldığımızı yüzde olarak gösterir. Örneğin, 0.5 oynatma kafasının %50'sini geride ve %50'sini ileride önbelleğe alır. 0.8 ise %20'sini geride ve %80'ini ileride önbelleğe alır.
Önbellek Maksimum Kareler:	Bu, önbellek iş parçacığımızın önbelleğe alabileceği toplam izin verilen kare sayısını geçersiz kılar. Varsayılan olarak 600 kare olarak ayarlanmıştır; ancak OpenShot'ın önbellek boyutuna çok fazla RAM verseniz bile, bu önbelleğe alınan maksimum kare sayısını geçersiz kılar. Sebebi... bazen önizleme penceresi çok küçük olduğunda ve önbellek boyutu çok yüksek ayarlandığında, OpenShot 30.000 kare önbelleğe alabileceğimizi hesaplayabilir ki bu çok fazla CPU kullanır ve sistemi yavaşlatır. Bu ayar, önbelleğin üst sınırını makul bir seviyeye sabitlemek için tasarlanmıştır... OpenShot'a çok fazla RAM veren sistemlerde bile.

1.15.5 Hata Ayıklama



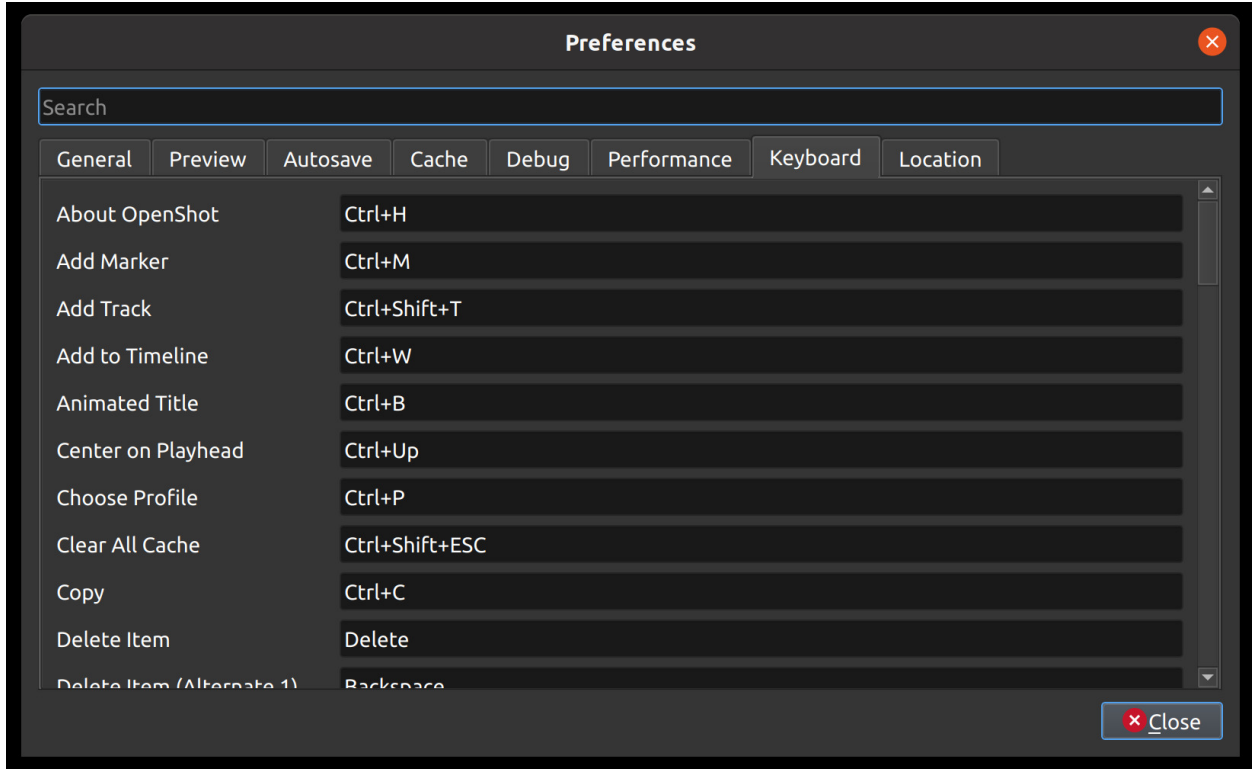
Burada ne kadar veri kaydedileceğini değiştirebilirsiniz. Normalde, *Hata Ayıklama Modu (ayrıntılı)* kapalıdır. Varsayılan port 5556'dır. OpenShot'ın gelişimine yardımcı olmak isterseniz **Anonim Ölçümler ve Hataları Gönder** seçeneğini etkinleştirebilirsiniz.

1.15.6 Performans



Lütfen GPU donanım hızlandırmasının şu anda deneysel olduğunu unutmayın. OpenShot hem kod çözme hem de kodlama hızlandırmasını destekler. Daha fazla bilgi için [Github HW-ACCEL Dokümanımıza](#) göz atabilirsiniz. NOT: Eski grafik kartlarına sahip sistemlerde, donanım hızlandırması her zaman CPU kodlamasından daha hızlı olmayabilir.

1.15.7 Klavye

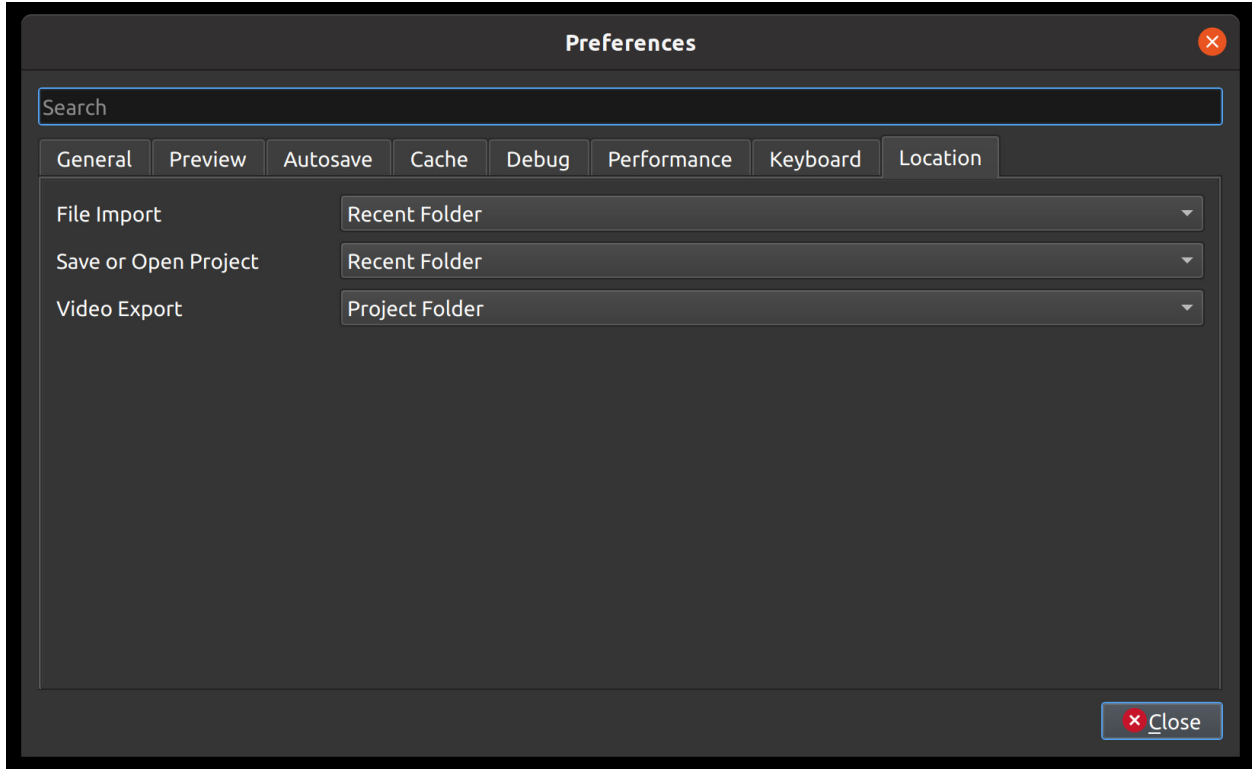


Bu bölüm, uygulamadaki çeşitli işlemler için kısayolları görüntülemenize ve özelleştirmenize olanak tanır. Burada, aynı işlem için birden fazla kısayol atayabilir ve yönetebilir, gerekirse varsayılan kısayolları geri yükleyebilirsiniz.

- **Birden Fazla Kısayol Atama:** Aynı işlem için birden fazla klavye kısayolu atayabilirsiniz; bunları boru (|) ayırıcı ile ayırarak. Bu esneklik, her işlem için ihtiyacınız kadar kısayol yapılandırmanıza olanak tanır.
- **Anında Uygulama:** Klavye kısayollarını ayarladıktan sonra yeniden başlatmaya gerek yoktur. Değişiklikler hemen uygulanır, böylece güncellenmiş kısayollarınızı hemen kullanmaya başlayabilirsiniz.
- **Varsayılan Kısayolları Geri Yükle:** Gerekirse, Tercihler ekranının sol alt köşesinde bulunan *Varsayılanları Geri Yükle*: Klavye düğmesine tıklayarak tüm klavye kısayollarını varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.
- **Benzersiz Kısayollar:** Her klavye kısayolu benzersiz olmalıdır. Herhangi bir kopya kısayol varsa, **kırmızı** ile vurgulanır ve çakışma çözülene kadar çalışmaz.

Klavye kısayollarını nasıl kullanacağınız ve özelleştireceğiniz hakkında daha ayrıntılı bilgi için bkz. [Klavye Kısayolları](#).

1.15.8 Konum



Projeleri kaydetme/açma, dosya içe aktarma ve video dışa aktarma için varsayılan dosya yolu konumları burada yapılandırılabilir. Bu, açma/kaydetme dosya diyaloglarını en uygun başlangıç klasörüne varsayılan olarak ayarlayarak size zaman kazandırabilir (aşağıda açıklanan seçenekler).

Ayar	Açıklama
Dosya İçe Aktarma	Dosya içe aktarılırken seçilecek varsayılan klasör
Projeyi Kaydet veya Aç	Proje dosyası kaydedilirken veya açılırken seçilecek varsayılan klasör
Video Dışa Aktarma	Video dışa aktarılırken seçilecek varsayılan klasör

Değerler	Açıklama
Son Klasör	Aynı işlem için kullanılan son klasör. Proje klasörleri, İçe Aktarma klasörleri ve Dışa Aktarma klasörleri ayrı ayrı takip edilir.
Proje Klasörü	Mevcut proje klasörü (veya proje henüz kaydedilmemişse kullanıcının ana klasörü)

1.15.9 Sıfırla (Varsayılan Değerler)

Tüm tercihleri varsayılan değerlerine sıfırlamak için lütfen `openshot.settings` dosyasını silin ve OpenShot'ı yeniden başlatın. Ayar dosyası şu yollarda bulunabilir: `~/.openshot_qt/openshot.settings` veya `C:\Users\KULLANICIADI\.openshot_qt\openshot.settings`. OpenShot yeniden başlatıldığında, eksik olan `openshot.settings` dosyasını varsayılan değerlerle oluşturacaktır.

İsterseniz, tüm `.openshot_qt/` klasörünü silebilir ve OpenShot'ı yeniden başlatabilirsiniz. Ancak, lütfen özelleştirilmiş klasörlerin bir **yedeklemesini** alın: **emojiler, ön ayarlar, profiller, kurtarma, başlık şablonları, geçişler veya yolo**. Örneğin, `/recovery/` alt klasörünüz mevcut tüm projelerinizin (`*.osp` dosyaları) yedek kopyalarını içerir.

`.openshot_qt/` klasörünü silmek, OpenShot tercihlerini ve ayarlarını Varsayılan değerlere (yani *temiz kurulum* olarak da adlandırılır) geri yüklemenin en hızlı yoludur. OpenShot yeniden başlatıldığında, eksik klasörleri (örneğin `.openshot_qt/`) ve ayar dosyalarını oluşturacaktır. OpenShot'un **temiz kurulumları** hakkında daha fazla bilgi için [adım adım kılavuzumuza](#) bakınız.

1.16 Oynatma

Önizleme penceresi, OpenShot Video Editor'da video ve ses oynatımının gerçekleştiği yerdir. Önizleme penceresi gerçek zamanlı video işleme, önbellekleme, yeniden örnekleme ve görüntü ölçeklendirme kullanır. Düzenlemelerinizi izleyip dinleyebileceğiniz birincil alandır ve ayarlamalar yapmanız için gerekli geri bildirimi sağlar. Ayrıca CPU'nuz için en maliyetli işlemlerden biridir ve modern bir bilgisayar ile bazı makul varsayımlar ve faktörler gerektirir (aşağıda listelenmiştir).

1.16.1 Gerçek Zamanlı Önizleme

Birçok faktör, **gerçek zamanlı video önizlemesinin** bilgisayarınızda ne kadar akıcı oynatılacağını etkiler. Bu, hızlı, modern çok çekirdekli bir CPU, bol miktarda RAM (bellek) ve modern bir GPU gerektirir. Önemli faktörlerden birçoğunu aşağıda listeledik.

Faktör	Açıklama
CPU	CPU'nuz çok yavaşsa veya çekirdek sayısı azsa, muhtemelen yavaş ve takılmalı bir önizleme yaşarsınız. OpenShot'u oldukça modern bir bilgisayara kurmanızı öneririz. OpenShot Video Editor için donanım gereksinimleri hakkında daha fazla bilgi için Sistem Gereksinimleri adresine bakınız.
Bellek	Kullanılabilir RAM belleğiniz çok sınırlıysa, gerçek zamanlı performansta büyük düşüşler görülebilir ve tüm sisteminiz yavaşlayabilir. Mümkünse bilgisayarınıza ek RAM takmanızı öneririz. Sistem Gereksinimleri adresine bakınız.
Önbellek	OpenShot Tercihlerindeki önbellek ayarlarınız, kaç kareyi önceden işleyeceğinizi belirlemek için çok önemlidir. Çok düşük veya çok yüksek bir değer, gerçek zamanlı video önizlemesinde gecikmeye neden olabilir. Önbellek aynı zamanda kullanılabilir RAM ile ilişkilidir. Önbellek değerleri ne kadar yüksekse, o kadar fazla RAM ve CPU gerekir. Akıcı oynatma sorunları yaşıyorsanız, OpenShot'taki Önbellek Tercihleri ile denemeler yapmanızı öneririz. Aynı önbellekleme sistemi, dış aktarma sırasında da kareleri önceden hazırlar ve son render süresini hızlandırır. Önbellek adresine bakınız.
Önizleme Boyutu	Önizleme panelinizin (widget) yükseklik x genişlik boyutu, akıcı gerçek zamanlı önizlemeler için çok önemlidir. Pencere boyutu ne kadar büyükse, kare başına o kadar çok piksel işlenmeli ve daha fazla CPU ile RAM gerekir. Akıcı video oynatma sağlanana kadar önizleme penceresi boyutunu küçültmeye devam etmeniz önerilir. Daha yavaş bilgisayarlarda, gerçek zamanlı önizlemeler için önizleme penceresi boyutu çok küçük olabilir (örneğin 320 x 240).
Profil	Proje profiliniz, hem oynatma hem de dış aktarma sırasında kullanılacak boyut (genişlik x yükseklik) ve kare hızını (FPS) belirler. Örneğin, FHD 1920x1080 boyutunda bir profil kullanıyorsanız, daha yavaş bilgisayarlarda önizleme hızını artırmak için aynı en-boy oranına sahip (bu örnekte 16x9) daha küçük bir profil seçebilirsiniz. Mevcut profiller hakkında daha fazla bilgi için Profiller adresine bakınız.
FPS (Kare Hızı)	Projenizin FPS değeri de çok önemlidir ve akıcı video oynatma için büyük bir etkidir. Örneğin, 60 FPS bir video, 30 FPS bir videoya kıyasla iki kat kare işlenmelidir. Gerçek zamanlı performansta yavaşlama yaşıyorsanız, projenizin FPS değerini 30 veya 24 gibi daha düşük bir değere düşürmek faydalı olabilir.
Oranların Uyuşması	Kaynak varlıklarınızın FPS ve Örnekleme Hızını, Proje FPS ve Proje Örnekleme Hızı ile eşleştirmek çok önemlidir. Oranlardan biri tam olarak eşleşmezse, OpenShot'un uyumsuz oranları normalize etmesi için çok fazla ek CPU ve RAM gerekir. Bu, ses patlamalarına, hizalanma hatalarına, yinelenen karelere ve gerçek zamanlı video önizlemesinde ekstra gecikmeye yol açabilir. Bir dosyaya sağ tıklayıp <i>Dosya Özellikleri</i> ni seçerek kaynak varlık oranlarını inceleyebilir ve Proje ayarlarınızla eşleştirdiğinden emin olabilirsiniz (OpenShot'un üst kısmında gösterilir). Özellikler adresine bakınız.
Kaynak Varlıklar	Örneğin, 4K 60 FPS kaynak varlıkları düzenliyorsanız, bu muhtemelen sisteminize yük bindirecektir. Yaygın bir çözüm, FFmpeg gibi başka bir araç kullanarak tüm kaynak varlıklarınızın daha düşük çözünürlükte (ve belki daha düşük FPS'te) bir kopyasını (veya vekilini) oluşturmaktır. Bu vekil video dosyalarını, orijinal video dosyalarından ayrı kendi klasörlerinde tutmanızı önerilir. Vekil dosyalarla video düzenlemenizi tamamladıktan sonra, *.osp proje dosyanızı orijinal klasöre kopyalayıp yapıştırarak daha yüksek kaliteli orijinal dosyaları dış aktarabilirsiniz.
Ses Aygıtı	Ses gecikmesi veya senkronizasyon sorunları yaşamaya devam ediyorsanız, lütfen doğru <i>Playback Audio Device</i> (Oynatma Ses Cihazı) kullandığınızdan emin olun (OpenShot Tercihleri içinde). Bkz. Önizleme . Varsayılan ses cihazınızın (işletim sisteminizde) aynı örnekleme hızını kullandığını ve tüm <i>Ses İyileştirmelerinin</i> devre dışı olduğunu doğrulayın. Bazı işletim sistemlerinde (örneğin Windows), örnekleme hızlarının uyumlaması veya ses iyileştirmeleri ciddi ses / video senkronizasyon sorunlarına neden olabilir. Son olarak, <i>Playback Audio Buffer Size</i> (Oynatma Ses Arabellek Boyutu) ayarını değiştirin (daha düşük değerler sesi daha az gecikmeyle oynatır, daha yüksek değerler ise daha fazla gecikmeyle oynatır). OpenShot varsayılan olarak 512 arabellek boyutunu kullanır, bu çoğu sistem için uygundur, ancak bazı sistemlerde sorunsuz ve gecikmesiz ses oynatımı için bu değeri düşürmeniz veya yükseltmeniz gerekebilir. Ses oynatma ayarlarını değiştirdikten sonra OpenShot'u yeniden başlatmayı unutmayın.

1.16.2 Ses Sorun Giderme

Sesle ilgili sorunlar yaşamaya devam ediyorsanız ve yukarıdaki gerçek zamanlı oynatma faktörleri sorununuzu çözmediyse, işte uygulayabileceğiniz bazı ek sorun giderme adımları.

Adım	Açıklama
En Son Günlük Sürüm	OpenShot'un en son günlük sürümünü kullandığınızdan emin olun: https://www.openshot.org/download#daily
Temiz Kurulum	Temiz kurulum için bkz. <i>Sıfırla (Varsayılan Değerler)</i>
Ses Aygıtı	Önizleme sekmesindeki Tercihler altında, Ses Çıkışınız için Oynatma Ses Cihazının doğru ayarlandığını kontrol edin. Ayarları değiştirdikten sonra OpenShot'u yeniden başlatın. Diğer ses sorunlarını elemek için farklı bir ses cihazı (USB, video kartından HDMI üzerinden ses, kulaklık vb.) deneyebilirsiniz. Mikrofon etkinliği sırasında sesli aramalar için <i>otomatik ses bastırmayı</i> devre dışı bırakın ve ses cihazınızın gelişmiş ayarlar sekmesinde <i>Ses İyileştirmeleri</i> ni kapatın (tüm ses cihazlarında bu ayarlar olmayabilir). Bkz. <i>Önizleme</i> .
Ses Arabellek Boyutu	Ses arabellek boyutu, ses oynatımının başlamasından önce OpenShot'ta önceden tamponlanması gereken ses örneklerinin miktarıdır. Bu değer çok düşükse, sesin kopması / çatırdaması / patlaması gibi sorunlar yaşayabilirsiniz. Bu değer çok yüksekse, ses oynatımı başlamadan önce gecikme veya lag yaşayabilirsiniz. OpenShot bu değeri çoğu sistem için makul olan 512 olarak varsayar; bu, fark edilir gecikme veya lag olmadan düzgün ses oynatımı sağlar. Ancak, bazı sistemlerde senkronize ve gecikmesiz ses oynatımı için bu değerin artırılması veya azaltılması gerekebilir. Aralık 128 ile 4096 arasındadır.
Örnekleme Hızı	Tercihler penceresindeki Önizleme sekmesinde bulunan <i>Varsayılan Ses Örnekleme Hızı</i> ve <i>Varsayılan Ses Kanalları</i> nın donanımınızla eşleştiğinden emin olun. Bu ayarları işletim sistemi kontrol panelinde (örneğin Windows Ses Kontrol Paneli) de kontrol edebilirsiniz. Bkz. <i>Önizleme</i> .
Ses Seviyesi	Üst üste binen kliplerde (örneğin bir ses parçası ile video parçasının birleşimi) ses seviyesinin %100'ü aşmadığından emin olun. Gerekirse bireysel kliplerin ses seviyesini düşürün. Bkz. <i>Ses Karıştırma</i> .
Kulaklık	Kulaklık kullanıyorsanız, OpenShot'u başlatmadan önce takın. Hoparlör, kulaklık veya geçerli bir ses oynatma cihazı olmadan OpenShot'u başlatmak, oynatma sırasında OpenShot'un donmasına neden olabilir.
İşletim Sistemi Güncellemeleri	İşletim sisteminizi ve bekleyen güvenlik güncellemelerini yapın. Bazı ses sorunları, özellikle ses cihazına özgü sorunlar, işletim sistemi güncellemesi ile çözülebilir.

1.17 Sorun Giderme

OpenShot ile donma, çökme veya hata mesajı gibi bir sorun yaşıyorsanız, sorunu gidermek için kullanışlı olabilecek birçok farklı teknik vardır.

1.17.1 Windows 11 Yanıt Vermiyor

Windows 11'de donma yaşıyorsanız, bu Qt'deki erişilebilirlik özellikleriyle ilgili PyQt5 ve Windows 11'in bilinen bir sorunudur. Bu, OpenShot'ta Ctrl+C tuşlarına basılmasıyla tetiklenir (*sadece Windows 11'de*). OpenShot yanıt vermez hale gelir ve bir bellek sızıntısı da oluşur (yani OpenShot ne kadar uzun yanıt vermezse, bellek sızıntınız o kadar büyür ve sonunda OpenShot çöker veya kullanıcı işlemi sonlandırır).

Basit bir çözüm, Windows 11'de Ctrl+C kullanmaktan kaçınmak ve bunun yerine sağ tıklama ile Kopyala/Yapıştır menüsünü kullanmaktır. Başka bir çözüm ise "Kopyala" işlevini Ctrl+C'den başka bir tuşa, örneğin Alt+C'ye yeniden atamaktır. Klavye kısayollarınızı OpenShot Tercihleri'nden değiştirebilirsiniz. Bkz: *Klavye*.

1.17.2 Windows'ta GDB ile Hata Ayıklama

Windows 10/11'de OpenShot ile çökme veya donma yaşıyorsanız, aşağıdaki adım adım talimatlar çökme nedenini belirlemenize yardımcı olacaktır. Bu talimatlar, çökme noktasında OpenShot kaynak kodunun yığın izini gösterecektir. Bu bilgi geliştirme ekibimiz için son derece faydalıdır ve hata raporlarına eklenmesi (daha hızlı çözüm için) çok yararlıdır.

En Son Günlük Sürümü Yükleyin

Bir hata ayıklayıcı eklemekten önce, lütfen OpenShot'un **en son sürümünü** indirin: <https://www.openshot.org/download#daily>. Bu OpenShot sürümünü varsayılan konuma yükleyin: C:\Program Files\OpenShot Video Editor\Windows'ta OpenShot hata ayıklama ile ilgili ayrıntılı talimatlar için lütfen [bu wiki](#)'ye bakın.

MSYS2'yi Yükleyin

OpenShot'un Windows sürümü, MSYS2 adlı bir ortam kullanılarak derlenmiştir. GDB hata ayıklayıcısını çalıştırılabilir dosyamıza, openshot-qt.exe'ye eklemek için önce MSYS2'yi yüklemeniz gerekir. Bu adım yalnızca bir kez gereklidir.

1. MSYS2'yi İndir ve Yükle: <http://www.msys2.org/>
2. MSYS2 MinGW x64 komut istemcisini çalıştırın (örneğin: C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64)
3. Tüm paketleri güncelleyin (*Aşağıdaki komutu kopyalayıp yapıştırın*):

```
pacman -Syu
```

4. GDB hata ayıklayıcısını yükleyin (*Aşağıdaki komutu kopyalayıp yapıştırın*):

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

OpenShot'u GDB Hata Ayıklayıcı ile Başlatın

MSYS2 MinGW x64 komut istemcisini çalıştırın (örneğin: C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64)

PATH'i güncelleyin (*Aşağıdaki komutları kopyalayıp yapıştırın*):

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

OpenShot'u GDB hata ayıklayıcısına yükleyin (*Aşağıdaki komutları kopyalayıp yapıştırın*):

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

OpenShot'u GDB istemcisinden başlatın (*Aşağıdaki komutu kopyalayıp yapıştırın*):

```
run --debug
```


Hata Ayıklama Bilgilerini Yazdır

OpenShot GDB ile başarıyla başlatıldıktan sonra yapmanız gereken tek şey OpenShot'ta bir çökme veya donma tetiklemektir. Bir çökme gerçekleştiğinde, MSYS2 MinGW64 terminaline geri dönün ve aşağıdaki komutlardan birini çalıştırın (yazarak ve ENTER'a basarak). Genellikle girilen ilk komut `bt`'dir, bu `backtrace` anlamına gelir. Daha fazla komut aşağıda listelenmiştir.

```
(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 Geliştiriciler

Eğer bir programcıysanız (veya programcı olmak istiyorsanız) ve OpenShot için yeni özellikler geliştirmek, hataları düzeltmek veya kullanıcı arayüzünü iyileştirmekle ilgileniyorsanız, aşağıdaki bölümler nasıl başlayacağınızı ve nasıl katılacağınızı açıklayacaktır!

1.18.1 Genel Bakış

OpenShot Video Editor'ın 3 ana bileşeni vardır: Python & PyQt kullanıcı arayüzü (`openshot-qt`), C++ ses kütüphanesi (`libopenshot-audio`) ve C++ video kütüphanesi (`libopenshot`). Python, PyQt veya C++ hakkında bilginiz yoksa, bu konuları araştırmak ve öğrenmek için iyi bir zamandır.

Ancak, C++ bileşenleri kullanıcı arayüzüne hiç dahil olmadığından, birçok hata sadece Python bilgisiyle düzeltilebilir ve yeni özellikler eklenebilir. Python harika bir dildir, öğrenmesi çok eğlencelidir ve OpenShot geliştiricisi olmak için gereken tek ön koşuldur!

Uyarı: Aşağıdaki talimatlar, OpenShot geliştirme için yapılandırması en kolay ortam olan Ubuntu Linux içindir. Başka bir işletim sistemi kullanıyorsanız, devam etmeden önce Ubuntu LTS ile bir sanal makine çalıştırmanızı öneririm.

Geliştirme için Windows veya Mac sistemi kullanmanız gerekiyorsa, önce `libopenshot` wiki'sindeki derleme notlarına bakın. Kütüphaneyi tüm bağımlılıklarıyla derlemek sürecin en zor kısmıdır.

- [Windows Derleme Talimatları](#)
- [Mac Derleme Talimatları](#)

1.18.2 En Son Kaynak Kodunu Alma

Herhangi bir hatayı düzeltmeden veya özellik eklemekten önce, kaynak kodunu bilgisayarınıza almamız gerekiyor.

3 depomuzu klonlamak için git kullanın:

```
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 Geliştirme Ortamınızı Yapılandırma

OpenShot'u derlemek veya çalıştırmak için sisteminize bazı bağımlılıkları yüklememiz gerekiyor. Bunu yapmanın en kolay yolu [Daily PPA](#) kullanmaktır. PPA, yazılım paketlerimizi indirip yükleyebileceğiniz resmi olmayan bir Ubuntu deposudur.

```
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
```

Bu noktada, tüm 3 OpenShot bileşeninin kaynak kodunu yerel klasörlere klonlamış, OpenShot günlük PPA'sını yüklemiş ve gerekli tüm geliştirme ve çalışma zamanı bağımlılıklarını kurmuş olmalısınız. Bu harika bir başlangıçtır ve şimdi kod derlemeye başlayabiliriz!

1.18.4 libopenshot-audio (Derleme Talimatları)

Bu kütüphane ses oynatma ve ses efektleri için gereklidir. JUCE ses çerçevesine dayanır. İşte derlemek için komutlar:

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

Temelde, libopenshot-audio/build klasörüne geçiyoruz, ardından üst klasörde `cmake ..` komutunu çalıştırıyoruz. Bu, bağımlılıkları bulur ve bu kütüphaneyi derlemek için gereken tüm Makefile dosyalarını oluşturur. Sonra `make` bu Makefile'ları kullanarak kütüphaneyi derler ve `make install` belirtilen konuma kurar. Eğer `CMAKE_INSTALL_PREFIX`

ayarlanmadıysa, dosyalar varsayılan olarak `/usr/local/` dizinine kurulacak ve `make install` yönetici yetkileri gerektirecektir.

1.18.5 libopenhshot (Derleme Talimatları)

Bu kütüphane video kod çözme, kodlama, animasyon ve hemen hemen her şey için gereklidir. Video düzenleme ve oynatma işlemlerinin çoğunu yapar. İşte derlemek için komutlar:

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

Temelde, `libopenhshot/build` klasörüne geçiyoruz, ardından üst klasörde `cmake ..` komutunu çalıştırıyoruz. Bu, bağımlılıkları bulur ve bu kütüphaneyi derlemek için gereken tüm Makefile dosyalarını oluşturur. Sonra `make` bu Makefile'ları kullanarak kütüphaneyi derler. Derlenmiş `libopenhshot-audio` kurulumumuzun konumunu belirttiğimiz için, sistemdeki sürüm yerine bu sürüm kullanılacaktır (varsa).

Derledikten sonra `libopenhshot` kütüphanesini kurmuyoruz çünkü buna gerek yok. Test amaçlı, OpenShot'a `libopenhshot`'ı doğrudan `build` dizinimizden kullanmasını söyleyebiliriz.

1.18.6 Dil Bağlayıcıları

`libopenhshot` API'si, SWIG bağlayıcıları aracılığıyla birkaç dilde mevcuttur. Python, OpenShot kullanıcı arayüzü tarafından kullanılır ve ayrıca Ruby ve Java bağlayıcıları sağlıyoruz. Godot oyun motoruna video düzenleme özellikleri entegre etmek isteyen geliştiriciler için deneysel Godot 4.4 desteği de dahildir. Tüm bu bağlayıcılar aynı C++ kod tabanına bağlanır, böylece tercih ettiğiniz ortamdan video düzenleyebilirsiniz.

1.18.7 openshot-qt (Başlatma Talimatları)

Bu, ana PyQt Python uygulamamızdır. Python ile yazıldığı için çalıştırmak için derlemeye gerek yoktur. Yeni derlenmiş `libopenhshot-audio` ve `libopenhshot` kütüphanelerimizle kaynak koddan OpenShot'u başlatmak için aşağıdaki komutları kullanın:

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

Bu, OpenShot kullanıcı arayüzünü başlatmalıdır. Kaynak kod dosyalarında (*.py Python dosyaları, *.ui PyQt UI dosyaları vb.) yaptığınız tüm değişiklikler dahil edilecektir. Bu, `libopenhshot-audio` ve `libopenhshot` kütüphanelerini gerektirir ve yukarıdaki adımlarda bir sorun olursa, OpenShot muhtemelen başlatılamaz.

Eğer OpenShot bu noktada başlarsa, tebrikler! Artık yerel kaynak kodunuzdan çalışan çalışan bir OpenShot yerel sürümüne sahipsiniz. Kaynak kodda bazı değişiklikler yapmayı deneyin ve OpenShot'ı yeniden başlatın... şimdi değişikliklerinizi görmelisiniz!

1.18.8 GitHub Sorunları

Artık OpenShot Video Editor'ü kaynak koddan başarıyla derleyip başlattığınıza göre, GitHub'daki hata raporları listemize göz atmayı unutmayın: [OpenShot Issues](#). Ayrıca, hızlı [katılımcı formumuzu](#) doldurmanız ve kendinizi tanıtmanız teşvik edilir!

1.18.9 Değişikliklerinizi Paylaşın

Bir hatayı düzelttikten veya harika yeni bir özellik ekledikten sonra, bunu OpenShot ekibiyle paylaşmayı unutmayın. İdeal olarak, bunu ana kaynak kodu dalımıza birleştirebiliriz. Değişikliklerinizi paylaşmanın en kolay yolu, depomuzun bir çatallanmasını oluşturmak, değişikliklerinizi GitHub'a göndermek ve bir [Pull Request](#) oluşturmaktır. Bir Pull Request, OpenShot ekibine değişikliklerinizin birleştirilmeye hazır olduğunu bildirir. Ardından, inceleyebilir, geri bildirim verebilir ve umarız değişikliklerinizi ana dala birleştirebiliriz.

1.19 Katkıda Bulunma

OpenShot'u geliştirmeye yardımcı olmak ister misiniz (ve bu süreçte bazı arkadaşlar edinmek)? Lütfen bu hızlı [katılımcı formunu](#) doldurarak açık kaynak ekibimize katılmayı düşünün ve kendinizi tanıttırın! Tüm gönüllüler, beceri veya yetenek seviyeleri ne olursa olsun, hoş karşılanır. **Hadi harika bir şeyler yaratalım!**

1.19.1 Nasıl Katkıda Bulunulur

OpenShot'a yardım etmek ve destek olmak için birçok farklı yol vardır, bunlar arasında:

- Test Etme
- Çeviriler
- Dokümantasyon
- Müşteri Hizmetleri
- Sosyal Medya / Pazarlama
- Yazılım Geliştirme
- Sanat / Tasarım / Kullanıcı Arayüzü
- Kullanıcı Topluluğu
- Bağışlar

Bu alanların tümü **eşit derecede önemlidir**, bu yüzden en çok hangilerinin size hitap ettiğini bilmek isteriz. Lütfen bir dakikanızı ayırın ve hızlı [katılımcı formumuzu](#) doldurun.

1.19.2 Bir hata mı buldunuz?

Olası yeni bir hatayı çözmek için lütfen adım adım hata bildirme sayfamızı kullanın: <https://openshot.org/issues/new/>. Bu rehber, günlük dosyalarınızı nasıl sileceğinizi, en son günlük sürümle nasıl test yapacağınızı ve yinelenen hata raporlarını nasıl arayacağınızı (başkası aynı sorunu zaten bildirmişse) anlatır. Rehberin sonunda, geliştirme ekibimiz ve gönüllülerimiz için ayrıntılı ve faydalı bir hata raporu oluşturmanıza yardımcı olur.

1.19.3 Yazılım Geliştiricileri

OpenShot, sorunları ve kaynak kodunu yönetmek için GitHub kullanır: <https://github.com/OpenShot>. OpenShot'u derlemek ve GitHub'da ilk pull request'inizi yapmak için adım adım rehberimiz olan [Geliştirici Olmak](#) sayfasını okuyun.

1.19.4 Sevgiyle Yapıldı

OpenShot Video Editor gönüllülerin çabası ve bir **sevgi emeğidir**. Karşılaştığınız sorunlarda lütfen sabırlı olun ve [katılmaktan çekinmeyin](#) ve bunları düzeltmemize yardımcı olun!

Desteginiz için teşekkürler!

– OpenShot Ekibi

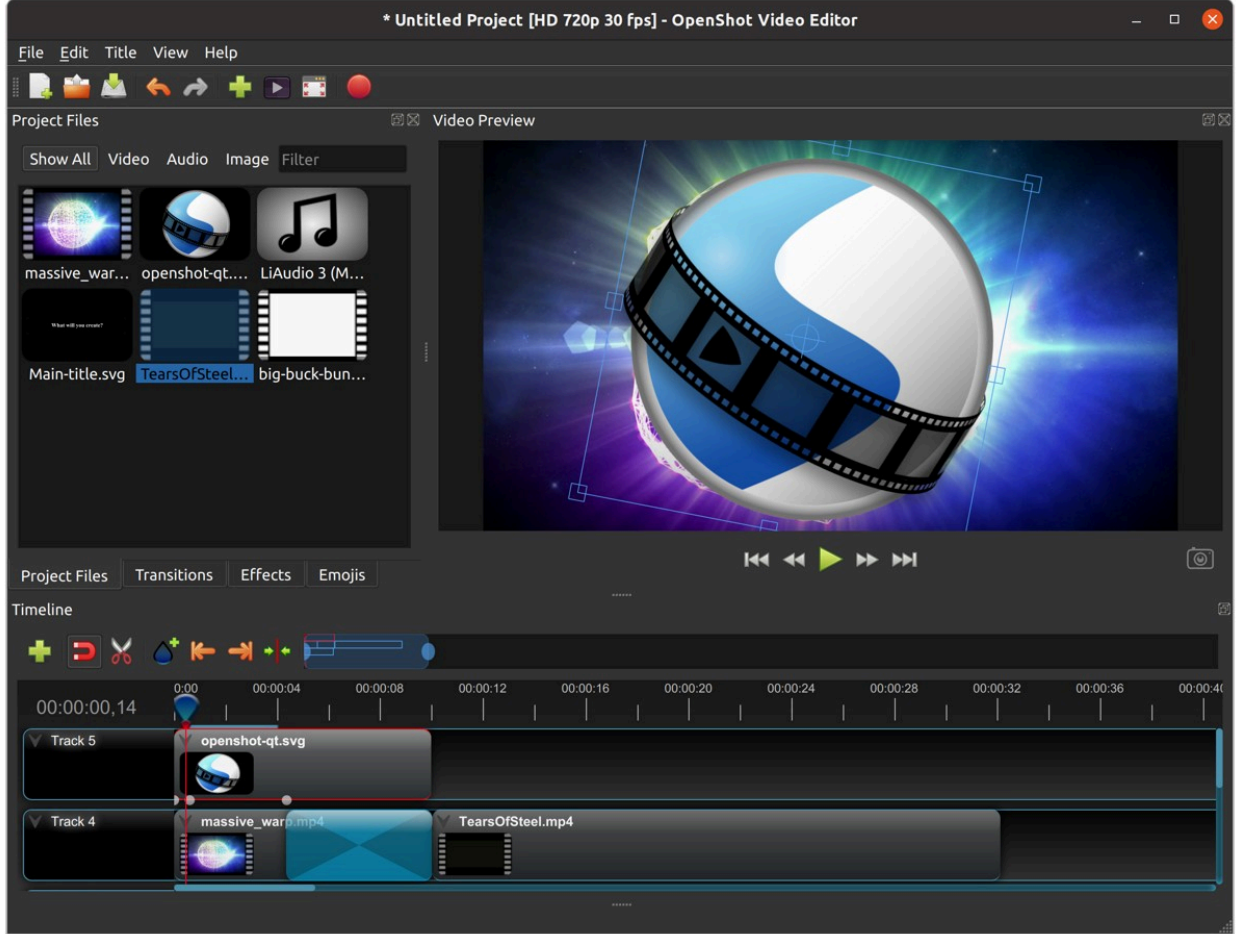
1.20 Daha Fazla Bilgi

Bu kullanıcı kılavuzunu genişletmek ve OpenShot Video Editor'ü geliştirmek için çok çalışıyoruz, ancak takılırsanız ve ne-reye başvuracağınızı bilmiyorsanız, OpenShot'un ek bilgi için birkaç kaynağı vardır.

1. OpenShot, daha fazla öğrenmenize yardımcı olmak için birkaç [YouTube Eğitimi](#) sunmaktadır.
2. OpenShot, kullanıcıların birbirine yardım ettiği, soruları yanıtladığı ve video düzenleme ile OpenShot konularını tartıştığı bir [Reddit Kullanıcı Topluluğu](#) sunmaktadır.
3. Bu Kullanıcı Kılavuzunu geliştirmeye yardımcı olmak isterseniz, [GitHub'da kaynağı görüntüleyin](#).
4. Yeni bir hata keşfettiyseniz, lütfen [Bir Hata Bildirin](#).
5. Profesyonel desteğe ihtiyacınız varsa, support@openshot.org adresine mesaj göndererek bir destek talebi açabilir veya [Bir görüşme planlayın](#).

1.21 Sözlük

Günümüzün hızlı ilerleyen medya odaklı dünyasında birçok teknik terim bulunmaktadır. Bir video prodüksiyon teriminin veya kısaltmasının ne anlama geldiğini merak ediyorsanız, kesinlikle yalnız değilsiniz. Çoğu sektörde olduğu gibi, video prodüksiyonun da kendine özgü bir dili vardır. İşte video düzenlemede sıkça karşılaşılan terimlerin bir listesi. Bu terimlere aşina olmak işinizi kolaylaştırır.



1.21.1 Tanımlar

Bu tanımlar halen geliştirilme aşamasındadır. Tanımlanmasını istediğiniz bir terim varsa lütfen support@openshot.org adresinden bizimle iletişime geçin.

-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:**

Genellikle birinin konuştuğu ana video.

Aliasing:

Bir görüntü, grafik veya metindeki açılı çizgilerin istenmeyen tırtıklı veya basamaklı görünümü.

Alfa:

Alfa karıştırma, bilgisayar grafiklerinde şeffaflık efektlerine izin veren iki rengin konveks kombinasyonudur. Renk kodundaki alfa değeri 0.0 ile 1.0 arasında değişir; 0.0 tamamen şeffaf bir rengi, 1.0 ise tamamen opak bir rengi temsil eder.

Alfa Kanalı:

Alfa kanalı, bir görüntü veya film klibinde opaklık bölgesini kontrol eden kanaldır.

Ortam Gürültüsü:

Ortam gürültüsü, çekim yerine özgü arka plan gürültüsüdür.

Animasyon:

Cansız nesneleri veya çizimleri hareketli görüntülerde veya bilgisayar grafiklerinde hareket ediyormuş gibi gösterme tekniği.

Kenar Yumuşatma:

Kenar yumuşatma, bir görüntüdeki tırtıklı çizgileri yumuşatma işlemidir. Ayrıca, ses sinyalindeki hatalı frekansları filtreleme yöntemi anlamına da gelebilir.

Artefakt:

Artefakt, dijital işlem nedeniyle bir görüntüde istenmeyen veridir.

En Boy Oranı:

Bir görüntü, video, karakter veya piksel gibi düz bir yüzeyde veya iki boyutlu soyut yapıda genişlik ve yükseklik oranı. NTSC SD videolar için standart oranlar 4:3 (veya 1.33:1) ve HD için 16:9 (veya 1.77:1)'dir. Sinema filmlerinde en yaygın en boy oranları 1.85:1 ve 2.35:1'dir.

ATSC:

ATSC, eski analog NTSC standardının yerini alan dijital yayın standardıdır. Standart, hem standart hem de yüksek çözünürlüklü formatları kapsar.

Ses Örnekleme Hızı:

Sesi dijital olarak yeniden üretmek için saniyede alınan örnek sayısı. Örnekleme hızı ne kadar yüksekse, dijital sesin kalitesi o kadar iyidir. Saniyede 44.100 örnekleme hızı, CD kalitesinde ses üretir ve insan işitme aralığını yakalar.

-B-**B-roll:**

B-roll, video düzenlerken destekleyici detaylar ve daha fazla esneklik sağlayan ek görüntülerdir. Yaygın örnekler arasında, bir röportaj veya haber raporundan hikayeyi anlatmaya yardımcı olmak için kesilen görüntüler bulunur.

Bit:

Dijital depolamanın temel birimi. Bir bit ya 1 (bir) ya da 0 (sıfır) olabilir.

Bit Derinliği:

Dijital grafik ve videoda, bit derinliği bir görüntünün gösterebileceği renk sayısını belirtir. Yüksek kontrastlı (gri tonları olmayan) siyah beyaz bir görüntü 1 bit'tir, yani kapalı veya açık, siyah veya beyaz olabilir. Bit derinliği arttıkça daha fazla renk kullanılabilir hale gelir. 24 bit renk, milyonlarca rengin görüntülenmesini sağlar. Benzer şekilde, dijital seslerde bit derinliği, örnek başına bit sayısını belirtir. Sayı ne kadar yüksekse, ses kalitesi o kadar iyidir.

Bit Hızı:

Bitlerin (ikili rakamların) belirli bir fiziksel veya mecazi noktadan geçme sıklığıdır, bps (saniyedeki bit sayısı) cinsinden ölçülür. Videodaki her saniye için bit hızı veya veri hızı, her saniye kullanılan veri miktarıdır. Bit hızı, Kilo-bit/saniye cinsinden değişken veya sabit olabilir.

Mavi Ekran:

Mavi ekran, konunun önünde durduğu ve bilgisayarın post-produksiyonda başka bir arka planla değiştirdiği mavi bir arka plandır. Ayrıca mavi ekran bileştirme ve yeşil ekran konularına bakınız.

Mavi Ekran Bileştirme:

Bir görüntüdeki tüm mavi öğeleri şeffaf hale getirme ve altına farklı bir arka plan yerleştirme işlemi.

-C-**Yakalama:**

Kaynak videonun bir kameradan veya kaset oynatıcıdan bilgisayara aktarılması süreci. Kaynak video analog ise, yakalama işlemi videoyu dijitale dönüştürür.

Kanal:

Kanal, renkli bir görüntüyü oluşturmak için kullanılan birkaç gri tonlama bileşeninden biridir. Kırmızı, yeşil ve mavi kanallar RGB görüntüleri oluşturur; isteğe bağlı olarak şeffaflık için alfa kanalı bulunur.

Kromakey:

Kromakey, bir video kaynağında belirli bir “ana renk” seçerek alfa mat oluşturmak suretiyle şeffaflık yaratma yöntemidir. Haber programlarında hava durumu grafiklerini sunucunun arkasında göstermek ve görsel efekt kompozisyonları için sıkça kullanılır.

Klip:

Dijitalleştirilmiş veya yakalanmış video, ses veya her ikisinden oluşan bir bölüm. Klipler, genellikle daha geniş bir kaydın parçası olan ve Zaman Çizelgesine eklenen medya dosyalarıdır.

Kodek:

Kodek, bir video dosyasındaki verileri sıkıştırmak için kullanılan video sıkıştırma teknolojisidir. Kodek, “Sıkıştırma Açma” anlamına gelir. Popüler bir kodek örneği H.264’tür.

Renk Düzeltme:

Özellikle düşük ışık gibi ideal olmayan koşullarda çekilmiş bir videonun rengini değiştirme süreci.

Kompozitleme:

Birden fazla görüntü ve diğer öğelerin birleştirilerek bileşik bir görüntü oluşturulması.

Çekim Açısı:

Çekim açısı, sahnedeki hareketi kapsamak için ek görüntü ve kamera açıları çekme sürecidir. Bu, filmin post-produksiyon aşamasına geldiğinde editöre daha geniş seçenekler sunar.

Sıkıştırma:

Ses veya video dosyası gibi verilerin daha az yer kaplayacak şekilde küçültülmesi süreci.

Kırpma Faktörü:

Kırpma faktörü, bir sensörün görüntüleme alanının tam kare sensöre oranını temsil eden bir sayıdır (genellikle 1.3-2.0 arası). Lensinizin odak uzaklığını kamera sensörünüzün kırpma faktörü ile çarparak lens/sensör kombinasyonu için odak uzaklığını elde edebilirsiniz.

Yürüyen Yazı:

Yürüyen yazı, metnin sağdan sola hareket ettiği bir metin efektidir (İngilizce konuşulan dünyada).

Çapraz Geçiş:

Çapraz geçiş, bir ses veya video kaynağının diğerinin kaybolmasıyla eşzamanlı olarak görünür hale gelmesi ve geçici olarak üst üste binmesidir. Ayrıca çözülme (dissolve) olarak da adlandırılır.

Kesme:

Kesme, bir çekimden diğerine anlık geçiştir.

Yakın Plan (Araya Giren Çekim):

Genellikle konunun temas ettiği veya kullandığı nesneleri gösteren bir çekim türüdür. Yakın plan çekimler, b-roll için faydalıdır çünkü kısa süreliğine konudan uzaklaşır.

Hareket Üzerinden Kesme:

Hareket üzerinden kesme, daha ilgi çekici bir sahne yaratmak için kullanılan bir tekniktir. Konsept basittir... hareketin ortasında kesim yapıldığında, sahne daha az sarsıcı ve görsel olarak daha ilginç görünür.

-D-

Veri Hızı:

Zaman içinde taşınan veri miktarı (örneğin, saniyede 10 MB). Genellikle bir sabit diskin bilgi alma ve iletme kapasitesini tanımlamak için kullanılır.

Payda:

Bir kesirde çizginin altındaki sayı veya ifade (örneğin $\frac{1}{2}$ içindeki 2).

Dijital Video:

Dijital video, hareketli görsel görüntülerin (video) kodlanmış dijital veri biçiminde elektronik temsili. Buna karşılık, analog video hareketli görsel görüntüleri analog sinyallerle temsil eder. Dijital video, hızlı ardışık olarak gösterilen bir dizi dijital görüntüden oluşur.

Dijitalleştir:

Analog video veya sesi dijital forma dönüştürmek.

Çözülme:

Çözülme, bir görüntünün yavaşça kaybolduğu ve diğerinin görüldüğü bir görüntü geçiş efektidir. Ayrıca çapraz geçiş olarak da adlandırılır.

-E-

Düzenleme:

Düzenleme, video ve ses kliplerini seçici olarak sıralayarak yeni bir video dosyası oluşturma süreci veya sonucudur. Genellikle ham görüntülerin incelenmesini ve istenen bölümlerin kaynak görüntüden yeni önceden belirlenmiş bir sıraya aktarılmasını içerir.

Efekt:

Dijital ortamda oluşturulan sentetik sesler ve animasyonlar, bir klibe uygulanarak video veya sesin belirli bir parametresini değiştirir. Örnekler: görsel bir öğenin rengi veya bir ses parçasındaki yankı.

Kodla:

Bireysel video sinyallerini (örneğin kırmızı, yeşil ve mavi) birleşik bir sinyale dönüştürmek veya bir video dosyasını bir kodek kullanarak farklı bir formata çevirmek.

Dışa Aktar:

Dışa aktarma, düzenlenmiş video projenizi kendi başına oynatılabilen, paylaşılabilen veya yüklenebilen tek bir dosya da birleştirme sürecini ifade eder.

-F-**Geçiş:**

Geçiş, görsel veya ses yoğunluğunun kademeli olarak azalması veya artmasıdır. Kullanım: fade-out, siyaha geçiş, fade-in veya siyahdan açılma.

Fade-in:

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

Fade-out:

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

Filtre:

Video filtresi, multimedya akışı üzerinde işlem yapan bir yazılım bileşenidir. Bir zincirde kullanılan birden çok filtreye filtre grafiği denir; her filtre, yukarı akış filtresinden giriş alır. Filtre grafiği girdiyi işler ve işlenmiş videoyu aşağı akış filtresine iletir.

Final Cut:

Yüksek kaliteli kliplerden oluşturulmuş son video prodüksiyonu ve seçilen teslim ortamına dışa aktarmaya hazır.

Bitirme:

Bir parçanın tüm varlıklarını bir araya getiren aşama. Bu aşamadan çıkan çıktı, ana/kopya ana dosyanızdır.

Görüntü materyali:

Film ayaklarından türetilmiş olup, neredeyse video kliplerle eşanlamlıdır.

Kare:

Film yapımı, video prodüksiyonu, animasyon ve ilgili alanlarda, kare, hareketli görüntüyü oluşturan birçok durağan görüntüden biridir.

Saniyedeki Kare Sayısı (fps):

Her saniye oynatılan kare sayısı. 15 fps ve altı değerlerde insan gözü tek tek kareleri algılar ve video sarsak görünür.

Kare Hızı:

Kare hızı (saniyedeki kare sayısı veya FPS olarak ifade edilir), ardışık karelerin ekranda görüldüğü frekanstır (Hz cinsinden). Terim, film ve video kameraları, bilgisayar grafikleri ve hareket yakalama sistemleri için eşit şekilde geçerlidir. Yaygın Kare Hızı Örnekleri: 24, 25, 29.97, 30, 50, 60.

Frekans:

Saniyedeki ses döngüsü sayısı, hertz (Hz) cinsinden ifade edilir. Frekans, sesin perdesini belirler.

-G-**Gamma:**

Bir görüntüde orta tonların yoğunluğunun ölçümü. Gamma ayarı, siyahlar ve beyazlar değişmeden orta tonların seviyesini ayarlar.

GPU:

Grafik işleme birimi. CPU'dan (merkezi işlem birimi) daha verimli 3D grafik işleyebilen yerleşik yeteneklere sahip mikroişlemci.

Yerçekimi:

OpenShot'ta yerçekimi, her klibin ekrandaki başlangıç konumunu belirleyen bir özelliktir.

Yeşil perde

Konu önünde durduğu ve post-prodüksiyonda başka bir arka planla değiştirilen yeşil bir arka plan.

Yeşil Perde Birleştirme

Bir görüntüdeki tüm yeşil öğeleri şeffaf yapma ve altına farklı bir arka plan yerleştirme işlemi, böylece konunun farklı bir yerdeymiş gibi görünmesini sağlar.

-H-

Yüksek Çözünürlük (HD):

Standart tanımdan çok daha yüksek çözünürlüğe sahip video sinyali için genel bir terim.

HDMI:

Yüksek Çözünürlüklü Multimedya Arayüzü. Yüksek çözünürlüklü dijital ses ve video verisi iletimi için arayüz.

HDR:

HDR (yüksek dinamik aralık), biri parlak alanları doğru pozlayan, diğeri ise karanlık alanları doğru pozlayan iki görüntünün birleştirilmesidir. Birleştirildiğinde doğru pozlanmış bir görüntü elde edilir.

HDTV:

Yüksek Çözünürlüklü TV. NTSC, PAL ve SECAM gibi geleneksel formatlardan daha yüksek çözünürlüklü sinyal sağlayan yayın formatı.

HDV:

Yüksek Çözünürlüklü Video. HDTV kalitesinde veriyi video kameralarla kaydetmek için kullanılan format.

Baş boşluğu:

Bir karakterin başının üstü ile karenin üstü arasındaki boşluk.

Tıslama:

Kayıt ortamındaki kusurlardan kaynaklanan gürültü.

Ton:

Bir rengin tonu. Bu, rengin düştüğü genel renk kategorisidir. Örneğin, pembe, kırmızısı ve erik farklı renklerdir, ancak hepsi kırmızı tonuna girer. Beyaz, siyah ve gri tonlar ise ton değildir.

-I-

Görüntü Sabitleyici:

Elektronik görüntü sabitleyici olarak da adlandırılır. Kamera titremesinden kaynaklanan hareketi kaldırmak için kullanılan bir tekniktir.

İçe Aktarma:

İçe aktarma, videoları kameranızdan bilgisayarınıza veya bir düzenleme yazılımına aktarma işlemidir.

Kareler Arası Sıkıştırma:

Bir kare ile ondan önceki kareler arasındaki farkları saklayarak video bilgisi miktarını azaltan, MPEG gibi bir sıkıştırma şemasıdır.

Enterpolasyon:

Animasyonda, iki kullanıcı tarafından oluşturulan ana kare arasındaki hareketi hesaplamak için kullanılır; böylece editör her kareyi manuel olarak canlandırmak zorunda kalmaz. Bu, süreci hızlandırır ve ortaya çıkan animasyonu daha akıcı yapar.

Ara Başlıklar:

Görüntüler arasında kendi başına görünen başlıklar. Sessiz filmlerde diyalog yerine sıkça kullanılır, ayrıca bölüm başlıkları olarak da kullanılır.

-J-

J-Kesit:

Sesin videodan önce başladığı, videoya dramatik bir giriş sağlayan bir düzenleme. Ses öncüsü olarak da bilinir.

Jog

Videoda bir alan veya kareyi birer birer oynatarak ileri veya geri hareket etmek.

Atlama Kesiti:

Atlama kesiti, özne aynı ancak ekran konumu biraz farklı olan çekimler arasında yapay ve ani bir geçiştir; bu nedenle özne bir ekran konumundan diğerine atlıyormuş gibi görünür.

-K-

Anahtar:

Bluescreen anahtarı veya kromakey gibi şeffaflık oluşturma yöntemi.

Ana Kare:

Ana kare, belirli ayarların (örneğin, ölçek, dönüş, parlaklık) kaydını içeren bir kare. Animasyonlu efektler için başlangıç ve bitiş noktalarıdır. Birden fazla ana kare ayarlayarak, video oynarken bu parametreleri değiştirip belirli yönleri canlandırabilirsiniz.

-L-

L-Kesit:

L-kesit, videonun sestten önce bittiği bir düzenlemedir. L-kesitler, bir sahneden diğerine ince bir geçiş sağlar.

Letterbox:

Bir filmin orijinal en-boy oranını TV’de oynatılırken korumak için kullanılan bir teknik. Letterbox, ekranın üst ve altına siyah çubuklar ekler.

Doğrusal Düzenleme:

Kesimleri ardışık olarak, teker teker düzenleyerek son sahneyi oluşturan bir video düzenleme biçimi. Bu, kesimlerin herhangi bir sırayla yapılmasına izin veren doğrusal olmayan düzenlemeden farklıdır.

Log:

Belirli bir klip için başlangıç ve bitiş zaman kodu, makara numaraları, sahne açıklamaları ve diğer bilgilerin kaydı.

Kayıpsız:

Dosya açıldığında veri kaybı olmayan bir sıkıştırma şeması. Kayıpsız dosyalar genellikle oldukça büyüktür (ancak sıkıştırılmamış versiyonlardan daha küçüktür) ve veriyi çözmek için bazen önemli işlem gücü gerektirir.

Kayıplı:

Kayıplı sıkıştırma, kaliteyi düşüren bir sıkıştırma şemasıdır. Kayıplı algoritmalar, insan gözüne en az duyarlı olan verileri ortadan kaldırarak dijital veriyi sıkıştırır ve mevcut en yüksek sıkıştırma oranlarını sunar.

-M-**Başlangıç İşareti:**

Klibinizin başlamasını istediğiniz yerin başına bir işaretçi koymak.

Bitiş İşareti:

Klibinizin bitmesini istediğiniz yerin başına bir işaretçi koymak.

Eylem Eşleştirme:

Eylem eşleştirme (veya eşleşen kesit), bir editörün görsel olarak benzer bir sahneden diğerine geçiş yaptığı bir tekniktir.

Hafıza Bankası:

Hafıza Bankası, birinin hayatındaki belirli dönemleri veya olayları belgeleyen bir videodur. Müzik eşliğinde olabilir, doğal ses kullanabilir, tatilleri kaydedebilir veya günlük yaşam anlarını yakalayabilir.

İşaretçi:

Bir konumu işaretlemek için kullanılan nesne. Klip işaretçileri, bir klip içindeki önemli noktaları belirtir. Zaman çizgisi işaretçileri, sahneleri, başlık yerlerini veya tüm filmdeki diğer önemli noktaları gösterir. Klipleri konumlandırmak ve kırpma için klip ve zaman çizgisi işaretçilerini kullanın.

Maske:

Bir görüntünün şeffaf alanı, genellikle grafik bir şekil veya bluescreen arka planı ile tanımlanır. Mat olarak da adlandırılır.

Matte:

Matte, görsel efektlerde bir efektin görüntünün belirli kısımlarına uygulanmasını kontrol etmek için kullanılan bir görüntü maskesidir.

Montaj:

Montaj, bir fikir veya ruh halini iletmek için yan yana getirilen bağımsız çekim dizisidir. Görünüşte alakasız materyaller arasındaki ima edilen ilişki yeni bir mesaj oluşturur.

Hareket Artefaktı:

Kamera kare hızı ile nesnenin hareketi arasındaki farktan kaynaklanan görsel parazit. En yaygın örneği, bir bilgisayar veya televizyon ekranı çekilirken ekranın titremesi veya bir çizginin aşağı doğru taranmasıdır; bu, kare hızları arasındaki fark ve kamera ile televizyon arasındaki senkronizasyon eksikliğidir.

-N-**Gürültü:**

Video veya ses sinyalindeki istenmeyen veri. Ayrıca artefakt'a bakınız.

Doğrusal Olmayan Kurgu:

Herhangi bir zamanda, herhangi bir sırayla düzenleme yapabilen bir kurgu sistemi. Erişim rastgeledir, yani sistem tüm görüntüleri incelemiden belirli veri parçalarına atlayabilir.

Pay:

Bir kesirde çizginin üzerindeki sayı veya ifade (örneğin ½ içindeki 1).

NTSC:

NTSC, Ulusal Televizyon Standartları Komitesi'nin kısaltmasıdır. NTSC, başlangıçta siyah-beyaz ve ardından renkli televizyon sistemini geliştiren gruptur. Amerika Birleşik Devletleri, Japonya ve birçok diğer ülke NTSC kullanır. NTSC, saniyede 29,97 kare hızında görüntülenen 525 taramalı çizgiden oluşur. ATSC, NTSC'nin yerini almıştır.

-O-

Çevrimdışı Kurgu:

Düşük kaliteli kliplerle kaba kurgu yapıp, ardından genellikle kaba kurgu için kullanılan sistemden daha gelişmiş bir kurgu sisteminde yüksek kaliteli kliplerle son kurguyu üretme.

Çevrimiçi Kurgu:

Son kurguyu oluşturan aynı klipler üzerinde tüm kurguyu (kaba kurgu dahil) yapma.

Opaklık:

Bir görüntüdeki saydamlık seviyesinin ters ölçüsüdür ve kompozit yaparken önemlidir. Bir görüntünün alfa kanalı opaklık bilgisini depolar.

-P-

PAL:

PAL, Faz Alternatif Satır'ın kısaltmasıdır. Bu, birçok Avrupa ülkesinde kullanılan video formatı standardıdır. PAL görüntüsü, saniyede 25 kare hızında görüntülenen 625 satırdan oluşur.

Pan:

Sabit bir eksen üzerinde kameranın yatay hareketi.

Pan ve Tarama:

Geniş ekran görüntüleri 4:3 en-boy oranına dönüştürme yöntemi. Videoyu ekranı tamamen dolduracak şekilde kırpar ve sahnenin önemli kısımlarını göstermek için kaydırır.

Resim İçinde Resim (PIP):

Küçük bir görüntü penceresinin daha büyük bir pencerenin üzerine bindirilmesi ve ikisinin aynı anda oynatılması efekti.

Piksel:

Bir bilgisayarın belleğinde bir görüntüyü oluşturan küçük noktalardan biri. Dijital bir görüntünün en küçük birimi.

Piksel En Boy Oranı:

En boy oranı, videonuzun genişliği ile yüksekliği arasındaki orandır; Piksel En Boy Oranı ise piksellerin genişliği ile yüksekliği arasındaki orandır. Standart Piksel En Boy Oranı 1:1'dir.

Pikselasyon:

Bir görüntünün aşırı büyütülmesinden kaynaklanan büyük, bloklü piksellerin görünümü.

Oynatma Kafası:

Bir bilgisayarda ses veya video düzenlerken, Oynatma Kafası, zaman çizelgesinde materyalin şu an erişilen konumunu veya karesini temsil eden grafik bir çizgidir.

Post-produksiyon (Post):

Post-produksiyon, ilk kayıttan sonra yapılan tüm video üretim faaliyetleridir. Genellikle kurgu, arka plan müziği ekleme, seslendirme, ses efektleri, başlıklar ve çeşitli görsel efektleri içerir ve tamamlanmış üretimle sonuçlanır.

Poster Kare:

Bir klbin içeriğini göstermek için küçük resim olarak seçilen tek bir kare.

Proje:

Proje, OpenShot içinde oluşturduğunuz veya kullandığınız tüm dosyalar, geçişler, efektler ve animasyonlardır.

-R-

Ham Görüntü:

Ham görüntü, genellikle doğrudan kameradan alınan önceden kurgulanmamış görüntüdür.

Gerçek Zamanlı:

Gerçek zamanlı, render için gecikme olmadan hemen gerçekleşir. Bir geçiş gerçek zamanlı gerçekleşirse, bekleme olmaz, bilgisayar efekti veya geçişi anında oluşturur ve sonuçları hemen gösterir.

Renderleme:

Video düzenleme yazılımı ve donanımının ham video, efektler, geçişler ve filtreleri yeni bir sürekli video dosyasına dönüştürme süreci.

Render Süresi:

Render süresi, düzenleme bilgisayarının kaynak öğeleri ve komutları tek bir video dosyasında birleştirmesi için geçen süredir. Renderleme, başlıklar ve geçiş efektleri dahil olmak üzere dizinin tam hareketle oynatılmasını sağlar.

Çözünürlük:

Çözünürlük, videonuzun içerdiği yatay ve dikey piksel sayısını ifade eder. Yaygın çözünürlük örnekleri: (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160 ve (FUHD) 7680×4320. Genellikle dikey olarak görünen sayılar çözünürlüğü belirtir. Listelenen örnekler sırasıyla SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K ve 8K olarak görünür.

RGB:

Monitörler, kameralar ve dijital projektörler, görüntü oluşturmak için ışığın birincil renkleri (Kırmızı, Yeşil ve Mavi) kullanır.

RGBA:

Şeffaflık bilgisi için alfa kanalı içeren RGB görüntüsü dosyası.

Yazı Kaydırma:

Yazı kaydırma, genellikle kapanış jeneriklerinde görülen bir metin efektidir; metin genellikle ekranın altından üstüne doğru hareket eder.

Taslak kesim:

Taslak kesim, bitmiş bir programın yaklaşık sırası, uzunluğu ve içeriğinde yapılan ön düzenlemedir.

-S-

Örnekleme Hızı:

Dijital seslerde, saniyedeki örnek sayısı. Sayı ne kadar yüksekse, ses kalitesi o kadar iyidir.

Sahne:

Bir yerde ve zamanda gerçekleşen eylem.

İzleme:

İzleme, imleci veya oynatma kafasını zaman çizelgesi üzerinde manuel olarak hareket ettirme işlemidir. Önceleri sadece ses parçaları için kullanılırken, şimdi video parçaları için de geçerlidir.

Çekim:

Tek bir çekimin kaydı.

Yan Veri:

MP4 gibi konteynerlerde paketlere veya akışlara eklenen yardımcı akış başına meta veriler (örneğin, döndürme, stereo3D, küresel).

Yavaş Çekim:

Eylemin ortalamadan daha yavaş gerçekleştiği çekim. Kamera, kayıt sırasında kare hızını artırarak ve ardından kareleri daha yavaş oynatarak yavaş çekim sağlar.

Yapışma:

Yapışma, bir nesneyi ızgara çizgileri, kılavuzlar veya başka bir nesne ile hizalamak için hızlıca konumlandırır. Kullanıcı nesneyi istenen konuma yaklaştırdığında nesne otomatik olarak tam konuma atlar.

Küresel Video:

Oyuncuların etkileşimli panorama olarak render etmesini sağlayan özel meta veriler (SV3D) gerektiren tam küre (360×180°) video formatı.

Birleştirme:

İki film parçasının bant veya çimento kullanılarak fiziksel olarak birleştirilme süreci.

Bölünmüş kesim (L-kesim veya J-kesim):

Sesin görüntü kesiminden önce veya sonra başladığı düzenleme. Bir sahneden veya çekimden diğerine geçişi yumuşatmak için kullanılır.

Bölünmüş Ekran:

Ekranın farklı bölümlerinde iki veya daha fazla sahneyi aynı anda gösteren benzersiz efekt.

Ses Efektleri:

Ses efektleri, genellikle önceden kaydedilmiş yapay seslerdir ve gerçek bir olayı taklit etmek için video ses parçasına eklenir. Örneğin, mikrofona üflemek kasırga görüntülerine eşlik eden rüzgarı simüle edebilir.

Ses Parçası:

Ses parçası, bir video kaydının ses bölümüdür; genellikle doğal ses, seslendirmeler, arka plan müziği veya diğer seslerle çok yönlüdür.

Stabilizasyon:

Görüntü stabilizasyonu, pozlama sırasında kamera veya diğer görüntüleme cihazının hareketine bağlı bulanıklığı azaltan teknikler bütünüdür.

Standart Tanım (SD):

Yüksek tanımlıdan daha düşük çözünürlüğe sahip televizyon yayın standardı.

Adım:

Videoda birer kare ilerleyerek veya geri giderek hareket etme işlemi.

Durağan Kare:

Tek bir video karesi tekrar edilir, böylece hareket yokmuş gibi görünür.

Düz Kesim:

En yaygın düzenleme, Zaman Çizelgesi penceresinde ardışık olarak yerleştirilen kliplerdir. Sahneler benzer olduğunda ve düzenlemelerin fark edilmesini istemediğinizde, geçişler yerine düz kesmeler tercih edilir.

Üst üste bindirme:

Bir veya daha fazla katmanın saydamlık içerdiği görüntülerin birleştirilmesi.

Senkronizasyon (Eşzamanlama):

Senkronizasyon, oluşturma, post-produksiyon (karıştırma), iletim, alım ve oynatma işlemleri sırasında ses (audio) ve video (görüntü) parçalarının göreceli zamanlamasını ifade eder.

SECAM:

Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, esas olarak Doğu Avrupa, Rusya ve Afrika'da kullanılan bir TV formatı.

SV3D (Küresel Video meta verisi):

MP4/MOV dosyalarındaki "sv3d" atomu—bir klibi 360° olarak işaretleyen ve projeksiyon, yaw/pitch/roll parametrelerini taşıyan yan veridir.

-T-

Eğim:

Eğim, kameranın sabit bir konumda kaldığı ancak dikey bir düzlemde yukarı/aşağı döndüğü sinematografik bir tekniktir.

Zaman kodu:

Zaman kodu, videodaki her kareye verilen ayrı bir adrestir (örneğin, 1:20:24:09). Zaman kodu, kare hassasiyetinde düzenlemeyi mümkün kılar ve editörlerin sahneleri bir günde tam olarak tanımlamasına olanak sağlar.

Hızlandırılmış çekim:

Her kareyi normalden çok daha yavaş bir hızda yakalama tekniğidir. Normal hızda oynatıldığında, zaman daha hızlı geçiyormuş gibi görünür. Bir düzenleme programı bunu videonuzun hızını artırarak veya hızlı ileri sararak gerçekleştirir.

Zaman Çizelgesi:

Zaman Çizelgesi, bir video projesini yatay olarak ekrana yerleştirilmiş kliplerden oluşan doğrusal bir şekilde düzenleyen bir düzenleme arayüzüdür.

Zaman Çizelgesi Düzenleme:

Zaman çizelgesi düzenleme, klipin uzunluğuna orantılı çubukların bilgisayar ekranında video ve ses kliplerini temsil ettiği bilgisayar tabanlı bir düzenleme yöntemidir.

Başlıklandırma:

Başlıklandırma, ekranda metin olarak kredi, altyazı veya diğer alfanümerik iletişimlerin eklenmesi süreci veya sonucudur.

Parça:

Zaman çizelgesinde ayrı bir ses veya video katmanı.

Dönüştür:

Bir dijital dosyanın başka bir dijital dosya formatına dönüştürülmesi. Bu genellikle ses ve video sıkıştırmasını içerir.

Saydamlık:

Bir video klipin veya öğenin opaklık yüzdesi.

Geçiş:

İki sahnenin yan yana getirilme yöntemi. Geçişler kesmeler, erimeler ve silmeler dahil olmak üzere birçok biçimde olabilir.

Kırp:

Bir klipin başından, ortasından veya sonundan karelerin çıkarılması.

-V-

Video Formatı:

Video formatı, bir video sinyalinin video kasete nasıl kaydedileceğini belirleyen bir standarttır. Standartlar arasında DV, 8-mm, Beta ve VHS bulunur.

Seslendirme:

Bir sahnenin parçası olmayan (dış ses) kamera dışı anlatımı tanımlamak için kullanılan terim.

VTR:

Video kaset kaydedici, 'deck' olarak da adlandırılır. Deckler video kasetleri çoğaltır ve bilgisayardan giriş ve çıkış sağlar.

-W-

Geniş Ekran:

Kare en-boy oranının 4:3'ten büyük olduğu, yani yüksekliğinden önemli ölçüde daha geniş olduğu bir format.

Silme:

Silme, bir çekimden diğerine geçiştir. Geçişin kenarı, yeni çekimi ortaya çıkararak orijinal görüntü üzerinde bir çizgi veya desen olarak hareket eder.

-Z-

Yakınlaştırma:

Kamerayı fiziksel olarak hareket ettirmek yerine lensin odak uzaklığını ayarlayarak görüntünün büyüyüp küçüldüğü çekim.