



EDucation and DIgital Cultural LABoratory



 Cofinanziato dal
Programma Erasmus+
dell'Unione europea

Video Editing Module



VIDEO EDITING MODULE

Introduzione

L'obiettivo di questo modulo è quello di formare gli insegnanti della scuola dell'infanzia alla creazione di video che possano illustrare gli workshop culturali portati avanti nell'ambito del progetto Educlab con i bambini.

Per facilitare l'utilizzo di una piattaforma comune è stato selezionato il software OpenShot, uno strumento gratuito Open Source e multiplatforma (Windows, iOS, Linux) di semplice utilizzo e per il quale sono disponibili numerose risorse e tutorial. Per coloro che sono già familiari con il video editing sarà comunque possibile utilizzare anche altri software di propria scelta.

Attraverso l'apprendimento dei concetti base del video editing gli insegnanti della scuola dell'infanzia coinvolti acquisiranno le conoscenze fondamentali per montare video composti da contenuti video, immagini, audio e testi. Gli strumenti necessari per la creazione dei video saranno:

- Personal Computer
- Software di video editing (OpenShot - <https://www.openshot.org>)
- Registratore audio (microfono o cellulare)
- Registratore video (videocamera o cellulare)
- Macchina fotografica o cellulare
- Scanner o in alternativa macchina fotografica per acquisire i disegni dei bambini

I contenuti dei video realizzati, con particolare riferimento al capitolo 4 del Toolkit di Educlab "Narrativa e storie orali" relativo alla diffusione delle tradizioni popolari (danza, musica, proverbi, filastrocche, canto, mestieri antichi, cibi tradizionali), saranno illustrati attraverso la costruzione di una narrativa composta dal montaggio delle varie risorse (audio, video, testi) raccolte durante gli incontri in classe alla presenza dei bambini con la partecipazione di familiari precedentemente individuati durante incontri aperti allo scopo di selezionare le persone più idonee a raccontare usi e costumi del proprio territorio e del luogo di origine dei nuovi cittadini.



Definire il progetto

Prima di iniziare a creare un video il passaggio più importante è fare una pianificazione di base del progetto. Senza questa attività essenziale si rischierà di arrivare a montare il video senza un'idea chiara del risultato che si vuole ottenere, avendo prodotto molto più materiale del necessario, che richiederà tanto tempo per la selezione o, peggio ancora, ci si renderà conto che mancano dei materiali essenziali (video, audio o foto) per ottenere il risultato che avremmo desiderato. Il consiglio è quindi quello di dedicare del tempo alla progettazione iniziale per risparmiare tanto in fase realizzativa e ottenendo alla fine risultati migliori.

Bisogna cercare quindi di scrivere la struttura del progetto, creare una **sceneggiatura** e volendo anche uno **storyboard**. Quello che non si può scrivere non si può fare!

Ecco un elenco sintetico e cronologico delle varie fasi di un progetto video.

1. Brainstorming

Il primo passo è la definizione dell'idea del progetto attraverso un'attività di brainstorming. In questa fase emergeranno tutti gli elementi critici e la definizione della natura stessa del progetto video. Sarà necessario arrivare a conclusione di questa importante fase iniziale con un'idea chiara di quello che il video che andremo a creare dovrà esprimere e comunicare a coloro che lo guarderanno.

2. Pianificazione

Per organizzare al meglio tutte le fasi del progetto sarà importante definire una chiara pianificazione in modo da avere ben chiaro in mente tutte le attività che andranno svolte senza confusioni inutili. Conoscere il proprio incarico in anticipo e puntare al risultato che si vuole ottenere aiuterà a fare un buon lavoro.

3. Sceneggiatura e storyboard

Nel nostro caso non stiamo ovviamente parlando della sceneggiatura di un film, probabilmente basteranno poche righe per descrivere il progetto, ma in ogni caso scriverle vi aiuterà a realizzarlo. Anche la creazione di uno storyboard semplice vi sarà di grande aiuto in fase di montaggio del video.

4. Imposta la scena

Prima di fare le riprese video sarà importante definire bene il luogo in cui verrà girato il video, lo sfondo che verrà utilizzato, l'illuminazione necessaria. Queste cose devono essere decise e preparate in anticipo in modo da ottenere i risultati migliori. È importante effettuare delle prove per essere sicuri che le riprese verranno bene.



5. Riprese video, audio e foto

Questo sarà il passaggio più importante per un progetto video perché se le riprese non verranno bene non sarà poi possibile ottenere un buon risultato finale. Durante questa fase è importante controllare bene che tutto stia andando come previsto, che le attrezzature siano cariche e correttamente funzionanti.

6. Montaggio video

Dopo le riprese e la raccolta di tutti i materiali (foto, audio, testi) si potrà passare al montaggio vero e proprio. Seguendo la struttura del progetto che avete definito inizialmente, se avrete raccolto tutti i materiali necessari, questa fase potrà svolgersi senza particolari problemi e potrete alla fine ottenere il risultato che avevate previsto. Nel prossimo capitolo potrete apprendere le nozioni di base del software di video editing OpenShot, che utilizzerete per realizzare i vostri progetti video.



Software di Video editing

Installare OpenShot

Il software è disponibile per la maggior parte dei sistemi operativi (compreso Linux, Mac e Windows). Al fine di installare OpenShot sul tuo computer devi scaricare la versione corretta dalla pagina di download ufficiale: <https://www.openshot.org/download/>.

Dopo aver scaricato il file di installazione fai un doppio click sul file e segui le istruzioni di installazione. Ora che hai installato il software sul tuo computer possiamo iniziare ad esaminare le funzioni di base al fine di familiarizzare con l'interfaccia utente e poi avvicinarci al tuo primo progetto.

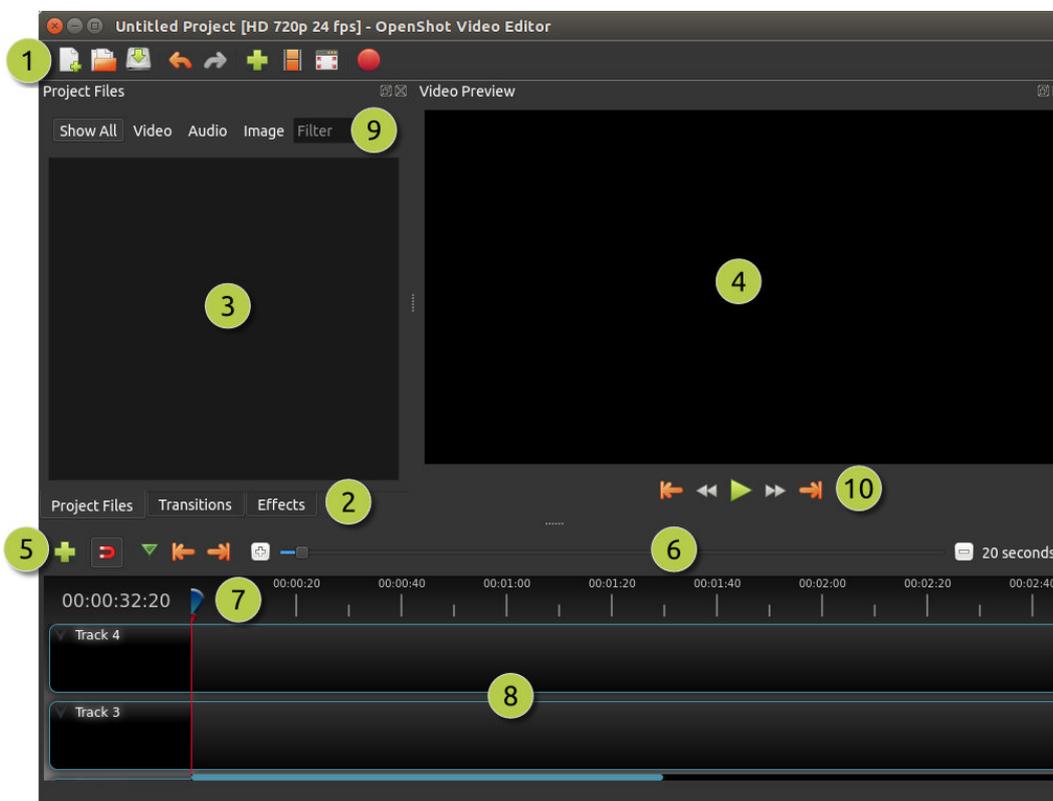
Concetti di base di OpenShot

Fonte: <http://www.openshot.org/static/files/user-guide>

Finestra Principale

Dopo aver aperto OpenShot troverai una finestra principale la quale contiene la maggior parte delle informazioni, pulsanti e menù di cui puoi avere bisogno per editare il tuo progetto video.

Panoramica





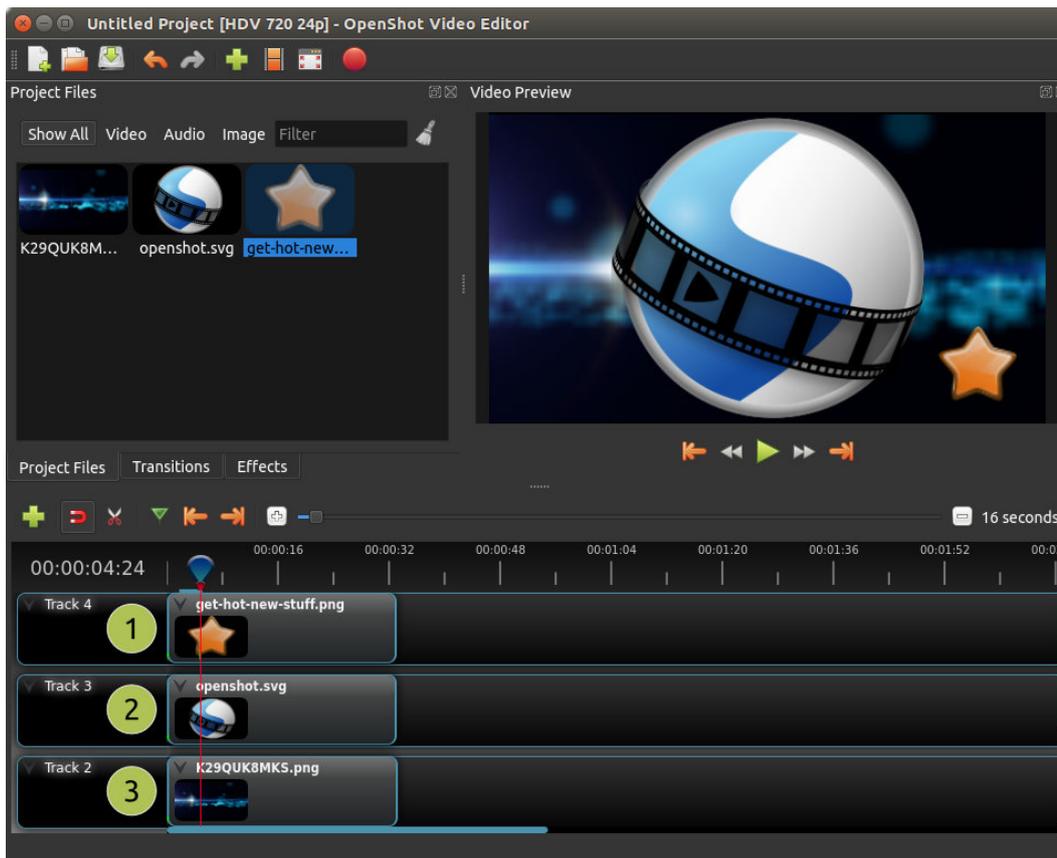
#Nome	Descrizione
1 Main Toolbar (barra dei menù principale)	Contiene i pulsanti per aprire, salvare ed esportare il tuo progetto video.
2 Function Tabs (pannello delle Funzioni)	Passa tra i Project Files (File del progetto), Transitions (Transizioni) e Effects (Effetti).
3 Project Files (File del progetto)	Tutti gli audio, video e files di immagini che sono stati importati nel tuo progetto.
4 Preview Window (Finestra di Visualizzazione)	Questa è la sezione che il video mostrerà sul tuo schermo.
5 Edit Toolbar (Barra di Modifica)	Questa barra degli strumenti contiene i pulsanti usati per scattare, inserire marker e saltare tra i marker.
6 Zoom Slider	Questo dispositivo di scorrimento regola la scala temporale della sequenza temporale.
7 Play-head / Ruler (testina di riproduzione / righello)	Il righello mostra la scala temporale e la linea rossa è la testina di riproduzione. La testina di riproduzione rappresenta la posizione di riproduzione corrente.
8 Timeline	La sequenza temporale visualizza il tuo progetto video e ogni clip e transizione nel tuo progetto.
9 Filter	Filtra la lista di oggetti mostrati (file del progetto, transizioni ed effetti) usando questi pulsanti e la casella di testo filtro. Inserisci le prime lettere di ciò che stai cercando e i risultati saranno visualizzati.



Tracce & Livelli

OpenShot usa le tracce per livellare video e immagini. La traccia più in alto è il livello superiore e la traccia in basso è il livello inferiore. Se sei abituato ai livelli in una applicazione di foto editing, allora dovresti essere abbastanza abituato a questo concetto. OpenShot mostrerà ogni livello assieme, proprio come una applicazione di foto editing. Puoi avere un numero illimitato di tracce, ma di solito un progetto video non avrà bisogno di più di 10 tracce (o simili).

Per esempio, immagina un progetto video di tre tracce:



#Nome	Descrizione
1 Top Track (Traccia in alto)	Clip di questa traccia saranno sempre in cima e visibili
2 Middle Track (Traccia di mezzo)	Clip nel mezzo (potrebbero o non potrebbero essere visibili, in base a ciò che si trova sopra di loro)
3 Bottom Track (Traccia in basso)	Clip di questa traccia saranno sempre in fondo



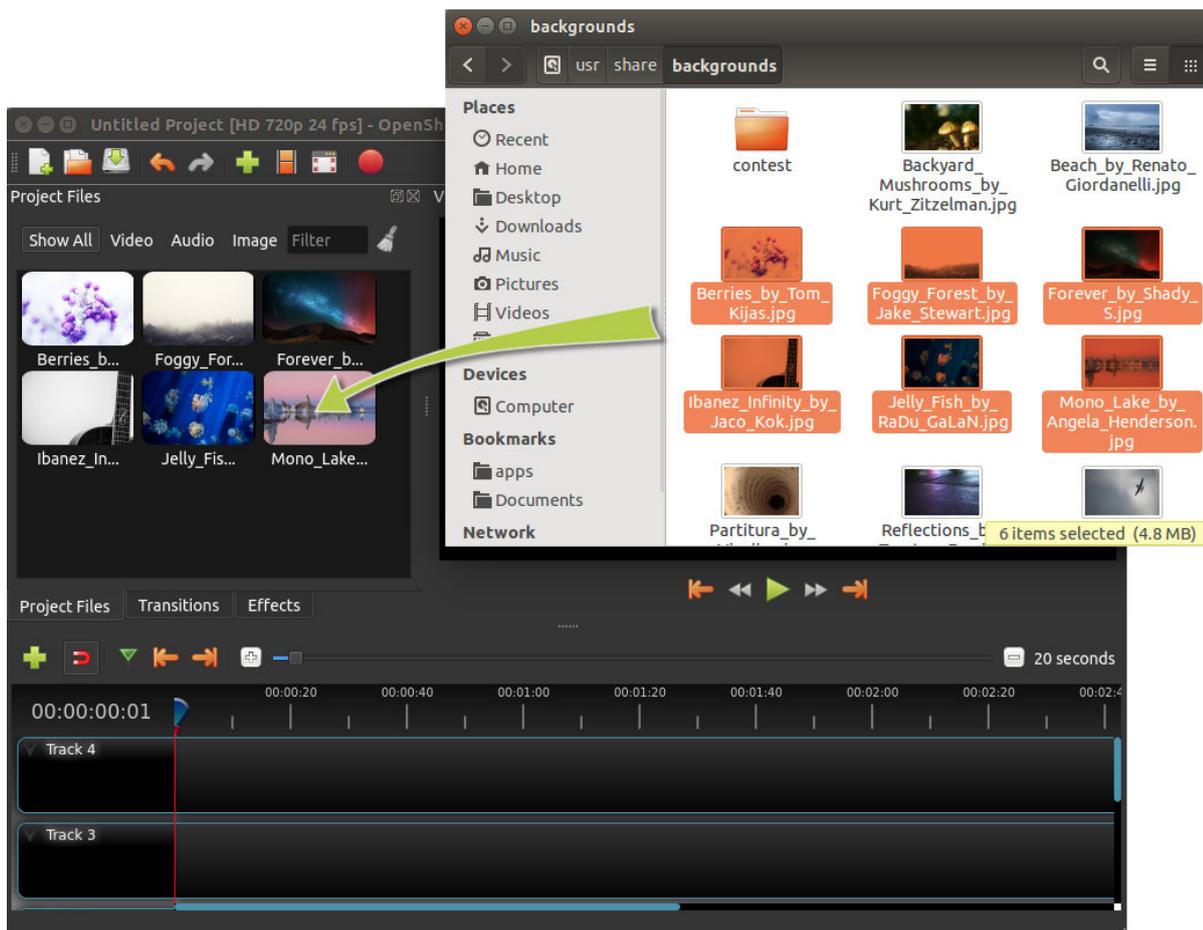
File

Prima di poter iniziare a creare un video, dobbiamo importare i file in OpenShot. La maggior parte dei tipi di file multimediali sono riconosciuti, come video, immagini e file audio. I file possono essere visualizzati e gestiti nel pannello Project File (File di progetto).

Importare i File

Ci sono molti modi per importare i file multimediali in OpenShot.

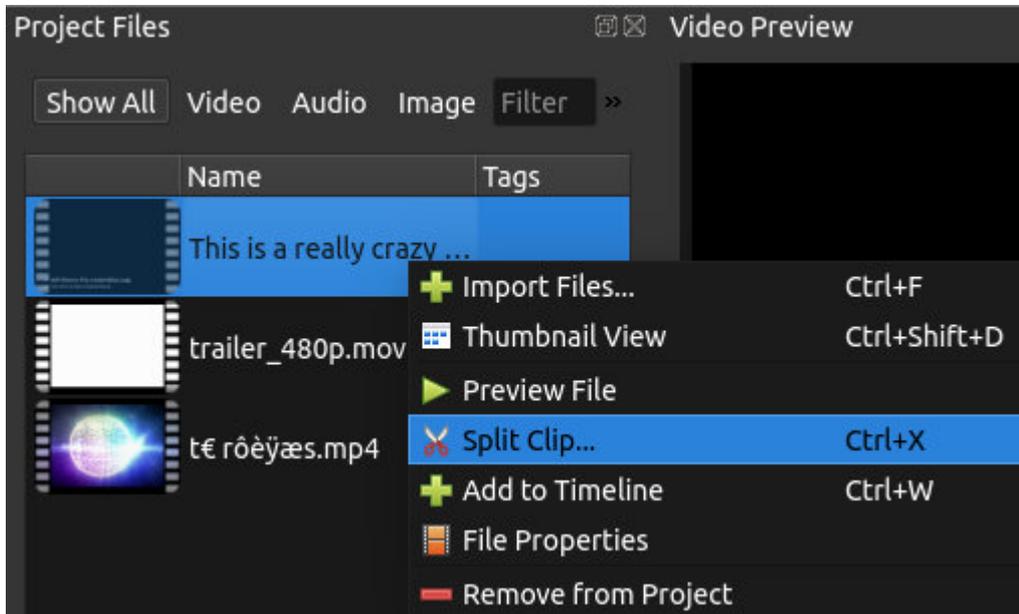
<i>Nome</i>	<i>Descrizione</i>
Drag and Drop	Trascina e rilascia i file dal tuo gestore di file (file explorer, finder, ecc...)
Fai click di destro → Import	Fai click con il tasto destro nel pannello File di progetto, scegli Import files (Importa file)...
File Menu→Import	Menù File → Import Files...
Import Files Toolbar (Barra di Importazione dei file)	Fai click sul pulsante Import files... Toolbar (nel menu in alto)





File Menu

Per visualizzare il menu file, fai un click di destra su un file (sul pannello Project Files). Qui puoi trovare le azioni che puoi effettuare dal menu file.



Nome	Descrizione
Import Files...	Importa file nel tuo progetto
Thumbnail/Detail	Attiva / disattiva la vista tra dettagli e anteprima
Preview File	Anteprima di un file multimediale
Split Clip...	Dividi un file in tante piccole clip
Edit Title	Modifica il titolo esistente di un file SVG
Duplicate Title	Crea una copia, quindi modifica il titolo copiato del file SVG
Add to Timeline	Aggiungi molti file alla sequenza temporale in un solo passaggio
File Properties	Visualizza le proprietà di un file, come frequenza dei fotogrammi, dimensioni, ecc ...
Remove from Project	Elimina un file dal progetto



Dividere le Clip

Se è necessario suddividere un file in molte clip più piccole prima di modificarlo, la finestra di dialogo Split Clip è costruita specificamente a questo scopo. Fai un click con il tasto destro su un file e scegli Split Clip... dal menu file. Questo apre la finestra di dialogo Split Clip. Usa questa finestra di dialogo per ritagliare rapidamente tutte le clip di cui hai bisogno. La finestra di dialogo rimane aperta dopo aver creato una clip, per consentire di ripetere i passaggi per la clip successiva. Al termine, basta chiudere la finestra di dialogo.

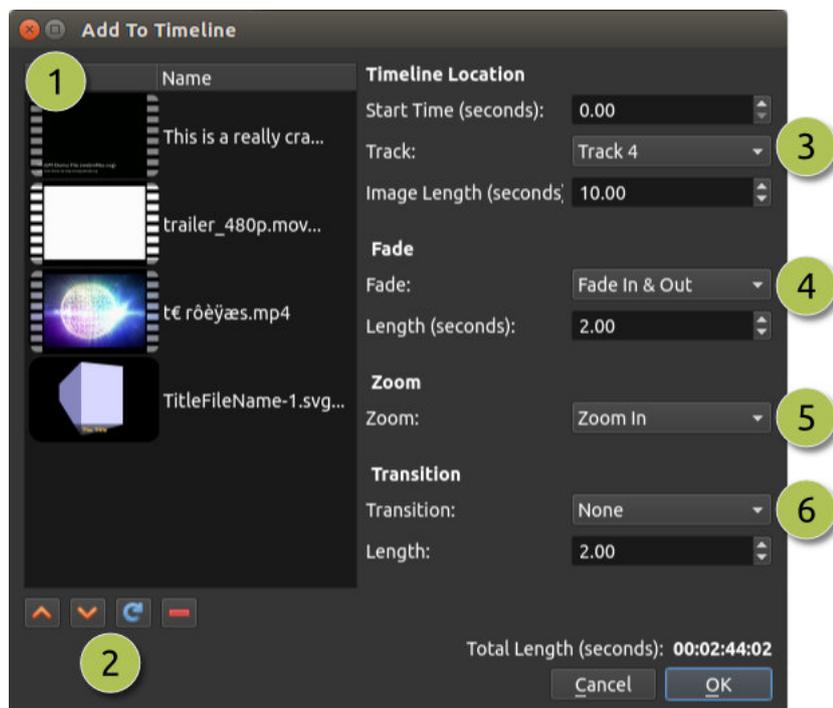


#Nome	Descrizione
1 Start of Clip (Inizio della clip)	Scegli il fotogramma iniziale della clip facendo clic su questo pulsante
2 End of Clip (Fine della clip)	Scegli il fotogramma finale della clip facendo clic su questo pulsante
3 Name of Clip (Nome della clip)	Inserisci un nome opzionale
4 Create Clip (Crea clip)	Crea la clip (ciò resetta questa finestra di dialogo, così da ripetere questi passaggi per ogni clip)



Aggiungere alla linea temporale

In alcuni casi, potrebbe essere necessario aggiungere contemporaneamente più file alla sequenza temporale. Ad esempio, una presentazione di foto o un gran numero di brevi video clip. La finestra di dialogo Add to Timeline può automatizzare questa attività per te. Innanzitutto, seleziona tutti i file che devi aggiungere, fai click con il pulsante destro del mouse e scegli Add to Timeline (Aggiungi a sequenza temporale).

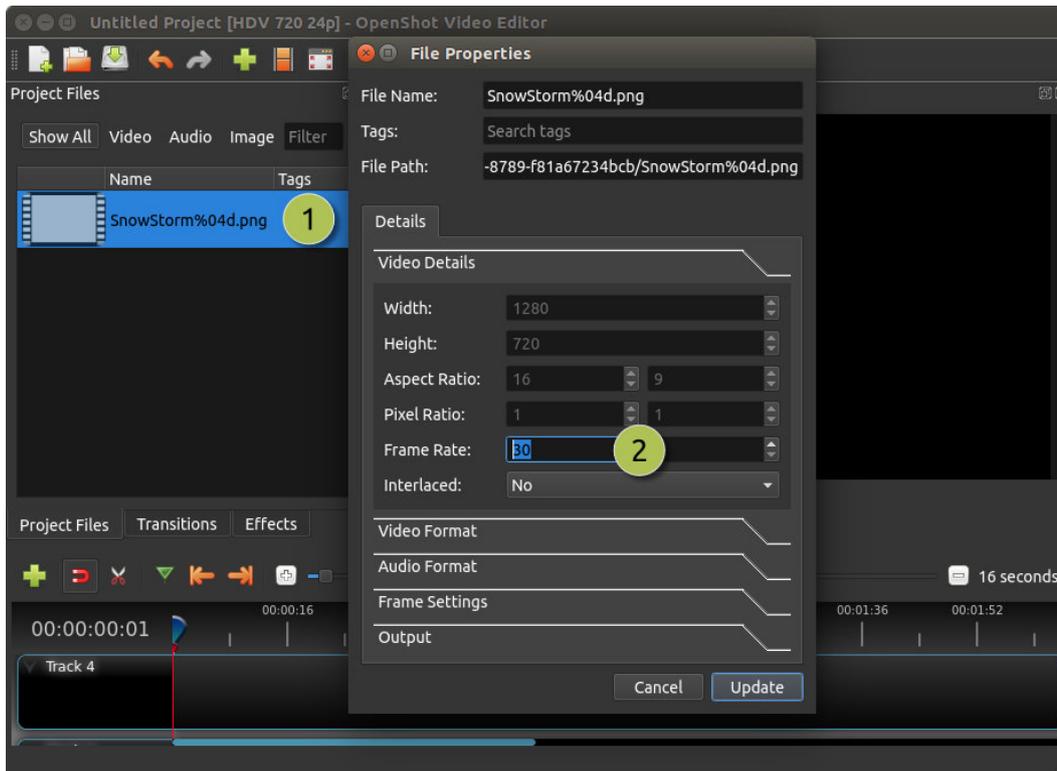


#Nome	Descrizione
1 File selezionati	L'elenco dei file selezionati che devono essere aggiunti alla sequenza temporale
2 Ordine dei File	Usa questi pulsanti per riordinare l'elenco dei file (sposta su, sposta giù, randomizza, rimuovi)
3 Timeline Position (Posizione nella sequenza temporale)	Scegli la posizione iniziale e la traccia dove devono essere inseriti questi file nella sequenza temporale
4 Opzione Fade	Fade In (Dissolvenza in entrata), Fade Out (dissolvenza in uscita), entrambi o nessuno
5 Opzione Zoom	Zoom in (Zoom avanti), Zoom Out (Zoom indietro) o nessuno
6 Transitions (Transizioni)	Scegli una transizione specifica da utilizzare tra file, casuale o nessuno



Properties (Proprietà)

Per visualizzare le proprietà di qualsiasi file importato nel tuo progetto video, fai click destro sul file, e scegli le proprietà del file (File Properties). Questa operazione lancerà la finestra di dialogo delle proprietà del file, la quale mostrerà le informazioni del tuo file multimediale. Per alcuni tipi di immagini (i.e. sequenze di immagini), puoi regolare la frequenza dei fotogrammi anche in questa finestra di dialogo.



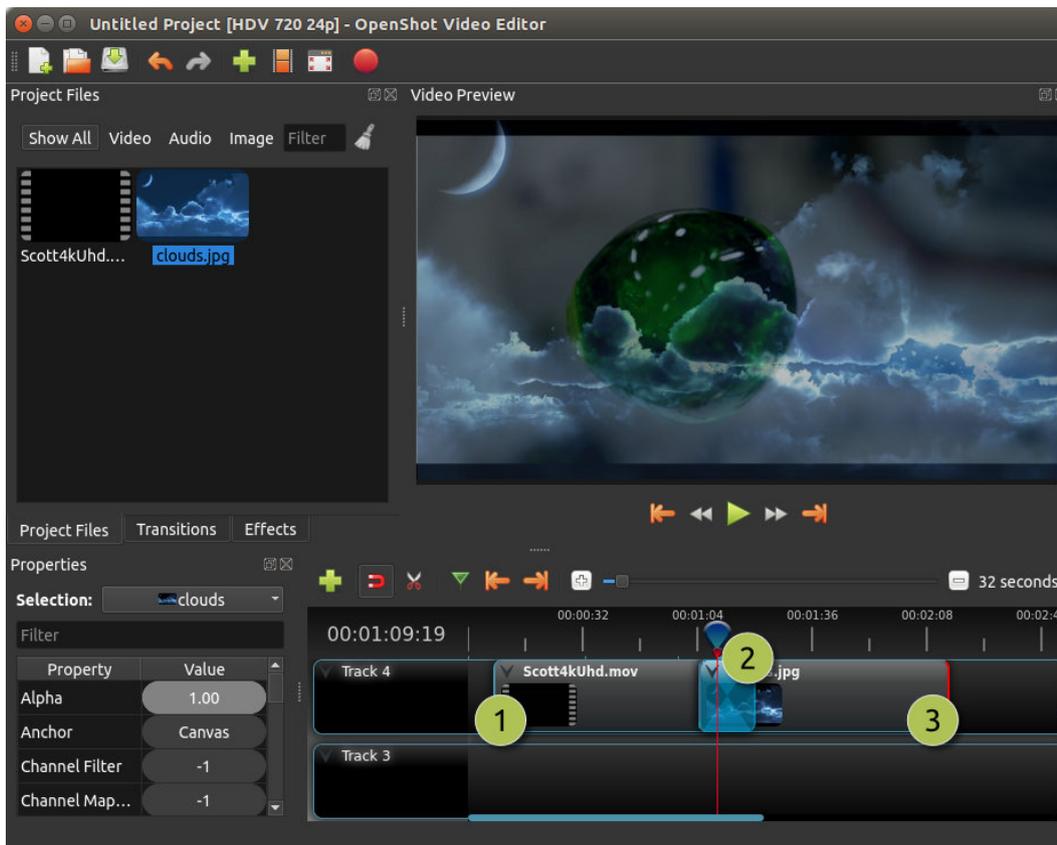
#Nome	Descrizione
1 File Properties	Seleziona una sequenza di immagini nel pannello Project Files, fai click destro e scegli File Properties (proprietà del file)
2 Frame Rate (frequenza dei fotogrammi)	Per una sequenza di immagini, puoi anche adattare la frequenza dei fotogrammi (frame rate) delle animazioni



Clip

Ogni file multimediale che aggiungi alla sequenza temporale di OpenShot è chiamato clip, ed è visualizzato da un rettangolo arrotondato nero (come mostrato nello screenshot qui di seguito). Una clip ha un ampio numero di proprietà, le quali influiscono sulla modalità di rendering e composizione della clip, come scala, posizione, rotazione e alfa. Queste proprietà possono anche essere animate nel tempo e, se combinate insieme, possono creare effetti sorprendenti.

Panoramica



#Nome	Descrizione
1Clip 1	Un video clip
2Transizione	Una transizione graduale tra 2 clip
3Clip 2	Una clip immagine



Tagliare & suddividere in parti (Slicing)

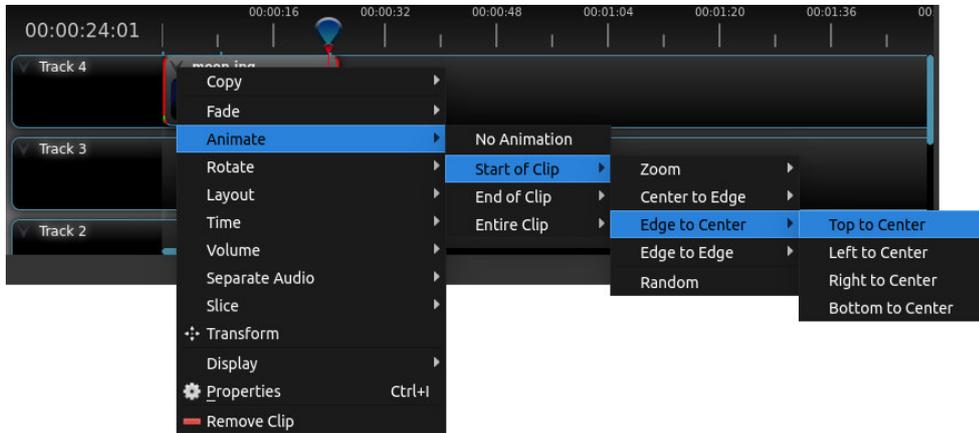
OpenShot possiede molti semplici modi per regolare le posizioni iniziali e finali di una clip (altrimenti conosciute come tagliare). Il metodo più comune è semplicemente afferrare il bordo sinistro (o destro) della clip e trascinarlo. Ecco un elenco di metodi per tagliare le clip in OpenShot:

Nome	Descrizione
Slice	Quando la testina di riproduzione (ovvero la linea di riproduzione rossa) si sovrappone a una clip, fai click con il pulsante destro del mouse sulla clip e scegli Slice
Slice All	Quando la testina di riproduzione si sovrappone a molte clip, fai click con il tasto destro sulla testina di riproduzione e scegli Slice All (questa funzione taglia tutte le clip intersecanti)
Resizing Edge	Passa il mouse sopra il bordo di una clip per ridimensionare il bordo
Split Dialog	Fai click con il tasto destro su un file e seleziona Split Clip (Dividi clip). Apparirà una finestra di dialogo che consente di creare molte piccole porzioni in un singolo file video.
Razor Tool (Strumento di rasoio)	Lo strumento di rasoio (razor tool) taglia una clip ovunque fai un click, perciò fai attenzione. È facile e pericoloso.



Menù delle preimpostazioni (Preset Menu)

OpenShot ha tantissime fantastiche animazioni preimpostate e proprietà della clip, come dissolvenza, scorrimento, zoom, ecc ... È possibile accedere a queste preimpostazioni facendo click con il tasto destro su una clip.



Nome	Descrizione
Fade	Dissolvenza in entrata o in uscita di una clip (spesso più semplice dell'uso di una transizione)
Animate	Ingrandisci e fai scorrere una clip
Rotate	Ruota o capovolgi un video
Layout	Riduci o ingrandisci un video e muoviti rapidamente in qualsiasi angolo
Time	Inverti e accelera o rallenta la riproduzione del video
Volume	Crea gli effetti di dissolvenza in entrata e in uscita (fade in o fade out) nel volume di una clip
Separate Audio	Crea una clip per ogni traccia audio
Slice	Taglia la clip alla posizione della testina di riproduzione
Transform	Abilita la modalità di trasformazione
Display	Mostra un grafico a forma d'onda o una miniatura per una clip
Properties	Mostra il pannello delle proprietà (Properties) per una clip
Copy / Paste	Copia e incolla i fotogrammi chiave o duplica una intera clip (con tutti i fotogrammi chiave)
Remove Clip	Elimina una clip dalla sequenza temporale



Transform

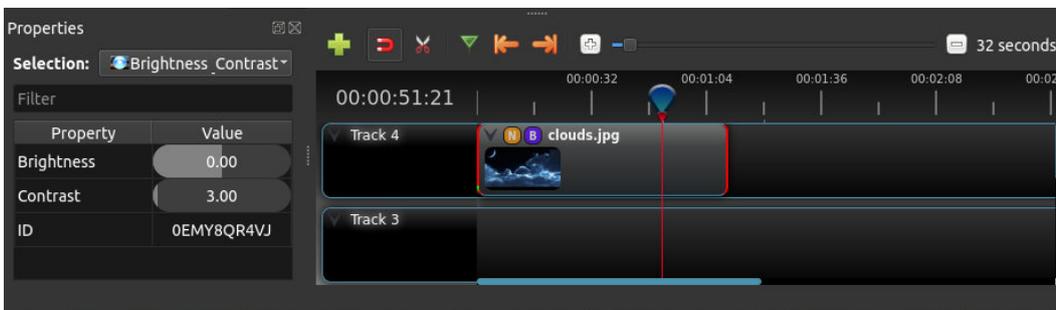
Per sistemare rapidamente la posizione e la scala di una clip, seleziona una clip sulla sequenza temporale, fai click di destro e scegli **Transform**. Afferra una qualsiasi delle piccole maniglie blu per regolare la scala e prendi il cerchio centrale per spostare l'immagine. Nota: presta molta attenzione a dove si trova la testina di riproduzione (ovvero la linea di riproduzione rossa). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione di riproduzione corrente, per aiutare a creare animazioni.



Per maggiori informazioni sui fotogrammi chiave e sulle animazioni, vedi il capitolo **Animazioni**.

Effetti

Oltre alle numerose proprietà della clip che possono essere animate e regolate, è anche possibile rilasciare un effetto direttamente su una clip. Ogni effetto è rappresentato da un'icona con una piccola lettera. Facendo click sull'icona dell'effetto si popoleranno le proprietà di quell'effetto e ciò ti consentirà di modificarle (e animarle).





Proprietà (Properties)

Di seguito è riportato un elenco di proprietà della clip che possono essere modificate e, nella maggior parte dei casi, animate nel tempo. Per visualizzare le proprietà di una clip, fai click con il pulsante destro del mouse e scegli Properties. Viene visualizzato l'editor delle proprietà, in cui è possibile modificare queste proprietà. Nota: presta molta attenzione a dove si trova la testina di riproduzione (ovvero la linea di riproduzione rossa). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione di riproduzione corrente, per aiutare a creare le animazioni.

Nome	Descrizione
Gravity Type	La gravità di una clip determina dove si aggancia al suo genitore
Scale Type	La scala determina come ridimensionare una clip per adattarla al suo genitore
Frame Display Type	Il formato per visualizzare il numero dei fotogrammi (se presente)
Scale X	Curva che rappresenta il ridimensionamento orizzontale in percentuale (da 0 a 1)
Scale Y	Curva che rappresenta il ridimensionamento verticale in percentuale (da 0 a 1)
Location X	Curva che rappresenta la posizione X relativa in percentuale in base alla gravità (da -1 a 1)
Location Y	Curva che rappresenta la posizione Y relativa in percentuale in base alla gravità (da -1 a 1)
Rotation	Curva che rappresenta la rotazione (da 0 a 360)
Alpha	Curva che rappresenta l'alpha (da 1 a 0)
Time	Curva che rappresenta i fotogrammi nel tempo da riprodurre (utilizzato per la velocità e la direzione del video)
Volume	Curva che rappresenta il volume (da 0 a 1)
Shear X	Curva che rappresenta l'angolo di taglio X in gradi (-45,0 = sinistra, 45,0 = destra)
Shear Y	Curva che rappresenta l'angolo di taglio Y in gradi (-45,0 = giù, 45,0 = su)
Channel Filter	Un numero che rappresenta un canale audio da filtrare (cancella tutti gli altri canali)
Channel Mapping	Un numero che rappresenta un canale audio da riprodurre (funziona solo quando si filtra un canale)
Has Audio	Un'esclusione facoltativa per determinare se questa clip ha un audio (-1 = non definito, 0 = no, 1 = sì)
Has Video	Un'esclusione facoltativa per determinare se questa clip ha un video (-1 = non definito, 0 = no, 1 = sì)
Waveform	Dovrebbe essere utilizzata una forma d'onda al posto dell'immagine della clip
Waveform Color	Curva che rappresenta il colore dell'onda audio

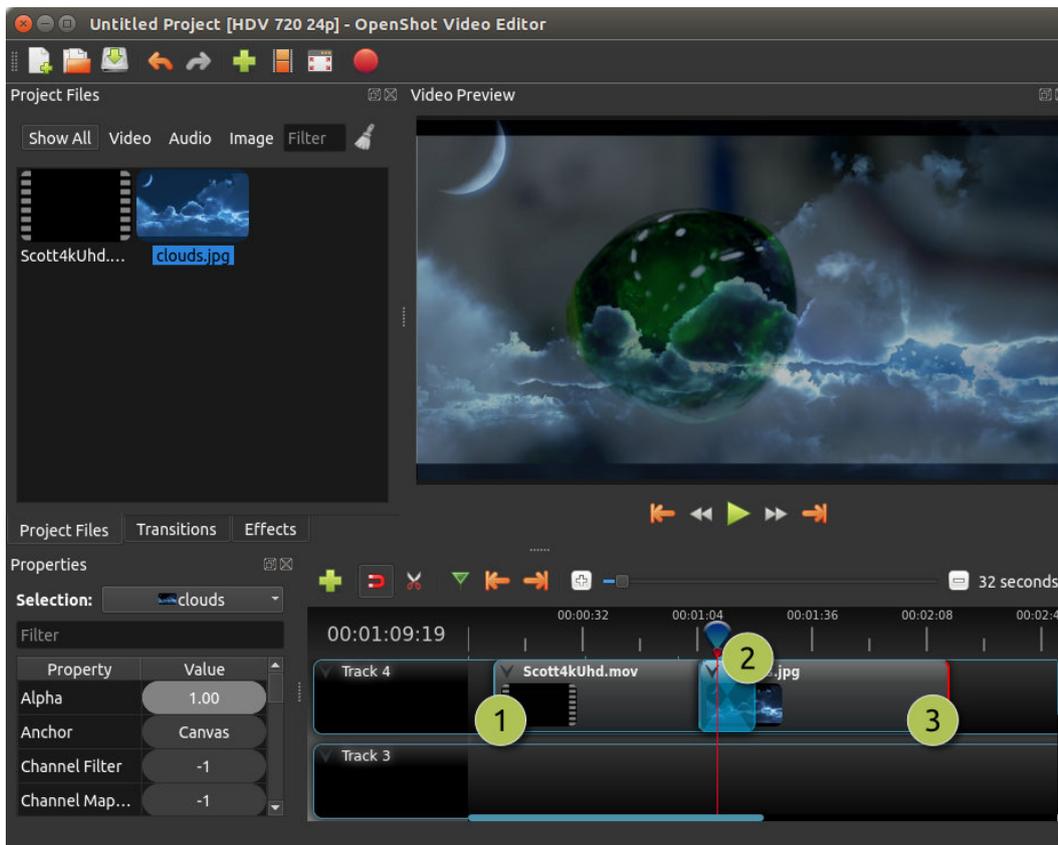
Per maggiori informazioni sui fotogrammi chiave e sulle animazioni, vedi il capitolo **Animazioni**.



Transitions (Transizioni)

Una Transizione viene utilizzata per sfumare gradualmente (o pulire) tra due clip. In OpenShot, le transizioni sono rappresentate da rettangoli arrotondati e blu sulla linea temporale. Vengono creati automaticamente quando si sovrappongono due clip e possono essere aggiunti manualmente trascinandone uno sulla timeline (sequenza temporale) dal pannello Transitions. Una transizione deve essere posizionata sopra una clip (sovrapponendola), con la posizione più comune all'inizio o alla fine.

Panoramica

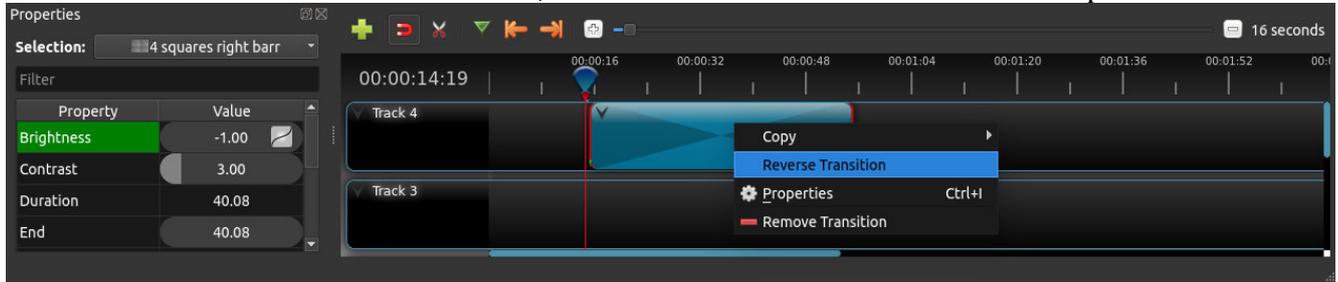


#Nome	Descrizione
1 Clip 1	Un video clip
2 Transition	Una transizione graduale tra le 2 clip, creata automaticamente sovrapponendo le clip.
3 Clip 2	Una clip immagine



Direzione

Le transizioni regolano l'alfa / la trasparenza della clip sottostante e possono sbiadire da opaco a trasparente o da trasparente a opaco. Fare click con il tasto destro e selezionare Reverse Transition per cambiare la direzione della dissolvenza. Puoi anche regolare manualmente la curva della luminosità, animando la dissolvenza nel modo che preferisci.



Taglio & Suddivisione

OpenShot offre molti semplici modi per regolare le posizioni iniziale e finale di una transizione (altrimenti nota come taglio). Il metodo più comune è semplicemente afferrare il bordo sinistro (o destro) della transizione e trascinarlo. Ecco un elenco di metodi per tagliare le transizioni in OpenShot:

Nome	Descrizione
Slice	Quando la testina di riproduzione (ovvero la linea di riproduzione rossa) si sovrappone a una transizione, fai click con il pulsante destro del mouse sulla transizione e scegli Slice (ovvero Taglia)
Slice All	Quando la testina di riproduzione si sovrappone a molte transizioni, fai click con il pulsante destro del mouse sulla testina di riproduzione e scegli Slice All (taglia tutte le transizioni intersecanti)
Resizing Edge	Passa il mouse sul bordo di una transizione e ridimensiona il bordo
Razor Tool (Strumento Rasoio)	Lo strumento rasoio (Razor Tool) taglia una transizione ovunque fai click, quindi fai attenzione. Facile e pericoloso.

Properties (Proprietà)

Di seguito è riportato un elenco di proprietà di transizione che possono essere modificate e, nella maggior parte dei casi, animate nel tempo. Per visualizzare le proprietà di una transizione, fai click con il pulsante destro del mouse e scegli **Properties**. Viene visualizzato l'editor delle proprietà, in cui è possibile modificare queste proprietà. NOTA: presta attenzione a dove si trova la testina di riproduzione (ovvero la linea di riproduzione rossa). I fotogrammi chiave vengono creati automaticamente nella posizione di riproduzione corrente.

Nome	Descrizione
Brightness (Luminosità)	Curva che rappresenta la luminosità dell'immagine di transizione, che influenza la dissolvenza / cancellazione (da -1 a 1)
Contrast (Contrasto)	Curva che rappresenta il contrasto dell'immagine di transizione, che influisce sulla morbidezza / durezza della dissolvenza/ cancellazione (da 0 a 20)

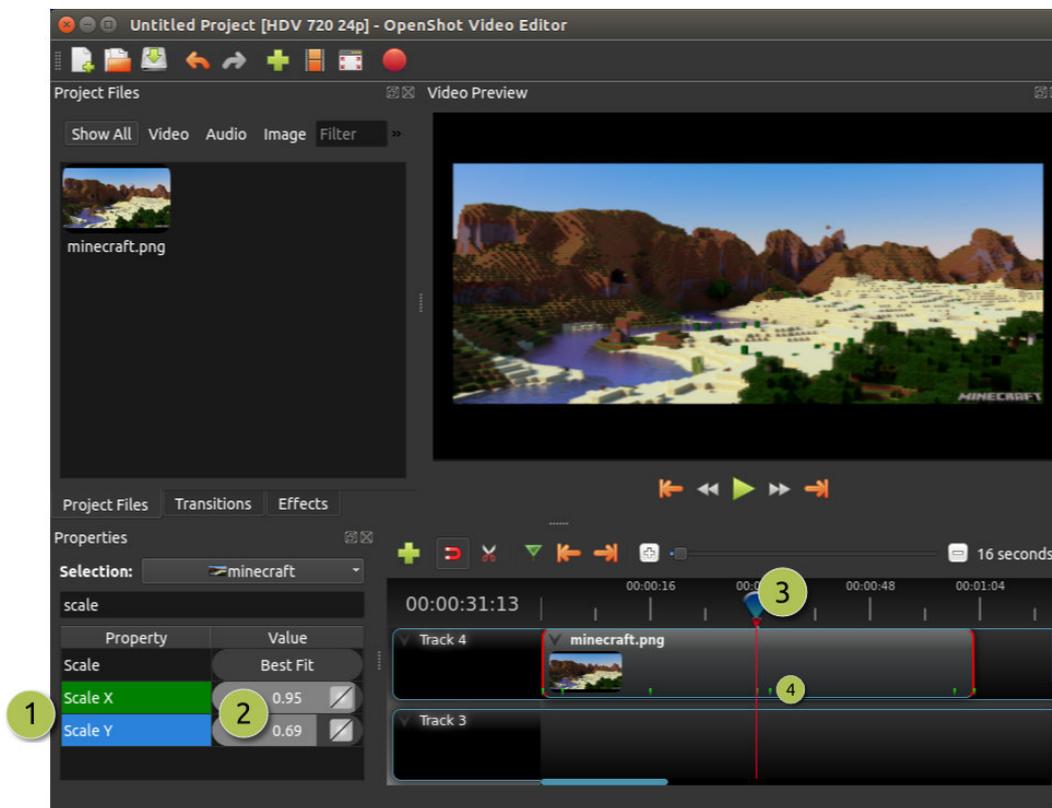


Nome	Descrizione
Replace Image (Sostituisce immagine)	Per il debug di un problema, questa proprietà visualizza l'immagine di transizione (anziché diventare una trasparenza)

Animazioni

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

Panoramica



#Nome	Descrizione
1 Green Property (proprietà di colore verde)	Quando la testina di riproduzione si trova su un fotogramma chiave, la proprietà appare verde
1 Blue Property (proprietà di colore blu)	Quando la testina di riproduzione si trova su un valore interpolato, la proprietà appare blu
2 Value Slider	Fai click e trascina il mouse per regolare il valore (questo crea automaticamente un fotogramma chiave, se necessario)
3 Play-head	Posiziona la testina di riproduzione su una clip nel punto in cui è necessario un fotogramma chiave
4 Key frame Markers (marcatori dei fotogrammi chiave)	Piccoli SIMBOLI a forma di spunta verdi sono disegnati in tutte le posizioni dei fotogrammi chiave (su una clip)



Key Frames (Fotogrammi chiave)

Per creare un fotogramma chiave in OpenShot, posiziona semplicemente la testina di riproduzione (ovvero la posizione di riproduzione) in qualsiasi punto sopra una clip e modifica le proprietà nella finestra di dialogo delle proprietà. Se la proprietà supporta i fotogrammi chiave, diventerà verde e sulla clip verrà visualizzato un piccolo segno di spunta verde in quella posizione. Sposta la testina di riproduzione in un altro punto sopra quella clip e regola di nuovo le proprietà. Tutte le animazioni richiedono almeno 2 fotogrammi chiave, ma possono supportarne un numero illimitato. Per regolare la modalità di interpolazione, fai click con il tasto destro sull'icona del piccolo grafico accanto a un valore di proprietà.

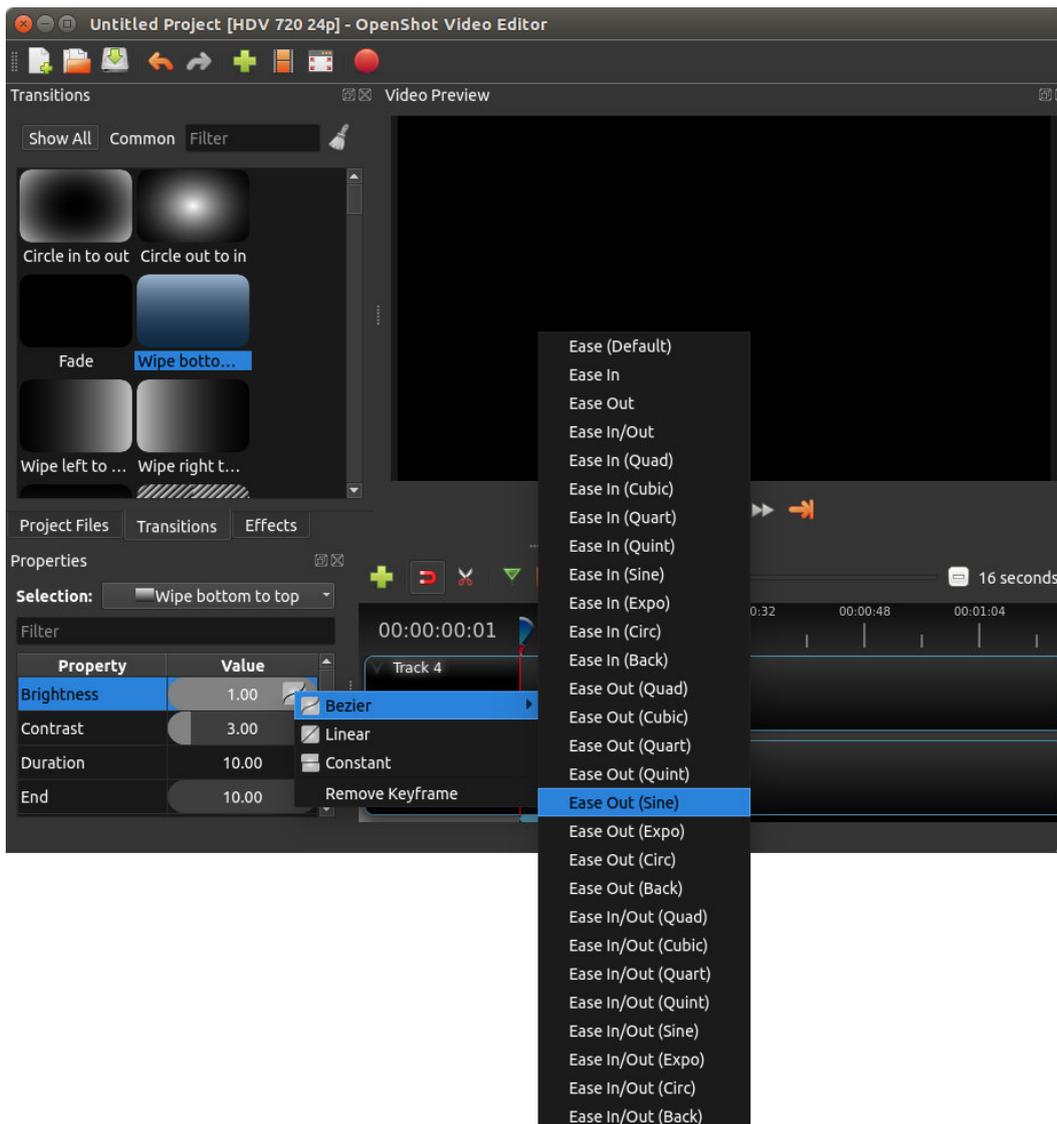
Nome	Descrizione
Bézier	I valori interpolati utilizzano una curva quadratica, andamento in entrata e in uscita
Linear (Lineare)	I valori interpolati sono calcolati in modo lineare (la distanza tra ogni valore è uguale)
Constant (Costante)	I valori interpolati rimangono invariati fino al prossimo fotogramma chiave e passano al nuovo valore



Preimpostazioni Bézier

Quando si utilizza una curva di Bézier per l'animazione, OpenShot include più di 20 presets per la curva (ovvero che influenzano la forma della curva). Ad esempio, **Ease-In** ha una pendenza più graduale all'inizio, rendendo l'animazione più lenta all'inizio e più veloce alla fine. **Ease-In / Out (Back)** ha un inizio e una fine graduale, ma in realtà supera il valore atteso e poi torna indietro (producendo un effetto di rimbalzo).

Per scegliere una preimpostazione curva, fare clic con il tasto destro sull'icona del piccolo grafico accanto a un fotogramma chiave.

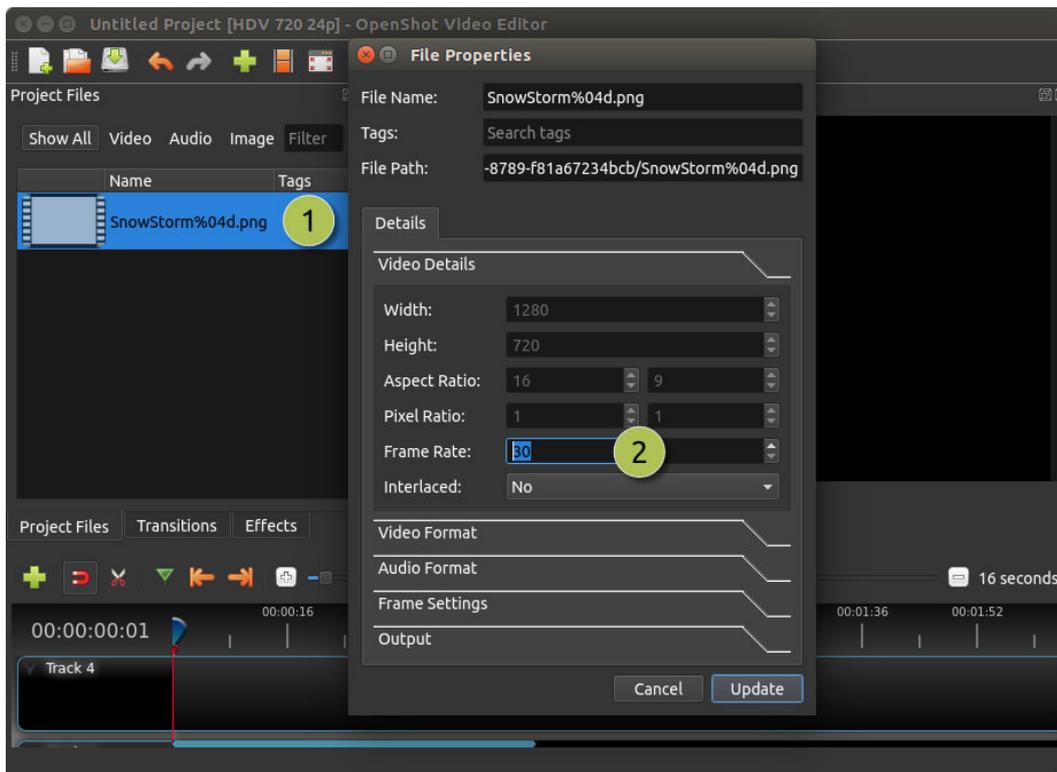




Sequenze di immagini

Se hai una sequenza di immagini chiamate in modo simile (come per esempio cat001.png, cat002.png, cat003.png, ecc...), puoi semplicemente trascinare una di loro all'interno di OpenShot, e ti verrà richiesto di importare l'intera sequenza.

Per regolare la frequenza dei fotogrammi dell'animazione, fai click con il pulsante destro del mouse e scegli **File Properties** (Proprietà file) nel pannello Project File e regola la frequenza dei fotogrammi. Dopo aver impostato la corretta frequenza dei fotogrammi, trascina l'animazione nella sequenza temporale.



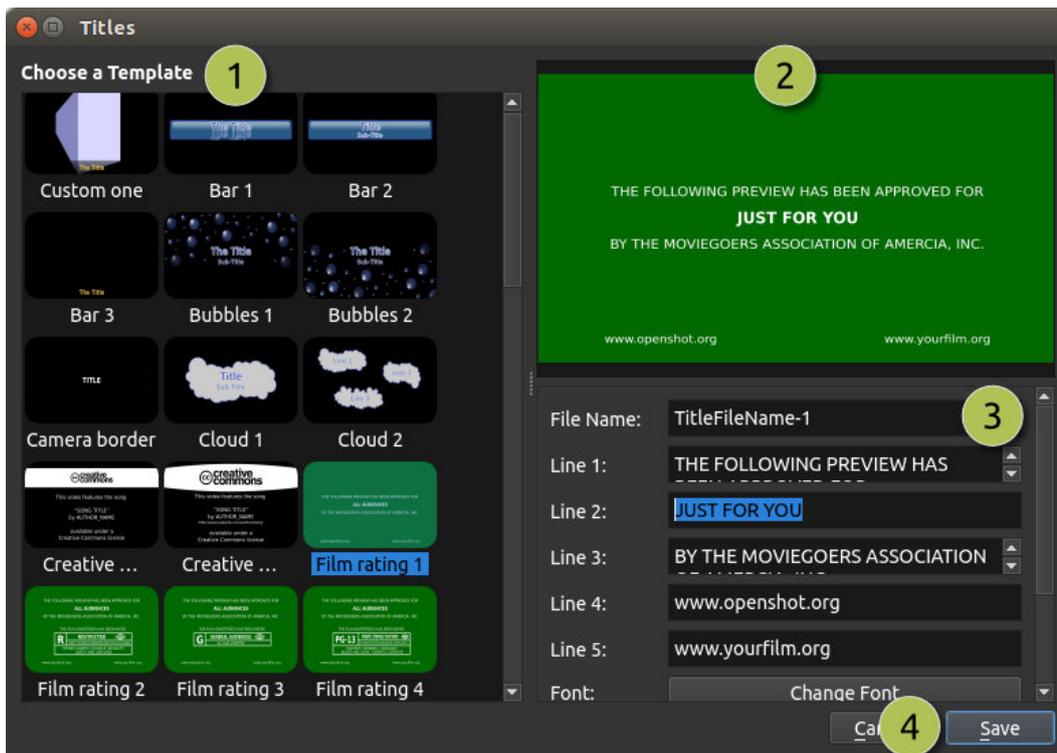
#Nome	Descrizione
1 File Properties (Proprietà File)	Seleziona una sequenza di immagini nel pannello Project File, fai click con il pulsante destro del mouse e scegli File Properties
2 Frame Rate (Frequenza dei fotogrammi)	Regola la frequenza dei fotogrammi dell'animazione. In genere, le animazioni disegnate a mano usano 12 fotogrammi al secondo.



Titoli

L'aggiunta di testo e titoli è un aspetto importante del video editing e OpenShot include un editor di titoli facile da usare. Utilizzare il menu Title (situato nel menu principale di OpenShot) per avviare l'Editor dei titoli. Puoi anche usare la scorciatoia da tastiera Ctrl + T.

Panoramica



#Nome	Descrizione
1 Choose a Template (Scegli un modello)	Scegli tra tutti i modelli di titoli vettoriali disponibili
2 Preview Title	Visualizza l'anteprima del titolo mentre apporti le modifiche
3 Title Properties (Proprietà titolo)	Cambia il testo, i colori o modifica in un editor di immagini SVG avanzato (come Inkscape)
4 Save (Salva)	Salva e aggiunge il titolo al tuo progetto

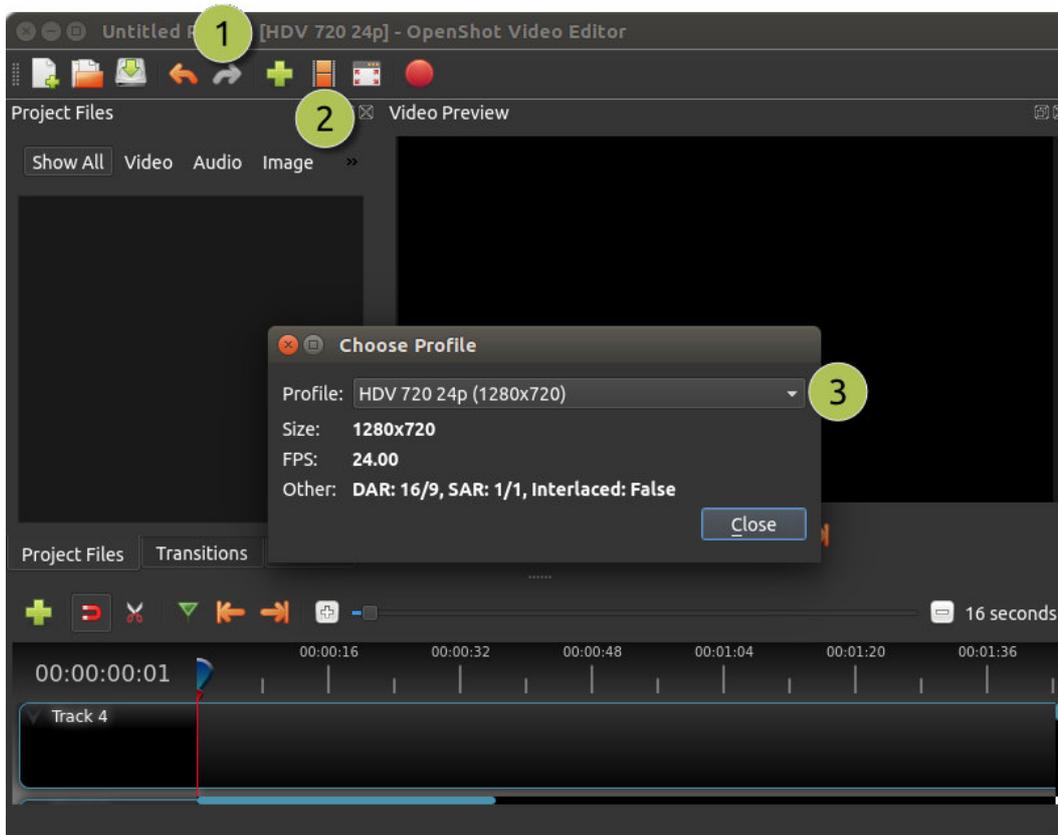


Profiles (Profili)

Un profilo è una raccolta di impostazioni video comuni (dimensioni, frequenza dei fotogrammi, proporzioni, ecc ...). I profili vengono utilizzati durante la modifica, l'anteprima e l'esportazione per fornire un modo rapido per passare da una combinazione comune di queste impostazioni.

Profilo del progetto

Il profilo del progetto viene utilizzato durante l'anteprima del progetto e la modifica. Il profilo di progetto predefinito è "HD 720p 24fps". È consigliabile passare sempre al profilo di destinazione prima di iniziare la modifica. Ad esempio, se scegli come target 1080p 30fps, passa a quel profilo prima di iniziare a modificare il tuo progetto.

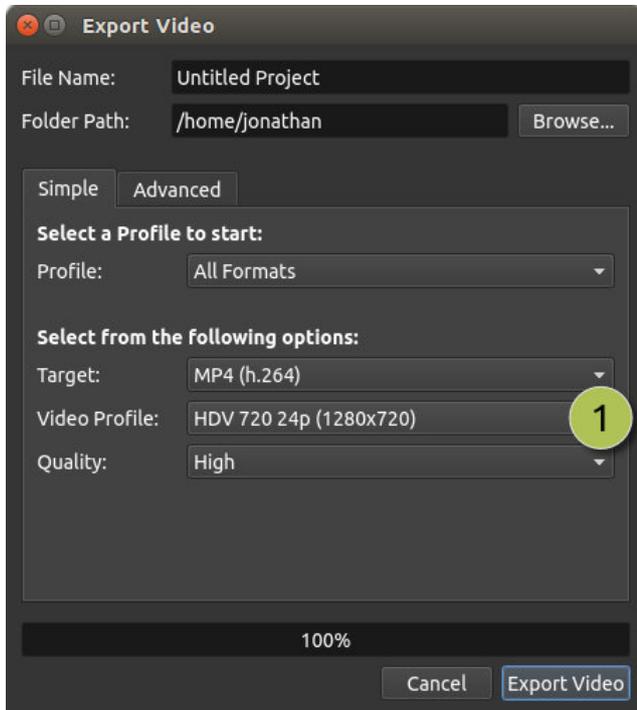


#Nome	Descrizione
1 Title Bar (barra del titolo)	La barra del titolo di OpenShot visualizza il profilo corrente del titolo)
2 Profile Button (pulsante Profilo)	Lancia la finestra di dialogo dei profili
3 Choose Profile (Scegli profilo)	Scegli un profilo per modificarlo e visualizzarlo



Esporta Profilo

Export Profile “Esporta Profilo” il cui valore predefinito è sempre il profilo del progetto corrente, ma può essere modificato per targetizzare profili diversi.



#Nome	Descrizione
1 Choose Profile (Scegli profilo)	Scegli un profilo per esportarlo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Risorse per l'apprendimento

Per padroneggiare facilmente l'uso di OpenShot, puoi trovare diversi tutorial video su YouTube. Elenchiamo qui alcuni tutorial esistenti in inglese. Tuttavia, se esegui una ricerca su YouTube, è probabile che tu possa trovare di più e anche qualcosa nella tua lingua.

Una guida rapida di 30 minuti per chi comincia ad approcciarsi ad OpenShot

https://youtu.be/l_r12b99TIg

OpenShot canale YouTube dedicato

<https://www.youtube.com/user/JonOomph/videos>

Coordinamento del progetto



Co&So (Italia)
www.coeso.org

Partners del progetto



Più Communication (Italia)
www.piucommunication.com



Município de Lousada (Portogallo)
www.cm-lousada.pt



Yaşar University (Turchia)
www.yasar.edu.tr



Direcția Generală de Asistență
Socială și Protecția Copilului Harghita
Harghita Megyei Szociális és
Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság

Harghita Megyei Szociális és Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság
(Romania)

www.dgaspchr.ro



European University Cyprus (Cipro)
www.euc.ac.cy



www.educLab.eu