

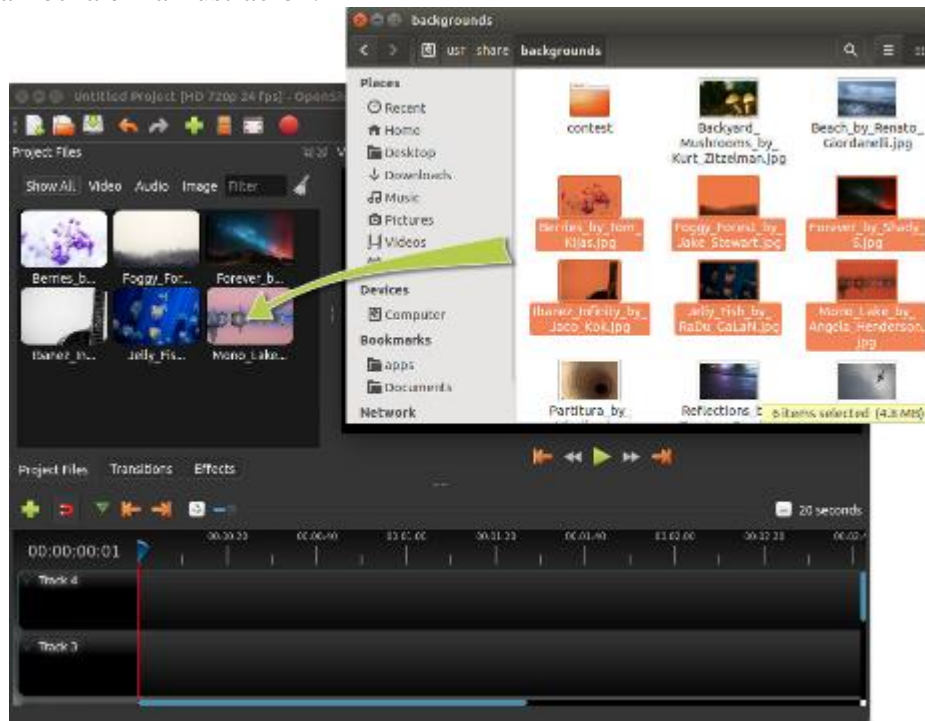
OpenShot

Tutorial rápido

Usar OpenShot es muy fácil y este tutorial lo llevará a través de los conceptos básicos en menos de 5 minutos. Después de este tutorial, podrá hacer una simple presentación de diapositivas con música.

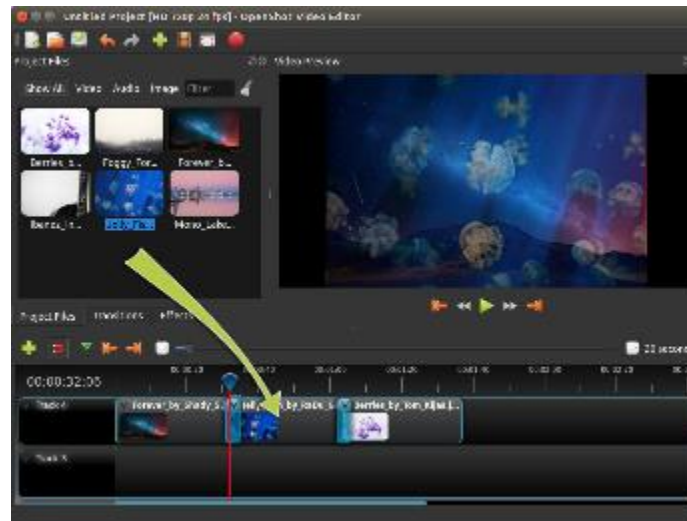
Paso 1 – Importar fotos y música Photos & Music

Antes de que pueda comenzar a hacer un video necesita importar archivos a OpenShot. Arrastre y suelte algunas imágenes (* .JPG, * .PNG, etc.) y un archivo de música (la mayoría de los formatos funcionarán) desde alguna carpeta en su equipo hacia OpenShot. Asegúrese de soltar los archivos donde apunta la flecha en la ilustración.



Paso 2 – Organización de las fotos en la línea de tiempo

Luego arrastre cada foto a la línea de tiempo (como se ve en la imagen anterior). La línea de tiempo representa su video final así que organice sus fotos en la secuencia que desee que aparezcan en su video. Si superpone dos clips, OpenShot creará automáticamente un desvanecimiento suave entre ellos y se mostrará con rectángulos azules redondeados entre los clips. Recuerde: puede reorganizar los clips tantas veces como sea necesario simplemente arrastrándolos y soltándolos.



Paso 3 – Agregar música a la línea de tiempo

Para que la presentación de diapositivas sea más interesante se necesita agregar algo de música. Debería haber importado un archivo de música en el paso 1. Haga clic en el archivo de música y arrástrelo a la línea de tiempo. Si la canción es demasiado larga tome el borde derecho de su clip de música y cambie el tamaño para que sea más pequeño.





Paso 4 – Vista previa del proyecto

Para obtener una vista previa de cómo se ve y suena el video haga clic en el botón Reproducir debajo de la ventana de vista previa. También puede pausar, rebobinar y avanzar rápidamente su proyecto de video haciendo clic en los botones correspondientes.



Paso 5 – Exportar el video final

Una vez que esté satisfecho con su video de presentación de diapositivas, el siguiente paso es exportarlo. Esto convertirá su proyecto OpenShot en un solo archivo de video, que funcionará en la mayoría de los reproductores multimedia (como VLC) o sitios web (como YouTube, Vimeo, etc.).

Haga clic en el icono Exportar video en la parte superior de la pantalla (o use el menú **Archivo > Exportar** video). Elija una de las muchas opciones de exportación preestablecidas y haga clic en el botón *Exportar* video.



Ahora debe tener una comprensión básica de cómo funciona OpenShot: importar, organizar, vista previa y exportar. Se Espera que este tutorial le haya tomado menos de 5 minutos para completar. Lea el resto de esta guía para obtener una comprensión más detallada de OpenShot y sus funciones avanzadas.



Guía completa *OpenShot*

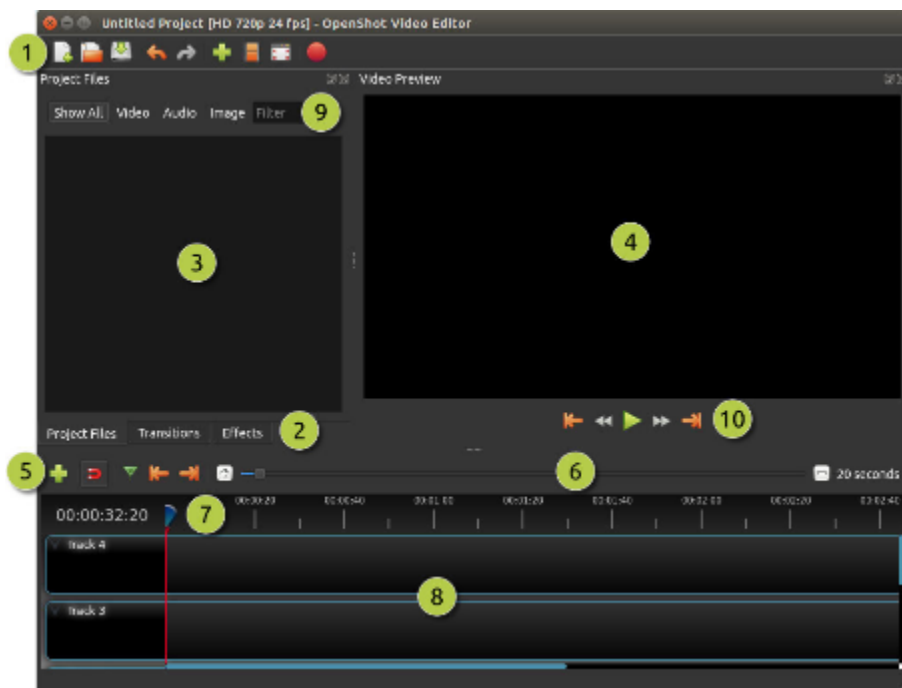
Ventana principal

El editor de videos OpenShot tiene una ventana principal que contiene la mayoría de la información, botones y menús necesarios para editar su proyecto de video.

Definiciones básicas:

- **Fotograma:** Representa el contenido de la película en un instante de tiempo, viene a ser como un momento específico de la película, equivale a un cuadro, entre más fotogramas existan, más duración tiene la película.
- **Fotograma clave:** Fotograma clave: son aquellos fotogramas con un contenido específico, que se crea, por lo tanto, para agregar un nuevo contenido que no existe en la película.
- **Fotograma normal:** Siempre siguen a los fotogramas clave, no representan contenido nuevo y son de color gris. El último fotograma de una secuencia de fotogramas normales es representado por un cuadrado blanco sobre fondo gris.
- **Fotograma contenedor:** No son fotogramas dichos propiamente sino que ocupan un lugar dentro de la línea de tiempo en la que se le puede agregar uno.
- **Clip de video:** Un videoclip o clip de vídeo es un cortometraje generalmente musical, compuesto por secuencias breves y muchas veces inconexas. El concepto puede asociarse a los vídeos musicales.
- **Línea de tiempo:** La noción de línea tiene varios usos, en este caso interesa su acepción como una sucesión de elementos que se ubican uno detrás de otro o uno junto al otro. La idea de tiempo alude a la duración de las cosas o al ordenamiento de los sucesos.
- **Cuadro (frame):** Un cuadro, en inglés frame, es la mínima imagen completa registrable para vídeo y televisión. Equivale por lo general a 1/30 o 1/25 de segundo, dependiendo de los sistemas. Se suele utilizar como sinónimo de fotograma, pero son conceptos diferentes, propios de tecnologías distintas.
- **Forma de onda:** Una onda es una perturbación que se propaga desde el punto en que se produjo hacia el medio que rodea ese punto. La forma de la onda es la foto de la perturbación propagándose, la instantánea que congela las posiciones de todas las partículas en ese instante.

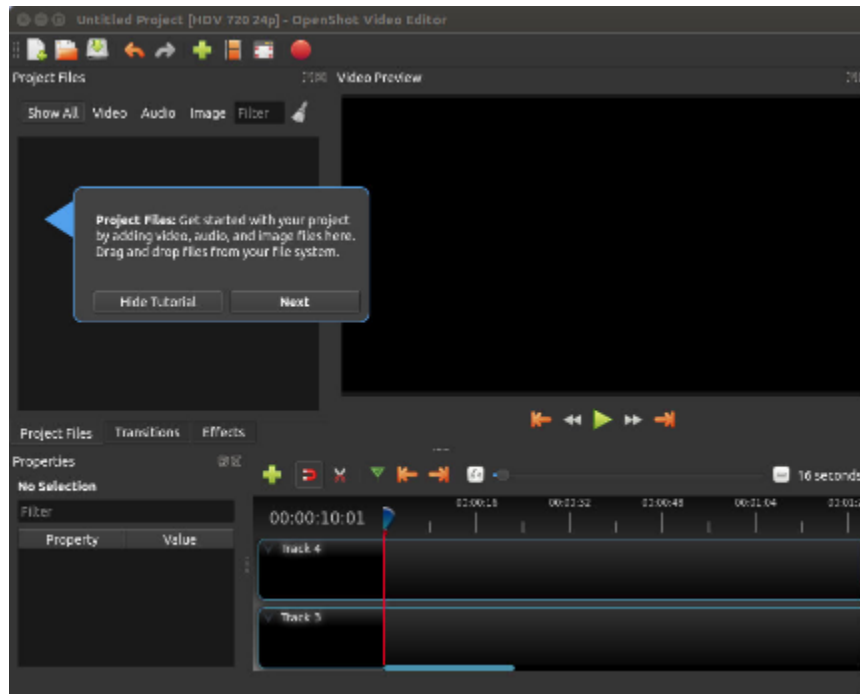
Visión General



#	Name	Description
1	Barra de herramientas principal	Contiene botones para abrir, guardar y exportar su proyecto de video.
2	Pestañas de función	Alternan entre archivos de proyecto, transiciones y efectos.
3	Archivos de proyecto	Todos los archivos de audio, video e imagen que se han importado a su proyecto.
4	Ventana de vista previa	Esta es el área que el video reproducirá en la pantalla.
5	Barra de herramientas edición	Esta barra de herramientas contiene botones utilizados para ajustar, insertar marcadores y saltar entre marcadores.
6	Control zoom	Este control ajustará la escala de tiempo de su línea de tiempo.
7	Regla de cabecera	La regla muestra la escala de tiempo y el cabezal de reproducción representa la posición de reproducción actual.
8	Línea de tiempo	La línea de tiempo visualiza su proyecto de video, y cada clip y transición en su proyecto.
9	Filtro	Filtre la lista de elementos que se muestran (archivos de proyecto, transiciones y efectos) utilizando estos botones y el cuadro de texto de filtro. Ingrese algunas letras de lo que está buscando y se mostrarán los resultados.



Cuando inicie *OpenShot* por primera vez, se le presentará un tutorial integrado amigable. Señalará y explicará los conceptos básicos. Al hacer clic en *Siguiente* saltará al siguiente tema. Siempre puede volver a ver este tutorial desde el menú **Ayuda** → **Tutorial**.



Pistas y capas

OpenShot usa pistas para superponer videos e imágenes. La pista más superior es la capa superior, y la pista inferior es la capa inferior. Si está familiarizado con las capas en una aplicación de edición de fotos, entonces debería estar bastante familiarizado con este concepto. OpenShot mezclará cada capa, como una aplicación de edición de fotos. Puede tener un número ilimitado de pistas, pero generalmente un proyecto de video no necesitará más de 10 (más o menos) pistas. Por ejemplo, imagine un proyecto de video de 3 pistas



#	Name	Description
1	Pista superior	Los clips de pista superiores en esta pista siempre estarán en la parte superior y visibles
2	Pista media	Los clips de pista central en el medio (pueden o no ser visibles, dependiendo de lo que esté arriba de ellos)
3	Pista inferior	Los clips de pista inferior en esta pista siempre estarán en la parte inferior

Teclas de acceso rápido

Aquí hay una lista de los atajos de teclado predeterminados admitidos por *OpenShot*. Puede configurar estos accesos directos en el cuadro de diálogo Preferencias. Si aprende algunos de estos atajos puede ahorrarle mucho tiempo.

Atajo	Acción
Ctrl+H	Acerca de OpenShot
Ctrl+M	Agregar marcador
Ctrl+Shift+T	Agregar pista
Ctrl+W	Agregar a línea de tiempo
Ctrl+B	Título animado
Ctrl+P	Elegir perfil
Ctrl+C	Copiar
Delete, Backspace	Borrar elemento



Ctrl+D	Vista de detalles
Ctrl+E	Exportar video
L	Avance rápido
F11	Pantalla completa
Ctrl+F	Importar archivos
Ctrl+End	Ir al final del proyecto
Ctrl+Home	Ir al inicio del proyecto
Ctrl+N	Nuevo proyecto
Right	Próximo cuadro
Ctrl+Right	Próximo marcador
Ctrl+O	Abrir proyecto
Ctrl+V	Pegar (desde portapapeles)
Space	Reproducir/Pausar
Up	Reproducir/Pausar
Down	Reproducir/Pausar
K	Reproducir/Pausar
Ctrl+Shift+P	Preferencias
Left	Cuadro anterior
Ctrl+Left	Marcador anteriores
Ctrl+I	Propiedades
Ctrl+Q	Salir
Ctrl+Y	Rehacer
J	Rebobinar
Ctrl+S	Guardar proyecto
Ctrl+Shift+S	Guardar como...
Ctrl+A	Seleccionar todos los elementos
Ctrl+Shift+A	Deseleccionar los elementos
Ctrl+K	Cortar: Mantener ambos lados
Ctrl+L	Cortar: mantener lado izquierdo
Ctrl+J	Cortar: mantener lado derecho
Ctrl+G	Anexar un elemento
Ctrl+X	Partir pista
Ctrl+Shift+D	Vista miniatura
Ctrl+T	Editor de títulos
Ctrl+Z	Deshacer
=	ACercar
-	Alejar
Ctrl+Scroll	Alejar/Acercar



Ctrl+Middle Button	Desplazarse en la línea de tiempo
--------------------	-----------------------------------

Ctrl+H	Acerca de...
Ctrl+M	Agregar marcador
Ctrl+Shift+T	Agregar pista
Ctrl+W	Agregar a la línea de tiempo
Ctrl+B	Título an imado
Ctrl+P	Elegir perfil
Ctrl+C	Copiar
Delete/Backspace	Borrar item
Ctrl+D	Mostrar detalles
Ctrl+E	Exportar video
L	Avance rápido
F11	Pantalla completa
Ctrl+F	Importar archivos
Ctrl+End	Ir al final
Ctrl+Home	Iniciar
Ctrl+N	Nuevo proyecto
Right	Siguiente cuadro
Ctrl+Right	Nuevo marcador
Ctrl+O	Abrir proyecto
Ctrl+V	Pegar
Space	Iniciar/Pausar reproducción
Up	Iniciar/Pausar reproducción
Down	Iniciar/Pausar reproducción
K	Iniciar/Pausar reproducción
Ctrl+Shift+P	Preferencias
Left	Cuadro anterior
Ctrl+Left	Marcador anterior
Ctrl+I	Propiedades
Ctrl+Q	Salid
Ctrl+Y	Rehacer
J	Devolver
Ctrl+S	Salvar proyecto
Ctrl+Shift+S	Salvar proyecto como....
Ctrl+A	Seleccionar todo
Ctrl+Shift+A	Ninguna selección

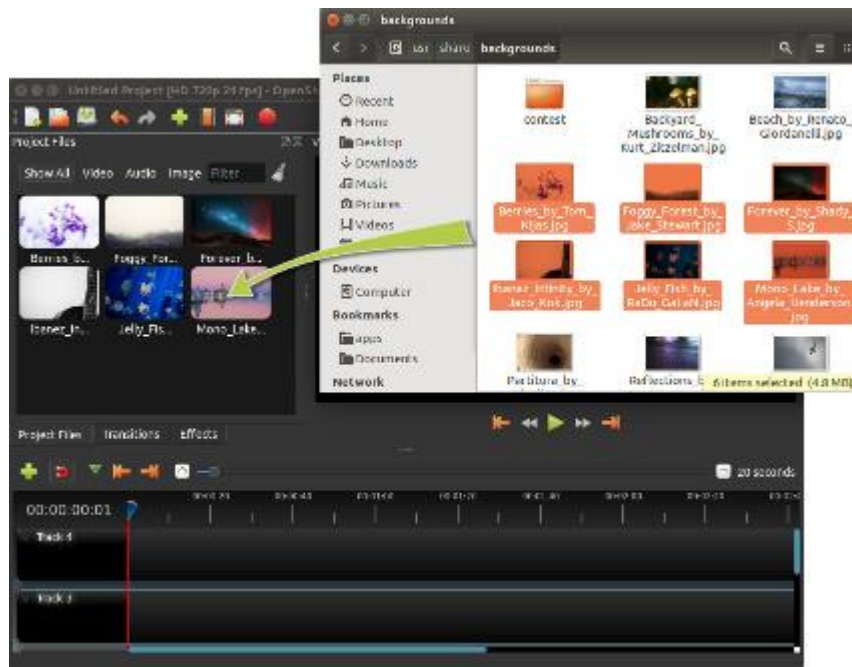
Archivos

Antes de que comenzar a hacer un video se necesita importar archivos a *OpenShot*. La mayoría de los tipos de archivos multimedia son compatibles como videos, imágenes y archivos de audio, los archivos se pueden ver y administrar en el menú **Archivo -> Proyecto**.

Importar archivos

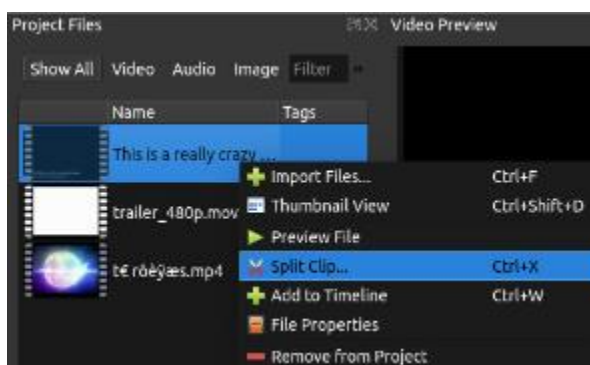
Hay muchas formas de importar archivos multimedia en *OpenShot*.

Name	Description
Arrastrar y soltar	Arrastrar y soltar los archivos desde su administrador de archivos (explorador de archivos, buscador, etc.)
Haga clic derecho → Importar Archivo → Importar	Haga clic derecho en el panel Archivos de proyecto, elija Importar archivos ... Importar archivos ...
Barra de herramientas Importar archivos	Haga clic en el botón de la barra de herramientas Importar archivos ... (en el menú superior)



Menu Archivo

Para ver el menú de archivos, haga clic derecho en un archivo (en el panel **Archivos de proyecto**). Estas son las acciones que puede usar desde el menú de archivo.



Name	Description
Importar archivos...	Importar archivos a su proyecto
Miniatura / Detalle	Alternar lavista entre detalles y miniaturas
Vista previa	Vista previa de un archivo multimedia
Dividir cuadro...	Divide un archivo en muchos cuadros más pequeños
Editar título	Editar un archivo SVG de título existente
Duplicar título	Hace una copia y luego edita el archivo SVG de título duplicado
Agregar a la línea de tiempo	Agregue muchos archivos a la línea de tiempo en un solo paso
Propiedades del archivo	Ver las propiedades de un archivo, como la velocidad de fotogramas, el tamaño, etc.
Eliminar del proyecto	Elimina un archivo del proyecto

Dividir cuadro

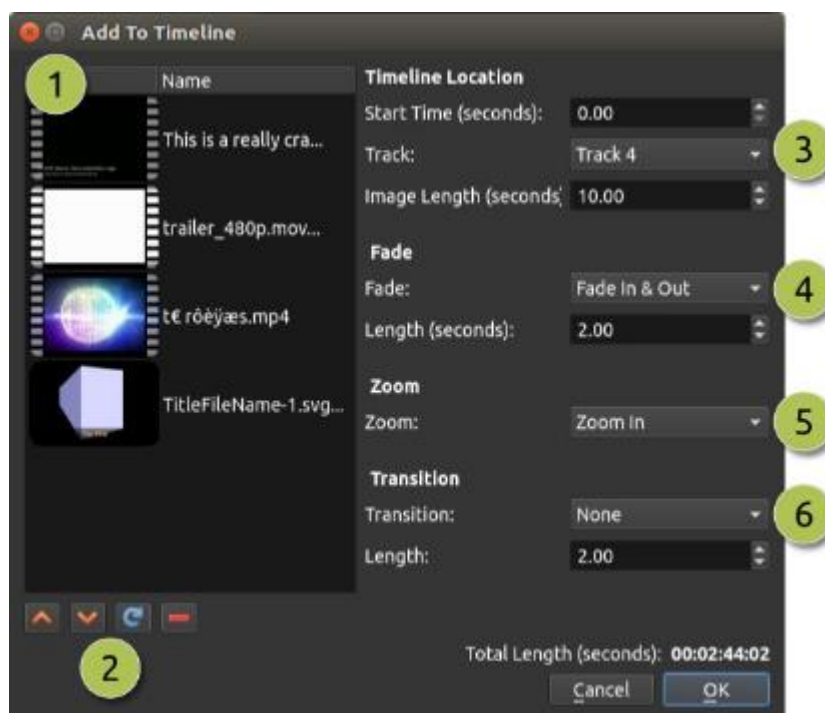
Si necesita cortar un archivo en muchos cuadros más pequeños antes de editarlo, el cuadro de diálogo Dividir clip se utiliza para este propósito. Haga clic derecho en un archivo y elija **Dividir clip ...** en el menú archivo. Esto abre el cuadro de diálogo Dividir clip, use este cuadro de diálogo para recortar rápidamente tantos clips pequeños como necesite. El cuadro de diálogo permanece abierto después de crear un clip, para permitirle repetir los pasos para su próximo clip. Cuando haya terminado, simplemente cierre el cuadro de diálogo.



#	Name	Description
1	Inicio del clip	Elija el cuadro inicial de su clip haciendo clic en este botón
2	Fin del clip	Elija el cuadro final de su clip haciendo clic en este botón
3	Nombre del clip	Ingrese un nombre opcional
4	Crear clip	Cree el clip (que restablece este cuadro de diálogo, para que pueda repetir estos pasos para cada clip)

Agregar a la línea de tiempo

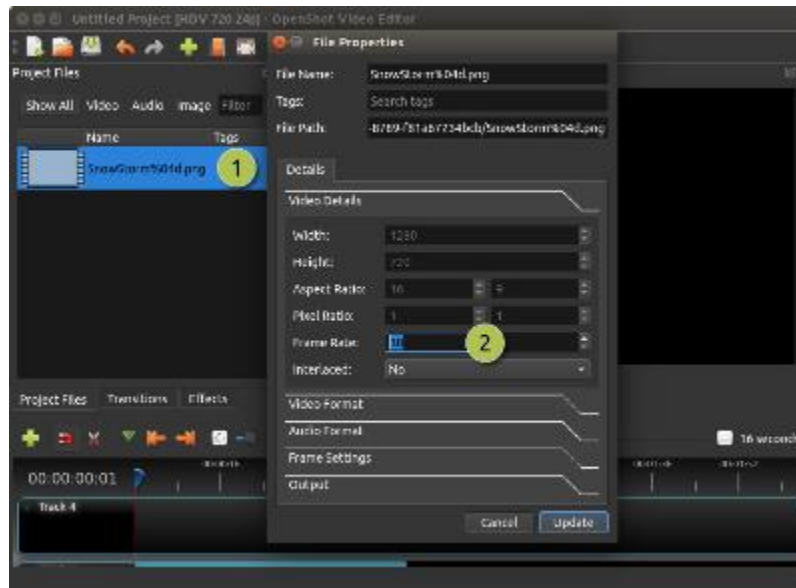
En ciertos casos es posible que deba agregar muchos archivos a la línea de tiempo al mismo tiempo. Por ejemplo, una presentación de diapositivas de fotos o una gran cantidad de videoclips cortos. El cuadro de diálogo **Agregar a la línea de tiempo** puede automatizar esta tarea por usted. Primero, seleccione todos los archivos que necesita agregar, haga clic derecho y elija **Agregar a la línea de tiempo**.



#	Name	Description
1	Archivos seleccionados	La lista de archivos seleccionados que deben agregarse a la línea de tiempo
2	Orden de archivos	Use estos botones para reordenar la lista de archivos (subir, bajar, aleatorizar, eliminar)
3	Posición de la línea de tiempo	Elija la posición de inicio y realice un seguimiento de dónde deben insertarse estos archivos en la línea de tiempo
4	Opciones de desvanecimiento	Desvanecer de entrada, de salida, ambos o ninguno
5	Opciones de zoom	Acercar, alejar o ninguno
6	Transiciones	Elija una transición específica para usar entre archivos, aleatorio o ninguno

Propiedades

Para ver las propiedades de cualquier archivo importado en su proyecto de video, haga clic derecho en el archivo y elija **Archivo - Propiedades**. Esto abrirá el cuadro de diálogo de propiedades del archivo, que muestra información sobre su archivo multimedia. Para ciertos tipos de imágenes (es decir, secuencias de imágenes), también puede ajustar la velocidad de fotogramas en este cuadro de diálogo.



#	Name	Description
1	Propiedades del archivo	Seleccione una secuencia de imagen en el panel Archivos de proyecto, haga clic derecho y elija Propiedades del archivo
2	Velocidad de cuadros	Para secuencias de imágenes, también puede ajustar la velocidad de cuadros de la animación.

Clips

Cada archivo multimedia que agrega a la línea de tiempo de *OpenShot* se llama clip y se visualiza mediante un rectángulo redondeado oscuro (como se ve en la captura de pantalla a continuación). Un clip tiene una gran cantidad de propiedades, lo que afecta la forma en que se representa y compone el clip, como la escala, la ubicación, la rotación y el alfa. Estas propiedades también se pueden animar con el tiempo y, cuando se combinan, pueden crear algunos efectos sorprendentes.



#	Name	Description
1	Clip 1	Inicio del video clip
2	Transición	Una transición gradual de desvanecimiento entre los 2 clips
3	Clip 2	Final del clip

Cortar videos

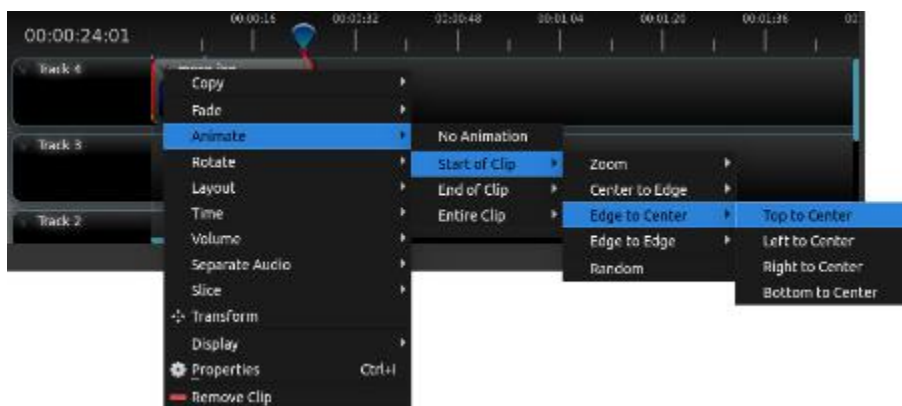
OpenShot tiene muchas formas fáciles de ajustar las posiciones de inicio y finalización de un clip (también conocido como corte). El método más común es simplemente agarrar el borde izquierdo (o derecho) del clip y arrastrarlo al lugar donde se necesita. A continuación se presenta una lista de métodos para cortar clips en *OpenShot*:

Name	Description
Cortar	Cuando el indicador de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción) se superpone a un clip, haga clic derecho en el clip y elija Slice
Rebanar todo	Cuando el indicador de reproducción se superponga con muchos clips, haga clic derecho en la cabeza de reproducción y elija Rebanar todo (cortará todos los clips que se crucen)
Cambiar tamaño	Coloque el mouse sobre el borde de un clip y cambie el tamaño del borde
Opción dividir	Haga clic derecho en un archivo y elija Dividir clip. Aparecerá un cuadro de diálogo que permite crear muchos cortes pequeños en un solo archivo de video.
Navajilla	La herramienta de navajilla corta un clip donde sea que haga clic, así que tenga cuidado es fácil y peligroso

Tenga en cuenta que todos los métodos de corte anteriores también tienen atajos de teclado para ahorrar aún más tiempo.

Menu preestablecido

OpenShot tiene muchas y excelentes animaciones preestablecidas y propiedades para editar videos, como desvanecimiento, deslizamiento, zoom, etc. Se puede acceder a estos preajustes haciendo clic derecho en un clip.



Name	Description
Fundido	Fundido de entrada o de salida de un clip (a menudo más fácil que usar una transición)
Animar	Hace acercamiento y desliza un clip de video
Rotar	Rota o da vuelta a un clip de video
Diseño	Hacer el video más pequeño o más grande y ajustarlo en cualquier esquina
Tiempo	Acelera o ralentiza el video
Volumen	Fundido de entrada o salida del volumen de un clip
Separara audio	Crea un archivo de audio separado para cada clip de video
Cortar	Corta el clip de video en la posición actual de reproducción
Transformar	Habilita el modo transformar
Vista	Muestra la forma de la onda del clip o una miniatura
Propiedades	Despliega el panel de propiedades del clip
Copiar/pegar	Copia y pega cuadros o duplica un clip completo (con todos los cuadros)
Remover clip	Remueve un clip de la línea del tiempo

Transformar

Para ajustar rápidamente la ubicación y la escala de un clip seleccione un clip en la línea de tiempo y haga clic derecho y elija **Transformar**. Tome cualquiera de los pequeños puntos azules para ajustar la escala y tome el círculo central para mover la imagen. Nota: Preste mucha atención a dónde está el señalador de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción). Los fotogramas se crean automáticamente en la posición de reproducción actual para ayudar a crear animaciones.



Para obtener más información sobre fotogramas y animación, consulte Animación.

Efectos

Además de las muchas propiedades de clip que se pueden animar y ajustar, también puede colocar un efecto directamente en un clip. Cada efecto está representado por un icono de letra pequeña al hacer clic en el ícono del efecto se llenarán las propiedades de ese efecto y le permitirá editarlas (y animarlas).



<http://www.megapeliculasrip.net/tag/1979/> Propiedades

Para ver las propiedades de un clip haga clic derecho y elija **Propiedades**. Preste mucha atención a dónde está el indicador de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción). Los fotogramas clave se crean automáticamente en la posición de reproducción actual para ayudar a crear animaciones.

Name	Description
Tipo de gravedad	La gravedad de un clip determina dónde se ajusta a su clip “padre”
Tipo de escala	La escala determina cómo se debe cambiar el tamaño de un clip para que se



	ajuste a su padre
Tipo de visualización de cuadro	El formato para mostrar el número de cuadro (si lo hay)
Escala X	Curva que representa la escala horizontal en porcentaje (0 a 1)
Escala Y	Curva que representa la escala vertical en porcentaje (0 a 1)
Ubicación X	Curva de ubicación que representa la posición X relativa en porcentaje según la gravedad (-1 a 1)
Ubicación Y	Curva que representa la posición Y relativa en porcentaje según la gravedad (-1 a 1)
Rotación	Curva de rotación que representa la rotación (0 a 360)
Alfa	Curva alfa que representa el alfa (1 a 0)
Tiempo	Curva de tiempo que representa los fotogramas a lo largo del tiempo de reproducción (utilizado para la velocidad y dirección del video)
Volumen	Curva de volumen que representa el volumen (0 a 1)
Corte X	Curva X de corte que representa el ángulo de corte X en grados (-45.0 = izquierda, 45.0 = derecha)
Corte Y	Curva Y de corte que representa el ángulo de corte Y en grados (-45.0 = abajo, 45.0 = arriba)
Filtro de canal	Un número que representa un canal de audio para filtrar (borra todos los demás canales)
Asignación de canales	Un número que representa un canal de audio para emitir (solo funciona cuando se filtra un canal)
Tiene audio	Una anulación opcional para determinar si este clip tiene audio (-1 = indefinido, 0 = no, 1 = sí)
Tiene video	Una anulación opcional para determinar si este clip tiene video (-1 = indefinido, 0 = no, 1 = sí)
Forma de onda	Si se usa una forma de onda en lugar de imagen del clip
Curva de color	Curva de color de forma de onda que representa el color de la forma de onda de audio

Transiciones

Se utiliza una transición para desvanecerse gradualmente (o borrar) entre dos clips. En *OpenShot* las transiciones están representadas por rectángulos azules redondeados en la línea de tiempo. Se crean automáticamente cuando se superponen dos clips y se pueden agregar manualmente arrastrando uno a la línea de tiempo desde el panel **Transiciones**. Las transiciones deben colocarse encima de un clip (superpuesto), siendo la ubicación más común el principio o el final.



#	Name	Description
1	Clip 1	Un clip de video
2	Transición	Una transición gradual de desvanecimiento entre los 2 clips, creada automáticamente al superponer los clips.
3	Clip 2	La imagen de un clip

Dirección

Las transiciones ajustan el valor alfa o transparencia del clip debajo de él y pueden desvanecerse de opaco a transparente o de transparente a opaco. Haga clic derecho y elija **Transición inversa** para cambiar la dirección del desvanecimiento. También puede ajustar manualmente la curva de brillo, animando el desvanecimiento de la forma que desee.





Cortar clips

OpenShot tiene muchas formas fáciles de ajustar las posiciones de inicio y finalización de una transición (también conocida como corte). El método más común es simplemente agarrar el borde izquierdo (o derecho) de la transición y arrastrar. Aquí hay una lista de métodos para cortar transiciones en OpenShot:

Name	Description
Cortar	Cuando el cabezal de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción) se superpone a una transición, haga clic derecho en la transición y elija Cortar
Rebanar todo	Cuando la cabeza de reproducción se superpone a muchas transiciones, haga clic derecho en la cabeza de reproducción y elija Rebanar todo (cortará todas las transiciones que se cruzan)
Cambiar tamaño	Cambiar el tamaño del borde del mouse sobre el borde de una transición y cambiar el tamaño del borde
Herramienta de cuchilla	La herramienta de afeitar corta una transición donde sea que haga clic, así que tenga cuidado. Fácil y peligroso

Máscara

Al igual que los clips, las transiciones también tienen propiedades que se pueden animar en la línea de tiempo. El desvanecimiento (o borrado) se puede ajustar con la curva de brillo, o mantenerlo en un valor constante para crear una máscara de transparencia en la parte superior de un clip.

Personalización de la transición

Cualquier imagen en escala de grises se puede usar como una transición (o máscara), agregándola a la carpeta `openshot_qt/transitions/`. Solo asegúrese de asignarle un nombre a su archivo que sea fácilmente reconocible y reinicie OpenShot. Su transición / máscara personalizada ahora aparecerá en la lista de transiciones.

Propiedades

A continuación se muestra una lista de propiedades de transición que se pueden editar y en la mayoría de los casos animar en la línea de tiempo. Para ver las propiedades de una transición haga clic con el botón derecho y elija Propiedades. Aparecerá el editor de propiedades donde puede cambiar estas propiedades. NOTA: Preste mucha atención a dónde está el cabezal de reproducción (es decir, la línea roja de reproducción). Los fotogramas clave se crean automáticamente en la posición de reproducción actual, para ayudar a crear animaciones.

Name	Description
Brillo	Curva de brillo que representa el brillo de la imagen de transición, que afecta el desvanecimiento / borrado (-1 a 1)
Contraste	Curva de contraste que representa el contraste de la imagen de transición, que afecta la suavidad / dureza del desvanecimiento / borrado (0 a 20)
Imagen de reemplazo	Para depurar un problema, esta propiedad muestra la imagen de transición (en lugar de convertirse en una transparencia)

Animación

OpenShot ha sido diseñado para crear animaciones entre clips de videos. El potente marco de animación basado en curvas puede administrar la mayoría de los trabajos con facilidad y es lo suficientemente flexible como para crear casi cualquier animación. Los cuadros clave especifican valores en ciertos puntos de un clip y OpenShot hace el trabajo duro de interpolar los valores intermedios.



#	Name	Description
1	Propiedad verde	Cuando el cabezal de reproducción está en un cuadro clave, la propiedad aparece verde
1	Propiedad azul	Cuando la cabeza de reproducción está en un valor interpolado, la propiedad aparece azul
2	Control	Haga clic y arrastre el mouse para ajustar el valor (esto crea automáticamente



	deslizante	un cuadro clave si es necesario)
3	Cabezal de reproducción	Coloque el cabezal de reproducción sobre un clip donde necesita un cuadro clave
4	Marcadores de fotogramas clave	Se dibujan pequeñas marcas verdes en todas las posiciones de fotogramas clave (en un clip)

Marcos clave

Para crear un cuadro clave coloque el cabezal de reproducción (es decir, la posición de reproducción) en cualquier punto sobre un clip y edite las propiedades en el cuadro de diálogo de propiedades. Si la propiedad admite fotogramas clave se volverá verde y aparecerá una pequeña marca verde en su clip en esa posición. Mueva su cabeza lectora a otro punto sobre ese clip y ajuste las propiedades nuevamente. Todas las animaciones requieren al menos 2 fotogramas clave, pero pueden admitir un número ilimitado de ellas.

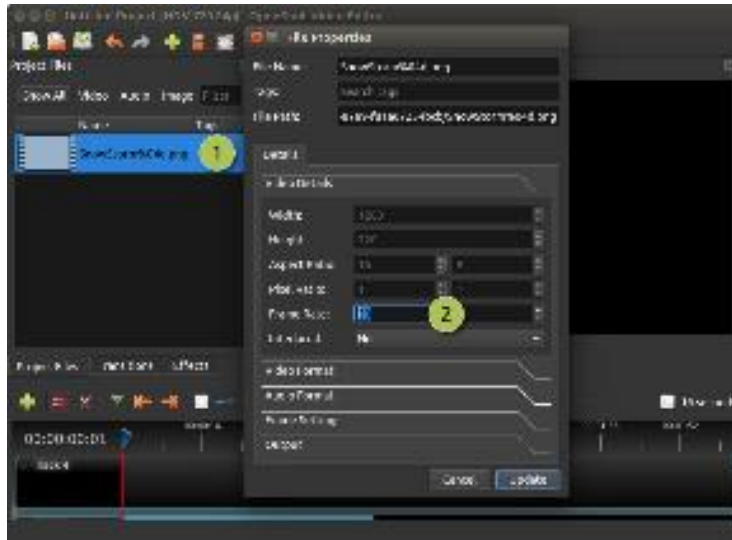
Para ajustar el modo de interpolación, haga clic con el botón derecho en el pequeño icono de gráfico junto a un valor de propiedad.

Name	Description
Bézier	Los valores interpolados de Bézier utilizan una curva cuadrática y facilitan la entrada y salida
Linear	Los valores lineales interpolados se calculan lineales (cada valor de paso es igual)
Constante	Los valores interpolados constantes permanecen iguales hasta el siguiente fotograma clave y saltan al nuevo valor

Secuencias de imágenes

Si tiene una secuencia de imágenes con nombres similares (como cat001.png, cat002.png, cat003.png, etc.), simplemente arrastre y suelte una de ellas en OpenShot, y se le pedirá que importe toda la secuencia.

Para ajustar la velocidad de fotogramas de la animación haga clic con el botón derecho y elija **Propiedades de archivo** en el panel **Archivos de proyecto** y ajuste la velocidad de fotogramas. Una vez que haya establecido la velocidad de fotogramas correcta, arrastre la animación a la línea de tiempo.



#	Name	Description
1	Propiedades de archivo	Seleccione una secuencia de imagen en el panel Archivos del proyecto, haga clic con el botón derecho y elija Propiedades del archivo.
2	Velocidad de fotogramas	Ajusta la velocidad de fotogramas de la animación. Por lo general, las animaciones dibujadas a mano usan 12 cuadros por segundo.

Títulos

Agregar texto y títulos es un aspecto importante de la edición de video y OpenShot viene con un Editor de títulos fácil de usar. Use el menú Título (ubicado en el menú principal de OpenShot) para iniciar el Editor de títulos. También puede usar el método abreviado de teclado Ctrl + T.



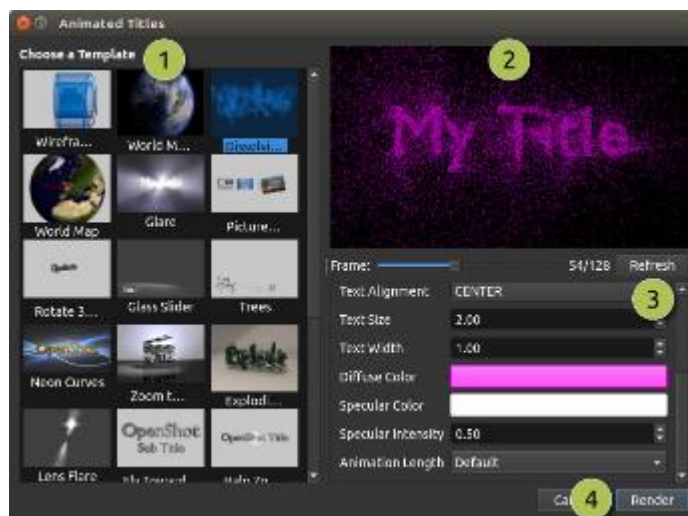
#	Name	Description
1	Elija una plantilla	Elija de cualquier plantilla de título de vector disponible
2	Vista previa	Vista previa de su título a medida que realiza cambios
3	Propiedades del título	Cambie el texto, los colores o edite en un editor de imágenes SVG avanzado (como Inkscape)
4	Guardar	Guardar y agregar el título a su proyecto

Títulos personalizados

OpenShot puede usar cualquier archivo de imagen SVG de vector como plantilla de título. Simplemente agregue un archivo de imagen SVG a su carpeta `.openshot-qt / title /`, y aparecerá en el editor de títulos de OpenShot después de reiniciar OpenShot. También puede hacer clic con el botón derecho en cualquier archivo SVG en el panel Archivos de proyecto y elegir **Editar título** o **Duplicar título**.

Títulos animados en 3D

Agregar un título animado en 3D es igual de fácil utilizando el cuadro de diálogo **Título animado**. Use el menú **Título** (ubicado en el menú principal de OpenShot) para iniciar el editor de títulos animados. También puede usar el método abreviado de teclado **Ctrl + B**.



#	Name	Description
1	Plantilla	Elija entre cualquier plantilla de título 3D disponible
2	Vista previa	Vista previa de su título a medida que realiza cambios

3	Propiedades del título	Cambie el texto, los colores y las propiedades avanzadas
4	Renderizar	Crea o genera la animación 3D y agrégala a tu proyecto

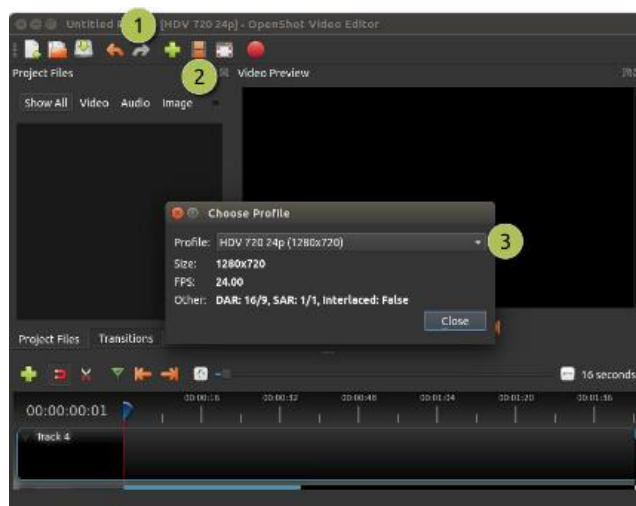
Esta característica requiere que se instale la última versión de Blender (<https://www.blender.org/download/>), y las preferencias de OpenShot actualizadas con la ruta correcta al ejecutable de Blender.

Perfiles

Un perfil es una colección de configuraciones de video comunes (tamaño, velocidad de cuadros, relación de aspecto, etc.). Los perfiles se utilizan durante la edición, la vista previa y la exportación para proporcionar una forma rápida de cambiar entre combinaciones comunes de estas configuraciones.

Perfil del proyecto

El perfil del proyecto se usa al previsualizar su proyecto y editarlo. El perfil de proyecto predeterminado es "HD 720p 24 fps". Se recomienda cambiar siempre a su perfil de destino antes de comenzar a editar. Por ejemplo si quiere que su video final tenga 1080p y 30 fps cambie a ese perfil antes de comenzar a editar su proyecto.



#	Name	Description
1	Barra de título	La barra de título de OpenShot muestra el perfil actual
2	Botón de perfil	Iniciar el cuadro de diálogo de perfiles
3	Elija perfil	Seleccione un perfil para editar y obtener una vista previa



Exportar Perfil

Mediante esta opción puede guardar su perfil actual para ser utilizado en diferentes

