

## Εγχειρίδιο του επεξεργαστή βίντεο OpenShot – v1.3.0

### 1. Εισαγωγή

[Επισκόπηση Χαρακτηριστικών  
Στιγμιότυπο οθόνης](#)

### 2. Ξεκινώντας

[Για να βρείτε τον OpenShot Video Editor](#)

### 3. Μάθετε τον OpenShot σε 5 λεπτά

[Βήμα 1 - Εισάγετε Φωτογραφίες](#)  
[Βήμα 2 - Τακτοποίηση Φωτογραφιών στην λωρίδα χρόνου](#)  
[Βήμα 3 - Εισάγετε μουσική στην λωρίδα χρόνου](#)  
[Βήμα 4 - Προεπισκόπηση](#)  
[Βήμα 5 - Εξαγωγή βίντεο](#)  
[Βήμα 6 - Απολαύστε το OpenShot!](#)

### 4. Κύριο Παράθυρο

[Επισκόπηση](#)  
[Κύρια γραμμή εργαλείων](#)  
[Λειτουργία Εναλλαγής \(Tabs\)](#)  
[Αρχεία έργου](#)  
[Παράθυρο προεπισκόπησης](#)  
[Γραμμή εργαλείων επεξεργασίας](#)  
[Κύλιση εστίασης](#)  
[Λωρίδα Χρόνου](#)  
[Κουμιά](#)  
[Έλεγχος αναπαραγωγής βίντεο](#)  
[Συντομεύσεις Πληκτρολογίου](#)

### 5. Έργα - Δημιουργήστε, Ανοίξτε, και Αποθηκεύστε

[Δημιουργία έργου](#)  
[Αποθήκευση Οθόνης Έργου](#)  
[Ανοίξτε ένα Έργο](#)

### 6. Εισαγάγετε αρχεία - ήχου, βίντεο και εικόνες

[Μέθοδος 1η - Σύρετε](#)  
[Μέθοδος 2η - Αποθέστε φάκελο αρχείων](#)  
[Μέθοδος 3η - Άνοιγμα μέ](#)  
[Μέθοδος 4η - Κουμπί Εισαγωγής](#)

### 7. Ακολουθία Εικόνων

[Εντοπίστε μία ακολουθία εικόνων](#)  
[Εισαγωγής της ακολουθίας εικόνων](#)  
[Σύρετε και εναποθέσετε Ακολουθίες Εικόνων](#)  
[Προσθήκη στο Χρονοδιάγραμμα](#)  
[Δημιουργήστε μία Ακολουθία Εικόνων](#)  
[Επεξεργασία μιας Ακολουθίας εικόνων](#)

### 8. Διαχειριστή Αρχεία

[Ετικέτες](#)  
[Φίλτρα](#)  
[Φάκελοι](#)

Δημιουργείτε ένα Φάκελο  
Μετακίνηση Αρχείων σε Φάκελο  
Αφαιρέστε ένα φάκελο

## 9. Προσθήκη αρχείων στην λωρίδα χρόνου

Μεταφορά και απόθεση  
Προσθήκη Πολλαπλών Αρχείων στο Χρονοδιάγραμμα

## 10. Μετακινήστε

Μετακίνηση Κλίπ (Κατάσταση Επιλογής)  
Περικοπή ενός κλίπ (Κατάσταση Αλλαγής μεγέθους)  
Τεμαχίστε ένα κλίπ (Κατάσταση Ξυραφιού)  
Γραμμή εργαλείων επεξεργασίας

## 11. Διαχωρίστε τον ήχο από το βίντεο

Μόνο το βίντεο  
Μόνο τον ήχο

## 12. Κλωνοποίηση κλίπ

### 13. Ιδιότητες Κλίπ

Ξεκίνημα της Οθόνης Ιδιοτήτων του κλίπ  
Προεπισκόπηση αλλαγών  
Γενική Καρτέλα  
Καρτέλα Μήκους  
Καρτέλα Ταχύτητας  
Καρτέλα Διάταξης  
Καρτέλα Ήχου  
Καρτέλα Βίντεο  
Καρτέλα Εφέ

## 14. Καρέ Κλειδιά

Προεπιλεγμένο εφέ κίνησης  
Προεπιλεγμένη εμφάνιση  
Χειροκίνητα

## 14. Εφέ Περικοπής

### 16. Εφέ Περιastroφής

Προδιαμορφωμένη Περιastroφή  
Περιastroφή με Κίνηση  
Απλή Περιastroφή

## 17. Επεξεργασία τίτλων

Εκκίνηση Επεξεργαστή Τίτλων  
Δημιουργία νέου αρχείου Τίτλων  
Παράθυρο Επεξεργαστή Τίτλων  
Κυλιόμενοι Τίτλοι /Συντελεστές

## 18. Επεξεργαστής τίτλων με εφέ κίνησης

Εκτέλεση Επεξεργαστή Τίτλων με εφέ κίνησης  
Δημιουργία νέου Τίτλου με εφέ κίνησης

## 19 Μεταβάσεις

Οθόνη Μεταβάσεων  
Προσθήκη Μετάβασης  
Μετακίνηση μιας Μετάβασης  
Αλλαγή μεγέθους Μετάβασης  
Αλλαγή Κατεύθυνσης  
Ιδιότητες Μετάβασης  
Μετατροπή σε μάσκα  
Δημιουργία Νέα Μετάβαση / Μάσκα  
Κατάργηση Μετάβασης

## 20. Λίστα Μεταβάσεων

### 21. Εφέ

---

[Προσθήκη Εφέ](#)

[Προσαρμογή Ρυθμίσεων Εφέ](#)

---

### 22. Λίστα Εφέ

### 23. Εξαγωγή βίντεο

---

[Εκκίνηση Παράθυρου Εξαγωγής](#)

[Απλή Λειτουργία](#)

[Προχωρημένη Λειτουργία](#)

---

### 24. Αποστολή βίντεο

### 25. Εξαγωγή σε XML

### 26. Τύποι Έργων / Προφίλ

### 27. Προτιμήσεις

---

### 28. Εξαρτήσεις

### 29. Γίνετε ένας προγραμματιστής του OpenShot

---

[Ολόκληρη η Εικόνα](#)

[Λήψη του τελευταίου πηγαίου κώδικα](#)

[Παραμετροποίηση του περιβάλλοντος σας](#)

[Επισκευάζοντας το πρώτο σας σφάλμα \(Bug\)](#)

[Μοιράζοντας τις αλλαγές σας με την ομάδα του OpenShot](#)

[Ενωθείτε με την ομάδα του OpenShot στο LaunchPad](#)

---

### 30. Περί του OpenShot

---

[Ομάδα Ανάπτυξης του OpenShot](#)

[Περισσότερες πληροφορίες](#)

[Copyright & Trademark](#)

[Άδεια Χρήσης](#)

---

---

## 1. Εισαγωγή

---



Ο επεξεργαστής βίντεο OpenShot είναι ένα πρόγραμμα σχεδιασμένο για την δημιουργία και επεξεργασία βίντεο σε Linux. Μπορεί εύκολα να συνδυάσει πολλαπλά κομμάτια βίντεο, ήχου και εικόνες σε ένα έργο (project), και στην συνέχεια να εξαγάγει το βίντεο σε πολλές κοινές μορφές βίντεο.

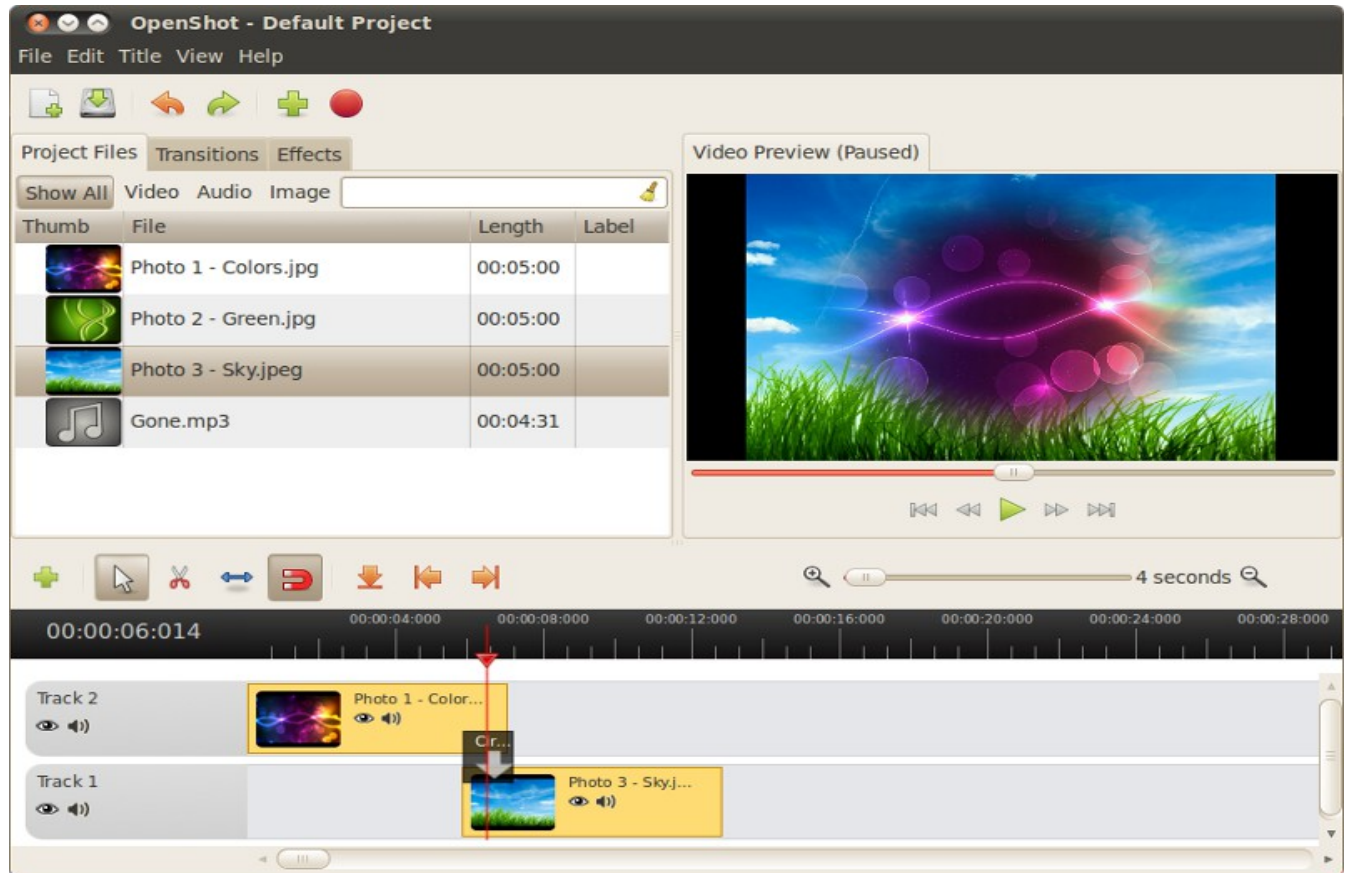
Το OpenShot είναι ένας μη-γραμμικός επεξεργαστής βίντεο, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε κάθε καρέ του βίντεο ανά πάσα στιγμή, έτσι αυτό σας επιτρέπει την επεξεργασία, την μίξη και την διευθέτηση με πολύ δημιουργικούς τρόπους. Όλη η επεξεργασία (ψαλίδισμα, κοπή, κ.λπ. ..) είναι μη καταστροφική, πράγμα που σημαίνει ότι τα πρωτότυπα αρχεία βίντεο δεν τροποποιούνται.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το OpenShot για τη δημιουργία παρουσιάσεων φωτογραφιών, επεξεργασία βίντεο, τη δημιουργία τηλεοπτικών και on-line ταινιών, ή οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

1. Υποστήριξη πολλών διαφορετικών κωδικοποιήσεων βίντεο, ήχου, και εικόνας (με βάση το FFmpeg)
2. Ενσωμάτωση Gnome (υποστηρίζει drag and drop )
3. Πολλαπλές διαδρομές
4. Αλλαγή μεγέθους, ψαλίδισμα, διαχωρισμός, και κοπή
5. Μεταβάσεις βίντεο με προεπισκόπηση σε πραγματικό χρόνο
6. Συνθεση, επικαλύψεις εικόνων, υδατογραφήματα
7. Πρότυπα τίτλων, δημιουργία τίτλων, 3D κινούμενοι τίτλοι
8. Φιλικό στο SVG, για την δημιουργία τίτλων και συντελεστών
9. Κύλιση κινούμενης εικόνας συντελεστών
10. Βίντεο συμπαγούς χρώματος (συμπεριλαμβανόμενου του alpha compositing)
11. Υποστήριξη γυροσκοπικής ακολουθίας εικόνων
12. Λωρίδα χρόνου με λειτουργία σύρσιμου απόθεσης (drag and drop)
13. Βηματοειδές καθράρισμα, χαρτογράφηση-κλειδιών: J,K και L κλειδιά
14. Κωδικοποίηση βίντεο (βασισμένη στο FFmpeg)
15. Προοδευτική κίνηση κάδρου
16. Ψηφιακή αυξομείωση βίντεο
17. Αλλαγή ταχύτητας κομματιών (αργή κίνηση κ.λπ)
18. Προσωπικές σαρώσεις μεταβάσεων, lumas και μάσκες
19. Αλλαγή-μεγέθους κομματιών (μέγεθος κάδρου)
20. Μιξάρισμα και επεξεργασία ήχου
21. Προεπιλογές για την προοδευτική κίνηση και εμφάνιση του κάδρου
22. Εφέ του Ken Burns (δημιουργία βίντεο εφαρμόζοντας επάνω μία εικόνα)
23. Ψηφιακά εφέ βίντεο, συμπεριλαμβανομένων φωτεινότητας, gamma, απόχρωσης, κλίμακας γκρι, κωδικός χρώματος (μπλε / πράσινη οθόνη), και πάνω από 40 άλλα βίντεο και ηχητικά εφέ



## Στιγμιότυπο οθόνης



## 2. Ξεκινώντας

## 2. Ξεκινώντας

### Για να βρείτε τον OpenShot Video Editor

Μπορείτε να ξεκινήσετε τον OpenShot με τους εξής τρόπους

#### Εφαρμογές

Επιλέξτε Ήχος & Βίντεο > OpenShot Video Editor.

#### Γραμμή Εντολών

Για να ξεκινήσετε τον OpenShot application> keycap>:

**openshot** [όνομα\_αρχείου]

Η προαιρετική παράμετρος [όνομα\_αρχείου] μπορεί να είναι είτε ένα αρχείο ήχου ή βίντεο, ή ένα αρχείο έργου OpenShot (\*. osp). Πολλαπλά αρχεία μπορούν επίσης να προσδιοριστούν (με διάστημα μεταξύ κάθε αρχείου), και όλα τα αρχεία θα πρέπει να εισαχθούν σε μία μόνο περίπτωση του OpenShotapplication>.

#### Άνοιγμα Με...

Για να ξεκινήσετε τον OpenShotapplication> guimenu>> OpenShot Video Editorguimenuitem>. guimenu>> guimenuitem>> openshot .

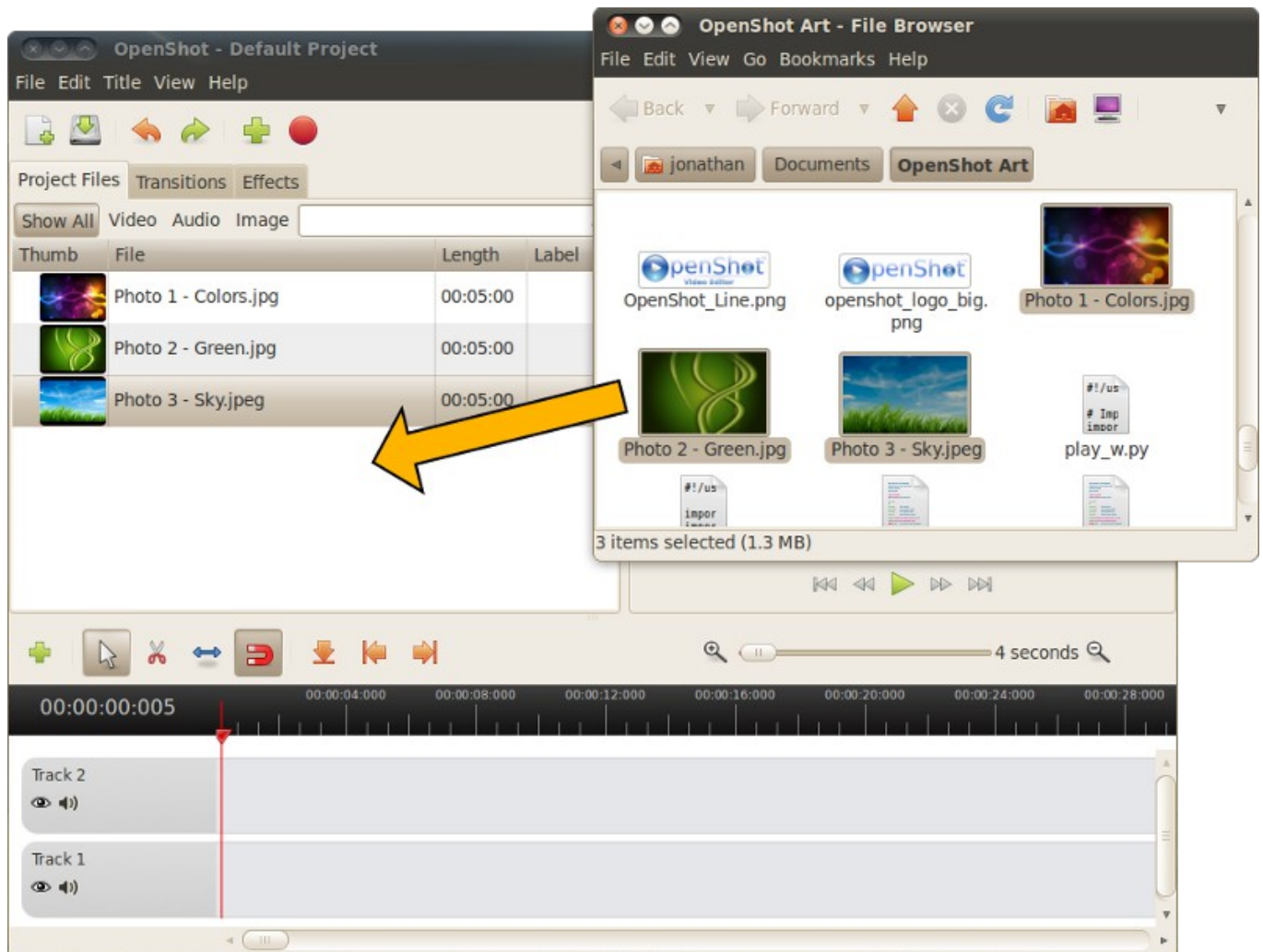
### 3. Μάθετε τον OpenShot σε 5 λεπτά

## 3. Μάθετε τον OpenShot σε 5 λεπτά

Η χρήση του OpenShot είναι πολύ εύκολη, αυτό το σεμινάριο θα σας ξεναγήσει στα βασικά στοιχεία σε κάτω από 5 λεπτά. Μετά από αυτό το σεμινάριο, θα είστε σε θέση να κάνετε ένα απλό slide-show με φωτογραφίες και μουσική.

### Βήμα 1 - Εισάγετε Φωτογραφίες

Πριν ξεκινήσουμε να φτιάχνουμε ένα βίντεο, πρέπει να κάνουμε εισαγωγή αρχείων



### Βήμα 2 - Τακτοποίηση Φωτογραφιών στην λωρίδα χρόνου

Αφού εισάγετε ορισμένα αρχεία, το επόμενο βήμα είναι να προστεθούν στο χρονοδιάγραμμα και να τα προετοιμασετε. Κάντε κλικ σε κάθε φωτογραφία (μία κάθε φορά), και σύρετέ στο Track 2



### Βήμα 3 - Εισάγετε μουσική στην λωρίδα χρόνου

Για να κάνετε προβολή φωτογραφιών να δείχνει περισσότερο ενδιαφέρον, θα πρέπει να προσθέσετε λίγη μουσική. Θα πρέπει να έχει εισαχθεί ένα αρχείο μουσικής στο βήμα 1. Κάντε κλικ στο αρχείο μουσικής, και σύρετέ το στο Track 1

### Βήμα 4 - Προεπισκόπηση

Για να κάνετε προεπισκόπηση βίντεο και πως ακούγεται, κάντε κλικ στο κουμπί Αναπαραγωγή

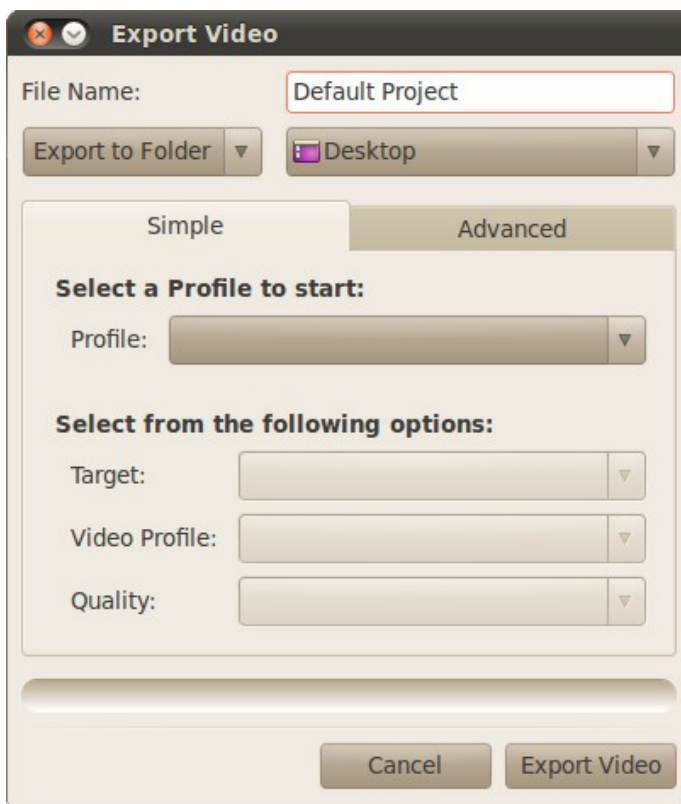




## Βήμα 5 - Εξαγωγή βίντεο

Μόλις είστε ευχαριστημένοι με την εργασία σας, το επόμενο βήμα είναι να εξαγάγετε το βίντεο σας. Το OpenShot θα μετατρέψει το έργο σας σε ένα ενιαίο αρχείο βίντεο, το οποίο πρέπει να λειτουργεί σε κάθε αναπαραγωγέα (όπως το Totem, VLC, κ.λπ. ..) ή δικτυακούς τόπους (όπως το YouTube, Vimeo, κ.λπ. ..).

Κάντε κλικ στο εικονίδιο Εξαγωγή βίντεο `guibutton> guimenuitem>> guimenuitem> guibutton>`.



## Βήμα 6 - Απολαύστε το OpenShot!

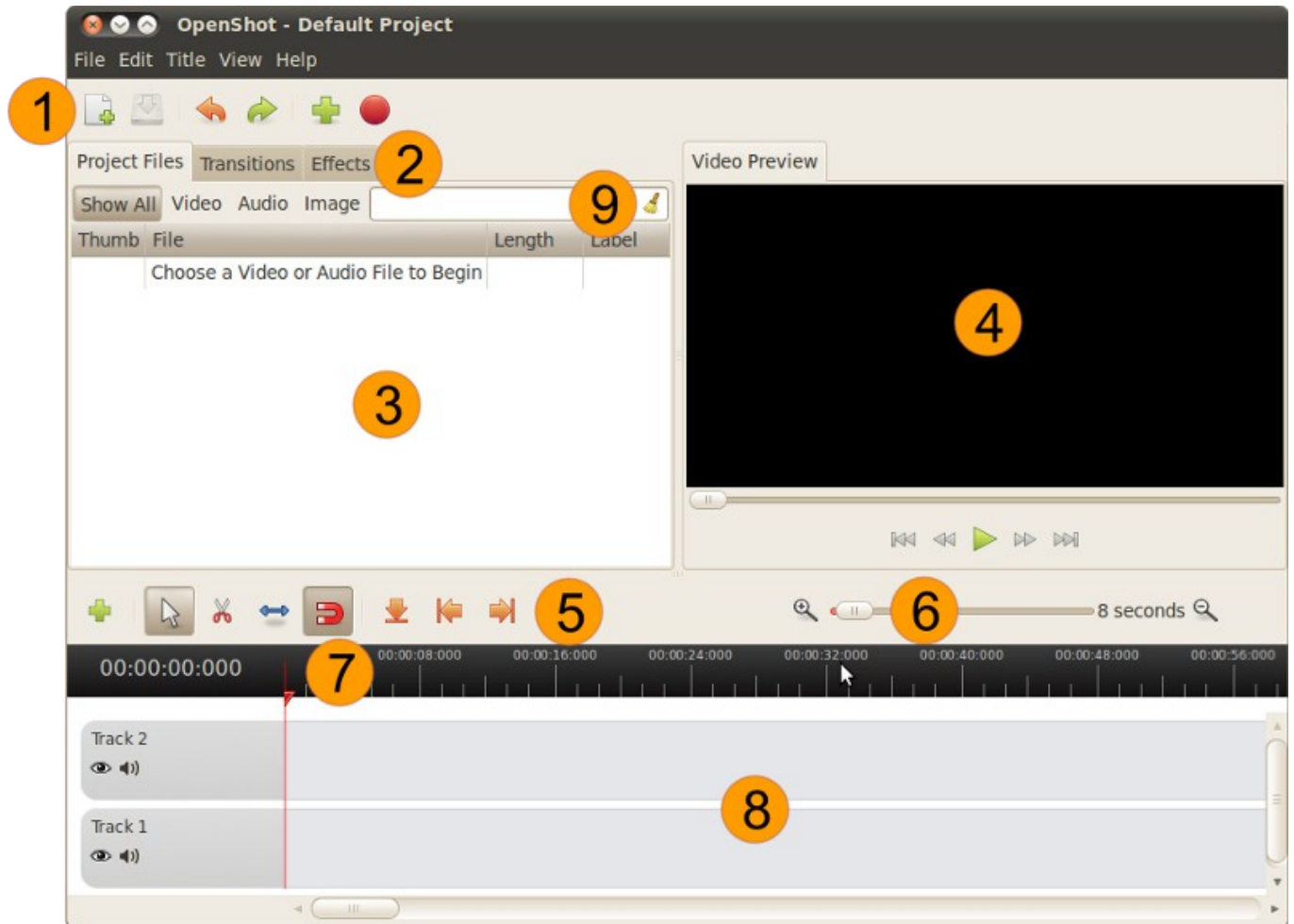
Πρέπει έως τώρα να έχετε κατανοήσει τον βασικό τρόπο λειτουργίας του OpenShot. *Εισαγωγή, Διευθέτηση, Προεπισκόπηση, και Εξαγωγή emphasis>*.

## 4. Κύριο Παράθυρο

## 4. Κύριο Παράθυρο

Το OpenShot Video Editor έχει ένα κύριο παράθυρο το οποίο περιέχει περισσότερες από τις πληροφορίες, κουμπιά, και τα μενού για να επεξεργαστείτε το έργο σας.

## Επισκόπηση



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Κύρια γραμμή εργαλείων	Περιέχει κουμπιά για να ανοίξετε, να αποθηκεύσετε και να εξαγάγετε το έργο σας.
2	Λειτουργία Εναλλαγής (Tabs)	Εναλλαγή μεταξύ αρχείων έργου, μεταβάσεων, και εφέ.
3	Αρχεία έργου	Όλα τα αρχεία ήχου, βίντεο και εικόνων που έχουν εισαχθεί στο έργο σας.
4	Παράθυρο προεπισκόπησης	Αυτή είναι η περιοχή που το βίντεο θα αναπαραχθεί στην οθόνη.
5	Γραμμή εργαλείων επεξεργασίας	Αυτή η γραμμή εργαλείων περιλαμβάνει κουμπιά εναλλαγής που χρησιμοποιούνται για την επεξεργασία, την αποκοπή, και τον διαχωρισμό.
6	Κύλιση εστίασης	Αυτή η μπάρα θα προσαρμόσει το χρονοδιάγραμμα της γραμμής εργασίας σας.
7	Αρχή-αναπαραγωγής / Χάρακας	Ο χάρακας δείχνει το χρονοδιάγραμμα, και η κόκκινη γραμμή είναι η αρχή-αναπαραγωγής. Η Αρχή-αναπαραγωγής αντιπροσωπεύει την τρέχουσα θέση αναπαραγωγής.
8	Λωρίδα Χρόνου	Η Λωρίδα Χρόνου αντικατοπτρίζει το έργο σας, και κάθε κλιπ και μετάβαση στο έργο σας.
9	Φίλτρο	Φιλτράρετε την λίστα των αντικειμένων (αρχεία έργου, μεταβάσεις, και εφέ) χρησιμοποιώντας τα κουμπιά εναλλαγής και τα πλαίσια κειμένου. Εισάγετε μερικά γράμματα από αυτό που ψάχνετε, και τα αποτελέσματα θα εμφανιστούν.

## Κύρια γραμμή εργαλείων

Η κύρια μπάρα εργαλείων περιέχει κουμπιά για την γρήγορη δημιουργία και αποθήκευση του έργου σας, ενέργειες επανάληψης και αναίρεσης, εισαγωγή αρχείων, και εξαγωγή του βίντεό σας. Όλες αυτές οι λειτουργίες είναι επίσης προσβάσιμες μέσω του μενού Αρχείο και Επεξεργασία.



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Νέο Έργο	Δημιουργία ενός νέου αρχείου έργου του OpenShot (*.OSP).
2	Αποθήκευση έργου	Αποθηκεύστε το τρέχον σχέδιο. Εάν δεν έχει δημιουργηθεί ένα σχέδιο, θα ανοίξει ένα παράθυρο διαλόγου για να συγκεντρώθούν περισσότερες πληροφορίες.
3	Αναίρεση	Αναίρεση της τελευταίας ενέργειας
4	Επανάληψη	Επανάληψη της προηγούμενης ενέργειας
5	Εισαγωγή Αρχείων	Εισαγωγή ενός ή περισσότερων αρχείων στο τρέχον σχέδιο OpenShot.
6	Εξαγωγή βίντεο	Εξαγωγή του τρέχοντος έργου σε ένα ενιαίο αρχείο βίντεο.

## Λειτουργία Εναλλαγής (Tabs)

Αυτές οι καρτέλες σας επιτρέπουν να κάνετε εναλλαγή μεταξύ τριών διαφορετικών λειτουργιών: Αρχεία έργου, μεταβάσεις, και εφέ. Τα αντικείμενα αυτά στις καρτέλες μπορεί να συρθούν και να αφεθούν μέσα στη λωρίδα χρόνου.

## Αρχεία έργου

Ο τομέας των Αρχείων Έργου περιέχει όλα τα αρχεία που έχουν εισαχθεί στο έργο σας. Πρι μπορείτε να προσθέσετε μία εικόνα, ένα αρχείο ήχου ή βίντεο στο χρονοδιάγραμμα του έργου σας, πρέπει πρώτα να εισαχθεί στον τομέα Αρχείων Έργου.

## Παράθυρο προεπισκόπησης

Το Παράθυρο προεπισκόπησης είναι αυτό που ελέγχει την αναπαραγωγή (ή preview) του βίντεο του έργου σας. Πατώντας τα κουμπιά κάτω από το παράθυρο προεπισκόπησης ελέγχει την αναπαραγωγή, και τις έξοδους βίντεο σε αυτό τον τομέα. Το μέγεθος του εν λόγω τομέα μπορεί να τροποποιηθεί κάνοντας κλικ και σύροντας τις λαβές (ή γραμμές) γύρω από αυτό το τμήμα.



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Μετάβαση στην Αρχή	Μετάβαση στην αρχή του έργου.
2	Μετακίνηση στην αρχή	Μετακίνηση του βίντεο πίσω από την τρέχουσα θέση αναπαραγωγής.
3	Αναπαραγωγή / Παύση	Αναπαράγει ή παύει την αναπαραγωγή του έργου σας.
4	Γρήγορη Αναπαραγωγή	Γρήγορη Αναπαραγωγή απο την τωρινή θέση.
5	Μετάβαση στο τέλος	Μετάβαση στο τέλος του έργου.

## Γραμμή εργαλείων επεξεργασίας

Η γραμμή εργαλείων επεξεργασίας σας επιτρέπει να επιλέξετε μεταξύ διαφόρων τρόπων για να επεξεργαστείτε το χρονοδιάγραμμα. Κατά την κίνηση, κόψιμο, τον τεμαχισμό κλπ, είναι αναγκαίο να αλλάξει η κατάσταση επεξεργασίας που χρησιμοποιεί αυτή η γραμμή εργαλείων.



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Προσθήκη κομματιού	Προσθέστε ένα νέο κομμάτι στην κορυφή της στοιβάδας.
2	Λειτουργία Επιλογής	Η λειτουργία επιλογής σας επιτρέπει να επιλέξετε και να μετακινήσετε τα κλίπ.
3	Λειτουργία Ξυραφιού	Η λειτουργία με Εργαλείο κοψίματος σας επιτρέπει να χωρίσετε ένα κλίπ όπου κάνετε "κλικ". Εάν η αρπαγή σημείων είναι ενεργοποιημένη, το "κλικ" δίπλα στην κεφαλή αναπαραγωγής (κόκκινη γραμμή), θα χωρίσει το κλίπ ακριβώς πάνω στην κεφαλή αναπαραγωγής.
4	Λειτουργία αλλαγής μεγέθους	Η Λειτουργία αλλαγής μεγέθους σας επιτρέπει να πιάσετε τις άκρες του κομματιού και σύροντας να του αλλάξετε (η περικόψετε) το μέγεθος.
5	Λειτουργία αρπαγής	Η λειτουργία αρπαγής σημείων επιτρέπει στα κλίπ να μεταπηδούν στο ποιο κοντινό κλίπ ή την κεφαλή αναπαραγωγής (αν είναι κοντά) όταν τα αποθέτεται. Οι μεταβάσεις θα μεταπηδούν στα κοντινά κλίπς. Α Επίσης, κλίπς και μεταβάσεις θα μεταπηδούν στην θέση της κεφαλής ανάγνωσης.
6	Προσθήκη επισήμανσης	Προσθέστε ένα νέο σημειοδείκτη, ο οποίος θα σας επιτρέψει να επιστρέψετε στο ακριβές σημείο κατά την προεπισκόπηση.
7	Προηγούμενη επισήμανση	Μετάβαση σε προηγούμενο σημείο (αν υπάρχει).
8	Επόμενη επισήμανση	Μετάβαση στον επόμενο σημειοδείκτη (αν υπάρχει).

## Κύλιση εστίασης

Το ρυθμιστικό ζουμ σας επιτρέπει να αλλάξετε τη χρονική κλίμακα του χρόνου. Κάντε μεγέθυνση για να δείτε το χρονοδιάγραμμα πιο στενά, ή σμίκρυνση για να δείτε ολόκληρο το σχέδιο δεν κινείται. Μπορείτε να πατήσετε τα κουμπιά ζουμ (αριστερά και δεξιά), ή σύρετε το ρυθμιστικό ζουμ. Όταν σύρετε το ρυθμιστικό, θα ενημερώσει το χρονοδιάγραμμα, αφού διακόψετε ή να σταματήσει να κινείται.

## Λωρίδα Χρόνου

Η λωρίδα χρόνου παρουσίαζει το έργο σας με έναν πολύ γραφικό τρόπο. Κάθε κλίπ παριστάνεται από ένα κίτρινο ορθογώνιο. Η κεφαλή ανάγνωσης (κόκκινη γραμμή) παριστάνει την τρέχουσα θέση αναπαραγωγής (ή προεπισκόπησης) του έργου σας.

Κάντε κλικ σε οποιοδήποτε σημείο του χάρακα για να μεταβείτε στη συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Εάν σύρετε κατά μήκος του χάρακα, θα μπορέσετε να κάνετε προεπισκόπηση του έργου σας με ένα γρήγορο και τραχύ τρόπο.

Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Χάρακας	Ο χάρακας δείχνει την τρέχουσα χρονική κλίμακα της λωρίδας χρόνου.
2	Κεφαλή αναπαραγωγής	Η κεφαλή αναπαραγωγής αντιπροσωπεύει την τρέχουσα θέση αναπαραγωγή στο παράθυρο προεπισκόπησης σας.
3	Κλίπ	Ένα Κλίπ αντιπροσωπεύει ένα αρχείο ήχου, εικόνας, ή βίντεο .
4	Κομμάτι	Ένα κομμάτι είναι παρόμοιο με ένα στρώμα. Τα κομμάτια που βρίσκονται ψηλότερα επικαλύπτουν τα κομμάτια που βρίσκονται χαμηλότερα (ήχου, βίντεο, η εικόνας). Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των κομματιών που ένα έργο μπορεί να έχει.

## Κομμάτια

Ο OpenShotapplication>

Για παράδειγμα, φανταστείτε ένα έργο με βίντεο 3 κομμάτια. Μία εικόνα με ηλιοβασίλεμα σαν φόντο, μια εικόνα με πολλούς κύκλους που πρέπει να είναι στην μέση, και ένα λογότυπο που πρέπει να είναι στην κορυφή.

Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή

1	Κορυφαίο κομμάτι	Τα Κλιπ σε αυτό το κομμάτι θα είναι στην κορυφή. λογότυπα και υδατογράφημα θα πρέπει να είναι σε αυτό το στρώμα. Το λογότυπο OpenShot είναι σε αυτό το κομμάτι στην εικόνα.
2	Μεσαίο κομμάτι	Αυτά τα κλιπ είναι κάτω από το κορυφαίο κομμάτι, αλλά επάνω από το τελευταίο. Η εικόνα με του κύκλους είναι σε αυτό το κομμάτι στην απεικόνιση.
3	Κατώτερο κομμάτι	Αυτά τα κλιπ είναι κάτω από όλα τα άλλα κομμάτια. Το ηλιοβασίλεμα είναι σε αυτό το κομμάτι της εικόνας.

## Έλεγχος αναπαραγωγής βίντεο

Η αναπαραγωγή, η παύση και η αναζήτηση είναι πολύ σημαντικά χαρακτηριστικά σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο. Όταν δημιουργείτε ένα έργο βίντεο, θα χρειαστεί να το αναπαράξετε ξανά και ξανά. Καθώς κάνετε κλικ στο κουμπί Αναπαραγωγήbutton>

### Μέθοδοι Αναπαραγωγής

Υπάρχουν 8 τρόποι για τον έλεγχο της αναπαραγωγής βίντεο στον OpenShot.

1. Κάνετε κλικ στο Προεπισκόπηση γραμμής εργαλείωνbutton> (
2. Σύροντας το ρυθμιστικό πάνω από την προεπισκόπηση της γραμμής εργαλείων
3. Σύροντας την Κεφαλή-Αναπαραγωγής πάνω στον χάρακα
4. Κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε σημείο του χάρακα
5. Χρησιμοποιώντας τις συντομεύσεις πληκτρολογίου (κλειδιά J, K, L)
6. Χρησιμοποιώντας τα κουμπιά βελών (Αριστερά, δεξιά, Πάνω, Κάτω)
7. Χρησιμοποιώντας το κλειδί του πλήκτρου Διαστήματος (Αναπαραγωγή / Παύση)
8. Διπλό-κλικ σε έναν δείκτη ορισμένο από τον χρήστη

### Συντομεύσεις Πληκτρολογίου

Μία συντόμευση πληκτρολογίου είναι ένα πλήκτρο (ή πλήκτρα) στο πληκτρολόγιο που σας γλυτώνει από περιττές κινήσεις και "κλικ" του ποντικιού. Συχνά είναι πιο γρήγορο να πατάτε έναν πλήκτρο, από το να μετακινούμε τον κέρσορα και να κάνουμε "κλικ".

κλειδί	περιγραφή
	Μετακινήστε προς τα πίσω την αναπαραγωγή βίντεο
J	Παύση / Αναπαραγωγή
K	Γρήγορη κίνηση εμπρός της αναπαραγωγής βίντεο
Πλήκτρο διαστήματος	Παύση / Αναπαραγωγή
Πάνω	Έρευνα για προηγούμενη κατασκευή (άν υπάρχει)
Κάτω	Έρευνα για επόμενη κατασκευή (άν υπάρχει)
Αριστερά	Μετακινηθείτε πίσω κατά ένα κάδρο
Δεξιά	Μετακινηθείτε εμπρός κατά ένα κάδρο
Στηλοθέτης	Αλλάξτε κατάσταση μεταξύ Αναδιάταξη-μεγέθους και Επιλογή
Ctrl + Ροδέλα κύλισης	Εστιάστε μέσα
Ctrl + Home	Αναζήτηση στην αρχή της λωρίδας χρόνου
Ctrl + End	Αναζήτηση στο τέλος της λωρίδας χρόνου
	Κομμάτιασμα όλων των κλιπ στην θέση της κεφαλής αναπαραγωγής
CTRL + N	Δημιουργία νέου έργου
CTRL + O	Άνοιγμα ενός υπάρχοντος έργου
CTRL + F	Εισαγωγή ενός αρχείου (ήχου, βίντεο ή εικόνας)
CTRL + I	Εισαγωγή μιας αλληλουχίας εικόνων
CTRL + W	Εισαγωγή νέας μετάβασης
CTRL + S	Αποθήκευση τρέχοντος έργου
SHIFT + CTRL +	Αποθήκευση του τρέχοντος έργου ως...
CTRL + X	Εξαγωγή του έργου ως MLT XML
CTRL + E	Εξαγωγή του τρέχοντος έργου σαν αρχείο βίντεο
CTRL + U	Αποστολή του τρέχοντος έργου σαν αρχείο βίντεο στο YouTube ή στο Vimeo
CTRL + Q	Τερματισμός του προγράμματος
CTRL + Z	Αναίρεση της τελευταίας ενέργειας
CTRL + Y	Επανάληψη της προηγούμενης ενέργειας
CTRL + P	Επεξεργασία των προτιμήσεων

CTRL + T	Δημιουργία ενός νέου τίτλου
CTRL + B	Δημιουργία ενός νέου κινούμενου (animated) τίτλου
F11	Εναλλαγή λειτουργίας σε πλήρη οθόνη
F1	Εκκίνηση του αρχείου βοήθειας (αν είναι εγκαταστημένο)
CTRL + D	Λήψη και αποθήκευση του τρέχον καρέ από κάθε μη-ήχου κλιπ που επικαλύπτουν την κεφαλή αναπαραγωγής, και τοποθέτηση τους στα αρχεία έργου.



## 5. Έργα - Δημιουργήστε, Ανοίξτε, και Αποθηκεύστε

### 5. Έργα - Δημιουργήστε, Ανοίξτε, και Αποθηκεύστε

Το OpenShotapplication> emphasis>

Όταν ξεκινάει το OpenShotapplication>, OpenShotapplication>

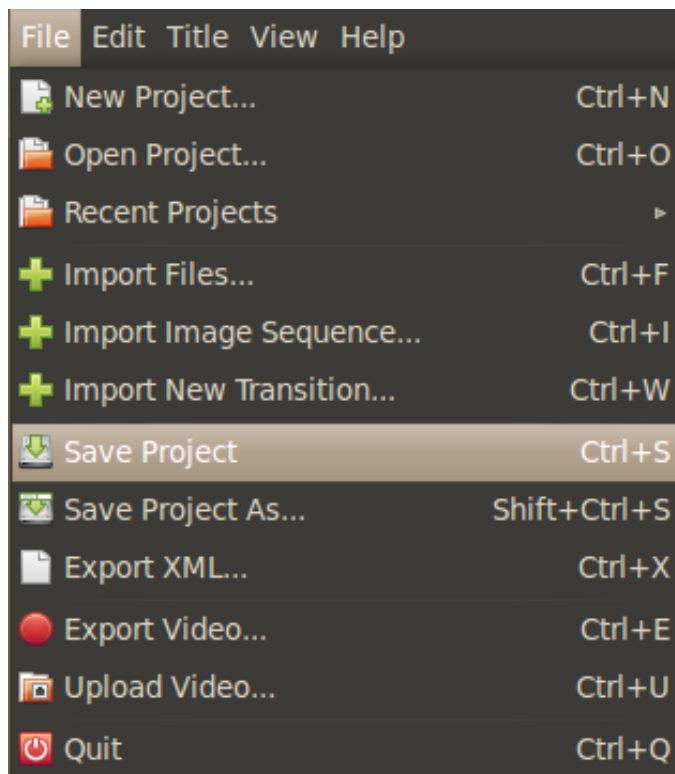
Τα αρχεία έργου έχουν επέκταση .OSP (ExampleProject.osp). Επίσης, τα αρχεία του έργου χρειάζονται έναν φάκελο /σμικρύνσεων /, που περιέχει όλα τα εικονίδια του έργου σας. Εάν μετακινήσετε ένα αρχείο έργου, φροντίστε να μετακινήσετε και το φάκελο /σμικρύνσεων/ .

Φάκελος Έργου /home/user/Desktop/ProjectA.osp

Φάκελος Σμικρύνσεων/home/user/Desktop/thumbnail/

### Δημιουργία έργου

Υπάρχουν 2 τρόποι δημιουργίας ενός αρχείου έργου



#### Μέθοδος 1 - Κατάλογος Φακέλων:

Επιλέξτε Αρχείο guimenu> guimenuitem>. guilabel> .

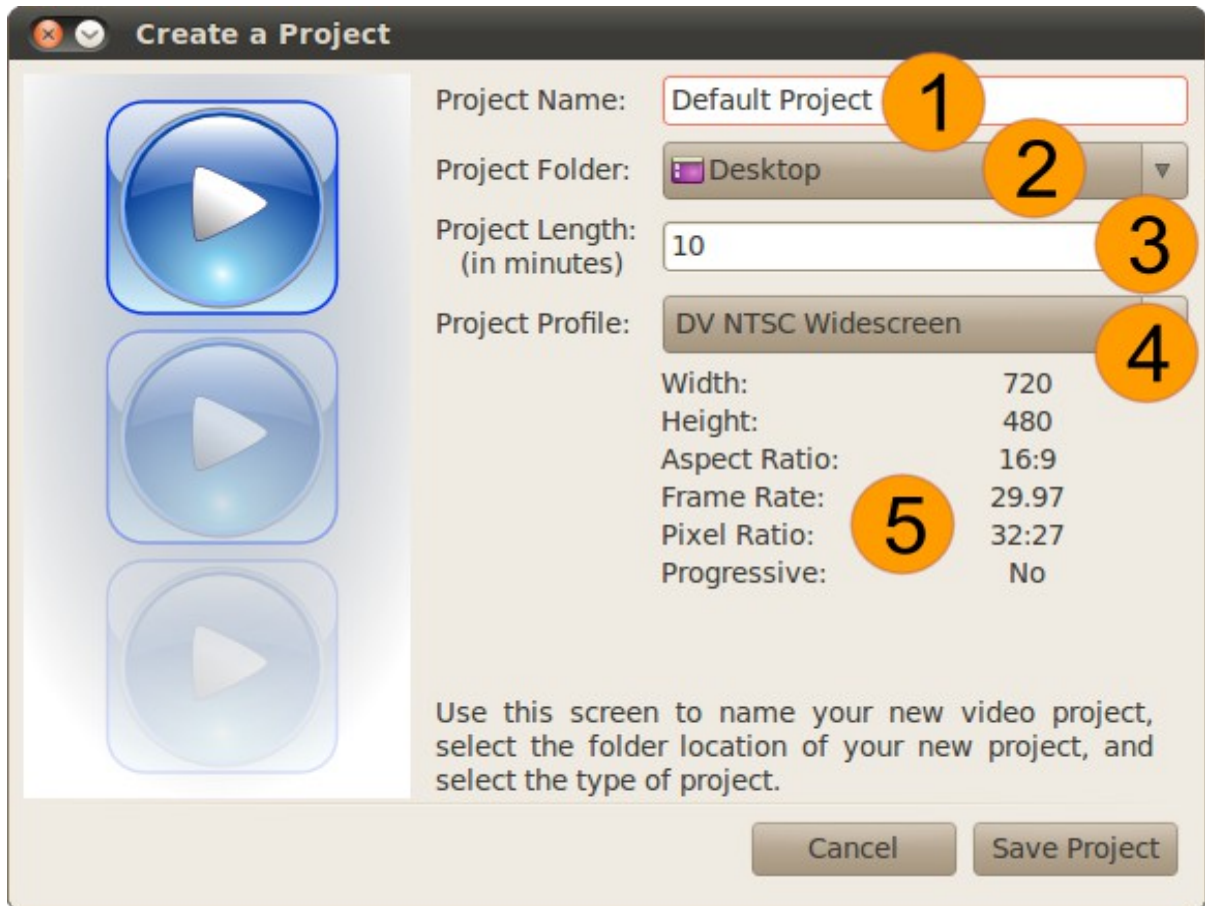
#### Μέθοδος 2 - Αποθήκευση προεπιλογής:

Δεδομένου ότι το OpenShot δημιουργεί ένα έργο από προεπιλογή όταν ξεκινήσει το πρόγραμμα, μπορείτε απλά να επιλέξετε Αρχείο >guimenu> guimenuitem>. guilabel> .



## Αποθήκευση Οθόνης Έργου

Κάνοντας κλικ στο Νέο Έργο `guimenuitem> guimenuitem>`



Ταυτότητα (ID)	συστατικό	περιγραφή
1	Όνομα Έργου	Το όνομα του φακέλου του έργου σας (.osp επέκταση αρχείου)
2	Φάκελος έργου	Η τοποθεσία η οποία θα αποθηκεύσετε το έργο.
3	Μήκος Έργου	Το μέγιστο μήκος της ζώνης χρόνου. Εν τούτοις, το μήκος της ζώνης χρόνου θα μεγαλώσει αυτόματα, εάν και όταν τα κλιπς ξεπεράσουν το μήκος.
4	Τύπος Έργου	Αυτό επηρεάζει το παράθυρο προεπισκόπησης. Προσδιορίζει το μέγεθος, την αναλογία εικόνας, τα πλαίσια (frames) ανά δευτερόλεπτο του αρχείου βίντεο που προεπισκοπείτε. Συνίσταται να κάνετε επεξεργασία με ίδιο προφίλ που σχεδιάζετε να κάνετε την εξαγωγή (για καλύτερα αποτελέσματα).
5	Λεπτομέρειες Τύπου του Έργου	Αυτός ο πίνακας προεπισκοπεί τις λεπτομέρειες του τύπου του έργου, όπως το μέγεθος, αναλογία, και καρέ ανά δευτερόλεπτο. Όταν αλλάξετε το αναπτυσσόμενο τύπο του έργου, θα ενημερωθεί αυτός ο πίνακας.

## Ανοίξτε ένα Έργο

Για να ανοίξετε ένα έργο, επιλέξτε Αρχείο > `guimenu> guimenuitem>. guilabel> . guibutton>`.

Εάν ανοίγετε ένα πρόσφατο έργο, επιλέξτε Αρχείο > `guimenu> guimenuitem>. OpenShotapplication>`.

Αν θέλετε να ξεκινήσετε τον OpenShot και το έργο σας να ανοίξει αυτόματα, κάντε διπλό κλικ στο αρχείο .osp (στον υπολογιστή σας), και επιλέξτε **openshot**



## 6. Εισαγάγετε αρχεία - ήχου, βίντεο και εικόνες

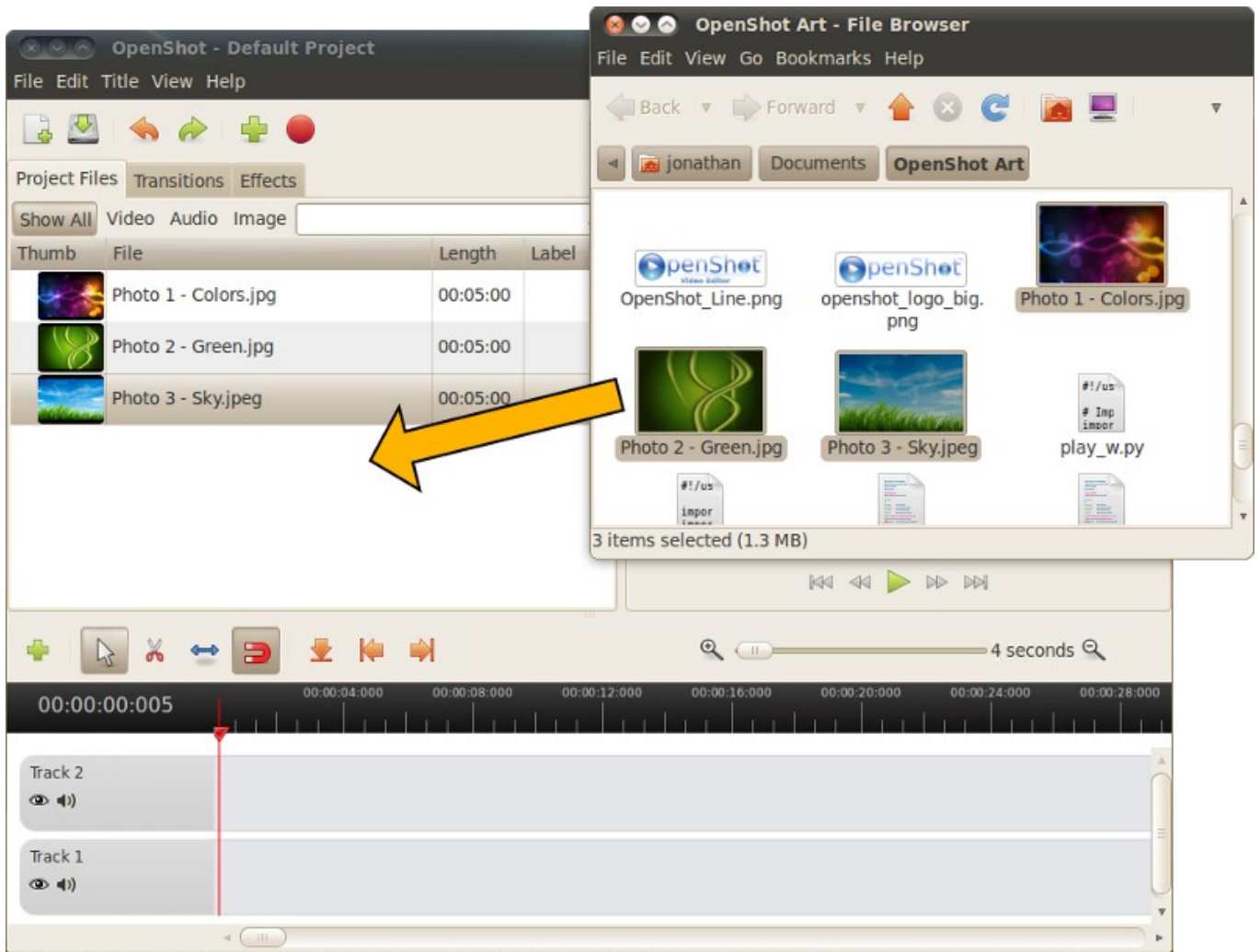
## 6. Εισαγάγετε αρχεία - ήχου, βίντεο και εικόνες

Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε ένα κλιπ στη λωρίδα χρόνου, θα πρέπει πρώτα να κάνετε εισαγωγή *emphasis> guibutton>*.

Υπάρχουν 4 διαφορετικές μέθοδοι για να εισαγάγετε ένα κλιπ.

**Μέθοδος 1η - Σύρετε**

1. Εκκινήστε τον OpenShot
2. Σύρετε *guibutton>*.

**Μέθοδος 2η - Αποθέστε φάκελο αρχείων**

1. Εκκινήστε τον OpenShot
2. Σύρετε και εναποθέστε (drag and drop) έναν φάκελο γεμάτο από αρχεία πολυμέσων από την Επιφάνεια Εργασίας στο δέντρο των Αρχείων Έργου.

\* Όλα τα αρχεία ήχου, βίντεο και εικόνων θα εισαχθούν από αυτόν τον φάκελο

**Μέθοδος 3η - Άνοιγμα με**

1. Κατά την περιήγηση στα αρχεία του Gnome, επιλέξτε 1 ή περισσότερα αρχεία πολυμέσων
2. Κάντε δεξί κλικ στο επιλεγμένο αρχείο, και επιλέξτε Άνοιγμα με άλλη εφαρμογή...
3. Επιλέξτε OpenShot Video Editor (ή την εντολή **openshot**)

\* Ακόμη και μετά την αρχή της εργασίας στο OpenShot με τα αρχεία σας, μπορείτε ακόμη να επιστρέψετε στο σύστημα αρχείων, και κάντε δεξί κλικ σε περισσότερα αρχεία και επιλέξτε OpenShot . Θα τα προσθέσει στο τρέχον στιγμιότυπο του OpenShot.

## Μέθοδος 4η - Κουμπί Εισαγωγής

1. Εκκινήστε τον OpenShot
2. Κάντε κλικ στο κουμπί Εισαγωγή Αρχείων της γραμμής εργαλείων
3. Επιλέξτε 1 ή περισσότερα αρχεία, και κάντε κλικ στο Εισαγωγή



## 7. Ακολουθία Εικόνων

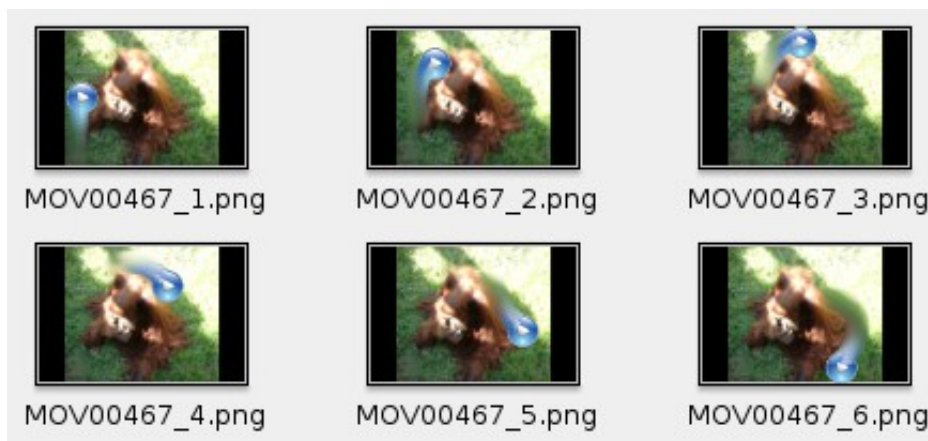
### 7. Ακολουθία Εικόνων

Ένα από τα πιο ισχυρά χαρακτηριστικά στο OpenShot είναι η δυνατότητα εισαγωγής ακολουθίας εικόνων. Η ακολουθία των εικόνων είναι στην πραγματικότητα ένας φάκελος γεμάτος με παρόμοια, και φυσικά με διαδοχική ονομασία αρχεία. Κάθε αρχείο εικόνας αντιπροσωπεύει ένα καρέ του βίντεο. Έτσι, για ένα κλίπ μήκους 30 δευτερολέπτων, με 30 καρέ ανά δευτερόλεπτο, θα είχατε 900 αρχεία εικόνας. Αν και οι ακολουθίες εικόνας μπορεί να είναι δύσκολες στην επεξεργασία (λόγω του όγκου των αρχείων), μπορείτε να κάνετε σχεδόν τα πάντα.

Για να εισαγάγετε μία ακολουθία εικόνων, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

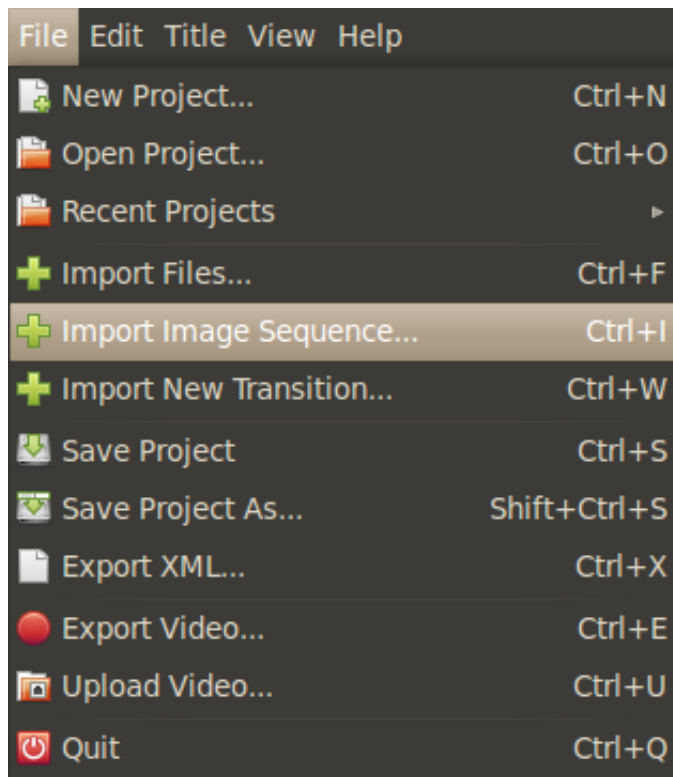
#### Εντοπίστε μία ακολουθία εικόνων

Πολλά προγράμματα μπορούν να δημιουργήσουν μία ακολουθία εικόνων. Για παράδειγμα, το Blender (ένα πακέτο 3D animation), μπορείτε να δημιουργήσετε μια μεγάλη σειρά κινουμένων σχεδίων τίτλου και να τα εξαγάγετε με την σειρά του ονόματός τους ως .PNG αρχεία (με διαφάνεια). Αυτό θα δημιουργήσει ένα φάκελο στον υπολογιστή σας, που περιέχει όλα τα αρχεία εικόνας.

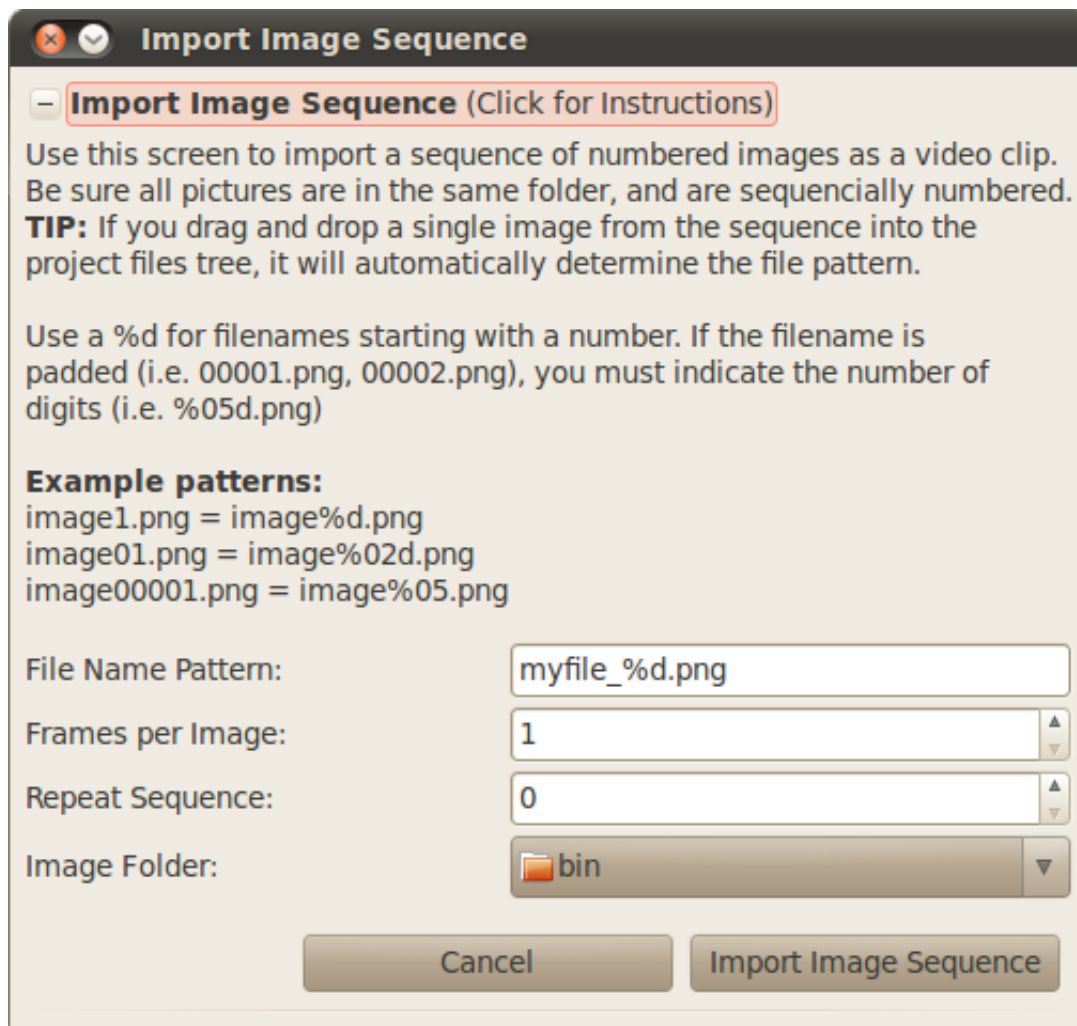


#### Εισαγωγής της ακολουθίας εικόνων

Επιλέξτε Αρχείο>guimenu>>guimenuitem>



Επιλέξτε τη θέση του φακέλου της ακολουθίας εικόνων, και το πρότυπο αρχείο ονομάτων. Οι ακολουθίες εικόνων δεν ονομάζονται όλες με τον ίδιο τρόπο. Για παράδειγμα το, Movie\_0001.JPG είναι διαφορετικό από το Movie\_1.JPG. Μόλις εισάγετε το σωστό όνομα μοτίβου του αρχείου, κάντε κλικ Εισαγωγή Ακολουθίας εικόνων<button>.



## Σύρετε και εναποθέστετε Ακολουθίες Εικόνων

Ο πιο εύκολος τρόπος να εισάγετε μία ακολουθία εικόνων, είναι να σύρετε και να εναποθέσετε μία εικόνα από την ακολουθία στο "Αρχαία Έργου", ή χρησιμοποιήστε την οθόνη Εισαγωγή Αρχείων και εισάγετε μία εικόνα.

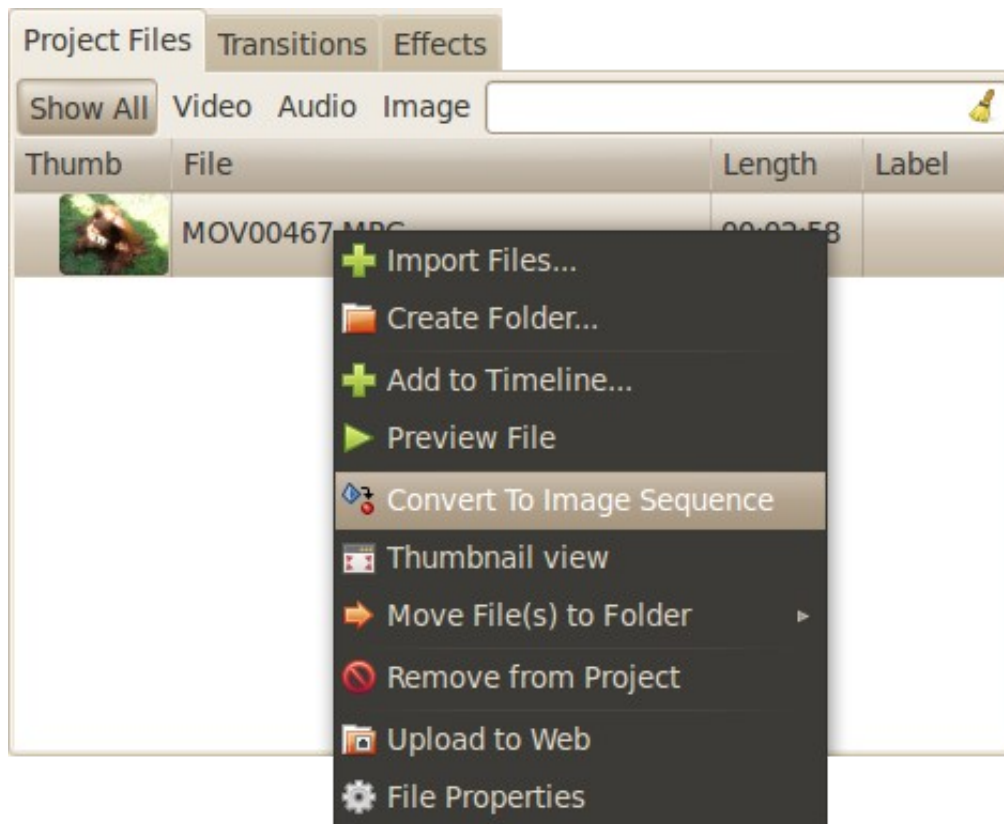
Τότε θα σας ζητήσει να εισάγετε ολόκληρη την ακολουθία εικόνων. Χρησιμοποιώντας αυτή την μέθοδο θα βρεθεί αυτόματα το πρότυπο του ονόματος του αρχείου, και ενεργοποιηθούν οι σωστές ρυθμίσεις για την ακολουθία.

## Προσθήκη στο Χρονοδιάγραμμα

Αποθέστε νέα ακολουθία εικόνων σας στη λωρίδα χρόνου. Θα εκπροσωπείται από ένα μόνο κλιπ, ακριβώς όπως ένα κανονικό βίντεο κλιπ.

## Δημιουργείτε μία Ακολουθία Εικόνων

Αν δεν έχετε ήδη μια ακολουθία εικόνων, είναι εύκολο να δημιουργήσετε μία. Απλά κάντε δεξί κλικ σε οποιοδήποτε αρχείο `button> guimenuitem> guimenuitem>`.



## Επεξεργασία μιας Ακολουθίας εικόνων

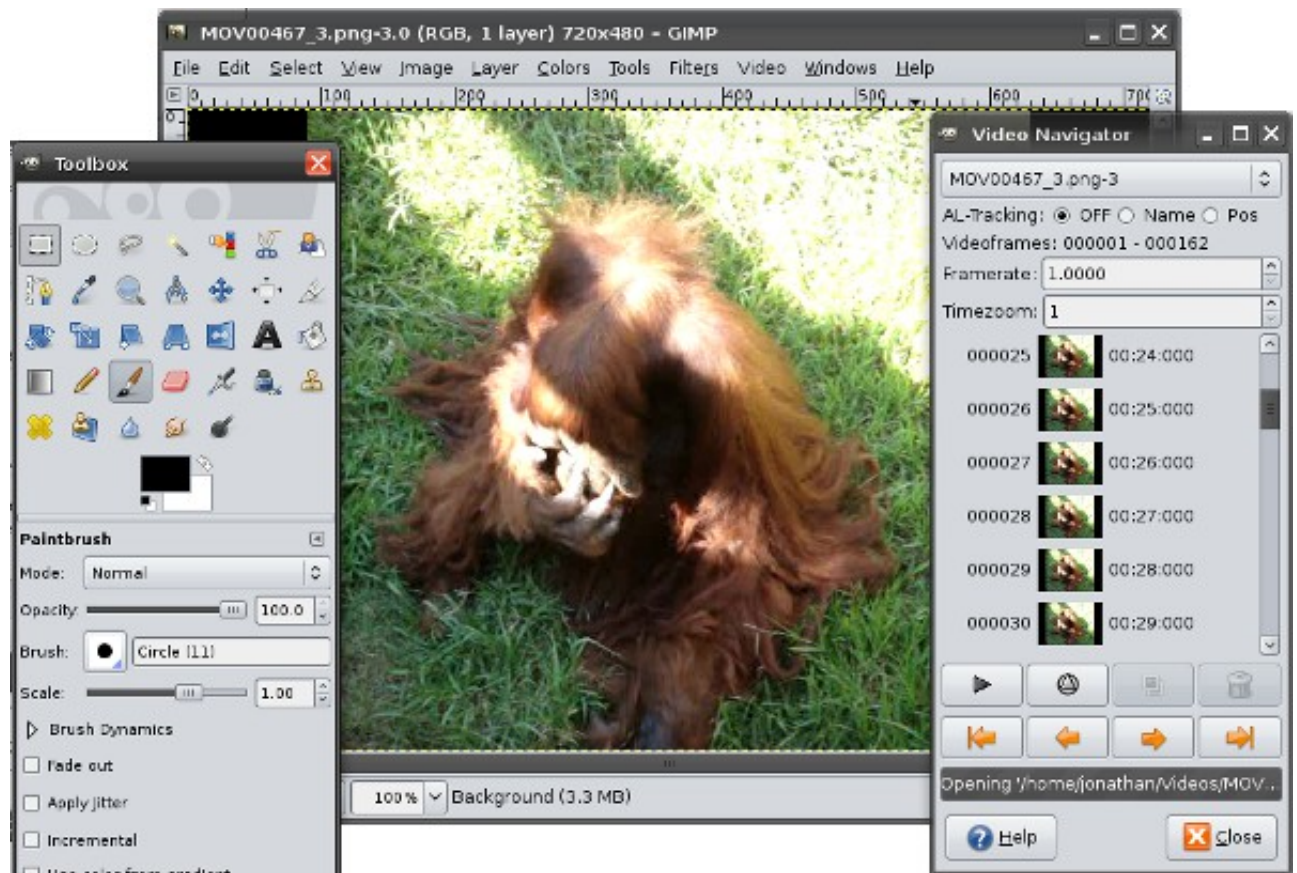
Αν θέλετε να επεξεργαστείτε μια ακολουθία εικόνων, προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε το Gimp (ανοικτού λογισμικού πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας). Έχει πρόσθετα που θα σας βοηθήσουν στην επεξεργασία μεγάλων ακολουθιών εικόνων, απλοποιώντας τη διαδικασία του μοντάζ, την αποθήκευση, και το άνοιγμα της επόμενης εικόνας σε μια αλληλουχία. Στη συνέχεια μπορείτε να επεμβαίνετε στο κάθε καρέ, αφαιρώντας τα κόκκινα μάτια, προσθέτοντας φωτεινότητα, διαγράφοντας σύρματα, κλπ. .. Δεν υπάρχει πραγματικά τίποτα που δεν μπορείτε να κάνετε με μία προσέγγιση επεξεργασίας καρέ καρέ, αλλά πρέπει να καταβάλετε πολλή προσπάθεια.

### Πακέτο κινούμενων εικόνων του Gimp (GAP)

Το GAP είναι ένα πρόσθετο για το Gimp, το οποίο βοηθά στην επεξεργασία ακολουθίας εικόνων. Μπορεί να αποθηκεύσει γρήγορα την τρέχουσα εικόνα και να φορτώσει την επόμενη εικόνα σε μια αλληλουχία. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιεί κλειδιά-πλαίσια για την εφαρμογή εφέ σε πολλά καρέ, ή ακόμη και τη δημιουργία κινούμενων εικόνων. Εάν χρειάζεται να επεξεργαστείτε μια ακολουθία εικόνων, θα πρέπει να ρίξετε σίγουρα μια ματιά στο [GAP ulink>](#).

### Εικόνα οθόνης του GAP





## 8. Διαχειριστείτε Αρχεία

### 8. Διαχειριστείτε Αρχεία

Όταν δημιουργείται ένα βίντεο, θα πρέπει να εισάγετε πολλά διαφορετικά αρχεία στο έργο σας, συμπεριλαμβανομένων ήχου, βίντεο, εικόνες, τίτλους, επικαλύψεις, ηχητικά εφέ, και περισσότερα. Αυτό μπορεί γρήγορα να ξεφύγει από τον έλεγχο, και να κάνει τη λίστα των αρχείων του έργου πάρα πολύ μεγάλη, παράγοντας ο οποίος θα σας καθυστερήσει ψάχνοντας για το σωστό αρχείο.

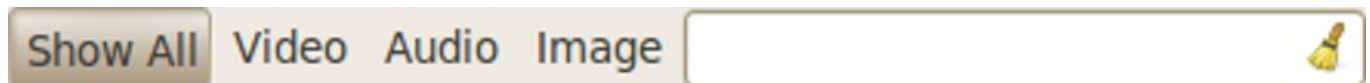
Αν το έργο σας έχει πολλά αρχεία (εσείς αποφασίζετε τα πόσα είναι πολλά), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ετικέτες, φίλτρα και φακέλους σαν έναν τρόπο για να οργανώσετε των αρχείων σας.

#### Ετικέτες

Κάθε αρχείο έχει μία στήλη για μία Ετικέτα. Η ετικέτα είναι κάθε φράση ή φράσεις που σας βοηθούν να αναγνωρίσετε την χρήση για την οποία προορίζεται το αρχείο. Για παράδειγμα, "Σκηνή 1", "Εισαγωγή", "Τίτλος". Δεν υπάρχει σωστή ή λάθος χρήση μίας ετικέτας, απλά εισάγετε ότι κείμενο σας βοηθά να αναγνωρίσετε ένα αρχείο.

#### Φίλτρα

Ο τομέας Αρχεία Έργου έχει κουμπιά και πλαίσια κειμένου για φίλτρα για να σας βοηθά στην γρήγορη εύρεση αρχείων. Τα κουμπιά των φίλτρων, Βίντεο, Ήχος, και Εικόνα, θα φιλτράρουν γρήγορα την λίστα των αρχείων στον αντίστοιχο τύπο. Εισάγοντας κάποιο κείμενο στο πλαίσιο κειμένου του φίλτρου θα εμφανιστούν αρχεία που το όνομα ή η ετικέτα τους περιέχει το κείμενο αυτό. Οπότε, αυτή η λειτουργία μπορεί να συνδυαστεί με ετικέτες, για την δημιουργία ενός ισχυρού συστήματος εύρεσης και οργάνωσης.

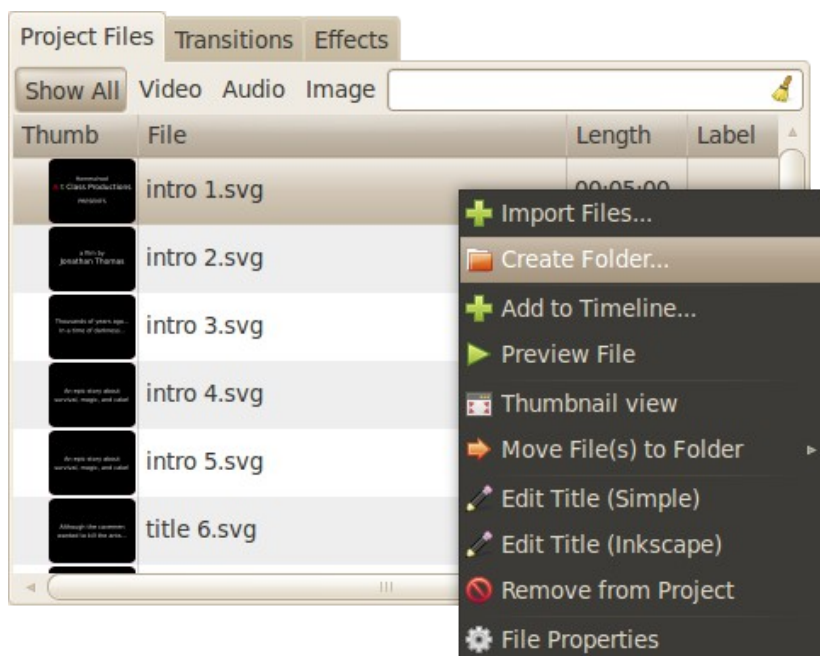


#### Φάκελοι

Αν οι ετικέτες και τα φίλτρα δεν αρκούν για να οργανώσετε τα αρχεία έργου σας, μπορείτε να δημιουργήσετε φακέλους μέσα στο έργο σας για να βοηθήσει στην οργάνωση των αρχείων.

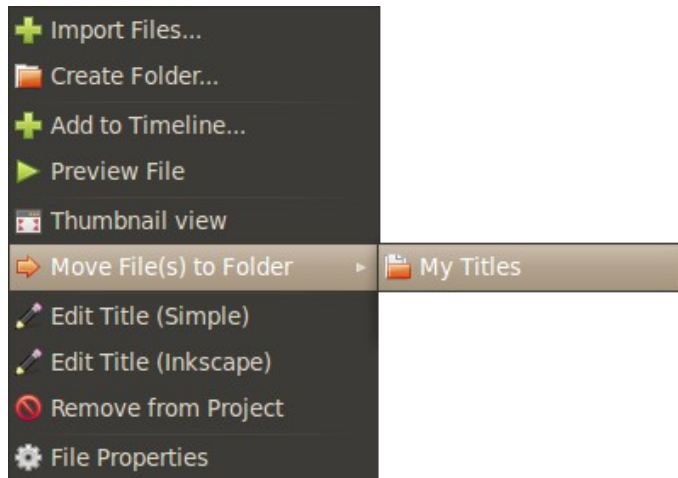
#### Δημιουργήστε ένα Φάκελο

1. Κάντε δεξί κλικ στο Αρχεία Έργου
2. Επιλέξτε Δημιουργία Φακέλου...
3. Εισάγετε ένα όνομα για τον φακέλό σας.



## Μετακίνηση Αρχείων σε Φάκελο

1. Σιγουρευτείτε ότι έχετε δημιουργήσει μία λίστα φακέλου.
2. Κάντε δεξί κλικ σε 1 ή περισσότερα αρχεία του τομέα Αρχεία Έργου.
3. Επιλέξτε Μετακίνηση Αρχείου(ων) σε Φάκελο.
4. Επιλέξτε ένα φάκελο



## Αφαιρέστε ένα φάκελο

1. Κάντε δεξί κλικ σε ένα φάκελο
2. Επιλογή Αφαίρεση

*\* Βεβαιωθείτε ότι μετακινήσατε όλα τα αρχεία από ένα φάκελο πριν τον απομακρύνετε.*



## 9. Προσθήκη αρχείων στην λωρίδα χρόνου

### 9. Προσθήκη αρχείων στην λωρίδα χρόνου

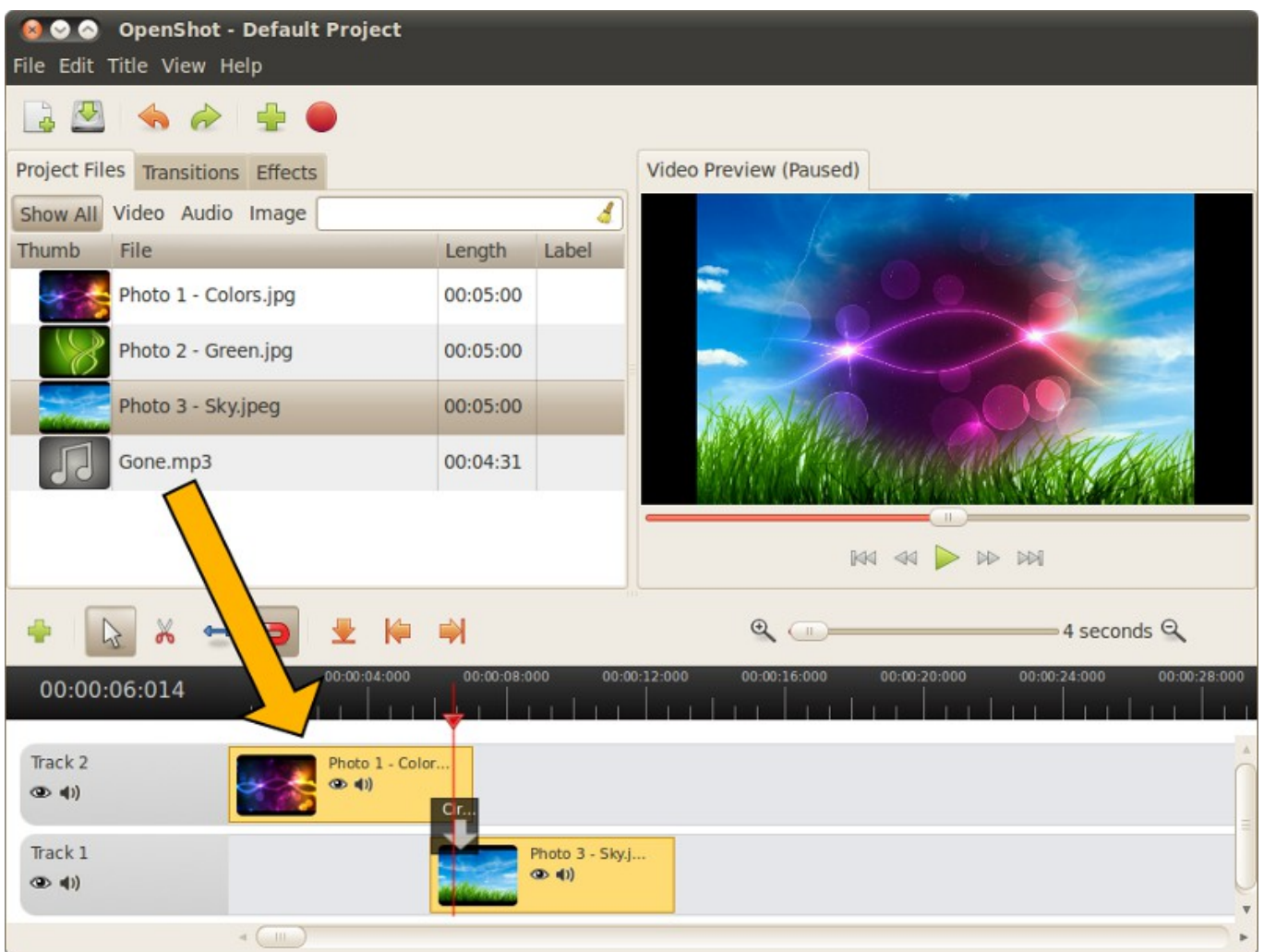
Αφού έχετε εισάγει αρχεία στο έργο σας, το επόμενο βήμα είναι να τα προσθέσετε στο χρονοδιάγραμμα.

#### Μεταφορά και απόθεση

Για να προσθέσετε αρχεία από τα Αρχεία Έργου στο χρονοδιάγραμμα, ακολουθήστε αυτά τα βήματα:

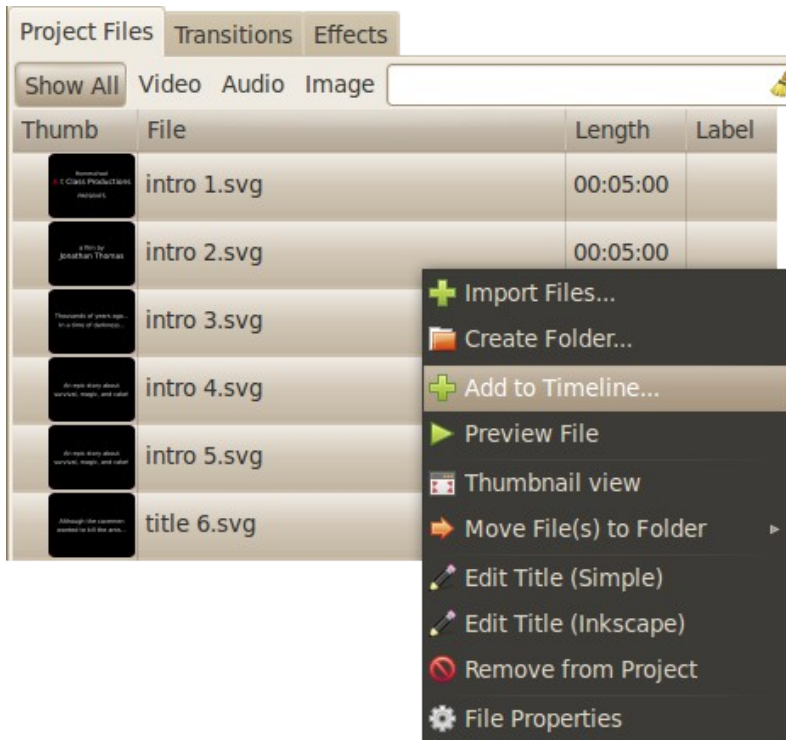
1. Κάντε κλικ σε ένα αρχείο.
2. Σύρετε το πάνω από την Λωρίδα Χρόνου και αποθέστε το.
3. Το κλίπ θα προστεθεί τώρα στην Λωρίδα Χρόνου.

*\* Μπορείτε να προσθέσετε μόνο 1 αρχείο την φορά χρησιμοποιώντας την μέθοδο αυτή.*

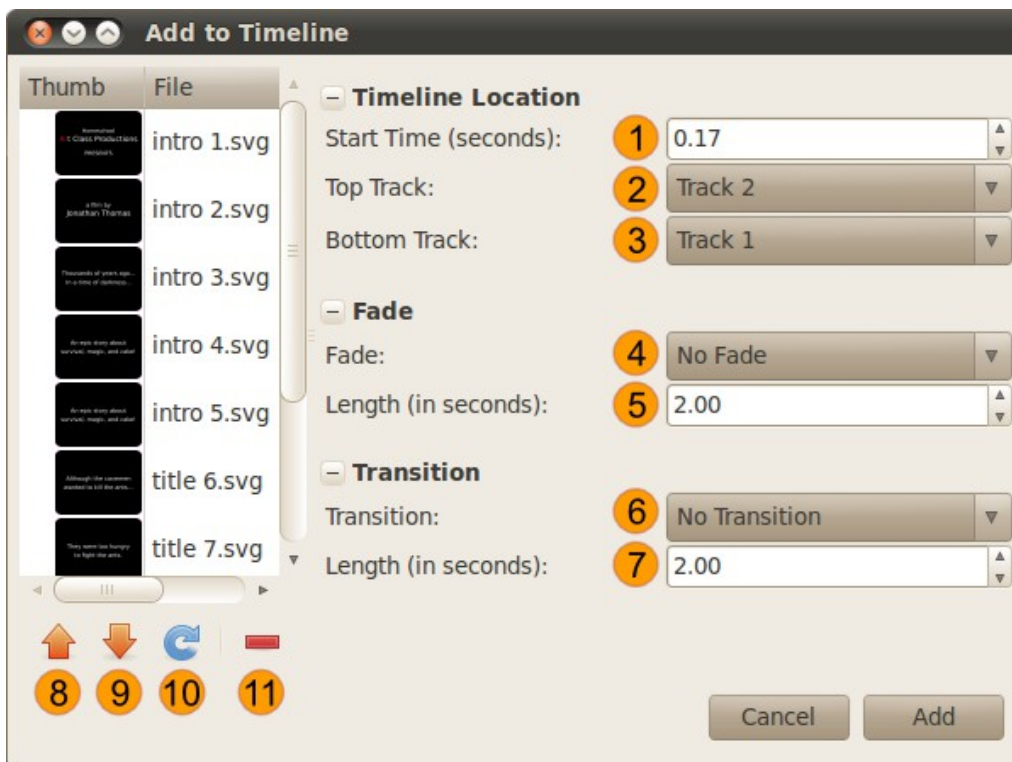


#### Προσθήκη Πολλαπλών Αρχείων στο Χρονοδιάγραμμα

Εάν θέλετε να προσθέσετε πολλαπλά αρχεία γρήγορα στο χρονοδιάγραμμα, υπάρχει η λειτουργία Προσθήκη στο Χρονοδιάγραμμα . Για να χρησιμοποιήσετε την λειτουργία αυτή, επιλέξτε όλα τα αρχεία που θέλετε να προσθέσετε στο χρονοδιάγραμμα, κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε Προσθήκη στο Χρονοδιάγραμμα .



Η οθόνη Προσθήκη στο Χρονοδιάγραμμα μπορεί επίσης να εφαρμόσει ρυθμίσεις βαθμιαίας εισόδου και εξόδου στο κάθε κλιπ, και μεταβάσεις μεταξύ των κλιπ, ή απλά να στοιβάξει τα κλιπ δίπλα δίπλα στο χρονοδιάγραμμα. Τα αρχεία θα εισάγονται στην θέση της κεφαλής αναπαραγωγής.



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Χρόνος έναρξης	Αυτή είναι η θέση στο χρονοδιάγραμμα (σε δευτερόλεπτα) που θα προστεθούν τα αρχεία. Θα πάει στην προκαθορισμένη θέση της κεφαλής αναπαραγωγής.
2	Κορυφαίο κομμάτι	Το κορυφαίο κομμάτι είναι το κύριο κομμάτι που θα προστίθενται τα κλιπ. Αν δεν χρησιμοποιούνται μεταβάσεις, χρειάζεται μόνο το κορυφαίο κομμάτι.
3	Κατώτερο κομμάτι	Το κάτω κομμάτι χρησιμοποιείτε όταν χρειάζονται μεταβάσεις, και τα κλιπ εναλλάσσονται μεταξύ του κορυφαίου και κάτω κομματιού, με μεταβάσεις μεταξύ τους.
4	Βαθμιαία εμφάνιση (Fade)	Ο τύπος βαθμιαίας εμφάνισης για εφαρμογή σε ένα κλιπ.
5	Μήκος Βαθμιαίας Εμφάνισης	Το μήκος (σε δευτερόλεπτα) της βαθμιαίας εμφάνισης
6	Μετάβαση	Ο τύπος μετάβασης για προσθήκη μεταξύ των κλιπ. Μπορείτε επίσης να διαλέξετε Τυχαία Μετάβαση, εάν δεν θέλετε να χρησιμοποιείται την ίδια μετάβαση ξανά και ξανά.

7	Μήκος Μετάβασης	Το μήκος (σε δευτερόλεπτα) της μετάβασης.
8	Μετακίνηση πάνω	Μετακίνηση των επιλεγμένων αρχείων πάνω στη λίστα.
9	Μετακίνηση κάτω	Μετακίνηση των επιλεγμένων αρχείων κάτω στη λίστα.
10	Ανακάτεμα Αρχείων	Ανακάτεψε τα αρχεία και τοποθέτησε τα σε τυχαία σειρά.
11	Αφαίρεση Αρχείου	Αφαίρεσε τα επιλεγμένα αρχεία από αυτή την οθόνη.

## 10. Μετακινήστε

### 10. Μετακινήστε

Μόλις έχετε τα αρχεία (που αναφέρονται επίσης ως κλίπ) στην Λωρίδα Χρόνου, θα πρέπει να τα οργανώσετε ως κομμάτια, και να τα τοποθετήσετε στη σωστή σειρά. Επίσης, θα χρειαστεί να ψαλιδίσετε τις αρχές και τα τελειώματα του βίντεο κλίπ (αν χρειάζεται).

#### Μετακίνηση Κλίπ (Κατάσταση Επιλογής)

1. Αλλαγή σε Κατάσταση Επιλογής `gui.button>` (
2. Κάνετε κλικ σε ένα κλίπ
3. Σύρετε το κλίπ σε νέα θέση στη Λωρίδα Χρόνου, και αποθέστε το.

*\* Αν είναι ενεργοποιημένη η αυτόματη αρπαγή το κλίπ θα κολλήσει στο αμέσως κοντινότερο (η στην κοντινότερη κεφαλή αναπαραγωγής).*

#### Περικοπή ενός κλίπ (Κατάσταση Αλλαγής μεγέθους)

1. Αλλαγή σε Κατάσταση Αλλαγής Μεγέθους `gui.button>`,
2. Μετακίνηση του κέρσορα του ποντικιού σας πάνω από τη δεξιά ή αριστερή πλευρά του κλίπ.
3. Σύρετε το άκρο του κλίπ για να περικόψετε το βίντεο.

*\* Καθώς σύρετε το άκρο του κλίπ, το παράθυρο προεπισκόπησης θα εμφανιστεί όταν το κλίπ θα ξεκινήσει ή θα τερματίσει (βάση του ποια πλευρά του κλίπ σύρετε).*

#### Τεμαχίστε ένα κλίπ (Κατάσταση Ξυραφιού)

1. Για να τεμαχίσετε ένα κλίπ σε 2 κομμάτια, μεταβείτε σε Λειτουργία Ξυραφιού .
2. Ο δείκτης του ποντικιού θα αλλάξει σε μια διακεκομμένη γραμμή
3. Κάντε κλικ σε ένα `clip` στο σημείο που θέλετε να το κόψετε / τεμαχίσετε.

*\* Αν η αρπαγή σημείων είναι ενεργοποιημένη, το εργαλείο κοψίματος θα μεταπηδήσει στην θέση της κεφαλής αναπαραγωγής, αν είναι κοντά.*

#### Γραμμή εργαλείων επεξεργασίας

Η γραμμή εργαλείων επεξεργασίας σας επιτρέπει να επιλέξετε μεταξύ διαφόρων τρόπων για να επεξεργαστείτε το χρονοδιάγραμμα. Κατά την κίνηση, κόψιμο, τον τεμαχισμό κλίπ, είναι αναγκαίο να αλλάξει η κατάσταση επεξεργασίας που χρησιμοποιεί αυτή η γραμμή εργαλείων.

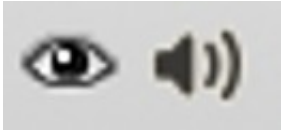


Γαυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Προσθήκη κομματιού	Προσθέστε ένα νέο κομμάτι στην κορυφή της στοίβας.
2	Λειτουργία Επιλογής	Η λειτουργία επιλογής σας επιτρέπει να επιλέξετε και να μετακινήσετε τα κλίπ.
3	Λειτουργία Ξυραφιού	Η λειτουργία ξυραφιού σας επιτρέπει να χωρίσετε το κομμάτι (κλίπ) όπου εσείς επιλέξετε.
4	Λειτουργία αλλαγής μεγέθους	Η Λειτουργία αλλαγής μεγέθους σας επιτρέπει να πιάσετε τις άκρες του κομματιού και σύροντας να του αλλάξετε (η περικόψετε) το μέγεθος.
5	Λειτουργία αρπαγής	Η Λειτουργία αρπαγής επιτρέπει στα κομμάτια που σύρετε-αποθέτετε στο έργο να τοποθετούνται αμέσως μετά τα υπάρχοντα του έργου ή σε προεπιλεγμένα σημεία (αν υπάρχουν).
6	Προσθήκη επισήμανσης	Προσθέστε ένα νέο σημειοδείκτη, ο οποίος θα σας επιτρέψει να επιστρέψετε στο ακριβές σημείο κατά την προεπισκόπηση.
7	Προηγούμενη επισήμανση	Μετάβαση σε προηγούμενο σημείο (αν υπάρχει).
8	Επόμενη επισήμανση	Μετάβαση στον επόμενο σημειοδείκτη (αν υπάρχει).

## 11. Διαχωρίστε τον ήχο απο το βίντεο

### 11. Διαχωρίστε τον ήχο απο το βίντεο

Το OpenShot μπορεί να διαχωρίσει τον ήχο και το βίντεο ενός κλιπ, αν χρειαστεί. Εάν θέλετε να παίξετε μόνο τον ήχο του κλιπ, ή μόνο το βίντεο χωρίς ήχο, τότε ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:



#### **Μόνο το βίντεο**

Για να παίξετε μόνο το βίντεο ενός κλιπ, κάντε κλικ στο εικονίδιο του ηχείου, που βρίσκεται στο κλιπ. Αυτό θα σιγάσει τον ήχο αυτού του κλιπ. Ή, αν θέλετε να σιγάσει τον ήχο για το σύνολο της λωρίδας χρόνου, κάντε κλικ στο εικονίδιο του ηχείου του κομματιού.

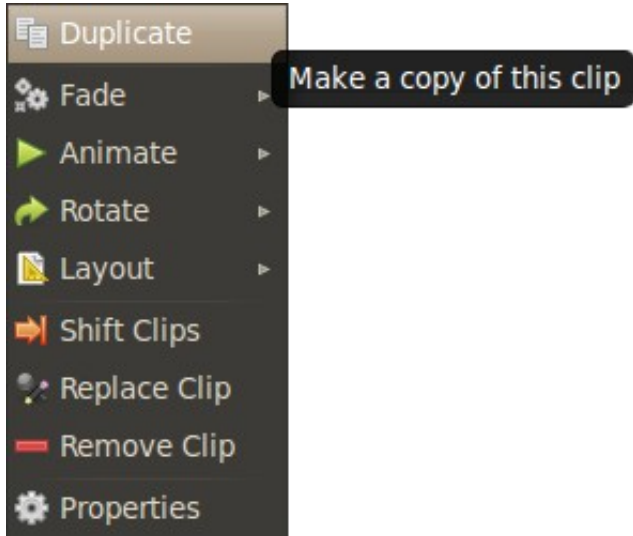
#### **Μόνο τον ήχο**

Για να ακούσετε μόνο τον ήχο του κλιπ, κάντε κλικ στο εικονίδιο του ματιού, που βρίσκεται στο κλιπ. Αυτό θα κρύψει την εξόδο του βίντεο. Ή, αν θέλετε να αποκρύψετε την εξόδο του βίντεο για το σύνολο της λωρίδας χρόνου, κάντε κλικ στο εικονίδιο ματιού στο κομμάτι.

## 12. Κλωνοποίηση κλίπ

### 12. Κλωνοποίηση κλίπ

Ένα πολύ χρήσιμο χαρακτηριστικό του OpenShot είναι η ικανότητα να κλωνοποιεί κλίπ, μεταβάσεις, και μάσκες. Για την κλωνοποίηση ενός στοιχείου, κάντε δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο (όπως ένα κλίπ ή μετάβαση), και επιλέξτε `Διπλότυποguimenuitem>`.



Μια κοινή χρήση του `Διπλότυπουguimenuitem>`,

## 13. Ιδιότητες Κλιπ

### 13. Ιδιότητες Κλιπ

Κάθε κλιπ στο OpenShot έχει πολλές ιδιότητες που μπορούν να διαμορφωθούν. Ωστόσο, επειδή δεν είναι δυνατόν να εμφανίζονται όλες στη λωρίδα χρόνου, δημιουργήθηκε αυτή η οθόνη. Επιτρέπει στο χρήστη να προσαρμόσει κάθε δυνατή ρύθμιση που περιέχει ένα κλιπ, συμπεριλαμβανομένου του μήκους, ταχύτητας, της έντασης, μέγεθος, θέση, αναλογία, και πολλά άλλα.

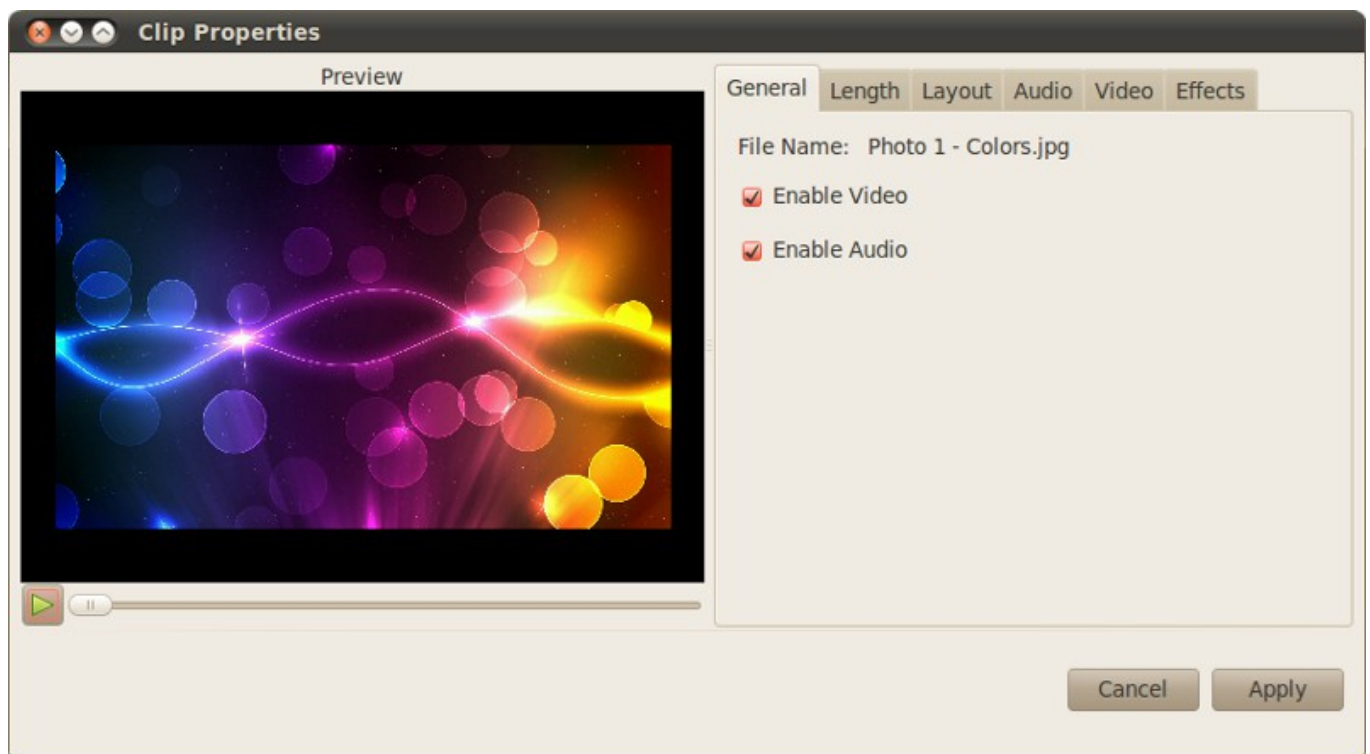
#### Ξεκίνημα της Οθόνης Ιδιοτήτων του κλίπ

Για να ξεκινήσετε την οθόνη ιδιοτήτων του κλίπ, κάντε δεξί κλικ σε ένα κλιπ και επιλέξτε `ΙδιότητεςκλιπmenuItem>`.

#### Προεπισκόπηση αλλαγών

Για γρήγορη προεπισκόπηση του τι θα παράξουν οι νέες ρυθμίσεις, κάντε κλικ στο κουμπί `Αναπαραγωγήguibutton> guibutton> guibutton>`.

#### Γενική Καρτέλα

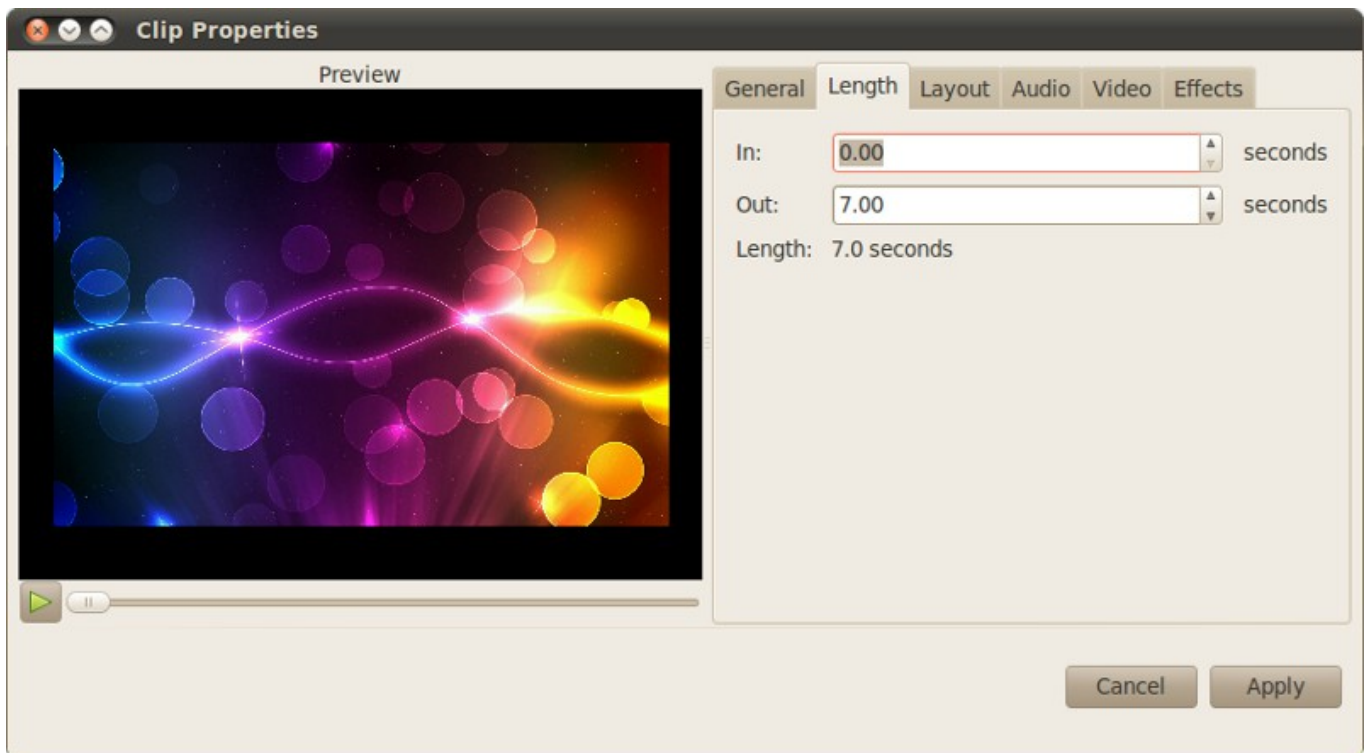



Η γενική καρτέλα έχει τις εξής ιδιότητες:

Συστατικό	Περιγραφή
Ενεργοποίηση Βίντεο	Εξοδος βίντεο για αυτό κλιπ
Ενεργοποίηση Ήχου	Εξοδος ήχου για αυτό το κλιπ

#### Καρτέλα Μήκους



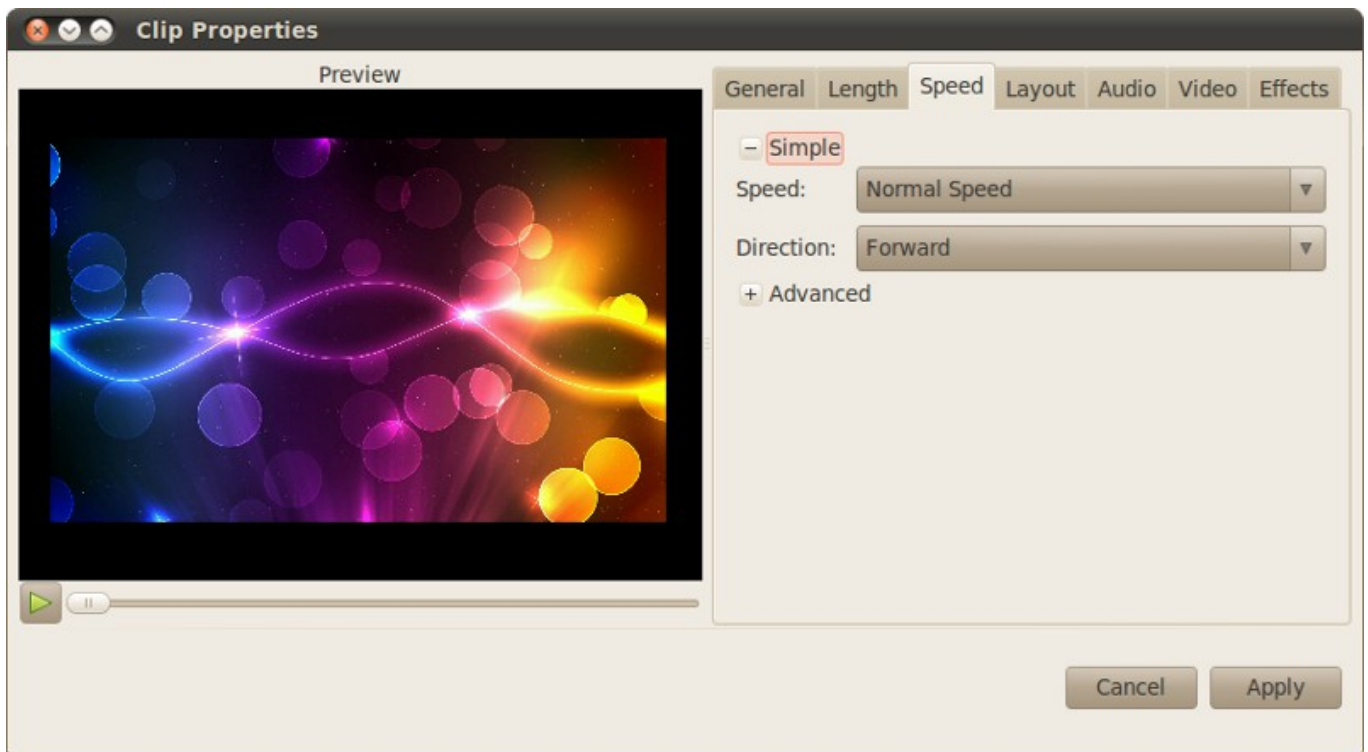


Η καρτέλα μήκους παρέχει πληροφορίες σχετικά με την αρχή, το τέλος, και το συνολικό μήκος του κλιπ. Με την αναπροσαρμογή των τιμών αυτών, μπορείτε να καθυστερήσετε το χρόνο τον οποίο ένα κλιπ αρχίζει, το τέλος του κλιπ νωρίτερα, ή και τα δύο. Χρησιμοποιήστε το κουμπί Αναπαραγωγή  >

Η καρτέλα μήκους έχει τις εξής ιδιότητες:

συστατικό	περιγραφή
Είσοδος (δευτερόλεπτα)	Η δευτερόλεπτο για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή του βίντεο (δεκαδικό).
Εξοδος (δευτερόλεπτα)	Τα τελευταία δευτερόλεπτα του βίντεο κλιπ (δεκαδικό).
Μήκος (δευτερόλεπτα)	Το μήκος του κλιπ υπολογίζεται με βάση τα σημεία εισόδου εξόδου.

## Καρτέλα Ταχύτητας



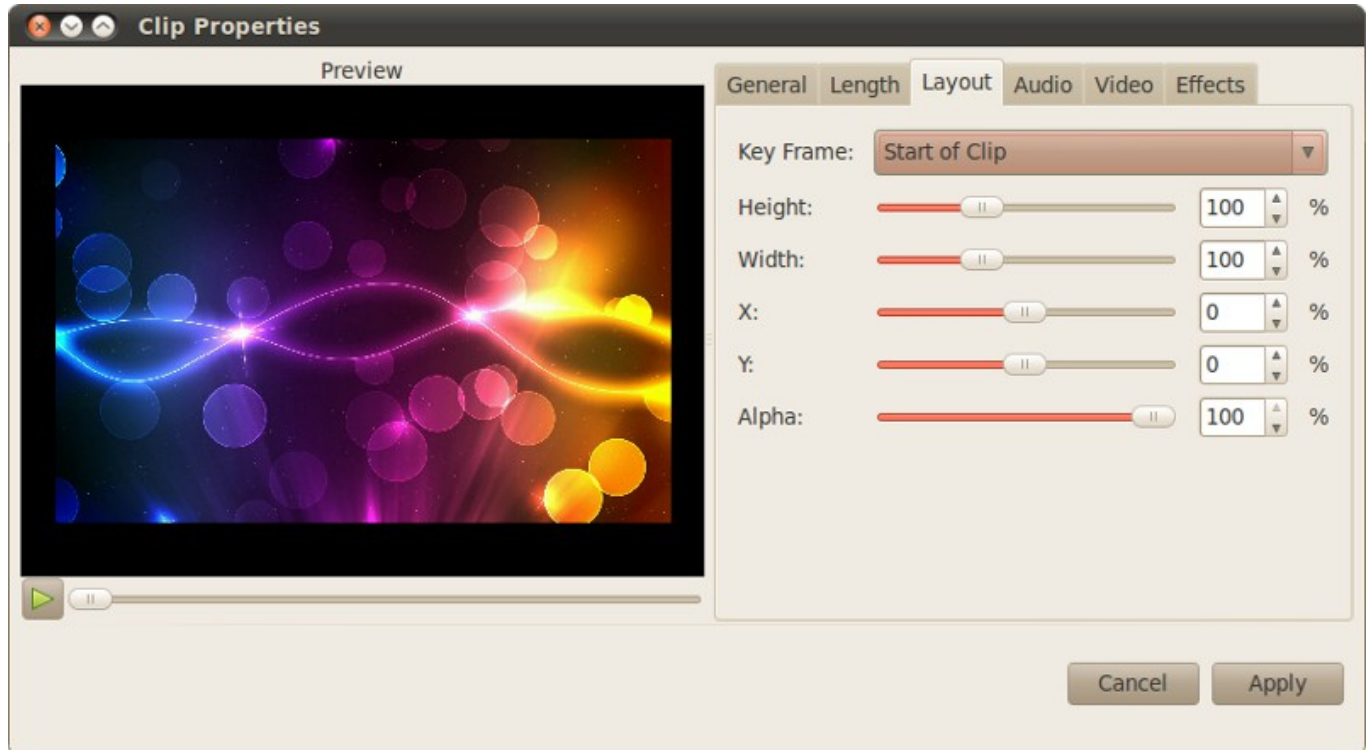
Η καρτέλα ταχύτητας αποτελείται από δύο λειτουργίες μια απλή και μία σύνθετη. Στην κατάσταση απλής λειτουργίας, χρησιμοποιώντας προκαθορισμένες τιμές, μπορείτε να επιταχύνετε το κλιπ σε 16x κανονική ταχύτητα ή να το επιβραδύνετε σε 1 / 16 κανονική ταχύτητα. Επίσης, μπορείτε να αλλάξετε την κατεύθυνση. Η καρτέλα σύνθετων λειτουργιών σας επιτρέπει να ορίσετε μια υψηλής πιστότητας ταχύτητα με ακρίβεια δεκαδικού, αντί της απλής με προκαθορισμένα κλάσματα.

Σημείωση: Η καρτέλα ταχύτητας εμφανίζεται μόνο για αρχεία βίντεο. Επίσης δεν υπάρχει αναπαραγωγή ήχου όταν μεταβάλετε η ταχύτητα.

Η καρτέλα ταχύτητας έχει τις εξής ιδιότητες:

Συστατικό	Περιγραφή
Ταχύτητα	Η δευτερόλεπτο για να ξεκινήσει η αναπαραγωγή του βίντεο (δεκαδικό)
Κατεύθυνση	Τα τελευταία δευτερόλεπτα του βίντεο κλιπ (δεκαδικό)
Σύνθετη Ταχύτητα	Μία υψηλής ακρίβειας δεκαδική τιμή για την ταχύτητα του κλιπ. Αυτή η τιμή αλλάζει ανάλογα με την πορεία μείωσης της ταχύτητας.

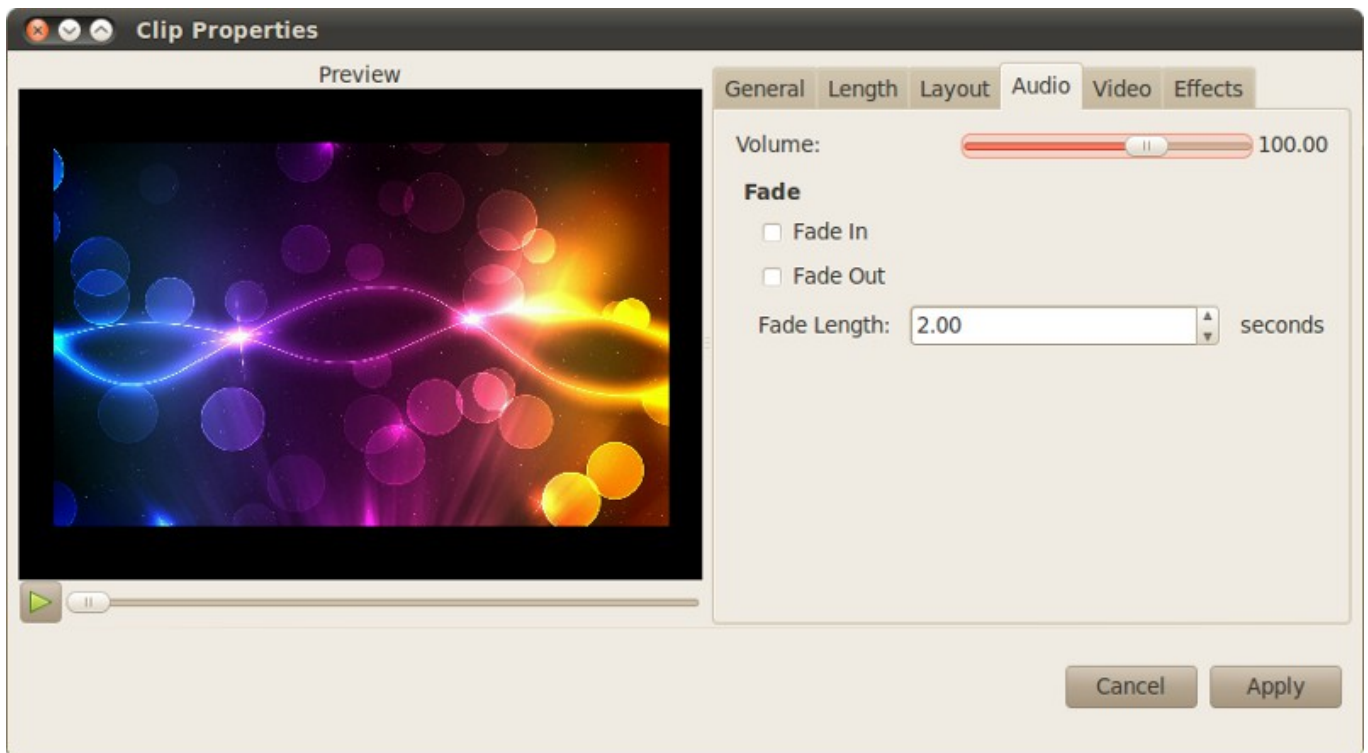
## Καρτέλα Διάταξης



Η καρτέλα Διάταξης έχει τις εξής ιδιότητες:

Συστατικό	Περιγραφή
Πλαίσιο	Αυτό το αναπτυσσόμενο καθορίζει το πλαίσιο με το οποίο εργάζεστε. Κάθε κλιπ έχει 2 βασικά πλαίσια, την έναρξη ενός κλιπ, και το τέλος του κλιπ.
Ύψος	Το ύψος του κλιπ (επί τοις εκατό). Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο ψηλότερο θα είναι το κλιπ. Όσο μικρότερος είναι ο αριθμός, τόσο μικρότερο θα είναι το κλιπ. Αυτό επηρεάζει μόνο το τρέχον κλειδί-πλαίσιο και όχι το σύνολο του κλιπ.
Πλάτος	Το πλάτος του κλιπ (επί τοις εκατό). Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο μεγαλύτερο θα είναι το εύρος του κλιπ. Όσο μικρότερος είναι ο αριθμός, τόσο πιο περιορισμένο θα είναι. Αυτό επηρεάζει μόνο το τρέχον κλειδί-πλαίσιο, και όχι το σύνολο του κλιπ.
X	Η θέση του X στο κέντρο του κλιπ. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο περισσότερο προς στα δεξιά του κλιπ θα είναι. Όσο μικρότερος είναι ο αριθμός, τόσο πιο κοντά στα αριστερά του κλιπ θα είναι. Αυτό επηρεάζει μόνο το τρέχον κλειδί-πλαίσιο, και όχι το σύνολο του κλιπ.
Y	Η θέση του Y στο κέντρο του κλιπ. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο πιο κοντά στο κάτω μέρος του κλιπ θα είναι. Όσο μικρότερος είναι ο αριθμός, τόσο πιο κοντά στην κορυφή του κλιπ θα είναι. Αυτό επηρεάζει μόνο το τρέχον κλειδί-πλαίσιο, και όχι το σύνολο του κλιπ.
Διαφάνεια (Alpha)	Το επίπεδο διαφάνειας (alpha) του κλιπ. 100 = αδιαφανές. = 0 αόρατο. Αυτό επηρεάζει μόνο το τρέχον κλειδί-πλαίσιο, και όχι το σύνολο του κλιπ.

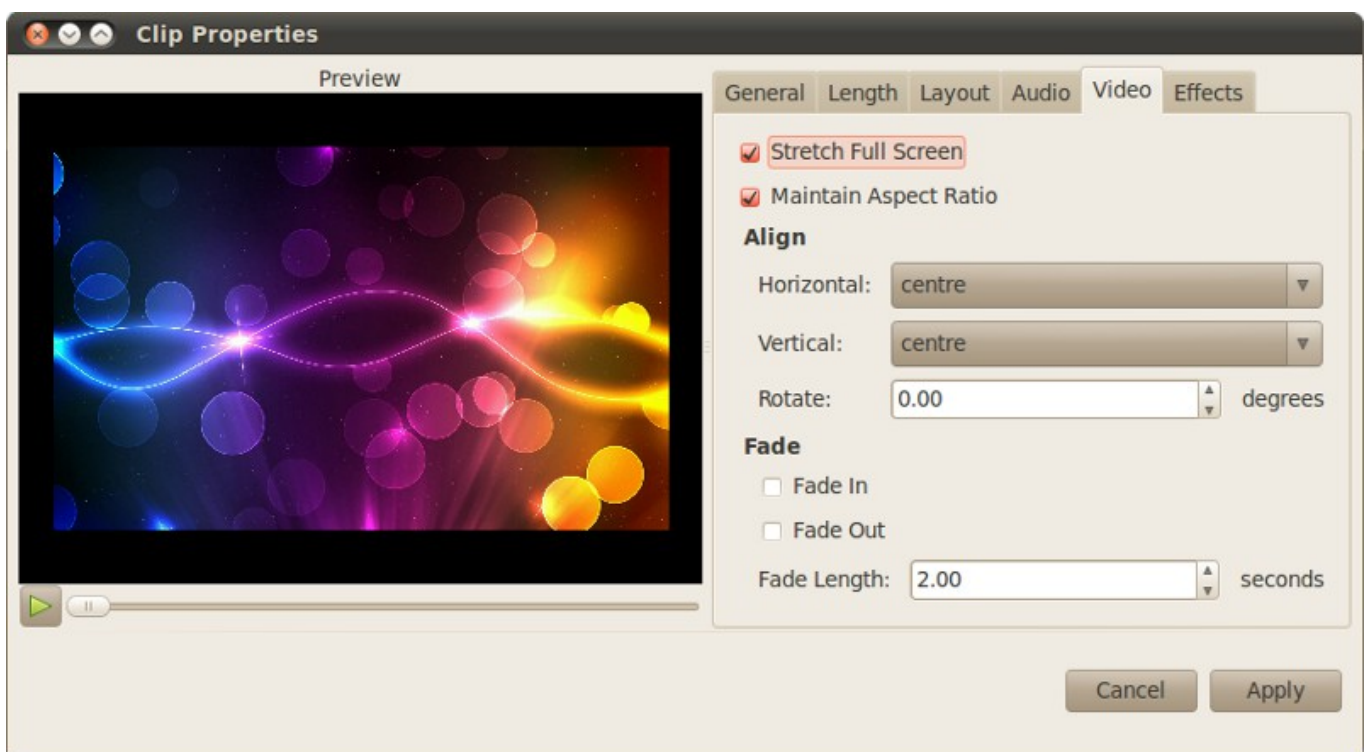
## Καρτέλα Ήχου



Η καρτέλα ήχου έχει τις εξής ιδιότητες:

συστατικό	περιγραφή
Ένταση	Το επίπεδο της έντασης του κλιπ. = 0 σίγαση, 100 = ανώτατο.
Βαθμιαία είσοδος (fade in)	Αποκλιμάκωση του κλιπ από σίγαση μέχρι το επίπεδο της έντασης του ήχου.
Βαθμιαία έξοδος (fade out)	Αποκλιμάκωση προς τα έξω του κλιπ από το επίπεδο έντασης για να σιγήσει.
Αποκλιμάκωση (δευτερόλεπτα)	Ο αριθμός των δευτερολέπτων της αποκλιμάκωσης. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός αυτός, τόσο πιο προοδευτική θα είναι η αποκλιμάκωση.

## Καρτέλα Βίντεο

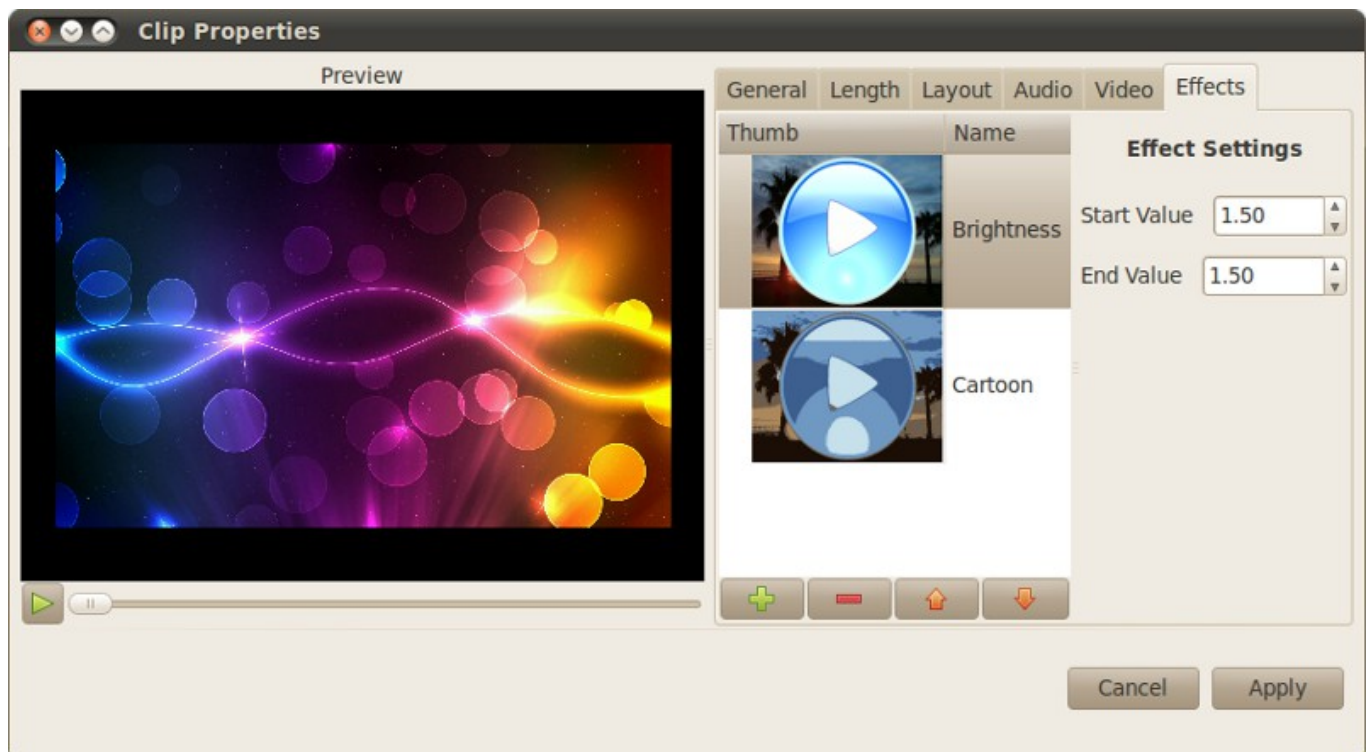


Η καρτέλα του βίντεο μπορεί να προσαρμόσει το μέγεθος, τη θέση και την ευθυγράμμιση του κλιπ. Επίσης, μπορεί να εφαρμόσει ένα αποτέλεσμα για να αποκλιμάκωση από την αρχή έως το τέλος του κλιπ, το οποίο μερικές φορές είναι ευκολότερο από το να χρησιμοποιήσετε ένα μεταβατικό στάδιο. Επειδή η αποκλιμάκωση είναι ιδιότητα του κλιπ, κινείται όταν μετακινήσετε το κλιπ. Έτσι, σε αντίθεση με τις μεταβάσεις, η αποκλιμάκωση μένει στο κλιπ όταν το μετακινήσετε.

Η καρτέλα βίντεο έχει τις εξής ιδιότητες:

συστατικό	περιγραφή
Τέντωμα πλήρους οθόνης	Τεντώστε το κλιπ στο μέγεθος της οθόνης (με βάση το είδος του έργου).
Διατήρηση της σχέσης αναλογίας	Να μην παραμορφώνεται το κλιπ.
Οριζόντια Στοιχίση	Ευθυγράμμιση του κλιπ από αριστερά προς τα δεξιά.
Κάθετη Στοιχίση	Ευθυγράμμιση του κλιπ από πάνω προς τα κάτω.
Περιστροφή	Ο αριθμός των μοιρών για να περιστραφεί η εικόνα. Μπορεί να είναι αρνητικός ή θετικός αριθμός, ανάλογα προς ποια κατεύθυνση θέλετε να περιστρέψετε.
Βαθμιαία είσοδος (fade in)	Εξασθένιση του κλιπ προς τα μέσα από διαφανές σε αδιαφανές.
Βαθμιαία έξοδος (fade out)	Εξασθένιση του κλιπ προς τα έξω από αδιαφανές σε διαφανές.
Αποκλιμάκωση (δευτερόλεπτα)	Ο αριθμός των δευτερολέπτων της αποκλιμάκωσης. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός αυτός, τόσο πιο προοδευτική θα είναι η αποκλιμάκωση.

## Καρτέλα Εφέ



Η καρτέλα των εφέ μπορεί να εφαρμόσει και να διαχειριστεί πολλαπλά εφέ σε ένα κλιπ. Για να δείτε σε προεπισκόπηση το κλιπ με τα εφέ, χρησιμοποιήστε το κουμπί Αναπαραγωγή `guibutton>. guibutton>`

Η Καρτέλα Εφέ έχει τις εξής ιδιότητες:

συστατικό	περιγραφή
Λίστα Εφέ	Αυτό το κουτί έχει μια λίστα με όλες τα εφέ που εφαρμόζονται σε αυτό το κλιπ. Η μεταποίησή τους γίνεται με σειρά από πάνω προς τα κάτω.
Προσθήκη	Προσθέστε ένα νέο εφέ σε αυτό το κλιπ.
Αφαίρεση	Αφαιρέστε το επιλεγμένο εφέ από το κλιπ.
Πάνω	Μετακίνηση του επιλεγμένου εφέ στην κορυφή της λίστας.
Κάτω	Μετακίνηση του επιλεγμένου εφέ στον πάτο της λίστας.
Ρυθμίσεις Εφέ	Αυτή η περιοχή θα περιλαμβάνει ρυθμίσεις για το επιλεγμένο κλιπ (αν υπάρχουν).



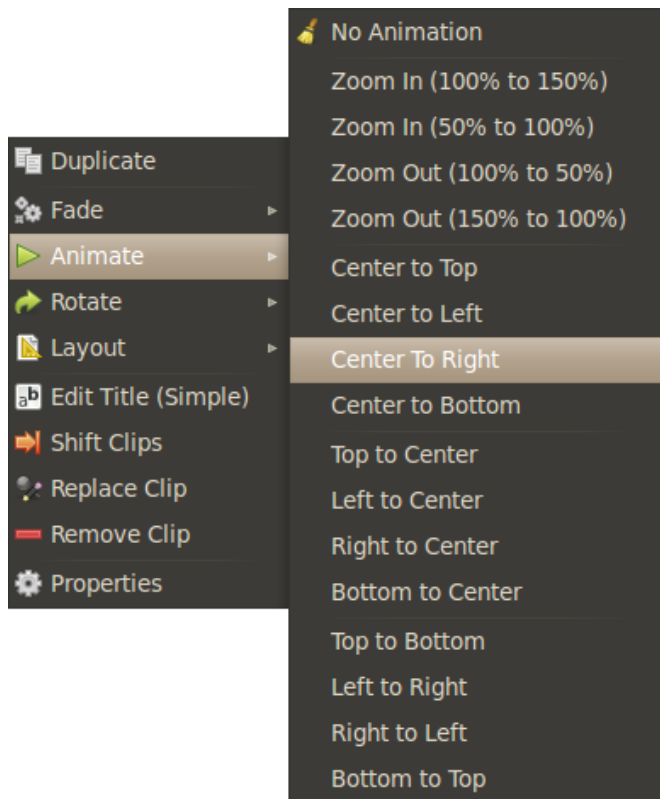
## 14. Καρέ Κλειδιά

### 114. Καρέ Κλειδιά

Το OpenShot χρησιμοποιεί *Καρέ Κλειδιάemphasis>*

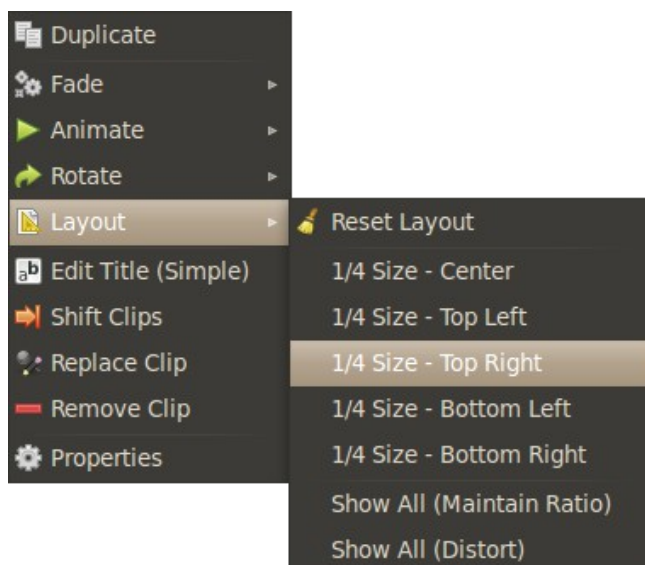
#### Προεπιλεγμένο εφέ κίνησης

Πολλά προκαθορισμένα εφέ κίνησης είναι διαθέσιμα, όπως η μετακίνηση ενός κλιπ από κάτω προς το πάνω μέρος της οθόνης ή αργό ζούμ σε ένα κλιπ. Για να προσθέσετε ένα προκαθορισμένο εφέ κίνησης σε ένα κλιπ, κάντε δεξί κλικ σε ένα κλιπ, και επιλέξτε *AnimateguiMenuItem>*.



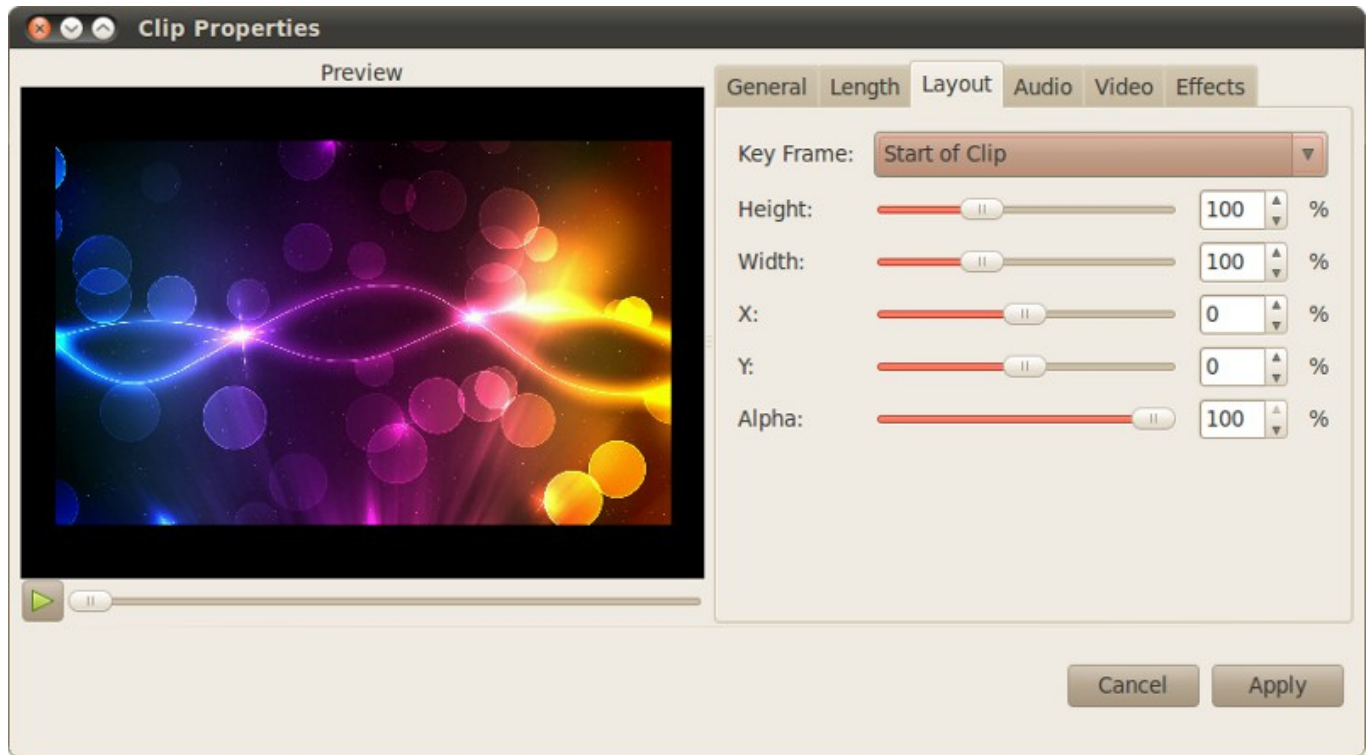
#### Προεπιλεγμένη εμφάνιση

Υπάρχουν πολλές προκαθορισμένες διατάξεις διαθέσιμες, όπως η αλλαγή μεγέθους ενός κλιπ και η τοποθέτηση του στην γωνία της οθόνης ή το κεντράρισμα ενός κλιπ. Για να προσθέσετε μια προκαθορισμένη διάταξη σε ένα κλιπ, κάντε δεξί κλικ σε ένα κλιπ, και επιλέξτε *ΔιάταξηguiMenuItem>*.



## Χειροκίνητα

Για να δημιουργήσετε χειροκίνητα κλειδιά καρέ, κάντε δεξί κλικ σε ένα κλιπ, και επιλέξτε `Ιδιότητες>guimenuitem>. guibutton>`,



Κάθε κλιπ έχει 2 κλειδιά καρέ, την έναρξη ενός κλιπ, και το τέλος του κλιπ. Αν υπάρχουν διαφορές μεταξύ του αρχικού και του τελικού κλειδιού πλαισίου, το OpenShot θα παρεμβάλλει τη διαφορά σε κάθε πλαίσιο, αλλάζοντας έτσι την κίνηση του κλιπ. Οι ακόλουθες ιδιότητες επιρεάζονται από τα κλειδιά καρέ: *Ύψος, Πλάτος, X, Y, και η Alpha emphasis>*.

Για παράδειγμα, σκεφτείτε αυτά τα κλειδιά καρέ:

Αρχικό κλειδί καρέ:	X=-50, Y=0
Τελικό κλειδί καρέ:	X =150, Y=0

Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την κίνηση του κλιπ από την αριστερή προς την δεξιά πλευρά της οθόνης. Η διαφορά με τον καθορισμό του X παρεμβάλετε σε όλα τα καρέ σε αυτό το κλιπ. Όσο μεγαλύτερο είναι το κλίπ τόσο αργότερη είναι η κίνηση. Όσο μικρότερο είναι το κλίπ τόσο γρηγορότερη είναι η κίνηση.

Εάν θέλετε να αλλάξετε στατικά το μέγεθος ή τη θέση του κλιπ, απλά ορίστε την ίδια τιμή για το αρχικό και το τελικό κλειδί καρέ:

Για παράδειγμα, σκεφτείτε αυτά τα κλειδιά καρέ:

Αρχικό κλειδί καρέ:	X=-50, Y=-50
Τελικό κλειδί καρέ:	X=-50, Y=-50

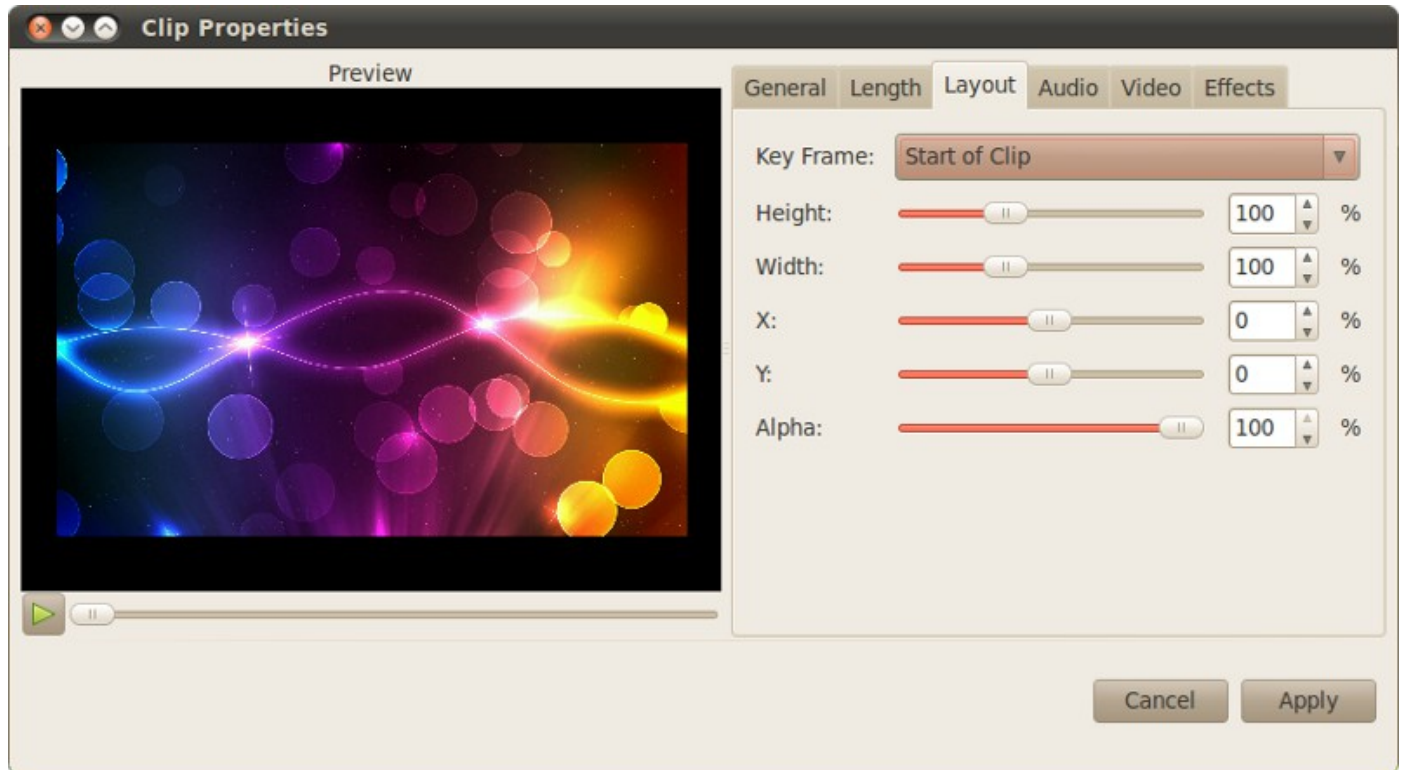
Αυτό θα τοποθετήσει το κλιπ στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Δεν θα δημιουργήσει κίνηση, διότι η αρχή και το τέλος των κλειδιών καρέ έχουν την ίδια τιμή.

Εάν χρειάζεστε περισσότερα από δύο κλειδιά καρέ τεμαχίστε το κλιπ σε πολλά κομμάτια, δίνοντας τις τιμές στην αρχή και στο τέλος κάθε κομματιού, μπορείτε να ρυθμίσετε τα κλειδιά καρέ, έτσι ώστε να έχετε τη δυνατότητα πρόσβασης σε απεριόριστο αριθμό κλειδιών καρέ.

## 15. Εφέ Περικοπής

## 15. Εφέ Περικοπής

Το OpenShot μπορεί περικόψει βίντεο κλιπ και εικόνες χρησιμοποιώντας τις προεπιλογές που βρίσκονται στις Ιδιότητες. Κάνετε δεξί κλικ σε ένα κλιπ, και επιλέξτε `Ιδιότητες`. Κάνετε δεξί κλικ σε ένα κλιπ, και επιλέξτε `Ιδιότητες`.



Για την περικοπή ενός κλιπ, θα πρέπει να κάνετε ζουμ επάνω από την πλευρά του κλιπ που θέλετε να δείτε. Ρυθμίστε το ύψος, πλάτος, X, Y και κάνετε ζουμ μέχρι την περιοχή του κλιπ που θέλετε να περικοπεί. Βεβαιωθείτε ότι ορίσατε δύο κλειδιά καρέ με τις ίδιες τιμές. Χρησιμοποιήστε το κουμπί `Αναπαραγωγή`.

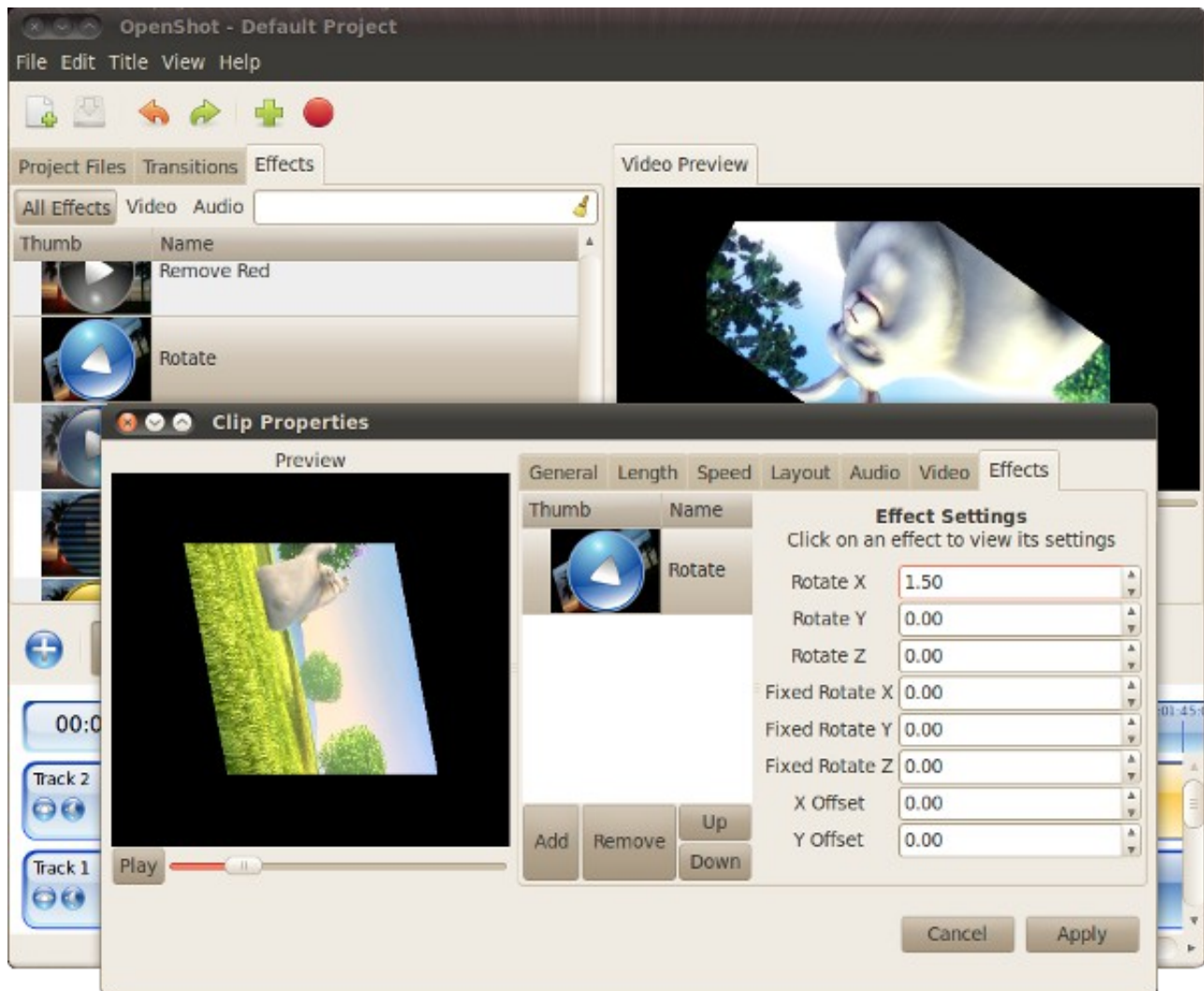
## 16. Εφέ Περιστροφής

### 16. Εφέ Περιστροφής

Αν χρειαστεί να περιστρέψετε ένα κλιπ 90 μοίρες, 180 μοίρες, ή ακόμη και την κίνηση περιστροφής γύρω σε κύκλους, το OpenShot έχει το εφέ Περιστροφή

Το OpenShot έχει δύο τύπους περιστροφής διαθέσιμους, σταθερών και κινουμένων σχεδίων. Για να εφαρμόσετε ένα εφέ εναλλαγής, μεταβείτε στην καρτέλα Εφέ

Για να προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις περιστροφής, κάντε δεξί κλικ στο κλιπ και επιλέξτε Ιδιότητες.



### Προδιαμορφωμένη Περιστροφή

Με την προδιαμορφωμένη περιστροφή μπορεί να περιστρέψετε ένα βίντεο 90 μοίρες, 180 μοίρες, ή οποιοδήποτε αριθμό μοιρών που χρειάζεστε. Δεν δημιουργεί κίνηση περιστροφής. Αυτό είναι χρήσιμο όταν κάνετε εγγραφή βίντεο πλάγια, και πρέπει να το περιστρέψετε. Για να χρησιμοποιήσετε μια σταθερή περιστροφή, μόνο προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις που αρχίζουν με "Προδιαμόρφωση". Φροντίστε να αλλάξετε τις άλλες ρυθμίσεις στο μηδέν.



## Περιστροφή με Κίνηση

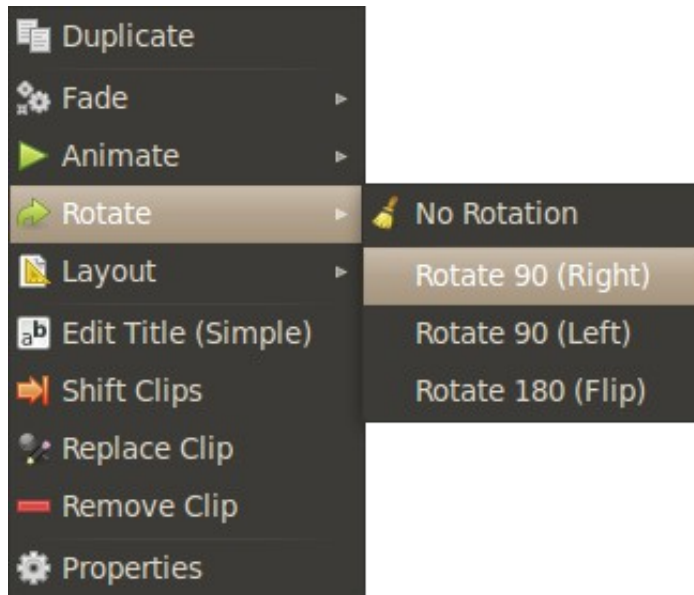
Μια κινούμενη περιστροφή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την περιστροφή ενός κλιπ σε κύκλους, και πολλά άλλα σχέδια. Αυτό μπορεί να είναι ένα ωραίο αποτέλεσμα για τους τίτλους, εφημερίδων, ή άλλες δημιουργικές χρήσεις.

Για να χρησιμοποιήσετε μια κινούμενη περιστροφής, προσαρμόστε την "Προδιαμόρφωση" στο μηδέν, και χρησιμοποιήστε μόνο τις ρυθμίσεις που αρχίζουν με "Περιστροφή".

## Απλή Περιστροφή

Κάθε κλιπ έχει μία ρύθμιση Περιστροφή, που θα περιστρέψει το κλιπ χωρίς την ανάγκη εισαγωγής κάποιου εφέ.

Αυτό μπορεί να τροποποιηθεί στην οθόνη Ιδιότητες Κλιπ, ή κάνοντας δεξί κλικ σε ένα κλιπ, επιλέγοντας το μενού Περιστροφή.



## 17. Επεξεργασία τίτλων

### 17. Επεξεργασία τίτλων

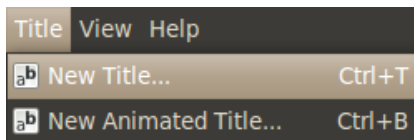
όπως πολλοί επεξεργαστές βίντεο, ο OpenShot έχει έναν ενσωματωμένο επεξεργαστή τίτλων. Έχει κάποιες βασικές λειτουργίες που θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε τίτλους για το βίντεο σας. Εδώ είναι τα χαρακτηριστικά του συστήματος τίτλων:

1. Πολλά Πρότυπα (συμπεριλαμβανομένου του Πρότυπου Συμπαγούς Χρώματος)
2. Εύκολη Επιμέλεια κειμένων (τίτλος, υπότιτλος)
3. Αλλαγή γραμματοσειράς και χρώματος (συμπεριλαμβανομένου του καναλιού άλφα )
4. Αλλάζτε το Χρώμα φόντου (συμπεριλαμβανομένου του καναλιού άλφα)
5. Χρησιμοποιεί εικόνες SVG διαμόρφωσης (με βάση vector)
6. Προσθέτει τίτλους στο τμήμα Αρχεία Έργου `guimenuItem>`
7. Συνεργασία με το Inkscape (σαν τον προηγμένο επεξεργαστή)

Ωστόσο, εάν το βασικό πρόγραμμα επεξεργασίας δεν είναι αρκετά ισχυρό για σας, κάθε SVG αρχείο εικόνας μπορεί να εισαχθεί και να χρησιμοποιηθεί ως τίτλος. Το κανάλι άλφα (διαφάνειας) είναι σεβαστό, που σημαίνει ότι οι τίτλοι μπορούν να ενσωματωθούν πάνω από άλλα κομμάτια, και θα δείτε τα βίντεο μέσω των διαφανών τμημάτων.

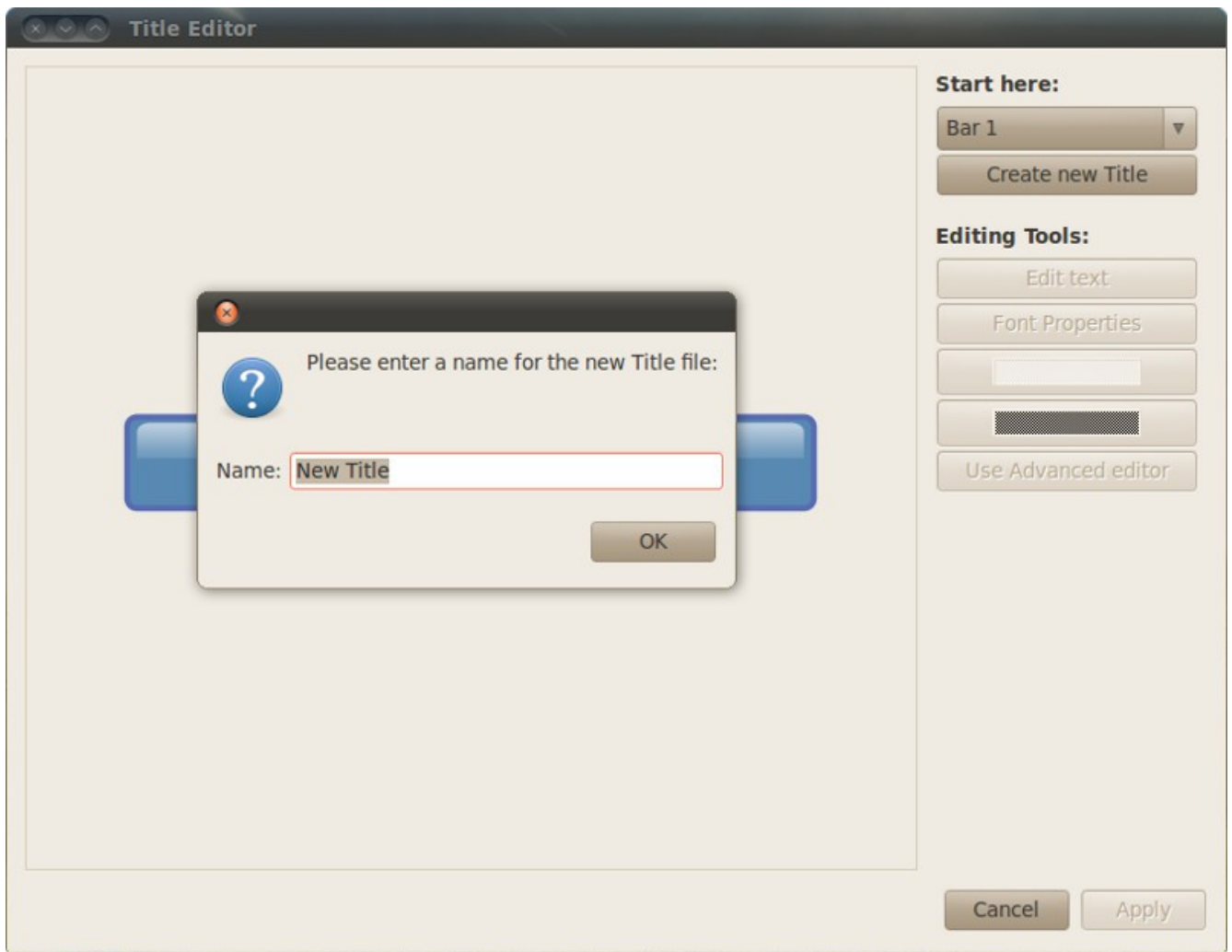
### Εκκίνηση Επεξεργαστή Τίτλων

Για την εισαγωγή ενός νέου τίτλου, κάντε "κλικ" στην επιλογή Τίτλος > Νέος τίτλος... του μενού. Αυτό θα εκτελέσει τον Επεξεργαστή Τίτλων.



### Δημιουργία νέου αρχείου Τίτλων

Μόλις το πρόγραμμα επεξεργασίας τίτλων ξεκινήσει, θα πρέπει να επιλέξετε ένα πρότυπο, κάντε κλικ στο κουμπί Δημιουργία νέου τίτλου `guibutton>` . `guimenuItem>`.



## Παράθυρο Επεξεργαστή Τίτλων

Ο διαλόγος τίτλων σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα πρότυπο, επεξεργασία κειμένου, αλλαγή χρωμάτων, και να δημιουργήσετε τους δικούς σας τίτλους για το έργο σας. Μόλις ολοκληρώσετε την επεξεργασία των τίτλων σας, κάντε κλικ στο κουμπί Εφαρμογή<button>.

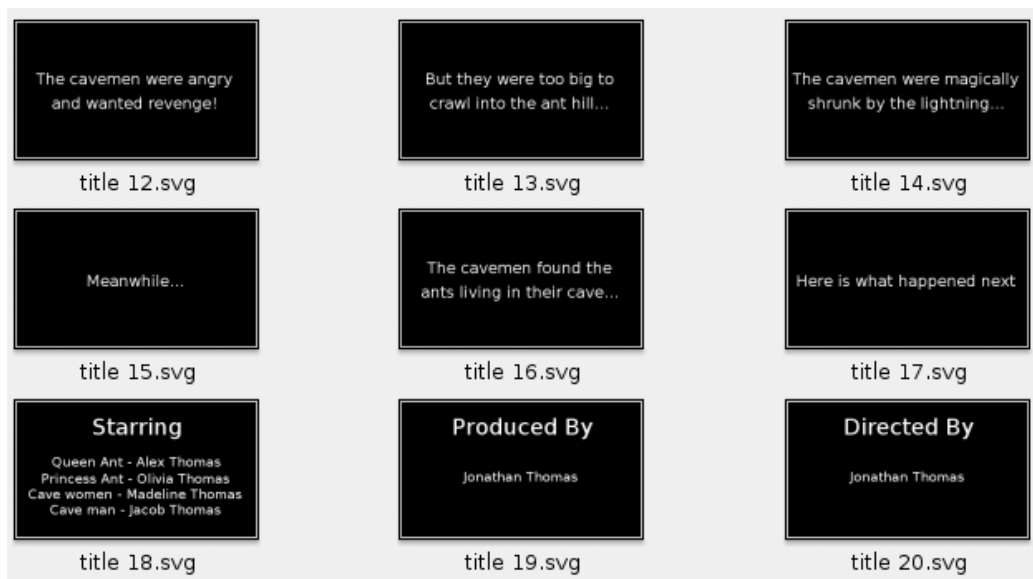


(ID)	συστατικό	περιγραφή
Ταυτότητα		
1	Επιλέξτε Πρότυπο	Επιλέξτε ένα πρότυπο αρχείο SVG για να το χρησιμοποιήσετε σαν τίτλο.
2	Δημιουργία Κουμπιού Τίτλου	Κάντε κλικ στο κουμπί για να δημιουργήσετε το δικό σας αντίγραφο του προτύπου SVG.
3	Επεξεργασία Κειμένου	Εκκίνηση του παραθύρου επεξεργασίας κειμένου.
4	Αλλαγή Γραμματοσειράς	Αλλάξτε το μέγεθος και την οικογένεια της γραμματοσειράς.
5	Χρώμα Γραμματοσειράς	Αλλάξτε το χρώμα της γραμματοσειράς και το άλφα επίπεδο (διαφάνεια).
6	Χρώμα Παρασκηνίου	Αλλάξτε το Χρώμα Παρασκηνίου και το άλφα επίπεδο (διαφάνεια).
7	Εξελιχμένος Επεξεργαστής	Επεξεργασία αυτού του τίτλου SVG με Inkscape.
8	Προεπισκόπηση Τίτλων	Προεπισκόπηση των τίτλων σας μετά από κάθε επεξεργασία, αλλαγή χρώματος, ή αλλαγή γραμματοσειράς.

## Κυλίσμενοι Τίτλοι /Συντελεστές

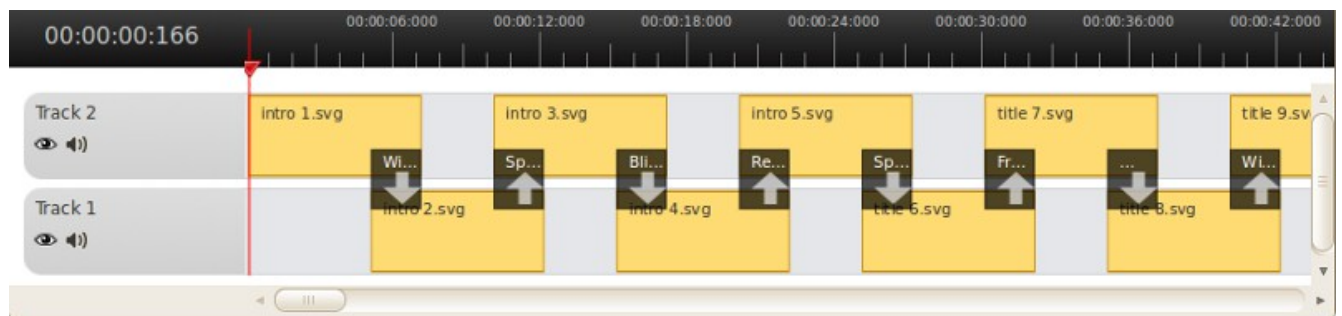
Για να δημιουργήσετε το εφέ κύλιόμενων τίτλων, θα πρέπει να κοπεί η ακολουθία τίτλων σας σε πολλά διαφορετικά κομμάτια μεγέθους οθόνης.

### Δημιουργία εικόνας Κάθε τίτλου



### Αντιστάθμιση κάθε τίτλου στην λωρίδα χρόνου

Τοποθετήστε κάθε εικόνα τίτλου των κυλιόμενων τίτλων τέλους στο χρονοδιάγραμμα, επιλέξτε την διάρκεια κάθε εικόνας στα 7 δευτερόλεπτα, και μετά αντισταθμίστε τις μεταξύ δύο κομματιών. Αυτό μπορεί να γίνει πολύ γρήγορα με την λειτουργία Προσθήκη στο Χρονοδιάγραμμα.



### Κίνηση Τίτλων

Κάντε δεξί κλικ σε κάθε κλιτ τίτλου για να επιλέξετε Κίνηση `guimenuitem>> guimenuitem>`.



## 18. Επεξεργαστής τίτλων με εφέ κίνησης

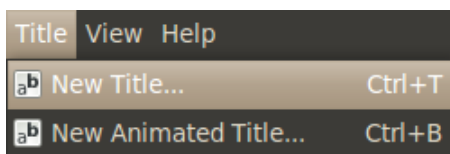
### 18. Επεξεργαστής τίτλων με εφέ κίνησης

Οι κινούμενοι 3D τίτλοι είναι το ίδιο εύκολο να δημιουργηθούν σαν απλοί τίτλοι βασιζόμενοι σε εικόνα. Το σύστημα κινούμενων τίτλων έχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

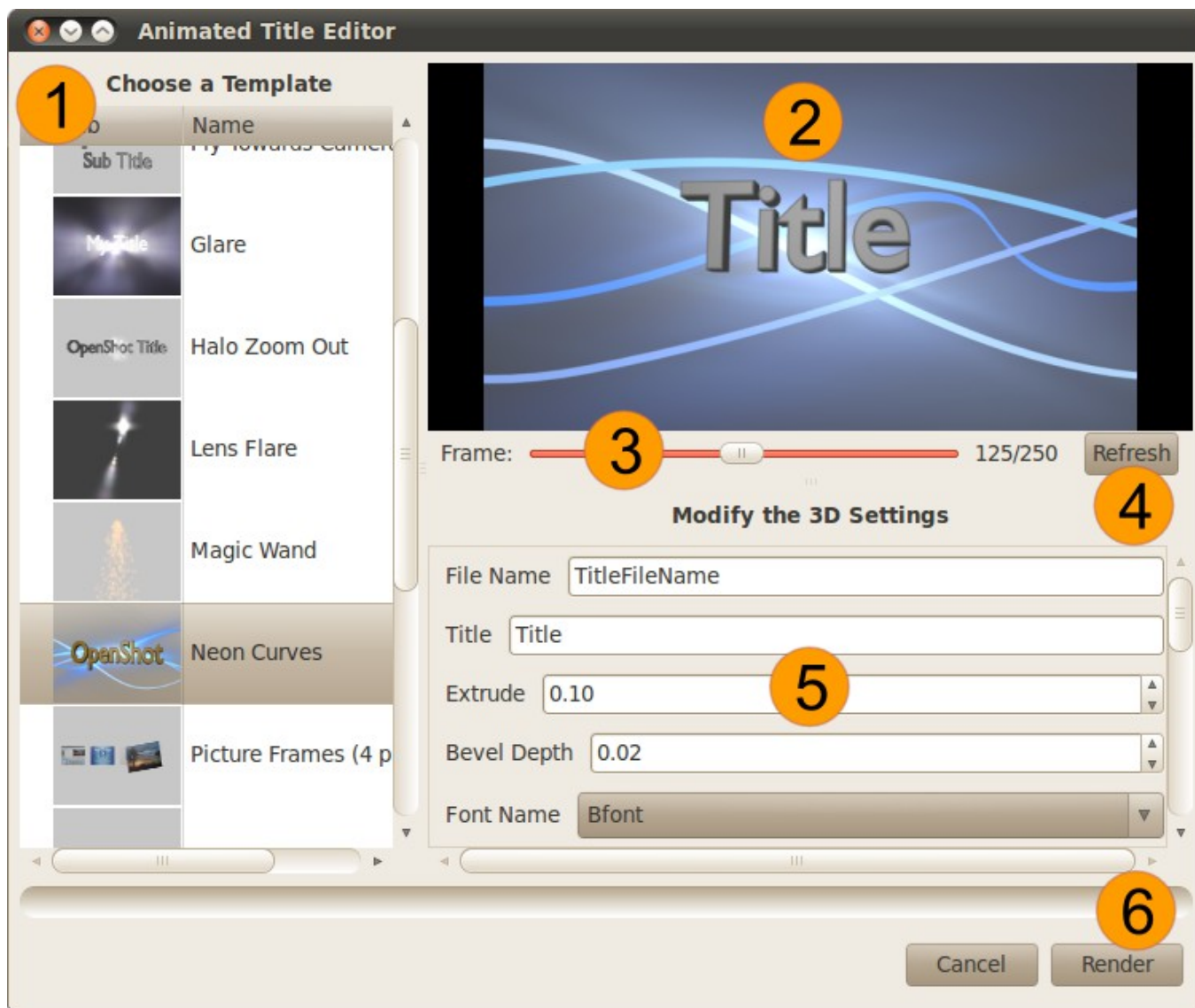
1. Πολλά Πρότυπα
2. Εύκολη Επιμέλεια κειμένων (τίτλος, υπότιτλος)
3. Αλλαγή Χρώματος και Γραμματοσειράς
4. Διάφανο Φόντο
5. Εξάγει μία αλληλουχία εικόνων PNG (με alpha κανάλι)
6. Προσθέτει τίτλους στο τμήμα Αρχεία Έργουguimenuitem>
7. Ενσωμάτωση με το Blender (μία εφαρμογή για 3D animation)

### Εκτέλεση Επεξεργαστή Τίτλων με εφέ κίνησης

Για την εισαγωγή ενός νέου τίτλου, κάντε "κλικ" στην επιλογή Τίτλος > Νέος Τίτλος με εφέ κίνησης... του μενού. Αυτό θα εκτελέσει τον Επεξεργαστή Τίτλων με εφέ κίνησης. Σιγουρευτείτε πως έχετε θέσει την ρύθμιση "Εκτελέσιμο του Blender" στην καρτέλα προτιμήσεων, στην διαδρομή του Blender (απαιτείται έκδοση 2.5+)



### Δημιουργία νέου Τίτλου με εφέ κίνησης



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Επιλέξτε Πρότυπο	Επιλογή ενός πρότυπου για χρήση ως τίτλο.
2	Παράθυρο προεπισκόπησης	Προεπισκόπηση κάθε καρέ στο εφέ κίνησης.
3	Επιλογέας Πλαισίου	Επιλογή κάποιου καρέ για προεπισκόπηση στο εφέ κίνησης.
4	Ανανέωση (Frame)	Ανανέωση του παραθύρου προεπισκόπησης, για την εμφάνιση των νέων αλλαγών.
5	Επεξεργασία ρυθμίσεων	Επεξεργασία διάφορων ρυθμίσεων εφέ κίνησης, συμπεριλαμβανομένου του τίτλου, γραμματοσειράς, χρώματος, κ.τ.λ...
6	Απόδοση	Δημιουργία μίας αλληλουχίας εικόνων του τίτλου με εφέ κίνησης, και προσθήκη στον τομέα Αρχεία έργου.

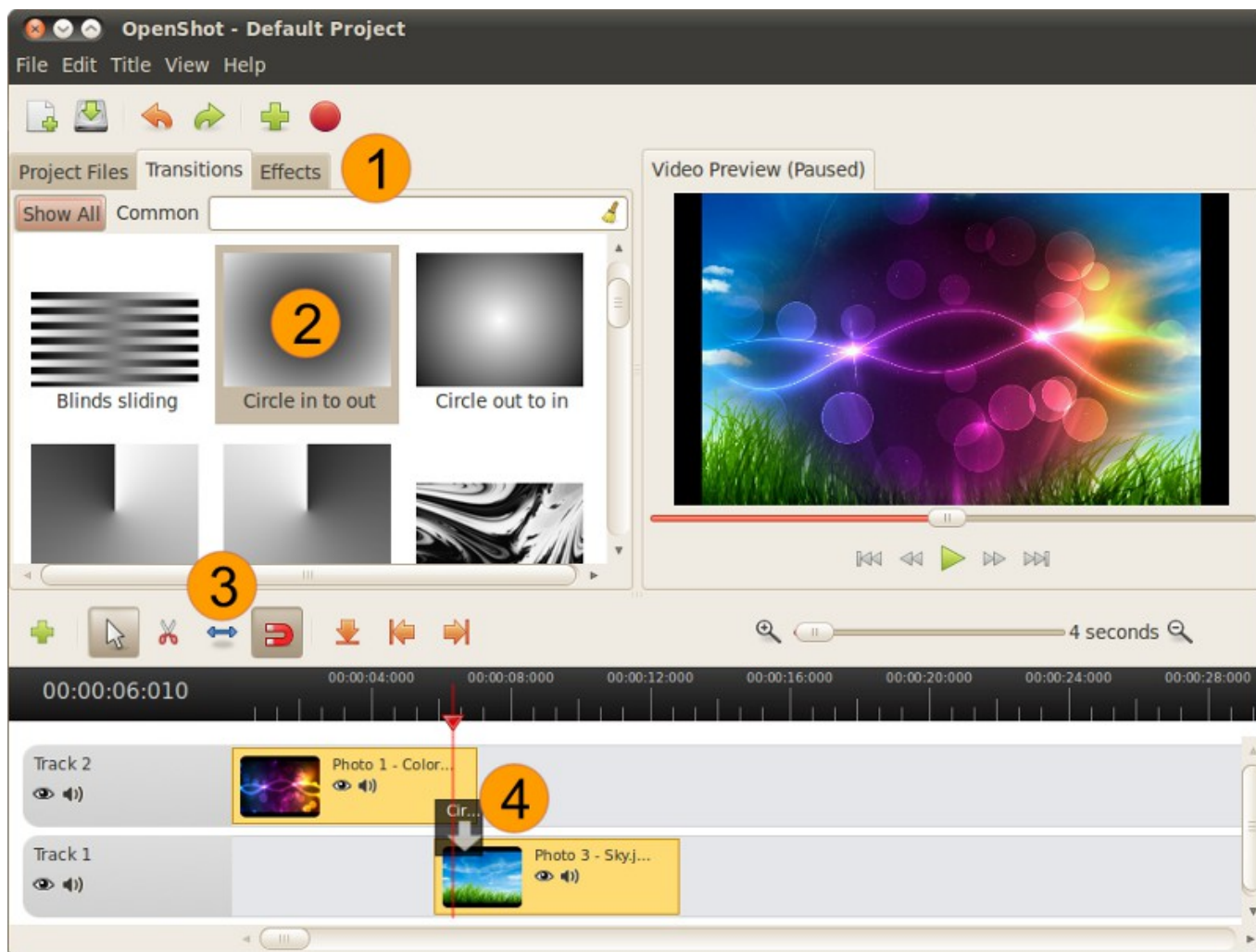


## 19. Μεταβάσεις

## 19. Μεταβάσεις

Οι μεταβάσεις χρησιμοποιούνται για να μετακινηθείτε σταδιακά μεταξύ 2 διαφορετικών κλιπ. Πολλές διαφορετικές μεταβάσεις είναι διαθέσιμες στο OpenShotapplication>.

## Οθόνη Μεταβάσεων



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Καρτέλα Μεταβάσεων	Αυτή είναι η καρτέλα μεταβάσεων. Περιέχει έναν κατάλογο όλων των διαθέσιμων μεταβάσεων του OpenShotapplication>.
2	Λίστα Μεταβάσεων	Αυτή είναι η λίστα μεταβάσεων. Επιλέξτε μία μετάβαση σύρετε την και αποθέστε την μέσα στην λωρίδα χρόνου.
3	Εργαλείο αλλαγής μεγέθους	Το εργαλείο αλλαγής μεγέθους μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αλλάξετε το μέγεθος μίας μετάβασης.
4	Μετάβαση στην λωρίδα χρόνου	Μόλις αποθέσετε μια μετάβαση στη λωρίδα χρόνου, μπορείτε να την μετακινήσετε και να αλλάξετε το μέγεθός της όπως και σε κάθε άλλο κλιπ. Η μετάβαση κολλάει μεταξύ των κομματιών, και διασφαλίζει το εφέ αλλαγής μεταξύ τους.

## Προσθήκη Μετάβασης

Για να προσθέσετε μια μετάβαση, μεταβείτε στην καρτέλα Μεταβάσεις `guibutton>`, `guibutton>`.

## Μετακίνηση μιας Μετάβασης

Για να μετακινήσετε μια μετάβαση, μεταβείτε σε Κατάσταση Επιλογής `guibutton>` `guibutton>`,

## Αλλαγή μεγέθους Μετάβασης

Για να αλλάξετε το μέγεθος μιας μετάβασης, μεταβείτε σε Αλλαγή Μεγέθους `guibutton> guibutton>`,

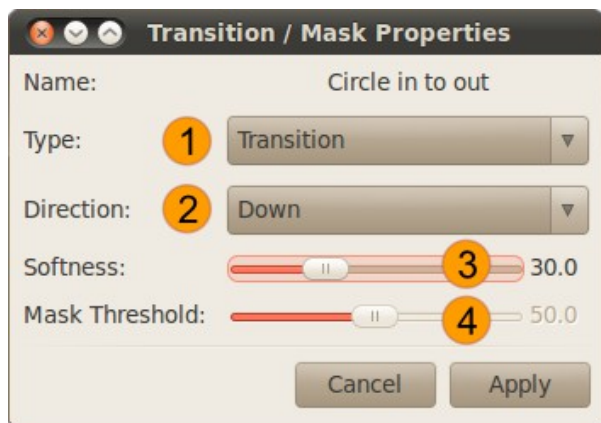
## Αλλαγή Κατεύθυνσης

Επειδή οι μεταβάσεις αναμινγνούν 2 κομμάτια, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε σε ποια κατεύθυνση γίνεται η ανάμειξη. Επάνω στη μετάβαση, έχει ένα βέλος που δείχνει την κατεύθυνση, πάνω προς τα κάτω, ή κάτω προς τα πάνω. Σε γενικές γραμμές, η μετάβαση θα πρέπει να κατευθύνεται από το πρώτο κλιπ για το επόμενο κλιπ της Λωρίδας Χρόνου.

Για να αλλάξετε την κατεύθυνση της μετάβασης, κάντε δεξί κλικ σε μια μετάβαση, και επιλέξτε Κατεύθυνση `guimenuitem>`.

## Ιδιότητες Μετάβασης

Ακριβώς όπως ένα κλιπ, η μετάβαση έχει ένα παράθυρο με ιδιότητες. Για να ξεκινήσει το παράθυρο ιδιοτήτων για τη μετάβαση ή μιάς μάσκας, κάντε δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο, και επιλέξτε Ιδιότητες `guimenuitem>. guibutton>`.



Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Είδος	Μάσκα ή Μετάβαση
2	Κατεύθυνση	Η κατεύθυνση της μετάβασης ή της μάσκας. <i>Επάνω emphasis &lt; emphasis&gt;</i>
3	Απαλότητα	Η απαλότητα της μετάβασης. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο ευρύτερη η επικάλυψη και όσο μικρότερος είναι ο αριθμός, τόσο στενότερη η επικάλυψη.
4	Όριο Μάσκας	Το κατώτατο όριο μάσκας είναι το ποσό του γκρι που θα χρησιμοποιηθεί για την μάσκα. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο περισσότερο από τη μάσκα χρησιμοποιείται, όσο μικρότερος είναι ο αριθμός, τόσο λιγότερο χρησιμοποιείται. πειραματιστείτε για να βρείτε το σωστό όριο για μια μάσκα.

## Μετατροπή σε μάσκα

Μια μάσκα είναι πολύ παρόμοια με μια μετάβαση, εκτός από το ότι μια μάσκα είναι στατική. Δεν βαθμιαία αλλαγή από το ένα κλιπ στο επόμενο.

Αντ' αυτού, αναμινγνεί τα 2 κομμάτια σε κάποιο προκαθορισμένο σημείο. Μια μάσκα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δείξει μόνο ένα μικρό τμήμα ενός κλιπ, για να δείξει ένα περίγραμμα γύρω από ένα κλιπ, ή για να αποκλείσουμε κάτι από ένα κλιπ. Για να πειραματιστούμε με μια μάσκα, μετατρέπουμε απλά μια μετάβαση σε μάσκα και παρακολουθούμε τι συμβαίνει.

Για να μετατρέψετε μια μετάβαση σε μια μάσκα, κάντε δεξί κλικ για τη μετάβαση, και να επιλέξετε Μετατροπή σε Μάσκα `guimenuitem>`.

## Δημιουργία Νέα Μετάβαση / Μάσκα




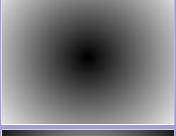





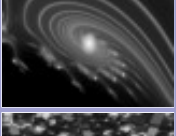


Οι Μεταβάσεις είναι απλά εικόνες κλίμακας του γκρι. Μπορούν να δημιουργηθούν με κάθε πρόγραμμα γραφικών. Για την προσθήκη μίας προσωπικής μετάβασης ή μάσκας, επιλέξτε Αρχείο > Εισαγωγή νέας Μετάβασης..., και επιλέξτε μία PNG εικόνα κλίμακας του γκρι από τον δίσκο σας. Θα δείτε αυτή την νέα εικόνα να εμφανίζεται στην πινακίδα Μεταβάσεις. Η μετάβαση αυτή θα υπάρχει στον φάκελο `/home/USER/.openshot/`.

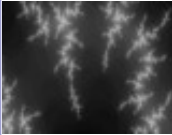
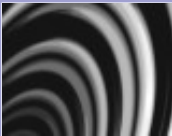

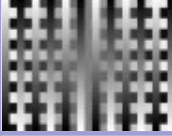




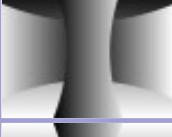





## Κατάργηση Μετάβασης


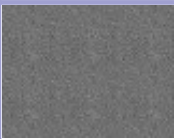






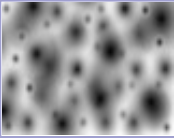


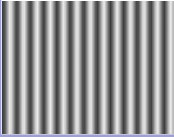
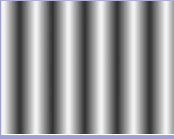
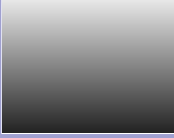
Για να αφαιρέσετε μια μετάβαση, κάντε δεξί κλικ στη μετάβαση στη λωρίδα χρόνου, και επιλέξτε Κατάργηση `guimenuitem>`.

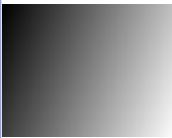
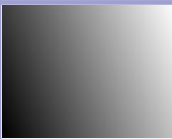
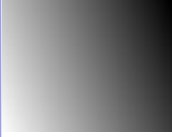
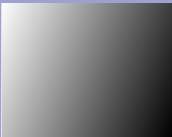



## 20. Λίστα Μεταβάσεων

## 20. Λίστα Μεταβάσεων

	Περσίδες από μέσα προς τα έξω
	Περσίδες από μέσα προς τα έξω (μεγάλες)
	Περσίδες (διασταυρούμενες)
	Κύκλος από μέσα προς τα έξω
	Κύκλος από έξω προς τα μέσα
	Ρολόι από αριστερά προς τα δεξιά
	Ρολόι από δεξιά προς τα αριστερά
	Φράκταλ 1
	Φράκταλ 2
	Φράκταλ 3
	Φράκταλ 4
	Φράκταλ 5

	Φράκταλ 6
	Φράκταλ 7
	Φράκταλ 8
	Με διαγράμμιση 1
	Με διαγράμμιση 2
	Με διαγράμμιση 3
	Κλειψύδρα 1
	Κλειψύδρα 2
	Κλειψύδρα 3
	Κλειψύδρα 4
	Βουνά
	Σήμα του Openshot
	Παζλ 7 επί 7
	Πλαίσιο από μέσα προς τα έξω
	Πλαίσιο από έξω προς τα μέσα

	
	Άμμος
	Σφαίρα
	Ακαθόριστη σπείρα 1
	Ακαθόριστη σπείρα 2
	Σπείρα (μεγάλη)
	Σπείρα (μεσαία)
	Σπείρα (μικρή)
	Βούλες
	Αστέρι 1
	Αστέρι 2
	Περσίδες από μέσα προς τα έξω (κατακόρυφες)
	Περσίδες από μέσα προς τα έξω (κατακόρυφες, μεγάλες)
	Σάρωση από κάτω προς τα πάνω

	Διαγώνια σάρωση 1
	Διαγώνια σάρωση 2
	Διαγώνια σάρωση 3
	Διαγώνια σάρωση 4
	Σάρωση από αριστερά προς τα δεξιά
	Σάρωση από δεξιά προς τα αριστερά
	Σάρωση από πάνω προς τα κάτω

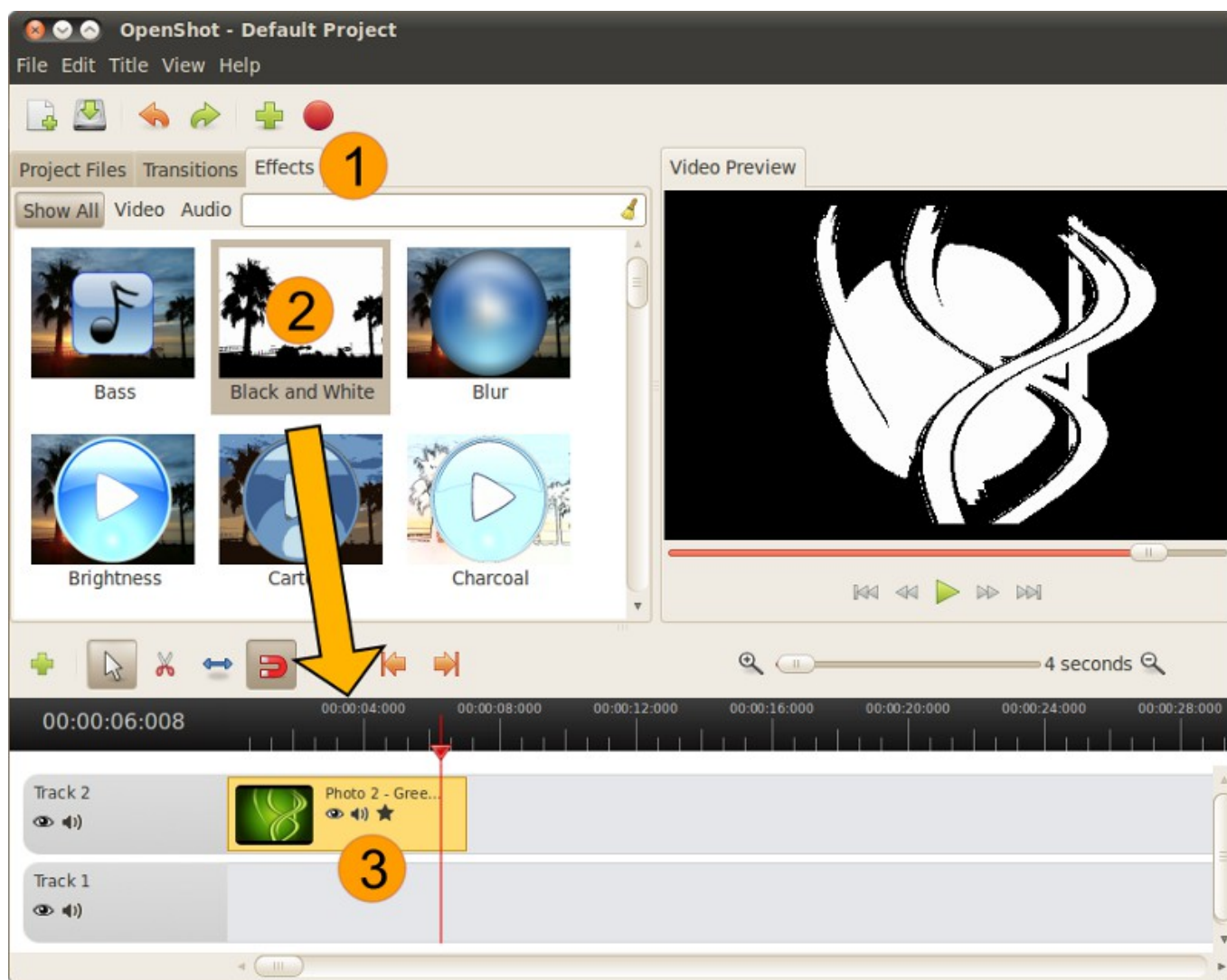
## 21. Εφέ

## 21. Εφέ

Ο OpenShot έχει πάνω από 40 εφέ σχεδιασμένα να εκμεταλλευτούν την έξοδο βίντεο ή ήχου ενός κλιπ. Η ρύθμιση της απόχρωσης χρώματος, φωτεινότητας, και gamma μπορούν να γίνουν με εφέ. Επίσης, περισσότερα εξωτικά εφέ, όπως παραμόρφωση, κύμα, παλιό φιλμ, πράσινη οθόνη (επίσης γνωστό ως κωδικός χρώματος), και εφέ ήχου.

## Προσθήκη Εφέ

Για να προσθέσετε ένα εφέ, μεταβείτε στην καρτέλα Εφέguibutton>, guibutton>.



Ταυτότητα (ID)	συστατικόπεριγραφή
1	Καρτέλα Εφέ Η καρτέλα αυτή περιέχει την λίστα των εφέ. Η λίστα των εφέ μπορεί να φιλτραριστεί με την εναλλαγή των κουμπιών "Όλα τα Εφέ", "Βίντεο" ή "Ήχος". Μπορείτε επίσης να πληκτρολογήσετε τα πρώτα γράμματα του ονόματος του εφέ και η λίστα θα φιλτραριστεί.
2	Λίστα Εφέ Η λίστα των εφέ περιέχει κάθε διαθέσιμο εφέ του OpenShot. Η λίστα μπορεί να με τα κουμπιά πάνω από την λίστα.
3	Κλιπ Σύρετε το επιλεγμένο εφέ πάνω σε ένα κλιπ. Χρησιμοποιείτε τις Ιδιότητες Κλιπ για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του εφέ. Επίσης μπορείτε να κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιο του εφέ, που εμφανίζεται σε κάθε κλιπ που έχει κάποιο εφέ, για να εμφανιστεί η οθόνη ιδιοτήτων εφέ.

## Προσαρμογή Ρυθμίσεων Εφέ

Για να προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις ενός Εφέ, κάντε δεξί κλικ σε ένα κλιπ, και επιλέξτε Ιδιότητεςguimenuitem>. guibutton>.



















Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Λίστα Εφέ	Λίστα των εφέ που ανήκουν στο επιλεγμένο κλιπ.
2	Ρυθμίσεις Εφέ	Η Λίστα των ρυθμίσεων για το επιλεγμένο εφέ. Κάντε κλικ σε ένα εφέ για να φορτώσετε αυτό τον κατάλογο των ρυθμίσεων. Καθώς αλλάζετε τις τιμές από αυτές τις ρυθμίσεις, χρησιμοποιήστε το κουμπί Αναπαραγωγή <code>guibutton&gt;</code>
3	Κουμπί Προεπισκόπησης	Χρησιμοποιήστε το κουμπί Αναπαραγωγή <code>guibutton&gt;</code> <code>guibutton&gt;</code> <code>guibutton&gt;</code> .
4	Προσθήκη εφέ	Αυτό το κουμπί ξεκινά το παράθυρο Προσθήκη Εφέ. Επιλέξτε ένα εφέ για να προσθέσετε και κάντε κλικ στο Προσθήκη Εφέ <code>guibutton&gt;</code> .
5	Κατάργηση Εφέ	Αυτό το κουμπί καταργεί τα επιλεγμένα Εφέ (αν υπάρχουν).
6	Μετακίνηση Εφέ	Τα Εφέ εφαρμόζονται πάνω προς τα κάτω. Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπί για να οργανώσετε τη σειρά των αποτελεσμάτων. Χρησιμοποιήστε το κουμπί Αναπαραγωγή <code>guibutton&gt;</code>

## 22. Λίστα Εφέ

## 22. Λίστα Εφέ

	Μπάσα - Ρυθμίζει τον χαμηλό σε συχνότητα ήχο ή τόνο.
	Ασπρόμαυρο - Ρυθμίζει το χρώμα της εικόνας σε ασπρόμαυρο βασιζόμενο σε ένα κατώφλι.
	Θόλωμα – Θολώνει την εικόνα όπως μία κάμερα εκτός εστίασης.
	Φωτεινότητα – Ρυθμίζει την φωτεινότητα της εικόνας.
	Σκίτσο – Μετατροπή της εικόνας σε σκίτσο, χρησιμοποιώντας μία μορφή ανίχνευση ορίων
	Σκίτσο με κάρβουνο – Φιλτράρισμα της εικόνας ώστε να μοιάζει σαν να σχεδιάστηκε με "κάρβουνο"
	Κράτημα χρώματος (Chroma Hold) – Εμφανίζει ένα μόνο χρώμα, χρησιμοποιώντας κλίμακα του γκρι για την υπόλοιπη εικόνα.
	Κλειδί chroma – Κάνει ένα χρώμα διάφανο. Επίσης αναφέρεται σαν μπλε ή πράσινη οθόνη.
	Απόσταση Χρώματος – Υπολογίζει την απόσταση μεταξύ του επιλεγμένου χρώματος και του τρέχον εικονοστοιχείου (pixel) και χρησιμοποιεί την τιμή αυτή σαν την νέα τιμή του εικονοστοιχείου
	Αντίθεση – Ρυθμίζει την αντίθεση μιας εικόνας.
	Αποδιεμπλοκή (deinterlace) – Μετατρέπει ένα αποδιεμπλοκόμενο (interlaced) βίντεο σε μη αποδιεμπλοκόμενο (non-interlaced).
	Παραμόρφωση – Παραμορφώνει την πηγής (source) όμοια με το πλάσμα (plasma)

	Αντήχηση – Προσθέτει αντήχηση
	Λάμψη άκρων – Εύρεση και φώτισμα των ορίων των αντικειμένων.
	Πάγωμα – Πάγωμα του καρέ ενός βίντεο.
	Γάμμα – Ρυθμίζει την τιμή γάμμα ή την φωτεινότητα (luminance) της εικόνας
	Λάμψη – Προσθήκη ενός εφέ λάμψης στην εικόνα
	Κλίμακα του γκρι – Μετατροπή μια εικόνας σε αποχρώσεις του γκρι.
	Απόχρωση – Μετακίνηση της απόχρωσης όλων των χρωμάτων στην εικόνα.
	Αρνητικό –Μετατρέπει τα χρώματα στην εικόνα στα αντίθετα ή συμπληρωματικά χρώματα.
	Κατοπτρισμός – Διαιρεί και αντικατοπτρίζει την εικόνα. Κάθετοι, οριζόντιοι, και διαγώνιοι κατοπτρισμοί επιτρέπονται.
	Ασυγχρόνιστο – Ρύθμιση της εικόνας πάνω και κάτω, με το τμήμα εκτός οθόνης να εμφανίζεται στην άλλη πλευρά.
	Παλιό σκονισμένο – Προσθήκη μικρών σχημάτων σκόνης τυχαία στην εικόνα.
	Παλιά ταινία – Τυχαία ρύθμιση του γάμμα και της φωτεινότητας για την δημιουργία της ψευδαίσθησης παλιάς ταινίας.
	Παλιό με κόκκους – Προσθέτει παράσιτα και κόκκους στην εικόνα.
	Παλιό με γραμμές – Προσθέτει τυχαίες κάθετες γραμμές στην εικόνα.
	Υπερκορεσμός – Υπερκορεσμός του χρώματος στην εικόνα, σαν τις παλιές ταινίες Technicolor.



Phaser – Προσθήκη μία σειράς κορυφών και βυθισμάτων στον ήχο, για την δημιουργία ενός εφέ σάρωσης (sweeping).



Εικονοστοιχειοποίηση – Αύξηση του μεγέθους των εικονοστοιχείων (pixel) για την ελάττωση της σαφήνειας της εικόνας.



Αφαίρεση μπλε – Αφαίρεση του μπλε από την εικόνα.



Αφαίρεση πράσινου – Αφαιρεί το πράσινο από την εικόνα.



Αφαίρεση κόκκινου – Αφαιρεί το κόκκινο από την εικόνα.



Περιστροφή – Περιστρέφει μια εικόνα στατικά ή με εφέ κίνησης.



Κορεσμός – Ρύθμιση του κορεσμού και της έντασης της εικόνας.



Σέπια – Ρύθμιση του χρώματος της εικόνας για την προσομοίωση ασπρόμαυρου φιλμ που έχει προστεθεί καστανή χρωστική (sepia pigment).



Sobel – Εντοπισμός και επισήμανση των ορίων αντικειμένων.



Κατώφλι – Μειώνει και αναμιγνύει τα χρώματα της εικόνας με βάση ένα κατώφλι (threshold).



Πρίμα – Ρύθμιση του υψηλού σε συχνότητα ήχου ή τόνου.



Ισοστάθμιση λευκού – Ρυθμίζει την ισοστάθμιση λευκού και την θερμοκρασία χρώματος.

## 23. Εξαγωγή βίντεο

### 23. Εξαγωγή βίντεο

Μόλις ολοκληρώσετε ένα έργο, θα θέλετε να το εξάγετε στην σωστή μορφή, με βάση τις ανάγκες σας. Το OpenShot έχει πολλά προκαθορισμένα σχήματα για να απλοποιήσει τη διαδικασία αυτή. Υπάρχουν δύο λειτουργίες για την εξαγωγή ενός βίντεο στο OpenShot, Απλή και Προηγμένη λειτουργία.

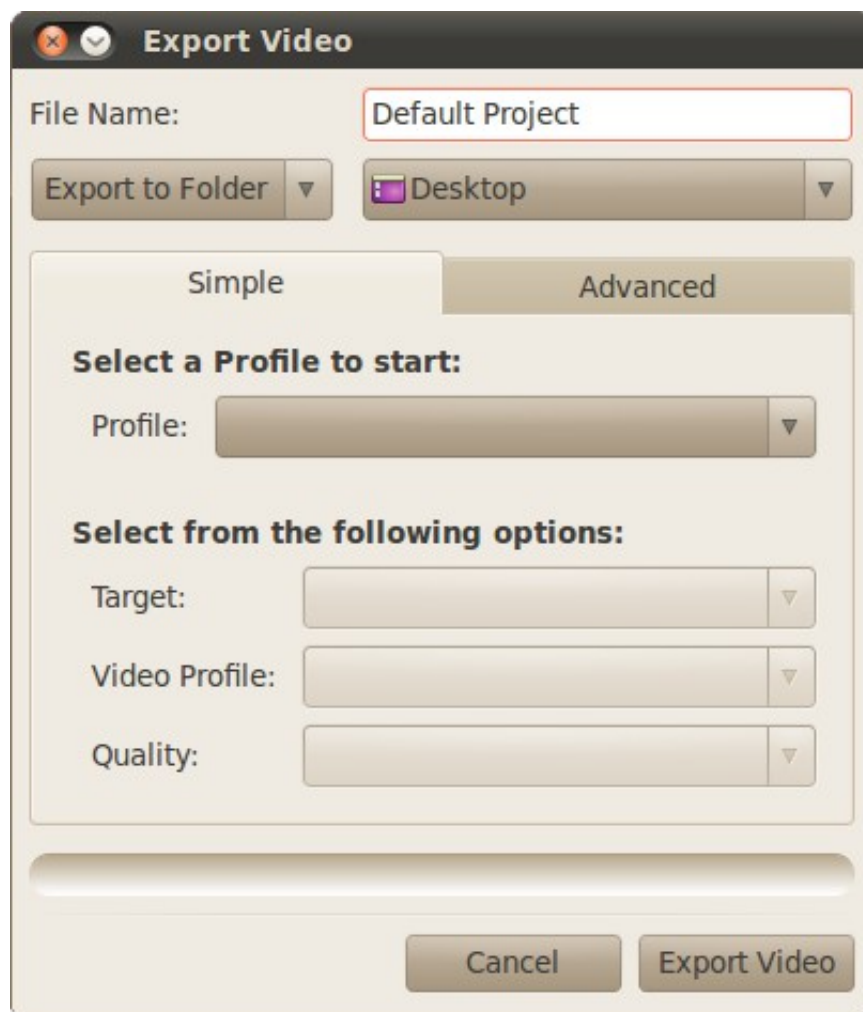
Και οι δύο μοιράζονται έναν κοινό χώρο στο επάνω μέρος της οθόνης, Γενικές Επιλογές `guibutton>`.

### Εκκίνηση Παράθυρου Εξαγωγής

Για να ξεκινήσει το παράθυρο εξαγωγής, κάντε κλικ στο εικονίδιο Εξαγωγή βίντεο `guimenuitem> guimenu>> guimenuitem>`.

### Απλή Λειτουργία

Το OpenShot έχει πολλές προκαθορισμένες μορφές εξαγωγής, οι οποίες καλύπτουν τα πιο κοινά σενάρια εξαγωγής. Επιλέξτε ένα Τύπο Έργου `guibutton>`, `guibutton>`, `guibutton>`, `guibutton>` . `guibutton>`,



### Αποστολή στον Ιστό

Επιλέξτε Αποστολή στον Ιστό από την κορυφή αυτής της οθόνης για να επιλέξετε μεταξύ YouTube και Vimeo. Είναι δύο πολύ συνηθισμένες ιστοσελίδες διαμοιρασμού βίντεο. Θα επιλεγούν αυτόματα οι ρυθμίσεις

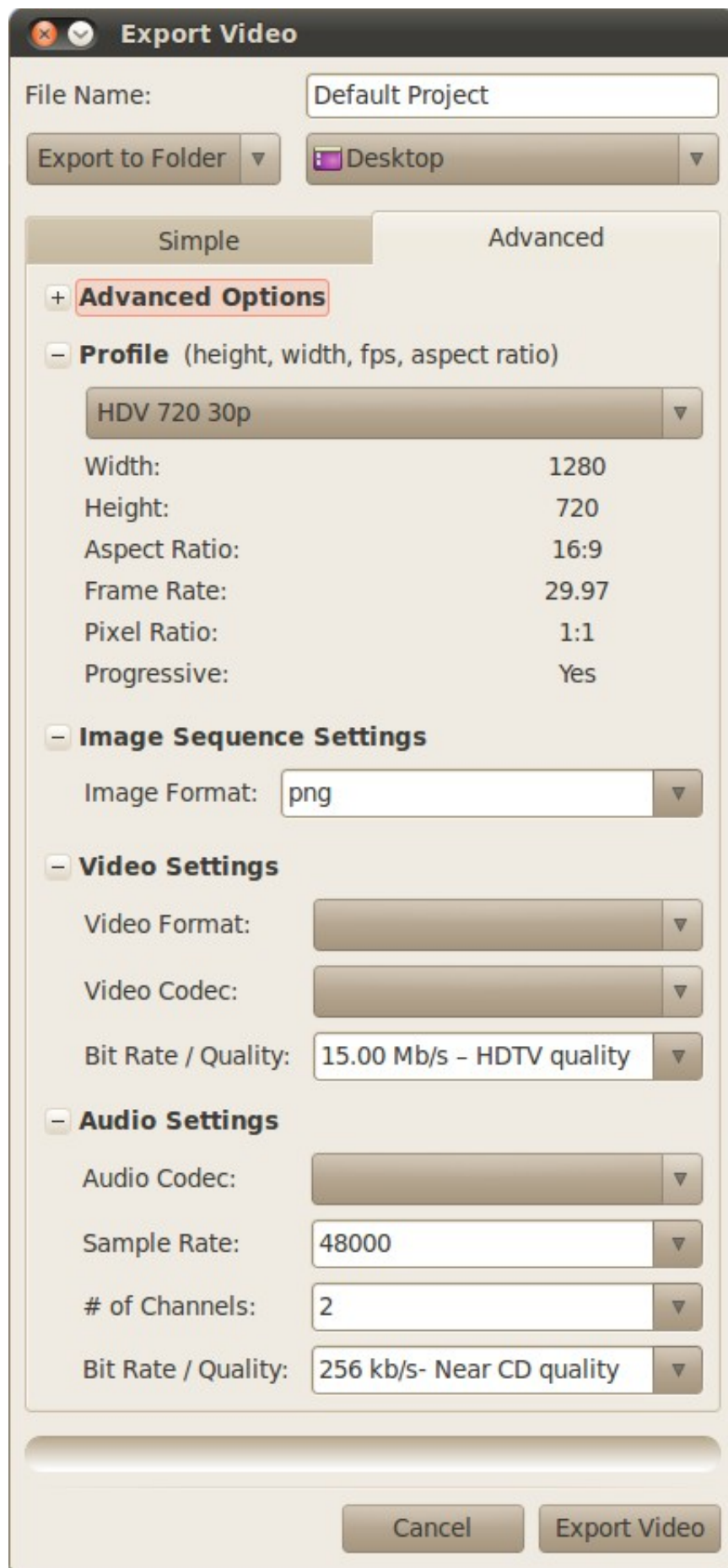
εξαγωγής βίντεο που είναι συμβατές με την ιστοσελίδα, και θα εμφανιστεί η οθόνη Αποστολή Βίντεο μόλις το βίντεο ετοιμαστεί.

## Προχωρημένη Λειτουργία

Οι προηγμένες επιλογές θα πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο από κάποιον που γνωρίζει το FFmpeg, δεδομένου ότι είναι τόσο εύκολο να δημιουργηθούν άκυροι συνδυασμοί κωδικοποιητών, μορφών και ρυθμίσεων ταχύτητας. Ωστόσο, εάν είστε εξοικειωμένοι με αυτές τις ρυθμίσεις, οποιαδήποτε υποστηριζόμενη μορφή FFmpeg μπορεί να χρησιμοποιηθεί, η οποία ανοίγει δεκάδες πρόσθετες μορφές που μπορεί να χρησιμοποιηθούν κατά τη διαδικασία εξαγωγής. Μπορείτε επίσης να εξαγάγετε το βίντεό σας ως μία ακολουθία εικόνων, το οποίο μπορεί να είναι χρήσιμο αν σκοπεύετε να εισαγάγετε αυτό το βίντεο σε ένα πρόγραμμα που απαιτεί ακολουθίες εικόνων, όπως το Blender.

Επίσης, αν έχετε πρώτα επιλέξει τιμές για την Απλή Λειτουργία `guibutton>`, `guibutton>`,





## 24. Αποστολή βίντεο

## 24. Αποστολή βίντεο

Εάν θέλετε να στείλετε ένα βίντεο απευθείας στο YouTube ή στο Vimeo, επιλέξτε Αρχείο > Αποστολή Βίντεο. Επίσης, στην οθόνη Εξαγωγή Βίντεο, μπορείτε να επιλέξετε Αποστολή στον Ιστό, που πρώτα θα εξάγει το έργο σας στην σωστή μορφή, και μετά θα εμφανίσει την οθόνη αποστολής.

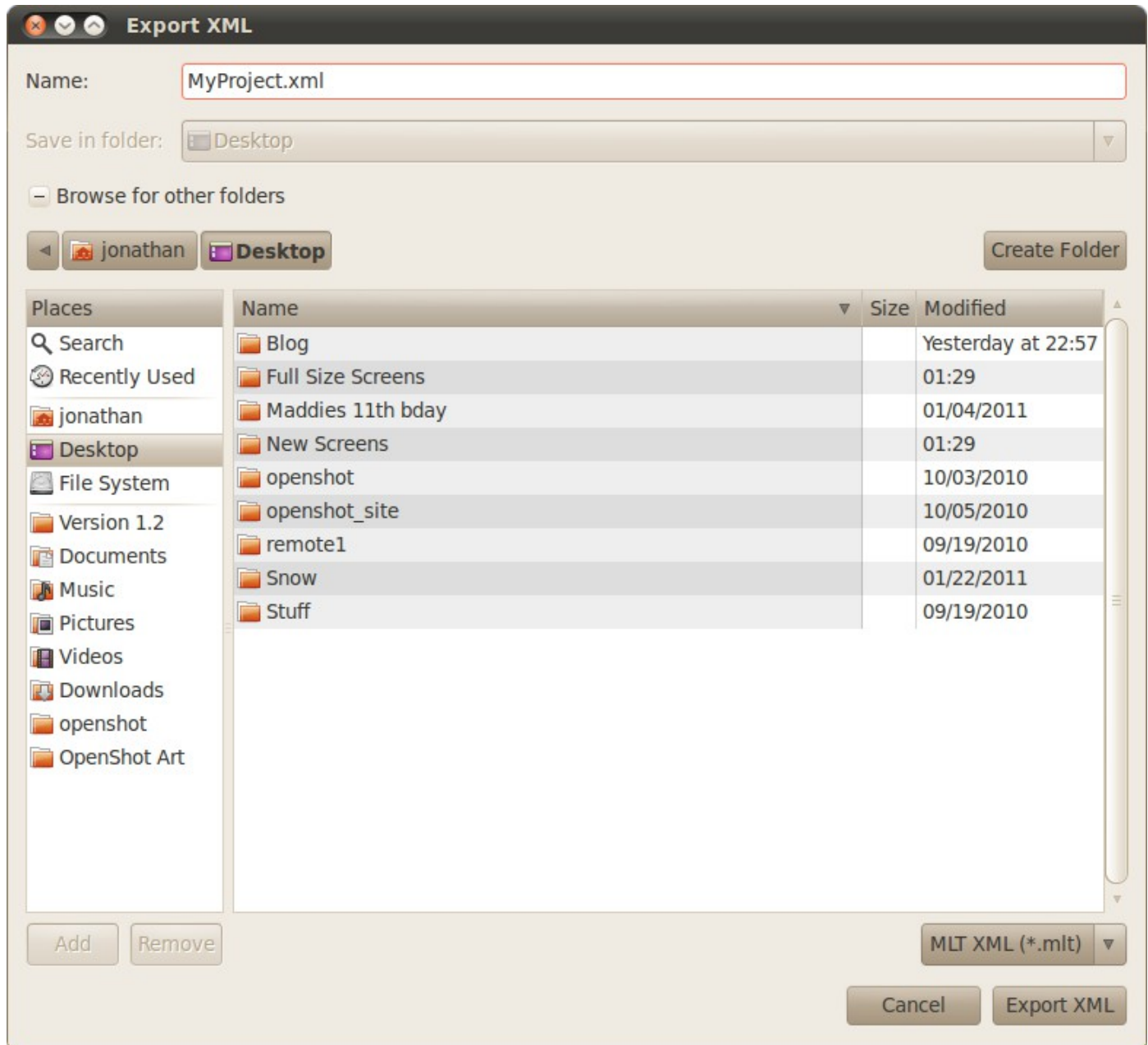
Ταυτότητα (ID)	Συστατικό	Περιγραφή
1	Αρχείο βίντεο	Επιλέξτε ένα αρχείο για αποστολή στο YouTube. Σιγουρευτείτε πρώτα πως είναι συμβατή μορφή με το YouTube, διαφορετικά (ίσως) δεν θα λειτουργήσει σωστά. Εάν χρησιμοποιήσετε πρώτα την οθόνη Εξαγωγή Βίντεο, μπορείτε να επιλέξετε Αποστολή στον Ιστό, που θα επιλέξει αυτόματα μία συμβατή μορφή, και θα συμπληρώσει τα "κουτάκια" για εσάς.
2	Αποστολή στο	Επιλέξτε σε ποια ιστοσελίδα θέλετε να στείλετε το βίντεο.

3	Τίτλος	Εισάγετε έναν τίτλο για το βίντεο.
4	Περιγραφή	Εισάγετε μία περιγραφή για το βίντεο.
5	Πιστοποιητικά	Εισάγετε το όνομα χρήστη και τον κωδικό για την ιστοσελίδα.

## 25. Εξαγωγή σε XML

## 25. Εξαγωγή σε XML

Εξάγετε το έργο σας σε ένα ισχυρό και ευέλικτο XML τύπο, που ονομάζεται MLT XML. Αυτό το αρχείο XML μπορεί να χρησιμοποιηθεί με το *Kdenlive* και την γραμμή εντολών του *melt*.



## 26. Τύποι Έργων / Προφίλ

### 26. Τύποι Έργων / Προφίλ

Κάθε έργο στο OpenShot application > guibutton> (guibutton>). emphasis>.

Εδώ είναι ένα παράδειγμα προφίλ, για 1080i 60Hz ATSC:

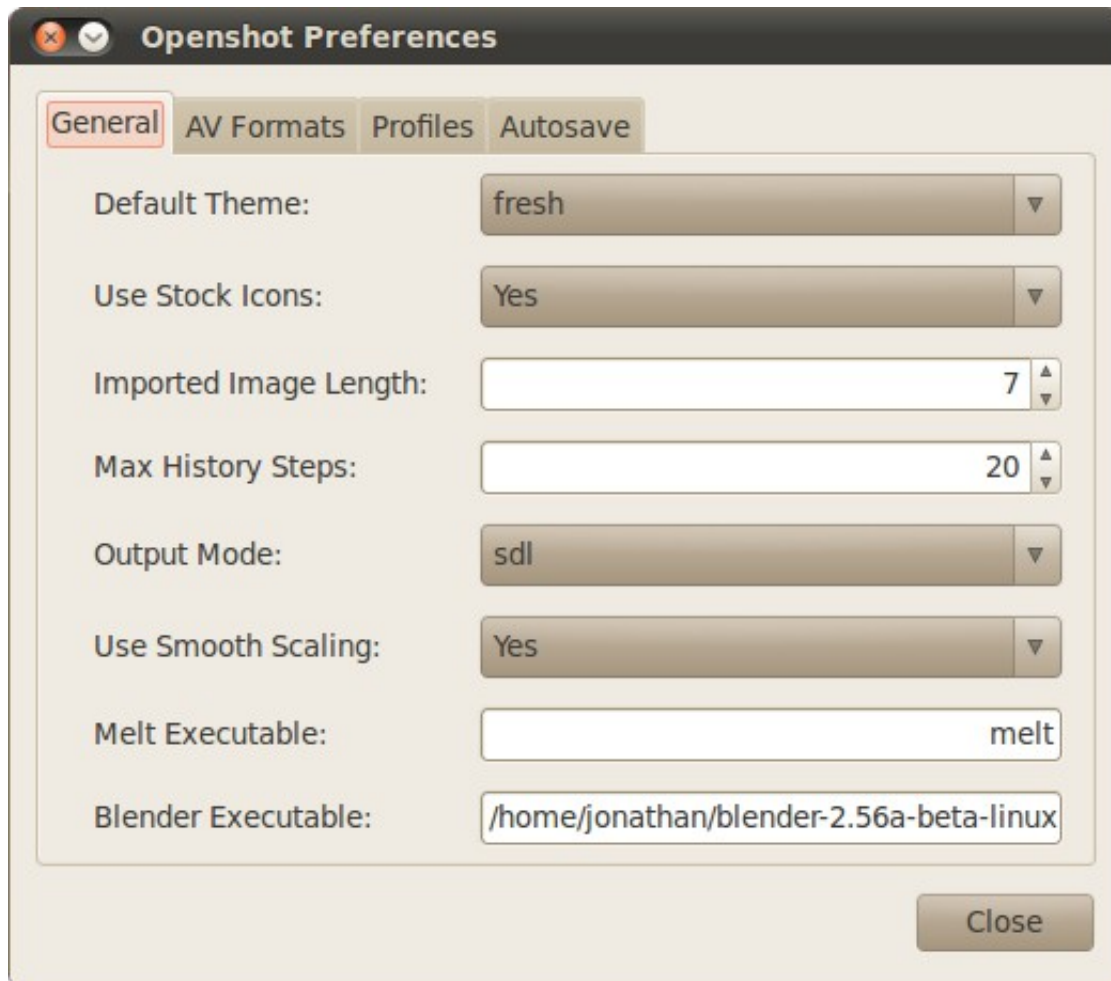
Περιγραφή	ATSC 1080i 60Hz	Όνομα του προφίλ σας όπως θα εμφανίζεται στο OpenShot.
καρέ_ρυθμός_αριθ	30000	Απαριθμητής του ρυθμού-καρέ
καρέ_ρυθμός_παρ	1001	Παρονομαστής του ρυθμού-καρέ
πλάτος	1920	Πλάτος του βίντεο
ύψος	1080	Υψος του βίντεο.
βαθμιαίο	0	0 = Αποπλεγμένο, 1 = Βαθμιαίο
δείγμα_όψη_αριθ	1	Αριθμητής των εικονοστοιχείων αναλογία.
δείγμα_όψη_παρ	1	Παρονομαστής του δείκτη εικονοστοιχείων.
οθόνη_όψη_αριθ	16	Αριθμητής αναλογίας διαστάσεων οθόνης.
οθόνη_αναλογία_απαρ9		Παρονομαστής αναλογίας διαστάσεων οθόνης.

Ο OpenShot έχει διαθέσιμα πάνω από 40 προκαθορισμένα προφίλ / τύπους έργων διαθέσιμα. Ωστόσο, αν δεν μπορείτε να βρείτε ένα προφίλ που ταιριάζει στο έργο σας, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα δικό σας. Μπορείτε να διαχειριστείτε την λίστα των προφίλ με την πινακίδα Επεξεργασία > Προτιμήσεις > Προφίλ .

## 27. Προτιμήσεις

### 27. Προτιμήσεις

Για να ρυθμίσετε το OpenShotapplication>, guimenu> guimenuitem>. guilabel>





## 28. Εξαρτήσεις

### 28. Εξαρτήσεις

Ο OpenShot είναι γραμμένος σε γλώσσα προγραμματισμού Python, αλλά έχει πολλές εξαρτήσεις, μερικές προαιρετικές και μερικές αναγκαίες. Αν προσπαθείτε να εγκαταστήσετε χειροκίνητα τον OpenShot ή να δημιουργήσετε ένα πακέτο εγκατάστασης του OpenShot, τότε το κομμάτι αυτό είναι για εσάς.

Ταυτότητα (ID)	Όνομα	Όνομα πακέτου του Debian	Σημειώσεις
1	Python	python	Αυτή είναι η κύρια γλώσσα προγραμματισμού του OpenShot. Απαιτείτε Python 2.5+.
2	GTK+ & Python Bindings	python-gtk2	Ο OpenShot χρησιμοποιεί GTK+, και χρειάζεται τους δεσμούς της Python για το GTK.
3	MLT (Media Lovin' Toolkit)	libmlt2, libmlt-data, libmlt++3, melt	Το MLT είναι ένα πλαίσιο (framework) πολυμέσων ανοικτού κώδικα, σχεδιασμένο τηλεοπτική εκπομπή. Έχει πολλές επιπρόσθετες εξαρτήσεις που δεν απαριθμούνται εδώ. Η βιβλιοθήκη αυτή χρησιμοποιείται για την δημιουργία, επεξεργασία, και αναπαραγωγή βίντεο.
4	Δεσμοί του MLT για την Python	python-mlt2	Αυτοί είναι οι δεσμοί της Python για το MLT, που απαιτούνται για να χρησιμοποιηθεί το MLT από την γλώσσα προγραμματισμού Python.
5	Δεσμοί του GooCanvas για την Python	python-pygoocanvas	Το GooCanvas χρησιμοποιείται για την απόδοση και την κίνηση του χρονοδιαγράμματος. Οι δεσμοί Python απαιτούνται για την χρήση αυτής της βιβλιοθήκης.
6	Εφέ Βίντεο Frei0r	Πρόσθετο-frei0r	(Προαιρετικό) Η βιβλιοθήκη αυτή χρησιμοποιείται για πολλά άλλα εφέ βίντεο στον OpenShot.
7	Καθιερωμένη Βιβλιοθήκη FreeDesktop.org	python-xdg	Το XDG χρησιμοποιείται για την φόρτωση εικονιδίων, και για άλλες λειτουργίες ομαλής ενσωμάτωσης με την επιφάνεια εργασίας.
8	Βιβλιοθήκη ήχου Sox	sox	"Ελβετικός Σουγιάς" επεξεργασίας ήχου, χρησιμοποιείται στα ηχητικά εφέ.
9	Απλό επίπεδο DirectMedia	libsdl1.2debian, libsdl1.2debian-pulseaudio	Το SDL χρησιμοποιείται για την εμφάνιση του παραθύρου προεπισκόπησης του βίντεο και ήχου.
10	Βιβλιοθήκη Scalable Vector Graphics	librsvg2-common	Η βιβλιοθήκη SVG απαιτείται για την επεξεργασία και εμφάνιση εικόνων SVG.
11	Βιβλιοθήκη απεικόνισης της Python	python-imaging	Το PIL χρησιμοποιείται για τις πληροφορίες του μεγέθους της εικόνας. Κυρίως χρησιμοποιείται για την οθόνη των <i>Τίτλων με εφέ κίνησης</i> .
12	Βιβλιοθήκη αρχείων τύπου FFmpeg	libavformat52 ή libavformat-extra-52 ή libavformat-unstripped-52	Αυτό παρέχει στο MLT την ικανότητα να καταλάβει διαφορετικούς κωδικοποιητές βίντεο και ήχου. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές εκδόσεις της libavformat, μερικές με περιορισμένους κωδικοποιητές και μερικές με πολλούς κωδικοποιητές.
13	Fontconfig	fontconfig	Το Fontconfig είναι μία βιβλιοθήκη διαμόρφωσης και προσαρμογής γραμματοσειρών. Ο OpenShot χρησιμοποιεί την εντολή fc-list για να λάβει μία λίστα όλων των εγκατεστημένων γραμματοσειρών στον υπολογιστή, για την οθόνη <i>Τίτλοι με Εφέ Κίνησης</i> .

## 29. Γίνετε ένας προγραμματιστής του OpenShot

## 29. Γίνετε ένας προγραμματιστής του OpenShot

Εάν είστε προγραμματιστής (ή θέλετε να γίνετε), και ενδιαφέρεστε για την ανάπτυξη νέων λειτουργιών, διόρθωση σφαλμάτων, βελτίωση της διεπαφής χρήστη ή ανάπτυξη νέων θεμάτων για τον OpenShot, τα ακόλουθα τμήματα επεξηγούν τα βήματα και τις ενέργειες που πρέπει να ακολουθήσετε.

### Ολόκληρη η Εικόνα

Ο OpenShot είναι ένα πρόγραμμα σε Python που αποτελείται από πολλά διαφορετικά αρχεία Python (.py), εικόνες (.svg, .png), αρχεία XML (.xml), αρχεία GTK+ XML (.ui), και αρχεία έργου του Blender (.blend). Η Python είναι μία διερμηνεύσιμη γλώσσα, που σημαίνει πως δεν υπάρχουν αρχεία που πρέπει να μεταγλωττιστούν ώστε να τρέξει ο OpenShot. Αν αλλάξετε κάτι στα αρχεία πηγαίου κώδικα, χρειάζεται απλά να επανακινήσετε τον OpenShot για να δείτε τις αλλαγές.

### Λήψη του τελευταίου πηγαίου κώδικα

Ο OpenShot φιλοξενεί την νεώτερη έκδοση του πηγαίου κώδικα στο [LaunchPad.net](https://bazaar.launchpad.net/~openshot-teams/openshot/trunk), το σύστημα ελέγχου εκδόσεων [Bazaar version](https://bazaar.launchpad.net/~openshot-teams/openshot/trunk).

1. Εγκαταστήστε τον σύστημα ελέγχου εκδόσεων (vcs) Bazaar. Σε Debian (ή Ubuntu), μπορείτε να εκτελέσετε

```
sudo apt-get install bazaar
```

2. Πείτε στο Bazaar να δημιουργήσει ένα τοπικό παράρτημα στον υπολογιστή σας. Αυτό θα δημιουργήσει έναν φάκελο `/openshot/` στον φάκελο του home σας και θα κατεβάσει τον πιο πρόσφατο πηγαίο κώδικα στον φάκελο αυτό. Για παράδειγμα: `/home/USER/openshot/`

```
$ bazaar branch lp:openshot
```

3. Εάν έχετε ήδη ένα φάκελο `/openshot/`, απλά αλλάξτε τον τρέχον κατάλογο σε αυτόν, και εκτελέστε την ακόλουθη εντολή για να λάβετε την τελευταία έκδοση:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
$ bazaar pull lp:openshot
```

4. Τώρα πρέπει να έχετε τον νεότερο πηγαίο κώδικα για τον OpenShot. Για την εκτέλεση του OpenShot από αυτόν τον φάκελο, πρέπει να εκτελέσετε τις ακόλουθες εντολές. Θυμηθείτε, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει τις εξαρτήσεις του OpenShot, που καλύπτονται στο επόμενο θέμα.

```
$ cd /home/USER/openshot/bin/
```

```
$ ./openshot ή python openshot
```

5. Εάν έχετε κάνει μερικές αλλαγές στον κώδικα του OpenShot, και θέλετε να δείτε συνολικά τι έχετε αλλάξει, εκτελέστε αυτή την εντολή:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
$ bazaar status
```

6. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με τις τοπικές αλλαγές σας, και θέλετε να τις αναιρέσετε, τρέξτε την ακόλουθη εντολή:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
$ bzip revert
```

## Παραμετροποίηση του περιβάλλοντος σας

Αφού θα έχετε αποκτήσει τον τελευταίο διαθέσιμο πηγαίο κώδικα, το επόμενο βήμα είναι να εγκαταστήσετε όλα τα προαπαιτούμενα προγράμματα. Συνίσταται να εγκαταστήσετε το Openshot μέσω του αγαπημένου σας package manager (όπως για παράδειγμα του Synaptic - Debian, Ubuntu, etc.). Θα εγκατασταθεί μια έκδοση του Openshot μαζί με όλα τα προαπαιτούμενα προγράμματα. Δε θα υπάρχει διένεξη/αντίφαση με την εγκατάσταση του Openshot που έχετε κάνει με πηγαίο κώδικα. Θα πρέπει απλά να θυμάστε ότι η επιλογή \$ openshot θα εκκινήσει την επίσημη έκδοση του Openshot και όχι την έκδοση που έχετε εγκαταστήσει μέσω πηγαίου κώδικα. Γι' αυτό, να θυμάστε ότι η εκκίνηση του Openshot πρέπει να γίνεται με τις ακόλουθες εντολές:

```
$ cd /home/USER/openshot/bin/
```

```
$ ./openshot ή python openshot
```

Τώρα που έχετε τον νεότερο πηγαίο κώδικα και όλες τις εξαρτήσεις, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν επεξεργαστή κειμένου (όπως ο gedit), ή ένα πλήρες περιβάλλον προγραμματισμού όπως το [Eclipse](#) ή το [Aptana](#) (με [Pydev](#)) για να τροποποιήσετε τον κώδικα. Το πλεονέκτημα ενός πλήρους περιβάλλον προγραμματισμού σε Python είναι οι αυξημένες δυνατότητες αποσφαλμάτωσης. Είναι πέρα από τους σκοπούς αυτού του εγγράφου να σας διδάξει πως να κάνετε αποσφαλμάτωση σε Python με το Eclipse ή το Aptana, αλλά υπάρχουν αρκετά παραδείγματα στο διαδίκτυο.

## Επισκευάζοντας το πρώτο σας σφάλμα (Bug)

Τώρα που έχετε μία τοπική και λειτουργική έκδοση του OpenShot, η επιδιόρθωση σφαλμάτων και η προσθήκη νέων λειτουργιών είναι εύκολη. Απλά τροποποιήστε τα αρχεία, και επανακινήστε τον OpenShot για να δείτε τις αλλαγές. Βέβαια δεν μπορώ να σας πω ακριβώς πως να επιδιορθώσετε ένα σφάλμα, αυτό εξαρτάτε από εσάς. Οπότε, καλή τύχη!

## Μοιράζοντας τις αλλαγές σας με την ομάδα του OpenShot

Μόλις επιδιορθώσετε το πρώτο σας σφάλμα ή προσθέσετε κάποια σπουδαία νέα λειτουργία, το επόμενο βήμα είναι να το μοιραστείτε με την Ομάδα του OpenShot, ώστε να είμαστε σίγουροι πως οι αλλαγές σας θα είναι στην επόμενη επίσημη έκδοση του OpenShot. Ο πιο εύκολος τρόπος να μοιραστείτε τις αλλαγές σας είναι να δημιουργήσετε ένα patch (ή diff). Χρησιμοποιείτε τις παρακάτω εντολές για την δημιουργία ενός patch:

```
$ cd /home/USER/openshot/
```

```
bzip diff > mychanges.patch
```

Θα δημιουργηθεί ένα αρχείο με όνομα mychanges.patch, το οποίο θα περιέχει λογικά όλες τις αλλαγές για όλα τα αρχεία τα οποία έχετε επεξεργαστεί. Φυσικά, αν έχετε δημιουργήσει νέα αρχεία, θα πρέπει να τα συμπίεσετε με μορφή ZIP ή TAR και να τα συμπεριλάβετε μαζί με το mychanges.patch αρχείο.

Μετά, δημιουργείτε μία [νέα αναφορά σφάλματος](#) στο LaunchPad (βρείτε μία υπάρχουσα αναφορά), και στείλτε το patch σας και τα σχετικά αρχεία στην αναφορά. Αυτό ήταν! Η ομάδα του OpenShot θα ειδοποιεί μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου πως έχει υποβληθεί κάποιο patch. Τώρα μπορείτε να γίνετε συνδρομητές στην αναφορά σφάλματος, και να δείτε αν υπάρχουν ερωτήσεις ή σχόλια σχετικά με το patch σας.

## Ενωθείτε με την ομάδα του OpenShot στο LaunchPad

Εάν διορθώνετε σφάλματα ή προσθέτετε νέες λειτουργίες στο Openshot, παρακαλώ λάβετε υπόψη το [joining our team](#) στο Launchpad. Έχουμε μια λίστα ηλεκτρονικής ενημέρωσης η οποία θα σας κρατά ενήμερους για τις νέες αναφορές σφαλμάτων και τα μελλοντικά σχέδια που αφορούν στο Openshot.

## 30. Περί του OpenShot

## 30. Περί του OpenShot

To OpenShotapplication> Jonathan.Oomph @ gmail.comulink>)

### Ομάδα Ανάπτυξης του OpenShot

Jonathan Thomas	Jonathan.Oomph@gmail.com
Andy Finch	we.rocked.in79@gmail.com
Olivier Girard	eolinwen@gmail.com
Maël Lavault	moimael@gmail.com
Δείτε την πλήρη λίστα των προγραμματιστών:	<a href="https://launchpad.net/~openshot.developers/+members#active">https://launchpad.net/~openshot.developers/+members#active</a>

### Περισσότερες πληροφορίες

Για περισσότερες πληροφορίες για την εφαρμογή OpenShot, επισκεφτείτε παρακαλώ τον σύνδεσμο [OpenShot Web page \(www.openshot.org\)](http://www.openshot.org) . Για να αναφέρετε κάποιο σφάλμα ή για να κάνετε κάποια πρόταση που Για να συζητήσετε για το Openshot με άλλους χρήστες, επισκεφτείτε παρακαλώ τον σύνδεσμο χρηστών μας & αφορά αυτή την εφαρμογή ή αυτό τον οδηγό, επισκεφτείτε παρακαλώ τον σύνδεσμο [OpenShot site on Launchpad](http://OpenShotUsers.com/forum/). forum: <http://OpenShotUsers.com/forum/>

### Copyright & Trademark

Πνευματικά δικαιώματα (C) 2011 Jonathan Thomas. Το OpenShot(TM) είναι καταχωρημένο σήμα κατατεθέν από τον Jonathan Thomas.

### Άδεια Χρήσης

Το πρόγραμμα αυτό διανέμεται σύμφωνα με τους όρους της GNU General Public License όπως δημοσιεύεται από το Free Software Foundation? Είτε της έκδοσης 3 της Άδειας, ή (κατά την επιλογή σας) οποιαδήποτε μεταγενέστερη έκδοση. Ένα αντίγραφο αυτής της άδειας μπορεί να βρεθεί σε αυτό το [σύνδεσμο ulink>](#),