

# *OpenShot Video Editor*



## **Instalação e Configuração**

Adriana Mello Guimarães

Luís Pinheiro

Nuno Fernandes

# Índice

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>2. INSTALAÇÃO PARA SISTEMAS WINDOWS.....</b>	<b>2</b>
2.1. OBTER O OPENSHOT.....	2
2.2. INSTALAR O OPENSHOT .....	2
2.3. INSTALAÇÕES COMPLEMENTARES (NÃO OBRIGATÓRIAS).....	4
<i>Obter e instalar o Inkscape.....</i>	<i>4</i>
<i>Obter e instalar o Blender .....</i>	<i>6</i>
2.4. EXECUTAR O OPENSHOT PELA PRIMEIRA VEZ.....	9
<b>3. ALTERAR O TEMA DO PROGRAMA .....</b>	<b>12</b>
3.1. INTEGRAÇÃO COM O INKSCAPE E BLENDER .....	13
<i>Sistemas 32bit .....</i>	<i>13</i>
<i>Sistemas 64bit .....</i>	<i>14</i>
<b>4. INSTALAÇÃO PARA SISTEMAS MAC.....</b>	<b>15</b>
4.1. OBTER O OPENSHOT.....	15
4.2. INSTALAR O OPENSHOT .....	15
4.3. EXECUTAR O OPENSHOT PELA PRIMEIRA VEZ.....	16
<b>5. ASPETO GERAL DO OPENSHOT .....</b>	<b>18</b>
<i>Timeline.....</i>	<i>18</i>
<i>Arquivos do Projeto .....</i>	<i>18</i>
<i>Área de Pré-visualização .....</i>	<i>19</i>
<i>Propriedades .....</i>	<i>19</i>
<b>6. COMO CRIAR E EDITAR NO OPENSHOT – MODO SIMPLIFICADO.....</b>	<b>20</b>
6.1. CRIAR UM PROJETO .....	20
6.2. IMPORTAR FICHEIROS.....	20
6.3. ARRASTAR PARA A TIMELINE.....	20
6.4. ELEMENTOS SONOROS .....	21
6.5. PRÉ-VISUALIZAR O PROJETO .....	21
6.6. EXPORTAR O VÍDEO .....	21
<b>7. QUESTÕES TÉCNICAS .....</b>	<b>23</b>
7.1. INSERIR MARCADORES.....	23
7.2. RETIRAR MARCADORES.....	23
7.3. COMO CORTAR OS ELEMENTOS .....	24

7.4. DIMINUIR O PLANO .....	24
7.5. VOLUME .....	24
7.6. TRANSIÇÕES E EFEITOS .....	25
7.7. OUTRAS FORMAS .....	25
<b>8. COMANDOS ESSENCIAIS .....</b>	<b>26</b>
<b>9. CRIAR TÍTULOS .....</b>	<b>27</b>
<b>10. NOTAS FINAIS .....</b>	<b>29</b>
<b>11. BREVE GLOSSÁRIO .....</b>	<b>29</b>

# 1. Introdução

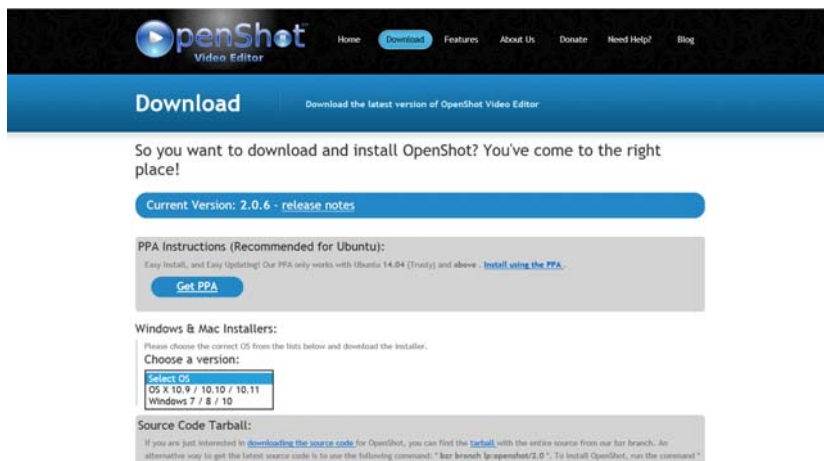
O *OpenShot Video Editor* é um programa concebido para criar e editar vídeos, permite facilmente combinar múltiplos suportes como vídeos, áudio e imagens num único projeto, e depois exportar em muitos formatos de vídeo.

O *OpenShot* é um editor de vídeo não-linear, o que significa que qualquer vídeo, ou parte deste, pode ser acedido a qualquer momento, os vídeos podem ser dispostos em camadas, misturados, e arranjados de maneiras criativas. Todas as edições sobre os vídeos (aparar, cortar, etc...) são não-destrutivas, o que significa que os vídeos originais nunca são modificados.

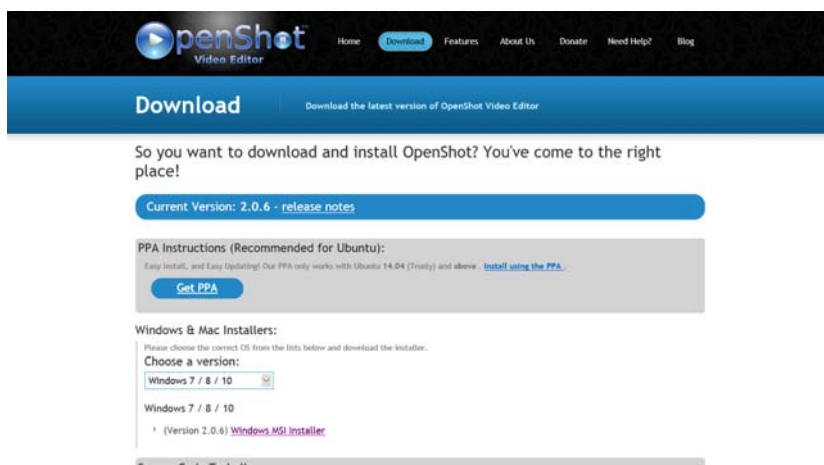
## 2. Instalação para sistemas *Windows*

### 2.1. Obter o *Openshot*

Para instalar o *Openshot* deve primeiro descarregar a versão para o seu sistema operativo. Para tal basta aceder a <http://openshot.org/download/>, escolher a versão do seu sistema operativo.



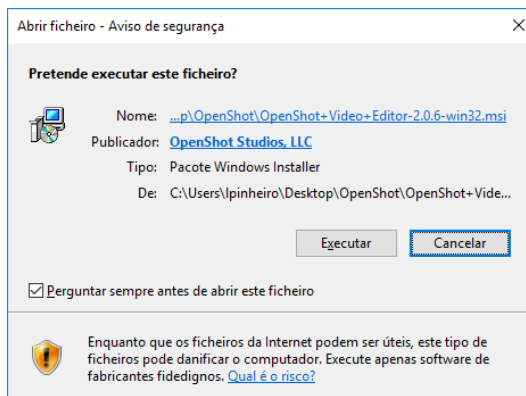
E de seguida clicar na ligação da versão que deseja.



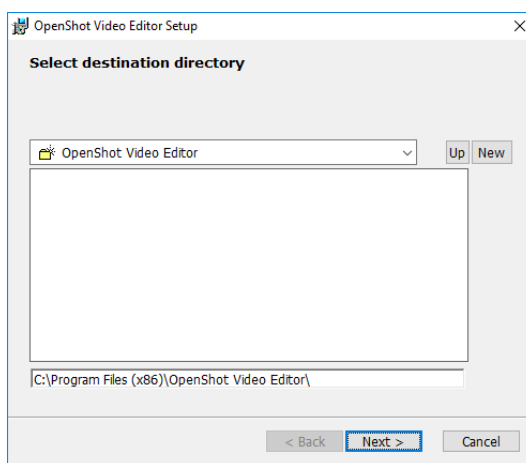
### 2.2. Instalar o *Openshot*

Depois de descarregar o instalador do *Openshot* navegue no seu sistema até ao local onde este foi colocado, normalmente na pasta das *Transferências*, e clique duas vezes sobre o ficheiro *OpenShot+Video+Editor-2.0.6-win32.msi*.

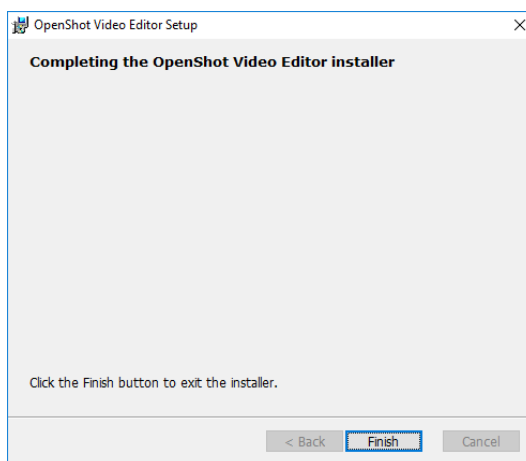
Autorize a execução do programa na mensagem que é apresentada.



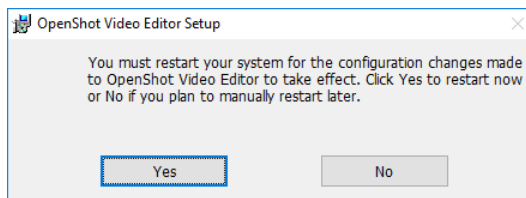
De seguida deve indicar a pasta onde quer instalar o *OpenShot* e clicar em **Next**, ou simplesmente clique em **Next** se quiser utilizar a pasta por defeito para a instalação.



Confirme a instalação na mensagem que surge de seguida e espere que a instalação decorra. No final basta clicar em **Finish** para terminar a instalação.



Se surgir a mensagem seguinte deve clicar em **Yes** para reiniciar o seu computador.

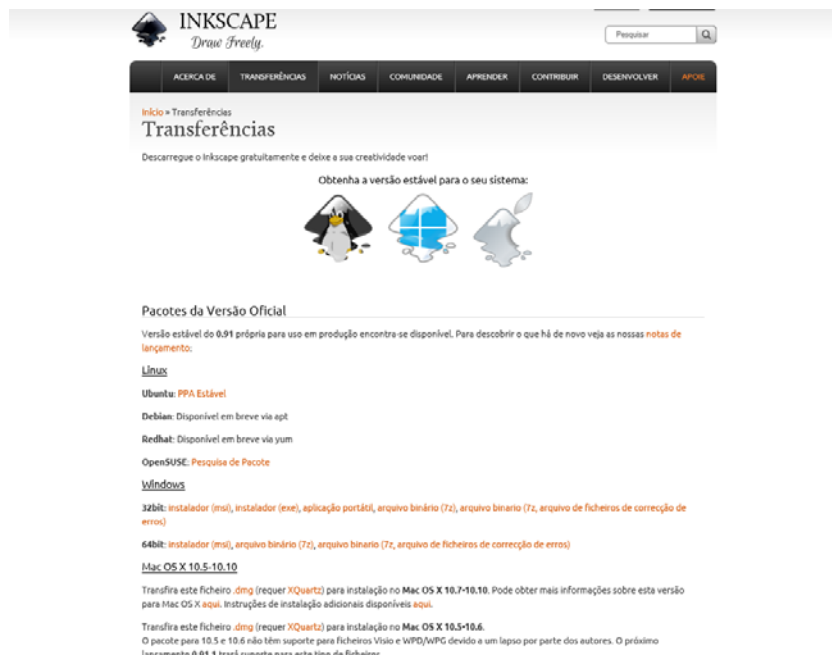


## 2.3. Instalações complementares (não obrigatórias)

Para poder editar os títulos e genéricos do *OpenShot* é necessário instalar mais duas aplicações, o *Inkscape*, para os títulos 2D, e o *Blender*, para os títulos 3D.

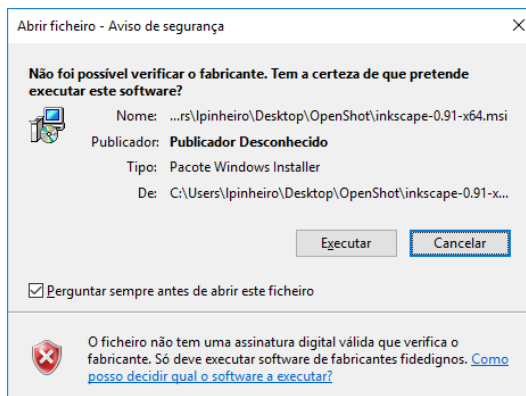
### Obter e instalar o *Inkscape*

O programa *Inkscape* pode ser descarregado do endereço <https://inkscape.org/pt/transferencias/>. Deve escolher o *instalador (msi)* que se adapta ao seu sistema, 32bit ou 64bit. Se não sabe qual é o seu sistema deve optar pela versão 32bit pois funciona nos dois.



Depois de descarregar o instalador navegue no seu sistema até ao local onde este foi colocado, normalmente na pasta das *Transferências*, e clique duas vezes sobre o ficheiro *inkscape-0.91-x64.msi*, para a versão de 64bit, ou *inkscape-0.91.msi*, para a versão 32bit.

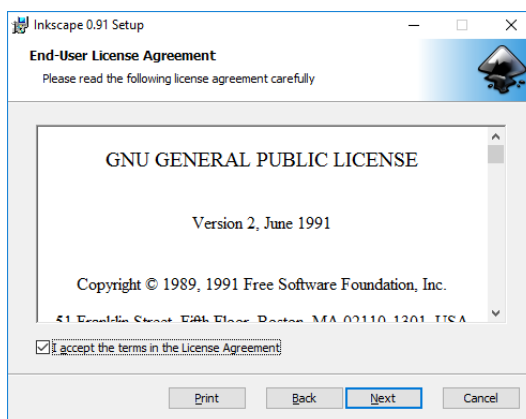
Autorize a execução do programa na mensagem que é apresentada.



Clique em **Next** no quadro seguinte.

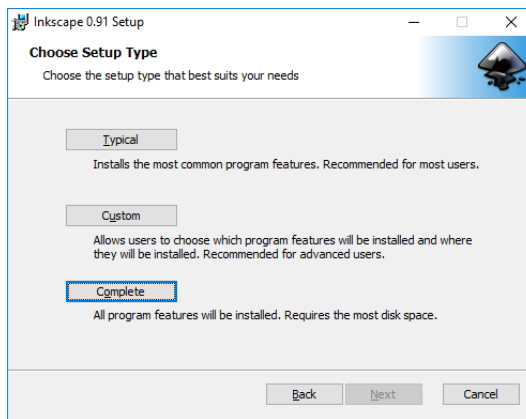


Aceite o contrato de licenciamento e clique em **Next**.

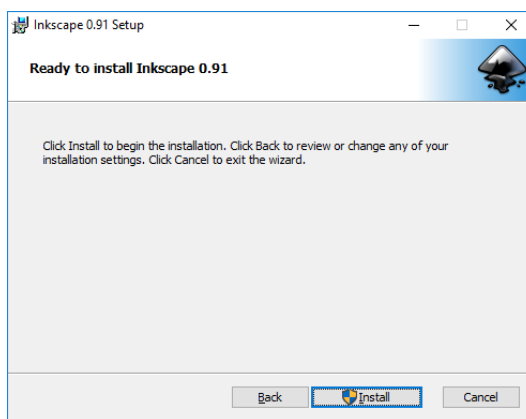


Escolha a opção **Complete** para instalar o programa e todas as suas funcionalidades. Se pretender personalizar a instalação deve escolher a opção **Custom** onde pode escolher os módulos do programa a instalar e a pasta de instalação.

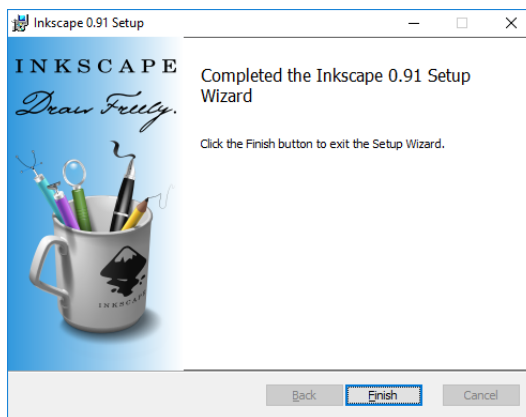




Na mensagem seguinte deve clicar em **Install**, deve confirmar a instalação na mensagem que surge de seguida e espere que a instalação decorra.

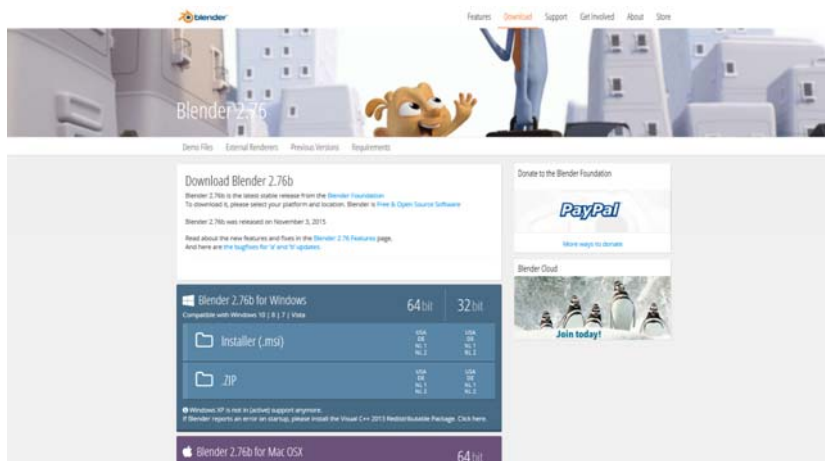


No final basta clicar em **Finish** para terminar a instalação.



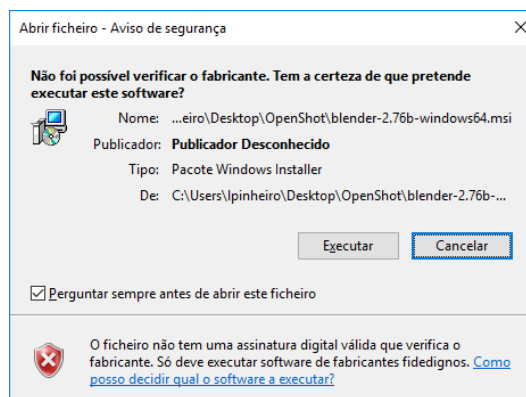
### Obter e instalar o Blender

O programa *Blender* pode ser descarregado do endereço <https://www.blender.org/download/>. Deve escolher o *Installer (.msi)* que se adapta ao seu sistema, 32bit ou 64bit, de um dos locais disponibilizados. Se não sabe qual é o seu sistema deve optar pela versão 32bit pois funciona nos dois.



Depois de descarregar o instalador navegue no seu sistema até ao local onde este foi colocado, normalmente na pasta das *Transferências*, e clique duas vezes sobre o ficheiro *blender-2.76b-windows64.msi*, para a versão de 64bit, ou *blender-2.76b-windows32.msi*, para a versão 32bit.

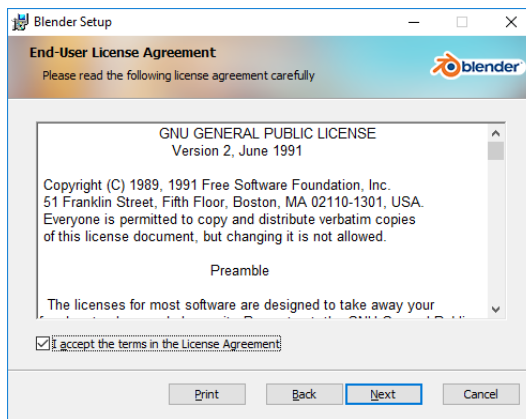
Autorize a execução do programa na mensagem que é apresentada.



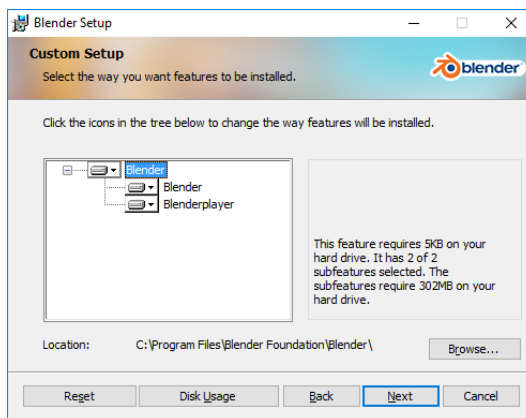
Clique em **Next** no quadro seguinte.



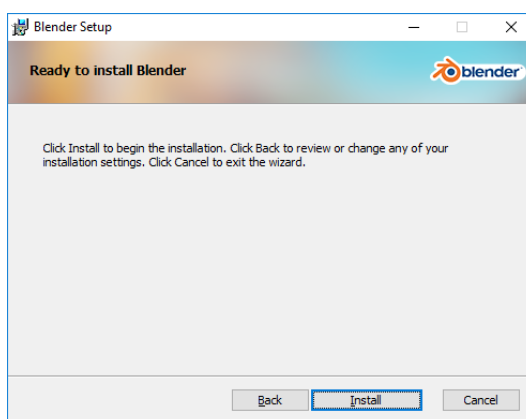
Aceite o contrato de licenciamento e clique em **Next**.



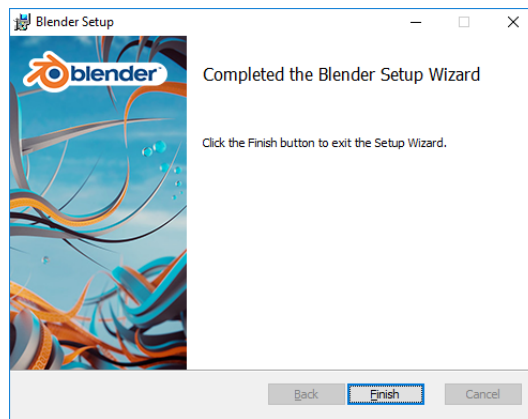
De seguida deve indicar a pasta onde quer instalar o *Blender*, clicando em **Browse...** e navegando no seu sistema até à pasta de instalação pretendida, e clicar em **Next**, ou simplesmente clique em **Next** se quiser utilizar a pasta por defeito para a instalação.



Na mensagem seguinte deve clicar em **Install**, deve confirmar a instalação na mensagem que surge de seguida e espere que a instalação decorra.

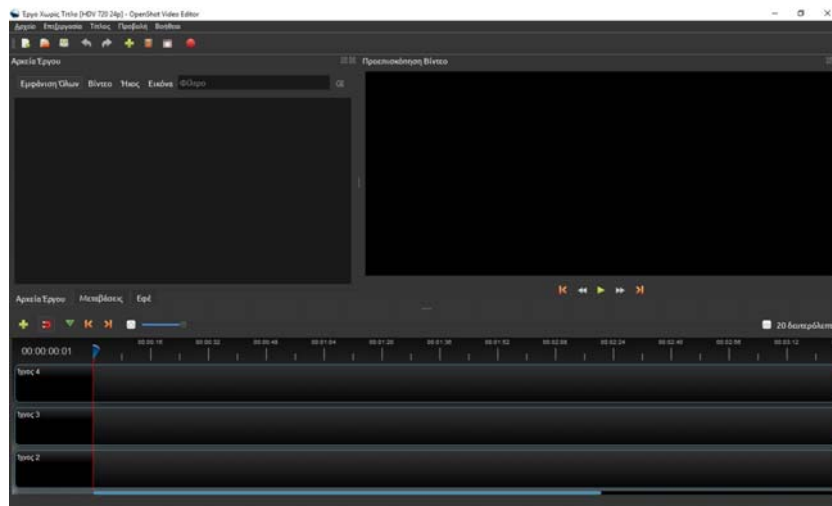


No final basta clicar em **Finish** para terminar a instalação.



## 2.4. Executar o Openshot pela primeira vez

Procure no seu menu “Iniciar” pelo programa *OpenShot Video Editor* e clique no ícone.

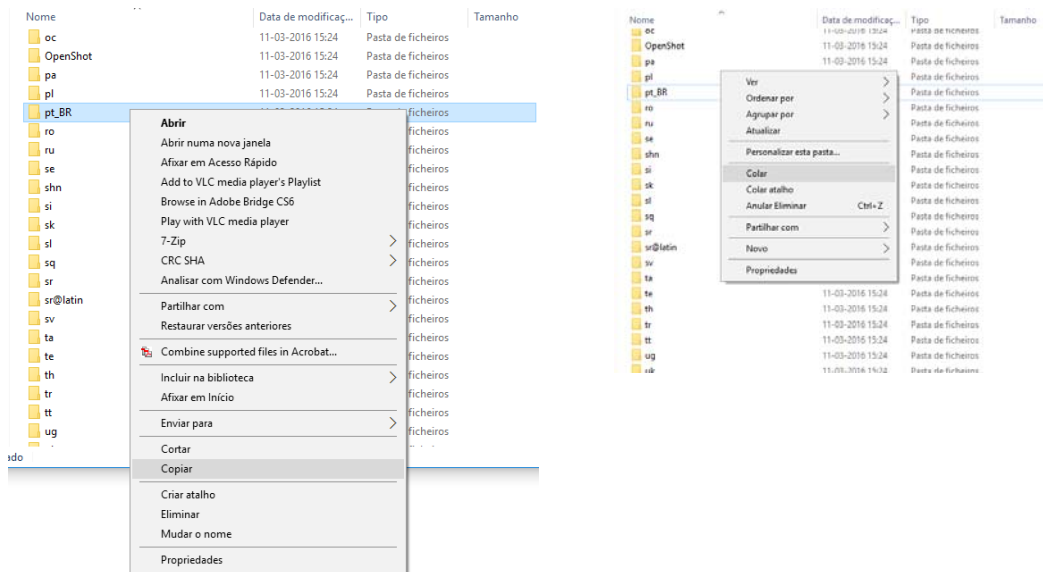


O programa detecta automaticamente o idioma do sistema e escolhe a tradução apropriada, mas nesta distribuição o idioma português está mal selecionado. Para corrigir o problema deve fechar o programa e navegar até à pasta onde estão as traduções.

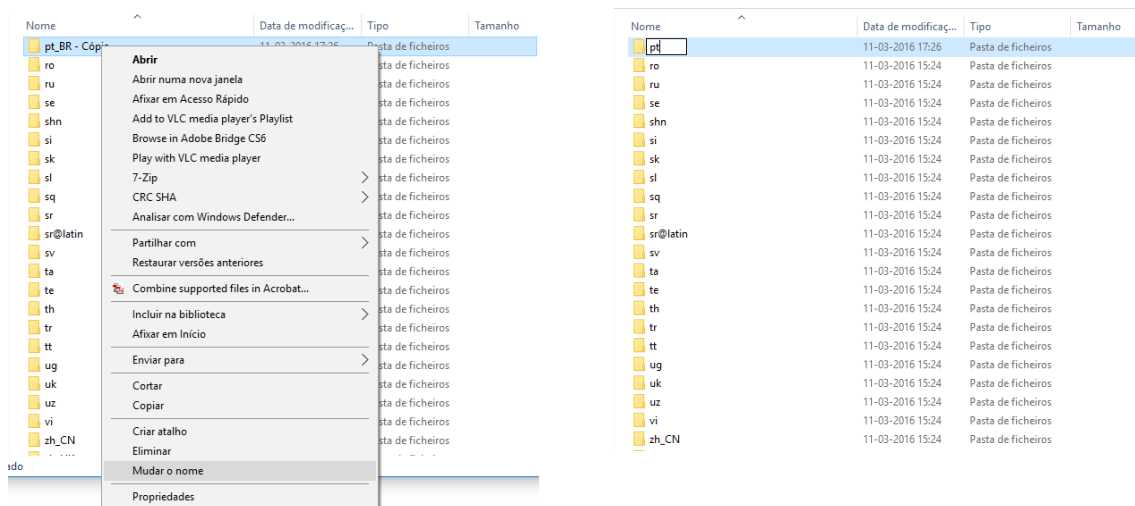
Se instalou o programa na pasta por defeito será *C:\Program Files\OpenShot Video Editor\locale*, para sistemas 32bit, ou *C:\Program Files (x86)\OpenShot Video Editor\locale*, para sistemas 64bit. Se encolheu outra pasta para a sua instalação deve procurar esta pasta nesse local. Deve então localizar a pasta *pt* e apaga-la.

Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
oc	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
OpenShot	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
pa	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
pl	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
pt	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
pt_BR	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
ro	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
ru	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
se	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
shn	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
si	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
sk	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
sl	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
sq	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
sr	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
sr@latin	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
sv	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
ta	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
te	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
th	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
tr	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	
tt	11-03-2016 15:24	Pasta de ficheiros	

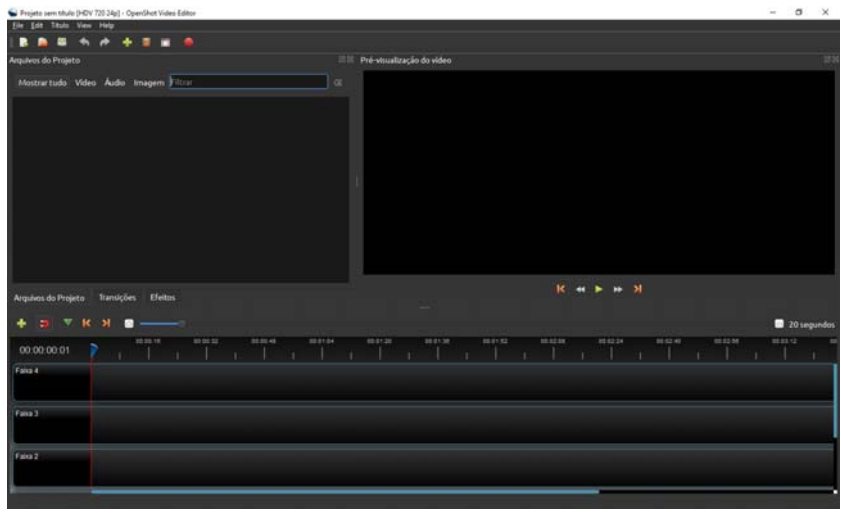
Seguidamente copie e cole a pasta *pt\_BR*.



De seguida renomeie a pasta copiada, *pt\_BR – Cópia*, para *pt*.

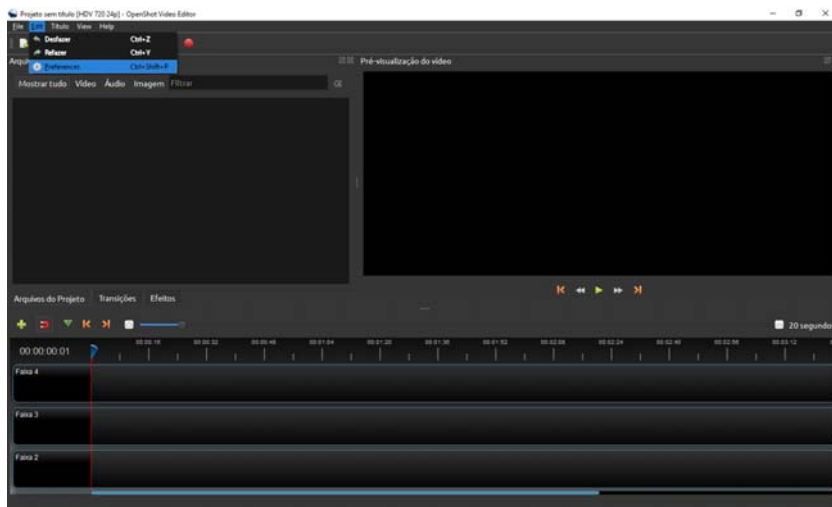


Execute novamente o programa e este já está em português, excetuando alguns itens que ainda estão em inglês.

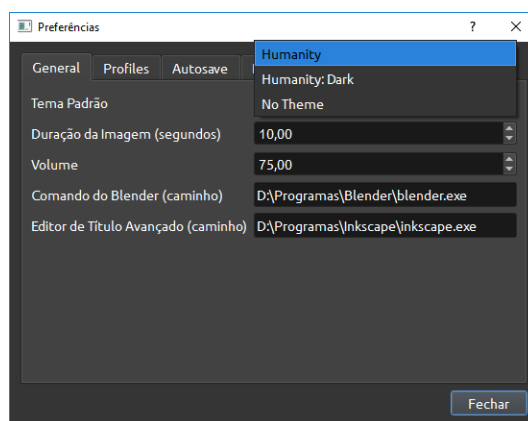


### 3. Alterar o tema do programa

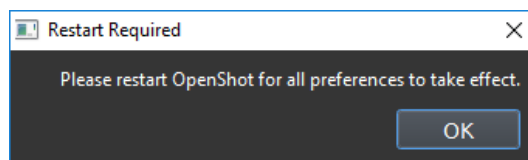
Se preferir um tema mais claro para o ambiente de trabalho do programa deve ir a **Edit>Preferences**.



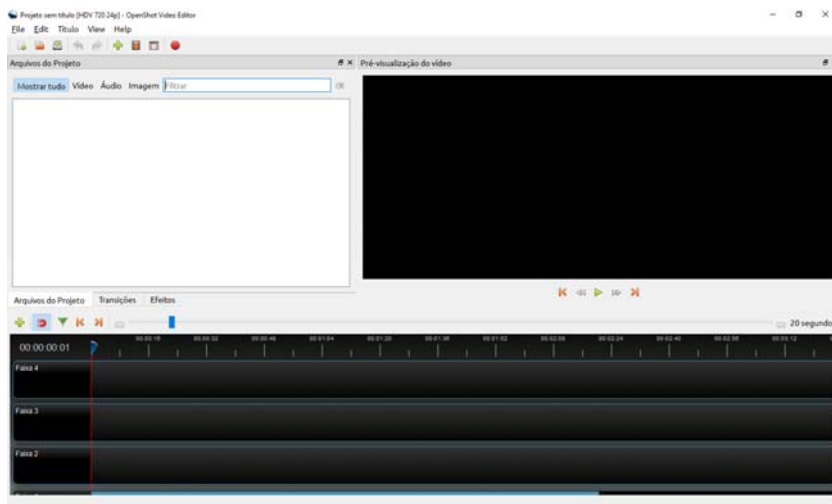
Surge então um quadro onde pode escolher o tema a utilizar, escolha o tema *Humanity* e clique em **Fechar**.



Clique em **OK** na mensagem seguinte e reinicie o programa.

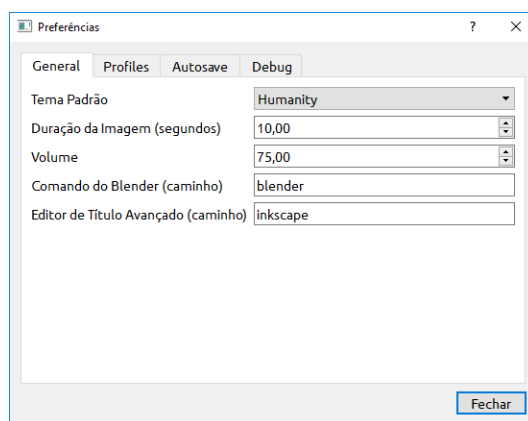


O programa está agora com o novo tema.



### 3.1. Integração com o Inkscape e Blender

Para utilizarmos os programas *Inkscape* e *Blender* com o *OpenShot* temos de indicar o caminho dos executáveis destes programas nas preferências. Abra as preferências do *OpenShot* em **Edit>Preferences**.



Nos campos em frente a *Comando do Blender (caminho)* e *Editor de Título Avançado (caminho)*, vamos colocar o caminho para estes programas.

#### Sistemas 32bit

Os caminhos apresentados são exemplificativos, podendo existir variações, e considerando que os programas foram instalados nas pastas por defeito, caso tenha escolhido outra pasta deve refletir isso no caminho.

#### **Blender**

C:\Programas\Blender Foundation\Blender\blender.exe

#### **Inkscape**

C:\Programas\Inkscape\inkscape.exe



## Sistemas 64bit

Os caminhos apresentados são exemplificativos, podendo existir variações, e considerando que os programas foram instalados nas pastas por defeito, caso tenha escolhido outra pasta deve refletir isso no caminho.

### **Blender 64bit**

C:\Programas\Blender Foundation\Blender\blender.exe

### **Inkscape 64bit**

C:\Programas\Inkscape\inkscape.exe

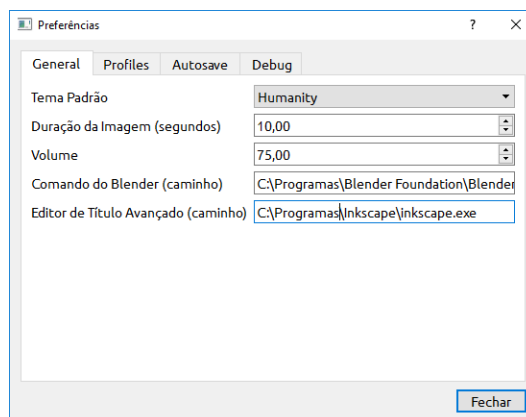
### **Blender 32bit**

C:\Programas (x86)\Blender Foundation\Blender\blender.exe

### **Inkscape 32bit**

C:\Programas (x86)\Inkscape\inkscape.exe

Assim num sistema a 64bit o quadro ficaria.

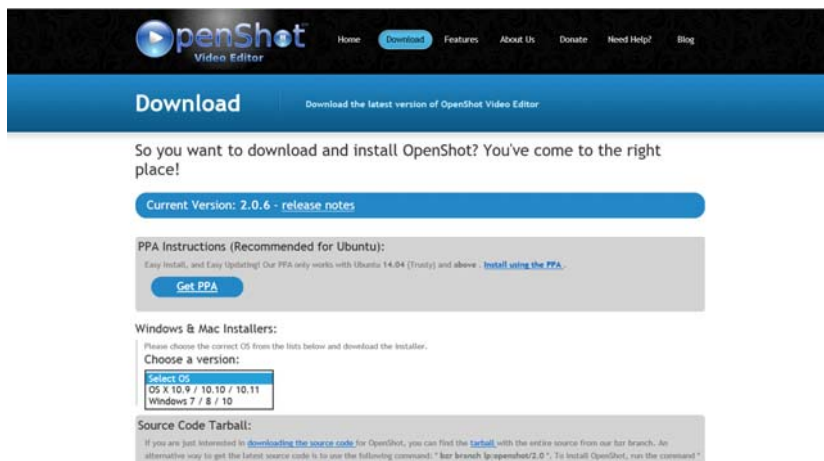


Clique em **Fechar** e já pode utilizar os editores de títulos.

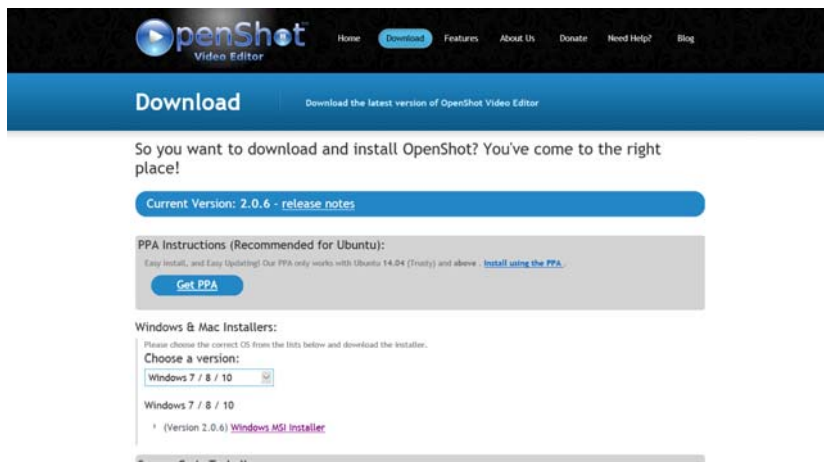
## 4. Instalação para sistemas *Mac*

### 4.1. Obter o *OpenShot*

Para instalar o *OpenShot* deve primeiro descarregar a versão para o seu sistema operativo. Para tal basta aceder a <http://openshot.org/download/>, escolher a versão do seu sistema operativo.



E de seguida clicar na ligação da versão que deseja.



### 4.2. Instalar o *OpenShot*

Depois de descarregar o instalador do *OpenShot* ir até ao local onde este foi colocado, normalmente na pasta de **Descargas**, e clique duas vezes sobre o ficheiro *OpenShot-2.0.6.dmg*



De seguida deve arrastar o **OpenShot Video Editor** para a pasta **Applications**



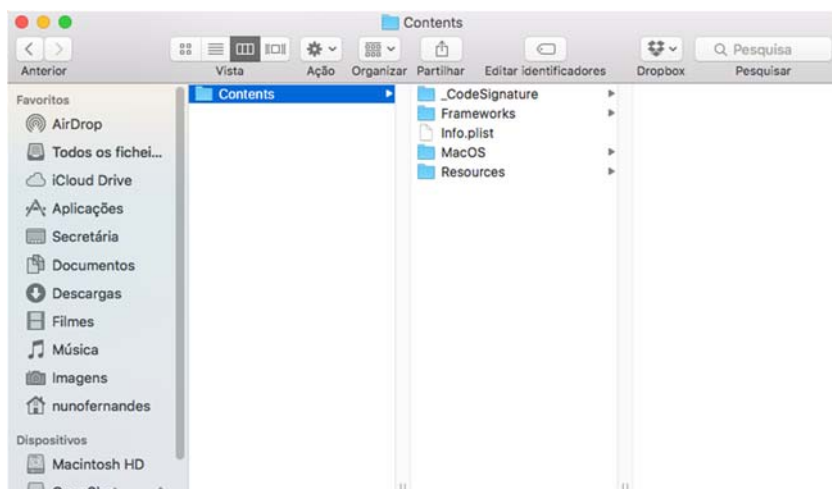
### 4.3. Executar o Openshot pela primeira vez

Na pasta **Aplicações** o **Openshot** já se encontra disponível. O programa deteta automaticamente o idioma do sistema e escolhe a tradução apropriada, mas nesta distribuição o idioma português está mal selecionado. Para corrigir o problema deve fechar o programa e navegar até à pasta onde estão as traduções.

Para tal deve ir a **Aplicações** e com o botão direito do rato selecionar **mostrar conteúdo do pacote**.



Ir a **Contentes>Resources>Locale**

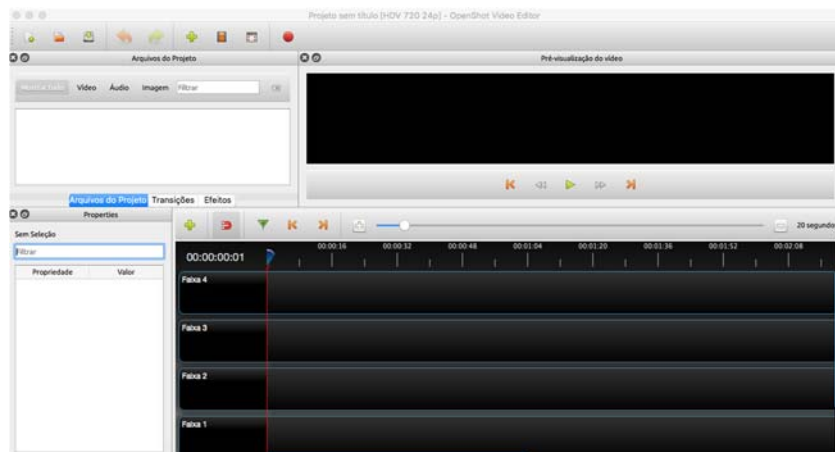


Deve então localizar a pasta **pt** e apaga-la. Seguidamente copie e cole a pasta **pt\_BR**. De seguida renomeie a pasta copiada, **pt\_BR – Cópia**, para **pt**.



Execute o programa e este já está em português, excetuando alguns itens que ainda estão em inglês.

## 5. Aspeto geral do *OpenShot*



De forma geral o *OpenShot* apresenta quatro grandes áreas:

- Arquivos do Projeto
- Propriedades
- Pré-visualização do vídeo
- *Timeline* e marcador temporal

### *Timeline*



Nesta área existem os seguintes comandos:

- Adicionar (retirar ou renomear) faixa/trilha. Recomendamos a retirada de duas faixas e a utilização de APENAS 3 faixas
- Inserção de marcadores
- Controlo do campo de edição
- Indicação de tempo

### Arquivos do Projeto



Nesta área existem os seguintes comandos:

- Arquivos do Projeto. Espaço em que se colocam os elementos audiovisuais, as imagens e os elementos áudio. Podem ser selecionados por género
- Transições
- Efeitos

### Área de Pré-visualização



Permite a visualização dos elementos colocados na *timeline*.

### Propriedades



## 6. Como criar e editar no *OpenShot* – Modo simplificado

### Nota Importante:

Os editores não lineares de vídeo permitem uma distinção na *timeline* entre pistas de vídeo e de áudio.

Os diferentes planos são sempre colocados na pista 1 do vídeo e por consequência o áudio é automaticamente inserido na pista 1 do áudio. Nesta pista são também adicionados os off (texto sonorizado). A pista 2 do áudio diz respeito ao som ambiente ou elementos sonoros.

O *OpenShot* não permite esta distinção! O áudio dos diferentes planos é agregado de forma automática ao plano. Assim, de forma a apresentar uma coerência metodológica de trabalho, a Faixa 0 é para utilização exclusiva dos elementos áudio a serem inseridos em pós-produção (ex: música), e as Faixas 1 e 2 são para os elementos visuais e respetiva edição.

### 6.1. Criar um projeto

Devemos criar previamente uma pasta com os elementos audiovisuais e sonoros que vão ser utilizados.

Vamos a **Ficheiro>Salvar Projeto**, selecionamos a pasta criada anteriormente, no campo *Nome de ficheiro* escrevemos o nome do projeto pretendido e finalmente clicamos em **Guardar**.

Na pasta são criados um ficheiro de nome *nomedomeuprojeto.osp* e uma pasta de nome *thumbnail*.

### 6.2. Importar ficheiros

O editor *OpenShot* suporta diferentes tipos de ficheiros áudio, audiovisual e imagens. Com o programa aberto pode simplesmente arrastar os elementos que pretendem para a área de **Arquivos de projeto**.

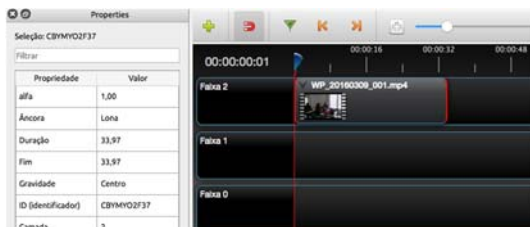


### 6.3. Arrastar para a *timeline*

Selecionar o ficheiro e arrastar para a *timeline*. Do lado esquerdo ficam as **propriedades** do ficheiro selecionado.

## Notas:

- Deve utilizar a Faixa 0 para os elementos sonoros a adicionar em pós-produção, e as Faixa 1 e 2 para os elementos audiovisuais e/ou visuais.
- Se as propriedades não estiverem visíveis, clique com o botão direito no ficheiro desejado e clique em *Proprieties*.



## 6.4. Elementos sonoros

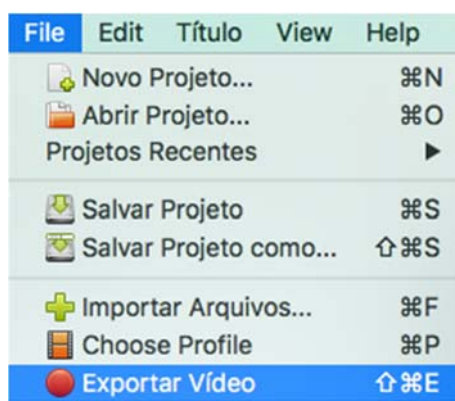
Selecione o ficheiro e arraste-o para a **timeline**. Do lado esquerdo ficam as **propriedades** do ficheiro selecionado.

## 6.5. Pré-visualizar o projeto

Para **pré-visualizar** o vídeo basta clicar no botão de **Reproduzir**.

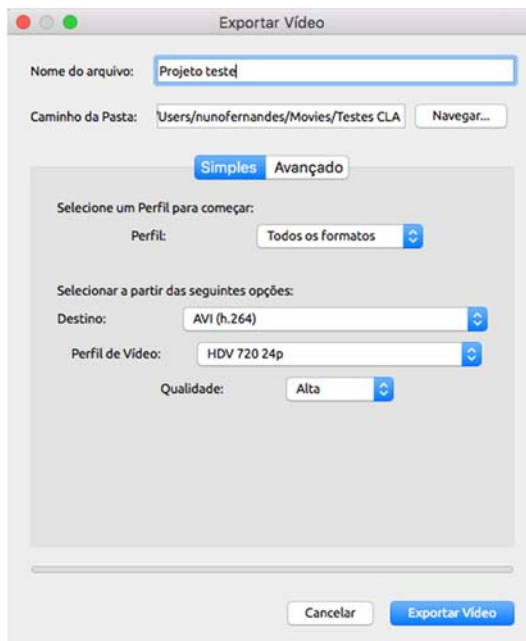
## 6.6. Exportar o vídeo

Para exportar o produto vamos a **File>Exportar Vídeo**.



No campo *Nome do arquivo* escrevemos o nome pretendido para o nosso ficheiro. Em *Destino* devemos seleccionar Avi (h.264) e clicar em **Exportar Vídeo**.





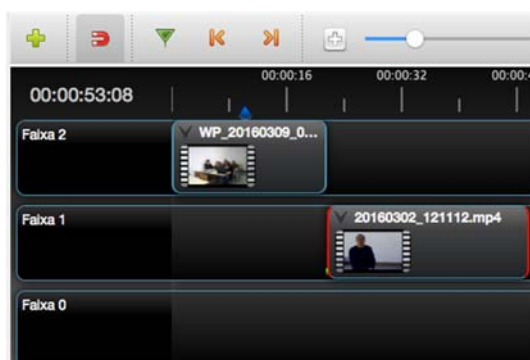
## 7. Questões técnicas

### 7.1. Inserir marcadores

Colocar o **marcador** de tempo no local pretendido, inserir o marcador recorrendo ao **triângulo verde invertido**.

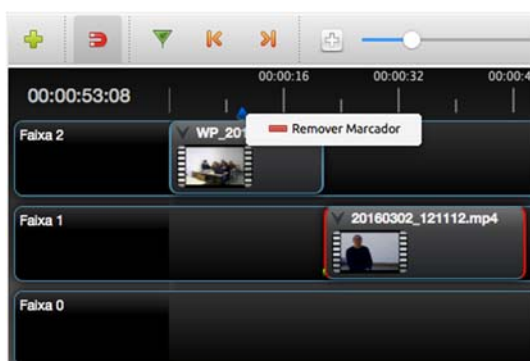


O **marcador** depois de inserido assume o aspeto de **gota azul** conforme a imagem.



### 7.2. Retirar marcadores

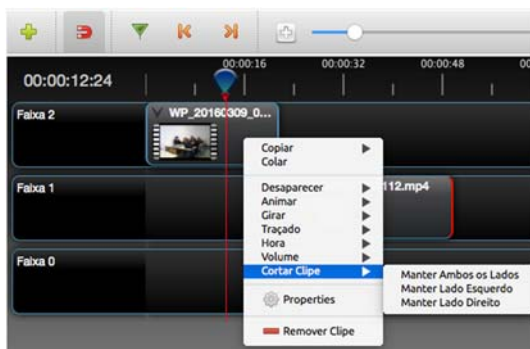
Para retirar o **marcador** basta seleccionar a marcação e com o botão direito do rato clicar em **Remover Marcador**.



### 7.3. Como cortar os elementos

Para cortar o plano clique com o **botão direito do rato** no elemento desejado e seguidamente em **Cortar Clipe** e seleccionar a opção pretendida.

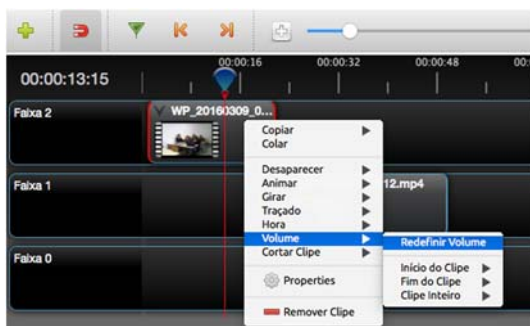
*Se optar por manter ambos os lados, o plano é dividido em dois planos. Se optar pelo lado direito, só a parte direita do plano permanece. No lado esquerdo sucede o inverso.*



### 7.4. Diminuir o plano

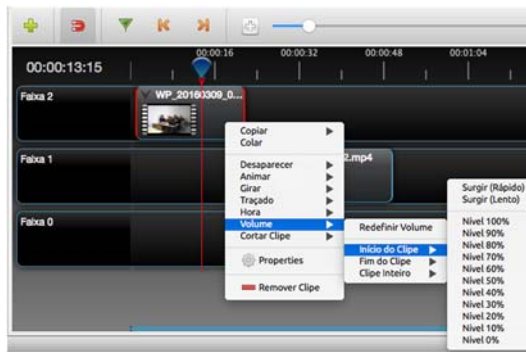
Outra opção possibilita diminuir o plano na **timeline**. Basta seleccionar o ficheiro que pretende e diminuir com o rato.

### 7.5. Volume



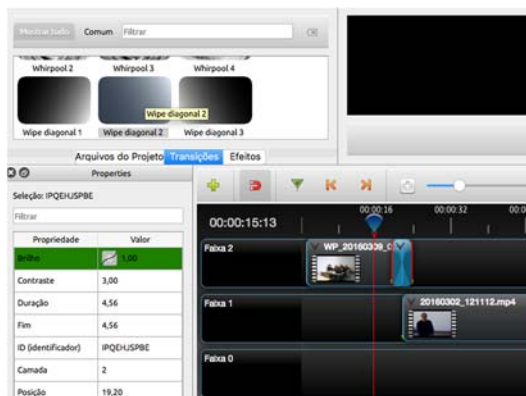
Seleccionar com o **botão direito do rato** o elemento pretendido e clicar em **Volume>Redefinir Volume**.

Aqui existem diferentes opções, como exemplo.



## 7.6. Transições e efeitos

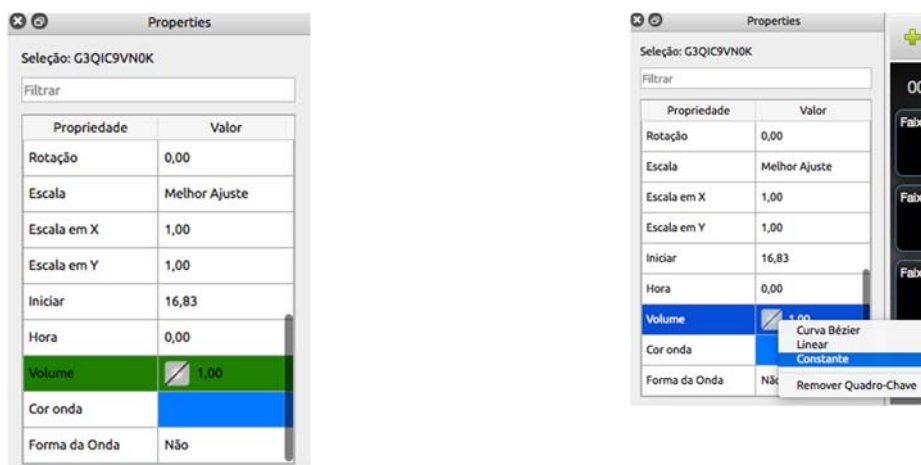
A utilização de **transições** e **efeitos** deve ser *q.b.*, ou seja o recurso a estes elementos deve ser ponderado quanto ao seu impacto.



Selecionar **transição** ou **efeito** pretendido arrastar para o elemento pretendido e definir o tempo de exposição.

## 7.7. Outras formas

Em **Proprieties** também é possível gerir diferentes elementos, como por exemplo o **volume**.



## 8. Comandos essenciais

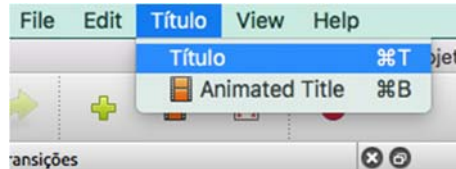
As seguintes teclas permitem controlar diferentes aspetos da reprodução de vídeo do **openshot**:

- **J**: avançar ou recuar o vídeo
- **K**: avançar de forma lenta o vídeo. Útil para posteriores cortes de plano precisos.
- **L**: avançar de forma rápida o vídeo.
- **Botões direcionais** (esquerda, direita, baixo): controlam também a reprodução de vídeo. Útil para posteriores cortes de plano precisos.
- **Barra de espaços**: reprodução e pausa do vídeo

## 9. Criar títulos

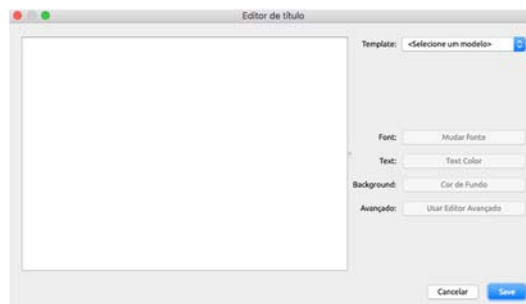
Os títulos permitem a inserção de identificações.

Para inserir um título vá a **Título>Título**.

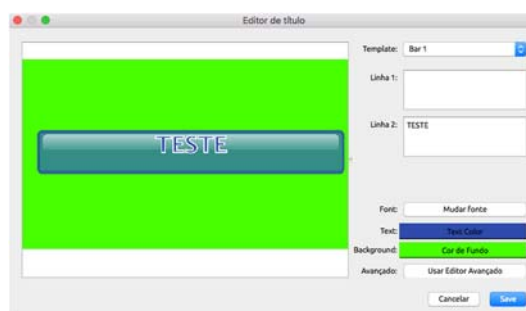


Abre uma nova janela **Editor de título**:

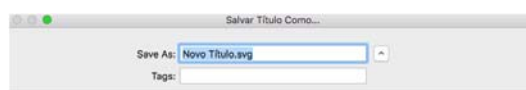
- **Template**: onde podemos seleccionar o modelo para o título.
- **Font**: onde definimos a fonte a utilizar.
- **Text**: onde escrevemos o texto para o título.
- **Background**: onde definimos a cor para o fundo do título.
- **Avançado**: podemos utilizar a edição avançada caso tenhamos feito a integração com o *Inkscape*.



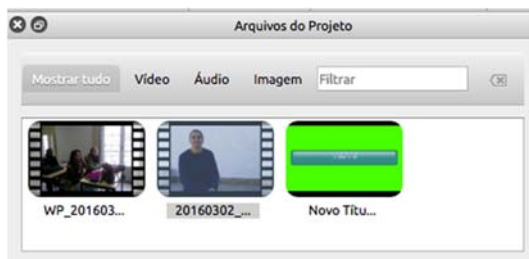
**Exemplo:**



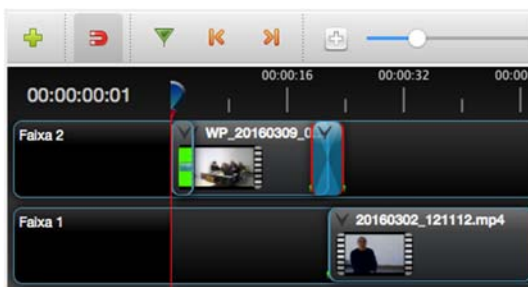
No final clicar em **Save** para gravar o título. Não utilize caracteres portugueses, caracteres acentuados ou cedilhas, no nome do ficheiro do título pois pode ter problemas para o colocar na *timeline*.



O ficheiro fica disponível nos **Arquivos do Projeto**.



Arrastar **título** para a *timeline*.



## 10. Notas Finais

Devemos evitar o recurso a efeitos e/ou transições em demasia.

## 11. Breve Glossário

- **Efeitos** – elementos audiovisuais de valorização da imagem.
- **Off** – elemento sonorizado do texto jornalístico.
- **Plano** – elemento audiovisual.
- **Som** – elemento sonoro do plano.
- **Transições** – elementos audiovisuais inseridos nos planos de modo a permitir uma transição suave.
- **Timeline** – Linha de tempo.
- **Trilhas/Faixas** – espaço referente à *timeline* e onde se processa a edição.
- **Vivo** – elemento audiovisual com declarações de um, ou mais, entrevistados.