



Manual de OpenShot Video Editor – v1.3.0

Tabla de contenidos

Introducción

[Síntesis de las características](#)

[Captura de pantalla](#)

Primeros pasos

[Ejecutando OpenShot Video Editor](#)

¡Aprenda a manejar OpenShot en 5 minutos!

[Paso 1 - Importar Fotos y Música](#)

[Paso 2 - Organice las fotos en la línea de tiempo](#)

[Paso 3 - Añada música a la línea de tiempo](#)

[Paso 4 - Previsualice su proyecto](#)

[Paso 5 - Exporte su vídeo](#)

[Paso 6 - ¡Disfrute de OpenShot!](#)

Ventana principal

[Información general](#)

[Barra de Herramientas Principal](#)

[Pestañas de funciones](#)

[Archivos del Proyecto](#)

[Ventana de previsualización](#)

[Barra de herramientas de edición](#)

[Deslizador de ampliación](#)

[Línea de tiempo](#)

[Pistas](#)

[Control de la reproducción de vídeo](#)

[Atajos de teclado](#)

Proyectos - Crear, abrir y guardar

[Crear un proyecto](#)

[Pantalla de guardar proyecto](#)

[Abrir un proyecto](#)

Importar archivos - Audio, vídeo e imágenes

[Método 1 - Arrastrar y soltar](#)

[Método 2 - Arrastrar carpeta](#)

[Método 3 - Abrir con](#)

[Método 4 - Botón de importar](#)

Secuencias de imágenes

[Localice una secuencia de imágenes](#)

[Importe la secuencia de imágenes](#)

[Arrastra y suelta secuencias de imágenes.](#)

[Añadir a la línea de tiempo](#)

[Cree una secuencia de imágenes](#)

[Editar una secuencia de imágenes](#)

Gestionar archivos y carpetas

[Etiquetas](#)

[Filtros](#)

[Carpetas](#)

[Crear una carpeta](#)

[Guarde los archivos en la carpeta](#)

[Borrar una carpeta](#)

Agregar archivos a la línea de tiempo

[Arrastrar y Soltar](#)

[Añadir múltiples archivos a la línea de tiempo](#)

Movimiento y ajuste de clips en la línea de tiempo

[Mover un clip \(modo de selección\)](#)

[Recortar un clip \(Modo de redimensión\)](#)

[Cortar un clip \(Modo Cuchilla\)](#)

[Barra de herramientas de edición](#)

Separar el audio del vídeo.

[Solo el vídeo.](#)

[Solo el audio.](#)

Duplicar clips.**Propiedades del clip**

[Lanzamiento de la ventana de Propiedades de clip](#)

[Vista previa de cambios.](#)

[Etiqueta General](#)

[Pestaña Duración](#)

[Pestaña Velocidad](#)

[Pestaña Distribución](#)

[Pestaña Audio](#)

[Etiqueta de vídeo](#)

[Pestaña de efectos.](#)

Fotogramas clave

[Animacion preestablecida.](#)

[Distribuciones predefinidas](#)

[Manualmente](#)

Efecto de recorte**Efecto de rotacion**

[Rotación fija](#)

[Rotación animada](#)

[Rotación simple](#)

Editor de Título

[Lanzar el editor de títulos](#)

[Crear un nuevo archivo de título](#)

[Ventana del editor de títulos](#)

[Títulos emergentes / créditos](#)

Editor de Títulos Animados

[Iniciar el Editor de Títulos Animados](#)

[Crear un Título Animado Nuevo](#)

Transiciones

[Pantalla de transiciones](#)

[Añadir una transición](#)

[Mover una transición](#)

[Redimensionar una transición](#)

[Cambio de dirección.](#)

[Propiedades de la transición](#)

[Convertir en máscara](#)

[Crear una nueva Transición / Máscara](#)

[Eliminar una transicion](#)

Lista de transiciones**Efectos**

[Agregar un efecto](#)

[Ajustar la configuración del efecto](#)

Lista de efectos**Exportar Vídeo**

[Lanzar la ventana de exportación](#)

[Modo Sencillo](#)[Modo avanzado](#)[Subir vídeo](#)[Exportar a XML](#)[Tipos de proyecto / Perfiles](#)[Preferencias](#)[Dependencias](#)[Sé un Desarrollador de OpenShot](#)[La Gran Foto](#)[Obtener el Último Código Fuente](#)[Configura Tu Entorno](#)[Corrigiendo Tu Primer Bug](#)[Compartir tus cambios con el Equipo de OpenShot](#)[Únete al Equipo de Desarrolladores de OpenShot en Launchpad](#)[Acerca de OpenShot](#)[Equipo de desarrollo de OpenShot](#)[Más Información](#)[Copyright y Marca Comercial](#)[Licencia](#)

Introducción



OpenShot Video Editor es un programa diseñado para crear y editar vídeos en Linux. Fácilmente puede combinar múltiples videoclips, sonido e imágenes en un solo proyecto y luego exportar el vídeo resultante a varios de los formatos de vídeo más comunes.

OpenShot es un editor no lineal de vídeo, lo que significa que se puede acceder a cualquier fotograma de vídeo en cualquier momento, y por lo que las secuencias de vídeo se pueden superponer, mezclar, y ordenar de manera muy creativa. Ninguna edición (corte, empalme, etc ..) de las secuencias de vídeo (videoclips) es destructiva, lo que significa que nunca se modifican las secuencias de vídeo originales.

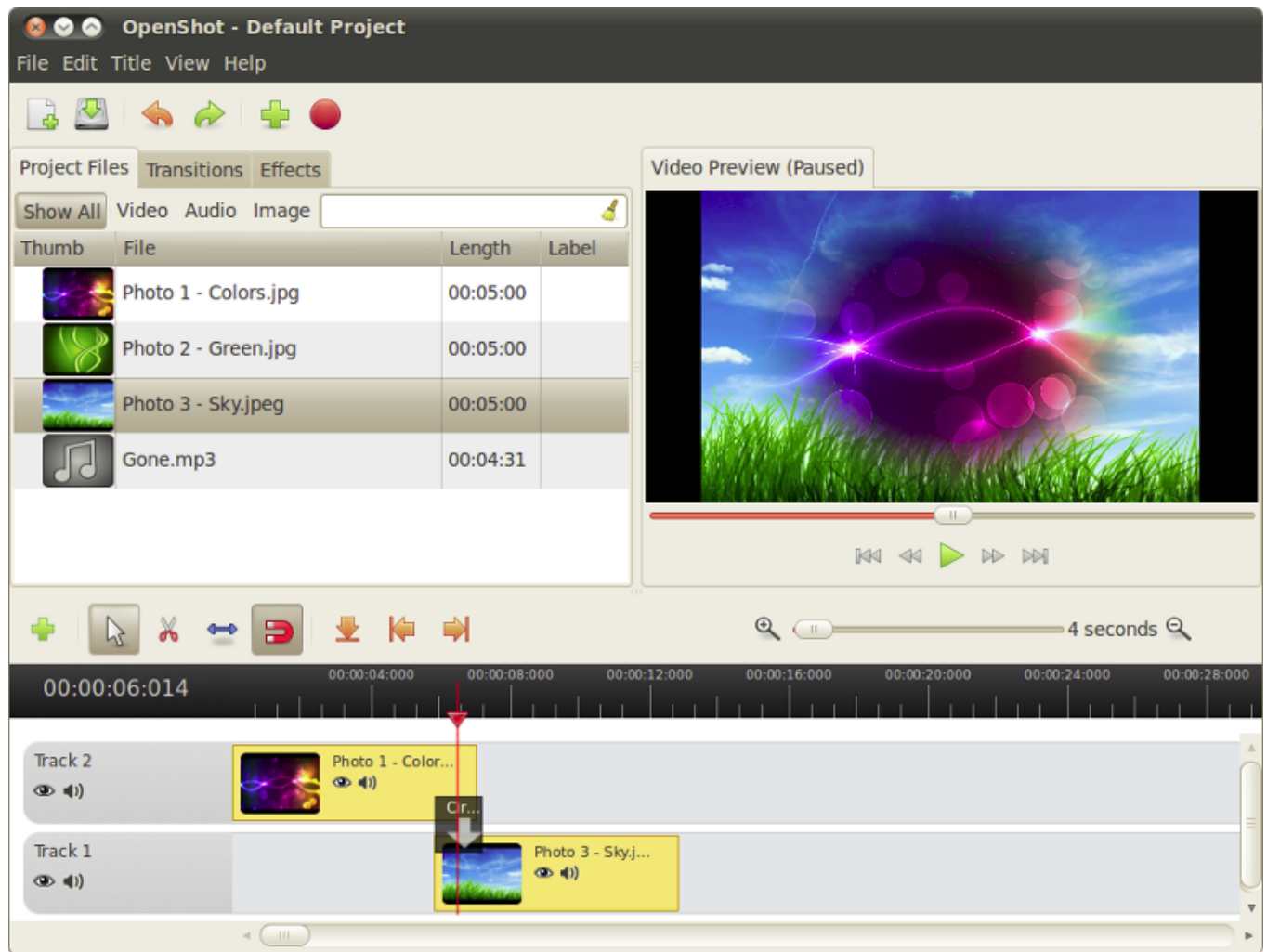
Puede usar OpenShot para crear presentaciones de diapositivas, editar vídeos caseros, crear anuncios de televisión y películas en-linea o cualquier cosa que pueda imaginar.

Síntesis de las características

1. Soporte de muchos formatos de vídeo, audio e imagen (basado en FFmpeg)
2. Integración con Gnome (soporte para "arrastrar y soltar")
3. Múltiples pistas

4. Redimensionado, ajuste, separación de fotogramas y corte de las secuencias de vídeo (videoclips)
5. Transiciones de vídeo con previsualización en tiempo real
6. Composición, superposición de imágenes y marcas de agua digitales
7. Plantillas de títulos, creación de títulos, títulos animados en 3D
8. Amigable con SVG, para crear e incluir títulos y créditos
9. Créditos de película desplazables
10. Clips de color sólido (incluyendo composición alpha)
11. Soporte para Rotoscopia / Secuencia de imágenes
12. Línea de tiempo con "arrastrar y soltar"
13. Control manual sobre la velocidad y reproducción, con las teclas: J,K, y L
14. Codificación de vídeo (basada en FFmpeg)
15. Animación por fotogramas clave
16. Zoom digital de los clips de vídeo
17. Cambio de velocidad de los clips (camara lenta, etc)
18. Transiciones personalizadas, luminancias y máscaras
19. Redimensionado de vídeo (tamaño del cuadro)
20. Mezcla y edición de sonido
21. Plantillas para la animación y disposición por fotogramas clave
22. Efecto Ken Burns (creación de vídeo "paneando" sobre una imagen)
23. Efectos de vídeo digitales, incluyendo brillo, gamma, tono, escala de grises, chroma key (pantalla azul / pantalla verde) y más de 40 otros efectos de vídeo y audio

Captura de pantalla

[Siguiente](#)

Primeros pasos

Primeros pasos

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Primeros pasos

Ejecutando OpenShot Video Editor

Puede ejecutar OpenShot de las siguientes maneras:

Menú de aplicaciones

Elija Sonido & Vídeo > OpenShot Video Editor.

Línea de comandos

Para ejecutar OpenShot desde la línea de comandos, abra una Terminal, escriba el siguiente comando y presione la tecla **Intro**:

openshot [nombredearchivo]

El parámetro opcional [nombredearchivo] puede ser un archivo de audio o vídeo, o un proyecto de OpenShot (*.osp). Pueden especificarse varios archivos (separados por un espacio), importándose todos en una única instancia de OpenShot.

Abrir con...

Para iniciar OpenShot desde Nautilus, presione el botón derecho sobre un archivo de imagen, vídeo o audio y elija Abrir con > OpenShot Video Editor. O elija Abrir con > Abrir con otra aplicación > **openshot**.

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Manual de OpenShot Video Editor
– v1.3.0

[Inicio](#)

¡Aprenda a manejar OpenShot
en 5 minutos!

¡Aprenda a manejar OpenShot en 5 minutos!

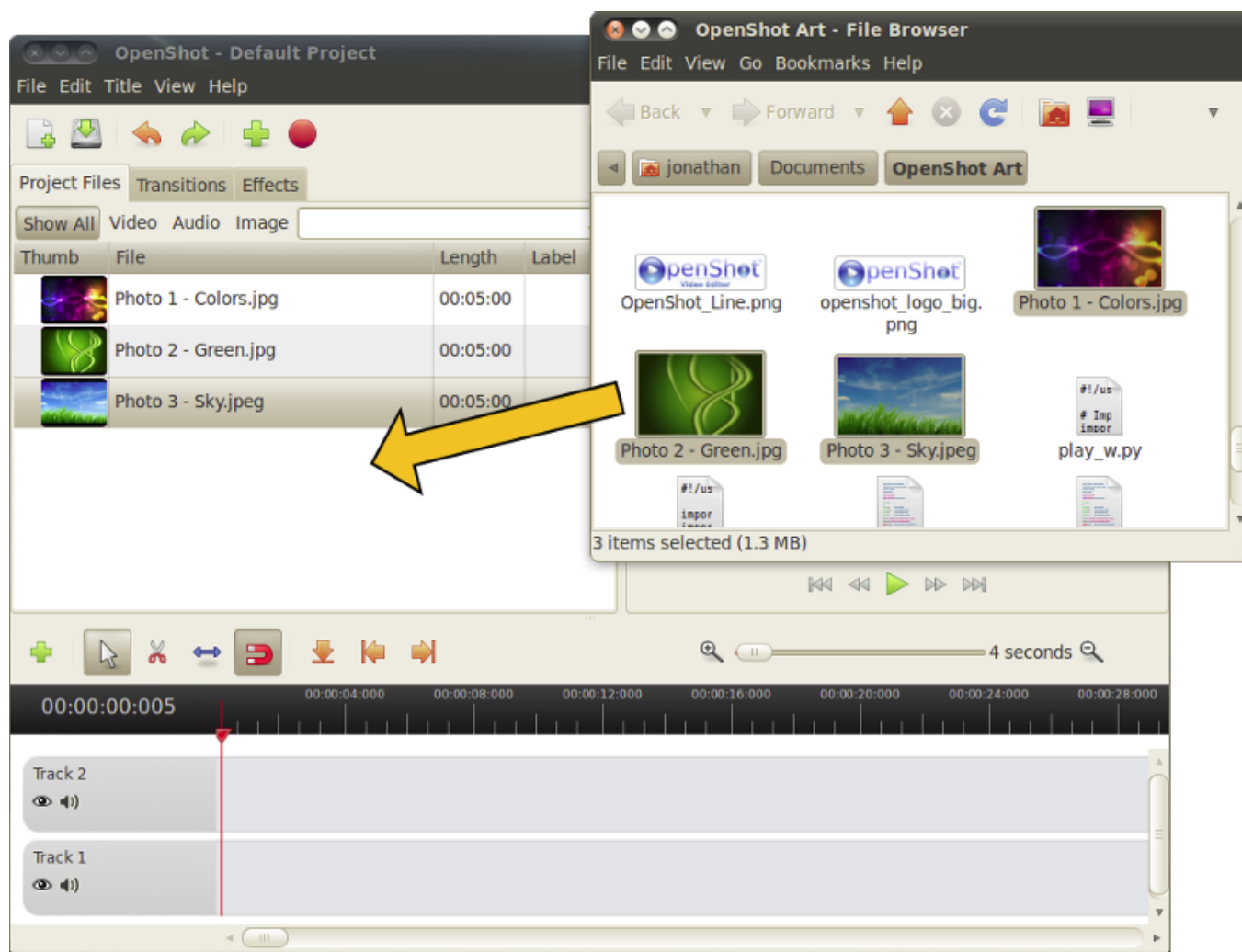
[Anterior](#)[Siguiente](#)

¡Aprenda a manejar OpenShot en 5 minutos!

Usar OpenShot es muy fácil, y este tutorial le guiará por las funciones básicas en 5 minutos. Después de este tutorial, podrá hacer un sencillo pase de diapositivas con música.

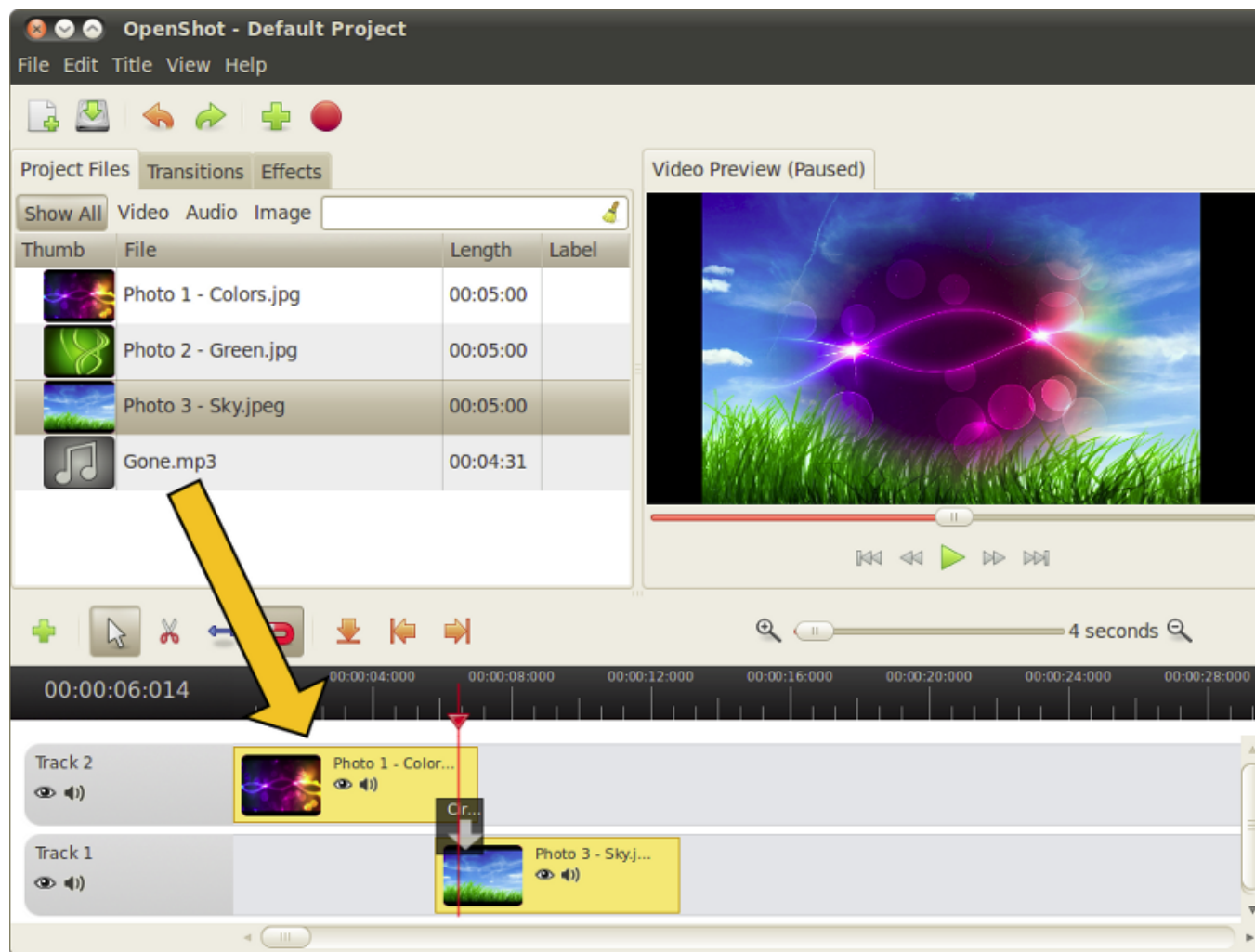
Paso 1 - Importar Fotos y Música

Antes de hacer nuestro vídeo necesitamos importar archivos a OpenShot. Arrastre y suelte algunas *imágenes* (*.JPG, *.PNG, etc...) y un *archivo de música* (la mayoría de formatos deben funcionar) desde su escritorio hasta OpenShot Video Editor. Asegúrese de que suelta los archivos donde indica el puntero en la ilustración.



Paso 2 - Organice las fotos en la línea de tiempo

Después de importar algunos archivos, el siguiente paso es añadirlos a la línea de tiempo y organizarlos. Pulse sobre cada foto (una a la vez), y arrástrelas hasta la Pista 2 en la línea de tiempo. Arrastre y suelte las fotos (también tratadas como clips) para organizarlas.



Paso 3 - Añada música a la línea de tiempo

Para hacer nuestro pase de diapositivas más interesante necesitamos añadir algo de música. Debería haber importado un archivo de música en el Paso 1. Pulse sobre el archivo de música y arrástrelo hasta la Pista 1 en la línea de tiempo.

Paso 4 - Previsualice su proyecto

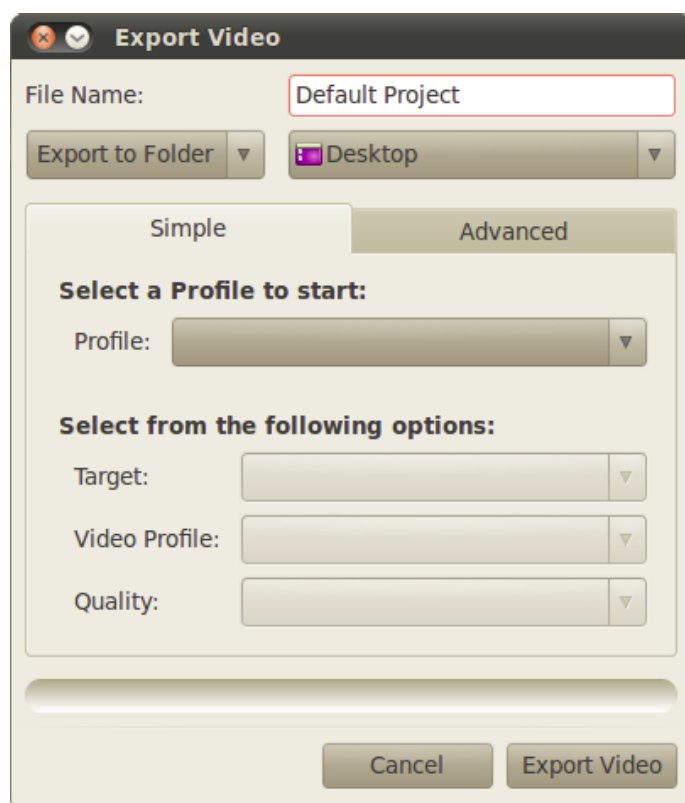
Para previsualizar cómo se ve y se oye nuestro vídeo, presione el botón Reproducir bajo la ventana de previsualización. Presione de nuevo el botón Reproducir para pausar el vídeo. Recuerde, si necesita reorganizar cualquier clip, sólo arrástrelo y suéltelo para moverlo.



Paso 5 - Exporte su vídeo

Cuando esté satisfecho con el resultado de su pase de diapositivas, el siguiente paso será exportar su vídeo. Esto convertirá su proyecto de OpenShot en un archivo de vídeo que podría reproducirse en cualquier reproductor multimedia de Linux (como Totem, VLC, etc...) o sitios web (como YouTube, Vimeo, etc...).

Presione sobre el icono Exportar Vídeo en la parte superior de la pantalla (o utilice el menú Archivo > Exportar vídeo...). Elija una de las muchas opciones de exportación preconfiguradas, y haga clic en el botón Exportar Vídeo.

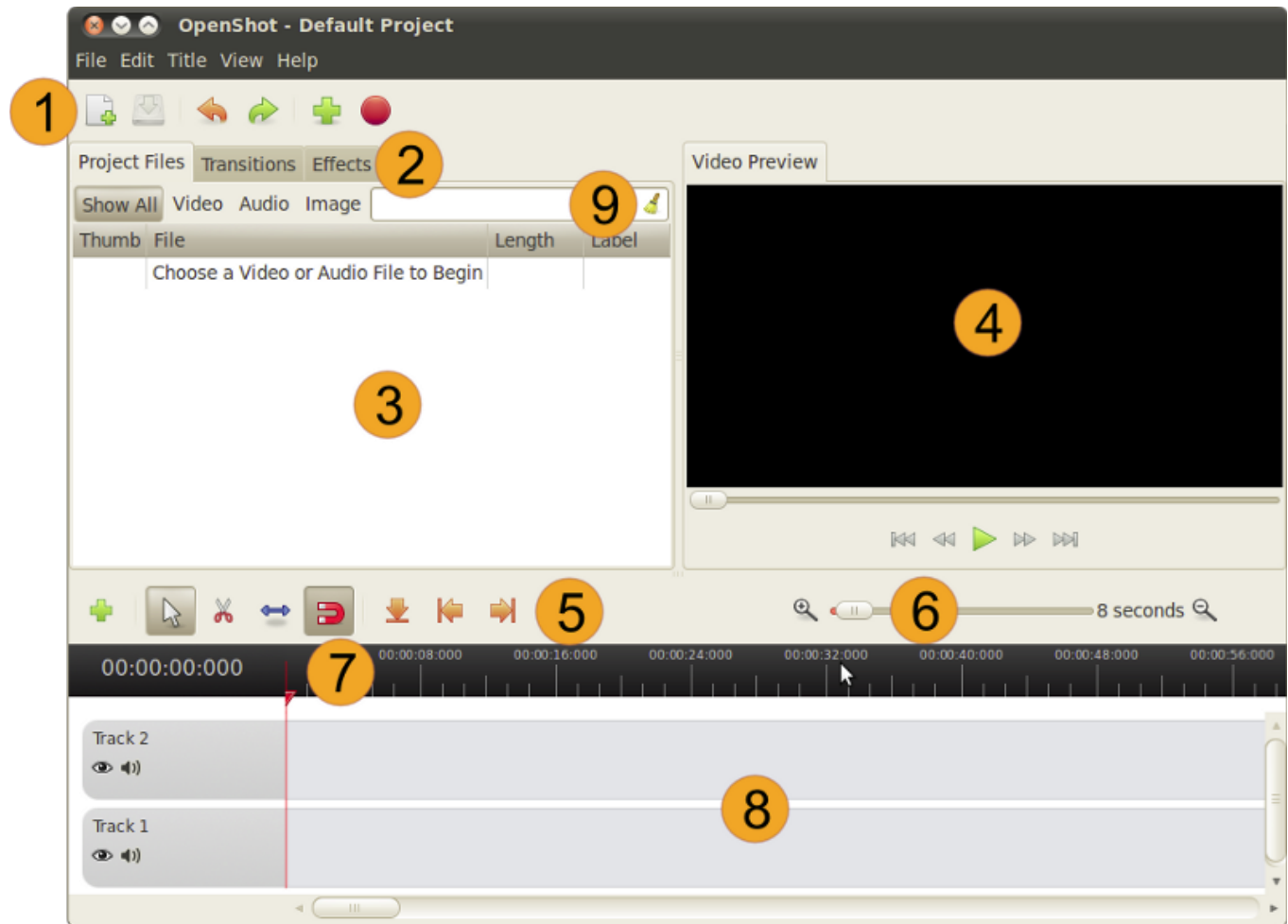


Paso 6 - ¡Disfrute de OpenShot!

Ahora tiene los conocimientos básicos sobre cómo funciona OpenShot. *Importar, organizar, previsualizar y exportar.* Previsiblemente este tutorial le ha llevado menos de 5 minutos. Por favor, lea el resto del manual para un conocimiento detallado de OpenShot y sus características avanzadas. ¡Disfrútelo!

Ventana principal[Anterior](#)[Siguiete](#)***Ventana principal***

OpenShot Video Editor tiene una ventana principal que contiene la mayoría de la información, botones y menús necesarios para editar sus proyectos de vídeo.

Información general

Id	Componente	Descripción
1	Barra de Herramientas Principal	Contiene los botones para abrir, guardar y exportar los proyectos de vídeo.
2	Pestañas de funciones	Alterna entre Archivos de proyecto, Transiciones y Efectos
3	Archivos del Proyecto	Todos los archivos de audio, vídeo e imágenes que han sido importados al proyecto.
4	Ventana de previsualización	Esta es el área donde se reproducirá el vídeo
5	Barra de herramientas de edición	Esta barra contiene los botones utilizados para editar, recortar y separar clips.
6	Deslizador de ampliación	Este deslizador ajusta la escala de tiempo de la línea de tiempo.
7	Regla / Marca de reproducción	La regla muestra la escala temporal y la línea roja es la marca de reproducción. La marca de reproducción representa la posición actual de la reproducción.
8	Línea de tiempo	La línea de tiempo visualiza su proyecto de vídeo, cada clip y transición dentro del mismo.
9	Filtro	Filtra la lista de objetos mostrados (archivos del proyecto, traducciones y efectos) usando los botones interruptores y la caja para escribir. Entre algunas letras de lo que busca y los resultados serán mostrados.

Barra de Herramientas Principal

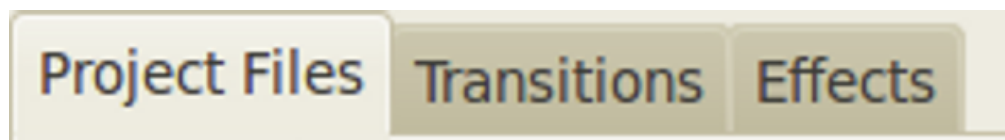
La barra de herramientas principal alberga botones para crear y guardar rápidamente su proyecto, acciones de deshacer y rehacer, importar archivos y exportar su vídeo. También puede acceder a todas estas funciones mediante los menús Archivo y Editar.



Id	Componente	Descripción
1	Nuevo proyecto	Crear un nuevo archivo de proyecto OpenShot (*.OSP).
2	Guardar Proyecto	Guarda el proyecto actual. Si no se ha creado un proyecto, se abrirá un cuadro de diálogo para recoger más información.
3	Deshacer	Deshacer la última acción
4	Rehacer	Rehacer la acción anterior
5	Importar Archivos	Importa 1 o más archivos al proyecto actual de OpenShot.
6	Exportar Vídeo	Exporta el proyecto actual a un archivo de vídeo.

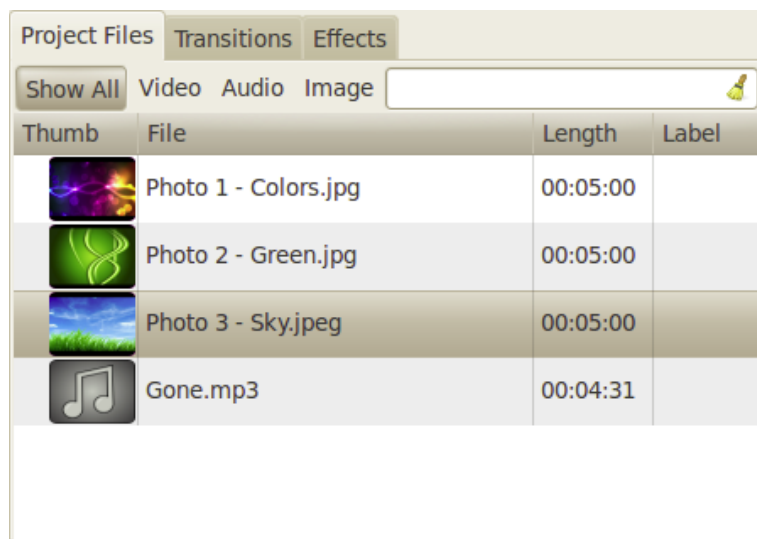
Pestañas de funciones

Estas pestañas permiten alternar entre 3 funciones diferentes: Archivos de proyecto, Transiciones y Efectos. Los elementos en estas pestañas pueden ser arrastrados y soltados a la línea de tiempo.



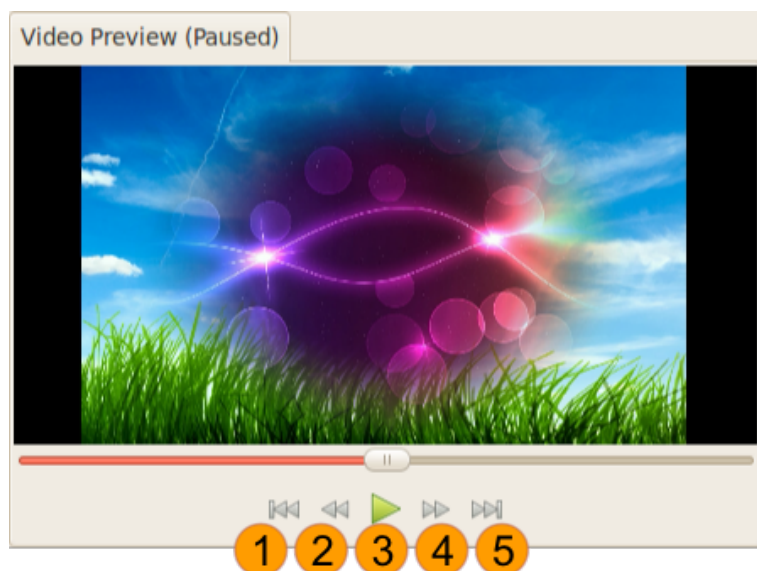
Archivos del Proyecto

La sección Archivos del Proyecto contiene todos los archivos que han sido importados en su proyecto. Antes de poder añadir una imagen, sonido o vídeo al mismo, estos debe ser importados a su sección de Archivos del Proyecto.



Ventana de previsualización

La Ventana de previsualización es la que controla la reproducción (o previsualización) de su proyecto de vídeo. Los botones bajo la ventana de previsualización controlan la reproducción y la salida de vídeo en esta área. El tamaño de la ventana puede ser modificado haciendo clic y arrastrando los tiradores (o líneas) alrededor de esta sección.



Id	Componente	Descripción
1	Saltar al comienzo	Salta al comienzo del proyecto
2	Retroceder	Rebobina el vídeo desde la posición de reproducción actual.
3	Reproducir / Pausar	Reproduce o Pausa la reproducción del proyecto
4	Avance Rápido	Avanza rápidamente el vídeo desde la posición de reproducción actual.
5	Saltar al final	Salta al final del proyecto.

Barra de herramientas de edición

La Barra de edición permite alternar entre los distintos modos de edición para la línea de tiempo. Para mover, recortar o partir clips es necesario cambiar el modo de edición usando esta barra.



Id	Componente	Descripción
1	Añadir pista	Añade una nueva pista al comienzo de la lista.
2	Modo de selección	El Modo de selección permite seleccionar y mover clips.
3	Modo cuchilla	La herramienta de corte le permite dividir un clip en cualquier lugar donde haga clic. Si la opción de ajuste está activada, haciendo clic cerca del cabezal (la línea roja), el clip se dividirá exactamente en la posición del cabezal.
4	Modo de redimensión	El Modo de redimensión permite sujetar los extremos de un clip y arrastrarlos para redimensionarlo (o recortarlo).
5	Modo de encaje	La herramienta de ajuste posibilita que los clips se ajusten (o salten) al clip más próximo o al cabezal (si se encuentran cercanos) cuando los suelta. Las transiciones se ajustarán a los clips colindantes. Los clips y las transiciones también se adaptan a la posición del cabezal.
6	Añadir Marcador	Añade un nuevo marcador (o punto de partida), que permite rápidamente saltar de vuelta a este punto exacto mientras reproduce.
7	Marcador anterior	Salta al marcador anterior (si lo hubiere).
8	Marcador Siguiente	Salta al siguiente marcador (si lo hubiere).

Deslizador de ampliación

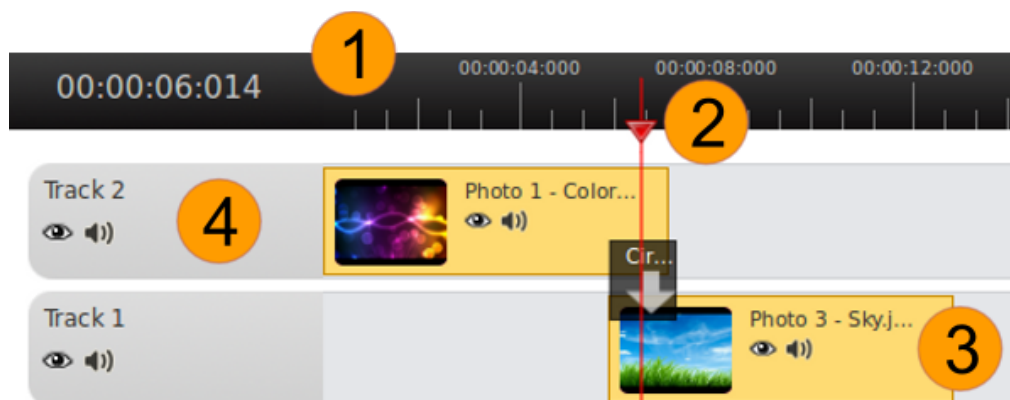
El deslizador de zoom le permite variar la escala temporal de la línea de tiempo. Incremente el zoom para ver la línea de tiempo de más cerca, o reduzca el zoom para ver el proyecto entero sin necesidad de hacer scroll. Puede hacer clic en los botones de zoom (derecha e izquierda), o arrastrar el deslizador de zoom. Cuando arrastre el deslizador, la línea de tiempo se actualizará al pausar o dejar de mover este.



Línea de tiempo

La línea de tiempo visualiza su proyecto de una manera muy gráfica. Cada clip se representa con un rectángulo amarillo. Cada pista se representa con un rectángulo azul. El cabezal (la línea roja) representa la posición actual de reproducción (o previsualización) de su proyecto.

Haga clic en cualquier lugar de la regla para saltar a ese punto de la línea de tiempo. Si arrastra la regla, se "restregará" el vídeo, lo cual es una forma rápida aunque tosca de previsualizar su proyecto.



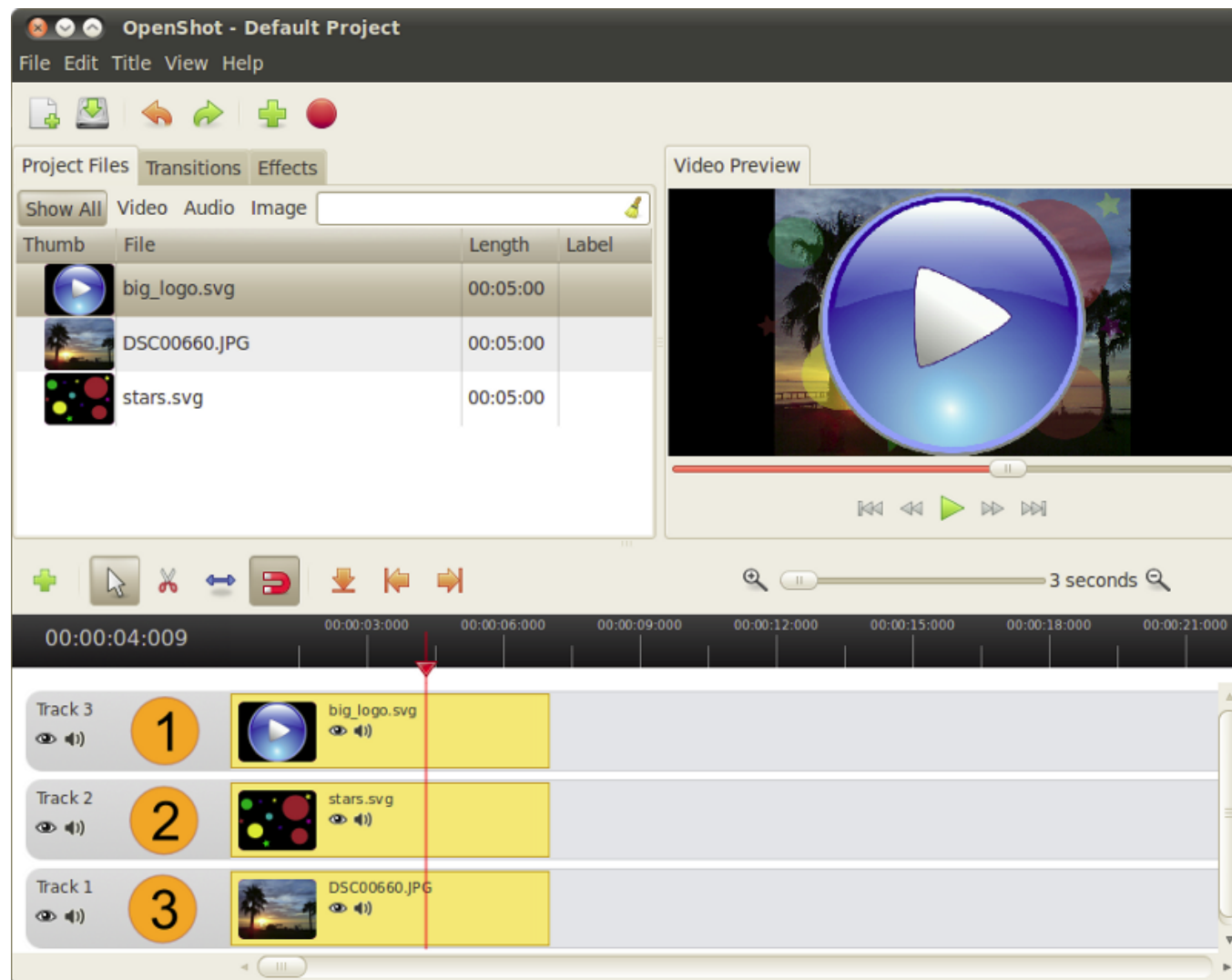
Id	Componente	Descripción
1	Regla	La regla muestra la escala temporal actual de la línea de tiempo.

2	Cabezal de reproducción	El cabezal de reproducción representa la posición actual de reproducción de su ventana de previsualización.
3	Clip	Un clip representa un archivo de audio, imagen o vídeo.
4	Pista	Una pista es similar a una capa. Las pistas que están encima muestran vídeo e imágenes sobre las que están debajo. No hay límite en el número de pistas que puede tener un proyecto.

Pistas

OpenShot usa las pistas como capas de vídeos e imágenes, de modo análogo a como lo hacen las aplicaciones de edición de imagen. La pista superior es equivalente a la capa superior y la pista inferior es equivalente a la capa inferior. OpenShot mezclará todas las capas/pistas, como lo haría una aplicación de edición de imagen.

Por ejemplo, imagine un proyecto con 3 pistas de vídeo. Podría usar una imagen de una puesta de sol como fondo, otra imagen con varios círculos en el medio y un logo en la parte superior.



Id	Componente	Descripción
1	Pista superior	Los clips de esta pista se mostrarán por encima de todas las demás. En esta capa deberían ir los logos y las marcas de agua. El logo de OpenShot de la captura de pantalla está en esta capa.
2	Pista intermedia	Estos clips están bajo la pista superior y sobre la pista inferior. La imagen con los círculos se encuentra en esta pista en la ilustración.
3	Pista inferior	Estas pistas están por debajo de todas las demás. El atardecer de la imagen está en esta capa.

Control de la reproducción de vídeo

Reproducción, pausa y búsqueda son características muy importantes en un editor de vídeo. Durante la creación de

un proyecto de vídeo se necesita reproducir éste una y otra vez. Hacer clic en el botón Reproducir es una manera fácil de lograr esto, pero hay otras maneras más rápidas.

Métodos de reproducción

Hay 8 *formas* de controlar la reproducción de vídeo en OpenShot

1. Haciendo clic en la Barra de previsualización (Reproducir, Avance rápido, etc...)
2. Arrastrando el deslizador sobre la barra de herramientas de previsualización
3. Arrastrando el Cabezal de reproducción sobre la regla
4. Haciendo clic sobre la regla en cualquier punto
5. Usando atajos de teclado (teclas J, K, L)
6. Usando los botones de dirección (izquierda, derecha, arriba, abajo)
7. Pulsando la barra espaciadora
8. Haciendo doble clic en un marcador definido por el usuario.

Atajos de teclado

Un atajo de teclado es una tecla (o teclas) que le evitan la molestia de mover su ratón y hacer clic. A menudo es más rápido pulsar una tecla que apuntar con el ratón y hacer clic. Estos son todos los atajos de teclado en OpenShot:

tecla	Descripción
J	Rebobinar el vídeo
K	Pausa, reproducción
L	Avance rápido
Barra espaciadora	Pausa, reproducción
Arriba	Buscar el marcador anterior (si existe)
Abajo	Buscar el marcador siguiente (si existe)
Izquierda	Ir al fotograma anterior (frame stepping)
Derecha	Ir al fotograma siguiente (frame stepping)
Tabulador	Alternar entre el modo Redimensionar y Seleccionar
Ctrl + rueda del ratón	Acercar y alejar el zoom en la línea de tiempo
Ctrl + Inicio	Desplazarse hasta el principio de la línea de tiempo
Ctrl + Fin	Desplazarse hasta el principio de la línea de tiempo
C	Dividir todos los clips en la posición del cabezal
CTRL + N	Crear un proyecto nuevo
CTRL + O	Abrir un proyecto existente
CTRL + F	Importar archivo (audio, vídeo o imagen)
CTRL + I	Importar secuencia de imágenes
CTRL + W	Importar nueva traducción
CTRL + S	Guardar el proyecto actual
SHIFT + CTRL + S	Guardar el proyecto actual como...
CTRL + X	Exportar proyecto como XML MLT
CTRL + E	Exportar el proyecto actual como un archivo de vídeo
Control+U	Subir el proyecto actual como archivo de vídeo a Youtube o Vimeo
CTRL + Q	Salir del programa
CTRL + Z	Deshacer la última acción
CTRL + Y	Rehacer la acción anterior
CTRL + P	Editar las preferencias
CTRL + T	Crear un título nuevo
CTRL + B	Crear un título animado nuevo
F11	Cambiar a modo de pantalla completa

F1	Abrir el archivo de ayuda (si está instalado)
CTRL + D	Captura y guarda la diapositiva actual de cualquier clip, excepto de sonido, según indique cabeza de reproducción y añade la imagen a los Archivos del Proyecto.

[Anterior](#)

¡Aprenda a manejar OpenShot en 5 minutos!

[Inicio](#)[Siguiete](#)

Proyectos - Crear, abrir y guardar

Proyectos - Crear, abrir y guardar

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Proyectos - Crear, abrir y guardar

OpenShot necesita un Archivo de Proyecto para guardar la información que compone un proyecto de vídeo. Información como el nombre y la ubicación de su proyecto, archivos de vídeo y de audio, información sobre la línea de tiempo, qué clips han sido recortados, arreglos, etc ...

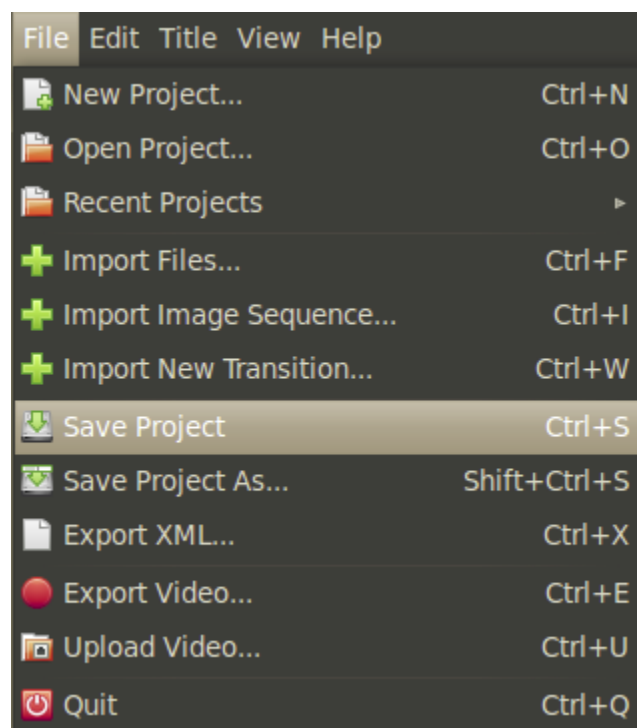
Cuando se ejecuta OpenShot, el propio programa crea un nuevo proyecto automáticamente. Puede empezar a usarlo inmediatamente sin necesidad de crear un nuevo proyecto.

Los archivos de proyecto tienen una extensión de archivo .OSP (proyecto_ejemplo.osp). Además, los archivos de proyecto necesitan una carpeta de miniaturas (thumbnail) , que contendrá todas las miniaturas de su proyecto. Si mueve un archivo de proyecto, asegúrese de mover la carpeta /thumbnail/ también.

Archivo de Proyecto	/home/usuario/Escritorio/ProyectoA.osp
Carpeta de miniaturas	/home/usuario/Escritorio/thumbnail/

Crear un proyecto

Hay dos modos de crear un proyecto nuevo



Método 1 - Menú Archivo:

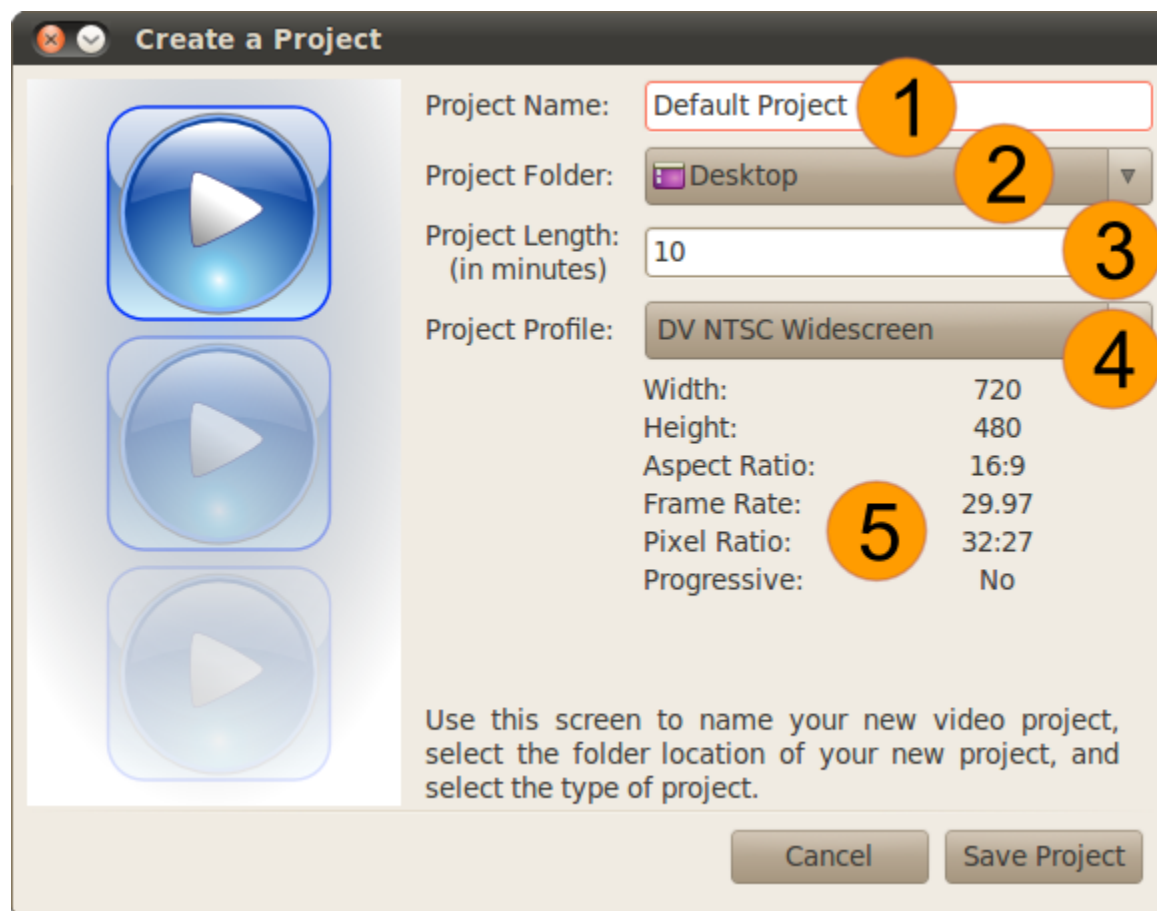
Hacer clic en el menú Archivo >Nuevo proyecto. Se abrirá la ventana de Nuevo proyecto. Cambie el nombre y tipo de proyecto, la longitud de la línea de tiempo y, a continuación, haga clic en "Guardar proyecto".

Método 2 - Guardar por defecto:

Como Openshot crea por defecto un proyecto cuando lanza el programa, usted puede sencillamente elegir Archivo > Guardar. Se abrirá la pantalla Guardar proyecto. Cambie el nombre del proyecto, tipo de proyecto, duración de la línea de tiempo y haga clic en "Guardar proyecto".

Pantalla de guardar proyecto

Al hacer clic en Nuevo proyecto o Guardar proyecto se mostrará esta pantalla.



Id	Componente	Descripción
1	Nombre del proyecto	El nombre de su archivo de proyecto (extensión de archivo .osp)
2	Carpeta del proyecto	La ubicación de la carpeta dónde guardar sus archivos de proyecto.
3	Duración del proyecto	La longitud <i>máxima</i> de la línea de tiempo. No obstante, la línea de tiempo crecerá de manera automática si los clips exceden dicha longitud.
4	Tipo de proyecto	Esto afecta a la venta de previsualización. Establece el tamaño, relación de aspecto, y fotogramas por segundo de los archivos de video que estas previsualizando. Es recomendable que edites en el con el mismo perfil que planeas exportar (para lograr los mejores resultados).
5	Detalles del Proyecto	Esta tabla previsualiza los detalles del tipo de proyecto, tales como tamaño, relación de aspecto y fotogramas por segundo. Si cambia el desplegable de tipo de proyecto, se actualizará esta tabla.

Abrir un proyecto

Para abrir un proyecto, elija Archivo >Abrir un proyecto. Se mostrará el diálogo Abrir un proyecto. Seleccione el archivo de proyecto (*.osp) que desee abrir, a continuación haga clic en Abrir proyecto.

Si está abriendo un proyecto reciente, elija Archivo >Proyectos recientes. Esta es a menudo la manera más rápida de abrir un proyecto en OpenShot.

Si desea abrir automáticamente su proyecto al lanzar OpenShot, haga doble clic en el archivo .OSP (en su ordenador), y elija **openshot** como comando.

[Anterior](#)

Ventana principal

[Inicio](#)[Siguiente](#)Importar archivos - Audio, vídeo
e imágenes

Importar archivos - Audio, vídeo e imágenes

[Anterior](#)[Siguiente](#)

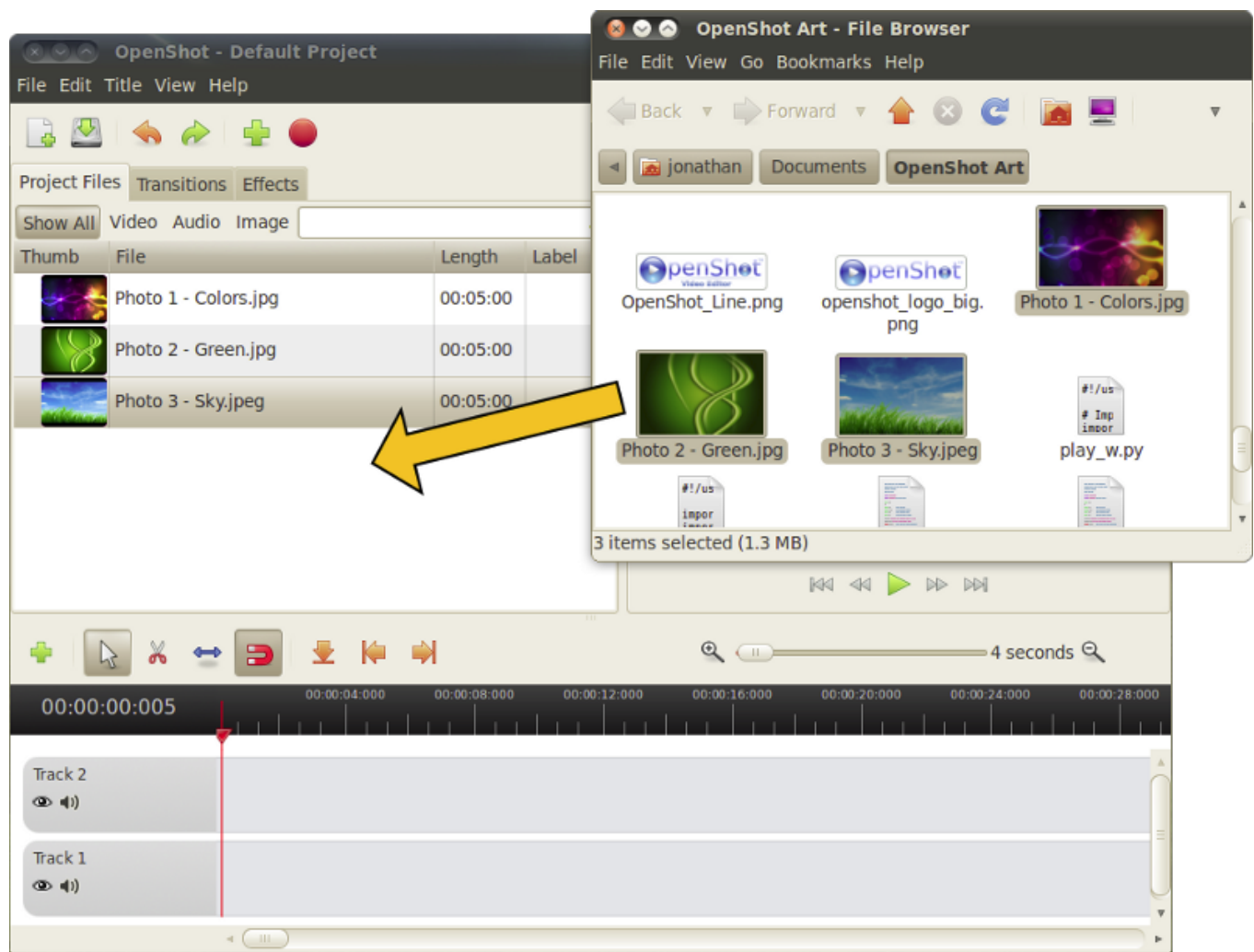
Importar archivos - Audio, vídeo e imágenes

Antes de poder usar un clip en la línea de tiempo, debe primero *importarlo* a su proyecto. Existen unas cuantas maneras de importar un clip. La más común es arrastrar y soltar archivos de su ordenador a la sección Archivos del proyecto de la pantalla.

Existen 4 métodos diferentes para importar un clip.

Método 1 - Arrastrar y soltar

1. Ejecutar OpenShot
2. Arrastrar y soltar a la vez múltiples archivos desde su Escritorio al árbol de Archivos del proyecto.



Método 2 - Arrastrar carpeta

1. Ejecutar OpenShot
2. Arrastra y suelta una carpeta con archivos de medios de tu escritorio a *Archivos de proyecto*
 - * Todos los archivos de audio, vídeo e imágenes de esta carpeta serán importados

Método 3 - Abrir con

1. Mientras navega por sus archivos en Gnome, seleccione 1 o más archivos de medios
2. Haz click con el botón derecho en los archivos seleccionados y elige Abrir con Otra Aplicación...
3. Elige OpenShot Video Editor (o el comando **openshot**)

** Incluso después de comenzar a trabajar OpenShot con sus archivos, aun puede volver al sistema de archivos y hacer clic derecho en "más archivos" para escogerlos OpenShot . Los añadirá a la instancia en ejecución de OpenShot.*

Método 4 - Botón de importar

1. Ejecutar OpenShot
2. Haz clic en el botón Importar archivos de la barra de herramientas.
3. Elige 1 o más ficheros, y haz click en Importar

[Anterior](#)

Proyectos - Crear, abrir y guardar

[Inicio](#)

[Siguiete](#)

Secuencias de imágenes

Secuencias de imágenes

[Anterior](#)[Siguiente](#)

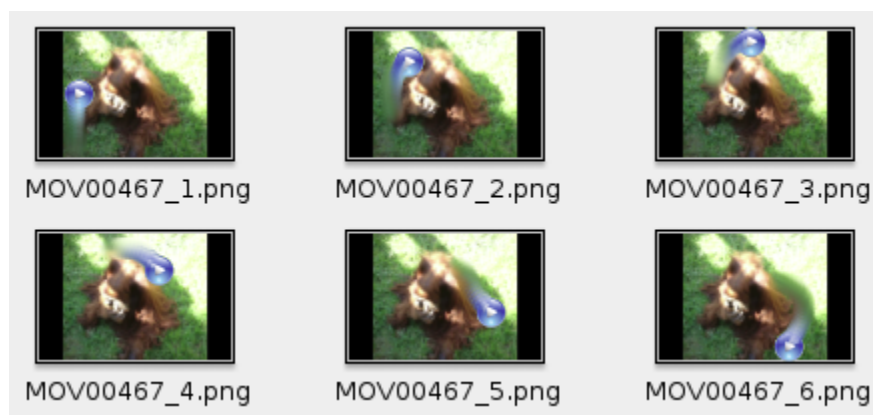
Secuencias de imágenes

Una de las características más potentes de OpenShot es la habilidad de importar secuencias de imágenes. Una secuencia de imágenes no es, en realidad, más que una carpeta llena de imágenes con nombres muy similares y por supuesto, nombradas secuencialmente. Cada archivo de imagen representa un fotograma de vídeo. De modo que para un clip de 30 segundos de duración, con 30 fotogramas por segundo, debería tener 900 archivos de imagen. Aunque las secuencias de imágenes puedan ser difíciles de trabajar (a causa del gran volumen de archivos) se puede lograr casi cualquier cosa.

Para importar una secuencia de imágenes, siga estos pasos:

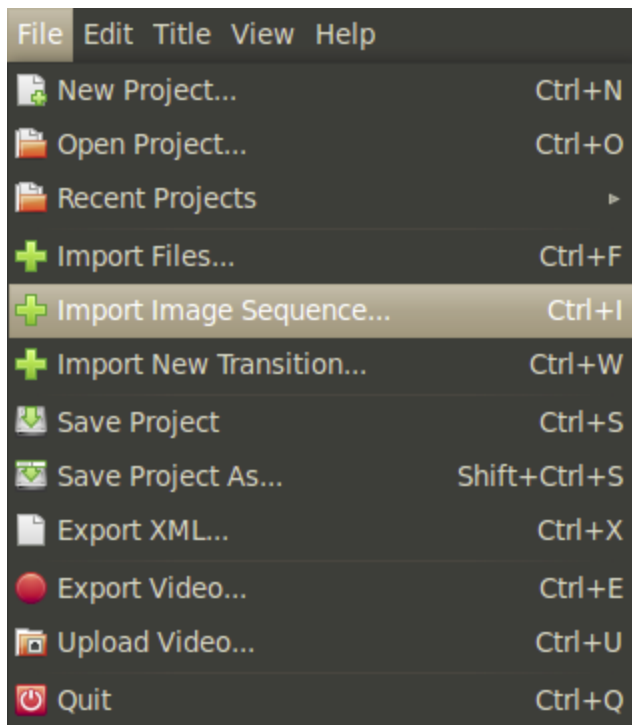
Localice una secuencia de imágenes

Muchos programas pueden generar una secuencia de imágenes. Por ejemplo, en Blender (un paquete de animación 3D), puede crear una gran secuencia animada para el título y exportarla como una serie de archivos .PNG (con transparencia). Se creará una carpeta en su ordenador que contendrá todas las imágenes.

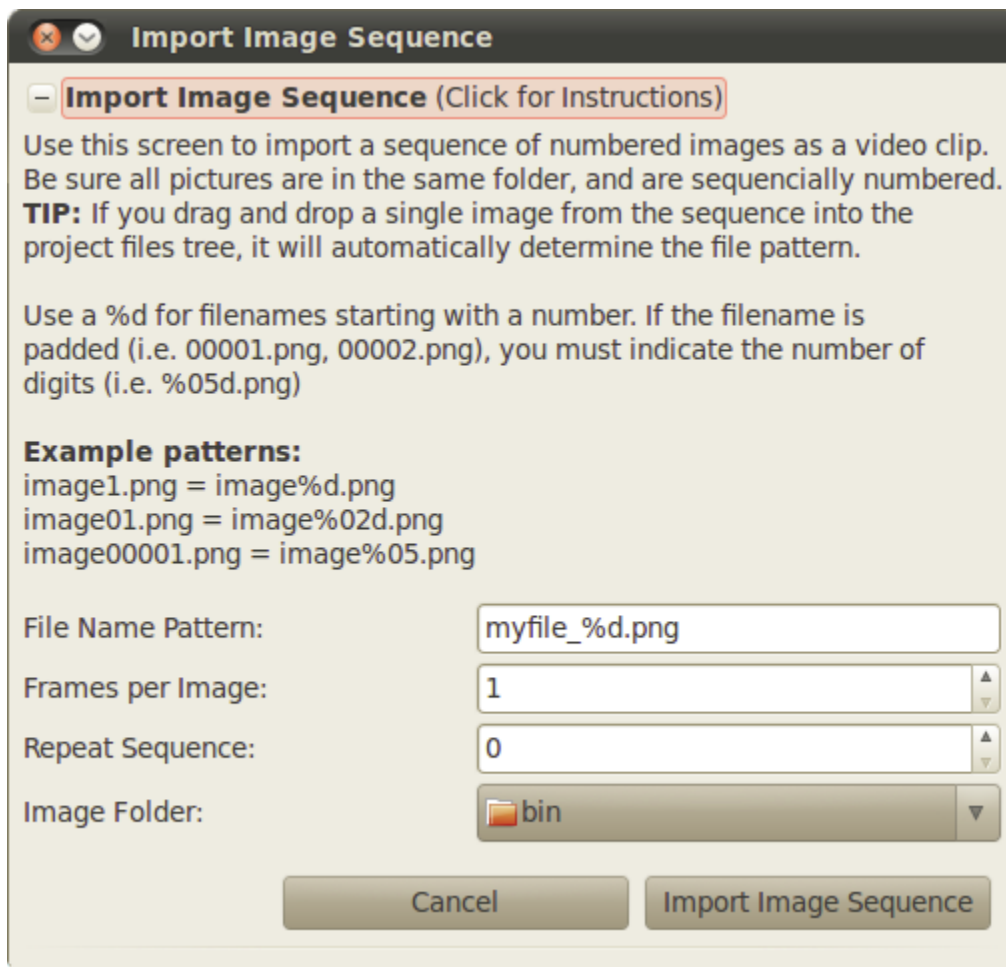


Importe la secuencia de imágenes

Elija la opción de menú Archivo > Importar secuencia de imágenes y se lanzará el diálogo de Secuencia de imágenes.



Seleccione la ubicación de la carpeta de su secuencia de imágenes, y el patrón de nomenclatura de archivos. No todas las secuencias de imágenes se nombran de la misma forma. Por ejemplo, Movie_0001.JPG es diferente de Movie_1.JPG. Una vez introducido el patrón correcto de nombre de archivo, haga clic en Importar secuencia de imágenes.



Arrastra y suelta secuencias de imágenes.

La forma más fácil para importar una secuencia de imágenes, es arrastrar y soltar una única imagen de la secuencia en "Archivos de proyecto", o usar la pantalla Importar Archivos e importar una única imagen. Entonces, te preguntará si quieres importar la secuencia completa.

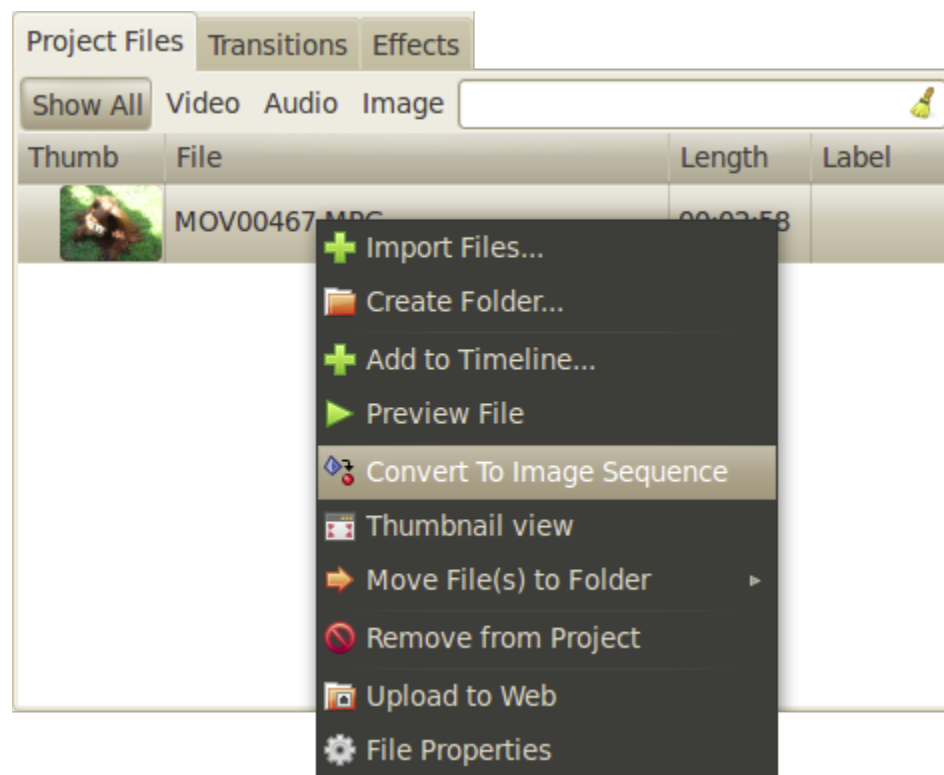
Usando este método se determinará automáticamente el patrón del archivo y se definirá la correcta configuración para la secuencia.

Añadir a la línea de tiempo

Arrastre y suelte su nueva secuencia de video en la línea de tiempo. Se representará como un clip individual, como cualquier otro clip de vídeo.

Cree una secuencia de imágenes

Si aún no tiene una secuencia de imágenes, es fácil crear una. Simplemente haga clic con el botón derecho en cualquier archivo de vídeo en sus Archivos del proyecto y elija Convertir a secuencia de imágenes. Se creará una nueva carpeta y exportará cada fotograma como un archivo .PNG. También se añadirá automáticamente una referencia a su nueva secuencia de imágenes en la sección Archivos del proyecto.



Editar una secuencia de imágenes

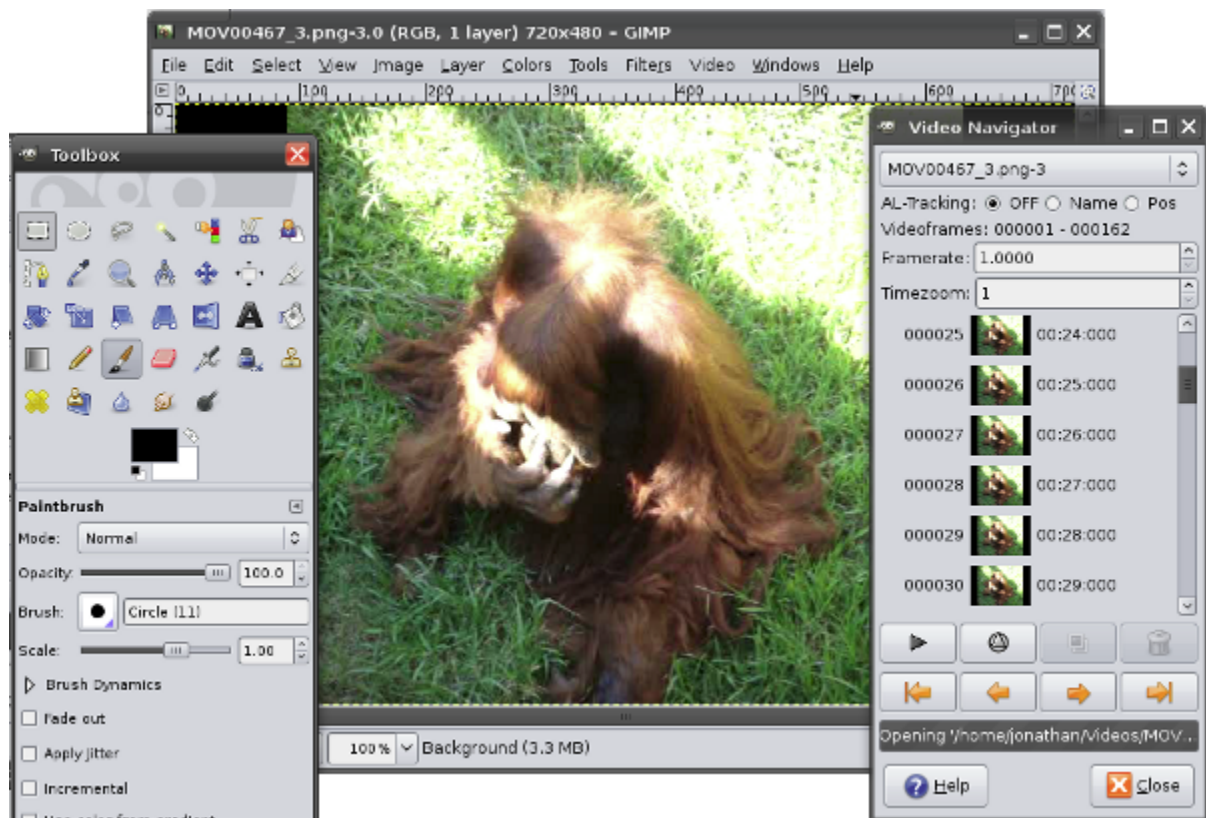
Si desea editar una secuencia de imágenes, le recomendamos utilizar Gimp (un editor de imágenes libre de origen). El tiene plug-ins para ayudar en la edición de grandes secuencias de imágenes, y puede simplificar el proceso de edición, guardar y abrir la siguiente imagen en secuencia. A continuación, puede retocar cada fotograma, eliminar los ojos rojos, añadir efectos de sables de luz brillante, borrar alambres, etc .. No hay realmente nada que no se puede hacer en la edición fotograma por fotograma, pero se necesita mucho esfuerzo.

Paquete de animación Gimp (GAP)

GAP es un plug-in para Gimp, que ayuda a la edición de secuencias de imágenes. Puede guardar rápidamente la imagen actual y cargar la siguiente imagen de una secuencia.

También puede utilizar fotogramas clave (key-frames) para aplicar efectos en múltiples fotogramas, o incluso crear animaciones. Si necesita editar una secuencia de imágenes, definitivamente debería consultar [GAP](#).

Pantallazo del Paquete de Animación de Gimp (Gimp Animation Package)



[Anterior](#)

Importar archivos - Audio, vídeo e imágenes

[Inicio](#)

[Siguiente](#)

Gestionar archivos y carpetas

Gestionar archivos y carpetas

[Anterior](#)[Siguiete](#)

Gestionar archivos y carpetas

Cuando haga un vídeo, necesitará importar muchos archivos diferentes en su proyecto, incluyendo audio, vídeos, imágenes, títulos, capas superpuestas, efectos de sonido, y más. Esto puede irse rápidamente de las manos, y hacer su lista de archivos de proyecto demasiado larga, lo cual ralentizará su búsqueda de un archivo determinado.

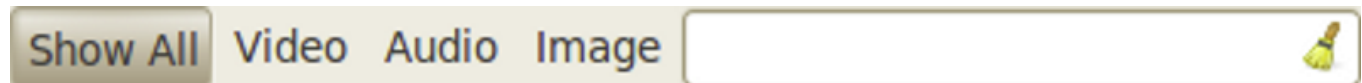
Si tu proyecto tiene demasiados ficheros (lo que es decisión tuya), puedes usar etiquetas, filtros y carpetas para organizar tus ficheros.

Etiquetas

Cada archivo tiene una columna para una etiqueta. Una etiqueta es cualquier frase o frases que te ayudan a identificar para qué se va a utilizar este archivo. Por ejemplo, ""Escena 1", "Intro", "Título", "Créditos". No hay una forma correcta o incorrecta para utilizar una etiqueta, sólo introduce cualquier texto que te ayude a identificar un archivo.

Filtros

La sección Archivos de Proyecto tiene botones de filtro y una caja de texto para ayudarte a encontrar archivos rápidamente. Los botones de filtro, Vídeo, Audio, e Imagen, filtrarán rápidamente la lista de archivos a esos tipos de archivo. Introduce cualquier texto en la caja de texto para mostrar sólo los archivos que contienen dicho texto en el nombre o la etiqueta. Así que, esta característica se puede combinar con las etiquetas para crear un potente sistema de búsqueda y organización de medios.

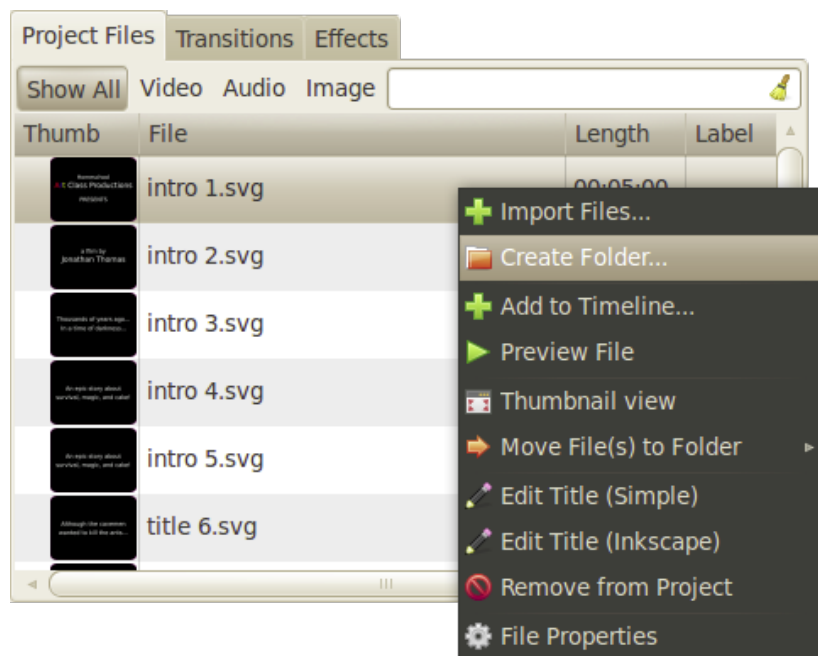


Carpetas

Si las etiquetas y los filtros no son suficientes para organizar los archivos de tu proyecto, puedes además, crear carpetas dentro de tu proyecto que te ayudarán a agrupar los archivos.

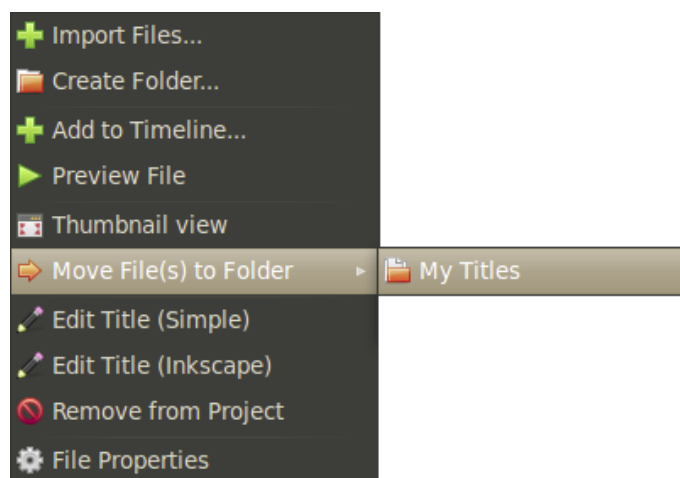
Crear una carpeta

1. Haga clic con el botón derecho en la sección Archivos del proyecto.
2. Elija Crear una carpeta...
3. Introduzca un nombre para su carpeta.



Guarde los archivos en la carpeta

1. Asegúrese de haber creado antes una carpeta.
2. Haga clic derecho en 1 o más archivos en la sección de los Archivos del proyecto
3. Elija Mover archivo(s) a carpetaguimenuitem>.
4. Elija la carpeta



Borrar una carpeta

1. Clic derecho en una carpeta
2. Seleccione Eliminar

* Asegúrese de mover todos los archivos de una carpeta antes de eliminarla.

[Anterior](#)

Secuencias de imágenes

[Inicio](#)

[Siguiete](#)

Agregar archivos a la línea de tiempo

Agregar archivos a la línea de tiempo

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Agregar archivos a la línea de tiempo

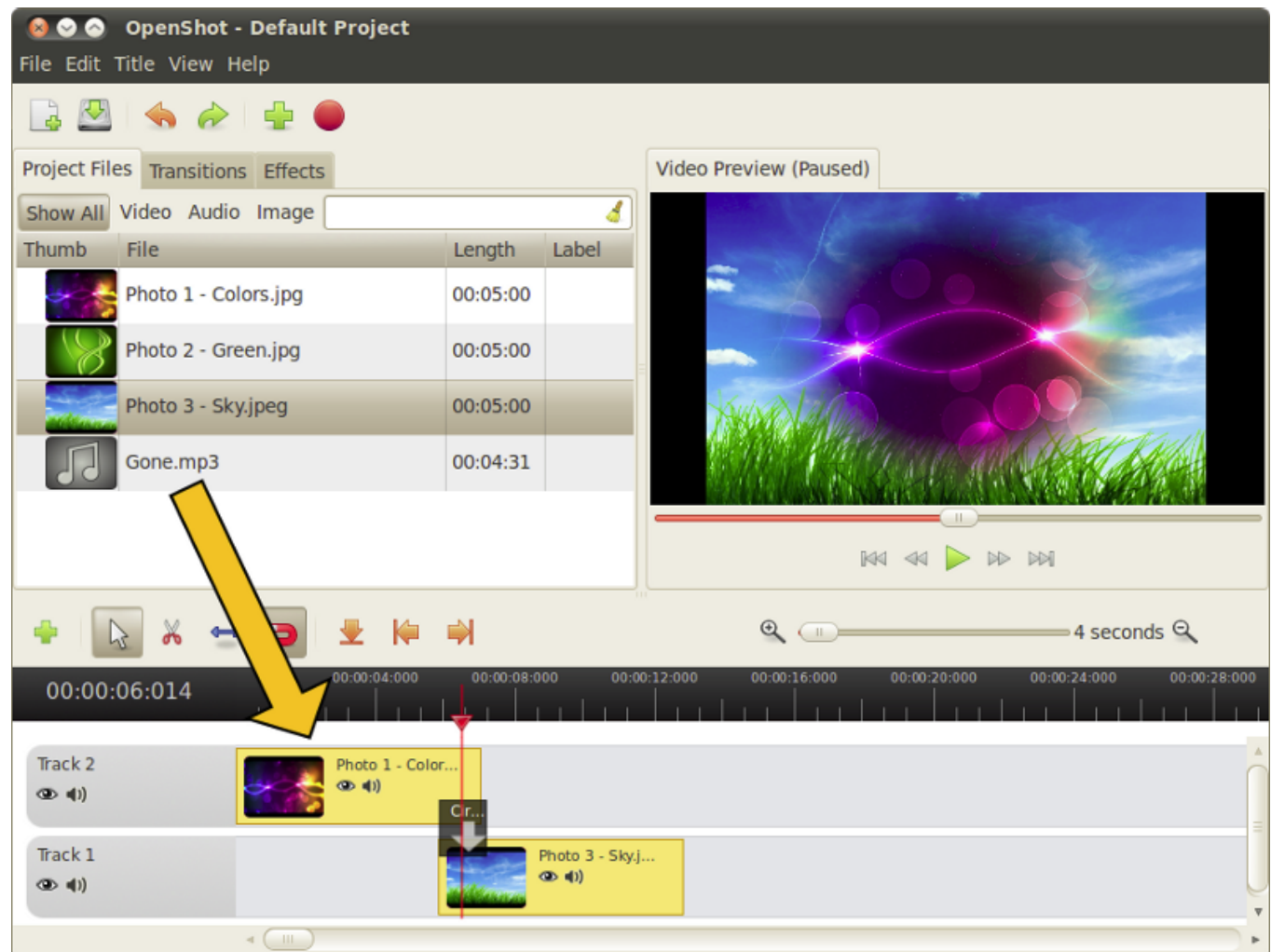
Una vez hayas importado archivos a tu proyecto, el siguiente paso es añadirlos en la línea de tiempo.

Arrastrar y Soltar

Para añadir un archivo de tus Archivos de Proyecto a la línea de tiempo, sigue estos pasos:

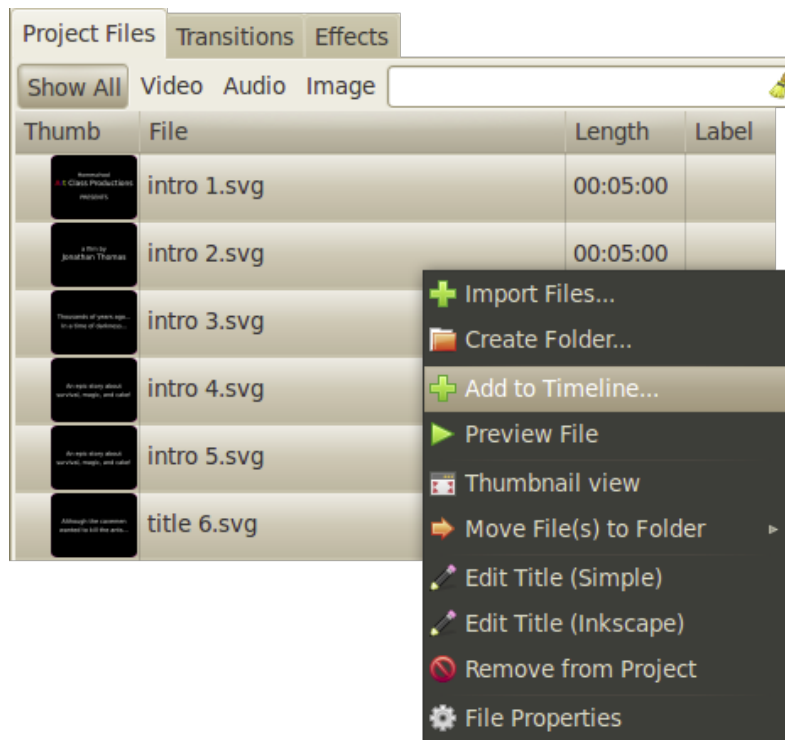
1. Haga clic en un archivo.
2. Arrástrelo sobre la línea de tiempo y suéltelo
3. El clip se añadirá a la línea de tiempo.

Sólo puedes añadir 1 archivo cada vez con este método.

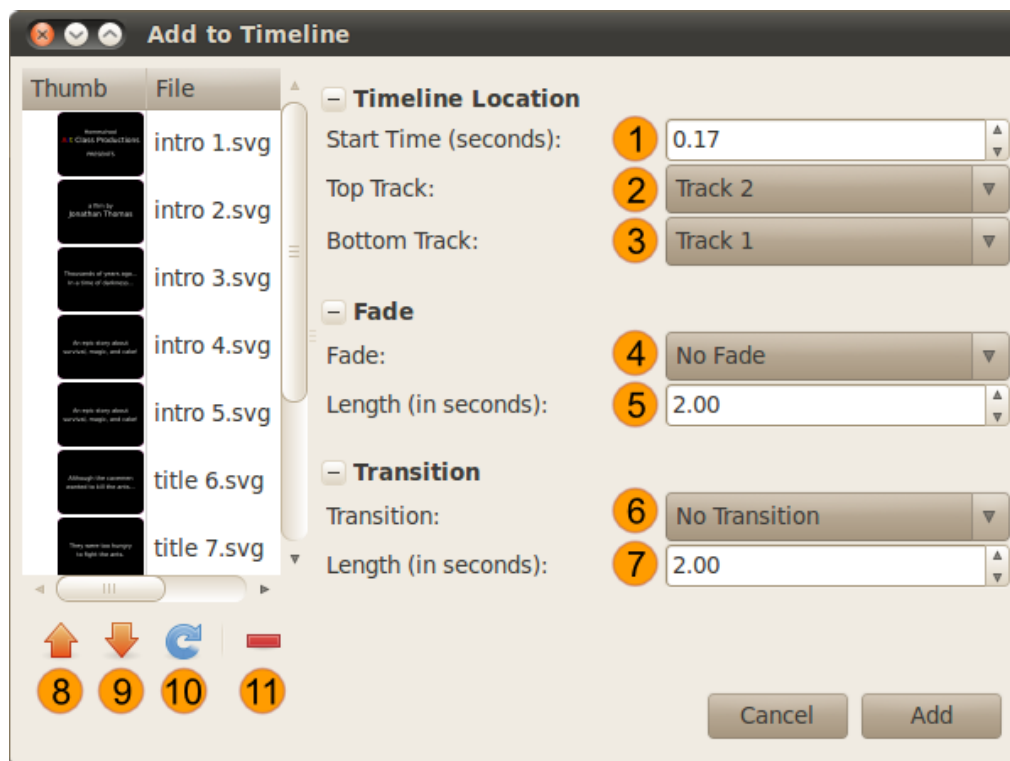


Añadir múltiples archivos a la línea de tiempo

Si quisieras añadir múltiples archivos a la línea de tiempo simultáneamente, hay una característica llamada Añadir a la Línea de Tiempo. Para usar esta característica, selecciona todos los archivos que te gustaría añadir a la línea de tiempo, haz clic con el botón derecho y selecciona Añadir a la Línea de Tiempo.



La pantalla Añadir a la Línea de Tiempo también puede aplicar desvanecimiento y transición entre los clips, o simplemente apilarlos uno tras del otro en la línea de tiempo. Los archivos serán insertados en la posición de la reproducción.



Id	Componente	Descripción
1	Momento de inicio	Éste es el lugar en la línea de tiempo (en segundos) donde los archivos se añadirán. La ubicación predeterminada es la posición de reproducción en la línea de tiempo.
2	Pista superior	La pista superior es la pista donde se añadirán los clips en principio. Si no se están usando transiciones, sólo se necesita la pista superior.
3	Pista inferior	La pista inferior se usa cuando se necesitan transiciones, y los clips alternan entre la pista superior e inferior, con transiciones entre ellos.
4	Desvanecer	Tipo de fundido a aplicar sobre un clip

5	Duración del fundido	Duración (en segundos) del fundido.
6	Transición	El tipo de transición a añadir entre clips. Puedes, además, elegir Transición Aleatoria, si no quieres que la misma transición se use una y otra vez.
7	Duración de la transición	Duración (en segundos) de la transición.
8	Subir	Mover los archivos seleccionados hacia arriba en la lista
9	Bajar	Mover los archivos seleccionados hacia abajo en la lista.
10	Barajar ficheros	Baraja los ficheros y los coloca en orden aleatorio.
11	Eliminar archivo	Elimina los archivos seleccionados de esta pantalla

[Anterior](#)

Gestionar archivos y carpetas

[Inicio](#)[Siguiente](#)

Movimiento y ajuste de clips en la línea de tiempo

Movimiento y ajuste de clips en la línea de tiempo

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Movimiento y ajuste de clips en la línea de tiempo

Una vez que haya archivos (también llamados clips) en la línea de tiempo, tenemos que colocarlos en pistas, y ponerlos en el orden correcto. También, tendremos que seleccionar el comienzo y el final del clip de vídeo (si es necesario).

Mover un clip (modo de selección)

1. Cambie al modo de selección (este es el modo por defecto)
2. Haga clic en un clip.
3. Arrastre el clip a una nueva posición en la línea de tiempo , y suéltelo.

** Si la opción de ajuste está habilitada, el clip se alineará a continuación de cualquier clip cercano (o al cabezal de reproducción, si se encuentra próximo).*

Recortar un clip (Modo de redimensión)

1. Cambie al modo de Redimensionar, haciendo clic en el icono Redimensionar.
2. Mueva el cursor del ratón sobre el borde derecho o izquierdo de un clip.
3. Arrastre el borde del clip para recortar el vídeo.

Conforme arrastre el borde del clip, la ventana de previsualización mostrará dónde comenzará o terminará el clip (según qué lado del clip esté arrastrando).

Cortar un clip (Modo Cuchilla)

1. Para cortar un clip en 2 piezas, cambie a Modo cuchilla .
2. El cursor del ratón cambiará a una línea de puntos y un icono de cuchilla.
3. Haga clic sobre un clip en el punto que desea cortar o dividirlo.

** Si la opción de ajuste está activada, la cuchilla saltará a la posición del cabezal, si esta se encuentra próxima.*

Barra de herramientas de edición

La Barra de edición permite alternar entre los distintos modos de edición para la línea de tiempo. Para mover, recortar o partir clips es necesario cambiar el modo de edición usando esta barra.



Id	Componente	Descripción
1	Añadir pista	Añade una nueva pista al comienzo de la lista.
2	Modo de selección	El Modo de selección permite seleccionar y mover clips.
3	Modo cuchilla	El Modo cuchilla permite separar un clip cortando donde se presiona.
4	Modo de redimensión	El Modo de redimensión permite sujetar los extremos de un clip y arrastrarlos para redimensionarlo (o recortarlo).
5	Modo de encaje	El Modo de encaje permite encajar (o saltar) el clip arrastrado junto al clip o marca de reproducción más cercano (de haber uno cerca) al momento de soltarlo.
6	Añadir Marcador	Añade un nuevo marcador (o punto de partida), que permite rápidamente saltar de vuelta a este punto exacto mientras reproduces.
7	Marcador anterior	Salta al marcador anterior (si lo hubiere).
8	Marcador Siguiente	Salta al siguiente marcador (si lo hubiere).

[Anterior](#)

Agregar archivos a la línea de tiempo

[Inicio](#)

[Siguiente](#)

Separar el audio del vídeo.

Separar el audio del vídeo.

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Separar el audio del vídeo.

OpenShot puede separar el audio y el vídeo de un clip, si es necesario. Si sólo desea reproducir el audio de un clip, o sólo reproducir el vídeo sin audio, siga estos pasos:



Solo el video.

Para reproducir solo el vídeo de un clip, haga clic en el icono del altavoz, situado en el clip. Se silenciará el audio de este clip de video. O si desea silenciar el audio de toda la pista, haga clic en el icono del altavoz en la pista.

Solo el audio.

Para sólo escuchar el audio de un clip, haga clic en el icono del ojo, situado en el clip. Esto ocultará la salida de vídeo. O si desea ocultar la salida de vídeo de toda la pista, haga clic en el icono del ojo en la pista.

[Anterior](#)

Movimiento y ajuste de clips en
la línea de tiempo

[Inicio](#)[Siguiente](#)

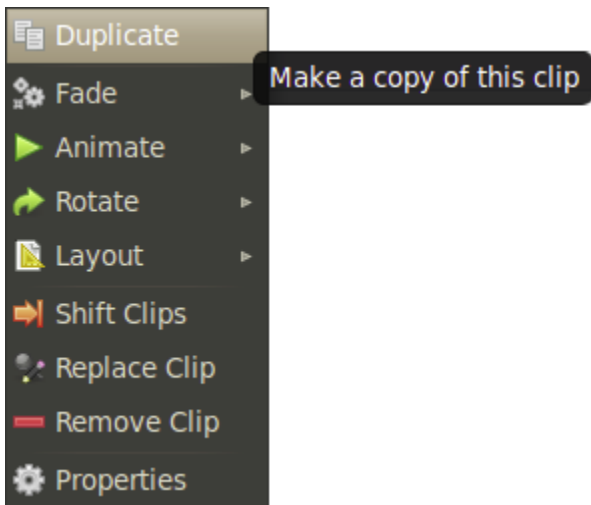
Duplicar clips.

Duplicar clips.

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Duplicar clips.

Una característica muy útil en OpenShot es la capacidad para duplicar clips, transiciones, y las máscaras. Para duplicar un elemento, haga clic derecho sobre el elemento (como un clip o transición) y elija Duplicar. Esto agregará una copia exacta del elemento duplicado a la línea de tiempo. Incluidos los puntos de entrada y salida, los efectos aplicados al clip, y los principales ajustes de animación de fotograma clave.



Un uso común de la función Duplicar, es recortar un clip de vídeo hasta una escena específica, a continuación, duplicar el clip. Una vez que haya dos clips idénticos, puede silenciar el audio en uno, y ocultar el vídeo del otro. Es un método rápido para separar el audio y el vídeo de un clip. Ahora puede desplazar el audio del clip, o continuar con el audio del clip, mientras que el recorte del vídeo esta abajo. Esto se utiliza a menudo en las películas, cuando dos personas están hablando. Se escucha el audio de la primera persona que habla, mientras se muestra la reacción de la segunda persona.

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Separar el audio del vídeo.

[Inicio](#)

Propiedades del clip

Propiedades del clip

[Anterior](#)

[Siguiete](#)

Propiedades del clip

Cada clip en OpenShot tiene muchas propiedades que pueden ser manipuladas. Sin embargo, debido a que no es posible visualizar y ajustar todos los parámetros de la línea de tiempo, se ha creado esta pantalla. Permite al usuario ajustar cada posible opción y propiedad que tenga un clip, incluyendo longitud, velocidad, volumen, tamaño, posición, relación de aspecto y muchos otras.

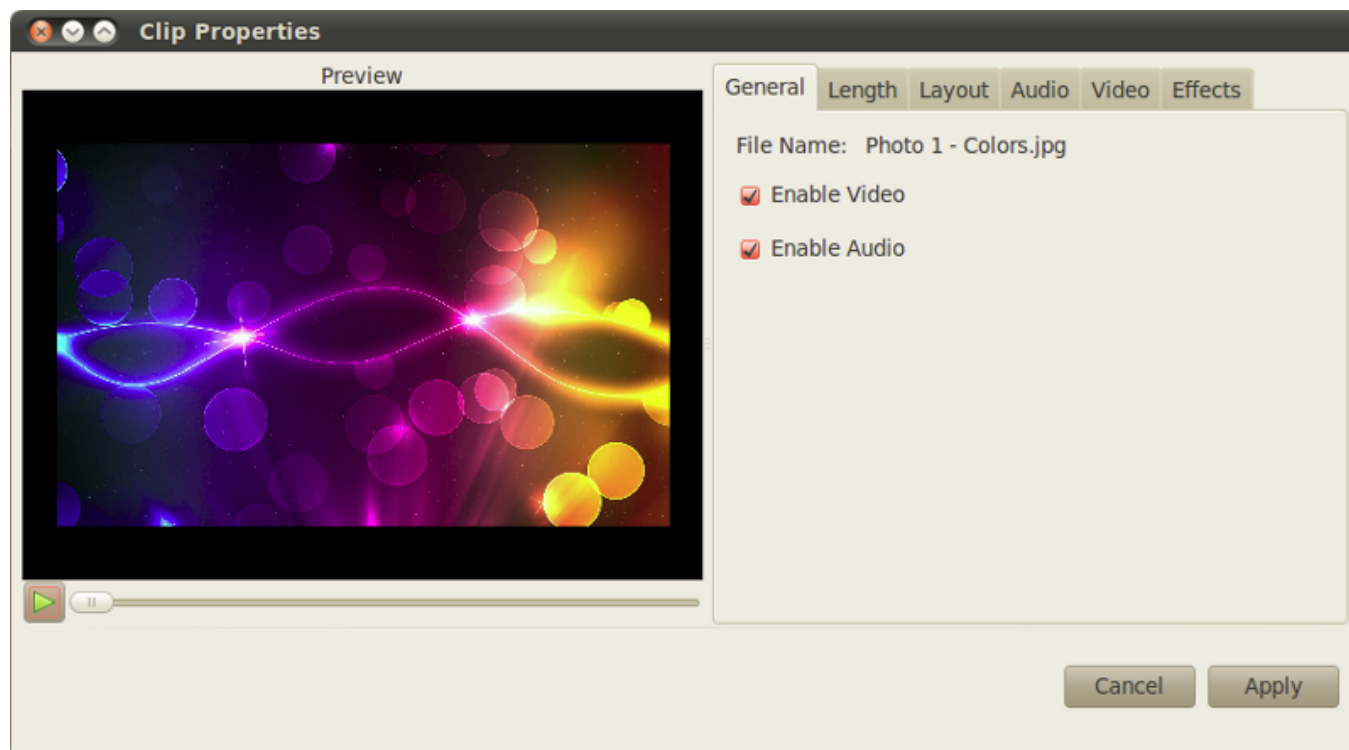
Lanzamiento de la ventana de Propiedades de clip

Para lanzar la ventana de Propiedades del clip, haga clic en un clip y seleccione Propiedades.

Vista previa de cambios.

Para previsualizar rápidamente lo que la nueva configuración produce, haga clic en el botón Reproducir `guibutton>` o arrastre la vista previa Diapositiva `guibutton>`. Aplicar `guibutton>`.

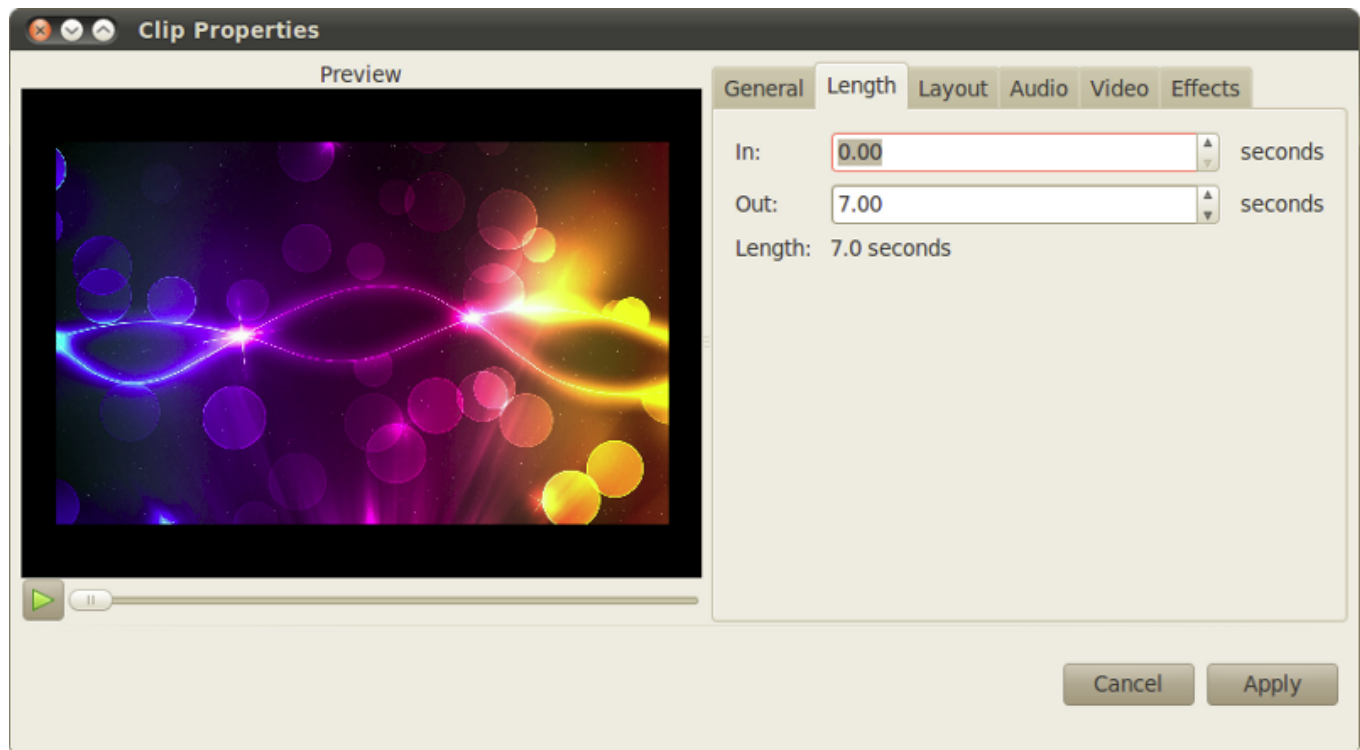
Etiqueta General



La etiqueta General tiene las siguientes propiedades:

Componente	Descripción
Habilitar Video	Salida de video de este clip
Habilitar audio	Salida de audio para este clip

Pestaña Duración

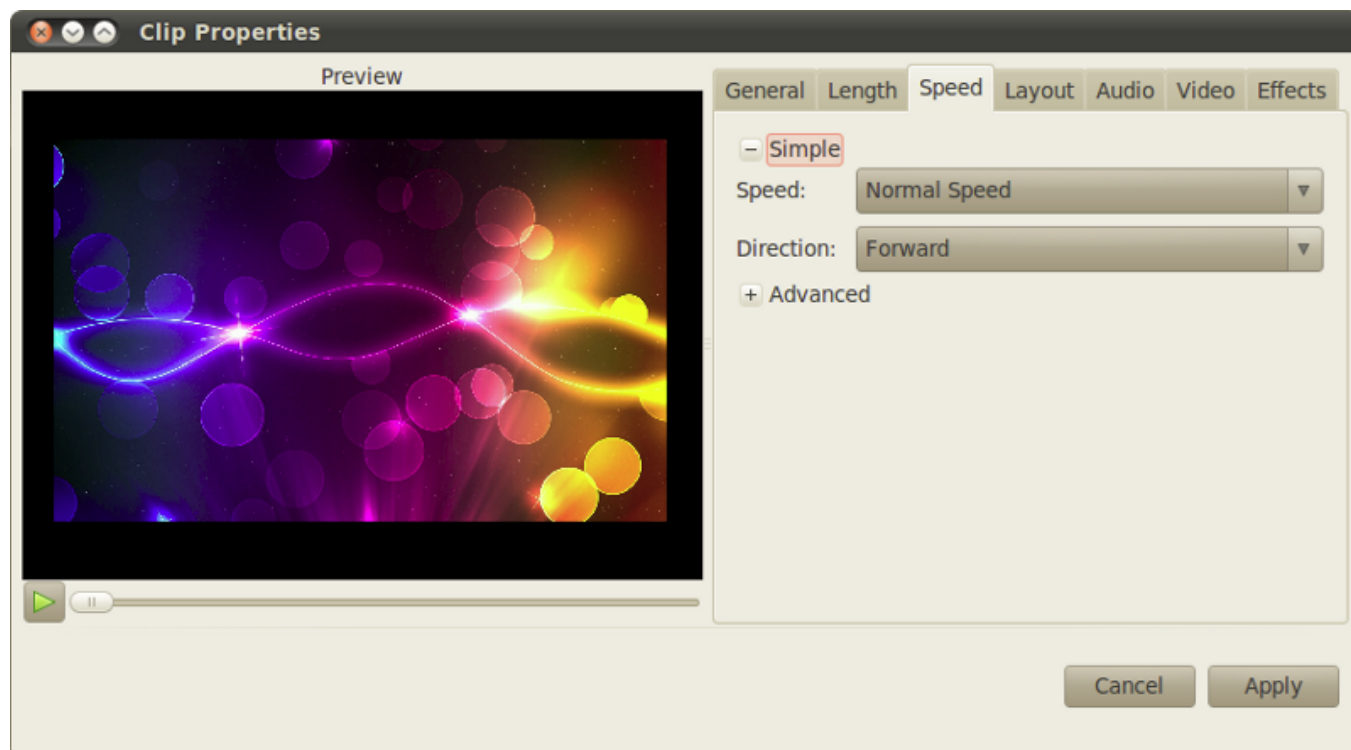


La pestaña Duración proporciona información sobre el inicio, final, y la longitud total de un clip. Al ajustar estos valores, puede retrasar el comienzo de un clip, finalizar el clip anticipadamente o ambas cosas. Utilice el botón Reproducir para previsualizar los cambios. Practique ajustando estos valores sin utilizar la herramienta de Cambiar tamaño.

La pestaña Duración tiene las siguientes propiedades:

Componente	Descripción
Entrada (segundos)	El segundo en que comenzará a reproducirse el vídeo (decimal)
Salida (segundos)	El último segundo del clip de vídeo (decimal)
Duración (segundos)	La duración del clip se calcula sobre la base de los puntos de entrada y salida.

Pestaña Velocidad



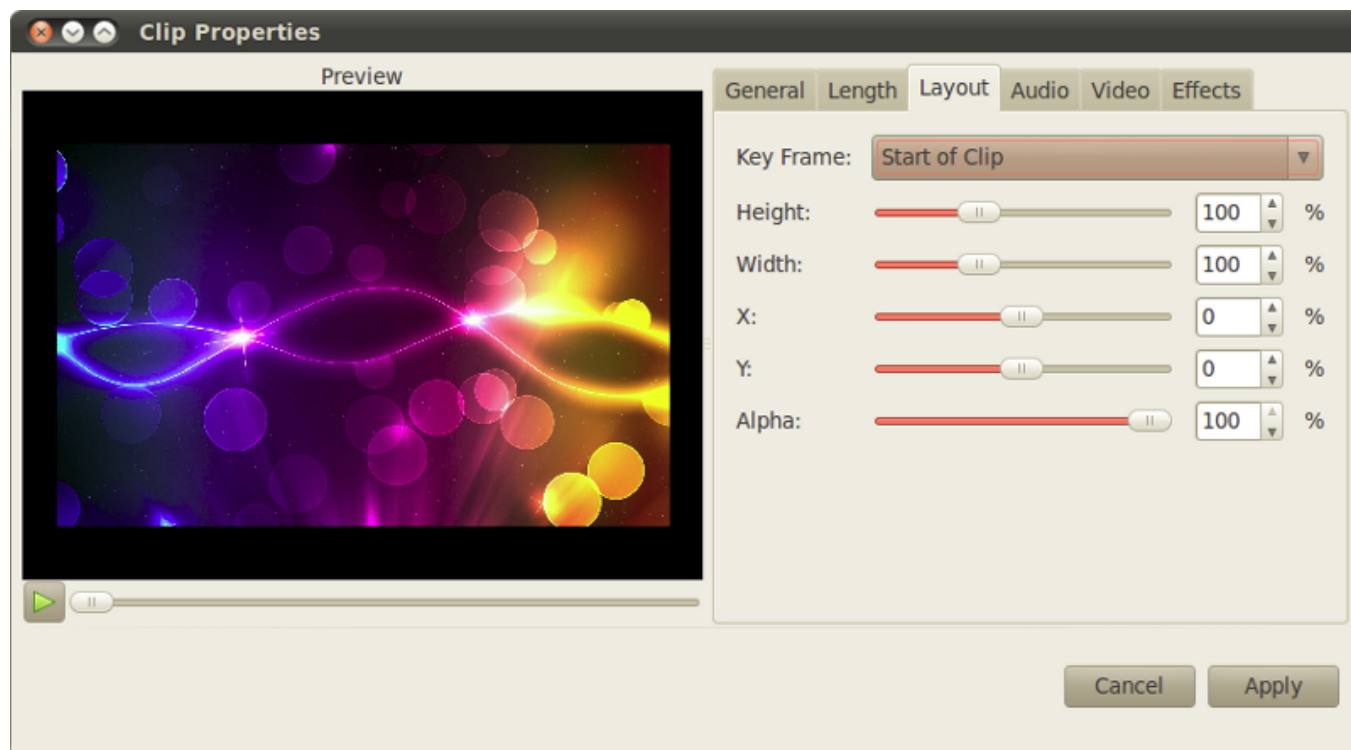
La pestaña de velocidad muestra un modo simple y un modo avanzado. En el modo simple, utilizando los valores predefinidos, se puede acelerar el clip a 16x la velocidad normal o ralentizar el clip a 1/16 de la velocidad normal. También, puede cambiar la dirección. El modo avanzado le permite establecer una velocidad de alta precisión con decimales, en lugar de las fracciones simples predefinidas.

Nota: La solapa de velocidad sólo se muestra para archivos de vídeo. El audio no se reproduce cuando se modifica la velocidad.

La pestaña velocidad tiene las siguientes propiedades:

Componente	Descripción
Velocidad	El segundo en que comenzará a reproducirse el vídeo (decimal)
Dirección	El último segundo del clip de vídeo (decimal)
Velocidad avanzada	Un valor decimal de alta precisión para la velocidad de un clip. Este valor varía en función de los cambios realizados en el desplegable de velocidad.

Pestaña Distribución



La pestaña Distribución tiene las siguientes propiedades:

Componente	Descripción
Fotograma clave	Este desplegable determina en qué fotograma clave está trabajando. Cada clip tiene dos fotogramas clave, el inicio y el final del clip.
Altura	La altura de un clip (en base a porcentaje). Cuanto mayor sea el número, más alto será el clip. Cuanto menor sea el número, menor será el clip. Esto sólo afecta al fotograma clave actual, no a todo el clip.
Anchura	La anchura de un clip (en base a porcentaje). Cuanto mayor sea el número, mayor será el ancho del clip. Cuanto menor sea el número, más estrecho será el clip. Esto sólo afecta al fotograma clave actual, no a todo el clip.
X	Posición X del centro del clip. Cuanto mayor sea el número, más a la derecha estará el clip. Cuanto menor sea el número, más cerca de la izquierda estará el clip. Esto sólo afecta al fotograma clave actual, no a todo el clip.
Y	Posición Y del centro del clip. Cuanto mayor sea el número, más cerca de la parte inferior estará el clip. Cuanto menor sea el número, más cerca de la parte superior estará. Esto sólo afecta al fotograma clave actual, no a todo el clip.
Alpha	El nivel alfa del clip (transparencia). 100 = opaco. 0 = invisible. Esto sólo afecta al fotograma clave actual, no a todo el clip.

Pestaña Audio



La pestaña de audio tiene las siguientes propiedades:

Componente	Descripción
Volumen	El nivel de volumen de este clip. 0 = mudo, 100 = max.
Fundido de entrada	Fundir el audio desde mudo hasta el nivel de volumen.
Fundido de salida	Atenuar el clip desde su nivel de volumen a mudo.
Desvanecimiento (segundos)	El número de segundos que durará el desvanecimiento. Cuanto mayor sea este número, más gradual será la atenuación.

Etiqueta de video

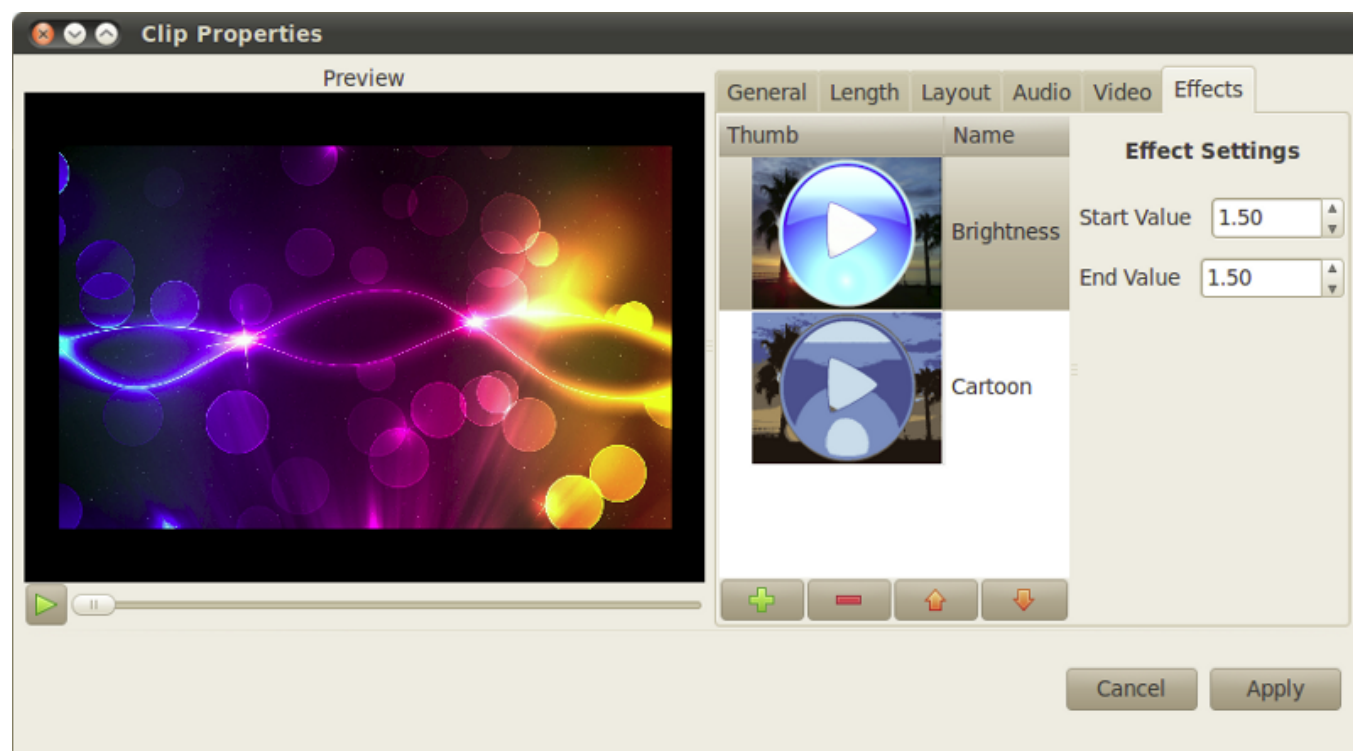


La pestaña de vídeo puede ajustar el tamaño, la posición y la alineación de un clip. Además, puede aplicar efecto de fundido al principio y final de un clip, que a veces es más fácil que usar una transición. Debido a que la atenuación es una propiedad del clip, esta se mueve cuando se mueve el clip. Así, a diferencia de las transiciones, el desvanecimiento permanece con el clip cuando este es movido.

La pestaña de vídeo tiene las siguientes propiedades:

Componente	Descripción
Ajustar a pantalla completa	Ajusta los clips al tamaño de la pantalla (definida en el tipo de proyecto)
Mantener la relación de aspecto	No distorsiona el clip.
Alineación horizontal	Alineación del clip de izquierda a derecha.
Alineación vertical	Alineación del clip de arriba hacia abajo.
Girar	El número de grados a rotar la imagen. Éste puede ser un número positivo o negativo, dependiendo de la dirección en que quieras rotar.
Fundido de entrada	Fundir el clip de transparente a opaco.
Fundido de salida	Desvanece el clip de opaco a transparente.
Desvanecimiento (segundos)	El número de segundos que durará el desvanecimiento. Cuanto mayor sea este número, más gradual será la atenuación.

Pestaña de efectos.



La pestaña de efectos puede aplicar y controlar los múltiples efectos que se pueden aplicar a un clip. Para previsualizar el clip con los efectos, utilice el botón de Reproducir. Cada efecto puede tener muchas configuraciones, así que use el botón Reproducir según varía los ajustes para comprobar el resultado.

La pestaña efectos tiene las siguientes propiedades:

Componente	Descripción
Lista de efectos.	Esta caja tiene una lista de todos los efectos aplicados a este clip. Los clips se procesan en orden de superior a inferior.
Añadir	Añadir un nuevo efecto a este clip.
Quitar	Eliminar el efecto seleccionado del clip.
Arriba	Mover el efecto seleccionado hacia arriba en la lista.
Abajo	Mover el efecto seleccionado hacia abajo en la lista.

Configuración de Efectos

Esta área contiene los ajustes para el clip seleccionado (si procede).

[Anterior](#)

Duplicar clips.

[Inicio](#)

[Siguiete](#)

Fotogramas clave

Fotogramas clave

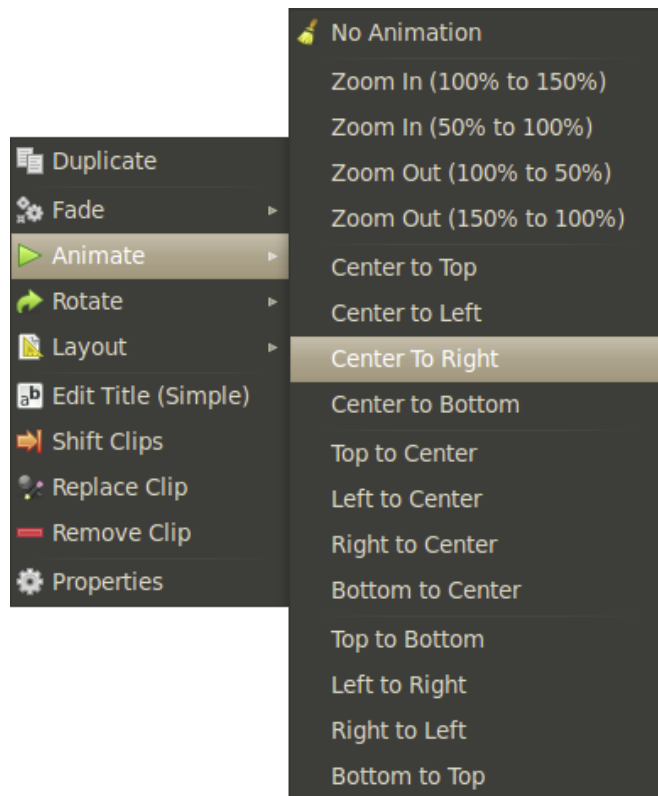
[Anterior](#)[Siguiete](#)

Fotogramas clave

OpenShot puede utilizar *Fotogramas Clave* para animar un clip. Un fotograma clave es un punto en el tiempo que contiene muchos ajustes, tales como tamaño, posición y transparencia. Hay dos maneras de establecer fotogramas clave en OpenShot, manualmente o con un valor preestablecido.

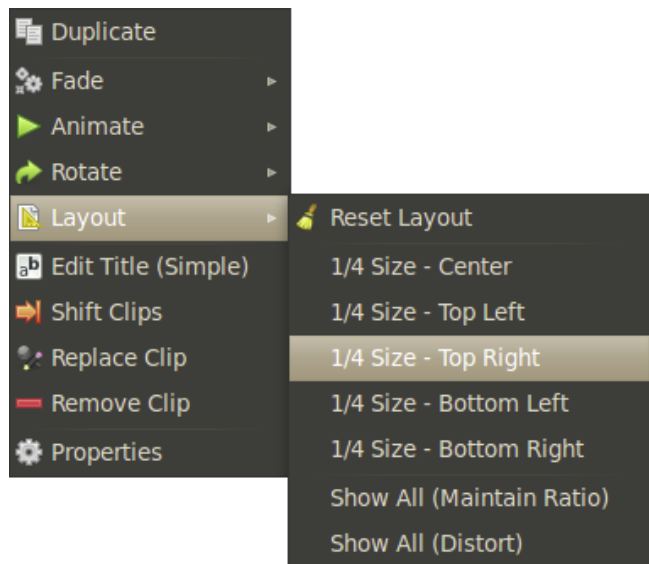
Animacion preestablecida.

Muchas animaciones preestablecidas se encuentran disponibles, tales como desplazar un clip de abajo a arriba en la pantalla o aplicar un zoom ralentizado a un clip. Para agregar una animación preestablecida, haga clic con el botón derecho en un clip, y elija Animación.



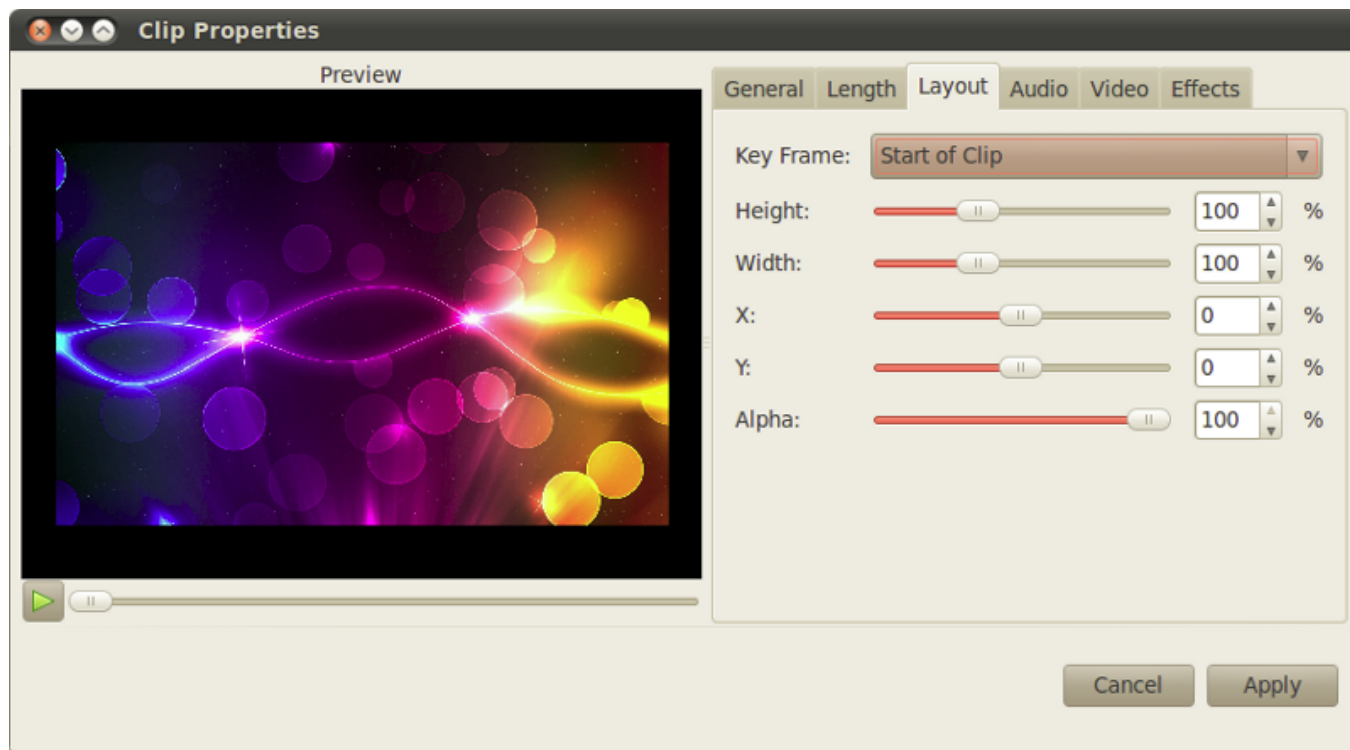
Distribuciones predefinidas

Tiene a su disposición muchas distribuciones predefinidas tales como cambiar el tamaño de un clip y posicionarlo en una esquina de la pantalla o centrarlo. Para agregar una distribución preestablecida a un clip, haga clic con el botón derecho en un clip, y elija Distribución.



Manualmente

Para crear manualmente fotogramas clave, haga clic derecho en un clip, y elija Propiedades. Cambie a la pestaña Distribución >, y elija qu



Cada clip tiene 2 fotogramas clave, el inicio de un clip, y el final de un clip. Si hay alguna diferencia entre el inicio y el final, OpenShot interpolará la diferencia en cada fotograma, animando así el clip. Las siguientes propiedades se ven afectadas por los fotogramas clave: *altura, anchura, X, Y, y alpha*.

Por ejemplo, considere estos fotogramas clave:

Fotograma clave de inicio:	X=-50, Y=0
Fotograma clave final:	X =150, Y=0

Esto resultaría en la animación del clip de izquierda a derecha en la pantalla. La diferencia de la configuración de X es interpolada en todos los marcos en este clip. Cuanto más tiempo dure el clip, más lenta es la animación. Cuanto más corto el clip, más rápida la animación.

Si desea cambiar estáticamente el tamaño o la posición de un clip, Establezca para los fotogramas clave, inicial y

final, los mismos valores:

Por ejemplo, considere estos fotogramas clave:

Fotograma clave de inicio:	X=-50, Y=-50
Fotograma clave final:	X=-50, Y=-50

Esto desplazaría el clip a la parte superior derecha de la pantalla. No se produciría animación puesto que los fotogramas clave de inicio y final tienen el mismo valor.

Si necesita más de 2 fotogramas clave, corte el clip en muchos pedazos, y al principio y al final de cada sección, puede establecer los fotogramas clave, dando así la posibilidad de realizar un número ilimitado de fotogramas clave.

[Anterior](#)

Propiedades del clip

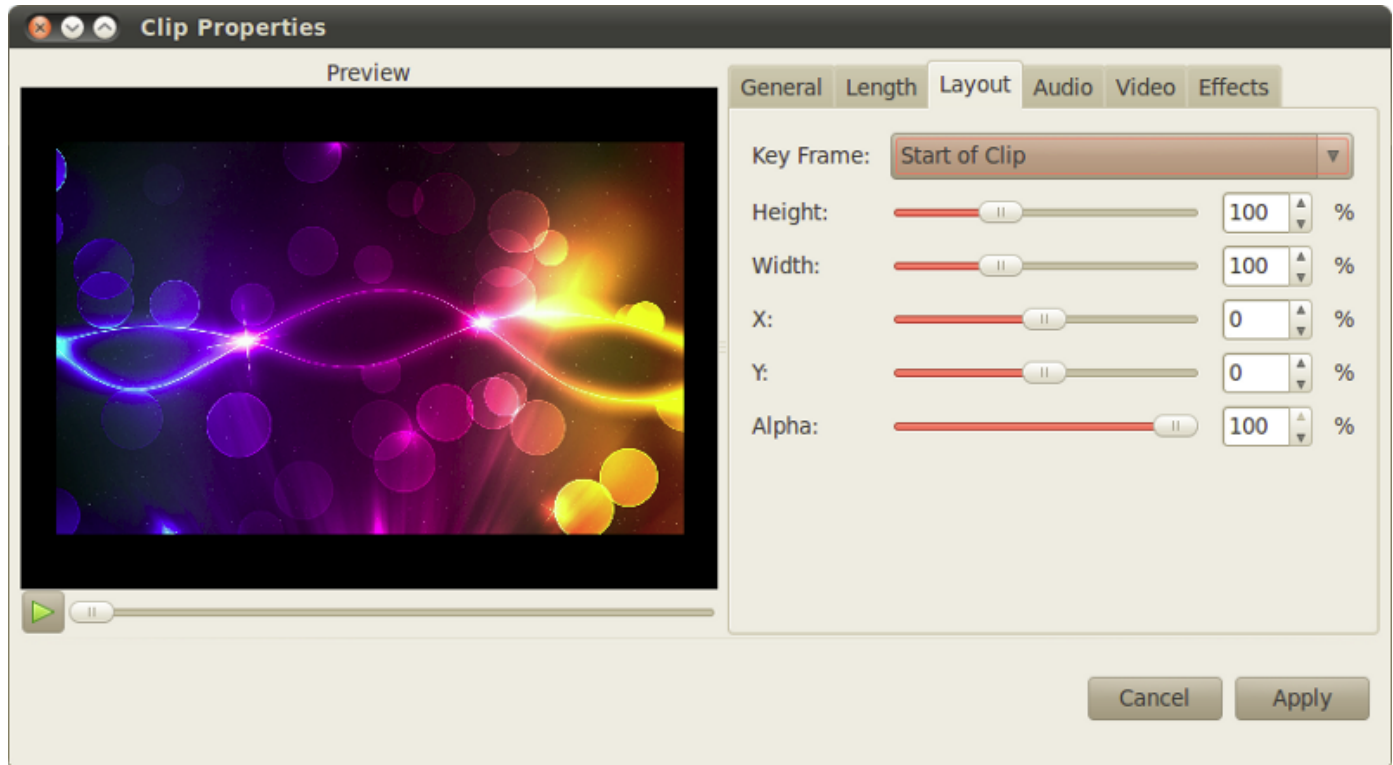
[Inicio](#)

[Siguiente](#)

Efecto de recorte

Efecto de recorte[Anterior](#)[Siguiente](#)***Efecto de recorte***

OpenShot puede recortar clips de vídeo y de imagen usando nuestra configuración de Distribución, que se encuentra en la pantalla de Propiedades del clip. Haga clic derecho sobre un clip, y elija Propiedades. A continuación, cambie a la pestaña Distribución.



Para recortar un clip, tiene que hacer zoom en la parte del clip que desea mostrar. Ajuste los valores de altura, anchura, X, e Y para acercarse al área del clip que desea recortar. Asegúrese de configurar ambos fotogramas clave con los mismos valores. Utilice el botón Reproducir para lograr una vista previa. Una vez que esté satisfecho con lo obtenido, haga clic en Aplicar.

[Anterior](#)

Fotogramas clave

[Inicio](#)[Siguiente](#)

Efecto de rotación

Efecto de rotacion

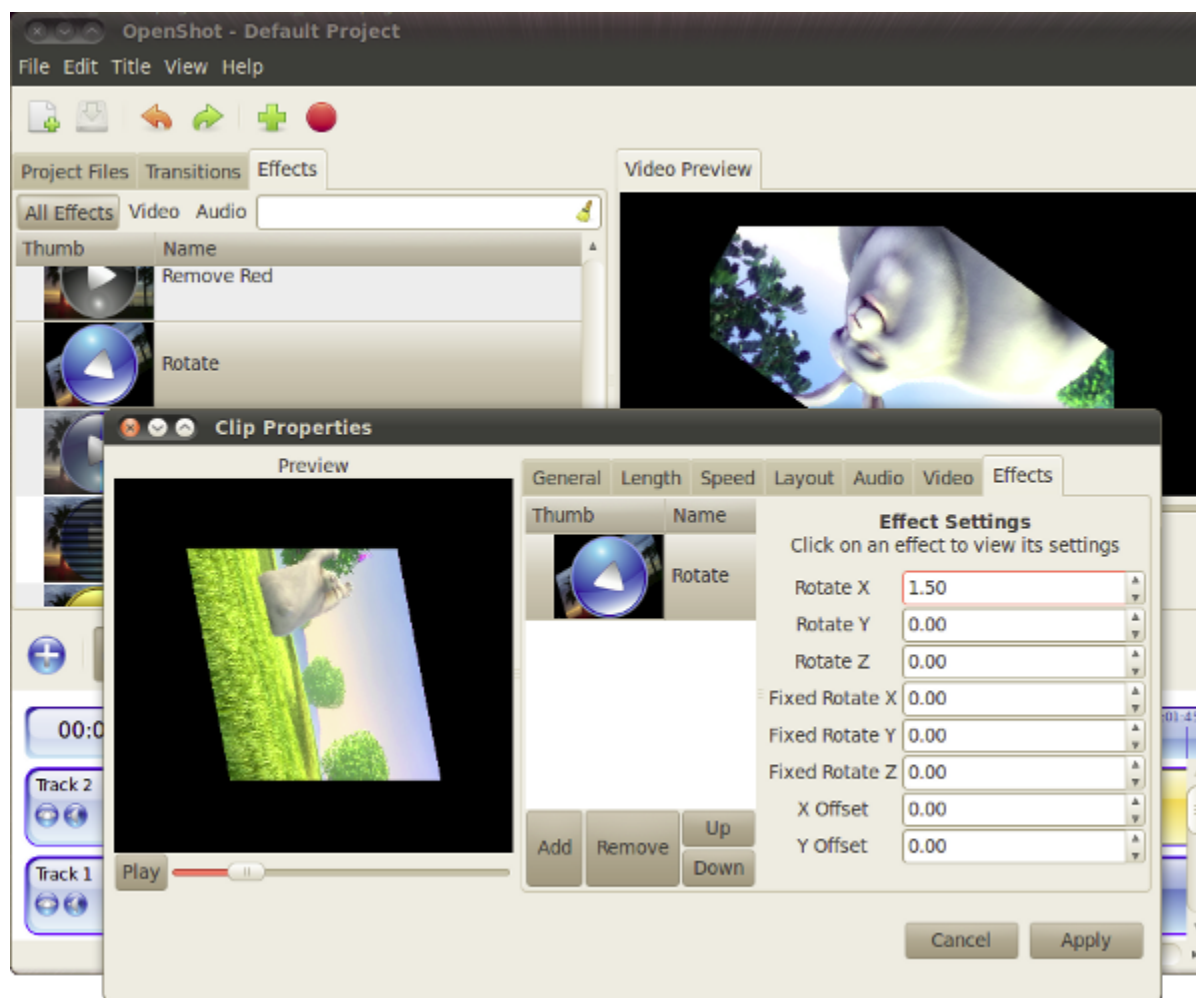
[Anterior](#)[Siguiente](#)

Efecto de rotacion

Si necesita girar un clip de vídeo 90 grados, 180 grados, o incluso realizar una rotación animada en círculos, OpenShot dispone del efecto Girar para ayudarle en esta tarea.

OpenShot dispone de dos tipos de efectos de rotación disponibles, fija y animada. Para aplicar un efecto de rotación, cambie a la Pestaña de Efectos en la ventana principal, y arrastre el efecto Girar a su clip de vídeo.

Para ajustar la configuración de rotación, haga clic derecho en el clip y seleccione **Propiedadesguimenuitem>**. Reproducir para previsualizar el efecto.



Rotación fija

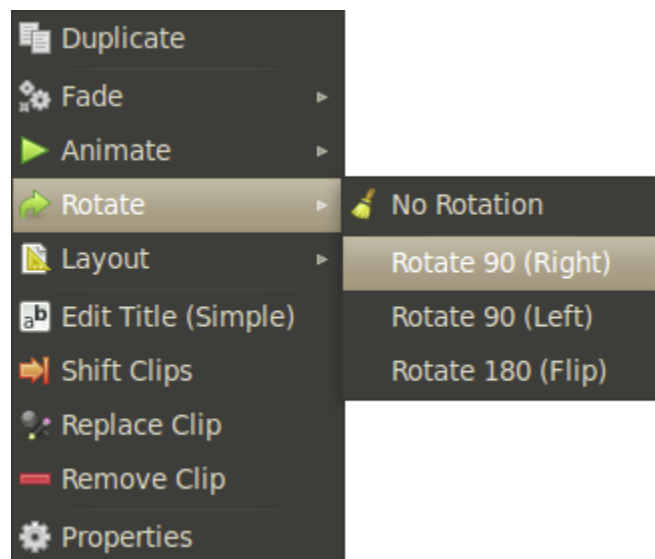
Con una rotación fija puede rotar un vídeo 90 grados, 180 grados, o cualquier otro número de grados que precise. Esta rotación no es animada. Esto es útil cuando graba un vídeo girado y necesita volver a girarlo. Para usar una rotación fija, simplemente ajuste la configuración con el inicio en "Fija". Asegúrese de volver a ajustar la configuración a cero.

Rotación animada

La rotación animada puede usarse para hacer girar un clip en círculos o en muchos otros patrones. Este puede ser un bonito efecto para títulos, periódicos giratorios u otros usos creativos. Para utilizar una rotación animada, ajuste la configuración "Fija" a cero y use únicamente la configuración que comienza por "Rotar".

Rotación simple

Cada clip tiene una opción de Rotar, que rotará el clip sin que haga falta añadir un efecto al clip. Esto se puede modificar en la pantalla de Propiedades del Clip, o haciendo click con el botón derecho en un clip y eligiendo el menú Rotar.

[Anterior](#)

Efecto de recorte

[Inicio](#)[Siguiente](#)

Editor de Título

Editor de Título

[Anterior](#)[Siguiete](#)

Editor de Título

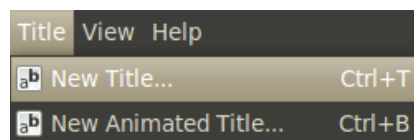
Como muchos editores de video, OpenShot tiene incluido un editor de títulos. Tiene algunas funciones básicas para ayudarte a crear títulos para tu proyecto de video. Estas son las características del sistema de títulos:

1. Muchas plantillas (incluyendo una plantilla de color sólido)
2. Edición sencilla de texto (título, subtítulo)
3. Cambio de fuente y color (incluyendo el canal alfa)
4. Cambio del color de fondo (incluyendo el canal alfa)
5. Utiliza el formato de imagen SVG (basado en gráficos vectoriales)
6. Añade los títulos a la sección Archivos del proyecto
7. Integración con Inkscape (como editor avanzado)

Sin embargo, si el editor básico no le resulta bastante potente, puede importar y usar como título cualquier archivo de imagen SVG. El canal alfa (transparencia) será respetado, lo que significa que los títulos pueden ser superpuestos sobre otras pistas y el vídeo se mostrará a través de las partes transparentes.

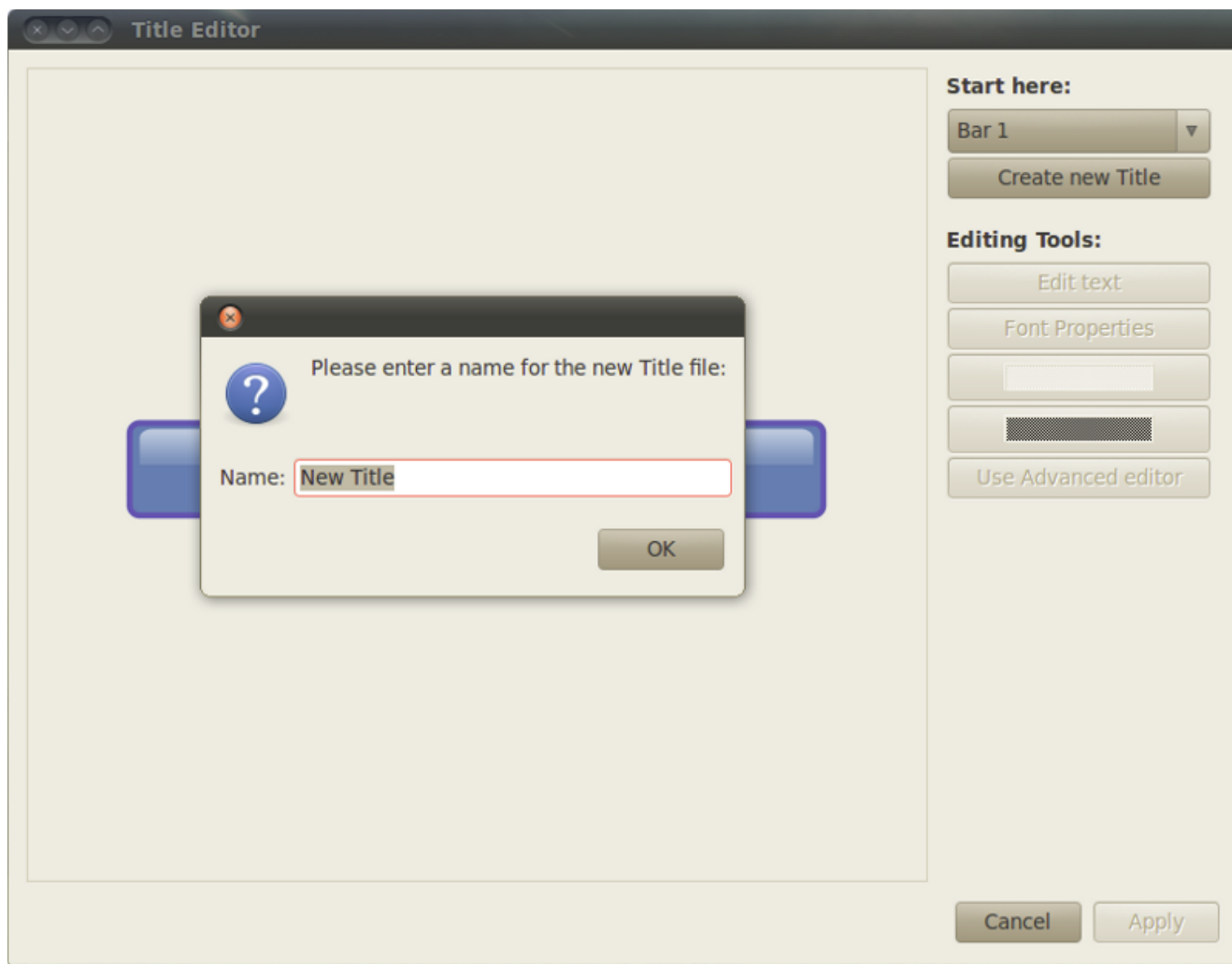
Lanzar el editor de títulos

Para añadir un nuevo título, haga clic en la opción de menú Título > Nuevo título.... Esto iniciará el Editor de títulos.



Crear un nuevo archivo de título

Una vez lanzado el editor de títulos, debe seleccionar una plantilla y hacer clic en el botón Crear nuevo título. Esto hará una copia de la plantilla de título SVG y la añadirá a sus Archivos del proyecto. Introduzca el nombre del archivo, pues será grabado en su disco duro.



Ventana del editor de títulos

El diálogo de título le permite elegir una plantilla, editar el texto, cambiar los colores y crear sus propios títulos para su proyecto de vídeo. Cuando haya terminado de editar su título, haga clic en el botón Apply.

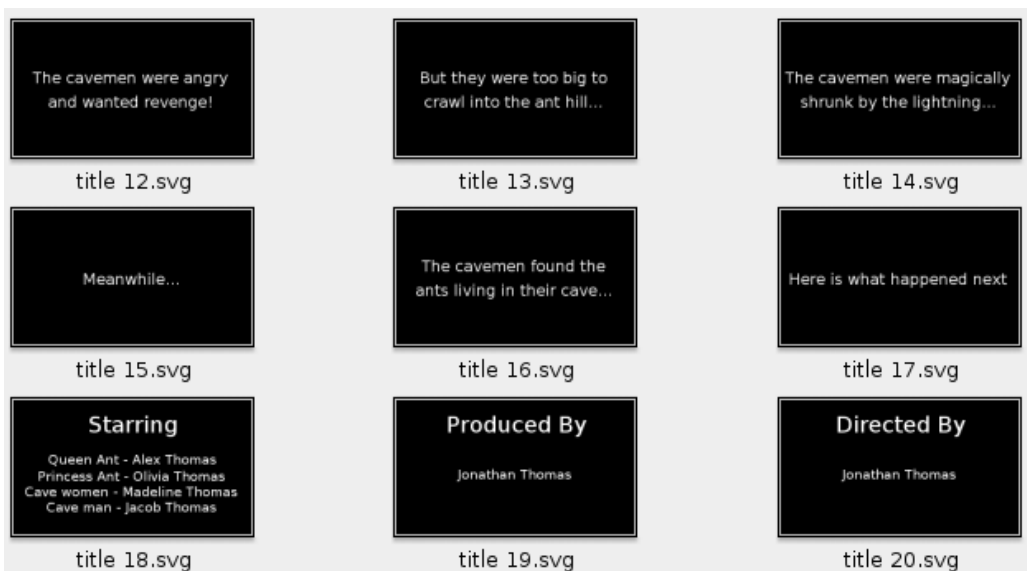


Id	Componente	Descripción
1	Elegir plantilla	Elegir una plantilla de archivo SVG para usarla como título.
2	Botón crear título	Haga clic en este botón para crear una copia de la plantilla SVG.
3	Editar el texto	Lanzar la ventana de edición de texto
4	Cambiar la fuente	Cambiar el tamaño y familia de la fuente.
5	Color de fuente	Cambiar el color de la fuente y el nivel alfa (transparencia).
6	Color del fondo	Cambiar el color del fondo y el nivel alfa (transparencia).
7	Editor avanzado	Editar este título SVG en Inkscape.
8	Previsualización del título	Previsualiza su título tras cada edición, cambio de color o de fuente.

Títulos emergentes / créditos

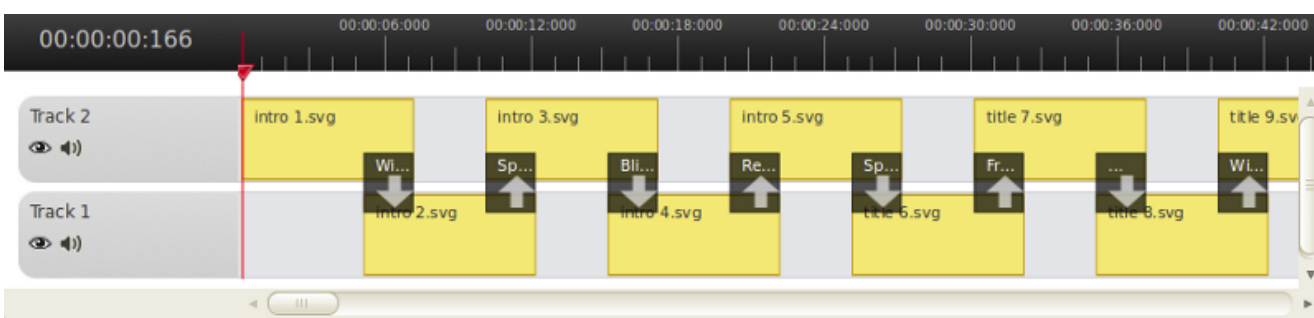
Para crear el efecto de títulos en marquesina, necesita recortar su secuencia de título en varios títulos con diferentes tamaños de pantalla.

Cree la imagen para cada título



Coloque cada título en la línea de tiempo

Añade cada imagen de título de tus créditos deslizantes a tu línea de tiempo, define la longitud de cada imagen a 7 segundos, y luego aplica un desfase (offset) entre las dos pistas. Esto puede ser hecho rápidamente con la característica Añadir a la Línea de Tiempo.



Anime cada título

Haga clic con el botón derecho en cada clip de título y elija Animar > De abajo a arriba. De esta forma se creará la ilusión de que todos sus títulos de crédito se desplazan de abajo a arriba en una secuencia continua, sin saltos.

Asegúrese de solapar los títulos (como se muestra en la ilustración) de manera que no haya huecos entre los títulos.

[Anterior](#)

Efecto de rotacion

[Inicio](#)

[Siguiente](#)

Editor de Títulos Animados

Editor de Títulos Animados

[Anterior](#)[Siguiente](#)

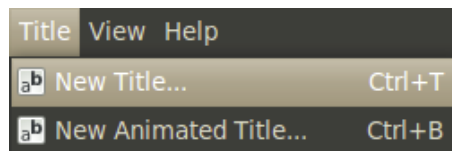
Editor de Títulos Animados

Los títulos animados 3D son tan fáciles de crear como los títulos basados en imágenes sencillas. El sistema de título animado tiene las siguientes características:

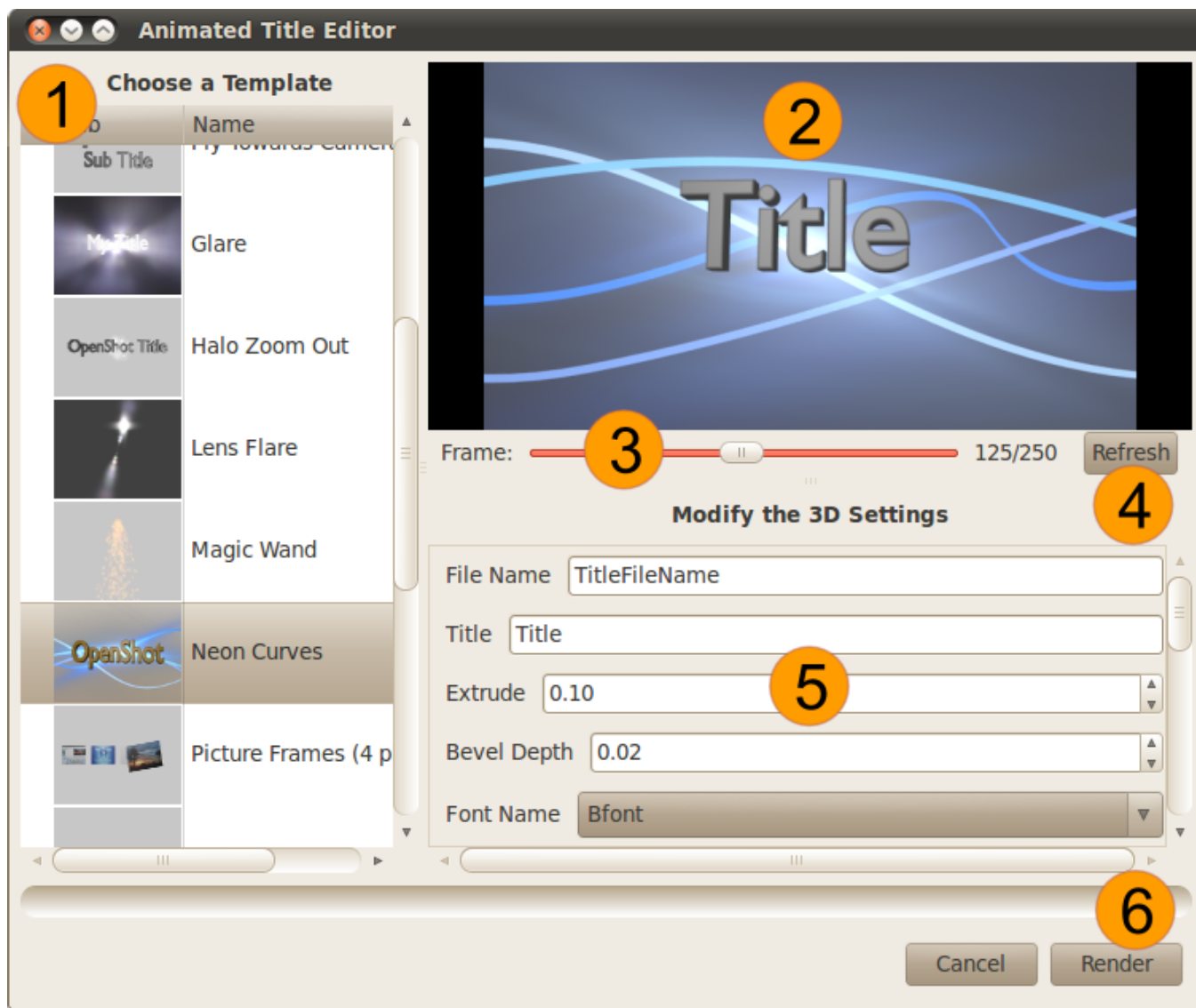
1. Muchas plantillas
2. Edición sencilla de texto (título, subtítulo)
3. Cambiar fuente y color
4. Fondos Transparentes
5. Produce una secuencia de imágenes PNG (con canal alfa)
6. Añade los títulos a la sección Archivos del proyecto
7. Integración con Blender (un programa de animación 3D)

Iniciar el Editor de Títulos Animados

Para añadir un nuevo título, haga clic en la opción de menú Título > Nuevo título animado.... Se abrirá el Editor de títulos animados. Asegúrese de configurar el ajuste «Ejecutable de Blender» en el diálogo de preferencias a la ruta de Blender (se requiere la versión 2.5 o superior).



Crear un Título Animado Nuevo



Id	Componente	Descripción
1	Elegir plantilla	Seleccionar una plantilla para usar como título
2	Ventana de previsualización	Previsualizar cualquier fotograma en la animación
3	Selector de fotogramas	Elegir cualquier fotograma para previsualizar en la animación.
4	Actualizar	Refrescar la ventana de previsualización, para aplicar los cambios nuevos.
5	Editar configuraciones	Editar los diversos ajustes de la animación, incluyendo el título, fuente, color, etc...
6	Renderizar	Generar una secuencia de imágenes con el título animado, y añadirlo a la sección Ficheros del Proyecto

[Anterior](#)

Editor de Título

[Inicio](#)
[Siguiente](#)

Transiciones

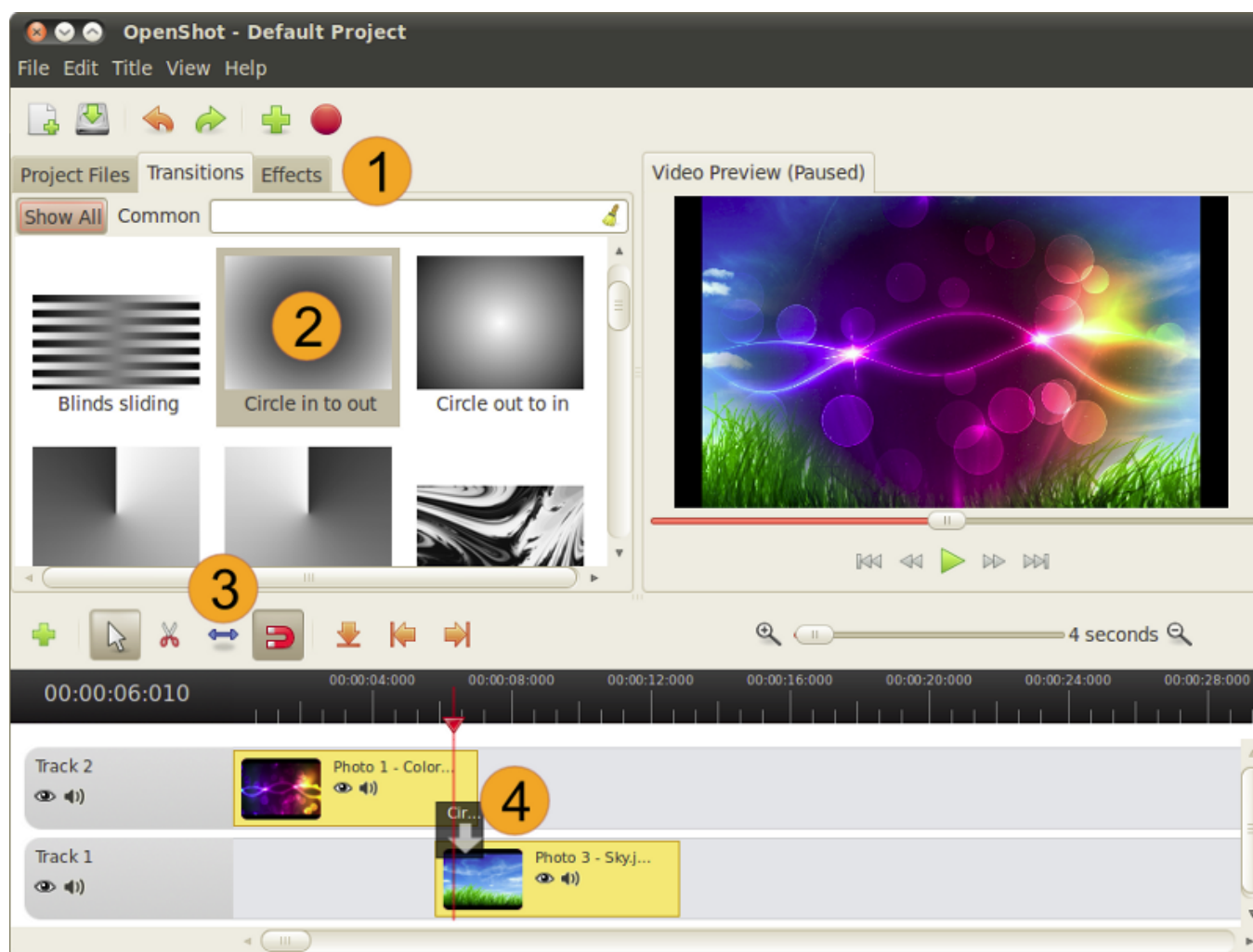
Transiciones

[Anterior](#)
[Siguiente](#)

Transiciones

Las transiciones se utilizan para pasar gradualmente de un clip a otro. Hay muchas transiciones disponibles en OpenShot. Es fácil arrastrarlas y soltarlas en la línea de tiempo y pueden añadir un montón de diversión a un proyecto de vídeo.

Pantalla de transiciones



Id	Componente	Descripción
1	Pestaña de transiciones	Esta es la pestaña de transiciones. Contiene una lista de todas las transiciones disponibles en OpenShot.
2	Lista de transiciones	Esta es la lista de transiciones. Seleccione una transición y arrástrela y suéltela en la línea de tiempo.
3	Herramienta Redimensionar	Puede usar la herramienta de redimensionar para redimensionar una transición.
4	Una transición en la línea de tiempo	Una vez que ha soltado una transición en la línea de tiempo, puede moverla y redimensionarla como con cualquier otro clip. La transición se encabala entre las pistas y se mezcla entre las dos pistas.

Añadir una transición

Para añadir una transición, active la pestaña de Transiciones, y seleccione una transición haciendo clic en ella. Arrastre y suelte la transición sobre la línea de tiempo. Se acomodará entre las dos pistas.

Mover una transición

Para mover una transición, active el modo Seleccionar en la barra de herramientas de la línea de tiempo, y arrástrela a una nueva posición.

Redimensionar una transición

Para redimensionar una transición, active el modo Redimensionar en la barra de herramientas de la línea de tiempo, y arrastre el extremo izquierdo o derecho a un nuevo tamaño.

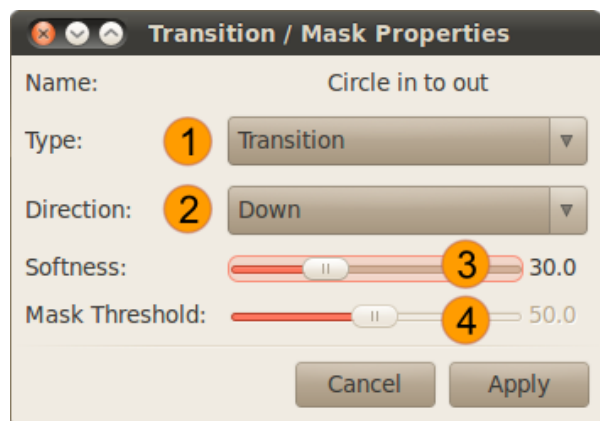
Cambio de dirección.

Debido a que las transiciones se mezclan entre 2 pistas, es importante saber en qué dirección se produce la mezcla. En la transición, hay una flecha indica la dirección, de arriba abajo o de abajo hacia arriba. En general, la transición debería ir del primer clip al siguiente según su posición en la línea de tiempo.

Para cambiar la dirección de una transición, haga clic derecho en una transición, y elija Cambiar dirección.

Propiedades de la transición

Al igual que un clip, una transición tiene una ventana de propiedades. Para iniciar la ventana de propiedades de una transición o de una máscara, haga clic derecho sobre el elemento y elija Propiedades. Para guardar los cambios, haga clic en Aplicar.



Id	Componente	Descripción
1	Tipo	Máscara o transición
2	Dirección	La dirección de la transición o la máscara. <i>Arriba</i> produce una mezcla desde el clip inferior al clip superior. Y <i>Abajo</i> mezcla desde el clip superior hacia el clip subyacente.
3	Suavidad	La suavidad de la transición. Cuanto mayor sea el número, mayor será la duración, cuanto menor sea el número más breve será la duración de la transición.
4	Máscara de Umbral	El umbral de la máscara es la cantidad de grises a utilizar para la máscara. Cuanto mayor sea el número, mayor cantidad de máscara se aplica; cuanto menor sea el número, menos se utiliza. Experimente para encontrar el umbral adecuado para una máscara.

Convertir en máscara

Una máscara es muy similar a una transición, salvo que una máscara es estática. No cambia gradualmente de un clip al siguiente. En su lugar, se mezclan las 2 pistas en un momento predeterminado. Una máscara puede ser utilizada para mostrar sólo una pequeña sección de un clip, para mostrar un borde alrededor de un clip, para bloquear algo de un clip. Para experimentar con una máscara, simplemente convierta una transición a máscara y vea qué ocurre.

Para convertir una transición a una máscara, haga clic derecho en la transición, y elija Convertir en máscara.

Crear una nueva Transición / Máscara

Las transiciones no son más que imágenes en escala de gris. Se pueden crear en cualquier programa gráfico. Para añadir una transición o máscara personalizada, seleccione Archivo > Importar nueva transición, y selecciona un archivo de imagen PNG en escala de grises desde su disco duro. Esta imagen se mostrará en la pestaña Transiciones. Esta transición se ubicará en la carpeta /home/USER/.openshot/.

Eliminar una transición

Para eliminar una transición, haga clic derecho en una transición en la línea de tiempo y elija Eliminar.



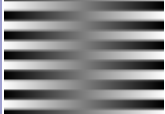
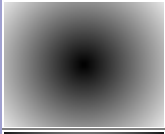
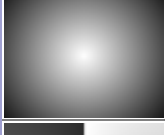



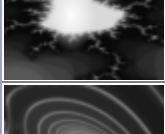
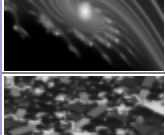
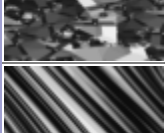

[Anterior](#)


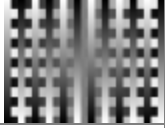






Editor de Títulos Animados




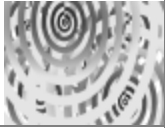




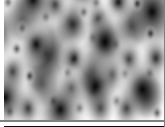





[Inicio](#)[Siguiete](#)

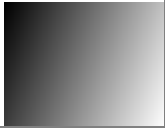
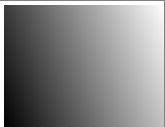
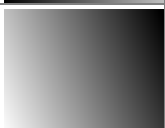
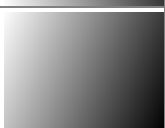
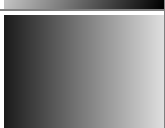


Lista de transiciones

Lista de transiciones[Anterior](#)[Siguiete](#)***Lista de transiciones***

	Persianas de dentro a fuera
	Persianas grandes de dentro a fuera
	Cierre de persianas
	Círculo desde dentro hacia afuera
	Círculo de fuera a dentro
	Reloj de izquierda a derecha
	Reloj de derecha a izquierda
	Fractal 1
	Fractal 2
	Fractal 3
	Fractal 4
	Fractal 5

	Fractal 6
	Fractal 7
	Fractal 8
	Emerger 1
	Emerger 2
	Emerger 3
	Reloj de arena 1
	Reloj de arena 2
	Reloj de arena 3
	Reloj de arena 4
	Montañas
	Openshot logo
	Puzzle 7 por 7
	Rectángulo de adentro hacia fuera

	Rectángulo de afuera hacia adentro
	Arena
	Esfera
	espiral abstracta 1
	Espiral abstracta 2
	Espiral grande
	Espiral media
	Espiral pequeña
	Lunares
	Estrella 1
	Estrella 2
	Persianas verticales de dentro a fuera
	Persianas verticales grandes de dentro a fuera
	Limpiar de abajo arriba

	Transición en diagonal 1
	Transición en diagonal 2
	Transición en diagonal 3
	Transición en diagonal 4
	Limpiar de izquierda a derecha
	Limpiar de derecha a izquierda
	Limpiar de arriba abajo

[Anterior](#)

Transiciones

[Inicio](#)[Siguiete](#)

Efectos

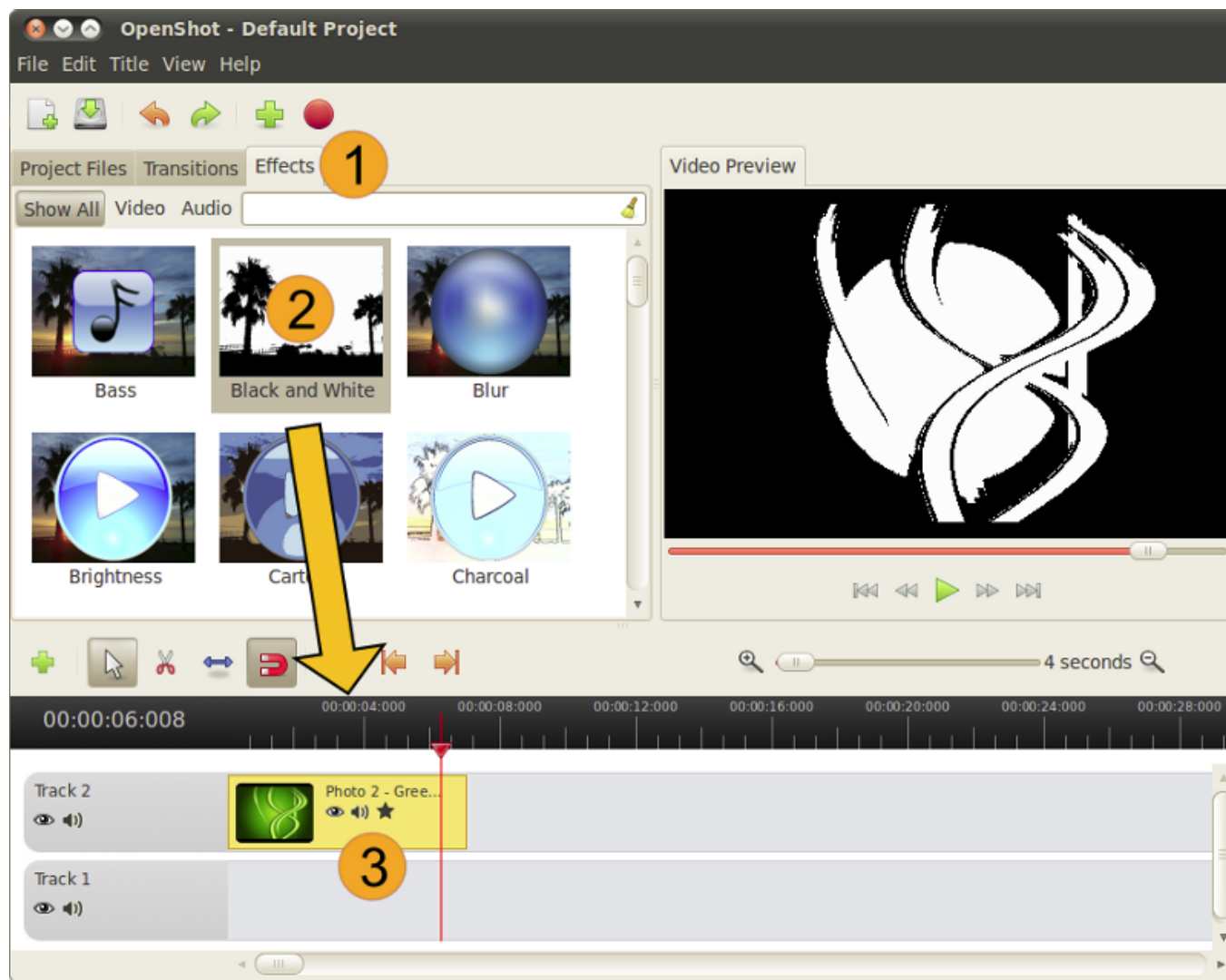
Efectos

[Anterior](#)[Siguiente](#)**Efectos**

OpenShot dispone de más de 40 efectos diseñados para manipular el vídeo o el audio de un clip. Ajustar el tono de un color, brillo y gamma, todo ello puede hacerse con los efectos. Así como efectos más exóticos como distorsión, onda, película antigua, pantalla verde (también conocida como Chroma Key) y efectos de audio.

Agregar un efecto

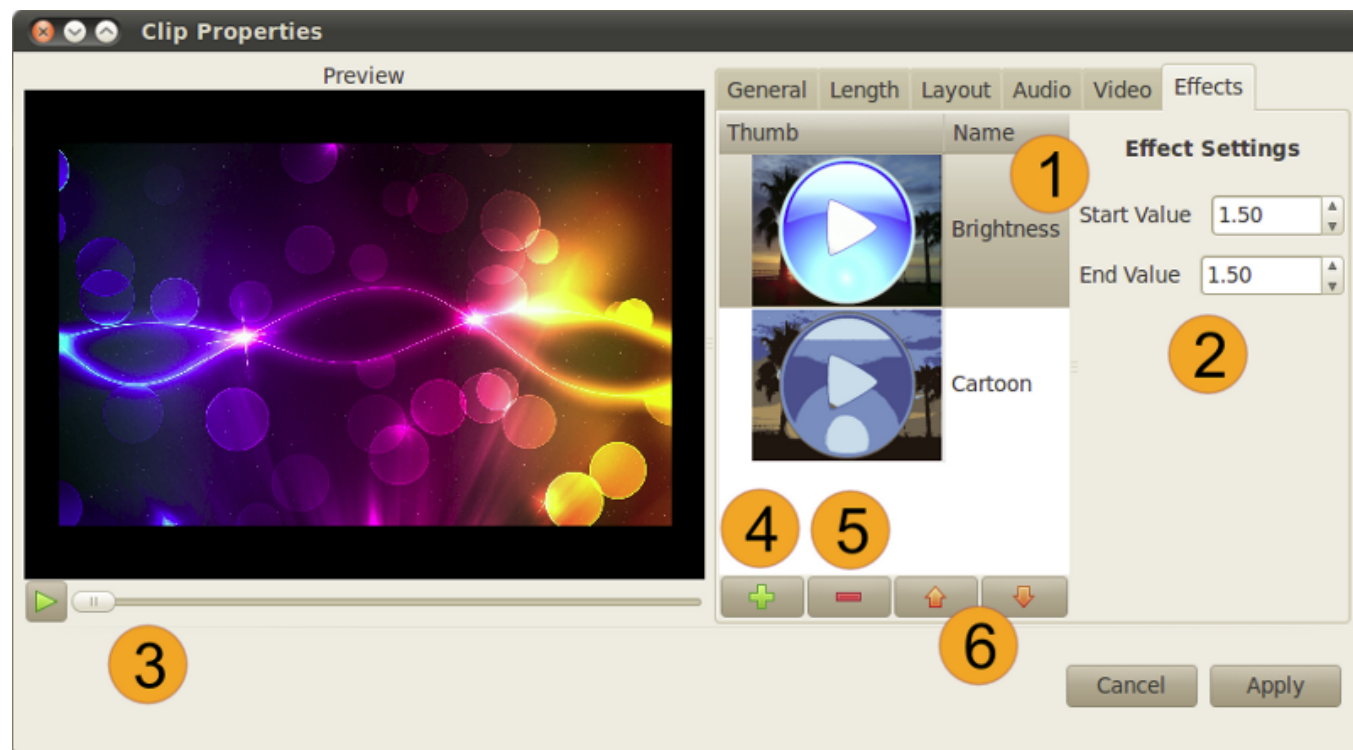
Para agregar un efecto, cambie a la pestaña Efectos, seleccione un efecto de la lista, y arrastre el efecto a un clip en la línea de tiempo.



Id	Componente	Descripción
1	Pestaña de efectos.	Esta pestaña contiene la lista de efectos. La lista de efectos puede ser filtrada con los botones "Todos los Efectos", "Vídeo", o "Audio". Puedes también, escribir las primeras letras del nombre del efecto, y se mostrará una lista filtrada de efectos.
2	Lista de efectos	La lista de efectos contiene todos los efectos disponibles en OpenShot. Se puede filtrar la lista con los botones sobre esta lista.
3	Clip	Arrastra el efecto seleccionado a un clip. Usa las Propiedades del Clip para ajustar la configuración del efecto. También puedes hacer doble click en el icono del efecto, que se mostrará en todos los clips que tienen efectos y lanzará la pantalla de propiedades del clip.

Ajustar la configuración del efecto

Para ajustar la configuración de un efecto, haga clic derecho en un clip y elija Propiedades. Vaya a la pestaña Efectos y podrá ver una lista de todos los efectos que se han aplicado al clip actual.



Id	Componente	Descripción
1	Lista de efectos	Lista de los efectos que pertenecen al clip seleccionado.
2	Configuración de Efectos	Una lista de ajustes para el efecto seleccionado. Haga clic en un efecto para cargar la lista de ajustes. Puede cambiar los valores de estos parámetros, utilice el botón de Reproducir guibutton> para previsualizar el efecto.
3	Botones de vista previa	Utilice el botón Reproducir y el control deslizante para previsualizar los efectos antes de hacer clic en Aplicar.
4	Añadir Efecto	Este botón inicia la ventana Añadir Efecto. Seleccione un efecto para agregar y haga clic en Añadir efecto.
5	Quitar efecto	Este botón borra el efecto seleccionado (si lo hubiere)
6	Mover efecto	Los efectos se aplican de arriba a abajo. Utilice estos botones para organizar el orden de los efectos. Utilice el botón Reproducir para previsualizar los cambios.

[Anterior](#)

Lista de transiciones

[Inicio](#)

[Siguiente](#)

Lista de efectos

Lista de efectos[Anterior](#)[Siguiente](#)**Lista de efectos**

	Bajos - Ajusta el sonido o tono bajo.
	Blanco y negro - Ajusta el color de la imagen a blanco y negro según un umbral.
	Desenfoque - Desenfoca la imagen de manera similar a una cámara desenfocada.
	Brillo - Ajusta el brillo de la imagen.
	Cartoon - Transforma la imagen en dibujos animados, utilizando una clase de detección de bordes.
	Carboncillo - Filtra la imagen para darle aspecto de haber sido dibujada con carboncillo.
	Chroma Hold - Muestra un único color, convirtiendo a escala de grises el resto de la imagen.
	Chroma Key - Hacer transparente un único color. También conocido como pantalla verde o pantalla azul.
	Distancia de color - Calcula la distancia entre el color seleccionado y el píxel actual y utiliza este valor como nuevo valor de píxel.
	Contraste - Ajusta el contraste de la imagen original.
	Desentrelazar - Convierte vídeo entrelazado en no entrelazado.
	Distorsionar - Distorsiona la imagen original de forma similar al plasma.

	Eco – Añadir un eco.
	Edgeglow – Encuentra y hace resplandecer los bordes de los objetos.
	Congelar – Congelar el fotograma de un video.
	Gamma – Ajusta los valores de gamma o luminancia de la imagen.
	Resplandor – Añade un efecto de resplandor a la imagen.
	Escala de grises – Convierte una imagen a escala de grises.
	Tono – Modifica el tono de todos los colores de la imagen.
	Invertir – Convierte los colores de la imagen a sus opuestos o complementarios.
	Espejo – Divide la imagen y la replica como en un espejo. Pueden usarse espejos verticales, horizontales y diagonales.
	Nosync – Ajusta la imagen arriba y abajo, con la porción que excede la pantalla apareciendo en el lado contrario.
	Polvo antiguo – Añade aleatoriamente pequeñas motas de polvo a la imagen.
	Película antigua – Ajusta el brillo y gamma de forma aleatoria para crear la ilusión de una película antigua.
	Granulado Antiguo – Añade interferencias y granulado a la imagen.
	Lineas Antiguas – Añade líneas verticales al azar a la imagen.

	Sobresaturar – Sobresatura el color de la imagen, como en las películas antiguas en Technicolor.
	Phaser – Añade una serie de picos y valles al audio, creando un efecto de barrido.
	Pixelar – Aumenta el tamaño de los píxeles para desdibujar la imagen.
	Eliminar Azul – Suprime el color azul de la imagen.
	Eliminar Verde – Suprime el color verde de la imagen.
	Eliminar Rojo – Suprime el color rojo de la imagen.
	Rotar – Rota una imagen de manera estática o animada.
	Saturación – Ajusta la saturación o intensidad de la imagen.
	Sepia – Ajusta el color de la imagen para emular una película en blanco y negro a la que se ha añadido un pigmento sepia.
	Sobel – Detecta y resalta los bordes de los objetos.
	Umbral – Reduce y mezcla los colores de la imagen según un umbral.
	Treble – Ajusta el sonido o tono agudo.
	Balance de blancos – Ajusta el balance de blancos y la temperatura del color.

[Anterior](#)
Efectos

[Inicio](#)

[Siguiente](#)
Exportar Vídeo

Exportar Vídeo

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Exportar Vídeo

Una vez que haya terminado un proyecto, querrá exportarlo al formato adecuado, según sus necesidades. OpenShot tiene muchos formatos predefinidos para simplificar este proceso. Hay dos modos de exportar un vídeo en OpenShot, modo simple y modo avanzado.

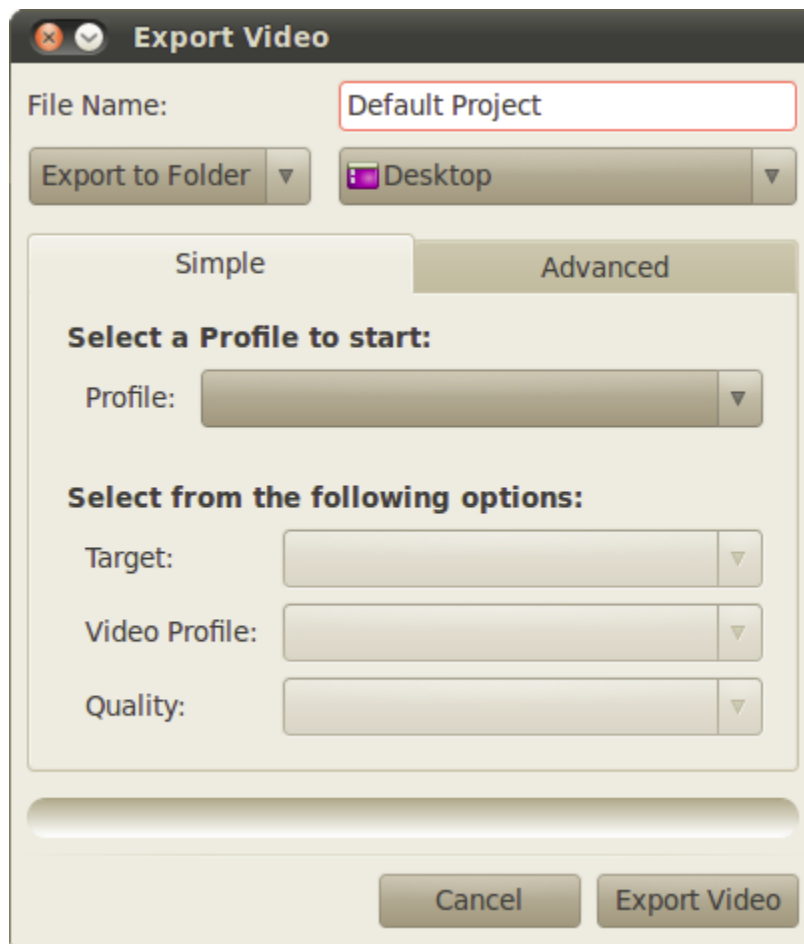
Ambos modos comparten un espacio común en la parte superior de la pantalla, Opciones generales. Introduzca un nombre para su archivo de vídeo (sin extensión) y elija una carpeta para la exportación.

Lanzar la ventana de exportación

Para iniciar la ventana de exportación, haga clic en el icono Exportar vídeo en la barra de herramientas en la parte superior de la ventana principal, o elija Archivo > Exportar vídeo.

Modo Sencillo

OpenShot tiene muchos formatos predefinidos de exportación, que cubren los supuestos de exportación más comunes. Seleccione un Tipo de proyecto, como DVD o Web, y luego elija Objetivo, Perfil de vídeo, y Calidad. Si selecciona Todos los formatos, le dará una lista de todos los formatos comunes, y le permitirá elegir el que desee.



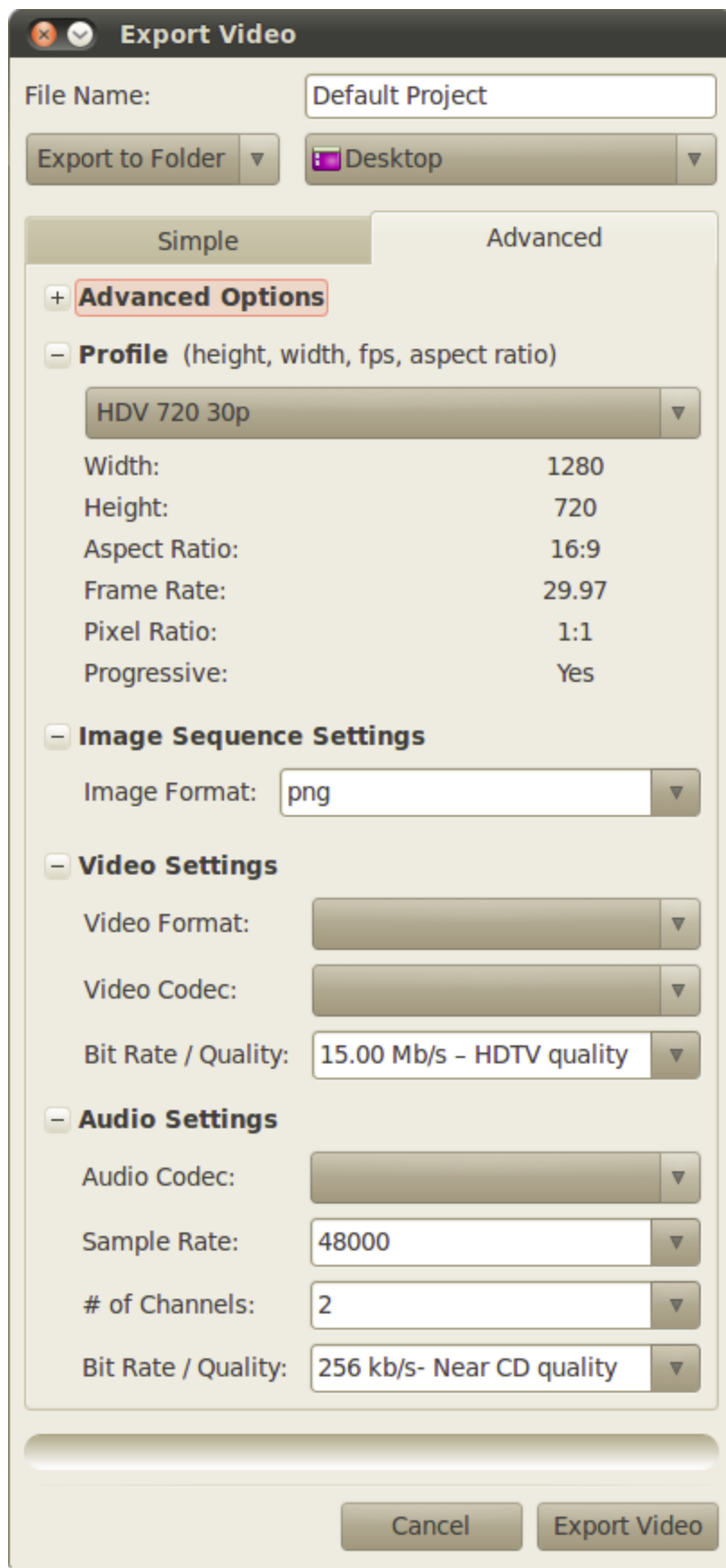
Subir a la Web

Elige la opción de Subir a Web en la parte superior de esta pantalla para escoger entre Youtube y Vimeo. Estos son dos sitios muy comunes para compartir vídeos. Esto definirá automáticamente la configuración de exportación para que sea compatible con la web seleccionada y lanzará la pantalla de Subir Vídeo una vez el vídeo haya sido creado.

Modo avanzado

Las opciones avanzadas sólo deberían ser utilizados por alguien familiarizado con FFmpeg, ya que es muy fácil crear combinaciones no válidas de codecs, formatos y tasas de bits. Sin embargo, si usted está familiarizado con estos ajustes, puede utilizar cualquier formato/codec/tasa de bits soportado por FFmpeg, lo cual abre docenas y docenas de formatos adicionales que pueden ser utilizados durante el proceso de exportación. También puede exportar el vídeo como una secuencia de imágenes, que puede ser útil si tiene previsto importar este vídeo en un programa que requiere secuencias de imágenes, como Blender.

Además, si primero selecciona valores en el Modo simple y luego cambia al Modo avanzado los ajustes del modo simple serán recordados y aparecerán preseleccionados.

[Anterior](#)

Lista de efectos

[Inicio](#)[Siguiente](#)

Subir vídeo

Subir vídeo

[Anterior](#)

[Siguiente](#)

Subir vídeo

Si quieres subir un vídeo directamente a Youtube o Vimeo, elige Archivo > Subir Vídeo. Además, en la pantalla Exportar Vídeo, puedes escoger Subir a Web, que primero exportará tu proyecto en el formato correcto y luego mostrará la pantalla para subir el archivo.

Id	Componente	Descripción
1	Archivo de vídeo	Escoge un archivo de vídeo para subir a Youtube. Asegúrate primero, de que tiene un formato compatible con Youtube, o puede que no funcione correctamente. Si usas primero la pantalla de Exportar Vídeo, puedes utilizar Subir a Web, que autom
2	Subir A	Elige los sitios web de vídeo a los que quieres subir el vídeo
3	Título	Introduce un título para el vídeo

4	Descripción	Introduce una descripción para el vídeo
5	Credenciales	Introduce el nombre de usuario y contraseña para la web de vídeo

[Anterior](#)

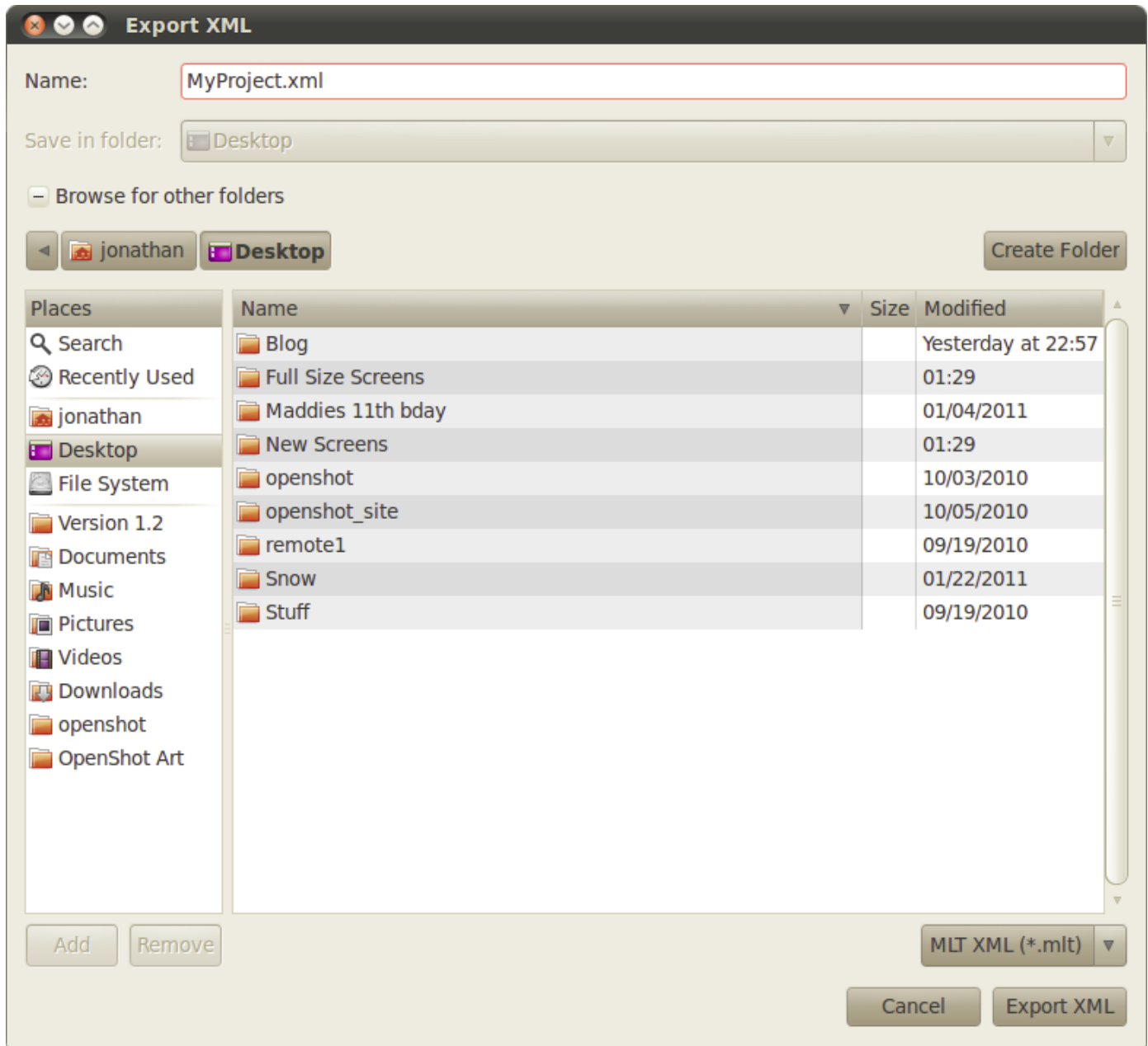
Exportar Vídeo

[Inicio](#)[Siguiente](#)

Exportar a XML

Exportar a XML[Anterior](#)[Siguiente](#)**Exportar a XML**

Exportar tu proyecto en un formato XML potente y flexible, llamado XML MLT. Este archivo XML puede ser usado en *Kdenlive* y la línea de comando *melt*

[Anterior](#)[Subir vídeo](#)[Inicio](#)[Siguiente](#)[Tipos de proyecto / Perfiles](#)

Tipos de proyecto / Perfiles

[Anterior](#)
[Siguiente](#)

Tipos de proyecto / Perfiles

Todo proyecto en OpenShot debe tener un tipo de proyecto (también conocido como perfil). Un perfil determina las siguientes opciones de reproducción y exportación para el proyecto de video: *fotogramas por segundo, altura y anchura, relación de aspecto y de pixel.*

Este es un perfil de ejemplo para ATSC 1080i 60Hz:

Descripción	ATSC 1080i 60Hz	El nombre del perfil como aparecerá en Openshot.
frame_rate_num	30000	Numerador de la relación de fotogramas.
frame_rate_den	1001	Denominador de la relación de fotogramas.
anchura	1920	Ancho del video.
altura	1080	Altura del vídeo
progresivo	0	0 = Entrelazado, 1 = Progresivo
sample_aspect_num	1	Numerador de la relación de pixel.
sample_aspect_den	1	Denominador de la relación de pixel.
display_aspect_num	16	Numerador de la relación de aspecto de la pantalla
display_aspect_den	9	Denominador de la relación de aspecto de la pantalla

OpenShot dispone de más de 40 perfiles predefinidos / tipos de proyecto disponibles. No obstante, si no encuentra un perfil que funcione para su proyecto, también puede crear uno propio. Puede gestionar la lista de perfiles con la pestaña Editar > Preferencias > Perfiles .

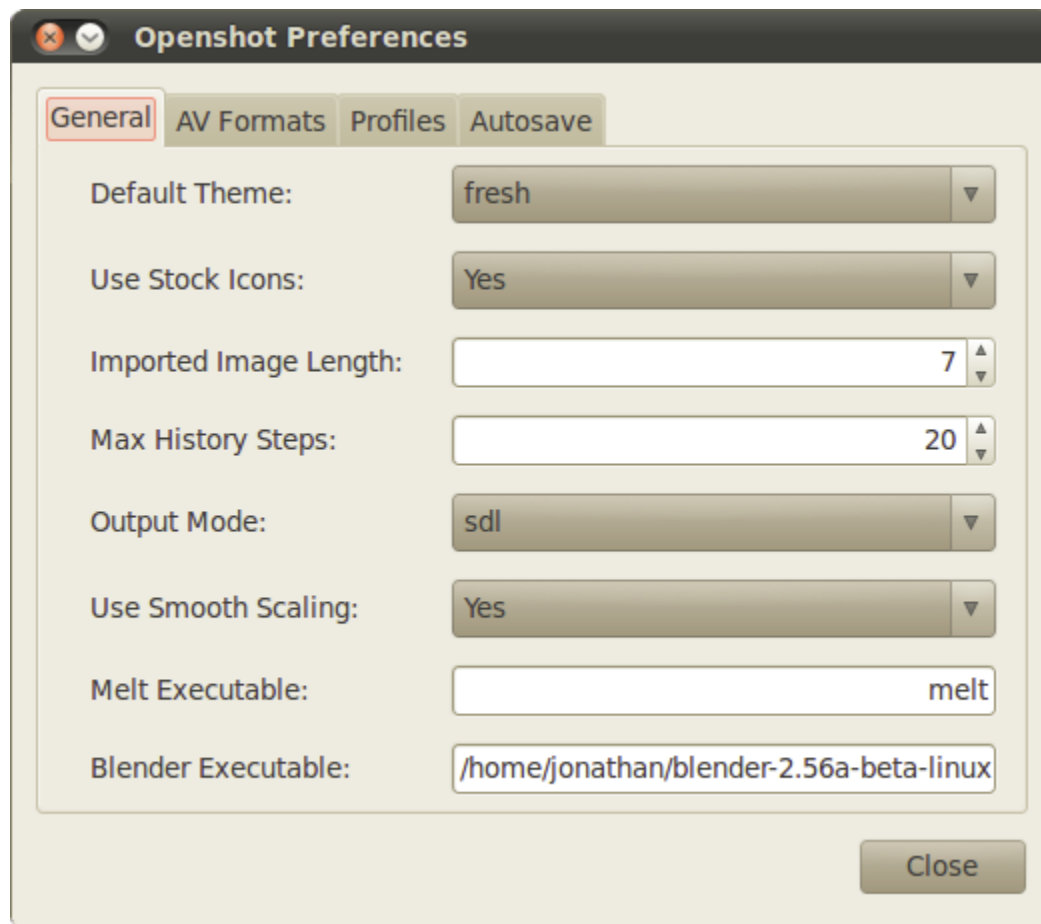
[Anterior](#)
[Exportar a XML](#)
[Inicio](#)
[Siguiente](#)
[Preferencias](#)

Preferencias

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Preferencias

Para configurar OpenShot, elija Editar >Preferencias. El diálogo Preferencias puede ajustar la duración predeterminada de las imágenes, el tema por defecto así como el tipo de proyecto / perfil predeterminados. Configurar estos valores puede ahorrarle un tiempo valioso cada vez que inicie un nuevo proyecto.

[Anterior](#)

Tipos de proyecto / Perfiles

[Inicio](#)[Siguiente](#)

Dependencias

Dependencias

[Anterior](#)[Siguiete](#)

Dependencias

OpenShot está programado en Python, pero tiene algunas dependencias, algunas opcionales y otras requeridas. Si estás intentando instalar OpenShot manualmente o crear un paquete de instalación para OpenShot, esta sección es para ti.

Id	Nombre	Nombre de Paquete Debian	Notas
1	Python	python	Este es el lenguaje de programación principal de OpenShot. Se requiere Python 2.5+
2	GTK+ & Python Bindings	python-gtk2	OpenShot usa GTK+, y necesita las Python bindings para GTK
3	MLT (Media Lovin' Toolkit)	libmlt2, libmlt-data, libmlt++3, melt	MLT es un framework de código abierto, diseñado y mantenido para la difusión de televisión. Esto tiene muchas dependencias adicionales que no están listadas aquí. Esta biblioteca se usa para crear, editar y reproducir vídeos.
4	Python Bindings para MLT	python-mlt2	Estas son las Python bindings para MLT, que son requeridas para utilizar MLT desde el lenguaje de programación Python
5	Python Bindings para GooCanvas	python-pygoocanvas	GooCanvas se usa para pintar y animar la línea de tiempo. Se requieren las "Python bindings" para usar esta biblioteca.
6	Efectos de Vídeo Frei0r	frei0r-plugins	<i>(Opcional)</i> Esta biblioteca se usa para añadir efectos de vídeo adicionales a OpenShot
7	Biblioteca Estándar FreeDesktop.org	python-xdg	XDG se utiliza para cargar iconos, definir tipos MIME, y otras características de integración con el escritorio.
8	Biblioteca de Audio Sox	sox	Navaja suiza de procesamiento de audio, utilizado en los efectos de sonido.
9	Simple DirectMedia Layer	libsdl1.2debian, libsdl1.2debian-pulseaudio	SDL se usa para mostrar la ventana de previsualización para vídeo y para reproducir audio
10	Biblioteca de Gráficos Vectoriales Escalables	librsvg2-common	La biblioteca SVG es requerida para procesar y mostrar imágenes SVG
11	Biblioteca de Imágenes de Python	python-imaging	PIL se utiliza para calcular la información del tamaño de la imagen. Se utiliza principalmente para los <i>títulos animados emphasis> en pantalla</i> .
12	Biblioteca de Formato de Archivo FFmpeg	libavformat52 o libavformat-extra-52 o libavformat-unstripped-52	Esto proporciona a MLT la habilidad para entender diferentes codecs de vídeo y audio. Hay muchas versiones diferentes de libavformat, algunas están limitadas en codecs y otras incluyen montones de estos.
13	Configuración de Fuente	Configuración de Fuente	Fontconfig se usa para configurar la fuente y la librería de personalización. OpenShot utiliza el comando fc-list para obtener una lista de todas las fuentes instaladas en el equipo, para los <i>títulos animados emphasis> en pantalla</i>

[Anterior](#)

Preferencias

[Inicio](#)
[Siguiente](#)

 Sé un Desarrollador de
OpenShot

Sé un Desarrollador de OpenShot

[Anterior](#)[Siguiente](#)

Sé un Desarrollador de OpenShot

Si eres programador (o quieres convertirte en uno), y estás interesado en desarrollar nuevas características, arreglar fallos, mejorar la interfaz de usuario, o desarrollar nuevos temas para OpenShot, las siguientes secciones te explicarán los pasos y el proceso que debes seguir.

La Gran Foto

OpenShot es un programa en Python constituido por muchos ficheros de Python (.py), imágenes (.svg, .png), archivos XML (.xml), archivos XML GTK+ (.ui), y archivos de proyecto de Blender (.blend). Python es un lenguaje interpretado, esto quiere decir que ningún archivo debe ser compilado para ejecutar OpenShot. Si cambias alguno de los ficheros fuente, sólo necesitas cerrar y reabrir OpenShot para ver los cambios.

Obtener el Último Código Fuente

OpenShot aloja la última versión de su código fuente en LaunchPad.net, usando el sistema de control de versiones Bazaar.

1. Instala el sistema de control de versiones Bazaar. En Debian (o Ubuntu), puedes hacerlo escribiendo

```
$ sudo apt-get install bzip
```

2. Dile a Bazaar que cree una rama local para tu ordenador. Esto creará una carpeta */openshot/* en tu carpeta personal y descargará ahí el código fuente más actual. Por ejemplo: */home/USER/openshot*

```
$ bzip branch lp:openshot
```

3. Si la tienes una carpeta */openshot/*, sólo cambia tu directorio actual ahí, y ejecuta el siguiente comando para obtener la última versión:

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

```
$ bzip pull lp:openshot
```

4. Ahora deberías tener el código fuente más actual de OpenShot. Para cargar OpenShot desde esta carpeta, debes ejecutar los siguientes comandos. Recuerda, debes tener las dependencias para OpenShot ya instaladas, esto lo cubriremos en el siguiente apartado.

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

```
$ ./openshot or python openshot
```

5. Si has hecho cambios al código fuente de OpenShot, y quieres ver todo lo que has cambiado, ejecuta este comando:

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

```
$ bzip status
```

6. Si no estas contento con tus cambios locales y quieres revertirlos, ejecuta este comando:

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

```
$ bzip2 -d openshot.tar.bz2
```

Configura Tu Entorno

Una vez obtenido el último código fuente, el siguiente paso es instalar las dependencias requeridas. Recomendaría instalar OpenShot desde tu gestor de paquetes favorito (como Synaptic). Esto instalará una versión de OpenShot con todas las dependencias requeridas. Esto no tendrá conflictos con tu versión local del código fuente de OpenShot. Lo único es recordar que el comando `$ openshot` ejecutará la versión oficial de OpenShot y no la versión local. Así que, debes recordar ejecutar OpenShot con los siguientes comandos:

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

```
$ ./openshot or python openshot
```

Ahora que tienes el último código fuente y todas las dependencias, puedes usar un editor de texto (como gedit), o un completo IDE para Python como [Eclipse](#) o [Aptana](#) (con [Pydev](#)) para modificar el código fuente. La ventaja de utilizar un completo IDE para Python son las capacidades avanzadas de depurado. Está más allá del ámbito de este documento enseñarte cómo depurar Python con Eclipse o Aptana, pero hay montones de buenos tutoriales para ello online.

Corrigiendo Tu Primer Bug

Ahora que tienes una versión de OpenShot funcional, arreglar bugs y añadir nuevas características es fácil. Simplemente modifica los archivos y recarga OpenShot para ver tus cambios. Eso sí, no puedo decirte exactamente cómo corregir un bug, eso es cosa tuya. ¡Buena suerte!

Compartir tus cambios con el Equipo de OpenShot

Una vez hayas corregido tu primer bug o añadido una nueva y fantástica característica, el siguiente paso es compartirla con el Equipo de OpenShot, y asegurarnos de que los cambios van a la versión oficial de OpenShot. La forma más fácil para compartir tus cambios es crear un parche (patch o diff). Usa el siguiente comando para crear un parche (patch):

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

```
$ bzip2 -d openshot.tar.bz2
```

Esto creará un archivo llamado `mychanges.patch`, que debe contener todos los cambios de todos los archivos que has modificado. Por supuesto, si has creado nuevos archivos, debes comprimirlos en un archivo ZIP o TAR, e incluirlos con tu archivo `mychanges.patch`.

Lo siguiente es crear un [nuevo informe de fallo](#) en Launchpad (o encontrar un informe de fallo ya existente), y subir tu parche y archivos relacionados a dicho informe. ¡Ya está! El Equipo de OpenShot será notificado por e-mail y el parche será enviado. Puedes suscribirte al informe de fallos, y seguirlo, informándote de si hay preguntas o comentarios sobre tu parche.

Únete al Equipo de Desarrolladores de OpenShot en Launchpad

Si estás corrigiendo fallos o añadiendo nuevas características a OpenShot, por favor, considera [unirte a nuestro equipo](#) en Launchpad. Tenemos una lista de correo que te mantendrá al día de los informes de errores más nuevos y los planes relacionados con OpenShot.

Acerca de OpenShot

[Anterior](#)

Acerca de OpenShot

OpenShot fue creado por Jonathan Thomas (Jonathan.Oomph@gmail.com) en Agosto de 2008 con el objetivo de proporcionar un editor de vídeo estable, libre y de fácil utilización.

Equipo de desarrollo de OpenShot

Jonathan Thomas	Jonathan.Oomph@gmail.com
Andy Finch	we.rocked.in79@gmail.com
Olivier Girard	eolinwen@gmail.com
Maël Lavault	moimael@gmail.com
Ver la lista completa de desarrolladores:	https://launchpad.net/~openshot.developers/+members#active

Más Información

Para obtener más información sobre OpenShot, por favor, visita la [página web de OpenShot \(www.openshot.org\)](http://www.openshot.org) . Para informar sobre un fallo o hacer una sugerencia respecto a la aplicación o este manual, ve al [sitio de OpenShot en Launchpad](#). Para debatir sobre OpenShot con otros usuarios, visita nuestro foro: <http://OpenShotUsers.com/forum/> .

Copyright y Marca Comercial

Copyright (C) 2011 Jonathan Thomas. OpenShot(TM) es una marca registrada propiedad de Jonathan Thomas.

Licencia

Este programa se distribuye bajo los términos de la Licencia Pública General GNU tal como ha sido publicada por la Free Software Foundation, ya sea la versión 3 de la Licencia, o (a su elección) cualquier versión posterior. Una copia de esta licencia se puede encontrar en este [enlace](#) , o en el archivo COPYING incluido con el código fuente de este programa.

[Anterior](#)

Sé un Desarrollador de
OpenShot

[Inicio](#)