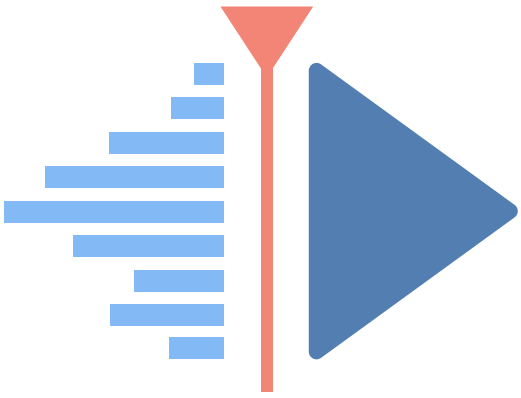
Короткий вступ до Kdenlive (застарілий)

Тепер ця документація є застарілою, будь ласка, зверніться замість неї до Підручника з Kdenlive. Цю документацію було створено на основі сторінки UserBase KDE Kdenlive/Manual/QuickStart/uk.

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Короткий вступ до Kdenlive (застарілий)

Зміст

1 Перші кроки 5
1.1 Створення проєкту . . . 5
1.2 Додавання кліпів . . . 6
1.3 Монтажний стіл . . . 8
1.3.1 Ефекти . . . 11
1.3.2 Музика . . . 14
1.4 Обробка . . . 15
1.5 Повний підручник . . . 16

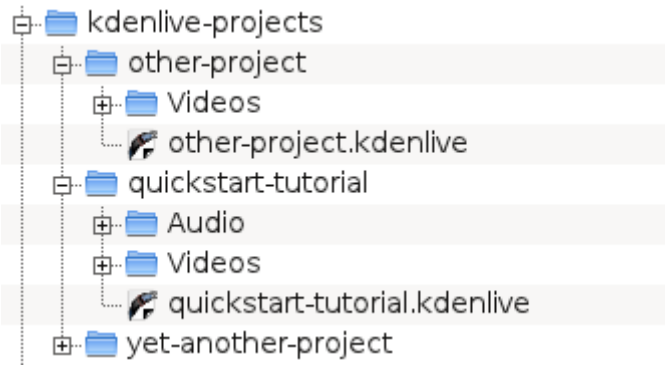
2 Подяки і ліцензування 17

Анотація

Розділ 1

Перші кроки

1.1 Створення проєкту



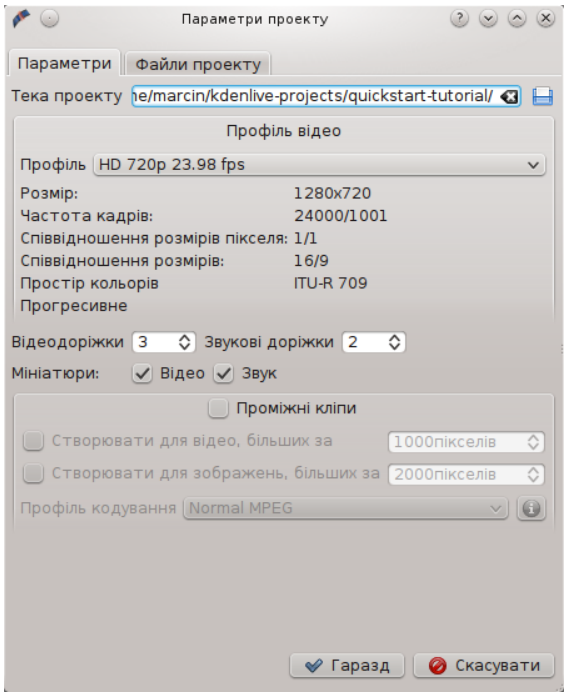
Ієрархія каталогів Kdenlive

Спочатку слід створити (порожню) теку для нашого нового проєкту. Назвемо цю теку qui ckstart-tutorial/ . Далі, нам потрібні будуть декілька зразків відеокліпів. Якщо у вас таких немає, ви можете скористатися нашими зразками: kdenlive-tutorial-videos-2011-avi.tar.bz2 (7 МБ)[1], які слід видобути, наприклад, до підтеки quickstart-tutorial/Videos/ у теці проєкту.

На наведеному зображенні показано пропоновану структуру каталогів: кожному проєкту відведено власний каталог, у якому відеофайли зберігаються у підкаталозі Videos, звукові файли — у підкаталозі Audio тощо. (докладніше про структуру)

(Надалі у цьому підручнику ми припускатимемо, що ви використовуєте надані зразки відео, але ви можете скористатися і власними відеофрагментами.)

[1] Якщо ви надаєте перевагу форматам Theora (вам не варто цього робити, оскільки використання відео Ogg зазвичай призводить до проблем), ви можете скористатися іншим архівом kdenlive-tutorial-videos-2011-ogv.tar.bz2.

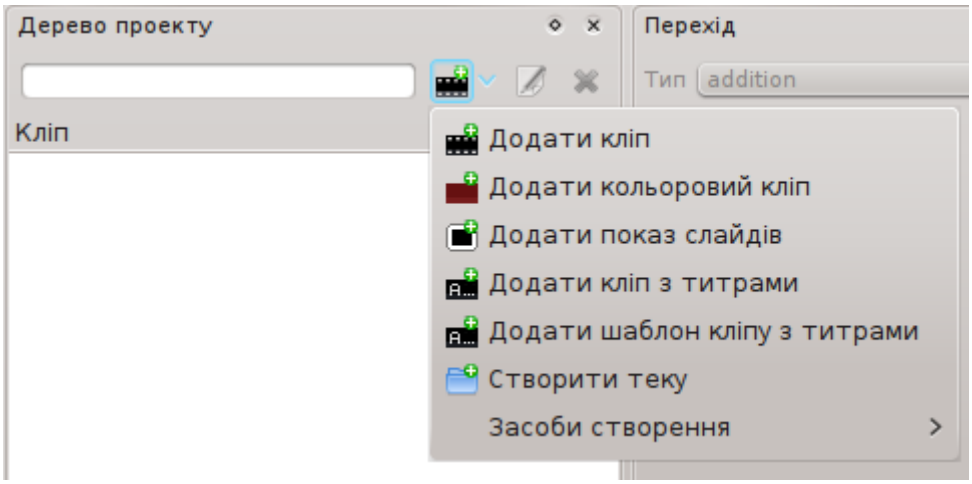


Діалогове вікно створення проєкту

Запустіть Kdenlive і створіть проєкт (пункт меню Файл → Створити).

Виберіть раніше створену теку проєкту (quickstart-tutorial/) і відповідний профіль проєкту. Згадані вище файли мають параметри 720p, 23,98 кадрів/с.[2] Якщо ви використовуєте власні файли і не можете визначити для них профіль, Kdenlive запропонує відповідний профіль під час додавання першого кліпу, отже ви можете не заповнювати поле профілю, залишивши у ньому типове значення.

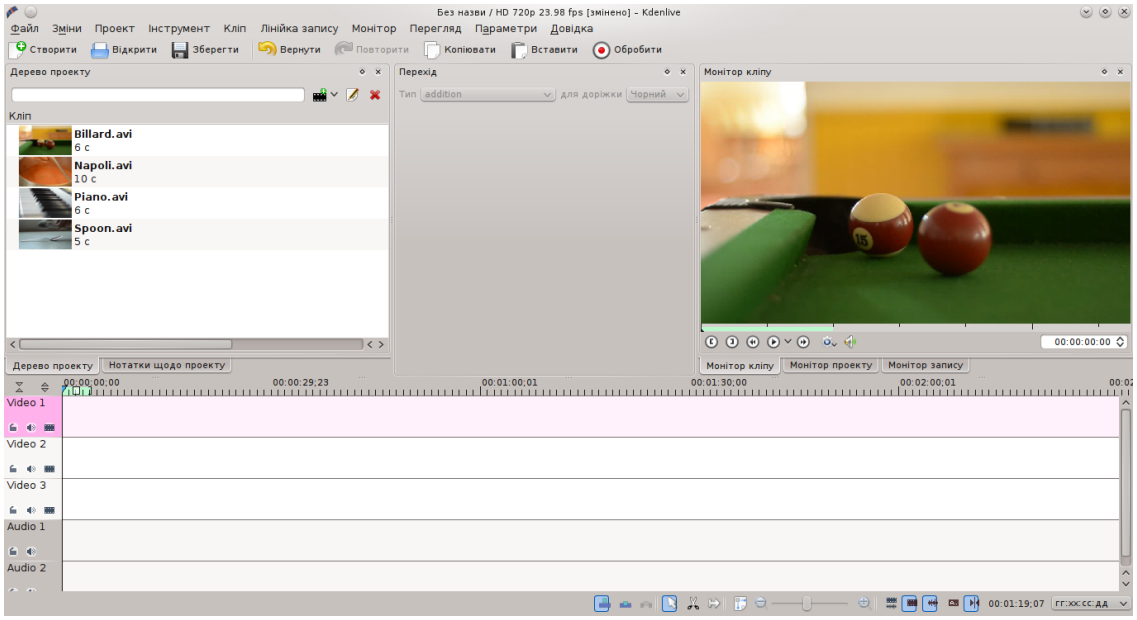
1.2 Додавання кліпів



Контейнер проєкту: додавання відеокліпів.

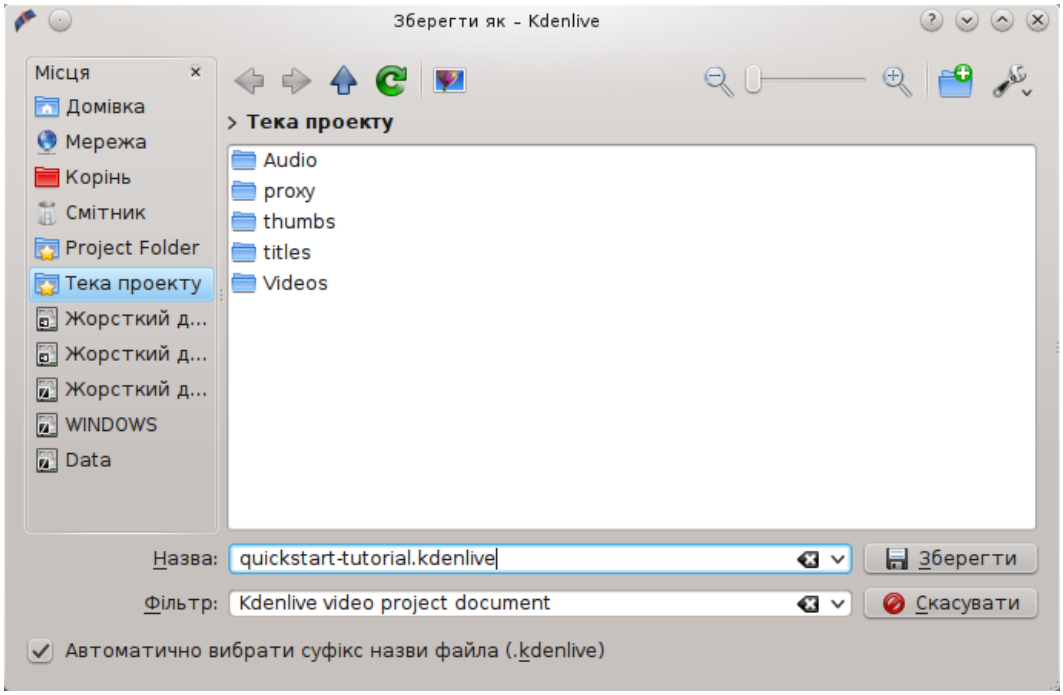
[2] 720 — висота зображення, p означає прогресивна розгортка, на відміну від черезрядкового відео, кількість кадрів на секунду відповідає повному показу кадру.

Тепер, коли проєкт готовий, почнемо додавати до нього нові кліпи (тобто ті кліпи, які ви раніше отримали). Зробити це можна за допомогою віджета Контейнер проєкту. Натискання кнопки Додати кліп призведе до відкриття діалогового вікна вибору файла, натискання кнопки з невеличкою стрілочкою покаже список додаткових типів файлів, які можна додати. За допомогою типового діалогового вікна Додавання кліпу у Kdenlive можна додавати відеокліпи, звукові кліпи, зображення та інші проєкти.



Вікно Kdenlive з тестовими файлами

Після завантаження кліпів вікно Kdenlive набуде вигляду, подібного до наведеного. У верхній лівій частині вікна буде вже згадана нами ієрархія тек проєкту. Праворуч будуть монітори для спостереження за відео. На моніторі кліпу буде показано відео з початкових версій кліпів, а на моніторі проєкту — остаточний вигляд відео з застосуванням ефектів, переходів тощо. Третім дуже важливим елементом вікна є монтажний стіл (під моніторами): це місце, де слід виконувати редагування кліпів. Передбачено два різних типи доріжок: відео та звукові. Відеодоріжки можуть містити будь-який кліп, звукові також, але якщо ви скинете відеофайл на звукову доріжку, буде використано лише звукові дані з відеофайла.



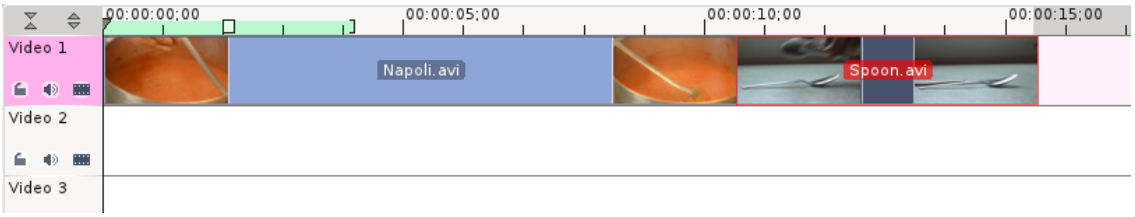
Збереження проєкту Kdenlive

Виконаємо збереження нашої роботи за допомогою пункту меню Файл → Зберегти. Програма виконає зберігання нашого проєкту, тобто зберігання даних щодо розташування кліпів на монтажному столі, використання ефектів тощо. Збережений проєкт не можна буде відтворити.[3] Процес створення остаточної версії відео називається Обробка.

1.3 Монтажний стіл

Докладніше про це у розділі «Монтажний стіл» підручника.

Тепер перейдемо до самого редагування. Кліпи проєкту поєднуються у остаточний результат на столі. Перенести кліп на стіл можна за допомогою перетягування з наступним скиданням: перетягніть кліп з неаполітанським соусом (якщо ви користуєтеся вказаними вище файлами проєкту, як і у інших розділах цього підручника; якщо ж це не так, переконайтеся, що екран вашого комп'ютера добре захищено від води та помідорів) з ієрархії проєкту і скиньте його на першу доріжку монтажного столу.

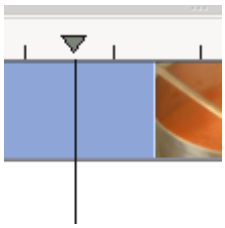


Перші кліпи на монтажному столі

Оскільки нам знадобиться столове приладдя, скиньте на першу доріжку кліп з ложкою (spoon). Перетягніть кліп з неаполітанським соусом (Napoli) на початок запису на монтажному столі (інакше остаточне відео розпочнеться з декількох секунд з повністю чорним

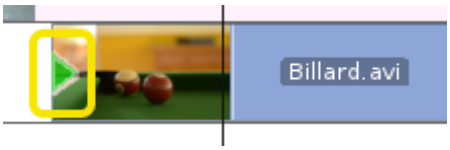
[3] Якщо бути точним, його можна відтворити за допомогою команди melt ваш_проєкт.kdenlive, але цей спосіб не варто використовувати, якщо ви бажаєте показати комусь результати, оскільки (найімовірніше) побудова зображення буде дуже повільною. Крім того, цим способом можна скористатися, лише якщо встановлено melt.

екраном), а кліп з ложкою розташуйте одразу після кліпу з соусом так, як це показано на зображенні ліворуч. (Тут ми збільшили масштаб за допомогою комбінації Ctrl-коліщатко миші.)



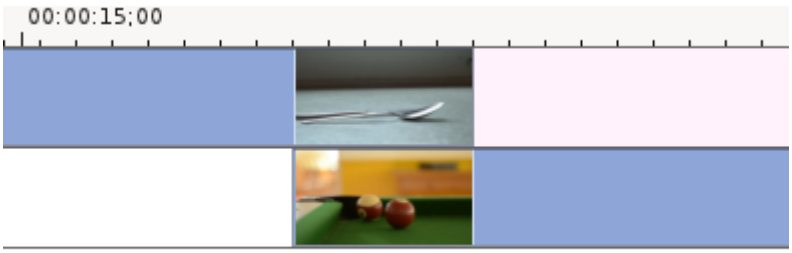
Курсор монтажного столу

Отриманий попередній результат вже можна переглянути натисканням клавіші Пробіл (або кнопки Відтворити на панелі монітора проєкту). Ви побачите, що після кліпу Napoli одразу почнеться відтворення кліпу Spoon. Якщо курсор монтажного столу розташовано не на початку, відтворення на моніторі проєкту розпочнеться з середини кліпу. Змінити розташування точки початку відтворення можна або перетягуванням на монтажному столі або перетягуванням на моніторі проєкту. Якщо ви надаєте перевагу клавіатурним скороченням, натискання комбінації Ctrl-Home переведе курсор у початкову точку для активного монітора. (Позначте Монітор проєкту, якщо його ще не було позначено до використання клавіатурного скорочення.)



Позначка зміни розміру

Після їжі час погратися, у нас ще є кліп з більярдом (Billard). Додайте і його на монтажний стіл. Перші півтори секунди у кліпі нічого не відбувається, тому варто вирізати цю частину, щоб кліп не був занадто нудним. Простий спосіб[4] виконання цього завдання полягає у пересуванні курсора монтажного столу до бажаної позиції (тобто позиції, на якій слід обрізати відео), після цього слід перетягти ліву межу кліпу так, щоб на столі з'явилася позначка зміни розміру. Ця позначка прилипне до курсора монтажного столу, коли наблизиться до неї.



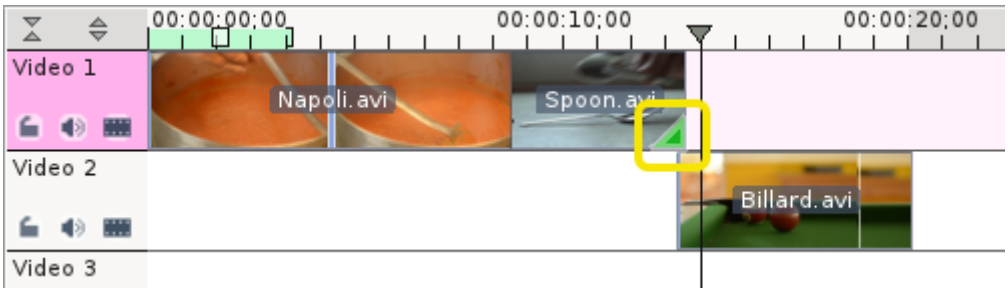
Перекриття кліпів

Щоб додати перехід між їжею (кліп Spoon) та грою у більярд, нам слід перекрити два цих кліпи. Якщо точніше: зображення другого кліпу має бути над або під зображенням першого, перший кліп має завершуватися на декілька кадрів пізніше за початок другого кліпу. Тут може допомогти збільшення до масштабу, коли стають видимими позначки окремих кадрів. Також варто зберігати однакову тривалість переходів, наприклад, п'ять кадрів у нашому прикладі.

Збільшити масштаб можна бо за допомогою повзунка масштабу у нижній частині вікна Kdenlive або за допомогою натискання комбінації Ctrl-коліщатко миші. Центром зміни мас-

[4]Це означає, що є ще декілька способів вирізати частину з кліпу. Це саме так.

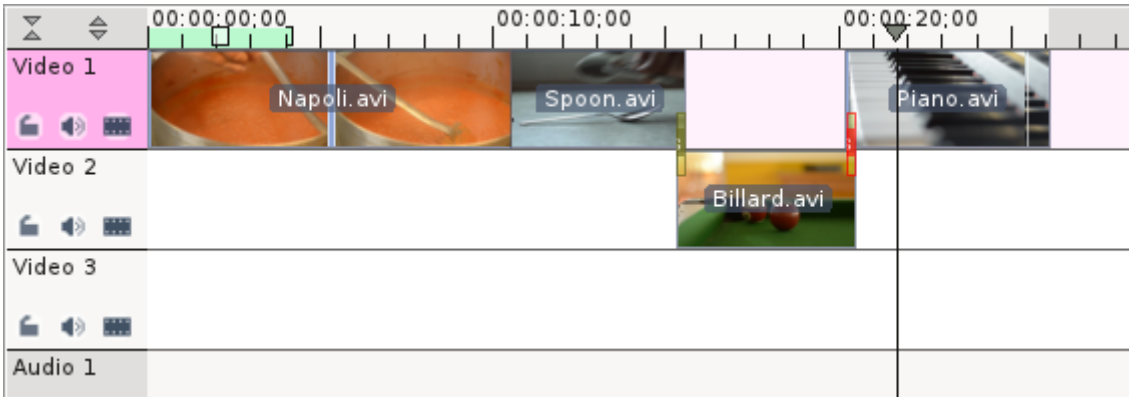
штабу у Kdenlive є курсор монтажного столу, отже для початку його слід встановити у відповідну позицію, а вже потім виконувати збільшення масштабу.



Позначка переходу

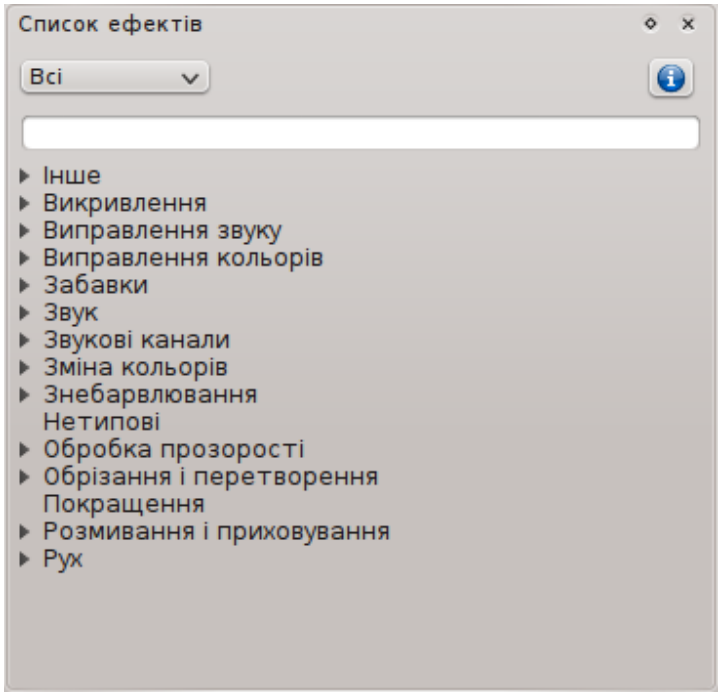
Тепер, коли кліпи перекриваються, можна додати перехід між ними. Зробити це можна або клацанням правою кнопкою миші на верхньому кліпів з наступним вибором пункту Додати перехід у контекстному меню або, простіше, наведенням вказівника миші на нижній правий кут кліпу з ложкою (Spoon), аж доки не з'явиться зображення вказівника — руки із витягнутим вказівним пальцем — і повідомлення «Додати перехід». У разі використання другого способу буде типово додано перехід з розмиванням. У цьому разі такий перехід буде найкращим, оскільки ложкою не можна грати у більярд.

За допомогою переходів розмивання можна створити враження переходу першого кліпу у другий. Докладніше про це у розділі «Переходи» підручника.



Давайте додамо останній кліп, кліп з піаніно (Piano) і знову застосуємо перехід з розмиванням. Під час додавання ефекту до першої доріжки на монтажному столі, вам слід клацнути у на лівій нижній межі нового кліпу, щоб додати перехід до попереднього кліпу.

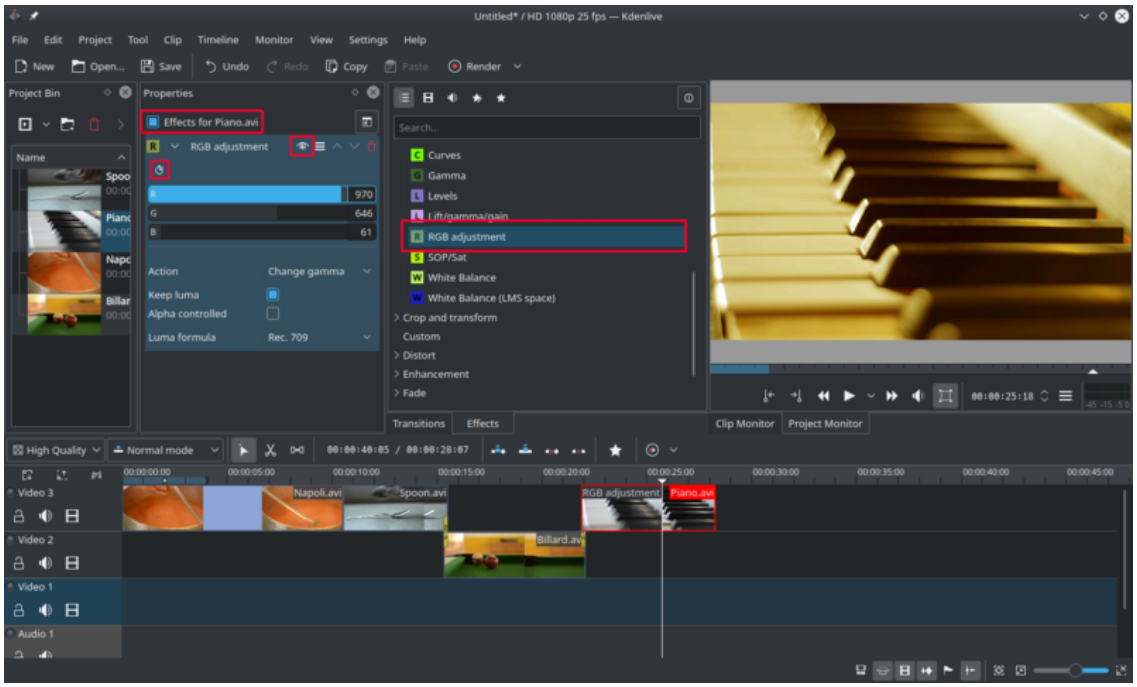
1.3.1 Ефекти



Список ефектів

Розфарбувати кліп з піаніно можна додаванням до нього ефекту. Позначте кліп з піаніно, а потім двічі клацніть лівою кнопкою миші на пункті Коригування RGB у Списку ефектів. Якщо панелі списку не показано, скористайтеся пунктом меню Перегляд → Список ефектів.

Після додавання ефекту його назву буде показано на кліпі монтажного столу. Цю назву також буде додано до списку віджета Властивості.



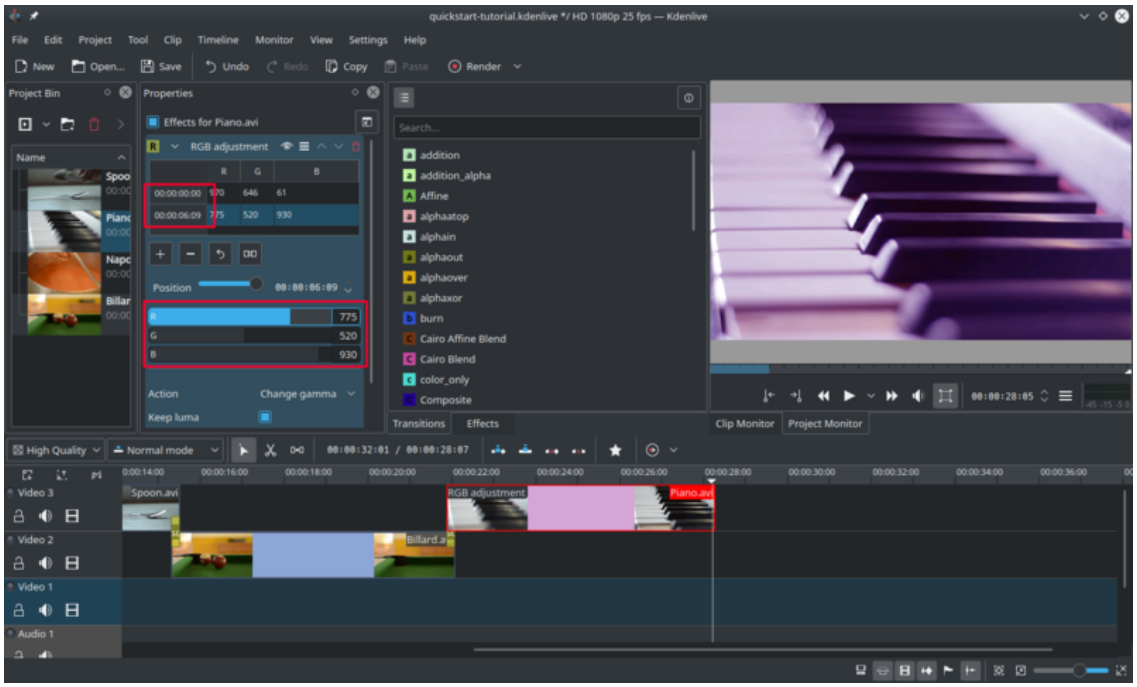
Стос ефектів з пунктом виправлення RGB

Щоб надати зображенню теплих жовто-помаранчевих тонів, характерних для вечірнього освітлення, слід зменшити рівень синього кольору і збільшити рівні червоного і зеленого компонентів кольору.

Значення параметрів у віджеті властивостей можна змінювати за допомогою повзунка (клацання коліщатком миші відновлює типове значення) або за допомогою безпосереднього введення значення після подвійного клацання лівою кнопкою миші на числі, розташованому праворуч від повзунка.

Записи з віджета властивостей завжди застосовуватимуться до поточного позначеного кліпу. Кожен з ефектів можна тимчасово вимкнути натисканням піктограми із зображенням ока. Можна вимкнути усі ефекти за допомогою пункту з позначкою у верхній частині віджета властивостей (параметри ефектів при цьому зберігатимуться), таке вимикання може бути корисним, наприклад, для ефектів, застосування яких значно навантажує обчислювальні ресурси. Можна тимчасово вимкнути такі ефекти на час редагування, а потім увімкнути їх перед остаточною обробкою.

Для деяких ефектів, зокрема використаного у нашому прикладі, можна визначати ключові кадри. Такі ефекти позначено піктограмою з переглядом у рамці. Ключові кадри використовують для зміни параметрів ефекту. У нашому кліпі використання ключових кадрів надає змогу поступово змінити колір клавіш піаніно з теплого вечірнього на холодний нічний.



Ключові кадри для ефектів

Після натискання піктограми ключового кадру (піктограма з годинником у рамці на попередньому зображенні) у віджеті Властивості буде виконано перевпорядкування. Типово, має бути два ключових кадри, один на початку кліпу на монтажному столі і один наприкінці. Пересуньте курсор монтажного столу на кінець кліпу на монтажному столі так, щоб на моніторі проєкту було насправді показано нові кольори при зміні параметрів ключового кадру наприкінці кліпу.

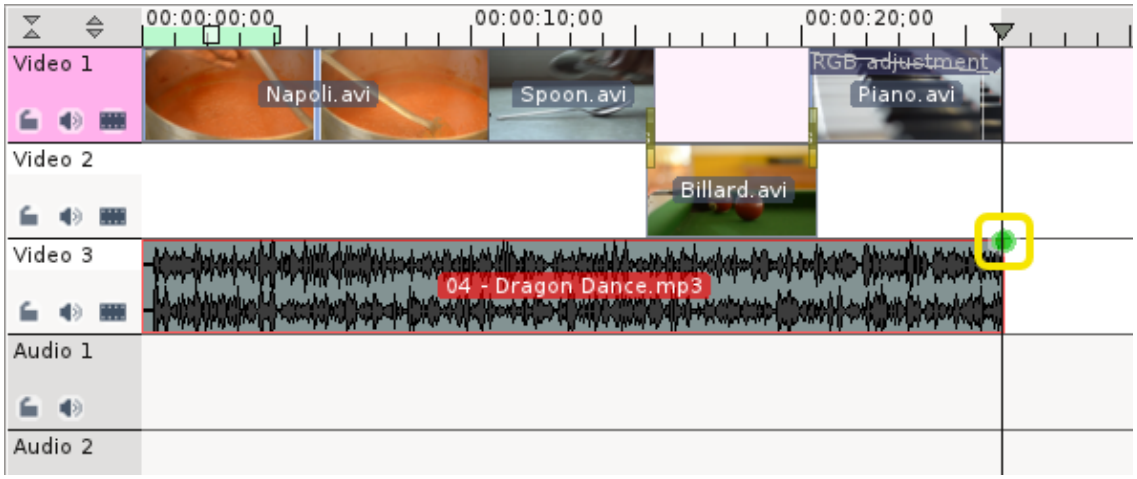
Переконайтеся, що у списку властивостей позначено останній ключовий кадр. Після цього можна заливати зображення клавіш темно-синім кольором.

Після пересування курсора монтажного столу на початок проєкту і відтворення запису (за допомогою натискання клавіші Пробіл або кнопки Відтворити на панелі Монітор проєкту) зображення клавіш піаніно має змінювати колір вказаним вами чином.

Визначення переходів між ключовими кадрами є найважчою частиною цього підручника. Якщо ви впоралися з ним, ви без проблем станете експертом з Kdenlive!

Докладніше про це у розділі «Ефекти» підручника.

1.3.2 Музика



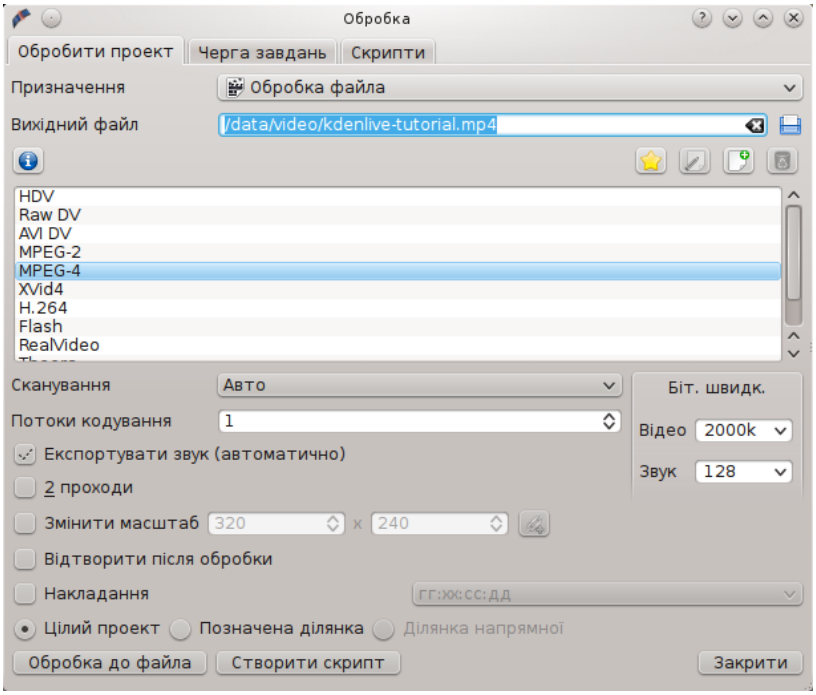
Приглушення звуку

Оскільки у кліпах не передбачено звукового супроводу, знайдемо якусь композицію з вашої локальної збірки або сторінки, подібної до Jamendo. Звуковий кліп має, після його додавання, опинитися на звуковій доріжці монтажного столу.

Розміри звукового кліпу на монтажному столі можна змінювати у спосіб, подібний до способу зміни розмірів відеокліпів. Курсор автоматично прилипатиме до кінцевої точки проєкту. Щоб додати ефект приглушення звуку наприкінці звукової доріжки (якщо файл доріжки не точно збігається за тривалістю з тривалістю проєкту), ви можете навести вказівник миші на верхню праву (або ліву) межу кліпу на монтажному столі і перетягнути червоний трикутничок на позицію, з якої має розпочатися приглушення.[5]

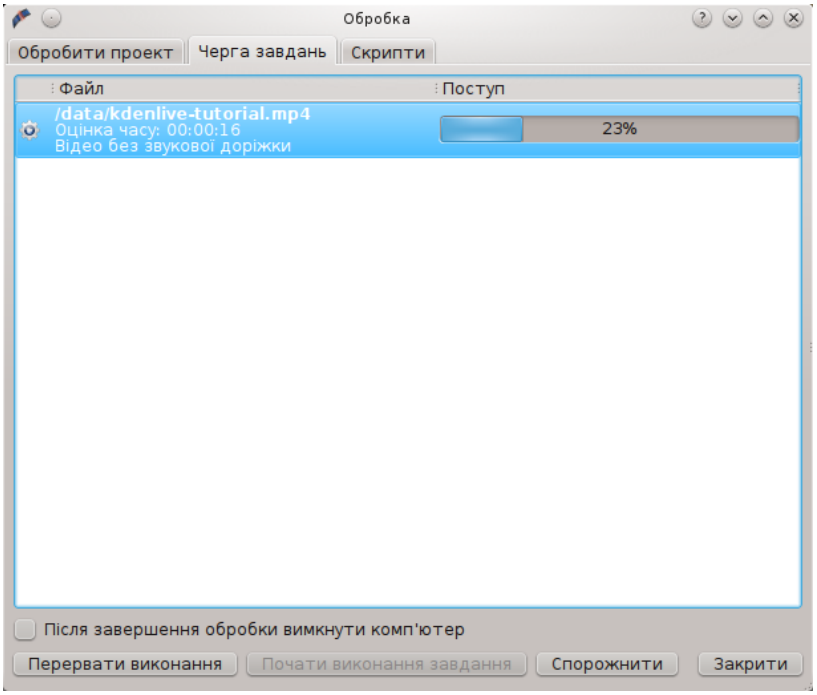
[5] Червоний трикутничок — умовна позначка для додавання ефекту Знебарвлювання → Згасання гучності. Використання позначки і пункту меню дає однакові результати.

1.4 Обробка



Діалогове вікно обробки

До завершення роботи над проєктом залишилося зовсім нічого. Натисніть кнопку Обробити (або скористайтеся пунктом меню Проєкт → Обробити чи натисніть комбінацію клавіш Ctrl-Enter), щоб викликати діалогове вікно, зразок якого показано вище. Виберіть бажаний файл виведення даних для нового відео з застосуванням всіх ефектів та переходів, виберіть формат MP4 (можна переглядати майже всюди), виберіть каталог для файла результатів і натисніть кнопку Обробка до файла.



Поступ обробки

За декілька секунд обробку буде завершено, як і роботу над вашим першим проєктом Kdenlive. Вітаємо!

1.5 Повний підручник

Із докладнішою документацією щодо поточної версії Kdenlive можна ознайомитися за допомогою повного підручника.

Розділ 2

Подяки і ліцензування

Авторські права на переклад документації належать особам, список яких викладено у журналі сторінки Kdenlive/Manual/QuickStart

Переклад українською: Юрій Чорноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання GNU Free Documentation License.