

Guia d'inici ràpid del Kdenlive

Aquesta documentació ha estat convertida des de la pàgina
Kdenlive/Manual/QuickStart de la KDE UserBase.

Traductor: Antoni Bella



Guia d'inici ràpid del Kdenlive

Índex

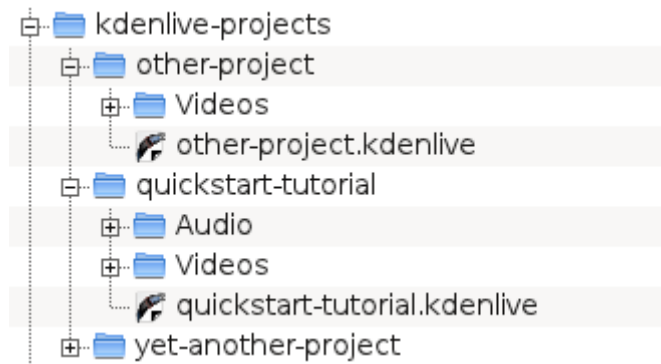
1 Inici ràpid	5
1.1 Crear un projecte nou	5
1.2 Afegir clips	6
1.3 Línia de temps	8
1.3.1 Efectes	11
1.3.2 Música	14
1.4 Renderitzar	15
1.5 Manual complet	16
2 Crèdits i llicència	17

Resum

Capítol 1

Inici ràpid

1.1 Crear un projecte nou



Estructura de directoris del Kdenlive

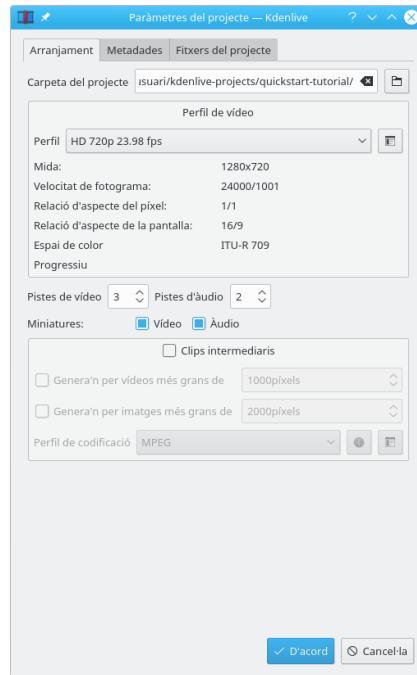
El primer pas és crear una nova carpeta (buida) per al nostre nou projecte. En aquesta guia d'aprenentatge l'anomenem `quickstart-tutorial/`. A continuació, obteniu alguns clips de vídeo, o descarregueu-los des d'aquí: [Kdenlive-tutorial-videos-2011-avi.tar.bz2](#) (7 MB)¹, i extreu'ls p. ex. a la subcarpeta `quickstart-tutorial/Vídeos/` dins de la carpeta del projecte.

La imatge de l'esquerra mostra l'estructura de directori suggerida: Cada projecte té el seu propi directori, amb fitxers de vídeo en el subdirectori `Vídeos`, fitxers d'àudio en el directori `Àudio`, etc. ([llegir més](#)).

(La guia d'aprenentatge a partir d'ara assumeix que utilitzeu els vídeos de mostra proporcionats, però funciona amb qualsevol).

¹ Si preferiu Theora (és probable que no doncs el vídeo Ogg sol causar problemes), alternativament podeu descarregar [kdenlive-tutorial-videos-2011-ogv.tar.bz2](#).

Guia d'inici ràpid del Kdenlive

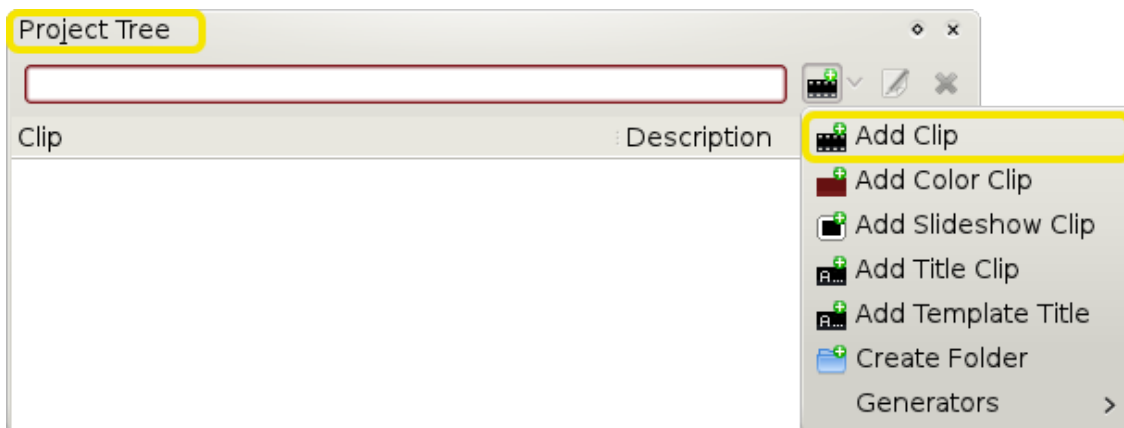


El diàleg projecte nou

Obriu el Kdenlive i creeu un projecte nou (**Fitxer** → **Nou**).

Escolliu la carpeta del projecte creada anteriorment (quickstart-tutorial/) i seleccioneu un perfil de projecte adequat. Els fitxers de vídeo descrits anteriorment són 720p, 23,98 fps.² Si utilitzeu els vostres propis fitxers i no sabeu quin utilitzar, el Kdenlive suggerirà el més apropiat quan s'afegeixi el primer clip³, de manera que podeu deixar el camp com estigui.

1.2 Afegir clips



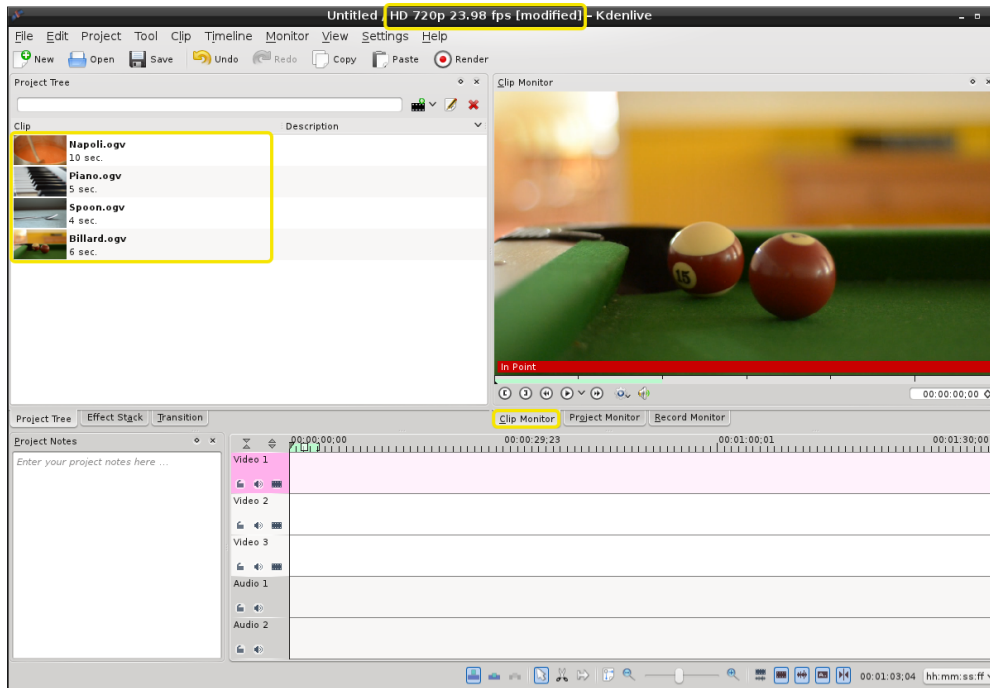
Safata del projecte: Afegir clips de vídeo

² 720 és l'alçada del vídeo, p és sinònim d'*exploració progressiva* en contrast a *vídeo entrellaçat*, i el nombre fps denota el nombre de fotogrames complets per segon.

³ Proporcionat sota els ajustaments de Configura el Kdenlive [Miscel·lània](#) és establert a *Comprova si el primer clip afegit concorda amb el perfil del projecte*

Guia d'inici ràpid del Kdenlive

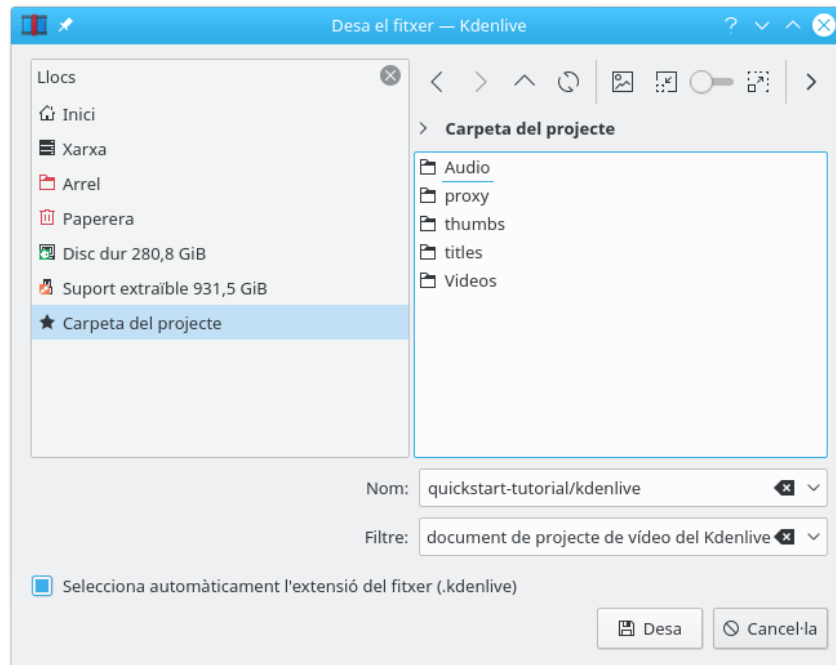
Ara que el projecte està llest, començarem a afegir alguns clips (és a dir, els que descarreguem). Això funciona a través de l'estri *Safata del projecte*, un clic a la icona **Afegeix un clip** obre directament el diàleg de selecció de fitxers, un clic a la fletxa mostra una llista dels tipus de clips addicionals que també es poden afegir. Clips de vídeo, clips d'àudio, imatges, i altres projectes del Kdenlive es poden afegir a través del diàleg per omissió **Afegeix un clip**.



Finestra del Kdenlive amb els fitxers de la guia d'aprenentatge

Després de carregar els clips, el Kdenlive tindrà un aspecte similar a aquest. A la part superior esquerra es troba el ja conegut arbre del projecte. A la dreta hi ha els monitors que mostren el vídeo. El monitor del clip mostra el vídeo a partir dels clips originals, el monitor del projecte mostra com es veurà el vídeo de sortida, amb tots els efectes, transicions, etc. aplicats. El tercer element, també molt important, és la línia de temps (per sota dels monitors): Aquest és el lloc on es poden editar els clips de vídeo. Hi ha dos tipus diferents de pistes, de vídeo i d'àudio. Les pistes de vídeo poden contenir qualsevol tipus de vídeo, les pistes d'àudio també -però quan es deixa anar un fitxer de vídeo a la pista d'àudio, només s'utilitzarà l'àudio-.

Guia d'inici ràpid del Kdenlive



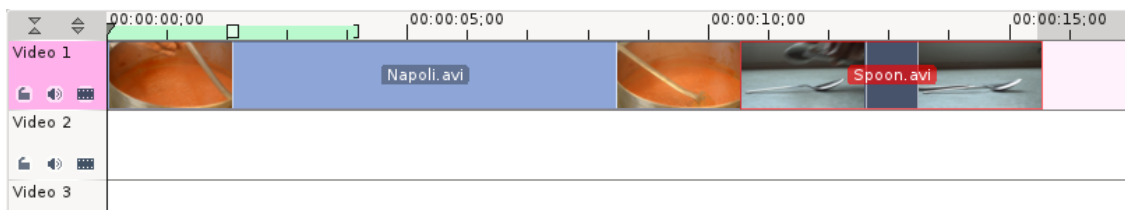
Desar un projecte del Kdenlive

Guardarem el treball mitjançant **Fitxer** → **Desa**. Això desarà el nostre projecte, és a dir, els clips que hem situat a la línia de temps, els efectes que hem aplicat, i així successivament. Això *no* es pot reproduir.⁴ El procés de crear el vídeo final s'anomena *Renderitzat*.

1.3 Línia de temps

Vegeu també la [secció Línia de temps](#) del manual.

Ara ve l'edició real. Els clips del projecte es combinen per al resultat final sobre la línia de temps. Arriben allà mitjançant l'acció arrossega i deixa anar: Arrossegueu algun Napoli (assumint que esteu utilitzant els fitxers proporcionats, com a la resta d'aquesta guia d'aprenentatge d'inici ràpid. Si no, si us plau, assegureu-vos que la vostra pantalla és impermeable, i potser a prova de tomàquets) des de l'arbre del projecte i poseu-lo a la primera pista en la línia de temps.

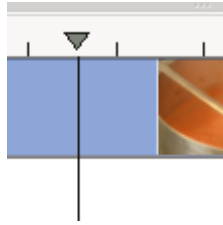


Primers clips en la línia de temps

Atès que també es necessiten alguns estris de cuina, agafeu el clip de la cullera i deixeu-lo anar a la primera pista. A continuació, arrossegueu el Napoli al començament de la línia de temps (en cas contrari el vídeo renderitzat començarà amb alguns segons de negre), i la cullera just després del Napoli, de manera que es vegi la imatge a l'esquerra. (Podeu apropar-la amb **Ctrl-Roda**).

⁴ Per a ser correctes, ho podem reproduir utilitzant `melt projecte.kdenlive`, però aquesta no és la manera en la qual voldreu presentar el vostre últim vídeo, ja que (probablement) sigui massa lent. Més a més, això només funciona si «melt» està instal·lat.

Guia d'inici ràpid del Kdenlive



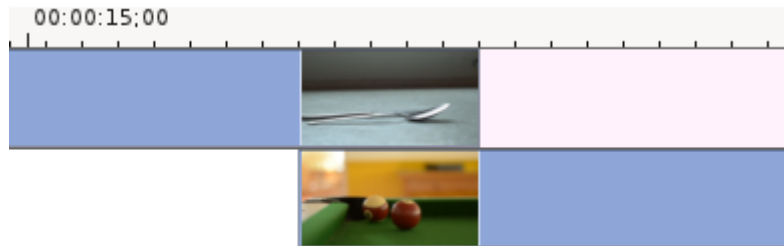
Cursor de la línia de temps

El resultat ja es pot pre-visualitzar prement **Espai** (o el botó **Reproduceix** en el monitor del projecte). Veureu el Napoli directament seguit per una cullera. Si el cursor de temps no és al començament, el monitor del projecte començarà la reproducció en un punt intermedi. El podeu moure arrossegant-lo sigui en la regla de la línia de temps o al monitor del projecte. Si preferiu dreceres de teclat, **Ctrl-Inici** fa el mateix per al monitor que està activat. (Selecioneu el **Monitor del projecte** si encara no està seleccionat abans d'utilitzar la drecera).



Canviar la mida del marcador

Ja que després de dinar es pot jugar, hi ha un clip de Billiards. Afegiu-lo també a la línia de temps. Els primers 1,5 segons no succeeix res al clip, de manera que potser s'haurà de **retallar** per evitar que es converteixi en un vídeo avorrit. Una manera fàcil⁵ per fer-ho moveu el cursor de la línia de temps a la posició desitjada (és a dir, la posició on voleu retallar el vídeo), a continuació, arrossegueu la vora esquerra del clip fins que aparegui el marcador de canvi de mida. El cursor de la línia de temps serà atret quan esteu prou a prop.



Superposar clips

Per afegir una *transició* entre el menjar (la cullera) i el joc de billar («billiards»), els dos clips han de superposar-se. Per ser més precisos: el segon clip ha d'estar per sobre o per sota del primer i al final algunes imatges després de començar la segona part. Aquí pot ser convenient apropar fins que apareguin les marques per als marcs individuals. Fer-ho també simplifica tenir sempre la durada de la transició, cinc imatges en aquest cas.

Podeu apropar, ja sigui utilitzant el **control lliscant de zoom** a la part inferior de la finestra del Kdenlive, o amb **Ctrl-roda del ratolí**. El Kdenlive s'acostarà al cursor de la línia de temps, de manera que primer hem de dur-lo a la posició que voleu ampliar.

⁵ Escriure-ho d'aquesta manera suggereix que hi ha diverses formes de retallar un clip. Això és de fet veritat.

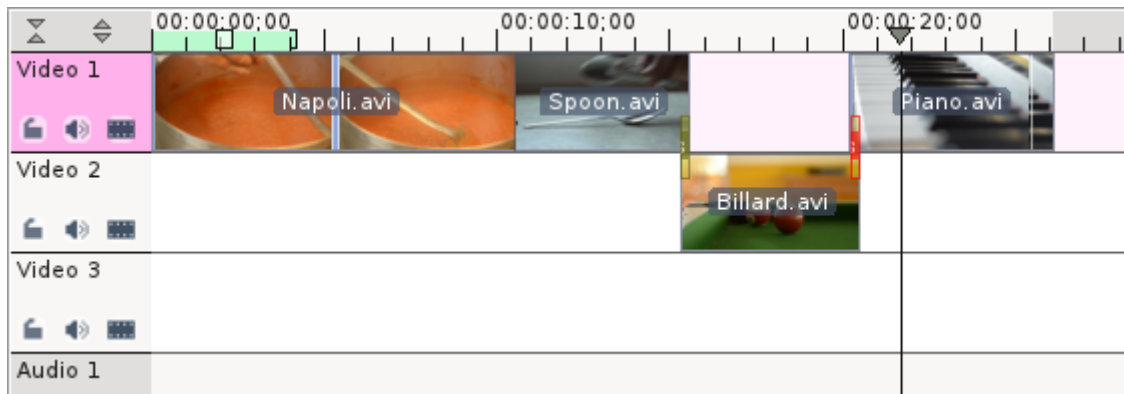
Guia d'inici ràpid del Kdenlive



Marcador de transició

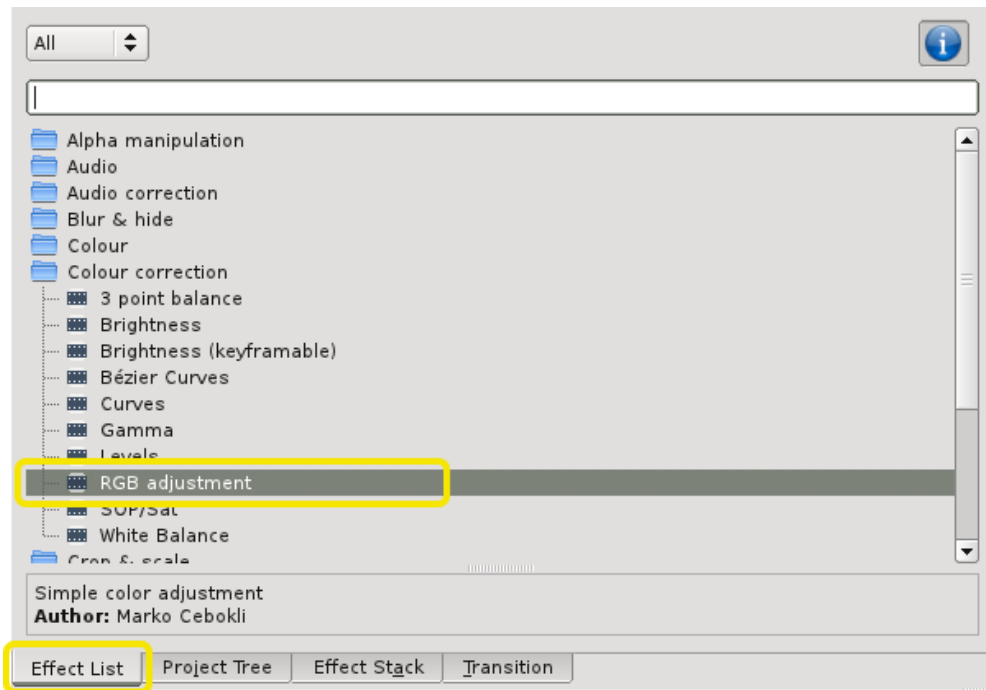
Ara que s'ha realitzat la superposició dels clips, es pot afegir la transició. Això es fa fent clic dret sobre el clip superior i escollint **Afegeix una transició** o, més fàcil, fent clic al passant el ratolí per sobre de la cantonada inferior dreta del clip Spoon fins que aparegui el dit del punter i aparegui el missatge 'Feu clic per afegir una transició'. La segona, per ommissió, afegeix una transició de dissolució, la qual en aquest cas seria la millor idea, ja que la cullera no és necessària per a la reproducció.

Les transicions dissolen el primer clip a dins del segon. Vegeu també la secció [Transició](#) del manual.



Ara afegirem l'últim clip, el «Piano», i una altra vegada apliqueu una transició de dissolució. Quan s'afegeix a la primera pista de la línia de temps, heu de fer clic a la zona inferior esquerra del nou clip per afegir la transició al clip anterior.

1.3.1 Efectes



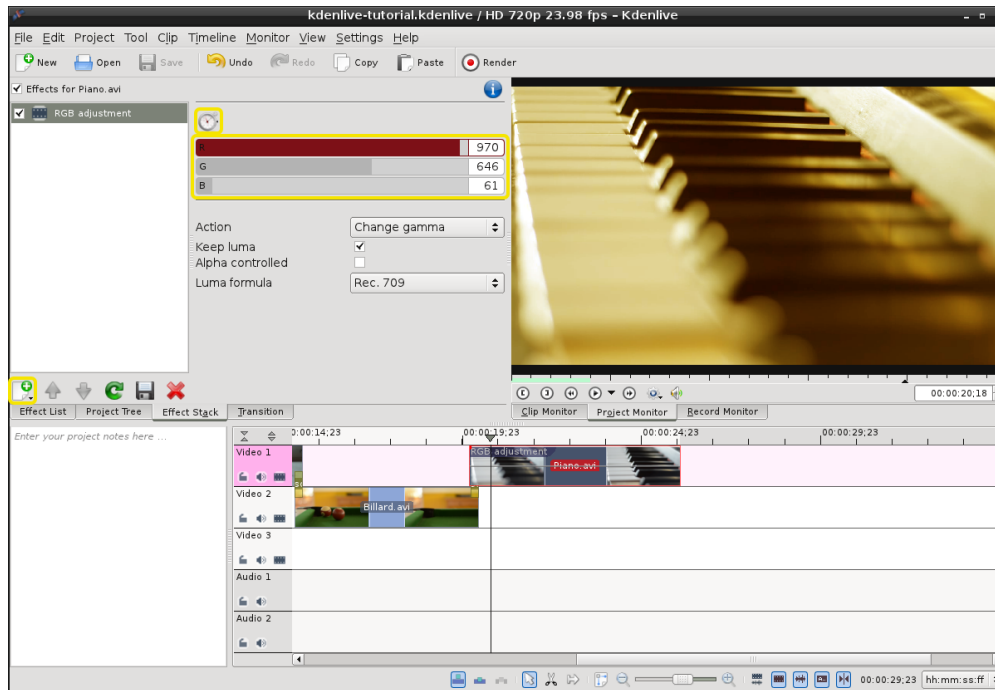
Llista d'efectes

El «Piano» es pot acolorir mitjançant l'addició d'un *efecte* al mateix. Seleccioneu el clip de piano, a continuació, feu doble clic a l'efecte **Ajust RGB** a la **Llista d'efectes**. Si no és visible, ho podeu aconseguir a través de **Visualitza** → **Llista d'efectes**.



Una vegada s'ha afegit l'efecte, el seu nom serà afegit a la línia de temps del clip. També es mostrarà a l'estri **Propietats**.

Guia d'inici ràpid del Kdenlive



Pila d'efectes amb ajust RGB

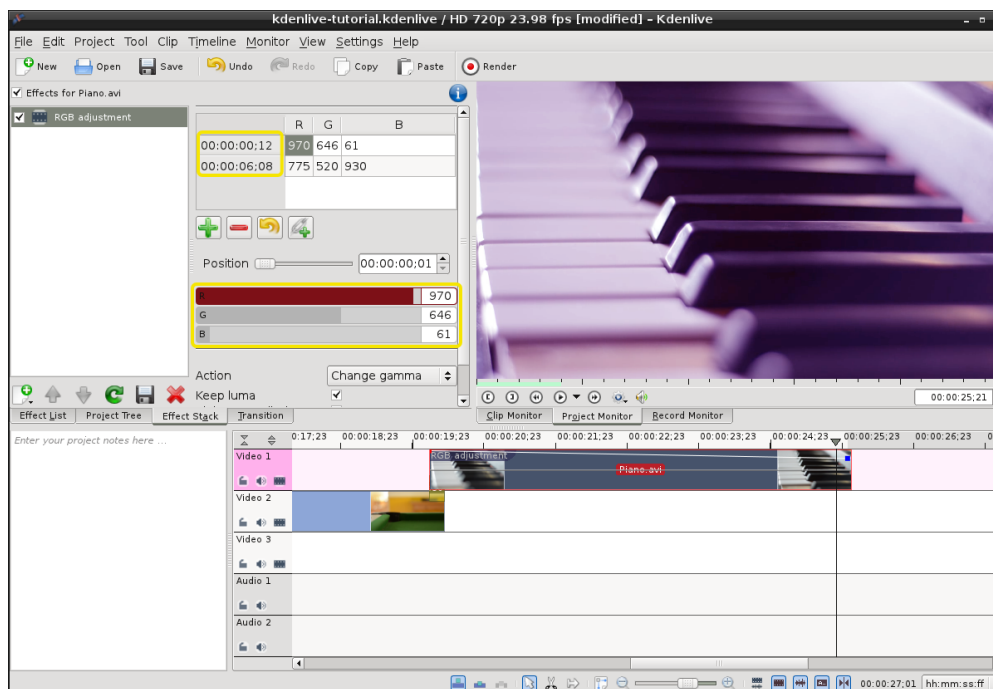
Per aconseguir un ambient càlid amb to groc-taronja a la imatge, adequat per a una nit còmoda, el blau necessita ser reduït, mentre que el vermell i el verd s'han d'enfortir.

Els valors a l'estri Propietats es poden canviar mitjançant el control lliscant (el botó mig del ratolí restableix al valor per omissió), o introduint un valor directament fent doble clic al número a la dreta de la barra lliscant.

L'estri Propietats sempre es refereix al clip que està seleccionat a la línia de temps. Cada efecte es pot desactivar temporalment fent clic a la icona de l'ull, o tots els efectes per a aquest clip mitjançant la casella de selecció situada a la part superior de l'estri Propietats (tot i que els ajustaments seran desats), això és útil p. ex. per als efectes que requereixen molta potència de càlcul, de manera que es pot desactivar mentre s'edita i tornar a activar per al renderitzat.

Per a alguns efectes, com el que s'utilitza aquí, és possible afegir fotogrames clau. La icona del cronòmetre indica que emmarca aquesta possibilitat. Els fotogrames clau s'utilitzen per a canviar els paràmetres de l'efecte en el temps. En el nostre clip ens permet fer una decoloració del piano des d'una nit càlida cap a una nit freda.

Guia d'inici ràpid del Kdenlive



Els fotogrames clau per als efectes

Després de fer clic a la icona **fotograma clau** (la icona del cronòmetre emmarcat a la imatge anterior), l'estri Propietats es tornarà a organitzar. Per omissió, hi haurà dos fotogrames clau, un al començament del clip i un altre al final a la línia de temps. Desplaceu el cursor de la línia de temps cap al final del clip, de manera que el monitor del projecte en realitat mostrarà els nous colors en canviar els paràmetres del fotograma clau al final.

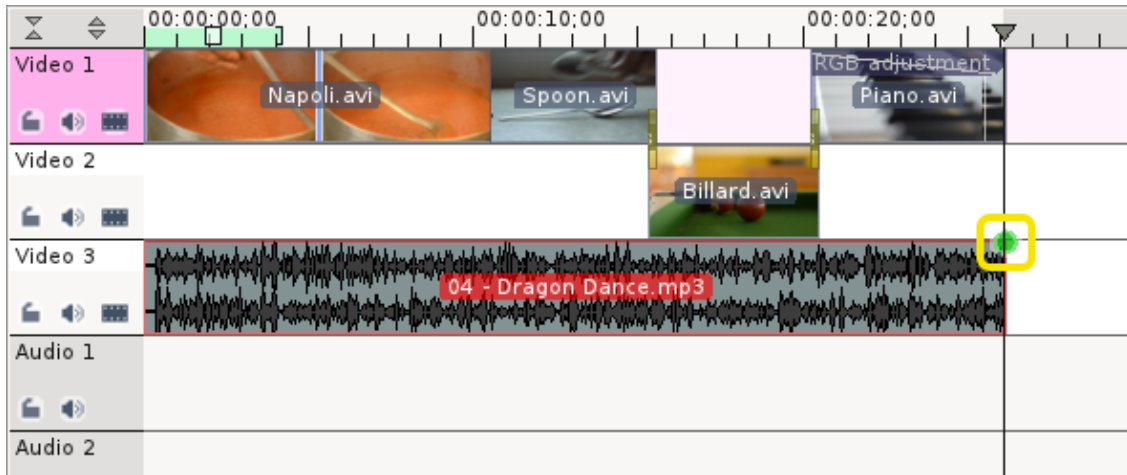
Assegureu-vos que l'últim fotograma clau se selecciona en la llista Propietats. Llavors estareu llest per inundar el piano amb un blau profund.

En moure el cursor de la línia de temps al començament del projecte i reproduir-lo (amb la tecla **Espai**, o el botó **Reprodueix** en el **Monitor del projecte**), el piano haurà de canviar cap al color que desitjat.

Els fotogrames clau són la part més difícil d'aquesta guia d'aprenentatge. Si els gestioneu per fer-ho, dominareu el Kdenlive amb facilitat!

Vegeu també la [secció Efectes](#) del manual.

1.3.2 Música



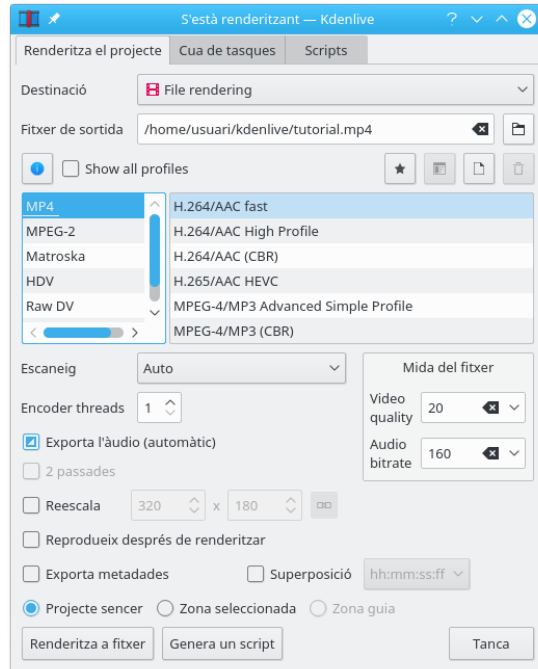
Esvaïment de l'àudio

Atès que els clips no proporcionen cap àudio, cercarem alguna bona peça de música, des de la vostra col·lecció local o a pàgines web com [Jamendo](#). Quan afegiu un clip d'àudio al projecte, s'arrossegarà una pista d'àudio en la línia de temps.

El clip d'àudio es pot canviar de mida a la línia de temps de la mateixa manera que els clips de vídeo. El cursor s'ajusta al final del projecte de forma automàtica. Per afegir un efecte d'esvaïment al final del clip d'àudio (excepte si trobeu un fitxer amb exactament la longitud correcta) podeu anar a la vora superior dreta (o esquerra) del clip a la línia de temps i arrossegueu el triangle amb ombra vermella a la posició on ha de començar l'esvaïment.⁶

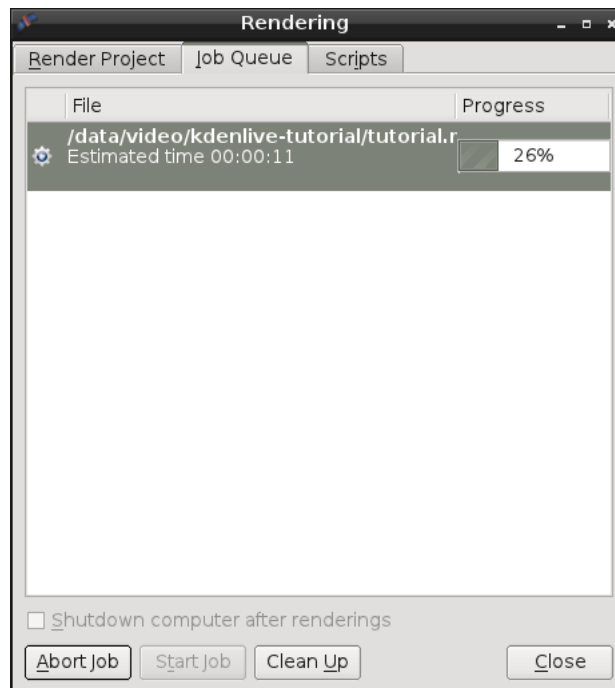
⁶ Aquest triangle amb ombra és una forma ràpida per afegir un efecte **Esvaeix** → **Esvaeix de forma gradual**. Tots dos camins porten al mateix resultat.

1.4 Renderitzar



El diàleg de renderització

Uns minuts més, i el projecte estarà finalitzat! Feu clic al botó **Renderitza** (o aneu a **Projecte** → **Renderitza**, o premeu **Ctrl-Retorn**) per obtenir el diàleg que es mostra a l'esquerra. Seleccioneu el fitxer de sortida desitjat per al nostre nou vídeo amb tots els efectes i transicions, escolliu MP4 (funciona gairebé arreu), seleccioneu la ubicació del fitxer de sortida i premeu el botó **Renderitza a un fitxer**.



Progrés del renderitzat

Guia d'inici ràpid del Kdenlive

Després d'alguns segons el renderitzat haurà finalitzat, i haureu completat el vostre primer projecte del Kdenlive. Felicitats!

1.5 Manual complet

Més documentació per a la versió actual del Kdenlive es pot trobar al [manual complet](#).

Capítol 2

Crèdits i llicència

Copyright de la documentació, vegeu la [pàgina històrica Kdenlive/Manual/QuickStart d'User-Base](#).

Traductor/Revisor de la documentació: Antoni Bella antonibella5@yahoo.com

Aquesta documentació està llicenciada sota els termes de la [Llicència de Documentació Lliure de GNU](#).