

Olive (autore: Vittorio Albertoni)

Premessa

Questo documento rappresenta una integrazione del manualetto «video_editing.pdf» allegato all'articolo «Pocker di editor video» pubblicato nel novembre 2018 sul mio blog all'indirizzo www.vittal.it.

In quel manualetto avevo presentato Avidemux, Kdenlive, ShotCut e Openshot, quattro editor video particolarmente adatti, per facilità d'uso e strumentazione, ad utenti dilettanti.

L'editor che presento ora, pur essendo all'altezza delle esigenze di utenti professionisti, ha una facilità d'uso che pure lo rende accessibile ad utenti dilettanti, ovviamente quando ci si accontenta di risultati da dilettante.

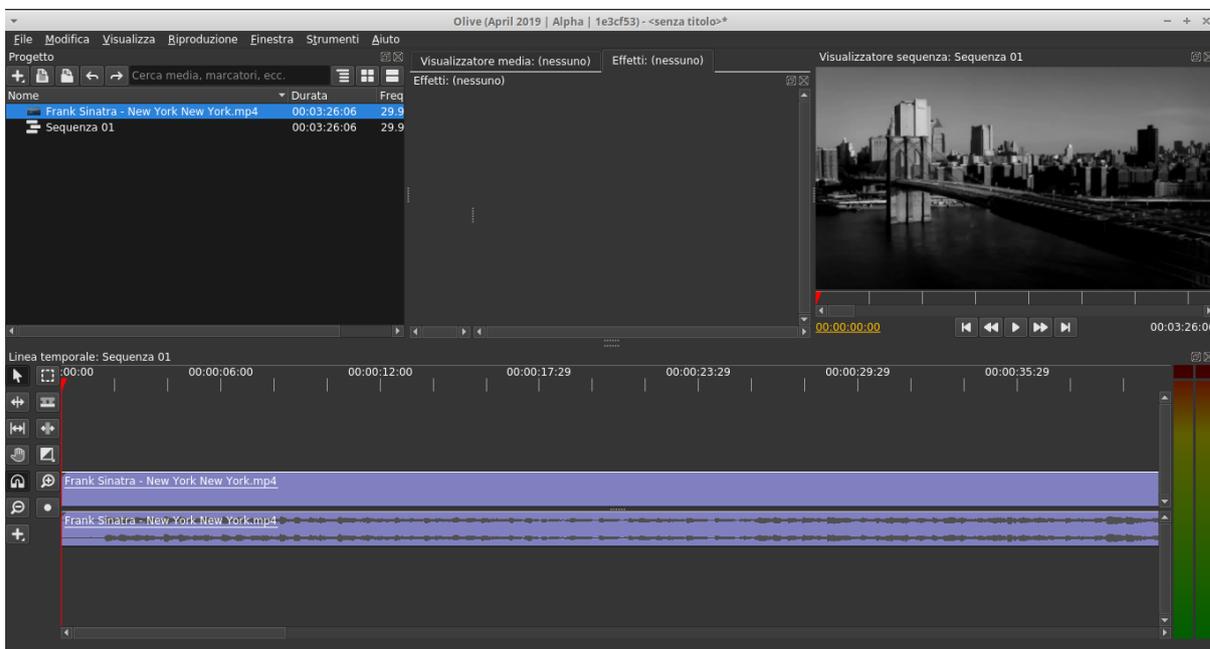
Olive

Il primo rilascio risale al novembre 2018 e, in nuce, aveva già tutte le caratteristiche del software professionale. Da allora si è arricchito di altre potenzialità ma soprattutto, dalla versione 0.2 ancora in sviluppo nel momento in cui scrivo (ottobre 2022), si è modificato il modo di utilizzare il software.

E' disponibile per Linux, Windows e Mac, e lo troviamo all'indirizzo <https://www.olivevideoeditor.org/>

nella pagina Get Olive, dove ci vengono proposte le nightly build¹ degli eseguibili per Windows e Mac e della appimage per Linux della versione 0.2 e gli eseguibili per Windows e Mac e la appimage² per Linux della non più supportata versione 0.1.

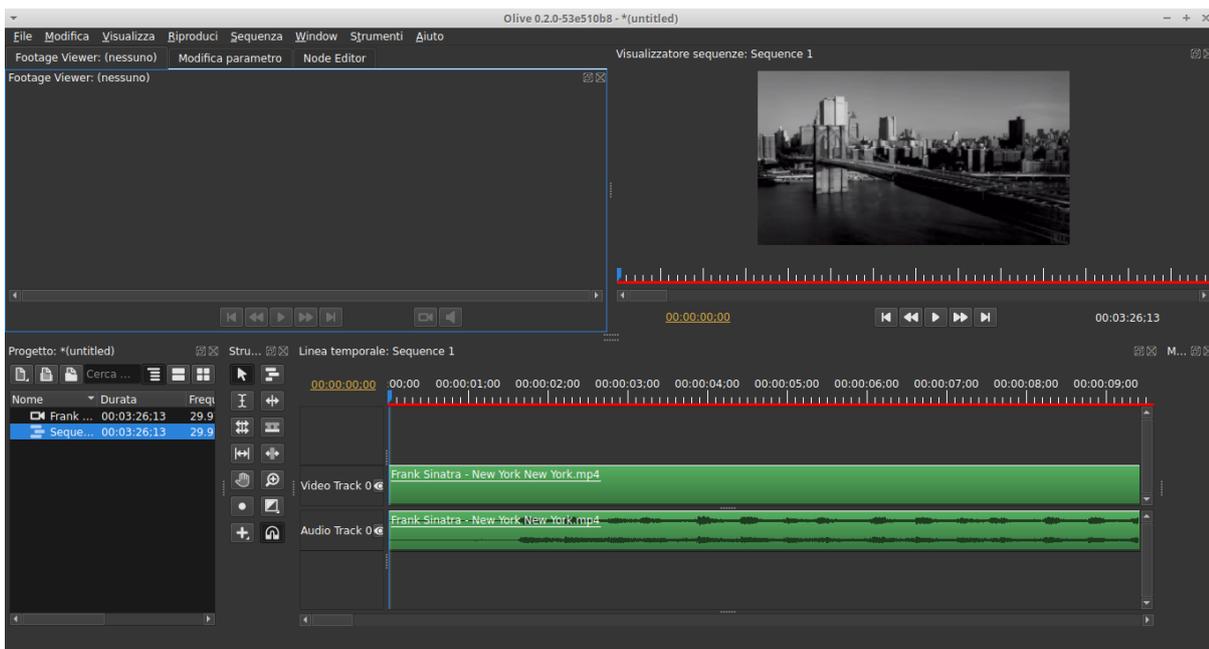
La schermata di lavoro della versione 0.1 si presenta così



La schermata di lavoro della versione 0.2 si presenta così

¹Le nightly build sono compilazioni giornaliere o quasi, per la precisione notturne a fine lavoro, e sono praticamente delle versioni beta. Non sono pertanto rilasci di software stabile.

²Collochiamo il file .appimage nella directory che più ci fa comodo, lo rendiamo eseguibile con il comando a terminale `chmod 555` oppure attraverso la scheda PERMESSI del gestore di file e lo lanciamo richiamandone il nome o con doppio click.



Se le diciture non sono in lingua italiana possiamo renderle tali agendo sul menu STRUMENTI ▷ IMPOSTAZIONI ▷ GENERALI ▷ LINGUA.

Entrambe le schermate, soprattutto la prima, sono molto simili a quelle degli altri video editor, con la timeline nella fascia inferiore e il monitor in alto a destra.

Sulla timeline si crea una sequenza formata dal o dai video importati. I video si importano da menu FILE ▷ IMPORTA o cliccando destro nella finestrella Progetto (in alto a sinistra nella versione 0.1, in basso a sinistra nella versione 0.2) e scegliendo IMPORTA.

Per creare la sequenza sulla timeline possiamo semplicemente trascinare sulla timeline stessa il primo o l'unico video da editare e la sequenza si crea ereditando le proprietà di questo video. Eventuali altri video con caratteristiche diverse aggiunti vi si adatteranno.

Possiamo anche determinare prima le caratteristiche della sequenza agendo da menu FILE ▷ NUOVO ▷ SEQUENZA o cliccando destro nella finestrella Progetto (in alto a sinistra nella versione 0.1, in basso a sinistra nella versione 0.2) e scegliendo NUOVO ▷ SEQUENZA. I video trascinati sulla timeline dopo questa operazione si adatteranno alle caratteristiche predeterminate della sequenza.

A sinistra della timeline abbiamo una serie di pulsanti per la scelta delle più comuni azioni che possiamo compiere sulla timeline stessa, le solite cose (taglio, scorrimento, dissolvenze, ecc.). Menzione specifica, tra queste, il pulsante per avviare la registrazione di un commento al filmato dal microfono integrato o collegato al computer.

Su YouTube si trovano parecchi video tutorial, anche in lingua italiana sull'utilizzo di questo software, alcuni utili anche e soprattutto per destreggiarsi nell'utilizzo degli strumenti che più lo qualificano: gli effetti video.

Una peculiarità di questo software è quella di indicare la zona di applicazione degli effetti attraverso i fotogrammi chiave, la cui gestione non è una cosa banale e richiede molto esercizio.

A chi si voglia cimentare con questo interessante software consiglio la versione 0.2 in quanto la 0.1, oltre che non essere più supportata, presenta qualche problema di funzionamento mai risolto.

Va comunque tenuto d'occhio il percorso di perfezionamento della versione 0.2 attraverso la sperimentazione delle nightly build fino a carpire il momento in cui potremo finalmente mettere le mani su una versione stabile.