

Tutoriel



kdenlive

Logiciel libre d'édition vidéo

Marc Quéré

miouest@gmail.com / version 01 / avril 2018

Les titres du sommaire sont cliquable et vous trouverez en bas de chaque page un lien de retour vers le sommaire. Les « lien vidéo » sont un complément du tuto. En bas de la couverture vous avez le numéro et la date de la version. Venez vérifier de temps en temps, je ferais évoluer le document

03 > Avant-propos

Lien vidéo

05 > Présentation générale de l'interface

05 > Présentation détaillée de l'interface

11 > Personnalisation de l'interface

12 > Configuration de Kdenlive

18 > Ajouter un profil prédéfini personnalisé

20 > Préparer son montage

21 > Le montage : exemple d'un montage des plus basique

33 > Clips titres

33 > - Basique : texte seul, arrière plan transparent

34 > - « Vintage »

35 > - Générique de fin déroulant verticalement

38 > - Générique de fin déroulant horizontalement

39 > - Créer un modèle de clip titre

41 > - Les transitions

41 > - Transition simple, passage d'un clip à l'autre

44 > - Transition « Composite » et « Affine », interaction entre deux clips

(exemple : incorporer une vidéo dans une autre)

Lien vidéo

49 > Les effets

49 > Ajouter un effet

50 > Effet Rotoscopie

52 > Effet correction du son

55 > Inverser le sens de lecture du clip vidéo

54 > Accélérer la vitesse de déroulement d'un clip vidéo

56 > Stabiliser un clip (enlever les tremblements dus à la prise de vue)

57 > Synchroniser deux pistes audio

59 > Couper un clip vidéo ou audio

61 > Grouper / dégroupier des clips

62 > Déplacer un clip vidéo ou audio

63 > Sélectionner certaines parties d'un clip vidéo pour le montage

65 > Organisation des clips sur la timeline

Lien vidéo

67 > Différence entre les images .jpg et .png (gestion de la transparence)

68 > Réaliser un diaporama

70 > Faire un screencast (capture vidéo de l'écran)

71 > Glossaire

Avant-propos

Ce document n'a pas d'autres ambitions que d'essayer d'aider et d'apporter mon expérience aux personnes qui débutent dans le montage vidéo. Je suis donc seul responsable de son contenu.

J'ai fait le choix de Kdenlive (prononcer kde n live) parce que c'est un « logiciel libre » et de très bonne qualité. Quand vous maîtriserez Kdenlive, vous pourrez effectuer des montages vidéo répondant à vos exigences. De plus le statut « libre » de Kdenlive permet à tous d'y avoir accès.

Je lance également un (modeste) appel : si des personnes souhaitent participer à l'évolution de ce document, je les associerais avec grand plaisir. Par exemple proposer des tutos (que je mettrai en forme pour l'harmonie du document), proposer des corrections, des précisions etc. Bien entendu, toutes les personnes seront citées dans le document. Le but étant de tenter de mettre en commun nos ressources et expériences et d'en faire profiter le plus grand nombre. On peut me contacter par mail.

J'utilise pour ce tutoriel la version 17.12.0 de kdenlive sous Ubuntu. Le logiciel est disponible sous Linux, MacOS et maintenant Windows depuis 2017, ce qui, j'espère, devrait booster son développement.

A la fin du document vous trouverez un glossaire vous permettant de vous y retrouver à travers le jargon utilisé dans le domaine de la vidéo.

Historique du document

Je vous invite à venir régulièrement vérifier s'il n'y a pas une nouvelle version. Ce document a vocation à évoluer au fil du temps

2018 avril création du document

Licence

Ce document est sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Unported

Vous êtes autorisé à :

Partager > copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats

Adapter > remixer, transformer et créer à partir du matériel

L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :

Attribution > Vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre

Pas d'Utilisation Commerciale > Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.

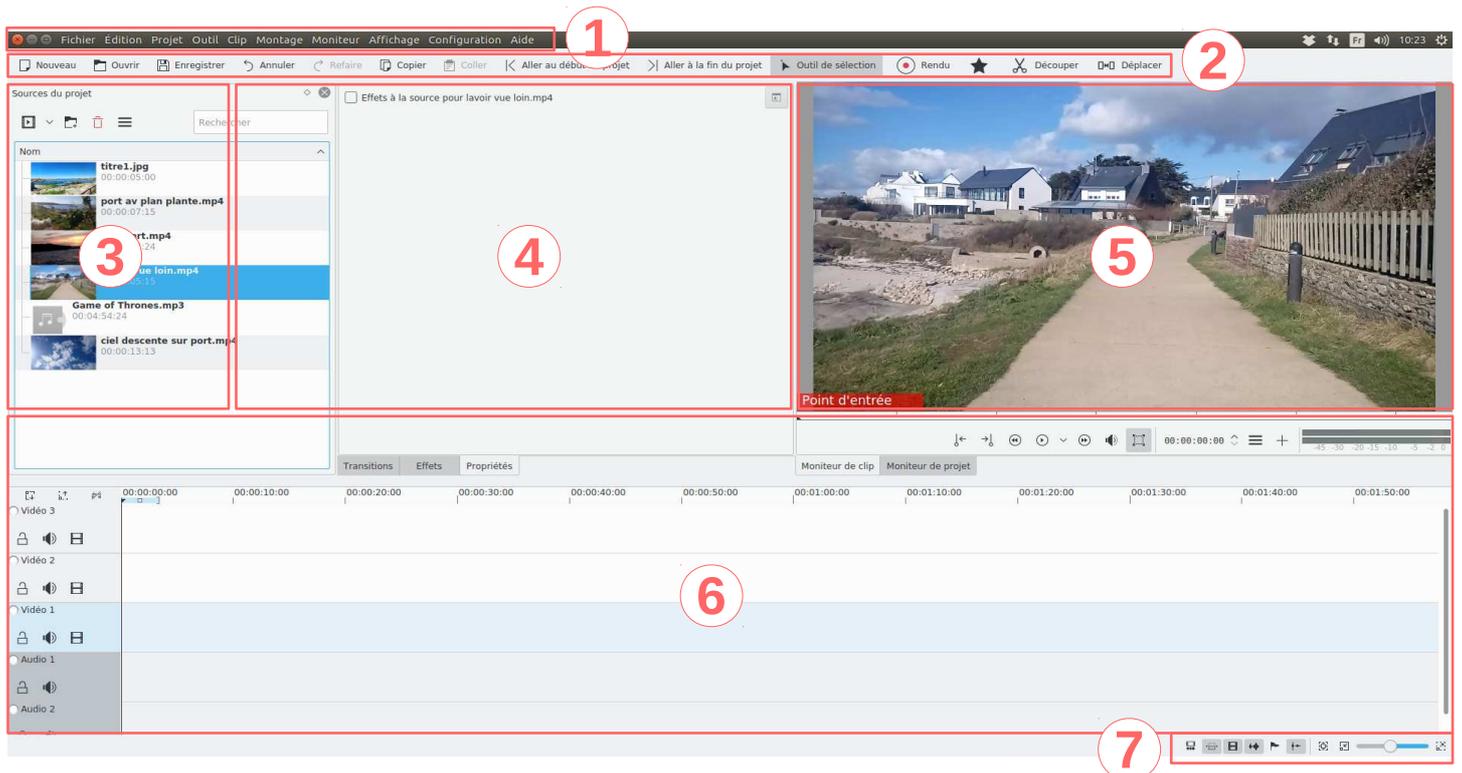
Partage dans les Mêmes Conditions > Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée.

Ce document vous est fourni "dans l'état" sans garantie d'aucune sorte, l'auteur ne saurait être tenu responsable des quelconques problèmes qui pourraient vous arriver lors des manipulations décrites dans ce document.

Citations et remerciements

Dans la réalisation de ce tutoriel je me suis inspiré, pour certaines parties, du « tutoriel kdenlive » de **Olivier Hoarau**. Je vous invite à visiter son site (<http://www.funix.org>) ou vous trouverez également des tutoriels vidéo qui vous aideront dans votre découverte et votre progression.

Présentation générale de l'interface



1 – Barre de menus. Comme dans tous les logiciels vous avez ici une barre de menus déroulants traditionnelle. Cette partie ne sera pas détaillée dans le paragraphe suivant.

2 – Barre d'outils. Sur la barre d'outils on trouve les commandes les plus utilisées. Cette barre est personnalisable et vous pouvez donc y ajouter ou en retirer des commandes.

3 – Sources du projet. Cet espace est dédié aux rangements des rushes (vidéo), des sons (musique, son) et des images que vous utiliserez pour le montage.

4 – Dans cet espace, qui est paramétrable, vous trouverez les fenêtres :

- **propriétés** (dans cette fenêtre apparaîtront les propriétés des effets, des transitions que vous aurez utilisées sur votre clip vidéo

- **Effets** : la liste des effets disponibles

- **Transitions** : la liste des transitions disponibles

5 – Moniteur : Le moniteur de clip et le moniteur de projet

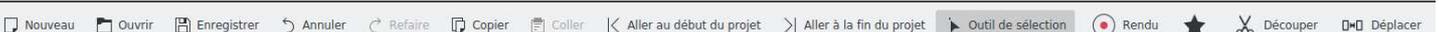
6 – La table de montage ou timeline (ligne de temps) : c'est dans cet espace que se fera concrètement le montage de votre projet. Vous y mettez vos clips vidéo, vos sons ainsi que vos images

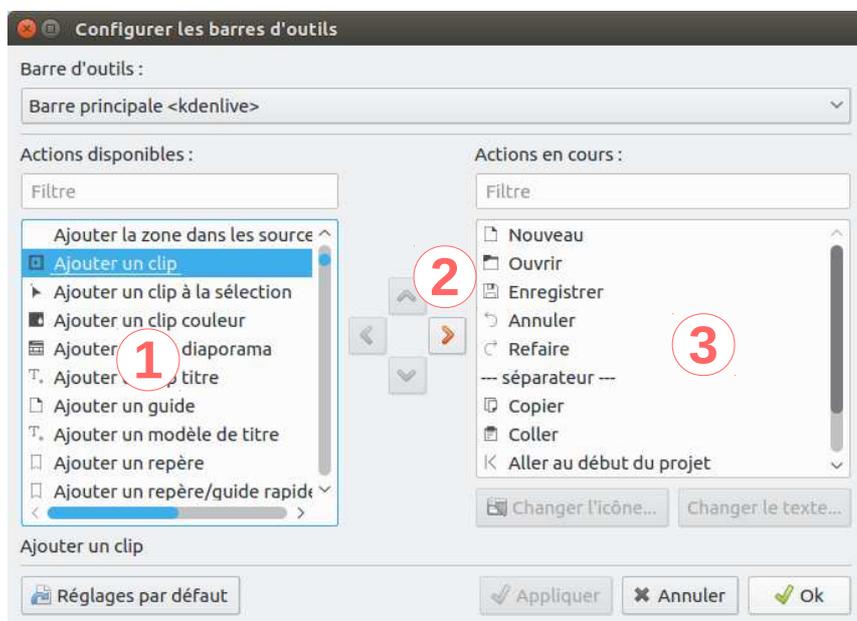
7 – Barre d'outils : barre d'outils en lien direct avec la timeline

Présentation détaillée de l'interface

Barre d'outils

Cette barre d'outils personnalisable regroupe les commandes les plus utilisées. D'ailleurs, sur cette image se trouve plusieurs commandes indispensables, que l'on peut rajouter (Outil de sélection, Découper, Déplacer). L'interface par défaut peut être différente d'une version à une autre mais vous avez la possibilité de trouver toutes les commandes dont vous aurez besoin dans le menu **Configuration > Configurer les barres d'outils**.

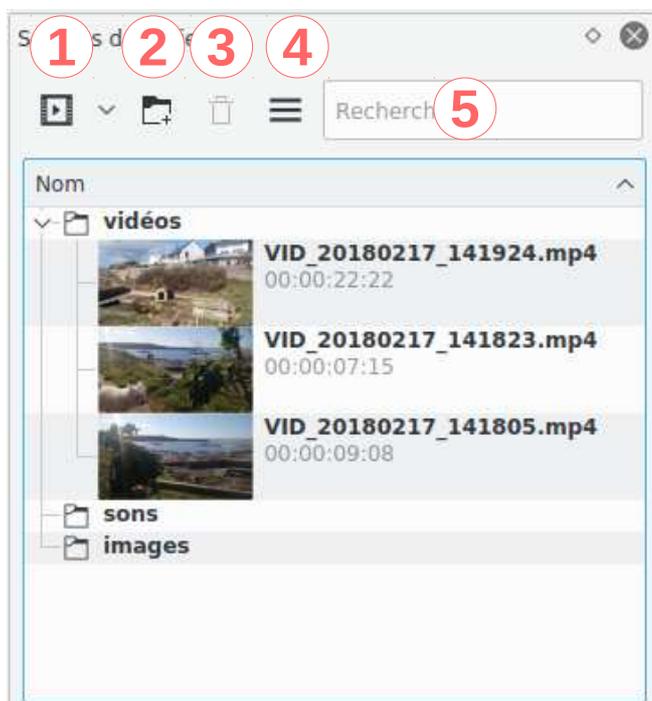




Choisissez dans cette liste (1) la commande que vous désirez ajouter à la barre d'outils puis cliquez sur cette flèche (2) et votre commande va apparaître dans la liste de gauche (3) ou se trouvent les commandes de votre barre d'outils. Il suffit de faire la manœuvre inverse pour enlever des commandes de la barre d'outils.

Sources du projet

Ici l'on trouve les éléments importés et qui vont servir pour le premier montage. Les éléments sont rangés dans des dossiers.



1 - Ajouter des clips (vidéos, musiques, son, images, etc.).

2 - Ajouter un dossier afin de bien organiser vos clips. Dans le cas présent 3 dossiers ont été ajoutés (1 dossier **images**, 1 dossier **sons** et un dossier **vidéos**). Dans le dossier vidéos, ici développé, se trouvent 3 clips.

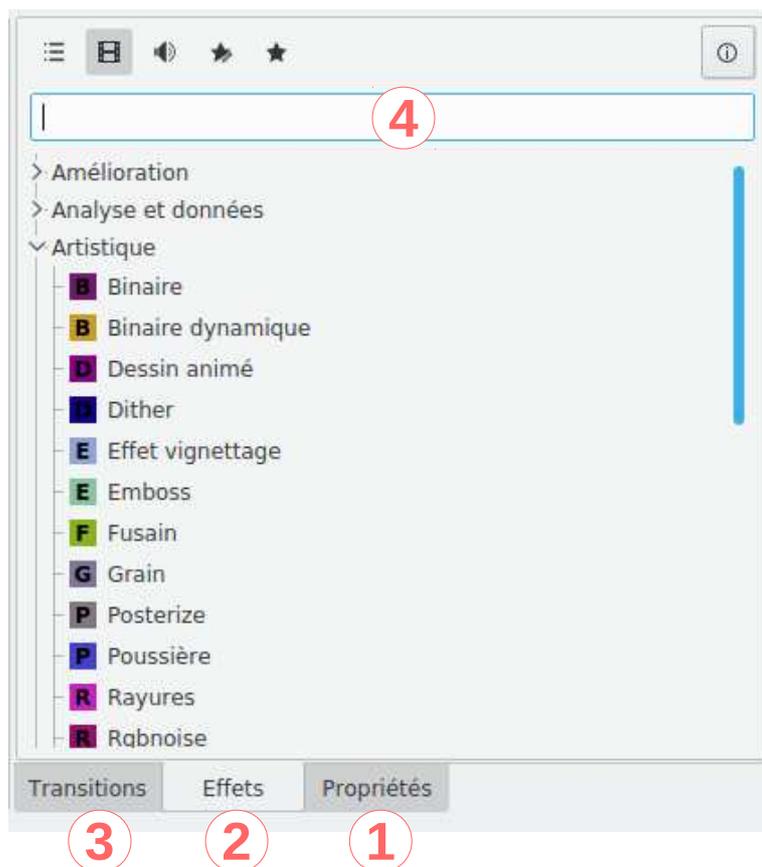
3 - Supprime l'élément sélectionné. L'élément sera supprimé de vos **Sources du projet** mais pas de votre disque dur.

4 - Vous y trouverez différentes options afin de personnaliser le mode d'affichage (plus ou moins de détails), sous forme d'icônes ou comme ici en arborescence.

5 - Champ de recherche classique. Si vous avez un très grand nombre d'éléments, vous pourrez rechercher un élément précis en tapant son nom ou une partie de celui-ci dans ce champ.

Propriétés, effets, transitions

Dans cet espace pour gagner de la place on peut regrouper : **Transitions**, **Effets** et **Propriétés**. Il suffit de cliquer sur un onglet pour en voir le menu s'afficher (dans le cas présent c'est le menu **Effets** qui est sélectionné).



1 – Propriétés : Dans cette zone s'afficheront les effets et ou les transitions que vous avez appliqués à l'élément (audio, vidéo ou image) sélectionné sur la timeline. Vous aurez également la possibilité d'effectuer des réglages.

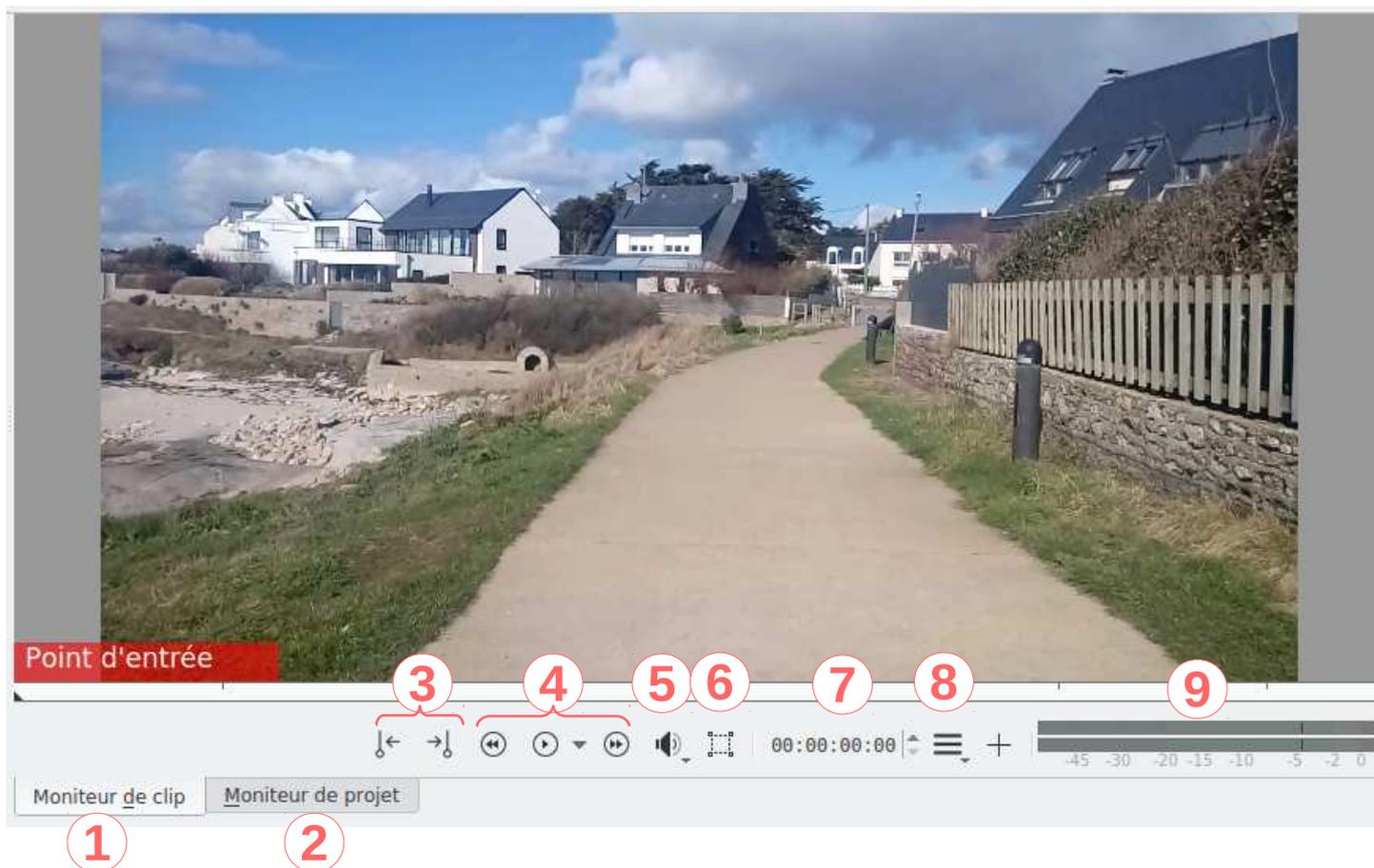
2 – Effets : La liste des effets disponibles pour les éléments audio, vidéo, image. Pour ajouter l'effet choisi au clip sélectionné, il suffit de faire un clic droit sur l'effet et **Ajouter l'effet au clip sélectionné** ou de faire un cliquer/glisser de l'effet vers le clip sur la timeline. En laissant votre souris sur un effet vous verrez apparaître une info bulle descriptive de l'effet. En haut de la fenêtre se trouve une barre de recherche (4).



De gauche à droite : Afficher tous les effets / Afficher les effets vidéo / Afficher les effets audio / Afficher les effets personnalisés / Afficher les effets favoris. Cette dernière option est très intéressante; un clic droit sur un effet et **Ajouter l'effet aux favoris** et vous n'aurez plus à naviguer dans la liste des nombreux effets proposés pour trouver ceux que vous utilisez le plus couramment. Il est juste dommage que l'on ne puisse pas le faire également avec les transitions

3 – Transitions : La liste des transitions disponibles. Nous verrons plus tard comment les utiliser.

Moniteurs



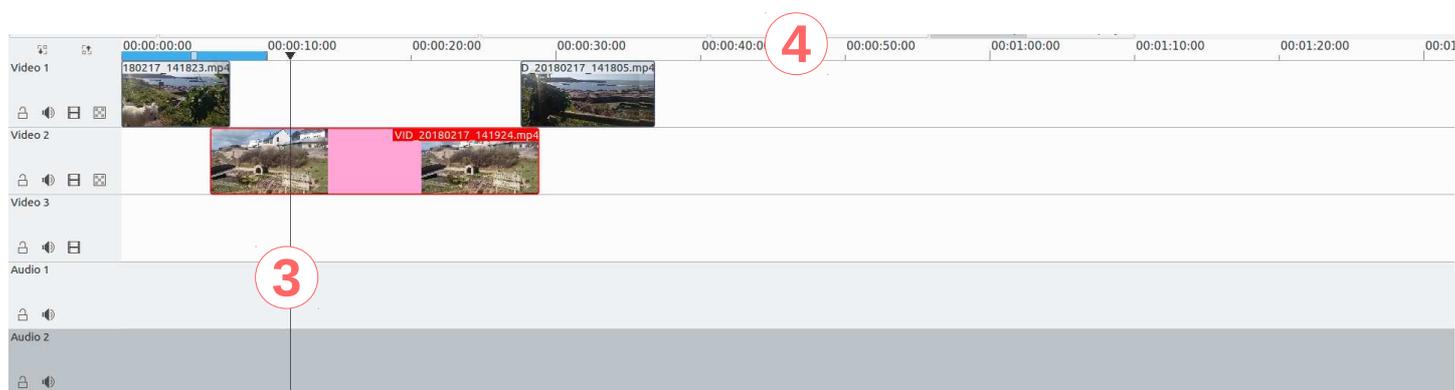
Vous avez à votre disposition, 2 moniteurs. Dans premier onglet (1) vous trouvez le **Moniteur de clip** qui affiche le clip sélectionné dans la zone **Sources du projet** et qui lit également les clips audio bien sur; tandis que dans le 2^{ème} onglet (2) se trouve le **Moniteur de projet** qui affiche le projet qui est en train de se monter sur la timeline.

- (3) – Deux boutons pour sélectionner une séquence du clip (son début et sa fin).
- (4) – **avance rapide, lecture, pause** d'autres options sont disponibles à droite du bouton **lecture**
- (5) – Le volume, avec à droite (petit triangle noir) des options disponibles
- (6) – Afficher/cacher le mode d'édition : nous verrons son utilité plus loin avec les transitions
- (7) – En mode lecture, ce compteur vous indique le temps exacte ou vous vous trouvez (pratique pour prendre des repères).
- (8) – D'autres options disponibles
- (9) – Les niveaux audio : si vous avez deux bandes qui s'affichent, le clip est en stéréo, une seule bande, le clip est en mono. Vous pouvez afficher ou non cette option

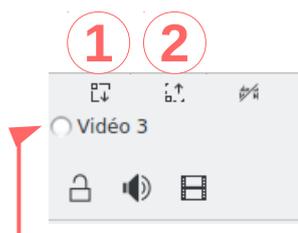
Une fonction intéressante : un clic droit sur l'image du moniteur ouvre un menu dont **extraire l'image**. Cela vous permet de faire une capture de l'image affichée sur le moniteur que vous retrouverez dans **Sources du projet**

Si votre clip n'arrive pas à s'afficher dans le moniteur, il s'agit sans doute d'un bug, il suffit de jouer un peu avec les onglets **Moniteur de clip** et **Moniteur de projet**

Timeline



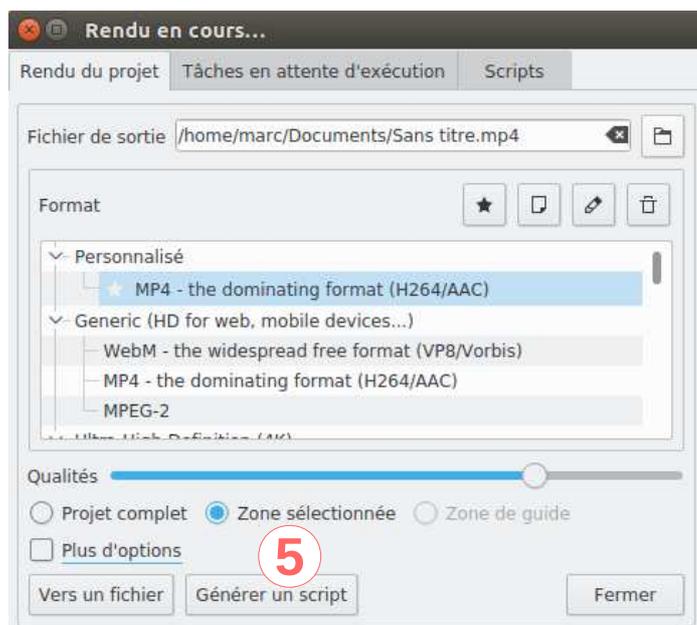
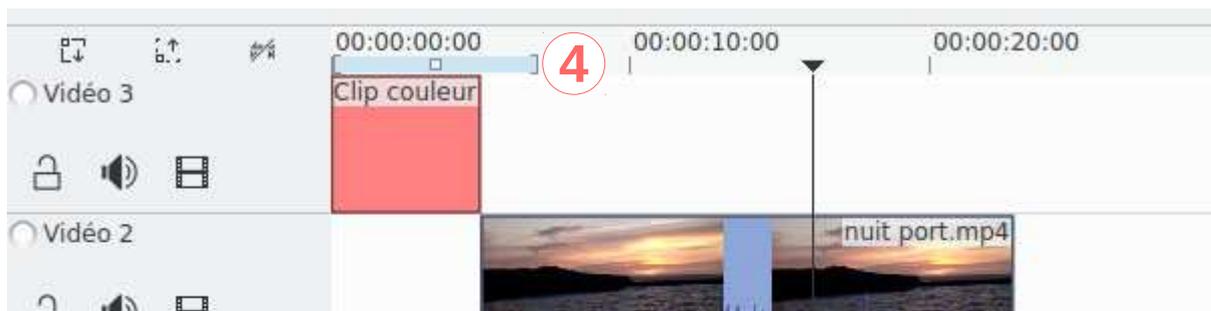
La timeline ci-dessus dispose de 3 pistes vidéo et de 2 pistes audio. Le clip en rouge indique qu'il est sélectionné.



(1) Diminuer la taille des pistes, (2) agrandir la taille des pistes
Le cadenas permet de protéger la piste de tout changement
Le haut parleur coupe le son de la piste
La pellicule désactive la vidéo mais ne la supprime pas de la timeline
Si une de ces trois actions est effectuée sur la piste, une petite lumière va s'allumer (rond blanc à gauche de **vidéo 3**) pour nous le rappeler

La ligne verticale (3) qui traverse le clip de la piste **vidéo 2**, c'est le **curseur de timeline**. Il vous indique l'endroit où vous vous situez et affiche l'image dans le **moniteur de projet**. Pour déplacer le curseur de timeline, il suffit de cliquer dans une zone (vide) de la timeline (ou dans la ligne de graduation du temps en haut de la timeline) où il n'y a pas de clip. Il va venir se positionner à l'endroit où vous avez cliqué et en gardant le clic enfoncé, vous pouvez déplacer le curseur. En déplaçant le curseur, vous verrez les images du clip défiler dans le **Moniteur de projet**. En haut, on trouve une graduation temporelle du projet (4).

Cette barre bleue horizontale (4), que l'on peut étirer et déplacer le long de la timeline, permet de définir une zone précise, au moment du rendu final au lieu de faire un rendu de tout le projet.



Si l'on souhaite uniquement faire un rendu d'une partie du projet qui sera définie par la barre bleue (4), quand la fenêtre du **rendu** va s'ouvrir, on cochera **Zone sélectionnées**. (5)

Barre d'outils de la timeline



1 – Automatiquement séparer l'audio de la vidéo : si cette option est activée, lorsque vous placerez une vidéo sur la timeline l'audio de celle-ci sera automatiquement séparé et vous retrouverez l'audio de votre vidéo sur une piste audio

2 – Transitions automatiques : la transition recouvrera automatiquement la zone de superposition des clips

3 – Afficher les vignettes vidéo : permet d'afficher l'aperçu de la vidéo sur le clip dans la timeline

4 – Afficher les vignettes audio : permet d'afficher l'aperçu de l'audio sur le clip dans la timeline

5 – Affiche les commentaires et les repères

6 - Aimante les clips : quand vous approcherez un clip d'un autre celui-ci sera comme aimanté ce qui permet de les ajuster plus facilement

7 – Adapte le zoom au projet : votre projet apparaîtra en son entier sur la timeline

8 et **9** – Zoom et dé-zoom, on peut également utiliser le curseur entre le 8 et le 9. On peut également zoomer et dé-zoomer avec la molette de la souris en maintenant la touche **Ctrl** du clavier

Personnalisation de l'interface

L'interface est très personnalisable. Pour vous en donner un aperçu, j'ai agencé les différents espaces d'une façon différente de celle du début du document ou de celle par défaut.

J'ai gardé à la même place l'espace **Sources du projet**, les espaces **Transitions**, **Propriétés** et **Effets** sont regroupés et accessibles via des onglets en bas de l'espace et j'ai séparé le **Moniteur de projet** du **Moniteur de clip**.

Pour déplacer un espace il faut soit : cliquer au milieu et en haut de l'espace en gardant le clic enfoncé, déplacer l'espace où on veut ou alors cliquer sur le losange en haut à droite ce qui va le détacher de l'ensemble puis le déplacer en cliquant en haut et au milieu de l'espace. Suivant l'endroit où vous aller le placer, il va soit s'insérer entre deux espaces soit partager le même emplacement et apparaître sous forme d'onglet.

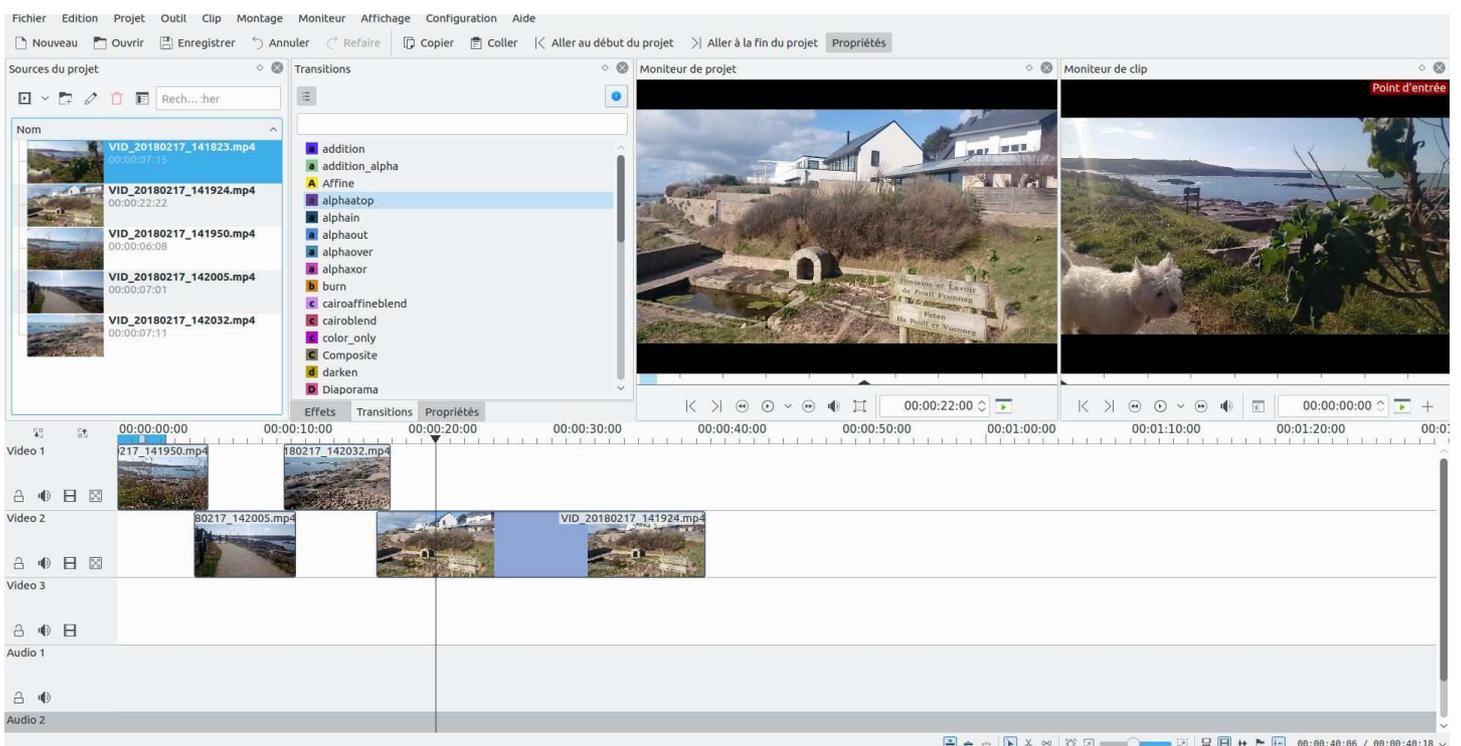
Entre deux espaces, le curseur de la souris change d'aspect et vous permet de **faire varier la taille de chaque espace**.

Ajouter ou supprimer un espace : pour supprimer un espace, il faut juste cliquer sur la croix en haut à droite de celui-ci. Pour ajouter un espace, allez dans le menu **Affichage** et choisissez l'espace que vous souhaitez ajouter.

Timeline : les deux icônes au dessus **de vidéo 1** permettent d'agrandir ou de rapetisser la largeur des pistes. Un clic droite sur l'entête d'une piste vous donne également la possibilité d'ajouter ou de retirer une piste vidéo ou audio

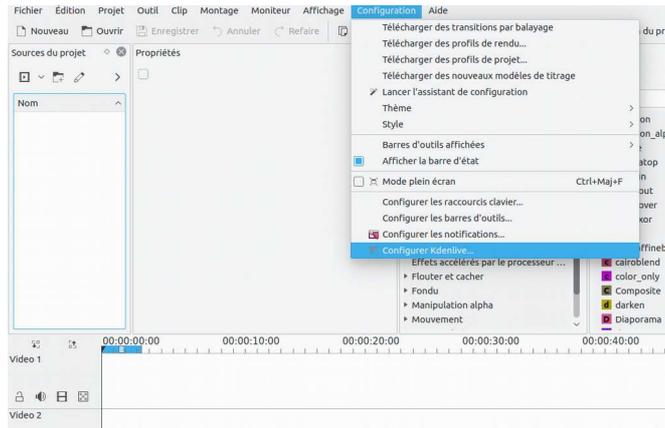
Sauvegarder votre agencement personnalisé : menu **Affichage** > **enregistrer l'agencement sous**. Choisissez par exemple le premier et vous pouvez lui donner un nouveau nom. Pour le charger lors de votre prochaine visite : menu **Affichage** > **Charger l'agencement** et faites votre choix.

Thèmes et styles : menu **Configuration** > **Thème** ou **style**. Là, vous allez pouvoir changer l'apparence générale de Kdenlive suivant vos goûts. Attention, les thèmes sombres rendent certaines informations illisibles (écritures blanche sur fond blanc) Il faudra sélectionner la zone pour voir apparaître le texte.



Configuration de Kdenlive

1^{ère} étape, il faut configurer Kdenlive. **Barre de menus > configuration > configurer Kdenlive**



Divers

Si vous travaillez longtemps sur le même projet, l'option **(1) Au démarrage....** peut être intéressante.

Durées par défaut : Vous pouvez modifier ici **(2)** la durée des clips que vous créez. Mais il vous sera toujours possible de le modifier directement sur la timeline

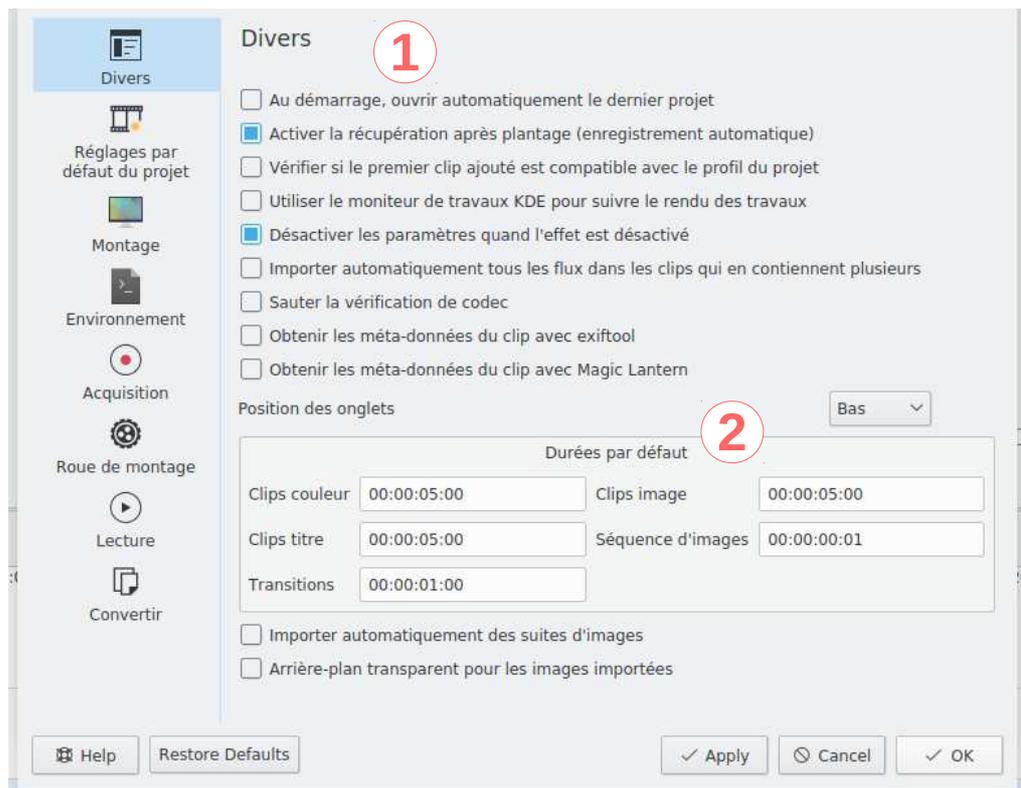
Je coche également **activer la récupération après plantage (enregistrement automatique)** vous serez très content de retrouver une copie sauvegardée de votre travail si le logiciel plante...et cela arrive plus souvent qu'on pourrait le croire.

Je coche en dessous, **Vérifiez si le premier clip ajouté est compatible avec le profil du projet**, ainsi vous pourrez réadapter le profil de votre projet au besoin

Je coche Importer automatiquement tous les flux.... Quand vous importez une vidéo, elle contient généralement également un flux audio

Je coche Arrière plan transparent pour les images importées .Ainsi, les images png ayant un canal alpha (canal de la transparence) seront bien gérées

Nous allons voir tous les onglets un par un



Réglage par défaut du projet

Profil par défaut : je choisis le profil des vidéos générées par mon appareil photo numérique avec lequel je filme (1). Pour cela vous faites un clic droit sur un rush et vous en regardez les propriétés. Si vous souhaitez ajouter un profil pré-défini et personnalisé, voir sommaire, **Ajouter un profil pré-défini et personnalisé**

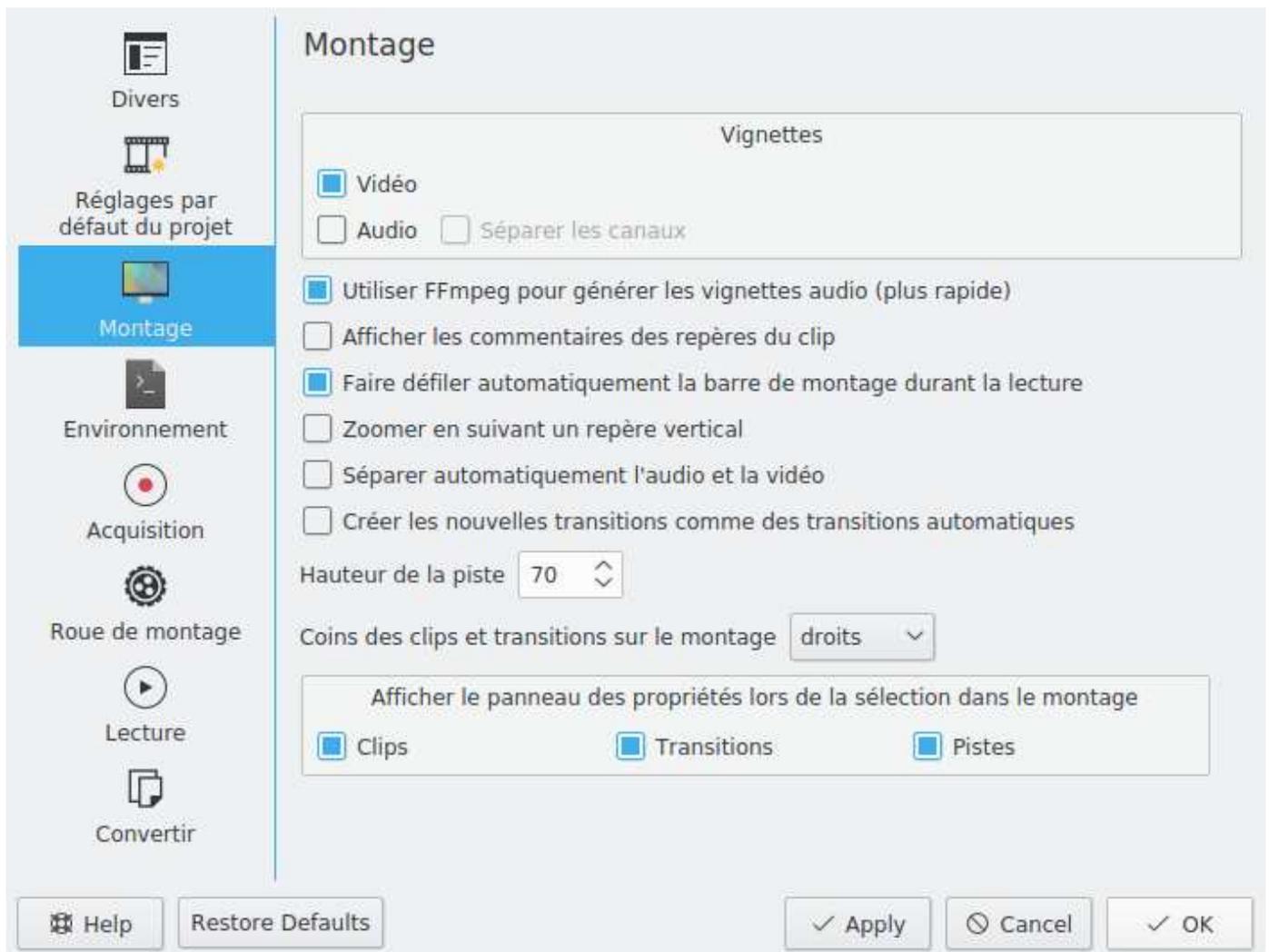
Clips intermédiaires (2) ou parfois proxy clip : Si vous souhaitez activer cette option par défaut, il va falloir également cocher **Générer pour les vidéos....** et ou **Générer pour les images....** Une fois activée, les vidéos que vous importerez dans votre **Source de projet** seront de qualité nettement inférieure pour, le temps du montage, permettre à votre ordinateur de fonctionner avec une plus grande fluidité.



Un **P** noir sur fond jaune vous indique que la fonction est activée pour ce clip. Bien entendu, à la fin de votre montage, au rendu final, le logiciel ira chercher automatiquement les vidéos originales pour un rendu de qualité. Si vous n'avez pas fait ce choix par défaut, vous pourrez toujours activer cette option en faisant un clic droit sur le clip dans l'espace **Sources du projet** et en choisissant **Clip intermédiaire**.

Montage

- **Vignettes** : L'affichage des vignettes audio et vidéos peuvent aider à vous repérer visuellement sur la timeline
- Je coche **Afficher les commentaires des repères du clip**
- Je coche **Faire défiler...lecture** .Ainsi, vous allez suivre, sur le banc de montage, ce qui se déroule dans le moniteur
- Je coche **Zoomer en suivant un repère vertical** .Le zoom va être centré sur le repère de lecture de la timeline
- **Hauteur de piste 70** : Vous pouvez choisir une hauteur de piste par défaut.
- Coins des clips et transitions sur le montage : Un choix purement esthétique **les bords arrondis ou les bords droits**
- Je coche **Clips, Transitions et Pistes**. Nous aurons ainsi accès à des informations importantes

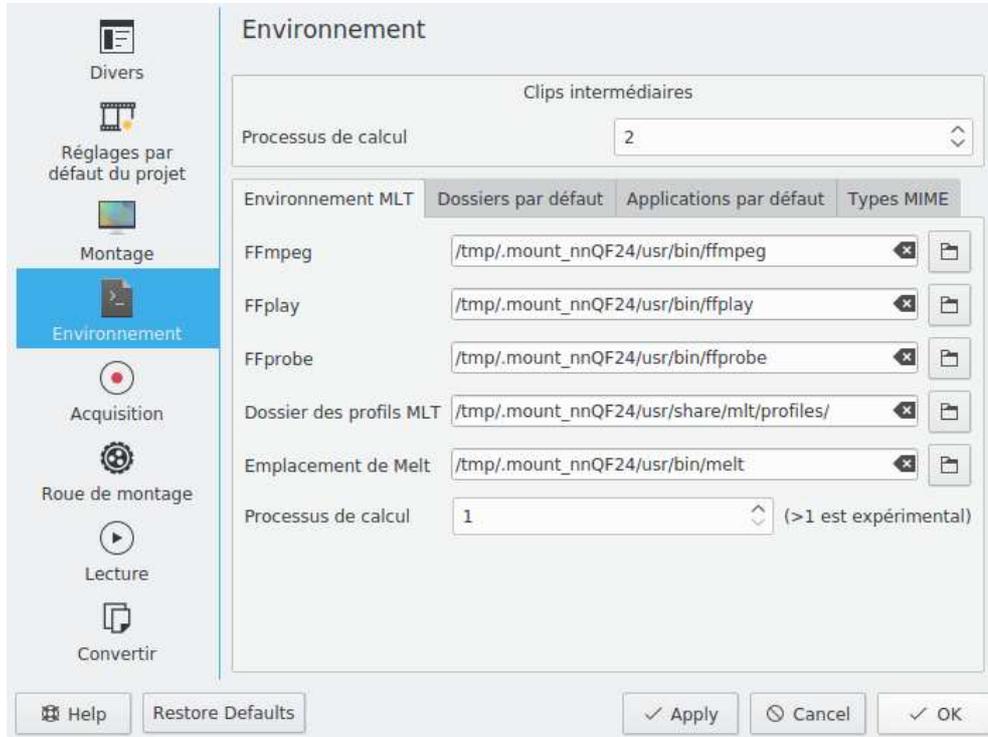


Environnement

Onglet **Environnement MLT** .Je ne change rien

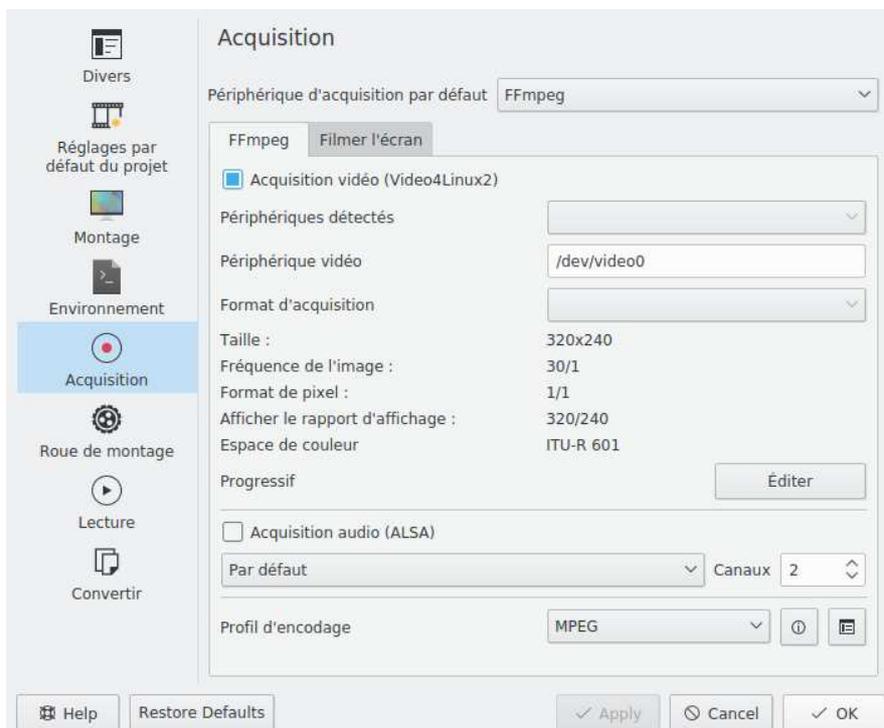
Onglet **Dossiers par défaut** on choisi l'emplacement du dossier du projet (on peut aussi laisser l'emplacement par défaut)

Onglet **Applications par défaut** on y trouve les logiciels qui seront utilisés si l'on souhaite faire une retouche d'image ou une retouche audio (dans mon cas, Gimp est le logiciel de retouche d'image par défaut et Audacity celui de la retouche audio).

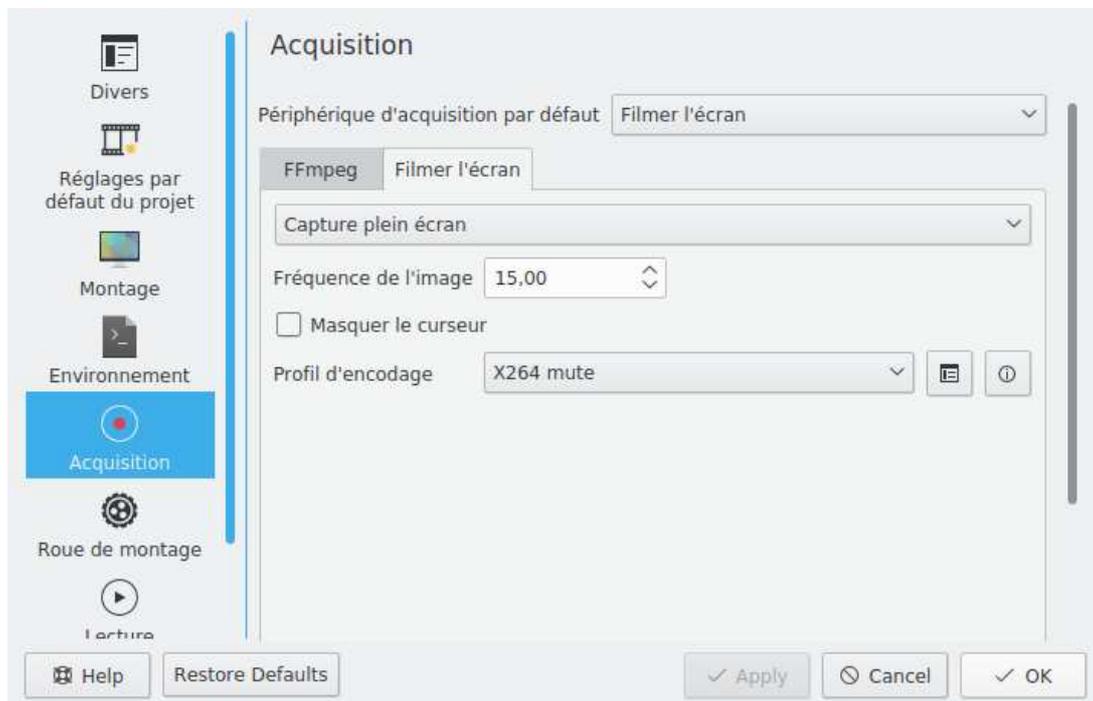


Acquisition

On peut configurer un éventuel périphérique. C'est une fonctionnalité de moins en moins utile à l'heure où on peut prendre des vidéos sur un téléphone portable. C'était surtout utile du temps des caméscopes miniDV firewire ou plus vieux encore S-VHS.



Dans l'onglet **Filmer l'écran** on trouve une possibilité de faire des screencasts (voir chapitre Faire un screencast), donc d'enregistrer votre écran de travail pour faire des tutoriels par exemple

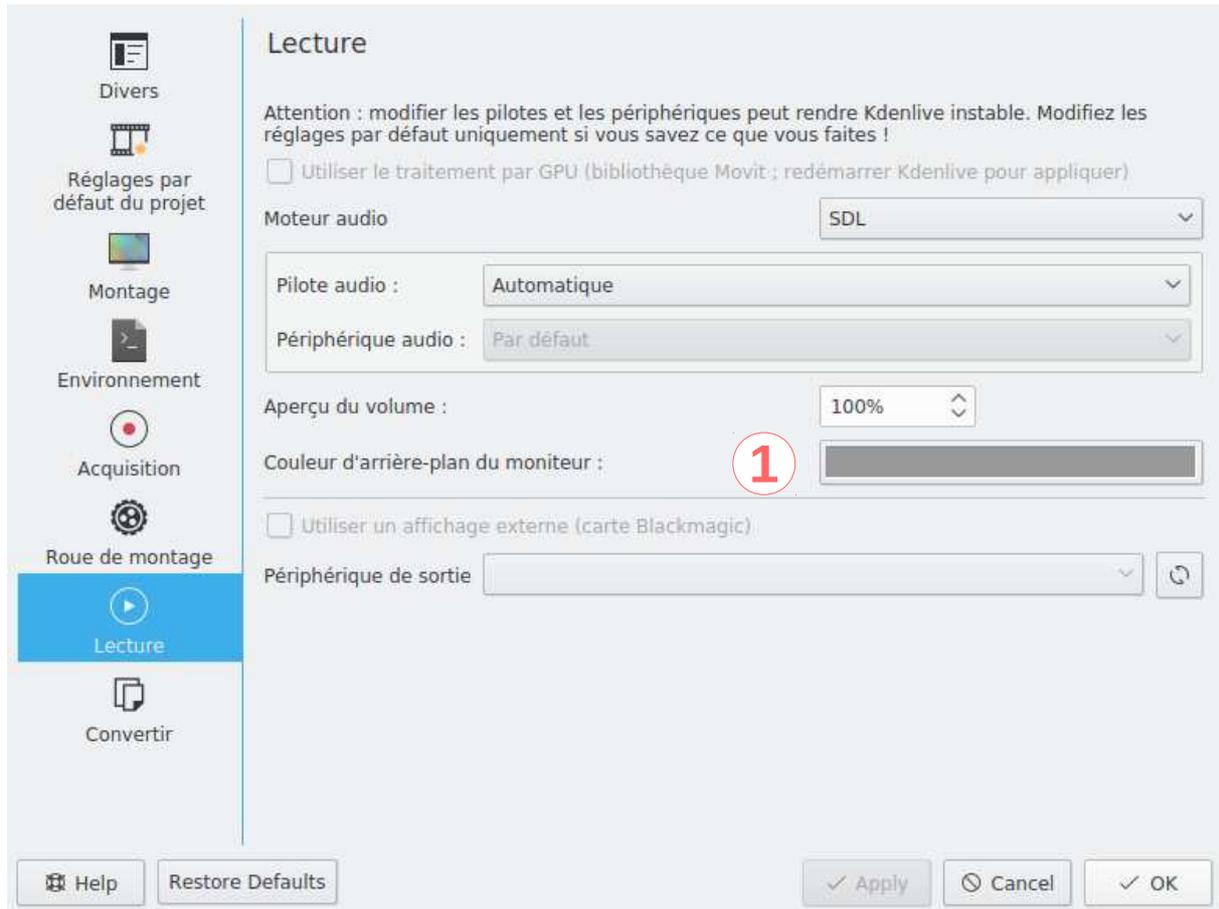


Roue de montage

Elle est destinée à des professionnels qui disposent du matériel adapté, je ne change rien

Lecture

Si vous choisissez de cocher **Utiliser le traitement par CPU**, cela pourrait augmenter la fluidité du montage mais ça peut aussi générer des plantages intempestifs, à vous de voir.
Vous pouvez ici choisir une couleur d'arrière plan personnalisée (1) pour le moniteur si le noir par défaut ne vous convenait pas.

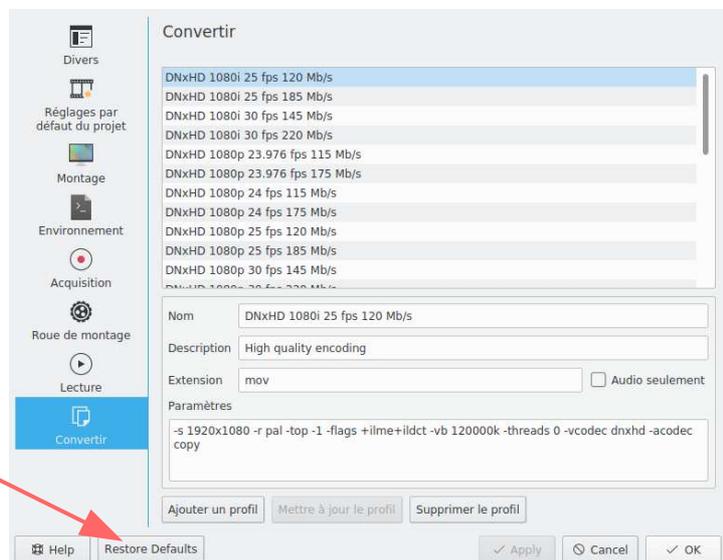


Convertir

Rien à signaler, je ne change rien

Important !

Si vous vous êtes perdu dans la configuration, vous pouvez revenir aux réglages par défaut en cliquant ici !

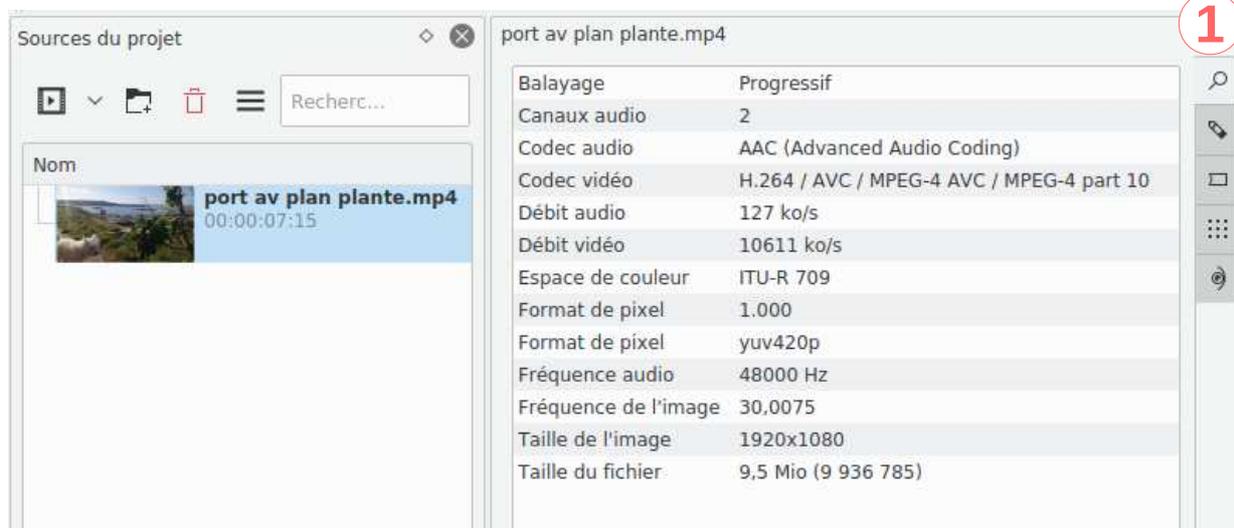


Ajouter un profil pré-défini personnalisé

On va ajouter le profil vidéo de mon téléphone et lui donner un nom.

On importe dans **Sources du projet** une vidéo faite avec mon téléphone, on fait un clic droit sur le clip **Propriétés du clip** ou **menu > Projet > Propriété du clip**.

On clique sur la loupe (1), les propriétés du clip apparaissent dans le tableau de droite.



Maintenant que l'on connaît les propriétés on va pouvoir créer le nouveau profil : **Menu > Projet > Configuration du projet**

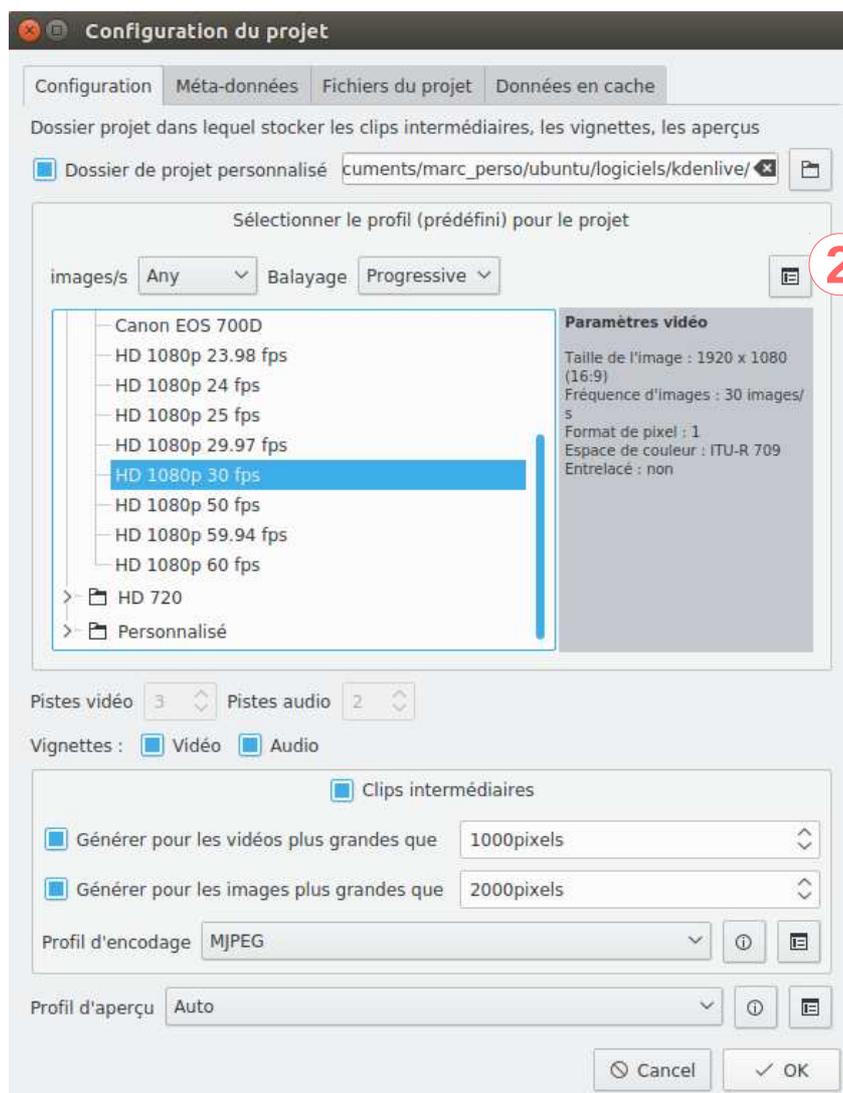
On choisit :

1080 : (voir dans le panneau propriété **taille de l'image**)

P : Comme **Progressif** (voir dans le panneau propriété **balayage**)

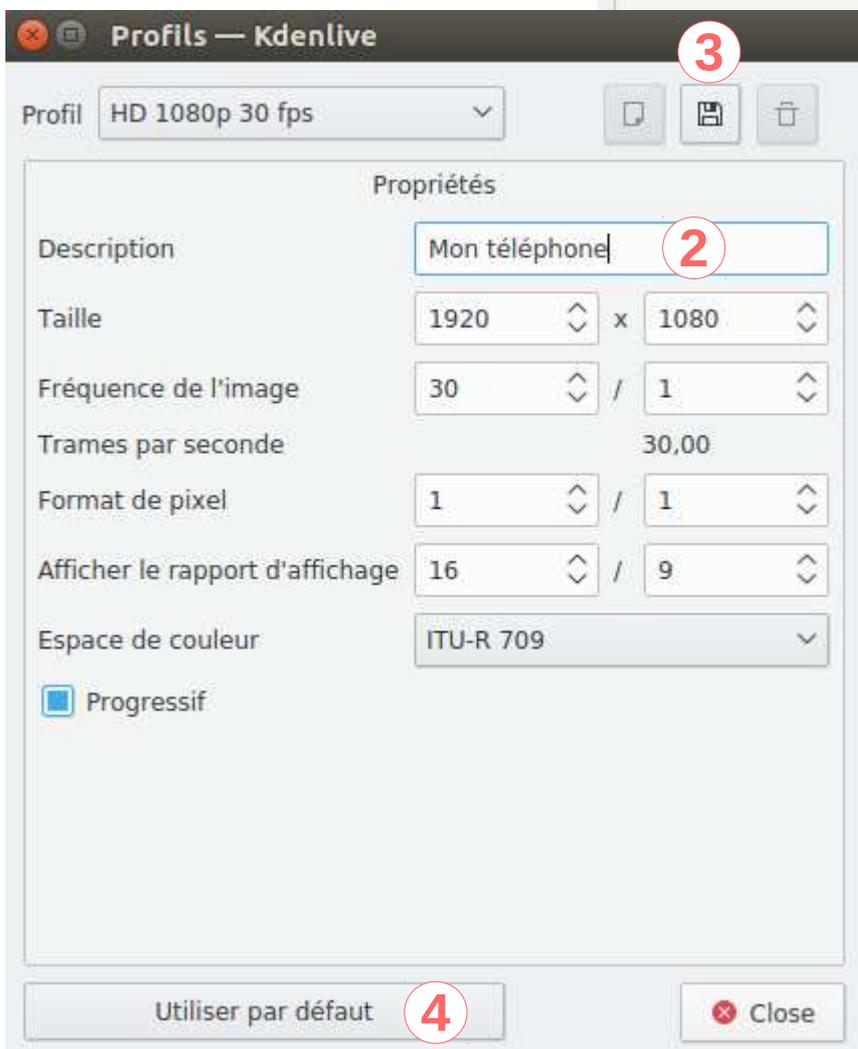
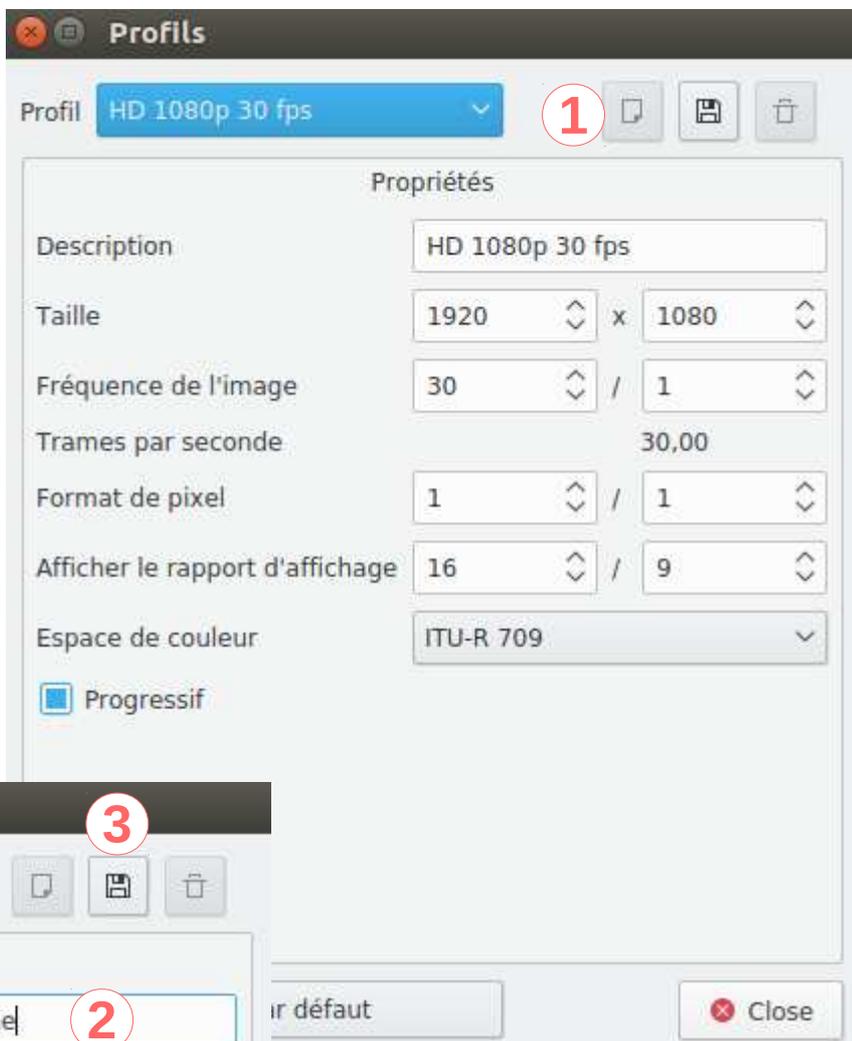
30 fps : fps veut dire en anglais frame(s) per second / images par seconde (voir dans le panneau propriété **fréquence de l'image**)

Puis on clique sur (2) **Gérer les profils du projet**



Cette fenêtre s'ouvre et on clique sur **Créer un nouveau profil (1)**

On sélectionne le bon **Espace de couleur**, on coche **Progressif** toujours en se référant aux propriétés du clip



Et on choisit de mettre dans le champ **Description (2)** le nom que l'on a choisi c'est à dire dans le cas présent **Mon téléphone**

On enregistre le nouveau profil **(3)**

Et on peut faire le choix (pas obligatoire) que ce soit le profil par défaut **(4)** et on clique sur **Close**

Si le nouveau profil n'apparaît pas quand on va dans : **menu > Projet > Configuration du projet**, il suffira alors de redémarrer Kdenlive.

Préparer son montage

Le montage vidéo ne s'improvise pas. Il faut, avant d'aller sur le banc de montage, avoir une bonne organisation en amont. On évite ainsi bien des déboires et on peut se consacrer pleinement au montage.

La prise de vue

Quand vous allez filmer que ce soit pour un anniversaire, vos vacances, un tuto, ou tout autre projet, il va falloir déjà imaginer le rendu final de votre vidéo après le montage afin de faire le bon choix pour les prises de vue

Organisation des dossiers

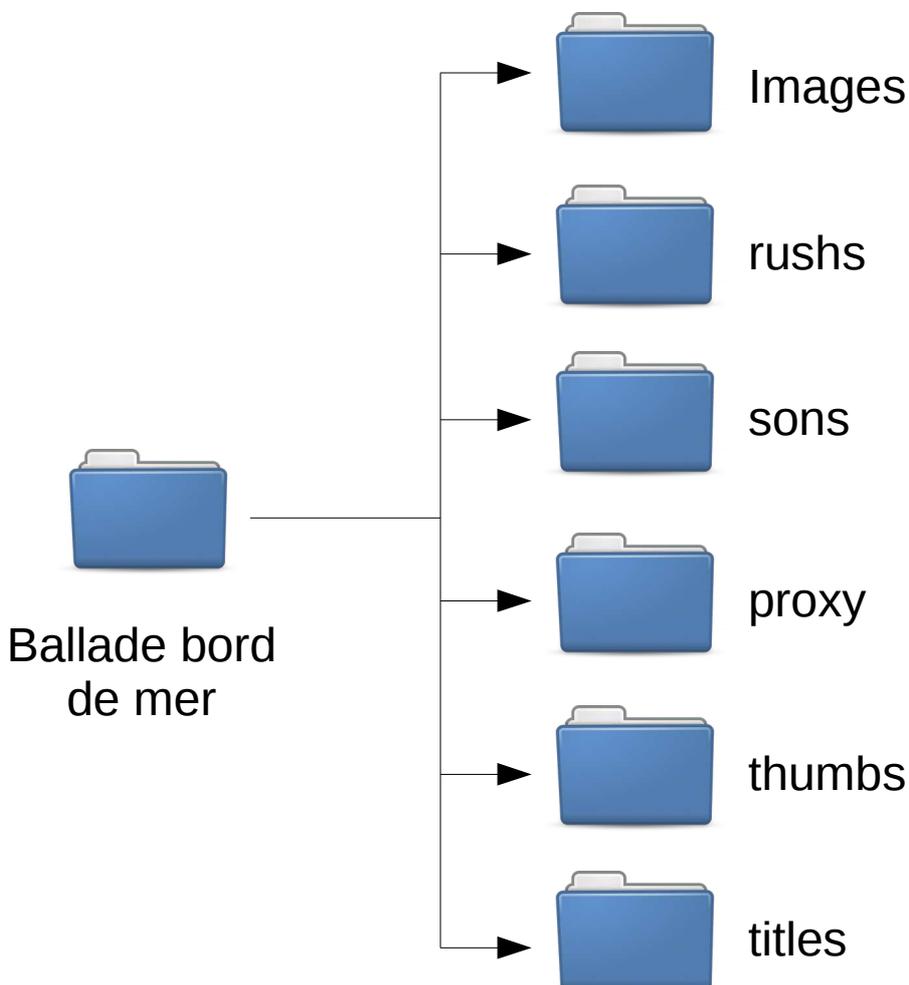
Pour ma part, je prépare (au minimum et suivant l'importance du montage) 1 dossier **titre** par exemple **ballade bord de mer** avec 3 sous dossiers :

1 dossier **images, rushs** et **sons**

les 3 autres dossiers

proxy, thumbs et **titles**

Qui sont créés par défaut par le logiciel. Une fois ces sous-dossiers alimentés par les divers éléments de mon choix, on peut commencer le montage. Suivant l'importance du montage, vous pourrez créer des sous dossiers.



Le montage

On y est enfin !

Nous allons effectuer un 1^{er} montage très simple pour vous en expliquer les principes de base :

- 1 clip titre de début
- 3 ou 4 rushs ou séquences (avec ou sans transition)
- 1 bande son
- 1 clip titre de fin

Après, dans les différentes rubrique de ce tutoriel, vous trouverez comment enrichir votre montage.

Ouvrez Kdenlive, barre de **menu > Fichier > Nouveau projet** ou sur l'icône **Nouveau** de la **barre d'outils**

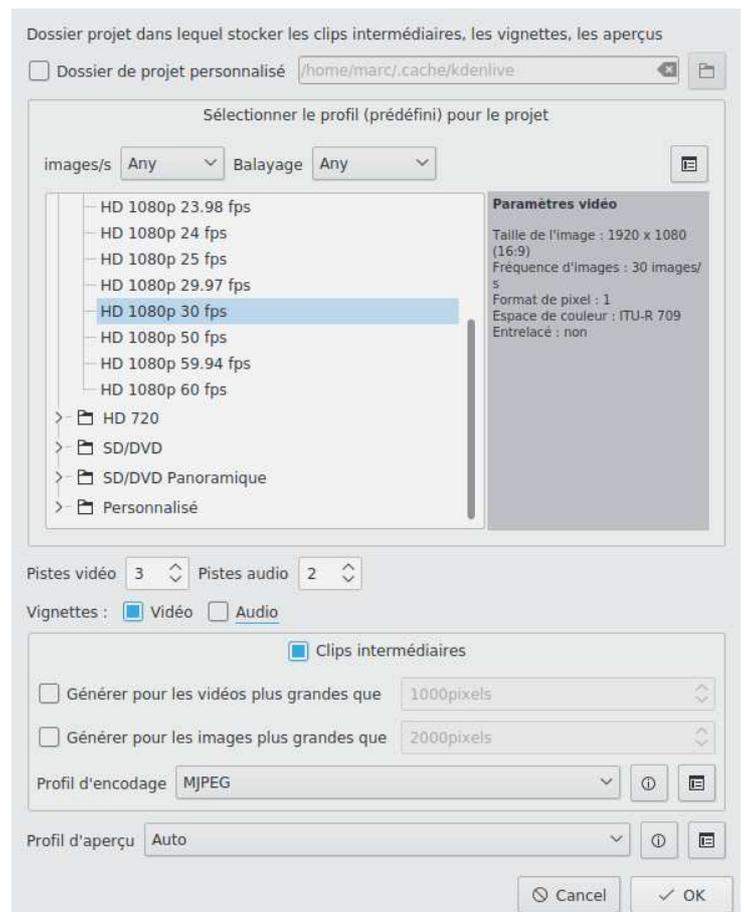
Cette fenêtre s'ouvre et je vais aller chercher le dossier du projet Ballade bord de mer

Normalement le profil vidéo n'est pas à changer, ça doit être celui que vous avez choisi par défaut quand vous avez configuré kdenlive. Si ce n'est pas le cas, il faut choisir le profil vidéo qui correspond aux rushs que vous allez monter (voir rubrique **Ajouter un profil prédéfini personnalisé**).

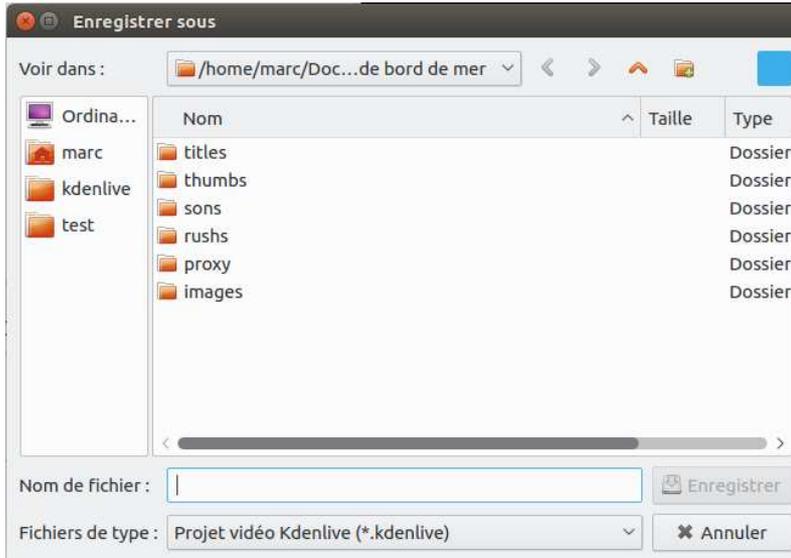
3 pistes vidéo et 2 pistes audio, c'est suffisant et de toutes façons, vous pourrez toujours en rajouter pendant le montage ou en retirer

Les clips intermédiaires, c'est la même chose. Soit vous l'avez coché par défaut au moment de la configuration, soit vous en faites le choix maintenant (vous aurez toujours la possibilité de la faire pendant le montage comme je vous l'ai indiqué plus haut)

Vous validez **OK**



Puis nous allons donner un nom au fichier projet : barre de **menu / Fichier > enregistrer sous**



Vous vous placez dans votre dossier **Ballade bord de mer** et vous lui donnez un nom **ballade bord de mer** par exemple pour rester cohérent.

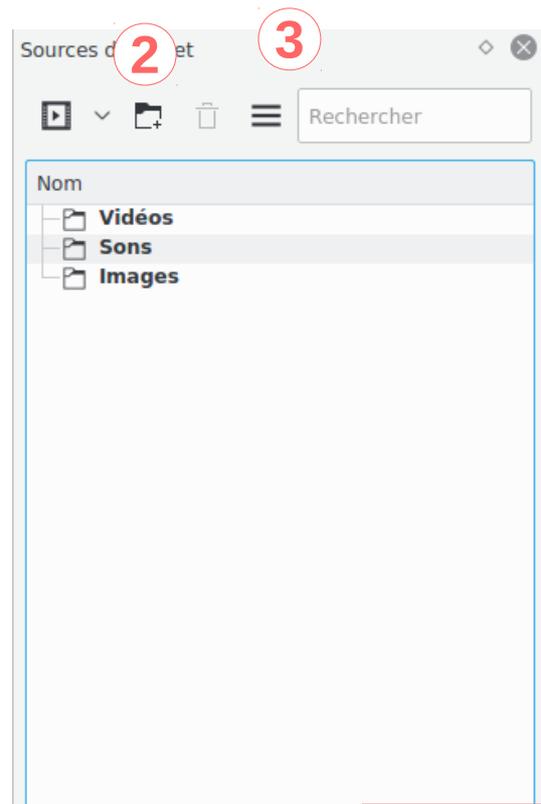
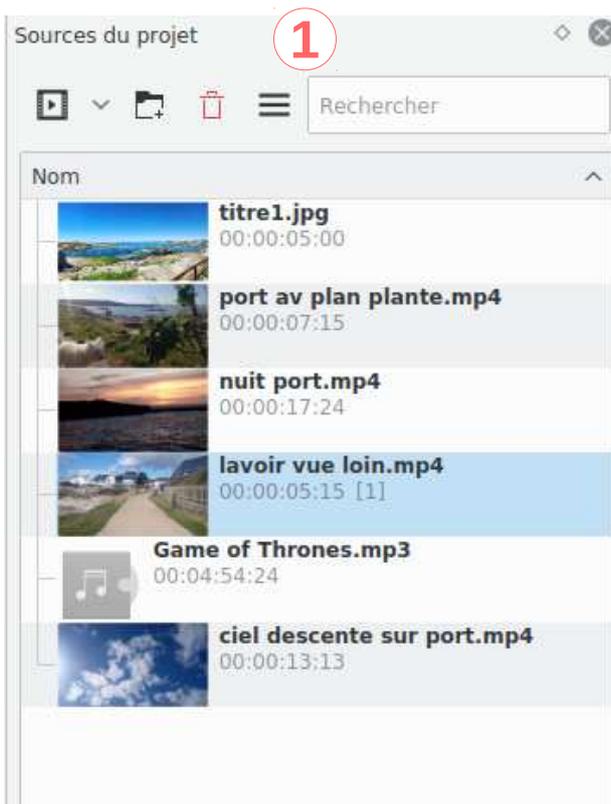
Et **Enregistrer**



N'hésitez pas à enregistrer votre projet très souvent (**fichier > enregistrer** ou l'icône dans la barre d'outils ou la combinaison de touches **Ctrl+s**) afin que vous ne perdiez pas votre travail à cause d'un plantage du logiciel, ce qui peut arriver assez souvent.

Ajouter clips, images et sons à « Source du projet »

En cliquant sur l'icône menu / projet, vous ajoutez les éléments que vous avez sélectionnés à l'avance dans **Source du projet**. Vous pourrez toujours en ajouter d'autres à tout moment. Exemple, (1) j'ai ajouté 4 clips vidéos mp4, 1 fichier son mp3 et 1 image jpg. Étant donné le peu d'éléments dont j'ai besoin pour ce montage, je n'ai pas besoin de créer des dossiers afin de les classer. Mais imaginez que je fasse un montage avec 20 ou 30 éléments, dans ce cas il sera indispensable de créer des dossiers (2) afin de nous y retrouver comme dans l'exemple (3). De plus vous pouvez remarquer que j'ai renommé les éléments afin de pouvoir les identifier facilement.



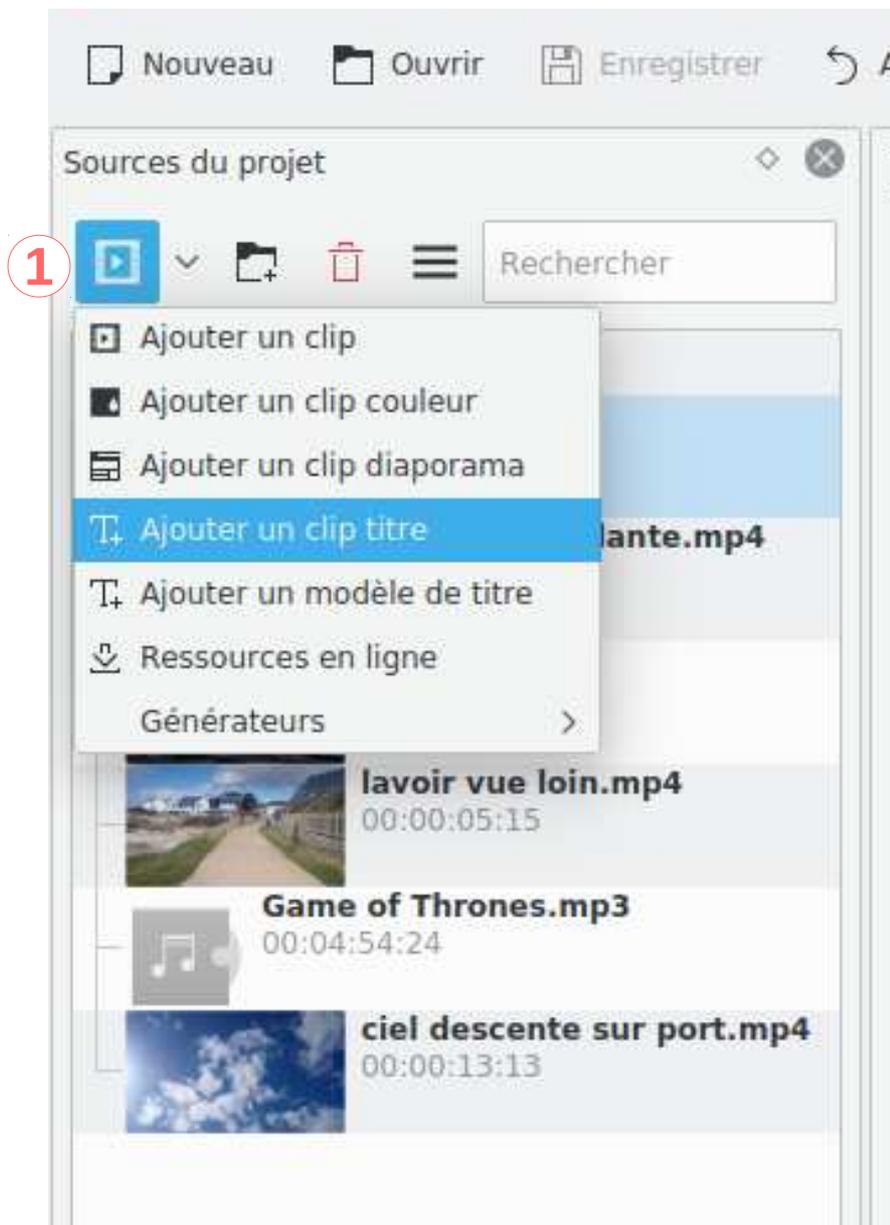
Une méthode simple et efficace pour ajouter des éléments aux **Sources du projet**, est de faire un clic droit sur, par exemple, un rush, et de choisir **Emplacement du clip**. Ainsi vous allez vous trouver automatiquement dans le dossier de vos rushes et vous pourrez, par un cliquer/glisser ajouter un nouveau rush (idem si vous choisissez un son ou une image). Il est important de bien organiser les différents éléments de votre futur montage vidéo.



si vous supprimez un clip dans les **Sources du projet** il disparaîtra également de la timeline.

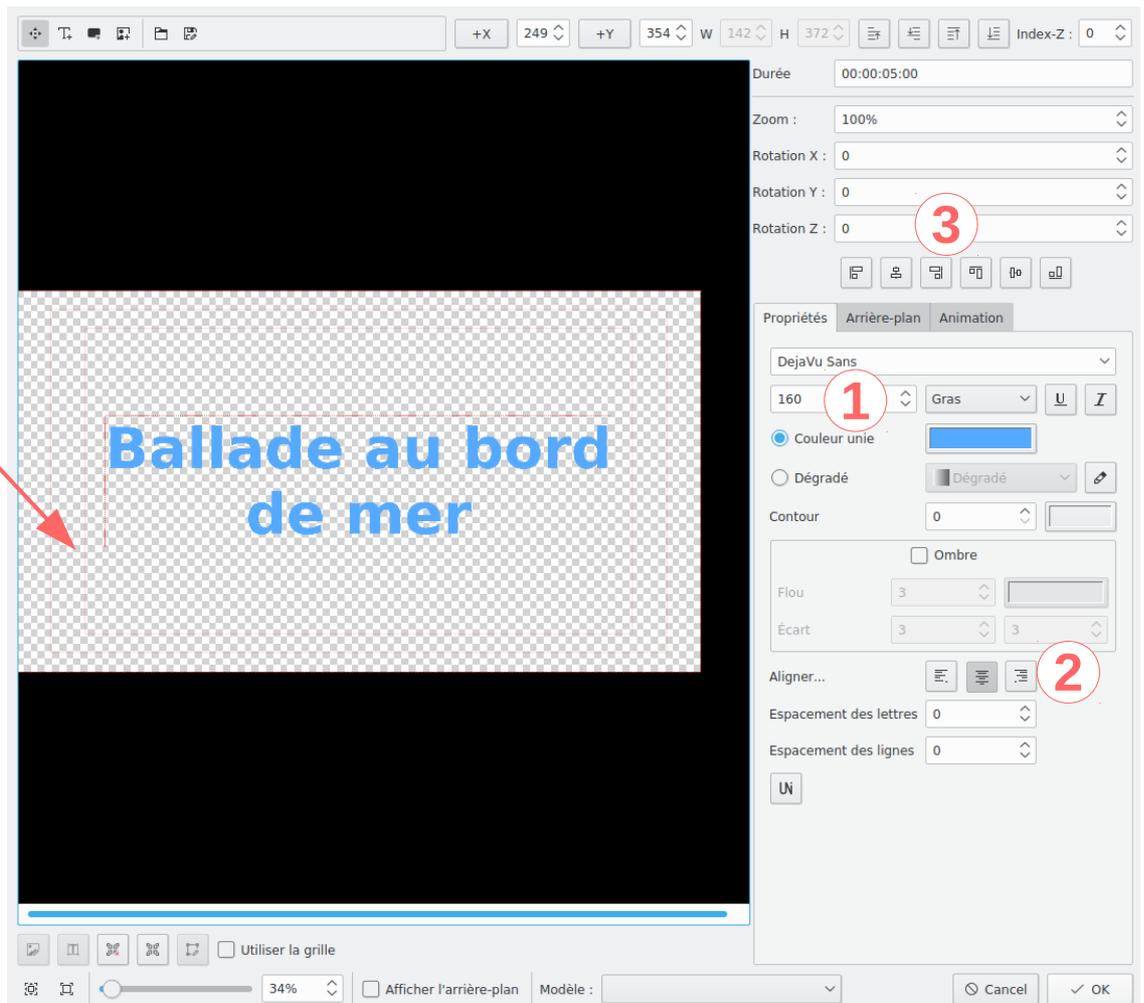
Le titre

Nous allons commencer le montage par un **clip titre**. Il sera composé d'un texte simple. Les pistes fonctionnent un peu comme des claques que l'on empilerait. Nous allons donc commencer par **Ajouter un clip titre (1)** sur la piste vidéo 1



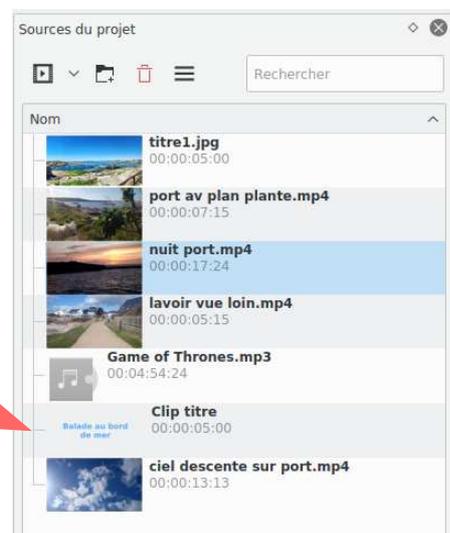
Cette fenêtre s'ouvre

Damier gris et blanc, indiquant la transparence



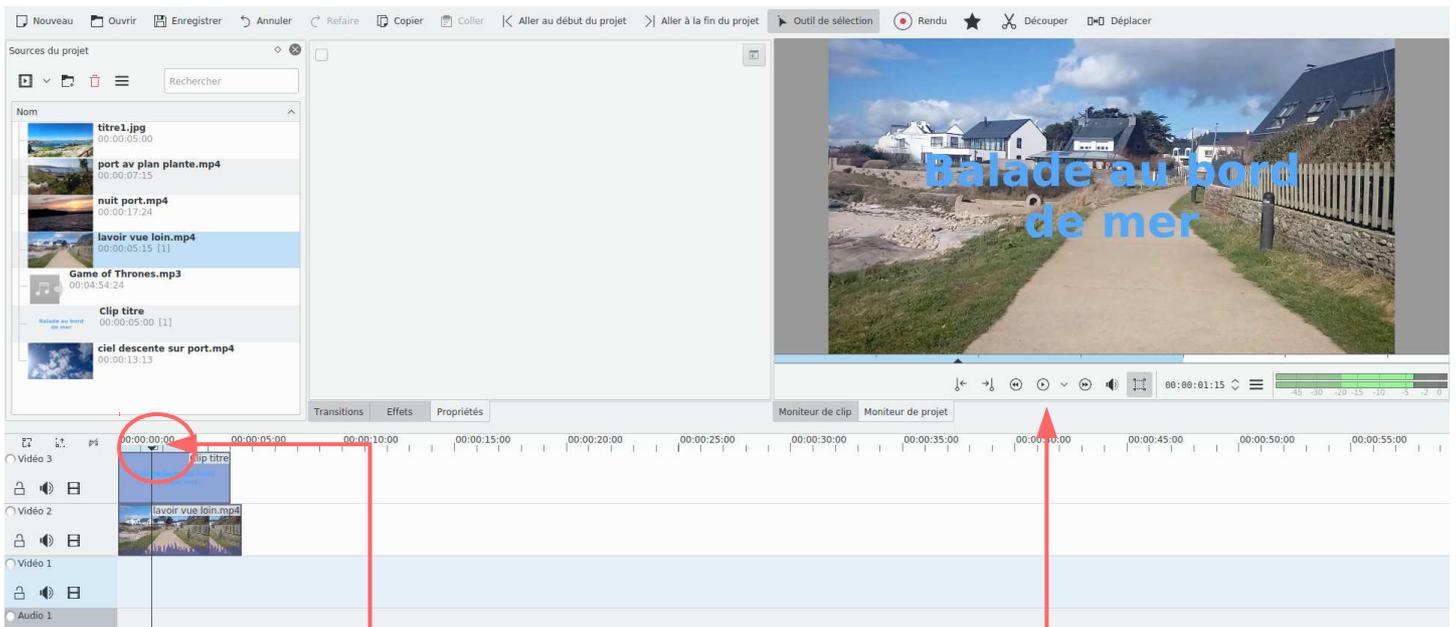
Cette fenêtre fonctionne comme un traitement de texte. Il vous faut en définir la police, sa taille, sa couleur (1). Vous avez les fonctions d'alignement ou de centrage du texte (2) et également la possibilité de centrer l'ensemble du titre (3). Le damier gris et blanc en arrière plan indique que la zone est transparente et n'apparaîtra donc que le texte. D'autres options sont disponibles et je vous laisse les découvrir.

On valide et ce clip d'une durée de 5 s va se retrouver dans vos Sources du projet.



On place le **clip titre** sur la timeline, piste vidéo 3. Et en dessous on place le premier rush sur la piste vidéo 2.

On peut voir que l'arrière plan du clip titre sur la piste vidéo 1 est effectivement transparent et laisse apparaître la vidéo de la piste 2.

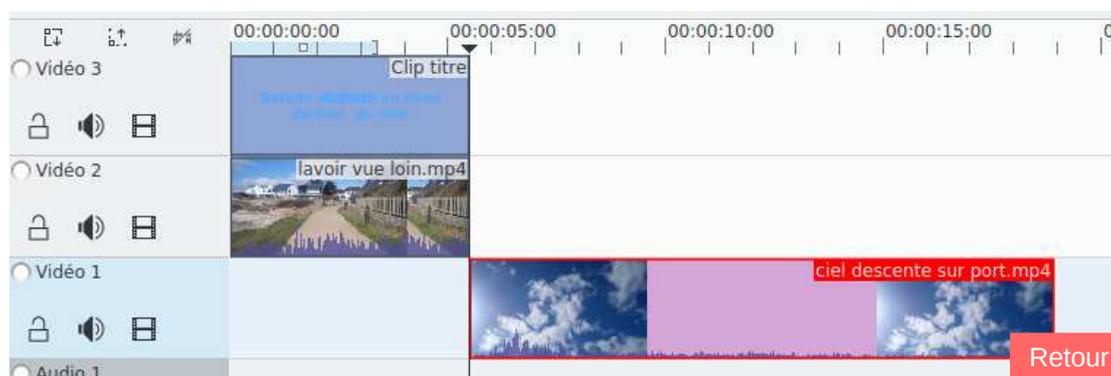


Parfois la lecture ne se lance pas avec le bouton lecture (il est parfois capricieux). Dans ce cas vous cliquez sur le **triangle noir**, en haut de la barre de lecture sur la timeline, et vous le bougez pour le faire démarrer

On va caler la durée du **clip titre** sur la durée du rush en dessous. En plaçant la souris sur le bord du **clip titre**, le curseur se transforme en une double flèche et par un cliquer/glisser, j'étire jusqu'à faire correspondre la durée des deux clips



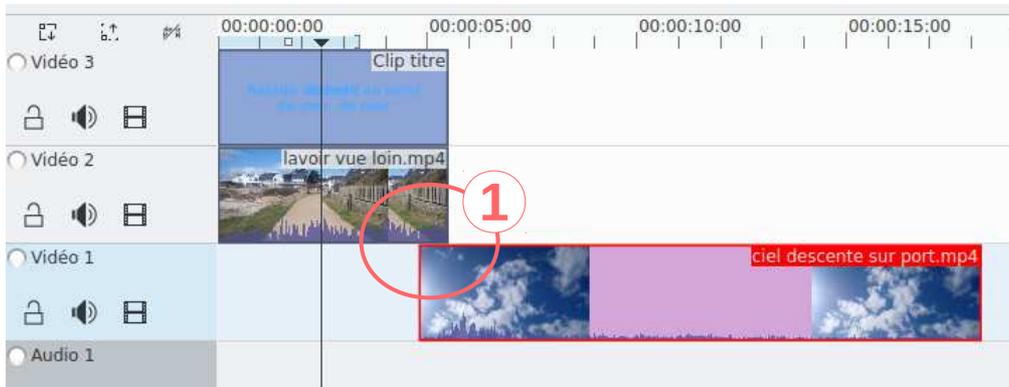
Je viens placer le 3^{ème} clip sur la piste vidéo 1



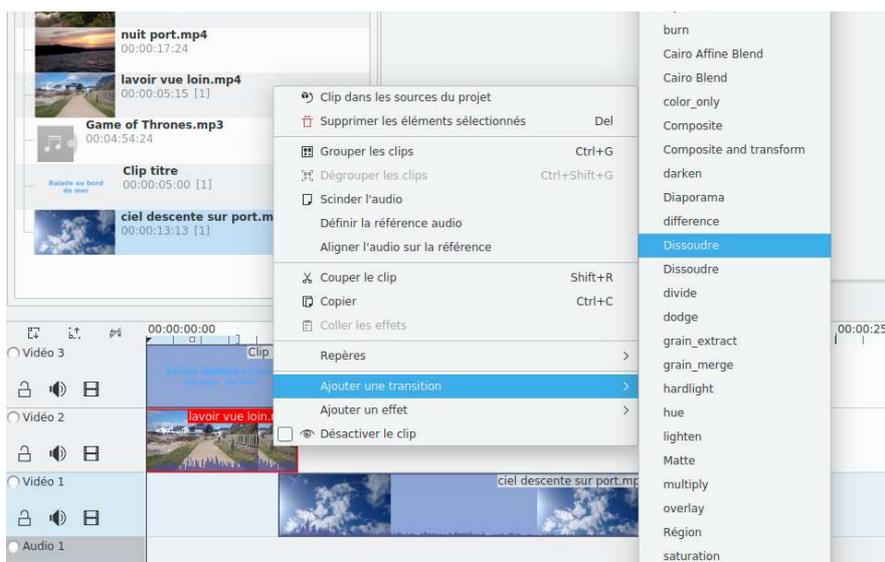
On va ajouter une transition **Dissoudre** entre les deux clips. Dans ce cas présent, une transition est un effet spécial pour passer d'un clip à un autre.

Pour pouvoir ajouter une transition il faut tout d'abord, que les deux clips se chevauchent (1).

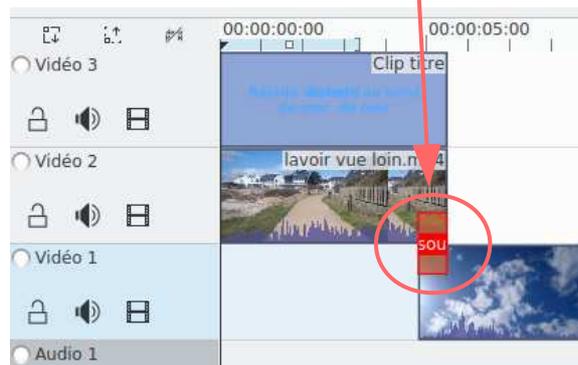
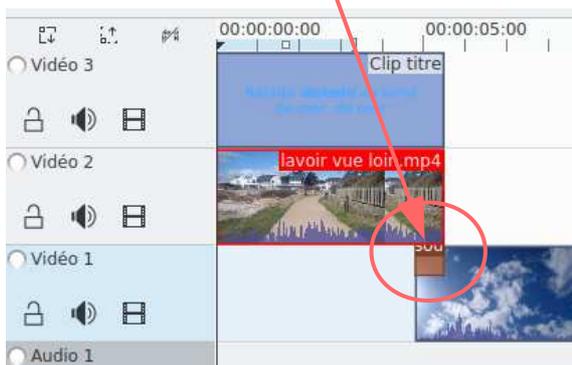
On va donc faire se chevaucher légèrement les deux clips (cliquer/glisser sur le clip de la piste vidéo 1). La surface du chevauchement va définir le temps de la transition.



On se positionne sur le clip de la piste 2, **clic droit** > **ajouter une transition** > **Dissoudre**.



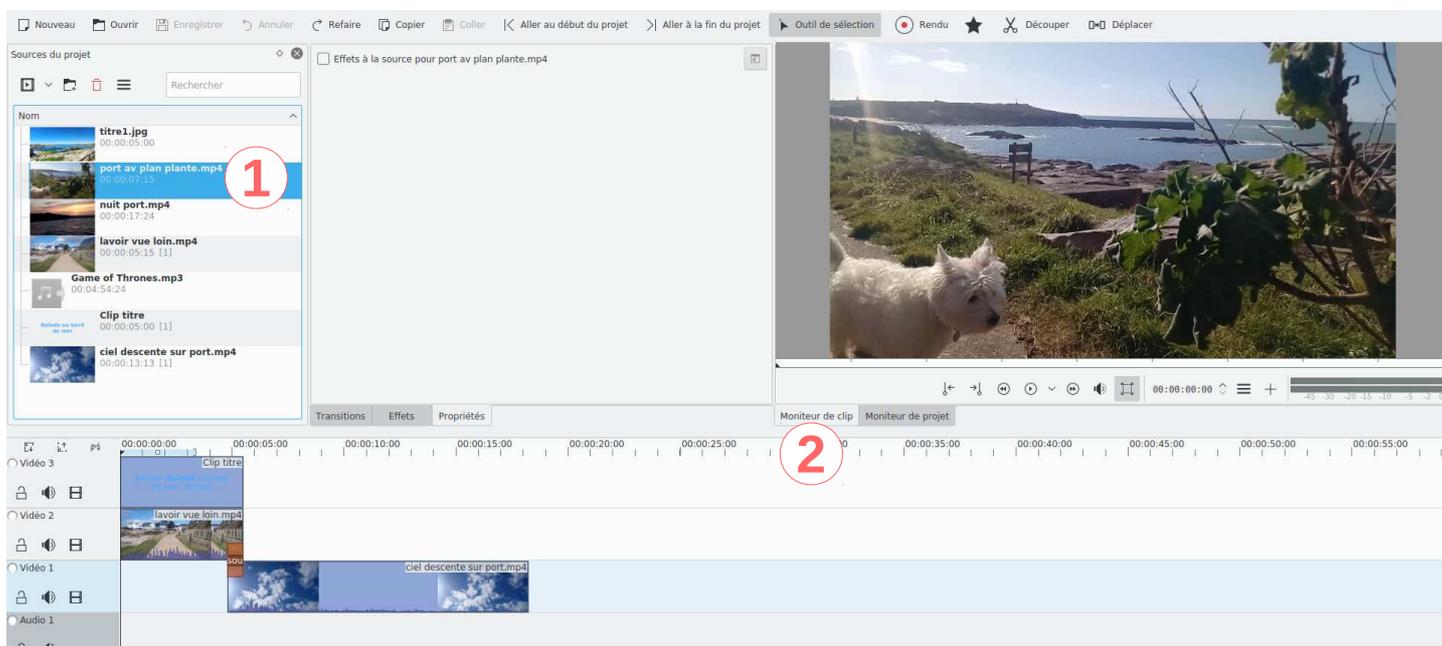
La transition apparaît ici, vous pouvez cliquer dessus pour la mettre bien en évidence entre les deux clips



Jusqu'à présent, nous avons intégré à la timeline les clips vidéo dans leur intégralité tel qu'ils étaient dans **Sources du projet**.

La troisième séquence que nous allons intégrer à la timeline sera une partie choisie du clip **port avant plan plante**.

On sélectionne le clip dans **Sources du projet** (1) (ici en bleu), on clique sur **Moniteur de clip** (2) afin de visionner le clip sélectionné.



On définit le début et la fin de la zone avec les deux boutons (1) (voir **Sélectionner certaines parties du clip pour le montage** 2^{ème} méthode). La zone sélectionnée apparaît en bleue (2) sur la ligne de temps du moniteur

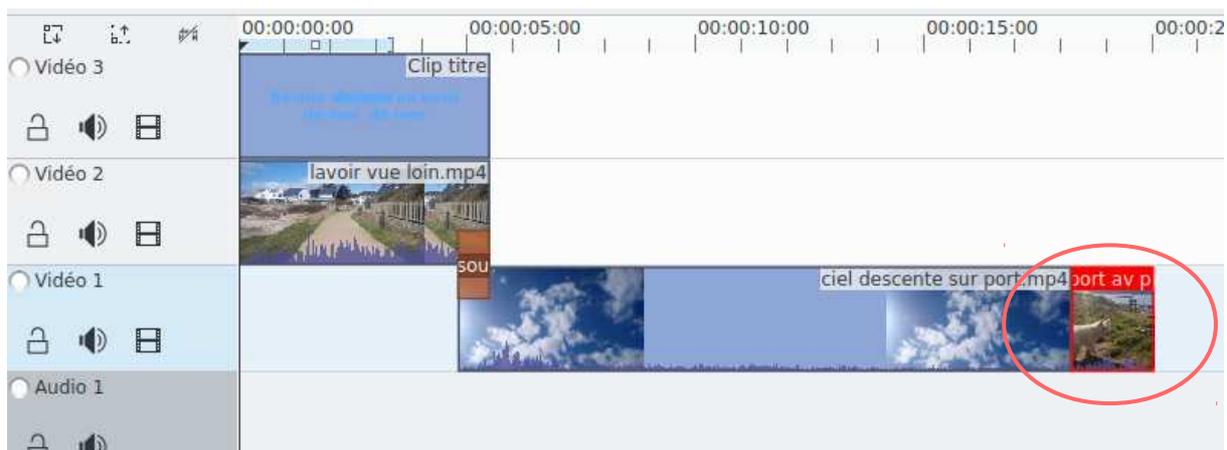


il ne vous reste plus qu'à cliquer/glisser la séquence en partant de l'image du moniteur vers la timeline

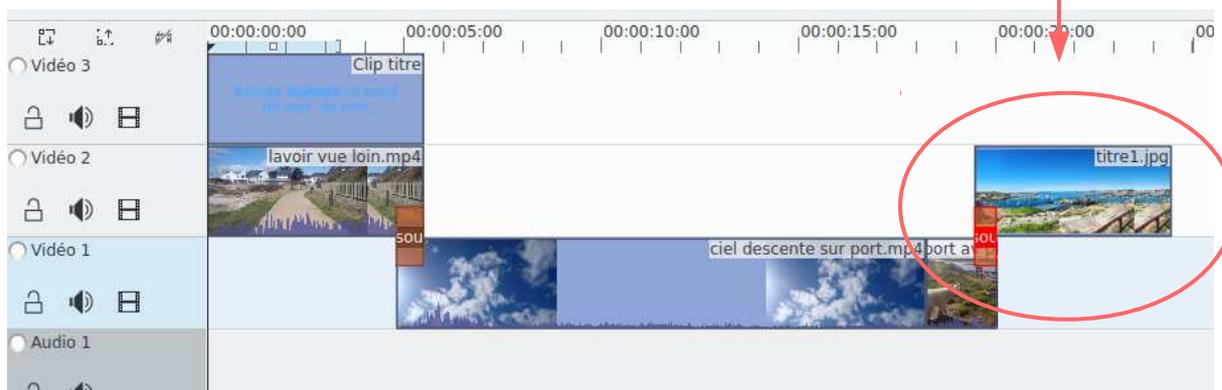


N'oubliez pas d'enregistrer très souvent votre projet. En cas de plantage (ce qui arrive assez souvent) vous serez heureux de n'avoir rien perdu de votre travail

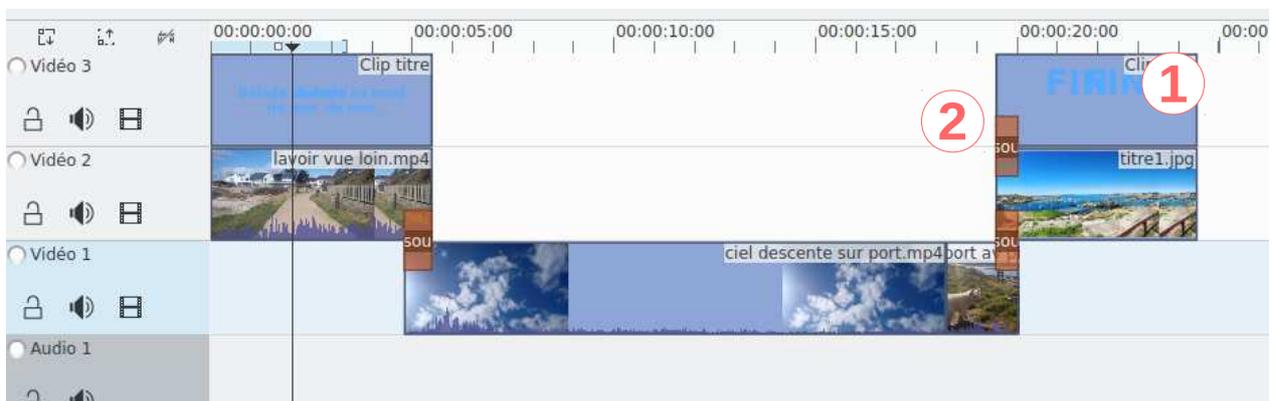
On place la séquence (ici en rouge) à la suite de la vidéo déjà présente sur la piste **vidéo 1** puisqu'on ne mettra pas de transition entre les deux clips.



Maintenant on importe le clip **titre 1**, qui est une image jpg, sur la piste **vidéo 2** en le faisant chevaucher avec le clip de la piste **vidéo 1** afin d'y mettre une transition dissoudre à nouveau. Voici ce que ça donne.



Au dessus de l'image ajoutée à la timeline, nous allons placer un **clip titre (1)** comme en début de montage. Sur ce clip titre, nous allons juste écrire le mot **FIN**. On ajoute également une transition **Dissoudre (2)** entre le clip titre **FIN** et l'image en dessous.

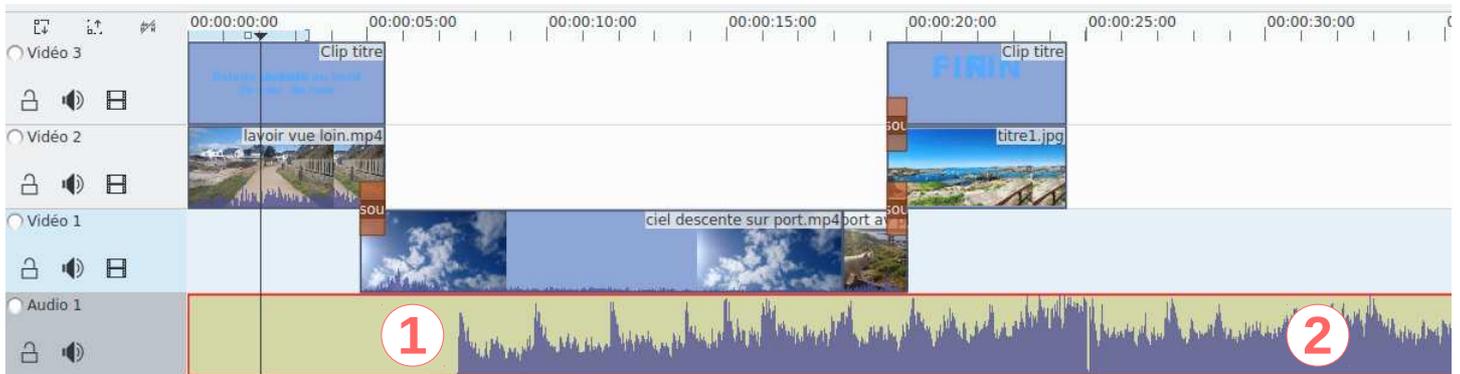


Maintenant on va traiter l'audio.

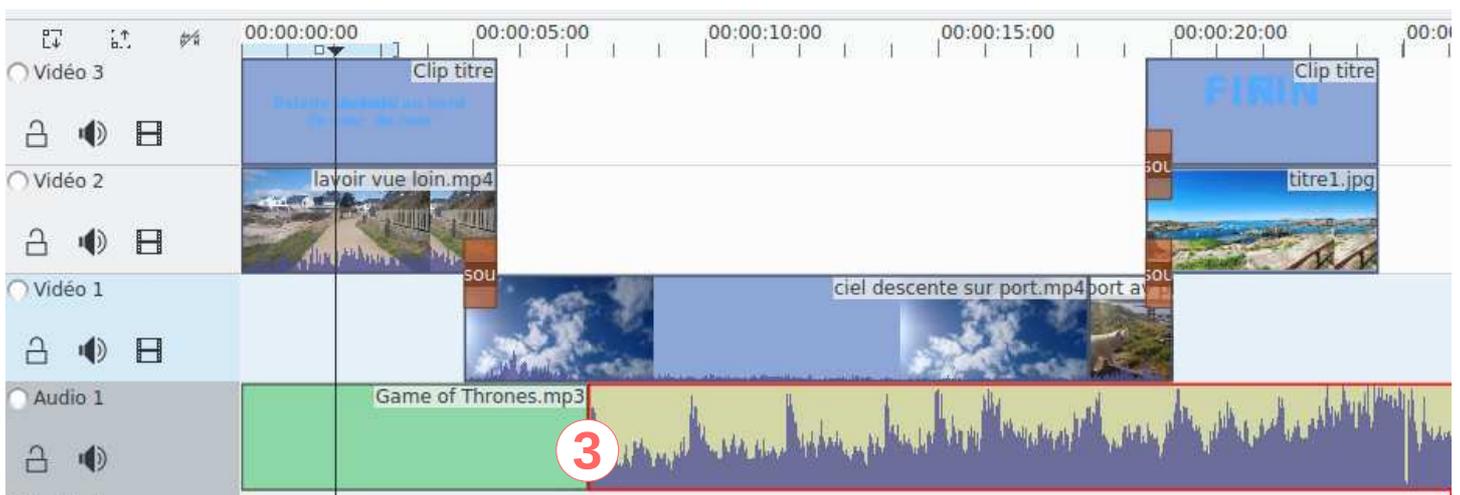
En premier on importe sur la piste **audio 1** la musique que nous avons choisie et qui se trouve dans **Sources du projet**

Deux problèmes se posent :

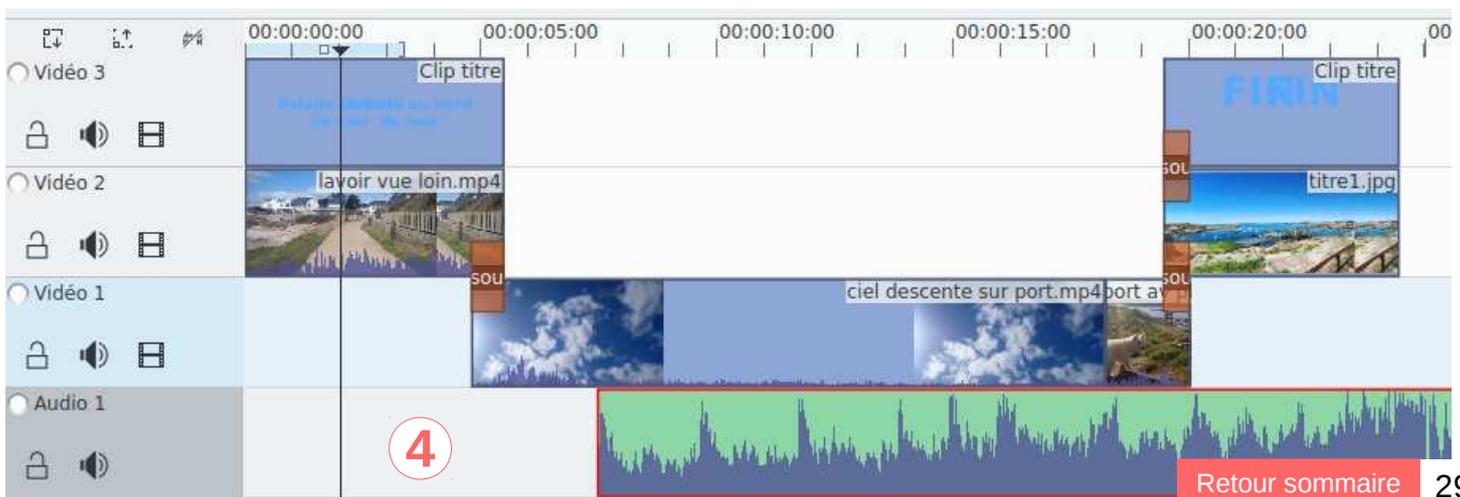
- 1 – La musique commence après 5 sc (1)
- 2 - la bande son est vraiment trop longue (2)



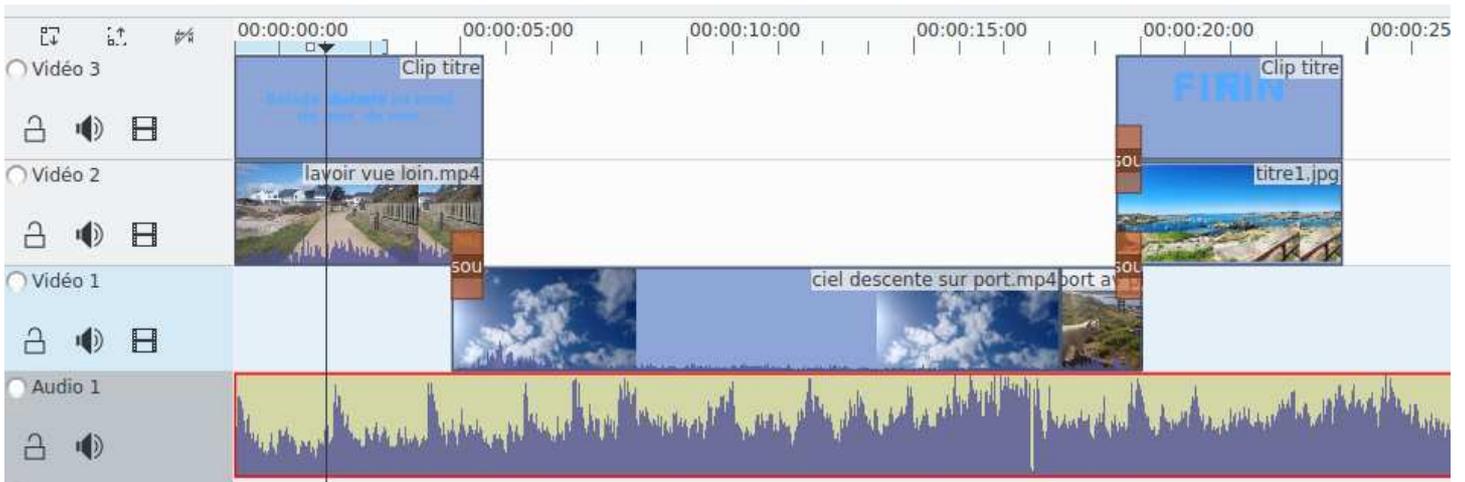
Pour régler le problème N°1 nous allons, avec l'outil découpage ciseaux, couper le clip audio (3) et supprimer la partie ici en vert par un clic droit **Supprimer les éléments sélectionnés** ou touche **Suppr** du clavier



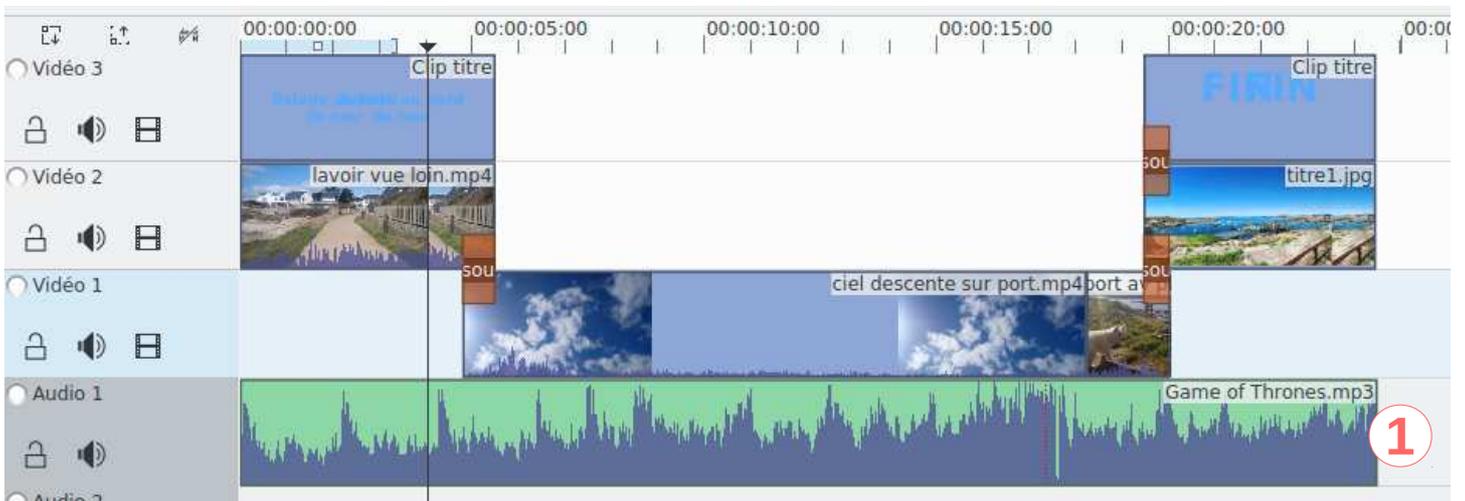
On se retrouve avec un vide (4) que l'on supprime, soit en faisant glisser le clip audio vers la gauche avec la souris, soit clic droit **Supprimer l'espace** en se positionnant là où se trouve l'espace vide



Voici le résultat

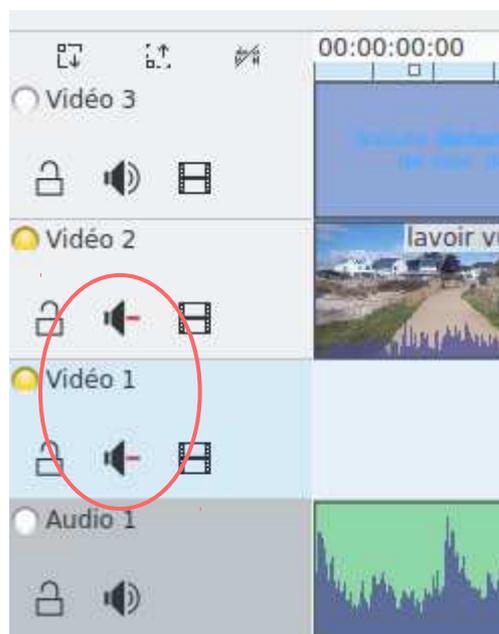


On répète la même opération pour enlever la fin de l'audio en trop (1)



Le son des clips des pistes vidéos 2 et 3 va venir interférer avec la musique mise sur la piste **audio 1**. On va donc rendre muettes les pistes vidéos 2 et 3 en cliquant sur le haut parleur.

Un petit trait rouge apparaît devant le haut-parleur signifiant que le son est inactif sur la piste



Notre petit montage arrive à sa fin.

Mais la fin est brutale : l'image et le son coupent d'un seul coup. Je vais donc faire en sorte que la musique baisse progressivement à la fin pour finir à zéro. Pour ce faire je clique en haut et à droite du clip audio et je tire vers la gauche un triangle rouge (1). Je choisis l'étirement à ma convenance. Testez et vérifiez sur le moniteur de projet pour examiner le résultat.



On va répéter l'opération sur les deux clips (1) et (2) afin que l'image et le texte disparaissent dans un fondu vers le noir (oui parce que ici ce sont des clips vidéos et images donc cela va agir comme un fondu vers le noir)



Le fondu doit être assez court, sinon nous n'aurons même pas le temps de lire le mot **FIN** !

Il nous reste à finaliser le montage en l'exportant dans un format vidéo en cliquant sur **rendu** dans la barre d'outils ou menu **projet > rendu**

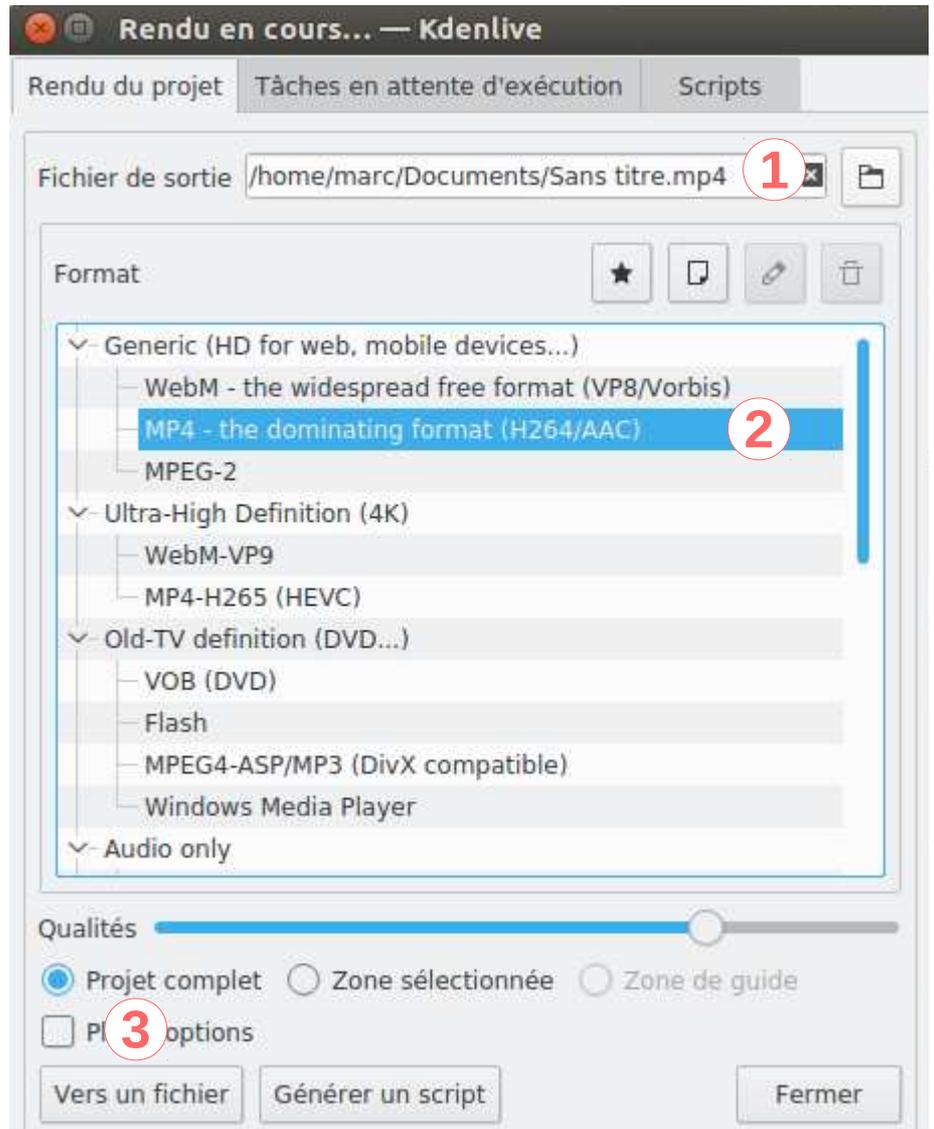


Cette fenêtre s'ouvre

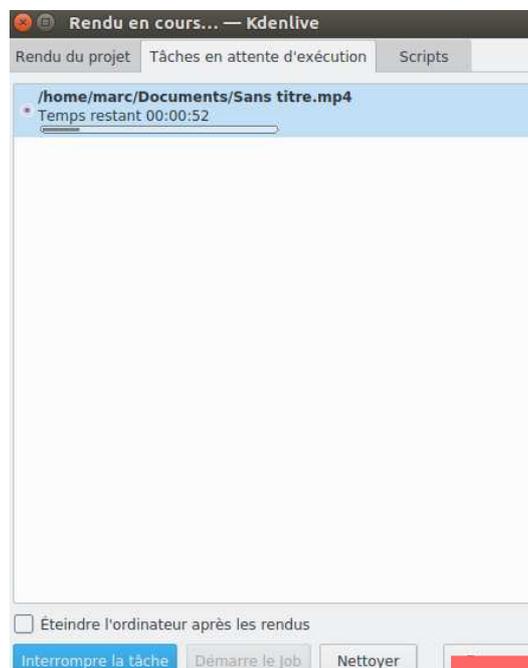
On choisi un emplacement et un nom (1)

Un format de fichier de sortie, pour ma part je choisi celui-ci (2)

Et je valide **Vers un fichier** (3)



Une fenêtre s'ouvre à nouveau et vous avez un aperçu du temps que le traitement prendra



C'est fini !

Vous pouvez désormais admirer votre vidéo

Clips titre

1 – Basique : texte seul, arrière plan transparent

Menu **projet > ajouter un clip titre** ou icône **Ajouter un clip** dans **Sources du projet**.

1 - Ajouter du texte puis vous cliquez dans la zone à damier gris et blancs

2 – onglet Propriétés choix de la taille du texte (ici 150) en gras et couleur unie bleue. Vous avez la possibilité de réaliser un texte en dégradé et d'éditer le dégradé à votre convenance

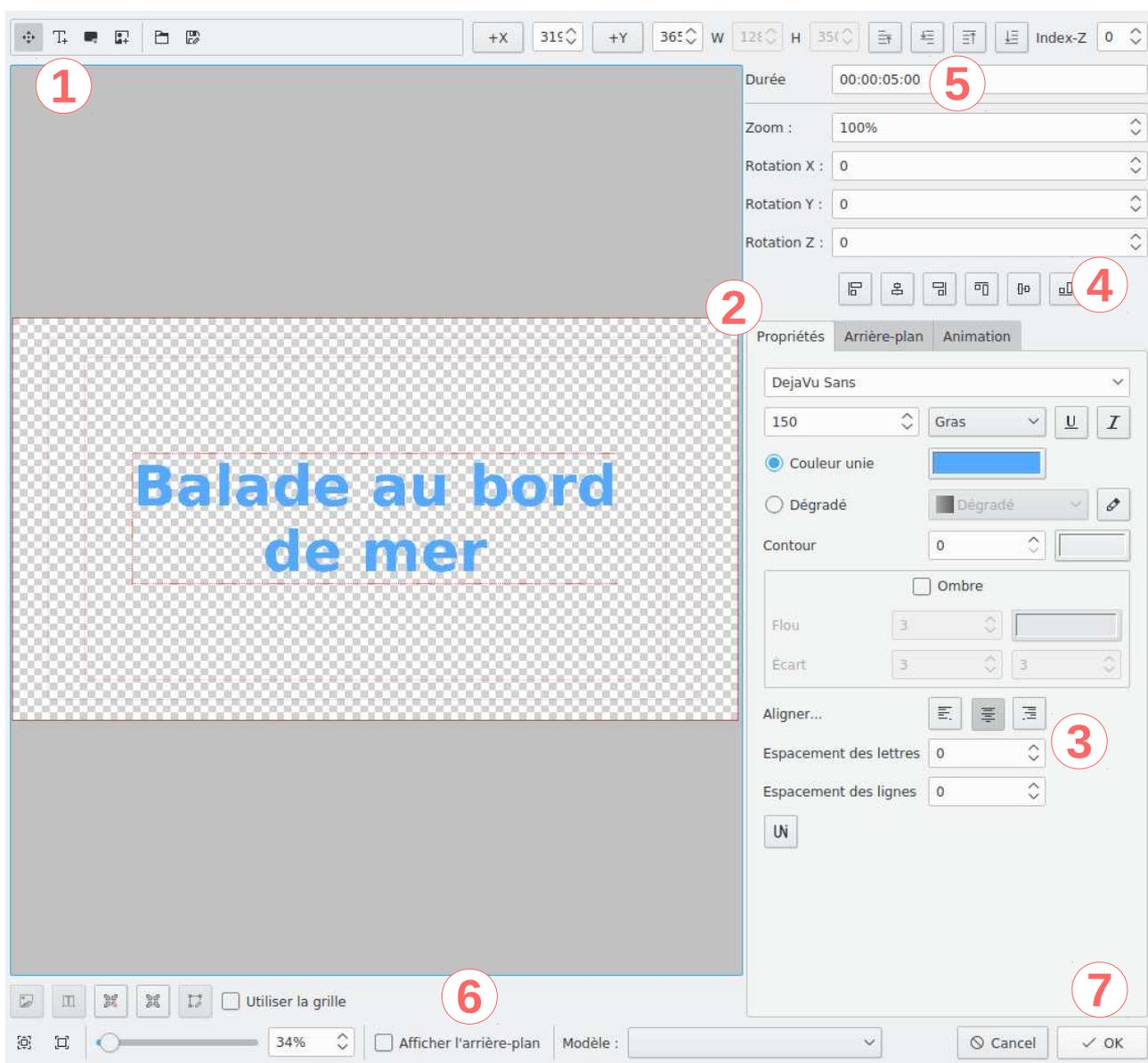
3 – Vous éditez votre texte

4 – Vous placez l'ensemble de votre texte avec l'alignement souhaité.

5 – La durée est par défaut à 5 sc. Vous pouvez changer la durée ici ou sur la timeline.

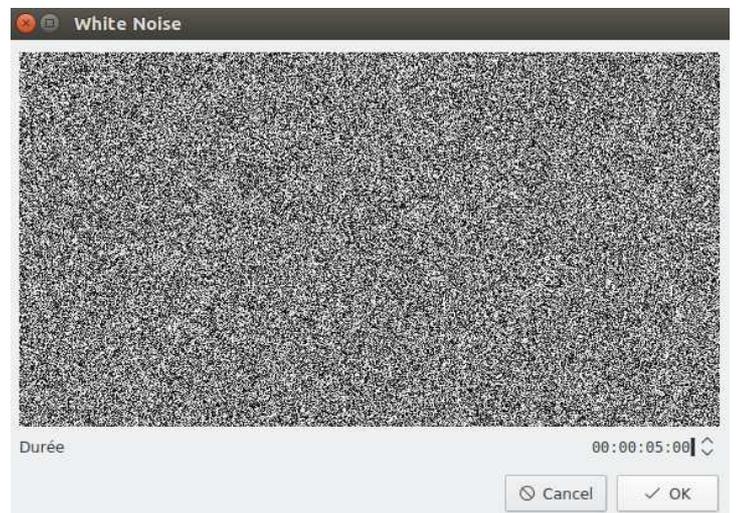
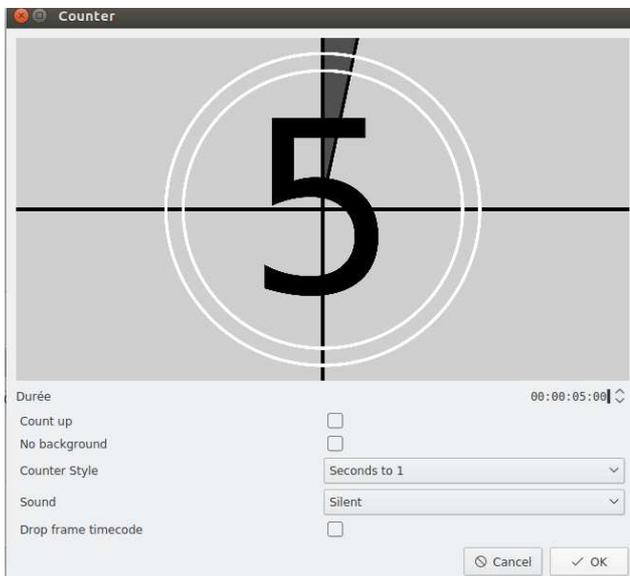
6 – En affichant l'arrière plan vous allez afficher la vidéo au dessus de laquelle se trouve le clip titre et ainsi vous allez pouvoir positionner plus finement votre titre

7 – On valide **OK**



2 - Clip titre vintage

Sources du projet > Ajouter un clip > Générateur ou menu **Projet** > **Générateur** Vous trouverez des clips amusants pour agrémenter votre montage



Clip titre générique déroulant Verticalement

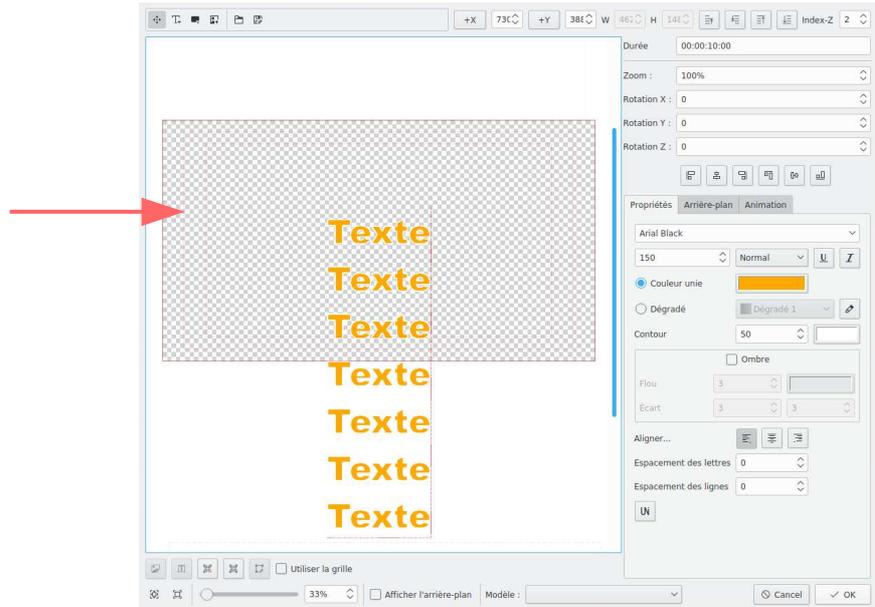
Nous allons réaliser un clip avec du texte déroulant et avec, en arrière plan, une image fixe.

Sources du projet > Ajouter un clip titre ou menu > projet > Ajouter un clip titre.

J'ai mis un fond blanc pour que vous ne consommiez pas trop d'encre si vous deviez imprimer ce tuto.

Cette fenêtre s'ouvre : Vous écrivez votre texte, puis vous placez le début du texte au milieu. Il va déborder très largement vers le bas ce qui est normal. Vous définissez une durée, ici j'ai mis 10 sc. La durée va définir la vitesse de défilement du générique. En effet, si vous avez un générique très long pour un temps très court, le générique va défiler à toute vitesse et inversement. A vous de trouver le bon réglage.

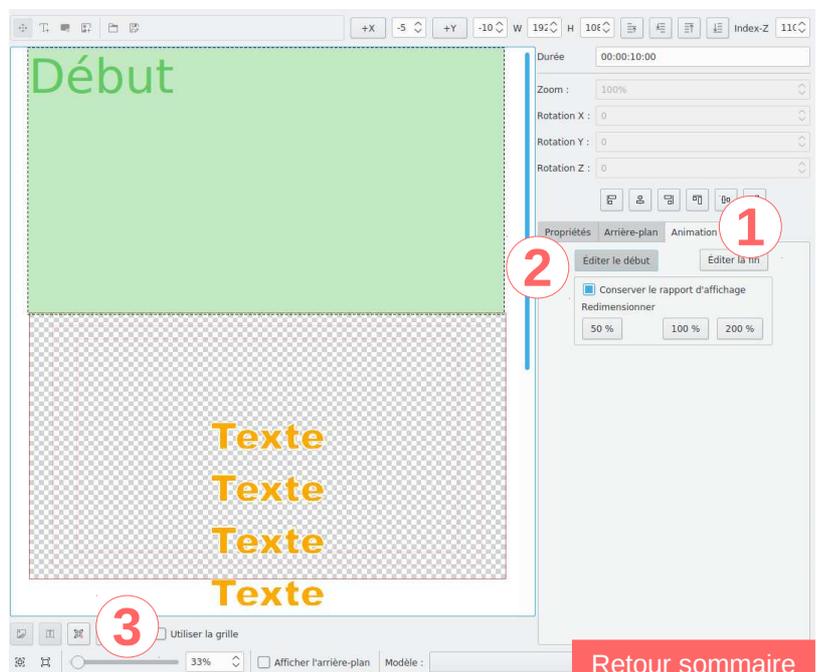
Le damier gris et blanc indique la transparence. Ce qui veut dire que lorsque nous placerons notre titre en haut sur la timeline, nous verrons dessous le texte de l'image que nous aurons placée en dessous



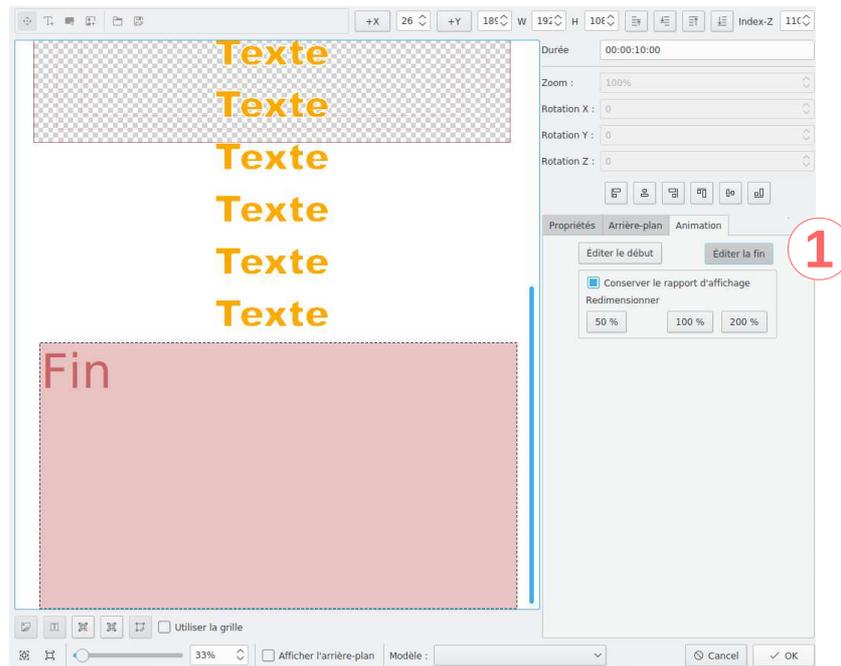
Vous cliquez sur l'onglet **Animation** (1) et puis sur **Éditer le début** (2). On garde coché **Conserver le rapport d'affichage**.

Vous placez le rectangle **Début** (en vert) en haut de la zone en damier blanc et gris. L'espace entre le bas de la zone verte et le début de votre texte va définir le temps d'apparition du générique. Pour placer plus facilement les zones début et fin vous pouvez vous aider du zoom (3).

Vous pouvez utiliser les outils d'alignement pour aligner le rectangle **Début** avec le cadre du moniteur (damier gris et blanc)

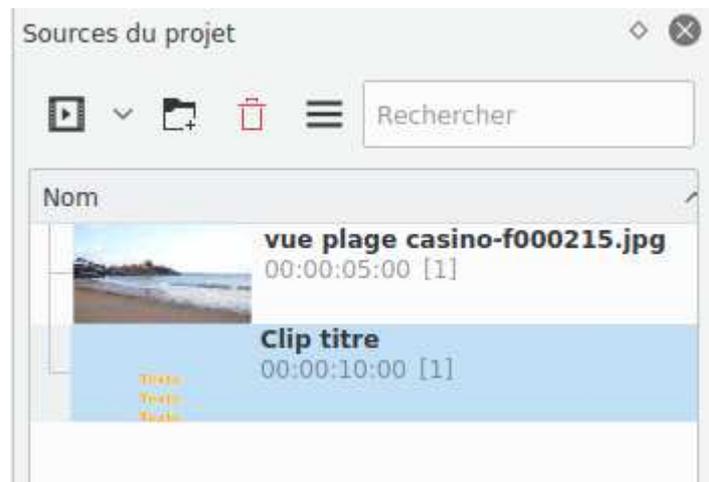


Vous cliquez sur **Éditer la fin** (1) et vous placez la zone **Fin** (en rose) légèrement en dessous de la fin du générique, en gardant bien l'alignement vertical des 3 zones. Puis vous validez **OK**



Le clip titre va se retrouver dans **Sources du projet**

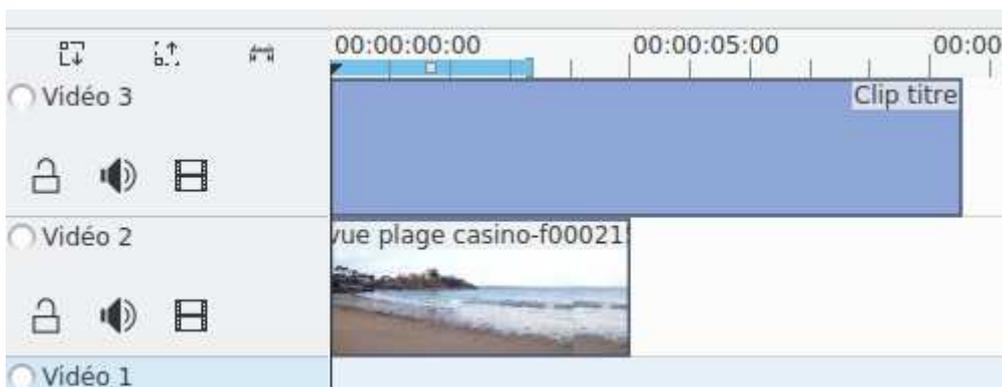
Juste au dessus se trouve l'image que j'ai importée, qui va me servir d'arrière plan pour mon générique. On peut également, à la place de l'image en arrière plan, mettre un clip couleur **Ajouter un clip > Ajouter un clip couleur**



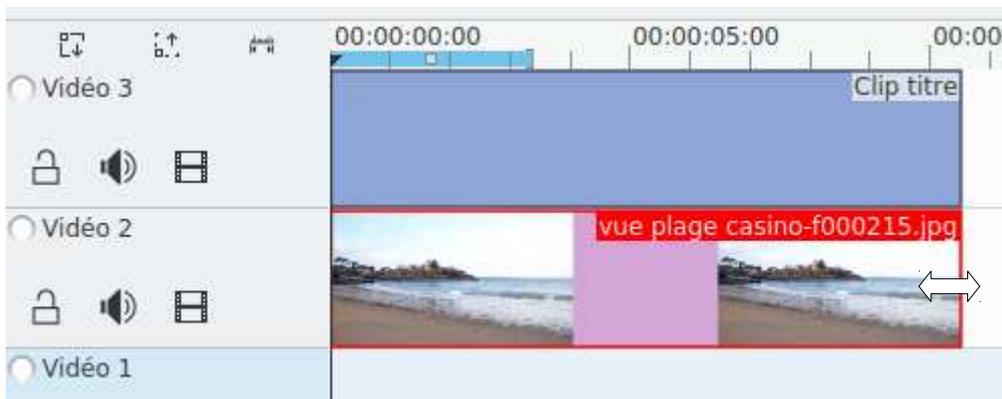
Vous remarquerez que le clip image à une durée de 5 sc tandis que mon clip titre a une durée de 10 sc.

Pour modifier le temps du clip titre il faut le faire avec un clic droit sur le clip dans **Sources du projet > Modifier le clip** et vous vous retrouvez avec la fenêtre de création du clip titre du début. **On en peut pas modifier le temps du clip titre en l'étirant avec les poignées sur la timeline ou en double cliquant sur le clip titre dans la timeline (fenêtre durée)**

On place le **clip titre** sur la piste vidéo 3 au dessus de l'image de la piste vidéo 2.



On vient étirer le **clip image** avec la poignée (double flèche qui apparaît quand on place la souris au bord) pour faire correspondre la durée avec le **clip titre**. Car on peut faire varier la durée d'un clip image en l'étirant ce qui n'est pas possible avec un clip titre ou avec une vidéo ou un clip son.

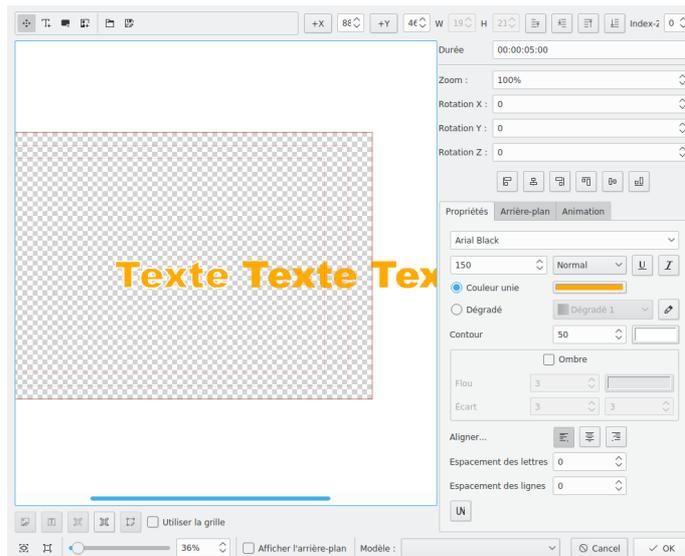


On vérifie sur le moniteur de projet que tout se déroule comme prévu. On peut à tout moment modifier le **clip titre** afin d'affiner l'effet.

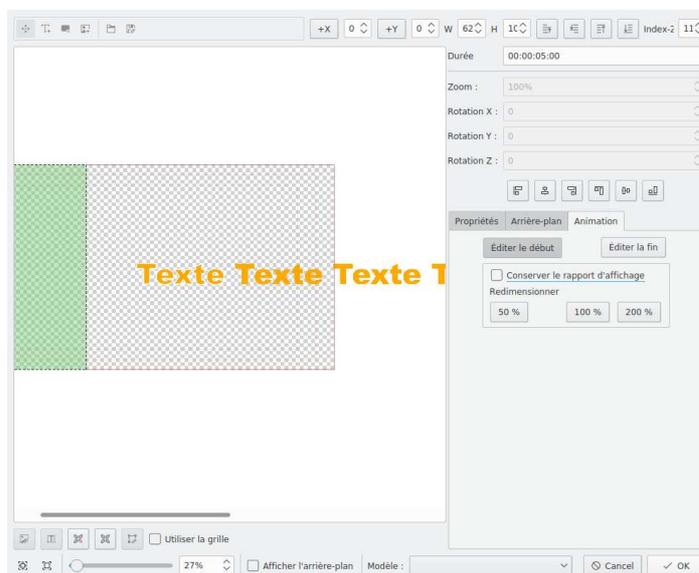


Clip titre générique déroulant horizontalement

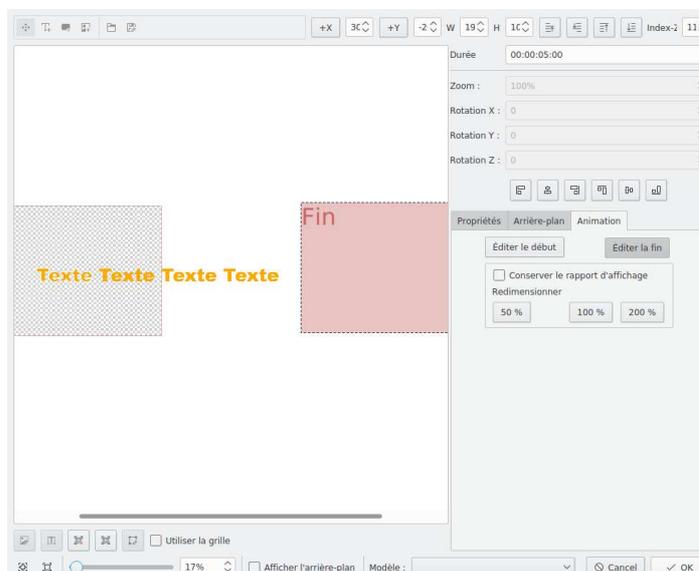
Pour les détails, référez vous chapitre **Clip titre générique déroulant verticale**. On commence comme pour le titre déroulant vertical, au centre. On écrit vers la droite en débordant du cadre



Onglet **animation** > **Éditer le début** et on décoche **Conserv. le rapport d'affichage** afin de pouvoir adapter la taille de la zone verte de début. On place la zone verte de début à gauche en retrait du début du texte.



Puis > **Éditer la fin** (**Conserv. le rapport d'affichage** toujours décoché) On place la zone rose de fin à la fin du texte. On valide **OK**. Le clip va se retrouver dans **Sources du projet**



Créer un modèle de clip titre

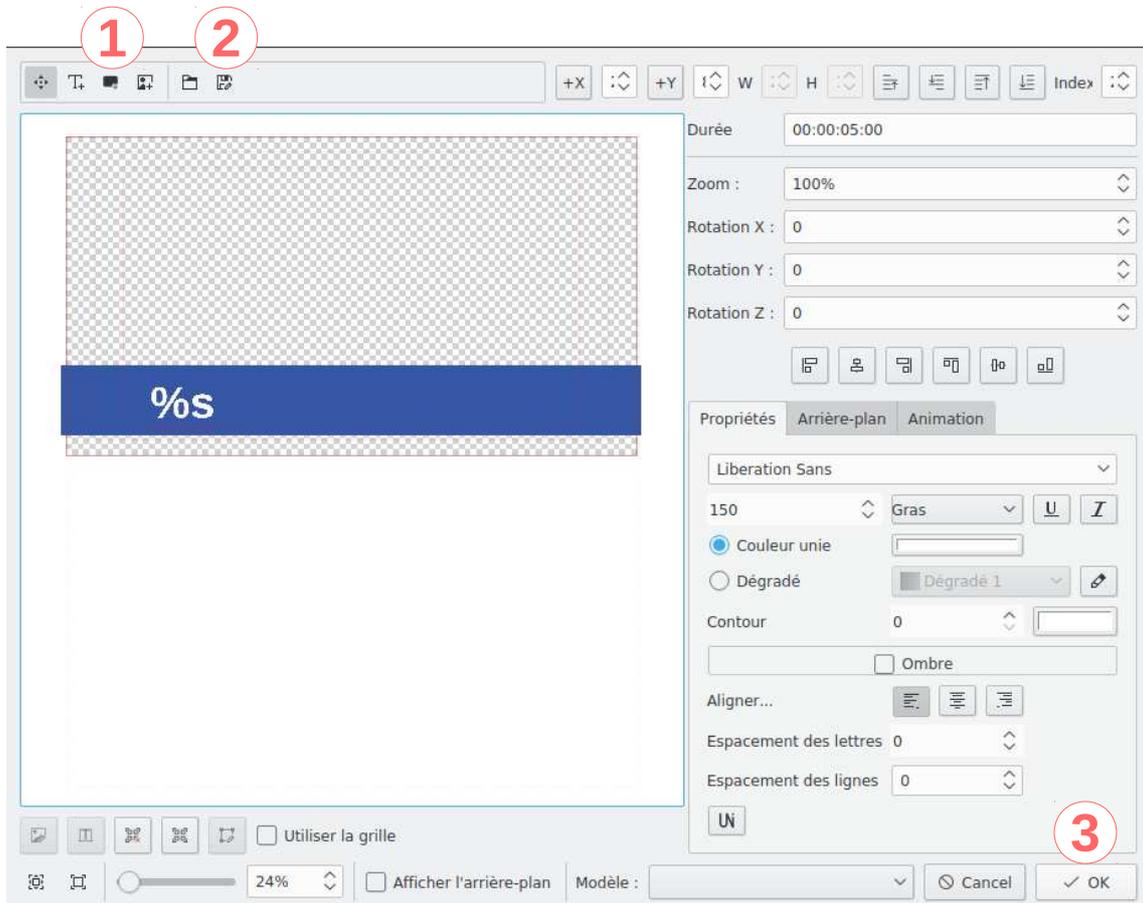
Le modèle va nous permettre de ne pas avoir à créer un clip titre à chaque fois, surtout si celui-ci est complexe (avec des animations, de la transparence, etc.). En plus nous allons le créer avec une variable de texte qui va permettre de n'avoir que le texte à changer et très facilement.

Pour illustrer, nous allons créer un modèle très simple. Une simple barre en bas du clip.

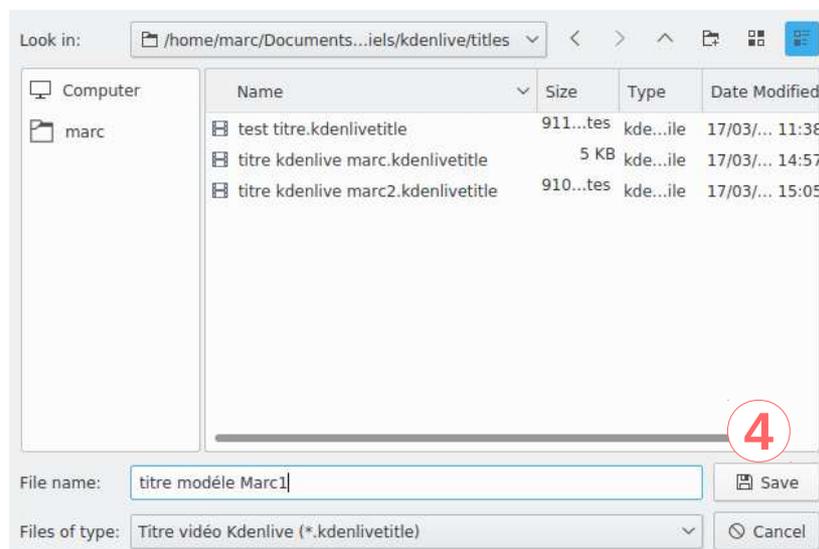
Ajouter un rectangle (1)

Sources du projet > Ajouter un clip titre

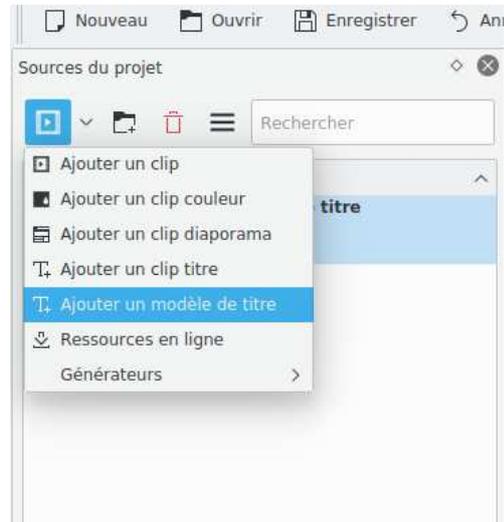
Puis, au lieu de taper le texte, on va écrire **%S** (s minuscule)



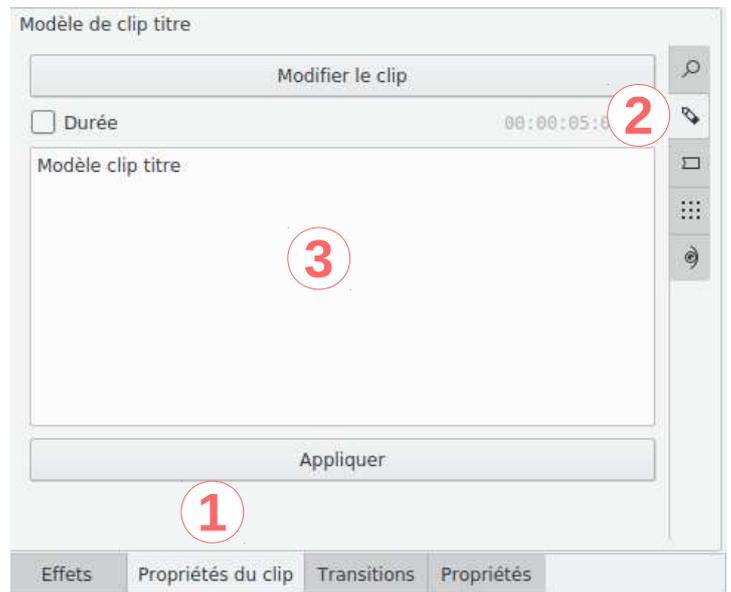
et nous allons **enregistrer** (2). Cette fenêtre s'ouvre et on donne un nom à notre titre (ici **titre modèle Marc1**). Notre modèle va s'enregistrer dans le dossier **kdenlive/titles**. On valide **Save** (4). Puis on valide OK dans la fenêtre de création du clip titre (3)



Maintenant nous allons utiliser notre modèle de clip titre. On va donc ouvrir le modèle que l'on vient de réaliser **Sources du projet > Ajouter un modèle de titre**

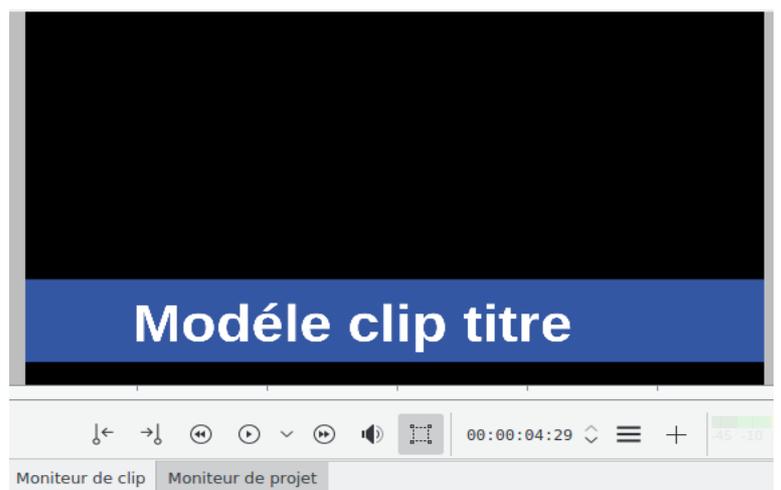


On sélectionne le modèle de clip titre dans les **Sources du projet** et soit clic droit Propriétés du clip soit on clique sur l'onglet (1). On clic sur le crayon (2) et dans l'espace (3) on écrit le texte que l'on souhaite (ici j'ai écrit **Modèle clip titre**)



En vérifiant sur le moniteur de clip, on peut voir en lieu et place de **%S** le texte que nous venons d'écrire.

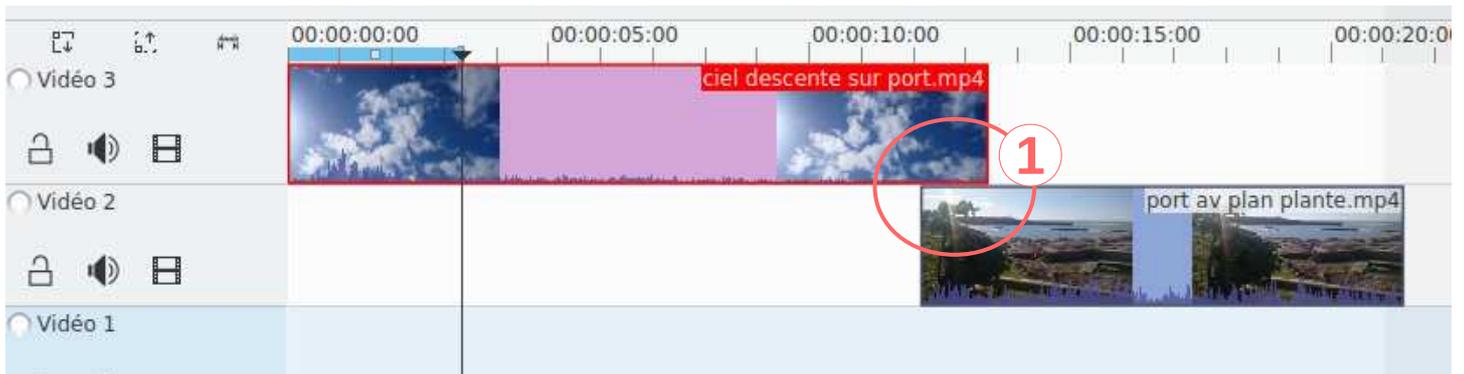
Quand on créé un **clip titre** assez complexe, il est intéressant de pouvoir le sauvegarder et de pouvoir en éditer le texte facilement. C'est beaucoup de temps gagné.



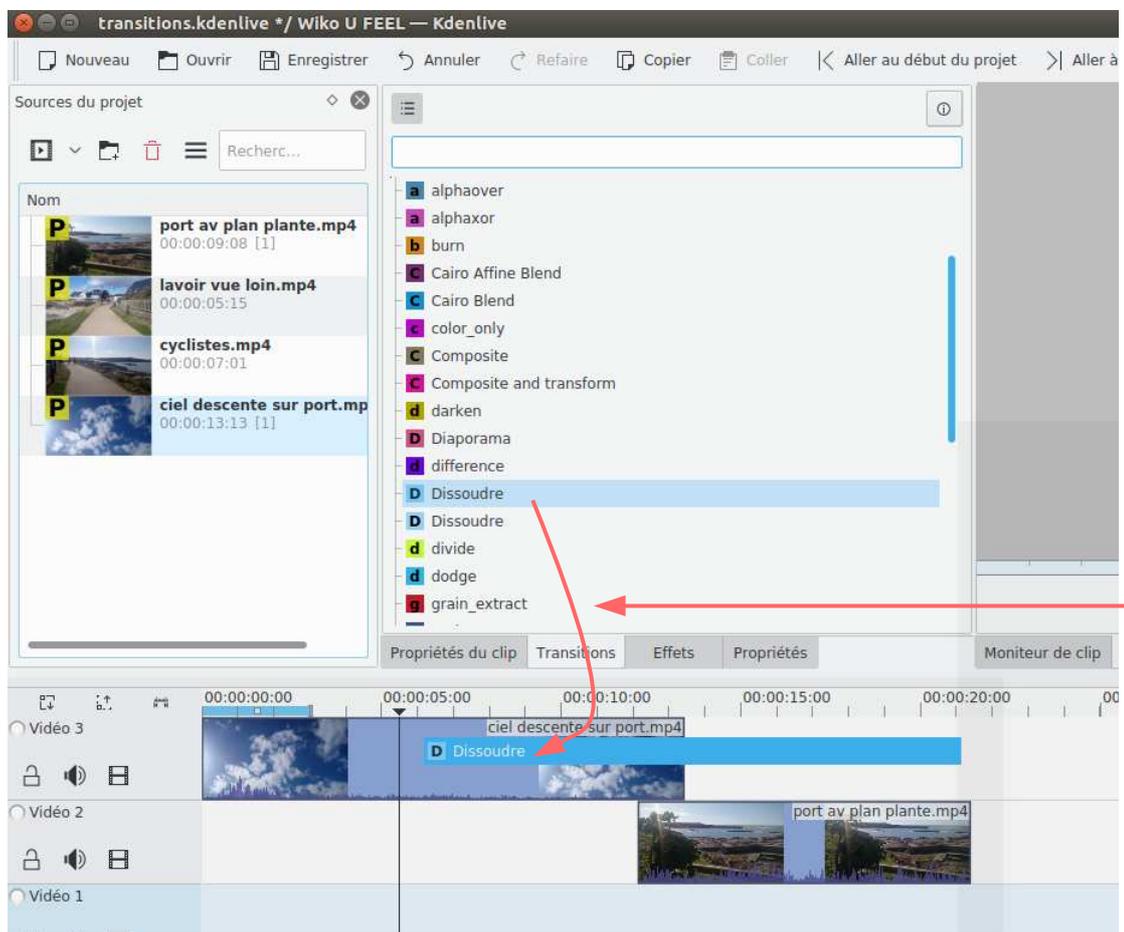
Les transitions

Classiquement, une transition permet de passer d'un clip à un autre avec un certain effet (fondu entre les deux séquences, par balayage, etc.). Mais une transition, c'est aussi l'interaction entre deux clips (transition composite par exemple) que nous étudions plus loin.

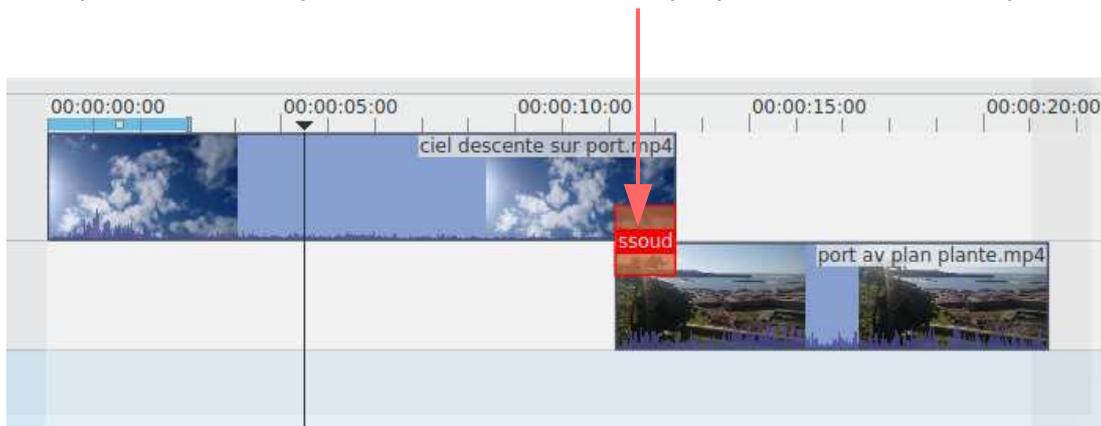
Pour mettre une transition entre deux clips, il faut faire se superposer les deux clips (1). La transition durera le temps défini par la superposition mais vous pourrez changer cela très facilement sur la timeline.



Puis clic droit sur le clip du dessus **Ajouter une transition** ou encore un cliquer/glisser du panneau **Transitions** vers le clip.



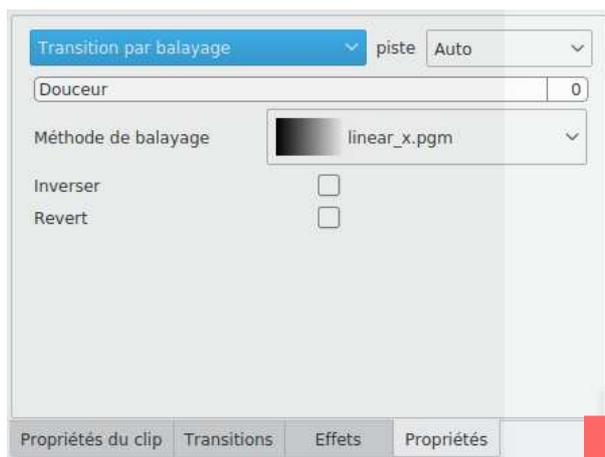
La transition se place automatiquement sur la zone de superposition des deux clips



En sélectionnant la transition (1) vous verrez apparaître dans l'onglet **Propriétés** (2) les options de la transition. Ici elles sont minimalistes.



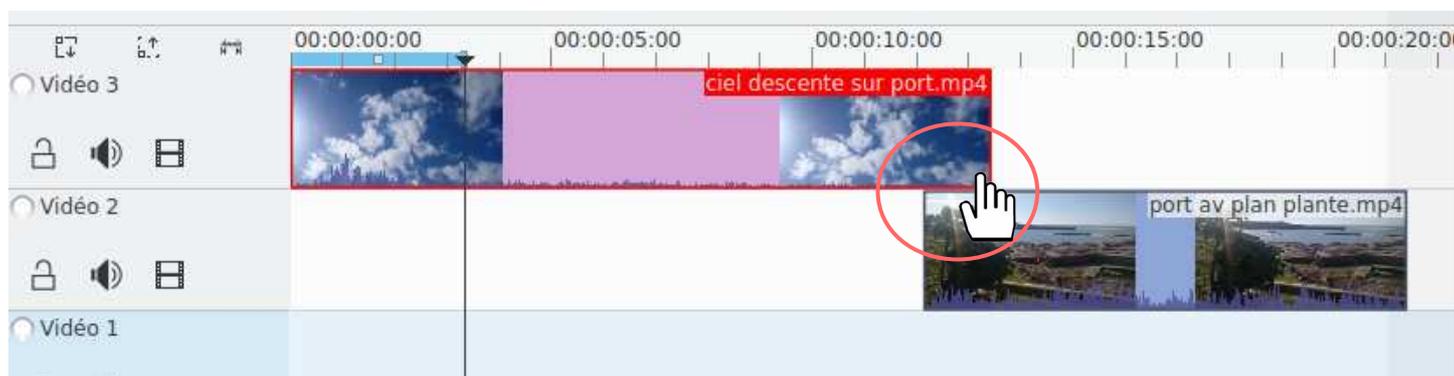
Exemple d'options pour une **Transition par balayage**



Pour réajuster la transition, on utilise la poignée **double flèche** qui apparaît lorsque le curseur de la souris passe sur le bord de la transition et on étire.



On peut aussi ajouter une transition en cliquant avec **le doigt** (qui va apparaître quand vous pointerez en bas à droite du clip)



Si la transition se déroule à l'envers, cochez ou décochez l'option **A l'envers** dans les propriétés de la transition

Transition « Composite » et « Affine », interaction entre deux clips

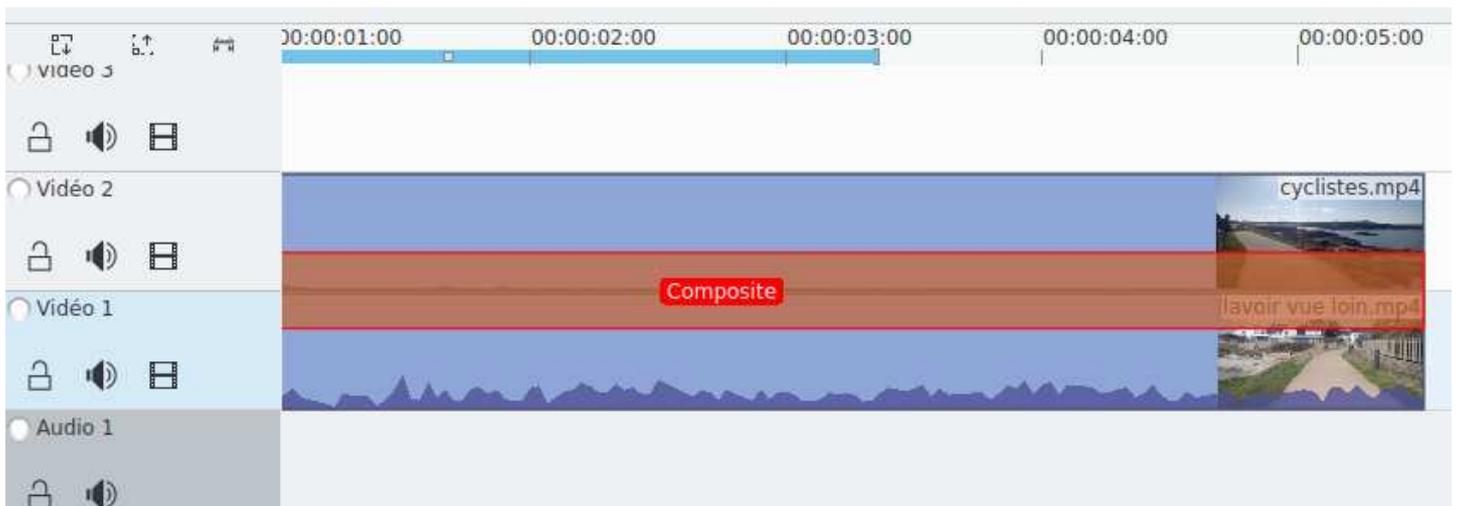
Lien vidéo

Vous serez amené à utiliser souvent les transitions **composites** et **affines**. Nous allons nous arrêter ici sur la **transition composite**, sachant qu'elle est moins gourmande en ressources que la **transition affine** mais le principe est le même.

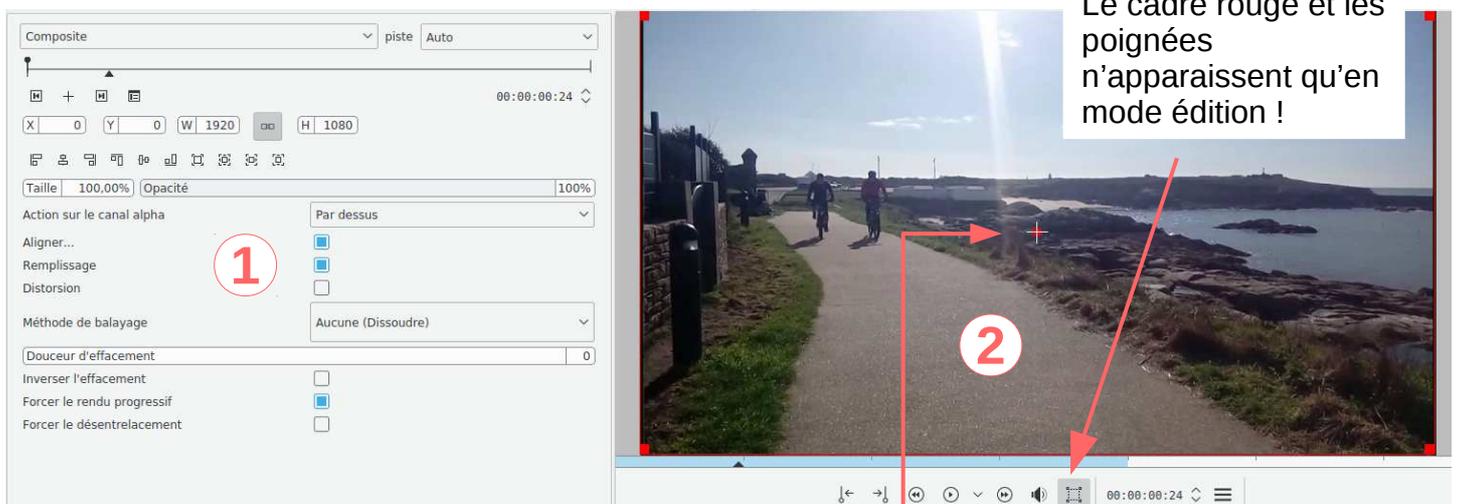
La transition Composite combine les données vidéos de deux pistes vidéo en une seule.

Nous allons prendre un exemple pour simplifier l'explication. Nous allons jouer avec les deux clips vidéo en faisant une incrustation de la vidéo de la piste 2 dans la vidéo de la piste 1.

On place, deux vidéos sur la timeline et on ajoute une transition composite entre les deux vidéos (voir chapitre **Transitions**). On étire la transition sur toute la longueur du clip.



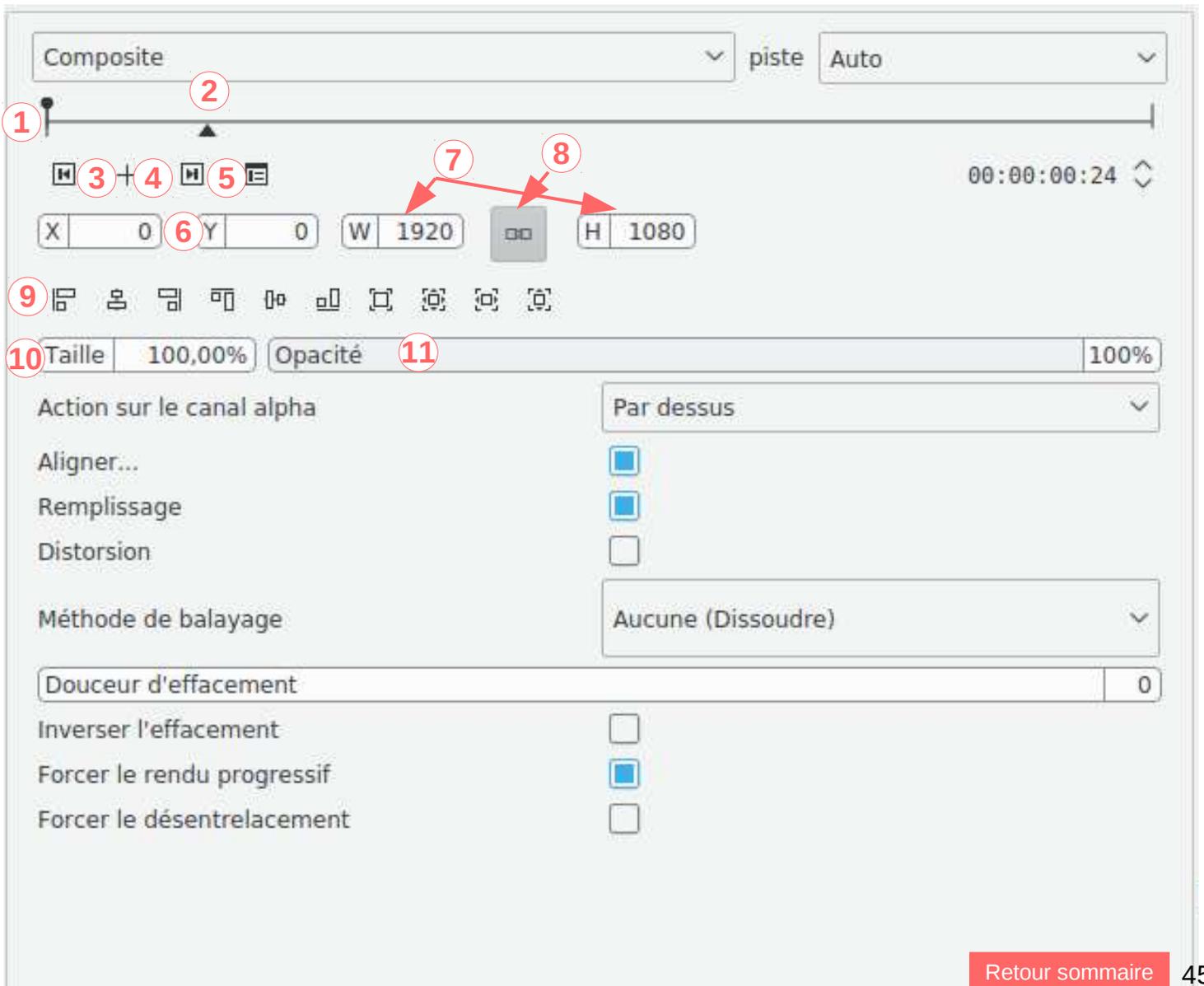
On clique sur la bande de transition pour voir les **propriétés de la transition (1)** et les options proposées. Sur le moniteur **(2)** on voit la vidéo avec un cadre rouge très fin et des poignées (petits carrés rouges) au quatre coins. Il faut que le curseur de lecture soit aussi au niveau du clip.



En cliquant sur le centre, vous pouvez déplacer le cadre

Détaillons un peu le fonctionnements des options proposées :

- (1) nous avons la première image clé  (pour le moment il n'y a que celle-ci) qui se situe au tout début de la ligne de temps de la vidéo
- (2) Le curseur de lecture (avec affichage dans le Moniteur)
- (3) Pour aller à l'image clé précédente
- (4) Pour ajouter un image clé
- (5) pour aller à l'image clé suivante
- (6) L'abscisse et l'ordonnée pour placer très précisément l'élément
- (7) Réglage de la taille de l'élément
- (8) En gardant les proportions ou pas pendant le redimensionnement
- (9) Les fonctions d'alignement par rapport au cadre du moniteur
- (10) Réglage de la taille en pourcentage
- (11) Réglage de l'opacité de l'élément



Composite piste Auto

00:00:00:24

X 0 Y 0 W 1920 H 1080

Taille 100,00% Opacité 100%

Action sur le canal alpha Par dessus

Aligner...

Remplissage

Distorsion

Méthode de balayage Aucune (Dissoudre)

Douceur d'effacement 0

Inverser l'effacement

Forcer le rendu progressif

Forcer le désentrelacement

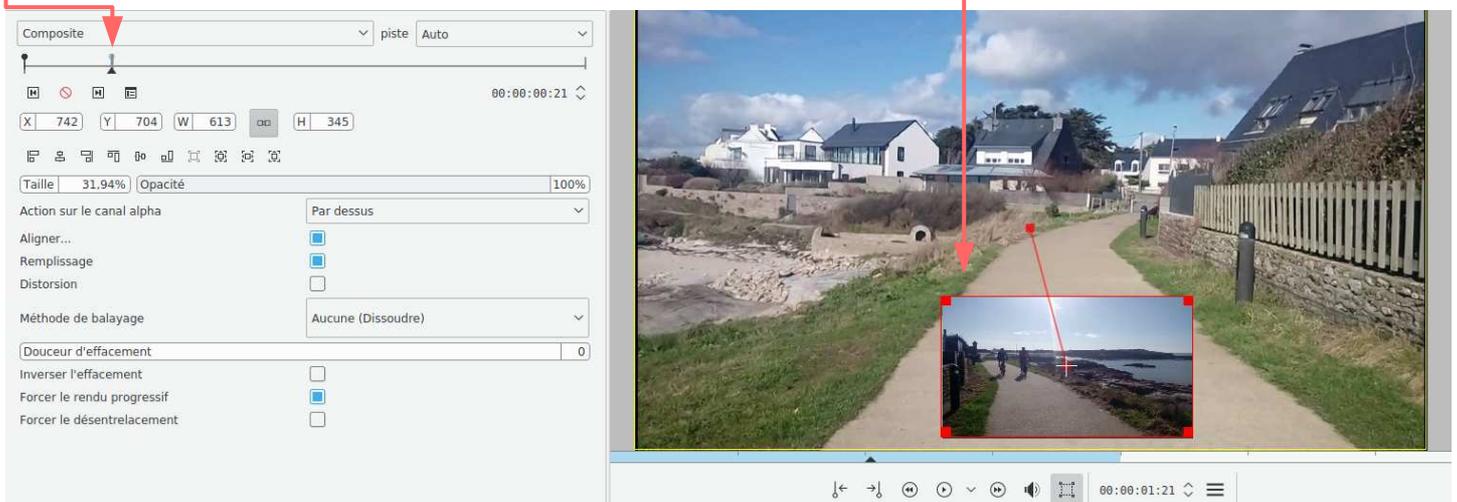
Les images clé marquent des moments précis dans la ligne de temps de la vidéo. A chaque image clé, on va associer certaines caractéristiques à l'élément sélectionné. On peut ainsi positionner plusieurs images clé sur la ligne de temps.

L'élément sélectionné ici est la vidéo de la **piste vidéo 2**.

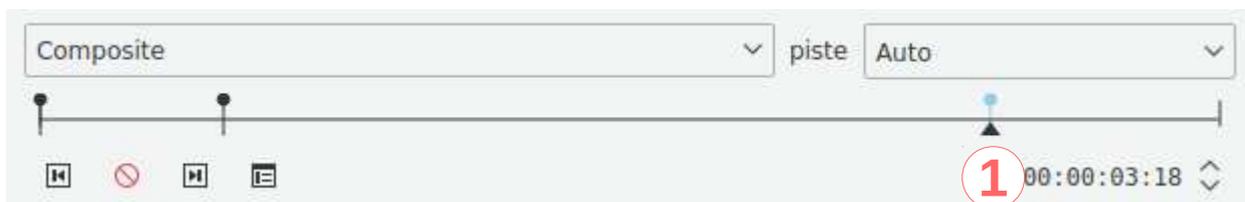
A la **1^{ère} image clé**, la vidéo est à la taille maximale (1920x1080).

Avec le curseur de lecture, je me positionne plus loin sur la ligne de temps, je clique sur le **+** (qui va apparaître à la place du cercle rouge barré) pour ajouter la **2^{ème} image clé**. Cette fois-ci, en utilisant les poignées rouges pour redimensionner la vidéo et en cliquant/glissant à partir du centre de la vidéo, je la place en bas sur le chemin. J'aurais pu, pour définir la taille et la position, utiliser les boutons **(6)** et **(7)** **(8)**, .J'obtiendrais sans doute ainsi une plus grande précision mais la démarche serait plus fastidieuse.

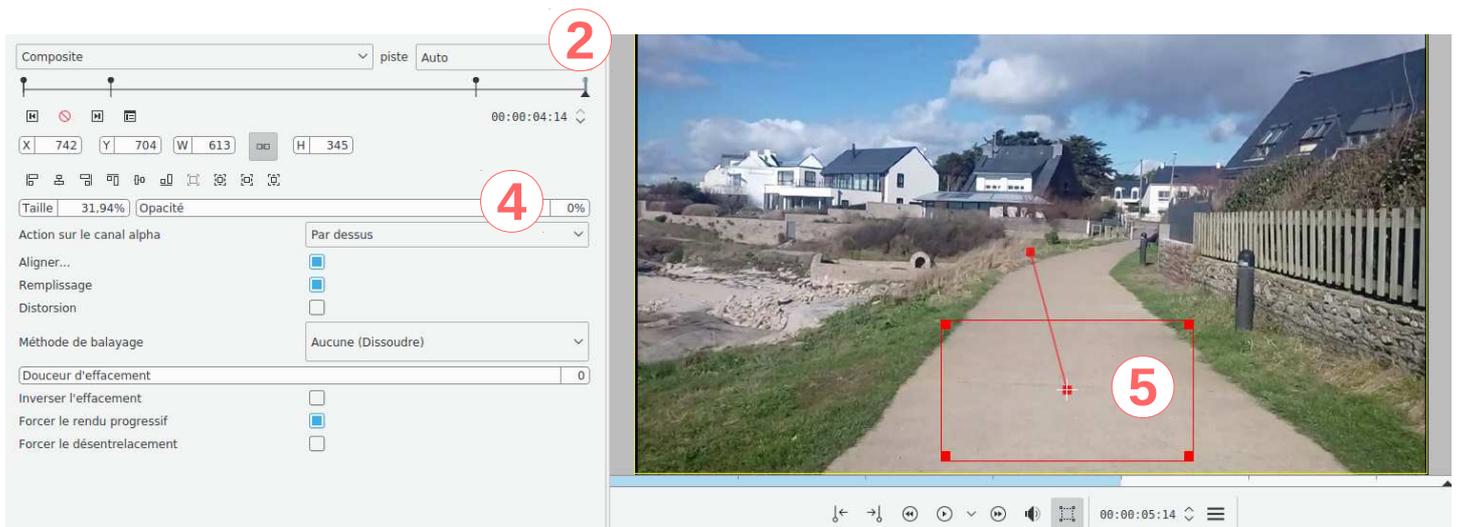
Si je récapitule ce qui se passe entre mes deux images clés : la vidéo qui était en plein écran va rapetisser et se déplacer à l'endroit choisi



J'ajoute une **3^{ème} image clé (1)** pour laquelle je ne change rien. Donc entre ma **2^{ème}** et ma **3^{ème} image clé** ma vidéo va rester telle quelle.



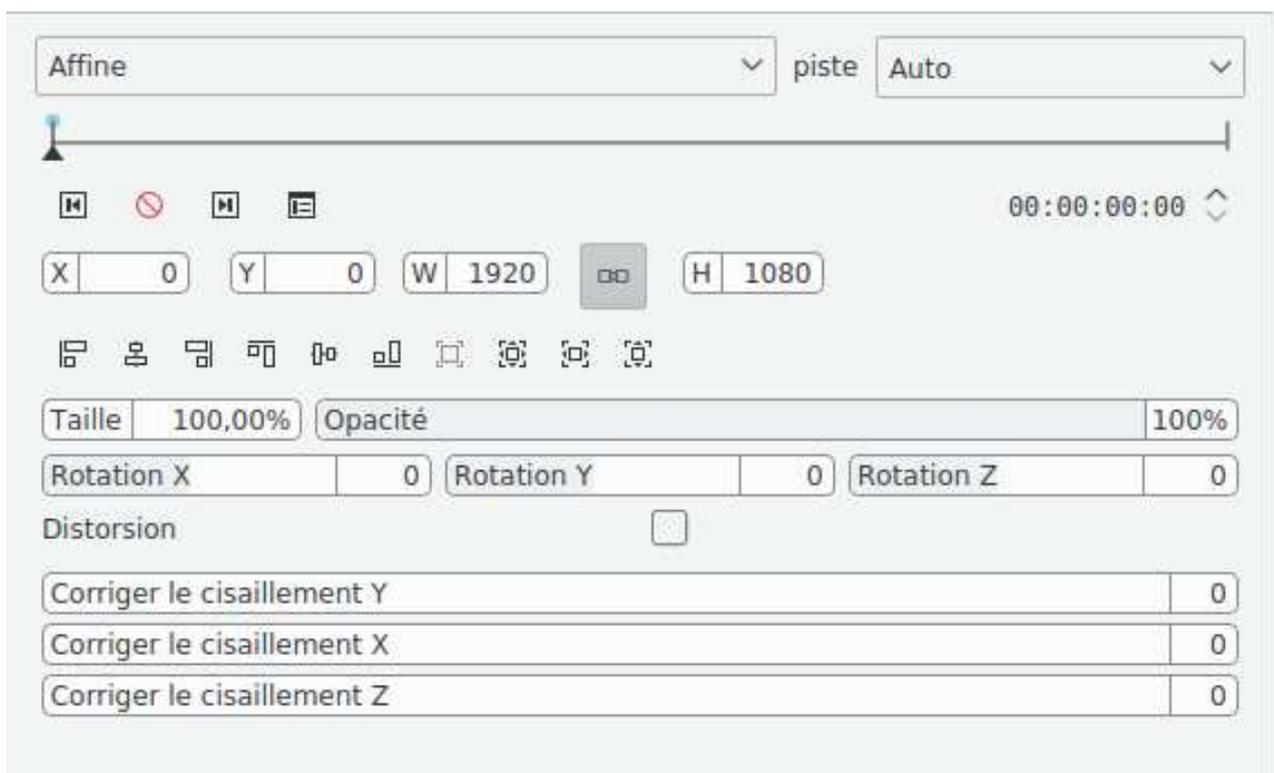
Puis on place une 4^{ème} et dernière image clé en toute fin de la ligne de temps (2) avec comme caractéristique une opacité à zéro (4). Donc entre la 3^{ème} et la 4^{ème} image clé, la vidéo va s'estomper jusqu'à disparaître (5).



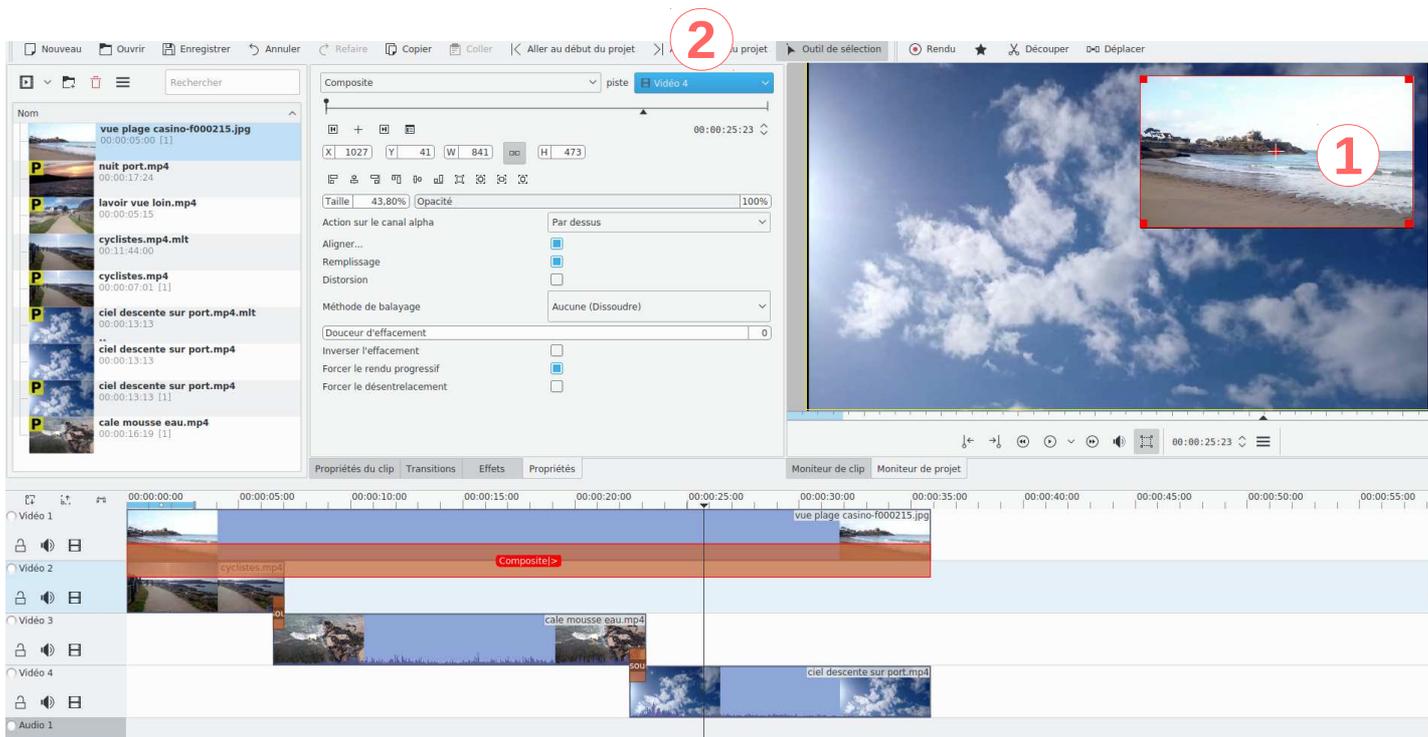
On aurait pu simplement placer la vidéo à un endroit et la laisser pendant tout le clip et on aurait également pu le faire pour un logo, une image, une flèche, etc. A vous d'en explorer les possibilités !

Transition Affine

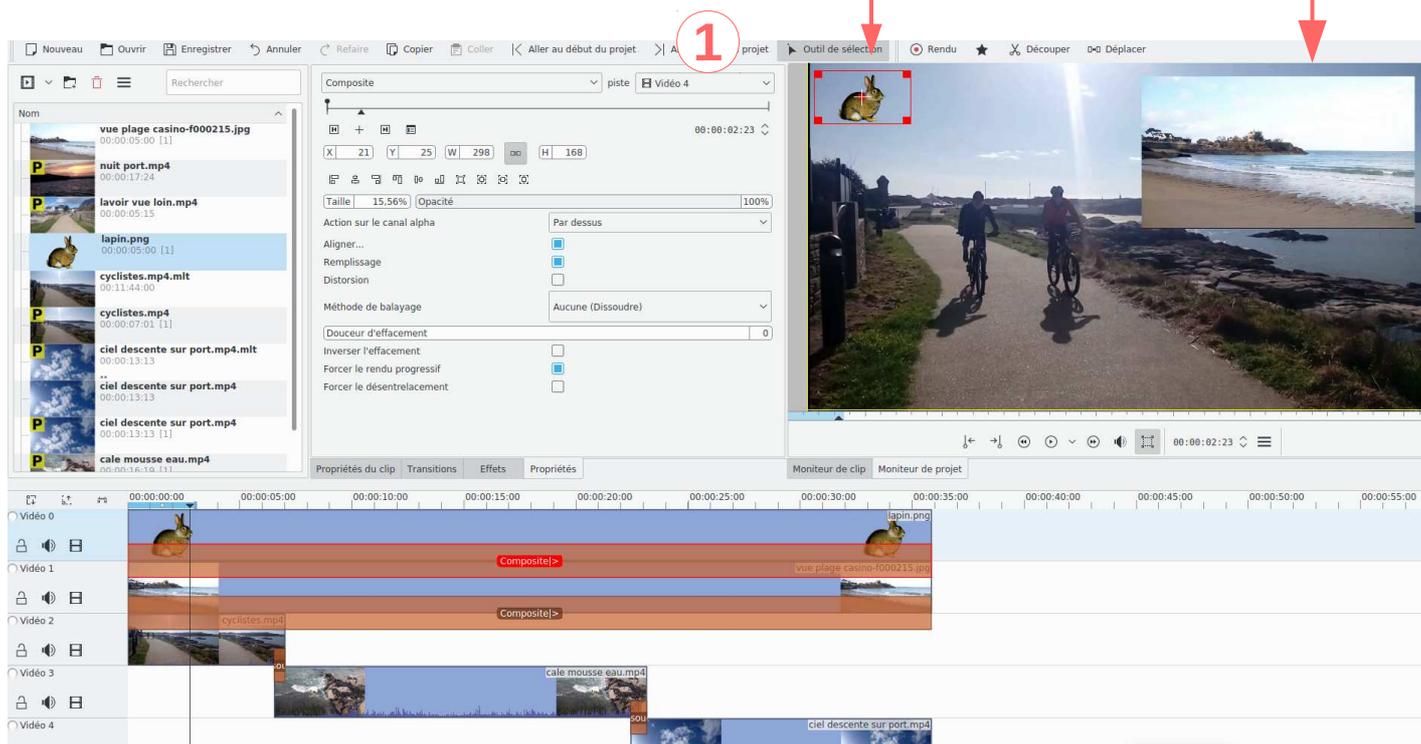
Le principe est le même que pour la transition composite avec en plus des rotations et des cisaillements



Attention cas particulier : Si vous voulez mettre, par exemple, une image (1) en surimpression sur les vidéos des différentes pistes, vous devrez régler l'application de la transition composite sur la piste vidéo la plus basse. On va donc indiquer vidéo 4 (2) dans les options de la transition. Sur le moniteur on peut voir la lecture de la piste vidéo 4 avec l'incrustation de l'image mise sur la piste vidéo 1.



Sur ce principe, on peut ainsi rajouter un logo (ici le lapin) avec encore, une transition composite, dont la piste sera aussi réglée sur la piste vidéo 4 (1). Sur le moniteur on peut voir la lecture de la piste vidéo 1 avec l'incrustation de l'image mise sur la piste vidéo 0 et l'incrustation de l'image de la piste vidéo 1.



Les effets

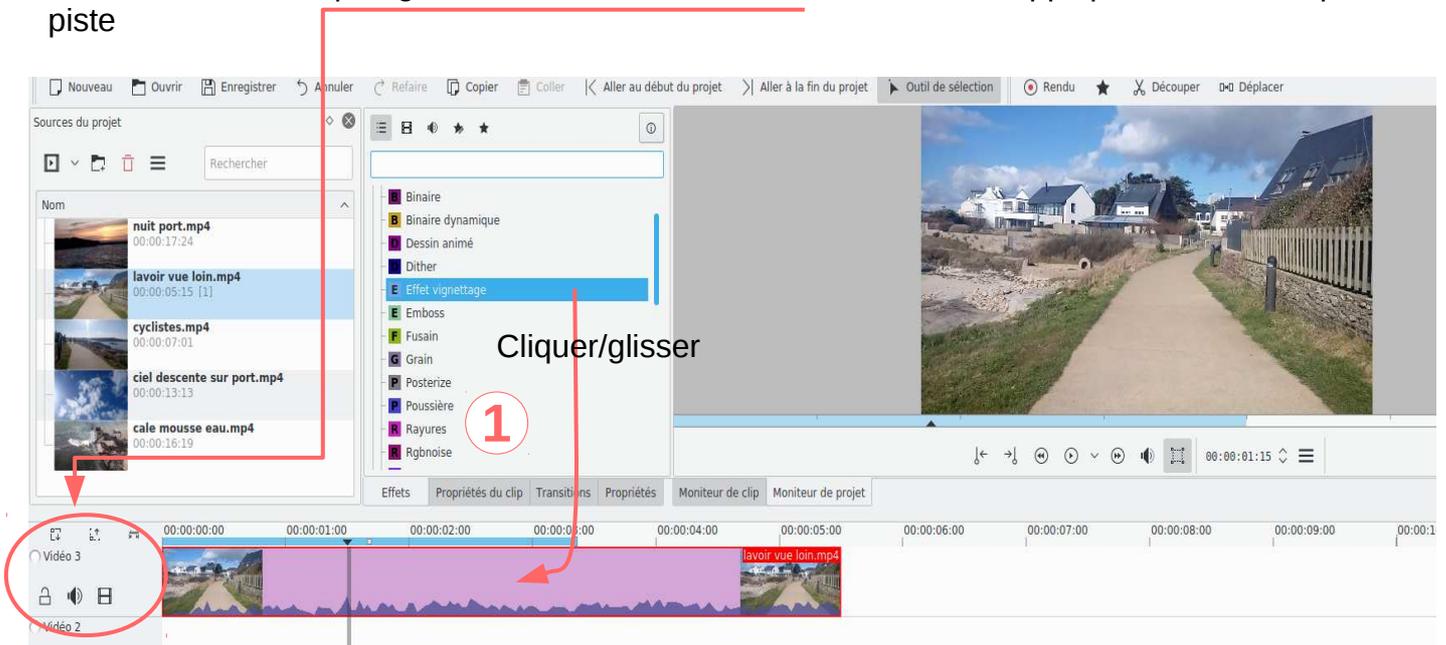
Ajouter un effet

Les Effets changent la manière dont **un son** ou **un clip vidéo** est rendu. Ils peuvent être utilisés pour de petites améliorations, comme filtrer les couleurs de l'image ou des interférences dans le son.

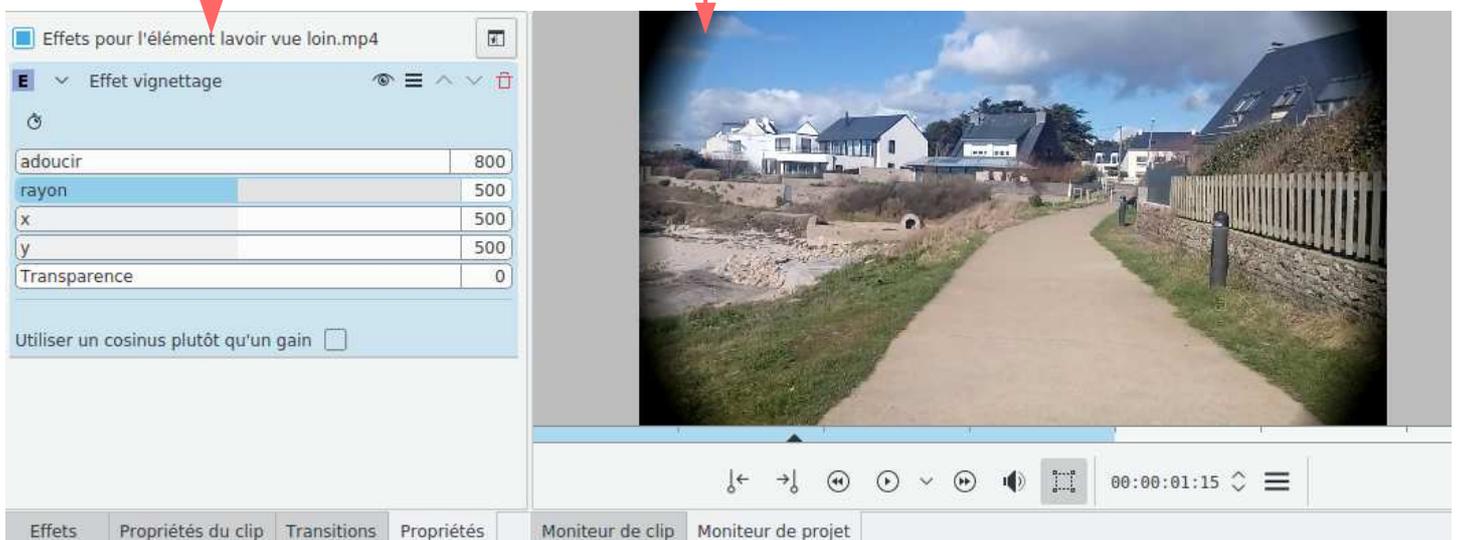
Mais aussi pour des modifications surréalistes, très impressionnantes, comme passer en négatif l'image, changer les couleurs, donner une tonalité vinyle au son, etc. Les effets peuvent être combinés à l'infini. Ils sont fournis par le logiciel, mais leur bonne utilisation dépend uniquement de votre créativité --- et de la puissance de votre machine (source wikibooks)

Pour ajouter un effet à un clip, vous pouvez faire onglet **Effets** puis un cliquer/glisser de l'effet jusque sur le clip (à partir de l'espace **Effets** (1) ou alors clic droit (en ayant pris soin de sélectionner le clip) **Ajouter un effet** ou encore **menu Montage > Ajouter un effet**

Astuce : si vous cliquer/glisser l'effet dans cette zone, celui-ci sera appliqué à tous les clips de la piste



Voici le résultat : vous pouvez vérifier sur le moniteur, l'incidence de l'**effet vignettage** sur le clip et dans l'onglet **Propriété** on trouve toutes options disponibles pour cet effet, à vous de jouer !



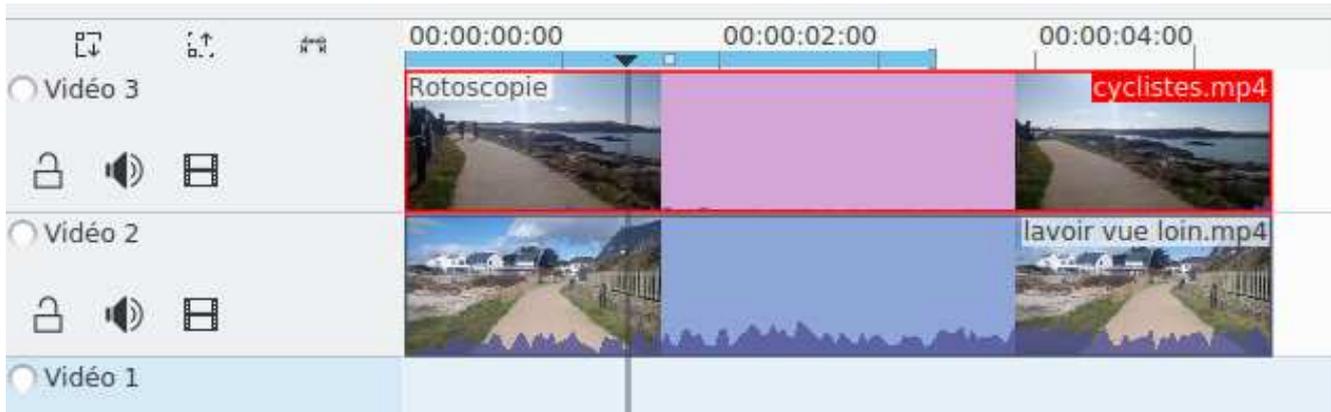
Effet Rotoscopie

L'effet **Rotoscopie** va permettre de ne laisser apparente, en incrustation, qu'une partie de vidéo ou d'image.

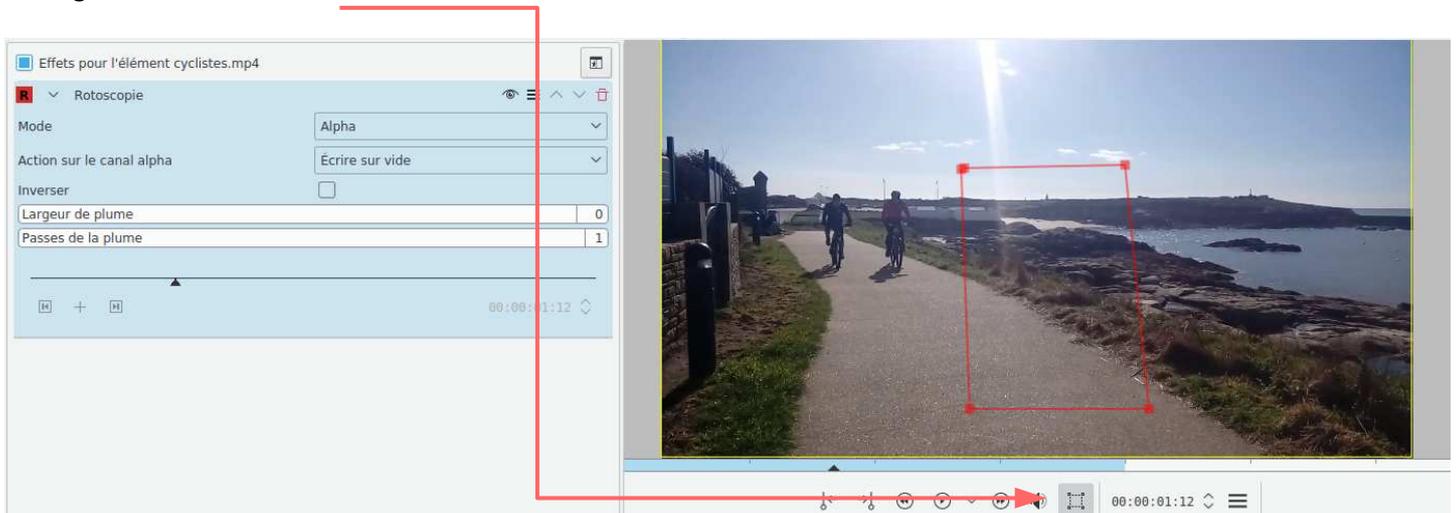
Dans cet exemple, nous allons incruster une partie de la vidéo 3 dans la vidéo 2.
On place les deux clips sur la timeline.

On ajoute l'**effet rotoscopie** au clip sur la piste vidéo 3 : **Ajouter un effet > manipulation alpha > Rotoscopie**.

Ajoutez toujours en premier l'effet Rotoscopie avant la transition



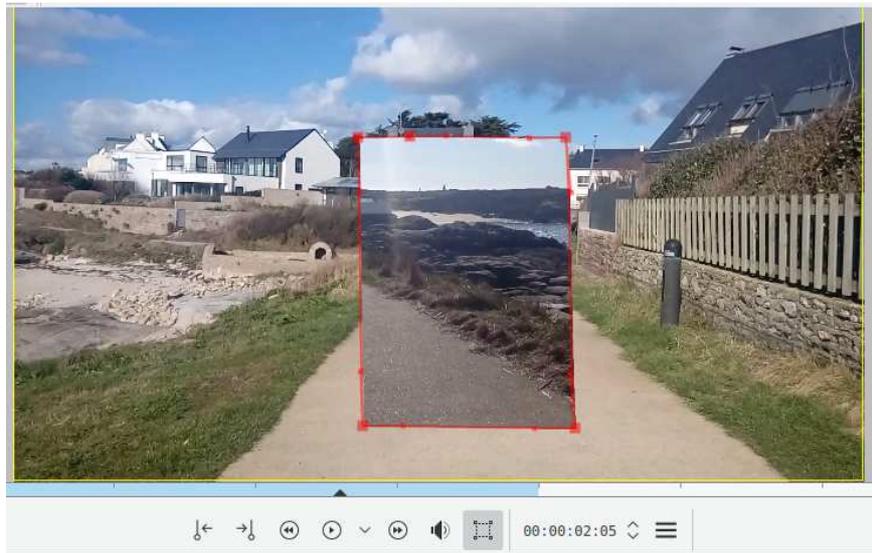
On dessine un cadre en plaçant des points (ces points sont des poignées qui vont nous servir à modifier la forme de notre zone suivant nos besoins). On ferme la forme soit en cliquant sur le premier point, soit avec un clic droit après le dernier point. Pour pouvoir placer les poignées rouges, il faut être en **mode édition** !



On fait un clic droit sur l'arrière plan et je visualise alors mon incrustation. On va ajuster le cadre en me servant des poignées. On aurait pu mettre plus de poignées pour faire une forme plus complexe.



J'ai ajusté mon cadre en le redressant



Après on peut, en utilisant les images clés (voir **Transition Composite et Affine, interaction entre deux clips**) donner au cadre une forme particulière au début et la forme rectangulaire comme plus loin dans la vidéo. Si on souhaite rajouter un déplacement du cadre dans le temps, on ajoute une transition composite et utilise encore des images clé.

Effet correction du son

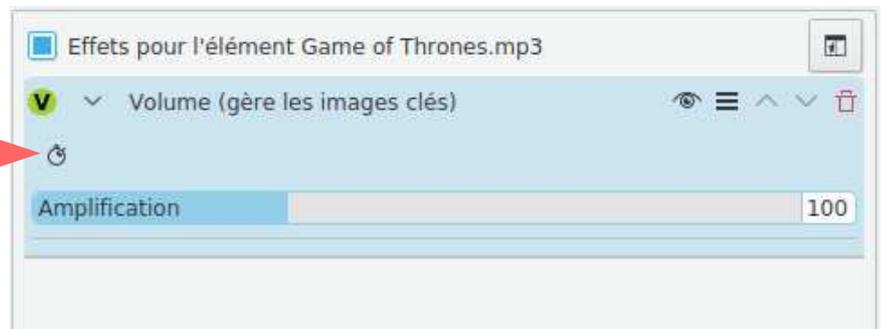
Onglet **Effets** > **Correction du son** > **Volume (gère les images clé)**

ou
Menu **Montage** > **Ajouter un effet** > **Correction du son** > **Volume (gère les images clé)**

Une fois l'effet ajouté sur le clip, voici les options possibles (que vous trouverez dans l'onglet **Propriétés** en cliquant sur le clip dans la timeline. L'effet peut s'ajouter indifféremment sur un clip son ou sur le son d'un clip vidéo (sans que l'audio soit scindé de la vidéo)

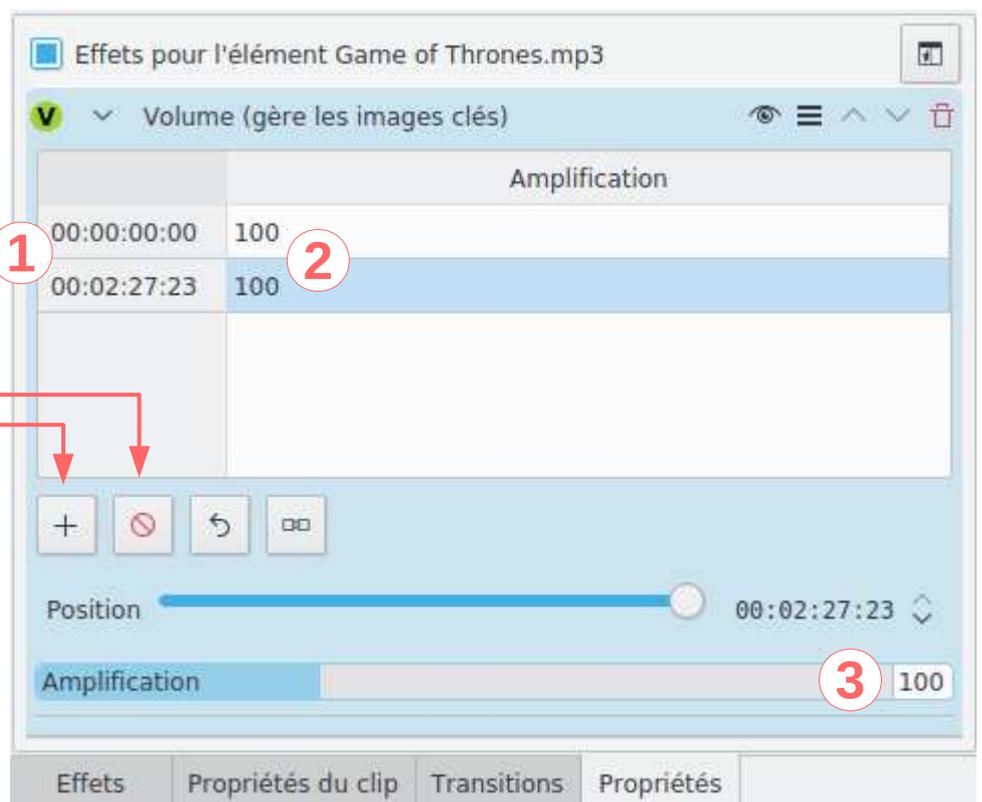
Cet effet est particulièrement intéressant car il va permettre de gérer le volume du son tout le long du clip.

On clique sur le chronomètre pour faire apparaître la gestion des images clé.



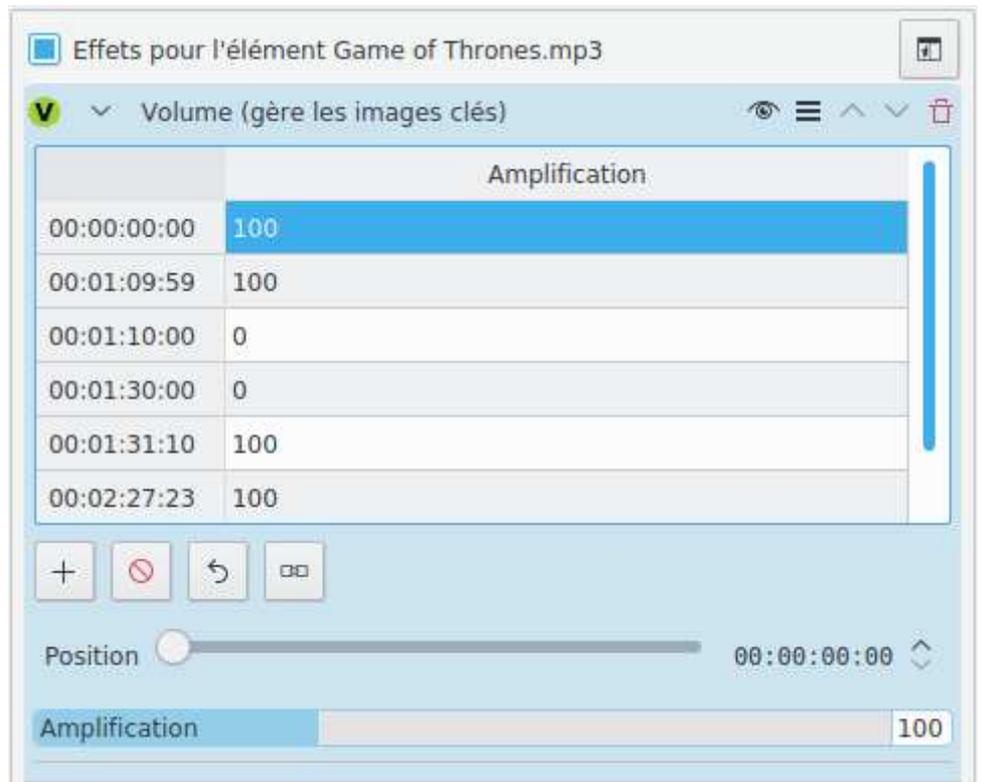
Cette fenêtre s'ouvre. On voit en (1) les images clé qui sont présentes par défaut, le début du clip (00 mm et 00 sc et la fin du clip (02mm et 27sc). Le volume est à 100 % (2). En sélectionnant une image clé, je peux en faire varier l'amplification (3).

Supprimer une image clé
Ajouter une image clé



J'ai rajouté 4 images clé entre le début et la fin. Ce qui va donner comme résultat :

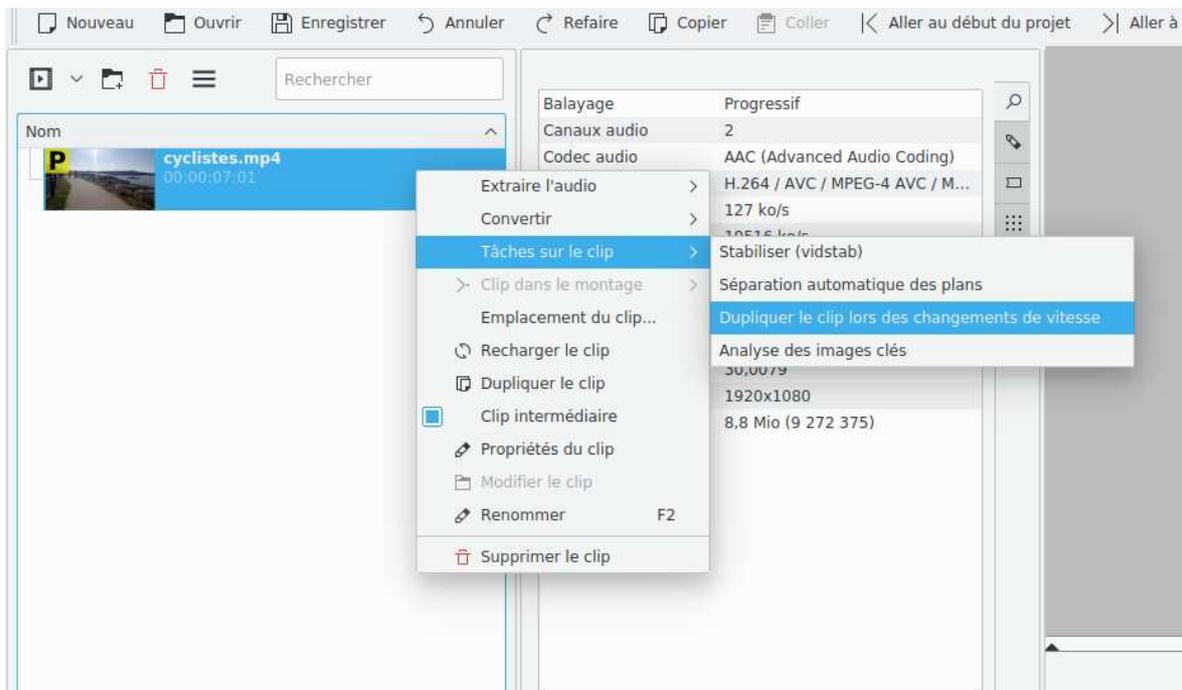
- De la clé 00:00:00 à la clé 01:09:59 : le son est à 100 %
- De la clé 01:09:59 à la clé 01:10:00 : le son passe à 0 %
- De la clé 01:10:00 à la clé 01:30:00 : Le son reste à 0 %
- De la clé 01:30:00 à la clé 01:31:10 : le son remonte à 100 %
- De la clé 01:31:10 à la clé 02:27:23 : le son reste à 100 %



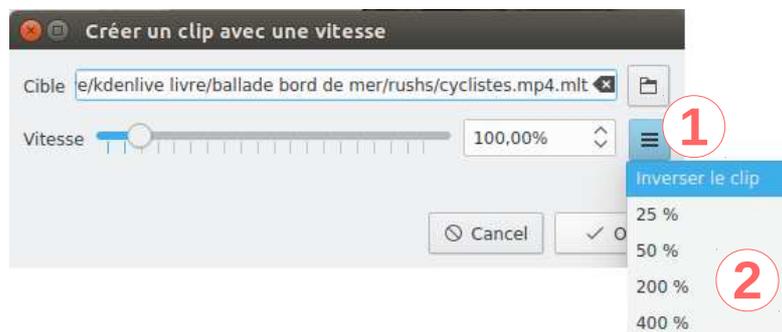
Ceci n'est qu'un exemple simple pour illustrer l'utilisation des **images clé** pour l'effet **Volume**. On peut faire des variations beaucoup plus fines, à vous de tester.

Inverser le sens de lecture du clip vidéo

Clic droit sur le clip dans **Sources du projet > Tâches sur le clip > Dupliquer le clip lors des changements de vitesse**



Cette fenêtre s'ouvre, cliquer sur les options en (1) et choisissez **Inverser le clip**. Dans le moniteur vous pouvez maintenant voir le clip se dérouler à l'envers. Il va se retrouver dans **Sources du projet**



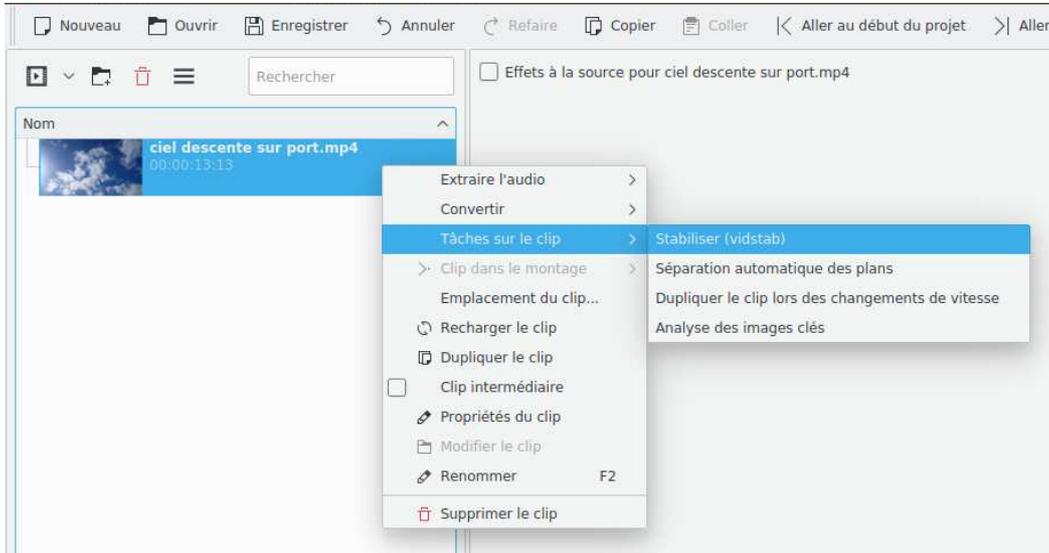
Accélérer la vitesse de déroulement d'un clip vidéo

Pour accélérer la vitesse de déroulement d'un clip, il suffit de pousser le curseur vers la droite ou de choisir un pourcentage dans la liste (2)

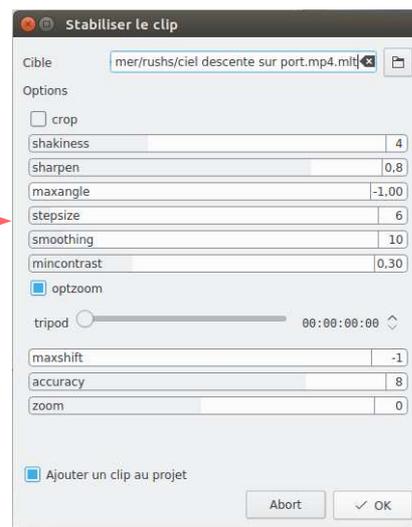
Stabiliser un clip

(enlever les tremblements dus à la prise de vue)

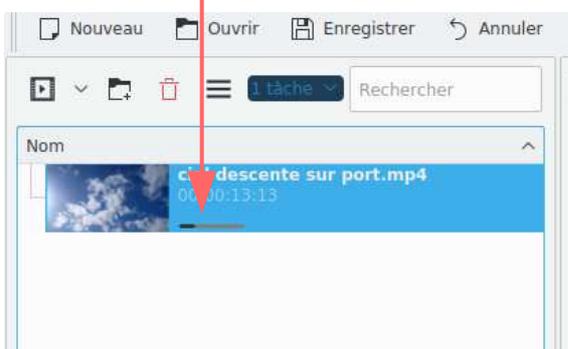
Si vous avez tremblé au moment de la prise de vue, vous pouvez en corriger les effets en partie. Clic droit sur le clip dans **Sources du projet > Tâches sur le clip > Stabiliser**



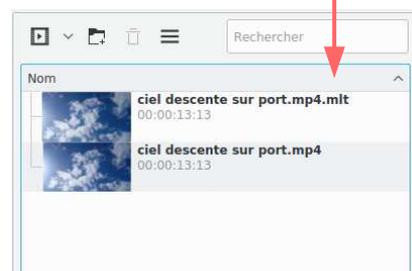
Cette fenêtre s'ouvre, pour ma part je ne change pas les réglages par défaut, par manque de maîtrise mais rien ne vous empêche de faire des tests



On peut voir la tâche s'accomplir dans la barre de progression



Et vous trouverez le nouveau clip **stabilisé** avec l'extension **.mlt**

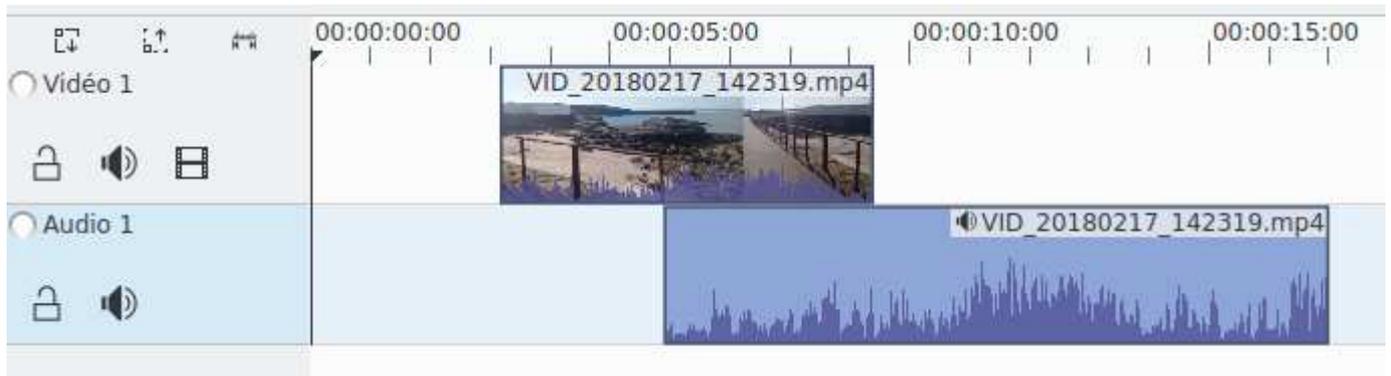


Synchroniser deux pistes audio

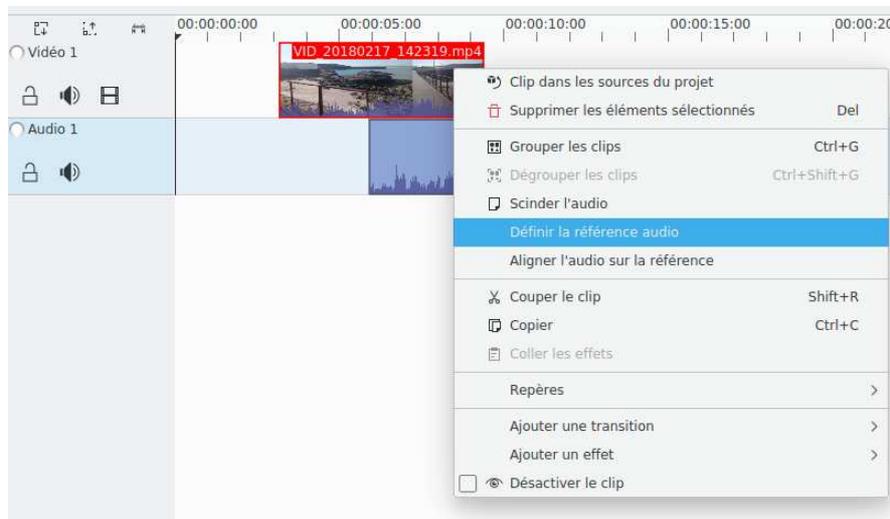
Très utile lorsque l'on a plusieurs sources vidéos (par exemple, la même scène filmée par plusieurs smartphones).

Sur la piste **vidéo 1**, j'ai une séquence vidéo avec son audio.
Sur la piste **audio 1**, j'ai l'audio de la totalité du clip vidéo.

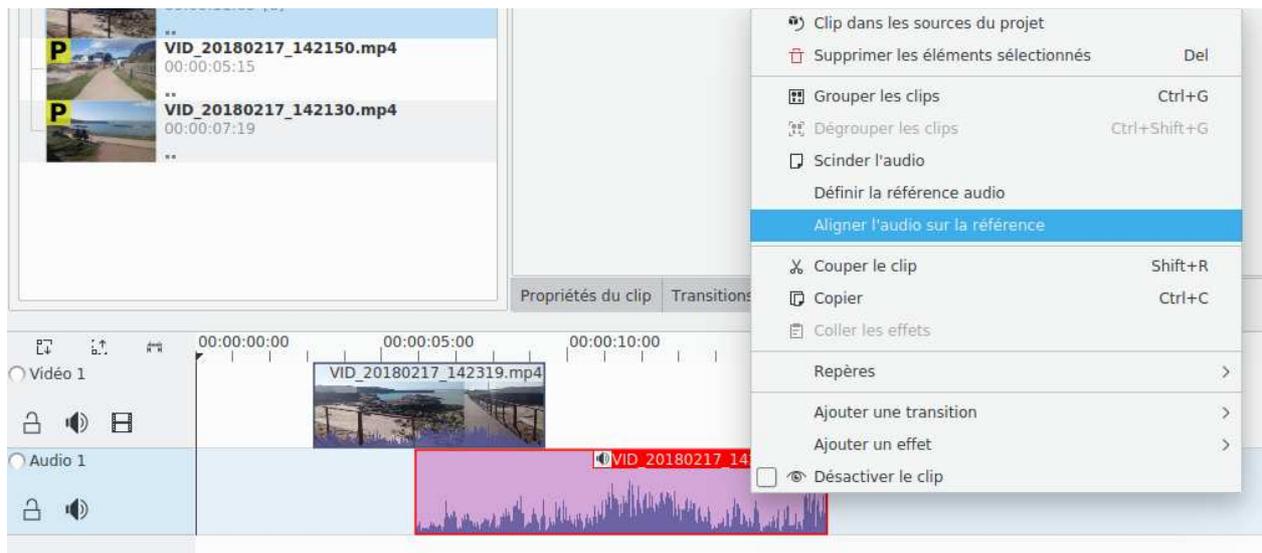
L'objectif est de synchroniser les deux clips sur l'audio.



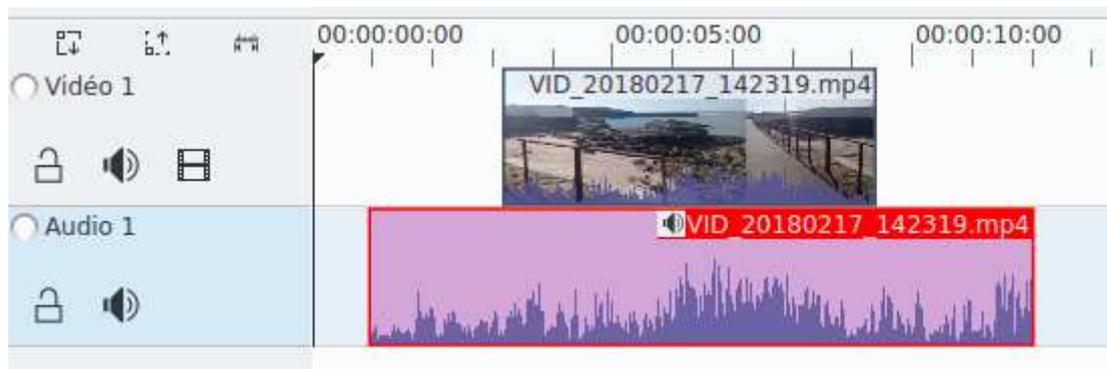
On sélectionne le clip vidéo (qui contient aussi l'audio bien entendu) et **clic droit > Définir la référence audio**



Puis on sélectionne le clip de la piste **audio 1** et clic droit > **Aligner sur la référence**

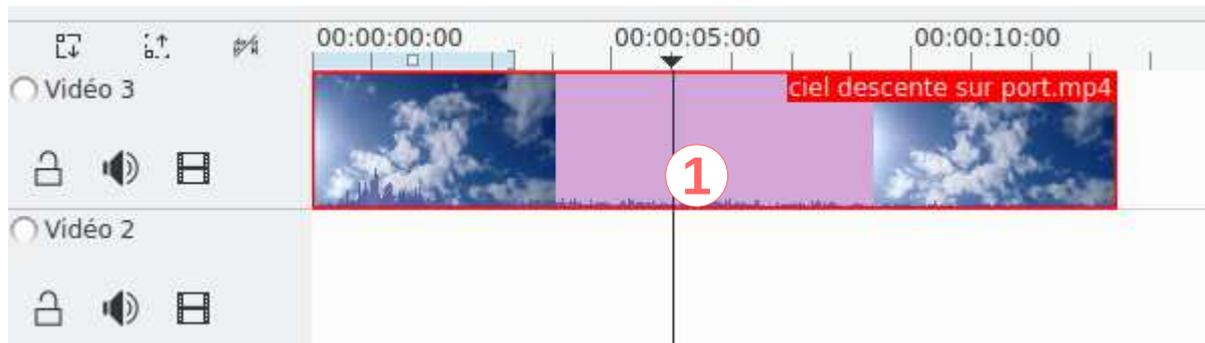


Le clip audio va automatiquement s'aligner sur l'audio du clip de la piste **vidéo 1**.

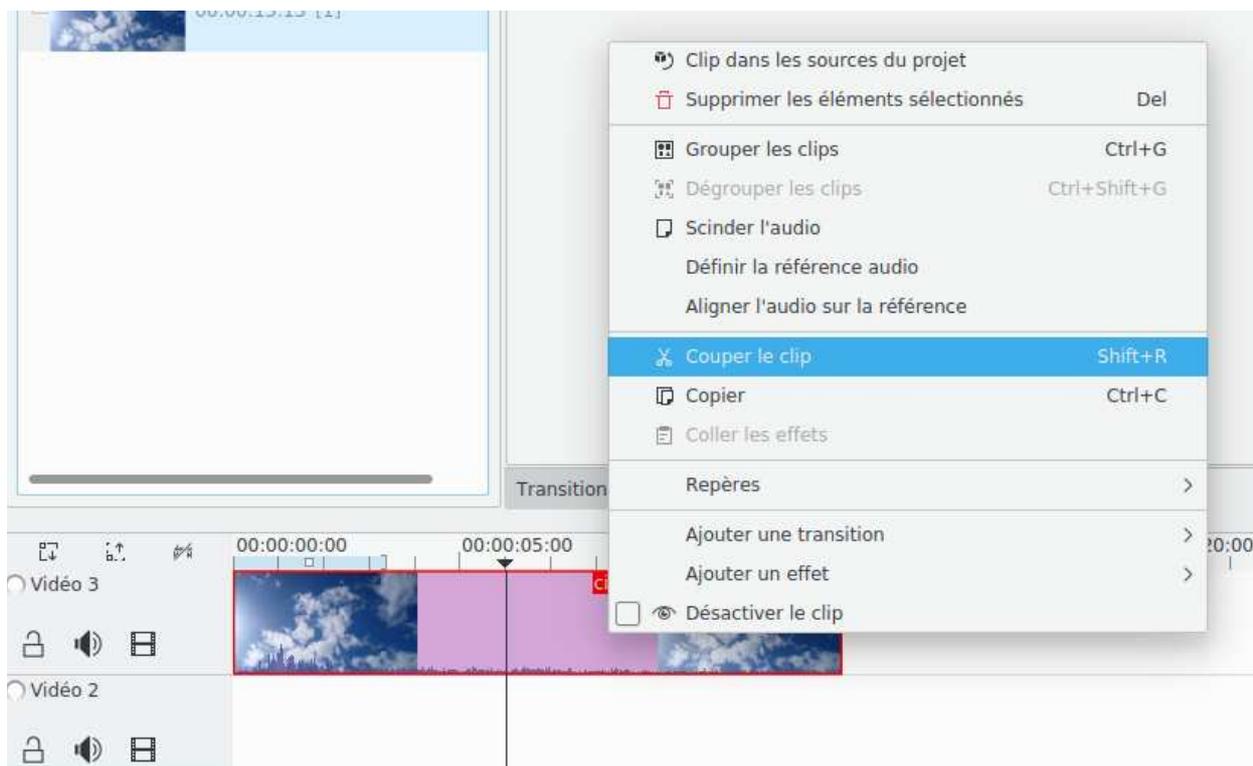


Couper un clip vidéo ou audio

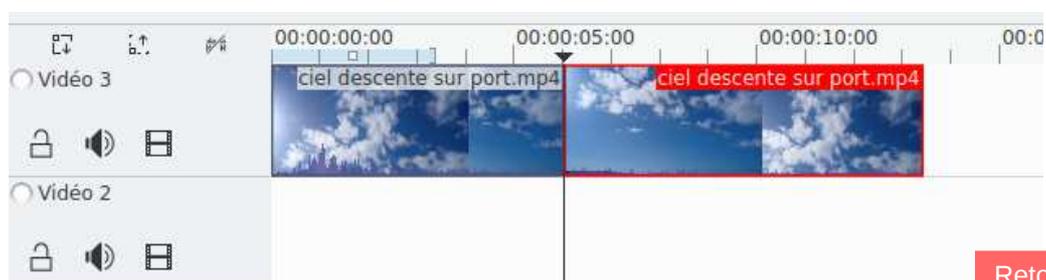
1^{ère} méthode : on positionne le **repère de lecture (1)** soit par cliquer/glisser sur le petit triangle noir en haut ou encore en cliquant dans une zone vide ou alors en utilisant le bouton **lecture, pause** du moniteur.



Puis clic droit sur le clip sélectionné (un clip sélectionné est en rouge), on choisit **Couper le clip** ou **Shift+r**. Cette méthode permet de voir sur moniteur l'endroit exact où l'on coupe le clip. Si les clips sont groupés, le découpage se fera sur tous les clips groupés, vidéo, audio ou image.

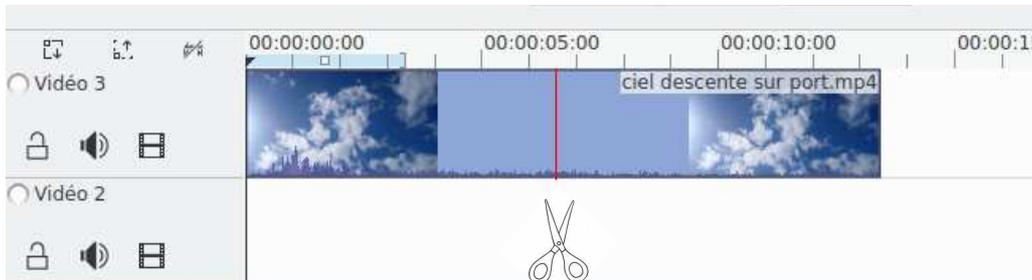


Voici le résultat : maintenant on sélectionne une des deux parties soit pour la supprimer (clic droit **Supprimer les éléments sélectionnés** ou **montage > clip courant > supprimer les éléments sélectionnés**) ou la touche **Suppr** du clavier, soit pour la déplacer par cliquer/glisser

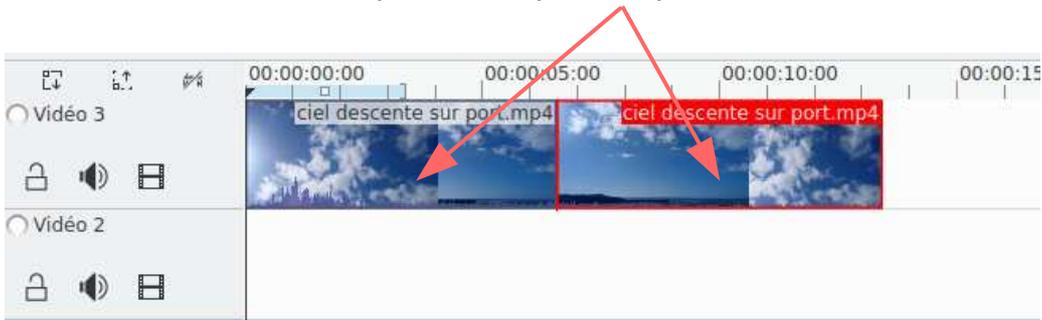


2^{ème} méthode : Cette méthode ne permet pas de voir sur le moniteur l'endroit où l'on coupe le clip. On coupe avec la **paire de ciseau**. On fait apparaître le ciseau avec le raccourci clavier (X), soit **l'icône ciseau** dans la barre d'outils ou encore dans le menu **outil** on choisit **Découper**. On positionne le ciseau sur le clip à découper et on clique. On peut ainsi découper facilement le clip en plusieurs morceaux. Si les clips sont groupés, le découpage se fera sur tous les clips groupés, vidéo, audio ou image.

Avant découpe



Après découpe : 2 clips

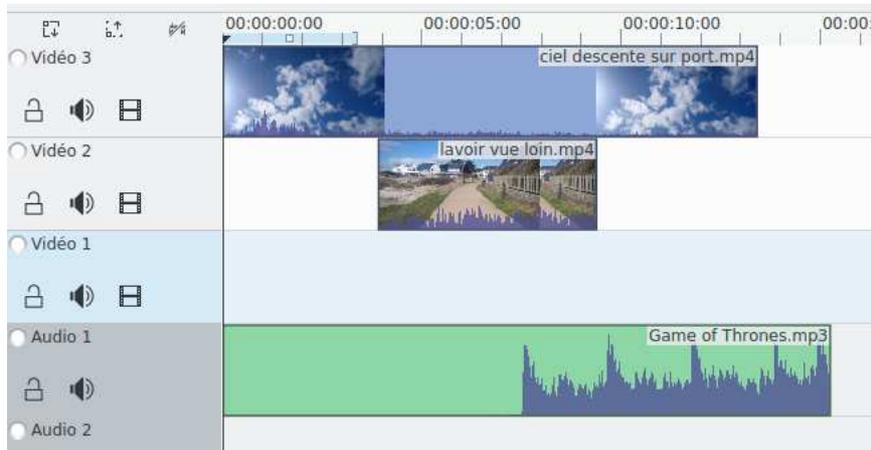


Une fois sélectionné on peut soit supprimer (voir méthode 1) soit déplacer les morceaux du clip

Grouper dégroupier les clips

Pour grouper des clips (vidéo, audio ou image) il faut sélectionner les clips. Pour sélectionner plusieurs clips on clique sur un premier puis en maintenant la touche **Ctrl** du clavier enfoncée, on clique sur les autres clips. Puis clic droit **Grouper les clips**. Pour les dégroupier, rien de plus simple, on sélectionne le groupe, clic droit **Dégroupier les clips** (ou dans le menu **Montage**)

Avant



Après

Une zone mauve recouvre toute la surface des clips regroupés.

On peut regrouper des clips éloignés sur la timeline.

Une fois groupés, les clips peuvent être déplacés en même temps.

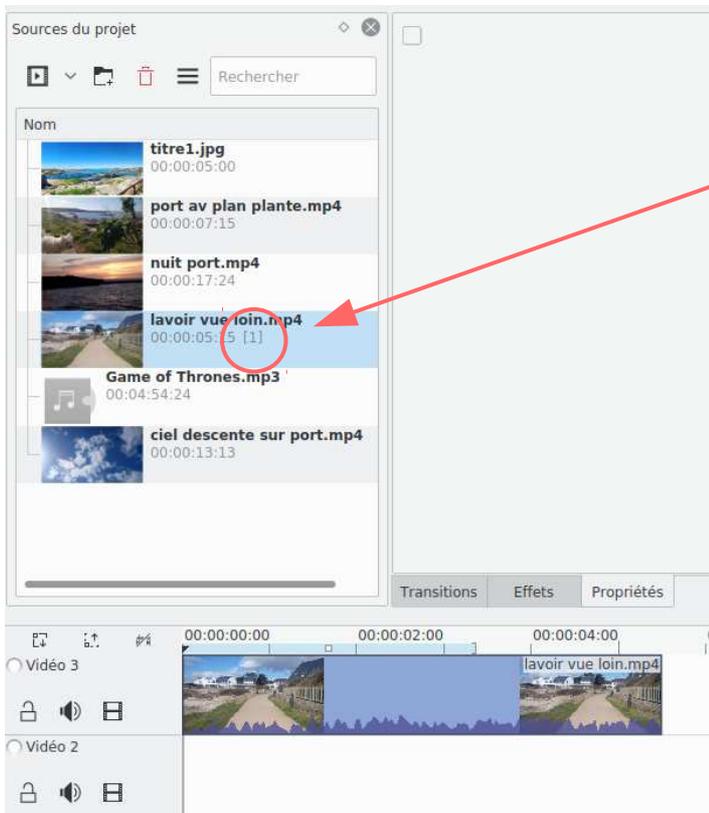
Si on fait un découpage de clips groupés, ils seront tous coupés (enfin juste ceux qui sont sous la ligne de coupe bien sûr). Une fois coupés on se retrouve avec deux groupes.

Si vous appliquez un effet vidéo sur un clip groupé, l'effet sera appliqué à l'ensemble des éléments vidéo ou image du groupe



Déplacer un clip vidéo ou audio

1 – Déplacement du clip de « sources du projet » à la timeline : cliquer/glisser (ça sera une copie du clip qui se trouvera sur la timeline. L'autre restant dans les **Sources du projet**).



Une fois disposé sur la timeline, un chiffre (ici le 1) apparaîtra sur le clip dans les **Sources du projet** afin d'indiquer que le clip a été utilisé 1 fois sur la timeline

2 – Déplacement d'un clip sur la timeline : avec un Cliquer/glisser (il faut un peu se faufiler entre les clips s'il y en a plusieurs sur la timeline). On peut aussi faire copier et coller le clip à un autre endroit sur la timeline et on vient supprimer le premier après déplacement.

3 – Déplacement de plusieurs clips sur la timeline : menu **outil Déplacer** ou icône **Déplacer** dans la barre d'outils ou touche clavier **M** et cliquer/glisser

 Déplacer

Cet outil (double flèche) va sélectionner automatiquement tous les éléments du montage qui se trouvent à droite du premier élément sélectionné et tous les déplacer en même temps de façon groupés temporairement.



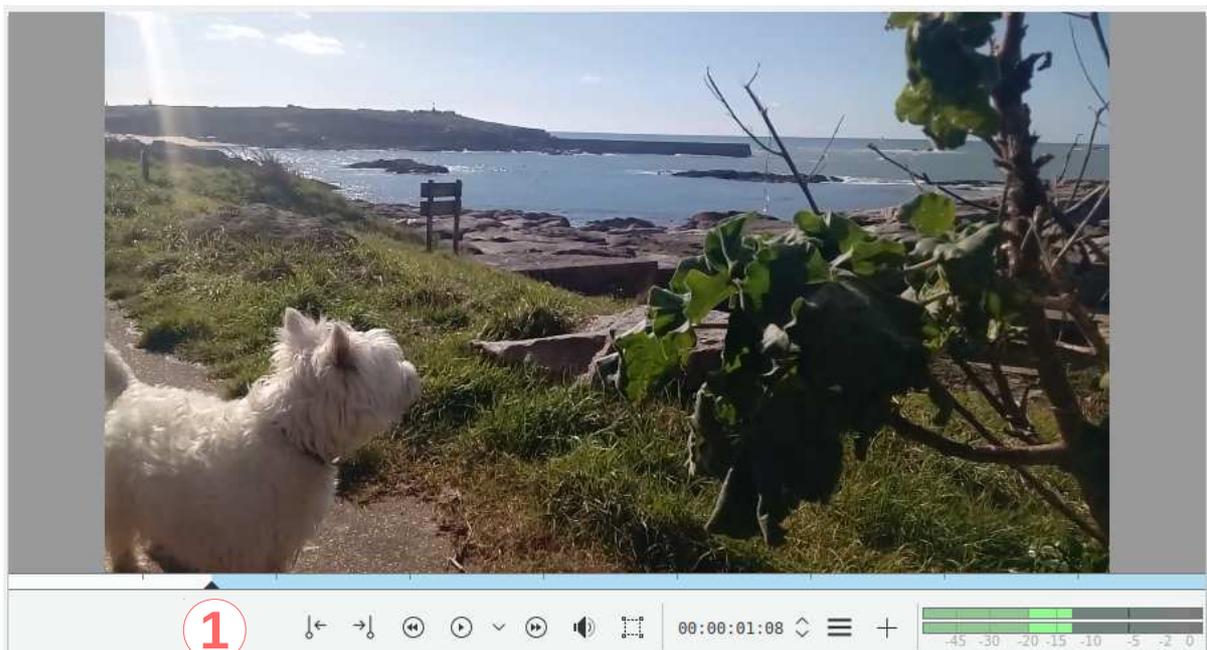
Sélectionner certaines parties du clip pour le montage

1^{ère} méthode : simplement en coupant les parties du clip sur la timeline (voir chapitre **Couper un clip vidéo ou audio**) et en les supprimant.

2^{ème} méthode : Extraire les séquences choisies en utilisant le moniteur. Pour définir le début de la séquence vous glissez, avec la souris, le repère de lecture, le petit triangle noir (1), à l'endroit désiré, puis vous le validez avec le bouton **Définir le début de la zone** (2). Puis vous vous positionnez à la fin choisie de la séquence et vous validez avec le bouton **Définir la fin de la zone** (3).

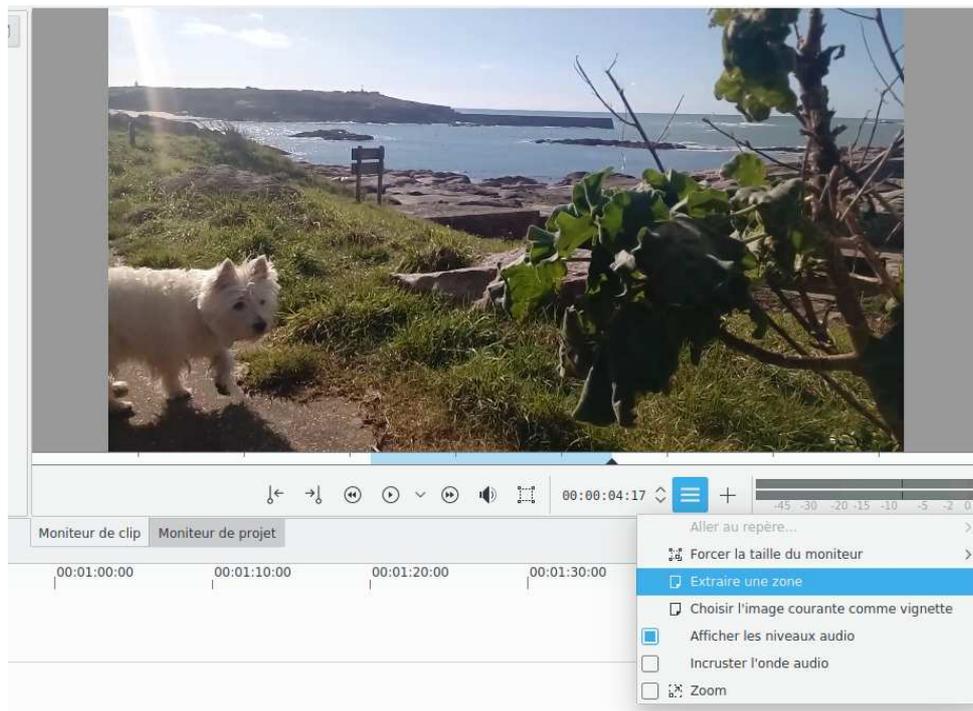
La séquence que vous avez choisie d'extraire est symbolisée par la bande bleue (4).

A ce moment, il ne vous reste plus qu'à cliquer/glisser la séquence en partant de l'image du moniteur vers la timeline. Vous pouvez répéter cette opération autant que nécessaire pour extraire les séquences que vous souhaitez monter.

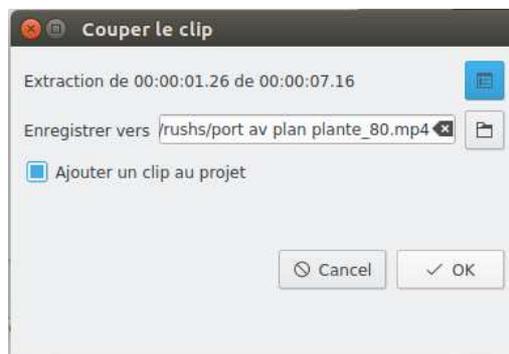


On peut également déplacer le repère de lecture avec les touches de lecture.

Dans les options du moniteur, vous pouvez choisir d'enregistrer la séquence (ou zone) que vous venez de définir **Extraire une zone**

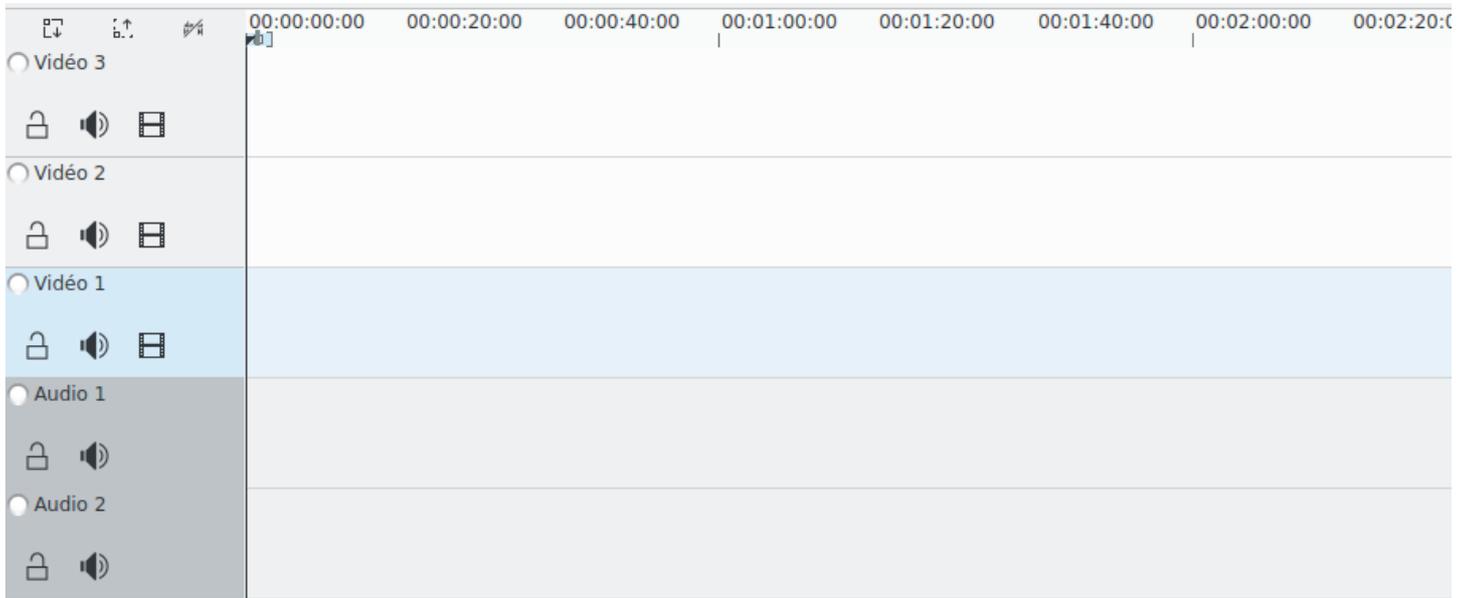


Cette fenêtre s'affiche et vous pouvez l'enregistrer où bon vous semble, la renommer et également, si vous cochez **Ajouter un clip au projet**, celui-ci se retrouvera automatiquement dans l'espace **Sources du projet** et de là vous le transférez sur la timeline

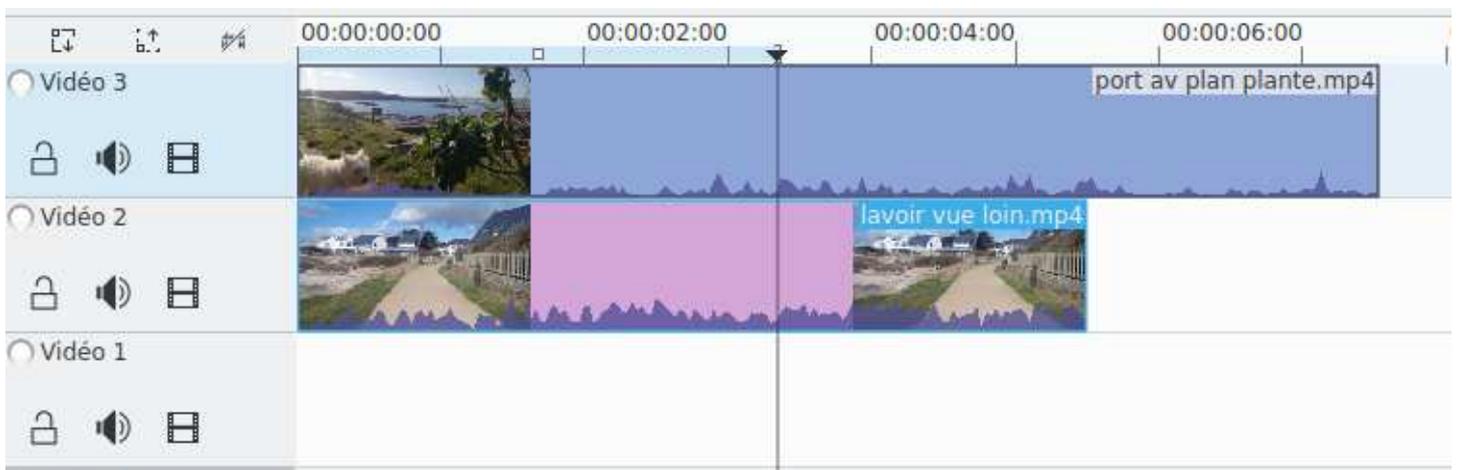


Organisation des clips sur la timeline

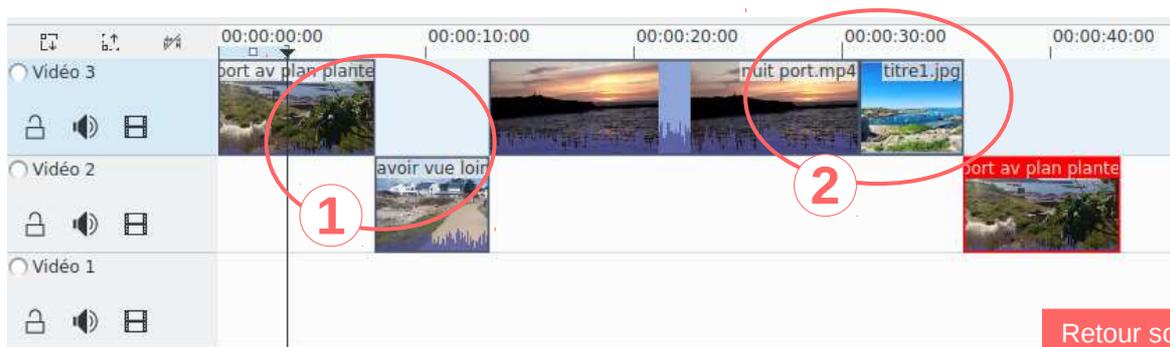
Clip vidéo ou image : Il faut voir la timeline comme un empilement de calques, la piste vidéo 3 étant le dessus de la pile. Ceci est une notion importante pour la gestion de la transparence.



Si vous mettez deux clips (vidéo ou image) l'un au dessus de l'autre, seul celui du dessus sera visible. Vous pouvez le vérifier facilement sur le **Moniteur de projet**. Ceci n'est vrai que pour les vidéos ou les images. Le son lui sera toujours actif. Avec une transition appropriée, le positionnement de clips l'un au dessus de l'autre sera efficace et même indispensable pour obtenir certains effets.

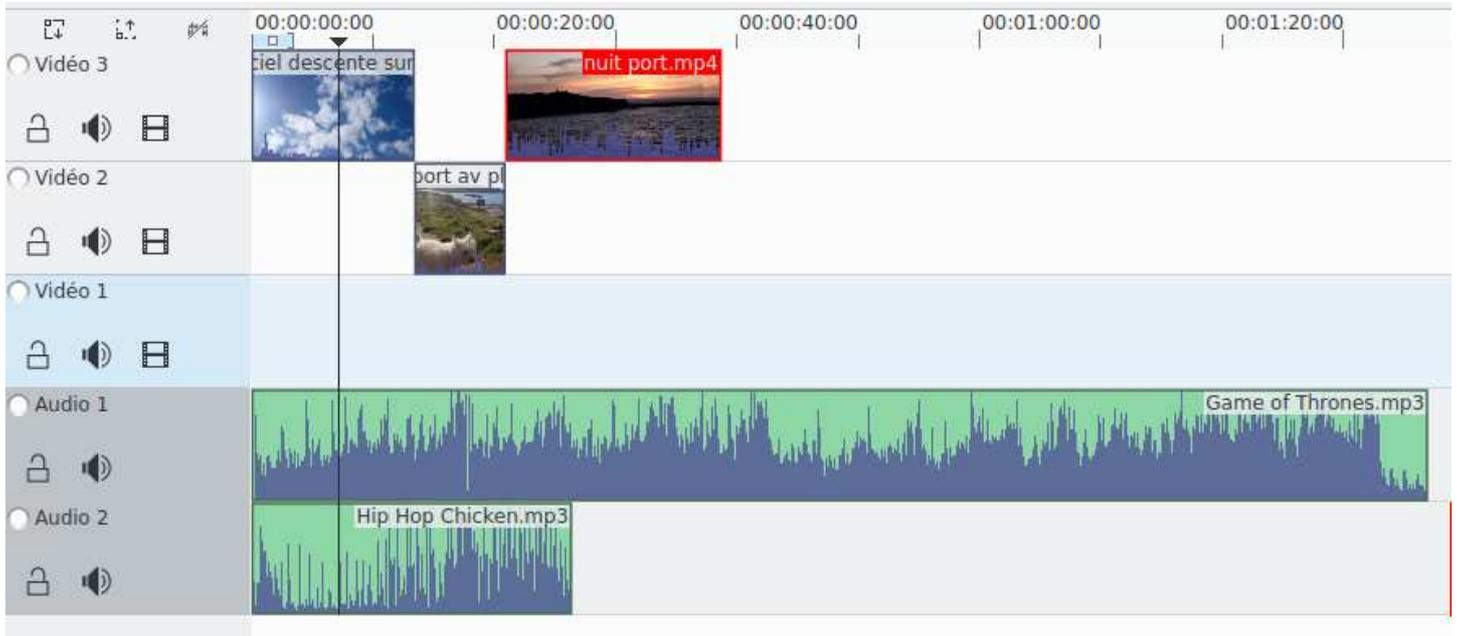


Il va donc falloir les placer soit **décalé** verticalement (1) (si on envisage d'y ajouter une transition) ou soit côtes à côtes (2)



Clips audio : Sur la piste **audio 1**, j'ai placé la musique qui va accompagner l'ensemble du montage et sur la piste **audio 2**, j'ai placé une autre source sonore qui dure moins longtemps. Les sons seront tous audibles même s'ils sont empilés. Dans le cas présent, les deux sources audios vont être mélangées.

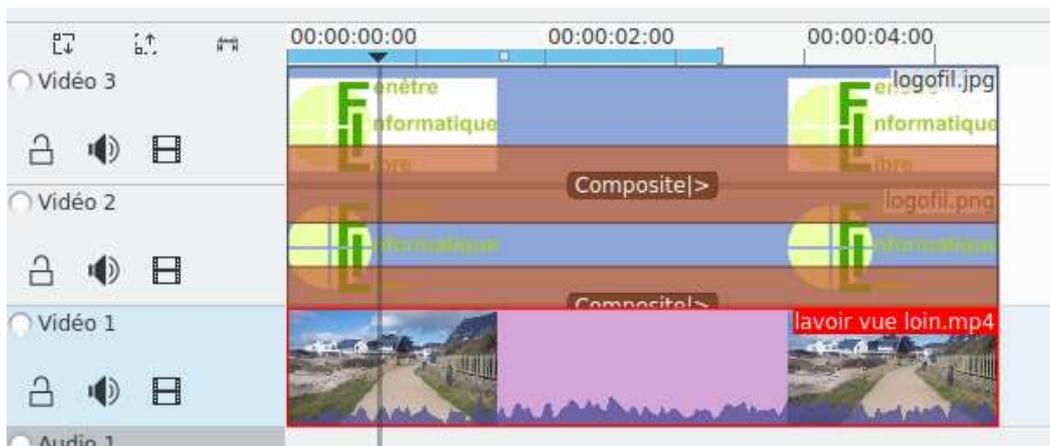
On peut donc, par exemple, mettre une musique de fond en même temps que le son de la prise de vue ou encore rajouter un effet sonore (claquement de porte, klaxon, etc.). On peut également rendre le son d'une piste muet en cliquant sur le haut-parleur en tête de piste.



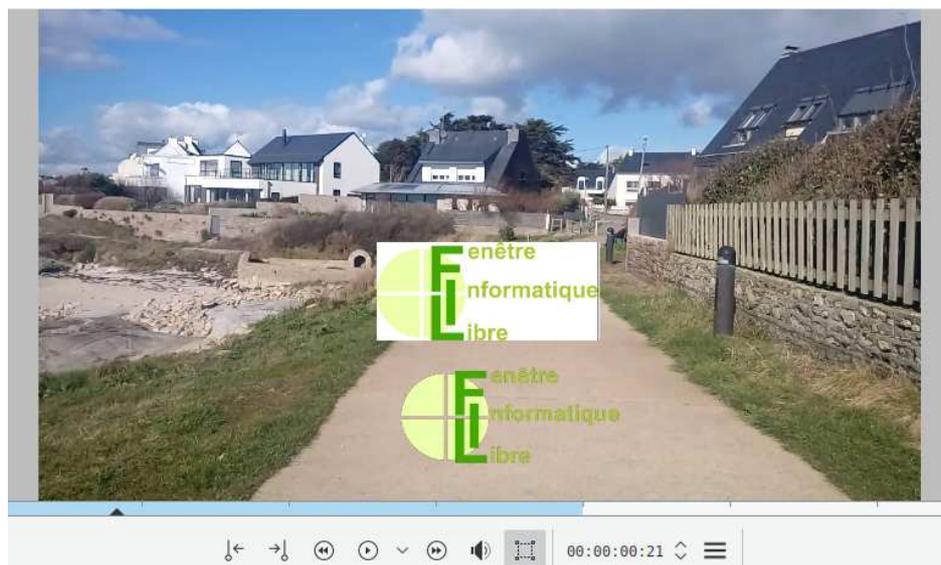
Différence entre les images .jpg et .png

Ce chapitre va vous montrer la différence, au niveau de la transparence, entre une image .jpg et une image au format .png.

Sur la piste vidéo 1, on trouve le clip vidéo. Sur la piste vidéo 2, l'image .jpg avec une transition composite et Sur la piste vidéo 3, l'image .png avec une transition composite



On peut s'apercevoir que le clip du haut (.jpg) est sur un fond blanc et que sur le clip du bas (.png) le blanc est transparent. La transparence est la différence fondamentale entre ces deux formats (.jpg et .png)

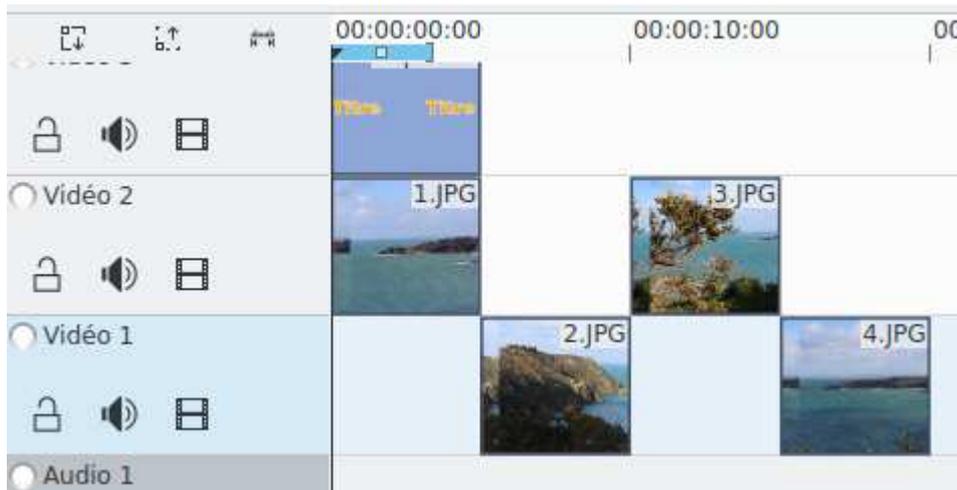


Faites le bon choix suivant votre projet. Le logiciel libre de traitement d'image **GIMP** permet de transformer une image .jpg en image .png

Réaliser un diaporama

Même si ce n'est pas sa fonction première, Kdenlive permet de réaliser un diaporama simplement et efficacement.

1^{ère} méthode : On va parler de méthode manuelle, en organisant les images dans la timeline, l'une après l'autre, avec des clips texte (clip titre) et avec ou non des transitions, de la musique, etc... Cette méthode est longue, surtout si on doit insérer un grand nombre d'images mais par contre, on peut personnaliser le diaporama très facilement. Ici j'ai mis les images sur 2 pistes en alternance au cas où je souhaiterais ajouter des transitions. Sinon on peut les mettre toutes sur la même piste vidéo.



2^{ème} méthode : Méthode automatique. En amont, j'ai créé un dossier que j'ai appelé **Diaporama** dans lequel j'ai mis l'ensemble des images de mon diaporama. Puis je les ai renommées de 1 à.....X qui sera l'ordre dans lequel je souhaite que mes images soit organisées..

Puis clic droit dans **Sources du projet > Ajouter un clip diaporama** ou menu > projet > **Ajouter un clip diaporama**

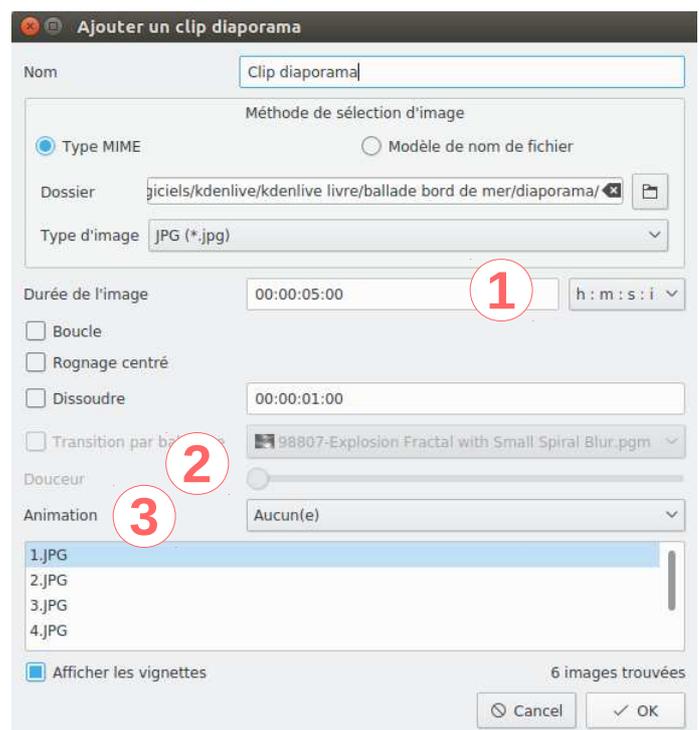
Cette fenêtre s'ouvre. On laisse en **Type MIME**

Vous allez dans le dossier où se trouvent vos images.

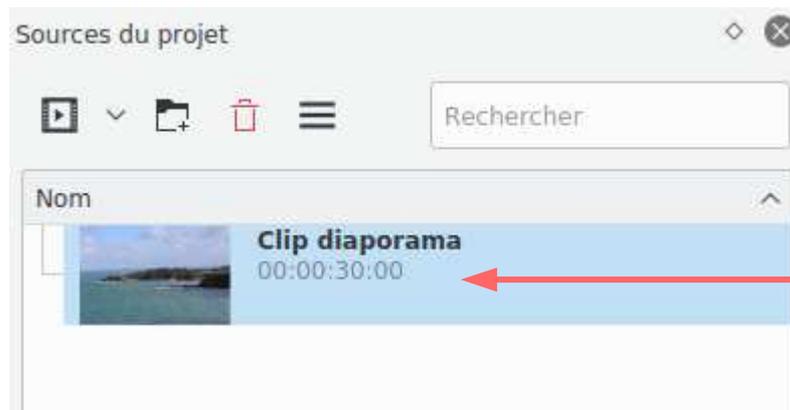
On choisit la **durée d'affichage** de l'image (ça sera appliqué à toutes les images par défaut) **(1)**

Vous pouvez mettre une transition **(2)** qui sera appliquée à toutes les images (on a le choix que entre **Dissoudre** et **Transition par balayage**) et aussi une animation (je vous laisse les découvrir et les tester) **(3)**.

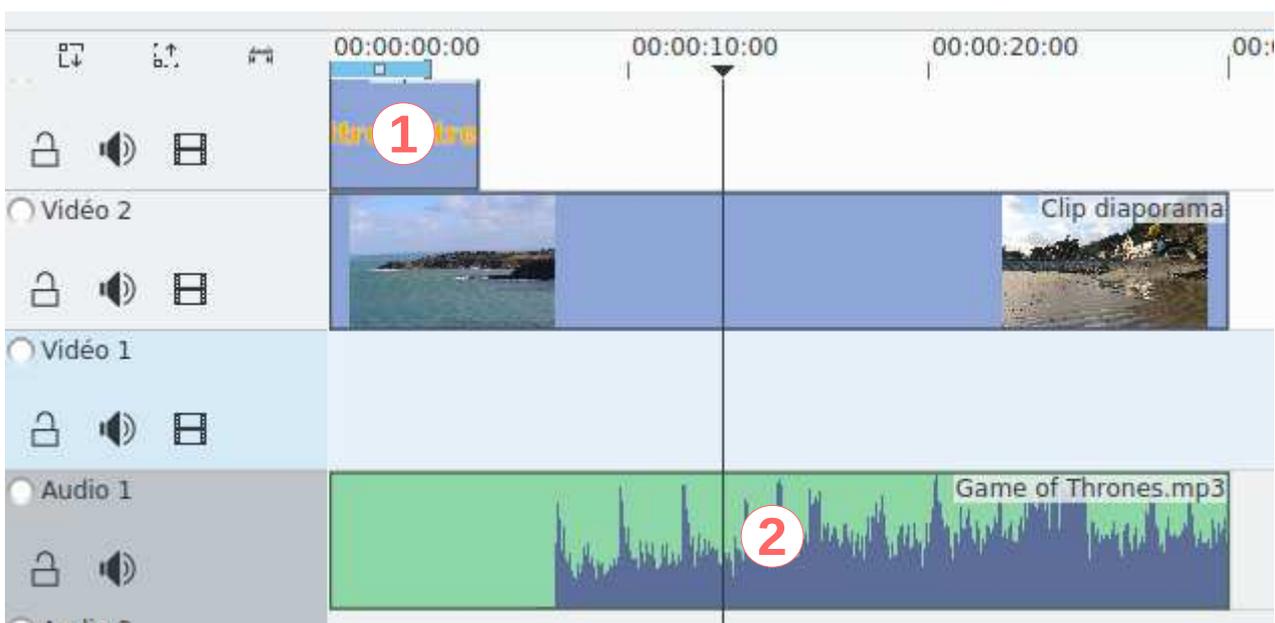
On valide **OK**. Pour le traitement d'un grand nombre d'images, cette méthode est très efficace.



Le clip diaporama va se retrouver dans **Sources du projet**, cette fois-ci sous forme d'un clip dans lequel seront insérées toutes les images. J'avais placé 6 images dans mon dossier **Diaporama** et choisi un temps d'affichage de chaque image de 5 sc donc mon clip a un durée de 30 sc



Après on peut ajouter des clips de texte (1), une musique (2), etc. Vous pouvez, bien sûr aussi insérer un clip diaporama dans un montage comme n'importe quel clip.



Faire un screencast (capture vidéo de l'écran)

Kdenlive permet de réaliser des **screencasts**. L'avantage de les faire avec kdenlive c'est que l'on va retrouver, immédiatement après l'enregistrement, le clip dans **Sources du projet** ce qui nous permet d'en faire le montage dans la foulée.

On clique sur la croix



La barre de menus du moniteur va maintenant afficher ses boutons. Pour revenir au menu précédent, il suffit de cliquer à nouveau sur la croix.

On clique sur le bouton **Enregistrer** pour débuter l'enregistrement et pour le terminer



Pour ma part, je n'ai pas réussi à avoir du son et je n'en connais pas la raison (je suis preneur d'informations et de conseils !), alors je me débrouille avec Audacity en parallèle. Il existe aussi d'autres logiciels qui le font très bien en dehors de kdenlive.

Une fois terminé, le clip va apparaître immédiatement dans **Sources du projet**

- **Cliquer/glisser ou drag and drop**: Action de cliquer sur un éléments et en maintenant le clic, de déplacer la souris vers un autre emplacement, puis lâcher le clic : les éléments sélectionnés suivent la souris et sont déplacés en temps réel.
- **Codec** : Origine du nom (**Codeur/Décodeur**). Permet d'encoder et de décoder un flux vidéo ou audio. Exemple de codecs vidéo : H.264 ou MPEG-4 AVC / MPEG-2 / WMV. Exemple de codecs audio : MPEG-1/2 Layer III plus connu sous l'abréviation MP3 / Vorbis (codec libre plus performant que le format MP3 mais moins connu)
- **Conteneurs vidéo** : Permet de regrouper en un seul fichier des données telles que : flux audio, flux vidéo, métadonnées, sous-titres,etc. Exemple de conteneurs vidéo : .avi / .mov / .mpeg / .mkv / .ogg.
- **Dérushage** : Faire le tri dans les rushs. Ne pas retenir les rushs avec trop de bougé, ou trop de flou, n'ayant pas d'intérêt pour le montage, etc...
- **Rushs** : Prises de vue, les vidéos, brutes avant le montage
- **Screencast** : Enregistrement vidéo numérique de l'affichage de votre écran, avec l'enregistrement de votre microphone ou pas. Il est utile, par exemple pour réaliser des tutoriels que vous pourrez mettre en ligne sur Youtube, Vimeo ou encore Dailymotion
- **Timeline** : C'est le banc de montage, l'espace sur lequel vous allez disposer vos clips pour les agencer selon votre choix