

Tutoriel kdenlive

V2.0 du 1^{er} juin 2019

Par Olivier Hoarau (olivier.hoarau@funix.org)

Sommaire

Table des matières

Sommaire.....	2
Historique du document.....	2
Préambule et licence.....	2
Présentation rapide de l'interface.....	3
Configuration.....	6
Importation de fichiers.....	9
Le montage.....	19
Le commencement.....	19
Disposer les séquences sur la timeline.....	22
Effets et transitions.....	28
Le titre.....	32
Images clés.....	34
Ajustements finaux.....	37
L'export vers la vidéo finale.....	38

Historique du document

01.06.19	V2.0	passage à kdenlive 19.04
17.07.17	V1.5	passage à kdenlive 17.04.3 francisé, corrections pour rendre muet et pour les clips intermédiaires
21.02.17	V1.4	Rajout des images clé et de l'effet reverse clip
13.01.17	V1.3	passage à la version KF5/Qt5 et gros toilettage
24.12.11	V1.2	passage à kdenlive 0.8.2.1
26.12.09	V1.1	passage à kdenlive 0.7.6
15.04.08	V1.0	Création du document

Préambule et licence

Ce document est un tutoriel qui présente les rudiments d'utilisation du logiciel de montage **kdenlive**. Après avoir lu ce document vous saurez extraire des séquences vidéo d'enregistrements différents provenant de votre APN, téléphone, caméscope, les joindre dans une vidéo unique, créer des transitions entre les scènes et rajouter un titre. Vous pourrez ensuite sauvegarder votre vidéo au format qui va bien pour l'envoyer sur youtube ou le visualiser sur le support qui vous plaira.

Pour avoir des informations sur la manière d'installer **kdenlive** je vous recommande la visite de <http://www.funix.org>. Vous y trouverez également à l'adresse <http://www.funix.org/fr/linux/index.php?ref=kdenlive> des liens vers un ensemble de tutoriels vidéo consacrés à **kdenlive**.

La dernière version de ce document est téléchargeable à l'URL <http://www.funix.org>.

Ce document est sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Unported, le détail de la licence se trouve sur le site <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>. Pour résumer, vous êtes libres

- de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public
- de modifier cette création

suivant les conditions suivantes:

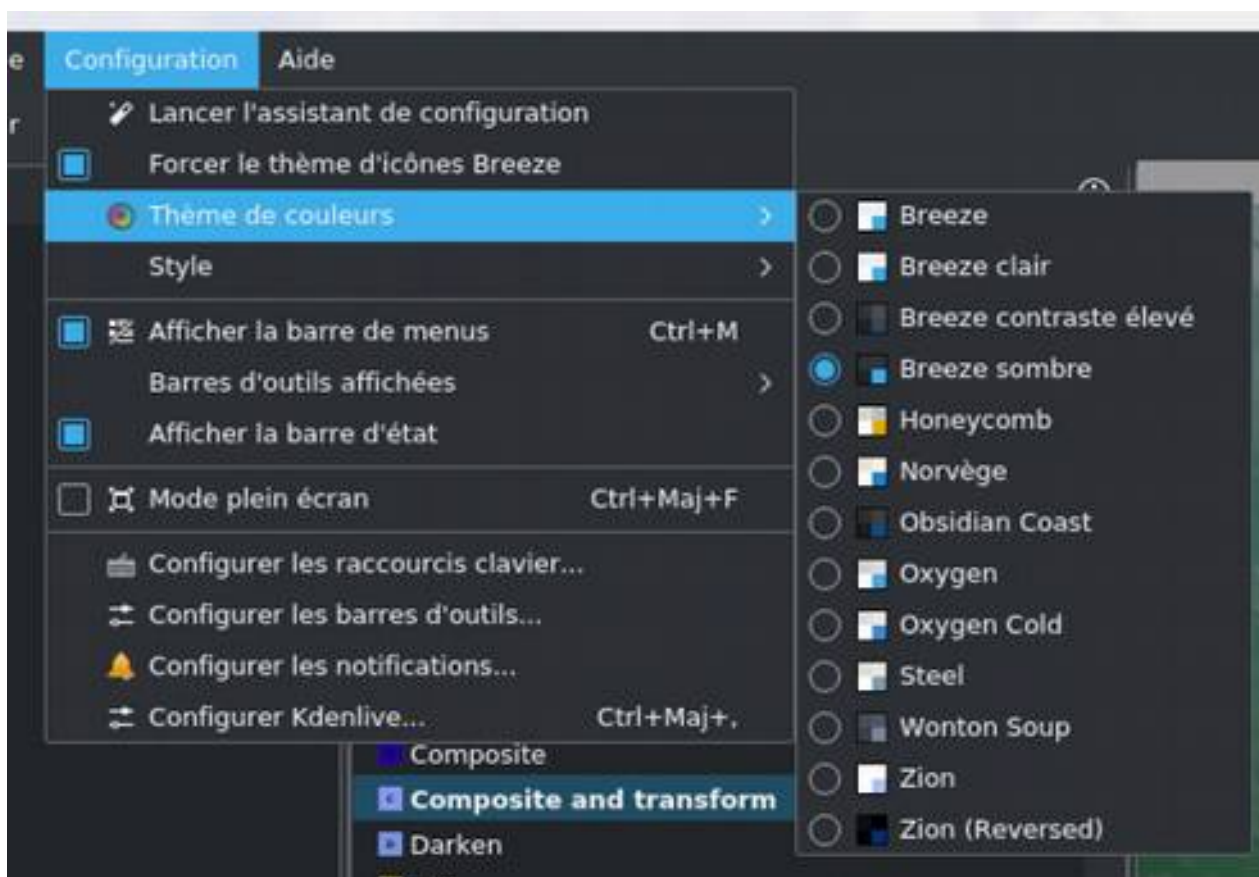
- **Paternité** — Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).
- **Partage des Conditions Initiales à l'Identique** — Si vous transformez ou modifiez cette oeuvre pour en créer une nouvelle, vous devez la distribuer selon les termes du même contrat ou avec une licence similaire ou compatible.

Par ailleurs ce document ne peut pas être utilisé dans un but commercial sans le consentement de son auteur. Ce document vous est fourni "dans l'état" sans aucune garantie de toute sorte, l'auteur ne saurait être tenu responsable des quelconques misères qui pourraient vous arriver lors des manipulations décrites dans ce document.

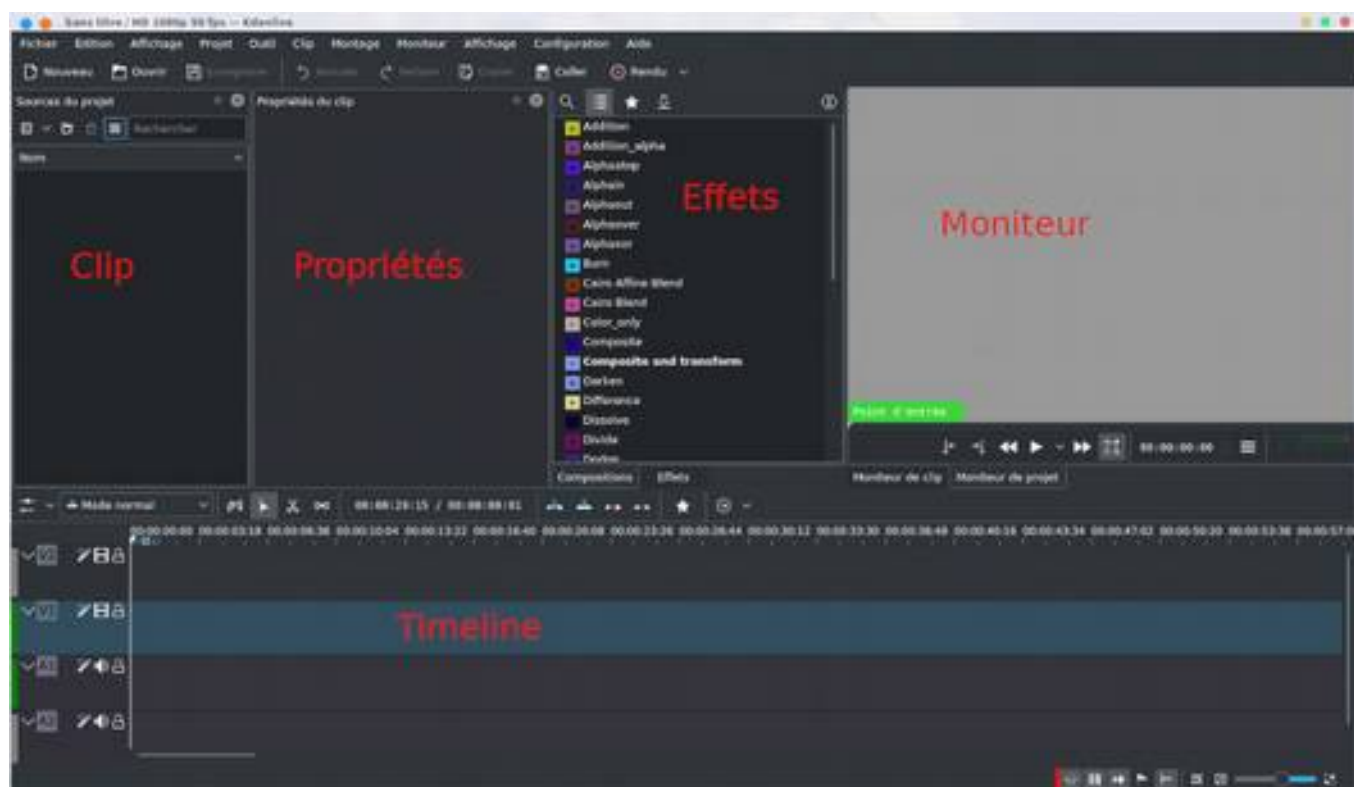
Attention ce tutoriel porte sur la version 19.X qui comporte certaines évolutions d'ergonomie et de fonctions qu'on ne retrouvera sans doute pas sur les versions antérieures.

Présentation rapide de l'interface

Il suffit de taper **kdenlive** pour lancer l'application, on pourra changer éventuellement le thème à partir du menu **Configuration->Thème de couleurs** j'ai choisi un thème sombre :

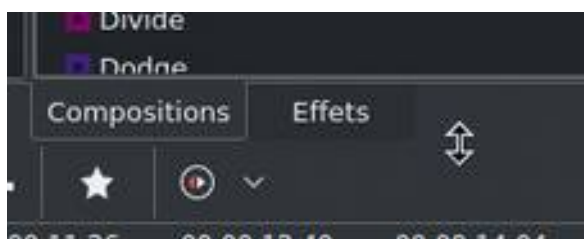


voici l'interface générale:

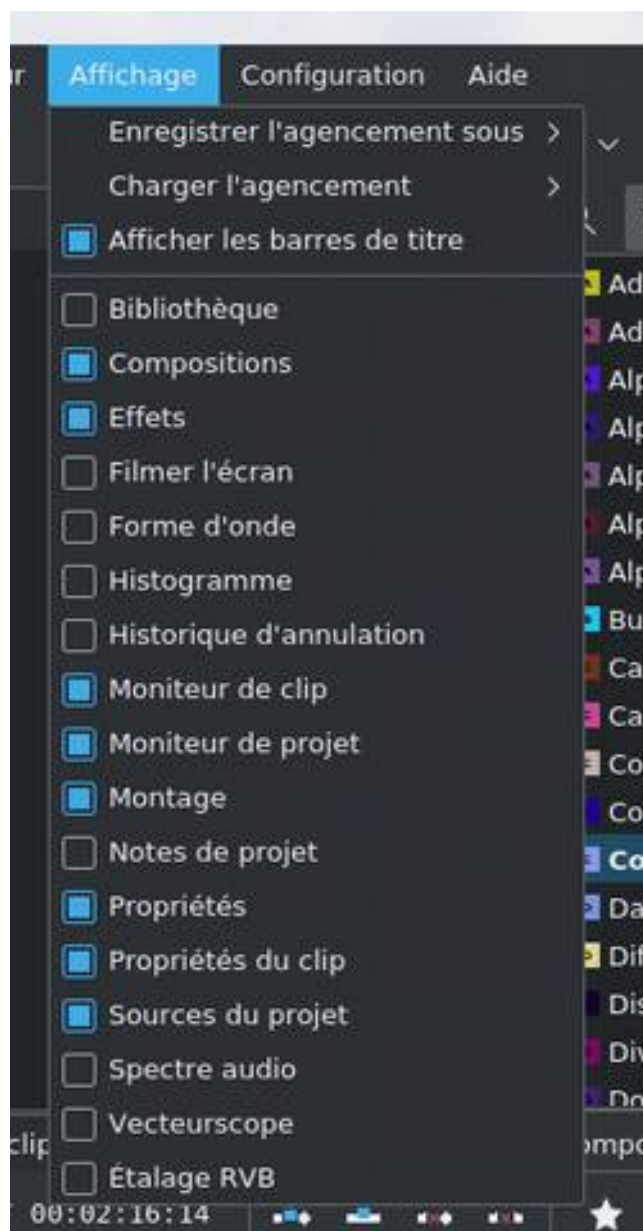


A gauche la zone des clips, **Sources du projet** (**Project Bin** en anglais), où on va retrouver tous les fichiers bruts multimedia (audio, vidéo, image) qui seront à la base de notre vidéo finale, on parlera aussi de rush et dans ce logiciel de clip. En bas la timeline où se fait le montage vidéo sur une ligne temporelle (d'où le terme timeline), c'est à cet endroit qu'on enchaînera des bouts de clips (séquence) l'un après dans l'échelle de temps de notre vidéo. La timeline est constituée souvent de plusieurs pistes audio et vidéo, on verra plus loin leur intérêt. Le moniteur de projet permet de visualiser votre travail sur la timeline (onglet **Moniteur de projet**) ou les clips (onglet **Moniteur de clip**). La zone propriétés liste les propriétés de l'élément sélectionné dans la zone des clips ou dans la timeline, la zone effets quant à elle liste les effets.

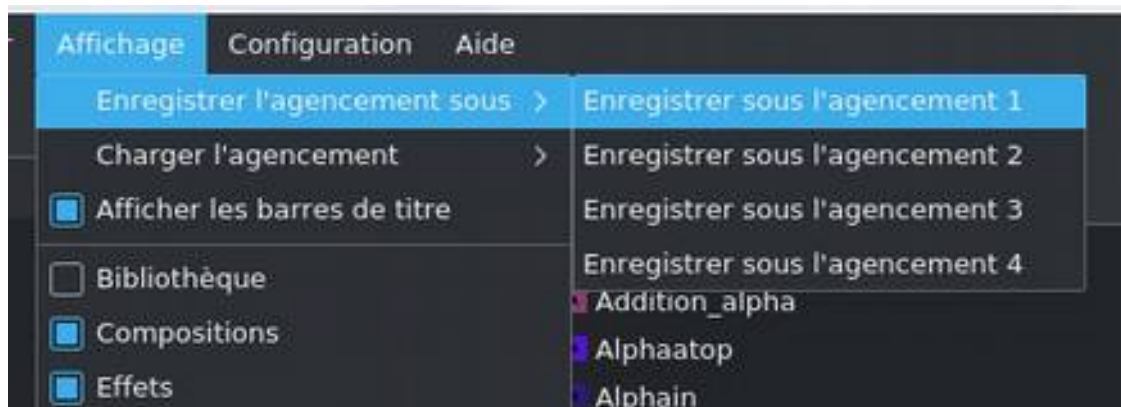
Ce n'est pas trop visible avec ce thème sombre mais vous pouvez réduire ou agrandir la taille verticale de la timeline en jouant sur la double flèche ci-dessous



Vous avez le choix dans les éléments à afficher à partir du menu Affichage, pour ma part voilà ce que j'utilise



Quand vous êtes satisfait de l'agencement de l'écran, il y a moyen de sauvegarder la configuration à partir du menu **Affichage->Enregistrer l'agencement**



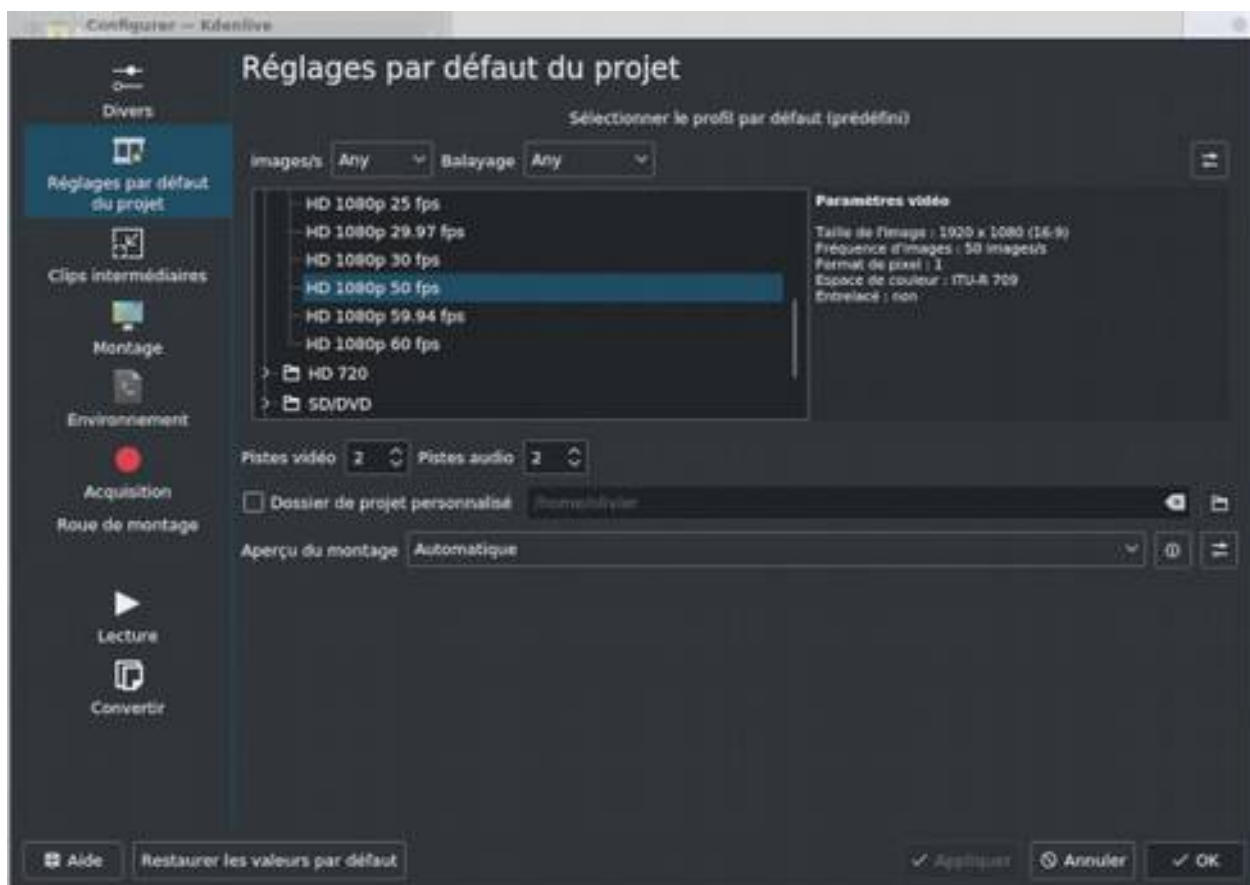
puis de la recharger à partir du menu **Affichage->Charger l'agencement**

Pour résumer et pour une bonne compréhension ultérieure, on parle de clip pour les éléments qui se trouvent dans **Sources du**

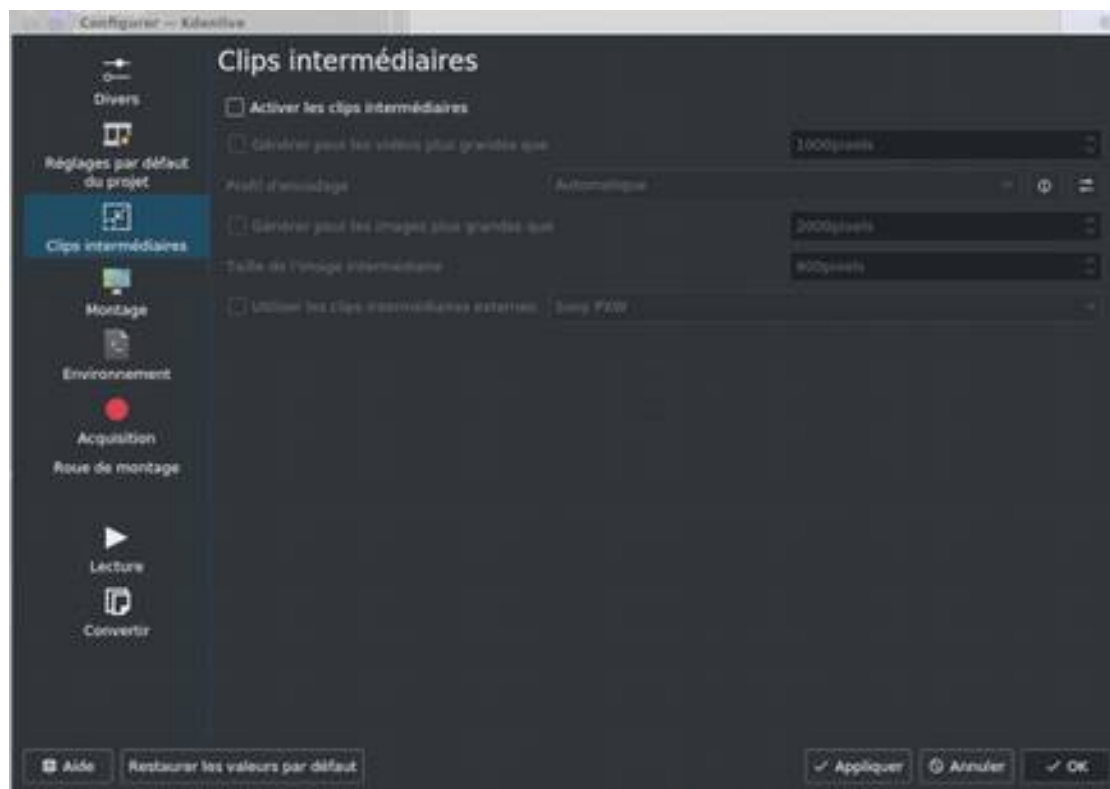
projet et de séquence pour les éléments audio et vidéo qui sont dans la timeline. Par ailleurs le menu contextuel est le menu qui s'affiche quand on clique à partir du bouton droit de la souris sur un élément particulier.

Configuration

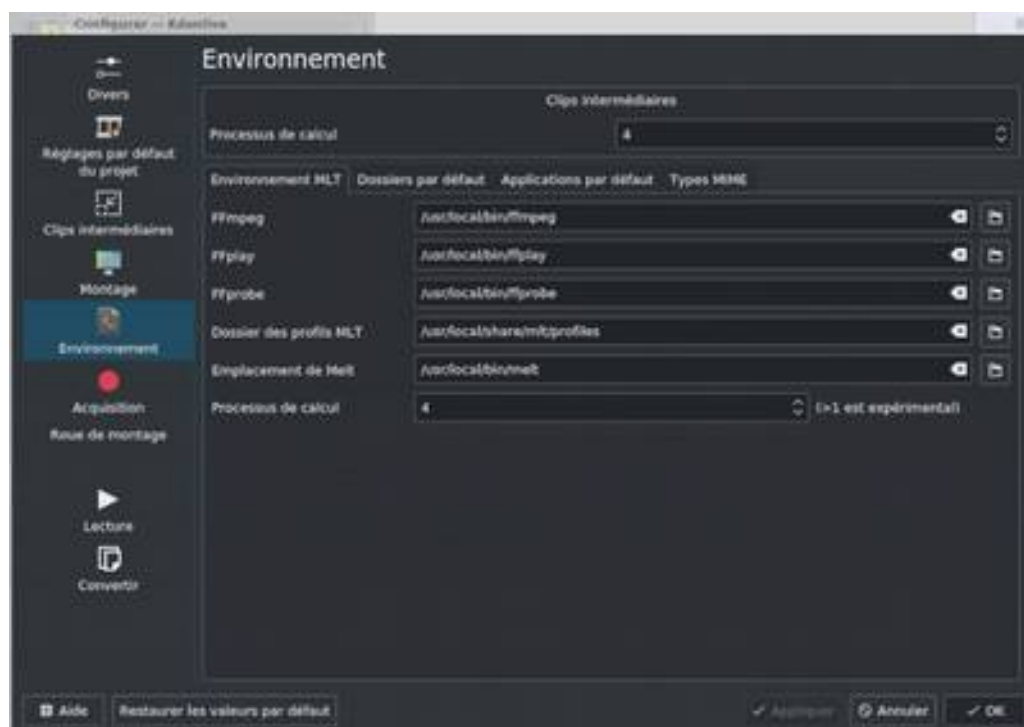
On va commencer par la configuration du logiciel dans le menu **Configuration->Configurer Kdenlive**, on pourra se contenter des réglages par défaut, je pointe juste les paramètres intéressants, au niveau de **Réglages par défaut du projet** on mettra le format vidéo par défaut des vidéos. J'ai mis HD 1080 (donc 1920x1080) et 50 images par seconde, qui correspond à l'enregistrement par défaut d'une GoPro.



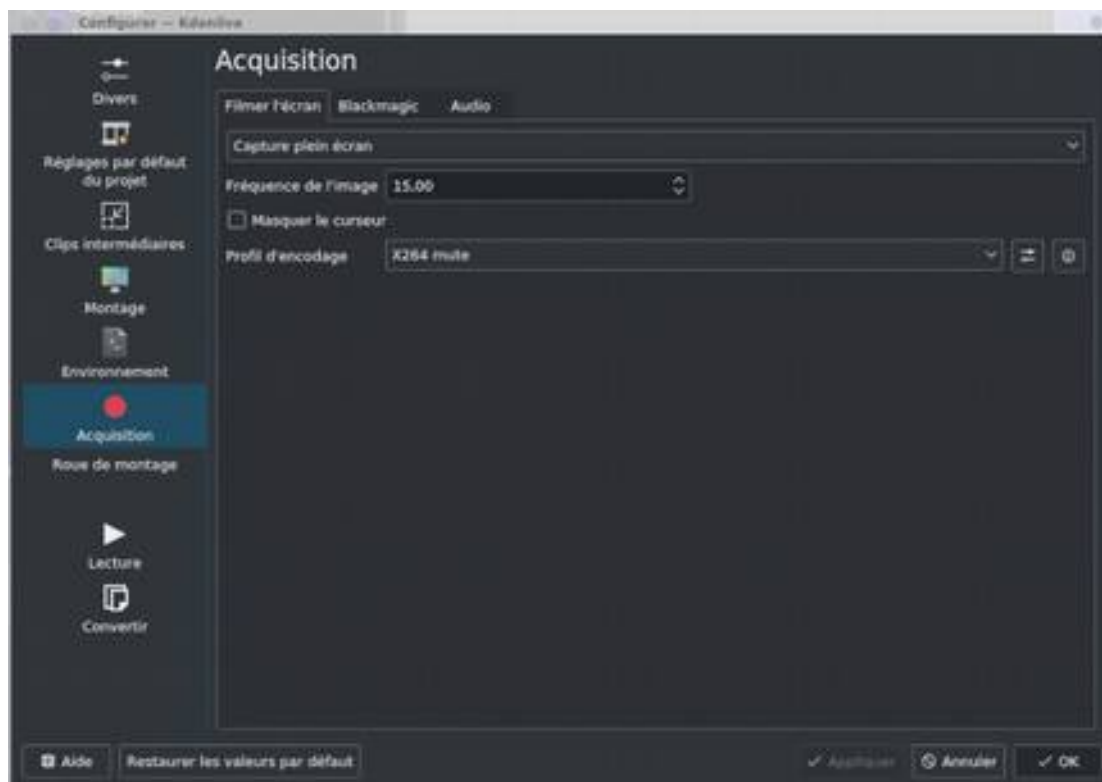
A noter également le paramètre **Clips intermédiaires (Proxy clips en anglais)** qui pourra être utilisé si vous ne disposez pas d'une machine foudre de guerre. En effet dans ce cas, le montage peut être laborieux et assez galère quand vous travaillez sur des clips en HD. Dans ce cas il faudra cocher **Clips intermédiaires**, les clips importés seront alors automatiquement "dégradés" pour pouvoir être exploités et montés, une fois le montage terminé, la vidéo finale doit être générée en désactivant la fonction proxy clip. Mais ça ce stade je vous conseille de ne pas le cocher, on verra plus loin comment s'en servir.



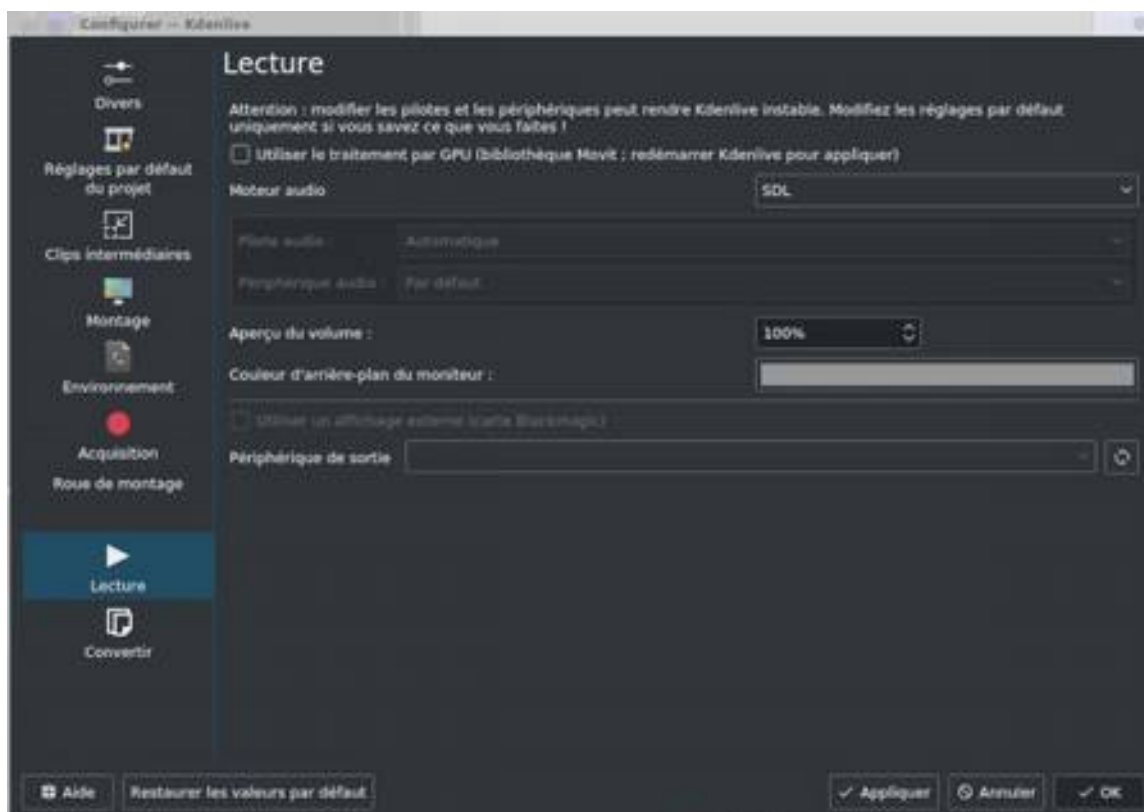
Au niveau de l'onglet **Environnement** normalement on a rien à faire, tout est saisi automatiquement, cela permet néanmoins de vérifier que **kdenlive** dispose bien de **ffmpeg**, **MLT**, **audacity** ou bien encore **Gimp**. A noter qu'il existe un mode de travail en multi processeur, malheureusement encore expérimental (et donc a priori sujet à des plantages, mais personnellement je n'ai rien constaté de fâcheux).



Au niveau de **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 caméscope miniDV firewire ou plus vieux encore S-VHS. On pourra néanmoins utiliser cette fonctionnalité pour [numériser des vieilles K7 VHS](#) à condition d'avoir un périphérique de capture compatible. Au même niveau, on trouve également une possibilité de faire des screencasts, donc d'enregistrer ce qui se passe sur votre écran de travail, c'est intéressant pour ceux qui souhaitent faire des tutoriels vidéo comme on peut en trouver des tonnes sur youtube.

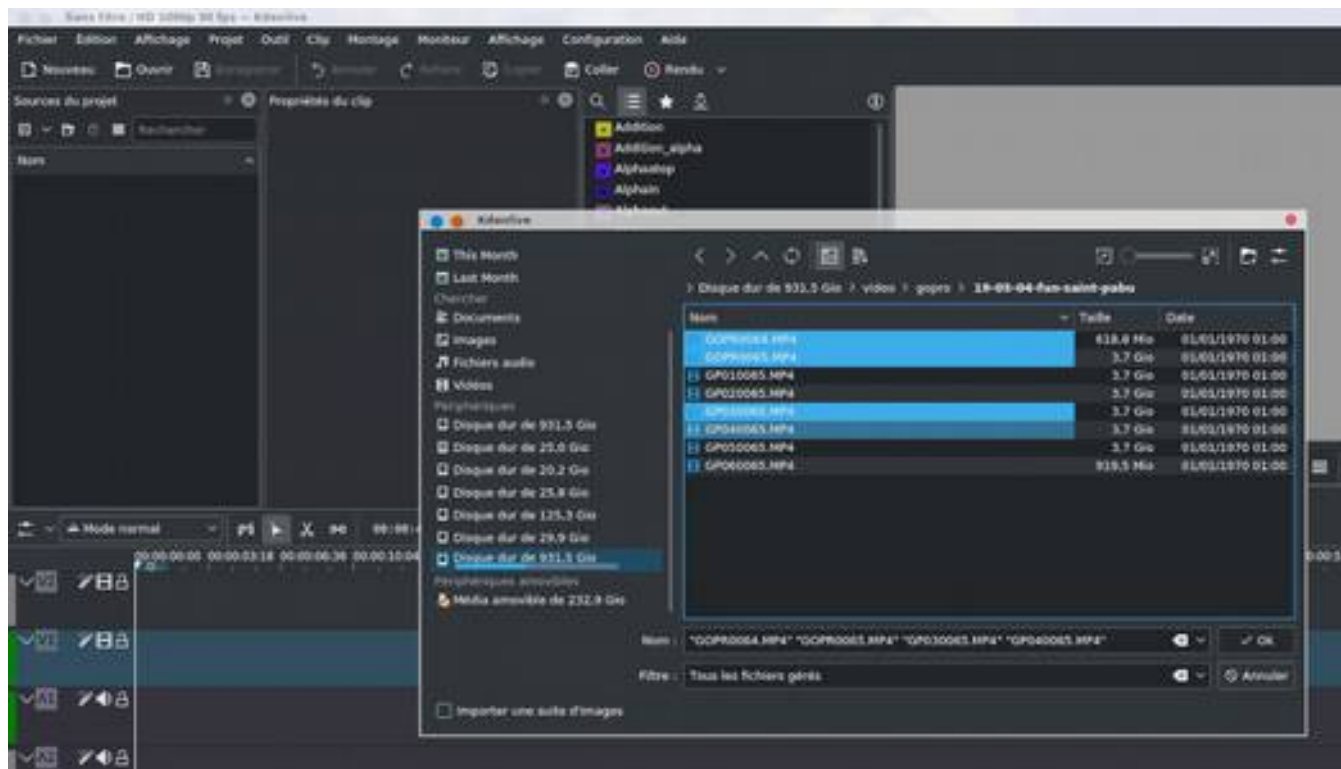



Au niveau de **Lecture**, vous pouvez cocher **Utiliser le traitement par GPU**, cela permet d'utiliser le processeur de votre carte graphique, avec des cartes vidéo modernes, ça booste généralement le fonctionnement de **kdenlive**, le traitement de vidéo HD poussif devient vraiment très fluide et rend l'utilisation des clips intermédiaires inutiles. Par contre c'est sujet à des plantes pour certaines configurations matérielles dont la mienne :- (à tenter néanmoins

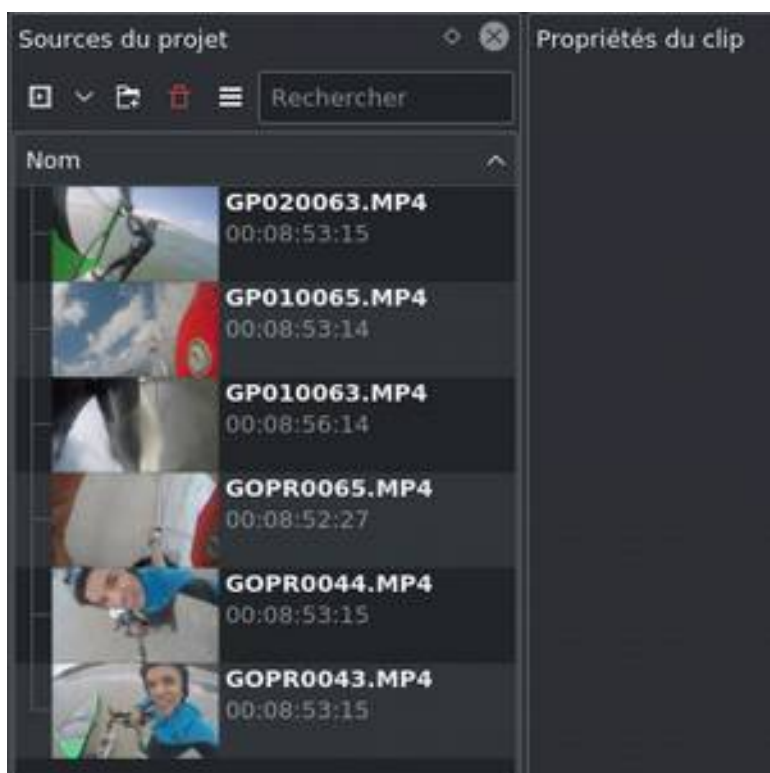


Importation de fichiers

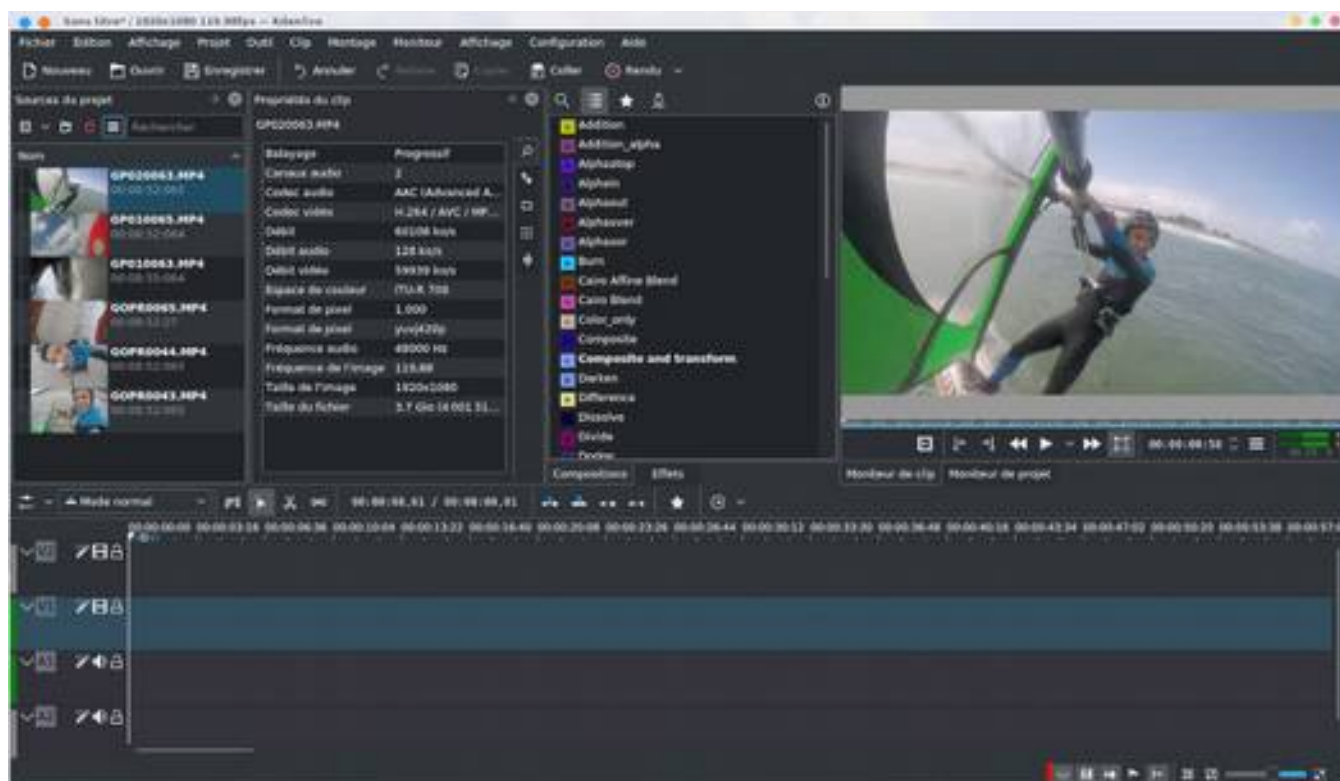
Étape suivante on peut commencer à importer des rushes vidéo, des photos, de l'audio, enfin bref tout ce qui est utile pour faire notre montage vidéo, ça se passe au niveau du menu **Projet**, on cliquera sur **Ajouter un clip** pour sélectionner un fichier vidéo, audio ou une photo. En maintenant appuyé la touche Ctrl ou Shift vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers multimedia en même temps.



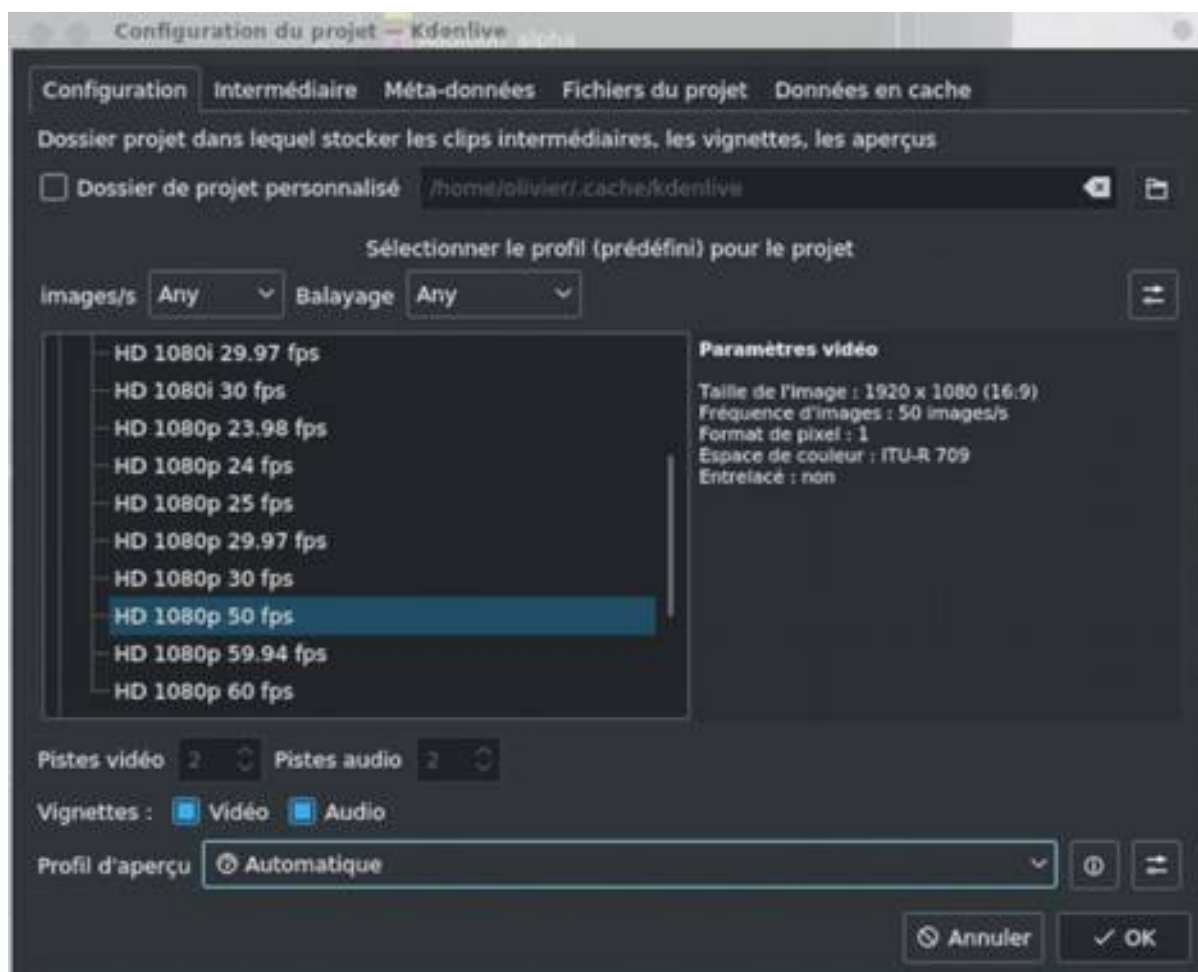
tous les fichiers bruts vont se retrouver à gauche dans la partie **Sources du projet**, par défaut le projet utilisera la définition vidéo des rushes vidéo, il sera sans doute nécessaire de modifier cela (voir [plus bas](#) dans la configuration du projet), à noter que vous pouvez créer des répertoires en cliquant sur cette icône  pour ranger vos rushes. Une fois vos rushes chargés les sources du projet vont se remplir.



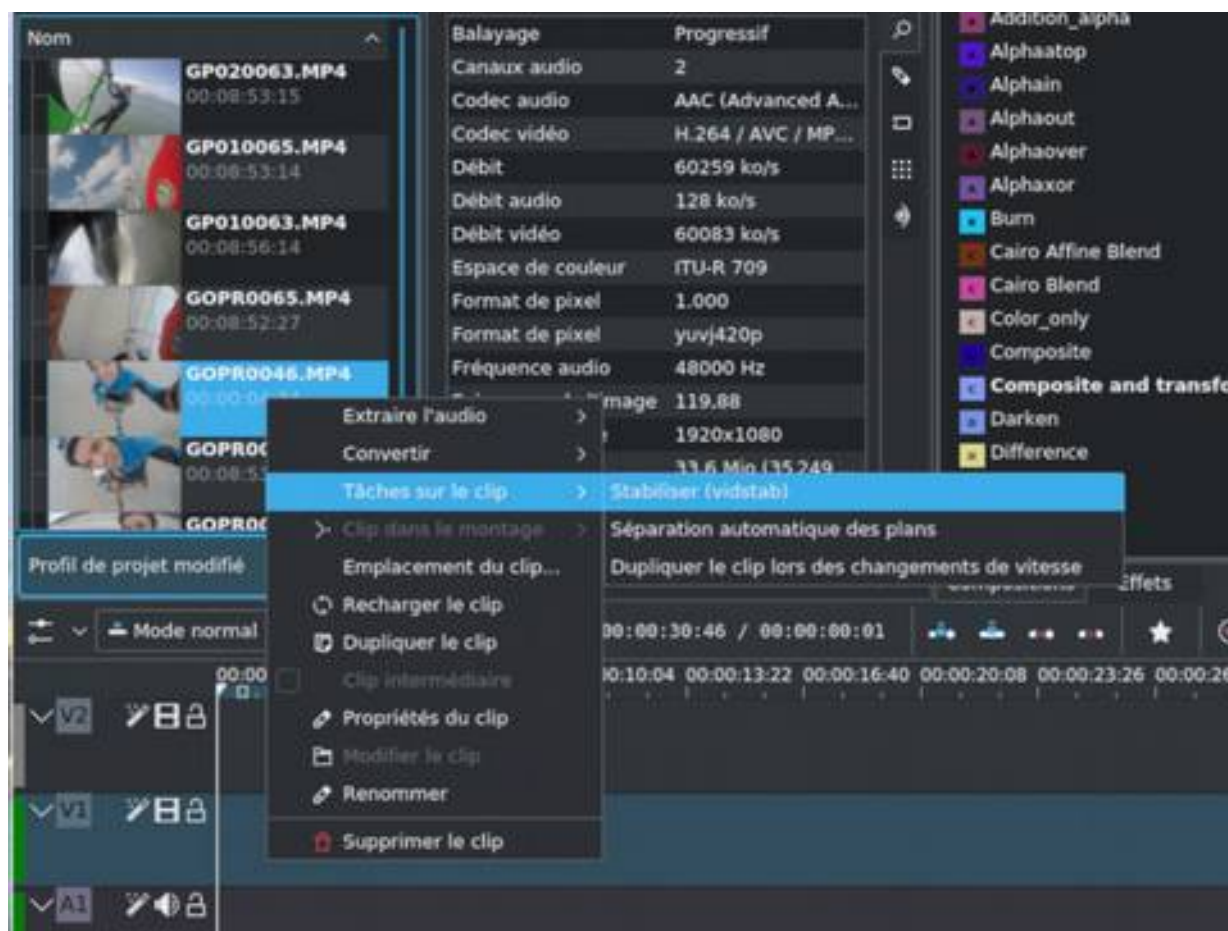
si vous sélectionnez un clip dans cette partie, vous pourrez le visualiser dans le moniteur de clip (**Moniteur de clip**) à droite.



A ce stade c'est pas mal de sauvegarder votre projet pour éviter les mauvaises surprises à partir de **Fichier->Enregistrer** ou tout simplement la disquette **Enregistrer**. On modifiera les propriétés du projet en cliquant sur **Projet->Configuration du projet** on en profitera pour mettre la bonne définition.



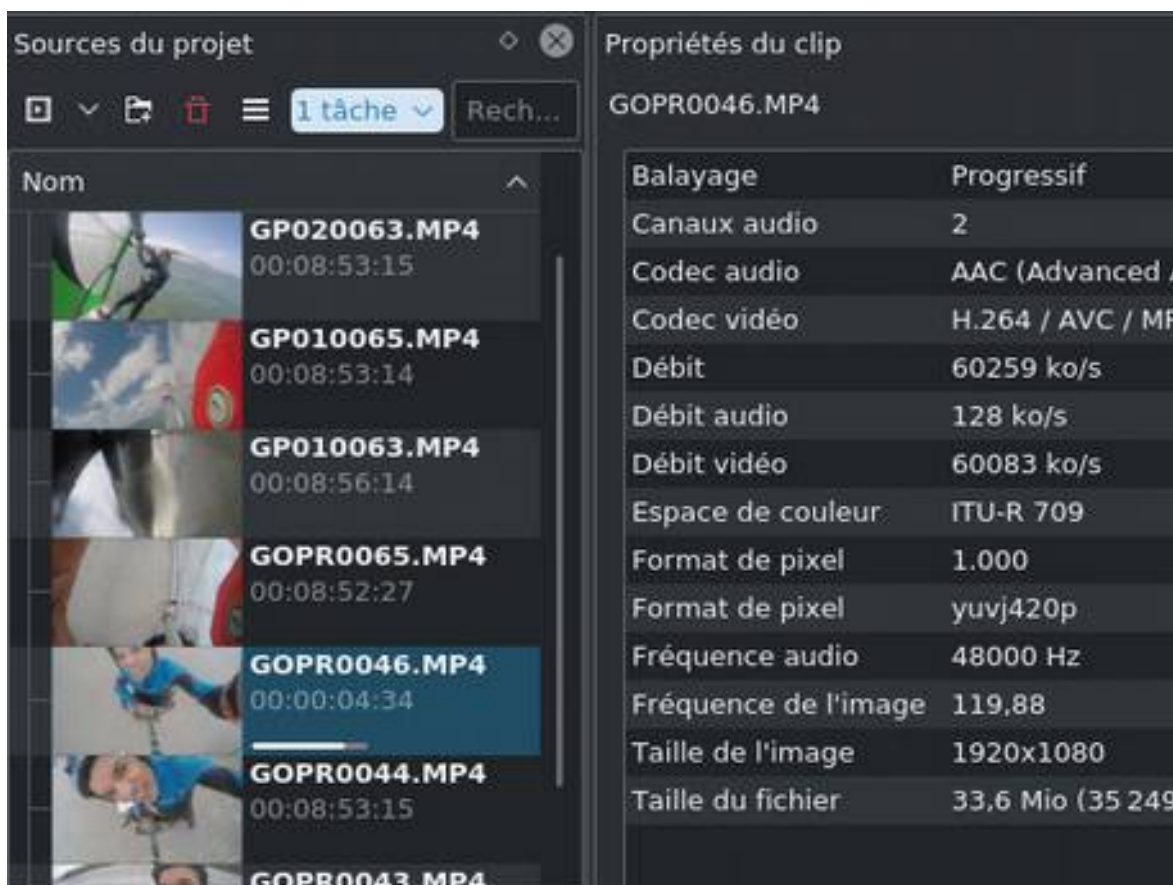
Lors de la visualisation du clip vous pouvez vous rendre compte qu'il souffre d'un gros problème de tremblote et qu'il mériterait d'être stabilisé, c'est possible ! Sélectionnez le dans le **Sources du projet**, puis à partir du menu contextuel accessible du bouton droit de la souris, vous allez choisir **Tâches sur le clip -> Stabiliser (vidstab)**



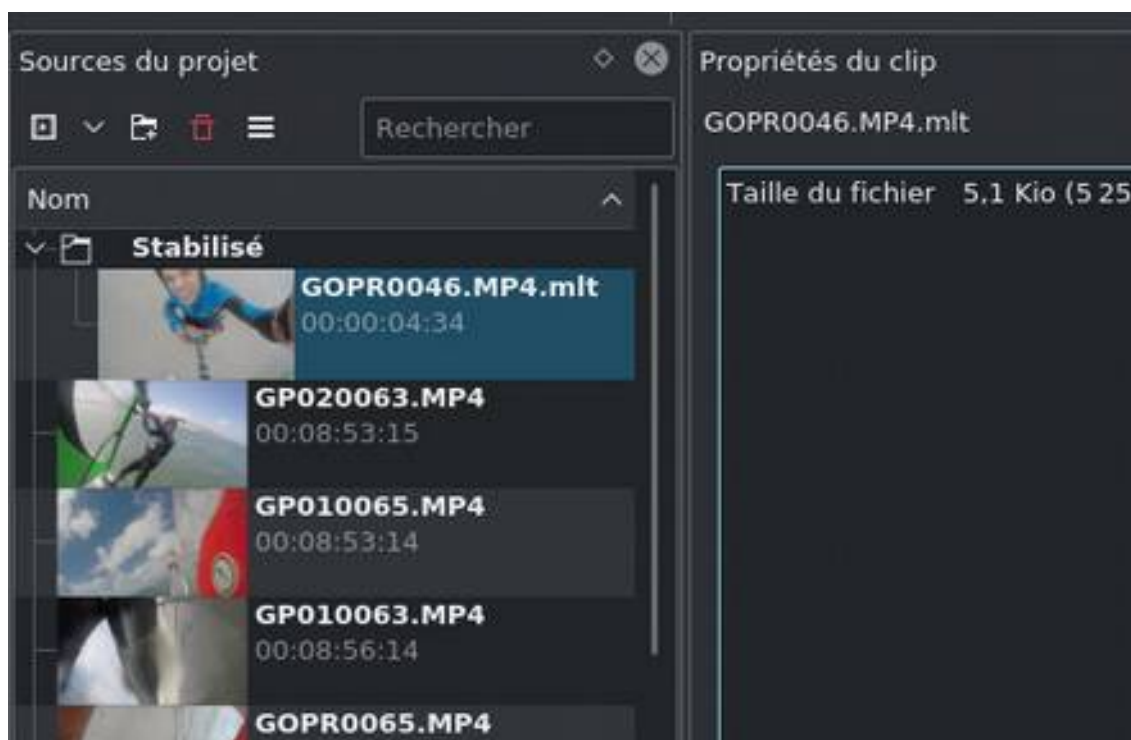
la fenêtre suivante fait son apparition, vous pouvez laisser les paramètres par défaut, cela donne déjà de très bon résultats



On lance le calcul en cliquant sur **OK**, puis au niveau de **Sources du projet** on voit que la tâche est en cours de traitement et son avancement au niveau de notre clip vidéo (ci-dessous sous GOPR0046.MP4). Attention pour de clips en haute définition et de plusieurs dizaines de minutes, c'est très coûteux en temps machine, sur mon i7, j'ai largement de quoi aller prendre un café et même bien plus. Malheureusement il n'y a pas moyen de pouvoir stabiliser via un effet juste la séquence qui nous intéresse lors du montage, on est obligé de stabiliser le clip complet. Pour gagner du temps, je vous conseille de faire un prémontage avec [avidemux](http://avidemux.org) par exemple (en conservant la qualité audio/vidéo) et de n'intégrer que la partie du clip intéressante qu'on pourra ensuite stabiliser.

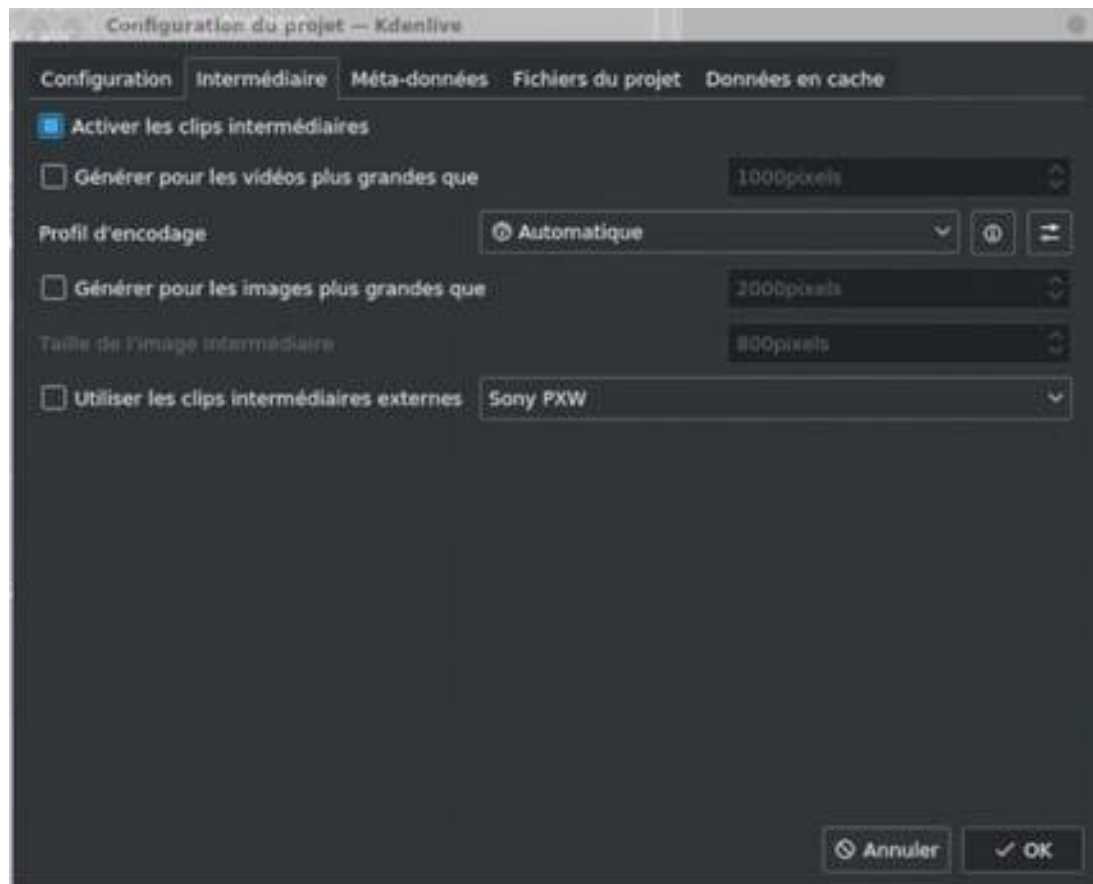


Quand le job est terminé, **kdenlive** a créé un nouveau clip vidéo avec l'extension **.mlt** dans un répertoire **Stabilisé**

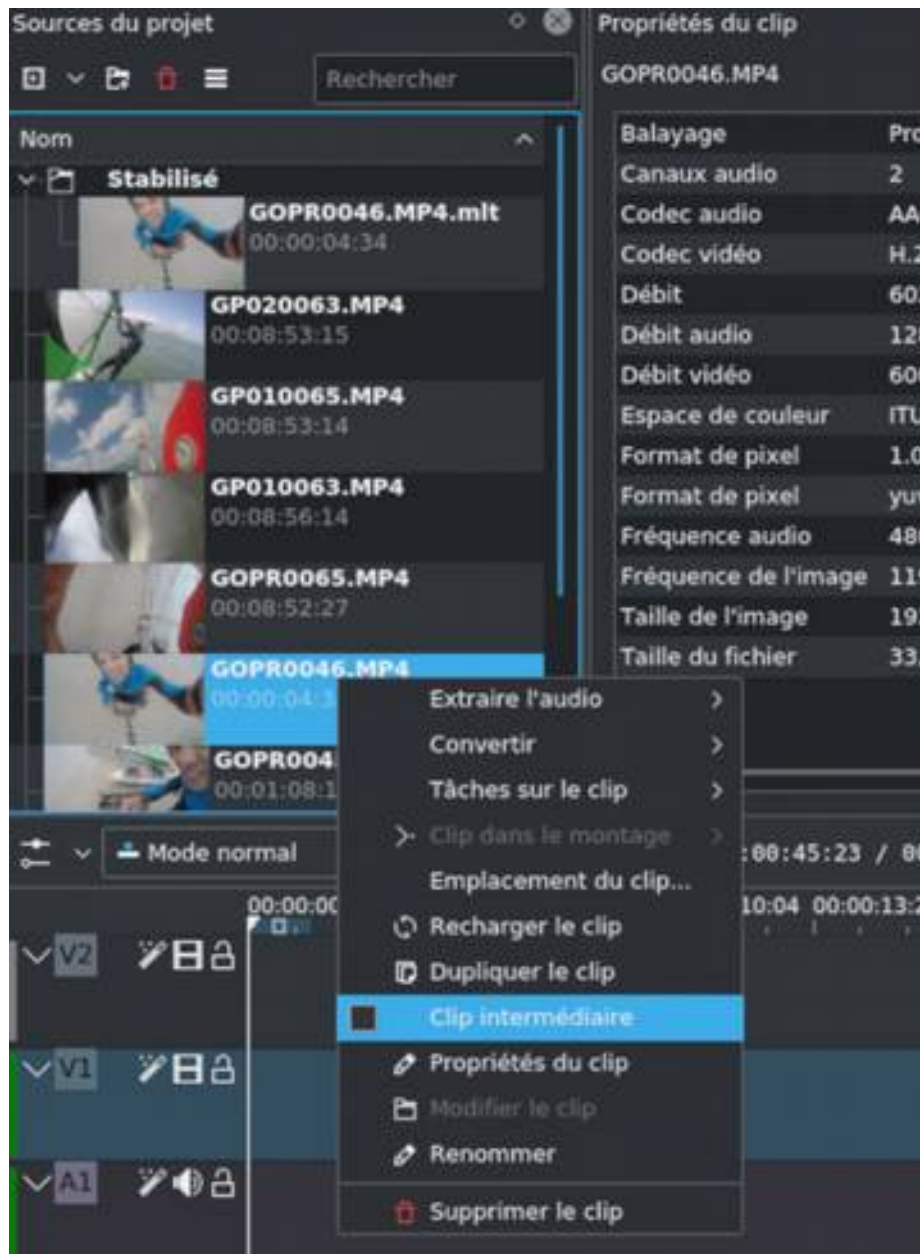


c'est le fichier **.mlt** qu'il faudra utiliser pour le montage, d'expérience il demande plus de ressource lors du montage qu'avec le fichier initial.

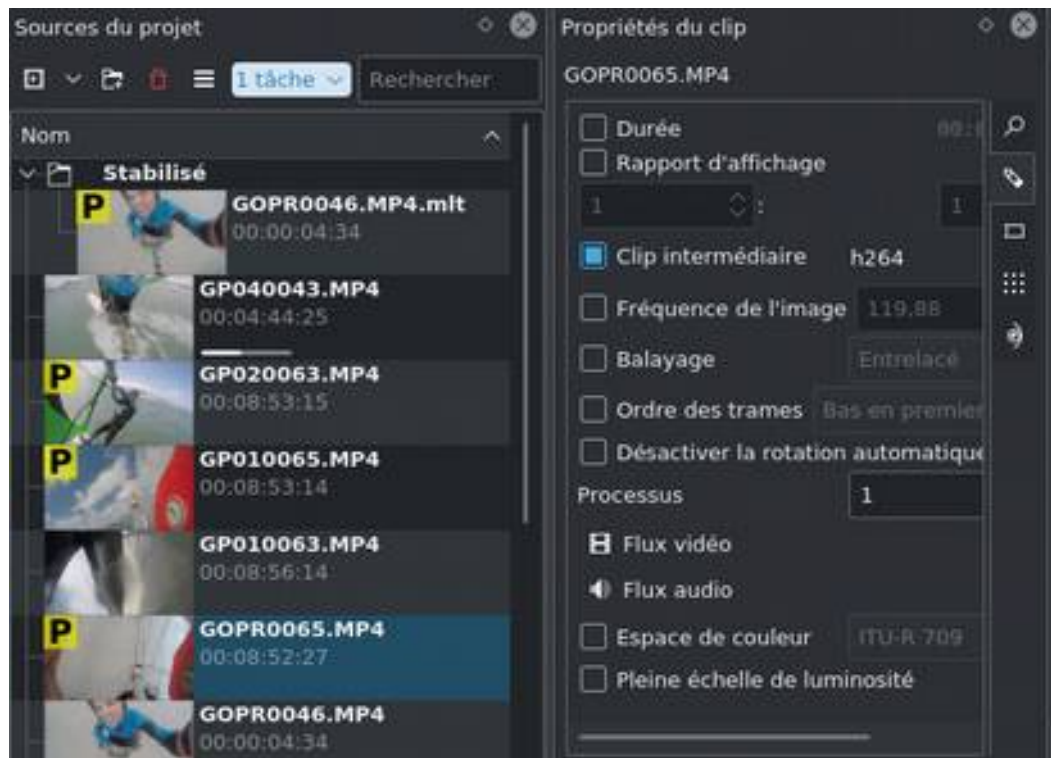
Maintenant si dans le clip moniteur vous vous rendez compte que ça rame quand même pas mal et que l'image est saccadée, ça sera pire encore lors du montage, on va donc activer la fonction **Clips intermédiaires**, on va donc dans **Projet->Configuration du projet** et on coche la case **Clips intermédiaires**



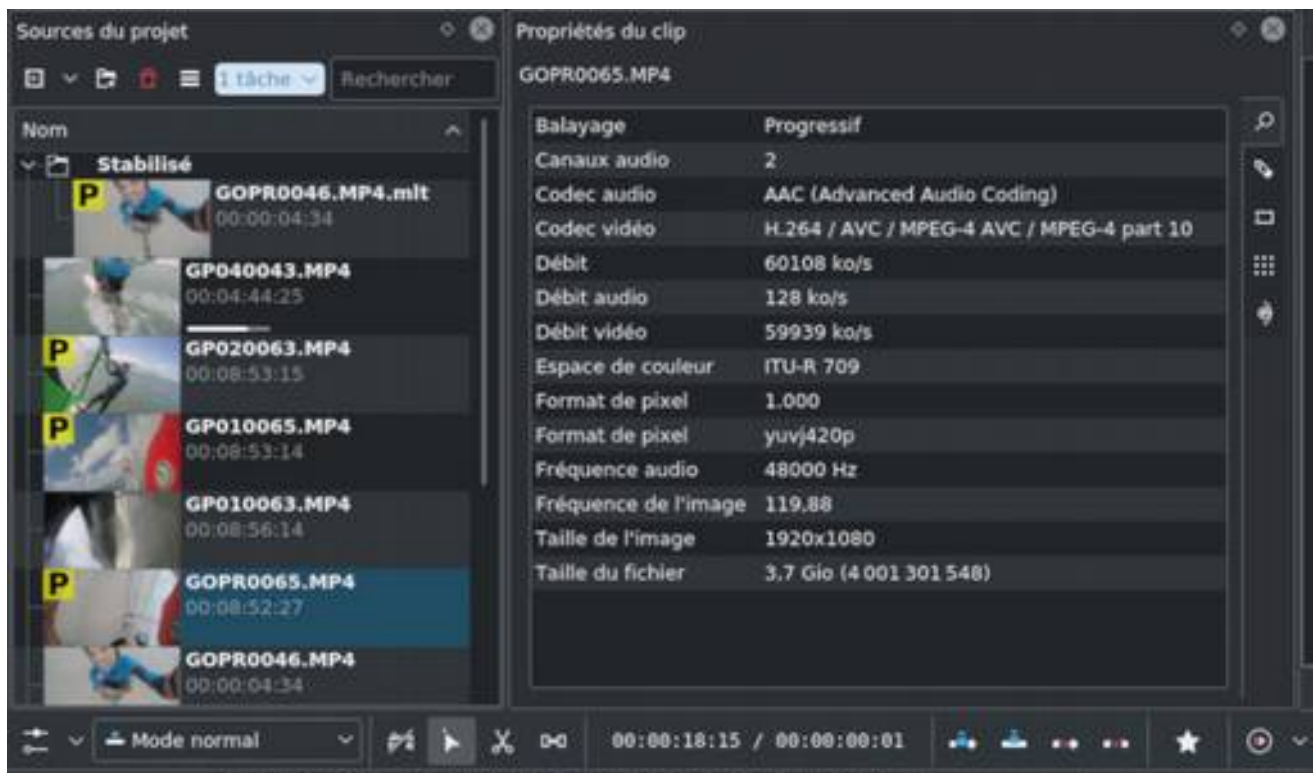
On revient au niveau de **Sources du projet** et on sélectionne les clips vidéos à problème et à partir du menu contextuel on coche la case **Clips intermédiaires**



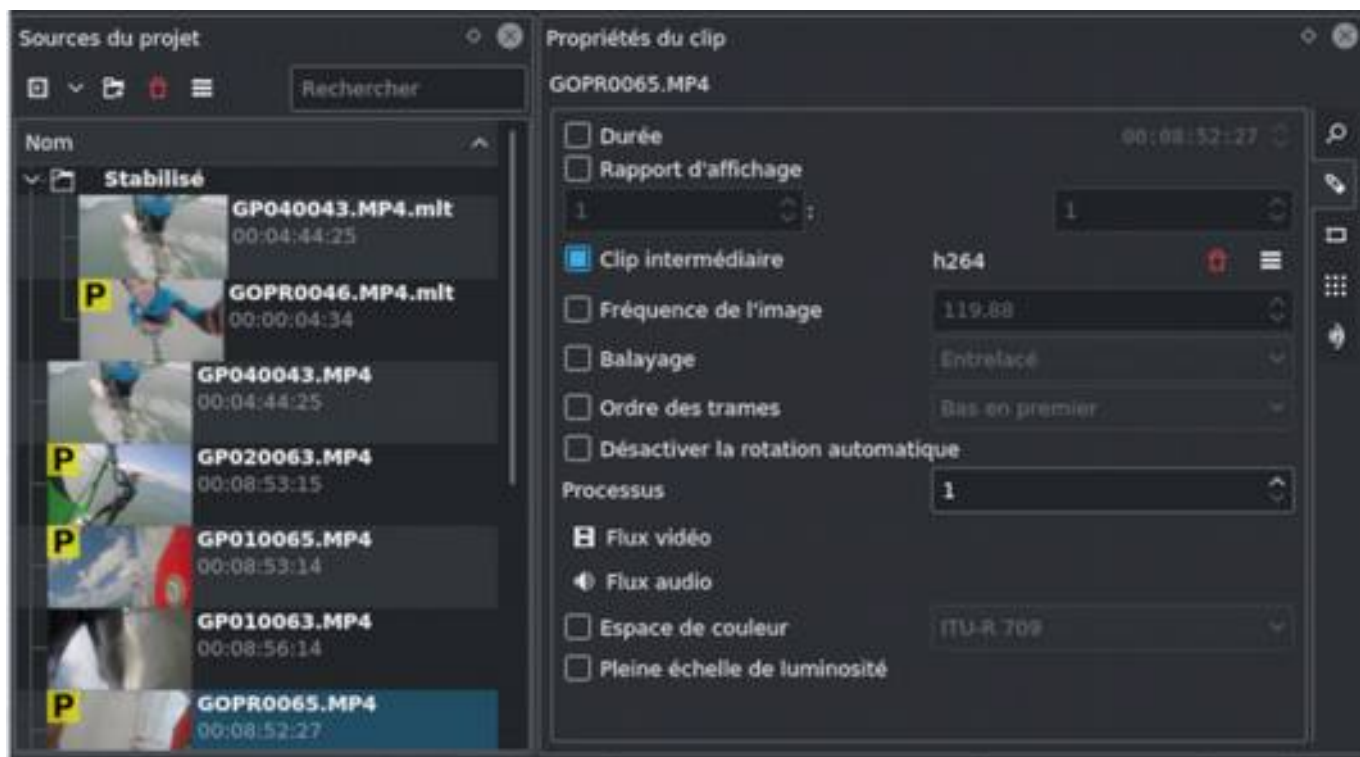
Ce n'est pas immédiat ça va lancer un calcul (tâche) avec une barre d'avancement au niveau du clip, pour les gros fichiers HD, c'est également coûteux en temps et en ressource. Ensuite les clips traités auront un **P** bien visible comme ci-dessous. Si rien ne se passe il faudra sans doute recharger le clip **Clip->Recharger le clip**. Vous pouvez constater que vous pouvez appliquer ce traitement également sur des clips qui ont été préalablement stabilisés. Si vous les visualisez dans le moniteur de clip c'est normalement bien plus fluide mais avec une qualité d'image dégradée mais qui sera suffisante pour faire le montage confortablement, on verra plus loin comment revenir à la qualité initiale avant de générer la vidéo finale.



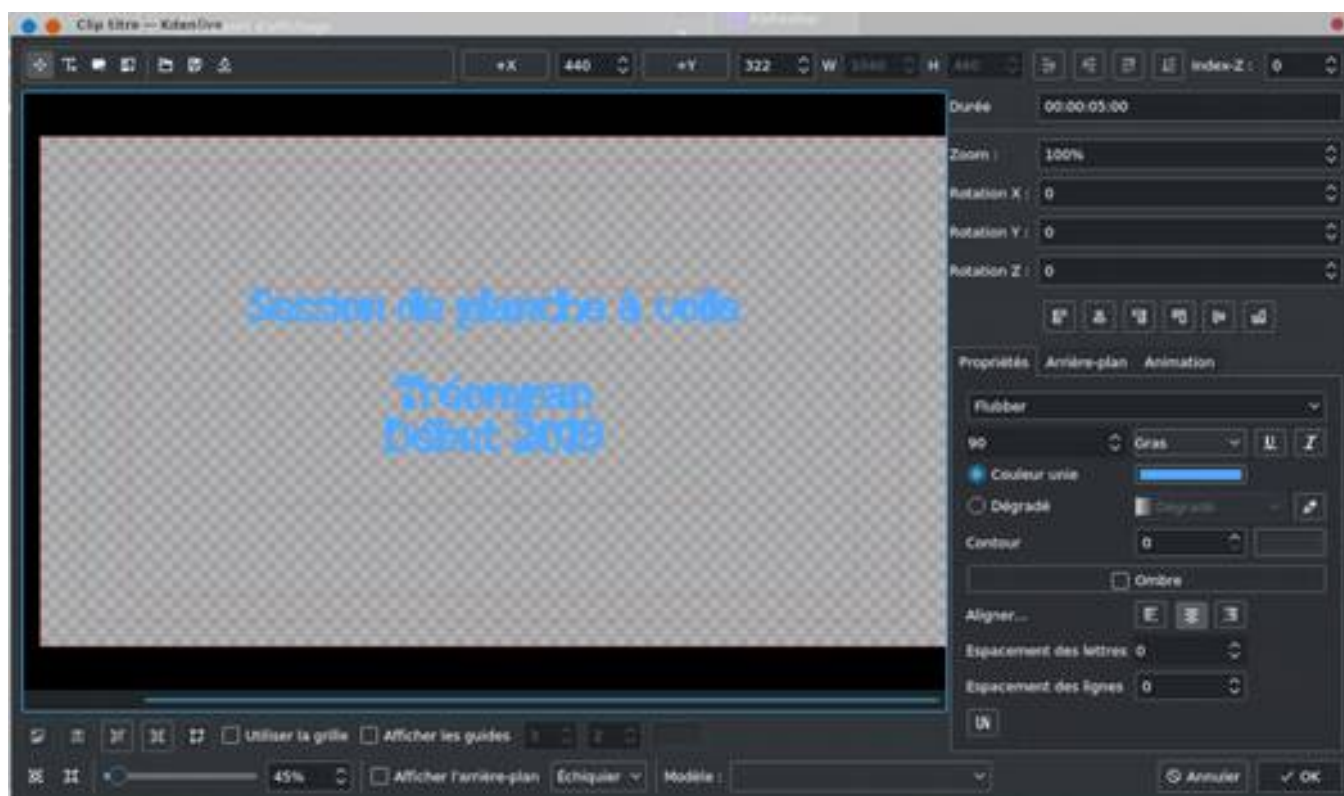
A noter qu'en cliquant sur un clip au niveau de l'onglet **Propriétés du clip** on obtient les informations d'encodage initial de votre vidéo, exemple ici avec une vidéo issue d'une GoPro HD4 Black



On peut aller plus loin en modifiant certains paramètres de la vidéo comme la fréquence ou le rapport d'affichage, on peut désactiver le flux vidéo ou audio en cliquant sur l'icône correspondante. Généralement cette possibilité de modifier les paramètres d'origine est surtout utilisée pour modifier le rapport d'affichage d'une image en tant que clip.



On va préparer maintenant un simple titre pour notre vidéo, à partir du menu **Projet->Ajouter un clip titre**

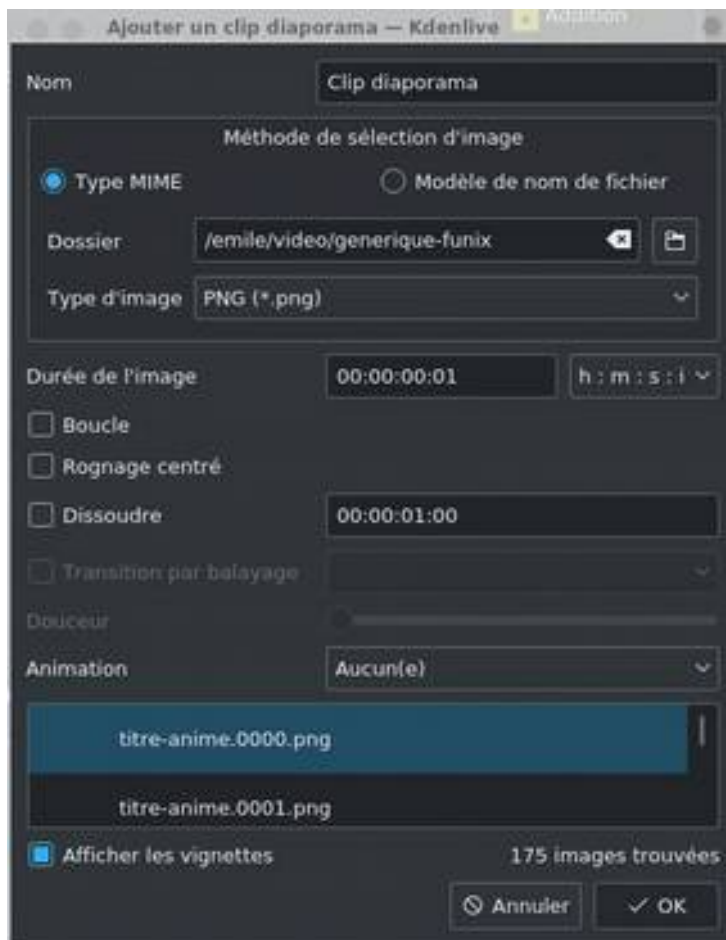


On commence d'abord à définir la taille de la police (entre 75 et 90), la couleur, puis vous pouvez écrire seulement après. A noter que vous pouvez rajouter une image de fond et faire des animations. On peut également très facilement faire une animation de titre qui défile façon Star Wars. Dans l'exemple donné, on se contentera de quelque chose de très simple. Après avoir cliqué sur **OK**, votre clip de titre apparaît dans la liste avec les autres clips de l'arborescence du projet.

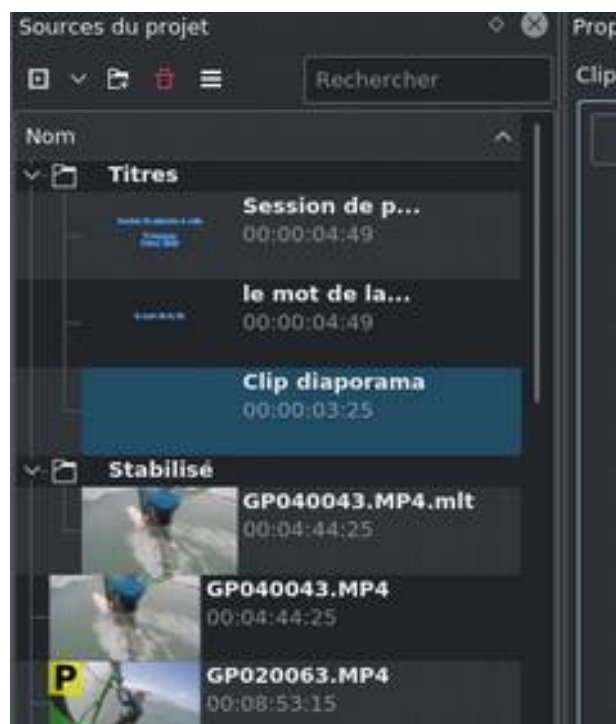
On crée ensuite un autre titre générique de fin qui sera placé en fin de montage.

On va aborder maintenant l'importation d'une suite d'images, quel intérêt ? Ça peut être pour faire un diaporama, dans le cas présent on prendra une suite d'images pour créer une animation, elles ont été créées avec [Synfig Studio](https://www.synfig.org) et qu'on placera au

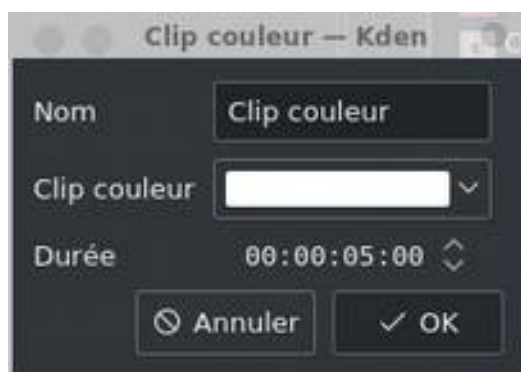
début de notre montage. On les importe à partir du menu **Projet->Ajouter un clip diaporama**, dans la fenêtre ci-dessous j'ai indiqué le répertoire qui contient les images, le format d'image et le temps entre 2 images (dans le cas présent c'est très court pour donner l'effet d'animation).



et voilà ce que ça donne au niveau de **Sources du projet**, on peut voir nos deux clips titres et le clip diaporama que j'ai placés dans un répertoire **Titres** préalablement créé, par défaut il prene le nom du texte, mais vous pouvez les renommer.

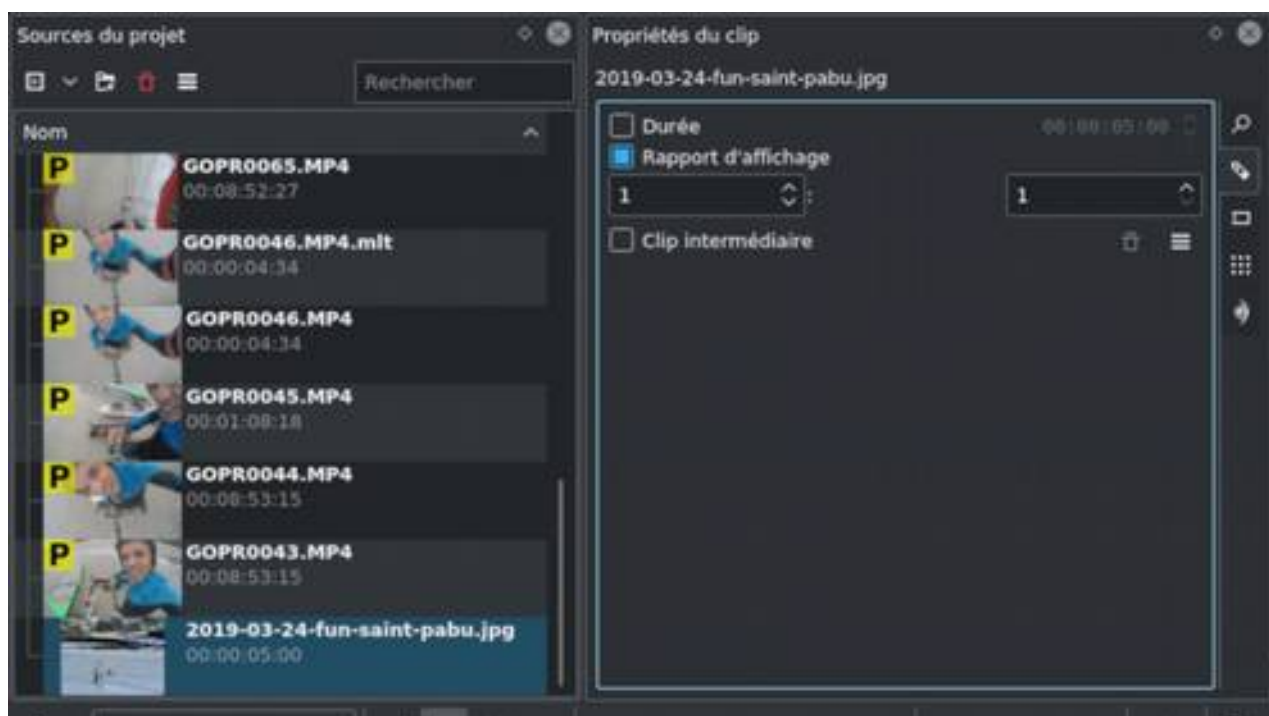


on termine maintenant en important un clip avec un fond blanc qui nous servira pour le clip diaporama. On va dans **Projet->Ajouter un clip couleur** on choisit la couleur, on peut laisser la **Durée** par défaut.



Voilà, voilà, nous avons presque tout ce qu'il nous faut pour commencer notre montage, on verra plus loin pour rajouter la bande son. J'importe également mon jingle, le bruit criard du goéland qu'on retrouve au début de mes vidéos de [ma chaîne youtube](https://www.youtube.com/channel/UC...).

Pour le fun, car on ne s'en servira pas pour le présent montage, si vous voulez importer une image quelconque dans votre montage, vous passez de manière classique par **Projet->Ajouter un clip**, problème le ratio de l'image ne colle pas forcément avec celui du projet, dans ce cas on sélectionne l'image dans les clips et au niveau de **Propriétés du clip** on peut modifier le rapport d'affichage. C'est parfois assez laborieux de le trouver, il existait auparavant une fonction qui permettait de trouver automatiquement le bon ratio mais (**Center crop**) mais elle a malheureusement disparu.



Autres trucs sympas, dans **Projet->Générateurs** vous pouvez générer facilement un compteur qui sera du plus bel effet en début de vidéo



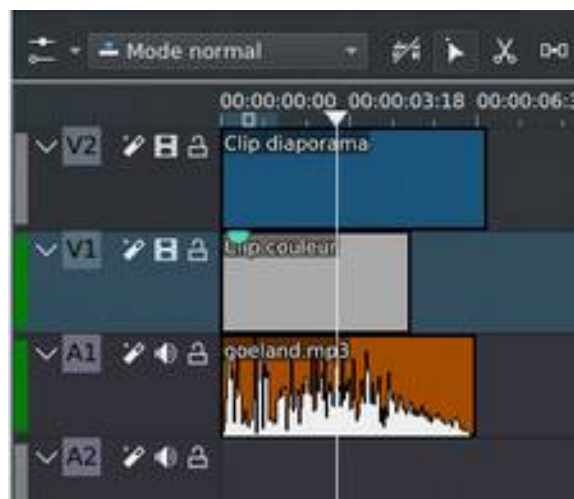
Vous pouvez également générer une mire ou du bruit, comme sur un bon vieux poste TV analogique. Par contre ce n'est pas aussi puissant qu'[OpenShot video](https://www.funix.org/openshot-video) qui propose des titres animés en 3D basés sur **blender**.

Le montage

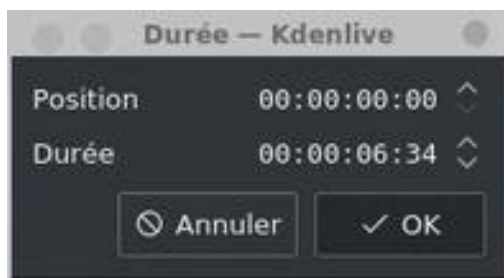
Le commencement

En tout début de la vidéo finale, on placera mon animation **synfig (Clip diaporama)** avec un jingle, puis le reste de la vidéo sera dimensionné par une bande son. On commence donc à placer l'animation de début avec son jingle sur la timeline.

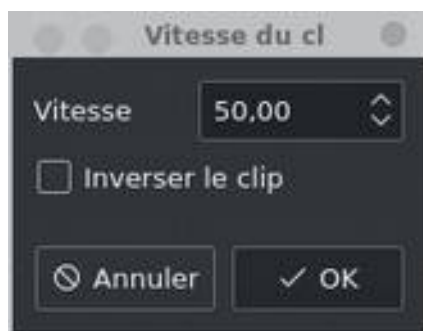
Dans **Sources du projet** on sélectionne la suite d'images et par drag and drop on la glisse sur la première piste vidéo de la timeline (celle marquée **V2**), on glisse ensuite le color clip blanc sur la deuxième piste (celle marquée **V1**), je place le jingle sur la première piste audio de la timeline (celle marquée **A1**). Ça doit donner quelque chose comme ça:



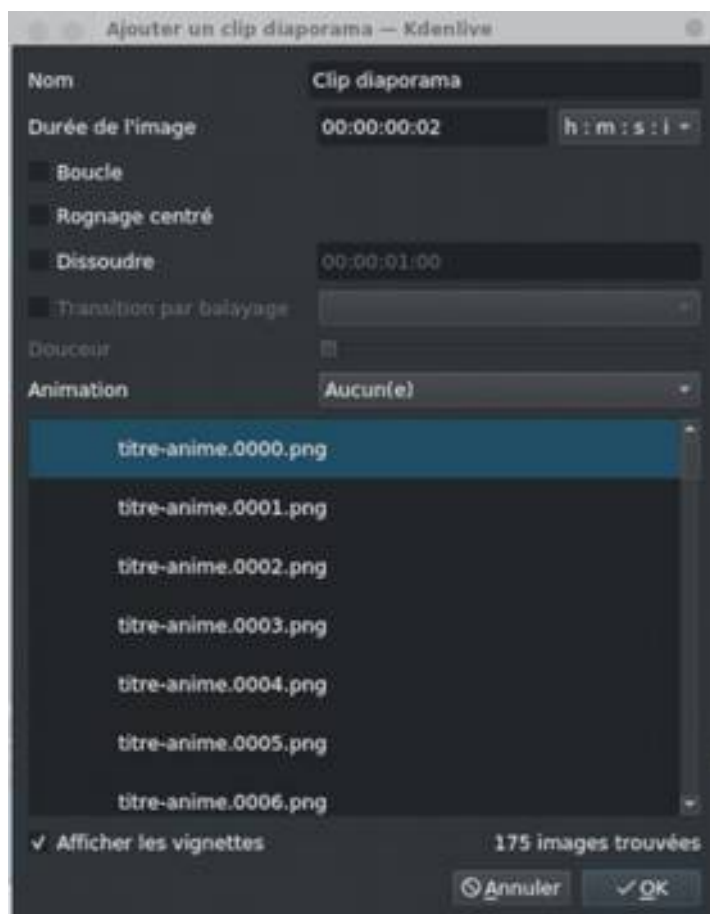
La durée de l'animation initiale est donnée par la durée du clip diaporama, on étire donc le clip couleur, l'outil d'étirement est très intuitif, on se place en fin de séquence, le curseur se transforme et en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé on l'étire comme on veut. On peut jouer également précisément sur la durée à partir du menu contextuel **Modifier la durée**



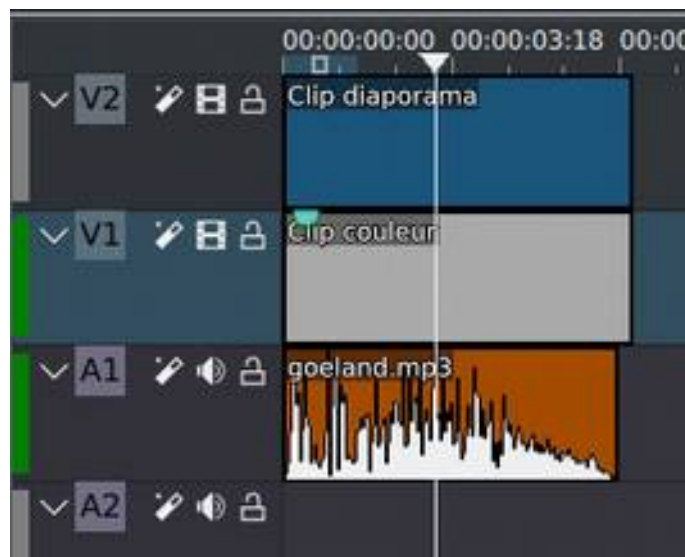
En revanche pour les clips vidéo ou audio, il faudra changer la vitesse en la ralentissant à partir du menu contextuel **Change speed**



J'en profite pour signaler une fonction intéressante, en cliquant sur le bouton **Inverser le clip** on peut avoir un effet reverse clip pour visualiser le clip en remontant le temps à l'envers. Pour changer la vitesse d'un clip diaporama il faudra jouer sur le paramètre **Durée de l'image** dans les **Propriétés du clip**

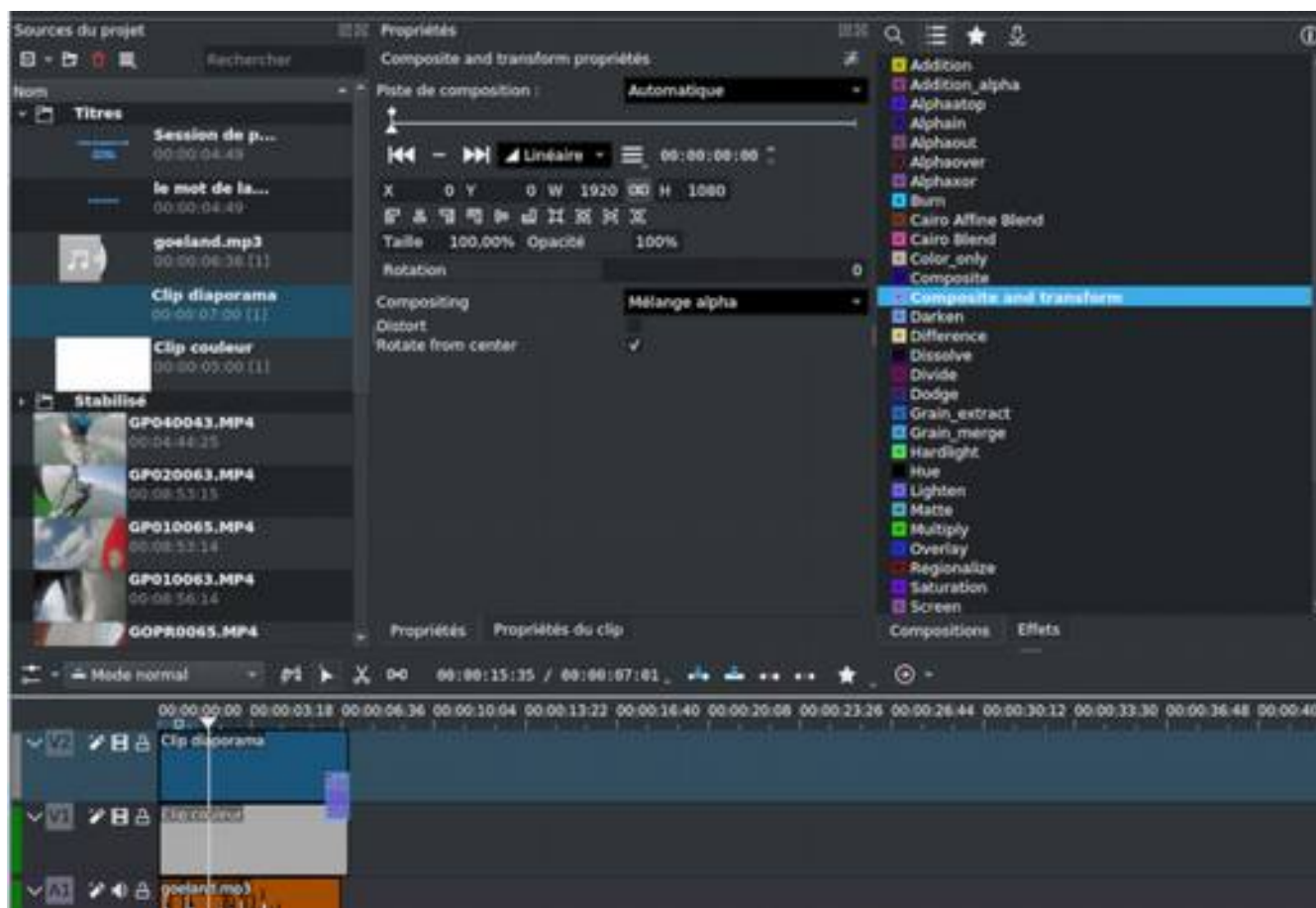


De fait on arrive avec les deux premières séquences sur les pistes vidéo **V1** et **V2** qui ont une taille identique et la séquence audio sur la piste **A1** qui est légèrement plus courte.



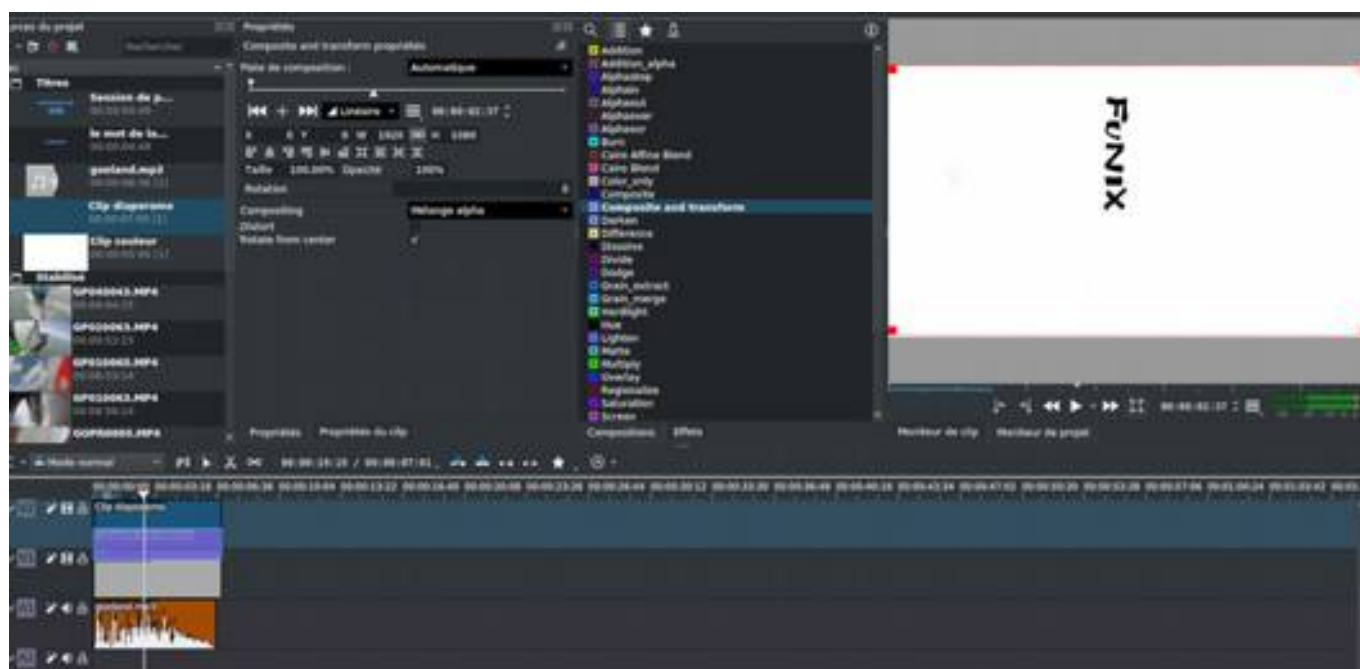
Maintenant on va comprendre l'intérêt du fond blanc, en fait les images de mon animation ont un fond transparent, l'idée est qu'elles fusionnent avec le fond blanc de la deuxième piste. Pour cela on clique sur l'effet **Composite and transform** qui est dans l'onglet **Compositions** en haut à droite et on le glisse dans le coin en bas à droite du **Clip diaporama** de la timeline.

On va voir une transition **Composite** se créer automatiquement comme ceci:



Si vous ne retrouvez pas l'onglet **Propriétés** à côté de celui de **Propriétés du clip** il faudra sans doute forcer son affichage à partir du menu **Affichage->Propriétés**. On étire cette transition pour qu'elle commence au début de la timeline. Si on se place au début et on lance une lecture dans le moniteur de projet (**Moniteur de projet**), on peut voir ce que ça donne.

Au niveau de **Propriétés** on voit les propriétés par défaut de notre transition, il n'y a pas de raison d'y toucher.





La phase préparatoire est terminée, on peut commencer le montage proprement dit.

Disposer les séquences sur la timeline

On commence maintenant la partie la plus laborieuse du montage, elle consiste à sélectionner dans les clips vidéo les séquences vidéo qui seront à la base du montage et qui seront déplacées dans la timeline pour constituer la vidéo finale. Tout l'art du monteur réside ensuite à les placer entre elles dans le bon ordre, le bon rythme, la bonne durée, etc. Ça ne s'improvise pas et ça vient avec le temps, il y a pas mal de sites sur internet qui explique très bien cela en donnant quelques bons conseils.

On commence à sélectionner notre premier clip et à le visualiser dans le moniteur de clip pour repérer la séquence qui nous intéresse



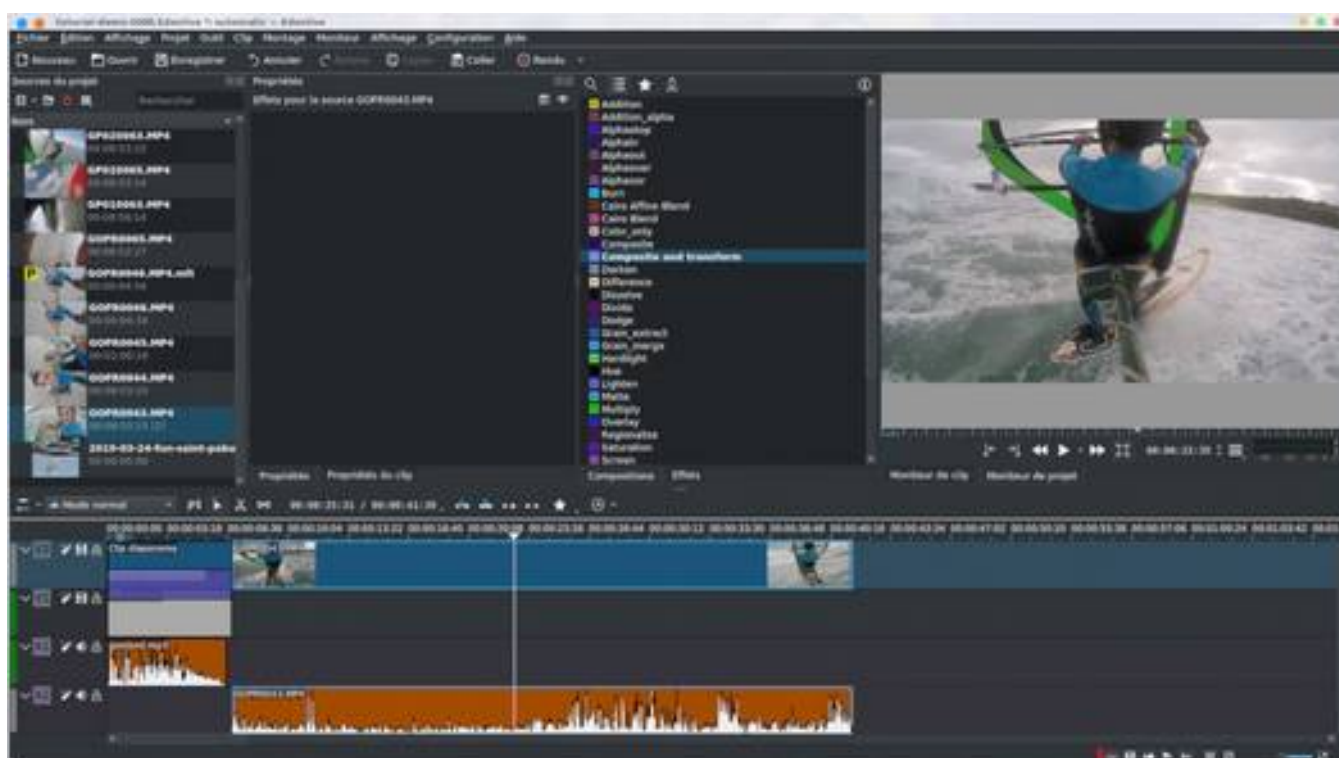
Une fois repérée, on se place grossièrement en début de séquence (on affinera ensuite au niveau de la timeline), on clique sur ce bouton , on se place en fin de séquence et on clique sur . La séquence sélectionnée apparaît maintenant dans le

clip monitor en bleu:



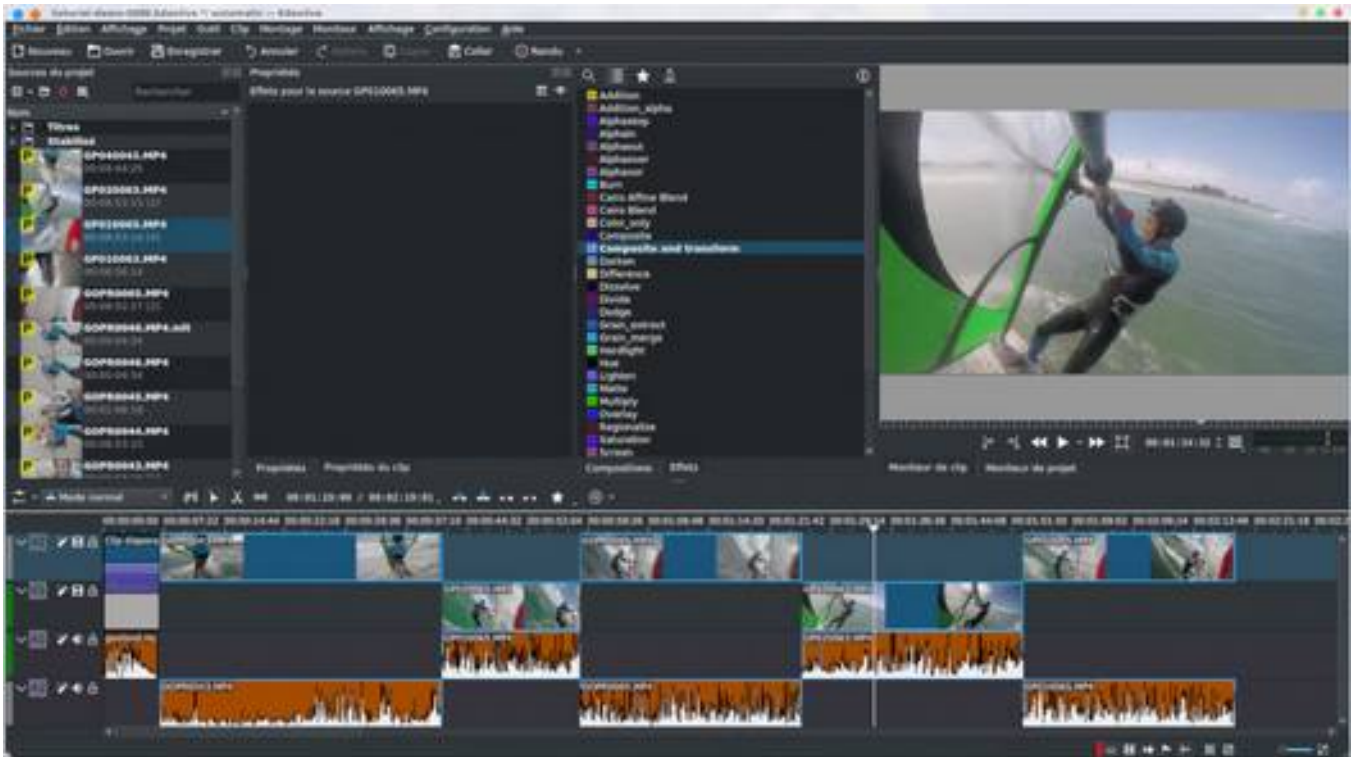
on clique directement sur la vidéo du clip monitor et on la déplace par drag and drop sur la première piste vidéo de la timeline.

Pour avoir une vue complète du projet on clique sur le bouton à gauche du curseur du zoom en bas à droite de la fenêtre principale. Voilà ce que ça donne:



A noter que la vidéo et le son ont été séparés et se trouvent sur deux pistes différentes, on peut ainsi leur faire subir des effets différents, à noter également que quand on bouge la séquence vidéo, la séquence audio bouge de la même manière sur la timeline et vice versa. On sélectionne ainsi de suite les séquences vidéos qu'on fera glisser par drag and drop dans la timeline en les plaçant successivement sur les pistes **V2** et **V1**.

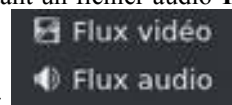
Cela va donner un résultat qui va ressembler à peu près à ça:



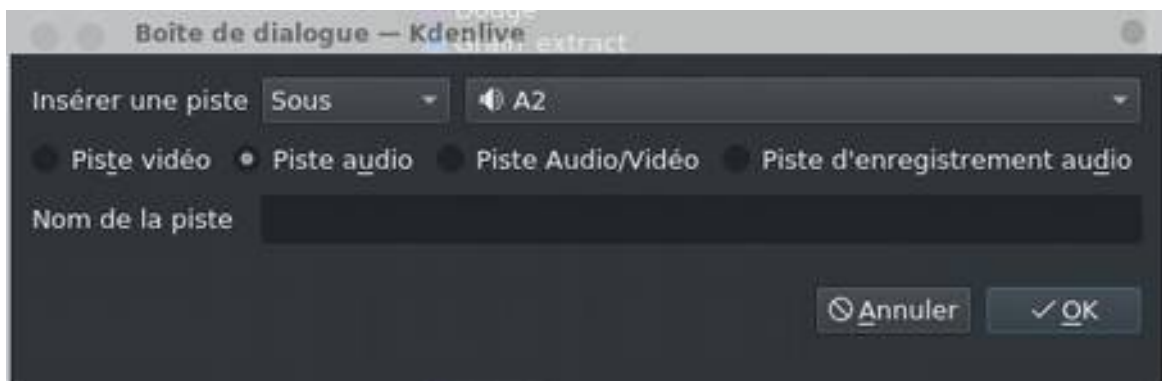
J'ai volontairement fait un zoom sur la timeline pour l'afficher dans son ensemble. A noter que vous pouvez augmenter ou réduire la taille des pistes en jouant avec le curseur comme l'image ci-dessous l'indique



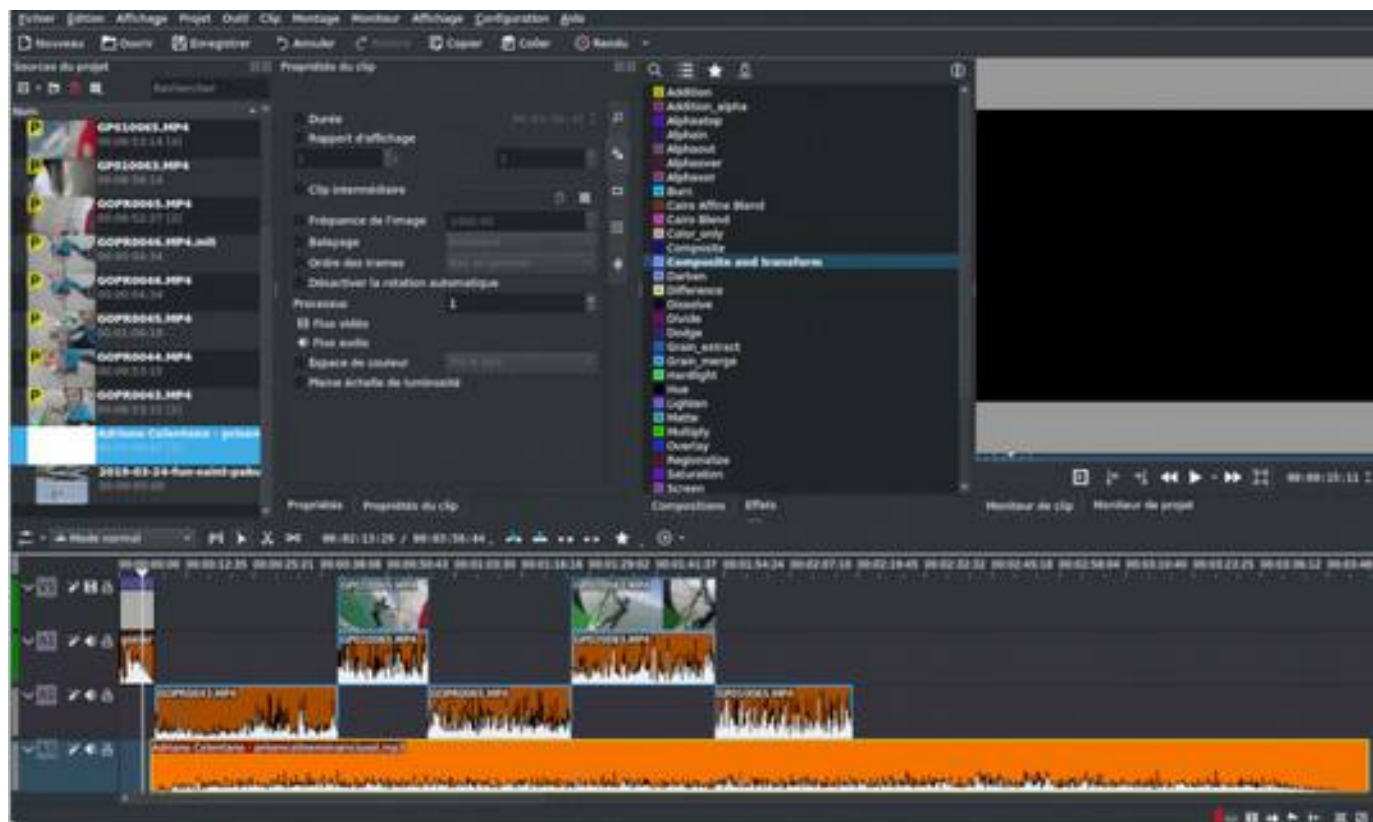
Maintenant on va rajouter une bande son qui cadrera la vidéo finale dans son ensemble, c'est un fichier audio classique (format mp3, wav, flac, ...) on l'incorpore en important un fichier audio **Projet->Ajouter un clip**. Dans les propriétés du clip il faudra



cliquer sur le flux vidéo pour le désactiver ensuite on crée une piste audio supplémentaire **Montage->Pistes->Insérer une piste** on la crée sous la piste A2



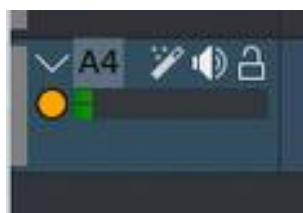
maintenant par drag and drop on glisse le clip audio sur la piste audio **A3** qu'on vient de créer.



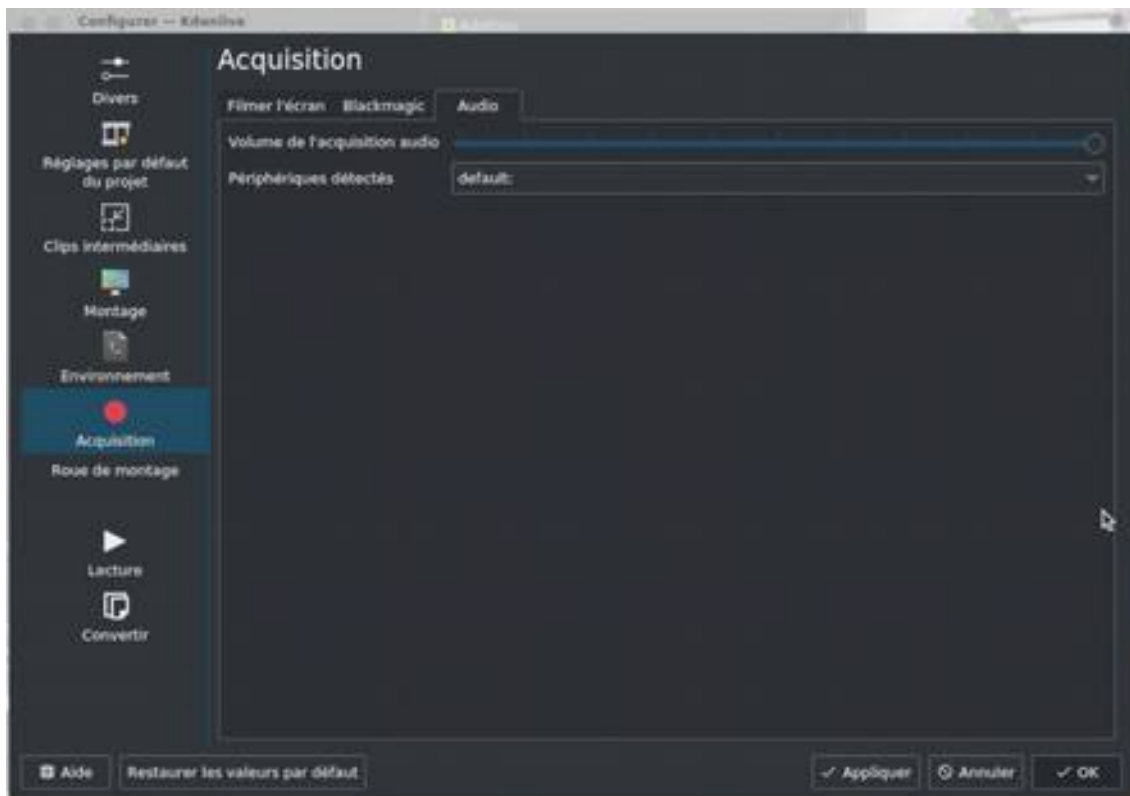
On voit que mes vidéos dépassent la durée de la bande son, il faudra donc en couper une partie, on verra ça [plus loin](#). J'en profite pour glisse une première astuce, à partir du menu contextuel en cliquant sur une piste audio on pourra activer des fonctions d'enregistrement, c'est particulièrement utile pour ceux qui font des tutoriels, il faut cocher la case **Show Record Controls**



En cours d'enregistrement cela donne cela

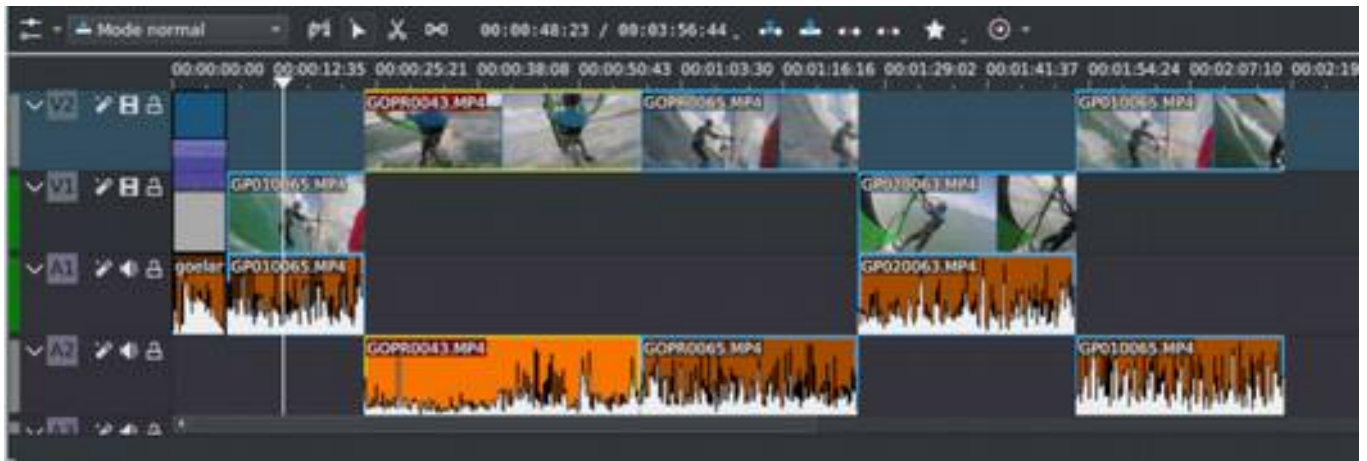


et ça crée une nouvelle séquence audio (enregistrée par défaut au format **FLAC**). La configuration de l'enregistrement audio se fait en cliquant sur **Configure Recording** du menu contextuel vu plus haut ou à partir du menu principal **Configuration->Configurer Kdenlive->Acquisitions**

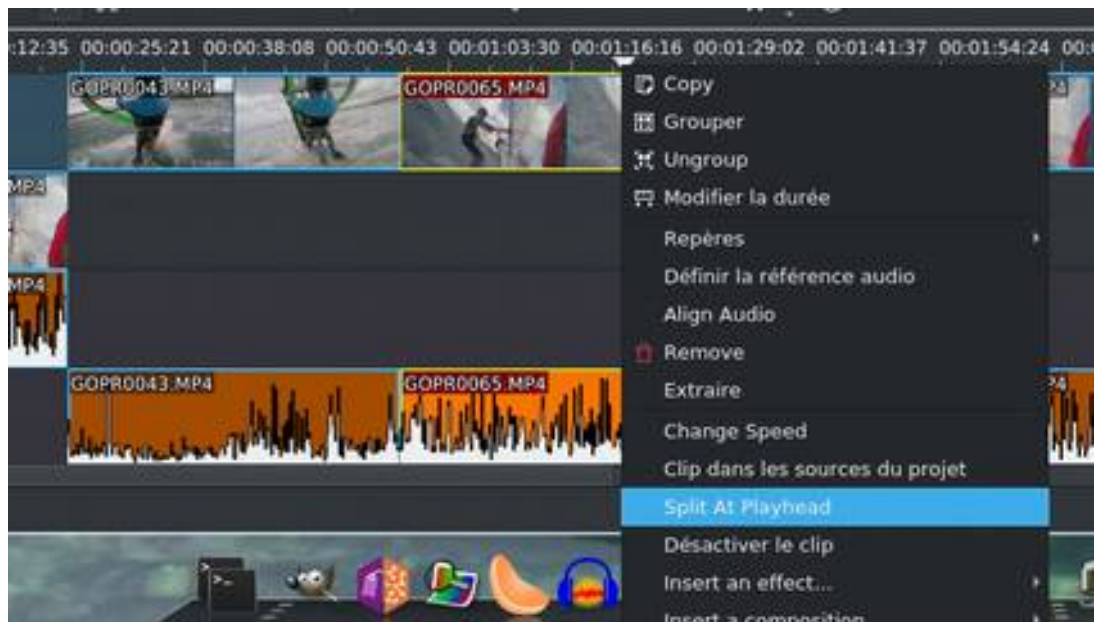


On revient à nos affaires et on clique maintenant n'importe où dans la timeline, on déplace le curseur au début et on peut visualiser la vidéo dans le moniteur de projet.

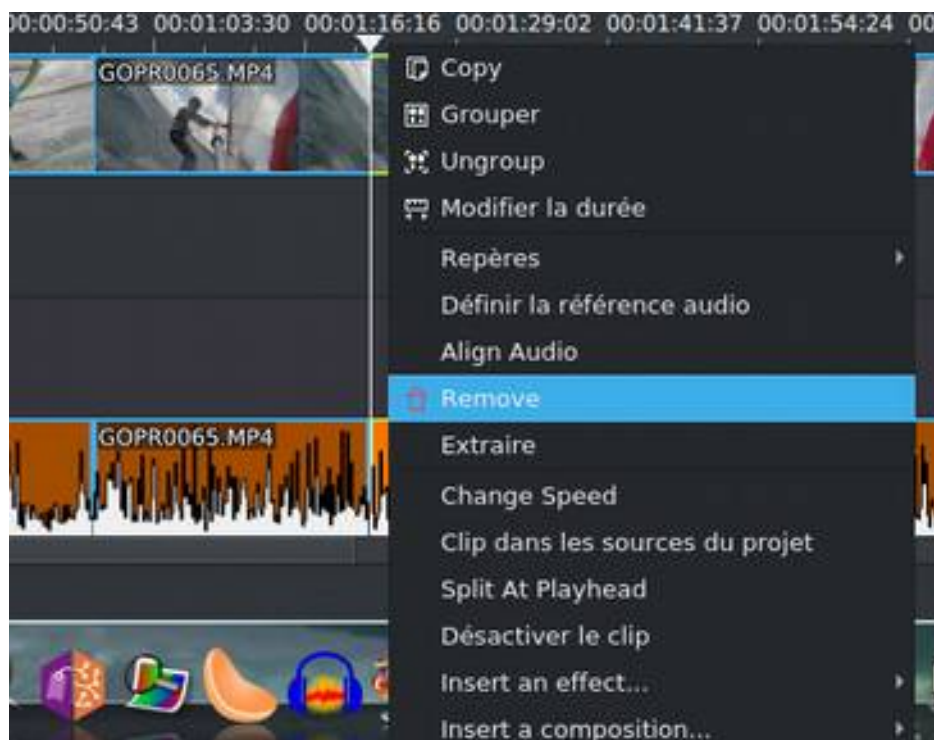
Pour réagencer l'ordre des séquences c'est assez simple, on clique sur une séquence et on la glisse par drag and drop où on veut sur une des deux pistes vidéo, on peut s'aider d'une troisième piste vidéo (à créer comme indiqué [précédemment](#)) pour placer temporairement une séquence. Ci-dessous j'ai interverti l'ordre des premières séquences.



Pour couper une partie d'une séquence dans le timeline, il suffit de sélectionner la séquence, de positionner le curseur sur le début de la séquence à couper, ne pas hésiter à zoomer pour couper au bon moment, à partir du bouton droit de la souris on clique sur **Split at playhead**.



On sélectionne le bout de séquence à supprimer, puis à partir du menu contextuel **Remove**

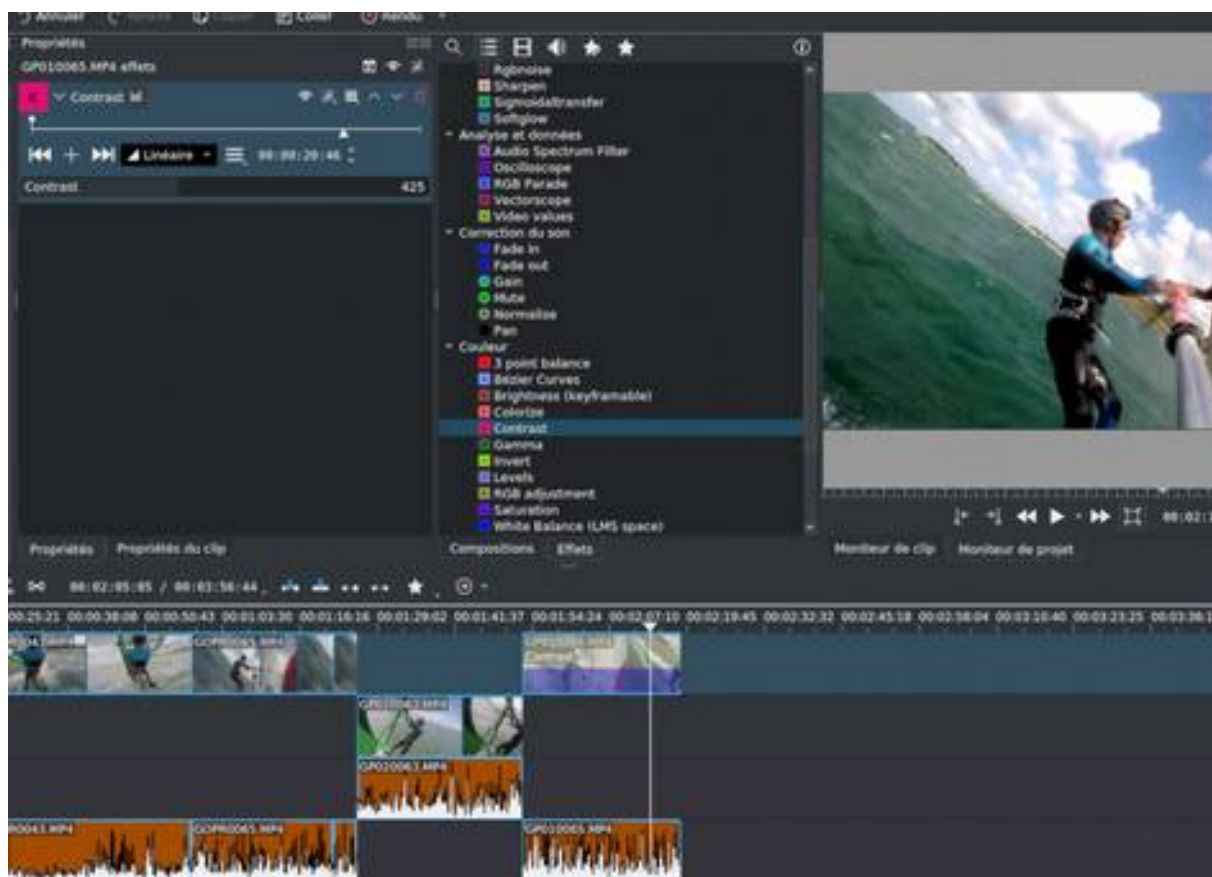


Effets et transitions

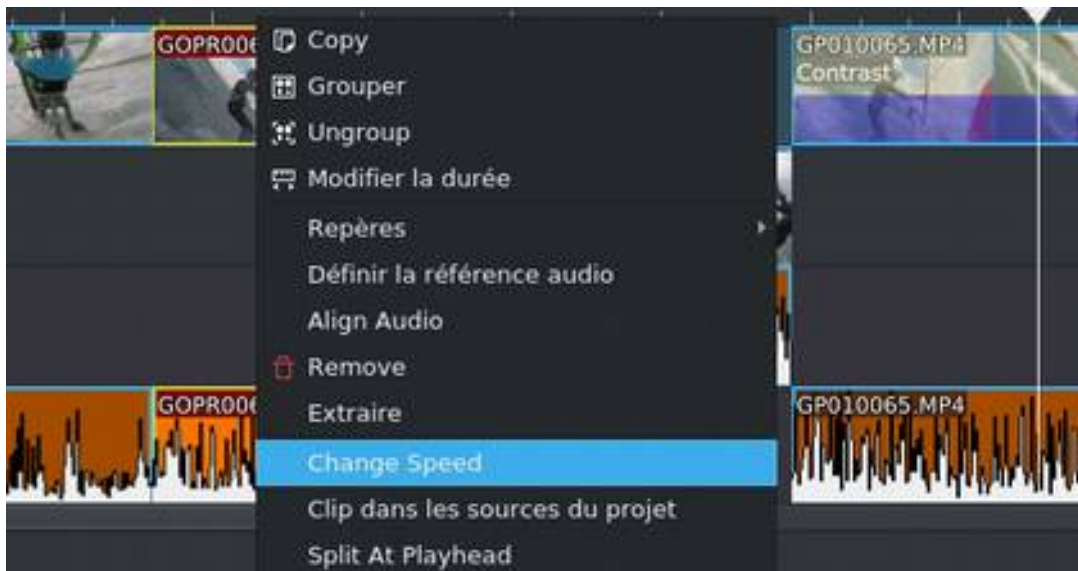
Maintenant on va rajouter un effet à une séquence, dans l'onglet du haut **Effets** vous en avez tout un stock rangés par catégories



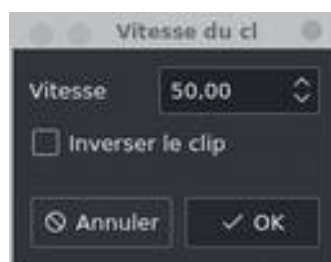
on va rajouter un effet **Contrast**, on le glisse sur la séquence qui nous intéresse, on jouera ensuite sur les paramètres de l'effet à partir des propriétés de l'effet qui s'affiche dans l'onglet qui va bien.



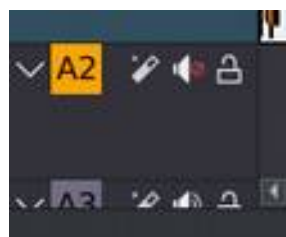
Pour ralentir ou accélérer une séquence audio et vidéo, à partir du menu contextuel on cliquera sur **Change speed**



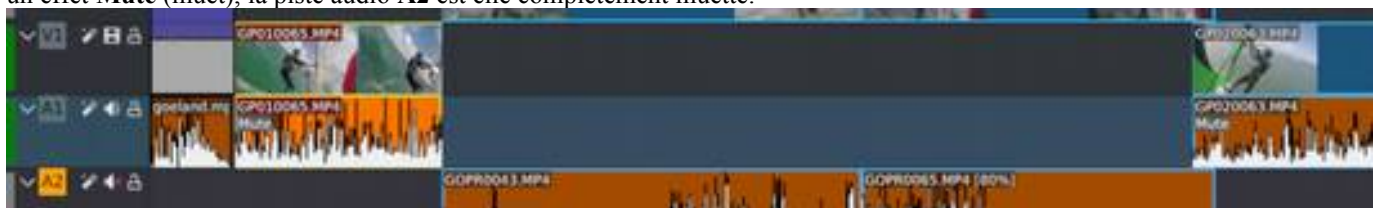
si on choisit de ralentir la séquence (avec une vitesse inférieure à 100) sera plus longue il faudra faire de la place à la droite de la séquence en déplaçant les séquences qui suivent sur la timeline (ou en les déplaçant sur une autre piste). Avec le paramétrage ci-dessous on ralentit par 2 la vitesse de la séquence (à noter également l'option qui permet de faire du reverse clip comme évoqué plus haut).



Je vous invite à balayer la liste des effets, il y en a des dizaines et dizaines, pas toujours faciles à utiliser et bien documentés, mais vous ne serez limité que par votre imagination car ils permettent réellement de faire tout ce qui est possible de faire sur les meilleurs logiciels de montage vidéo, y compris professionnels. Le son des pistes audio risquent de se superposer à notre bande son, on choisira de les désactiver en cliquant sur le petit haut parleur au niveau des pistes audio.

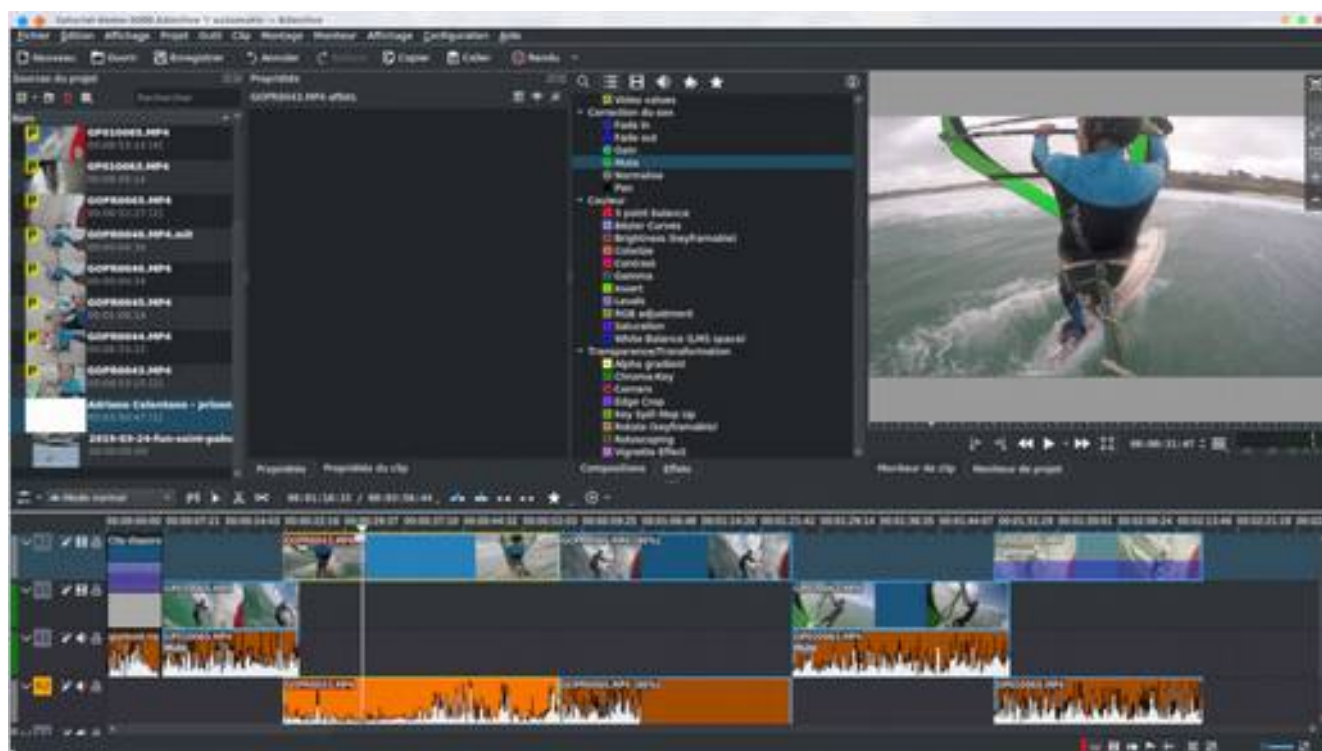


En revanche si vous ne souhaitez pas couper le son de l'ensemble des séquences qui se trouvent sur la piste, vous pouvez sélectionner les séquences à rendre muette sur la piste (et seulement celles là) en rajoutant un effet **Effets->Correction du son->mute**. Cela va donner quelque chose comme ça sur la piste audio **A1**, la première séquence est audible et les autres ont un effet **Mute** (muet), la piste audio **A2** est elle complètement muette.

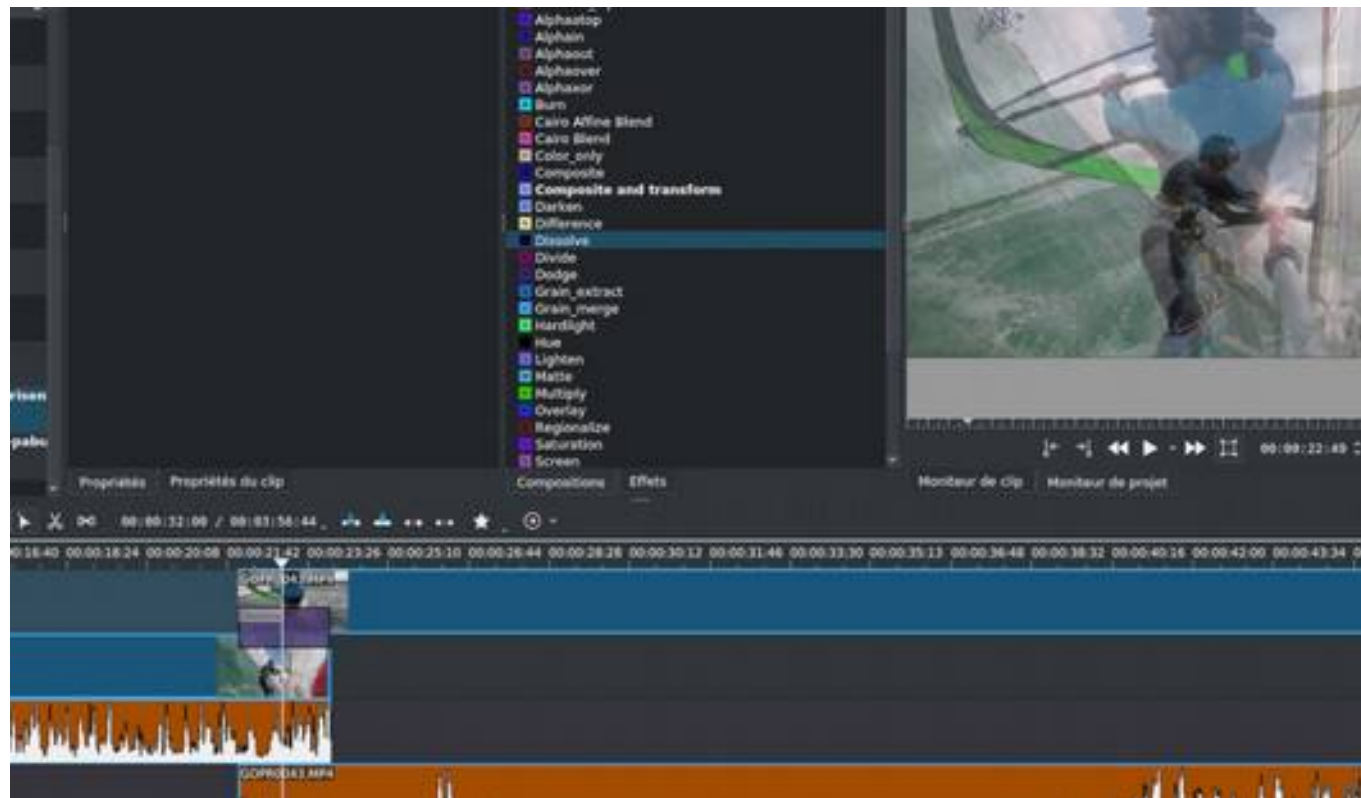


On va rajouter maintenant une transition (appelé **Compositions**) entre la première et deuxième séquences (sans compter l'animation du début). Pour cela on va les faire chevaucher de quelques secondes, on fera de même pour la dernière et avant

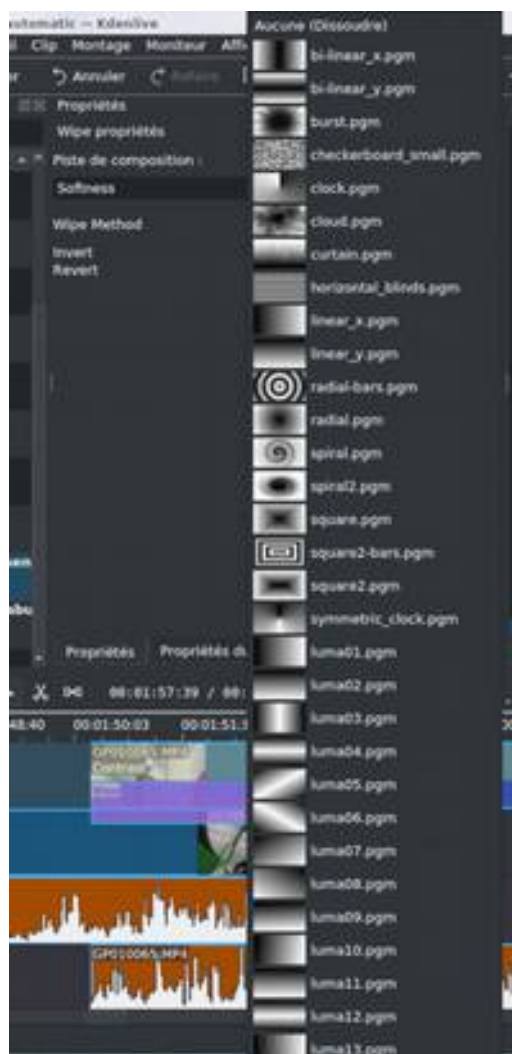
dernière séquences. Voilà le résultat:



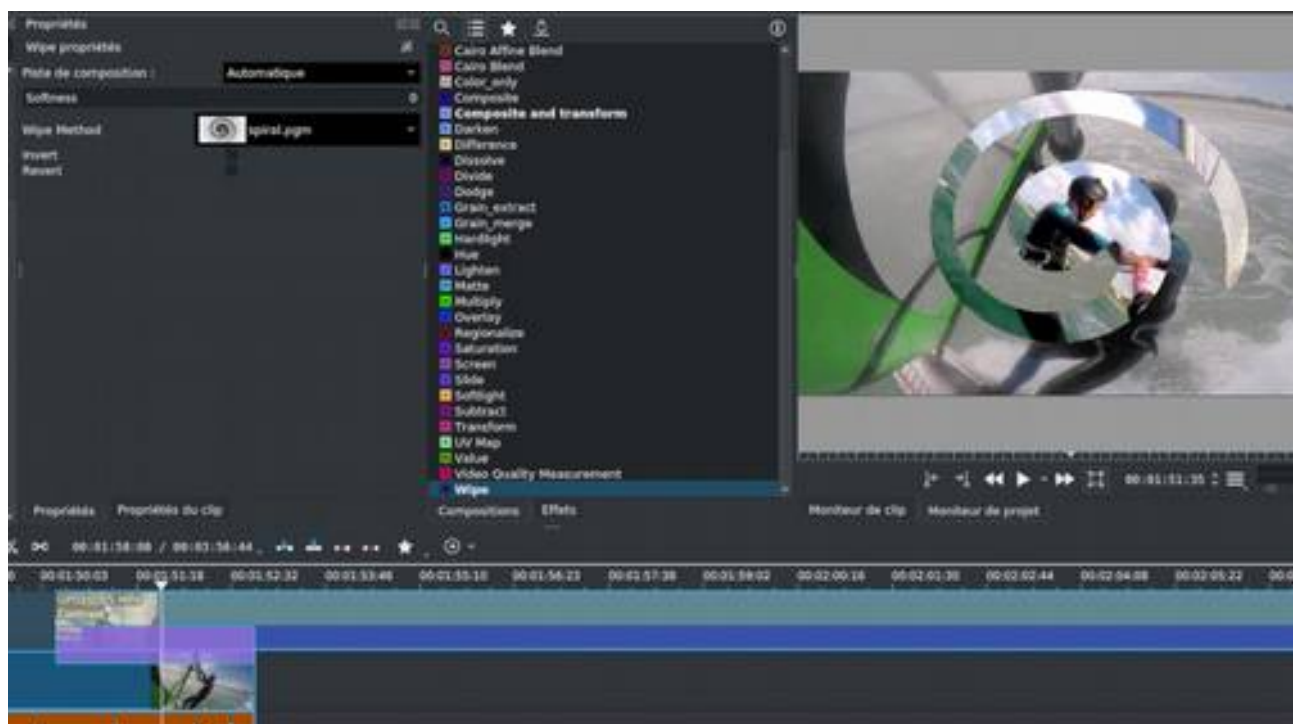
au niveau de l'onglet **Compositions** on va glisser la transition **Dissolve** à cheval entre la première séquence et la deuxième séquence. Ça donnera un effet avec une combinaison des deux images passant de l'une à l'autre progressivement. On étire si nécessaire la transition pour qu'elle englobe toute la partie commune des 2 séquences, ne pas hésiter à zoomer si nécessaire, cela doit donner quelque chose comme ça.



Pour la deuxième transition entre la dernière et avant dernière séquences, on choisira **Wipe** c'est une transition avec un effet de balayage pour passer d'une vidéo à une autre, on a un grand choix d'effet



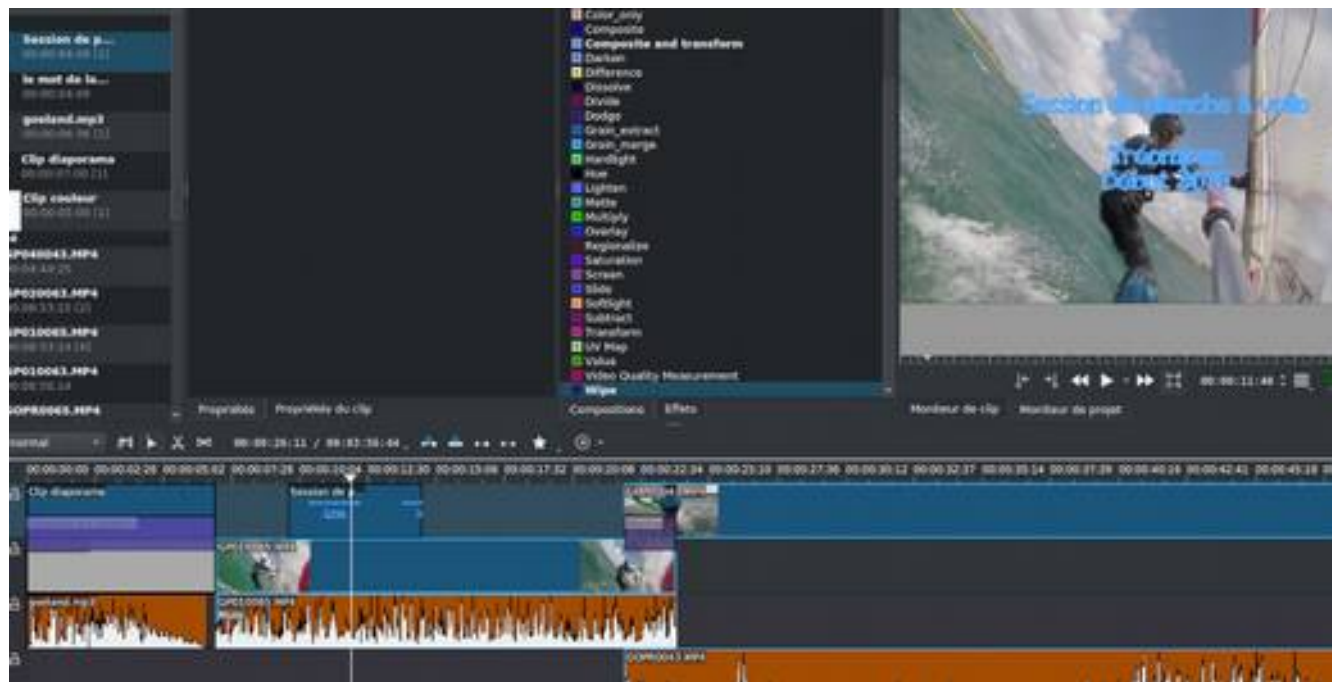
avec un motif de type spirale, voilà le résultat



Il se peut que la transition soit à l'envers (à vérifier en lecture dans le moniteur de projet) dans ce cas il faut cocher la case **Revert**.

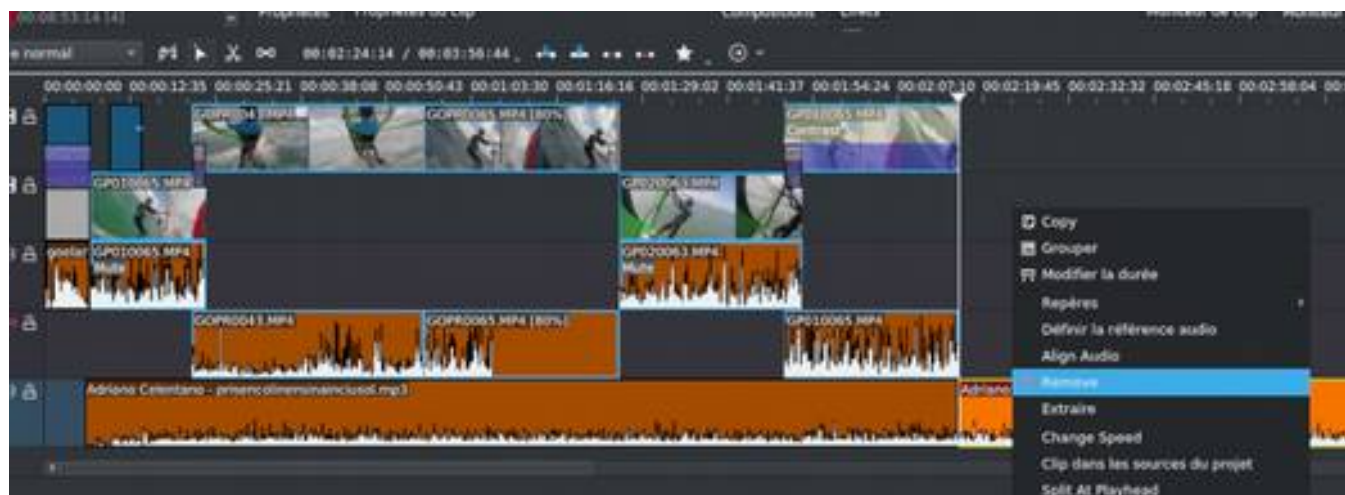
Le titre

Nous y sommes presque ! Passons au titre de la vidéo qu'on a créé précédemment, on va faire en sorte qu'il soit en surimpression sur la première séquence (toujours sans compter l'animation du début). En revanche le titre doit se trouver sur la piste **V1** au dessus des autres séquences pour qu'il s'affiche correctement en superposition de la piste vidéo présente en **V2**, il faudra donc procéder à quelques échanges de séquences d'une piste à l'autre si nécessaire, au final nous obtenons cela:

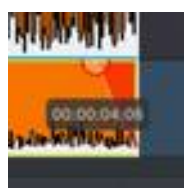


Par défaut le titre se superpose sur la séquence de la piste **V2** pendant la durée du titre comme on peut le voir sur le **Moniteur de projet**.

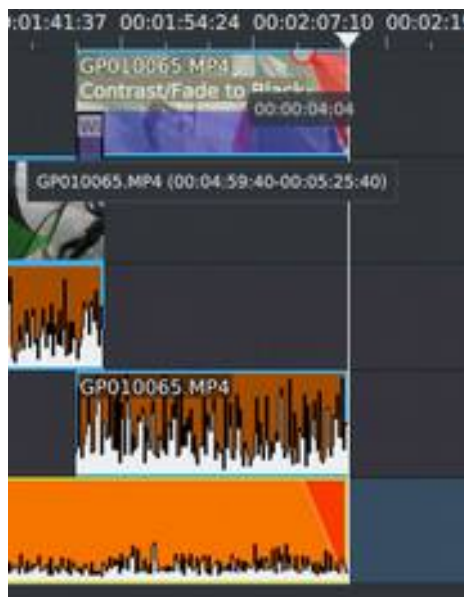
On se place maintenant en fin de notre vidéo et on va couper la bande son qui est trop longue



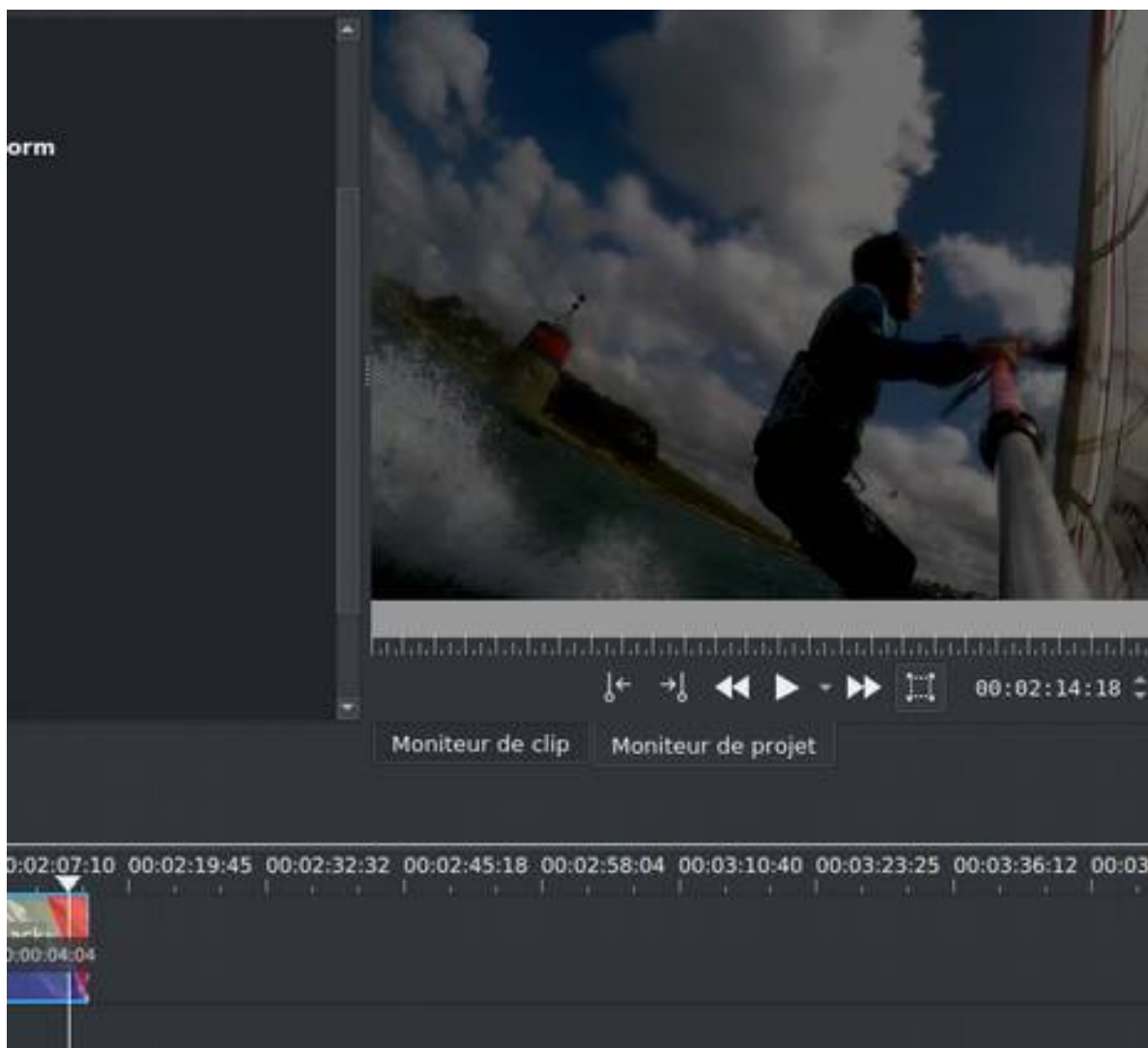
En revanche l'arrêt de la bande son risque d'être un peu brutal, on va donc rajouter un fondu en fermeture, une atténuation régulière du son, pour cela on clique sur le coin en haut à droite de notre séquence audio et on choisit la durée de la période d'atténuation (ici 4"06)



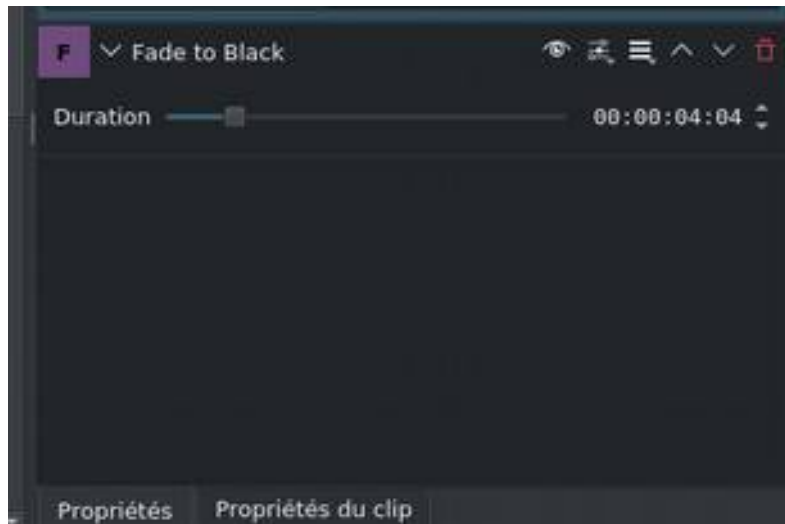
Pour la dernière séquence vidéo on fera de même en créant un fondu vers le noir



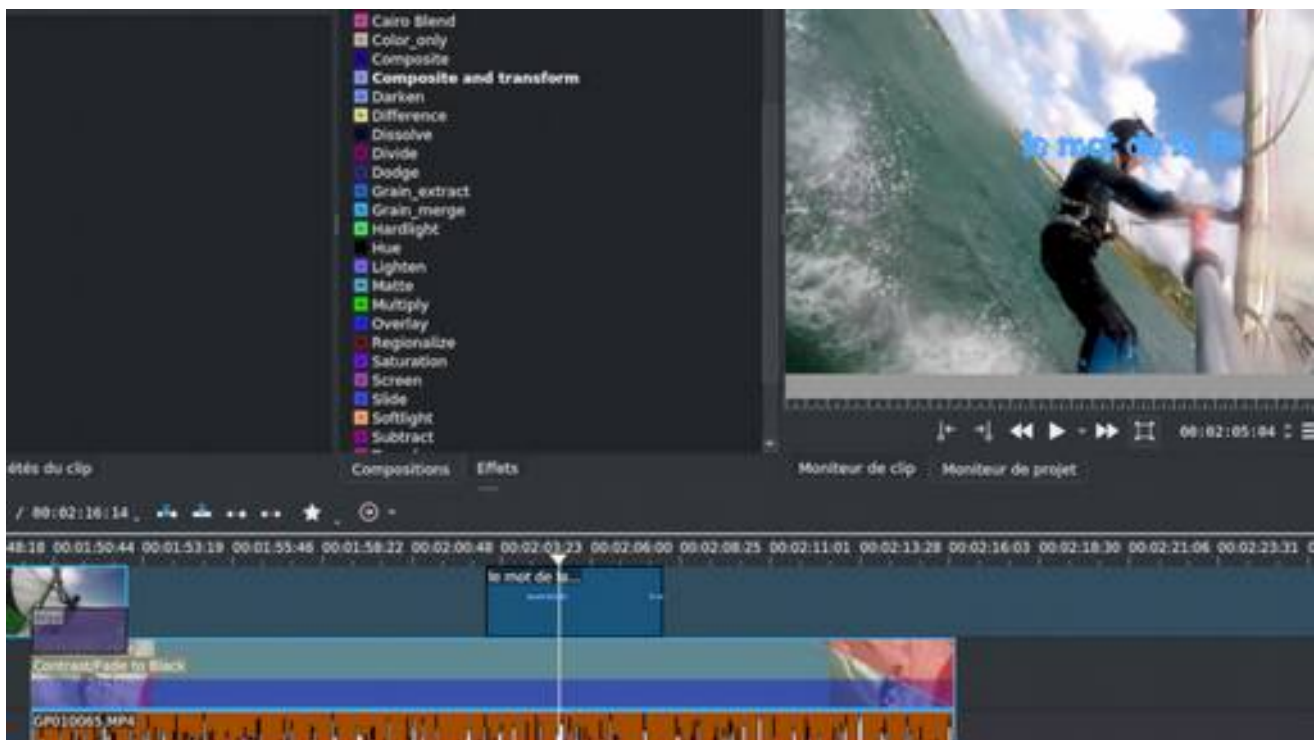
Cela donne quelque chose comme cela avec la vidéo qui s'assombrit jusqu'à virer vers le noir total



La durée du fondu peut être modifiée en faisant bouger le triangle rouge ci-dessus ou en jouant sur les propriétés de cet effet



De la même manière nous allons rajouter le titre de fin qui doit être placé sur la piste vidéo **V1** au dessus de la piste de la dernière séquence, là encore il faudra faire quelques échanges de séquence entre les pistes vidéo **V1** et **V2**, il sera sans doute nécessaire de cliquer sur la bouton **Revert** de la transition **Wipe**.



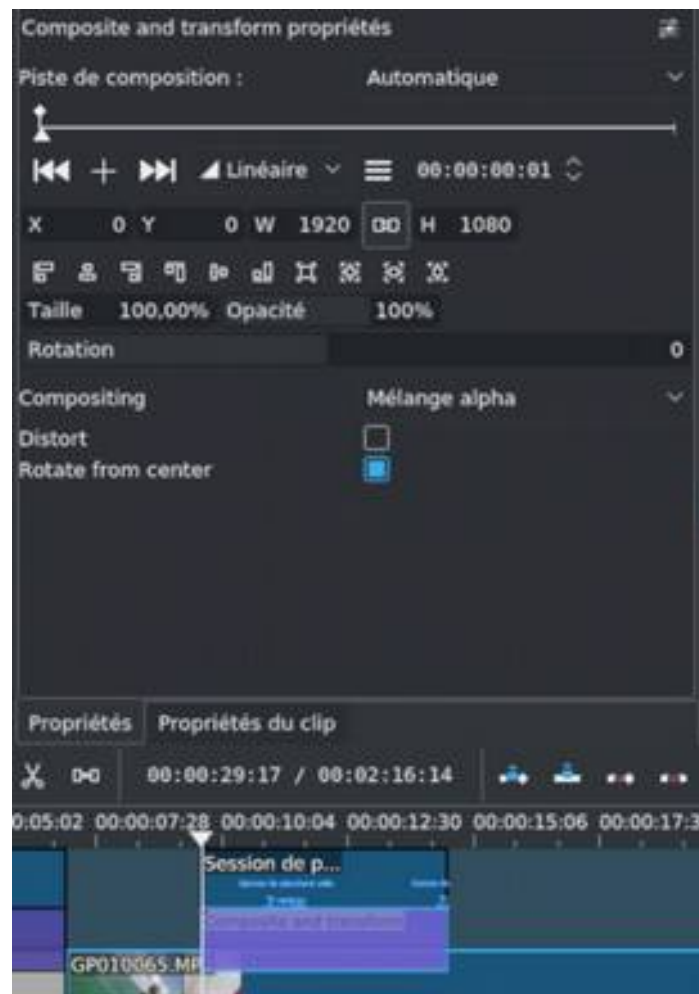
Images clés

Dans le titre du début (ou de la fin), on le voit apparaître de manière soudaine d'une image à une autre, ça serait plus sympa de le voir apparaître de manière progressive image après image. On va se servir des images clés.

Pour cela on va placer une transition **Composite and transform** sous le titre, comme ceci



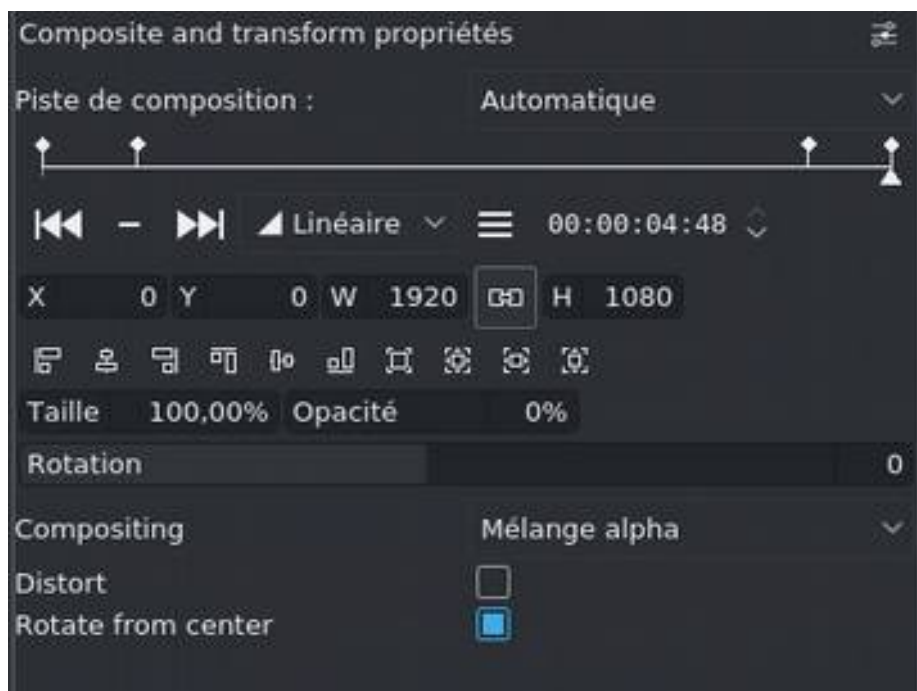
Dans les propriétés de la transition, on voit un curseur à gauche, cette position correspond à la première image clé qui est placée par défaut en début de séquence.

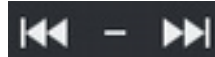


on va considérer qu'à cet endroit, le titre n'a pas encore fait son apparition, on fixe donc une opacité à 0%, on déplace le curseur un peu plus loin dans la transition (à partir de la timeline ou au niveau des propriétés de la transition), et on clique sur la croix **Ajouter une image clé**, à ce moment le titre sera totalement apparu, on remet l'opacité à 100%. Le titre fera son apparition progressive entre la première et la deuxième image clé.

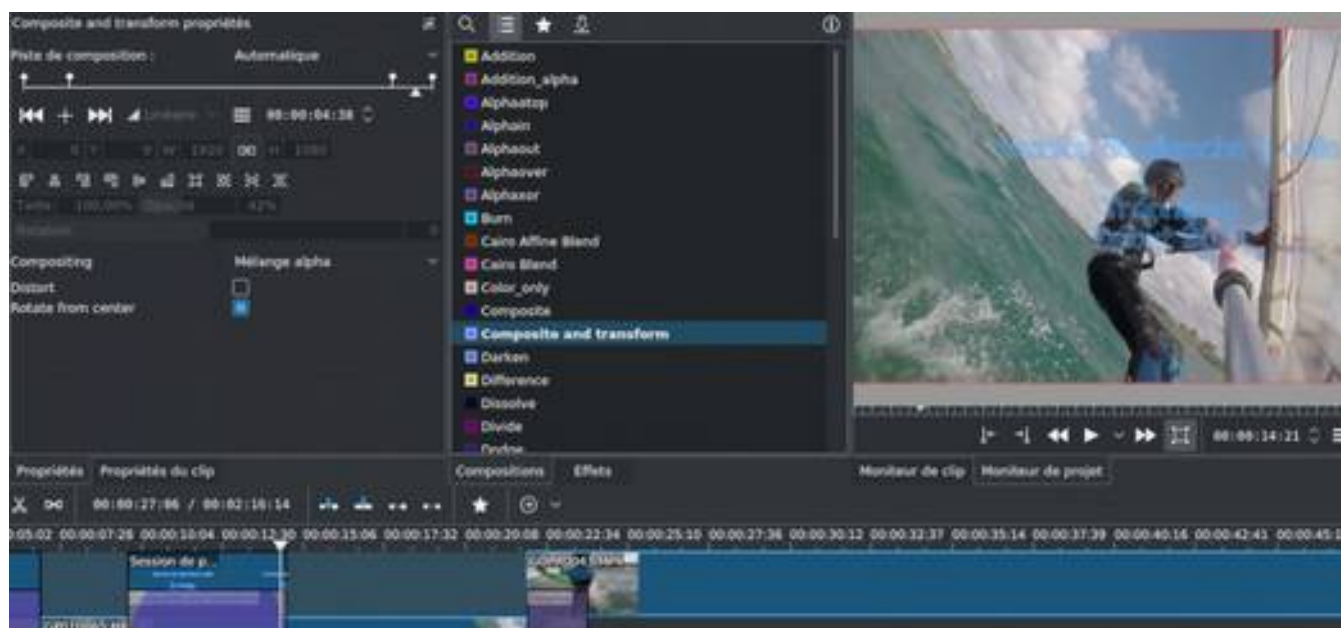


de même on crée une 3eme image clé juste avant la fin du titre (opacité à 100%) et une image clé tout à la fin de la séquence (opacité à 0%), le titre commencera à disparaître progressivement entre la 3eme et la dernière image clé. Cela doit donner cela pour la dernière image clé.

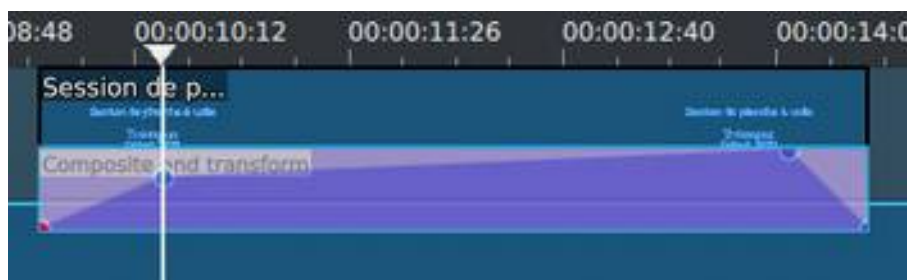




Vous noterez qu'on passe d'une image clé à une autre en se servant des flèches . Pour voir si tout fonctionne si on se place par exemple entre la 3eme et la dernière image clé, on peut voir le titre qui s'estompe progressivement.



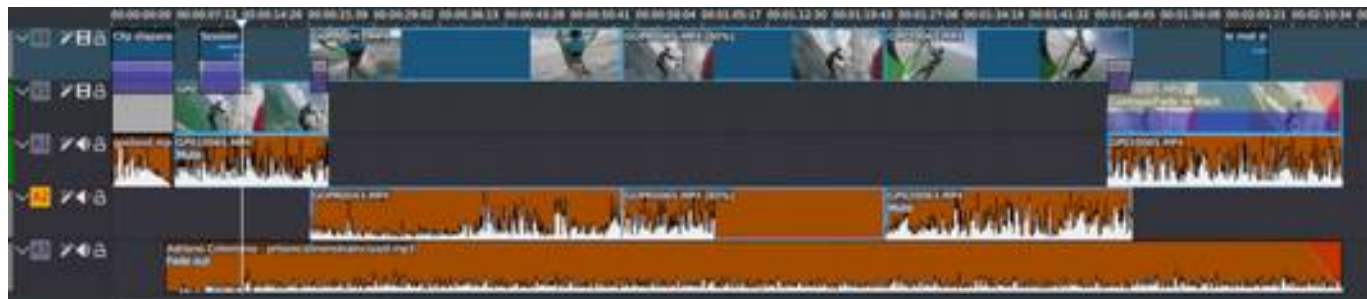
Plus fort encore au niveau de la timeline vous pouvez jouer sur la position des images clés et même la valeur de l'opacité en bougeant les points qui matérialisent les images clé. Dans l'image ci-dessous pour la deuxième image clé qui est maintenant plus basse l'opacité est passée ainsi à 66% au lieu de 100%.



Vous pouvez rajouter une image clé en double cliquant directement dans la transition dans la timeline. On retrouve la possibilité de créer des images clés pour beaucoup de transitions et certains effets (rotoscopie par exemple), il s'agit lors de la transition de pouvoir créer des points d'arrêts qui vont conduire à une évolution de la séquence. Dans l'exemple ci-dessus, on a changé le paramètre d'opacité, mais on peut également changer la taille de l'image, lui faire faire une rotation, ou je ne sais quoi encore.

Ajustements finaux

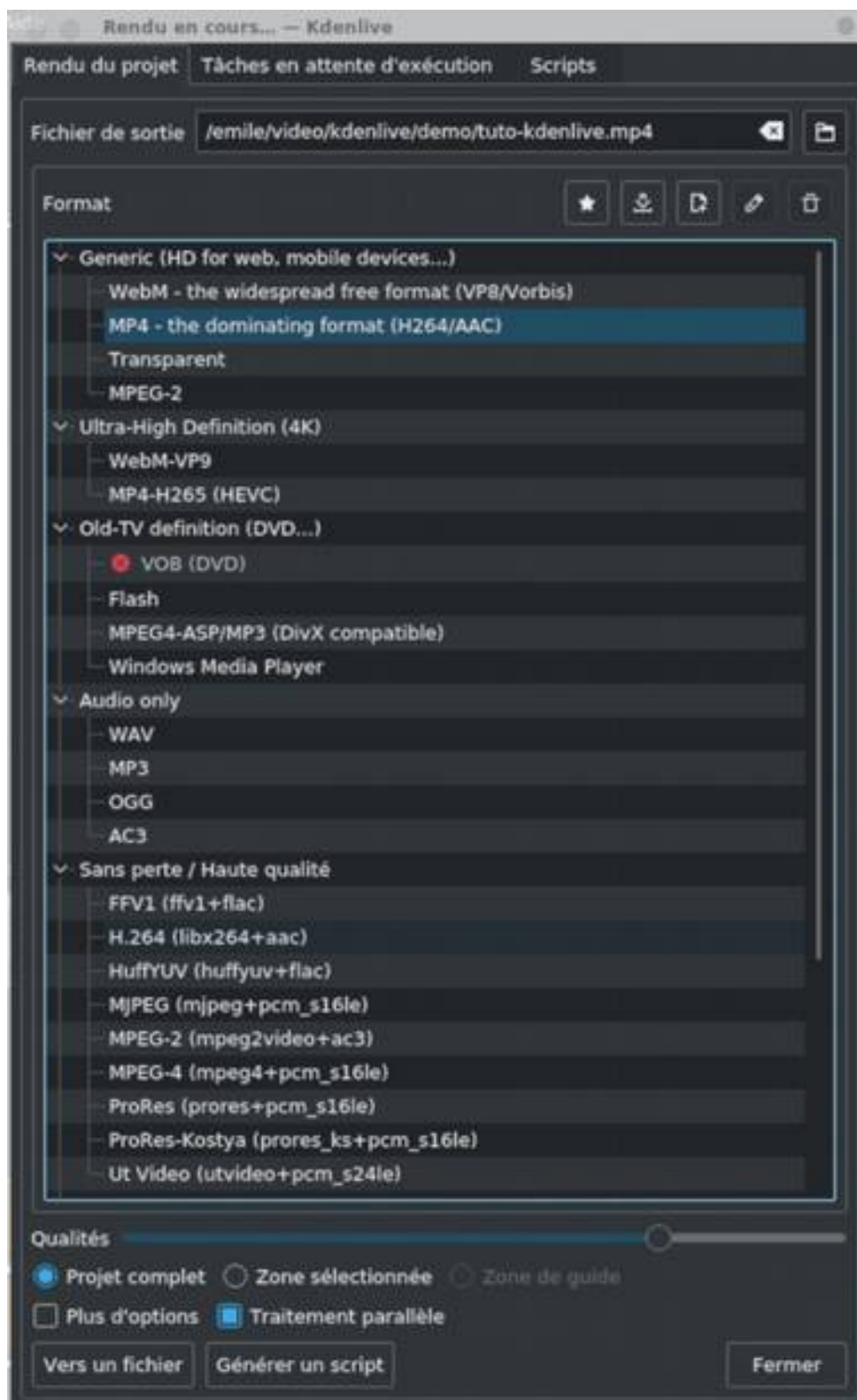
Voilà la timeline complète de notre projet finalisé



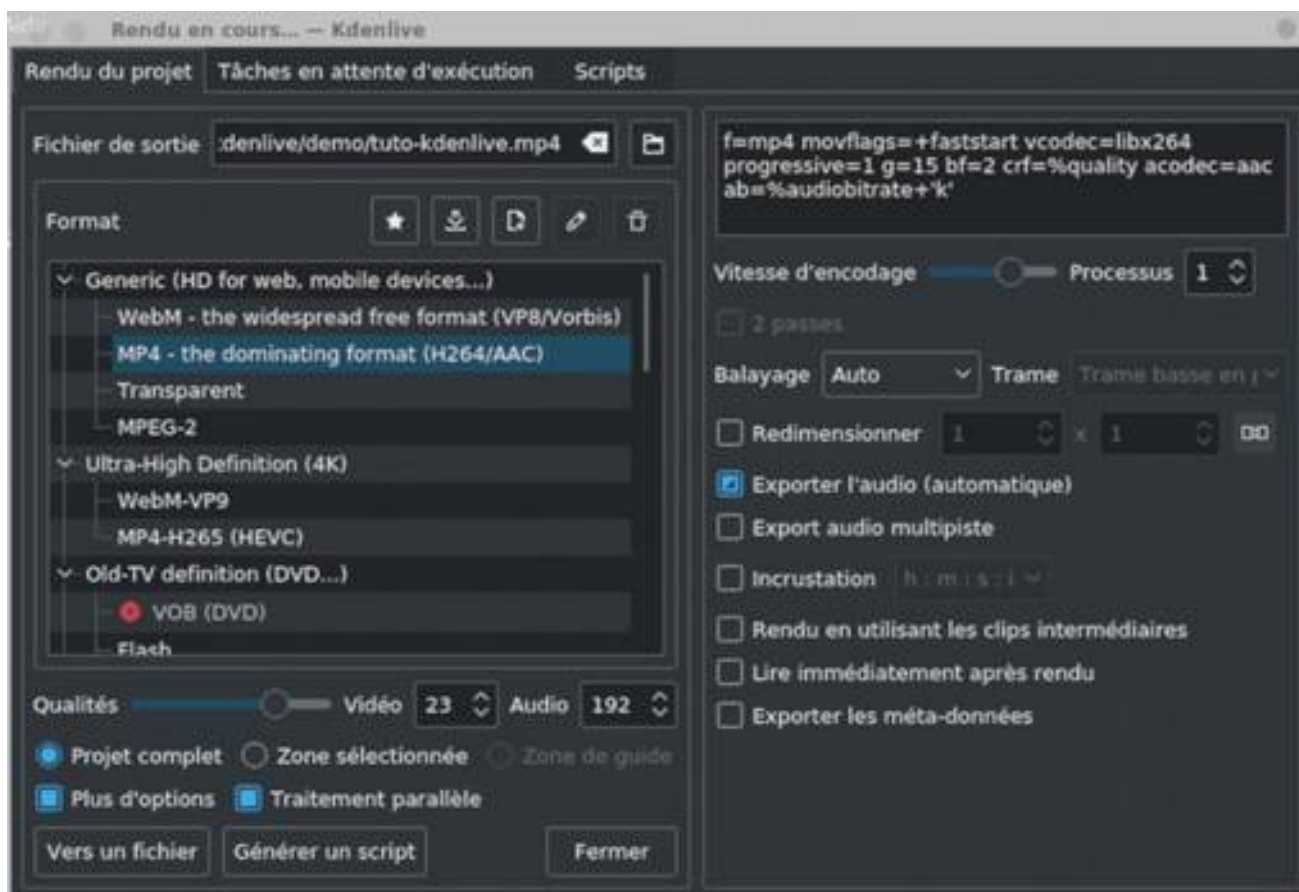
L'export vers la vidéo finale

On peut considérer que le montage est terminé. Maintenant pour exporter un fichier vidéo, il suffit de cliquer sur l'icône

Rendu Vous avez un grand choix de format, le meilleur compromis étant **MP4 - the dominating format (H264/AAC)** qui donne un excellent rendu avec youtube (dès lors que les clips initiaux sont en HD). A noter également le format 4K avec le **MP4-H265 (HEVC)** qui n'est pour l'instant pas encore lu par beaucoup de périphériques mais qui est certainement le format d'avenir, il est au moins d'aussi bonne qualité que le H264 tout en étant bien plus petit en taille, à noter également les formats sans perte (lossless), sans compter d'autres formats plus exotiques ou désuets.



Si vous avez choisi de dégrader certains clips avec la fonction **Clips intermédiaires** en cliquant sur la case **Plus d'options** on veillera à ce que la case **Rendu en utilisant les clips intermédiaires** ne soit pas cochée ainsi c'est le format vidéo d'origine du rush qui sera utilisé



avant de penser au rendu, ne pas oublier de renseigner le nom de votre fichier et c'est parti quand on clique sur **Vers un fichier**

