



version 2.5.1

- [Introduction](#)
- [Débuter](#)
- [Tutoriel rapide](#)

# A-Introduction

OpenShot Video Editor est un éditeur vidéo primé, à code source ouvert, disponible sur Linux, Mac et Windows. OpenShot permet de créer des vidéos, des films et des animations étonnants grâce à une interface facile à utiliser et à un riche ensemble de fonctionnalités.

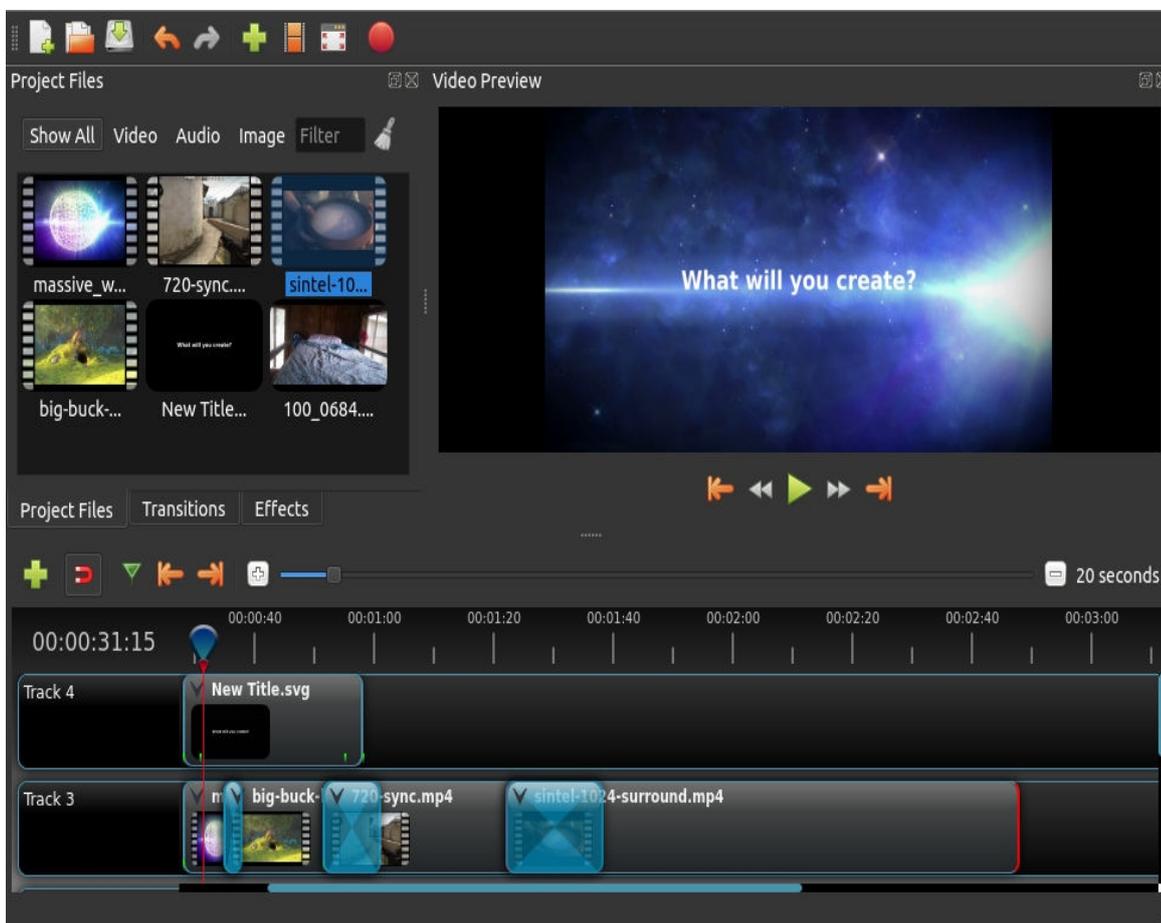
**NB :** *Ce texte est une traduction de la version anglaise adaptée à la version 2,5,1 de Openshot.*

## A.1-Fonctionnalités

- - multi-plateforme (compatible avec Linux, OS X et Windows)
- - Prise en charge de nombreux formats vidéo, audio et image – mais pas jp2-- (basé sur FFmpeg)
- - Puissantes animations d'images basées sur des courbes
- - Intégration du bureau (support du glisser-déposer)
- - Pistes / couches illimitées
- - Redimensionnement des clips, mise à l'échelle, découpage, accrochage, rotation et coupe
- - Des transitions vidéo avec prévisualisations en temps réel
- - Composition, superposition d'images, filigranes
- - Modèles de titres, création de titres, sous-titres
- - Support d'animation 2D (séquences d'images)
- - Titres animés en 3D (et effets)
- - compatible svg, pour créer et inclure des titres et des dessins vectoriels

- - Crédits cinématographiques déroulants
- - Ligne de temps avancée (incluant le glisser-déposer, le défilement, le panoramique, le zoom et l'accrochage)
- - Précision de l'image (pas à pas dans chaque image de la vidéo)
- - La cartographie du temps et les changements de vitesse sur les clips (lent/rapide, avant/arrière, etc...)
- - Mixage et montage audio
- Effets vidéo numériques, notamment la luminosité, le gamma, la teinte, l'échelle de gris, la clé chromatique (écran bleu/écran vert), et bien d'autres encore !

## A.2-Copie d'écran



## A.3-Exigences système

Le montage vidéo profite d'une grande quantité de mémoire, d'unités centrales modernes et de disques rapides. En gros, vous avez besoin du meilleur ordinateur que vous pouvez vous offrir pour le montage vidéo. Voici la configuration minimale requise :

- Système d'exploitation 64 bits (Linux, OS X, Windows 7/8/10)
- Processeur multi-cœur avec support 64-bit
- 4 Go de RAM (16 Go recommandés)
- 500 Mo d'espace disque dur pour l'installation
- Facultatif : Disque dur à semi-conducteurs (SSD), si vous utilisez le cache-disque (et 10 Go d'espace supplémentaire sur le disque dur)

## A.4-Licence

OpenShot Video Editor est un logiciel libre : vous pouvez le redistribuer et/ou le modifier selon les termes de la licence publique générale GNU telle que publiée par la Free Software Foundation, soit la version 3 de la licence, soit (à votre choix) toute version ultérieure.

---

© Copyright 2008-2020 OpenShot Studios, LLC - [www.openshot.org](http://www.openshot.org).

## A.5- Pour commencer

L'éditeur vidéo OpenShot est disponible sur la plupart des systèmes d'exploitation (y compris Linux, Mac et Windows). Visitez la page de téléchargement officielle et procurez-vous la dernière et la meilleure version : <https://www.openshot.org/download/>.

## A.6-Linux

Selon la distribution Linux que vous utilisez, il y a probablement plusieurs façons d'installer OpenShot. La façon la plus simple de vous assurer que vous disposez de la toute dernière version est de télécharger une AppImage sur le site web du projet (voir ci-dessus). Une fois téléchargé, faites un clic droit sur le fichier AppImage, choisissez Propriétés et marquez le fichier comme exécutable. Maintenant, allez-y et double-cliquez sur l'AppImage pour la lancer.

## A.7-Mac

Téléchargez le fichier DMG sur le site web du projet (liste ci-dessus), double-cliquez dessus, puis faites glisser l'icône de l'application OpenShot dans votre raccourci Applications. Ceci est très similaire à la façon dont la plupart des autres applications Mac sont installées. Lancez maintenant OpenShot depuis le Launchpad.

## A.8-Windows

Téléchargez l'exécutable de l'installateur Windows depuis le site web du projet , double-cliquez dessus et suivez les instructions à l'écran. Une fois terminé, OpenShot sera installé et disponible dans votre menu Démarrer.

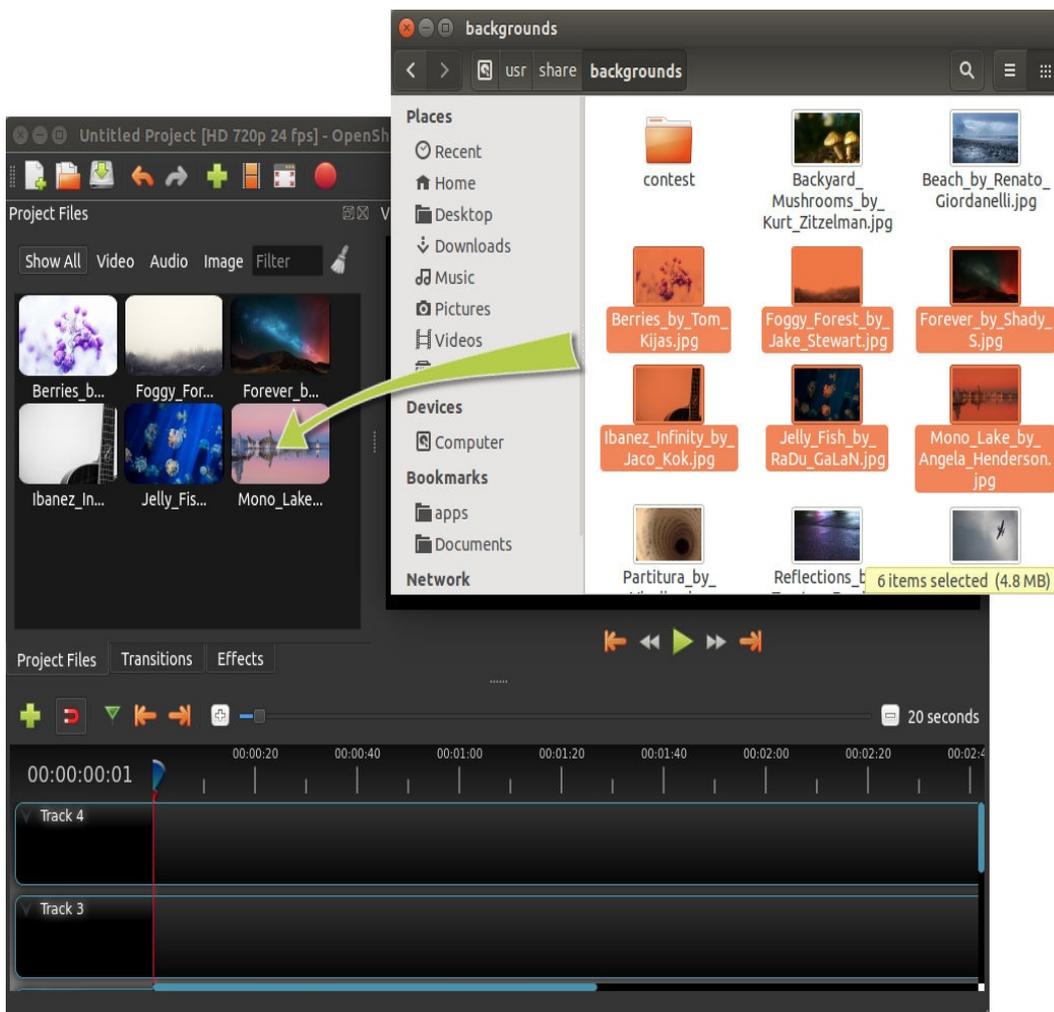
## Fin de l'introduction

# B- Tutoriel rapide

L'utilisation d'OpenShot est très simple, et ce tutoriel vous fera découvrir les bases en moins de 5 minutes. Après ce tutoriel, vous pourrez réaliser un simple diaporama de photos avec de la musique.

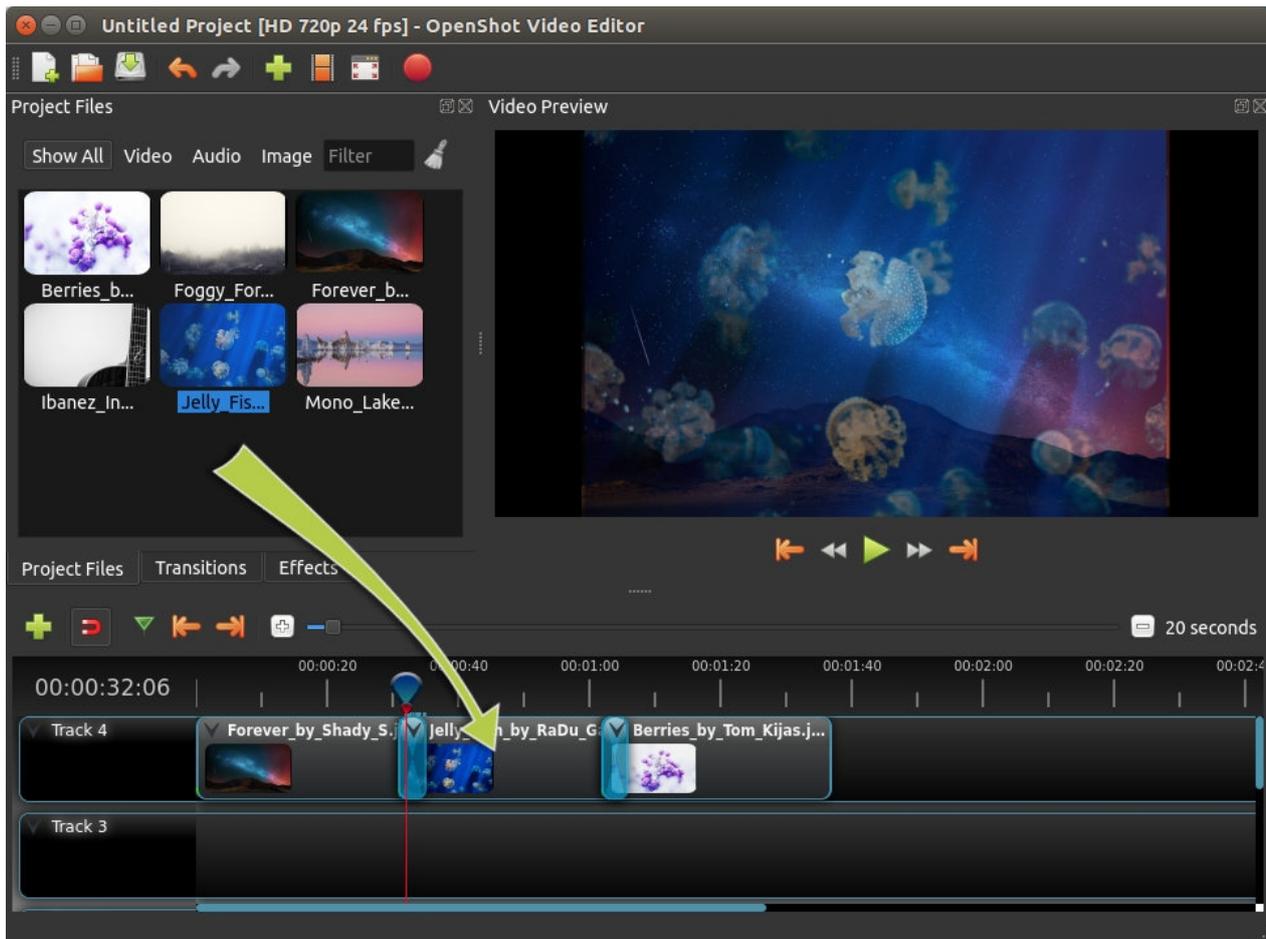
## B.1-Importer des photos et de la musique

Avant de pouvoir commencer à faire une vidéo, nous devons importer des fichiers dans OpenShot. Glissez et déposez quelques images (\*.JPG, \*.PNG, etc...) et un fichier de musique (la plupart des formats fonctionneront) depuis votre bureau (ou un dossier quelconque) vers OpenShot. Assurez-vous de déposer les fichiers là où la flèche de l'illustration pointe.



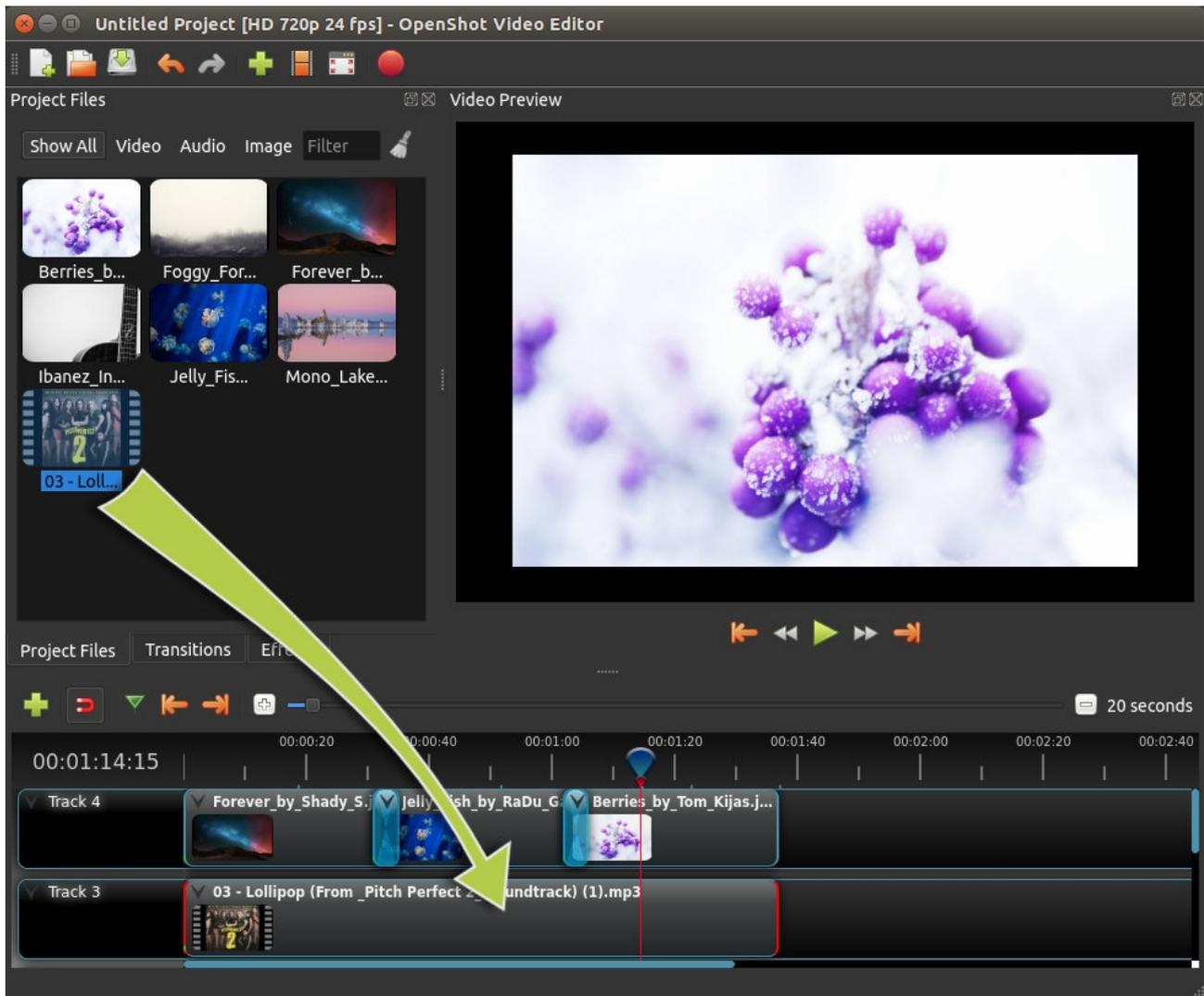
## B.2- Étape 2 – Arranger les Photos sur la ligne du temps

Ensuite, faites glisser chaque photo sur la ligne de temps (comme dans l'illustration). La timeline représente votre vidéo finale, donc arrangez vos photos dans l'ordre où vous souhaitez qu'elles apparaissent dans votre vidéo. Si vous chevauchez deux clips, OpenShot créera automatiquement un fondu enchaîné entre eux, affiché par des rectangles bleus arrondis entre les clips. N'oubliez pas que vous pouvez réorganiser les clips autant de fois que nécessaire par simple glisser-déposer.



## B.3-Étape 3 - Ajouter de la musique à la chronologie

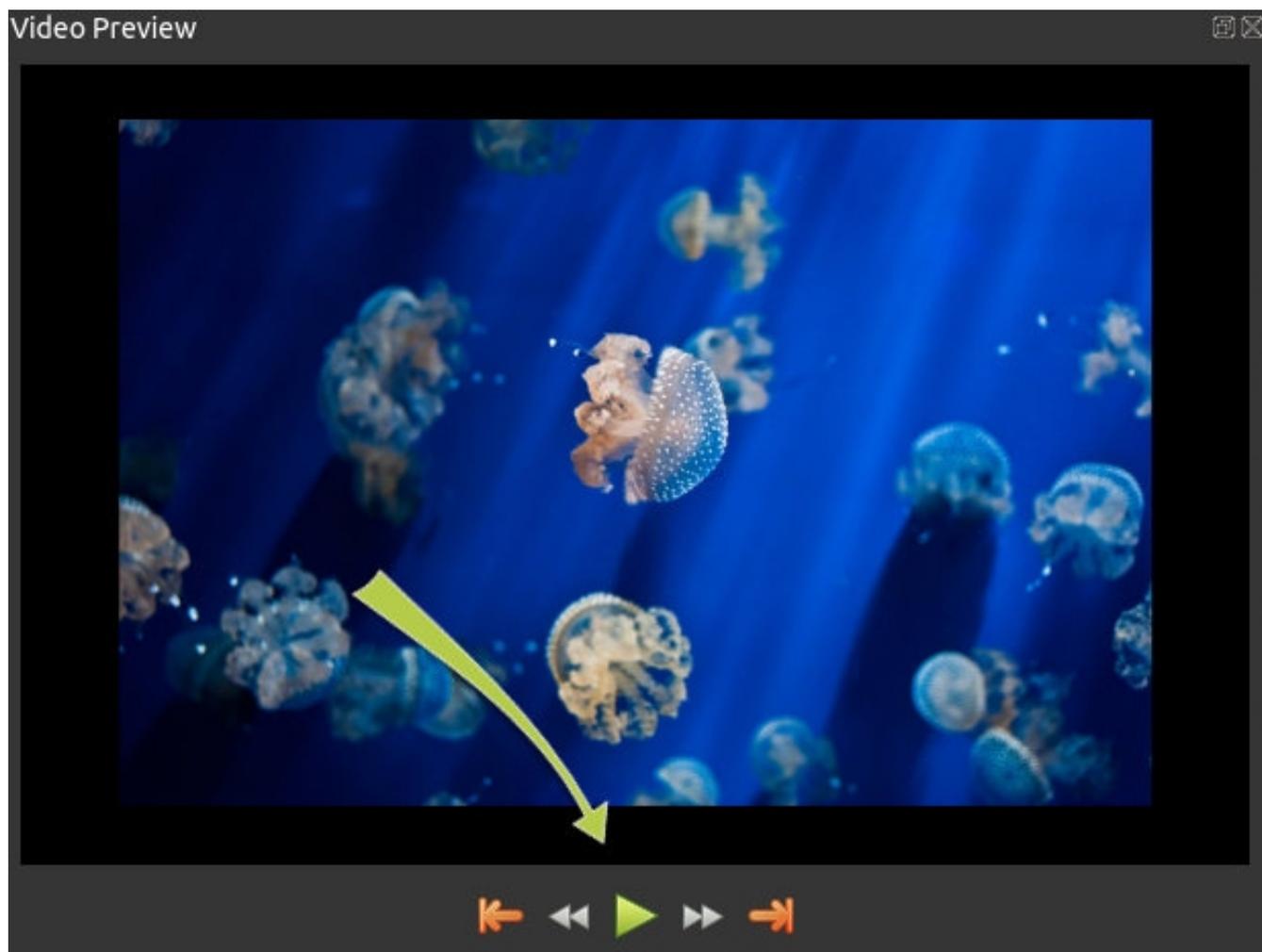
Pour rendre notre diaporama de photos plus intéressant, nous devons ajouter de la musique. Vous devez avoir importé un fichier de musique à l'étape 1. Cliquez sur le fichier musical et faites-le glisser sur la ligne de temps sur une autre piste. Si la chanson est trop longue, attrapez le bord droit de votre clip musical et redimensionnez-le plus petit.



## B.4-Etape 4 - Prévisualisation de votre projet

Pour avoir un aperçu de l'aspect et du son de votre vidéo, cliquez sur le bouton Lecture sous la fenêtre d'aperçu. Vous pouvez également faire une pause, un retour en arrière et une avance rapide de votre projet vidéo en cliquant sur les boutons correspondants.

,,,/,,,

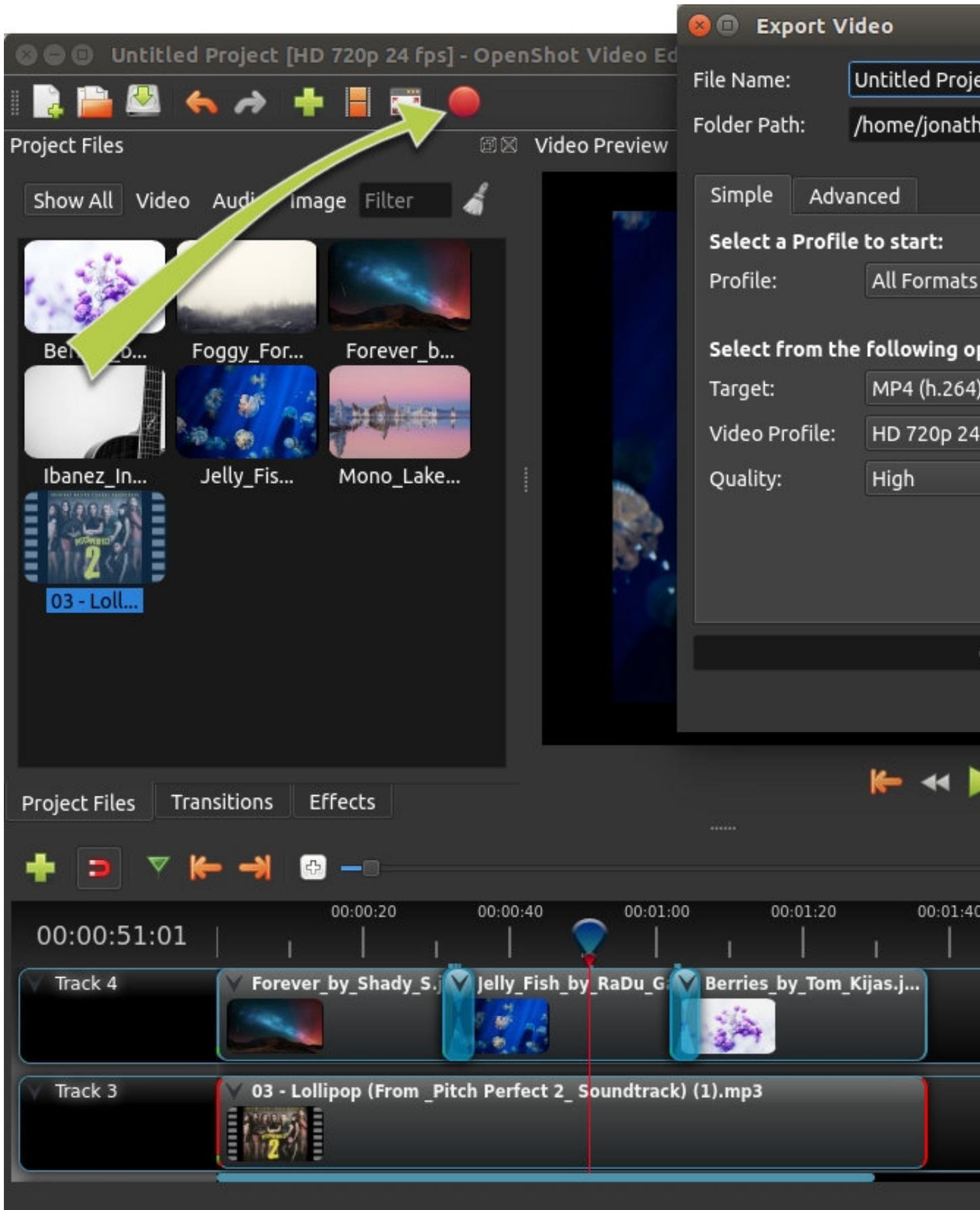


## B.5-Etape 5 - Exportez votre vidéo

Une fois que vous êtes satisfait de votre diaporama , l'étape suivante consiste à exporter votre vidéo. Cela permettra de convertir votre projet OpenShot en un seul fichier vidéo, qui fonctionnera sur la plupart des lecteurs multimédia (tels que VLC) ou des sites web (tels que YouTube, Vimeo, etc...).

Cliquez sur l'icône Exporter la vidéo en haut de l'écran (ou utilisez le menu Fichier > Exporter la vidéo). Choisissez l'une des nombreuses options d'exportation prédéfinies, et cliquez sur le bouton Exporter la vidéo.

,,,/,,,



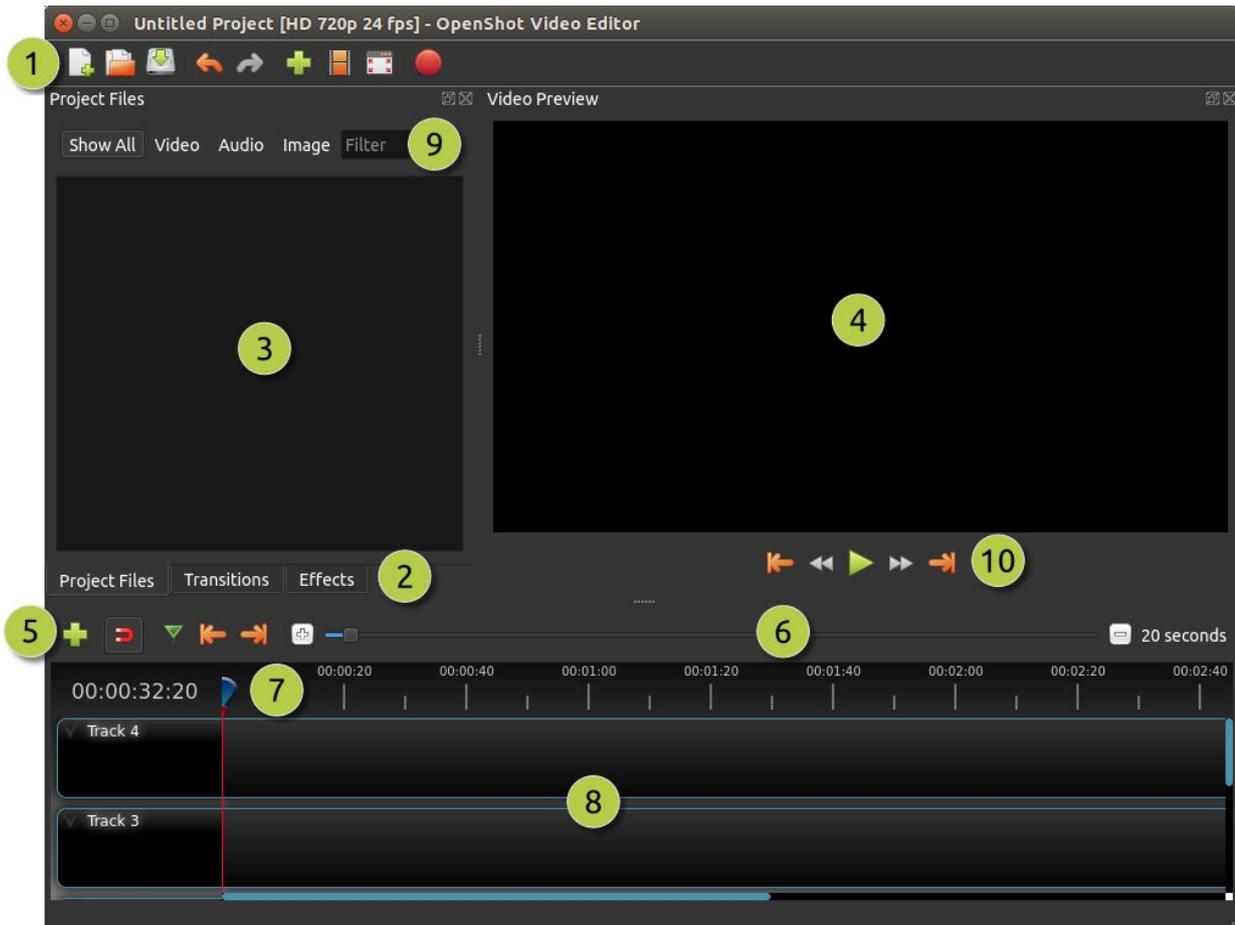
Vous devriez maintenant avoir une compréhension de base du fonctionnement d'OpenShot. Importer, organiser, prévisualiser et exporter. Nous espérons que ce tutoriel vous a pris moins de 5 minutes pour le réaliser. Veuillez lire le reste de ce guide pour une compréhension plus détaillée d'OpenShot, et de ses fonctionnalités avancées. Profitez-en !

**Fin du tutoriel rapide**

# C-Fenêtre principale

OpenShot Video Editor possède une fenêtre principale qui contient la plupart des informations, boutons et menus nécessaires pour éditer votre projet vidéo.

## C.1-Vue d'ensemble



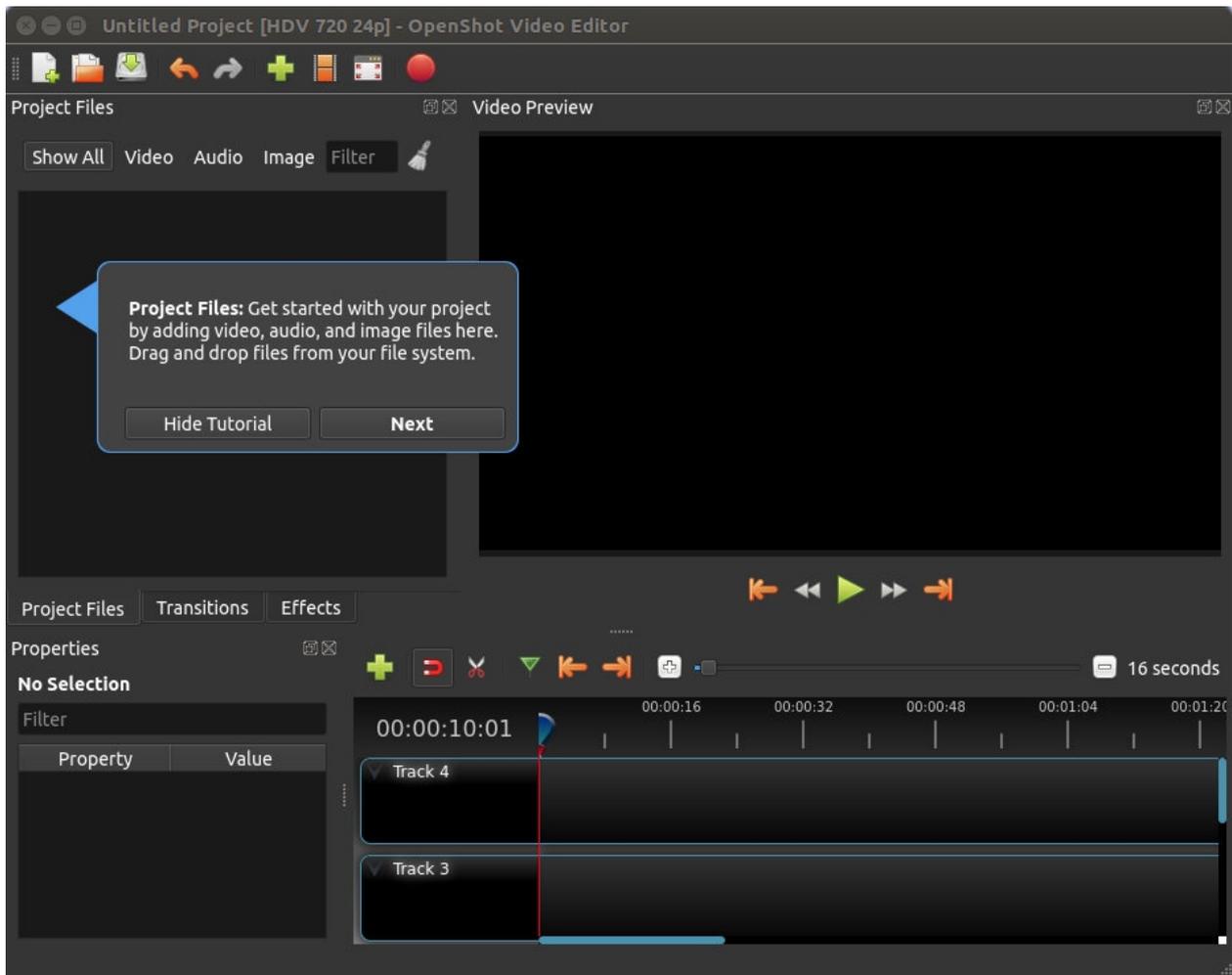
#	Name	Description
1	Barre d'outils	Contient des boutons pour ouvrir, enregistrer et exporter votre projet vidéo.
2	Onglets fonctions	Basculez entre les fichiers de projet, les transitions et les effets.
3	Fichiers projet	Tous les fichiers audio, vidéo et image qui ont été importés dans votre projet.
4	Fenêtre de prévisualisation	C'est la zone dans laquelle la vidéo sera diffusée à l'écran.

- |   |                           |  |
|---|---------------------------|--|
| 5 | Barre d'outils d'édition  | Cette barre d'outils contient des boutons permettant d'accrocher, d'insérer des marqueurs et de passer d'un marqueur à l'autre.  |
| 6 | Curseur de zoom           | Ce curseur permet d'ajuster l'échelle de votre ligne de temps.   |
| 7 | Tête de lecture/règle     | La règle indique l'échelle de temps, et la ligne rouge est la tête de lecture. La tête de lecture représente la position de lecture actuelle.  |
| 8 | Ligne du temps (timeline) | La ligne du temps visualise votre projet vidéo, ainsi que chaque clip et transition de votre projet.   |
| 9 | filtre                    | Filtrez la liste des éléments affichés (fichiers de projet, transitions et effets) à l'aide de ces boutons et de la boîte de texte de filtrage. Entrez quelques lettres de ce que vous recherchez, et les résultats s'afficheront. |

Pour des instructions étape par étape sur l'utilisation de base d'OpenShot, lisez le Tutoriel rapide.

## C.2- Tutoriel intégré

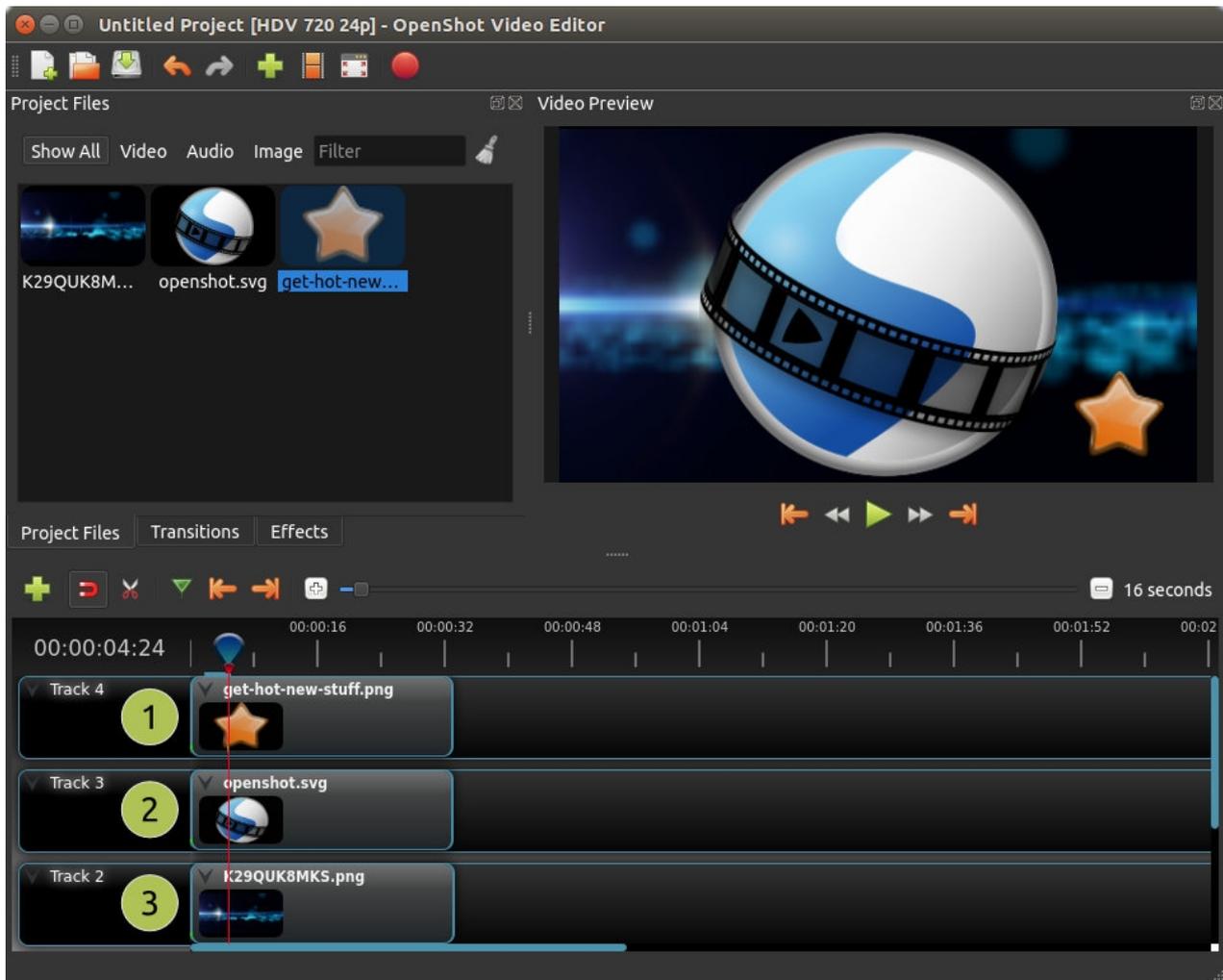
Lorsque vous lancez OpenShot pour la première fois, un tutoriel intégré convivial vous sera présenté. Il vous indiquera et vous expliquera les bases. En cliquant sur Next, vous passerez au sujet suivant. Vous pouvez toujours revoir ce tutoriel à partir du menu Help → Tutorial.



## C.3- Pistes et couches

OpenShot utilise des pistes pour superposer des vidéos et des images. La piste la plus haute est la couche supérieure, et la piste la plus basse est la couche inférieure. Si vous êtes familier avec les calques dans une application de retouche photo, alors vous devriez être assez familier avec ce concept. OpenShot mélangera chaque couche ensemble, tout comme une application d'édition photo. Vous pouvez avoir un nombre illimité de pistes, mais un projet vidéo n'aura généralement pas besoin de plus de 10 pistes (environ).

Par exemple, imaginez un projet vidéo à 3 pistes



#	Name	Description
1	Couche du dessus	Les clips de cette piste seront toujours en haut et visibles dans ce projet vidéo de 3 pistes
2	Couche intermédiaire	Les clips au milieu (peuvent être visibles ou non, selon ce qui se trouve au-dessus)
3	Couche du bas	Les clips de cette piste sont toujours en-dessous

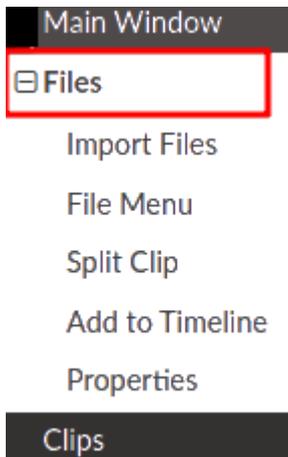
## C.4- Raccourcis clavier

Voici une liste des raccourcis clavier par défaut pris en charge par OpenShot. Vous pouvez configurer ces raccourcis dans la boîte de dialogue des préférences. Apprendre quelques uns de ces raccourcis peut vous faire gagner beaucoup de temps !

<b>Shortcut</b>	<b>Action</b>
Ctrl+H	À propos d'Openshot
Ctrl+M	Ajouter un marqueur
Ctrl+Shift+T	Ajouter une piste
Ctrl+W	Ajouter à la ligne de temps
Ctrl+B	Titre animé
Ctrl+P	Choisir un profil
Ctrl+C	copier
Delete	effacer
Backspace	effacer
Ctrl+D	Vue détaillée
Ctrl+E	Exporter la video
L	Avance rapide
F11	Plein écran
Ctrl+F	Importer des fichiers
Ctrl+End	Sauter à la fin
Ctrl+Home	Sauter au début
Ctrl+N	Nouveau projet
Right	Frame suivante
Ctrl+Right	Marqueur suivant
Ctrl+O	Ouvrir un projet
Ctrl+V	coller

<b>Shortcut</b>	<b>Action</b>
Space	Bascule lecture/arrêt
Up	Bascule lecture/pause
Down	Bascule lecture/pause
K	Bascule lecture/pause
Ctrl+Shift+P	Préférences
Left	Frame précédente
Ctrl+Left	Marqueur précédent
Ctrl+I	propriétés
Ctrl+Q	Quitter
Ctrl+Y	refaire
J	rembobinner
Ctrl+S	Enregistrer le projet
Ctrl+Shift+S	Enregistrer le projet sous...
Ctrl+A	Tout sélectionner
Ctrl+Shift+A	Tout désélectionner
Ctrl+K	Slice All: Keep Both Sides
Ctrl+L	Trancher tout : Garder le côté gauche
Ctrl+J	Trancher tout : Garder le côté droit
Ctrl+G	bascule accrochage

<b>Shortcut</b>	<b>Action</b>
Ctrl+X	Couper le clip
Ctrl+Shift+D	Vue miniature
Ctrl+T	Éditeur de titre
Ctrl+Z	défaire
=	Zoom In
-	Zoom Out
Ctrl+Scroll	Zoom In/Out
Ctrl+Middle Button	Parcourir la ligne du temps



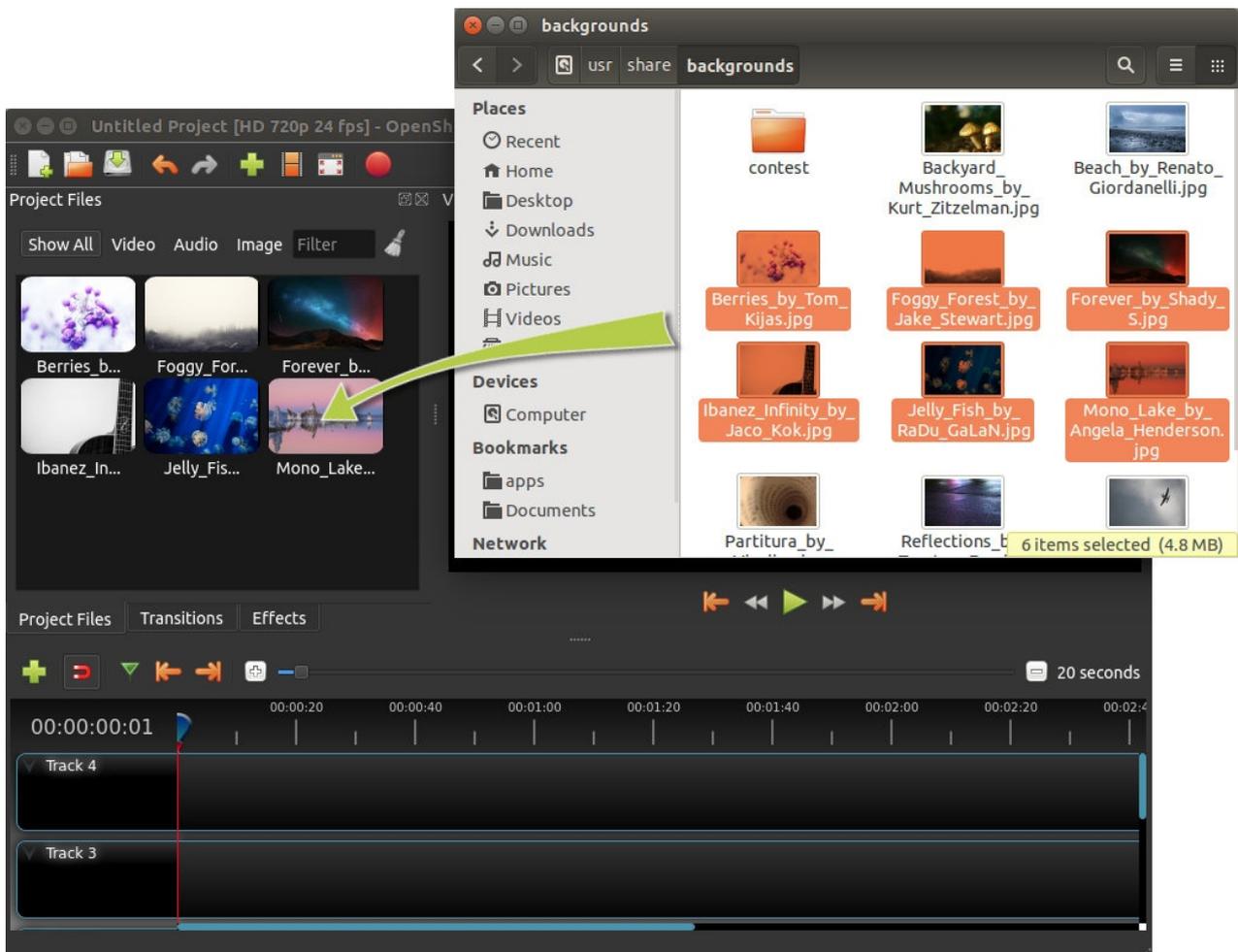
# D-Fichiers

Avant de pouvoir commencer à faire une vidéo, nous devons importer des fichiers dans OpenShot. La plupart des types de fichiers multimédia sont reconnus, comme les vidéos, les images et les fichiers audio. Les fichiers peuvent être visualisés et gérés dans le panneau **Fichiers** du projet.

## D.1-Importer les Fichiers

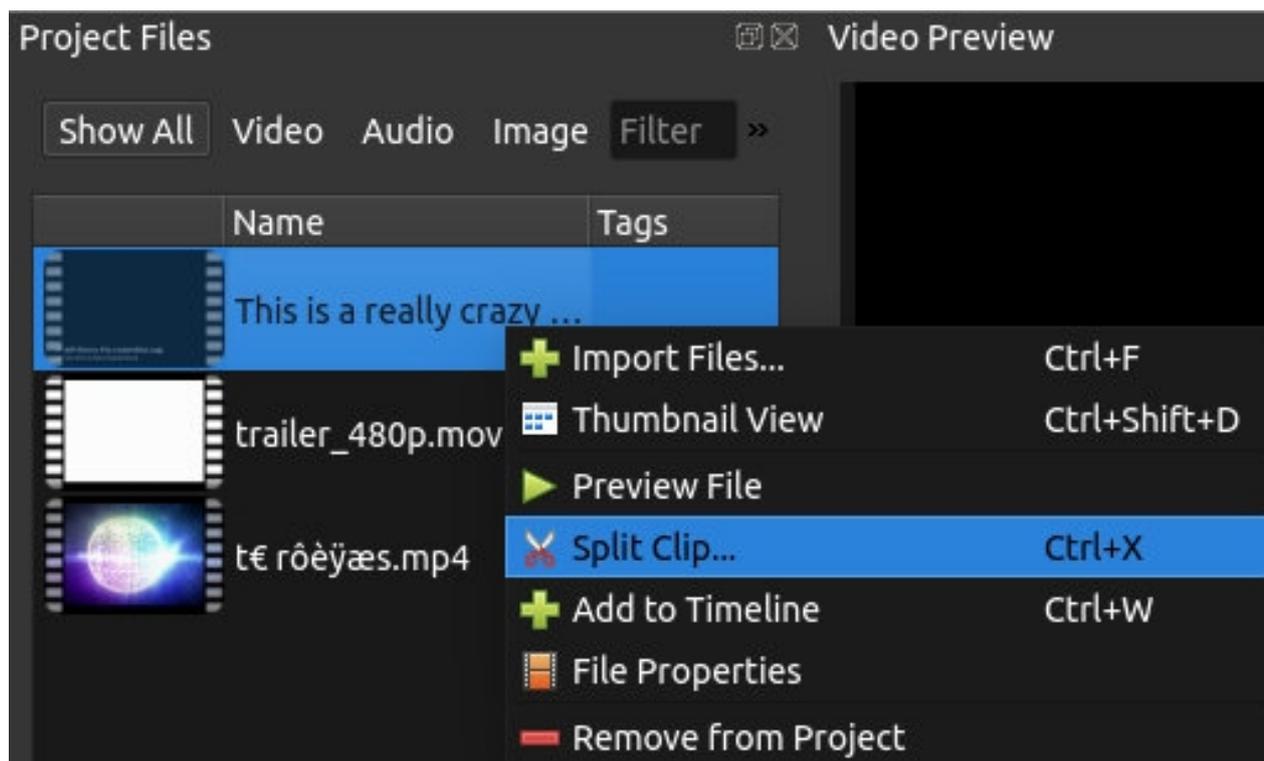
Il existe de nombreuses façons d'importer des fichiers multimédia dans OpenShot.

Name	Description
Glisser,déposer	Glissez et déposez les fichiers depuis votre gestionnaire de fichiers (explorateur de fichiers, finder, etc...)
clic-d → Importer	Faites un clic droit dans le panneau Fichiers du projet, choisissez Importer des fichiers...
Menu fichier → Importer	Menu fichiers → Importer Fichiers...
Barre d'outils Import de fichier	Cliquez sur le bouton Importer des fichiers... de la barre d'outils (dans le menu du haut)



## D.2-Menu fichiers

Pour afficher le menu **Fichier**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier (dans le panneau **Fichiers** du projet). Voici les actions que vous pouvez utiliser à partir du menu fichier.



Name	Description
Import Files...	Importer des fichiers dans votre projet
Thumbnail/Detail	Basculer la vue entre les détails et les vignettes
Preview File	Prévisualiser un fichier média
Split Clip...	Diviser un fichier en plusieurs petits clips
Edit Title	Modifier un fichier SVG de titre existant
Duplicate Title	Faites une copie, puis modifiez le titre copié du fichier SVG
Add to Timeline	Ajouter de nombreux fichiers à la ligne de temps en une seule étape <sup>1</sup>
File Properties	Voir les propriétés d'un fichier, telles que la fréquence d'images, la taille, etc...
Remove from Project	Supprimer un fichier du projet

<sup>1</sup> Ne marche que sous certaines conditions. Placer tous les fichiers dans un même dossier et les renommer 0(1), 0(2), 0(3)... voir ici: [ben non, je ne retrouve plus l'URL :-\(\(](#)

## D.3- Découpage de clip

Si vous devez couper un fichier (vidéo) en plusieurs petits clips avant de l'éditer, la boîte de dialogue "découpage du clip" est conçue exactement à cet effet. Faites un clic droit sur un fichier et choisissez "découpage du clip..." dans le menu "Fichier. Cela ouvre la boîte de dialogue **Diviser le clip**. Utilisez cette boîte de dialogue pour découper rapidement en autant de petits clips que vous le souhaitez. La boîte de dialogue reste ouverte après la création d'un clip, pour vous permettre de répéter les étapes pour votre prochain clip. Lorsque vous avez terminé, il vous suffit de fermer la boîte de dialogue.



- | # | Name          | Description   |
|---|---------------|---|
| 1 | Start of Clip | Choisissez le cadre de départ de votre clip en cliquant sur ce bouton             |
| 2 | End of Clip   | Choisissez le cadre de fin de votre clip en cliquant sur ce bouton                |
| 3 | Name of Clip  | Entrez un nom optionnel   |
| 4 | Create Clip   | Créer le clip (réinitialise ce dialogue, vous pouvez donc répéter ces étapes pour |

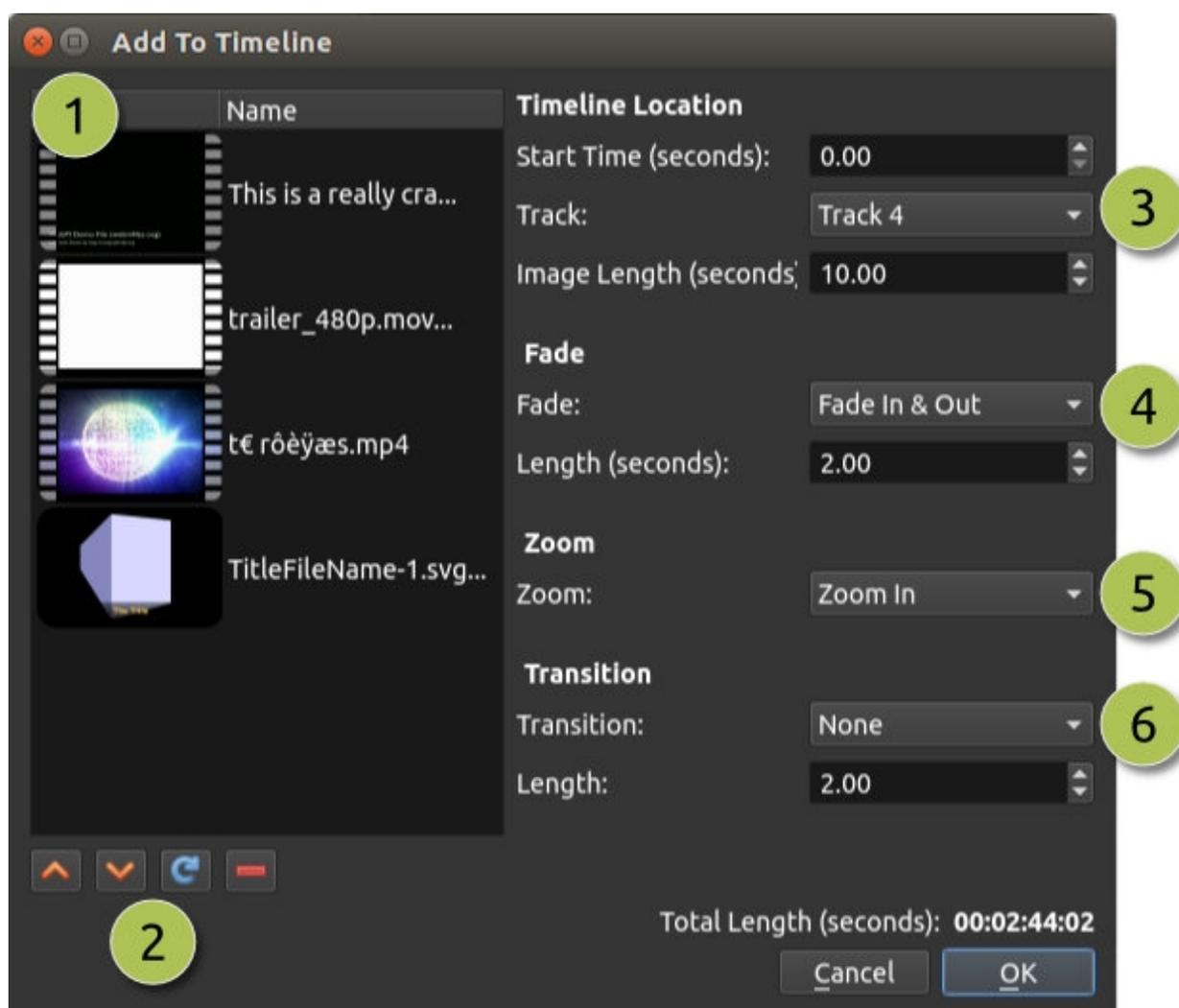
#	Name	Description
---	------	-------------

chaque clip)

## D.4-Ajouter à la ligne du temps

Dans certains cas, il peut être nécessaire d'ajouter plusieurs fichiers à la chronologie en même temps. Par exemple, un diaporama de photos ou un grand nombre de courts clips vidéo. La boîte de dialogue Ajouter à la ligne du temps (timeline) peut automatiser cette tâche pour vous. Tout d'abord, sélectionnez tous les fichiers que vous devez ajouter, faites un clic droit et choisissez Ajouter à la timeline.

Toutefois voir la note plus haut sur les noms de fichiers.



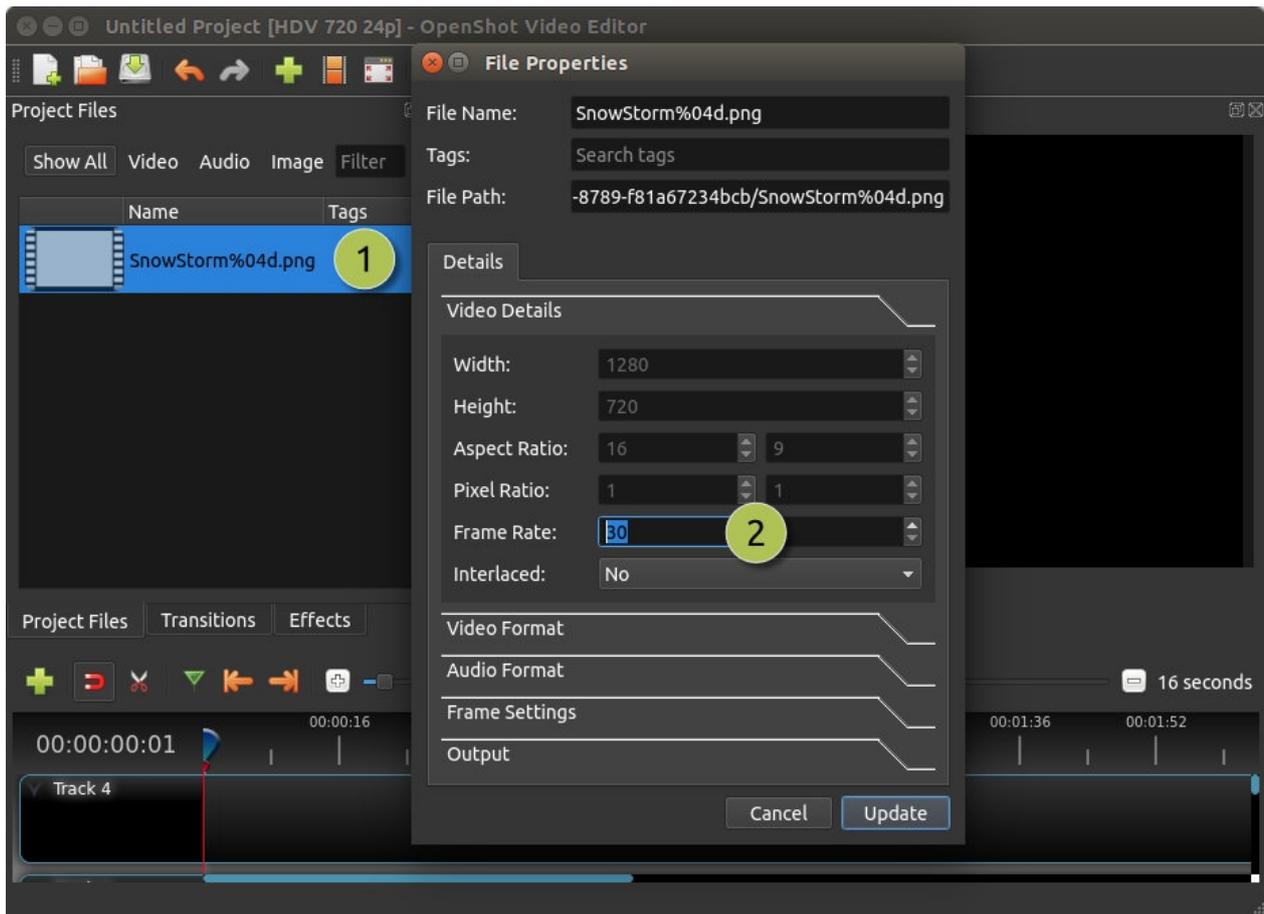
#	Name	Description
---	------	-------------

1	Selected Files	La liste des fichiers sélectionnés qui doivent être ajoutés à l'échéancier
---	----------------	--

#	Name	Description
2	Order of Files	Utilisez ces boutons pour réorganiser la liste des fichiers (déplacer vers le haut, déplacer vers le bas, randomiser, supprimer)
3	Timeline Position	Choisissez la position de départ et suivez l'endroit où ces fichiers doivent être insérés sur la ligne de temps
4	Fade Options	Fondu entrant, fondu sortant, les deux ou aucun
5	Zoom Options	Zoom avant, zoom arrière ou aucun
6	Transitions	Choisissez une transition spécifique à utiliser entre les fichiers, aléatoire ou non

## D.5-Propriétés

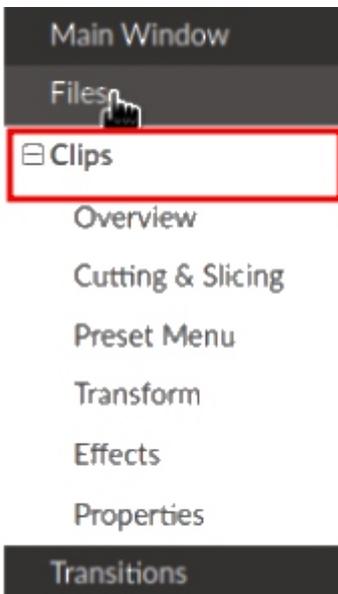
Pour afficher les propriétés de tout fichier importé dans votre projet vidéo, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier et choisissez **Propriétés du fichier**. Cela lancera la boîte de dialogue des propriétés du fichier, qui affiche des informations sur votre fichier multimédia. Pour certains types d'images (c'est-à-dire les séquences d'images), vous pouvez également ajuster la fréquence d'images dans cette boîte de dialogue.



#	Name	Description
1	File Properties	Sélectionnez une séquence d'images dans le panneau Fichiers du projet, faites un clic droit et choisissez Propriétés du fichier
2	Frame Rate	Pour les séquences d'images, vous pouvez également ajuster la fréquence d'images de l'animation

**Fin du chapitre Fichiers**

# E-Clips



Chaque fichier média que vous ajoutez à la timeline OpenShot est appelé un clip, et est visualisé par un rectangle sombre et arrondi (comme sur la capture d'écran ci-dessous). Un clip a un grand nombre de propriétés, qui affectent la façon dont le clip est rendu et composé, comme l'échelle, l'emplacement, la rotation et l'alpha. Ces propriétés peuvent également être animées dans le temps et, combinées entre elles, peuvent créer des effets étonnants.

## E.1-Vue d'ensemble



#	Name	Description
1	Clip 1	Un clip vidéo
2	Transition	Une transition en fondu progressif entre les 2 clips
3	Clip 2	Un clip image

## E.2-Découpage et tranchage

OpenShot propose de nombreux moyens faciles de régler les positions temporelles de début et de fin d'un clip (autrement dit, de le couper). La méthode la plus courante consiste simplement à saisir le bord gauche (ou droit) du clip et à le faire glisser. Voici une liste de méthodes pour couper des clips dans OpenShot :

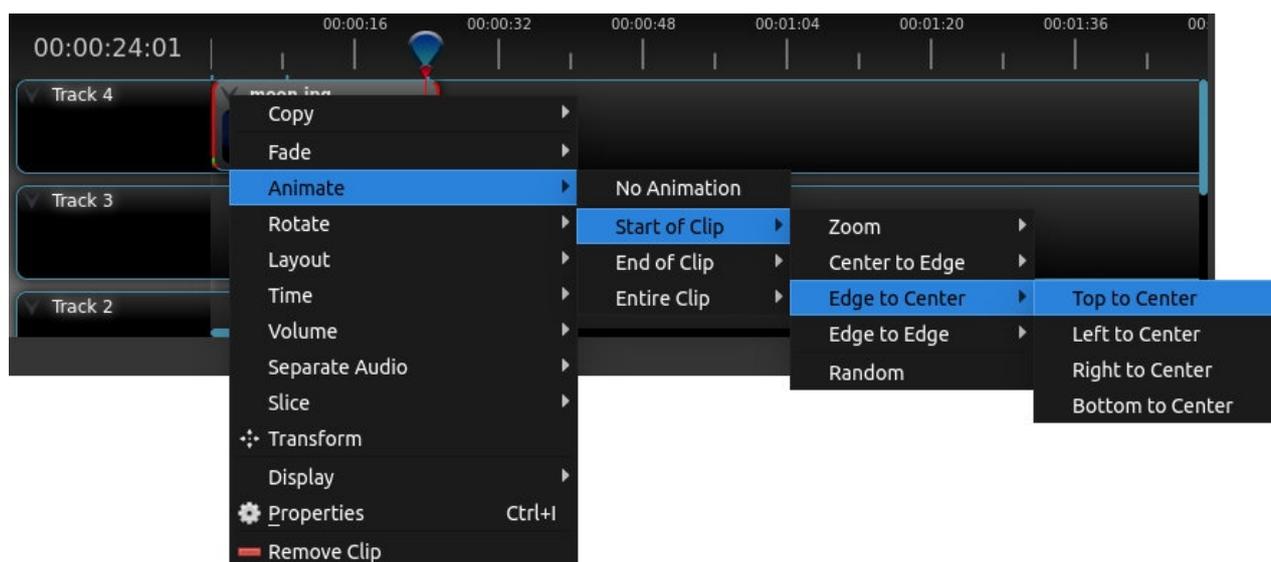
**NB :** Ces méthodes (sauf découper) ont été abandonnées dans la version 2,5,1

Name	Description
découper	Lorsque la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne de lecture rouge) chevauche un clip, faites un clic droit sur le clip et choisissez découper. Version 2,5,1 : vous pouvez garder la partie droite ou la gauche ou les 2.
Slice All	When the play-head is overlapping many clips, right click on the play-head, and choose Slice All (it will cut all intersecting clips)N'existe pas dans la version 2,5,1
Resizing Edge	Mouse over the edge of a clip, and resize the edge
Split Dialog	Right click on a file, and choose <b>Split Clip</b> . A dialog will appear which allows for creating lots of small cuts in a single video file.
Razor Tool	The razor tool cuts a clip wherever you click, so be careful. Easy and dangerous.

Keep in mind that all of the above cutting methods also have [Keyboard Shortcuts](#), to save even more time.

### E.3- Menu pré-réglages

OpenShot possède des tonnes de superbes animations prédéfinies et de propriétés de clip, telles que le fondu, le glissement, le zoom, etc... Ces pré-définitions sont accessibles par un clic droit sur un clip.



Name	Description
fondu	Fondu entrant ou sortant d'un clip (souvent plus facile que d'utiliser une

transition)

Animer	Zoomer et faire glisser un clip
Rotation	Faire pivoter ou retourner une vidéo
Mise en page	Rendre une vidéo plus ou moins grande, et l'accrocher à n'importe quel coin
Temps	Inverser et accélérer ou ralentir la vidéo
Volume	Montée ou descente du volume d' un clip
Separate Audio	Créer un clip pour chaque piste audio
découper	Coupe le clip à la position de la tête de lecture
Transformer	Active le mode transformation
affichage	Afficher la forme d'onde ou la vignette d'un clip
Propriétés	Afficher le panneau des propriétés pour un clip
copier/coller	Copier et coller des images clés ou dupliquer un clip entier (avec toutes les images clés) Seulement copier dans la version 2,5,1
Supprimer la séquence	Supprimer un clip de la chronologie

## E.4-Transformer

Pour ajuster rapidement l'emplacement et l'échelle d'un clip, sélectionnez un clip sur la timeline, faites un clic droit et choisissez Transformer. Saisissez l'une des petites poignées bleues pour ajuster l'échelle, et saisissez le cercle du milieu pour déplacer l'image. Note : Faites bien attention à l'endroit où se trouve la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne de lecture rouge). Les images clés sont automatiquement créées à la position de lecture actuelle, pour aider à créer des animations.



Pour plus d'informations sur les images clés et l'animation, voir la section Animation.

## E.5-Effets

En plus des nombreuses propriétés du clip qui peuvent être animées et ajustées, vous pouvez également déposer un effet directement sur un clip. Chaque effet est représenté par une icône en forme de petite lettre. En cliquant sur l'icône de l'effet, les propriétés de cet effet s'afficheront et vous pourrez les modifier (et les animer).



## E.6-Propriétés

Vous trouverez ci-dessous une liste des propriétés des clips qui peuvent être éditées et, dans la plupart des cas, animées au fil du temps. Pour afficher les propriétés d'un clip, cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez Propriétés. L'éditeur de propriétés apparaîtra, dans lequel vous pourrez modifier ces propriétés. Note : Faites bien attention à l'endroit où se trouve la tête de lecture

(c'est-à-dire la ligne de lecture rouge). Les images clés sont automatiquement créées à la position de lecture actuelle, afin de faciliter la création d'animations.

Name	Description
gravité	La gravité d'un clip détermine l'endroit où il s'accroche à son parent (c'est à dire au clip original).
echelle	Échelle détermine comment un clip doit être redimensionné pour s'adapter à son parent
Frame Display Type ???	The format to display the frame number (if any)
echelle X	Point de la courbe représentant l'échelle horizontale en pourcentage (0 à 1)
Scale Y	Point de la courbe représentant l'échelle verticale en pourcentage (0 à 1)
emplacement X	Point de la courbe représentant la position relative X en pourcentage en fonction de la gravité (-1 à 1)
emplacement Y	Point de la courbe représentant la position relative Y en pourcentage en fonction de la gravité (-1 à 1)
Alpha	Point de la courbe représentant alpha (transparence 1 à 0)
Temps	Courbe représentant les images dans le temps de lecture (utilisée pour la vitesse et la direction de la vidéo) <b>NB : Pour (courbe) comprendre point de la courbe</b>
Volume	(Courbe) volume (0 to 1)
Shear X	(Courbe) représentant l'angle de cisaillement X en degrés (-45,0=gauche, 45,0=droite)
découper X	2,5,1 : découper X de -1 à 1
Shear Y	Idem ci-dessus pour Y
Filtre de canal	Un numéro représentant un canal audio à filtrer (efface tous les autres canaux)
Mappage de canaux	Un numéro représentant un canal audio à activer (ne fonctionne que lors du filtrage d'un canal)

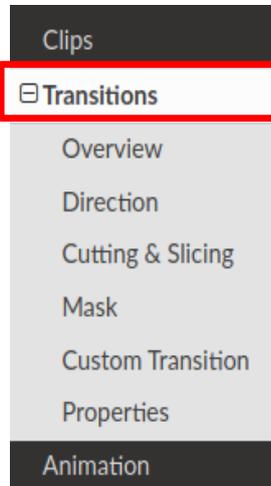
Activer l'audio	Une option facultative pour déterminer si ce clip a un son (-1=non défini, 0=non, 1=oui)
Activer la vidéo	Une option facultative pour déterminer si ce clip a une vidéo (-1=non défini, 0=non, 1=oui)
Forme de l'onde	Faut-il utiliser une forme d'onde au lieu de l'image du clip
Vague de couleur	(courbe) couleur de la forme d'onde audio

Pour plus d'informations sur les images clés et l'animation, voir la section Animation.

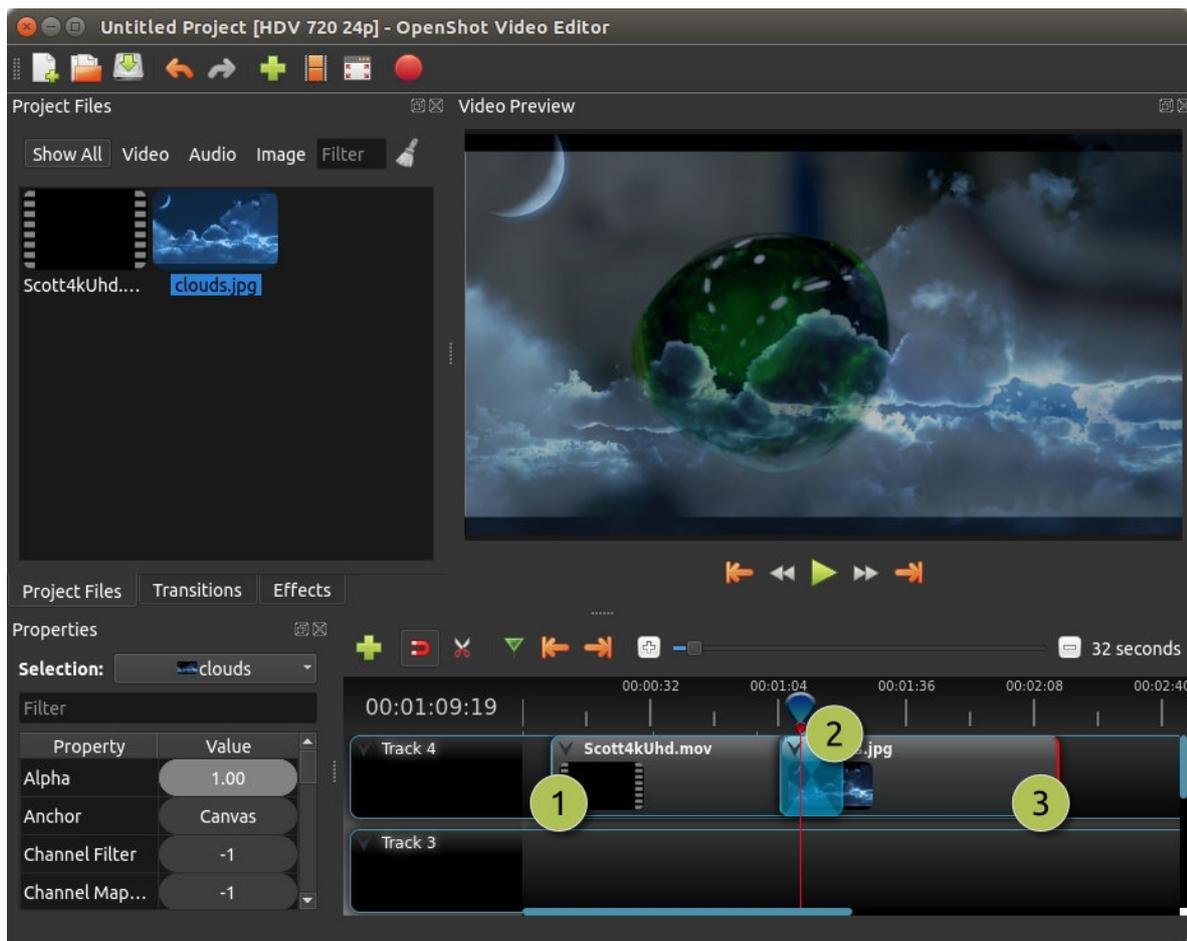
**Fin du chapitre clips**

# F-Transitions

Une transition est utilisée pour effacer progressivement (ou effacer) entre deux clips. Dans OpenShot, les transitions sont représentées par des rectangles bleus et arrondis sur la ligne du temps (timeline). Elles sont automatiquement créées lorsque vous chevauchez deux clips, et peuvent être ajoutées manuellement en faisant glisser un sur la timeline depuis le panneau **Transitions**. Une transition doit être placée au-dessus d'un clip (en le chevauchant), l'emplacement le plus courant étant le début ou la fin.



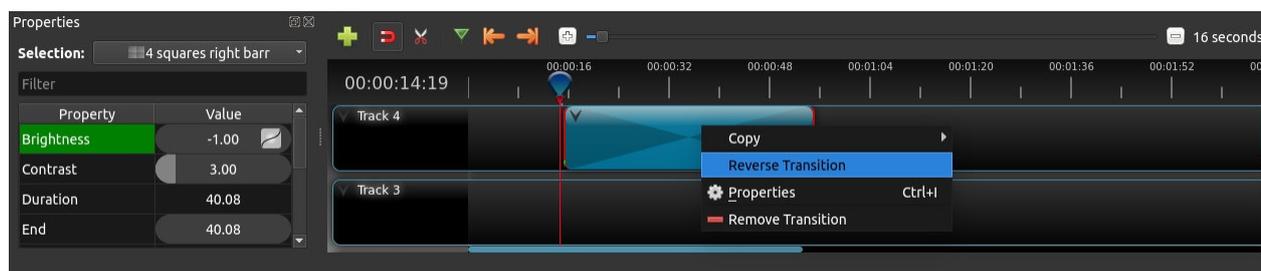
## F.1-Vue d'ensemble



#	Name	Description
1	Clip 1	Un clip vidéo
2	Transition	Une transition en fondu progressif entre les 2 clips, créée automatiquement par le chevauchement des clips.
3	Clip 2	Un clip image

## F.2-Sens

Les transitions ajustent l'alpha (transparence) du clip en dessous, et peuvent soit passer de l'opaque au transparent, soit du transparent à l'opaque. Cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez **Inverser la transition** pour changer le sens du fondu. Vous pouvez également ajuster manuellement la courbe de luminosité, en animant le fondu de la manière que vous souhaitez.



## F.3-Découpage et tranchage

OpenShot propose de nombreux moyens simples pour ajuster les positions de début et de fin d'une transition (autrement dit, pour la couper). La méthode la plus courante consiste simplement à saisir le bord gauche (ou droit) de la transition et à le faire glisser. Voici une liste de méthodes pour couper les transitions dans OpenShot :

Name	Description
Slice	Lorsque la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne de lecture rouge) chevauche une transition, faites un clic droit sur la transition, et choisissez Slice
Slice All	<del>When the play-head is overlapping many transitions, right click on the play-head, and choose Slice All (it will cut all intersecting transitions)</del>
Resizing	Mouse over the edge of a transition, and resize the edge

Name	Description
Edge	
Razor Tool	The razor tool cuts a transition wherever you click, so be careful. Easy and dangerous.

Keep in mind that all of the above cutting methods also have [Keyboard Shortcuts](#).

## F.4-Masque

Comme les clips, les transitions ont aussi des propriétés qui peuvent être animées dans le temps. Le fondu (ou effacement) peut être ajusté à l'aide de la courbe de luminosité, ou maintenu à une valeur constante pour créer un masque de transparence sur le dessus d'un clip.

## F.5-Transitions personnalisées

Toute image en niveaux de gris peut être utilisée comme transition (ou masque), en l'ajoutant à votre dossier `./openshot_qt/transitions/`. Assurez-vous simplement de donner à votre fichier un nom facilement reconnaissable, et redémarrez OpenShot. Votre transition/masque personnalisé apparaîtra alors dans la liste des transitions.

## F.6-Propriétés

Vous trouverez ci-dessous une liste de propriétés de transition qui peuvent être modifiées et, dans la plupart des cas, animées au fil du temps. Pour afficher les propriétés d'une transition, cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez **Propriétés**. L'éditeur de propriétés apparaîtra, dans lequel vous pourrez modifier ces propriétés. REMARQUE : Faites bien attention à l'endroit où se trouve la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne de lecture rouge). Les images clés sont automatiquement créées à la position de lecture actuelle, afin de faciliter la création d'animations.

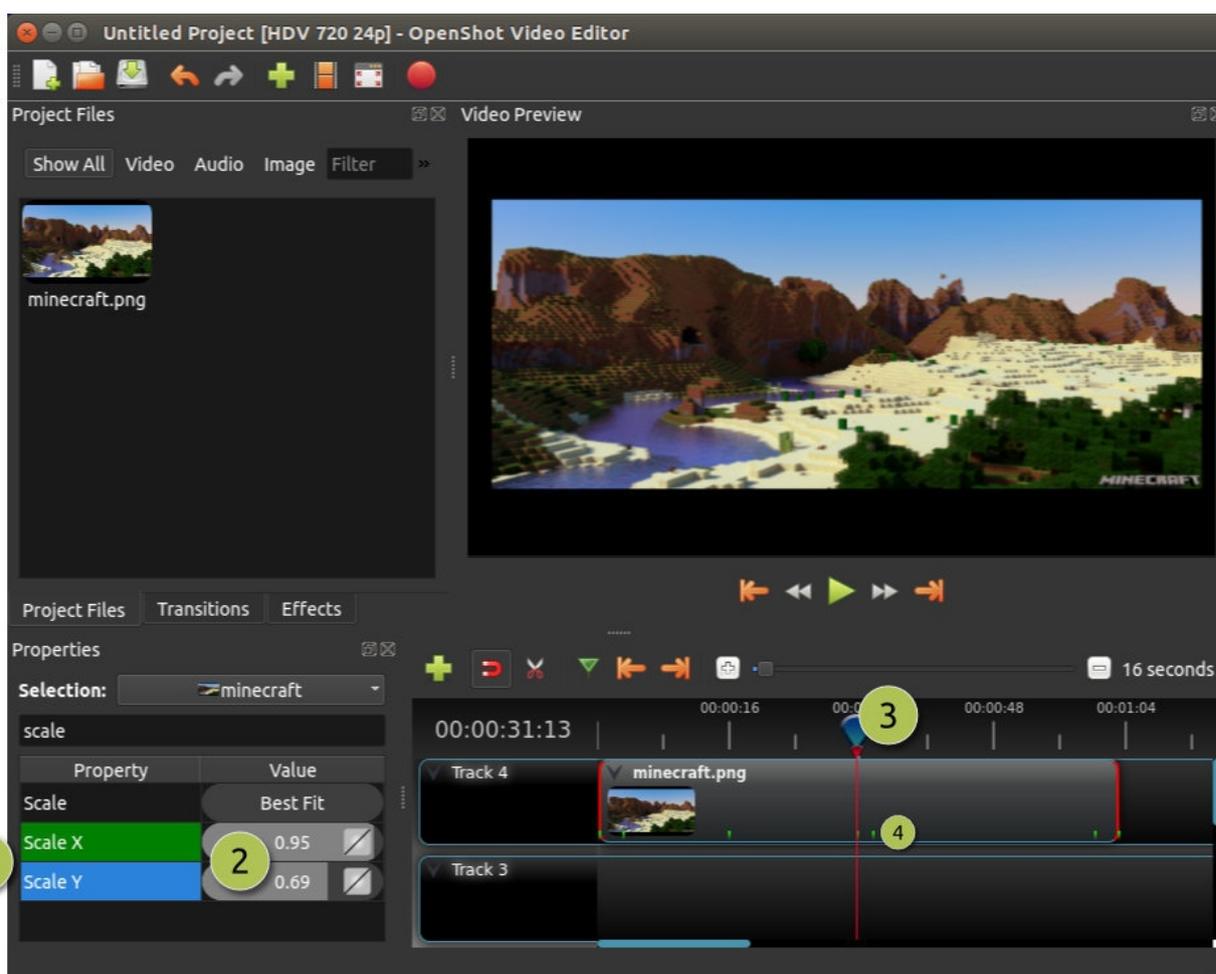
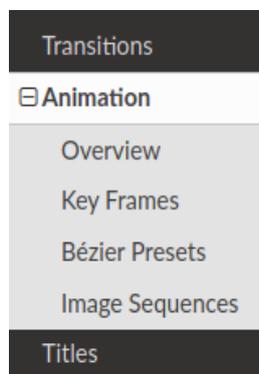
Name	Description
luminosité	(Courbe) représentant la luminosité de l'image de transition, qui affecte le fondu/effacement (-1 à 1)
Contraste	(Courbe) représentant le contraste de l'image de transition, qui affecte la douceur/dureté du fondu/effacement (0 à 20)
Remplace Image	Pour déboguer un problème, cette propriété affiche l'image de transition (au lieu de devenir une transparence)

**Fin du chapitre transitions**

# G-Animations

OpenShot a été conçu spécifiquement pour l'animation. Le puissant cadre d'animation basé sur les courbes peut gérer la plupart des travaux avec facilité, et est assez flexible pour créer à peu près n'importe quelle animation. Les images clés spécifient des valeurs à certains points d'un clip, et OpenShot fait le travail difficile d'interpoler les valeurs intermédiaires.

## G.1-Vue d'ensemble



#	Name	Description
1	Propriété verte	Lorsque la tête de lecture se trouve sur une image clé, la propriété apparaît en vert
1	Propriété bleue	Lorsque la tête de lecture est sur une valeur interpolée, la propriété apparaît en bleu
2	Curseur de valeur	Cliquez et faites glisser votre souris pour ajuster la valeur (cela crée automatiquement une image clé si nécessaire).
3	Tête de lecture	Placez la tête de lecture au-dessus d'un clip où vous avez besoin d'une image clé
4	Repères d'images clés	De petites marques vertes sont tracées à toutes les positions clés de l'image (sur un clip)

## G.2-Images clés

Pour créer une image clé dans OpenShot, il suffit de positionner la tête de lecture (c'est-à-dire la position de lecture) à n'importe quel endroit sur un clip, et d'éditer les propriétés dans le dialogue de propriétés. Si la propriété supporte images clés, elle deviendra verte, et une petite coche verte apparaîtra sur votre clip à cette position. Déplacez votre tête de lecture vers un autre point au-dessus de ce clip, et ajustez à nouveau les propriétés. Toutes les animations nécessitent au moins deux images clés, mais peuvent en prendre en charge un nombre illimité.

Pour ajuster le mode d'interpolation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la petite icône graphique située à côté d'une valeur de propriété.

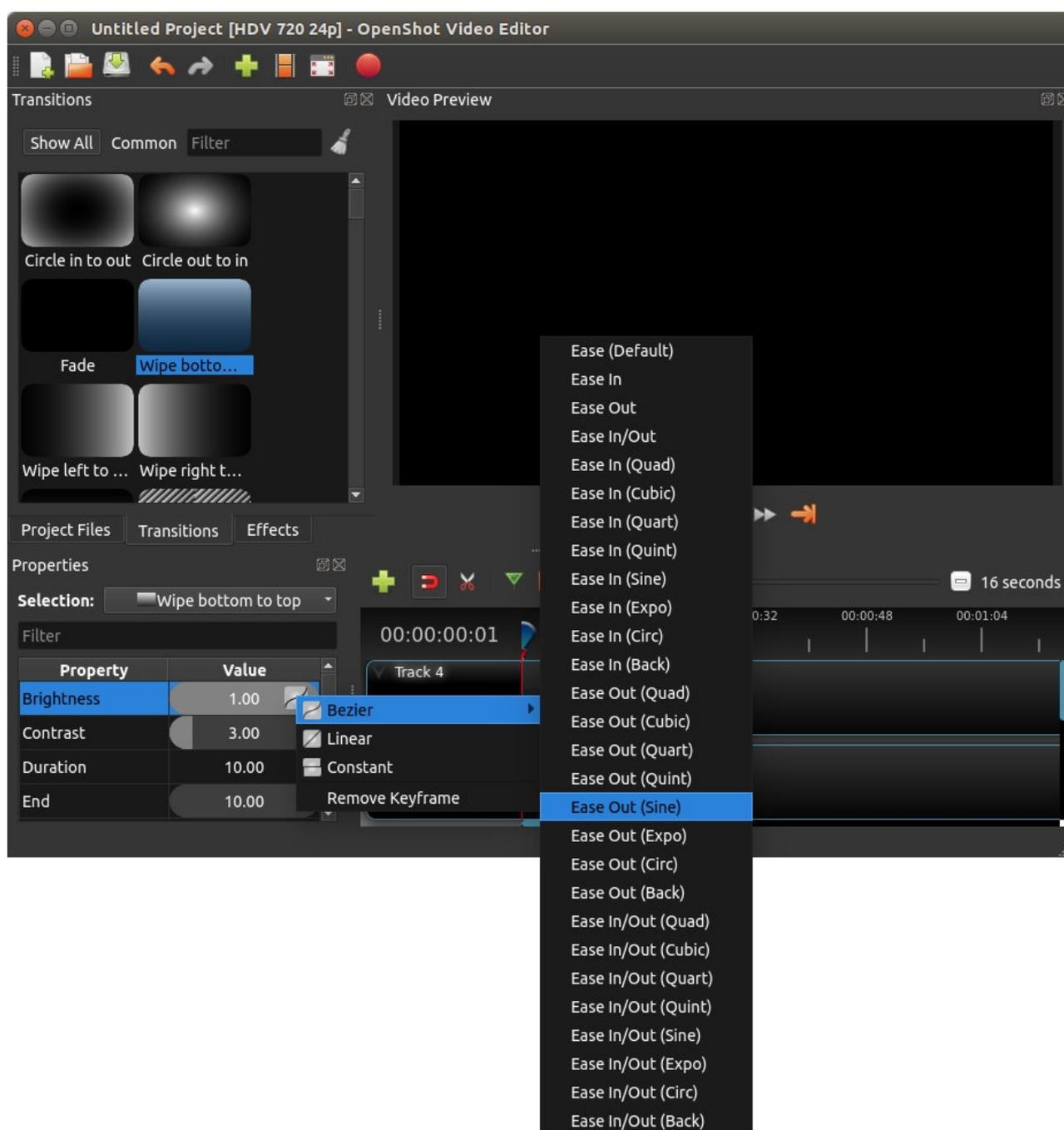
Name	Description
Bézier	Les valeurs interpolées utilisent une courbe quadratique, et l'ease-in et l'ease-out (accélération/décélération aux extrémités)
Lineaire	Les valeurs interpolées sont calculées de manière linéaire (chaque valeur d'étape est égale)
Constant	Les valeurs interpolées restent les mêmes jusqu'à l'image clé suivante, et passent à la nouvelle valeur

Pour plus d'informations sur les propriétés des clips, voir [Propriétés](#). Pour plus d'informations sur les animations prédéfinies, voir Menu [prédéfini](#). Pour plus d'informations sur la création d'images clés pour l'emplacement et l'échelle, voir [Transformer](#).

## G.3-Préréglages Bézier

Lorsqu'on utilise une courbe de Bézier pour l'animation, OpenShot comprend plus de 20 pré-réglages de courbe (qui affectent la forme de la courbe). Par exemple, **Ease - In** a une pente plus graduelle au début, ce qui fait qu'une animation se déplace plus lentement au début, et plus rapidement à la fin. **Ease - In/Out . (Back)** a un début et une fin graduels, mais dépasse en fait la valeur prévue et revient ensuite (produisant un effet de rebond).

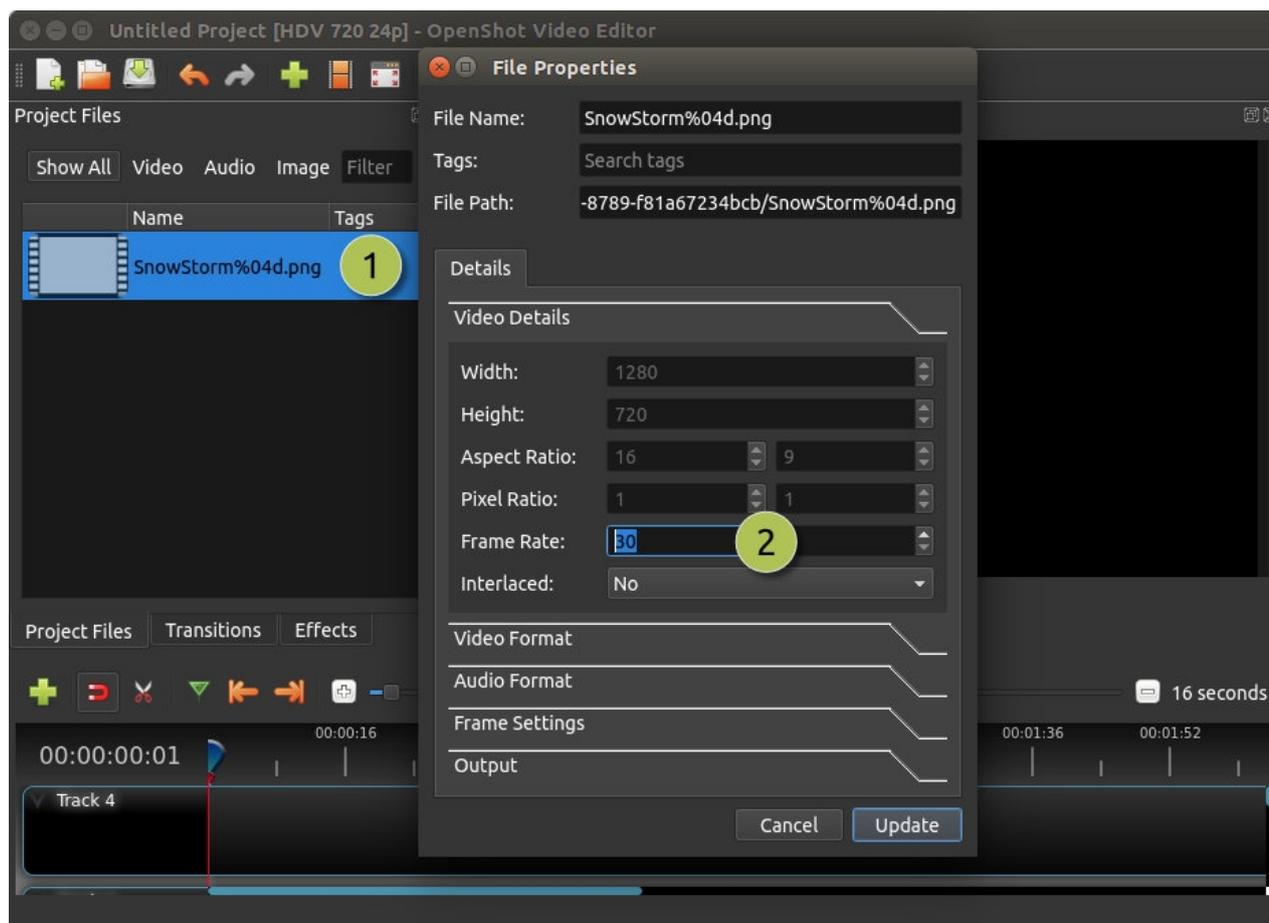
Pour choisir une courbe prédéfinie, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la petite icône graphique située à côté d'une image clé.



## G.4-Séquences d'images

Si vous avez une séquence d'images portant un nom similaire (comme, cat001.png, cat002.png, cat003.png, etc...), vous pouvez simplement glisser et déposer l'une d'entre elles dans OpenShot, et vous serez invité à importer la séquence entière.

Pour ajuster la fréquence d'images de l'animation, faites un clic droit et choisissez Propriétés du fichier dans le panneau Fichiers du projet, et ajustez la fréquence d'images. Une fois que vous avez réglé la bonne fréquence d'images, faites glisser l'animation sur la timeline.



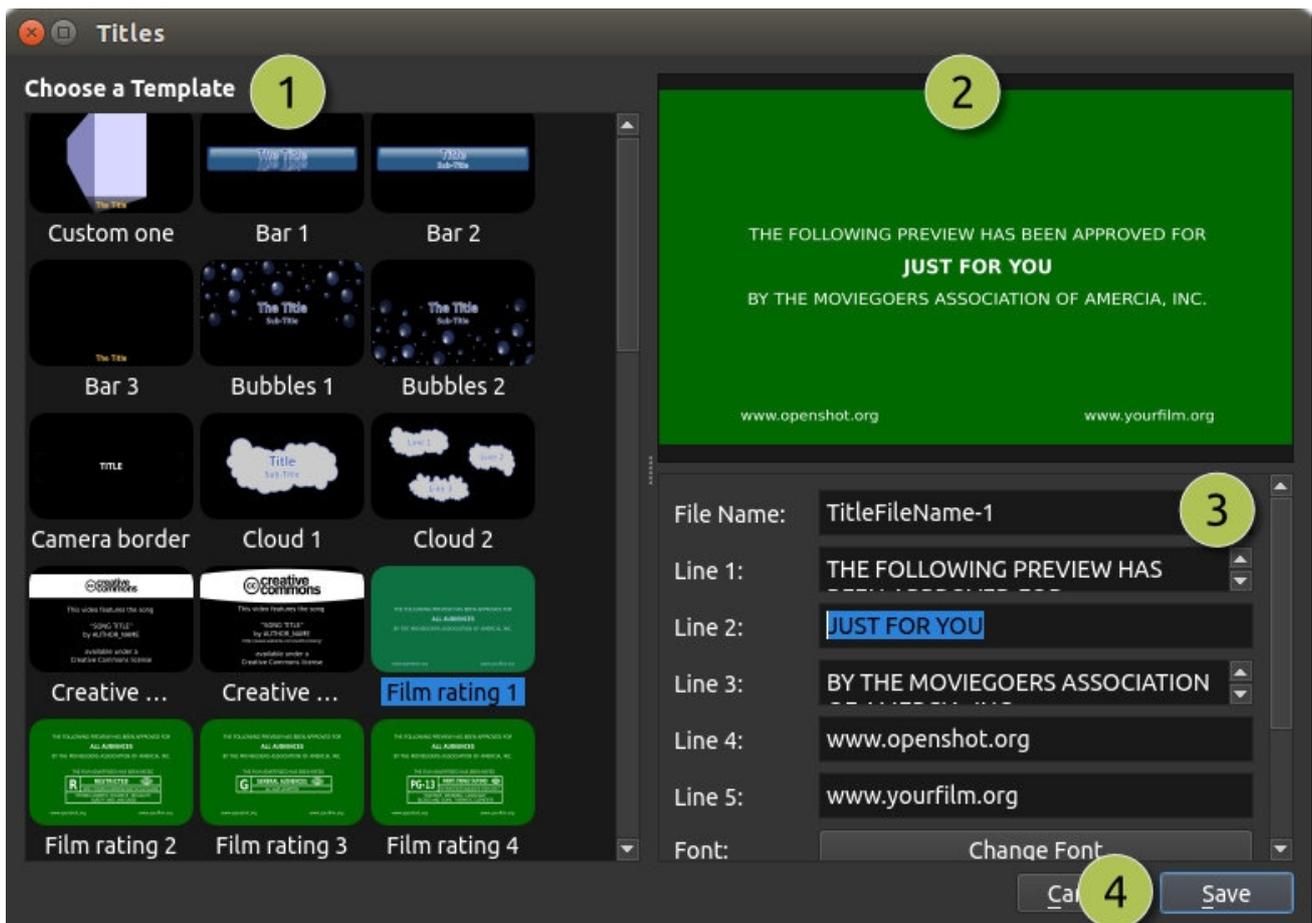
#	Name	Description
1	File Properties	Sélectionnez une séquence d'images dans le panneau <b>Fichiers du projet</b> , faites un clic droit et choisissez <b>Propriétés du fichier</b>
2	Fréquence images	Ajustez la fréquence d'images de l'animation. En général, les animations dessinées à la main utilisent 12 images par seconde.

**Fin du chapitre Animation**

# H-Titres

L'ajout de texte et de titres est un aspect important du montage vidéo, et OpenShot est fourni avec un éditeur de titres facile à utiliser. Utilisez le menu Titre (situé dans le menu principal d'OpenShot) pour lancer l'éditeur de titre. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier Ctrl+T.

## H.1-Vue d'ensemble



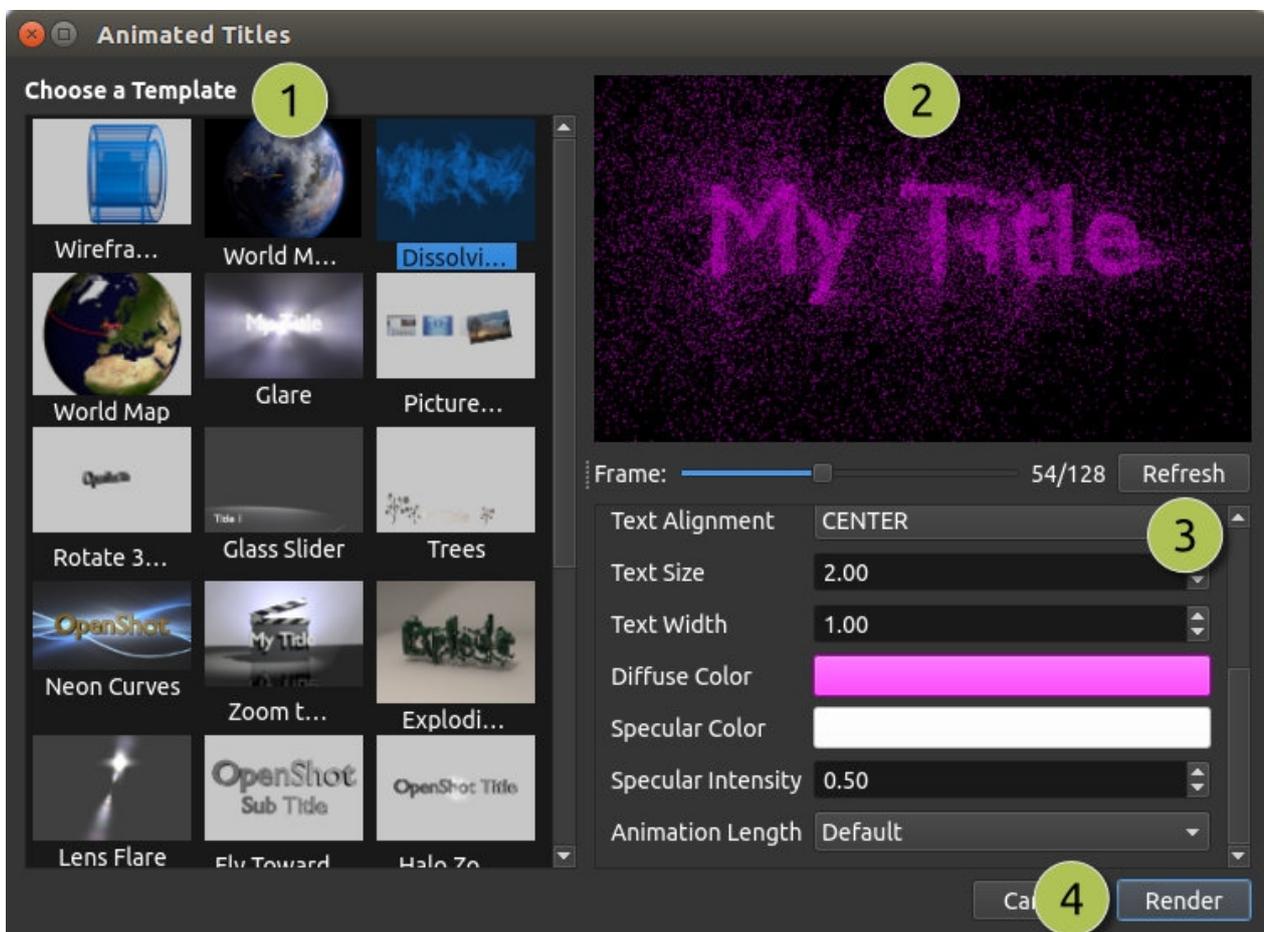
#	Name	Description
1	Choisir un modèle	Choisissez parmi tous les modèles de titres vectoriels disponibles
2	Prévisualisation	Prévisualisez votre titre lorsque vous effectuez des modifications
3	Propriétés du titre	Changer le texte, les couleurs ou modifier dans un éditeur d'images SVG avancé (tel qu'Inkscape)
4	Enregistrer	Enregistrez et ajoutez le titre à votre projet

## H.2-Titres personnalisés

OpenShot peut utiliser n'importe quel fichier image vectoriel SVG comme modèle de titre. Il suffit d'ajouter un fichier image SVG dans votre dossier `./openshot_qt/titles/`, et il apparaîtra dans l'éditeur de titre d'OpenShot après le redémarrage d'OpenShot. Vous pouvez également faire un clic droit sur n'importe quel fichier SVG dans votre panneau Fichiers du projet, et choisir Modifier le titre ou Dupliquer le titre.

## H.3- Titres animés

Ajouter un titre animé en 3D est tout aussi facile, en utilisant notre dialogue de titre animé. Utilisez le menu Titre (situé dans le menu principal d'OpenShot) pour lancer l'éditeur de titres animés. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier `Ctrl+B`.



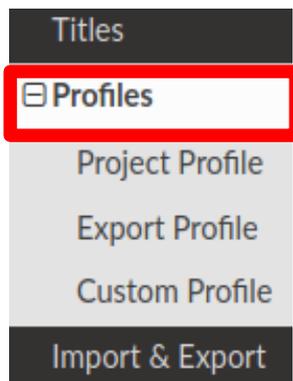
#	Name	Description
1	Choisir un modèle	Choisissez parmi tous les modèles de titres 3D disponibles
2	prévisualisation	Prévisualisez votre titre lorsque vous apportez des modifications

#	Name	Description
3	Propriété du titre	Modifier le texte, les couleurs et les propriétés avancées
4	Rendu	Rendre l'animation 3D, et l'ajouter à votre projet

Cette fonctionnalité nécessite l'installation de la dernière version de Blender (<https://www.blender.org/download/>), et la mise à jour des préférences OpenShot avec le chemin d'accès correct à l'exécutable Blender (par exemple : /home/USER/blender-2.78/blender).

**Fin du chapitre Titres**

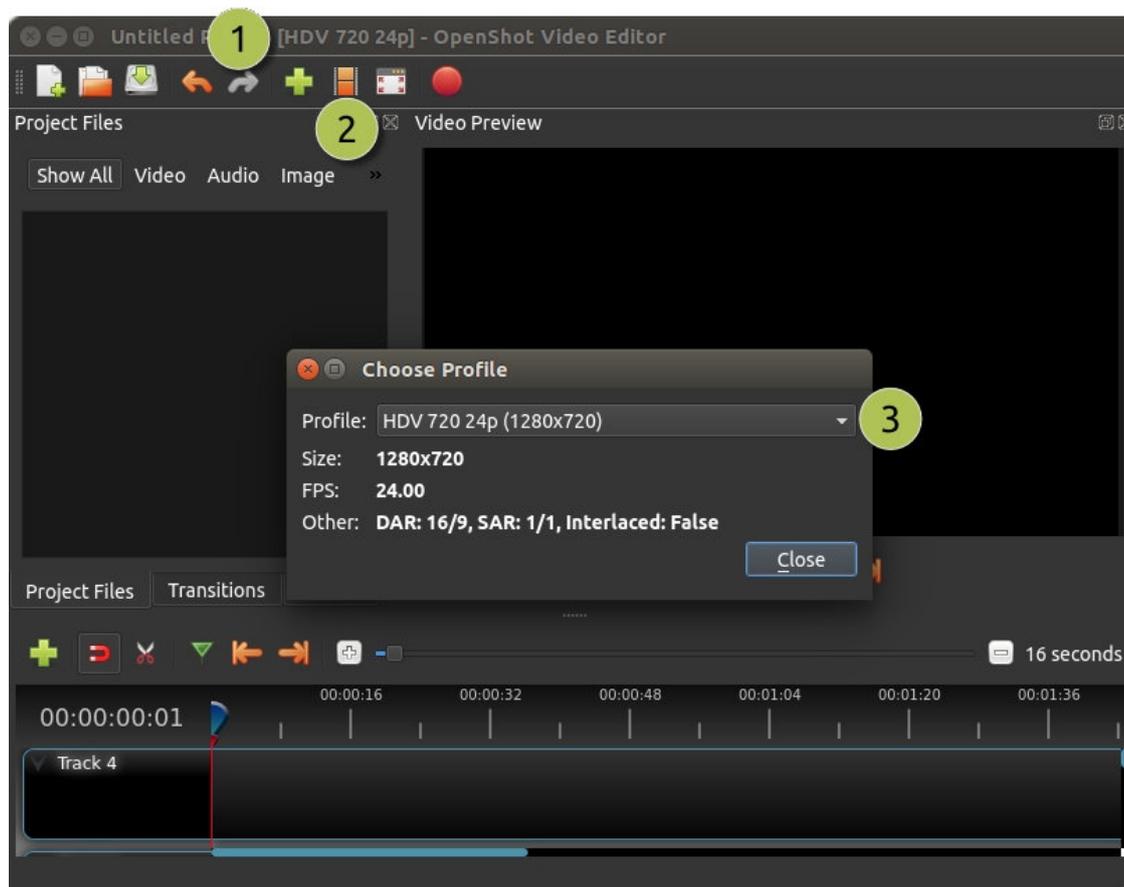
# I-Profiles



Un profil est un ensemble de paramètres vidéo communs (taille, fréquence d'images, format, etc.). Les profils sont utilisés lors du montage, de la prévisualisation et de l'exportation pour permettre de passer rapidement d'une combinaison de ces paramètres à une autre.

## I.1- Profil de projet

Le profil de projet est utilisé pour la prévisualisation et la modification de votre projet. Le profil de projet par défaut est "HD 720p 24fps". **Il est préférable de toujours passer à votre profil cible avant de commencer le montage. Par exemple, si vous visez le 1080p 30fps, passez à ce profil avant de commencer le montage de votre projet.**

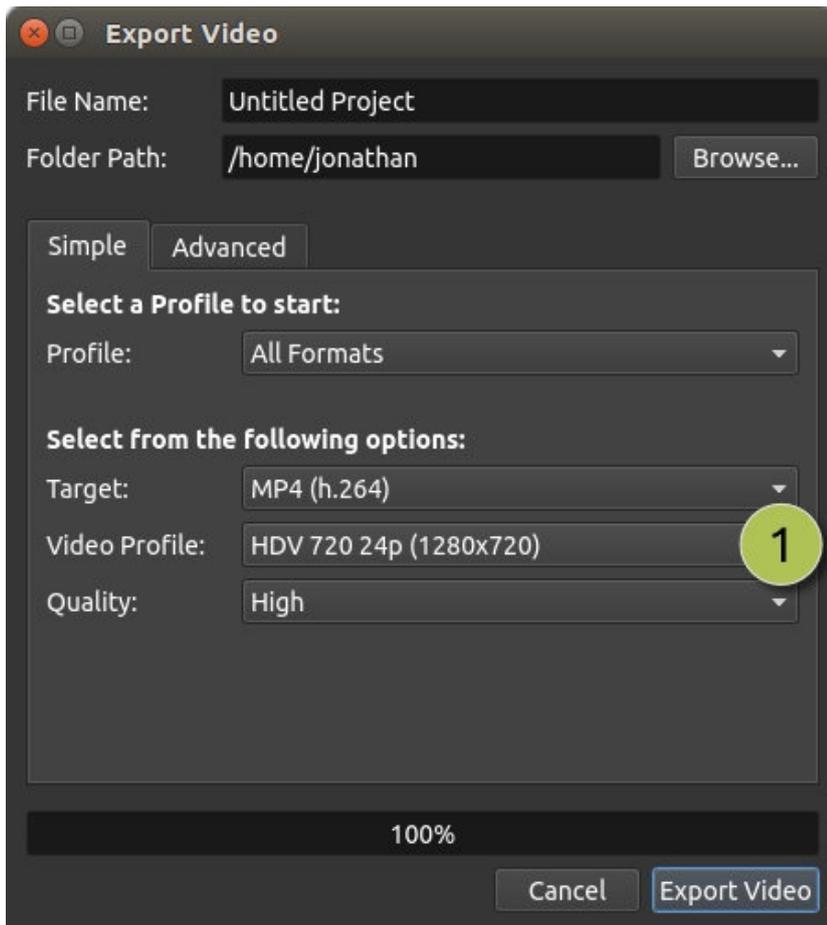


#	Name	Description
---	------	-------------

- |   |                |  |
|---|----------------|--|
| 1 | Barre de titre | La barre de titre d'OpenShot affiche le profil actuel        |
| 2 | Bouton profil  | Lance le dialogue sur les profils                            |
| 3 | Choisir Profil | Sélectionnez un profil pour l'édition et la prévisualisation |

## I.2-Export Profil

Le profil d'exportation correspond toujours par défaut au profil de votre projet actuel, mais il peut être modifié pour cibler d'autres profils.



#	Name	Description
1	Choisir un profil	Sélectionnez un profil pour l'exportation

## 1.3- Profil personnalisé

Bien qu'OpenShot ait plus de 70 profils inclus par défaut, vous pouvez également créer vos propres profils personnalisés. Créez un nouveau fichier dans le dossier `/.openshot_qt/profiles/`.

Version 2,5,1 c'est dans : `usr/lib/python3/dist-package/openshot_qt/profiles`.

Utilisez le texte suivant comme modèle (c'est-à-dire copiez et collez le dans le fichier) :

```
description=Mon_profil_prefere
frame_rate_num=30000
frame_rate_den=1001
width=1280
height=720
progressive=1
sample_aspect_num=1
sample_aspect_den=1
display_aspect_num=16
```

display\_aspect\_den=9

Quelques explications :

frame\_rate\_num est le numérateur de la fraction qui donne la cadence des images

frame\_rate\_den est le dénominateur de la fraction qui donne la cadence des images.

La cadence est ici de  $30000 / 1001 = 29,97$  images par seconde

De même le display\_aspect est en  $16/9$  légèrement différent de  $1280 / 720$ .

Une fois que vous aurez redémarré OpenShot, vous verrez votre profil personnalisé apparaître dans la liste des Profils.

**Fin du chapitre Profils**

# J-Import & Export

Les projets de montage vidéo (y compris les pistes, les clips et les images clés) peuvent être importés et exportés depuis OpenShot Video Editor dans des formats largement pris en charge (EDL : Edit Decision Lists, et XML : Final Cut Pro format). Par exemple, si vous commencez à monter une vidéo dans un programme différent (Adobe Premier, Final Cut Pro, etc...), mais que vous devez ensuite déplacer tous vos montages vers OpenShot (ou vice versa).

## J.1-EDL (Edit Decision Lists)

Les fonctionnalités suivantes sont prises en charge lors de l'importation et de l'exportation d'un fichier EDL avec OpenShot.

<b>Name</b>	<b>Description</b>
EDL Format	CMX-3600 (une variante très largement soutenue)
Single Track	Une seule piste peut être importée à la fois (c'est une limitation du format EDL)
Tape Name	Seuls les noms de bandes AX et BL sont actuellement pris en charge dans OpenShot
Edits (V and A)	Seules les modifications sont actuellement prises en charge (les transitions ne sont pas encore prises en charge)
Opacity	Les images clés d'opacité sont prises en charge
Audio Levels	Les images clés de volume sont prises en charge

**La suite ne demande pas de traduction**