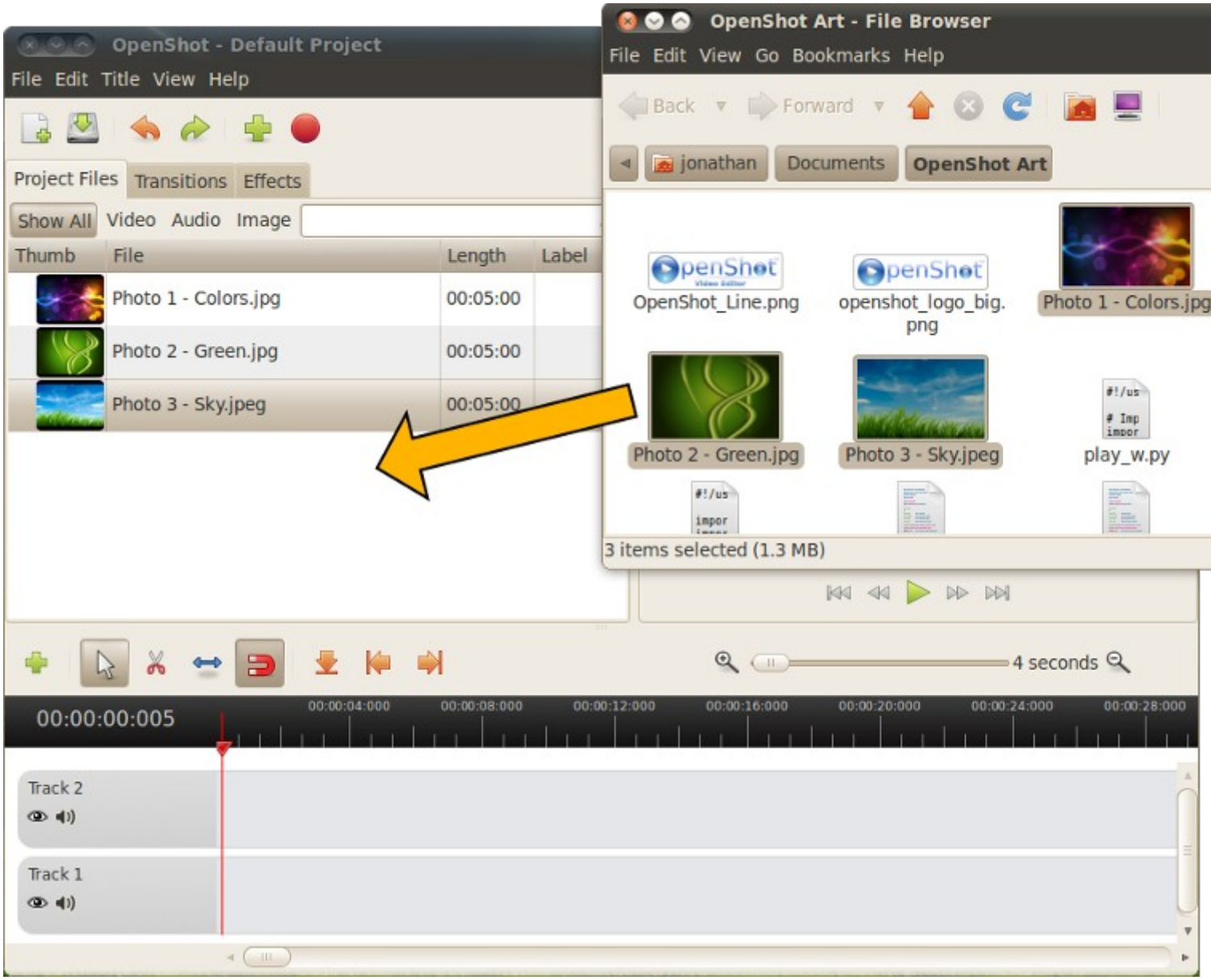
Apprendre OpenShot en 5 minutes !

Utiliser OpenShot est très facile, et ce tutoriel vous expliquera l'essentiel en 5 minutes. Après ce tutoriel, vous serez capable de faire un simple diaporama photos avec de la musique.

Etape 1 - Importer Photos & Musique

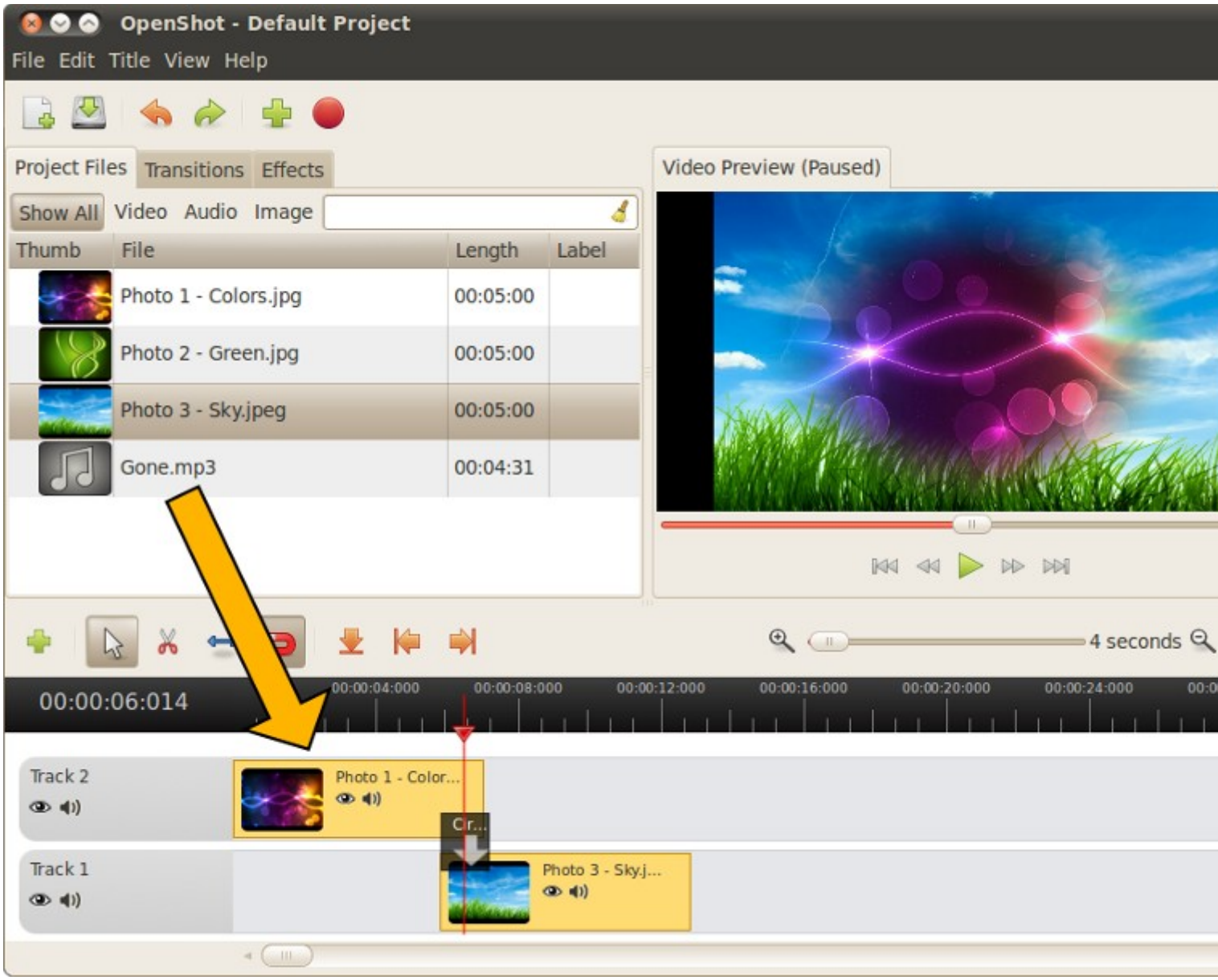
Avant de commencer à faire une vidéo, nous devons importer des fichiers dans OpenShot. Glissez et déposez quelques *images* (*.JPG, *.PNG, etc...) et un *fichier musical* (la plupart des formats fonctionneront) de votre Bureau à OpenShot Video Editor. Déposez les fichiers de la même manière que le montre l'illustration ci-dessous.



Etape 2 – Disposez les photos sur la Timeline

Après que vous ayez importé des fichiers, la prochaine étape est de les ajouter à la timeline et de les disposer correctement. Cliquez sur chaque photo (une à chaque fois), et glissez les sur la Piste 2 de la timeline. Glissez

et déposez les photos (aussi connu en tant que clips) pour les arranger correctement.



Etape 3 – Ajout de la Musique sur la Timeline

Pour rendre votre diaporama photo plus intéressant, vous devez ajouter de la musique. Vous avez du importer un fichier musical à l'étape 1. Cliquez sur le fichier audio, et glissez le sur la Piste 1 de la timeline.

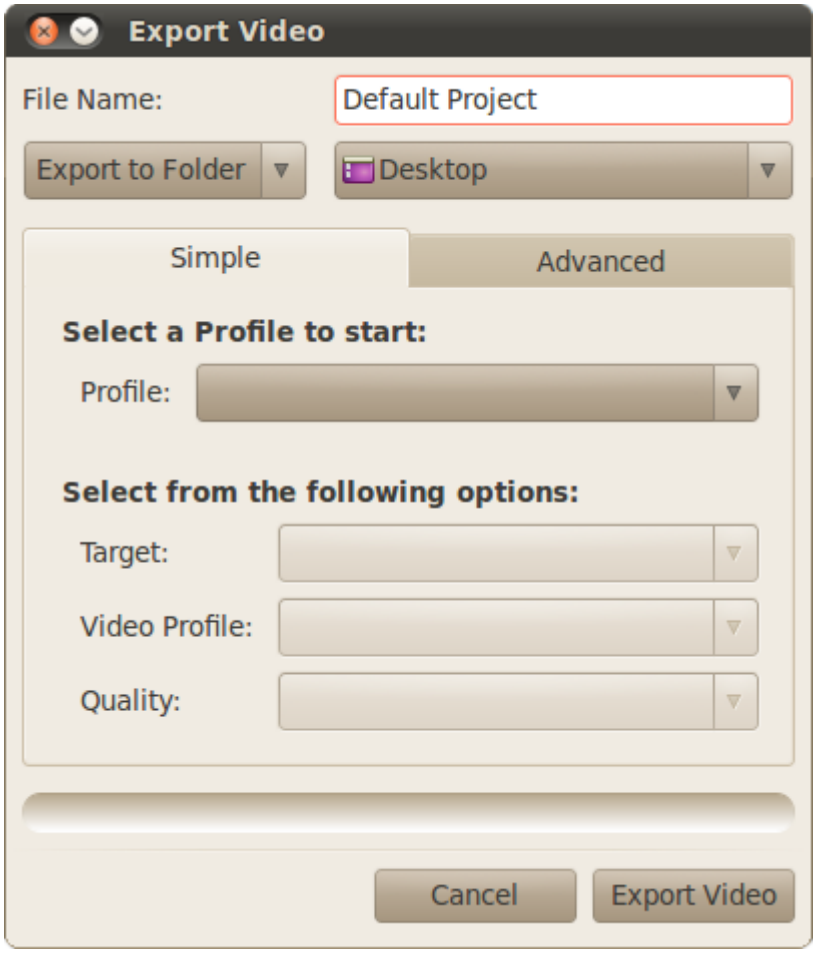
Etape 4 – Prévisualisez votre Projet

Pour prévisualiser ce que donnera votre vidéo, cliquez sur le bouton Lecture sous la fenêtre de prévisualisation. Cliquez encore sur le bouton Lecture pour mettre en pause votre vidéo. Souvenez-vous, que si vous devez re-modifier n'importe quel clip, vous devez juste le déplacer par un simple glisser-déposer.

Etape 5 – Exporter votre Vidéo

Une fois que vous êtes content du réslutat final de votre diaporama photovidéo, l'étape suivante est l'exportation de votre vidéo. Celle-ci transformera votre projet OpenShot en un simple fichier vidéo, lequel fonctionnera sur n'importe quel lecteur vidéo sur Linux (tel que Totem, VLC, etc...) ou de sites en lignes (tel que YouTube, Vimeo, etc...).

Cliquez sur l'icône Exporter la Vidéoen haut de l'écran (ou utilisez le menu guimenuitem>Fichier



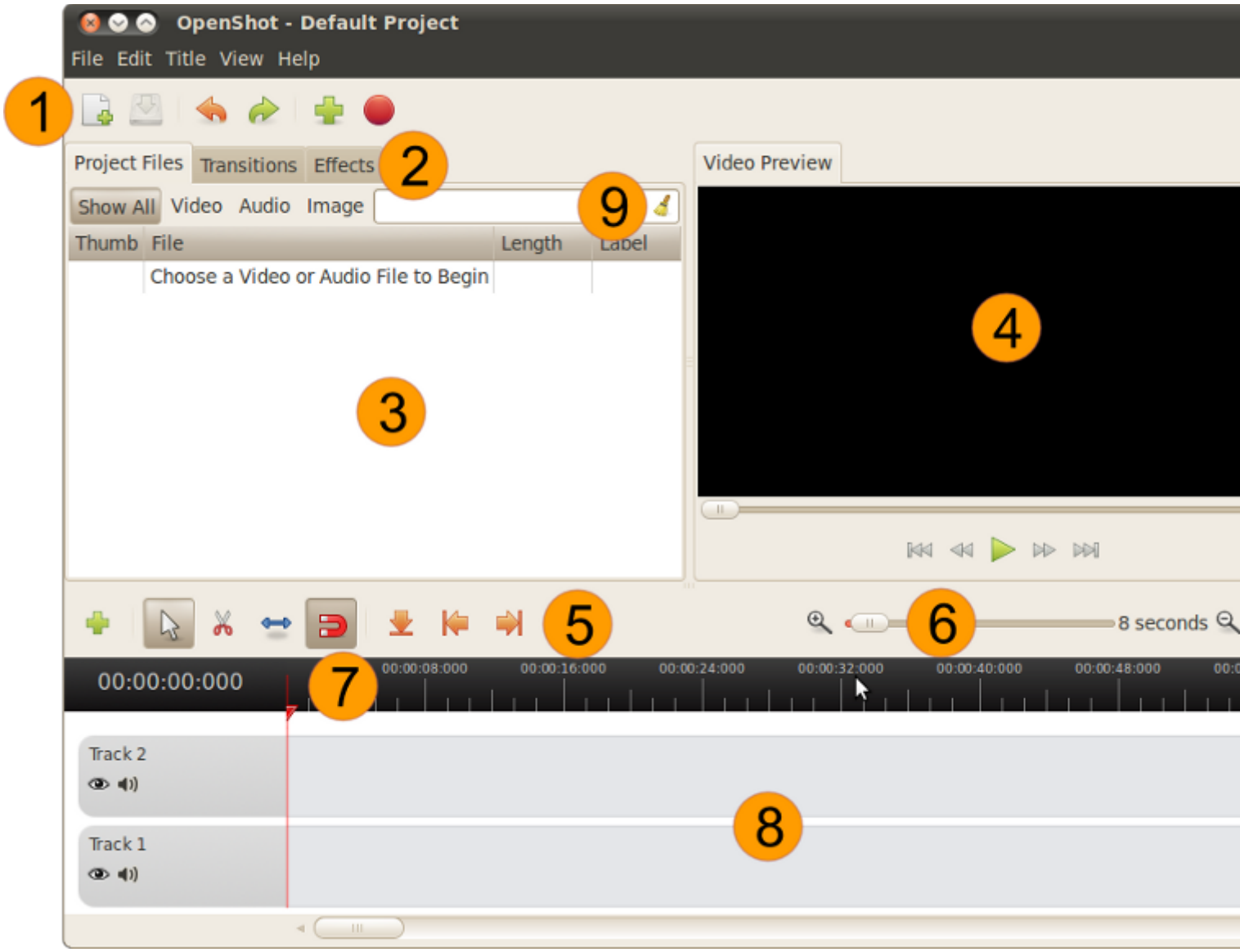
Etape 6 – Apprécier OpenShot!

Vous avez maintenant une connaissance basique du fonctionnement d' OpenShot. Importer, Préparer, Previsualiser, et Exporter. Avec un peu de chance ce tutoriel vous a pris moins de 5 minutes. S'il vous plait, lisez le reste de ce tutoriel afin d'avoir plus de détails sur la compréhension d' OpenShot, et de ces fonctionnalités avancés. Appréciez !

Tutoriel détaillé

OpenShot Video Editor dispose d'une seule fenêtre principal laquelle contient la plupart des informations, boutons, et menus que vous avez besoin pour éditer votre projet vidéo.

Vue d'ensemble



N°	composant	description
1	Barre d'outils principale	Contient des boutons pour ouvrir, sauvegarder, et exporter votre projet vidéo.
2	Espace à onglets	Basculer entre les fichiers projets, les transitions, et les effets.
3	Fichiers du projet	Tous les fichiers audios, vidéo, et images qui ont été importés dans votre projet.
4	Fenêtre de prévisualisation	Ceci est l'endroit où la vidéo s'affichera à l'écran.

5	Configurer la barre principale	Cette barre d'outils contient les boutons utilisés pour éditer, enlever, et découper les clips.
6	Barre d'agrandissement	Ce curseur ajustera la taille de votre timeline.
7	Tête de lecture/Règle	La règle montre l'échelle du temps, et la ligne rouge est la tête de lecture. La ligne de lecture représente la position actuelle de lecture.
8	Timeline	La timeline visualise votre projet vidéo, et chaque clip et transition de votre projet.
9	Filtre	Filtrer la liste des articles affichés (fichiers du projet, transitions, et effets) en utilisant ces boutons et zones de textes. Tapez quelques lettres de ce que vous recherchez, et le résultat apparaitra.

Barre d'outils principale

La barre d'outils contient des icônes qui permettent rapidement de créer et de sauvegarder votre projet, annuler ou restaurer les actions passées, importer des fichiers, et l'exportation de votre vidéo.

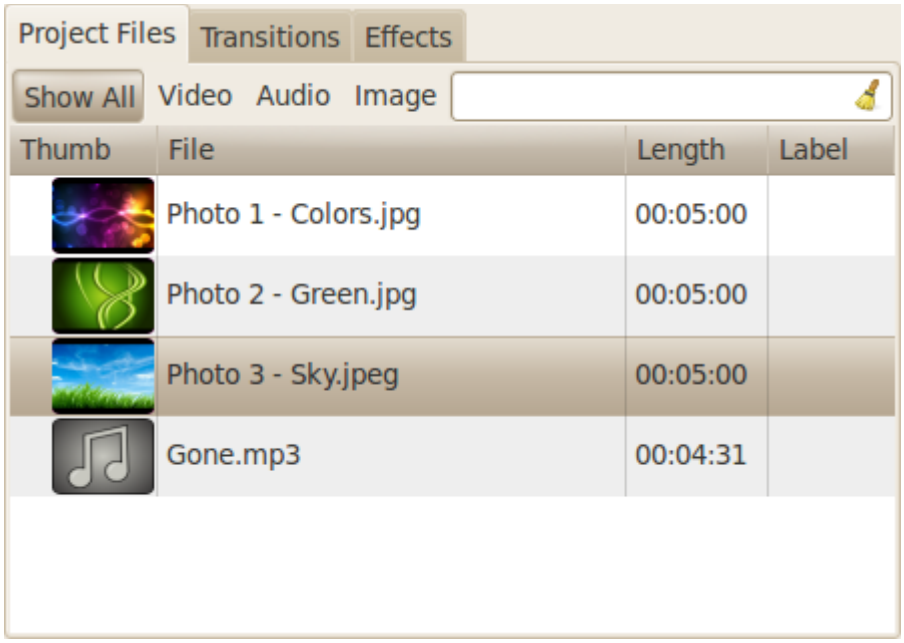
N°	composant	description
1	Nouveau projet	Créer un nouveau fichier projet OpenShot (*.OSP).
2	Enregistrer le projet…	Sauvegarder le projet actuel. Si aucun projet n'a été crée, une boite de dialogue s'ouvrira pour rassembler plus d'informations.
3	Annuler	Annuler la dernière action
4	Rétablir	Restaurer la précédante action
5	Importer des fichiers	Importer un ou plusieurs fichiers dans votre projet OpenShot actuel.
6	Exporter la vidéo	Exporter le projet actuel dans un simple fichier vidéo.

Espace à onglets

Ces onglets permettent de basculer entre 3 fonctions différentes : Les fichiers du Projet, les Transitions, et les Effets. Les éléments appartenant à ces onglets peuvent être glissés et déposés sur la timeline.

Fichiers du projet

La section des fichiers du projet contient tous les fichiers qui ont été importés dans votre projet. Avant de pouvoir ajouter une image, un fichier audio, ou un fichier vidéo à votre projet sur la timeline, il doit être d'abord importer dans la section des fichiers du projet.



Fenêtre de prévisualisation

La fenêtre de prévisualisation est l'endroit où vous contrôlez la lecture (ou prévisualiser) de votre projet vidéo . En cliquant sur les boutons se situant sous la fenêtre de prévisualisation, on contrôle l'affichage et les fonctions de la vidéo à cet endroit. La taille de cette zone peut-être modifiée en cliquant et en faisant glisser les deux flèches autour de cette section.

N°	composant	description
1	Retour au début	Aller au tout début du projet.
2	Revenir au début	Rembobinner la vidéo à partir de la position actuelle de la lecture.
3	Lecture / Pause	Joue ou met en pause la lecture de votre projet.
4	Avance rapide	Avance rapide de la vidéo à partir de la position actuelle de la lecture.
5	Aller à la fin	Aller directement à la fin du projet.

Configurer la barre principale

La barre d'outils d'édition vous permet de basculer entre différents modes d'édition de la timeline. Lorsque vous déplacez, coupez , et dissociez les clips, il est nécessaire de changer le mode d'édition en utilisant la barre d'outils.

N°	composant	description
1	Ajouter une piste	Ajouter une nouvelle piste au dessus des précédentes .
2	Sélectionner le Mode	Sélectionner le mode vous permet de cliquer sur les clips et de les déplacer.

3	Mode découpe	Le mode Découper permet de diviser un clip à l'endroit où vous cliquer. si l'attraction est activé, en cliquant près de la tête de lecteur (la ligne rouge), tranchera le clip exactement à l'endroit de la tête de lecture
4	Mode redimensionner	Le mode redimensionnement vous permet de redimensionner un clip en tirant sur les bords de ce clip.
5	Mode instantané	Le mode Instantané permet passer (ou de sauter) au clip le plus proche ou à la tête de lecture (le cas échéant) quand vous les déposer. Les transitions passeront aux clips les plus prêts. Aussi, les clips et les transitions passeront à l'endroit de la tête de lecture.
6	Ajouter un repère	Ajoute un nouveau repère, qui vous permet de sauter rapidement à ce point lors de la prévisualisation.
7	Repère précédent	Sauter au marqueur précédant (si possible).
8	Repère suivant	Sauter au repère suivant (s' il existe).

Barre d'agrandissement

Le curseur de la barre d'agrandissement vous permet de changer l'échelle d'affichage de la timeline. Zoomer montre une timeline plus rétrécie tandis que dézoomer montre une vue entière du projet sans défilement. Vous pouvez soit cliquer sur les boutons de zoom (à gauche et à droite) ou bien faire glisser le curseur. Lors de cette opération, cela mettra à jour la timeline lors d'une pause ou lorsque vous arrêtez de déplacer le curseur.

Timeline

La timeline visualise votre projet d'une manière très graphique. Chaque clip est representé par un rectangle jaune. Chaque piste est représentée par un rectangle bleu. La tête de lecture (ligne rouge) représente la position actuelle de lecture (ou de prévisualisation) de votre projet.

Cliquez n'importe où sur la règle pour sauter à ce point directement. Si vous le glissez le long de la règle, cela “lira” la vidéo, lequel est un moyen rapide, approximatif de prévisualiser votre projet.

N°	composant	description

1	Règle	La régle montre l'échelle de temps en cours sur la timeline.
2	Tête de lecture	La tête de lecture représente la position actuelle de la lecture lors de la prévisualisation de votre vidéo.
3	Clip	Un clip represente un fichier audio, image, ou vidéo.
4	Piste	Une piste est similaire à un empilage (agencement). La piste la plus haute montre les images et vidéos au dessus de la piste inférieur. Il n'y a aucune limite sur le nombre de pistes que le projet peut avoir.

Pistes

OpenShot utilise les pistes pour agencer les vidéos et les images. La plus haute piste est le plus haut du calque, et la plus basse piste est le calque le plus bas. Si vous êtes familiers avec les calques dans une application photographique, alors vous deviendrez assez familier avec ce concept. OpenShot mixera chaque calque ensemble, juste comme une application photographique.

Par exemple, imaginez un projet avec 3 pistes vidéos. Une image d'un couché de soleil devrait être utilisé en tant qu'arrière plan, une image avec beaucoup de cercles devrait être utilisé dans le centre, et un logo devrait être en haut.

N°	composant	description
1	La piste du haut	Les clips sur cette piste seront en haut. Les logos et les filigranes seront sur ce claque. Le logo OpenShot est sur cette piste dans l'illustration
2	La piste du milieu	Ces clips sont sous la piste supérieur, mais au-dessus de la piste inférieur. L' image avec les cercles est sur cette piste sur l' illustration.
3	La piste d'en bas	Ces clips sont en dessous des autres. Le couché de soleil est sur cette piste dans l'illustration.

Contrôle de la lecture de la vidéo

Lire, Mettre en pause, et Recherche sont des fonctionnalités très importantes dans un éditeur vidéo. Quand vous créez un projet vidéo, vous aurez besoin de lire le projet souvent. Bien que cliquer sur lebouton lecture est un moyen facile de le faire, il en existe d'autres plus rapides.

Les méthodes de lecture

Il y a 8 *manières* de contrôler la lecture de la vidéo dans OpenShot.

1. Cliquer sur la barre de prévisualisation (Lecture, Avance rapide, etc...)
2. En glissant le curseur au dessus de la barre d'outils de prévisualisation
3. En glissant la tête de lecture sur la règle
4. En cliquant à n'importe quel endroit sur la régle
5. En utilisant les raccourcis claviers (touches J, K, L)
6. En utilisant les fleches de déplacements (Gauche, Droite, En haut, En bas)
7. En utilisant la barre d'espace (Lecture / Pause)
8. En double-cliquant sur un marqueur défini par l'utilisateur

Les raccoucis claviers

Un raccourci clavier est une clé (ou des clés) sur le clavier qui vous évitent de faire une fausse manoeuvre lors du déplacement de votre souris et de son clic. C'est souvent plus rapide de taper une clé, que de pointer et cliquer. Voici ici tous les raccourcis claviers dans OpenShot:

touche	description
J	Rembobiner la lecture de la vidéo
K	Pause / Lecture
L	Avance rapide de la lecture de la vidéo
Espace	Pause / Lecture
Remonter	Marqueur précédant (si possible)
Descendre	Aller au repère suivant (si possible)
Page Gauche	Reculer d'une image (recul image par image)
Page droite	Avancer d'une image (avance image par image)
TAB	Basculer entre les modes Redimensionner et Sélectionner
Ctrl + Molette de la souris	Zoomer et dézoomer sur la timeline
Ctrl + Début	Aller au début de la timeline
Ctrl + Fin	Aller à la fin de la timeline
C	Trancher tous les clips à l'endroit actuel de la tête de lecture

CTRL + N	Créer un nouveau projet
CTRL + O	Ouvrir un projet existant
CTRL + F	Importer un fichier (audio, vidéo, ou image)
CTRL + I	Importer une séquence d'images
CTRL + W	Importer une nouvelle transition
CTRL + S	Enregistrer le projet en cours
SHIFT + CTRL + S	Sauvegarder le projet actuel sous...
CTRL + X	Exporter le projet en MLT XML
CTRL + E	Exporter le projet actuel en tant que fichier vidéo
CTRL + U	Envoyer le projet actuel en tant que fichier vidéo sur YouTube ou Viméo
CTRL + Q	Quitter le programme
CTRL + Z	Annuler la dernière action
CTRL + Y	Restaurer la précédante action
CTRL + P	Editer les préférences
CTRL + T	Créer un nouveau titre
CTRL + B	Créer un nouveau titre animé
F11	Basculer en mode plein écran
F1	Affiche l'aide (si elle est installée)
CTRL + D	Capture et sauvegarde de la frame courante de n'importe quel clip non-musical qui chevauche la tête de lecture, et les ajouter aux fichiers du projet.

Projets - Créer, Ouvrir, et Sauvegarder

OpenShot a besoin d'un *fichier projet* pour sauvegarder les informations qui composeront le projet vidéo. Ces informations sont le nom et le dossier de destination du projet, les fichiers vidéo et audio, les informations de la timeline, les clips qui ont été coupés, arrangés, etc...

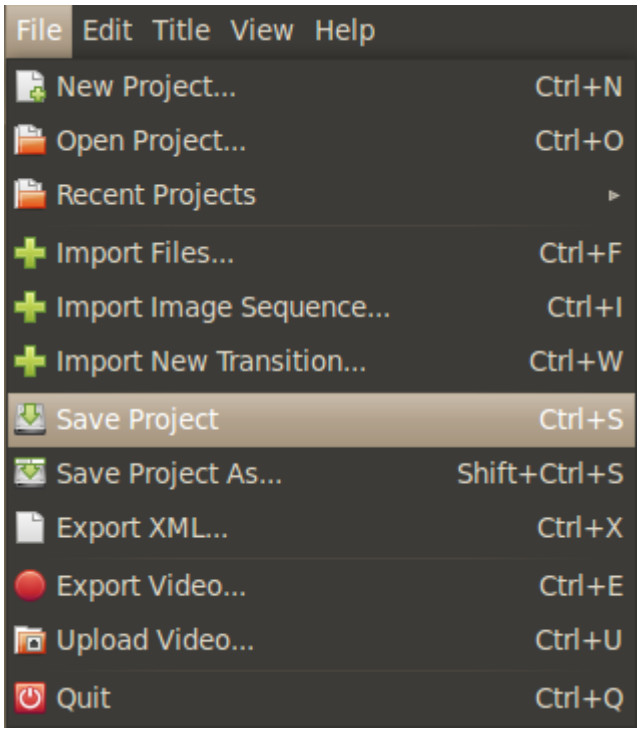
Quand OpenShot est lancé, il crée automatiquement un nouveau fichier projet. Vous pouvez démarrer OpenShot immédiatement, sans avoir au préalable créé un projet.

Les fichiers Projets ont une extension .OSP (ProjetExemple.osp). Aussi, les fichiers projets ont besoin d'un dossier /thumbnail/ , lequel contient toutes les miniatures de votre projet. Si vous déplacez un fichier projet, assurez-vous de déplacer le dossier /thumbnail/ également.

Projet fichier	/home/user/Desktop/ProjectA.osp
Dossier des miniatures	/home/user/Desktop/ProjectA.osp

Créer un projet

Il y a 2 manières de créer un fichier projet.



Méthode 1 – Fichier Menu :

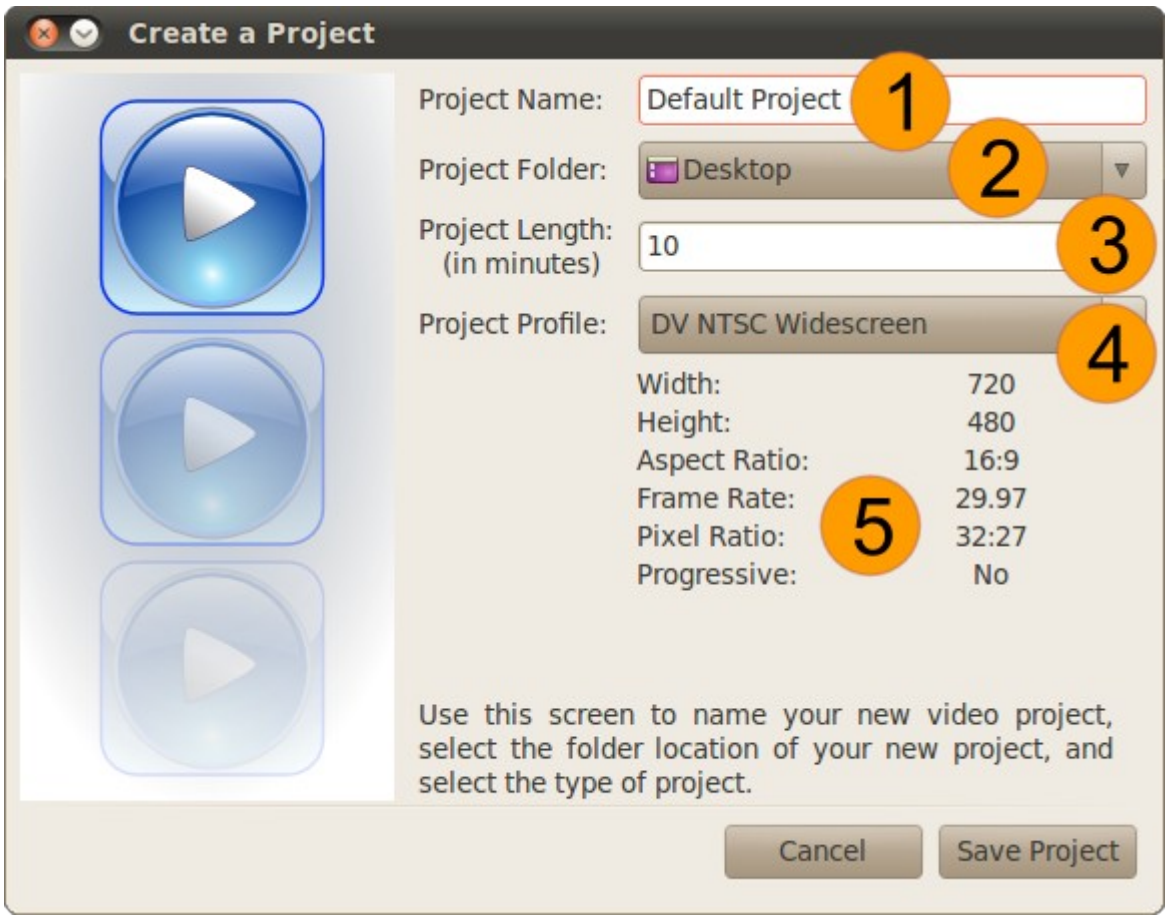
ChoisissezFichier > Nouveau Projet. La boite de dialogue Nouveau Projet s'ouvrira. Renseignez le nom du projet, le type du projet, sa durée, puis cliquez sur “Sauvegarder le Projet”.

Méthode 2 – Sauvegarder :

Étant donné qu'OpenShot crée un projet par défaut quand vous lancez le programme, vous pouvez simplement choisir Fichier >Sauvegarder. La boite de dialogue Sauvegarder un Projet s'ouvrira. Renseignez le nom du projet, le type de projet, sa durée puis cliquez sur “Sauvegarder le Projet”.

La boite de dialogue Sauvegarder le Projet

Le fait de cliquer sur Nouveau Projet ou Sauvegarder Projet affichera la boite de dialogue suivante :



N°	composant	description
1	Nom du projet	Le nom de votre fichier projet (extension de fichier .osp)
2	Dossier du Projet	Le dossier de destination de la sauvegarde du fichier projet.
3	Durée du Projet	La durée *maximum* de la timeline. Toutefois, la longueur de la timeline s'agrandira automatiquement, si et quand les clips dépasseront cette durée.
4	Type du Projet	Ceci affecte la fenêtre de prévisualisation. On détermine la taille, l'aspect ratio, et les frames par secondes de la vidéo que vous êtes entrain de prévisualiser. Il est recommandé que vous éditer dans le même profil dans lequel vous prévoyer d'exporter (afin d'obtenir de meilleur résultats).
5	Détails concernant le type du projet	Ce tableau montre les détails du type de projet, tel que sa taille, le ratio largeur/hauteur, et le nombre d'images par secondes. Lorsque vous modifiez la liste déroulante, cela mettra à jour ce tableau.

Ouvrir un Projet

Pour ouvrir un projet, choisissez Fichier > Ouvrir un Projet. La boite de dialogue Ouvrir un Projet est affichée. Sélectionner le fichier projet (*.osp) que vous voulez ouvrir, puis cliquez Ouvrir un Projet .

Si vous ouvrez un projet récent, choisissez Fichier >

Si vous voulez lancer OpenShot et que vous voulez avoir votre projet automatiquement ouvert, simple clic sur le fichier .OSP (dans l'explorateur), et choisissez **openshot comme commande pour ouvrir le fichier.**

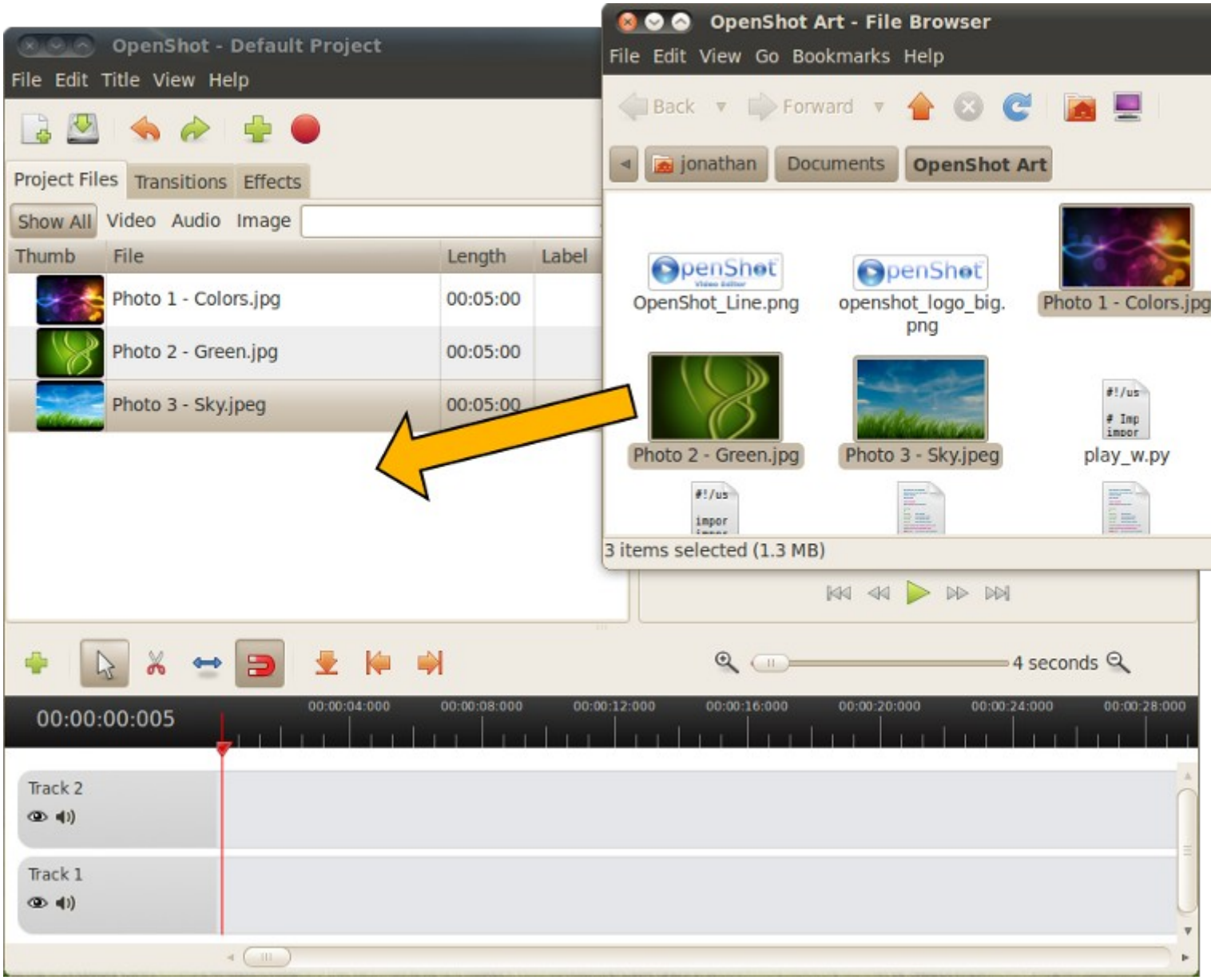
Importer des Fichiers – Audio, Vidéo, et Images

Avant d'utiliser un clip sur la timeline, vous devez en premier *importer* le clip dans votre projet. Il y a différents moyens d' importer un clip. Le moyen le plus courant est de glisser et déposer les fichiers de votre explorateur à la section Fichiers du projet .

Il existe 4 méthodes différentes pour importer un clip.

Methode 1 – Glisser & Déposer

1. Démarrer OpenShot
2. Glisser et déposer de multiples fichiers en une seule fois à partir de l'explorateur à la section Fichiers du Projet .



Methode 2 – Déposer un dossier

1. Démarrer OpenShot
2. Glisser et déposer un dossier complet de fichiers multimédias de votre Bureau à votre *arbre des projets*.

   **Tout fichier audio, vidéo, et image se trouvant dans ce dossier sera importé*

Methode 3 – Ouvrir avec

1. Dans l'explorateur de fichiers de Gnome, selectionner 1 ou plusieurs fichiers medias
2. Clic droit sur les fichiers sélectionnés, et choisissez Ouvrir avec Autre Application...
3. Choisissez OpenShot Video Editor (ou la commande **openshot**)

   ** Même après avoir commencé à travailler dans* OpenShot *avec vos fichiers, vous pouvez encore retourner dans le système de fichiers, et clic droit sur des fichiers supplémentaires puis choisissez* OpenShot . *Ceci les ajoutera à la session actuellement ouverte d' OpenShot.*

Methode 4 – Avec le bouton Importer des fichiers

1. Démarrer OpenShot
2. Cliquez sur l'icône de la barre d'outils Importer des Fichiers
3. Selectionnez 1 ou plusieurs fichiers, et cliquez sur Importer

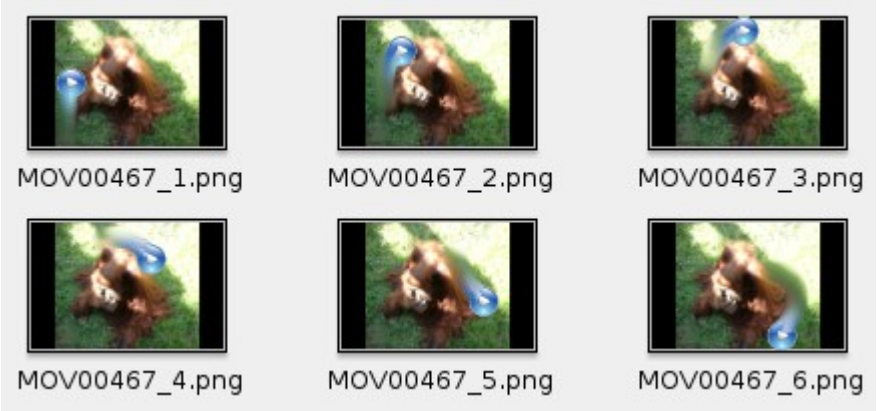
Les Séquences d'images

Une des fonctions les plus puissante d' OpenShot est la possibilité d' importer des séquences d' images. Une séquence d' images est simplement un dossier contenant que des images dont le nom est similaire et évidement sont intitulés de manière séquentielles. Chaque fichier image représente une image de la vidéo. Aussi pour 30 secondes d'un clip, avec 30 images par secondes, vous obtenez un dossier de 900 images. Bien que les séquences d'images puissent être difficiles à travailler (à cause du volume même des fichiers), on peut faire à peu près n'importe quoi.

Pour importer une séquence d'images, suivez les étapes suivantes:

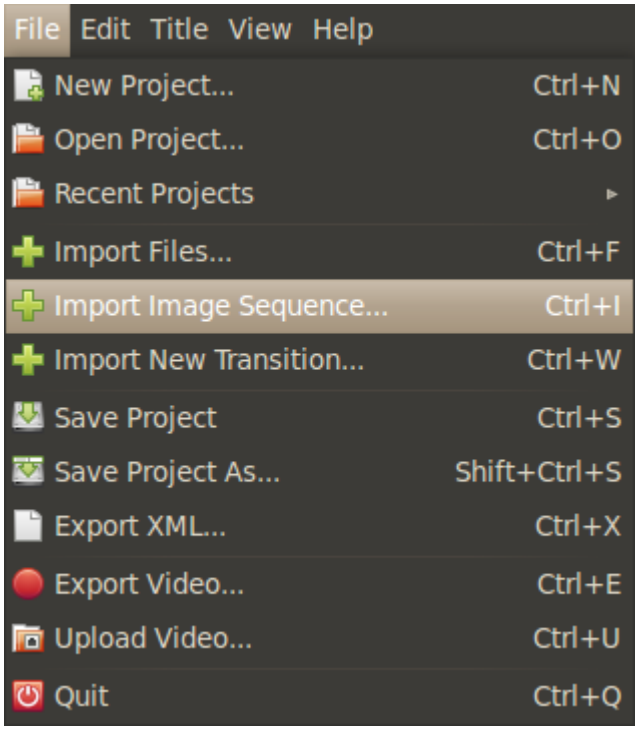
Localiser une Séquence d'images

Beaucoup de programmes peuvent générer une séquence d'images. Par exemple, dans Blender (un logiciel d'animation 3D), vous pouvez créer une belle séquence concernant un titre animé et l'exporter dans une serie de fichier à l'extension .PNG (avec la transparence). Cela aura pour effet de créer un dossier sur votre ordinateur qui contiendra toutes les images de ce fichier.

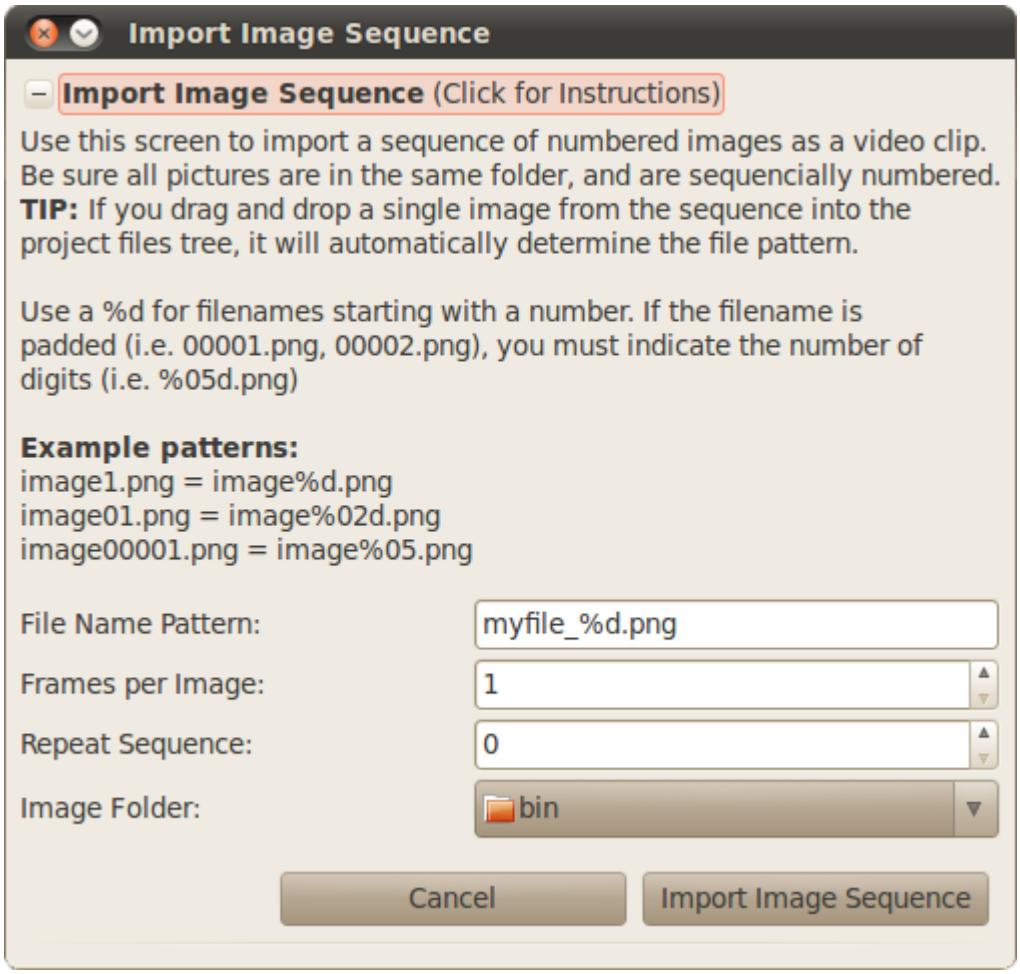


Importer une Séquence d'images

Choisissez dans le menu Fichier > Importer une Séquence d'images , qui lancera la boite de dialogue de Séquence d'images.



Choisissez l'emplacement de destination du dossier de la séquence d'image, et numéroté en séquences. Toutes les séquences d'images ne sont pas nommées de la même manière. Par exemple, Movie_0001.JPG est différent de Movie_1.JPG. Une fois que vous avez choisit un nom correct pour le dossier, cliquer sur Importer une Séquence d'image.



Glisser et déposer les Séquences d'Images

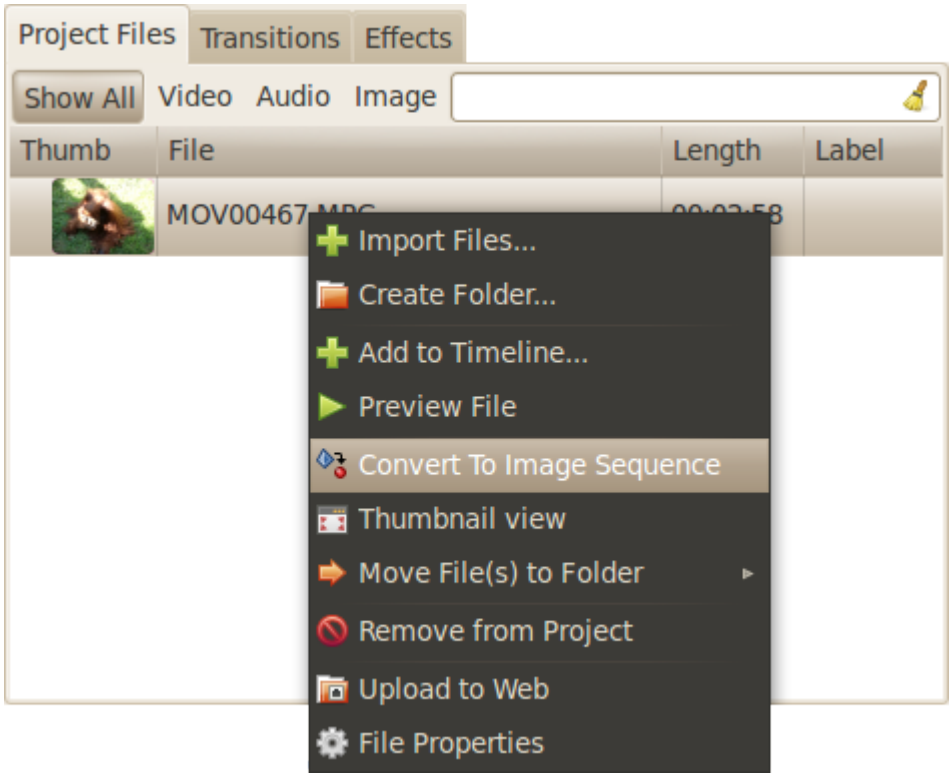
Le moyen le plus facile d'importer une séquence d ' images, est de glisser et déposer une seule image de la séquence dans "les fichiers du projet", ou d' utiliser le menu Importer des Fichiers et d'importer juste une seule image. Il vous demandera alors d'importer toute la séquence d'images. En utilisant cette méthode, déterminera automatiquement le modèle de nom de fichiers, et affichera tous les bons paramètres de la séquence.

Ajouter à la Timeline

Glisser votre nouvelle séquence d'image sur la timeline. Celle-ci est représentée par un simple clip, de la même manière qu'un clip vidéo.

Créer une Séquence d'images

Si vous n'avez pas de séquence d'images déjà prête, il est facile d'en créer une. Juste un clic-droit sur n'importe quel fichier vidéo dans votre section Fichiers du Projet et choisissez Convertir en une Séquence d'image. Celle-ci créera une nouveau dossier, et exportera chaque image en tant que fichier image à l'extension .PNG. Ceci ajoutera aussi une référence à votre nouvelle séquence d'images dans la section Fichiers du Projet automatiquement.



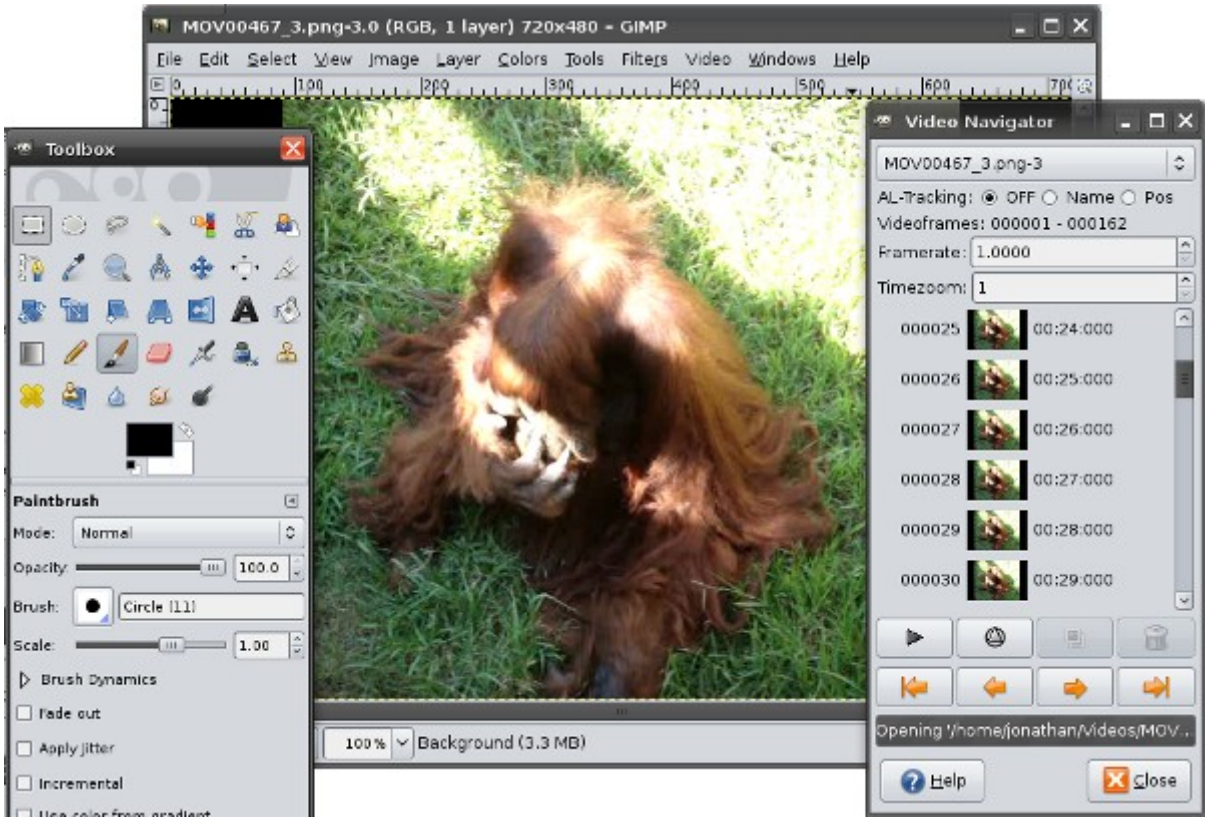
Editer une Séquence d'images

Si vous voulez éditer une séquence d' images, nous vous recommandons d'utiliser The Gimp (un éditeur d'images open-source). Il dispose d'un plugin destiné à l'édition de séquences d' images, et peut vous simplifier le processus d'édition, de sauvegarde, et d' ouverture de l'image suivante dans une séquence. Vous pouvez alors retoucher chaque image, retoucher les yeux rouges, ajouter des effets rayonnant à des sabres lumineux, supprimer des fils, etc... Vous pouvez faire tout ce qui est imaginable en éditant une à une chaque image, mais ceci demande beaucoup d'efforts.

Gimp Animation Package (GAP)

GAP est un plugin pour The Gimp, lequel lui offre la possibilité d'éditer les séquences d'images. On peut rapidement sauver l'image actuelle et charger la prochaine image d'une séquence. On peut aussi utiliser les images clés pour appliquer des effets sur de nombreuses frames, ou même créer des animations. Si vous avez besoin d'éditer une séquence d'images , vous devriez vraiment regarder GAP.

Capture d'écran de Gimp Animation Package



Gérer les Fichiers & et les Dossiers

Quand on crée une vidéo, vous aurez besoin d'importer de nombreux et divers fichiers vidéos dans votre projet, y compris audio, vidéos, images, titres, superpositons, effets son, et plus encore. Ceci peut rapidement échapper à tout contrôle, et faire de votre liste de dossiers de projets trop longue, ce qui vous ralentira lors de la recherche du bon fichier.

Si votre projet a beaucoup trop de fichiers (c' est vous qui décider), vous pouvez utiliser des libellés, des filtres, et des dossiers en tant que moyens d'organisation de vos fichiers.

Libellés

Chaque fichier a une colonne pour un Libellé. Un libellé est un mot ou une phrase qui vous aide à identifier l'utilisation de ce fichier. Par exemple, "Scène 1", "Intro", "Titre", "Crédits". Il n'y a pas de bonne ou mauvaise manière d'utiliser un libellé, il faut juste entrer n'importe quel texte qui vous aidera à identifier un fichier.

Filtres

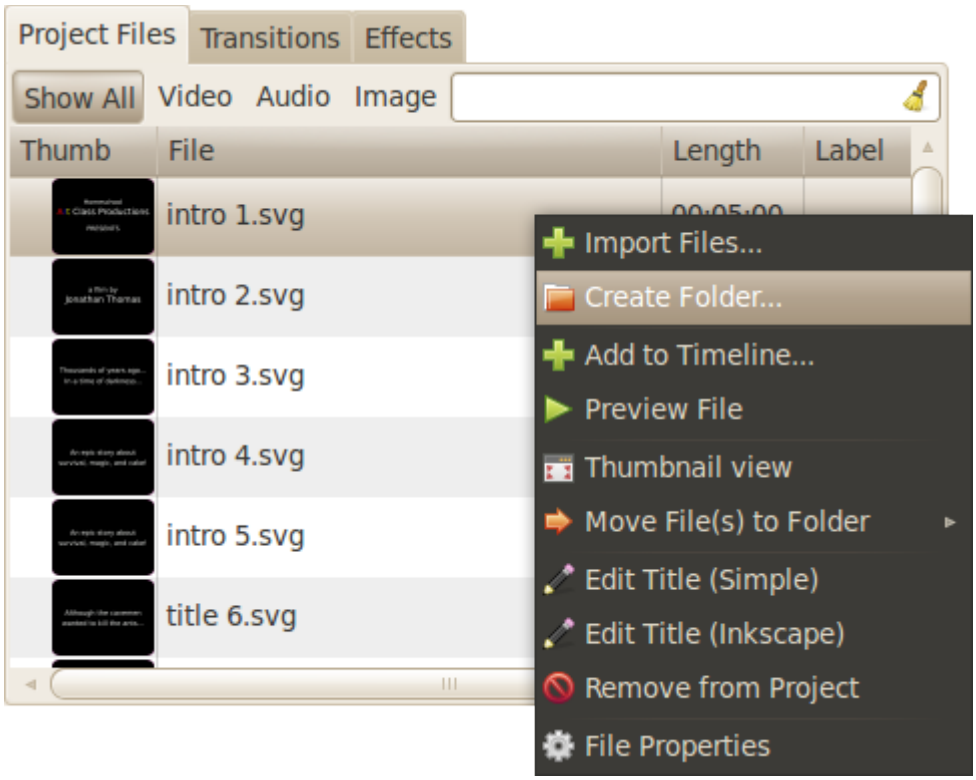
La section Fichiers du Projet dispose de filtres et d'une zone de saisie pour vous aider à trouver rapidement les fichiers. Les boutons des filtres Video, Audio, et Image, filtrerons rapidement la liste des fichiers vers le bas pour ce type de fichiers. Entrez n'importe quel texte dans la zone de saisie du filtre qui affichera seulement les fichiers contenant ce texte dans leur nom ou leur libellé. Aussi, cette fonctionnalité peut-être combinée avec les libellés, pour créer un système d'organisation et de recherche puissant.

Répertoires

Si les libellés et les filtres ne suffisent pas à organiser les fichiers de votre projet, vous pouvez aussi créer des dossiers à l'intérieur de votre projet afin de vous aider à regrouper des fichiers ensembles.

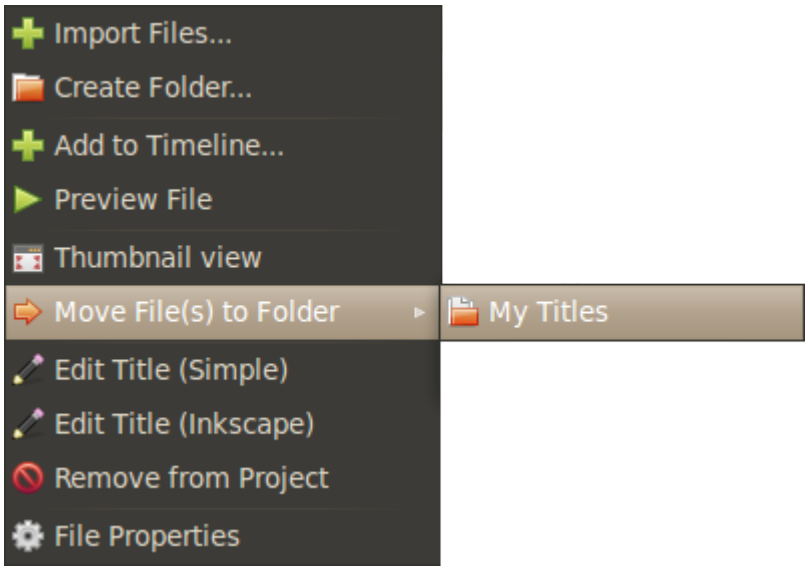
Créez un répertoire

1. Clic droit sur la section
2. Choisissez Créer un Dossier...
3. Entrer un nom pour votre dossier.



Déplacer des fichiers vers un dossier

1. Assurez-vous d'avoir créer le dossier en premier.
2. Clic droit sur 1 ou plusieurs fichiers dans la section Fichiers du Projet.
3. Choisissez Déplacer le(s) fichier(s) ver le dossier.
4. Choisissez un dossier.



Supprimer un dossier

1. Click droit sur un dossier
2. Choisir Supprimer

   ** Assurez-vous d'avoir déplacer tous les fichiers d'un dossier avant de le supprimer.*

Ajouter des Fichiers à la Timeline

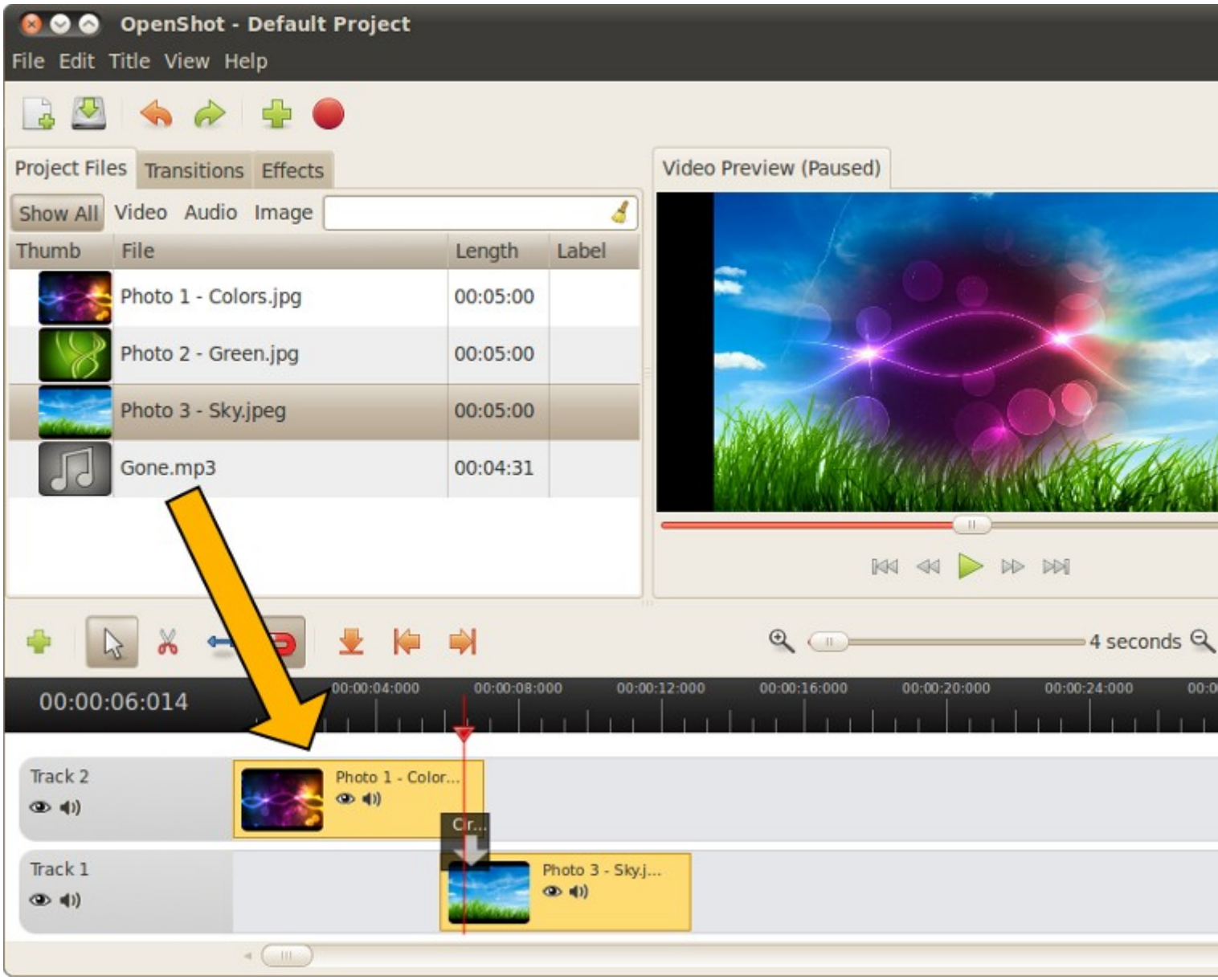
Une fois que vous avez importer tous les fichiers dans votre projet, la prochaine étape est de les ajouter à la timeline.

Glisser et déposer

Pour ajouter un fichier de la section Fichiers du projet à la timeline, suivez ces étapes:

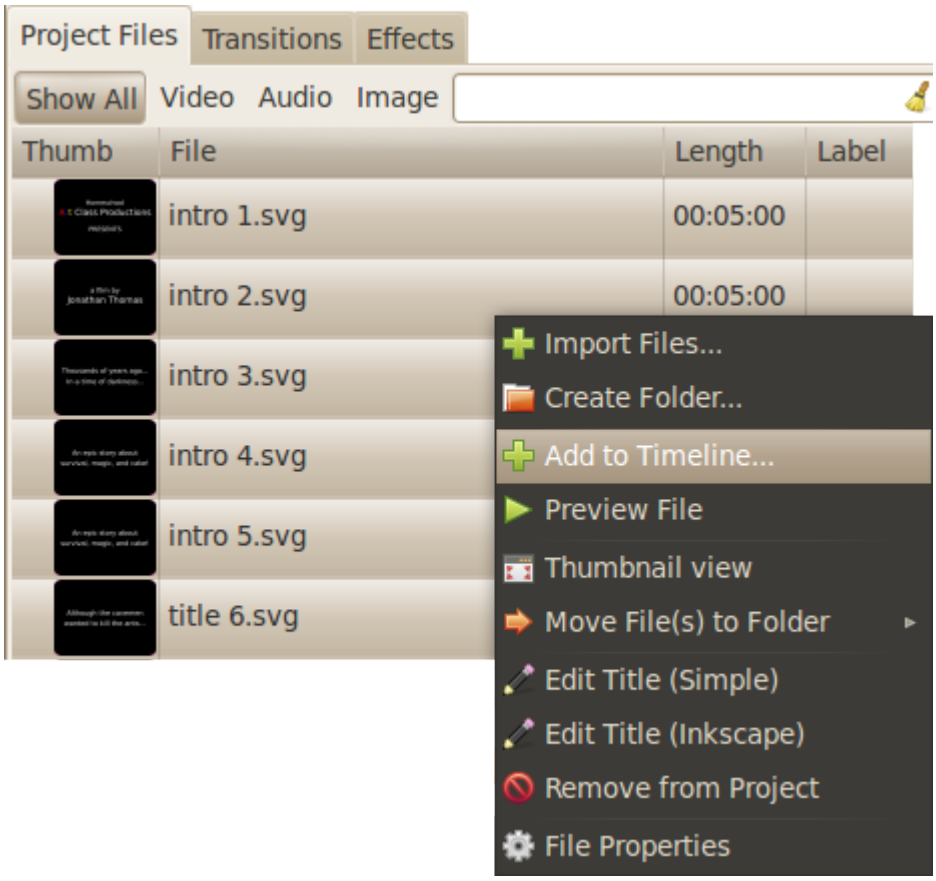
1. Clic sur un fichier.
2. Glissez-le vers la timeline et déposez le.
3. Le clip sera maitenant ajouté à la timeline.

   **Vous ne pouvez ajouter seulement un fichier à la fois en utilisant cette méthode.*

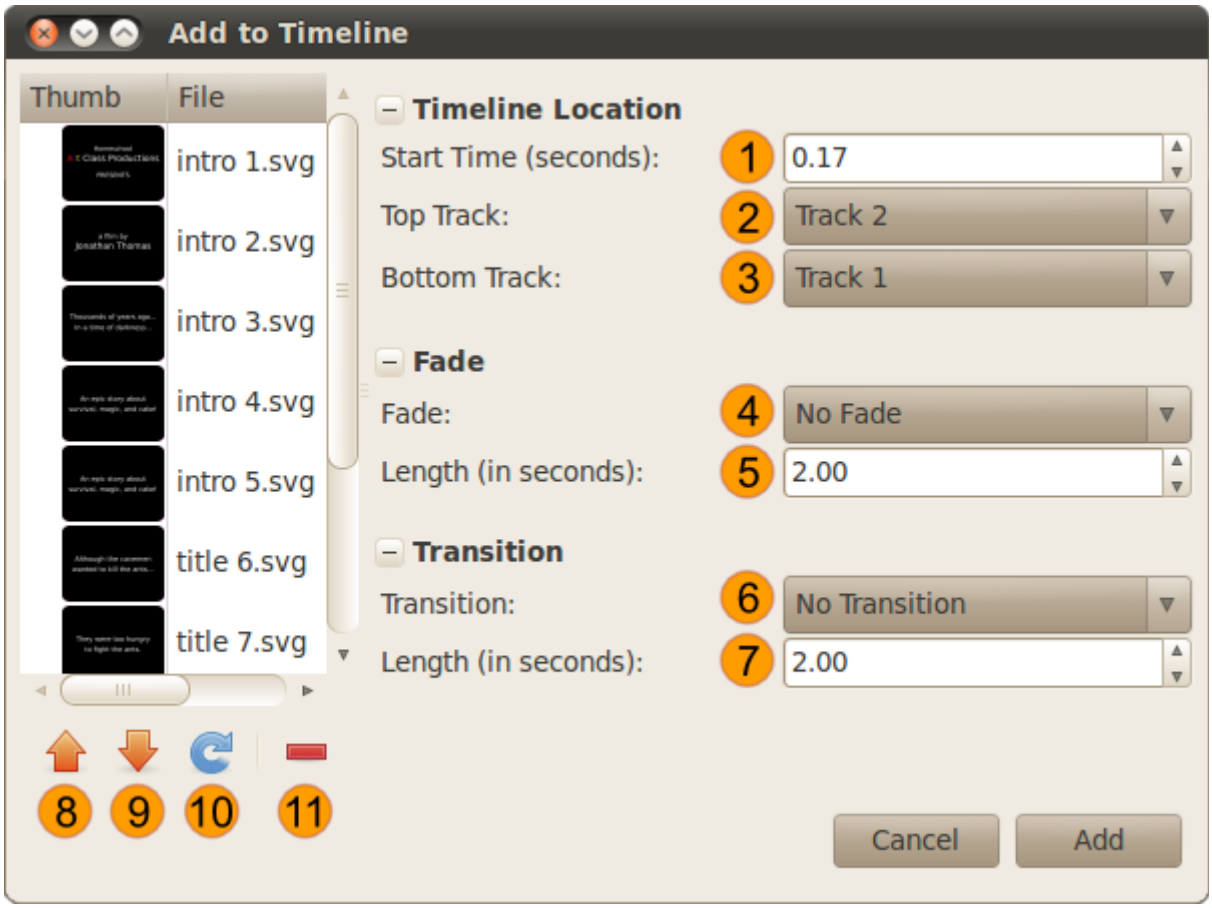


Ajouter de multiples fichiers à la Timeline

Si vous voulez ajouter rapidement de multiples fichiers en même temps sur la timeline, il y a une fonction Ajouter à la Timeline. Pour utiliser cette fonction, sélectionner tous les fichiers que vous désirez ajouter à la timeline, et clic-droit et sélectionner Ajouter à la Timeline.



La fenêtre Ajouter à la Timeline permet aussi d' appliquer un fondu en paramètre à l'ouverture et à la fermeture de chaque clip. d' ajouter des transitions entre les clips, ou simplement d'empiler les clips dos à dos à la timeline. Les fichiers seront insérés à la position de la tête de lecture.



N°	composant	description

1	Heure de début	Ceci est l'emplacement sur la timeline (en secondes) où les fichiers seront ajoutés. Ce sera par défaut à la position de la tête de lecture.
2	La piste du haut	La piste supérieure est la première piste sur laquelle les clips seront ajoutés. Si aucune transition n'est utilisée, seule la piste supérieur est nécessaire.
3	La piste d'en bas	La piste inférieur est utilisée quand les transitions sont nécessaires, et les clips alternent entre le haut et le bas de la piste, avec entre elles les transitions.
4	Fondu	Le type de fondu à appliquer à une clip.
5	Durée du fondu	La durée (en seconde) du fondu.
6	Transition	Le type de transition à ajouter entre les clips. Vous pouvez aussi choisir une transition au hasard, si vous ne voulez pas utiliser toujours la même transition encore et encore.
7	La durée de la transition	La durée (en secondes) de la transition.
8	Monter	Monter les fichiers sélectionnés dans la liste.
9	Descendre	Descendre les fichiers sélectionnés dans la liste.
10	Disperse les Fichiers	Disperse les fichiers et les réorganisent dans un ordre aléatoire.
11	Supprimer un fichier	Supprimer les fichiers sélectionnés de cette fenêtre

Déplacer & Modifier les Clips sur la Timeline

Une fois que vous avez vos fichiers (appelés aussi clips) sur la timeline, nous avons besoins de les disposer sur les pistes, et de les mettre dans un ordre correct. Aussi, nous allons devoir enlever le début et la fin du clip vidéo (si nécessaire).

Déplacer un Clip (Mode Selectionner)

1. Basculer au Mode Selectionner (c'est le mode par défaut)
2. Cliquer sur un clip.
3. Glissez le clip au nouvel endroit sur la timeline, et déposez le.

Si l'attraction est activée, le clip sautera vers chacune des attaches du clips (ou la tête de lecture, si elle est proche).

Modifier un Clip (Mode Redimensionner)

1. Basculer au Mode Redimensionnement Mode, en cliquant sur l'icône de redimensionnement.
2. Déplacez votre curseur sur le bord droit ou gauche d'un clip.
3. Déplacez le bord du clip pour rogner la vidéo.

   Quand vous glissez un bord du clip, la fenêtre de prévisualisation affichera l'endroit où le clip commencera ou finira (selon le coté que vous avez glissez).

Découper un Clip (Mode Découper)

1. *Pour découper un clip en 2 parties, basculez au mode Découper.* Mode découpe ,
2. *Le curseur de la souris se transformera en une ligne en pointillée & une lame de rasoir.*
3. *Cliquez sur un clip à l'endroit que vous voulez couper/le trancher.*

   **Si l'attraction est activée, le rasoir sautera à la position actuelle de la tête de lecture, si elle est prôche.*

Configurer la barre principale

La barre d'outils d'édition vous permet de basculer entre différents modes d'édition de la timeline. Lorsque vous déplacez, coupez , et dissociez les clips, il est nécessaire de changer le mode d'édition en utilisant la barre d'outils.

N°	composant	description
1	Ajouter une piste	Ajouter une nouvelle piste au dessus des précédentes .
2	Sélectionner le Mode	Sélectionner le mode vous permet de cliquer sur les clips et de les déplacer.
3	Mode découpe	Le mode découpe vous permet de couper le clip en deux à l'endroit sélectionné.
4	Mode redimensionner	Le mode redimensionnement vous permet de redimensionner un clip en tirant sur les bords de ce clip.
5	Mode instantané	Le mode instantané permet de passer (ou de sauter) au clip le plus proche ou à la tête de lecture (si le cas échéant) quand vous les déposer.
6	Ajouter un repère	Ajoute un nouveau repère, qui vous permet de sauter rapidement à ce point lors de la

		prévisualisation.
7	Repère précédent	Sauter au marqueur précédant (si possible).
8	Repère suivant	Sauter au repère suivant (s' il existe).

Séparer l'Audio de la Vidéo

OpenShot peut séparer l'audio de la vidéo dans un clip, si besoin. Si vous voulez seulement jouer l'audio d'un clip, ou seulement jouer la vidéo mais sans audio, alors suivez ces étapes:

Seulement la Vidéo

Pour seulement jouer la vidéo d'un clip, cliquez sur l'icône en forme d'écouteur, se trouvant sur le clip. Ceci coupera l' audio de ce clip/ ou si vous voulez couper l' audio pour toute la piste, cliquez sur l'icône en forme d'écouteur sur la piste.

Seulement l'Audio

Pour seulement entendre l' audio d'un clip, cliquez sur l'icone en forme d'œil, se trouvant sur le clip. Ceci cachera l'affichage de la vidéo. Ou si vous voulez cacher l'affichage de la vidéo de toute la piste, cliquez sur l'icône en forme d' œil sur la piste.

Propriétés de la séquence

Chaque clip dans OpenShot a beaucoup de propriétés qui peuvent être manipulées. Cependant, parce qu'il n' est pas possible d'afficher et d'ajuster tous les paramètres sur la timeline, cette boite de dialogue a été crée. Elle permet à l'utilisateur d'ajuster le plus finement possible les paramètres et propriétés de chaque clip, ce qui inclue la Durée, la Vitesse, le Volume, la Taille, la Position, l'Aspect ratio, et beaucoup d'autres.

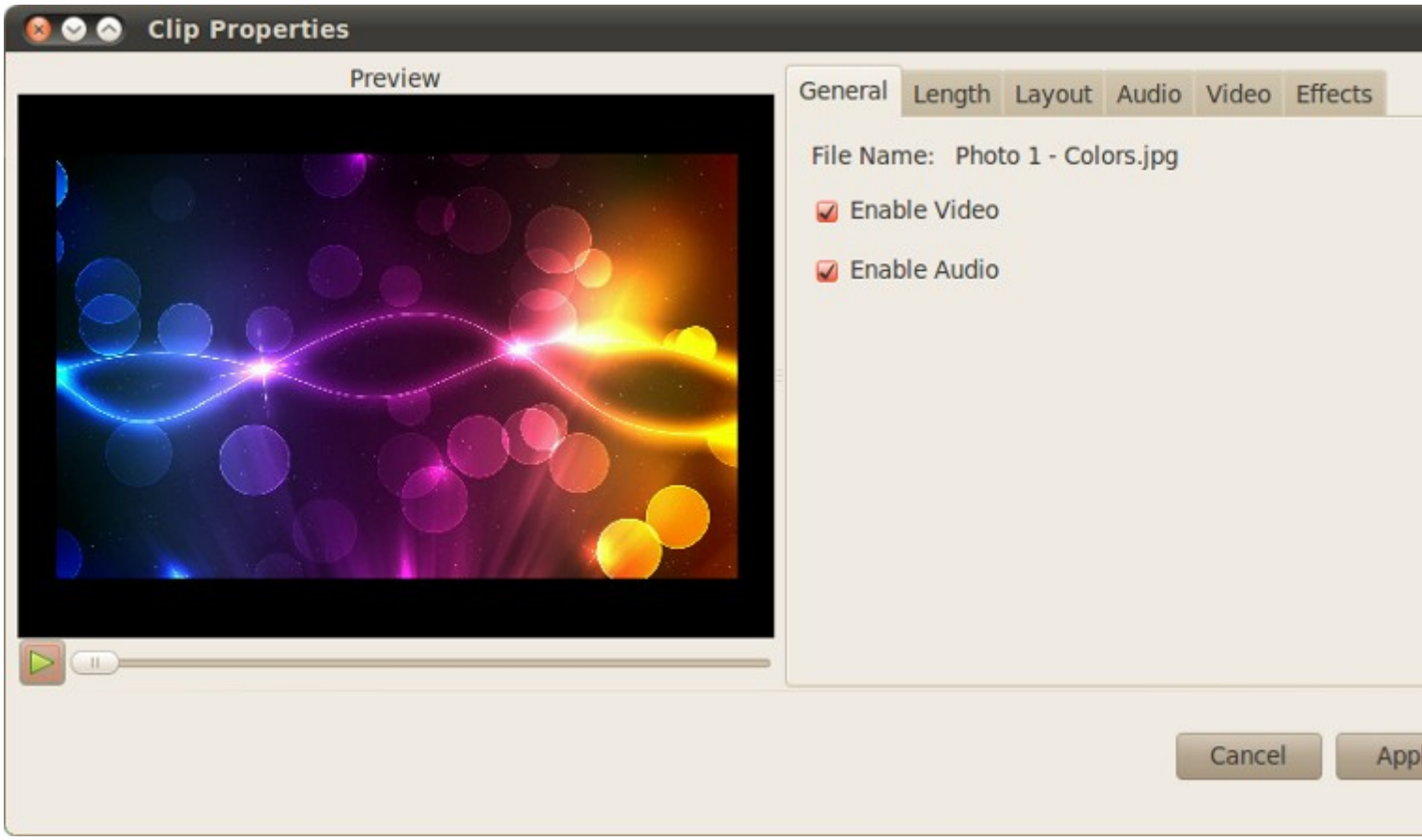
Afficher les Propriétés du clip

Pour afficher les propriétés du clip, clic droit sur un clip et choisissez Propriétés.

Prévisualiser les modifications

Pour rapidement visualisez ce que les nouveaux changements produiront, cliquez sur le bouton Lecture ou glissez le Curseur. Vous pouvez visualiser vous changements encore et encore jusqu'à obtenir l'effet désiré. Aucun changement n'est appliqué dans votre timeline jusqu'à ce que vous cliquez sur le bouton Appliquer.

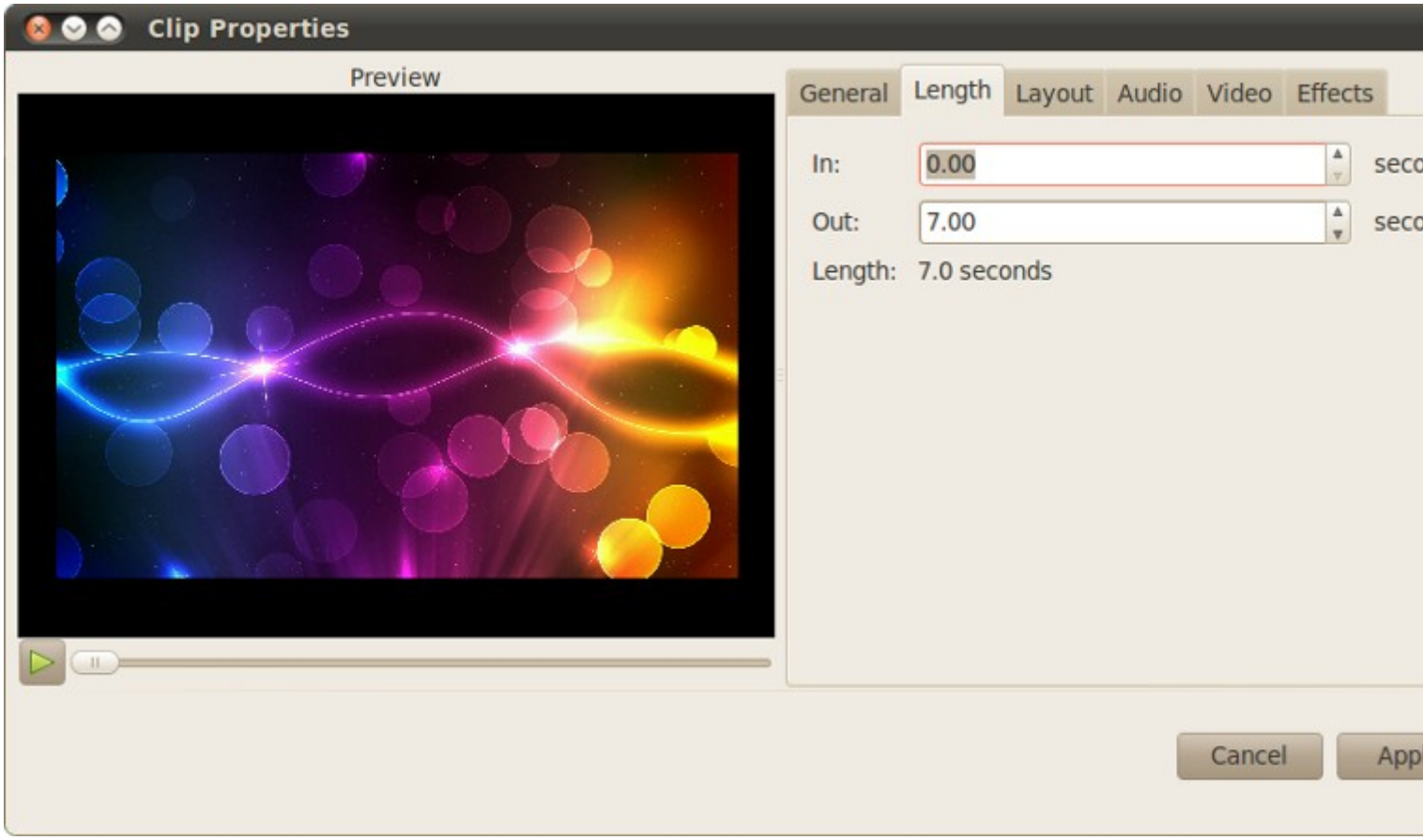
Onglet Général



L'onglet général a les propriétés suivantes:

composant	description
Activer la vidéo	Sortie vidéo de ce clip
Activer l'audio	Sortie audio pour ce clip

Onglet Durée

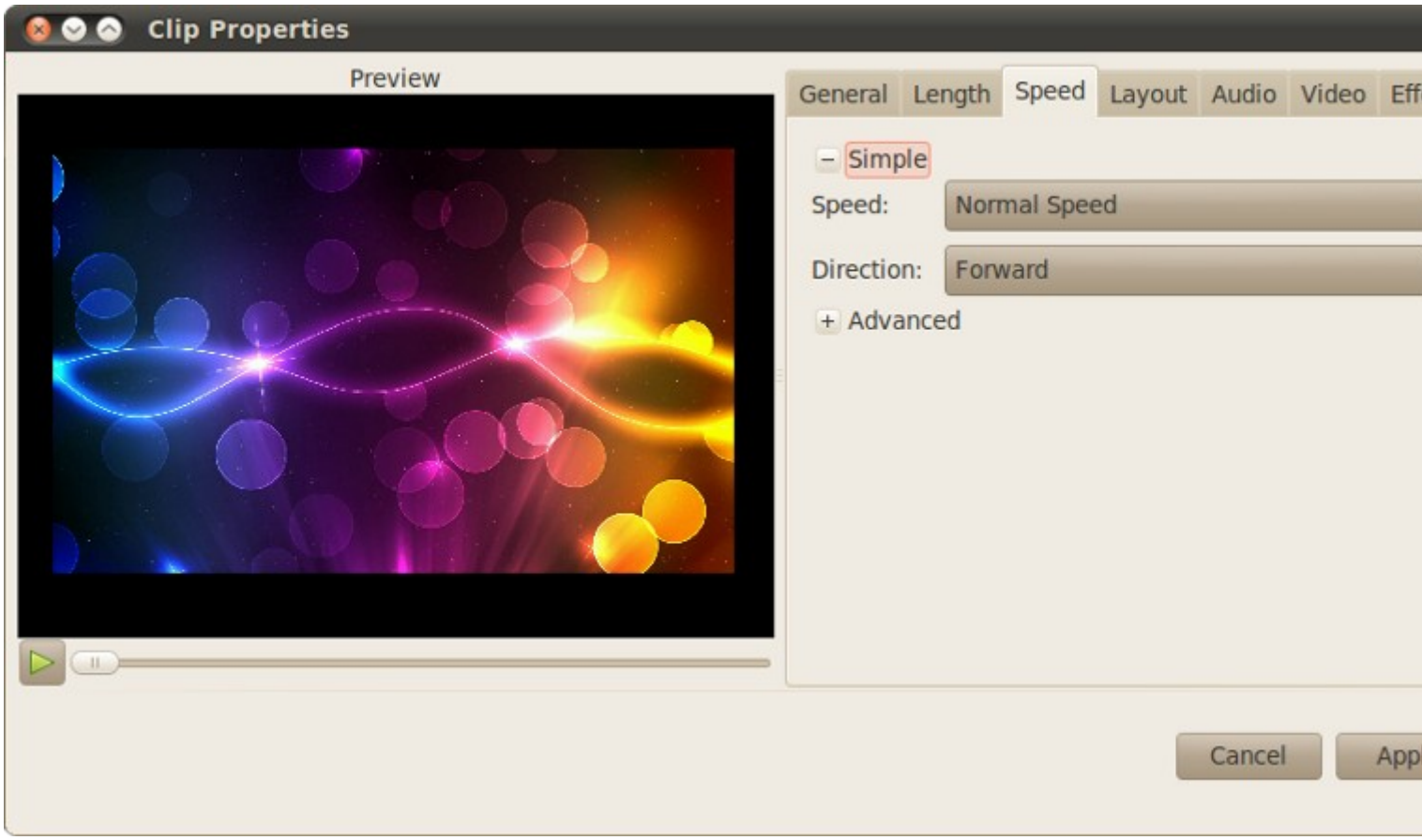


L'onglet Durée fournit les informations sur le commencement, la fin, et la durée totale du clip. En ajustant ces valeurs, vous pouvez retarder quand un clip démarre, finit, ou les deux ensembles. Utilisez le bouton Lecture pour visualisez les changements. Exercez-vous en ajustant ces valeurs sans utiliser l'outil Découpe.

L'onglet durée a les propriétès suivantes:

composant	description
Début (secondes)	La première seconde du clip vidéo (decimal)
Fin (secondes)	La dernière seconde du clip vidéo (décimal)
Durée (secondes)	La durée du clip est calculée sur les points d'entrés et de sorties.

L'onglet Vitesse



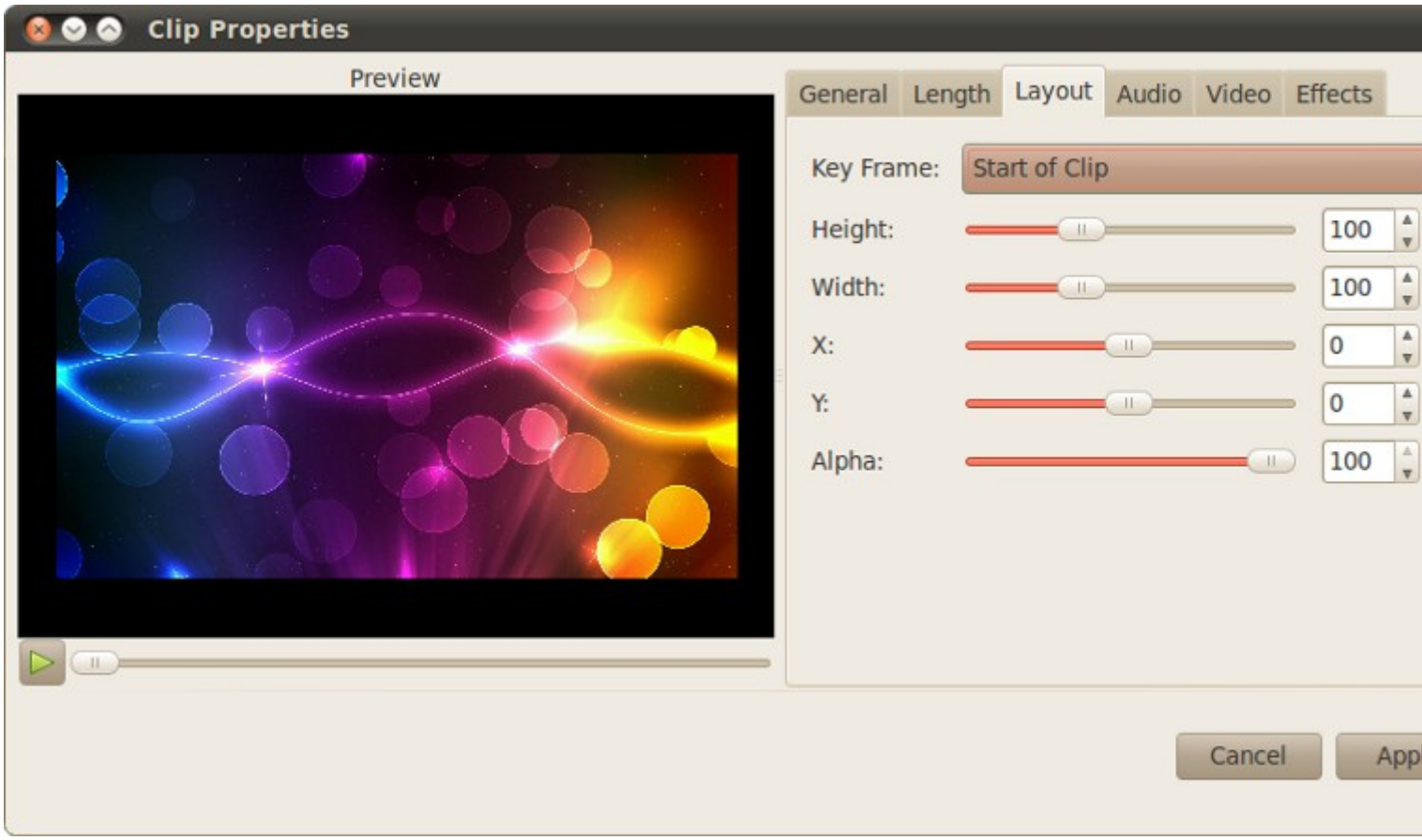
L'onglet vitesse consiste en un mode simple et un mode avancé. Dans le mode simple, en utilisant des valeurs prédéfinies, on peut augmenter la vitesse du clip jusqu'à 16x la vitesse normale ou la diminuer jusqu'à 1/16 de la vitesse normale. Aussi, vous pouvez changer la direction. L'onglet avancé permet d'obtenir une vitesse de haute précision décimale, alors que le simple onglet a des fractions prédéfinies.

Note: L'onglet de la vitesse est seulement affiché pour les fichiers vidéos. Aussi, l'audio n'est pas joué quand la vitesse est modifiée.

L'onglet de vitesse a les propriétès suivantes:

composant	description
Vitesse	La première seconde du clip vidéo (decimal)
Direction	La dernière seconde du clip vidéo (décimal)
Vitesse avancée	Une haute précision en valeur décimal pour la vitesse d'un clip. Cette valeur change quand la vitesse de la liste déroulante change.

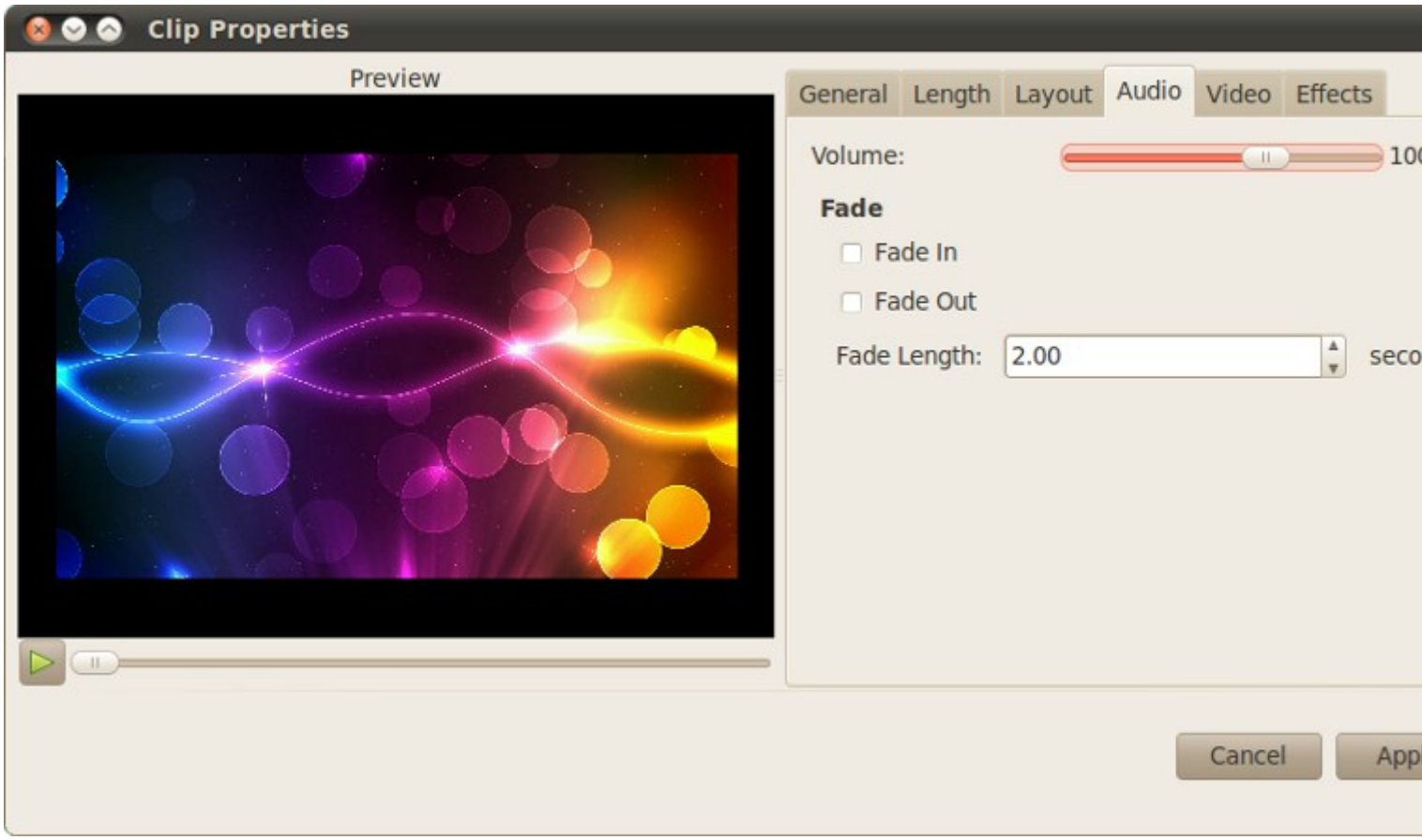
L'onglet Agencement



L'onglet agencement a les propriétès suivantes:

composant	description
Image clé	Cette liste déroulante détermine avec laquelle des images clés vous allez travailler avec. Chaque clip a 2 images clés, une au début de la séquence, et une à la fin du clip.
Hauteur	La hauteur d'un clip (exprimé en pourcentage). Plus le chiffre sera élevé, plus haut sera le clip. Plus le chiffre sera faible, plus petit sera le clip. Ceci affecte seulement l'image clé actuelle, pas le clip en entier.
Largeur	La largeur du clip (basé en pourcentage). Plus le chiffre sera élevé, plus large sera le clip. Plus le chiffre sera petit, plus étroit sera le clip. Ceci affecte seulement l'image clé actuelle, pas le clip en entier.
X	Position X du centre du clip. Plus le chiffre sera élevé, plus le clip sera à droite. Plus le chiffre sera petit, plus le clip sera à gauche. Ceci affecte seulement l'image clé actuelle, pas le clip en entier.
Y	Position Y du centre du clip. Plus le chiffre sera élevé, plus bas sera le clip. Plus le chiffre sera petit, plus le clip sera en haut. Ceci affecte seulement l'image clé actuelle, pas le clip en entier.
Alpha (transparence)	Le niveau du canal Alpha du clip. 100 = opaque. 0 = invisible. Ceci affecte seulement l'image clé actuelle, pas le clip en entier.

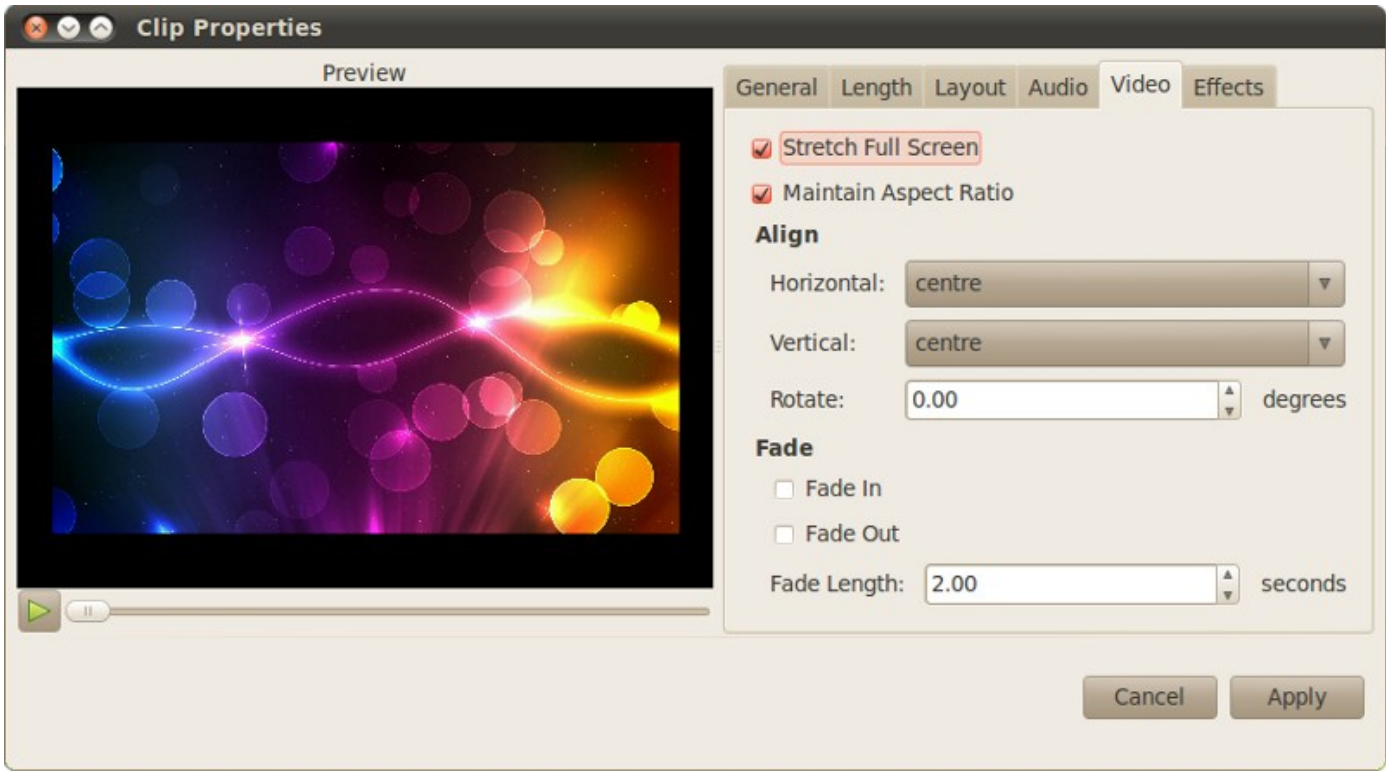
L'onglet Audio



L'onglet audio a les propriétès suivantes:

composant	description
Volume	Le niveau du volume du clip. 0 = muet, 100 = max.
Fondu à l'ouverture	Fondu à l'ouverture du clip en ayant un volume muet.
Fondu à la fermeture	Fondu à la fermeture en ayant un volume muet.
Fondu (Secondes)	Le nombre de secondes que le fondu va durer. Plus grand sera le chiffre, plus le fondu sera graduel.

L'onglet Vidéo

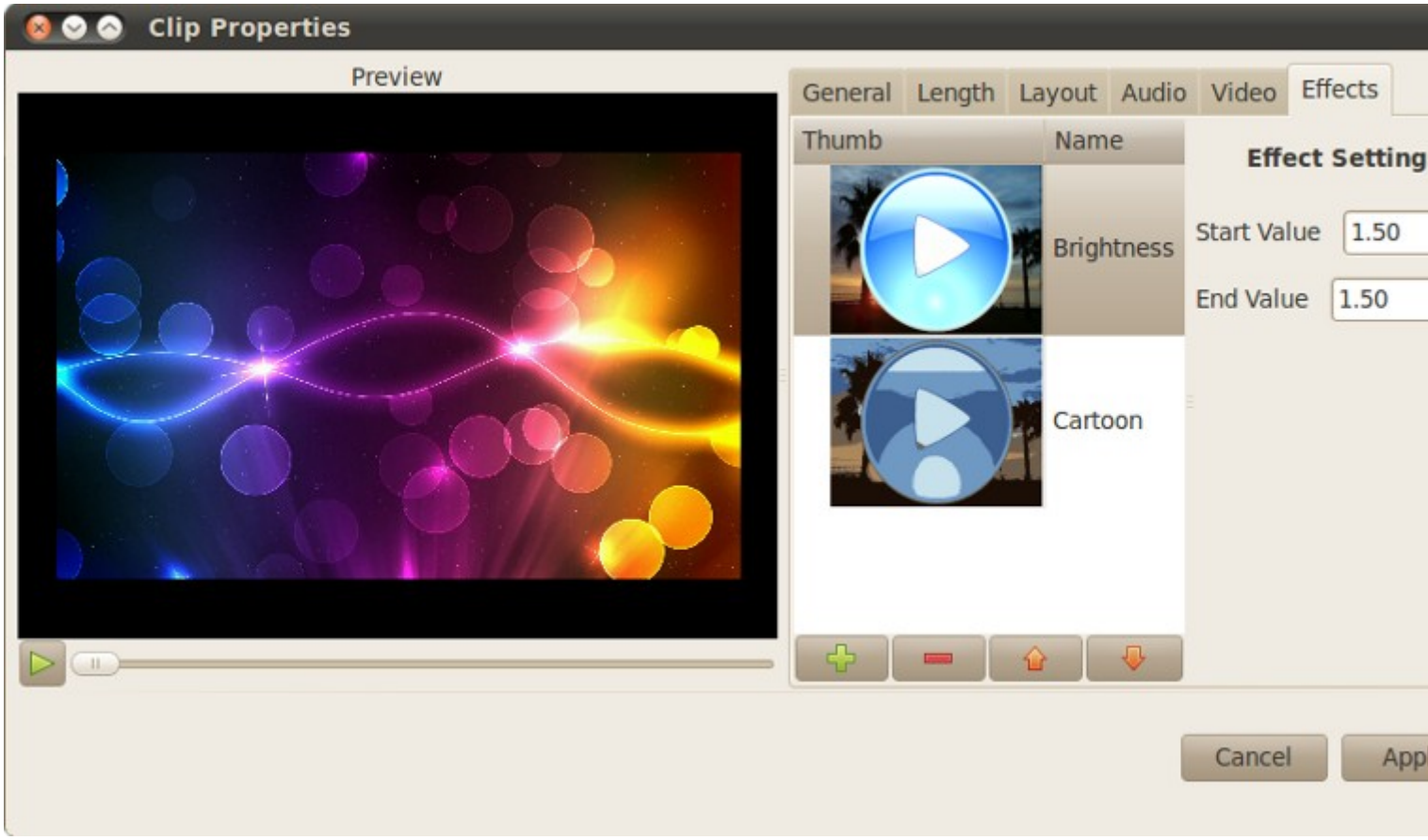


L'onglet vidéo peut ajuster la taille, la position, et l'alignement du clip. Aussi, on peut appliquer un effet fondu au début et à la fin d'un clip, lequel est quelques fois plus facile à utiliser qu'une transition. Parce que le fondu est une propriété du clip, il bouge quand vous bougez le clip. Alors, que contrairement aux transitions, les fondus restent avec le clip quand vous les bouger ensemble.

L'onglet vidéo a les propriétès suivantes:

composant	description
Etirer en plein écran	Étirer les clips à la taille de l'écran (basé sur le type de projet).
Maintenir le rapport largeur/hauteur	Ne pas tordre le clip
Alignement horizontal	Alignement du clip de gauche à droite
Alignement Vertical	Alignement du clip de haut en bas.
Rotation	Le nombre de degrés de rotation d'une image. Celle-ci peut-être un nombre négatif ou positif, selon la direction que vous voulez faire pivoter.
Fondu à l'ouverture	Fondu du clip de transparent à opaque.
Fondu à la fermeture	Fondu du clip d'opaque à transparent.
Fondu (Secondes)	Le nombre de secondes que le fondu va durer. Plus grand sera le chiffre, plus le fondu sera graduel.

L'onglet Effets



L'onglet effet peut appliquer et gérer de multiples effets qui sont appliqués à un clip. Pour visualisez votre clip avec les effets, utilisez le bouton Lecture. Chaque effet peut avoir plusieurs paramètres, aussi utilisez le bouton Lecture afin de voir le résultat des changements appliqués.

L'onglet effets a les proprietes suivantes:

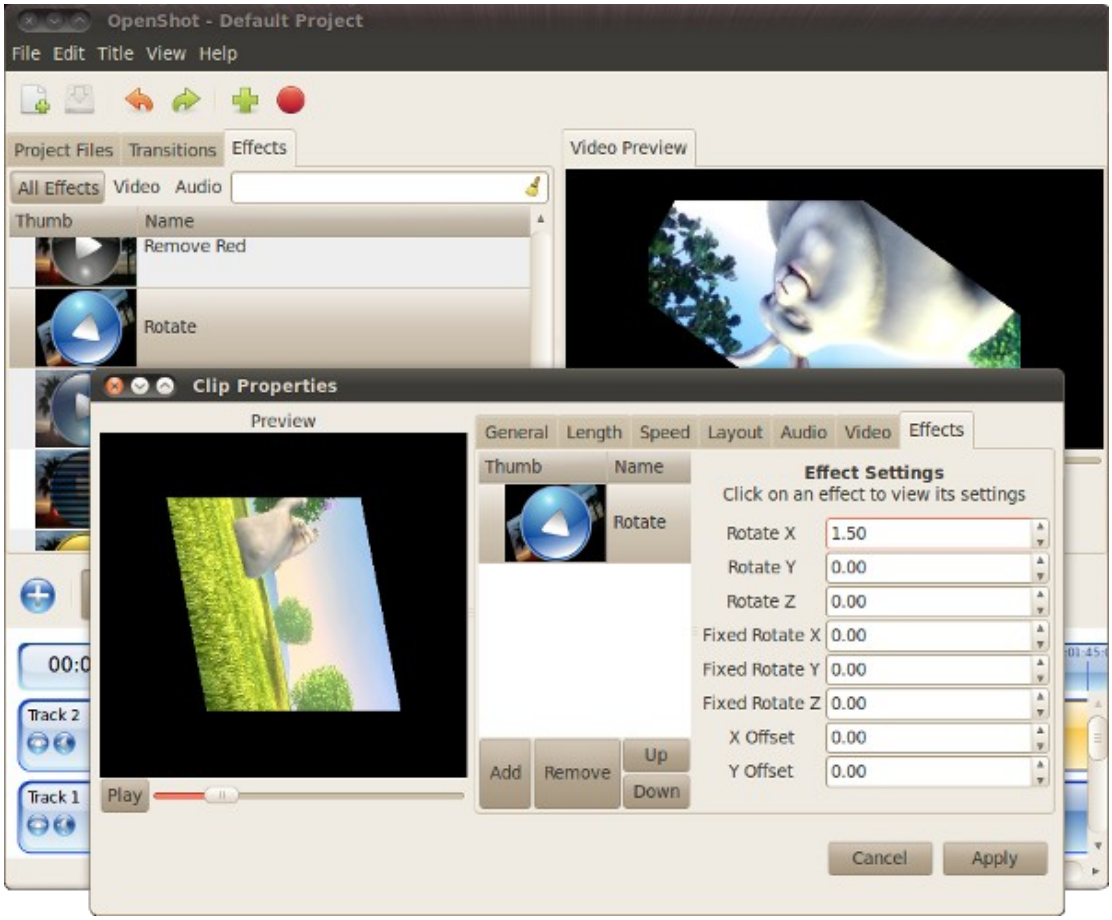
composant	description
Liste des Effets	Cette boite de dialogue a une liste de tous les effets appliqués à ce clip. Les clips sont traités dans un ordre de haut en bas.
Ajouter	Ajouter un nouvel effet au clip.
Enlever	Enlever l'effet selectionné au clip.
Remonter	Monter l'effet selectionné dans la liste.
Descendre	Descendre l'effet selectionné dans la liste.
Paramètres des effets	Cette zone contiendra les paramètres pour le clip sélectionné (le cas échéant)

L'effet Rotation

Si vous avez besoin de faire tourner un clip à 90 degré,180 degré, ou même d'animer une rotation autour de cercles, OpenShot a un effet Rotation qui peut vous aidez.

OpenShot a deux sortes d'effets de rotations disponibles, fixe et animé. Pour appliquer un effet rotation, basculer de l'onglet effet à la Fenetre principale, et glisser l'effetRotation dans votre clip.

Pour ajuster les paramètres de votre rotation, clic droit sur le clip et choisissez Propriétés. Ensuite basculer vers l'onglet Effets de la fenêtre Propriété, et cliquer sur l'effet Rotation. Ceci fera apparaitre la liste des paramètres de rotation qui peuvent être modifiés. Essayez de changer chaque paramètre, et utilisez le bouton Lecture pour visualiser l'effet.



Rotation Fixe

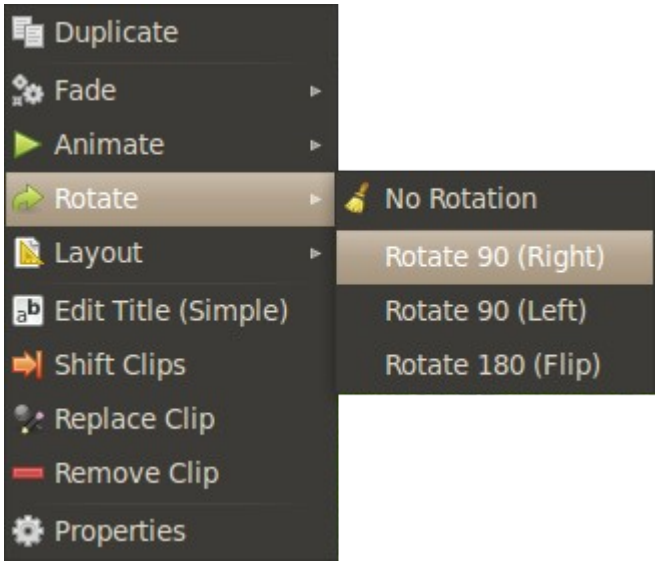
Une rotation fixe peut faire tourner une vidéo de 90 degré, 180 degré, ou de n'importe quel autre nombre de degré dont vous avez besoin. Ceci n'anime pas la rotation. Ceci est utile quand vous enregistrer une vidéo de côté , et que vous avez besoin de la faire pivoter. Pour utiliser une rotation fixe, régler seulement les paramètres le debut avec "fixé". Assurez-vous de régler les autres paramètres sur zéro.

Rotation Animée

Une rotation animé peut-être utilisée pour faire tourner un clip en rond, ou de nombreux autres modèles. Cela peut-être un bel effets pour les titres, la filature des journaux, ou d'autres utilisations créatives. Pour utiliser une rotation animée, régler les paramètres "fixé" à zéro, et seulement utiliser les paramètres qui commencent par "Tourner".

Rotation Simple

Chaque clip a un paramètre de Rotation, lequel pivotera le clip sans avoir à requérir d'ajouter un effet au clip. Ceci peut-être modifié sur la fenêtre des Propriétés du Clip, ou par un clic-droit sur un clip, et en choisissant le menu Rotation



Éditeur de titre

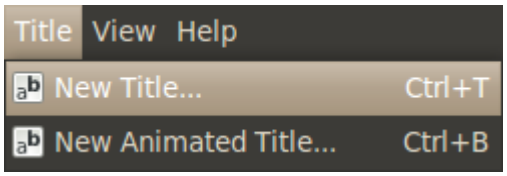
Comme de nombreux éditeurs vidéos, OpenShot a un éditeur de titres intégré. Il fournit de basiques fonctionnalité pour vous aider à créer des titres pour votre projet vidéo. Voici les fonctionnalités du système de titres:

1. De nombreux modèles (y compris un modèle d'un fond coloré)
2. Edition facile du Texte (titre, sous-titres)
3. Changer la police et sa couleur (en incluant le canal Alpha)
4. Changer la couleur d'arrière plan (en gardant le canal Alpha)
5. Utilisation du format SVG (base vectoriel)
6. Ajout des titres à la section Fichiers du Projet
7. Intégration avec Inkscape (en tant qu'éditeur de titres avancé)

Toutefois, si l'éditeur basique de texte n'est pas assez puissant pour vous, n'importe quel fichier image de type SVG peut être importer et utiliser comme titre. Le canal Alpha (la transparence) est respectée, ce qui signifie que les titres peuvent être superposées au dessus des autres pistes, et affichera la vidéo à travers les parties transparentes.

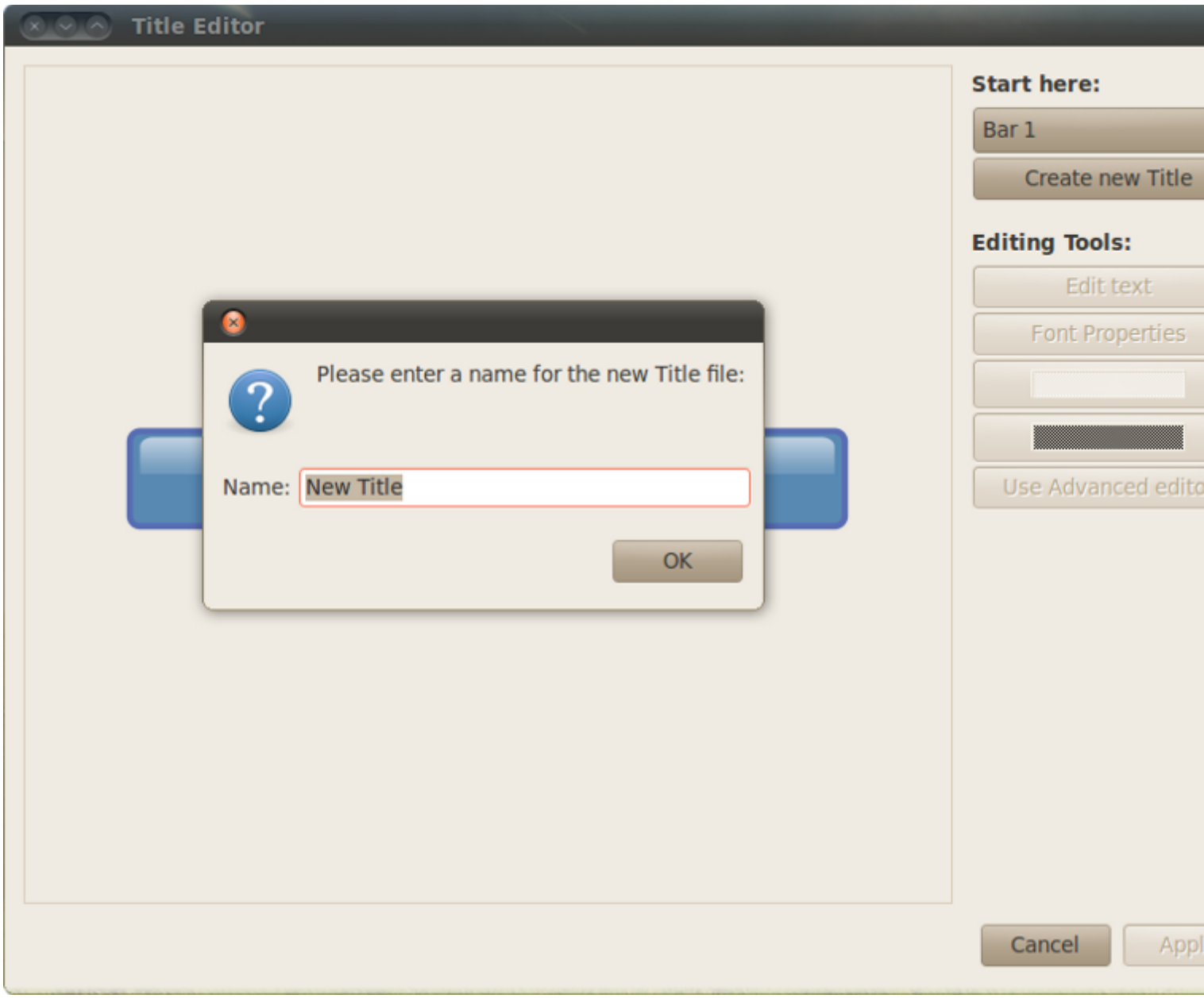
Lance l'Editeur de titres

Pour ajouter un nouveau titre, cliquer sur le menu option Titre > Nouveau Titre.... Ceci lancera l' Editeur de Titres.



Créer un nouveau titre

Une fois l'éditeur de titres lancé, vous devez sélectionner un modèle, et cliquer sur le bouton Créer un nouveau titre. Cela créera une copie de modèle SVG du titre en question, et l'ajoutera à votre Fichiers du projet. Entrer le nom du fichier, et il sera ainsi sauvé sur votre disque dur.



Fenêtre de l'éditeur de titres

La boite de dialogue vous permet de sélectionner un modèle, d'éditer du texte, de modifier les couleurs, et de créer vos propes titres pour votre projet vidéo. Une fois que vous avez fini d'éditer votre titre, cliquer sur le bouton Appliquer.

N°	composant	description
1	Choisissez un modèle	Choisissez un modèle de fichier SVG pour utiliser comme titre.
2	Bouton de création de titres	Cliquer sur ce bouton pour créer votre propre copie du modélè SVG.
3	Editer le texte	Lance la fenêtre d'édition du texte.
4	Modifier la police	Modifier la taille et le type de police.
5	Modifier la couleur	Modifier la couleur et le canal alpha (transparence).
6	La couleur d'arrière plan	Modifier la couleur d'arrière plan et le canal alpha (transparence).
7	Editeur avancé	Editer ce titre SVG dans Inkscape.
8	Prévisualisez le titre	Prévisualiez votre titres après chaque édition, changement de couleur, ou changement de polices.

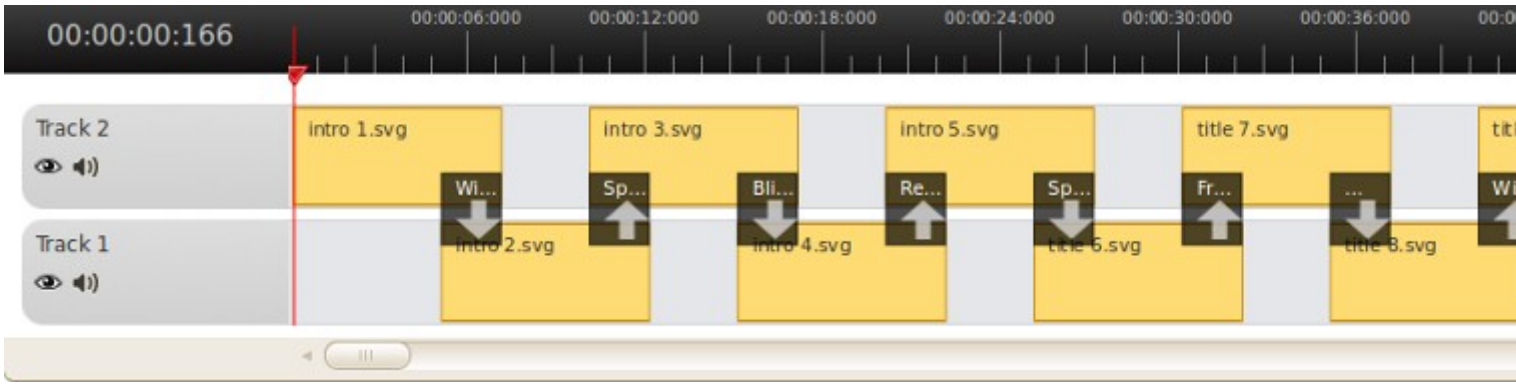
Defillement des Titres / Crédits

Pour créer des effets de défilements sur vos titres , vous avez besoin de couper votre séquence de titres en plein de petites morceaux.

Créer un titre pour chaque image

Fixer chaque titre sur la timeline

Ajoutez chaque image titre de vos crédits à défiler à la timeline, définissez la durée de chaque image à 7 secondes, puis décaler les entre les deux pistes. Ceci peut-être fait très rapidement avec la fonctionnalité Ajouter à la Timeline .



Animer chaque titre

Clic droit sur chaque clip et choisissez Animer > Du bas vers le haut. Ceci créera l'illusion que l'ensemble de vos crédits défilent de bas en haut dans une séquence continue sans trou. Assurez-vous de chevauchez les titres (comme le montre l'illustration) pour qu'il n'y ait pas d'écart entre les titres

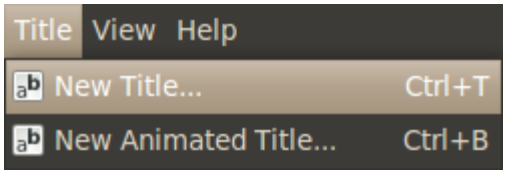
Editeur de titre animé

Les titres animés en 3D sont juste aussi facile à créer qu'avec l'éditeur simple de titres. Le système de titres animé a les fonctionnalités suivantes:

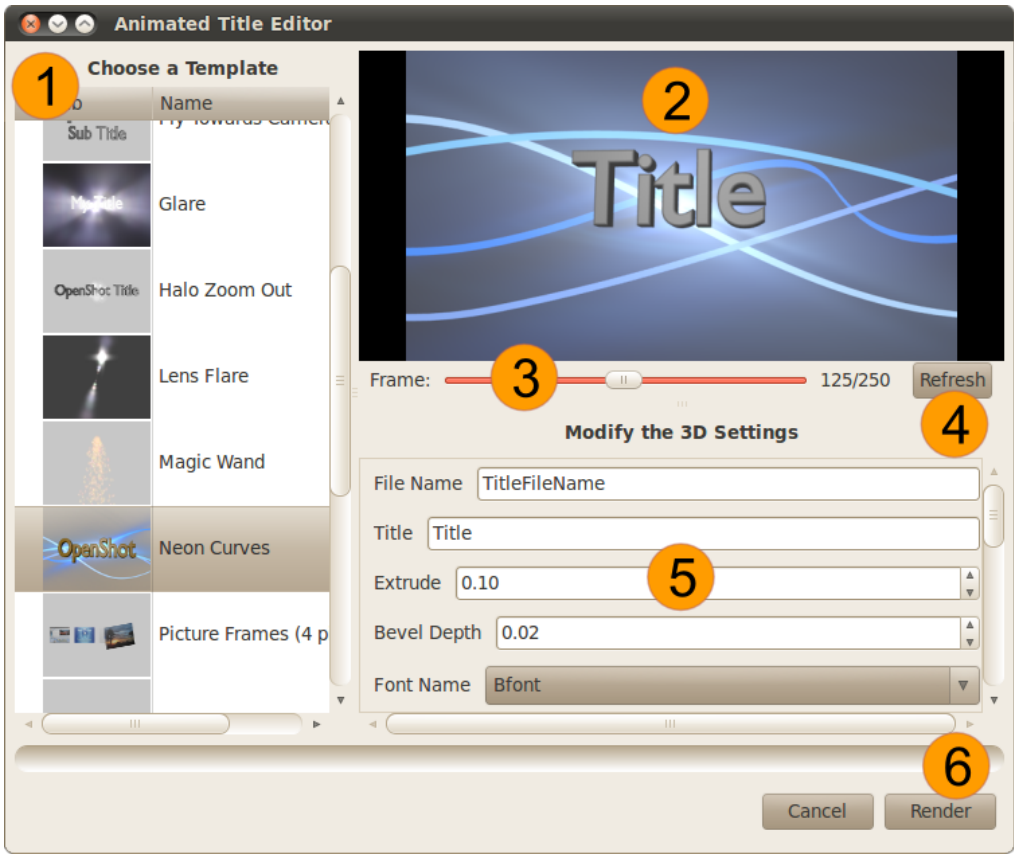
1. Beaucoup de modèles
2. Edition facile du Texte (titre, sous-titres)
3. Modifier la police et les couleurs
4. Arrières plans transparents
5. Sortie d'une séquence d'images en images PNG (avec le canal alpha)
6. Ajout des titres à la section Fichiers du Projet
7. Intégration avec Blender (une application d'animation 3D)

Lancer l' Editeur de Titres Animés

Pour ajouter un nouveau titre, cliquer sur l'option du menu Titre > Nouveau Titre Animé.... Ceci lancera l'Editeur de Titres Animés. Assurez-vous de mettre le réglage du chemin de "l'exécutable de Blender" dans les préférences du chemin de l'executable de Blender (version 2.5+ est requis).



Créer un nouveau titre animé

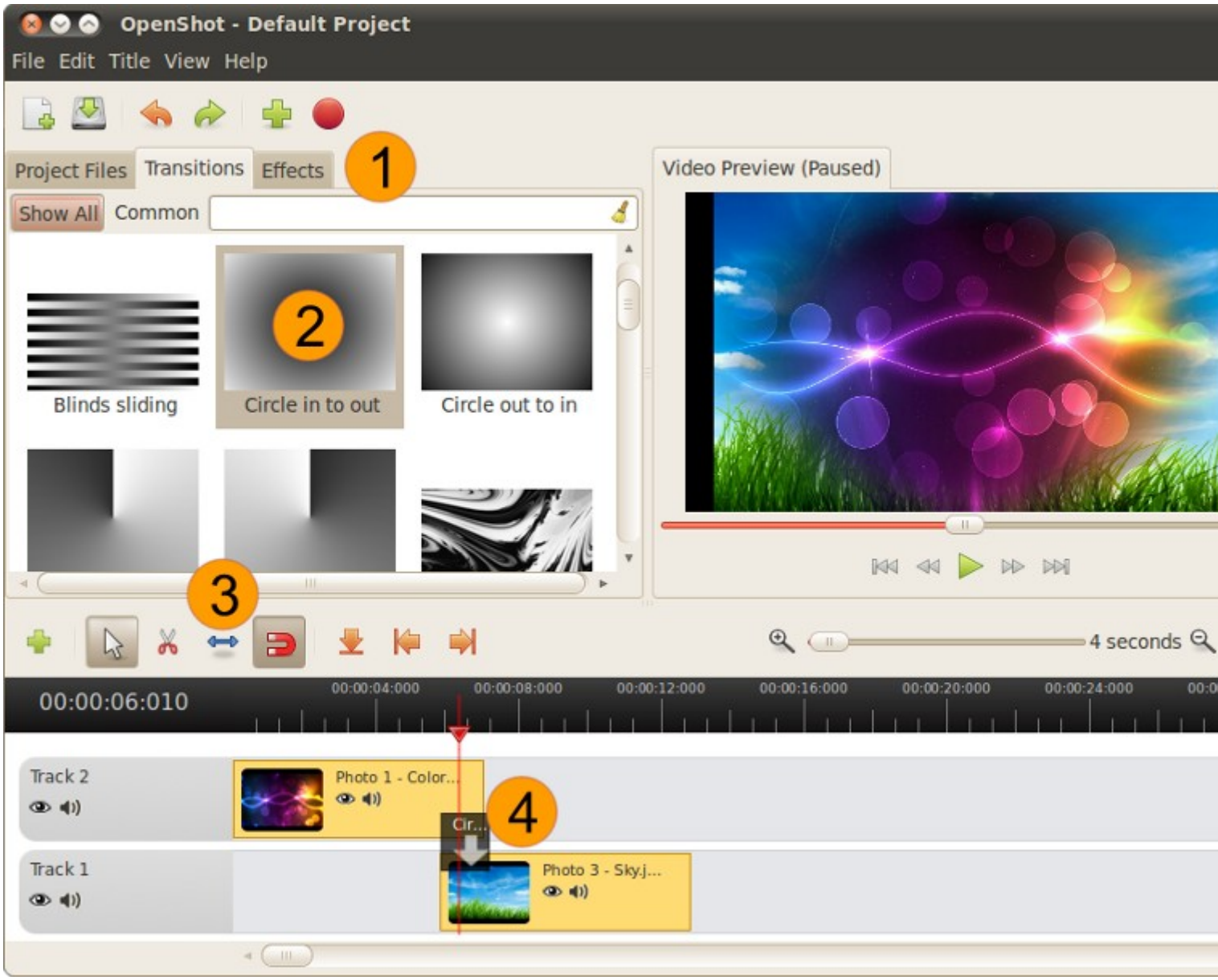


	composant	description
1	Choisissez un modèle	Choisissez un modèle de titre à utiliser en tant que tel.
2	Fenêtre de prévisualisation	Prévisualiser n'importe quelle frame de l'animation.
3	Sélecteur de frames	Choisissez n'importe quelle frame de l'animation à prévisualiser.
4	Réactualiser	Rafraîchir la fenêtre de prévisualisation, pour réfléchir les nouveaux changements.
5	Modifier les paramètres	Modifier les différents paramètres , y compris le titre, la police, la couleur, etc...
6	Générer	Génère une séquence d'images avec le titre animé, et l'ajoute à la section Les dossiers du projet.

Transitions

Les transitions sont utilisées graduellement entre 2 clips différents. Beaucoup de transitions différentes sont disponibles dans OpenShot. On peut facilement les glisser et les déposer sur la timeline, et peuvent ajouter beaucoup de plaisir à votre projet vidéo.

Ecran des transitions



N°	composant	description
1	Onglet Transition	Ceci est l'onglet Transition. Il contient la liste de toutes les transitions disponibles dans OpenShot.
2	Liste des Transitions	Ceci est la liste des transitions. Sélectionnez une transition et glisser et déposer là sur la timeline.
3	Outil de redimensionnement	L'outil de redimensionnement peut être utilisé pour redimensionner une transition.

4	Les Transitions sur la timeline	Une fois que vous avez déposer une transition sur la timeline, elle peut-être déplacée et redimensionnée comme un autre clip. La transition s'enclenchera entre les pistes, et se mélangera entre les 2 pistes.

Ajouter une transition

Pour ajouter une transition, basculer à l'onglet Onglet des Transitions, et sélectionner une transition en cliquant dessus. Glisser et déposer là sur la Timeline. Cela la positionnera entre les 2 pistes.

Déplacer une transition

Pour déplacer une transition, basculer au Mode sélection sur la barre d'outils de la timeline, et glisser la à sa nouvelle position.

Redimensionner une transition

Pour redimensionner une transition, basculer au Mode redimensionner sur la barre d'outils de la timeline, et glisser le bord gauche ou le bord droit vers une nouvelle taille.

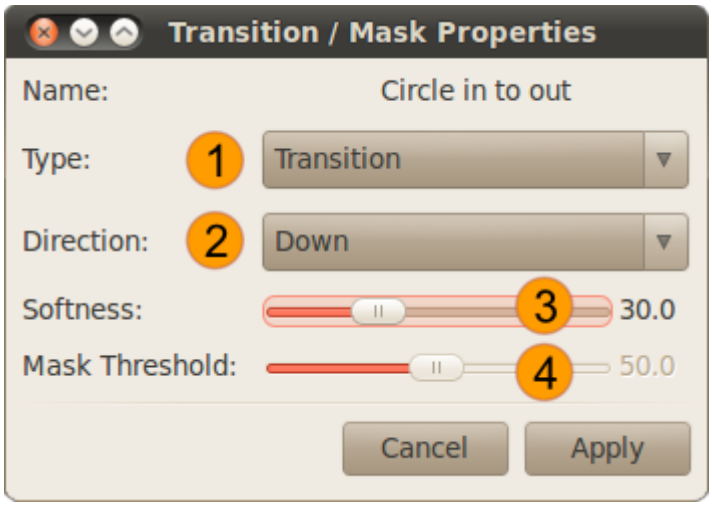
Changer la direction

Parce que les transitions se placent entre 2 pistes, il est important de savoir dans quelle direction elle s'applique. Sur la transition, il y a une flèche qui montre la direction, de haut en bas, ou de bas en haut. En général, la transition devrait partir du premier clip jusqu'à la position du prochain sur la timeline.

Pour changer le sens d'une transition, clic droit sur une transition, et choisissez Changer de direction.

Propriétés des transitions

Juste comme un clip, une transition a une fenêtre de propriétés. Pour afficher la fenêtre de propriétés d'une transition ou d'un masque, clic droit sur celle-ci, et choisissez Propriétés. Pour sauvegarder vos changements, cliquez sur le bouton Appliquer.



N°	composant	description
1	Type	Masques ou Transitons
2	Direction	La direction d'une transition ou d'un masque. *Haut* mélange de bas en haut du clip. Et *Bas*

		mélange de haut en bas du clip.
3	La profondeur	La profondeur d'une transition. Plus le nombre augmente, plus la largeur de l'essuyage est grande, et plus le nombre est petit plus l'essuyage est etroit.
4	Le seuil du masque	Le seuil du masque est le montant de gris à utiliser pour le masque. Plus le chiffre est élevé, plus le du masque est élevé, plus le chiffre est petit, moins il est utilisé. Expérimenté pour trouver le bon seuil pour un masque.

Convertir en masque

Un masque est similaire à une transition, excepté qu'un masque est statique. Cela ne change pas progressivement d'un clip à l'autre. A la place, on mixte les deux pistes à un point pré-déterminer. Un masque peut-être utilisé pour montrer une petite section d'un clip, d'afficher un bord autour d'un clip, de bloquer quelque chose à partir d'un clip. Pour expérimenter avec un masque, convertissez simplement une transition en masque et regardez ce qui ce passe.

Pour convertir une transition en un masque, clic droit sur une transition, et choisissez Convertir en Masque.

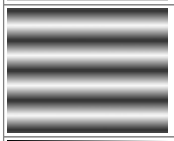
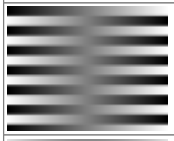
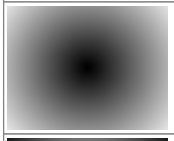
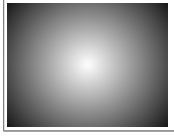
Créer une nouvelle Transition/Masque

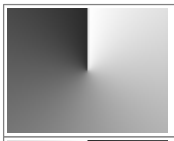
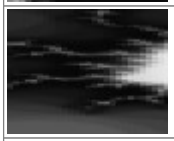
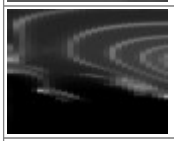
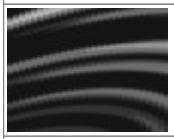
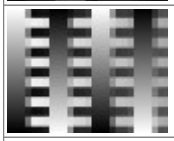
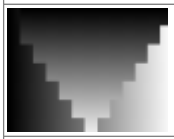
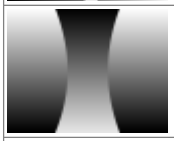
Les transitions sont justes des images en niveau de gris. Elles peuvent être créer avec n'importe quel programme graphique. Pour ajouter une transition personnalisée ou un masque, sélectionner Ficher > Importer une Nouvelle Transition, et sélectionner une image PNG en gris sur votre disque dur. Vous verrez afficher cette nouvelle image sur l'onglet Transitions. Cette transition sera localisée dans le dossier /home/USER/.openshot/.

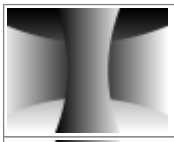
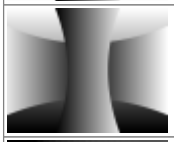
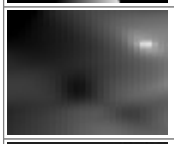
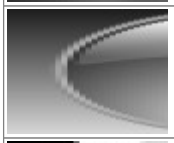
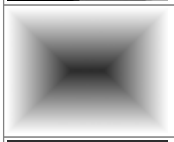
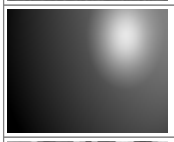
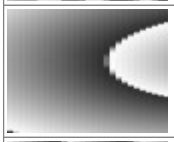
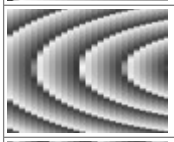
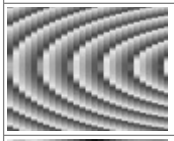
Supprimer une transition

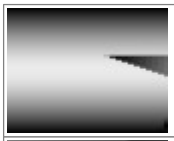
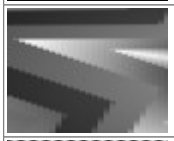
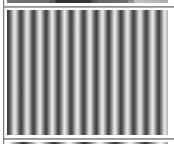
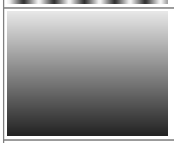
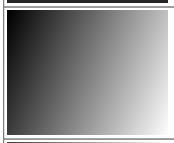
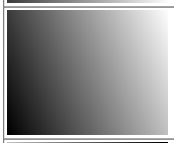
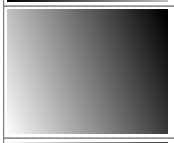
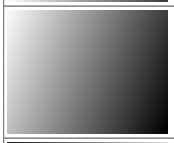
Pour supprimer une transition, clic droit sur une transition sur la timeline, et choisissez Supprimer cette transition.

Liste des Transitions

	Persiennes vers l'extérieur
	Grandes persiennes vers l'extérieur
	Persiennes glissantes
	Cercle vers l'exterieur
	Cercle vers l'intérieur

	Horloge (sens anti-horaire)
	Horloge (sens horaire)
	Fractal 1
	Fractal 2
	Fractal 3
	Fractal 4
	Fractal 5
	Fractal 6
	Fractal 7
	Fractal 8
	Hachuré 1
	Hachuré 2
	Hachuré 3
	Sablier 1
	Sablier 2

	Sablier 3
	Sablier 4
	Montagnes
	Logo d'Openshot
	Puzzle 7 par 7
	Rectangle vers l'exterieur
	Rectangle vers l'intérieur
	Égrainer
	Sphère
	Spirale abstraite 1
	Spirale abstraite 2
	Grande spirale
	Spirale moyenne
	Petite spirale
	Points

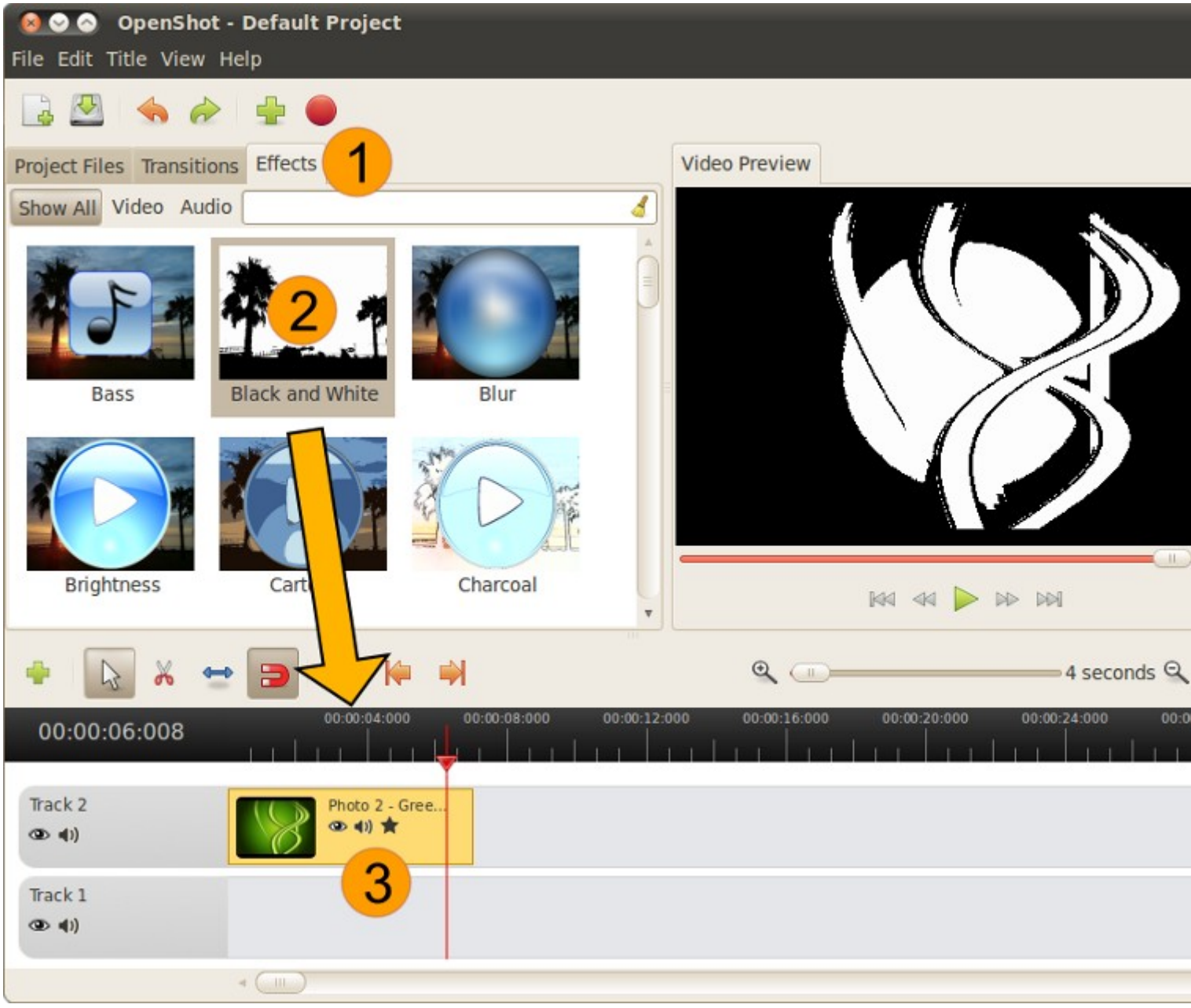
	Étoile 1
	Étoile 2
	Persiennes verticales vers l'extérieur
	Grandes persiennes verticales vers l'extérieur
	Balayer vers le haut
	Balayer en diagonale 1
	Balayer en diagonale 2
	Balayer en diagonale 3
	Balayer en diagonale
	Balayer vers la droite
	Balayer vers la gauche
	Balayer vers le bas

Effets

OpenShot a plus de 40 effets conçus pour manipuler la sortie vidéo ou audio d'un clip. Régler la teinte, la luminosité, et le gamma peuvent être fait avec les effets. Aussi, plus des effets exotiques, tel que les distortions, les vagues, les vieux films, les écrans verts (connu aussi en tant que Chroma Key), et les effets audio.

Ajouter un effet

Pour Ajouter un effet, basculer à l' onglet Effets, sélectionner un effet de cette liste, et glisser cet effet dans le clip sur la timeline.



N°	composant	description
1	L'onglet Effets	Cet onglet contient la liste des effets. La liste des effets peut-être filtrée en faisant basculer les boutons "Tous les effets", "Vidéo", ou "Audio". Vous pouvez aussi taper les premiers lettres du nom de l'effet, et ainsi la liste des effets sera filtrés.
2	La liste des	La liste des effets contient chaque effet disponible dans OpenShot. La liste peut-être filtrée

	Effets	avec les boutons au dessus de cette liste.
3	Clip	Glisser seulement l'effet sur n'importe quel clip. Utilisez les Propriétés du clip pour ajuster les paramètres de l'effet. Vous pouvez aussi, faire un double clic sur l'icône de l'effet, lequel est affiché sur n'importe quel clip qui a un effet, ce qui lancera la fenêtre des Propriétés du clip.

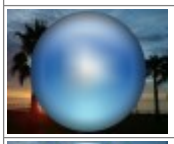
Ajuster les paramètres des effets

Pour ajuster les paramètres d'un effet, clic droit sur un clip, et choisissez Propriétés. Basculer à l'onglet Effets, et vous verrez s'afficher une liste de tous les effets que vous avez appliqué sur le clip actuel.

N°	composant	description
1	La liste des Effets	La liste des effets appartenant au clip sélectionné.
2	Paramètres des effets	Une liste des paramètres de l'effet sélectionné. Cliquez sur un effet à charger dans la liste des paramètres.
3	Boutons de prévisualisation	Utilisez le boouton Lecture et curseur pour prévisualiser le résultat avant de cliquer sur Appliquer.
4	Ajouter l'effet	Ce bouton affiche la fenêtre d'ajout de l'effet. Selectionner un effet à ajouter et cliquer sur Ajouter un effet.
5	Supprimer l'effet	Ce bouton supprime l'effet sélectionné (le cas échéant).
6	Déplacer l'effet	Les effets sont appliqués de haut en bas. Utilisez ces boutons pour modifier l'ordre

		des effets. Utilisez le bouton Lecture pour visualiser vos changements.

La liste des Effets

	Bass - Permet de régler les basses-tonalités ou le ton.
	Black and White - Permet de régler la couleur de l'image selon un seuil en noir et blanc.
	Blur – Trouble l'image à la manière d'une caméra auto-focus.
	Brightness – Permet de régler la luminosité de l'image.
	Cartoon – Cartoonify l'image, en utilisant une sorte de détection des contours.
	Charcoal – Filtre l'image afin qu'elle ressemble à un dessin fait avec du charbon de bois.
	Chroma Hold – Affiche une seule couleur, tout en nuance de gris pour le reste de l'image.
	Chroma Key – Fait une seule couleur transparente. Aussi référencée en tant qu'écran vert ou écran bleu.
	Color Distance – Calcule la distance entre la couleur séléctionnée et le pixel actuel et utilise cette valeur en tant que nouvel valeur du pixel.
	Contrast – Permet de régler le contraste sur l'image d'origine.
	Copy text Deinterlace – Convertit une vidéo entrelacée en une vidéo non entrelacée.
	Distort – Déformer la source similaire au plasma.

	Echo – Ajouter un écho.
	Edgeglow – Cherche et rayonne les bords des objets.
	Freeze – Fixer la frame d'une vidéo.
	Gamma – Permet de régler le gamma ou la valeur de luminance de l'image.
	Glow – Ajoute un effet rougeoyant à l'image.
	Gray-scale – Convertit une image en nuances de gris.
	Hue – Décale la teinte de toutes les couleurs de l'image.
	Invert – Convertit les couleurs de l'image en des couleurs opposées ou bien complémentaires.
	Mirror – Découper et miroir l'image. Les miroirs Verticaux, horizontaux, et diagonaux sont pris en charges.
	Nosync – Permet de régler l'image précédente et suivante, avec la partie de l'écran figurant sur l'autre coté.
	Old Dust – Ajoute de petites poussières au hasard sur l'image.
	Old Film – Permet de régler le gamma et la luminosité de manière aléatoire pour créer l'illusion d'un vieux film.
	Old Grain – Ajoute des grains à l'image.
	Old Lines – Ajoute des lignes verticales de manière aléatoire à l'image.
	Oversaturate – Renforce les couleurs de l'image, comme les vieux film en Technicolor.

	Phaser – Ajoute une série de pics et de creux à l'audio, créant un effet de balayage.
	Pixelate – Augmenter la taille des pixels pour obscurcir l'image.
	Remove Blue – Extraire le bleu de l'image.
	Remove Green – Extraire le vert de l'image.
	Remove Red – Extraire le rouge de l'image.
	Rotate – Tourner une image statiquement ou animée.
	Saturation – Permet de régler la saturation ou l'intensité de l'image.
	Sepia – Permet de régler la couleur de l'image en émulant un film en noir et blanc auquel un pigment sépia aurait été ajouté.
	Sobel – Détecte et met en évidence les contours des objets.
	Threshold – Réduit et mélange les couleurs de l'image à l'aide d'un seuil.
	Treble – Permet de régler les hautes-tonalités ou le ton.
	White Balance – Permet de régler la balance des blancs et la température de la couleur.

Exporter la vidéo

Une fois que vous avez complété votre projet, vous voulez l'exporter dans un format correct, correspondant à vos besoin. OpenShot dispose de beaucoup de formats pré-définies afin de simplifier ce processus. Il y a deux modes pour exporter une vidéo dans OpenShot, le mode simple et le mode avancé.

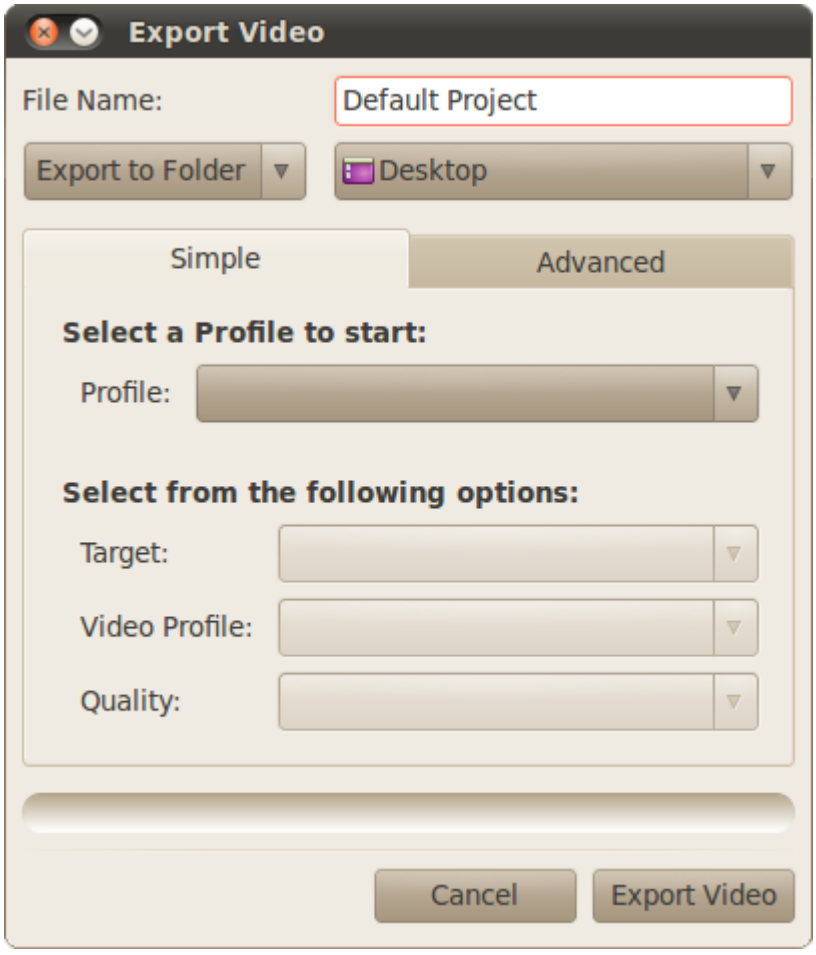
Les deux modes ont une zone commune en haut de l'écran, Options Générale. Le nom de votre fichier vidéo (sans extension) et choisissez le dossier d'exportation.

Affiche la fenêtre d'exportation

Pour afficher la fenêtre d'exportation, cliquez sur l'icône de la barre d'outils Exporter la Vidéo en haut de la fenêtre principale, ou choisissez Fichier > Exporter la Vidéo.

Le mode simple

OpenShot dispose de beaucoup de formats d'exportation pré-définis, lesquels couvrent la plupart des scénarios courant. Selectionnez un Type de Projet, tel qu'un DVD ou le Web, et ensuite choisissez la Cible, Profil Vidéo, et la Qualité. Vous sélectionnez Tous les Formats, cela vous donnera la liste de tous les formats courants, et vous choisirez celui que vous voulez.



Envoie sur le web

Choisissez l'option Envoyer sur leWeb en haut de cette fenêtre pour choisir entre YouTube et Viméo. Ce sont les deux sites de partages en ligne les plus utilisés. Ceci affichera automatiquement les paramètres d'exportations qui sont compatibles avec le site web sélectionné, et lancera l'écran Envoyer une vidéo une fois que le fichier vidéo aura été créer.

Le mode avancé

Les options avancées seront seulement utilisées par les personnes familières avec FFmpeg, depuis qu'il est si facile de créer de combinaisons valides de codec, de format, et de réglage des bitrates. Toutefois, si vous êtes familiers avec ces réglages, n'importe quel format/codec/bitrate supporté par FFmpeg peut-être utilisé, ce qui ouvre des dizaines et des dizaines de combinaisons qui peuvent être utiliser lors du processus d'exportation.

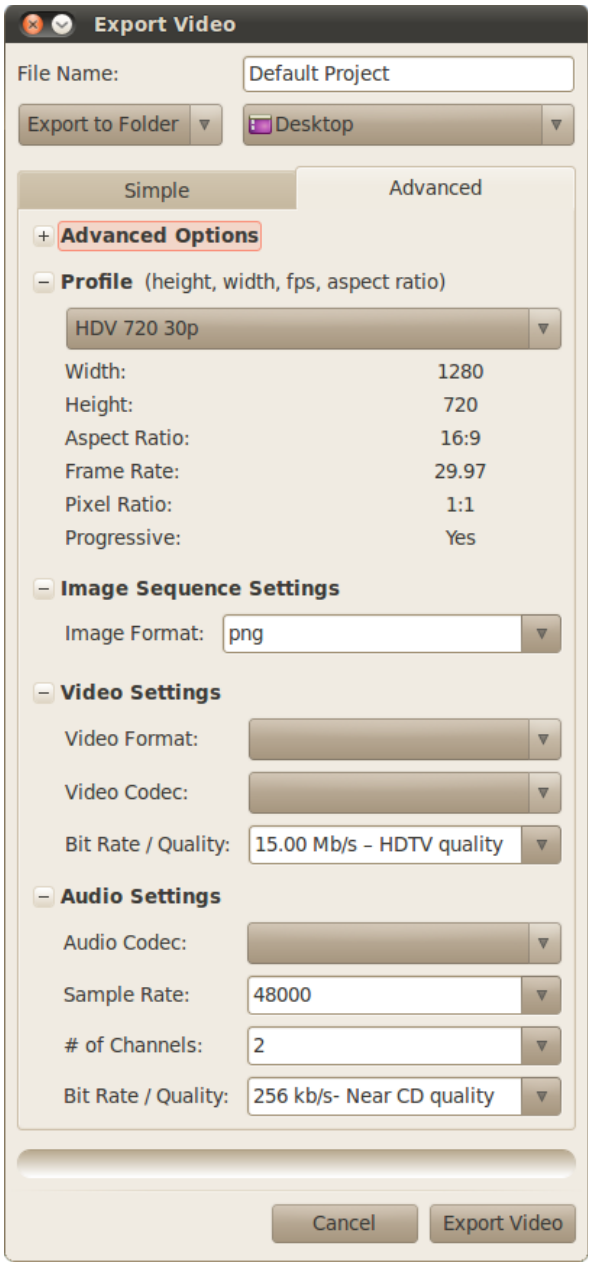
Aussi, si vous sélectionnez les premières valeurs pour le Mode Simple, puis basculez en Mode Avancé, cela présélectionnera tous les paramètre du mode simple.

Envoyer une vidéo

Si vous désirez envoyer directement une vidéo sur YouTube ou Viméo, choisissez Fichier > Envoyer une Vidéo. Aussi, sur l'écran

N°	composant	description
1	Fichier vidéo	Choisissez un fichier vidéo à envoyer sur YouTube. Assurez vous qu'il est d'abord dans un format compatible avec YouTube, ou il ne fonctionnera peut-être pas correctement. If vous

		utilisez en premier le menu Exporter la Vidéo, vous pouvez choisir Envoyer sur le Web
2	Envoyer sur	Choisissez le site vidéo sur lequel vous voulez envoyer une vidéo.
3	Titre	Entrer un titre pour la vidéo.
4	Description	Entrer une description pour la vidéo.
5	Certificats	Entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe pour le site vidéo.



Source : www.openshotusers.com/help/1.3/fr/