

Volume 6 – Vidéo sous linux

Tutoriel Flowblade Movie Editor

V1.0 du 18 avril 2020

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

Vidéo sous linux

- Volume 1 - Installation des outils vidéo**
- Volume 2 - Tutoriel Kdenlive**
- Volume 3 - Tutoriel cinelerra**
- Volume 4 - Tutoriel OpenShot Video Editor**
- Volume 5 - Tutoriel Shotcut**
- Volume 6 – Tutorial Flowblade Movie Editor**
- Volume 7 – Tutorial Pitivi Video Editor**

Sommaire

Sommaire.....	2
Historique du document.....	2
Préambule et licence.....	2
Objet	3
Présentation rapide de l'interface.....	3
Configuration.....	6
Importation de fichiers.....	7
Le montage.....	10
Le principe.....	10
Agencer les clips sur la timeline.....	10
Rajouter des compositions.....	16
Rajouter des filtres et effets G'MIC.....	18
Créer un titre.....	22
Images clé.....	23
Finalisation.....	27
L'export vers la vidéo finale.....	29

Historique du document

18.04.20 V1.0 Création du document

Préambule et licence

Ce document est un tutoriel qui présente les rudiments d'utilisation du logiciel de montage **Flowblade Movie Editor**. Après avoir lu ce document vous saurez importer des séquences

vidéo et audio provenant de diverses sources d'enregistrement, les joindre dans une vidéo unique, créer des transitions entre les scènes et rajouter un titre. Vous pourrez ensuite sauvegarder votre vidéo à un format approprié.

Pour avoir des informations sur la manière d'installer **Flowblade Movie Editor** je vous recommande la visite de <https://www.funix.org> et en particulier [la page](#) sur **Flowblade**.

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

Ce document est sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported, le détail de la licence se trouve sur le site <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>. Pour résumer, vous êtes libres

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

suivant les conditions suivantes:

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

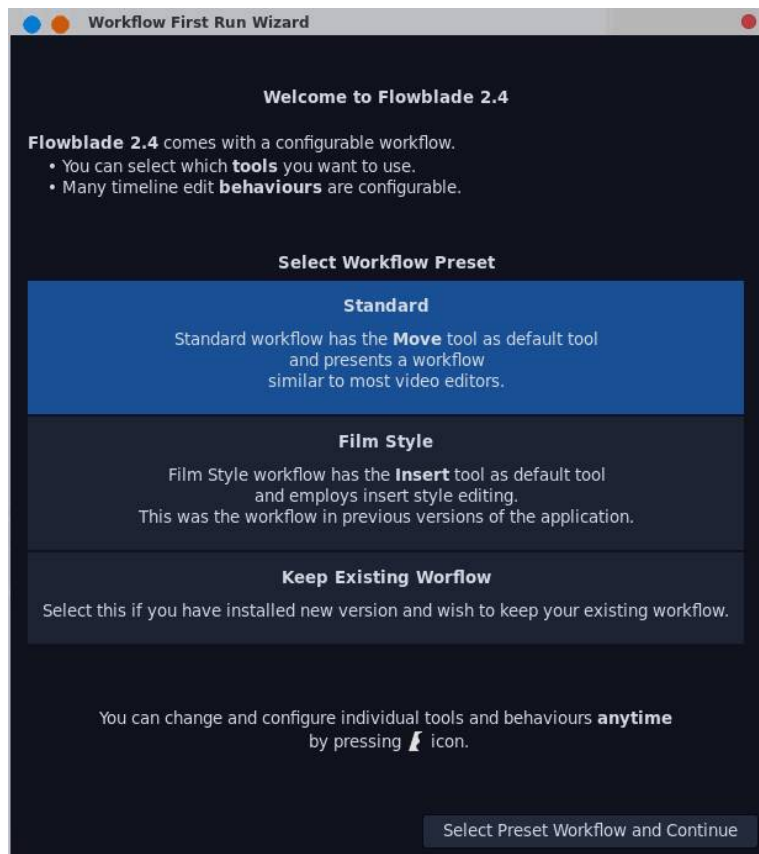
Par ailleurs ce document ne peut pas être utilisé dans un but commercial sans le consentement de son auteur. Ce document vous est fourni "dans l'état" sans aucune garantie de toute sorte, l'auteur ne saurait être tenu responsable des quelconques misères qui pourraient vous arriver lors des manipulations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

Objet

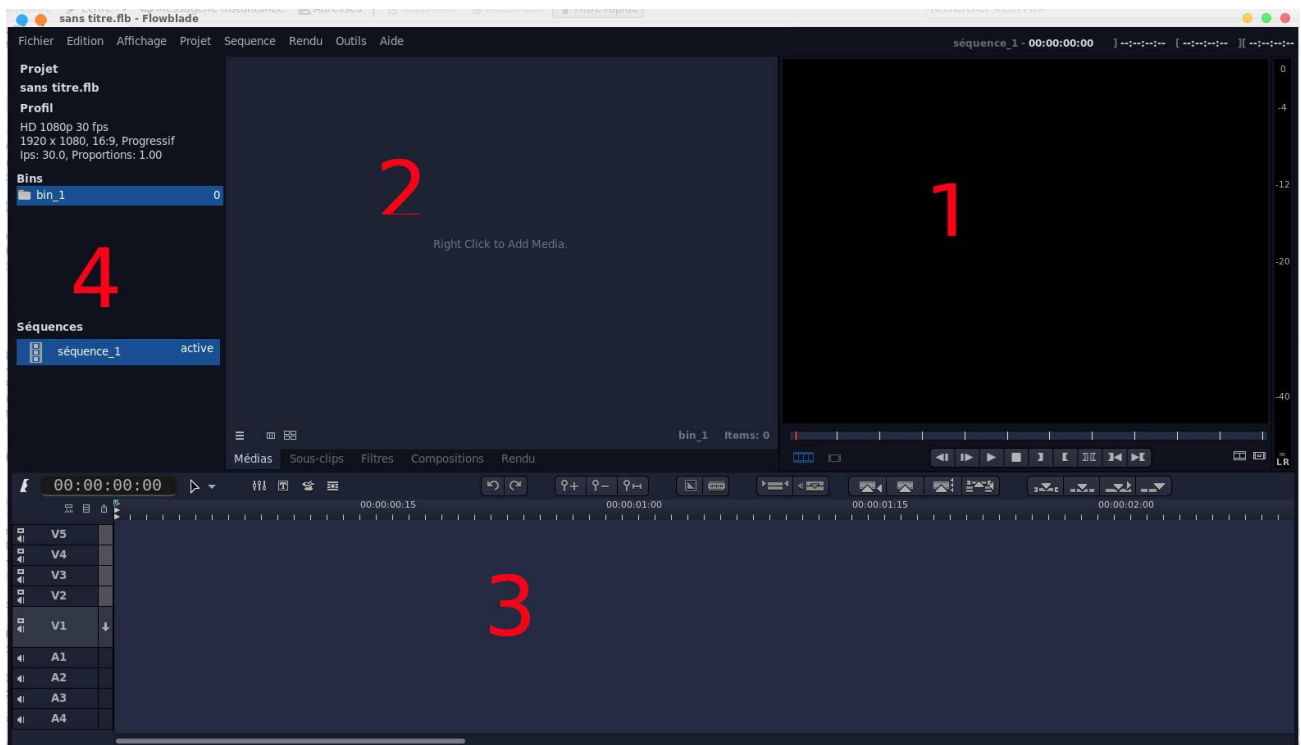
Cette page a pour objet de vous apporter les rudiments pour pouvoir monter des vidéos avec **Flowblade Movie Editor**. Ce n'est pas un cours magistral sur le montage vidéo, mais cette page vous permettra, par l'exemple, de réaliser vos premiers montages. Pour l'installation du logiciel vous pouvez consulter la [page](#) sur l'installation des logiciels de montage vidéo.

Présentation rapide de l'interface

On lance **Flowblade Movie Editor** à partir du menu de votre distribution préférée, voilà ce que ça donne au lancement on choisira le mode **Standard** par défaut. Par défaut ce mode utilise l'outil **Move** (déplacer) par défaut alors que le mode Film utilise l'outil insertion (**Insert**) par défaut.




On aura constaté qu'on a un mélange de français anglais. **Flowblade** se décompose en plusieurs espaces de travail :




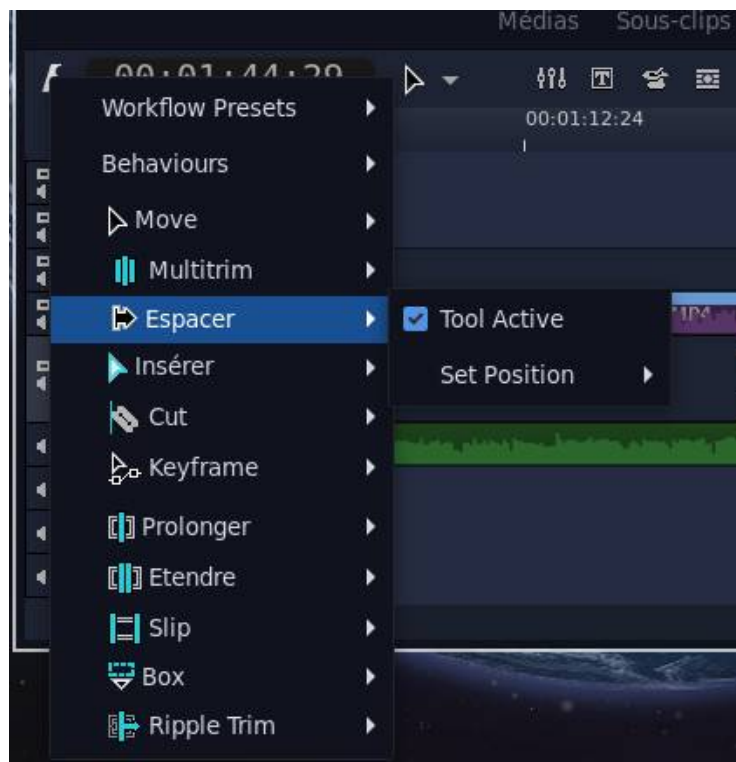
On trouvera :

- 1 le moniteur de visualisation
- 2 Les onglets contextuels où vont s'afficher les propriétés des clips, des filtres, des compositions et du rendu
- 3 La timeline qui est constituée de plusieurs pistes (5 pistes vidéo et 4 pistes audio par défaut)
- 4 La bibliothèque des fichiers projets et des séquences

On peut redimensionner le moniteur mais le reste est figé. Sachez qu'il y a toujours moyen de revenir en arrière à partir du menu **Edition->Annuler** ou **Rétablir** il existe également les boutons  qu'on retrouve au niveau des outils de la timeline.

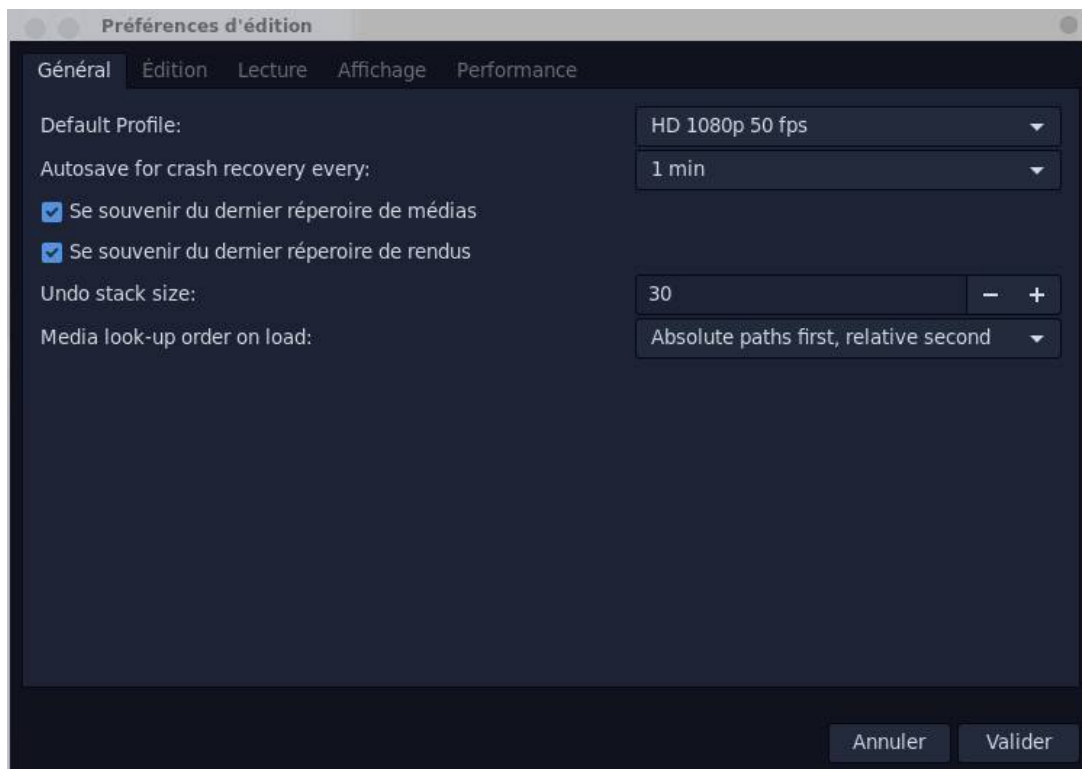
On commencera par quelques notions et de vocabulaire, **flowblade** utilise le terme composition plutôt que transition et filtre plutôt qu'effet. En ce qui concerne les séquences, un projet peut contenir une ou plusieurs séquences, chaque séquence est un montage propre totalement indépendant. La vidéo finale peut contenir ensuite plusieurs séquences. Pour des montages complexes il est parfois utile d'utiliser plusieurs séquences pour ordonner et organiser le travail et ne pas se retrouver avec une timeline surchargée.

En cliquant sur le bouton  vous avez accès à un menu qui vous permet de personnaliser les outils de l'interface et on retrouve également la configuration entre le mode **Standard** et le mode **Film** via **Workflow Presets**.

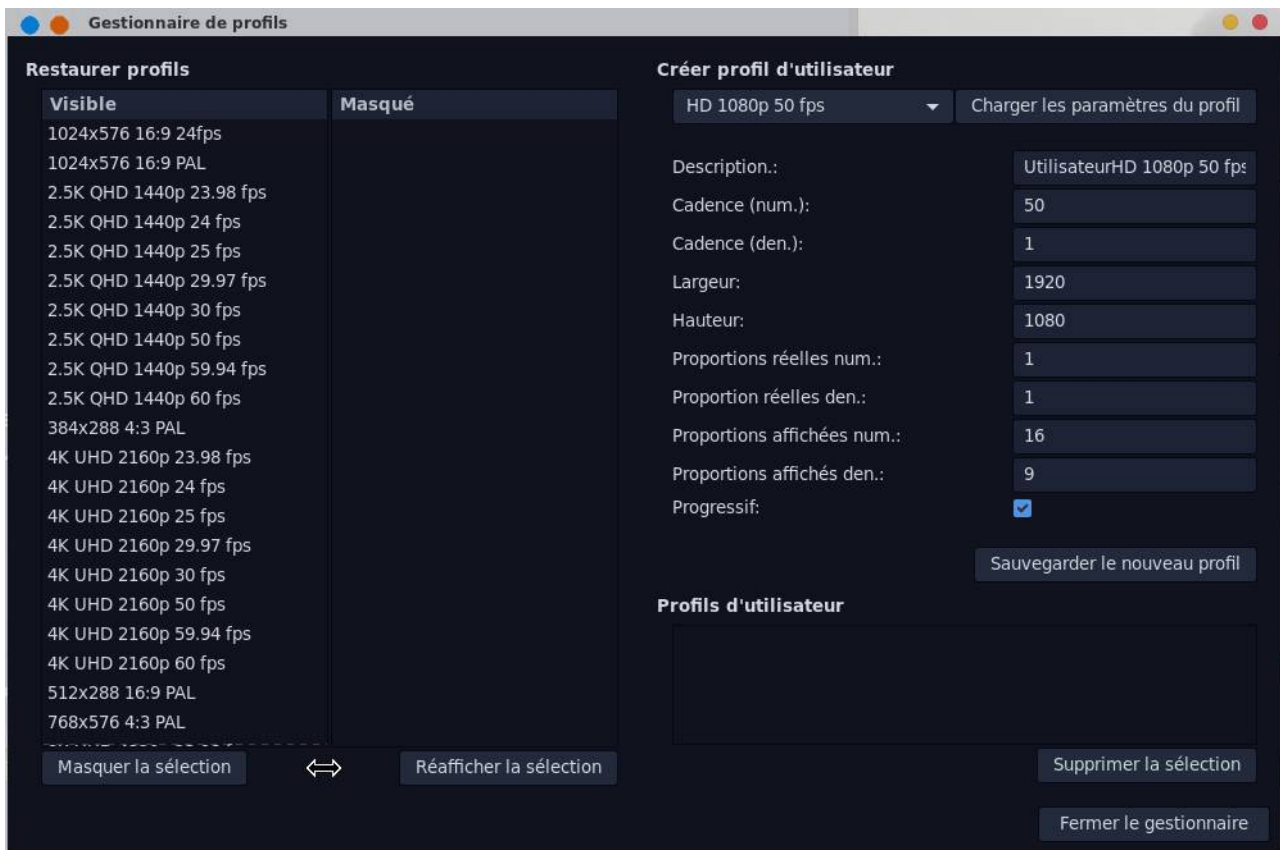


Configuration

On accède aux préférences du logiciel à partir du menu **Édition->Préférence**, je n'ai modifié que le format du projet par défaut du premier onglet **Général**, pour le reste j'ai tout laissé par défaut.

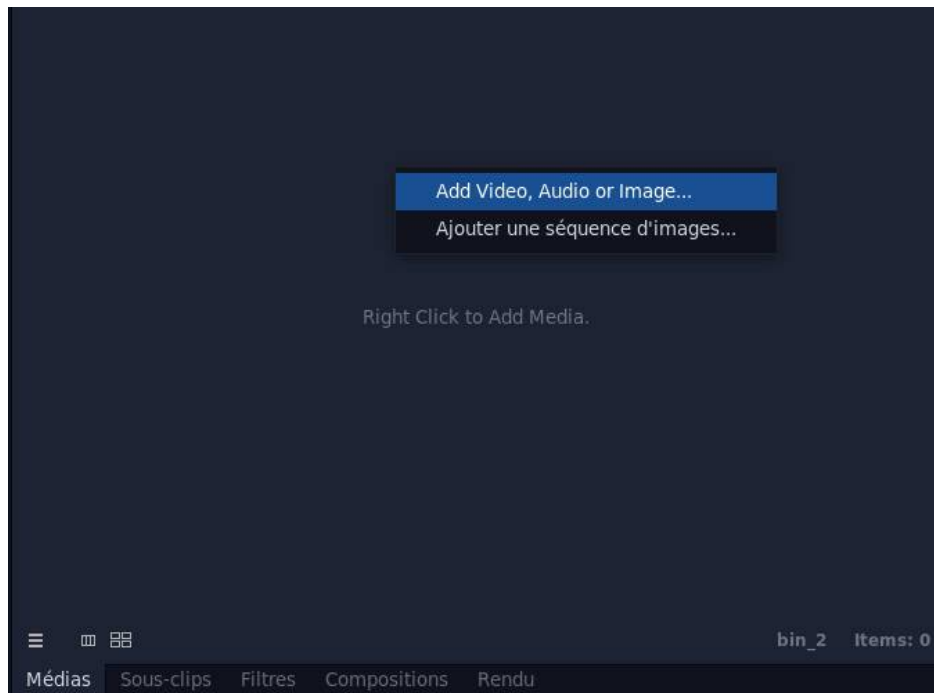


La fenêtre du gestionnaire de projet accessible par le menu **Édition** permet de définir ses propres profils sachant que de base c'est déjà bien fourni.

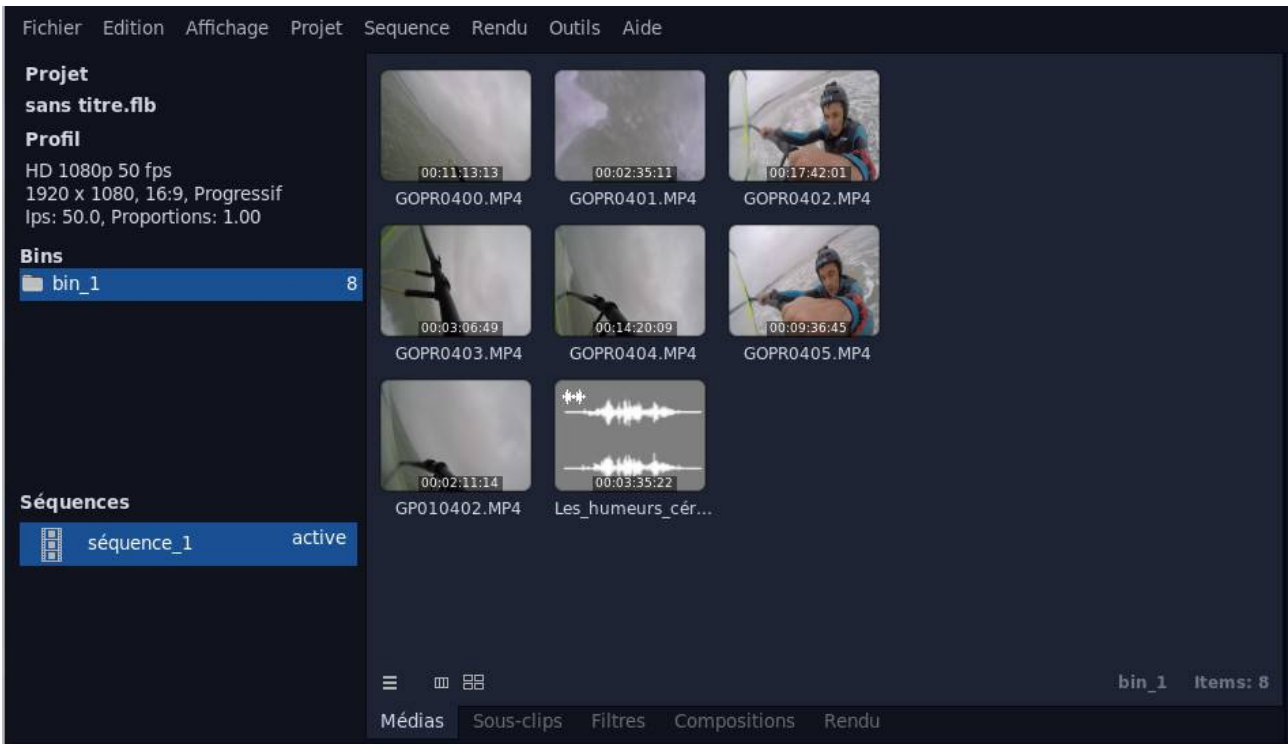


Importation de fichiers

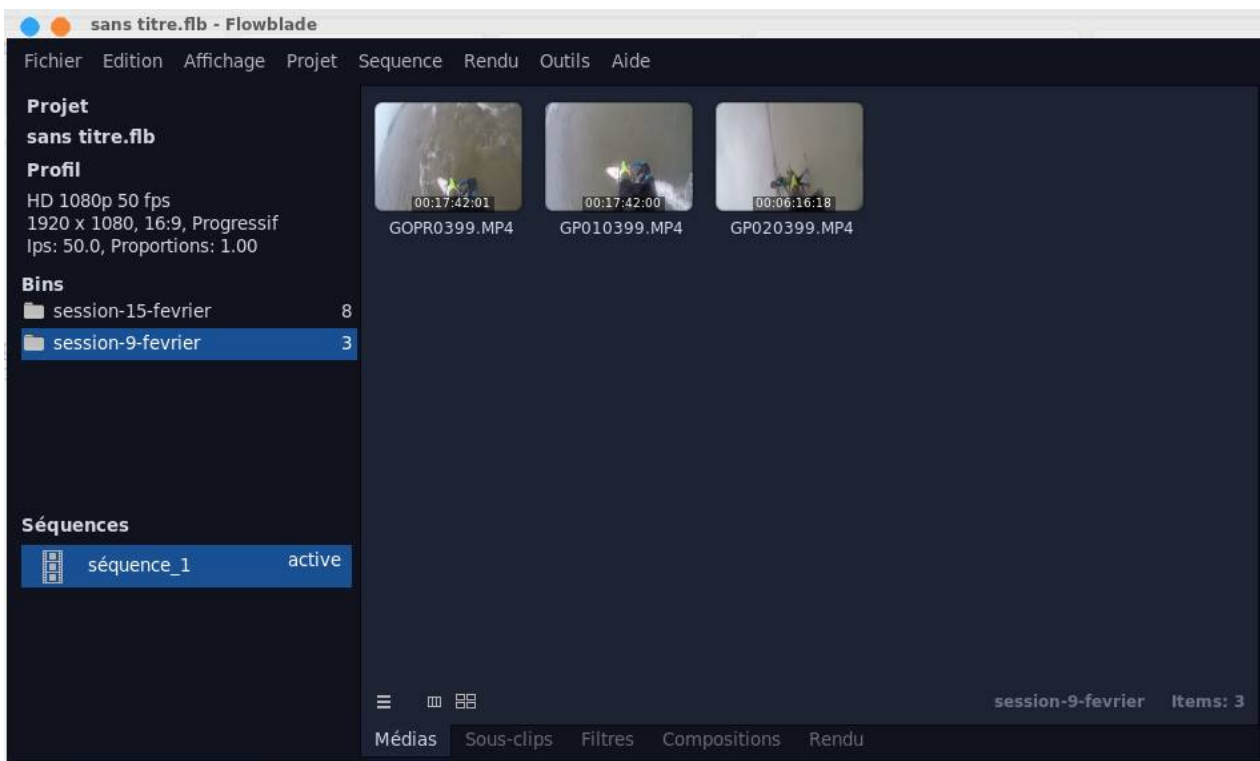
On importe les fichiers vidéo et audio en cliquant sur l'onglet **Médias** et en cliquant avec le bouton droit de la souris **Add, Video, Audio or image...**



Les vidéos se retrouvent par défaut dans l'espace projet **Bins**



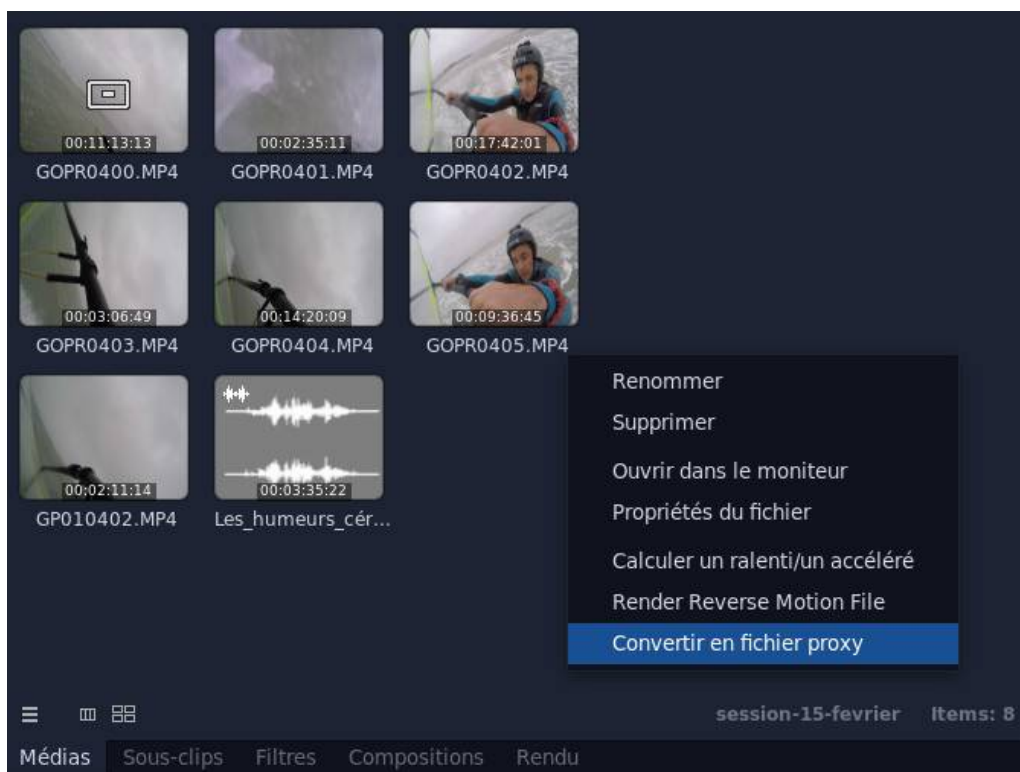
On peut ordonner les fichiers importés sous **Bins** en créant des répertoires



Par drag and drop on déplace la vidéo dans le moniteur, ce qui permet sa visualisation



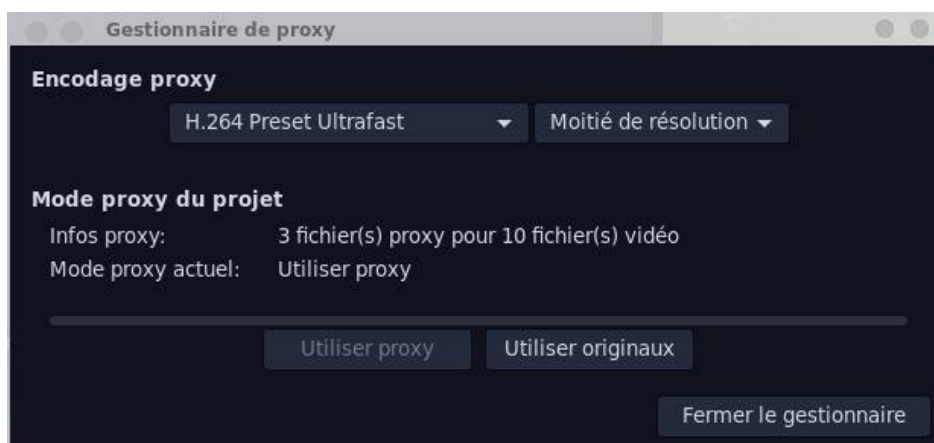
Si on constate un ralentissement, une vidéo saccadée, il faudra sans doute passer par des vidéos intermédiaires (mode proxy), ça consiste à dégrader la vidéo durant le montage pour que ça soit plus fluide et de restituer la qualité d'origine au rendu. Pour cela il faudra sélectionner les vidéos importés et à partir du menu contextuel **Convertir en fichier proxy**.



Cela prend un peu de temps de traitement



Ce n'est pas fini ! Maintenant on ouvre le **Gestionnaire de proxy** via le menu **Projet**. Il faudra cliquer sur **Utiliser proxy** et le **Mode proxy actuel** doit être sur **Utiliser proxy**.



Le montage


Le principe



Le principe du montage est :

- de ne garder que certaines parties des vidéos importés qu'on appellera séquence ou clip, en sélectionnant la partie des vidéos qu'on souhaite voir apparaître dans la vidéo finale et en supprimant le reste,
- de les mettre bout à bout dans un ordre particulier, c'est à dire en agencant les clips dans un ordre déterminé qui n'est pas forcément l'ordre chronologique, cela dépend de ce que vous souhaitez obtenir au final, pour toute vidéo il faudra préalablement réfléchir à cela et constituer un semblant de storyboard. Tout l'art du montage réside à les placer dans le bon ordre, le bon rythme, la bonne durée, etc. Ça ne s'improvise pas et ça vient avec le temps, il y a pas mal de sites sur internet qui explique très bien cela en donnant quelques bons conseils,
- de placer entre les clips des transitions (ou compositions dans le cas présent) qui sont des effets visuels qui permettent de passer graduellement d'un clip à un autre, vous pouvez aussi bien vous passer de transition et on passera d'un clip à un autre brutalement,
- de rajouter des effets (filtres dans le cas présent) vidéo ou audio sur des clips, cela consiste à leur appliquer des traitements audio et vidéo particuliers,
- de rajouter un titre qui fait office de générique au début,
- de faire le rendu final de la vidéo.

Agencer les clips sur la timeline

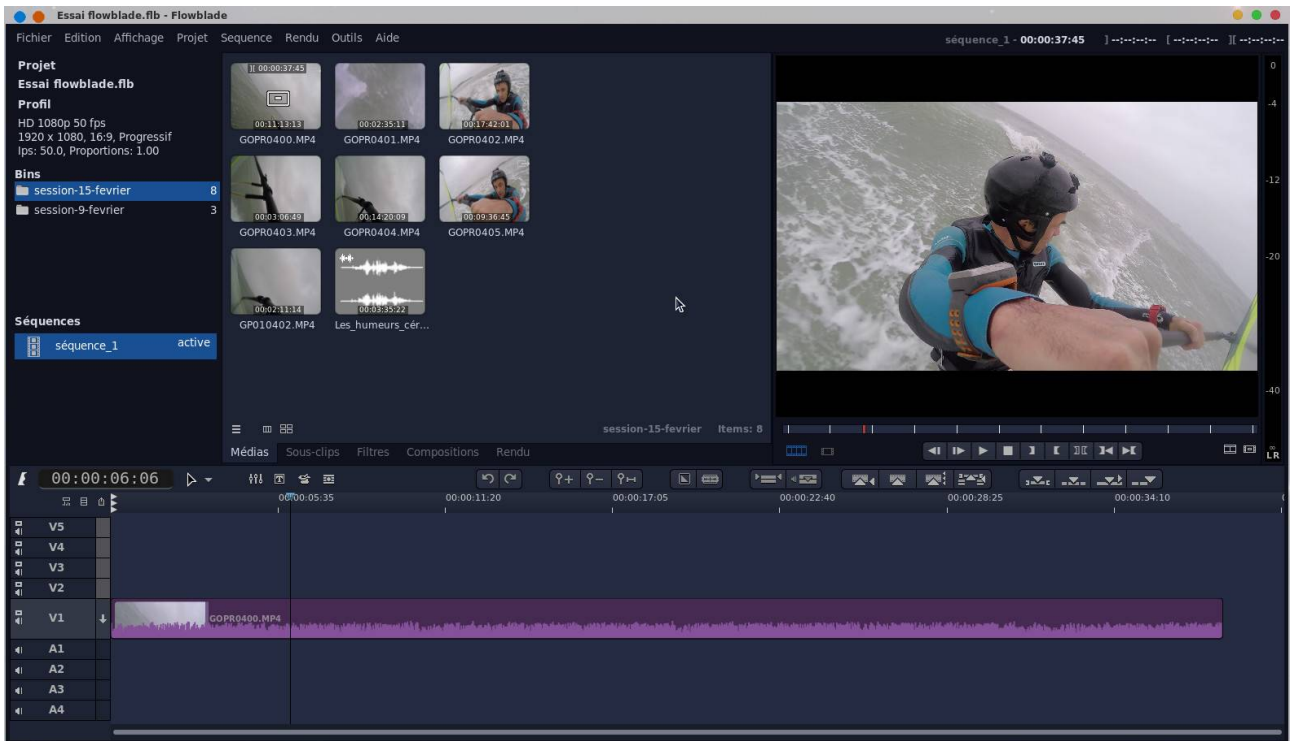
La première étape est donc de sélectionner les parties de vidéo qui constitueront la vidéo finale. On commence par déplacer la première vidéo importée à partir de l'onglet **Médias** vers le moniteur vidéo par drag and drop. Vous disposez ensuite des commandes classiques


de magnétoscope pour vous déplacer dans la vidéo . Il s'agira ensuite de repérer la partie (ou les parties) que vous souhaiteriez conserver dans la vidéo finale, en

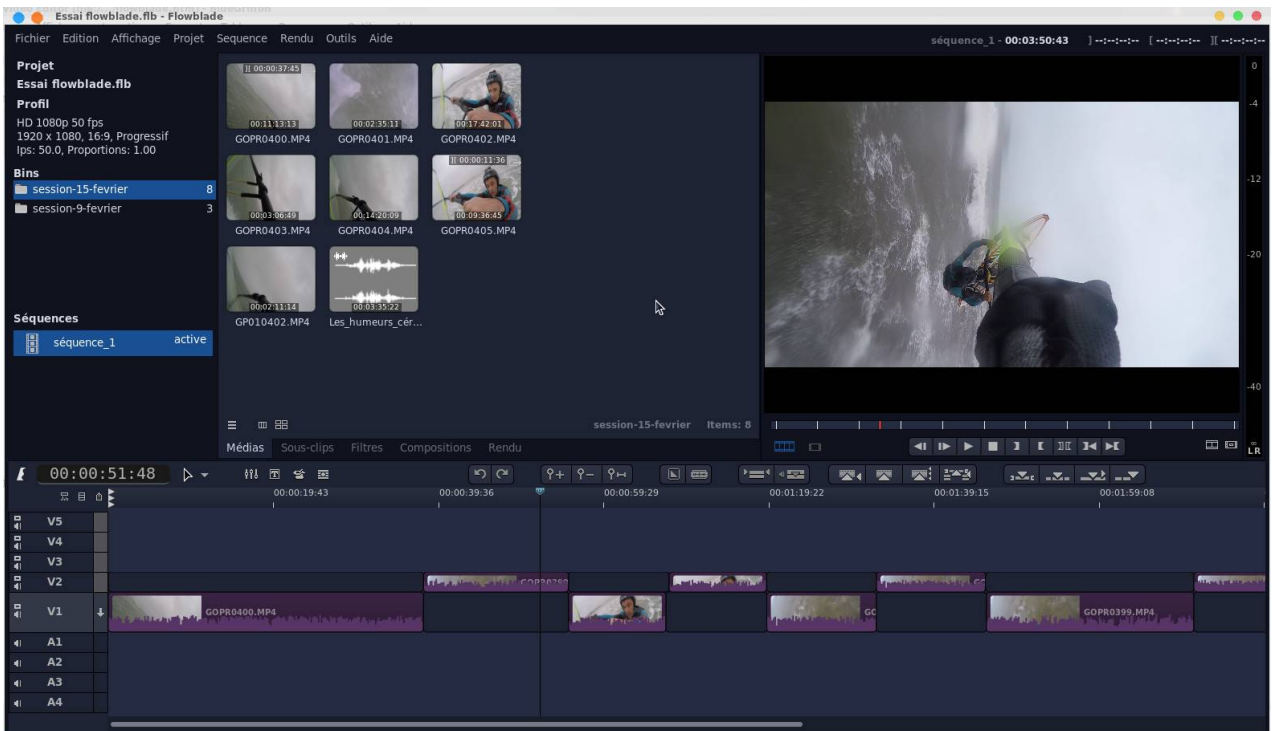
cliquant avec le bouton **Mark In**  au début de la séquence et avec le bouton **Mark Out**  en fin de séquence. La séquence sélectionnée va apparaître grisée sur l'échelle de temps comme on peut voir ci-dessous.

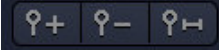


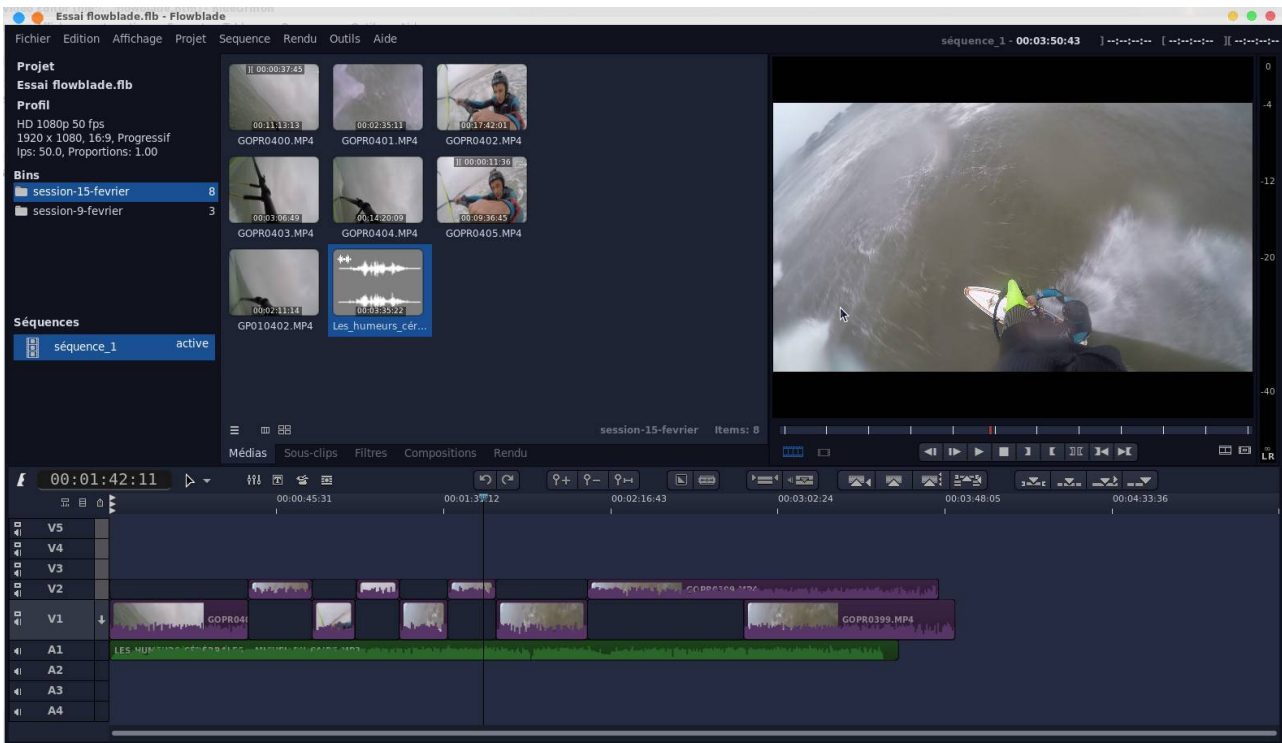
On va déplacer ensuite la vidéo du moniteur vers la piste V1 de la timeline par drag and drop. Cela va donner quelque chose comme cela :





Les mêmes boutons de magnétophone vous serviront à vous déplacer dans la timeline, vous pouvez également vous servir du curseur . Et vous faites de même avec les autres vidéos importées en les mettant sur la même piste ou en alternant avec la piste V2. Au final vous obtenez quelque chose qui ressemble à ça.

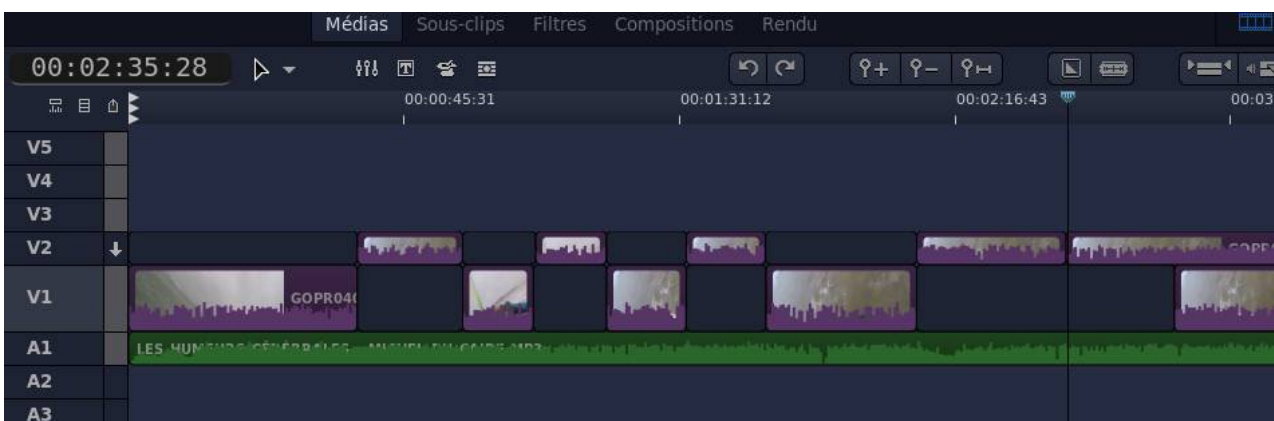


Vous disposez des boutons de zoom  pour zoomer sur la timeline, le dernier bouton permet d'ajuster la timeline à la piste la plus longue. A ce stade vous pouvez rajouter une bande son en glissant un fichier mp3 sur la piste audio A1.

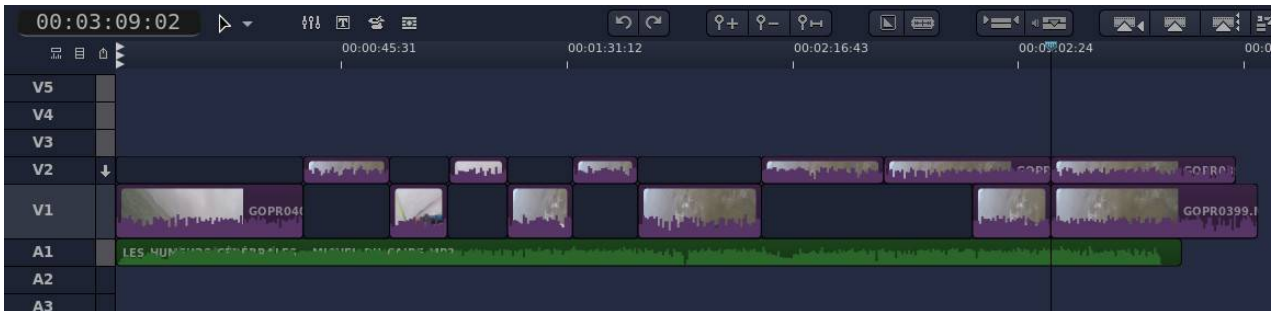



La bande son va matérialiser la durée totale de la vidéo finale, l'enchaînement des clips sur les différentes pistes ne doit pas en théorie dépasser la durée de la bande son mais on conservera une marge d'au moins 20% de vidéos supplémentaires pour les effets et les transitions.

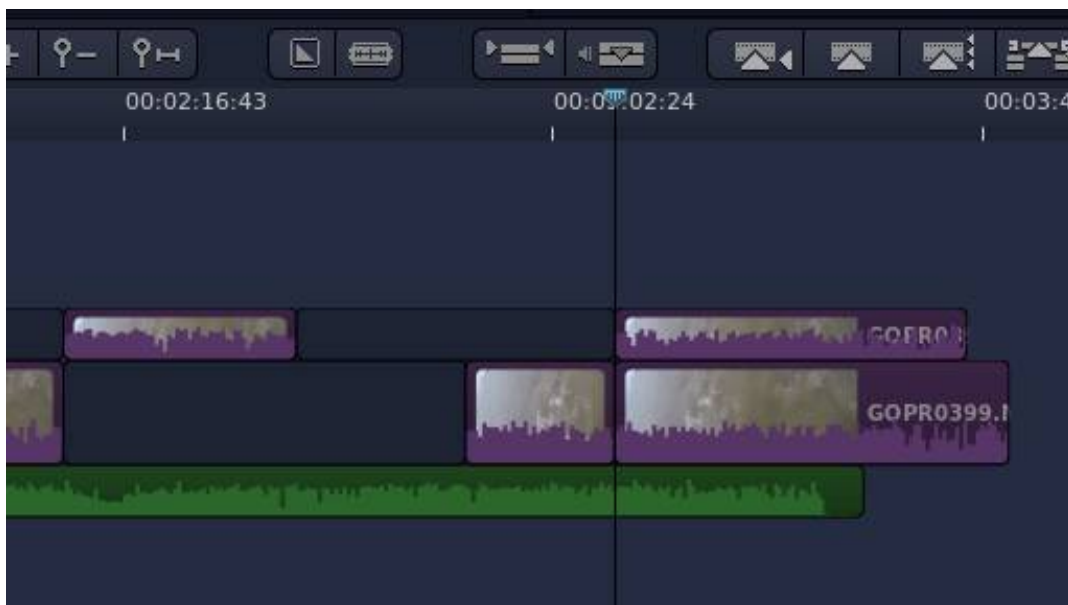
Il pourra être utile de couper des morceaux de clip, pour cela il faudra sélectionner la piste sur laquelle on trouvera le clip, la flèche  doit être présente. On place le curseur au début de la séquence à couper et on clique sur le bouton rasoir  le clip va être scindé en deux clips contigus



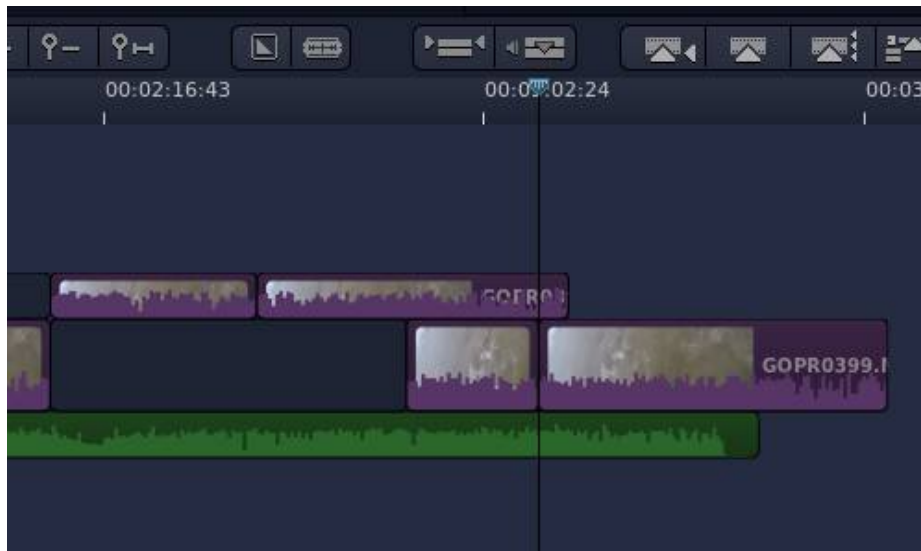
Attention à la couleur au niveau des cellules grises au niveau des pistes, dans l'exemple ci-dessous la piste V2 est sélectionnée ainsi que la piste V1 (gris plus foncé), quand on va cliquer sur l'outil rasoir pour couper, cela va scinder à la fois le clip de la piste V2 mais également celui de la piste V1 comme on peut le voir ci-dessous.



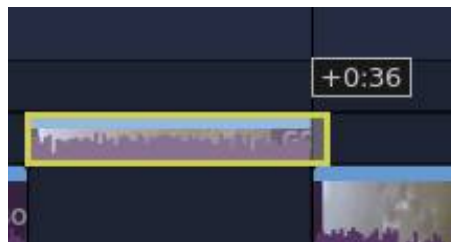
On supprimera la séquence vidéo choisie avec l'outil  cela va donner un trou comme ceci



En revanche si on supprimer avec l'outil  il va automatiquement combler l'espace en déplaçant le clip qui suit sur la même piste comme ceci

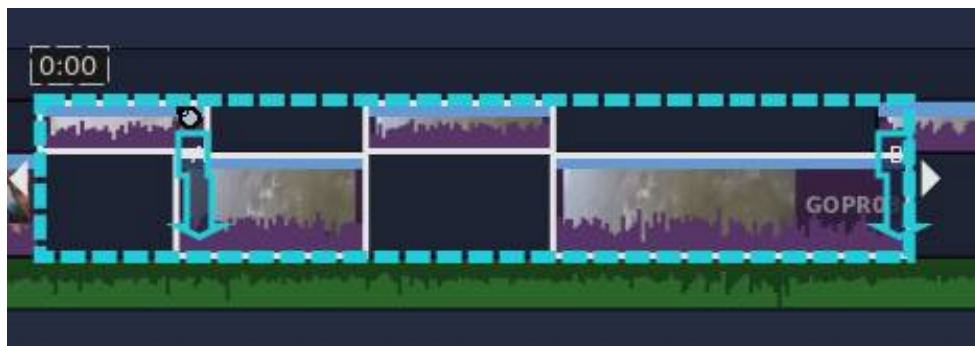


Si vous avez un peu trop coupé un clip vous pouvez le rallonger en tirant une extrémité



Ça aura pour effet de compléter le clip avec la suite de la vidéo importée d'origine, on appelle ça le **trim tool** et ça marche aussi bien au début qu'à la fin du clip.

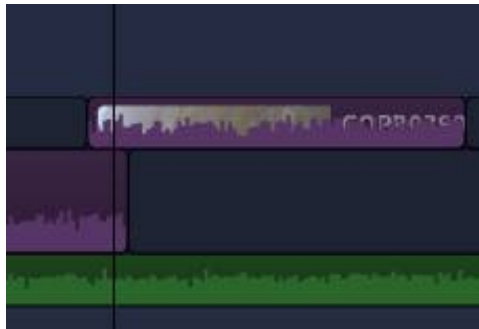
A ce stade vous pouvez agencer vos clips dans l'ordre que vous voulez sur la timeline tout simplement en les déplaçant par drag and drop. Si vous voulez sélectionner plusieurs clips pour les déplacer par paquet vous pouvez les englober dans un rectangle que vous dessinez sur la timeline (en maintenant le bouton gauche enfoncé) ou en les sélectionnant un à un en maintenant la touche CTRL enfoncée, avec l'option rectangle cela donne cela :



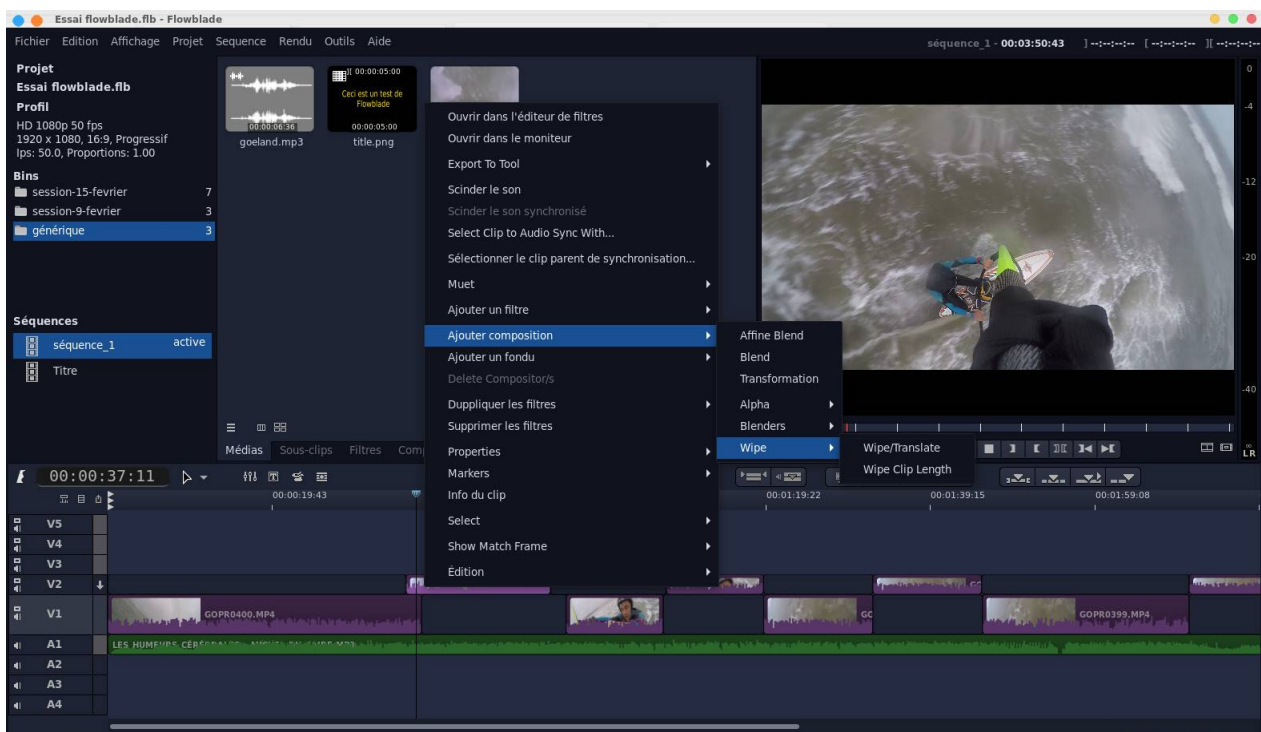
tout a été sélectionné y compris les compositions qu'on verra plus loin.

Rajouter des compositions

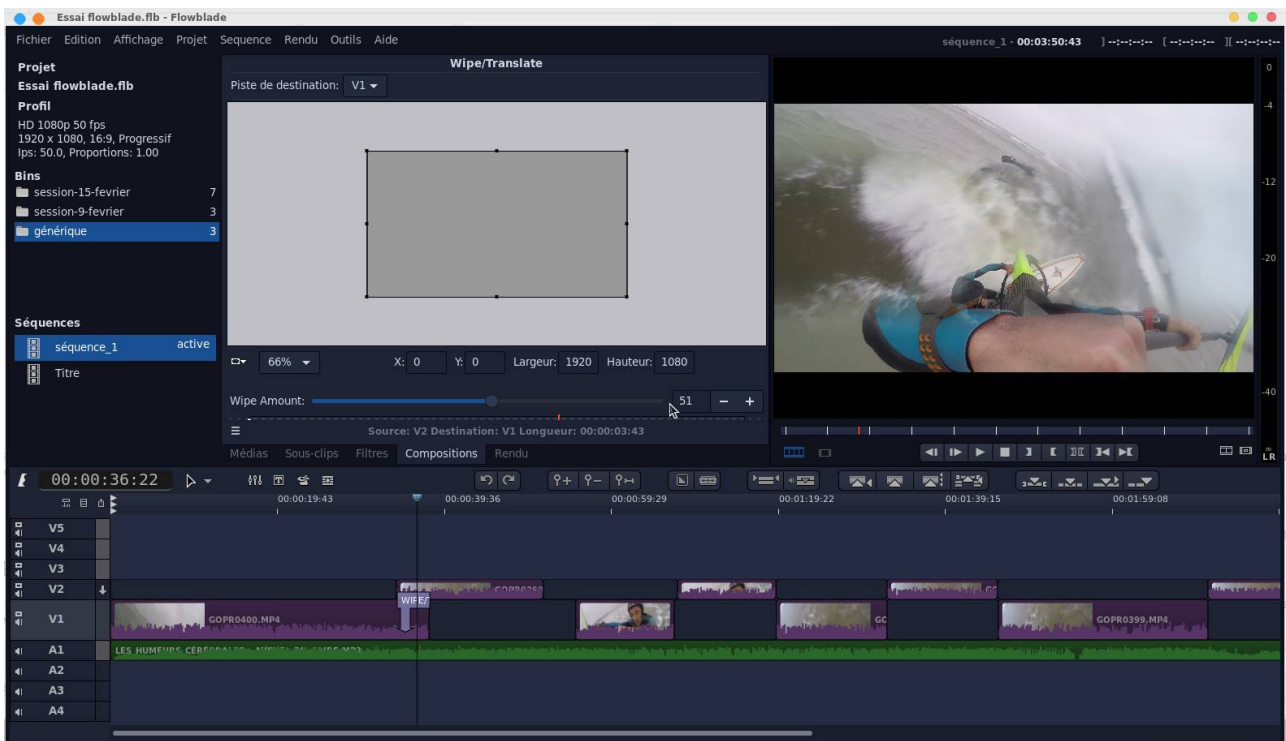
Les transitions sont des effets vidéos pour passer d'un clip à un autre, on peut évidemment s'en passer dans ce cas on passera brutalement d'un clip à un autre. Vous noterez qu'on en mettra pas de partout car l'excès de transition peut rendre la vidéo lourdingue à visionner. Pour mettre en place une transition, on doit préparer les clips en les faisant chevaucher (le temps de la durée d'une transition) d'une piste à une autre comme ceci :



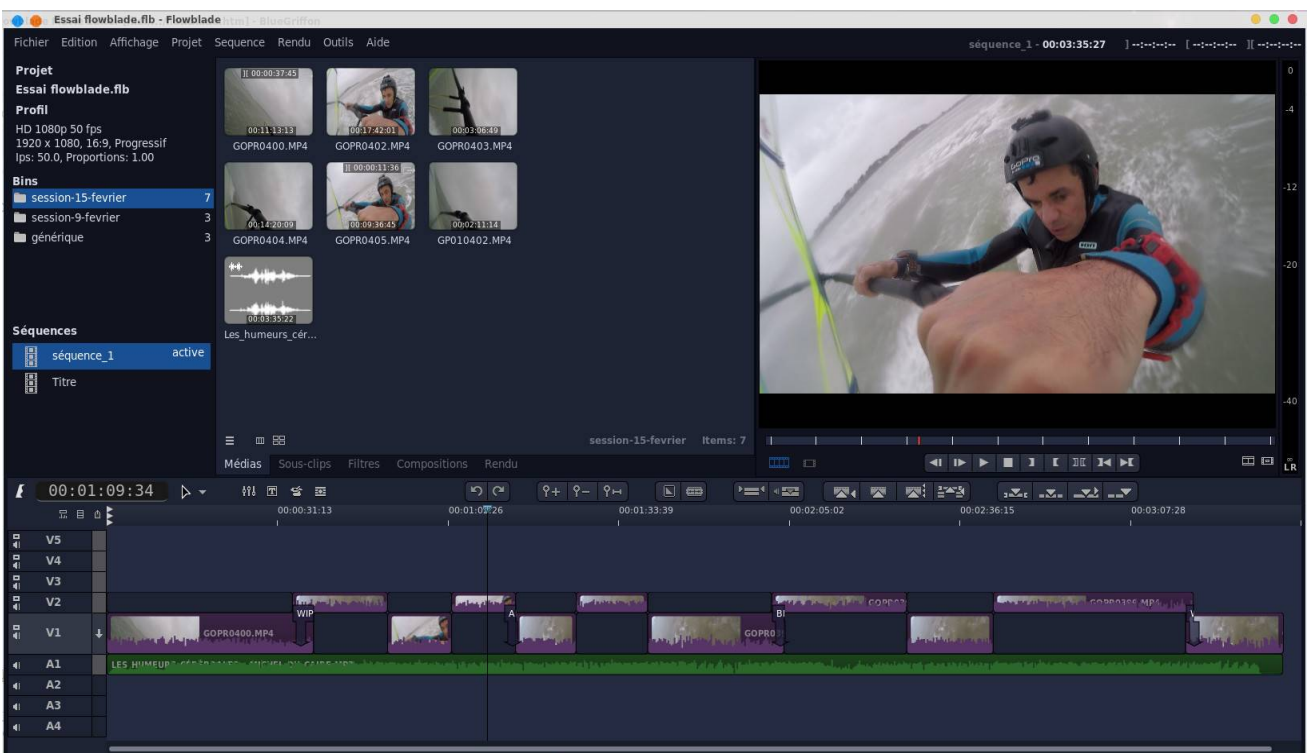
En sélectionnant le clip de la piste V2 du haut, on fait apparaître à partir le menu contextuel en cliquant sur le bouton droit de la souris et **Ajouter composition** on choisit une composition de type balayage **Wipe/Translate**



il faudra réduire la taille de la composition pour qu'elle se limite à la durée de chevauchement de deux clips, en position centrale on trouvera les propriétés de la composition, avec le curseur on pourra voir dans le moniteur vidéo l'effet de la transition.



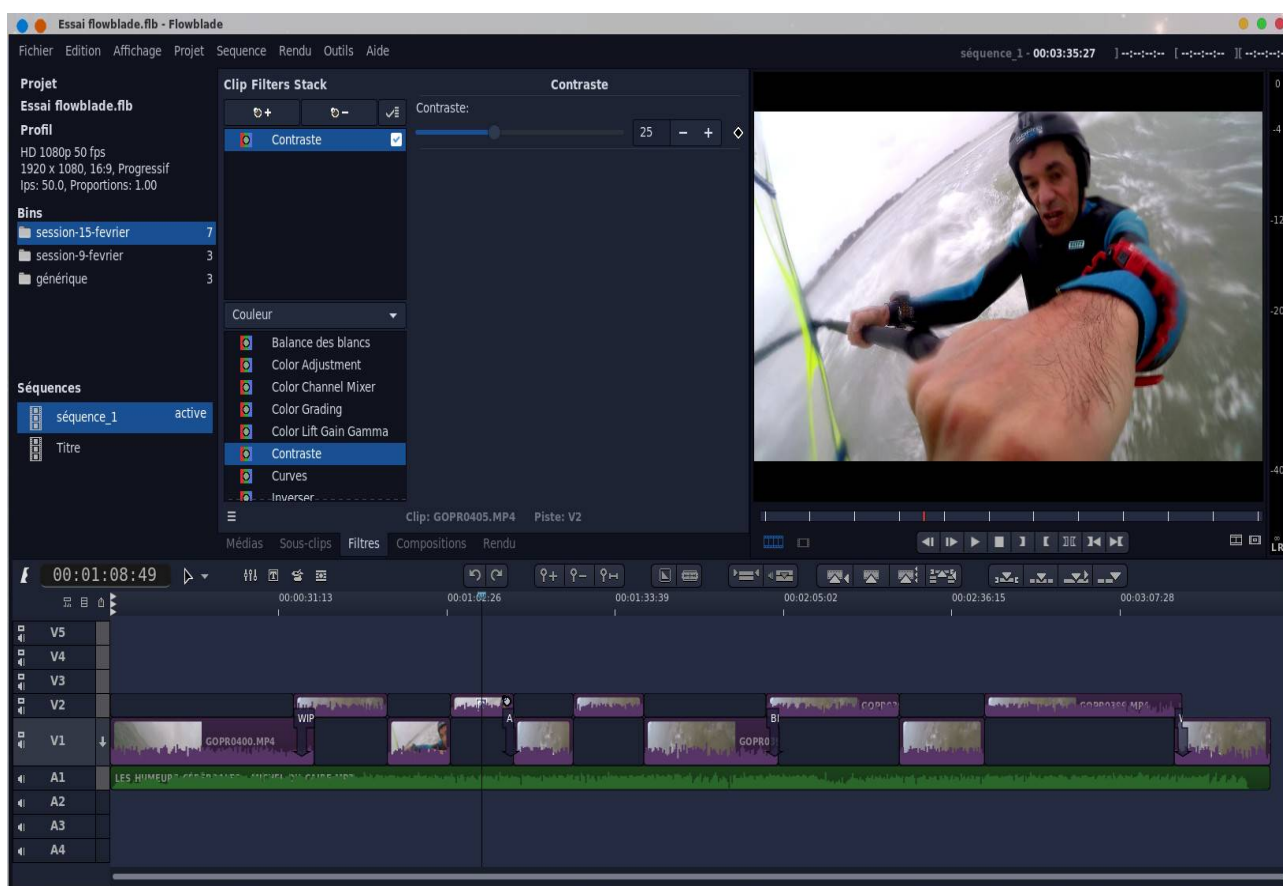
De fil en aiguille on va placer des transitions, déplacer et ajuster les clips voilà ce que ça donne avec la séquence complète, vous noterez que l'ensemble des clips ne dépasse pas la bande son.



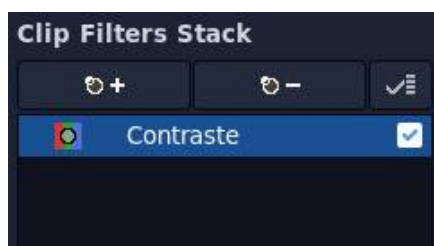
Les compositions expliquent notamment pourquoi on place les clips sur plusieurs pistes et non pas sur une seule pour que les clips puissent se chevaucher.

Rajouter des filtres et effets G'MIC

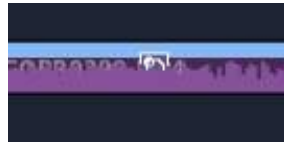
Un filtre ou plus communément effet est un traitement vidéo particulier qui modifie l'aspect d'un clip, on comprendra vite de quoi il s'agit en sélectionnant un filtre dans la bibliothèque des filtres. On y accède via l'onglet **Filtres**. Ils sont rangés dans plusieurs catégorie (Alpha, Amélioration, Artistique, Audio, Bordure, Couleur, Distorsion, Effet de couleur, Filtres audio, Flou, Mouvement, Transformation). Ils sont également accessible en sélectionnant un clip puis à partir du menu contextuel **Ajouter un filtre**. Dans l'exemple ci-dessous j'ai sélectionné l'effet **Contraste** que j'ai glissé par drag and drop sur un clip de la timeline. On peut ajuster ensuite les propriétés du filtre qui sont visibles en position centrale. On peut également voir apparaître les deux séquences, la séquence active est repérée par un **active**. Pour passer à l'autre séquence et la rendre active il faudra double cliquer dessus.




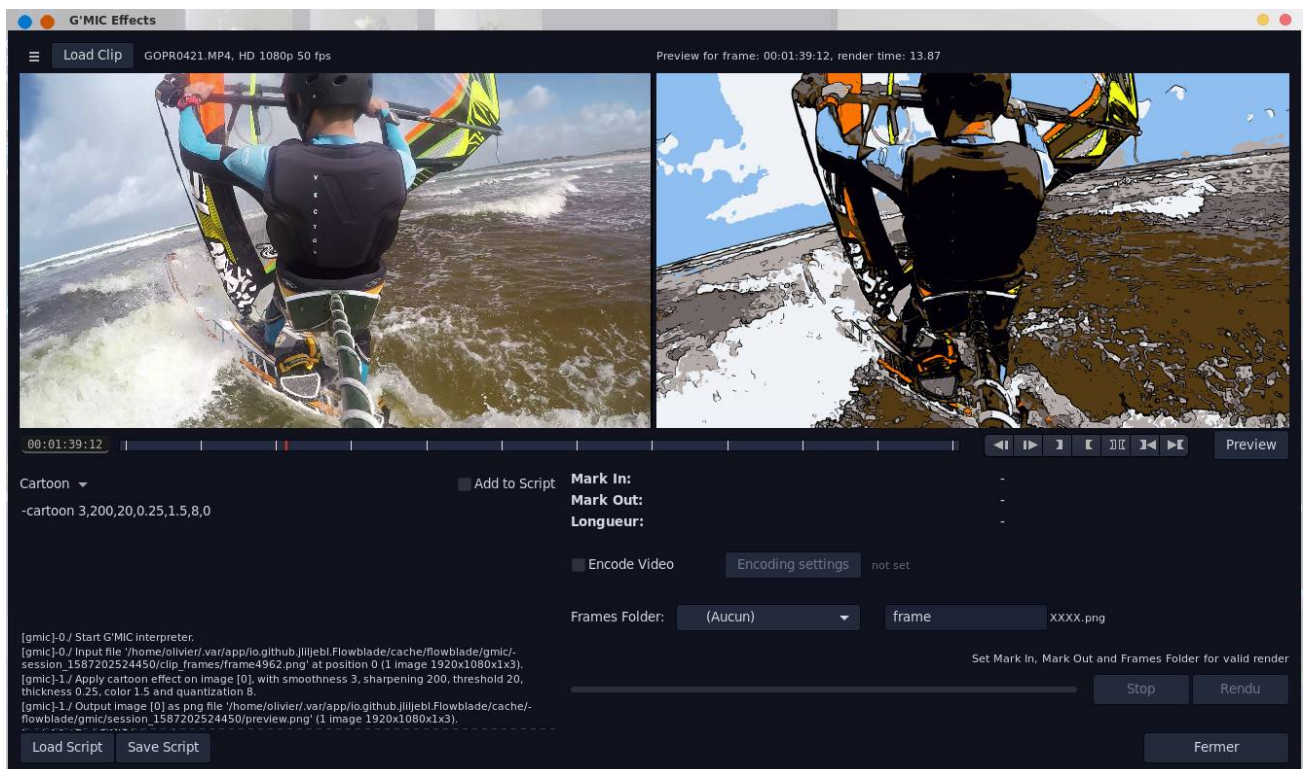
La zone **Clip Filters Stack** vous permet pour un clip sélectionné de voir la liste des filtres qui sont appliqués, d'en rajouter, d'en supprimer et de les activer/désactiver.



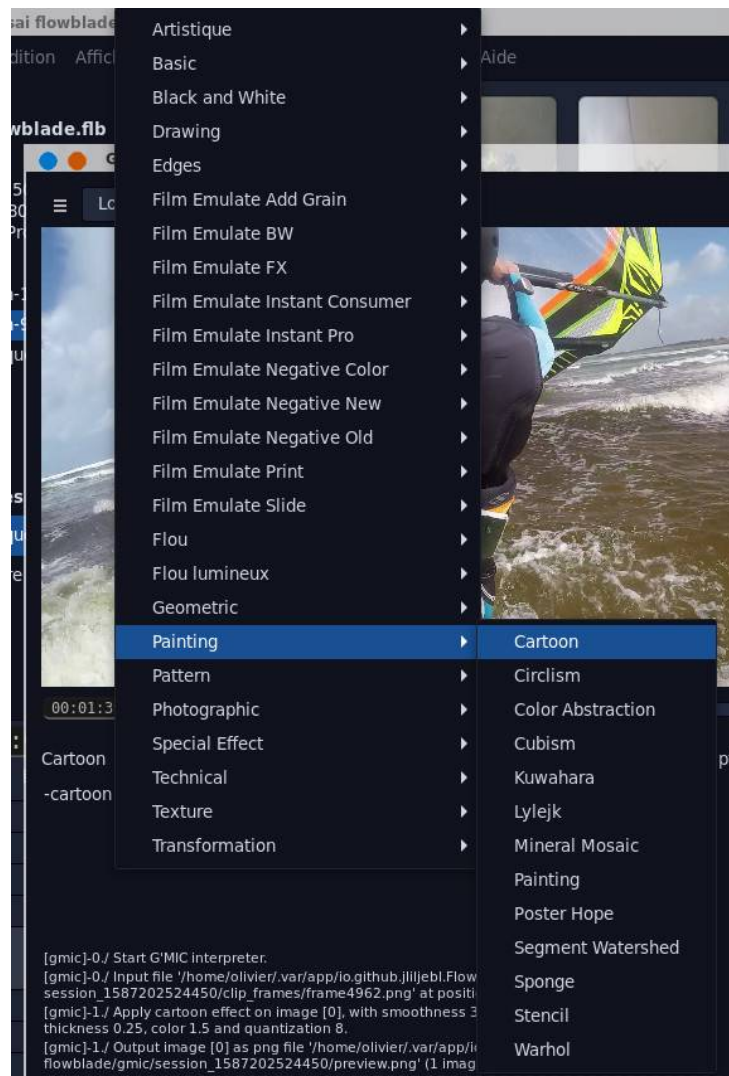
Pour passer des propriétés de filtre d'un clip à un autre, il faudra double cliquer sur le clip. Le clip sélectionné apparaît avec ce petit symbole, une sorte de carré blanc placé au milieu du clip.





Toujours au rayon des effets/filtres si vous cliquez sur le bouton  vous ouvrez la fenêtre des effets **G'MIC** vous chargez une vidéo avec le bouton **Load Clip**, à noter que ce n'est pas forcément une vidéo qui a été déjà chargée dans le projet. Puis vous choisissez un effet au niveau de la liste (ci-dessous sur la gauche au niveau du **Cartoon**), dans le cas présent j'ai choisi un effet dessin animé **Cartoon** et en cliquant sur **Preview** on voit le résultat qui s'affiche.



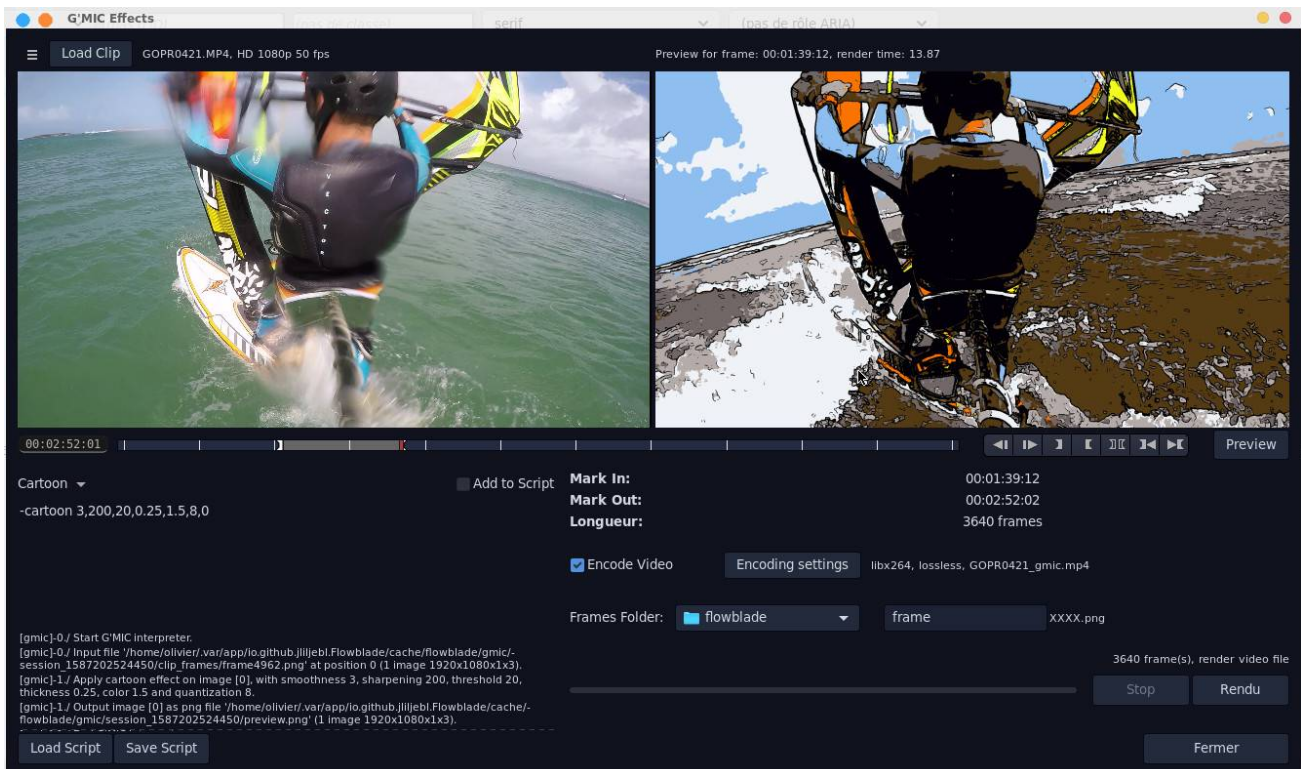
A noter en bas à gauche, les messages d'information de la commande **gmic** qui s'affiche. Vous avez un choix copieux d'effets ils sont rangés par catégorie comme on peut le voir ci-dessous



ce n'est pas tout, vous allez sélectionner la partie de la vidéo qui vous souhaitez conserver et utiliser avec les outils Mark In  et Mark Out  par défaut il va générer une suite d'images qu'il faudra réintégrer dans le projet, je choisis de générer aussi une vidéo correspondant à la partie sélectionnée de la vidéo d'origine et avec l'effet **Cartoon** qui a été appliqué. Pour cela je coche **Encode Video**, je saisis le répertoire de destination de la vidéo, le nom de la vidéo finale et les paramètres de rendu



Voilà ce que nous donne maintenant notre fenêtre **G'MIC**, on distingue la partie sélectionnée grise entre les marque. Le **Frames Folder** indique le répertoire où vont se retrouver les images, on clique ensuite sur **Rendu**. Le rendu est assez coûteux en ressource système.




Cela va générer une vidéo (et une suite d'images) qu'il faudra réimporter dans le projet pour pouvoir l'utiliser.

Sinon en sélectionnant un clip à partir du menu contextuel **Export to tool** on pourra

- **Slow/fast motion** : accélérer ou ralentir un clip
- **Reverse** : inverser le clip

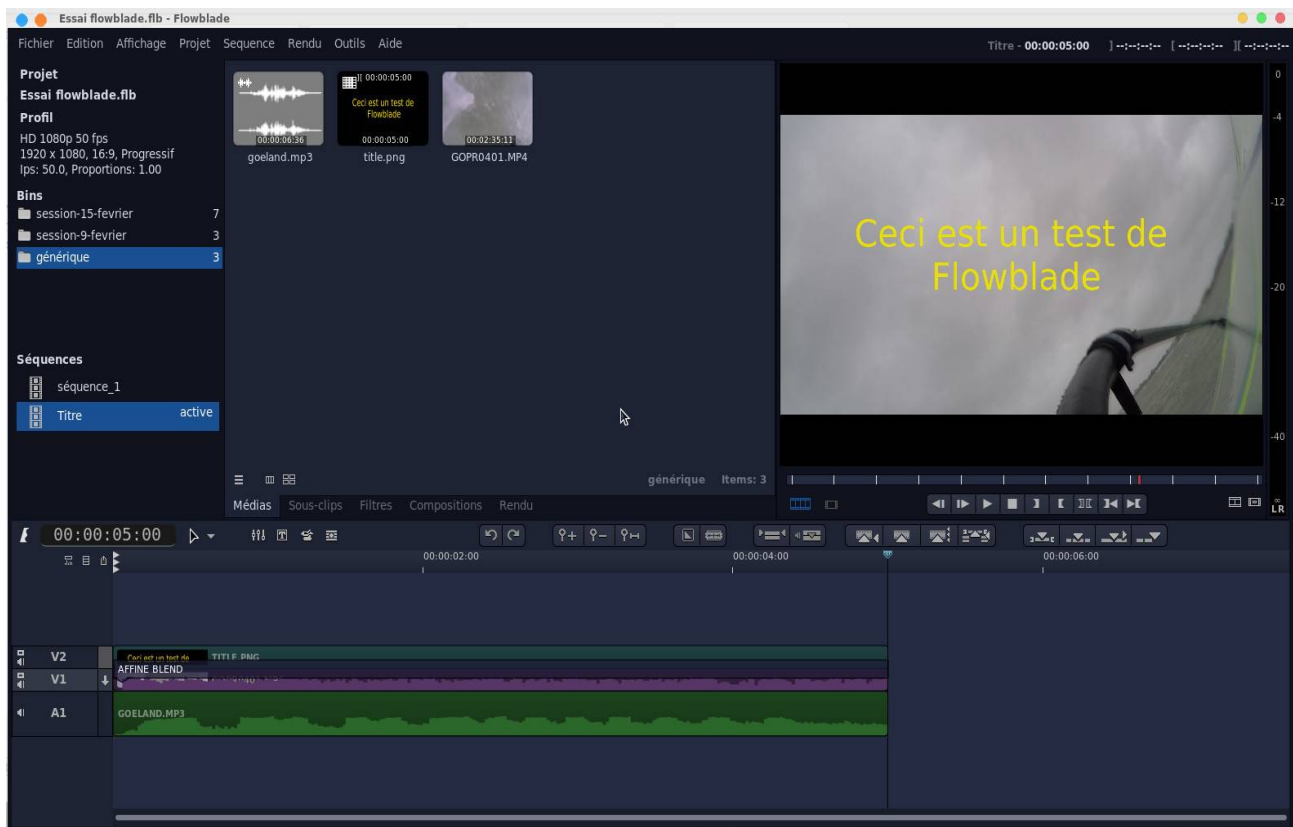
A partir du même menu on pourra **Ajouter un fondu** vers le noir à l'ouverture ou à la fermeture.

Créer un titre

On va créer maintenant un clip de titre à partir du bouton titreuse , ça sera également l'occasion d'illustrer la fonctionnalité de séquence avec **Flowblade**. Pour l'instant on va donc créer un titre d'introduction vraiment basique avec la titreuse.



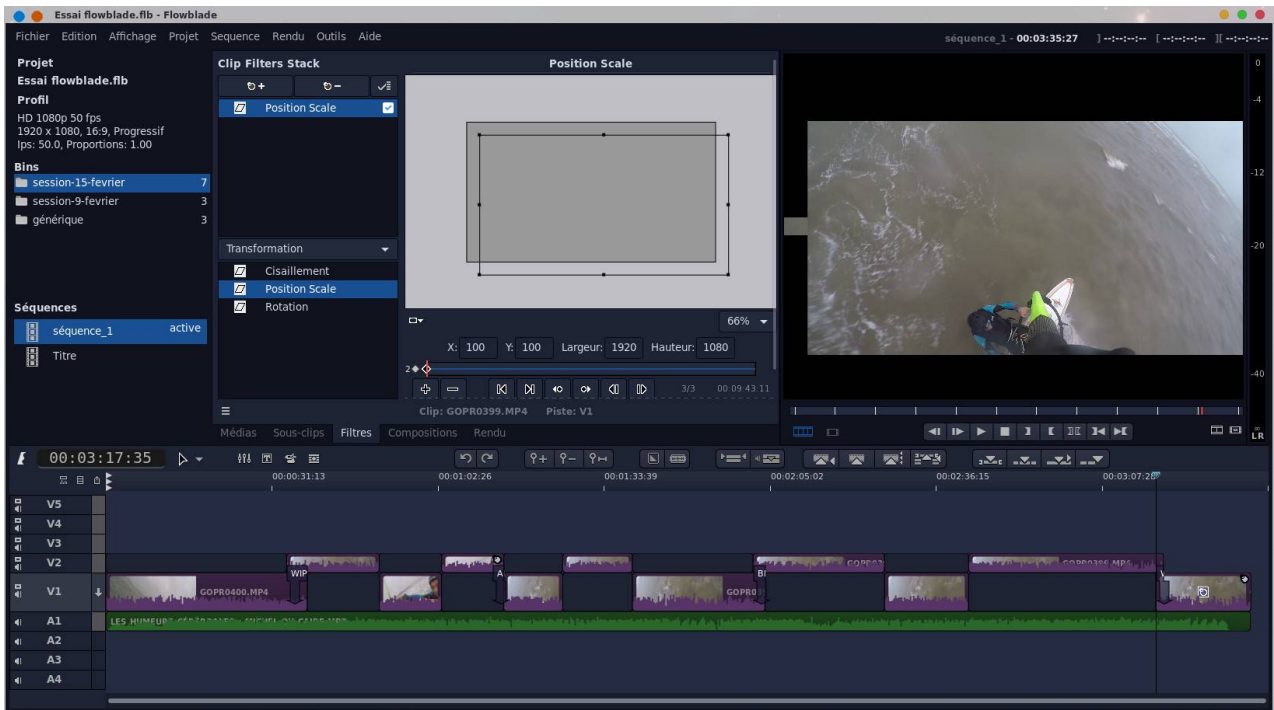
Ça va générer un fichier **png** qu'il faudra sauvegarder quelque part. On va créer maintenant une nouvelle séquence **Titre**, ça va réinitialiser totalement la timeline et ça revient à faire un nouveau montage. Dans le cas présent on se contentera d'importer des fichiers pour créer un générique, on importera notamment le fichier **png** créé précédemment. Sur l'exemple ci-dessous le générique sera constitué de notre titre, d'une bande son d'introduction et d'une courte vidéo. Je vous passe les étapes, mais ci-dessous on retrouve donc la nouvelle séquence **Titre**, un répertoire **Bins** spécifique qui contient les fichiers du générique. Pour permettre l'incrustation du texte sur la piste vidéo, on appliquera une composition **Affine blend**.



C'est exactement le même principe si vous voulez rajouter un sous titre quelque part dans votre vidéo pour faire des commentaires, sans avoir nécessairement à créer une séquence particulière.


Images clé

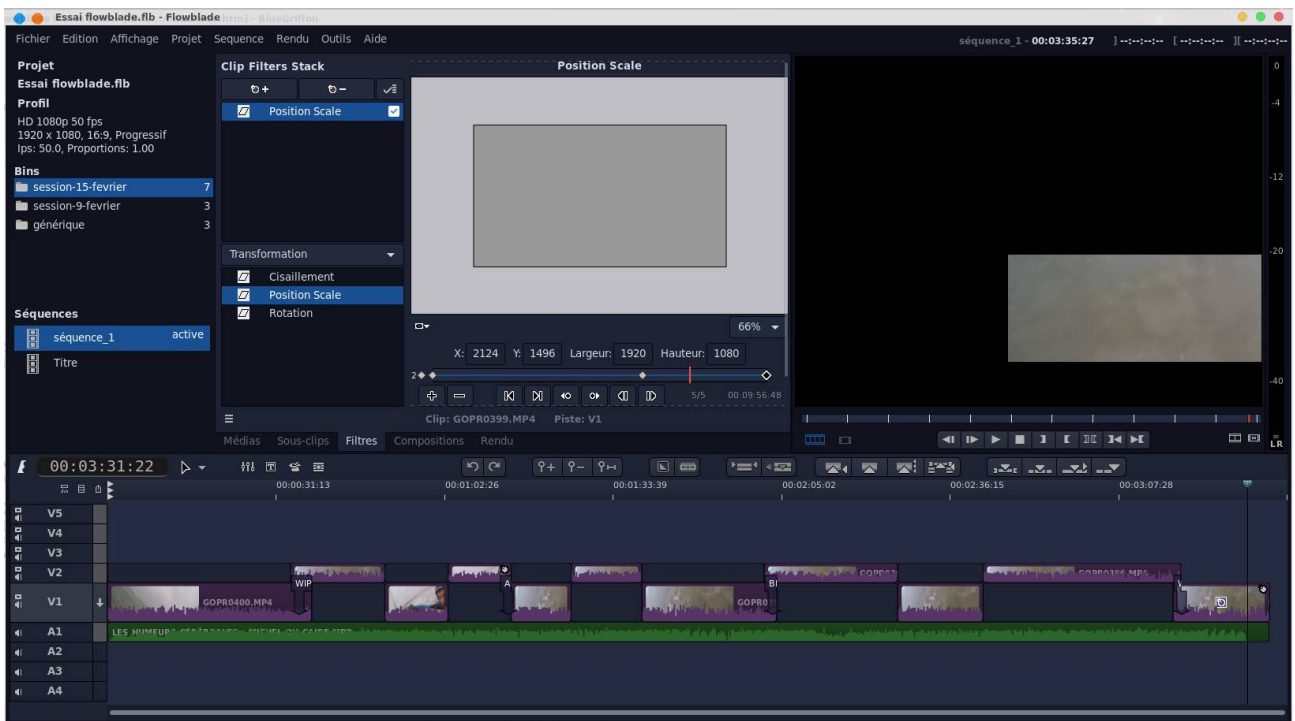
Flowblade dispose de la fonctionnalité d'image clé, cette fonction est intéressante dès lors qu'on souhaite faire du montage un brin évolué. Elles permettent de séquencer un clip par des points d'arrêts qui marquent un évènement particulier. Pour illustrer l'intérêt et le fonctionnement des images clé, pour le dernier clip de la séquence qui clôt la vidéo on va mettre en place un filtre avec l'image qui va translater et disparaître petit à petit avec le fond noir qui prendra la place. Pour cela je déplace le filtre **Position Scale** sur le clip.




On notera la bande au niveau des propriétés du filtre qui permet de placer des images clés et le magnétoscope juste en dessous de se déplacer d'images clé en image clé. Vous verrez que si vous déplacez le curseur rouge, vous allez vous déplacer dans le clip.

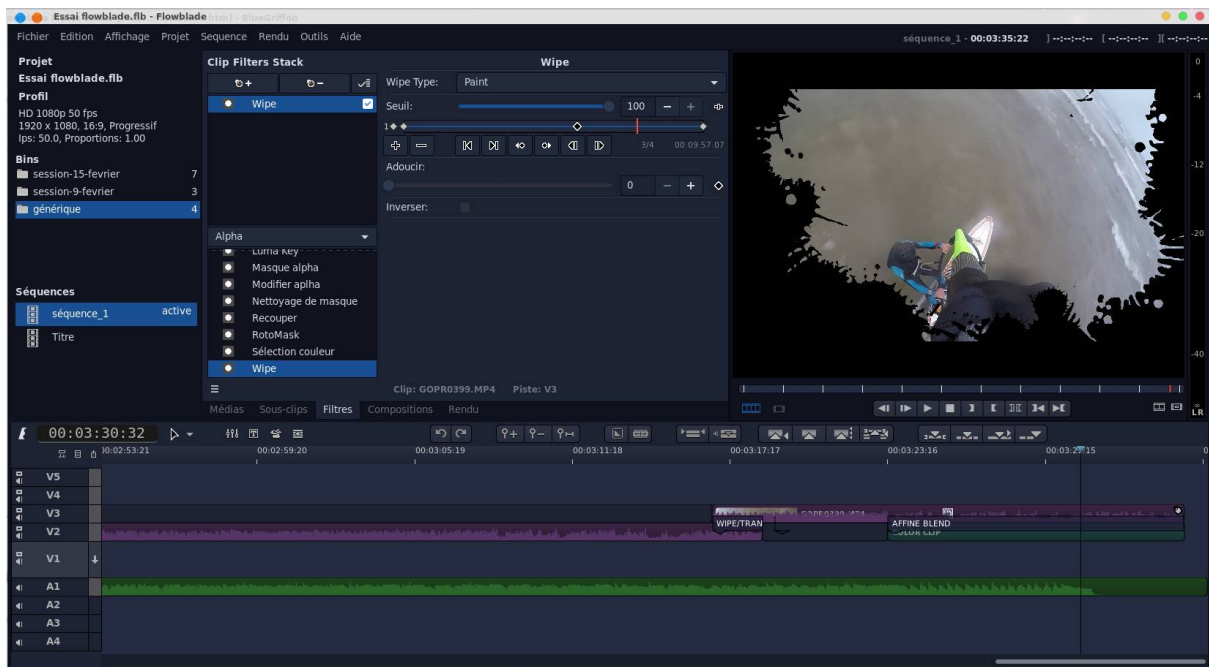


Avec le + je vais créer 2 deux images clés  en plus de la première que se trouve en début de clip. L'idée est qu'entre la première et deuxième image clé les propriétés de l'effet n'évoluent pas, alors qu'elles vont changer entre la deuxième et la dernière image clé. Pour les propriétés de la dernière image clé, je déplace le cadre au milieu de l'écran **Position Scale** complètement à l'extérieur du moniteur. De fait entre la 1er et la 2ème image, rien n'évolue et entre la 2ème et la dernière on verra l'image translater petit à petit jusqu'à disparaître.

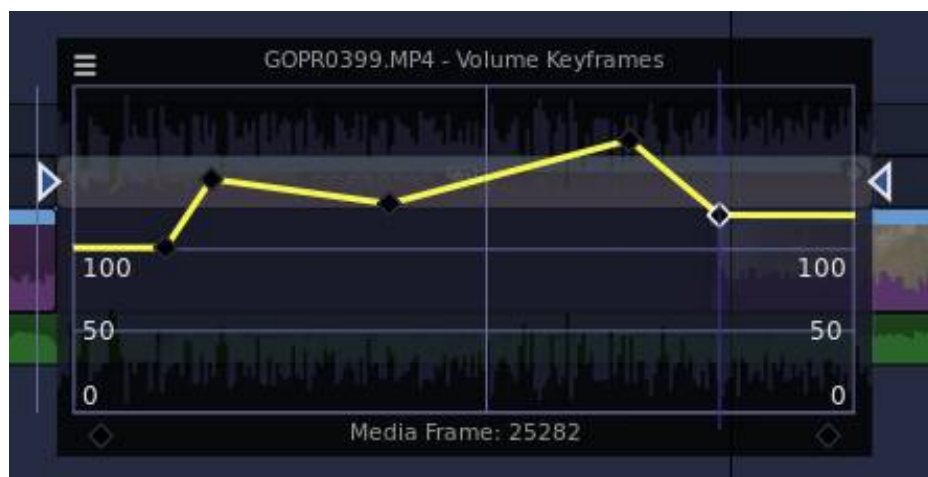


Toujours sur la même ligne d'images clé, vous pouvez les déplacer par drag and drop. Sachez que les images clés s'appliquent pour la plupart des filtres, la ligne d'image clé ne s'affiche pas par défaut, dans les propriétés du filtre, il faudra préalablement cliquer sur ce bouton .

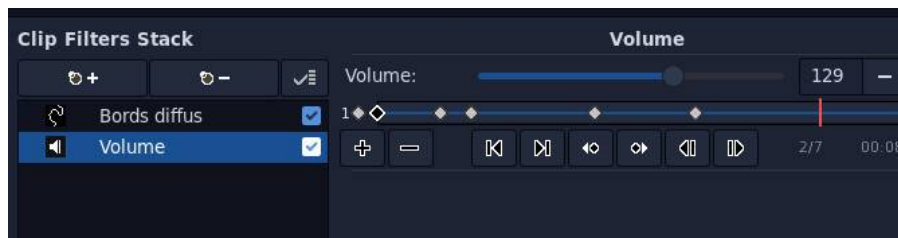
Dernière illustration des images clés, pour le dernier clip, j'ai rajouté sur la piste inférieure un clip couleur noir (**Projet->Créer un clip couleur**), entre mon dernier clip et le clip couleur j'ai rajouté une composition **Affine blend**. Maintenant pour le dernier clip j'ai rajouté un filtre **Alpha->Wipe**. J'ai placé 3 images clés, il n'y a pas de changement de propriétés entre la 1ère et la 2ème image clé, en revanche le seuil évolue entre la 2ème et la dernière image clé de sorte que l'image disparaît totalement pour faire place au fond noir.



On pourra également jouer avec les images clés pour faire varier le volume sonore d'un clip vidéo (ou audio) en plaçant les images clés sur des événements particuliers de la timeline. Pour cela on sélectionne un clip puis à partir du menu contextuel on choisit **Edition->Volume keyframes** la fenêtre ci-dessous apparait et avec seulement la souris on va créer et déplacer les images clé.

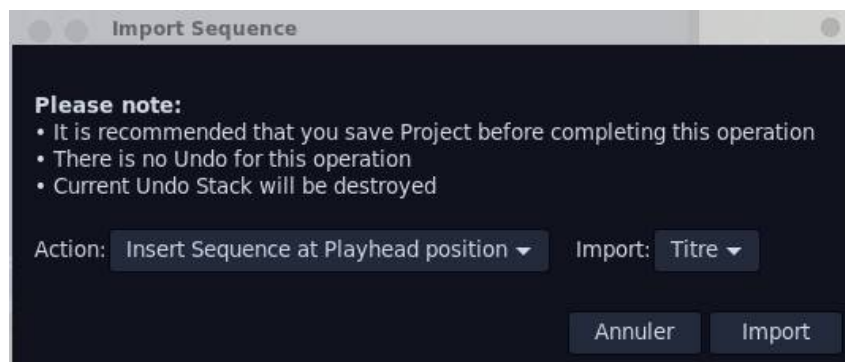


Pour retrouver les propriétés du filtre et pouvoir modifier les images clé, il faudra sélectionner le clip et aller voir dans les propriétés des filtres, on retrouve bien nos images clé créés précédemment.

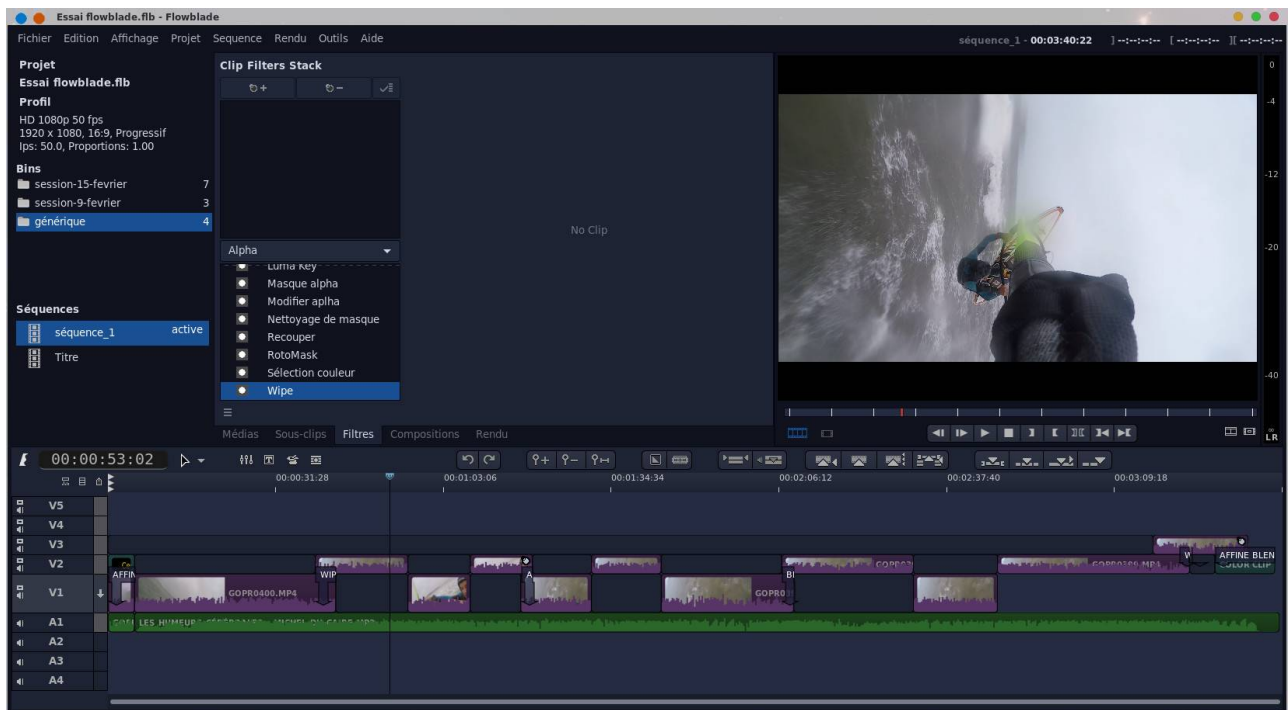



Finalisation

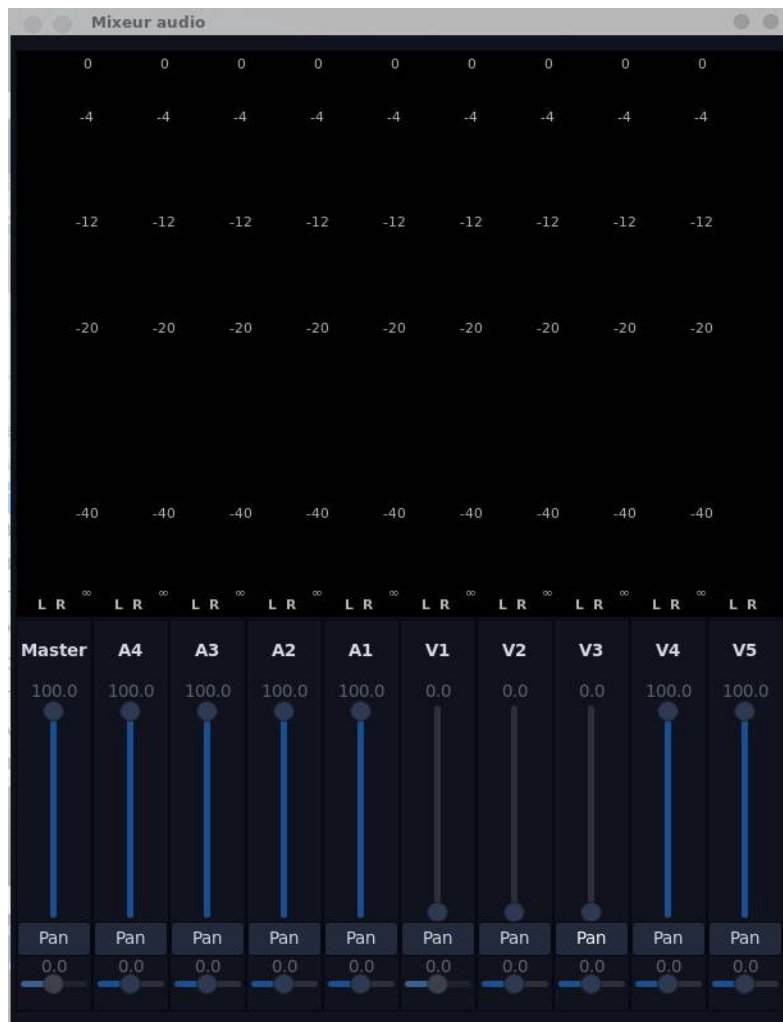
On a eu une introduction aux séquences précédemment, on va maintenant finaliser la vidéo en rajoutant la séquence titre au tout début de notre séquence de clips. On se placera d'abord au tout début de la timeline, puis à partir du menu **Sequence->Import Another Sequence Into This Sequence**. Une fenêtre apparaît où on peut sélectionner la séquence, par défaut elle est rajoutée (**Append**) à la fin de la séquence active, je choisis de la placer au niveau du curseur qui a été placé au tout début.



Et voilà donc mon projet finalisé avec la séquence **Titre** qui se retrouve au tout début de la timeline

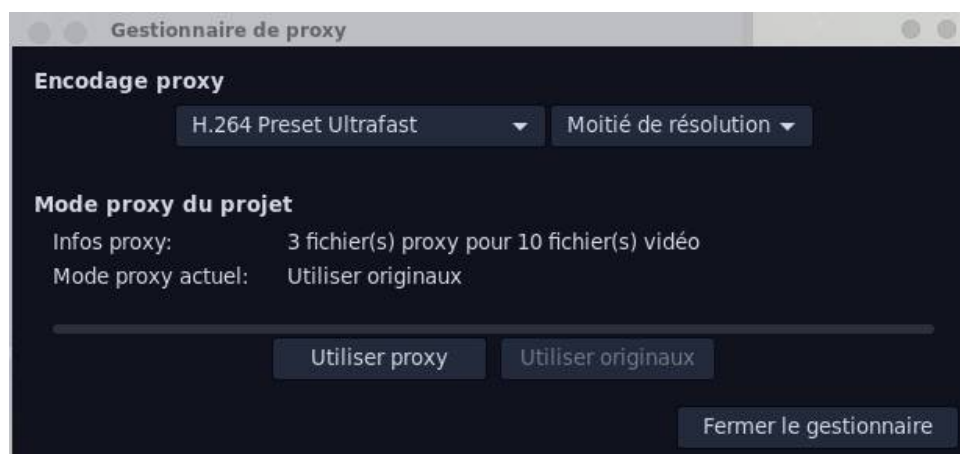


Maintenant pour que le son des pistes vidéos V1 et V2 ne se superposent pas avec celui de la bande son, on rendra muet les pistes V1 et V2 via le mixer audio en cliquant sur le bouton . Une fenêtre indépendante apparaît, j'ai mis le niveau des pistes V1 et V2 à 0.

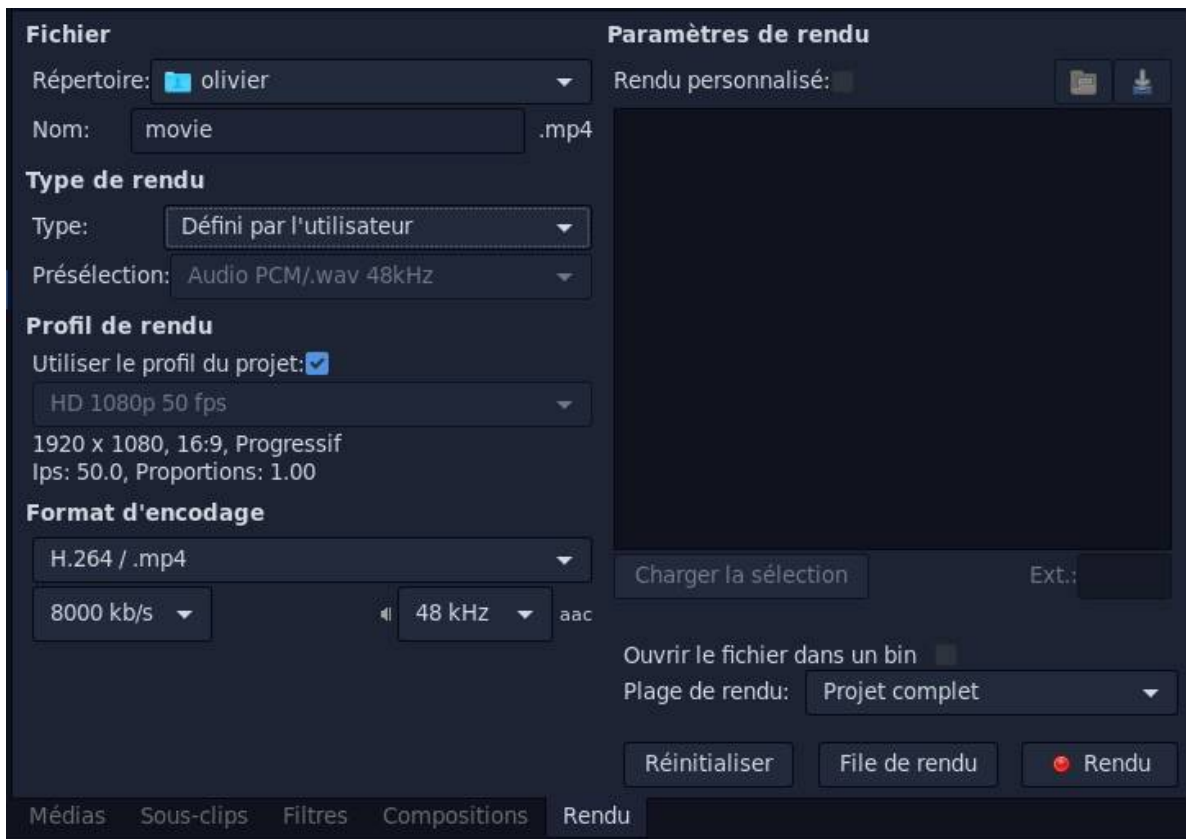


L'export vers la vidéo finale

Attention si vous avez utilisé les vidéo proxy, il faudra lui réindiquer d'utiliser maintenant les vidéos d'origine (**Projet->Gestionnaire de proxy**) on clique sur **Utiliser originaux** et le **Mode proxy actuel** doit bien spécifier **Utiliser originaux**



Maintenant on cliquera sur l'onglet **Rendu** et on saisira les informations sur le nom du fichier et le format d'encodage.



On lance le rendu à partir du menu **Rendu->Rendu du montage** voilà le résultat

