

Volume 4 – Vidéo sous linux

Tutoriel OpenShot Video Editor

V2.3 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.....	3
Objet du document.....	3
Présentation rapide de l'interface.....	4
Configuration.....	5
Importation de fichiers.....	8
Le montage.....	10
Le principe du montage.....	10
Agencer les clips sur la timeline.....	11
Créer un titre.....	16
Rajouter une bande son.....	19
Rajouter des transitions.....	20
Rajouter des effets.....	23
Autres raffinements.....	28
L'export vers la vidéo finale.....	34

Historique du document

18.04.20	V2.3	Rajout d'un paragraphe, les principes du montage
12.04.20	V2.2	Quelques précisions
29.03.20	V2.1	Quelques compléments et corrections
20.03.20	V2.0	Gros toilettage et passage à la version 2.5.1
23.12.17	V1.1	Toilettage suite passage à la version 2.4.1

Préambule et licence

Ce document est un tutoriel qui présente les rudiments d'utilisation du logiciel de montage **OpenShot Video 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 **OpenShot Video Editor** je vous recommande la visite de <https://www.funix.org> et en particulier [la page](#) sur **OpenShot Video Editor** où vous y trouverez un tutoriel vidéo.

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.

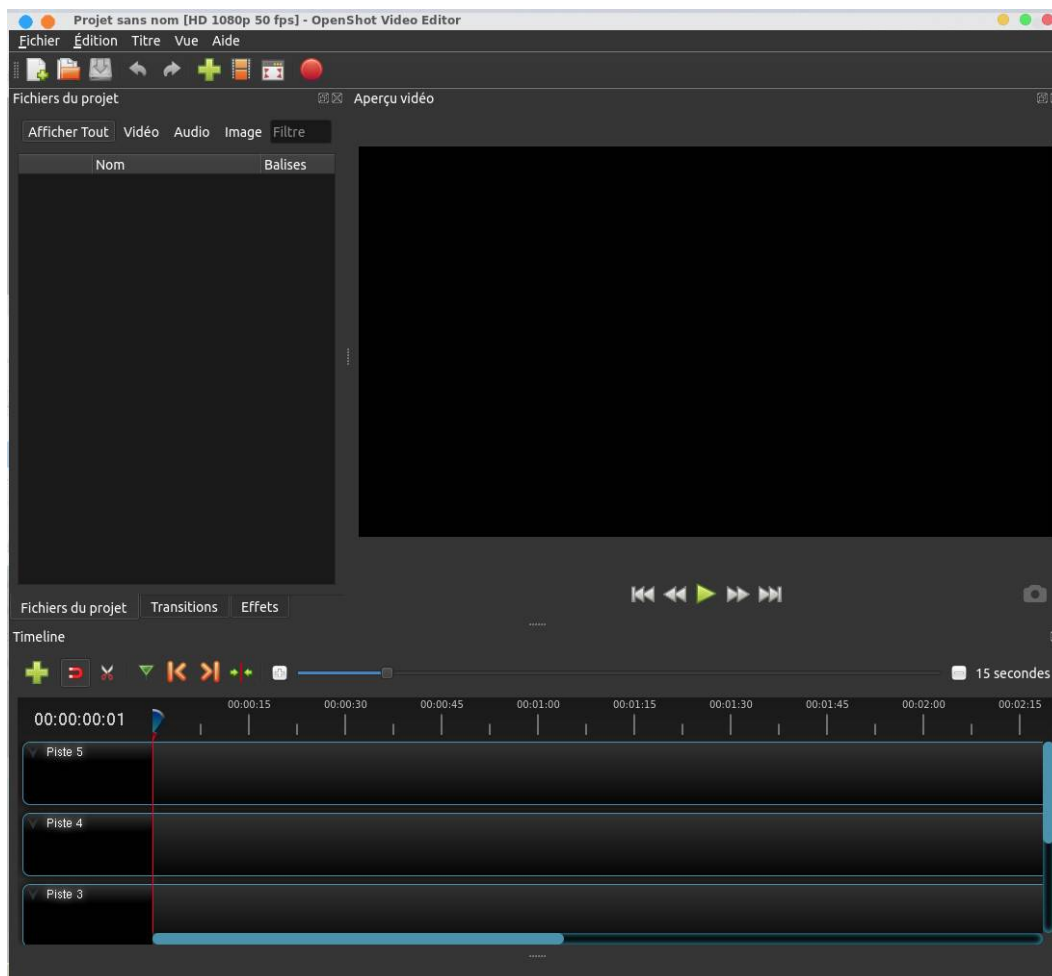
Par ailleurs ce document ne peut pas être utilisé dans un but commercial sans le consentement de son auteur. Ce document vous est fourni "dans l'état" sans aucune garantie de toute sorte, l'auteur ne saurait être tenu responsable des quelconques misères qui pourraient vous arriver lors des manipulations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

Objet du document

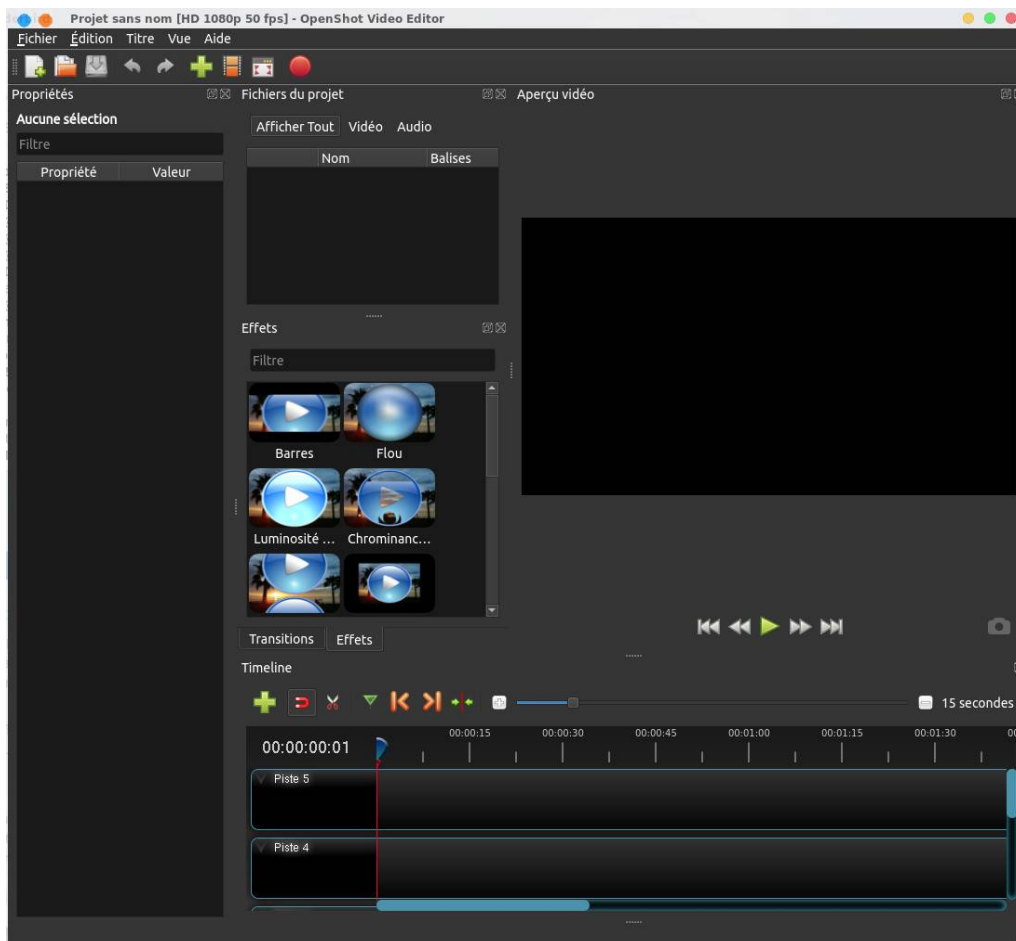
Cette page a pour objet de vous apporter les rudiments pour pouvoir monter des vidéos avec **OpenShot Video Editor**. Ce n'est pas un cours magistral sur le montage vidéo, mais cette page vous permettra, par l'exemple, de réaliser vos premiers montages. Pour l'installation du logiciel vous pouvez consulter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


Présentation rapide de l'interface


On lance **OpenShot Video Editor** à partir du menu de votre distribution préférée ou en tapant **openshot-qt** dans un shell. Par défaut **Openshot** se lance avec la vue simple, l'écran de visualisation est en haut à droite, la timeline en bas et les fichiers du projet dans la case en haut à gauche. Dans cette dernière case, on distingue les fichiers du projet (vos fichiers bruts multimédia audio et vidéo, communément appelés rushes), les transitions et les effets.



A partir du menu **Vue->Vues->Vue avancée** on aura une fenêtre plus chargée, les transitions et les effets apparaissent en permanence, ainsi que les propriétés de l'objet sélectionné. Je vous conseille de travailler plutôt sur la vue simple moins chargée.

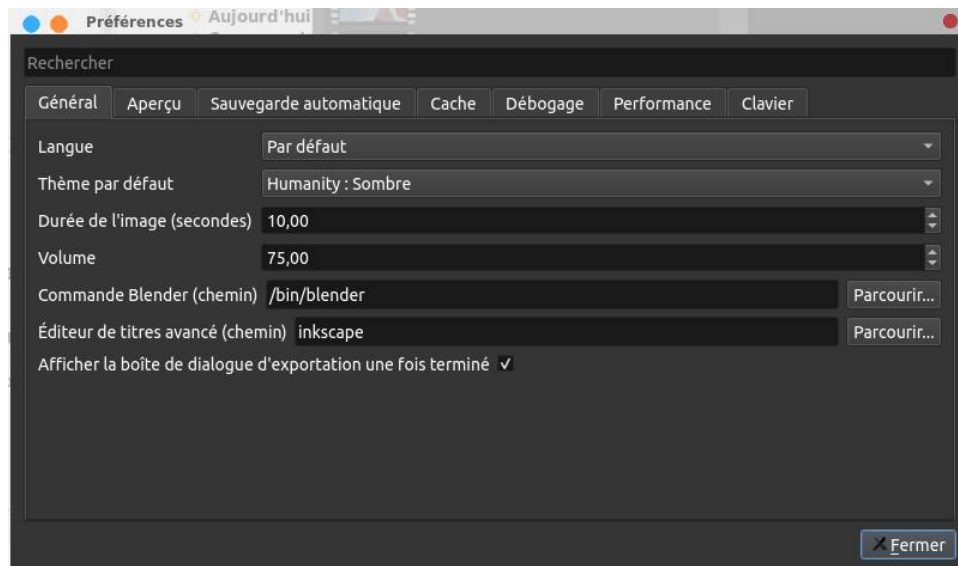


Sachez qu'il y a toujours moyen de revenir en arrière à partir du menu **Édition->Défaire** ou rétablir une action avec **Édition->Rétablir**, ces commandes sont accessibles également via les boutons 

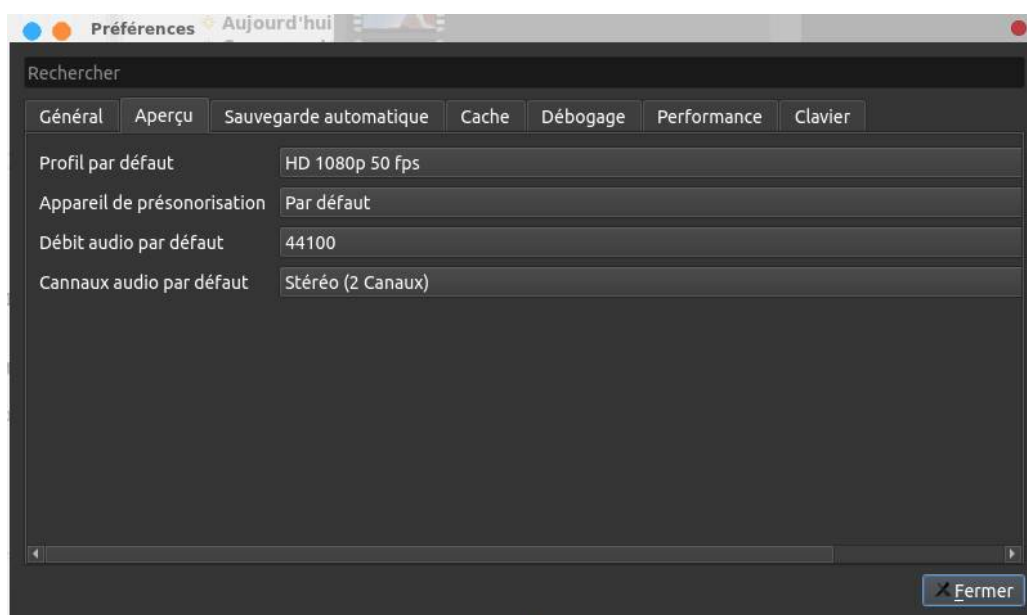
A noter également le bouton  qui permet de prendre une photo de la vidéo dans l'aperçu vidéo et de l'enregistrer dans un fichier image.

Configuration

On va jeter un coup d'œil maintenant dans les préférences du logiciel via le menu **Édition->Préférences**. On tombe d'abord sur l'onglet de paramétrage **Général** où on peut définir le thème par défaut, le chemin de **blender** et le choix de l'éditeur de titre, par défaut on peut fixer également la durée d'une image importée dans la timeline et le volume sonore par défaut.

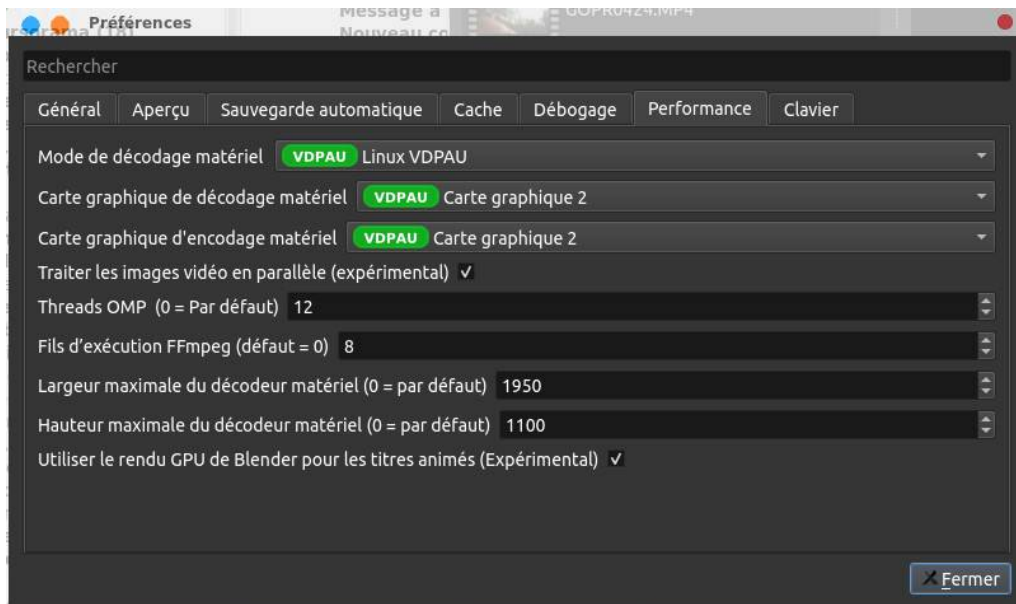


Dans l'onglet **Aperçu** vous définissez par défaut le profil de votre vidéo avec la résolution et la taille au rendu final, attention pour le choix de la taille de la vidéo il faudra que les vidéos brutes d'origine puissent le permettre pour éviter les bandes noires.

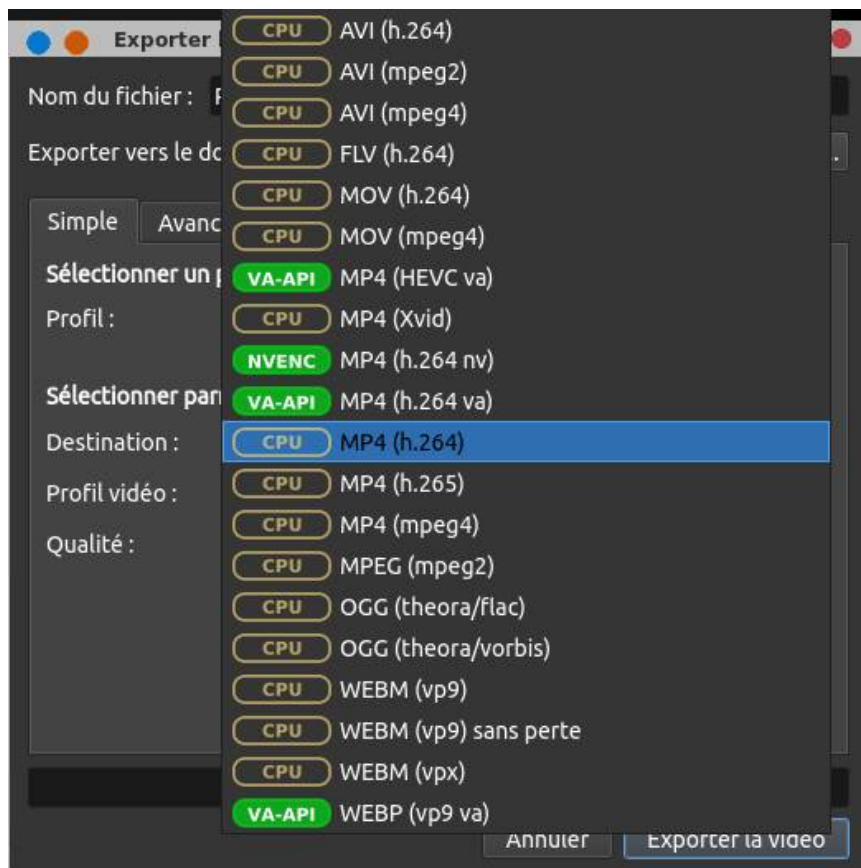


On retrouve ensuite un onglet **Sauvegarde Automatique** pour, comme son nom l'indique, paramétrer l'enregistrement automatique pour éviter de perdre des données lors des éventuels plantages. Puis l'onglet **Cache** où vous pouvez choisir de travailler en mémoire (par défaut) ou en laissant les fichiers temporaires sur le disque (plus lent, à éviter !). L'onglet **Débogage** permet d'activer le mode débogage (désactivé par défaut).

L'onglet **Performance** est assez important car il permet d'activer notamment l'accélération matérielle et d'utiliser le calcul en parallèle et le GPU, il ne faut pas hésiter à l'utiliser si votre machine le permet.



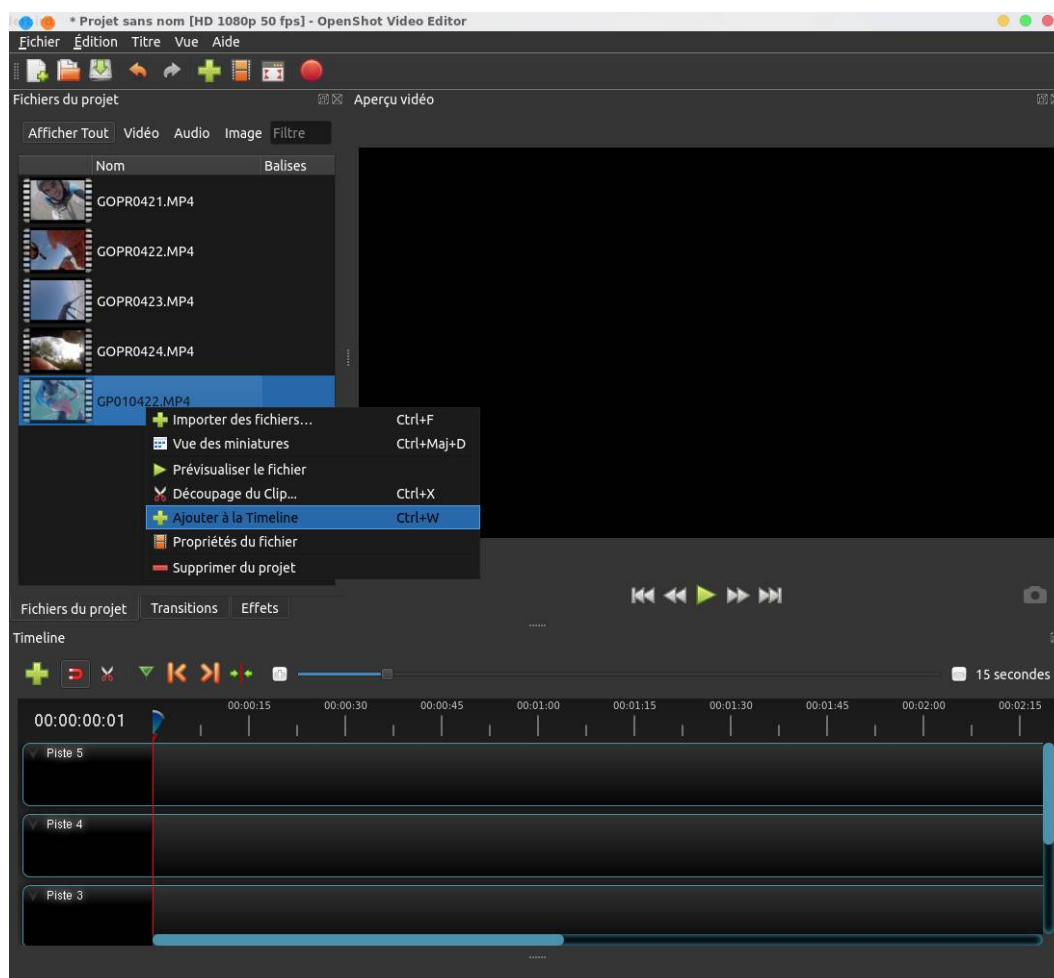
et voilà le choix disponible avec les options d'accélération matérielle



Le dernier onglet **Clavier** permet de configurer des raccourcis clavier. Il faudra relancer le logiciel pour que les changements soient pris en compte.


Importation de fichiers

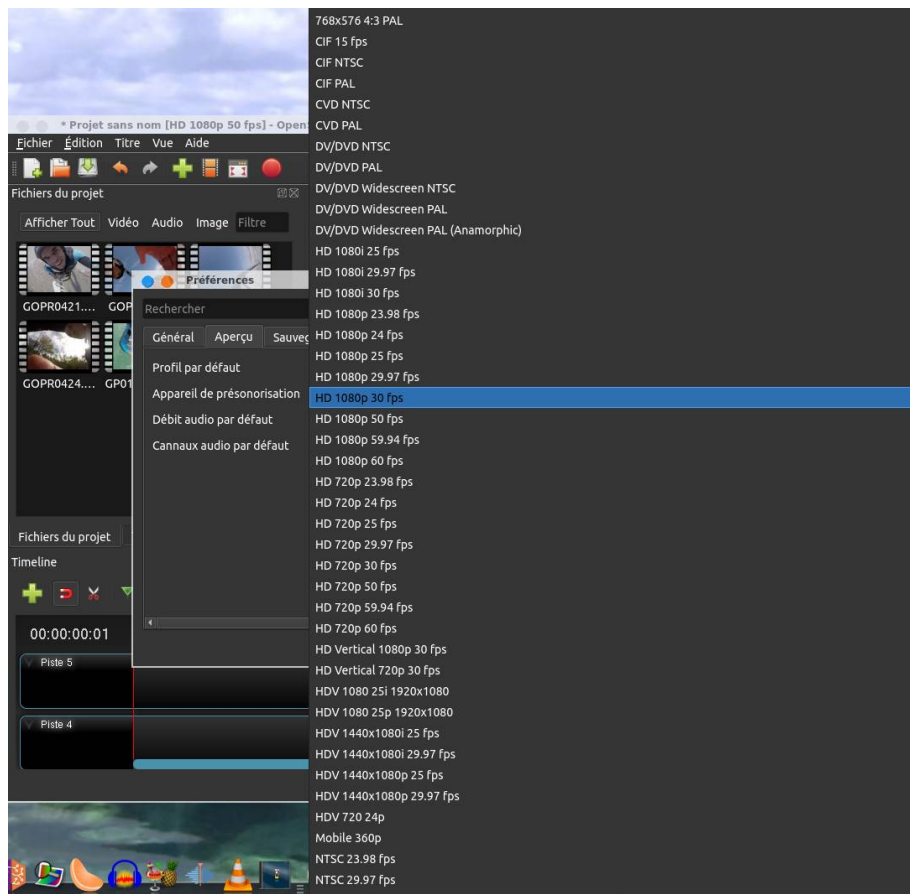
On importe les fichiers vidéo et audio à partir de **Fichier->Importer des fichiers** ou alors en cliquant sur le bouton **+** sous la barre du menu. Vous pouvez aussi bien glisser par drag and drop vos fichiers bruts dans la timeline. Vous pouvez également sélectionner les vidéos dans les fichiers du projet et avec le bouton droit de la souris et cliquez sur **Ajouter à la timeline**.



Vérifier le format de vos images pour éviter de vous retrouver avec deux bandes noires disgracieuses de chaque côté de votre vidéo. Pour vérifier le format il faut sélectionner un fichier brut puis avec le clic droit **Propriétés du fichier** voilà ce que j'obtiens pour une vidéo issue d'une caméra GoPro :



Choisissez le profil de votre projet à partir du menu **Édition->Préférences** puis onglet **Aperçu** et **Profil par défaut** (ou **Fichier->Choisir un profil**), le profil par défaut 1080p 50 images/s conviendra pour de la vidéo HD type GoPro. Un autre moyen plus simple d'accéder au profil et de cliquer sur le bouton . Dans la liste des profils un large spectre des profils est disponible il serait étonnant de ne pas trouver celui qui convienne à votre projet. Il va de soi que vos rushs doivent avoir un profil au moins de même qualité/format que votre projet, choisir un projet en HD alors que vous avez des rushs en PAL ne donnera pas un résultat de bonne qualité.



Le montage

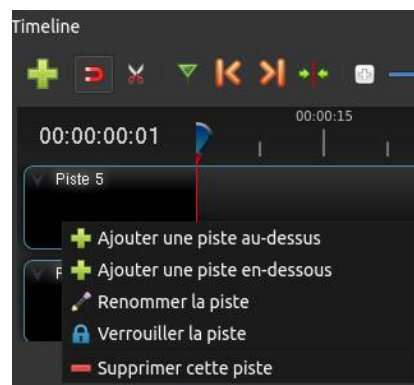
Le principe du montage




Le principe du montage est :

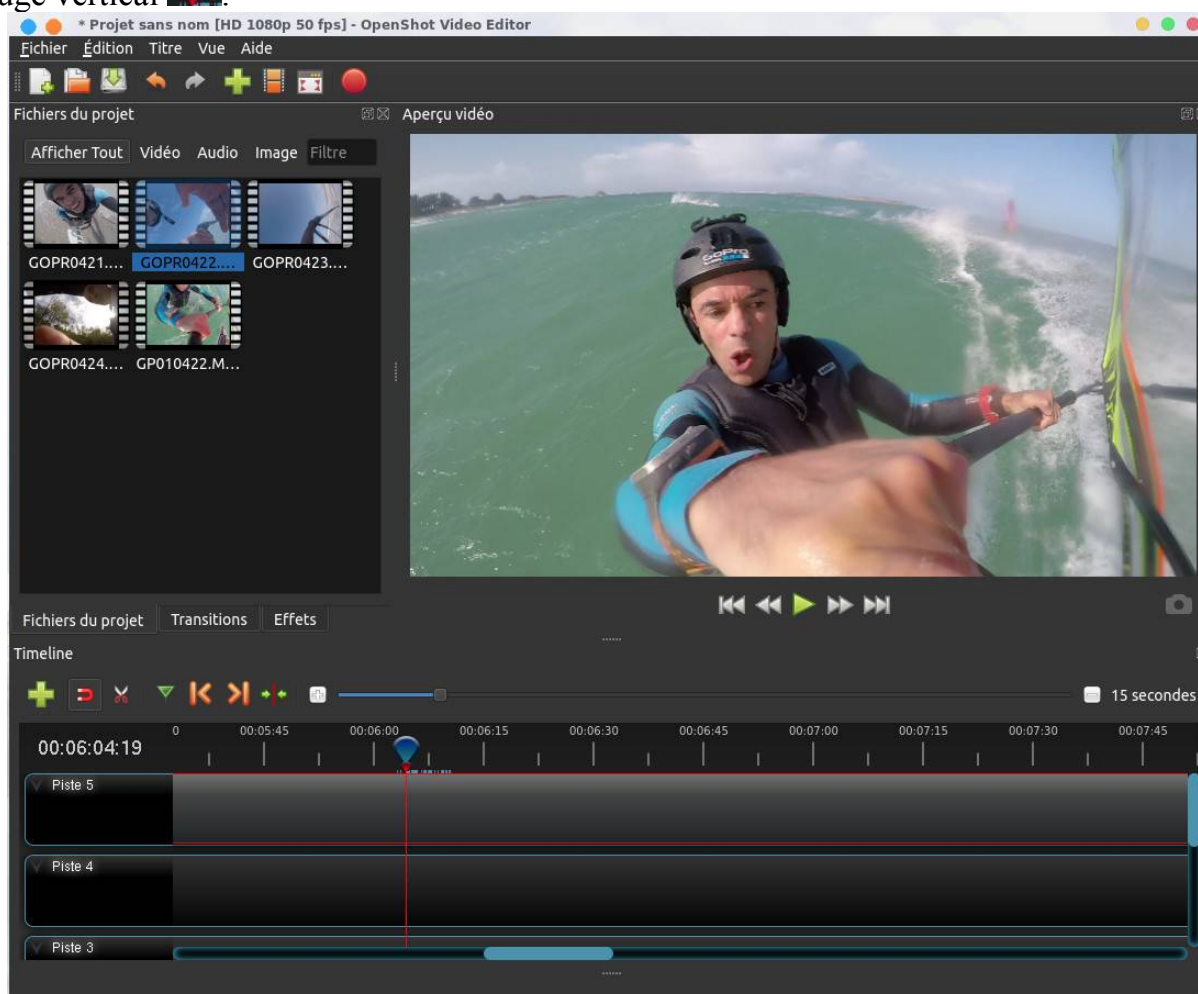
- de ne garder que certaines parties des vidéos importés qu'on appellera séquence ou clip, en sélectionnant la partie des vidéos qu'on souhaite voir apparaître dans la vidéo finale et en supprimant le reste,
- de les mettre bout à bout dans un ordre particulier, c'est à dire en agençant les clips dans 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 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 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

Par défaut il y a 5 pistes qui peuvent aussi bien contenir de l'audio ou de la vidéo, leur nombre est largement suffisant pour faire du montage basique, si toutefois ce n'est pas assez pour vous, au niveau des noms des pistes cliquez sur une piste puis avec le bouton droit vous pouvez faire apparaître le menu suivant et rajouter le nombre de piste qui vous convient.




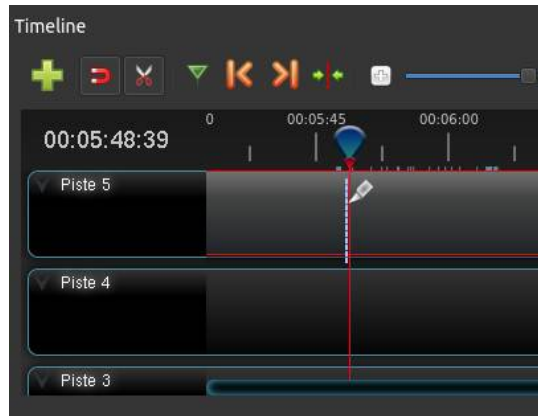
Vous déplacez votre premier rush sur la timeline par drag and drop. Vous pouvez visualiser votre séquence dans la partie **Aperçu vidéo** avec les boutons de magnétoscope prévus à cet effet , vous pouvez également cliquer dans la timeline au niveau de la bande datée  pour déplacer le curseur bleu associé au trait rouge vertical .



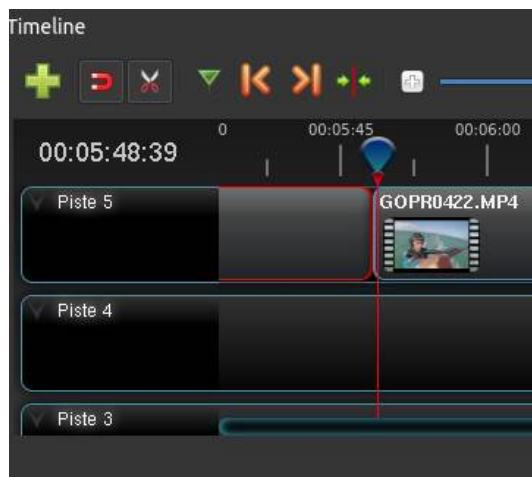
Le principe du montage est de ne garder que certaines parties des fichiers bruts et de les mettre bout à bout dans un ordre particulier avec des transitions entre les différentes parties sélectionnées (qu'on appellera séquence ou clip) et de rajouter quelques effets vidéo ou


audio.


La première étape est donc de sélectionner les clips qui feront partie de la vidéo finale et de supprimer le reste. Pour supprimer une partie de clip, vous disposez de l'outil ciseau , il faut le sélectionner, il doit apparaître enfoncé, avec le curseur bleu vous vous déplacez au début du clip à supprimer, ça va donner quelque chose comme ça

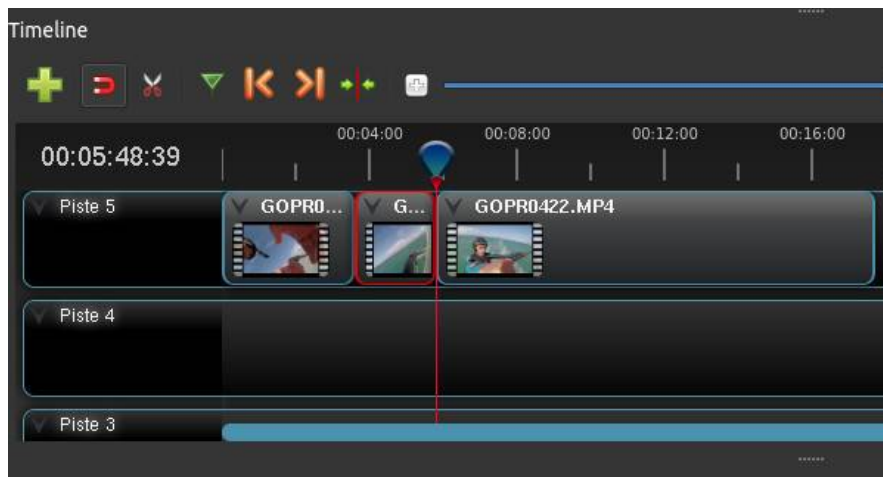


une fois le curseur bien positionné on clique, ça va couper le clip en deux clips comme on peut le voir ci-dessous

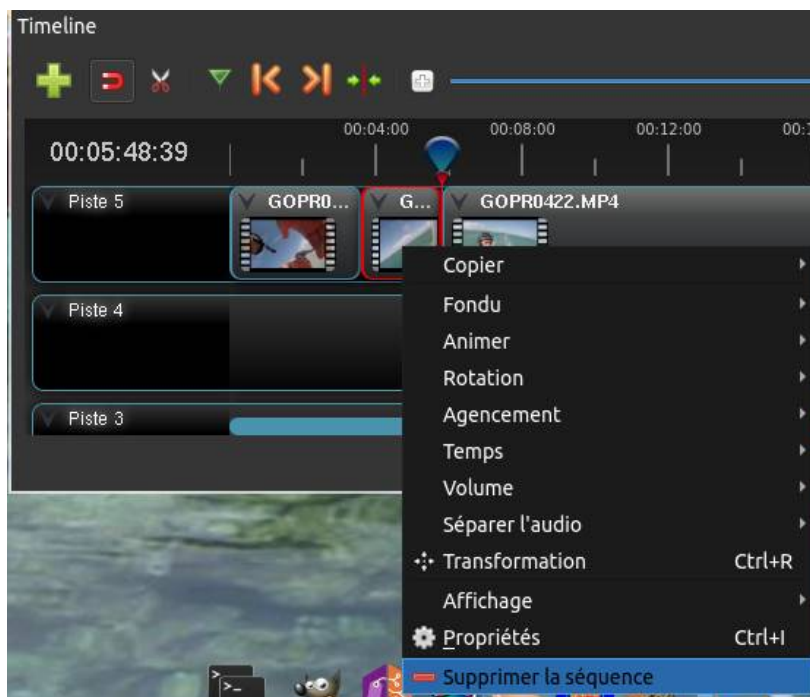


On fait de même à la fin du clip à supprimer. On va jouer sur le zoom  pour

visualiser la piste complète, on pourra également utiliser l'outil  **Centrer la ligne du temps sur la tête de lecture**, qui comme son nom l'indique adapte la timeline pour placer le curseur au milieu. On clique à nouveau sur le ciseau pour qu'il ne paraisse plus enfoncé et on sélectionne le clip à supprimer qui apparaît surligné en rouge (voir ci-dessous).

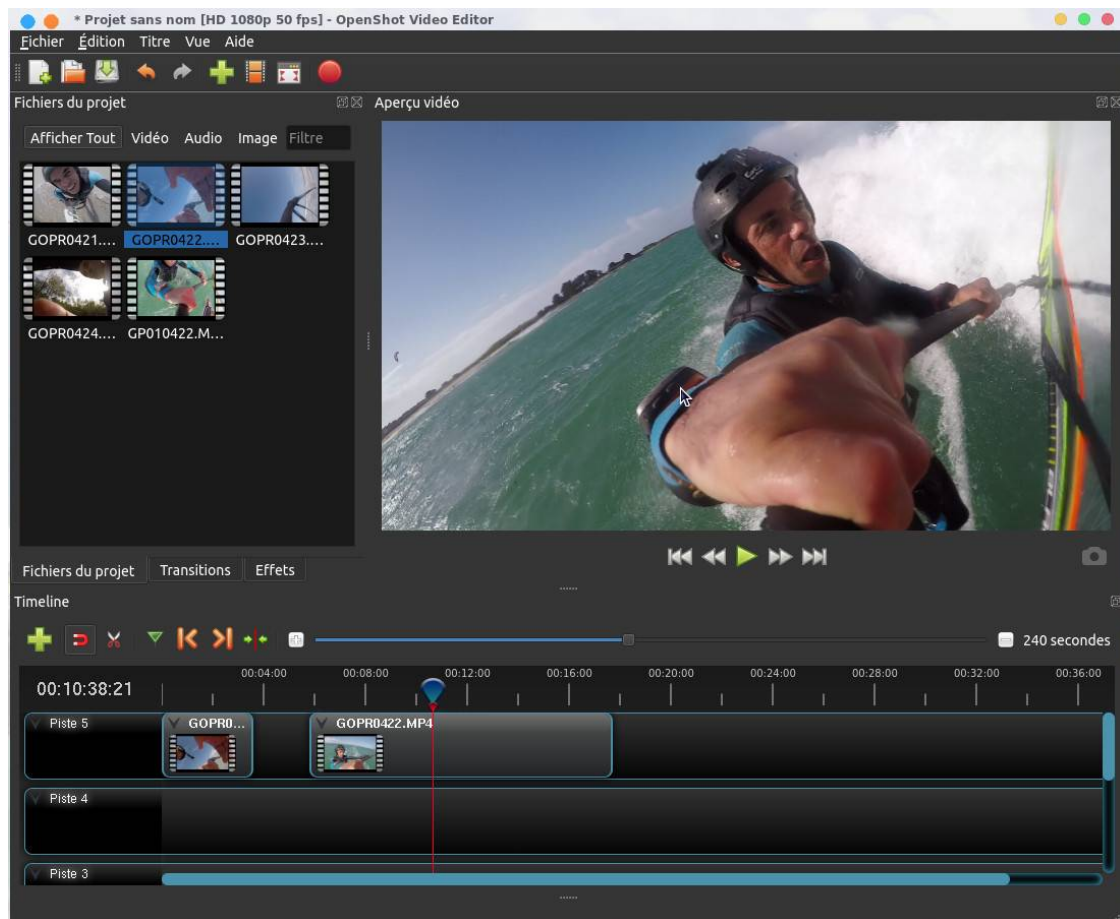


à partir du menu contextuel accessible par un clic droit, on supprime le clip (**Supprimer la séquence**).






Vous constaterez que c'est pas forcément très précis, pour une meilleure précision il faudra placer précisément le curseur à l'endroit qui va bien, sélectionner le clip puis faire apparaître le menu contextuel avec le bouton droit de la souris et choisir **Découper** vous avez le choix ensuite entre **Conserver les deux côtés**, **Conserver le côté gauche** ou **Conserver le côté droit**.


La timeline va ressembler à cela avec un trou entre les clips



La suite des événements consiste à sélectionner sur cette piste les parties de vidéo qui vous intéressent en coupant la vidéo comme on vient de le voir. Une fois que ce travail est terminé pour cette piste, vous pouvez agencer les clips sur la piste voire sur une autre piste. Maintenant vous pouvez déposer un autre rush issu des fichiers du projet sur une autre piste (ou sur la même piste, c'est à votre convenance) et vous procédez de la même manière. Attention si vous vous retrouvez dans la configuration ci-dessous avec un clip sur chaque piste qui se chevauche, en lecture vous ne verrez que le clip de la piste supérieure (ici la piste 5), pour voir le clip sélectionné de la piste 4 ci-dessous il faudra le déplacer sur la piste à un endroit où il n'y a aucun clip au dessus.



A noter que vous pouvez vous aider de l'outil de repère  qui va placer des repères bleus sur la timeline comme ceci . On se servira ensuite des boutons  pour passer d'un repère à l'autre et du début, à la fin d'un clip.

De fil en aiguille, vous allez sélectionner vos clips dans vos différents rushes et les positionner dans l'ordre chronologique que vous voulez. Ne les mettez pas toutes sur la même piste, pour débiter on se contentera de deux pistes, voire trois, vous verrez plus loin que cette disposition permet ensuite de gérer les transitions abordées plus loin dans ce document. Veillez à ce que l'outil d'attraction soit bien enfoncé  c'est une aide pour que les clips se raccordent plus ou moins automatiquement sur la timeline (en gros que la fin d'un clip tombe bien sur le début d'un autre).

Au final vous devriez obtenir quelque chose comme ça avec des clips en quinconce d'une piste à une autre dans un ordre chronologique que vous aurez défini.



Attention à ce stade là il faudra évaluer la durée de votre vidéo finale et ajuster les clips de la timeline en conséquence. Si vous comptez faire une vidéo de 3 min alors que vous avez sélectionné presque 20 min de clips (comme ci-dessus), il y a encore de travail de sélection à faire...

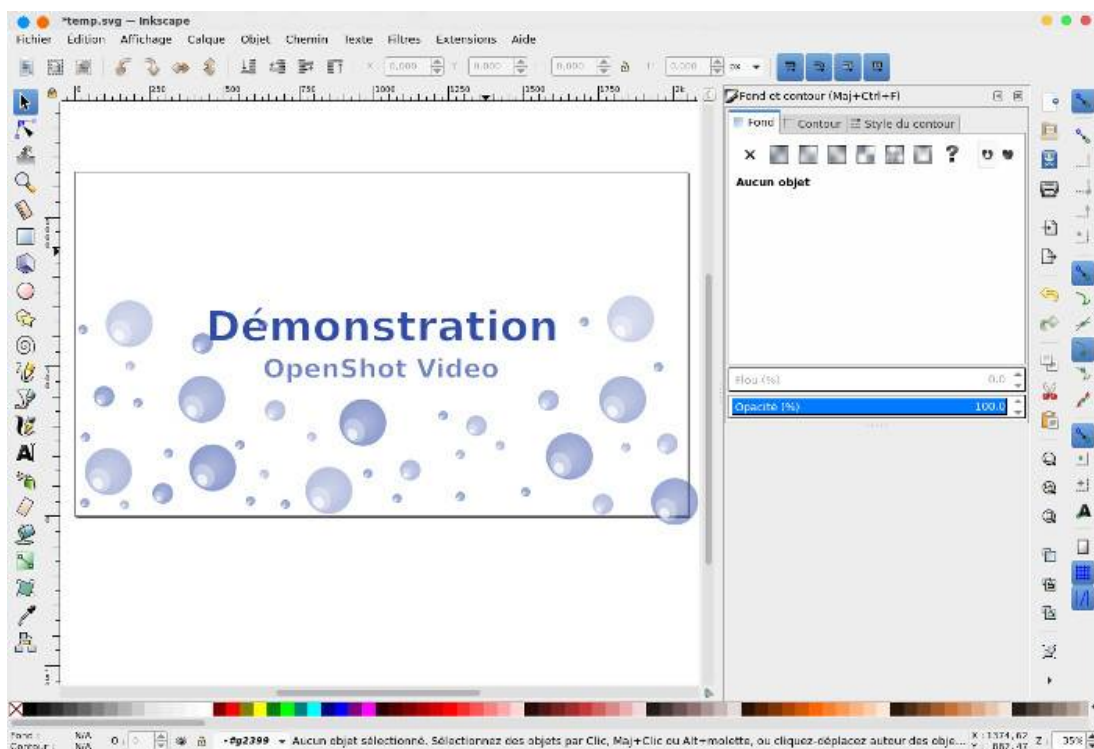
A ce moment il sera grandement temps de sauvegarder votre projet **Fichier->Enregistrer le projet sous...**

Créer un titre

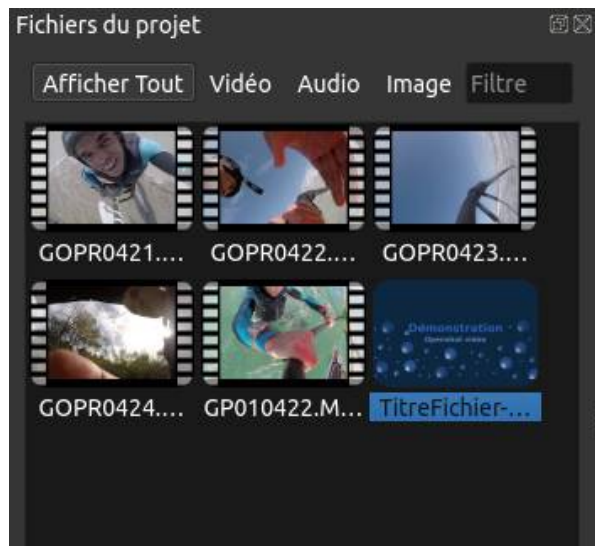
On va créer maintenant une séquence de titre simple qu'on placera sur une piste distincte, à partir du menu on clique sur **Titre->Titre**. On a un choix qui est plutôt riche, je choisis le titre **Bulles 2**



Si ça ne vous suffit pas il vaut mieux cliquer sur **Utiliser l'éditeur avancé** qui va lancer **inkscape**. Cela donne ceci :

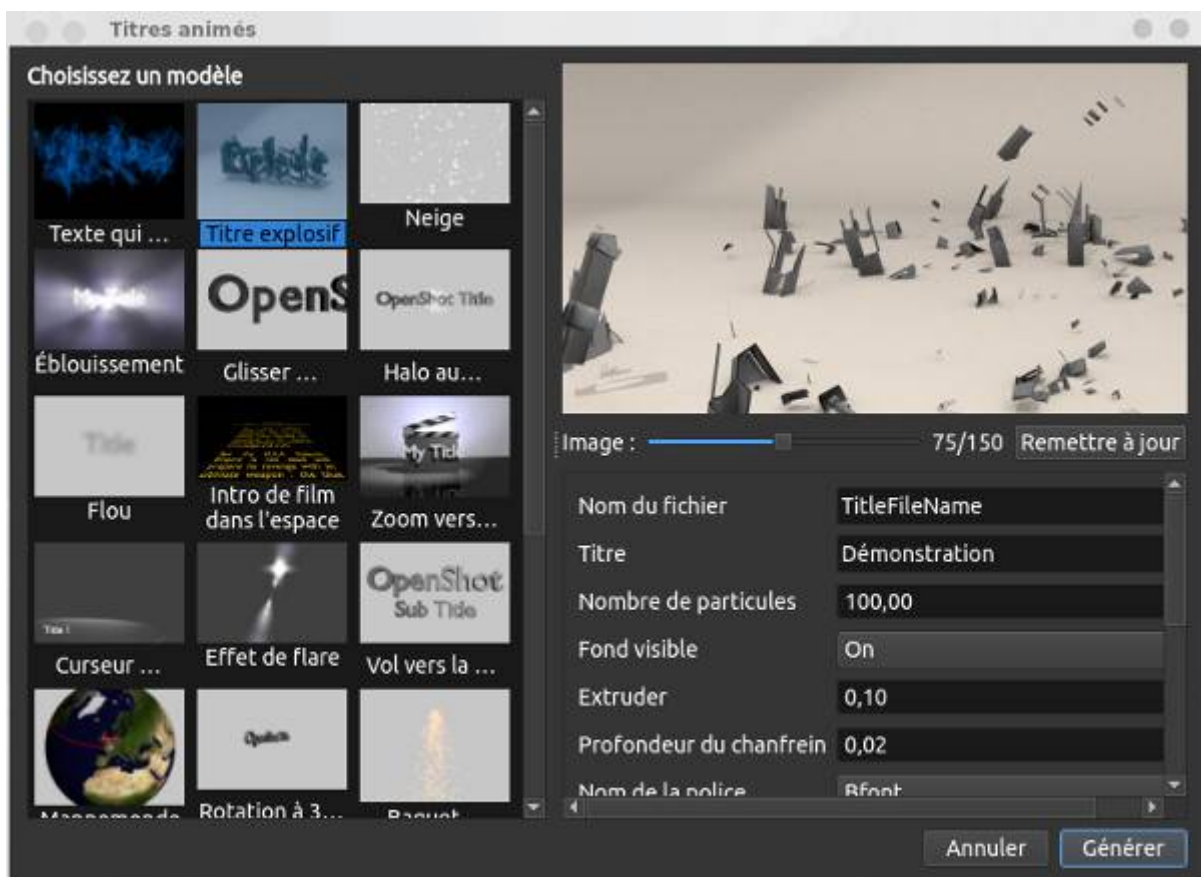


Une fois qu'on a enregistré et quitté **inkscape** on retrouve le titre dans la liste des **fichiers du projet**,



pour plus d'info sur l'utilisation d'**inkscape** vous pouvez consulter [la documentation en ligne](#). Ce type de titre reste quand même relativement simple et statique, si on veut quelque chose de plus sexy on cliquera sur **Titre->Titre animé**.

On choisit un modèle dans la liste puis on modifie les paramètres dans les champs à droite, quand on clique sur **Générer**, **blender** va générer une à une les images de l'animation, c'est assez gourmand en ressource et en temps mais ça vaut le coup.



Ensuite il faudra placer votre séquence de titre en début de timeline par drag and drop, au

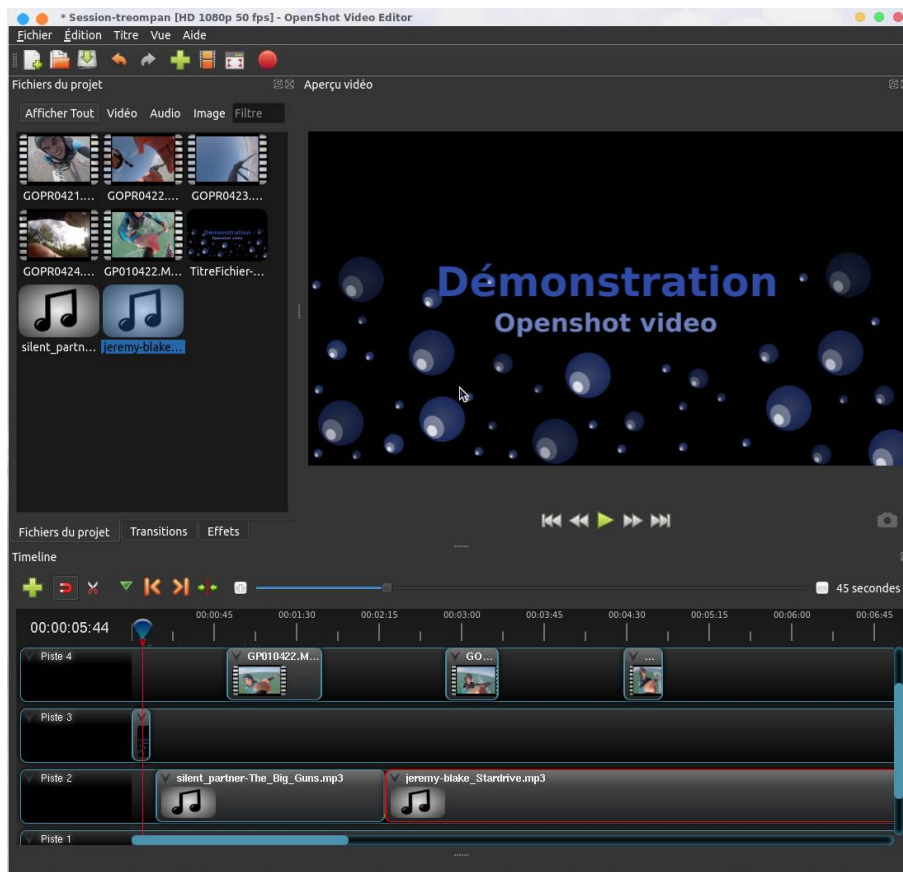
besoin il faudra décaler les autres clips. Ci-dessous j'ai optimisé la sélection des clips pour avoir une vidéo d'un peu plus de 5 min.



Maintenant pour visualiser votre travail, placez le curseur en début de timeline et servez vous des boutons du magnétoscope.

Rajouter une bande son

On peut maintenant rajouter une bande son en chargeant un fichier mp3 dans le projet et en le glissant sur la piste 2, comme le premier clip audio est trop court pour couvrir tout mon projet, j'en ai rajouté un deuxième à la suite. Voilà ce que ça donne :

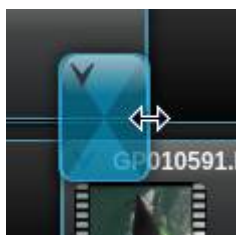


Rajouter des transitions

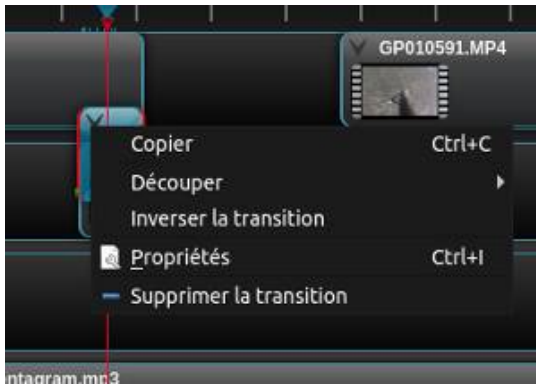
Les transitions sont des effets vidéos pour passer d'un clip à un autre, on peut évidemment s'en passer dans ce cas on passera brutalement d'un clip à un autre. Pour mettre en place une transition, on doit préparer les clips en les faisant chevaucher (le temps de la durée d'une transition) d'une piste à une autre comme ceci :



Vous noterez qu'on en mettra pas de partout car l'excès de transition peut rendre la vidéo lourdingue à visionner. On clique maintenant sur l'onglet **Transitions**. Vous choisissez la transition et vous la glissez entre deux clips et entre les deux pistes comme on peut le voir ci-dessous, cela dit si la transition n'est pas à cheval entre les deux pistes, ce n'est pas bien important, elle doit être sur la piste du dessus et automatiquement la transition se fera avec la piste du dessous. Dans l'exemple ci-dessous j'ai choisi la transition **Fondu**, la transition se trouve entre les 2 pistes entre les 2 clips, et la durée du chevauchement entre les deux clips correspond à celle de la transition. Passez en mode lecture et vous devriez voir l'effet de la transition.

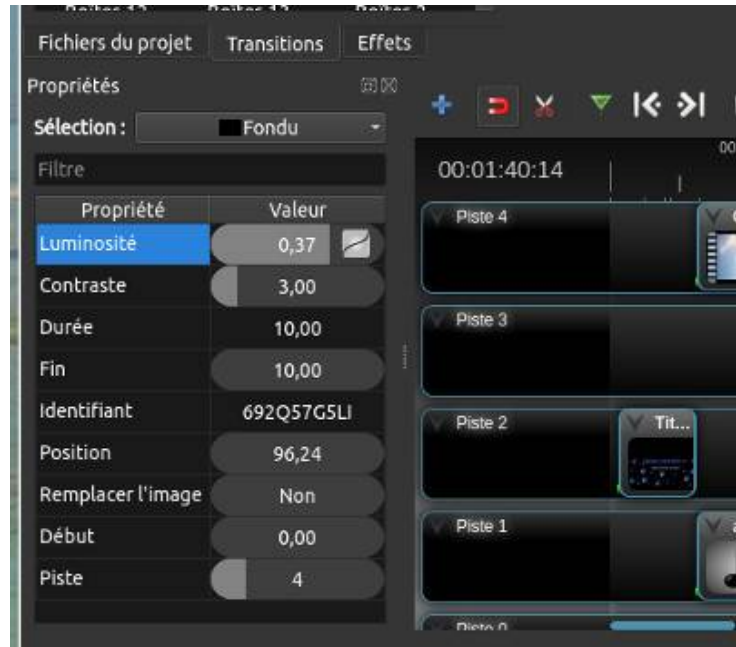


Vous pouvez jouer sur la durée de la transition en sélectionnant un côté et en faisant glisser.

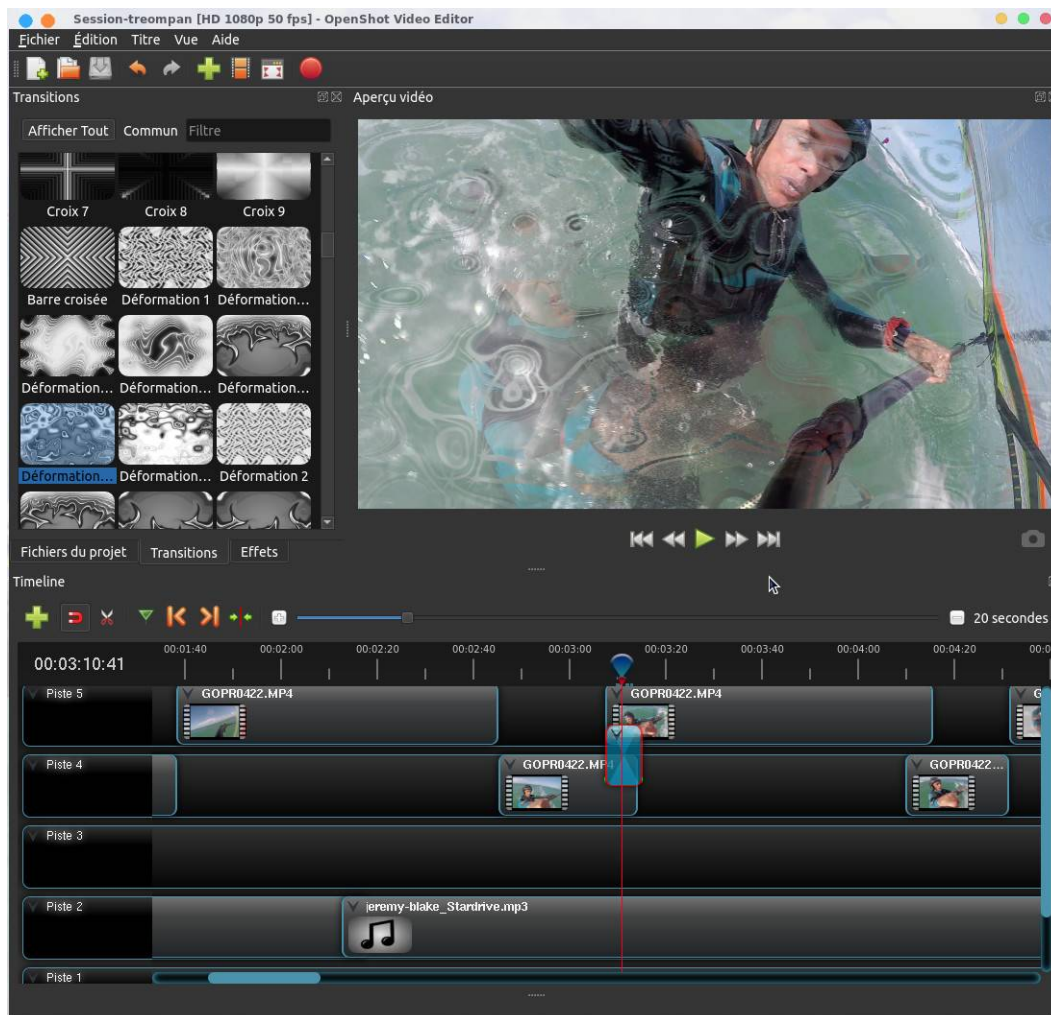


Vous accédez au menu contextuel de la transition en la sélectionnant puis en cliquant avec le clic droit de la souris ou alors en cliquant sur la petite flèche en haut à gauche de la transition. Il est parfois utile d'inverser la transition, il faudra visualiser ce que ça donne au niveau de l'aperçu vidéo, vous comprendrez tout de suite quand il faudra inverser.

En cliquant sur **Propriétés** on obtient des paramètres de configuration de la transition.




Voilà ce que ça donne avec la transition **Déformation 14**

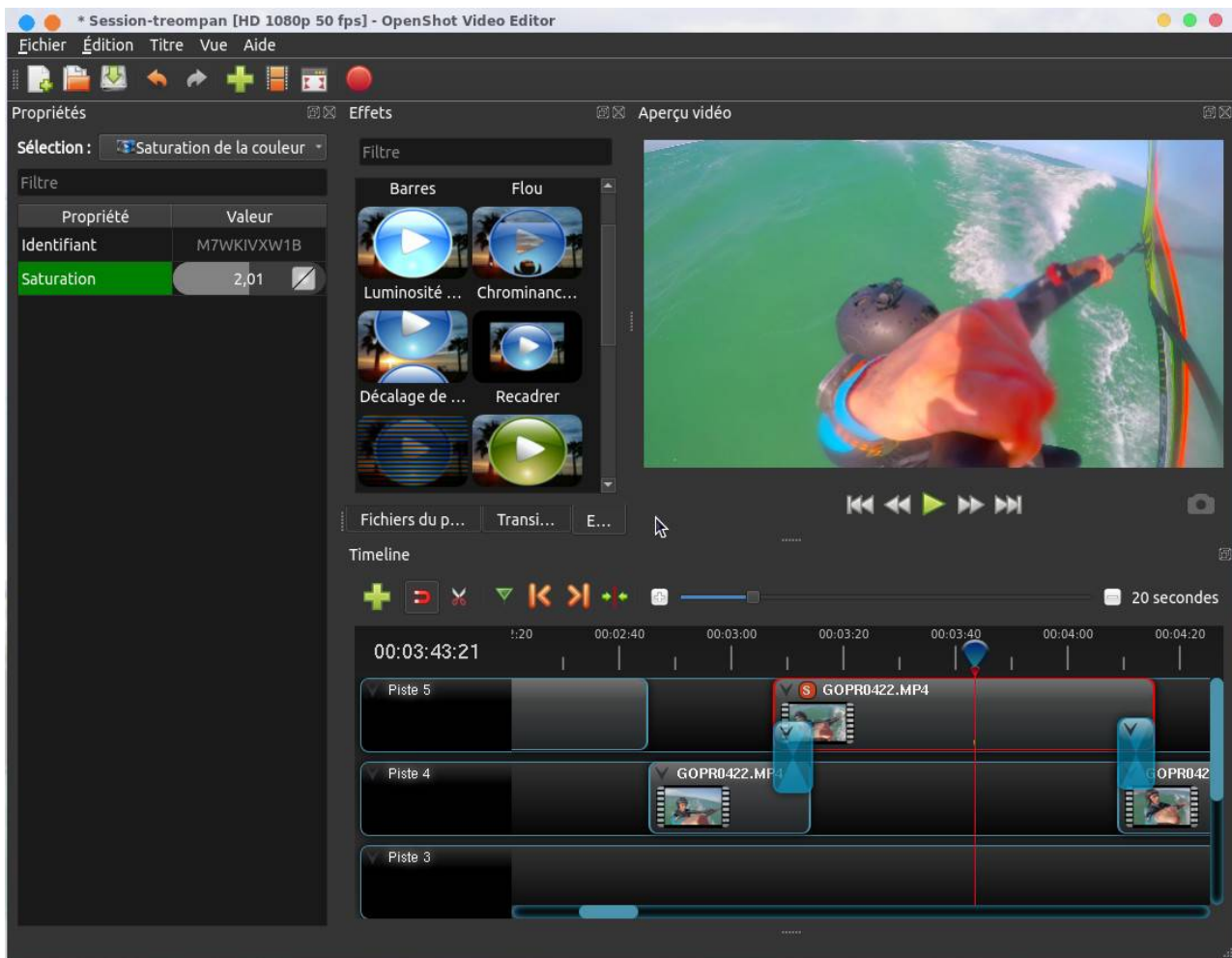




Rajouter des effets

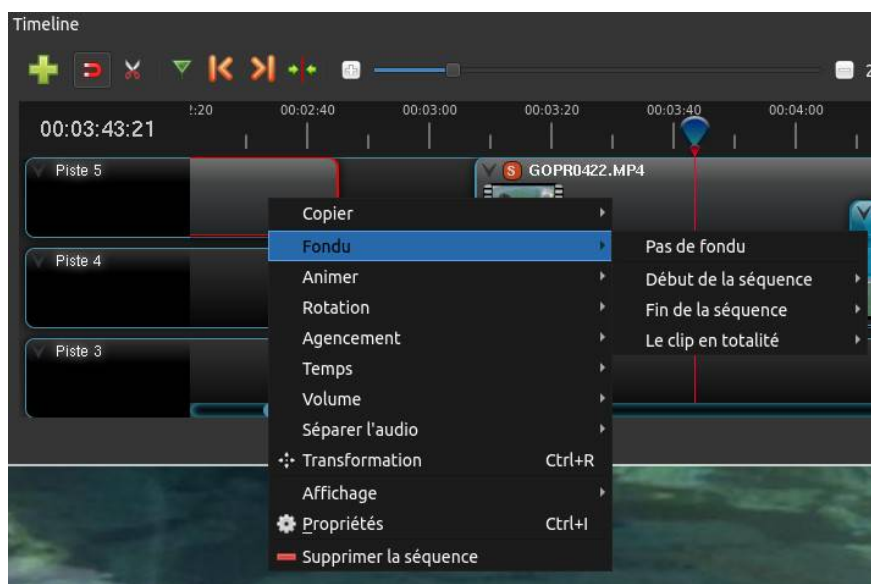
Un effet est un traitement vidéo particulier qui modifie l'aspect d'un clip, on comprendra vite de quoi il s'agit en sélectionnant l'onglet **Effets**. Sélectionnez l'effet qui vous convient et glissez le sur un clip de la timeline. Dans l'exemple ci-dessous, j'ai choisi l'effet **Saturation de la couleur**, le clip concerné est affublé d'une lettre en haut à gauche du clip **S** en haut à gauche du clip.



En cliquant avec le bouton droit sur ce bouton  on fait apparaître le menu contextuel et les propriétés de l'effet qui s'affiche à gauche de l'écran principal, pour l'effet saturation je passe la valeur de 1 à 2 et l'effet est immédiat au niveau de l'aperçu.

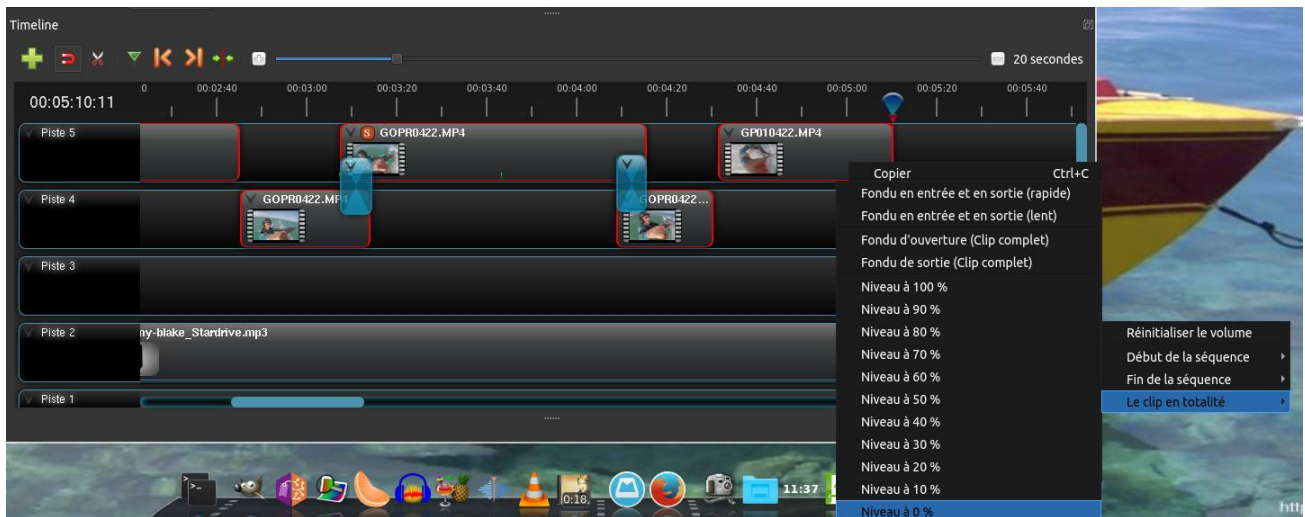


Pour faire disparaître les propriétés de l'effet on clique sur la croix à cet endroit **Propriétés**   A noter qu'il existe un certain nombre d'effets et de transitions accessibles en sélectionnant directement un clip et en faisant apparaître le menu contextuel à partir d'un clic droit.

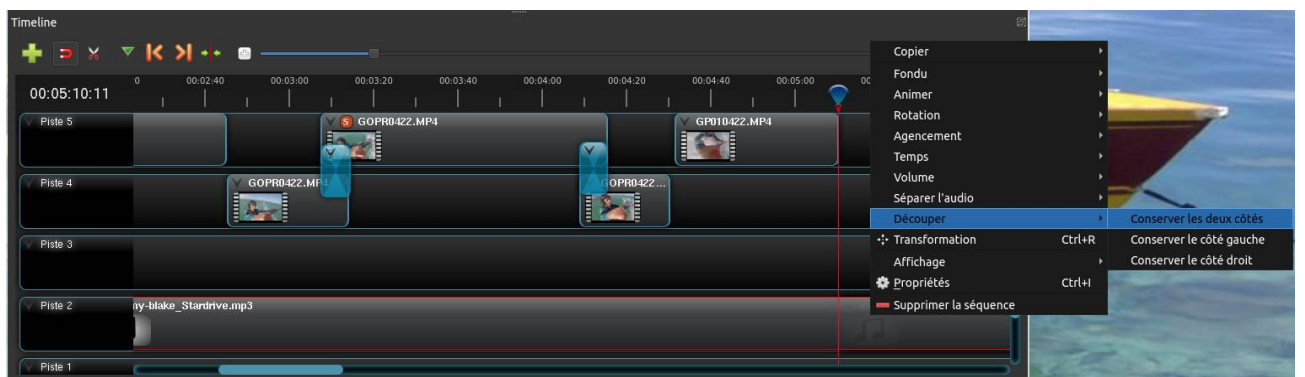


On verra plus loin de quoi il s'agit. Dans un premier temps on va faire simple et se contenter de la méthode pour les transitions et effets présentée plus haut.

En revanche on supprimera le son des clips pour qu'il ne se chevauche pas à celui de la bande son, en d'autres termes on va rendre les clips muets. Pour cela on va sélectionner tous les clips vidéos en maintenant la touche Ctrl enfoncée, les clips passent tous avec un filigrane rouge tout autour. Maintenant sur un de ces clips (toujours en maintenant enfoncée la touche Ctrl) on fait apparaître le menu contextuel et on met le niveau sonore à zéro en choisissant **Volume->Le clip en totalité->Niveau à 0%**

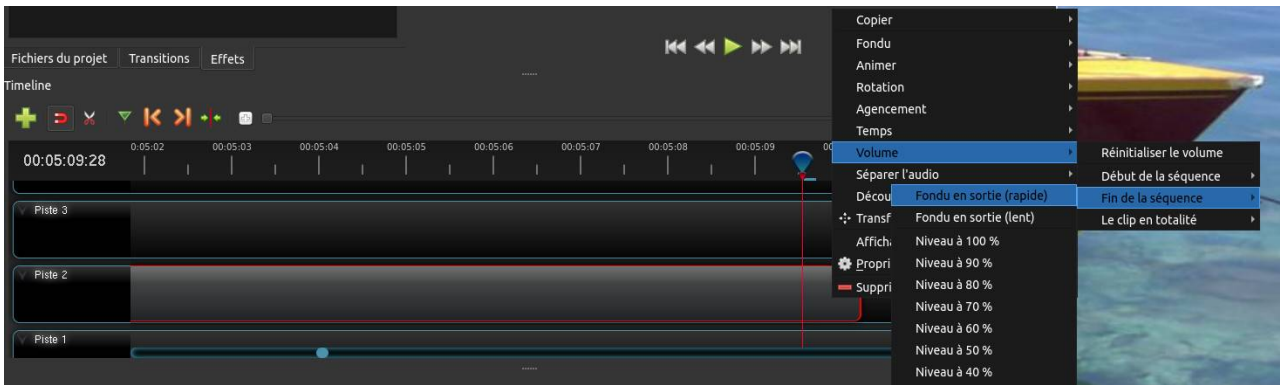


On revient à la bande son qui est trop longue par rapport au contenu final, on place le curseur bleu à l'extrémité chronologique du dernier clip vidéo. Une fois que le curseur est bien positionné, ne touchez plus à rien. On pourra toujours utiliser la technique de couper du clip vu plus haut mais vous risquez de déplacer le curseur, dans ce cas il faudra se contenter de sélectionner le clip audio et à partir du menu contextuel de choisir **Découper->Conserver les deux côtés** ou **Découper->Conserver le côté gauche**. Dans le premier cas on supprimera le clip audio excédentaire à droite.

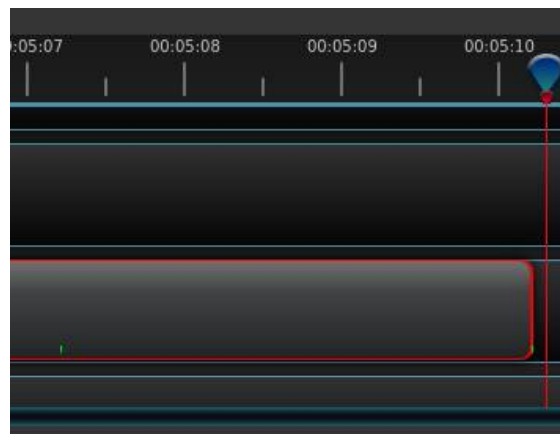


Maintenant on rajoutera un effet fondu audio au clip audio de la bande son. On le sélectionne et on fait apparaître le menu contextuel, on choisit un fondu audio avec le volume qui va diminuer petit à petit jusqu'à devenir muet en fin de clip en choisissant **Volume->Fin de la séquence->Fondu en sortie (rapide)** ou **Fondu en sortie (lent)** suivant

la durée considérée de la diminution du volume.

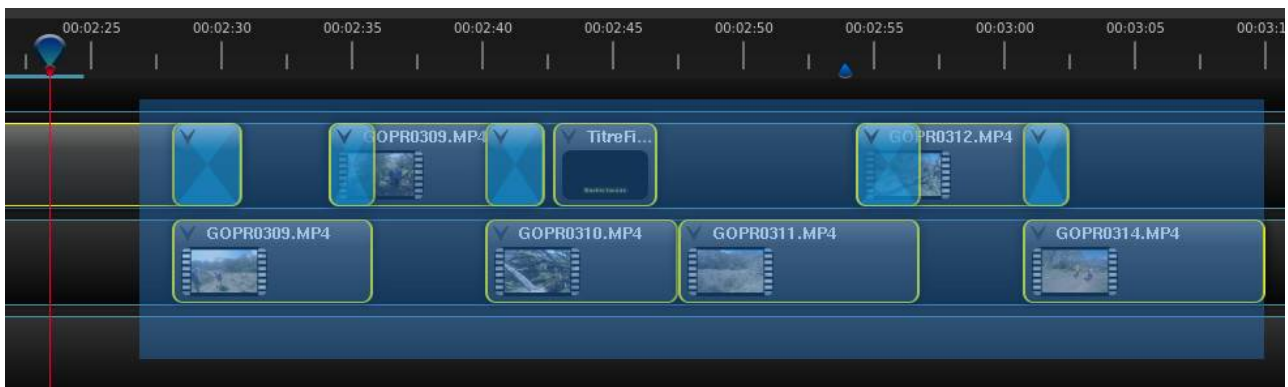


le fondu audio en fin de clip est visible avec les deux petits traits verts avec une diminution linéaire du volume entre le premier et le dernier trait vert. On verra plus loin qu'ils matérialisent des images clé.



On supprimera les fondus d'un clip à partir du même menu **Fondu->Pas de fondu**.

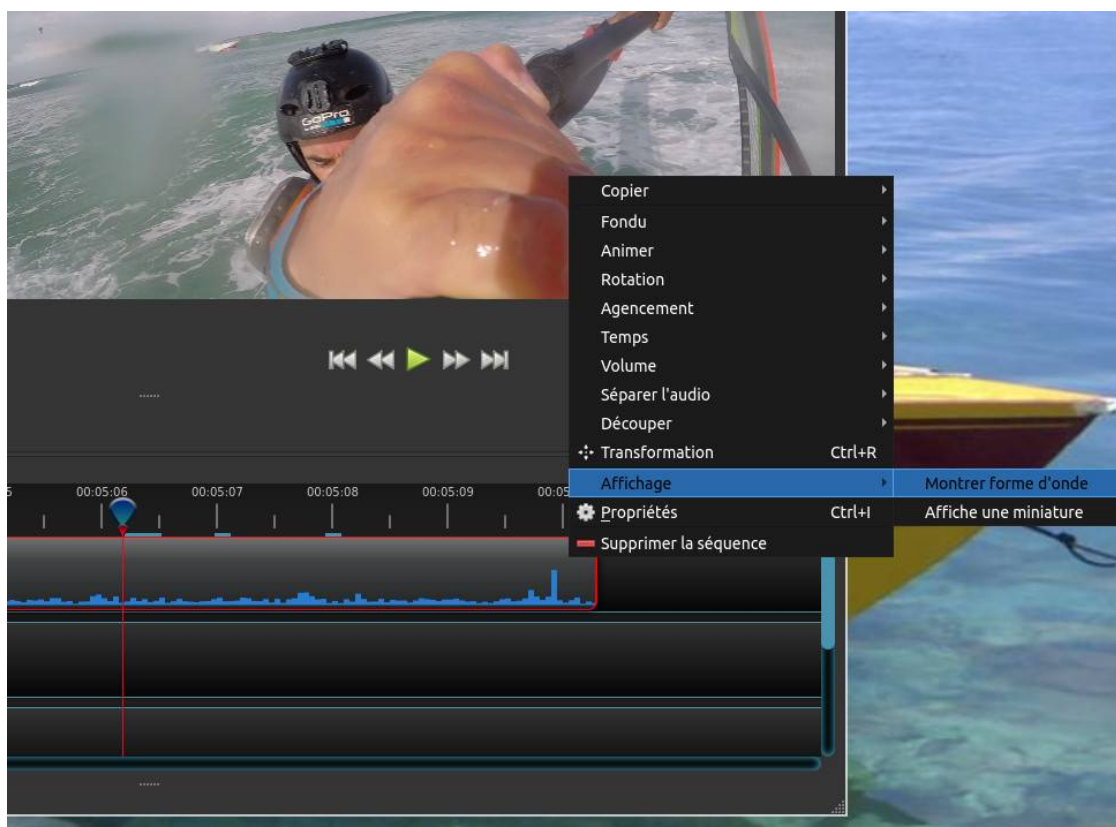
A noter que vous pouvez sélectionner un groupe complet de clips avec transition et effet tout simplement en les englobant dans un rectangle qu'on tracera avec la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé, c'est assez pratique pour pouvoir déplacer en bloc un groupe d'éléments.



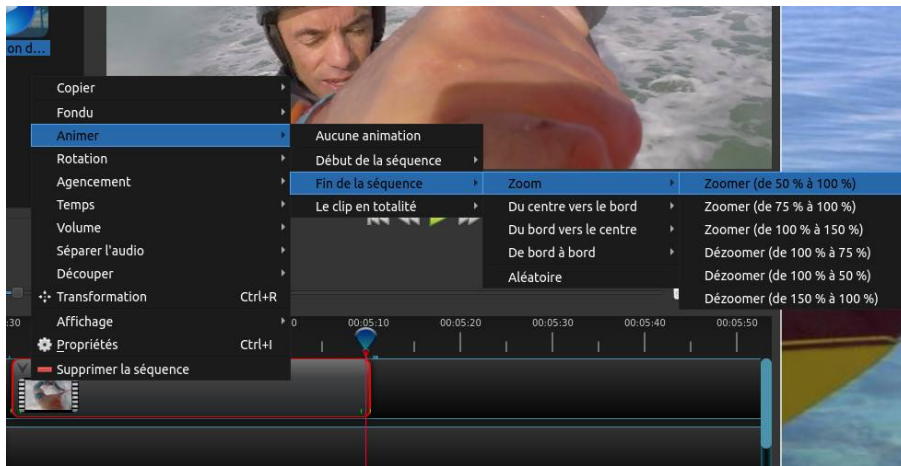
De cette manière vous pouvez appliquer un seul effet à plusieurs clips en même temps, c'est à dire que pour un clip on va appliquer un effet particulier, puis le clip sélectionné on va choisir dans le menu contextuel **Copier->Effets** puis on sélectionne les autres clips comme vu précédemment, puis toujours en maintenant les clips sélectionnés, avec le menu contextuel on clique sur **Coller**, et l'effet du premier clip avec ses propriétés se retrouvent appliqué sur les clips sélectionnés.

Autres raffinements

A noter qu'en sélectionnant un clip et à partir du menu contextuel **Affichage->Montrer forme d'onde**, ça permet de visualiser le volume sonore du clip. On se servira de cette fonction pour rythmer l'enchaînement des clips en fonction du rythme de la bande son. Pour cela on va afficher la forme d'onde de la bande son, le principe est de positionner le curseur lors d'un changement de rythme et on place le passage d'un clip à l'autre au même endroit, dans ce cas là il n'est pas forcément nécessaire de mettre une transition, un passage brutal d'un clip à l'autre rythmé par la bande son passe assez bien.



Toujours à partir du menu contextuel on pourra créer une animation en début ou fin de clip voire sur la durée totale du clip, cette animation permettra de zoomer ou de dézoomer ou de faire translater l'image.



A noter que si vous rajoutez une animation avec réduction ou déplacement de l'image, la vidéo sera complétée par un fond noir. En revanche s'il y a un clip sur la piste du dessous comme sur la configuration ci-dessous, dans ce cas c'est le clip de la piste 4 qui apparaît à la place du fond noir.

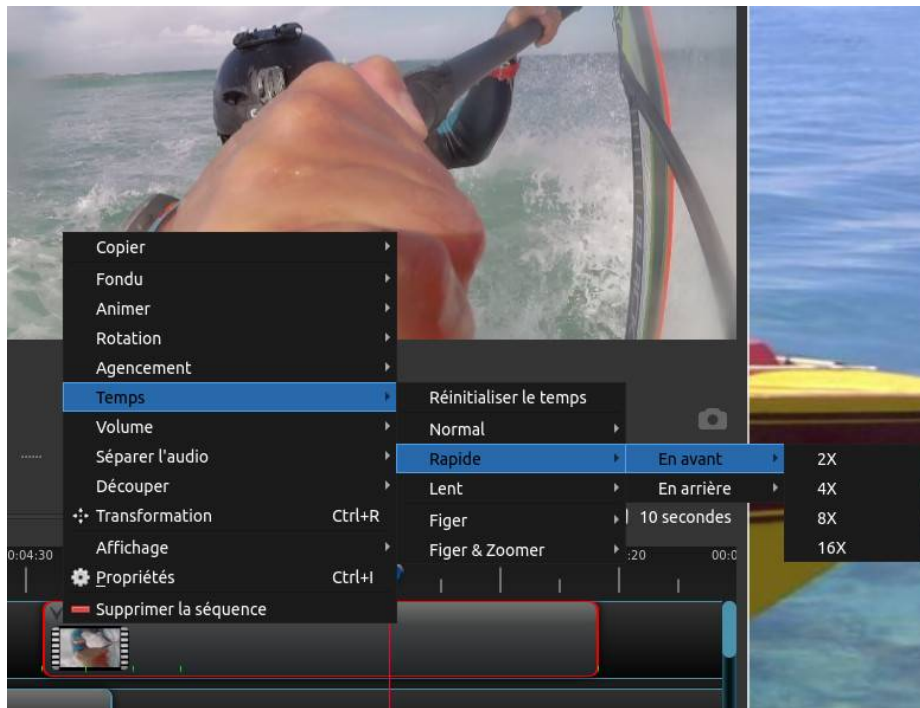


A partir du même menu il sera possible également de faire des rotations de clip, attention en cas de rotation de 90°, des bandes noires vont se rajouter de part et d'autre. Sinon vous pouvez à partir du menu **Agencement** aménager une vue avec 4 clips différents, pour cela ils doivent tous se chevaucher sur des pistes différentes, le premier sera à l'"échelle 1/4 - en haut à gauche", le deuxième à l'"échelle 1/4 - en haut à droite", etc. C'est en somme ce qu'on

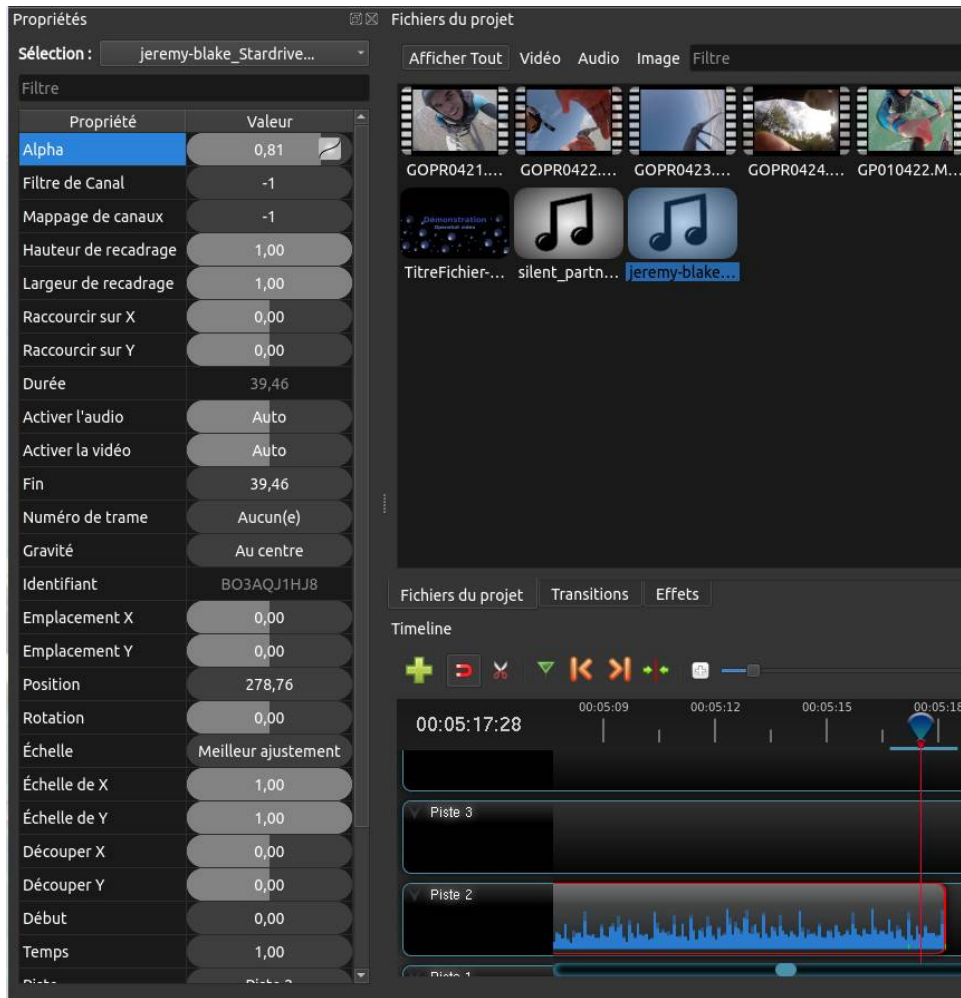
appelle un split screen.



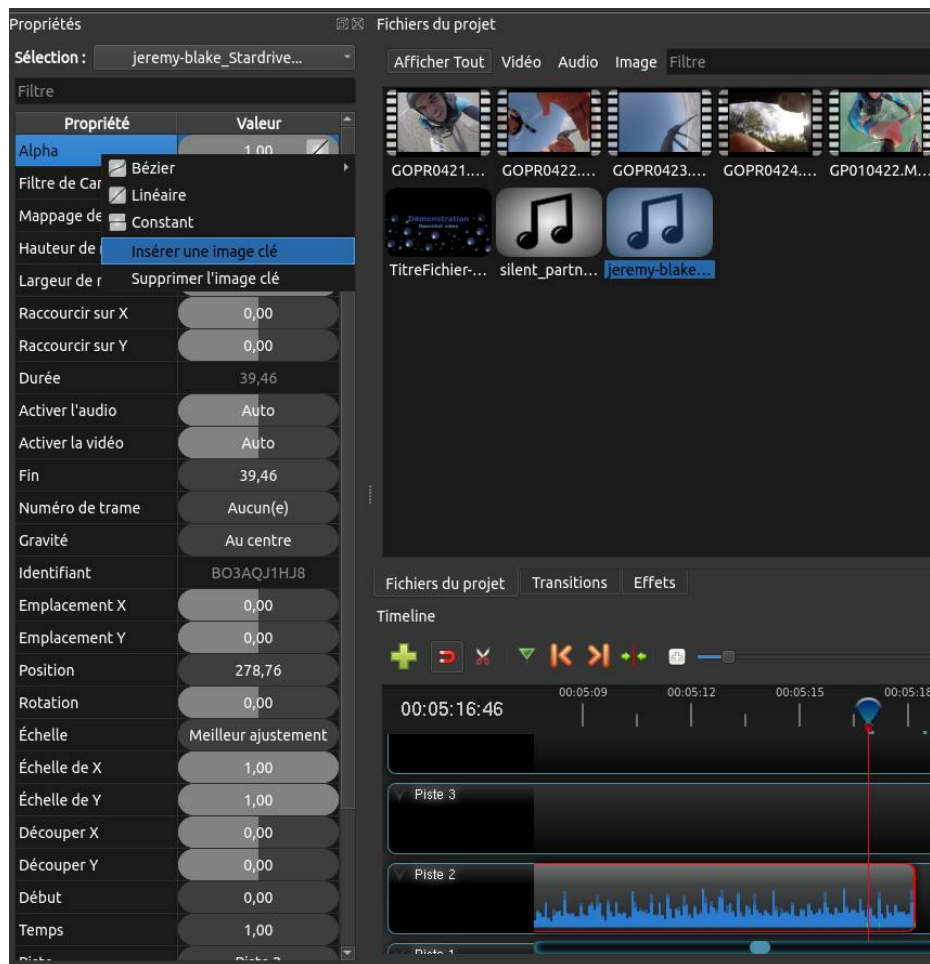
Sinon toujours à partir de ce menu, on pourra jouer sur la vitesse du clip, en vitesse normale ou pourra le faire défiler à l'envers à la vitesse x1, en mode rapide en accéléré avant ou accéléré arrière (de 2x à 16x), voire en vitesse lente en avant ou arrière (de 1/2x à 1/16x). La commande **Figer & Zoomer** est intéressante également car elle permet de figer l'image et de la zoomer petit à petit, ça donne un effet sympa.



On a vu précédemment qu'on pouvait rajouter des fondus et des animations, par défaut ils ont une durée déterminée, on peut jouer là dessus, en faisant apparaître les propriétés du clip sélectionné. Dans l'image ci-dessous, on a un fondu audio en fermeture et en bougeant le curseur du premier au dernier trait vert on voit que le paramètre **Alpha** passe de 1 à 0.

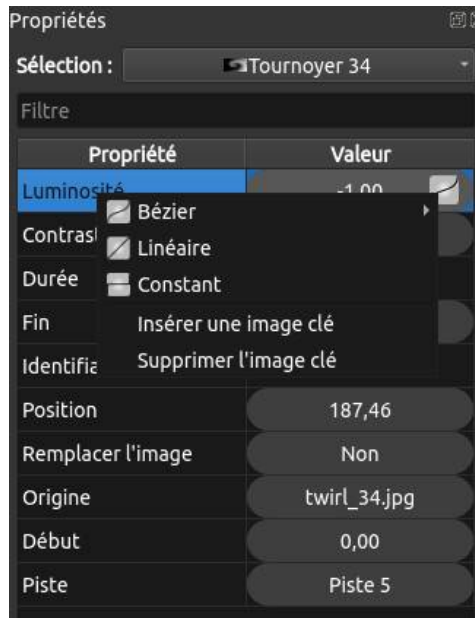


Si la durée n'est pas suffisante ou au contraire trop longue, on va déplacer le curseur à l'endroit où on souhaiterait voir le premier tiret vert. Ensuite au niveau du paramètre Alpha, on va faire apparaître le menu contextuel avec le clic droit de la souris et **Insérer une image clé**. Sur l'image ci-dessous, un troisième trait vert à fait son apparition sous le trait rouge du curseur.




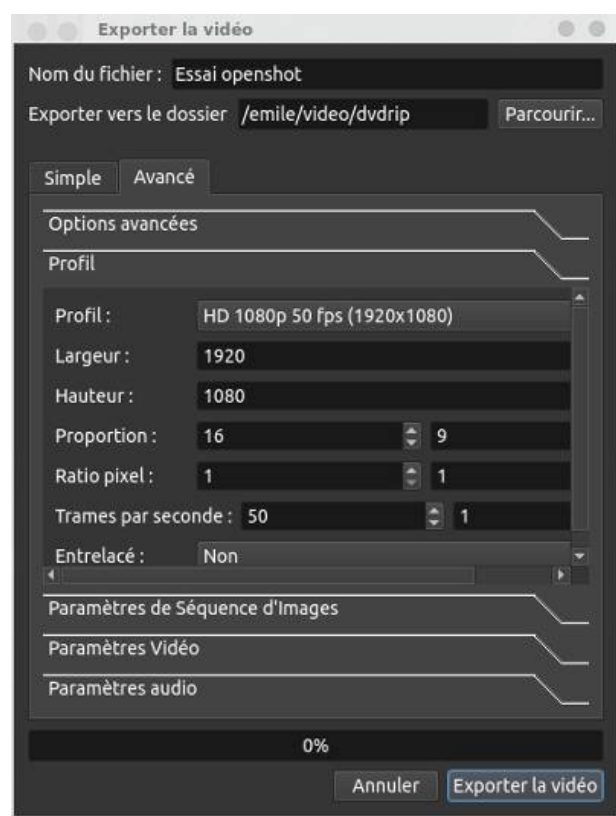
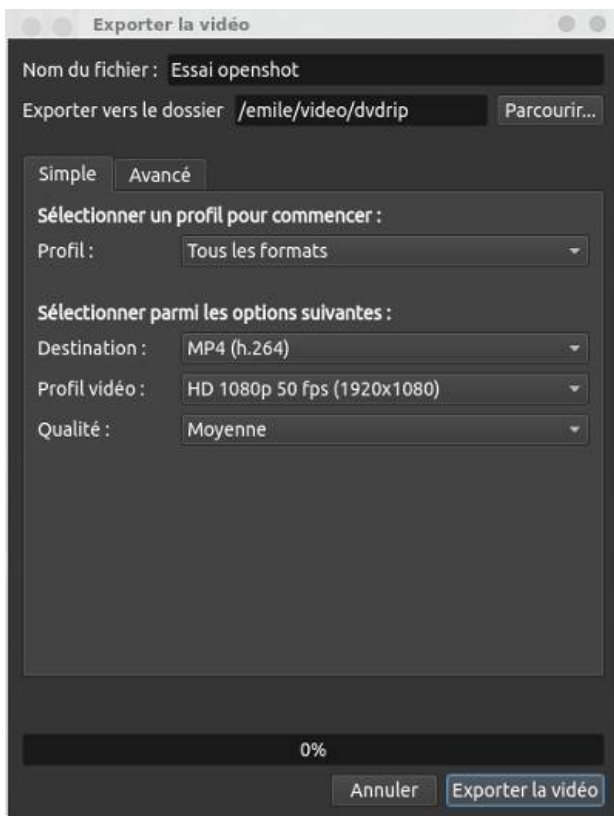
Maintenant il faut considérer que le premier tiret vert est la 1er image clé, le deuxième la 2eme image clé et le troisième la 3ème image clé. Pour la 1ère image clé on mettra une valeur de 1 pour **Alpha**, on pourra supprimer la 2eme image clé qui ne sert plus à rien et mettre une valeur 0 à la 3eme image clé. De fait on aura rallonger la durée du fondu. Pour obtenir une gestion encore plus fine de la progression entre les images clés, vous avez le choix entre une courbe de Bézier ou linéaire.

A noter que ce principe d'image clé s'applique également à la plupart des paramètres des propriétés ainsi qu'à celles des animations, des effets et des transitions. Ci-dessous on retrouve les propriétés de la transition **Tournoyer 34** qui est configurable via les images clé et le paramètre **Luminosité**.



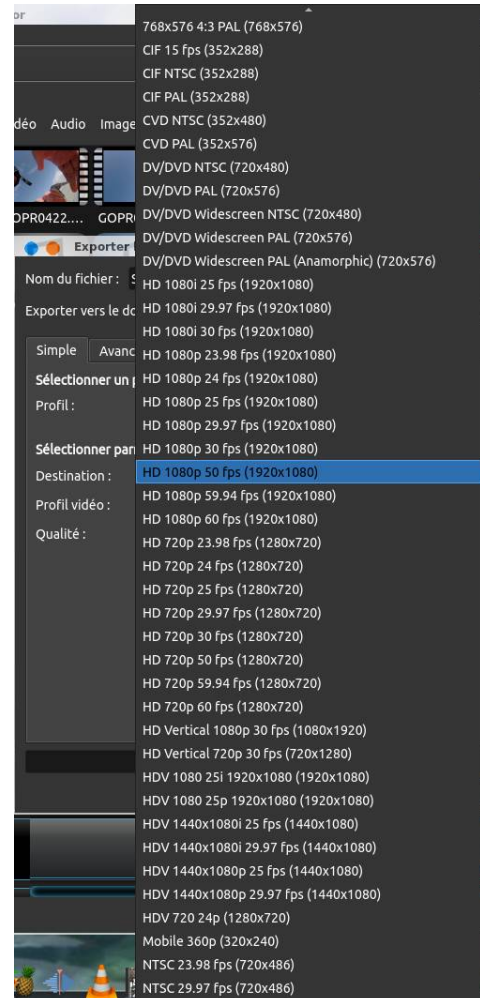
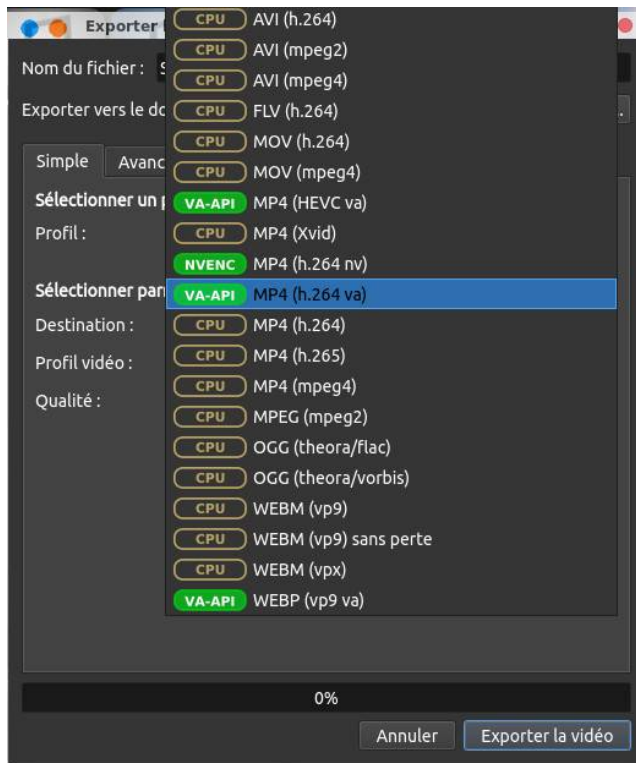
L'export vers la vidéo finale

A présent vous pouvez exporter votre vidéo en cliquant sur le bouton rouge . Vous avez le choix entre un export simple avec des modèles de format de fichier ou un export plus avancé et hautement paramétrable.



Si on reste au niveau de l'onglet Simple, on a différents choix de format de destination, en utilisant l'accélération matérielle (plus rapide) ou pas, je privilégie le format HEVC (H265) ou H264 dans un conteneur MP4.

Pour le profil vidéo, on en a un paquet, je privilégie le format HD (1920*1080) avec 50 images par seconde. Pour information un conteneur MP4 avec une vidéo en résolution HD utilisant un codec H264 ou HEVC convient parfaitement à youtube.



Terminez l'exportation en cliquant sur **Exporter la vidéo**