

Volume 5 – Vidéo sous linux

Tutoriel Shotcut

V1.0 du tutoriel du 9 mai 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

Table des matières

Sommaire.....	2
Historique du document.....	2
Préambule et licence.....	2
Objet du document.....	3
Lexique rapide de montage.....	3
Principes généraux de montage.....	4
Le dérushage.....	4
Le titre.....	4
Création de l'ours.....	5
Maquettage vidéo.....	5
Le rendu.....	5
Présentation rapide de l'interface.....	5
Configuration.....	6
Importation de fichiers.....	8
Le montage.....	9
Le principe du montage.....	9
Agencer les clips sur la timeline.....	9
Créer un titre.....	20
Rajouter des transitions.....	26
Rajouter des filtres.....	30
Images clé.....	35
Autres raffinements.....	38
L'export vers la vidéo finale.....	42

Historique du document

09.05.2020 V1.0 Création du document

Préambule et licence

Ce document est un tutoriel qui présente les rudiments d'utilisation du logiciel de montage **Shotcut**. Après avoir lu ce

document vous saurez extraire des séquences vidéo d'enregistrements différents provenant de votre APN, téléphone, caméscope, les joindre dans une vidéo unique, créer des transitions entre les scènes, rajouter quelques effets et rajouter un titre. Vous pourrez ensuite sauvegarder votre vidéo au format qui va bien pour l'envoyer sur youtube ou le visualiser sur le support qui vous plaira.

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

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

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

suivant les conditions suivantes:

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

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

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

Objet du document

Cette page a pour objet de vous apporter les rudiments pour pouvoir monter des vidéos avec **Shotcut**. 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.

Lexique rapide de montage

Montage linéaire, non linéaire : le montage vidéo du temps de l'analogique est dit linéaire, en effet la vidéo brute se retrouvait sur une pellicule et le montage était manuel avec découpe au ciseau de la pellicule pour sélectionner les séquences intéressantes et les réagencer manuellement. Il n'était plus possible (ou du moins très difficile) de revenir à la vidéo d'origine, vous avanciez de manière linéaire sans retour en arrière possible. Au contraire du mode non linéaire, rendu possible par le numérique où on peut très bien revenir en arrière. Tous les logiciels de montage vidéo actuels sont des logiciels de montage vidéo non linéaires.

Timeline : c'est une représentation du montage sur un axe de temps

Rushes : ce sont les vidéos bruts importées à la création du projet

Clips : ce sont des petites séquences vidéos issues des rushes qu'on manipule sur la timeline

Dérushage : le dérushage est la première étape du montage, elle consiste à sélectionner les clips des rushes qu'on va utiliser sur la timeline.

Ours : quand on a terminé la phase de dérushage, on se retrouve avec des clips mis bout à bout sur la timeline, à ce stade on a appliqué aucun traitement particulier (effet, filtre, composition, transition), c'est qu'on appelle l'ours (ne me demandez pas pourquoi !)

Trim (ou trimming) : c'est une technique qui consiste à rallonger ou à raccourcir un clip de la timeline à partir du début ou de la fin, dans ce cas il peut avoir plusieurs cas de figures :

- si vous avez rallongé votre clip il peut se chevaucher
 - sur le clip précédent si vous avez rallongé en partant du début
 - sur le clip suivant si vous avez rallongé en partant de la fin
- si vous avez raccourci votre clip, il y a un trou dans la timeline entre le clip raccourci
 - et le clip précédent si vous avez raccourci en partant du début
 - et le clip suivant si vous avez raccourci en partant de la fin

On parlera de montage **ripple** (insertion):

- si vous avez rallongé votre clip, les clips suivants sont repoussés sur la timeline pour laisser de la place au clip rallongé
- si vous avez raccourci votre clip, le trou dans la timeline qu'il soit avant ou après le clip raccourci est automatiquement comblé

On parlera de montage **roll** (écrasement) :

- si vous avez rallongé votre clip par sa fin, le clip suivant est raccourci d'autant et il n'y a aucune translation des clips
- si vous avez rallongé votre clip par le début, le clip précédent est raccourci d'autant et il n'y a aucune translation de clips.

A noter que ça va translater les clips de toutes les pistes et pas seulement les clips de la piste où se trouve le clip raccourci ou rallongé.

Séquence : une séquence est un lot cohérent de clips qui forme un moment particulier dans la vidéo, typiquement si votre vidéo a pour sujet une sortie en surf et qu'elle se découpe en plusieurs moments, la découverte du spot, les actions sur l'eau puis le remballage du matériel au soleil couchant, vous avez trois séquences différentes.

Forme d'onde (waveform) : les clips audio sont généralement représentés par une forme d'onde qui restitue le volume sonore, elle permette de visualiser assez facilement un changement de rythme dans la bande son et donc d'y placer une transition d'un clip à un autre.

Image clé (keyframe) : les images clé permettent de séquencer un clip par des points d'arrêts qui marquent un évènement particulier, entre les images clés on aura une extrapolation de l'image entre les deux évènements. Par exemple si le clip dure 10s et qu'on veuille mettre en place un fondu depuis le noir à l'ouverture de 2s et un fondu vers le noir à la fermeture de 2s, on placera une image clé au début du clip, 2s plus tard, 8s depuis le début et tout à la fin. A la première image clé, l'évènement particulier sera affichage complet en noir, à la deuxième l'évènement sera l'affichage du clip vidéo, le système va extrapoler de lui même les images entre le noir et la vidéo. Entre la 2ème et 3ème, pas d'évolution, l'évènement est le même (affichage de la vidéo). L'évènement de la dernière image clé est le retour vers le noir, donc le système va extrapoler les images de la vidéo vers le noir entre la 3ème et dernière image clé.

Effet (ou filtre) : c'est un traitement audio et/ou vidéo qu'on applique sur un clip de la timeline, par exemple un effet technicolor pour un clip vidéo et un effet muet pour une bande son

Transitions : ce sont des généralement des petites animation vidéo pour passer d'un clip à l'autre. Il existe plusieurs type de transitions:

- les transitions franches : dans ce cas on passe directement d'un clip à l'autre sans autre forme de procès (et dans ce cas sans animation), c'est la transition la plus utilisée qui suggère une continuité dans le temps et l'espace
- les transitions de type fondu de ou vers le noir : qui comme le nom l'indique vont passer du noir vers l'image graduellement ou vice-versa, ça marque souvent une rupture dans le temps et l'espace,
- les transitions avec fondu enchaîné : les deux clips se mélangent pour passer de l'un à l'autre, ça peut être agrémenté par une figure géométrique (du style cercle, spirale, nuage, explosion, ...) ou d'un balayage (translation d'image, etc.), cela marque également le plus souvent une rupture dans le temps et l'espace.

Principes généraux de montage

Le dérushage

Cette étape consiste à ne garder que certaines parties des vidéos importées (rushes) et de les placer en vrac sur la timeline. Pour cela on va partir d'un rush, on va le visualiser, placer un point d'entrée et un point de sortie qui vont marquer la partie sélectionnée, puis déplacer cette partie sur la timeline. On nommera clip la partie sélectionnée qui a été placée sur la timeline, il peut très bien y avoir des clips vidéo avec ou sans son et des clips audio seul.

Le titre

La création des génériques (de début et de fin) est une phase relativement indépendante, elle peut aussi bien se faire après le dérushage, qu'après la création de l'ours ou pendant le maquettage vidéo; Elle consiste à créer les génériques de début et de fin, elle consiste également à créer les sous titres si nécessaires (qu'on créera le plus souvent pendant la phase de maquettage).

Création de l'ours

Cette étape consiste à réorganiser 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 expliquent très bien cela en donnant quelques bons conseils.

Lors de cette étape il peut y avoir du découpage et des rallonges, c'est à dire qu'on peut raccourcir quelques clips (voire les supprimer totalement) ou a contrario rallonger quelques clips.

Maquettage vidéo

C'est l'étape qui va donner corps à la vidéo, c'est là que le montage proprement dit se fait réellement. Tous les ingrédients sont là, les clips, les outils, les effets, les compositions et les transitions, il ne reste plus qu'à mixer tout ça pour créer la vidéo finale.

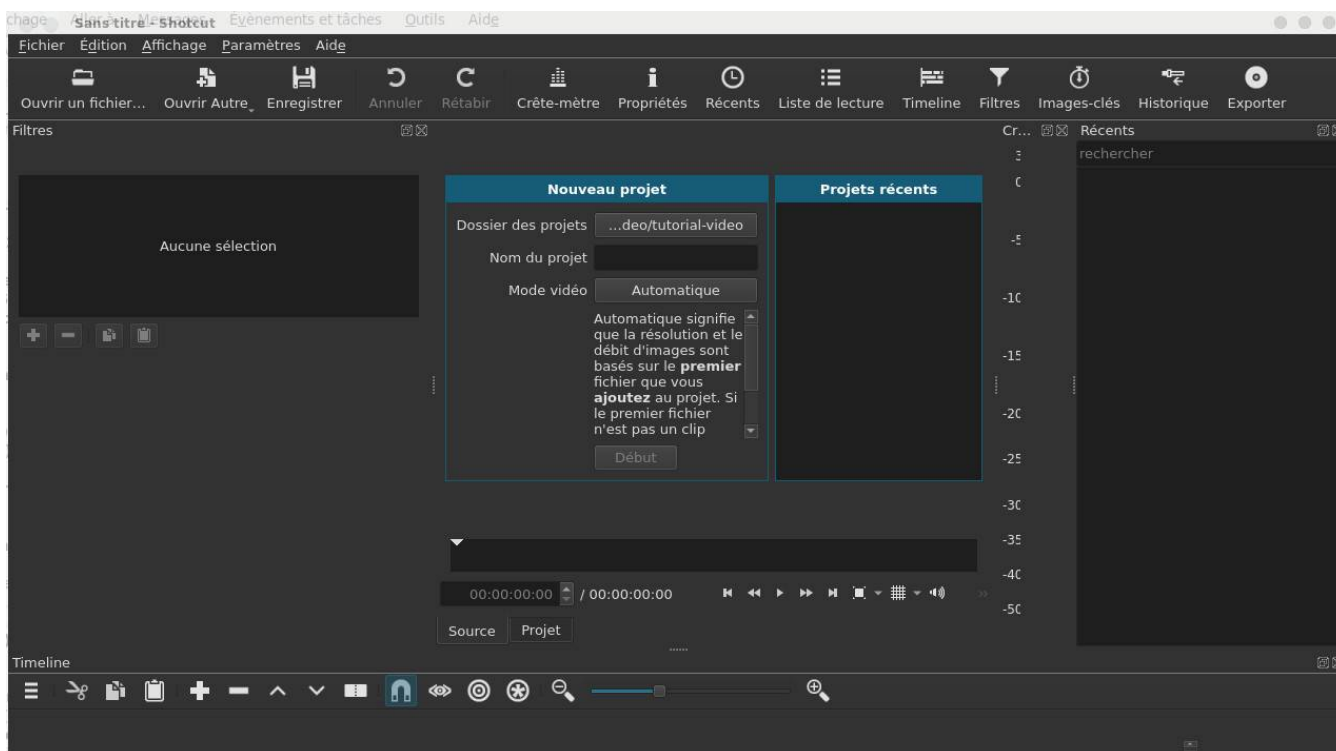
Dans la pratique on va rajouter des transitions entre les clips, rajouter des effets à certains clips, redéplacer ou redimensionner encore quelques clips. Il est difficile de liste de manière linéaire les actions qui seront menées car cela dépend beaucoup de ce que vous voulez faire et de votre niveau de maîtrise. C'est certainement la phase la plus laborieuse mais qui a l'avantage d'être itérative, on peut revenir facilement en arrière si on n'est pas satisfait du résultat et recommencer le nombre de fois qu'il faut.

Le rendu

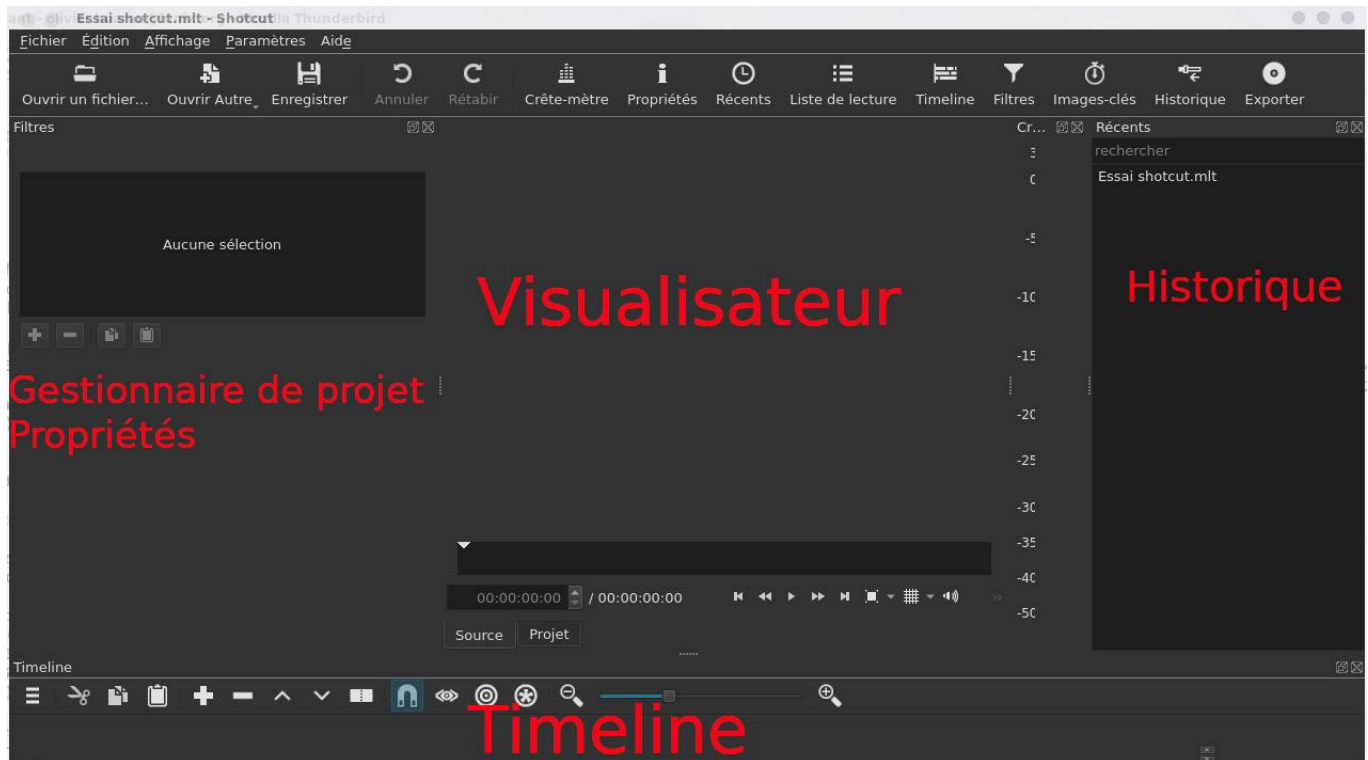
C'est bon vous êtes satisfait du résultat, il ne reste plus qu'à générer la vidéo finale avec le rendu vidéo dans le format vidéo ([codec+conteneur](#)) qui va bien.

Présentation rapide de l'interface

On lance **Shotcut** à partir du menu de votre distribution préférée ou d'un terminal. Au premier lancement il faudra définir un dossier pour le projet, le nom du projet et le mode vidéo pour le rendu, à noter qu'en laissant automatique il va prendre par défaut la résolution du premier fichier vidéo importé dans le projet.



Par défaut **Shotcut** se décompose en plusieurs espaces de travail :



On trouvera :

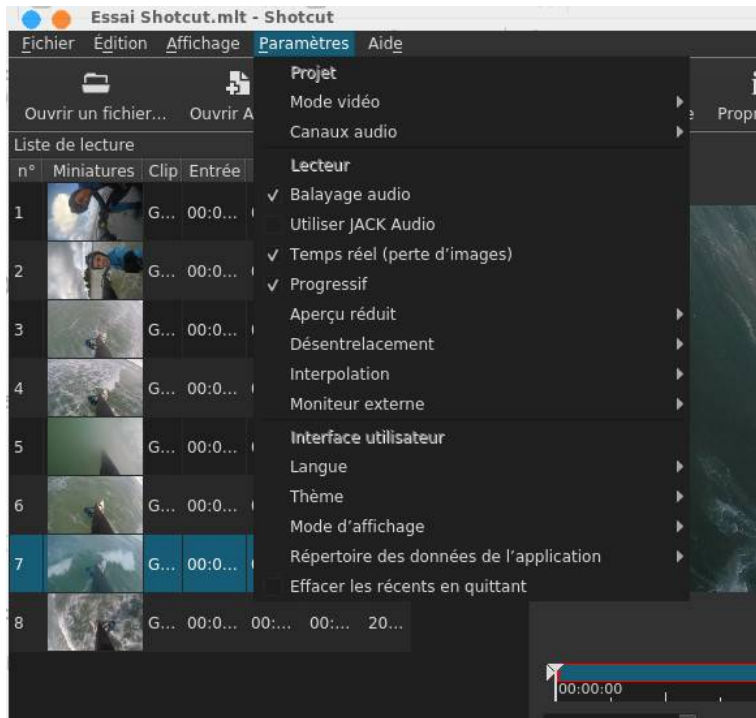
- 1 La timeline en bas
- 2 Le gestionnaire de fichiers du projet, appelé **Liste de lecture**, dans cette zone s'affiche également les propriétés de l'élément sélectionné
- 3 Le visualisateur de fichiers du gestionnaire projet (rushes ou source) et du projet présent sur la timeline
- 4 Un historique des dernières commandes, des derniers fichiers importés et des dernières tâches
- 5 Une barre de menu avec des boutons avec accès rapide à certaines fonctions
- 6 Une barre de menu classique

On peut redimensionner les espaces notamment en augmentant la timeline qui par défaut a une taille ridicule. Sachez qu'il y a toujours moyen de revenir en arrière à partir du bouton **Annuler** qu'on retrouve en haut à gauche

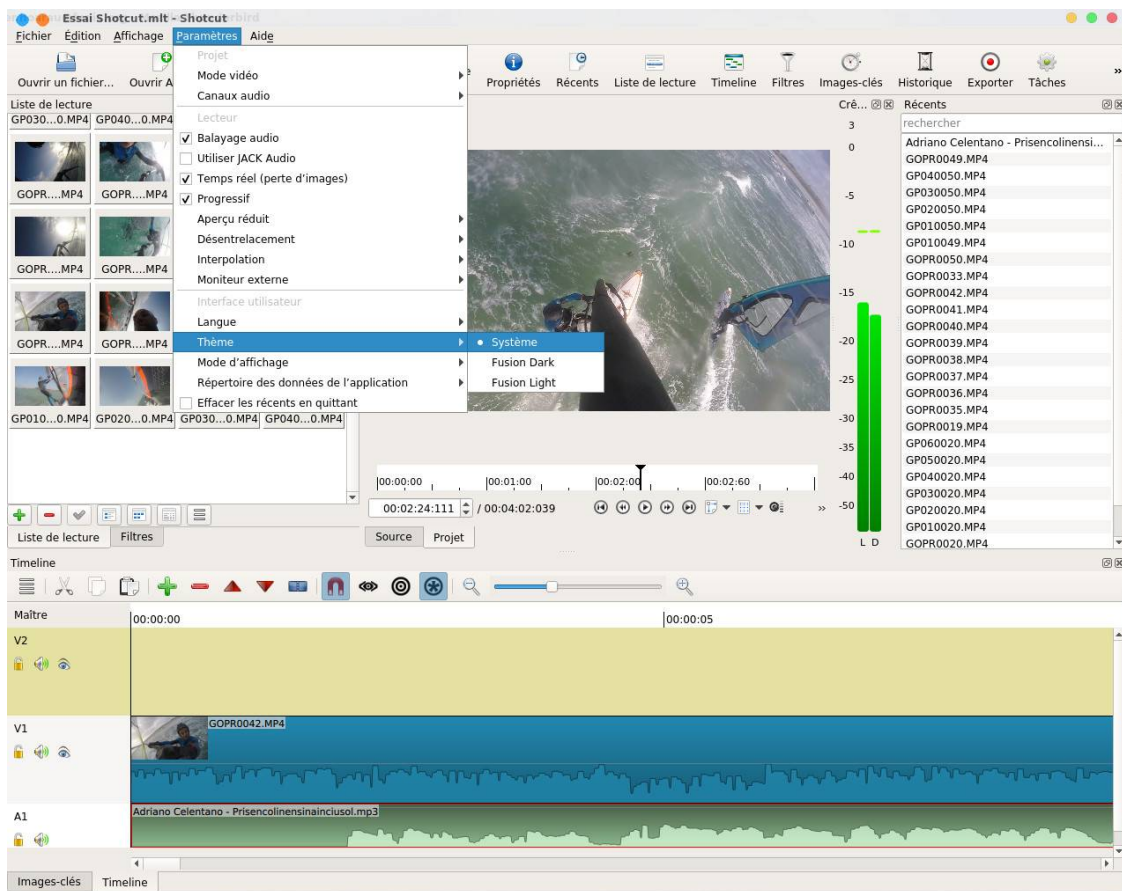


Configuration

A vrai dire il n'y a pas vraiment de menu **Préférences**, ou plutôt tout est concentré au niveau du menu **Paramètres**. On peut jouer sur les paramètres du **Projet**, du **Lecteur** et de l'**Interface utilisateur** (les 3 apparaissent en grisé non sélectionnable).



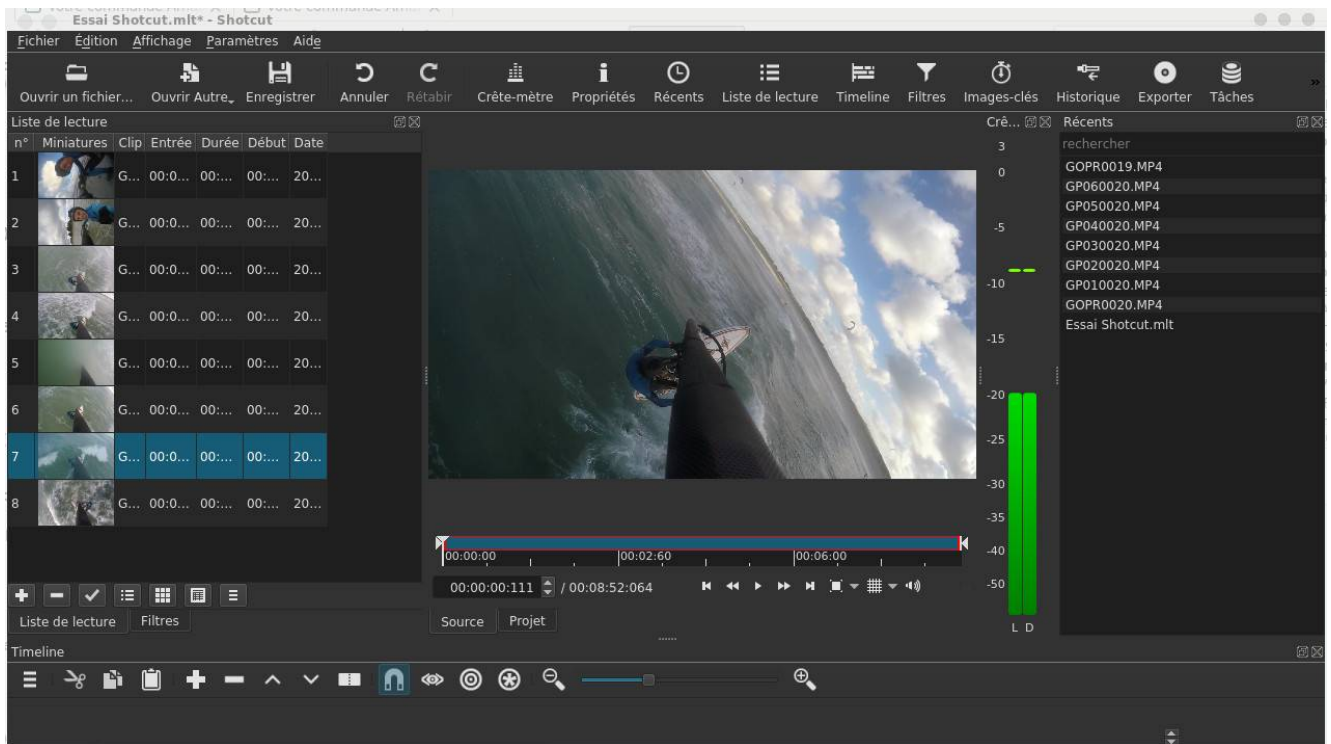
J'ai laissé les paramètres par défaut mais on pourra éventuellement changer le **Thème**, exemple avec le thème **Système**





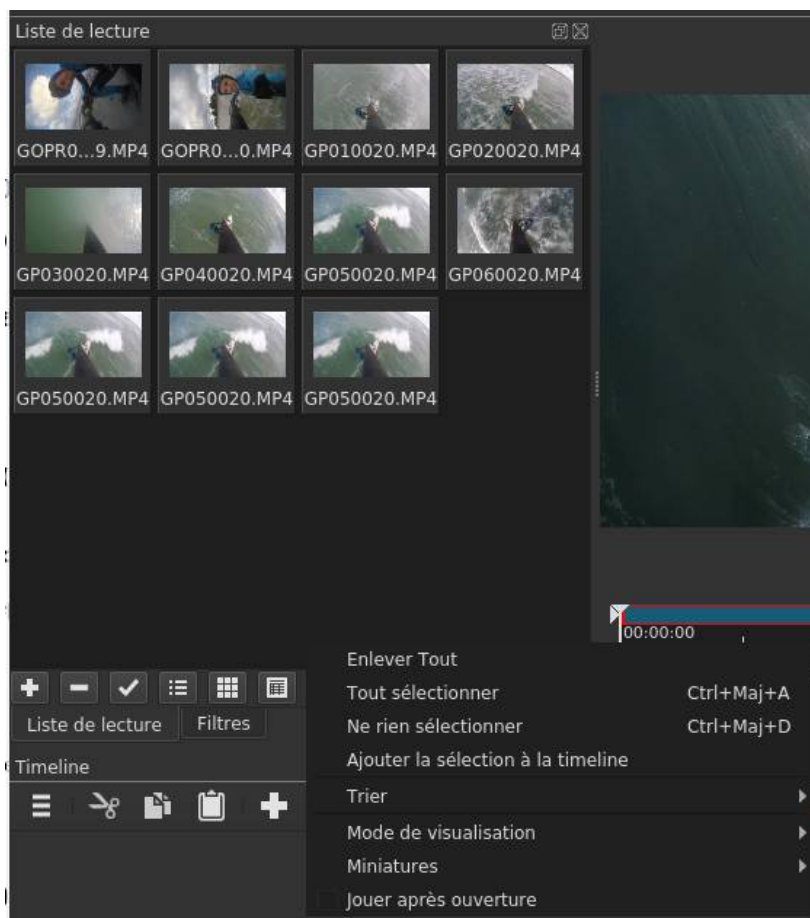
On pourra également changer la résolution du projet via le bouton **Mode vidéo**.

Importation de fichiers

On importe les fichiers multimédias à partir du menu **Ouvrir un fichier...** on pourra en sélectionner d'un coup tout un groupe de fichiers en maintenant la touche CTRL enfoncée.



Les fichiers importés vont se retrouver dans la **Liste de lecture**, en cliquant sur  on a un affichage respectivement en mode liste, en mode mosaïque et en mode liste détaillée. En cliquant sur une vidéo ça va la lancer automatiquement dans le lecteur, si ce lancement automatique vous dérange en cliquant sur le bouton  ça va faire apparaître un menu dans lequel il faudra désélectionner **Jouer après ouverture**.



Le montage

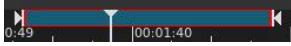
Le principe du montage

On se réfèrera à cette [page](#) pour connaître les grands principes du montage.

Agencer les clips sur la timeline

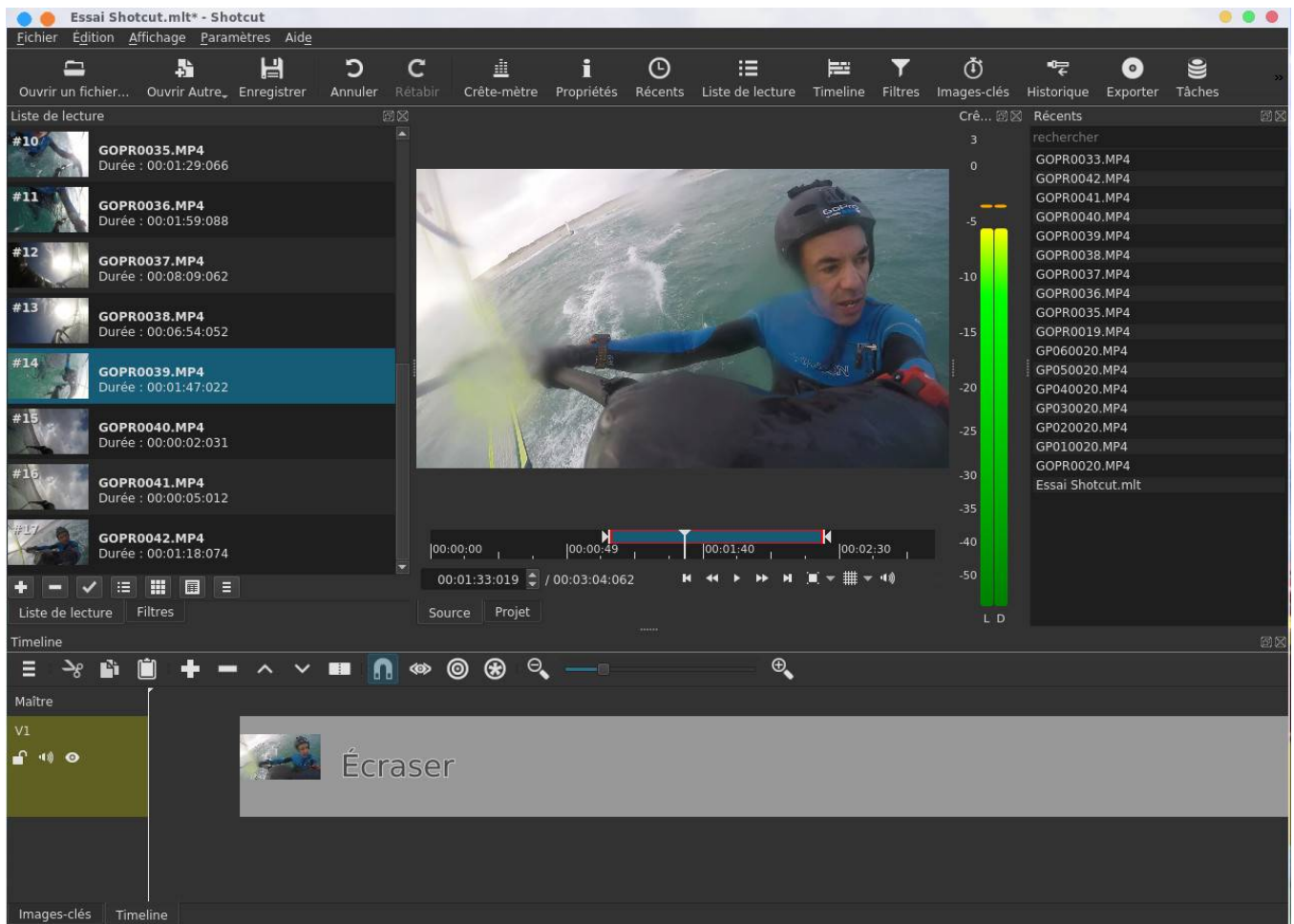
La première étape consiste donc à sélectionner des séquences de vidéo dans les rushes, de les déplacer sur la timeline (ils deviendront des clips) et d'agencer dans un ordre choisi les clips. On commencera donc à visualiser les rushes, on en sélectionne un dans le gestionnaire de projet puis on le visualise avec les boutons de magnéscope prévus à cet effet




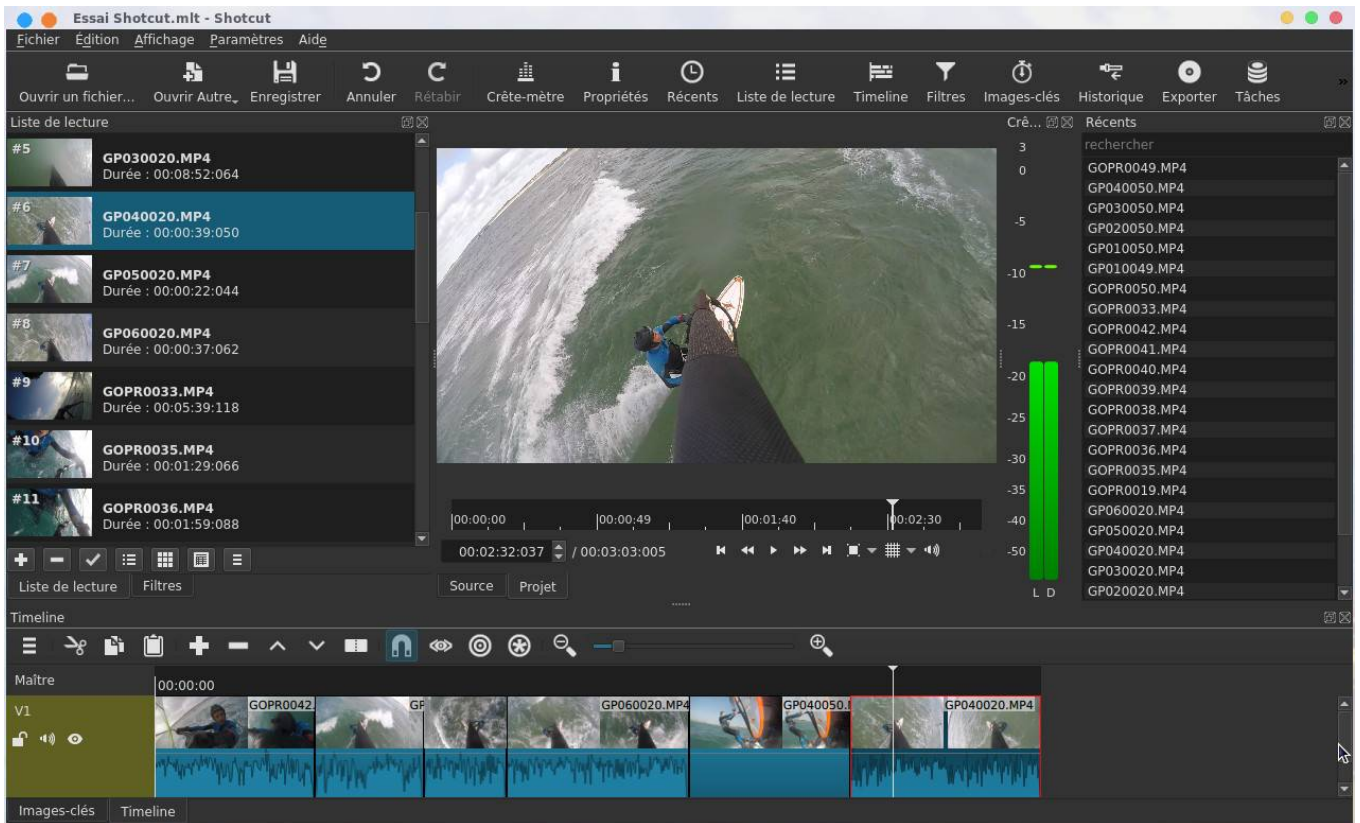
Il faut repérer la séquence qui vous intéresse et que vous aimeriez bien faire figurer dans le projet, pour cela vous disposez de cet outil  les deux extrémités marquent le début et la fin de la séquence sélectionnée.



Ensuite par drag and drop on déplace la vidéo du lecteur vers la timeline.



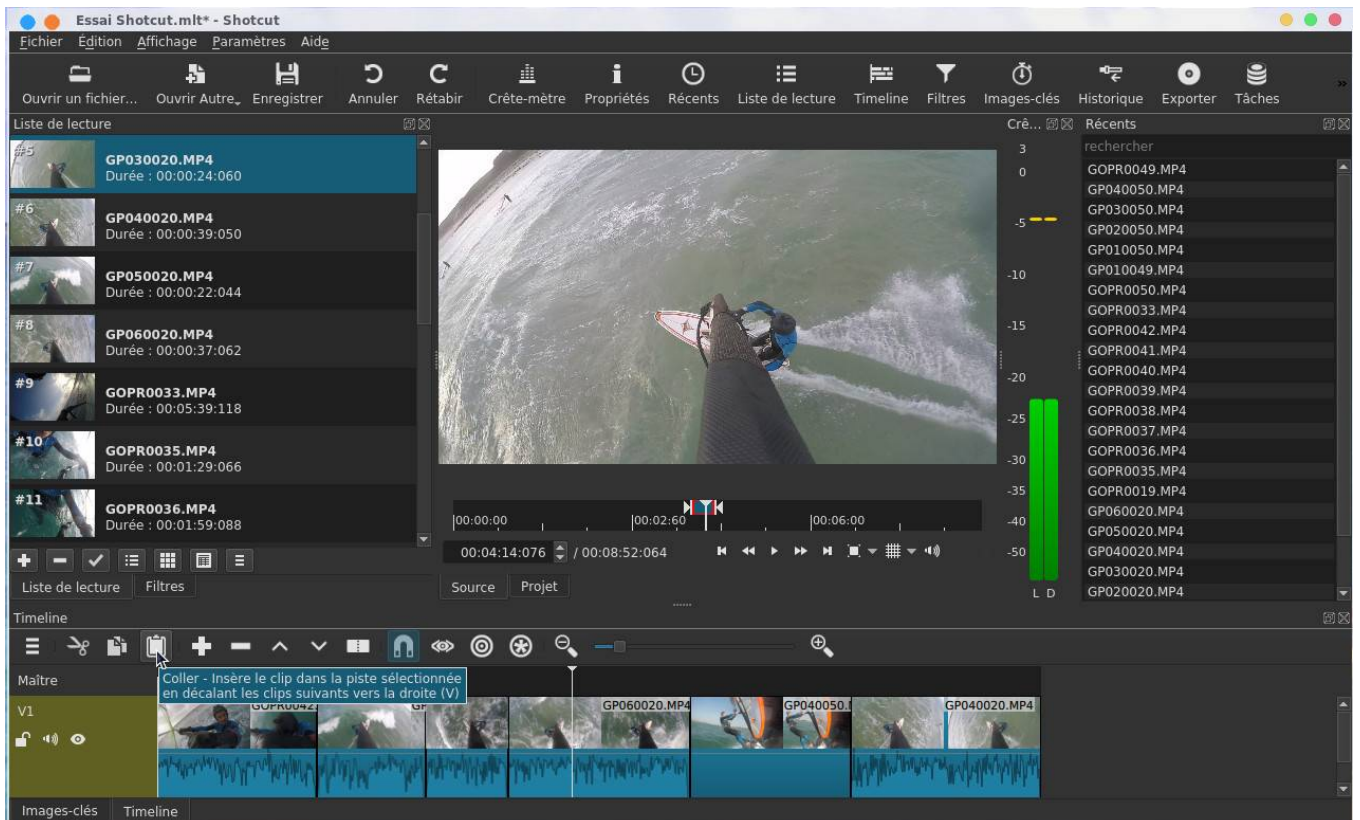
A noter qu'en cliquant sur le bouton  ça aura le même effet. De fil en aiguille vous pouvez sélectionner plusieurs séquences du même rush et d'autres séquences d'autres rushes, que vous mettez bout à bout sur la même piste dans le timeline, ça donnera quelque chose comme cela :




A ce stade pour l'instant on ne prestera pas forcément attention à l'ordre dans lequel vous placez les clips, néanmoins si vous jugez utile d'insérer un clip à un endroit de la timeline marqué par le curseur, vous sélectionnez la séquence à partir du lecteur

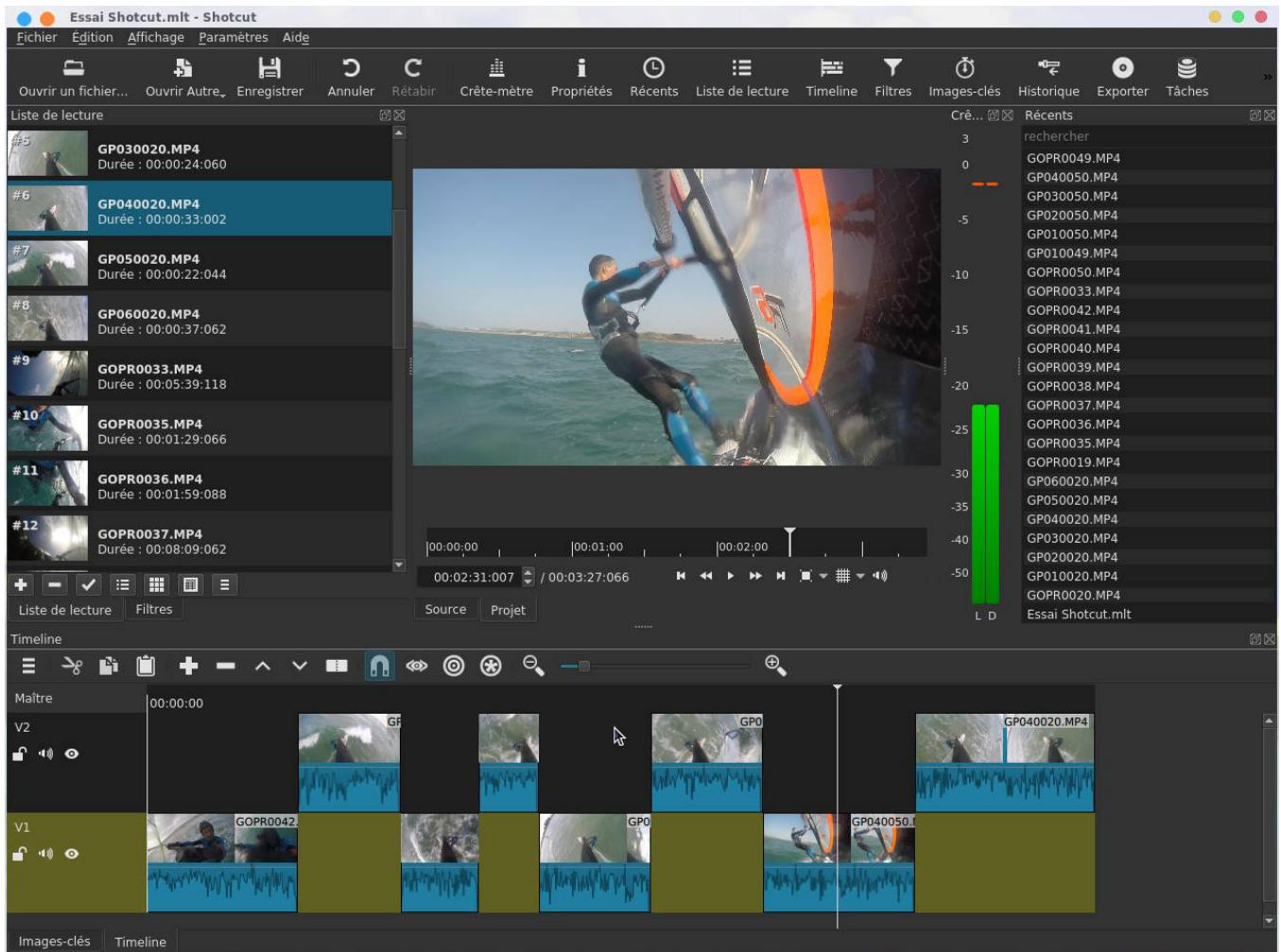


Source et vous cliquez sur l'outil




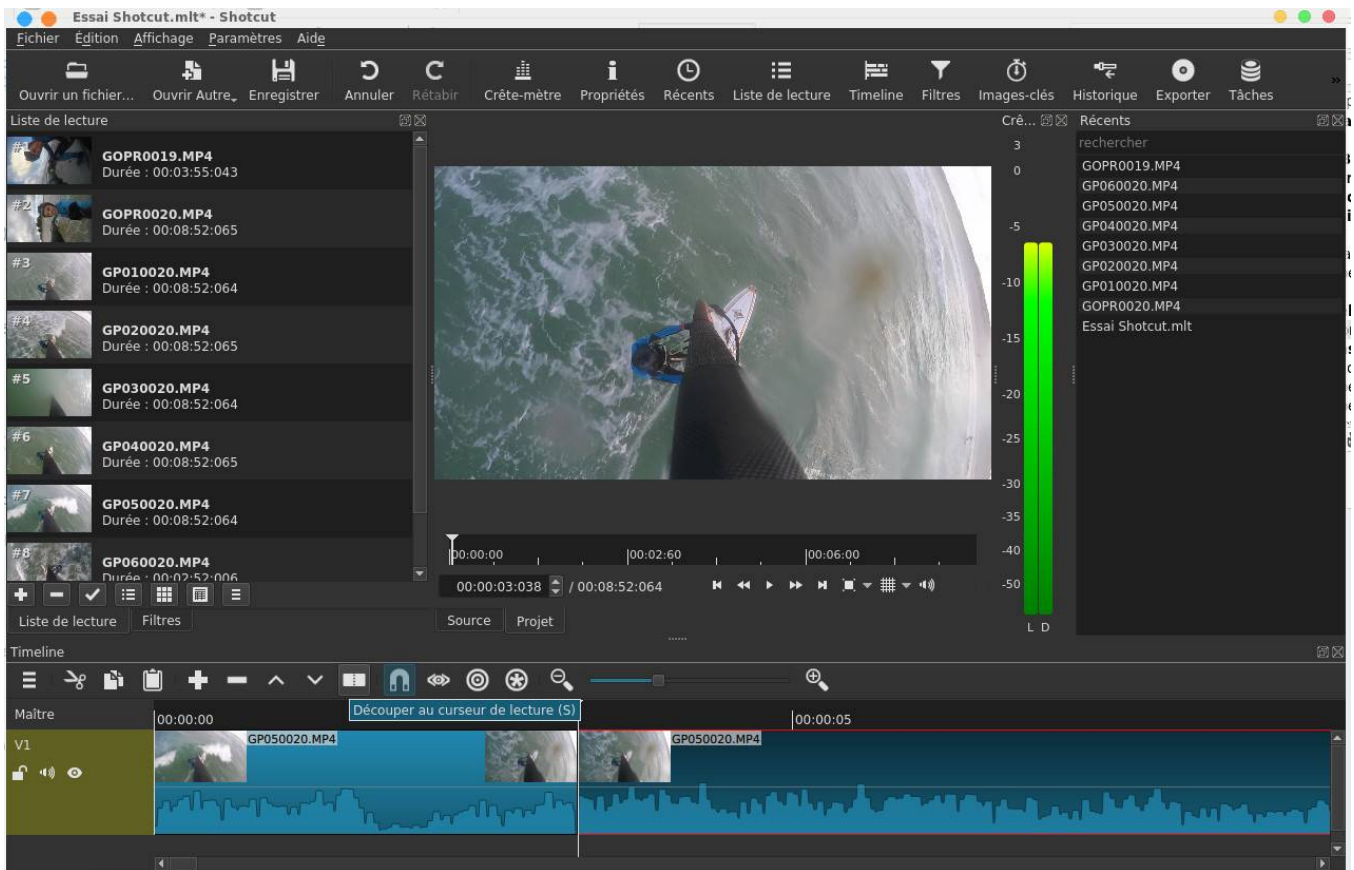
Ça va insérer votre nouveau clip à l'endroit précis où se trouve le curseur en déplaçant les autres clips sur la droite. Cependant par commodité pour le montage je préfère dispatcher mes clips en quinconce sur deux pistes, j'en crée une deuxième à partir


du menu accessible via le bouton  de la timeline.

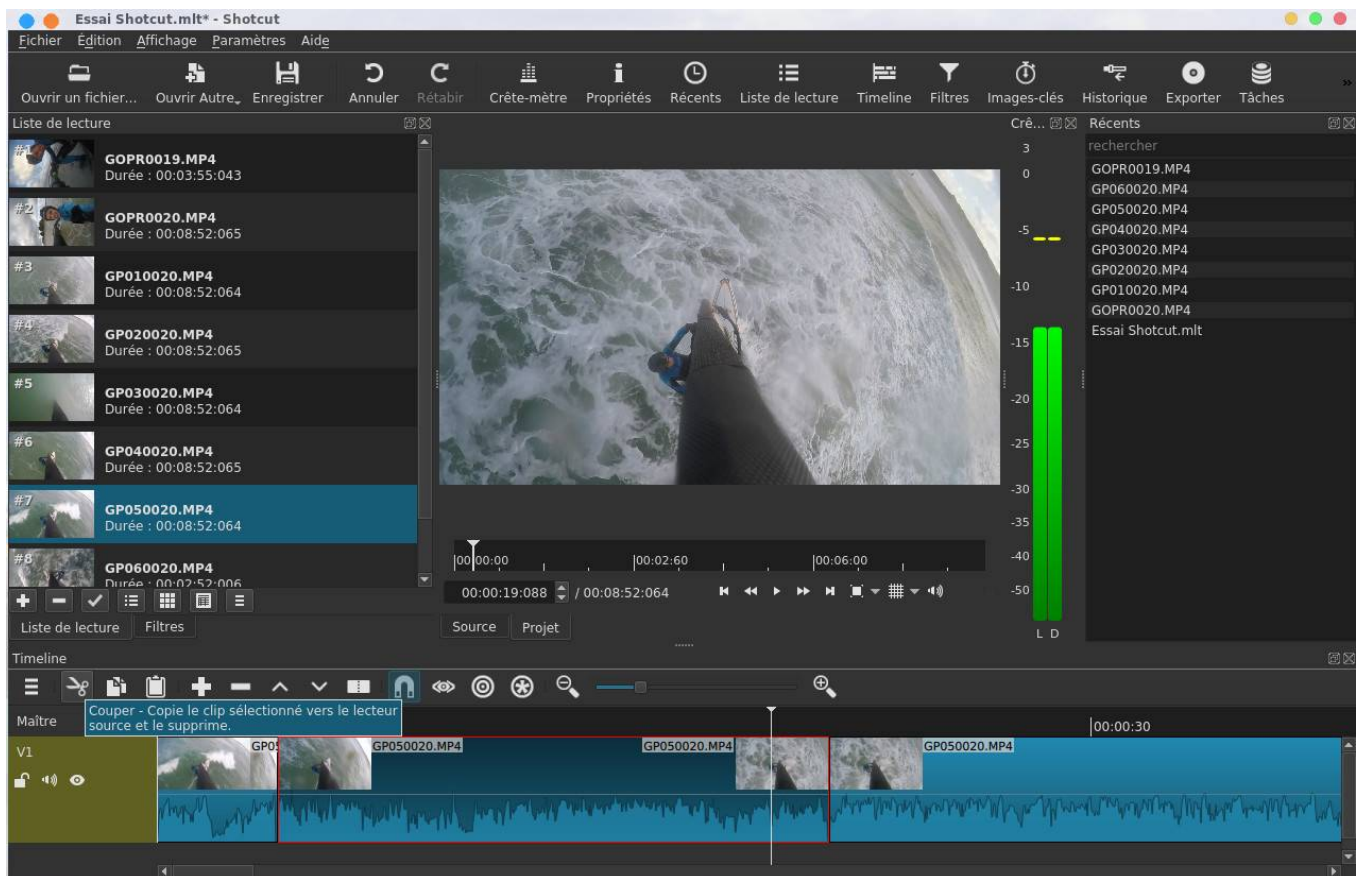


Le but de la manœuvre est maintenant d'ordonner les clips en les glissant sur la timeline par drag and drop.

Il pourra être utile de raccourcir certains clips qui sont trop long, vous disposez de l'outil de **Découpe** matérialisé par le bouton . Il faut placer le curseur au niveau du clip à couper, on clique sur le bouton Découpe et le clip se retrouve coupé en deux avec un trait blanc qui les sépare.

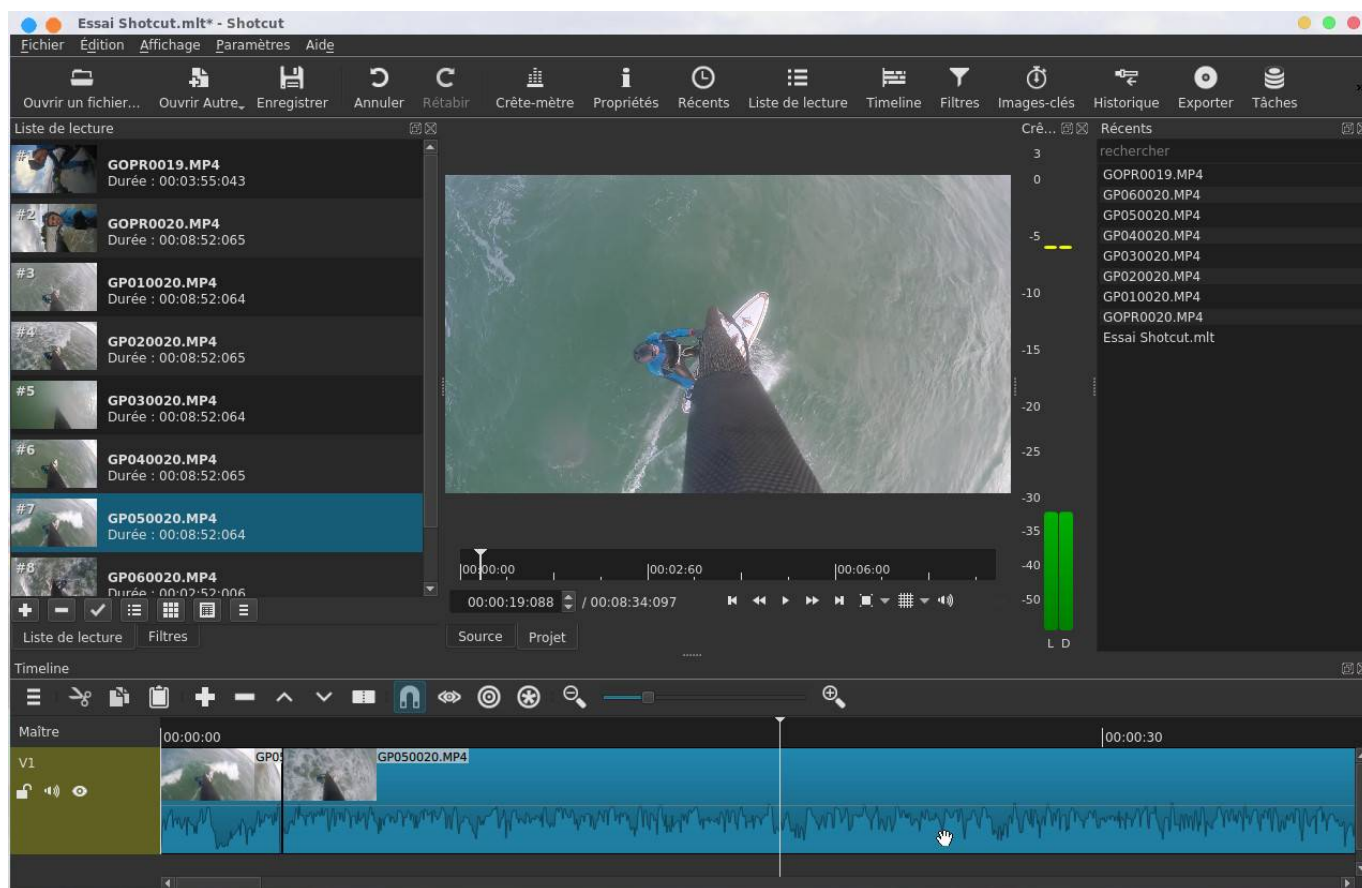



Maintenant les bouts de clips superflus peuvent être supprimés en les sectionnant et en cliquant sur le bouton  Illustration sur la copie d'écran ci-dessous, le clip à supprimer est sélectionné et surligné de rouge.

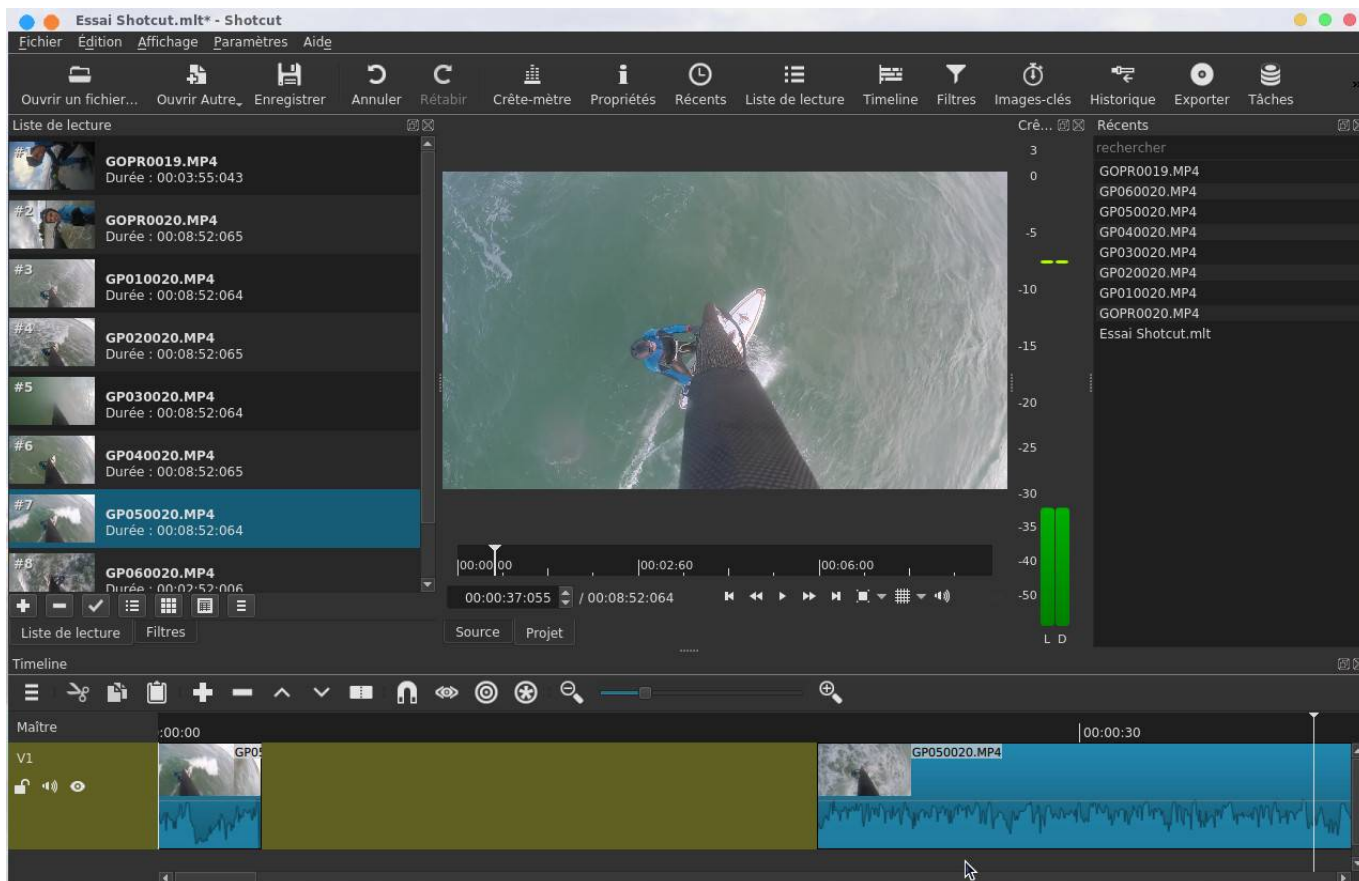




par défaut avec l'outil ciseau, tous les clips à droite sont translatés pour boucher l'espace laissé vide par le clip supprimé

comme on peut le voir ci-dessous

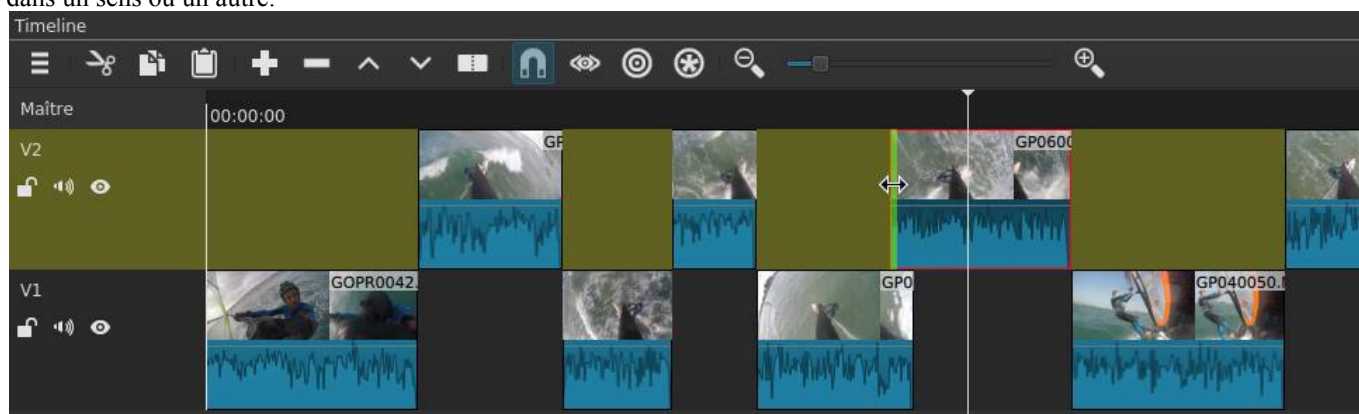


en revanche si on clique sur le bouton  l'espace créé par la suppression du clip est maintenu comme on peut le voir ci-dessous

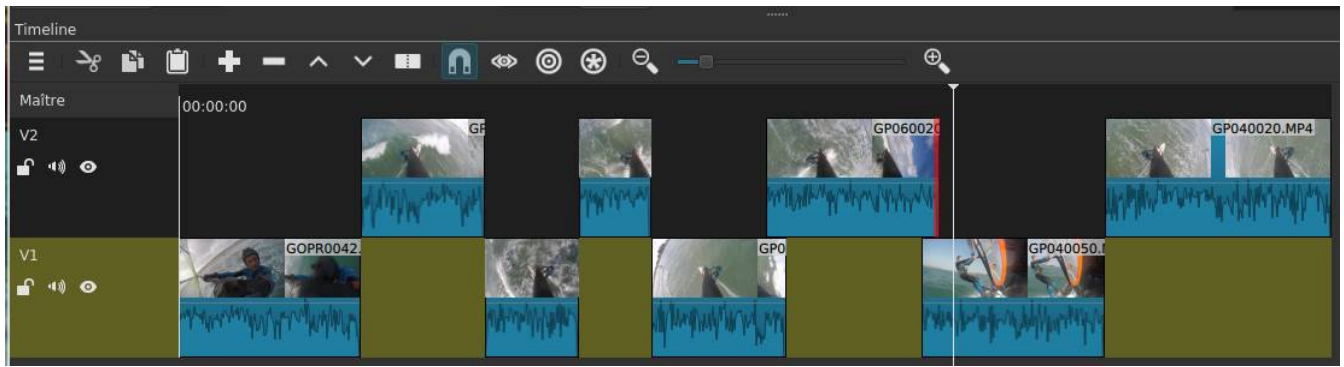



A ce stade, vous avez noté que vous pouvez jouer sur le zoom  pour visualiser le projet complet sur la timeline ou au contraire faire un zoom sur une partie. A noter l'outil Balayer pendant le déplacement  quand on va déplacer, raccourcir ou rallonger un clip, le curseur de la timeline va suivre automatiquement le déplacement et la vidéo va s'afficher en temps réel dans le lecteur de projet.

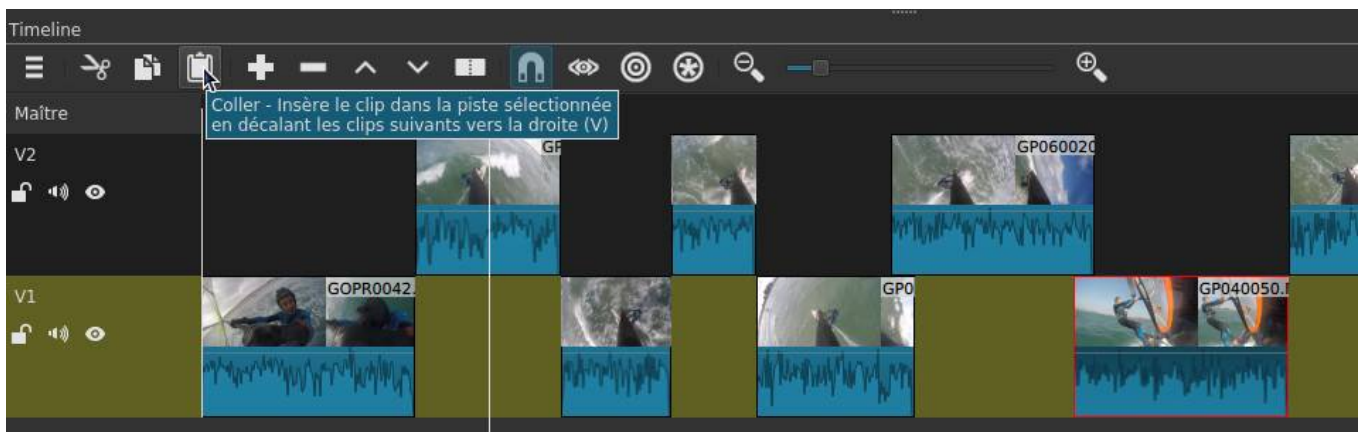
A noter qu'il est possible de raccourcir ou rallonger un clip sur la timeline, en cas de rallongement du clip **Shotcut** va repartir du rush initial pour rallonger à partir de la vidéo initiale. Dans l'exemple ci-dessous on peut rallonger ou raccourcir le début d'un clip tout simplement en maintenant le bouton gauche enfoncée, ça va faire apparaître une barre verte qu'on peut déplacer dans un sens ou un autre.



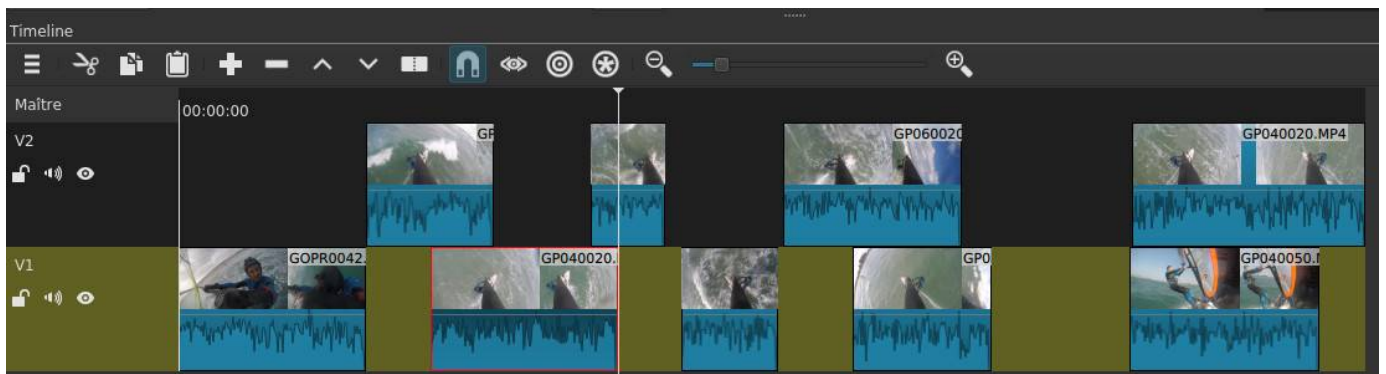
de même on pourra rallonger ou raccourcir un clip par la fin d'un clip, cette fois-ci la barre sera rouge.





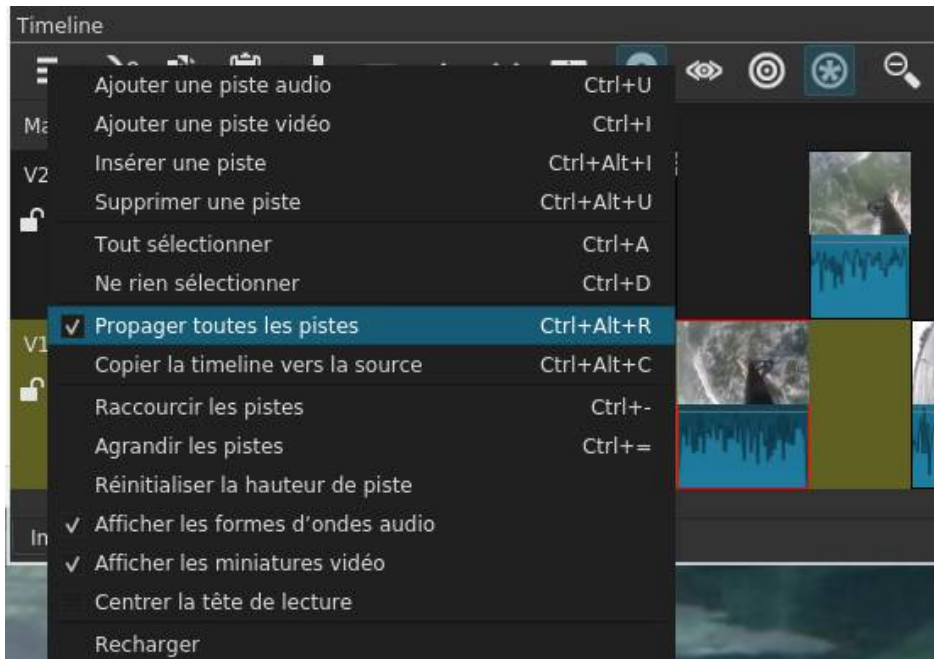
Maintenant admettons que vous voulez déplacer le clip sélectionné surligné en rouge ci-dessous au niveau du curseur, en cliquant sur le bouton coller 




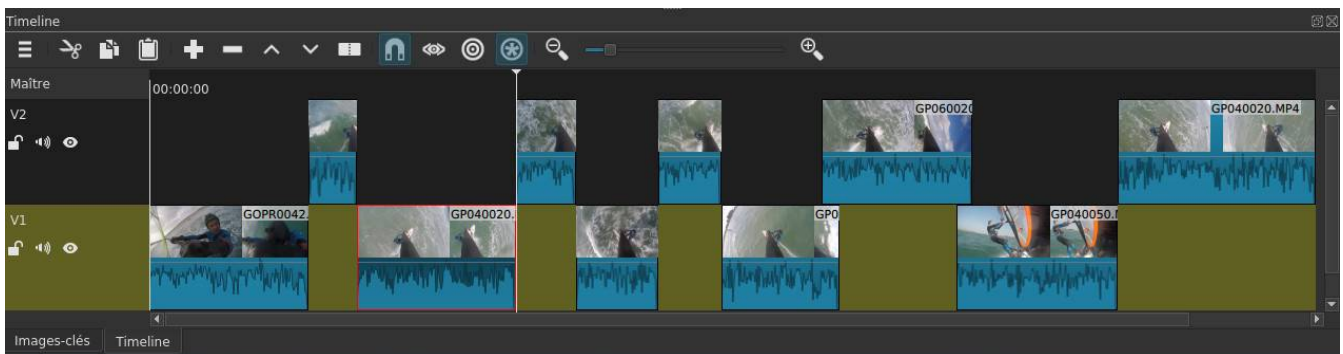
ça va avoir pour effet de l'insérer sur la même piste en décalant d'autant sur la droite les autres clips de la piste



L'inconvénient est qu'on se retrouve maintenant décalé avec la piste V2 du haut, pour que l'insertion impacte toutes les pistes, on clique sur le bouton **Propager les modifications dans toutes les pistes**  de la timeline ou dans le menu accessible via le bouton  de la timeline, on coche **Propager toutes les pistes**



Je refais la même manip en cliquant sur le bouton Coller  mon clip va bien être inséré et tous les clips de toutes les pistes seront bien décalés d'autant sur la droite.






Vous pouvez éventuellement sélectionner plusieurs clips en maintenant la touche CTRL enfoncée et en les sélectionnant les uns après les autres, les clips sélectionnés apparaîtront surlignés en rouge.

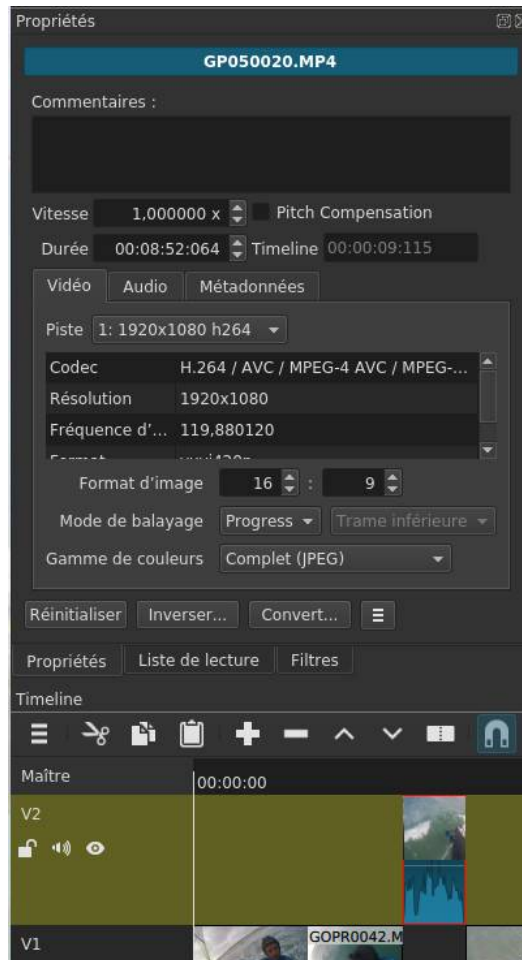
Maintenant j'importe un fichier audio que je glisse sur une piste audio de la timeline préalablement créée, cette piste audio fera office de bande son pour la vidéo finale.



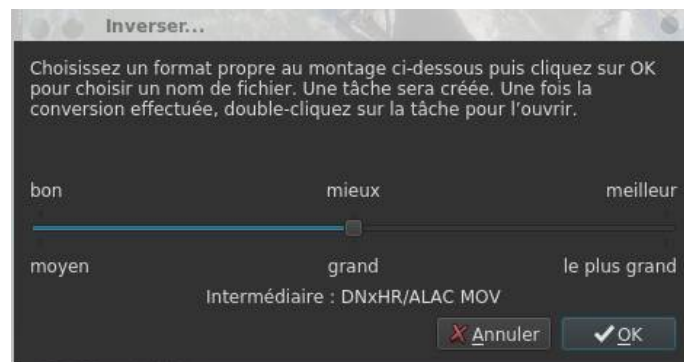
L'idée générale est que les clips des pistes V1 et V2 ne dépassent pas la durée de la bande son ce qui n'est pas le cas ci-dessus, en effet on se préserve une petite marge pour placer des transitions qui vont de fait raccourcir les clips.

Pour être totalement complet vous pouvez copier un clip avec le bouton Copier  et le coller en insertion avec le bouton .

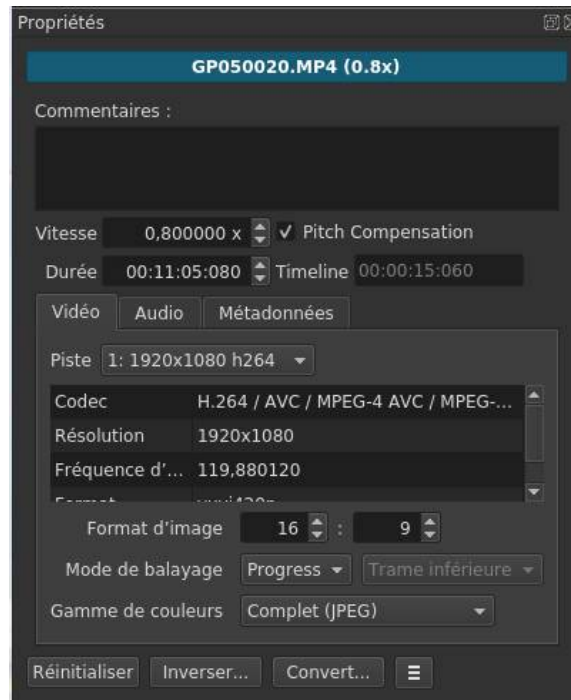
Quelques autres subtilités du logiciel, en sélectionnant un clip sur la timeline, à partir du menu contextuel ou en cliquant sur le bouton  vous accédez au propriété du clip avec le format vidéo du rush d'origine.



Vous accédez également à quelques fonctions intéressantes, dont **Inverser**, qui comme son nom l'indique va inverser le clip, en cliquant dessus on peut laisser les paramètres par défaut

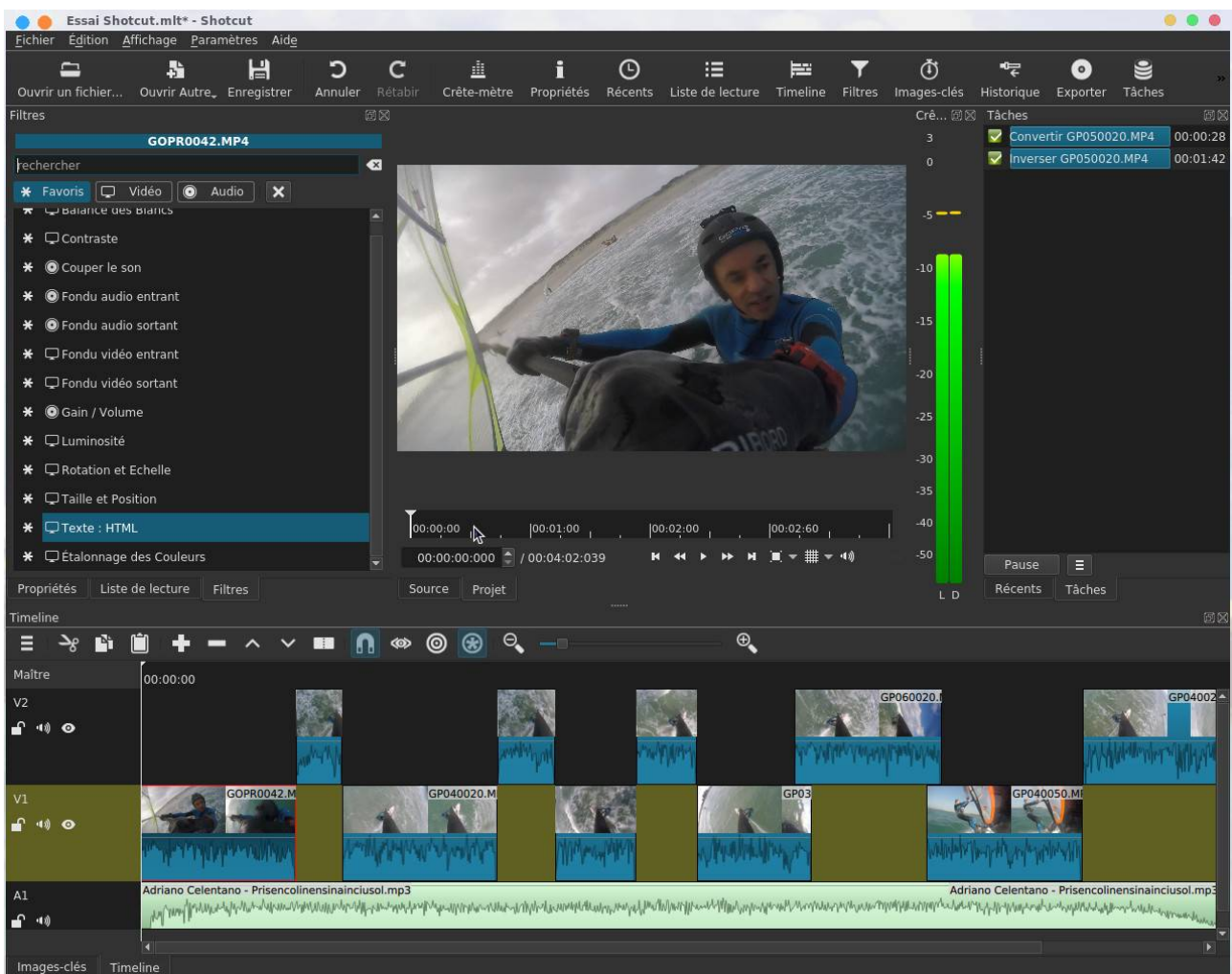


et ça va inverser le clip. Vous pouvez également modifier la vitesse du clip avec le paramètre **Vitesse**, ici 80% de la vitesse normale, le **Pitch compensation** permet d'ajuster le son de la vidéo à la vitesse.

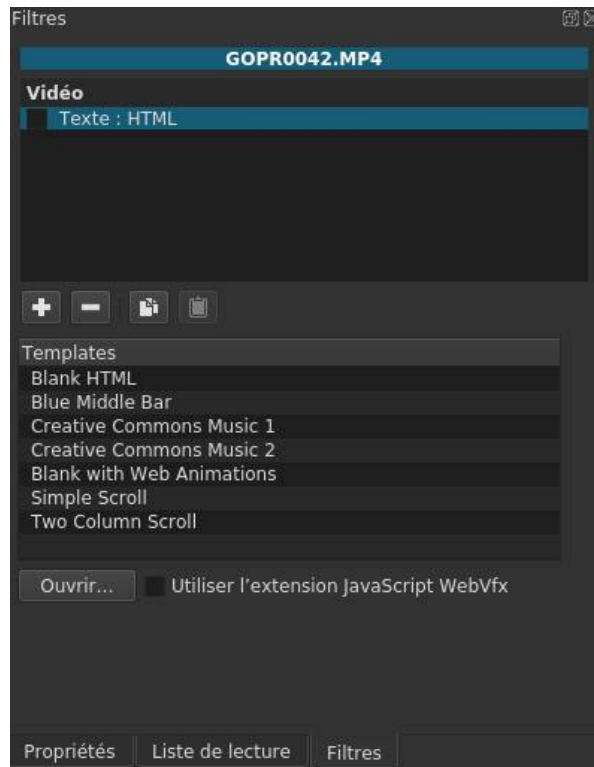


Créer un titre

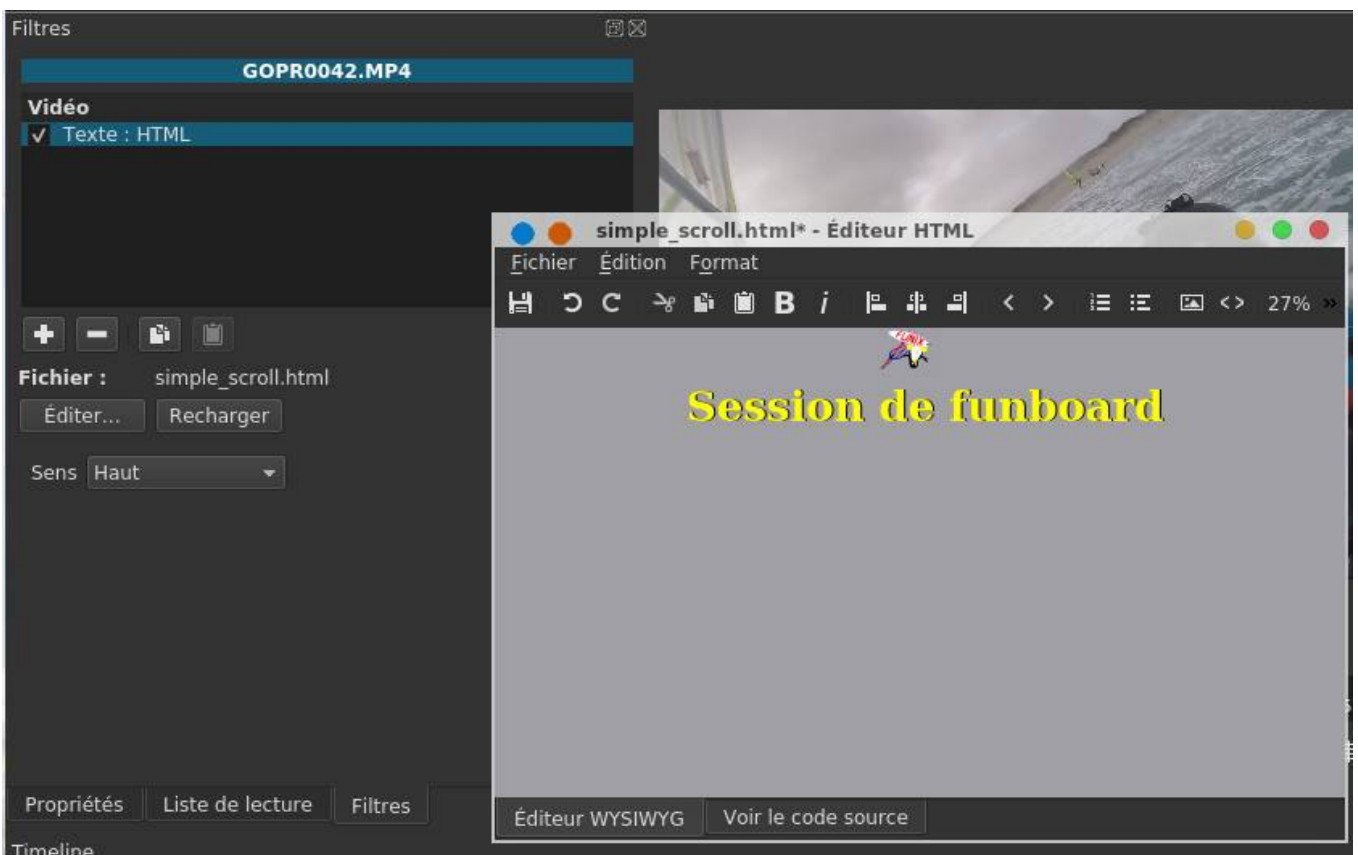
On va créer maintenant un clip de titre, on place le curseur au début de la timeline et on sélectionne le premier clip. On choisit l'onglet **Filtres** puis on clique sur le bouton Ajouter un filtre  puis **Texte : HTML**



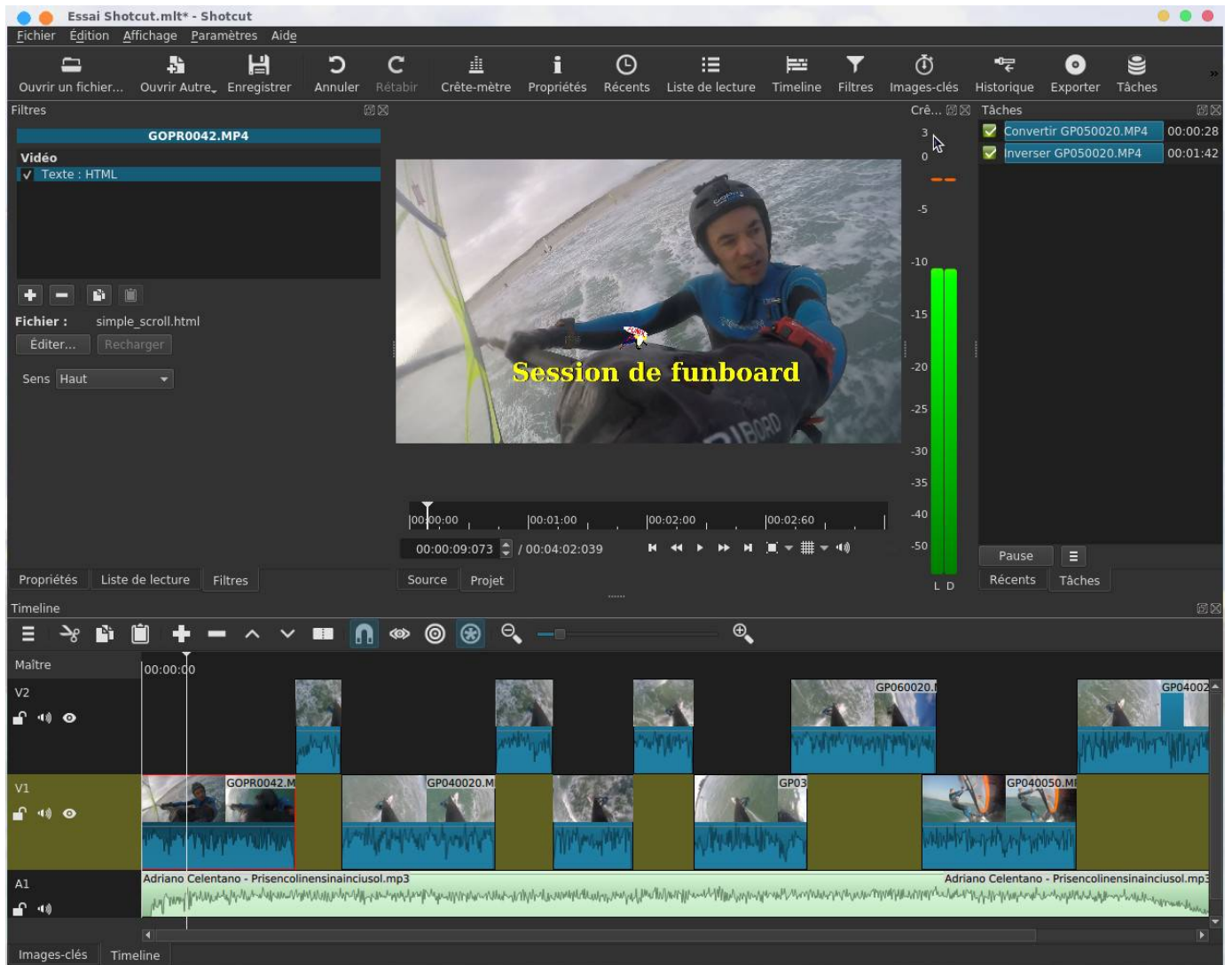
On a le choix entre différents et animation, je choisis **Simple Scroll**



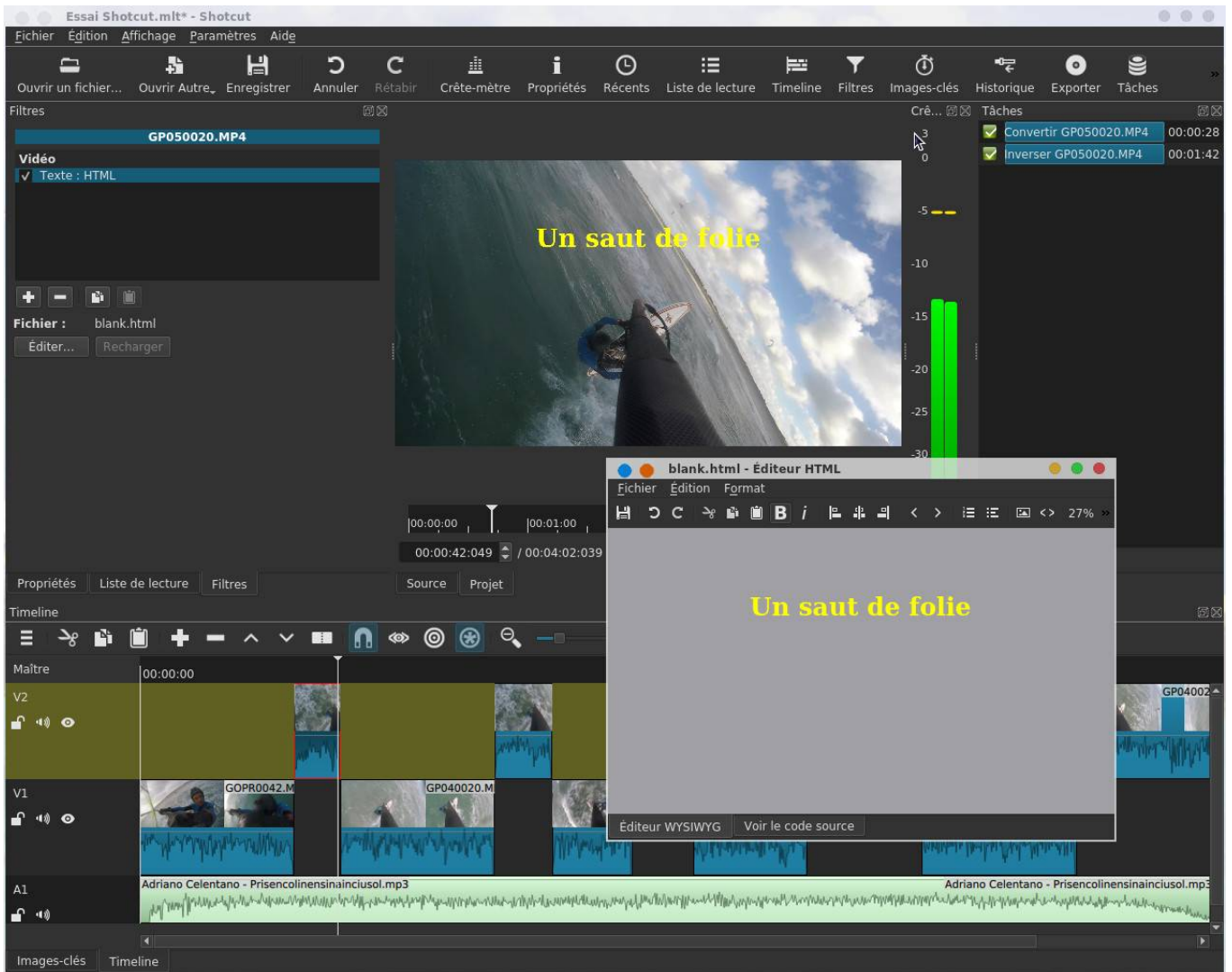
Un éditeur WYSIWIG apparaît où on peut taper du texte et l'arranger comme on veut (couleur, police, taille, position, etc.), mais également rajouter des images comme on peut le voir ci-dessous, on peut éventuellement directement modifier le code HTML.



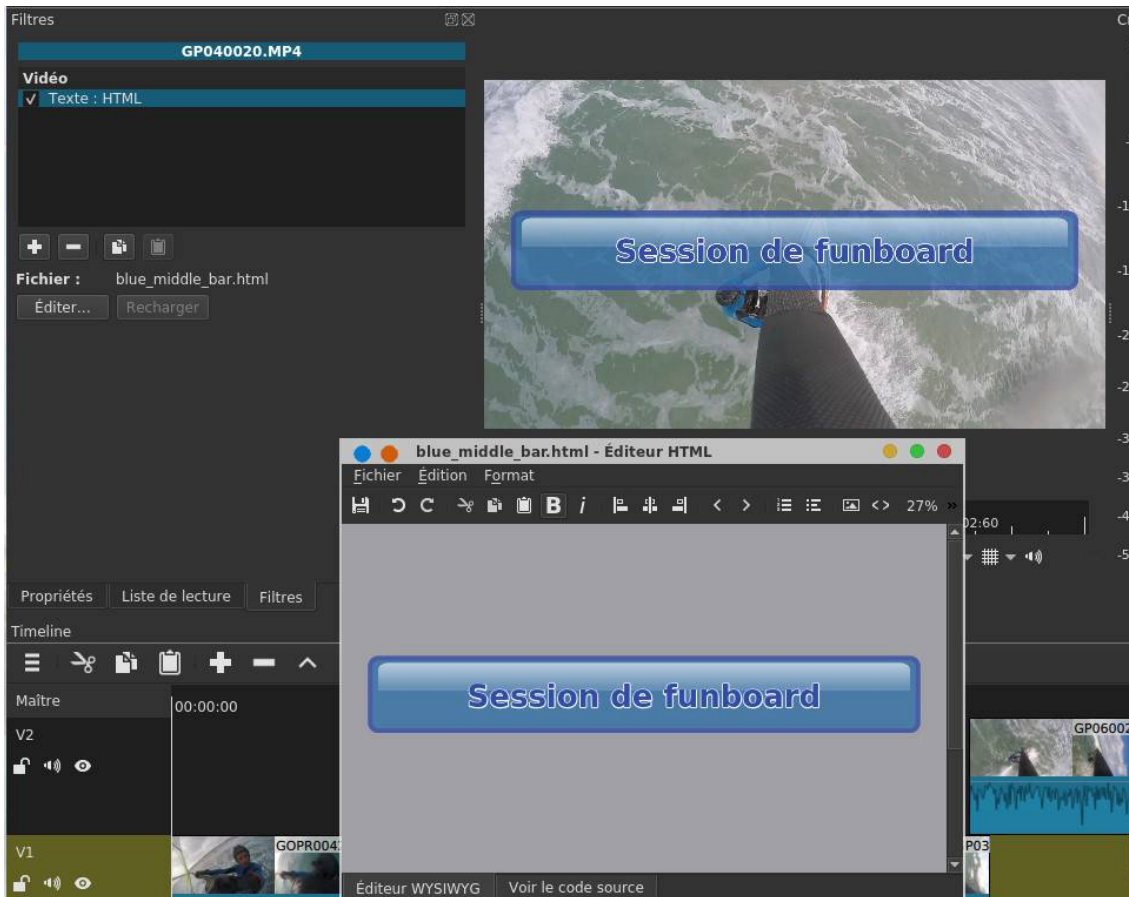
Dans la pratique le texte et son image va scroller de bas vers le haut (modifiable avec le paramètre **Sens** ci-dessus) pendant la durée du clip sélectionné.



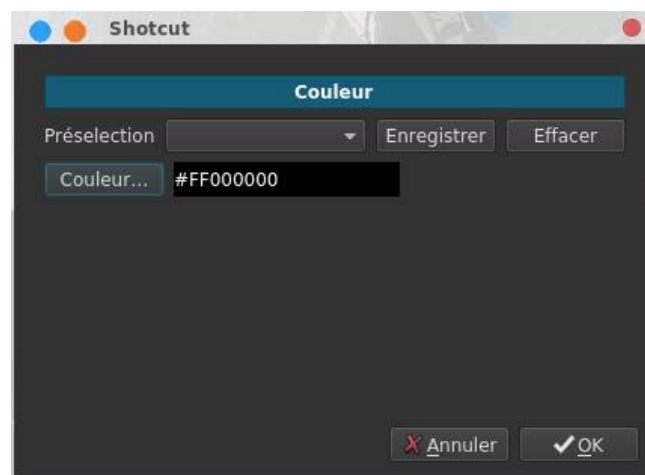
On peut rajouter un simple sous titre également sur un clip, il suffit de le sélectionner et de la même manière on rajouter un filtre **Texte**, je choisis **blank.html** qui est un simple texte à positionner sans animation, il s'affichera pendant la durée du clip. Et voilà le résultat :




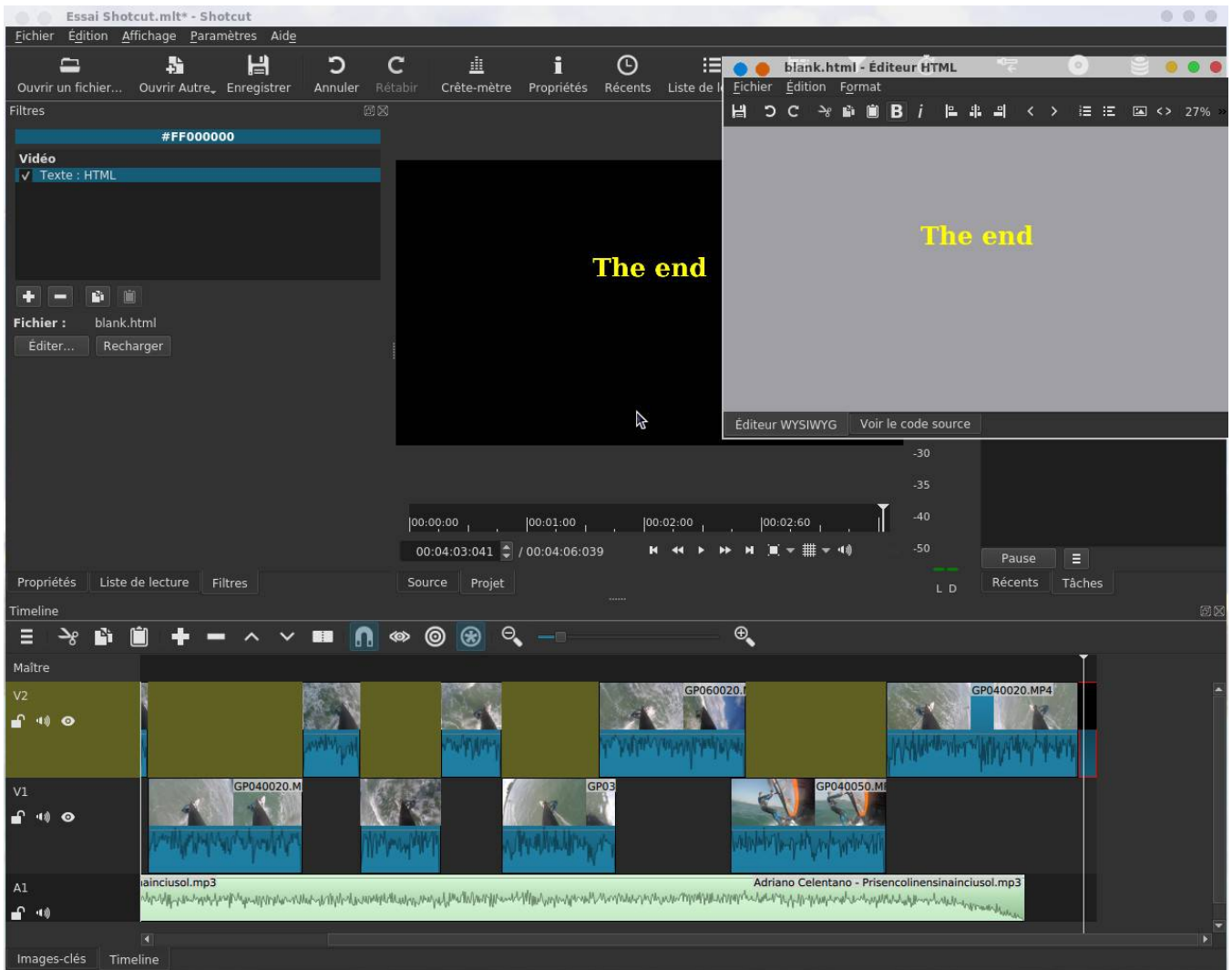
A noter que l'affichage du titre dans le lecteur de projet se fait en temps réel de la modification dans l'éditeur HTML, ce qui est assez pratique pour bien positionner le texte. Sinon il existe d'autres formats de titre dont celui-ci



Pour le générique de fin je vais rajouter juste du texte sur un fond noir, je sélectionne d'abord la piste vidéo (qui doit passer en noir) sur laquelle se trouve le clip le plus à droite. On va déjà créer le fond noir à partir de **Ouvrir Autres->Couleur**, je sélectionne la couleur noire.



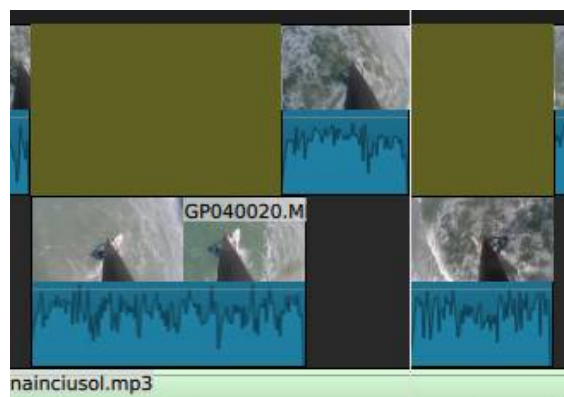
Maintenant dans les filtres c'est bien mon fond noir qui est sélectionné par défaut, je rajoute mon texte et je clique sur le bouton  de la timeline, de fait mon fond noir avec le texte va s'afficher à droite du clip le plus à droite comme on peut le voir ci-dessous.



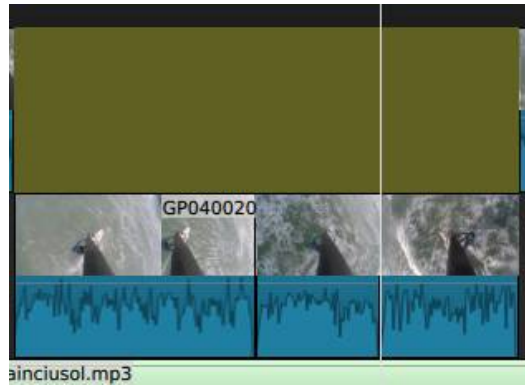
Pour la durée du clip de générique on pourra tirer à l'extrémité pour le rallonger (ou le raccourcir).

Rajouter des transitions

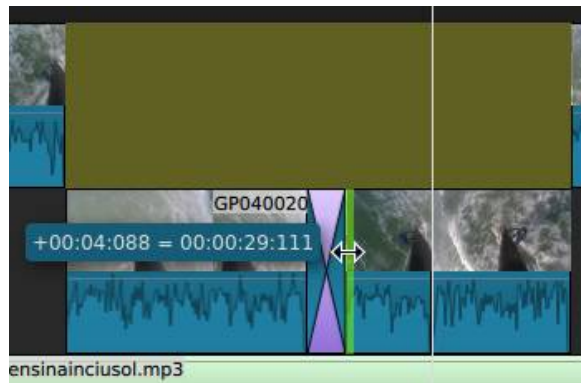
Les transitions sont des effets vidéos pour passer d'un clip à un autre, on peut évidemment s'en passer dans ce cas on passera brutalement d'un clip à un autre. On part de cette situation



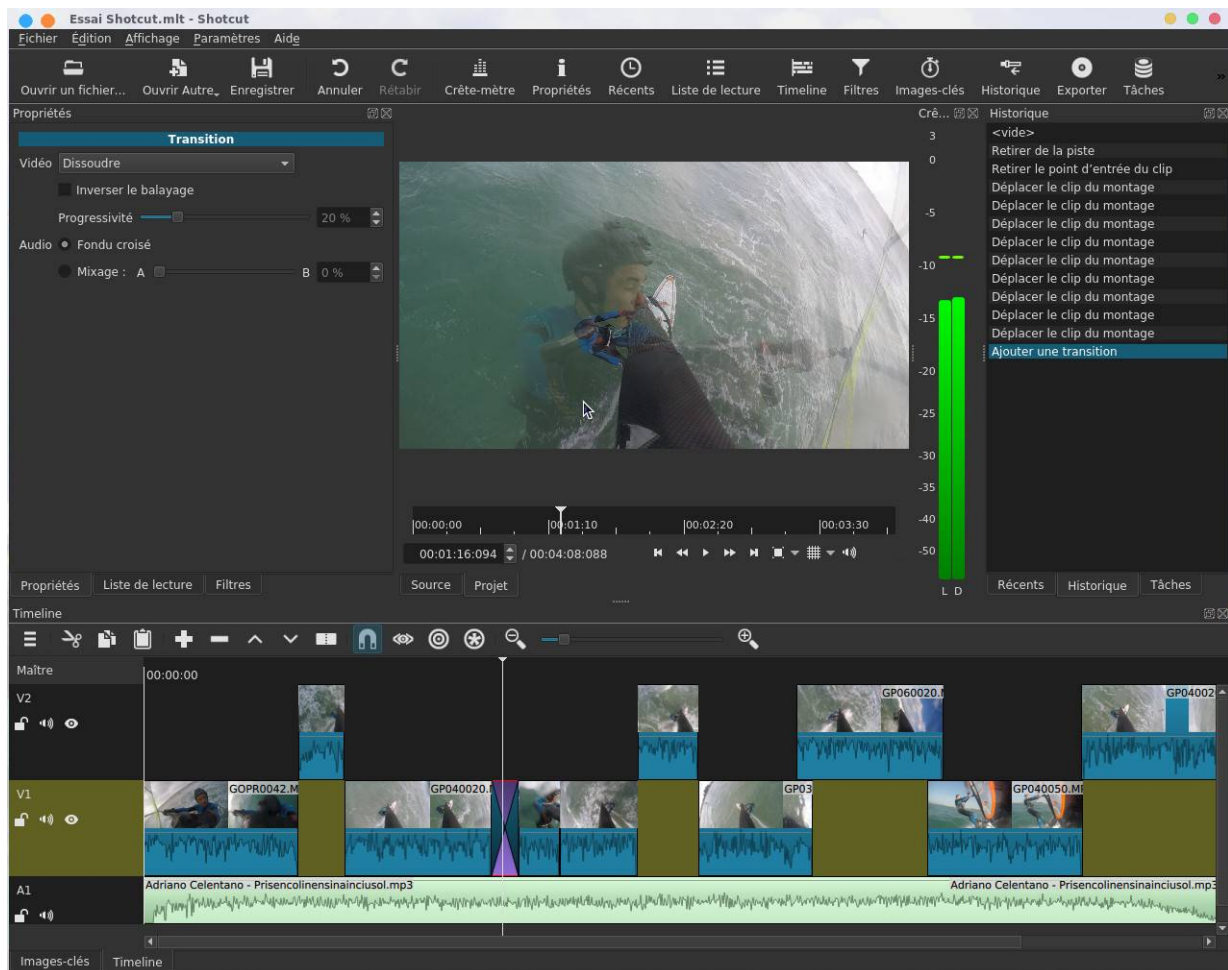
On va placer une transition entre le clip en bas à gauche et celui du haut, pour cela on va glisser le clip du haut vers le bas histoire qu'il se chevauche avec le clip en bas à gauche, comme ceci



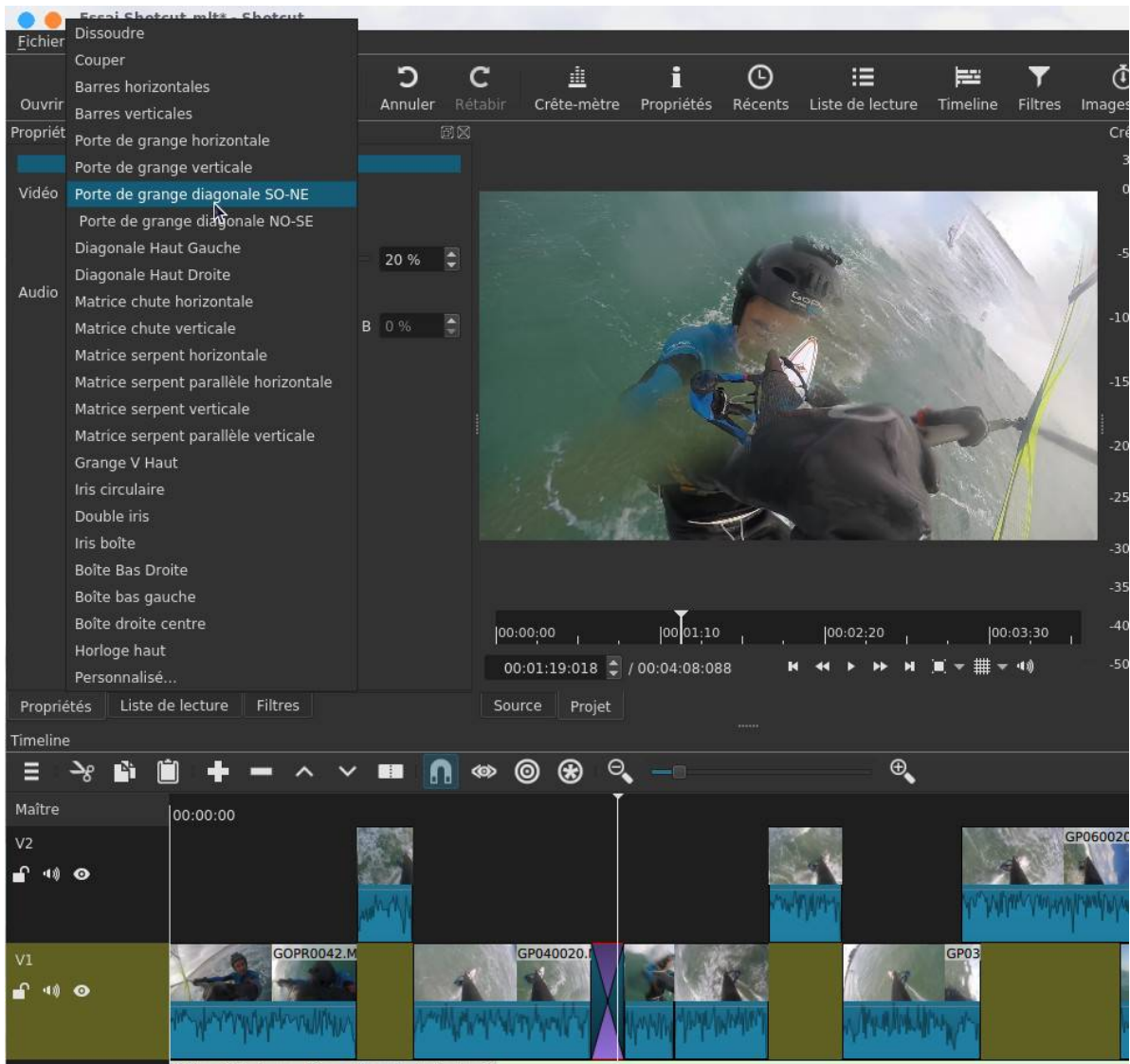
Dans la pratique le clip inséré vers le bas à écraser la fin du clip précédent et pour l'instant nous avons aucune transition. On va alors rallonger le premier clip en le faisant déborder sur celui qu'on vient d'insérer, comme cela



Notre transition fait son apparition et on ajuste sa durée avec la souris. Par défaut c'est une transition de type **Dissoudre**, en mode lecteur de projet on voit les vidéos fusionnaient avec le premier clip qui tend à disparaître et l'autre à apparaître.



Il existe un paquet d'autres types de transition il suffit de cliquer sur le paramètre **Vidéo** des **Propriétés** de la transition pour choisir, exemple ci-dessous avec la transition **Porte de grange diagonale SO-NE**



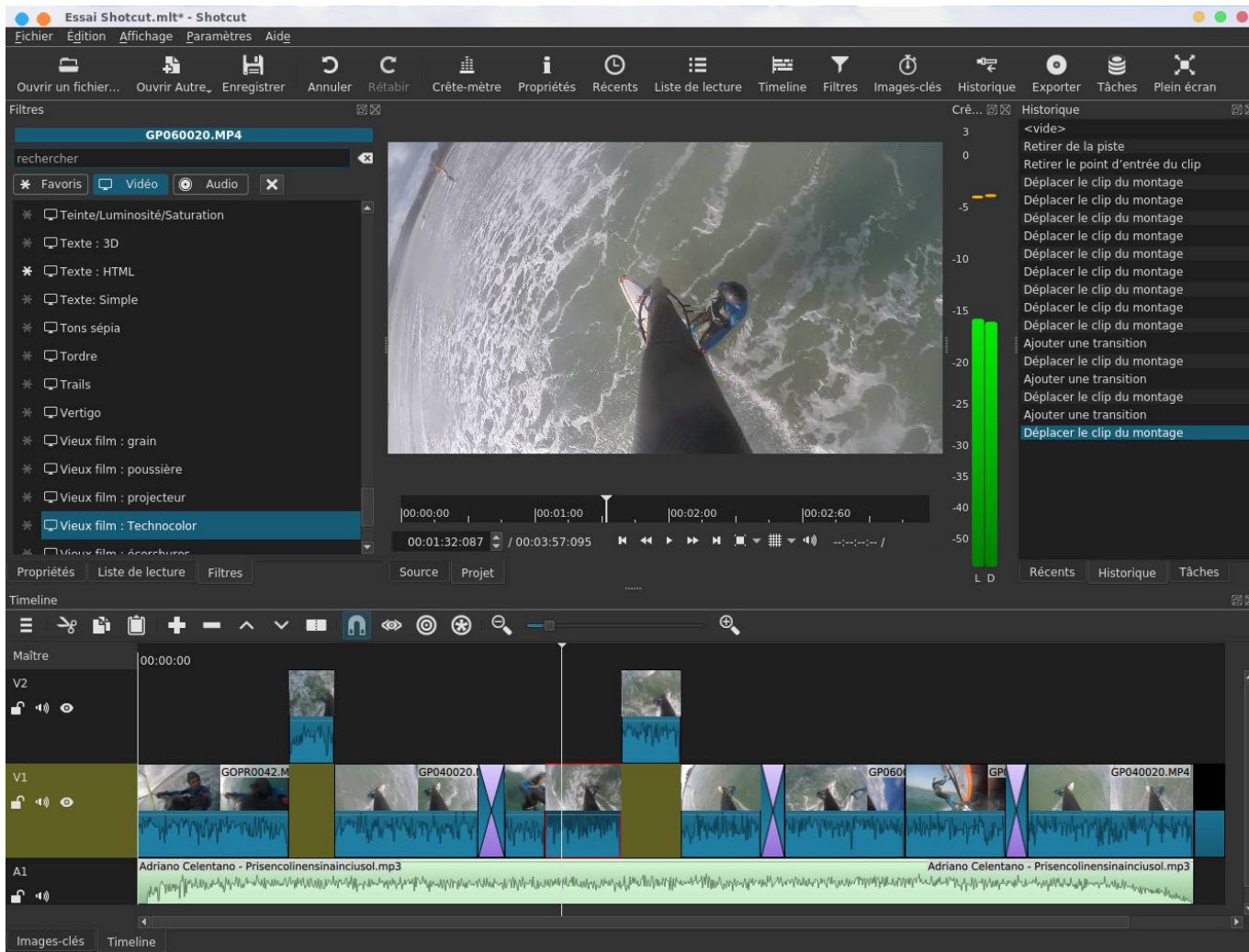
vous noterez qu'on en mettra pas de partout car l'excès de transition peut rendre la vidéo lourdingue à visionner. Il se peut que la transition soit inversée, dans ce cas il faudra cocher la case **Inverser**. Pour la partie audio, vous n'avez pas le choix c'est une transition fondu audio avec un mélange des deux pistes audio, en diminution pour le premier clip et en augmentation pour le second.

On achève de placer quelques autres transitions sans excès et on doit arriver à un projet quasi finalisé dans sa structure la durée de l'ensemble des pistes qui correspondent à la bande son, le générique de fin n'aura pas de bande son.

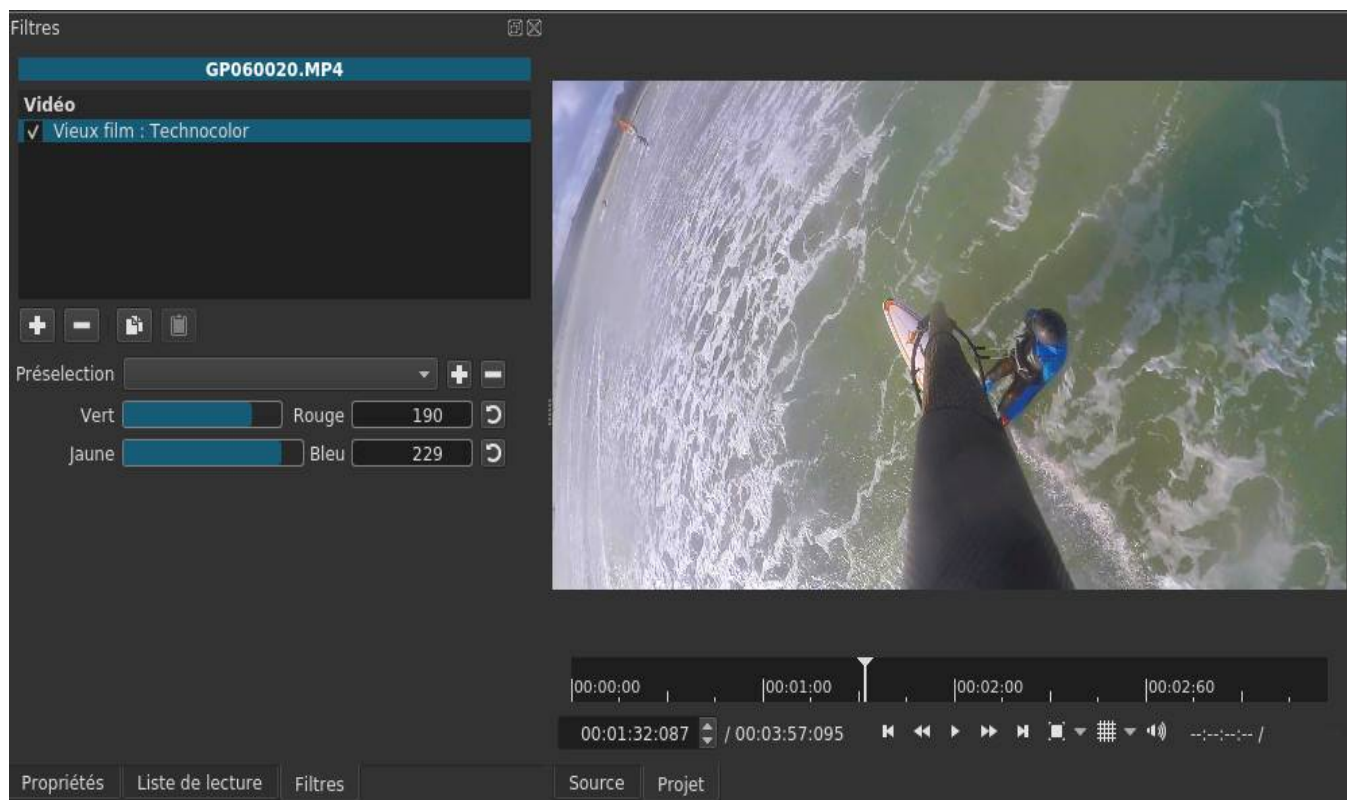


Rajouter des filtres

Un filtre ou 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, ils sont classés par filtres audio et vidéo. Je commence par sélectionner dans la timeline le clip sur lequel je veux appliquer mon effet. Ensuite au niveau de l'onglet **Filtres** puis bouton **Vidéo** je choisis un effet, dans l'exemple ci-dessous **Vieux film : Technocolor**



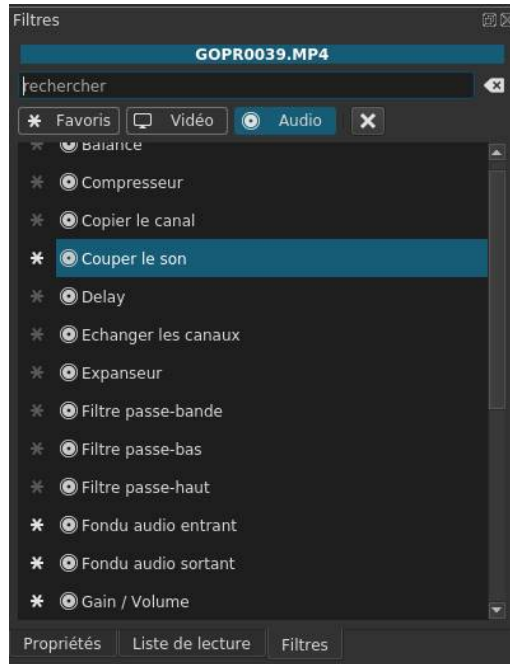
Ça devrait avoir un effet immédiat à la visualisation du clip, vous pouvez expérimenter en modifiant les paramètres de l'effet



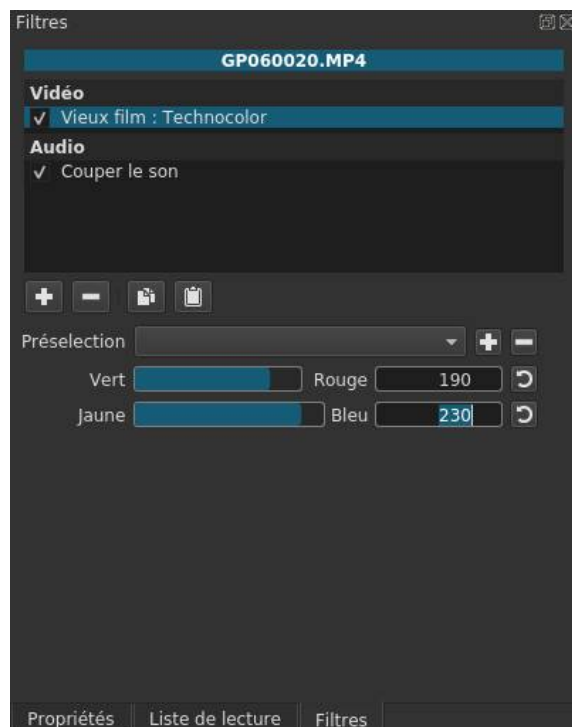
Au même endroit on pourra supprimer l'effet en cliquant sur le bouton **Enlever le filtre sélectionné**



Maintenant 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 pour chacun des clips vidéo on va rajouter l'effet **Audio Couper le son**



Ça peut être assez laborieux de rajouter les mêmes filtres avec leurs mêmes paramètres à tous les clips, on peut d'abord appliquer des filtres à un premier clip, ci-dessous nous avons un filtre **Couper le son** et un filtre **Vieux film : Technicolor** avec des paramètres personnalisés.



On va cliquer sur bouton **Copier les filtres**



Maintenant on va sélectionner un autre clip et au niveau de l'onglet **Filtres**

on va cliquer sur le bouton **Coller les filtres**



ça va appliquer à ce clip les filtres du premier clip avec les mêmes paramètres.

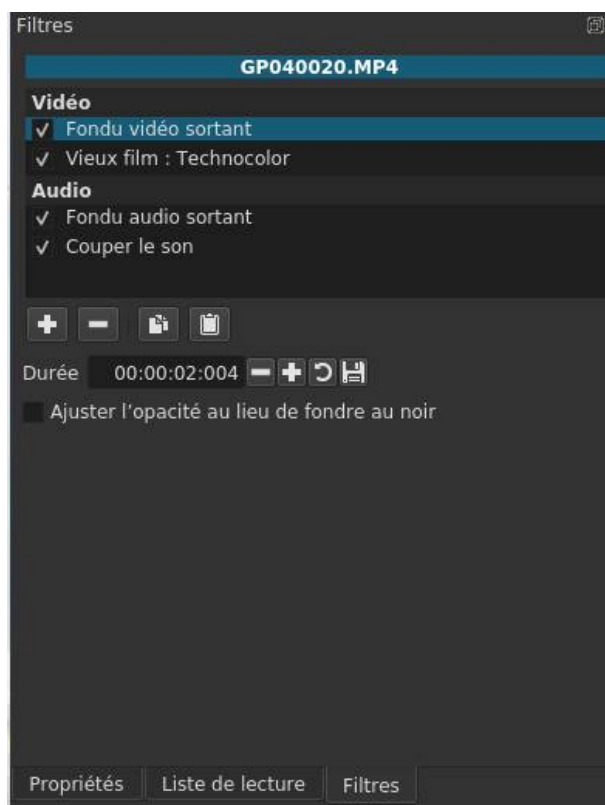
Pour le dernier clip on va mettre en place un effet fondu vers le noir avant de basculer vers le générique de fin sur fond noir, dans le coin en haut à droite du clip on voit un point noir qui clignote on clique dessus et on le fait glisser légèrement vers la gauche.



Cela va donner quelque chose comme cela, on va glisser le point noir qui matérialise le début du fondu, la durée apparait en surimpression (ici 2 secondes)



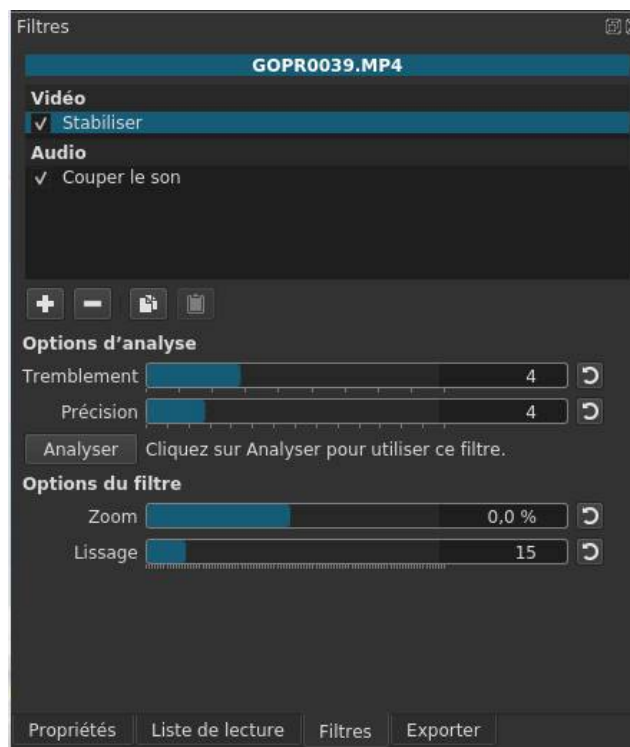
Au niveau des propriétés des filtres, deux filtres on fait leur apparition en plus des filtres déjà présents, il s'agit du filtre **Fondu vidéo sortant** et **Fondu audio sortant** pour lesquels on peut faire varier la durée.



Pour désactiver un filtre, il suffit de le désélectionner ou de cliquer sur le bouton **Enlever le filtre sélectionné**



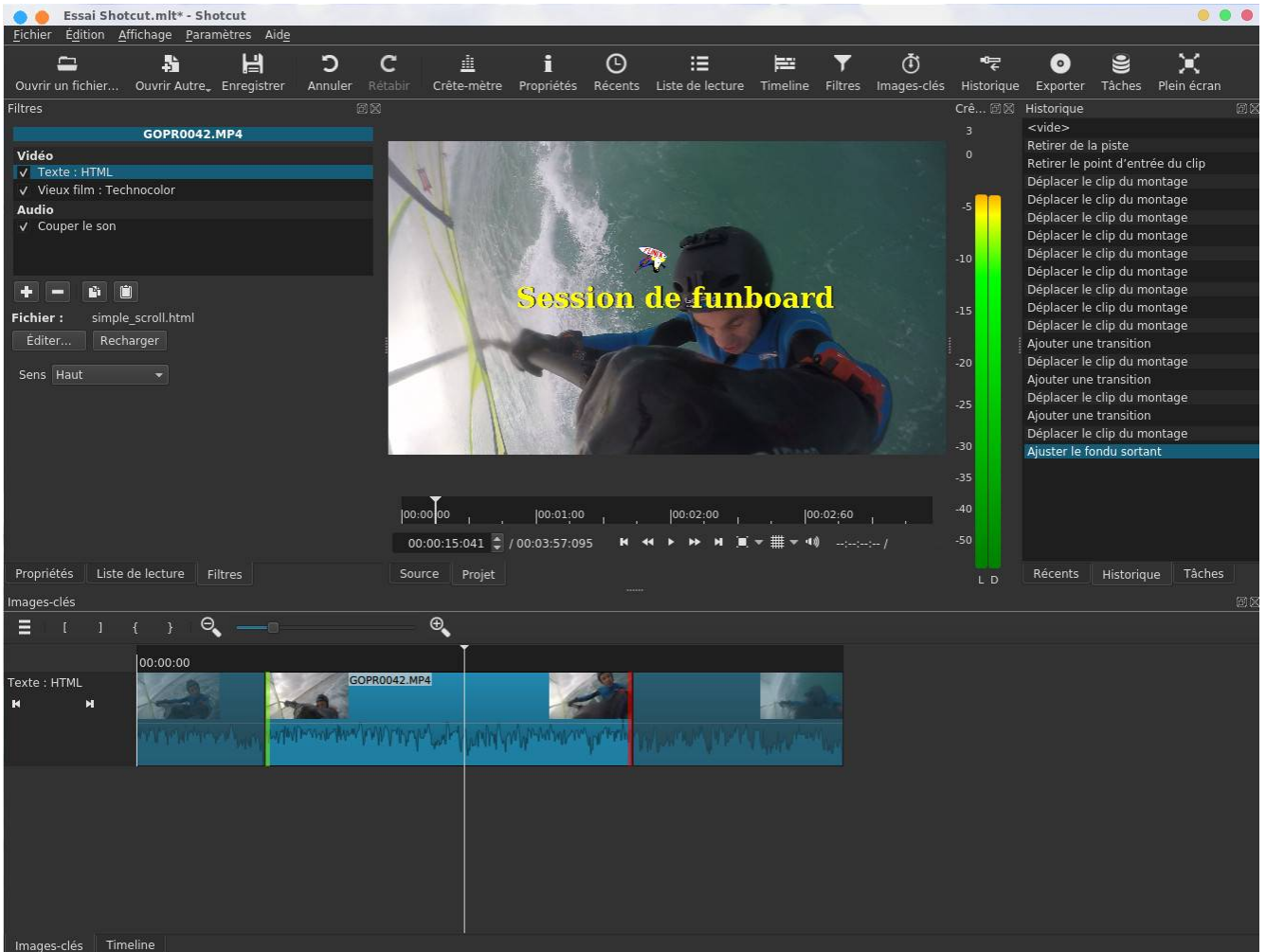
Maintenant quelques filtres intéressants, un filtre pour stabiliser une vidéo, particulièrement pour les caméras d'action, on pourra laisser les paramètres par défaut et cliquer sur le bouton **Analyser**.



Images clé


Shotcut 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 événement particulier. Pour illustrer l'intérêt et le fonctionnement des images clé, on va revenir au premier clip avec le titre de générique, on va sélectionner

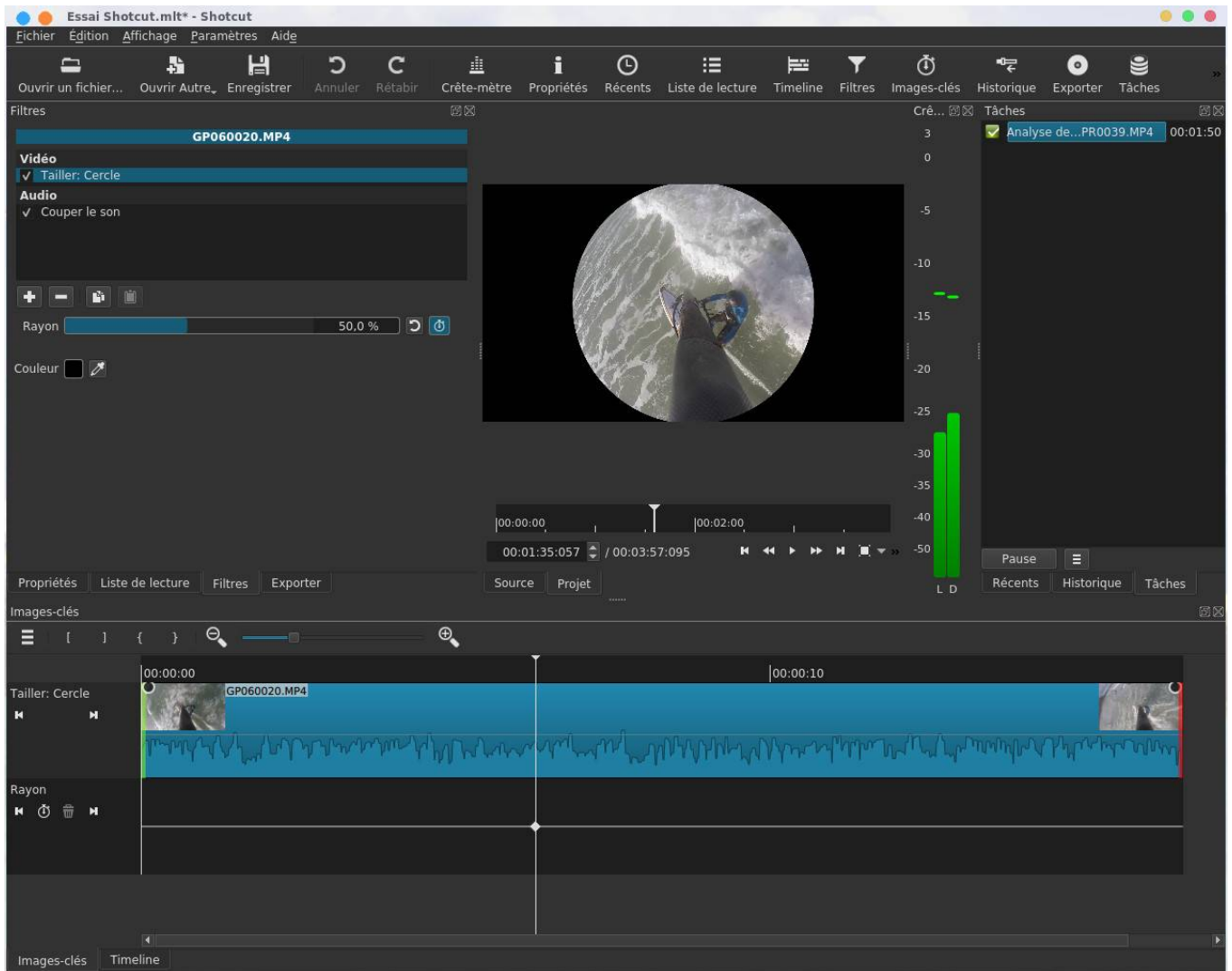
l'onglet Images-clés tout en bas, on sélectionne le filtre **Texte : HTML** et avec les boutons [] on va définir la zone d'activité du filtre, le premier symbole représente la première image clé et le deuxième la dernière image clé. Dans le cas présent le texte ne défilera pas pendant tout le clip mais uniquement dans la durée définie par les deux images clés.




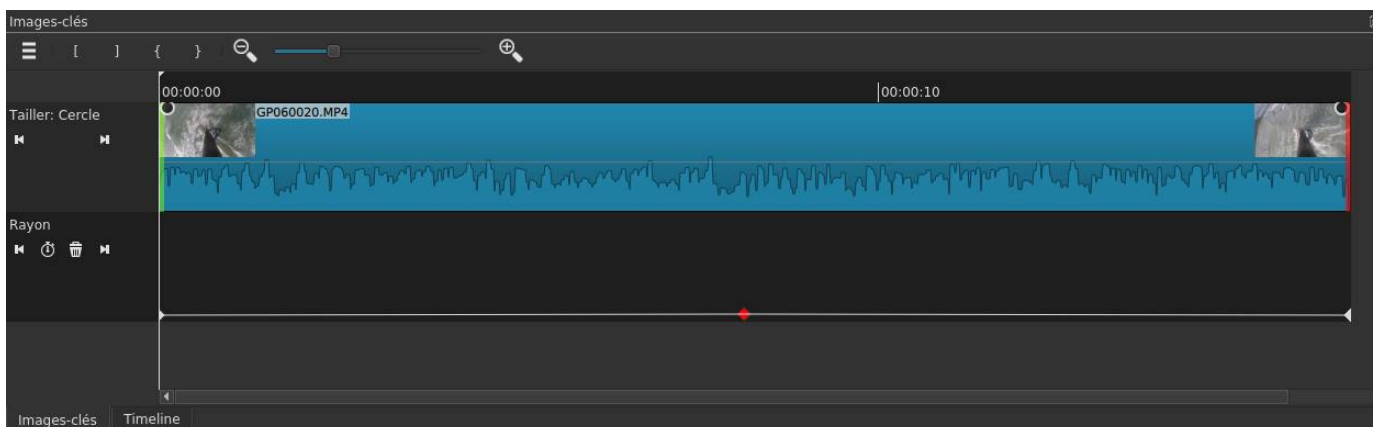
Le principe est le même pour les autres filtres, vous pouvez définir des timings d'activation de la même manière.



Maintenant certains filtres peuvent fonctionner avec les images, c'est le cas par exemple du filtre Tailler : Cercle on peut voir

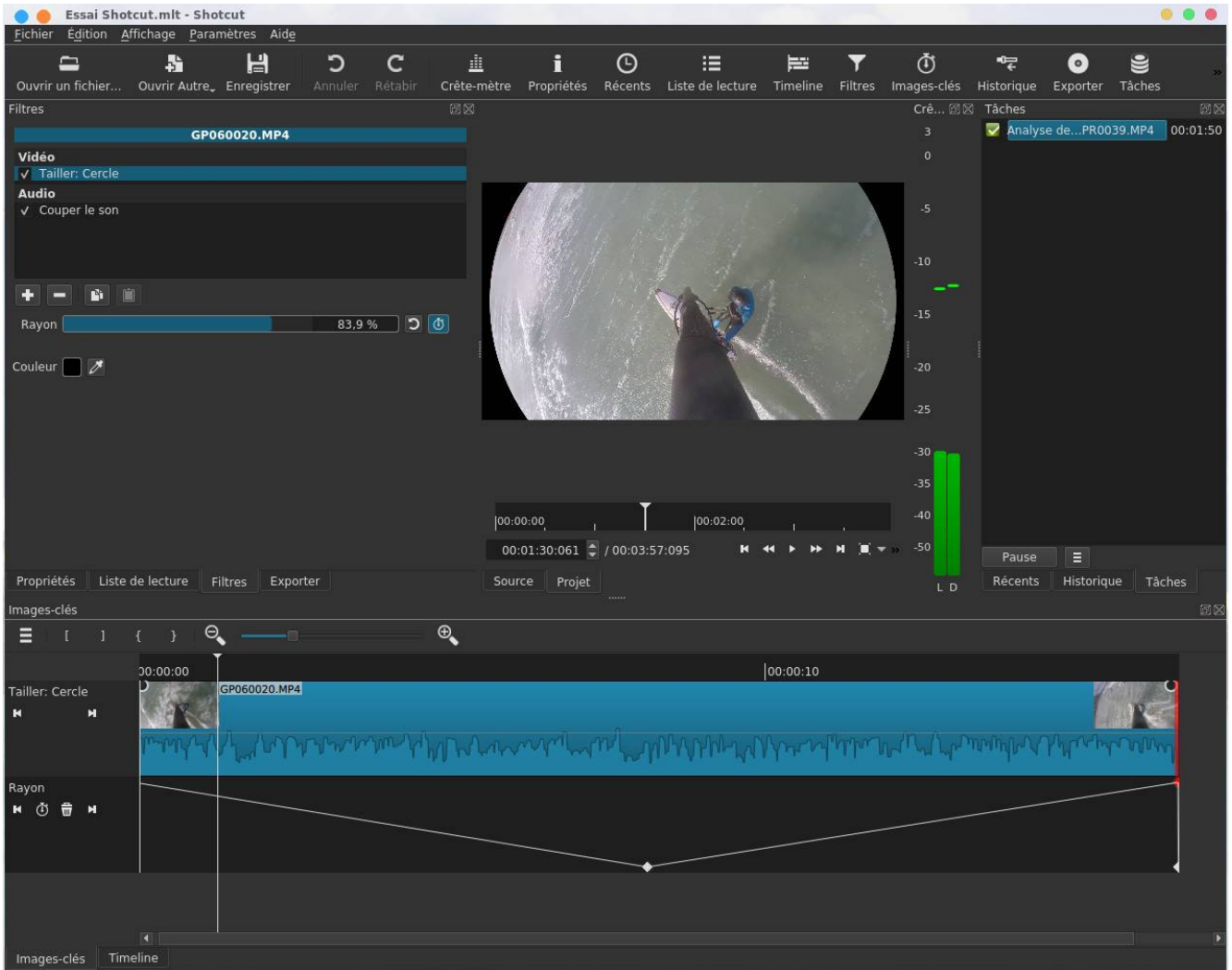
qu'au niveau des propriétés du filtre il y a une sorte de chrono  il faut cliquer dessus et ça va faire apparaître dans l'onglet Images-clés, deux lignes. La première Tailler: Cercle permet de jouer sur la durée du filtre, par défaut il occupe toute la durée du clip, et la deuxième ligne Rayon permet de jouer sur la valeur du rayon, par défaut le rayon est à 50% pendant toute la durée du filtre.




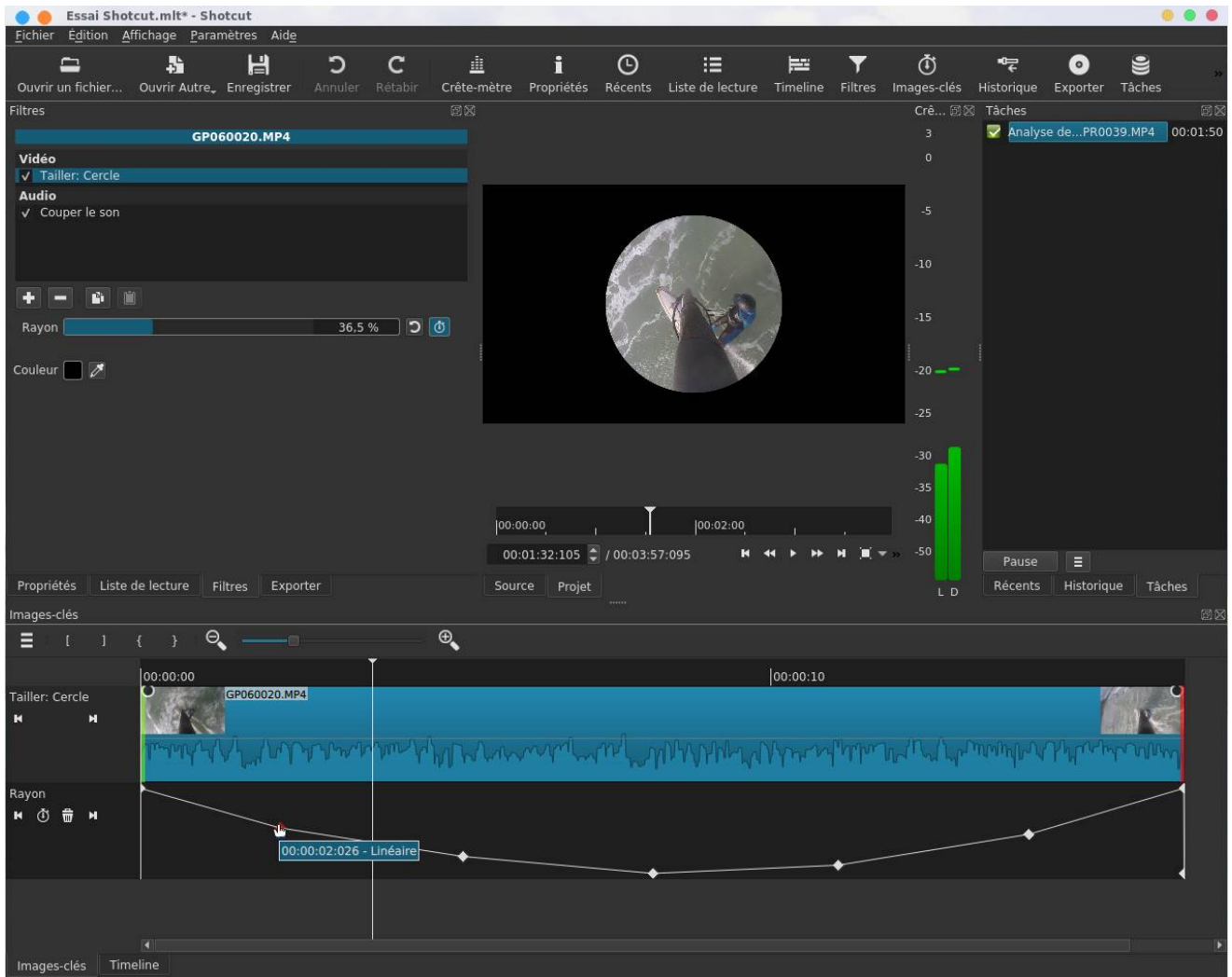
Maintenant l'idée est qu'on parte de 100% d'image, puis qu'elle se retrouve dans un cercle dont le rayon va se réduire jusqu'à ce que l'image disparaisse totalement laissant place à un fond noir puis le cercle va à nouveau s'élargir jusqu'à ce que l'image revienne totalement dans son intégralité. Pour cela nous allons nous placer en début de clip et cliquer sur le bouton  au niveau de la ligne **Rayon** cela va créer la première image clé matérialisée par un losange sur la ligne du bas, j'en crée une seconde au milieu et une dernière tout à la fin du clip.



On se déplacera d'image clé en image clé avec les outils  et  et on revient à la première image clé qui bascule en rouge, au niveau des propriétés du filtre. On met le rayon à 100% pour la première image clé, à 0% pour la deuxième et à nouveau 100% pour la dernière image clé. Maintenant quand on lance la visualisation on voit bien le rayon du cercle évoluer, le logiciel va calculer tous les points intermédiaires entre les images clés.

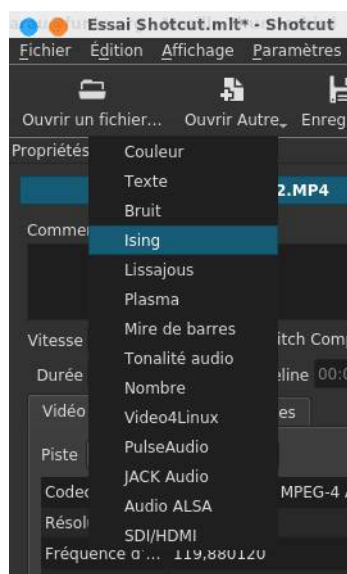


Maintenant si l'interpolation pratiquée vous paraît bien trop linéaire, libre à vous de rajouter d'autres images clé. Vous noterez qu'une fois créée avec le bouton  vous pouvez déplacer avec la souris par drag and drop les images clé sur le graphique, cela va modifier d'autant la valeur du rayon qui est représentée par l'ordonnée du graphique (100% en haut et 0% en bas).

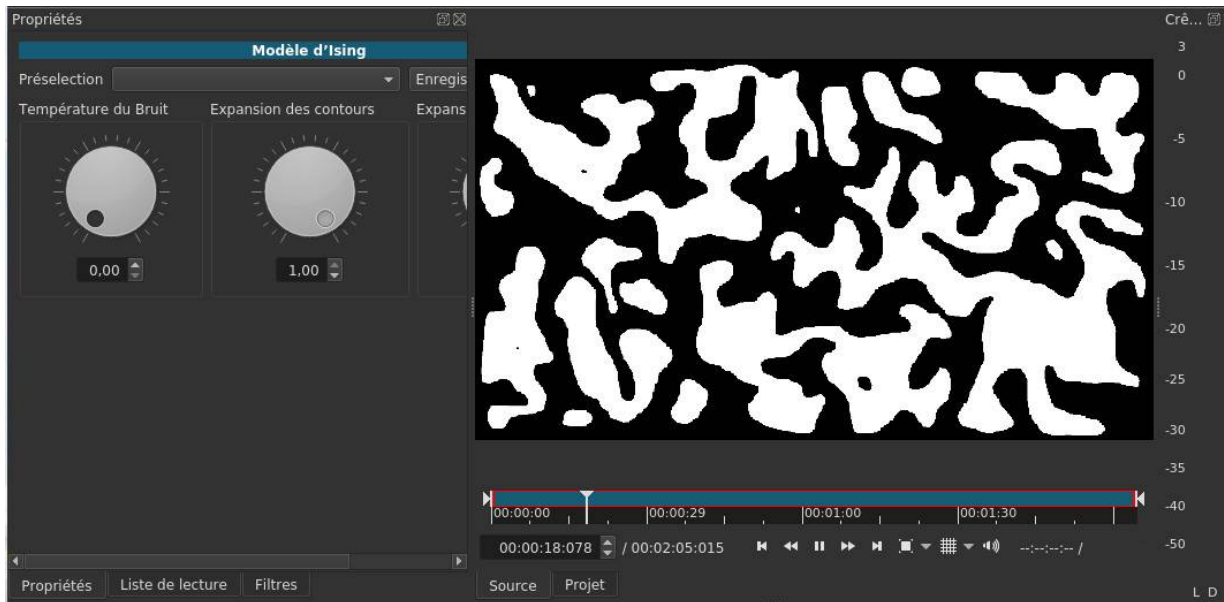


Autres raffinements

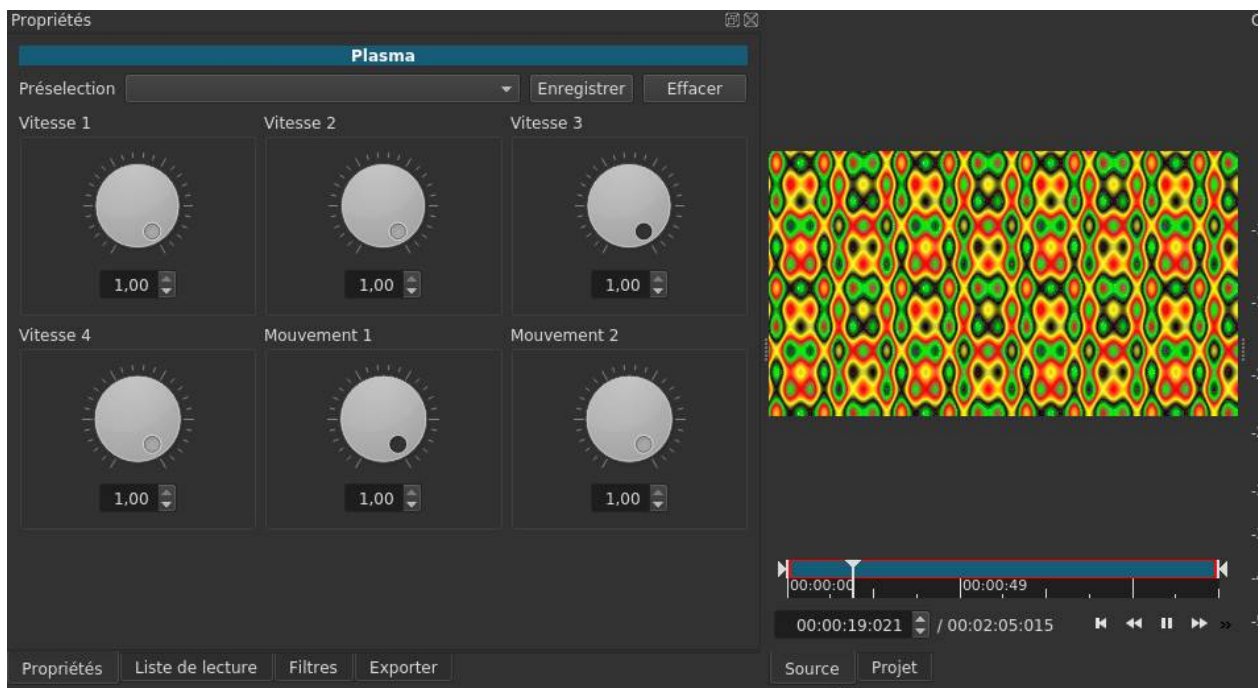
Dans le menu **Ouvrir Autres** vous retrouvez d'autres raffinements, exemple avec une mire de bruit






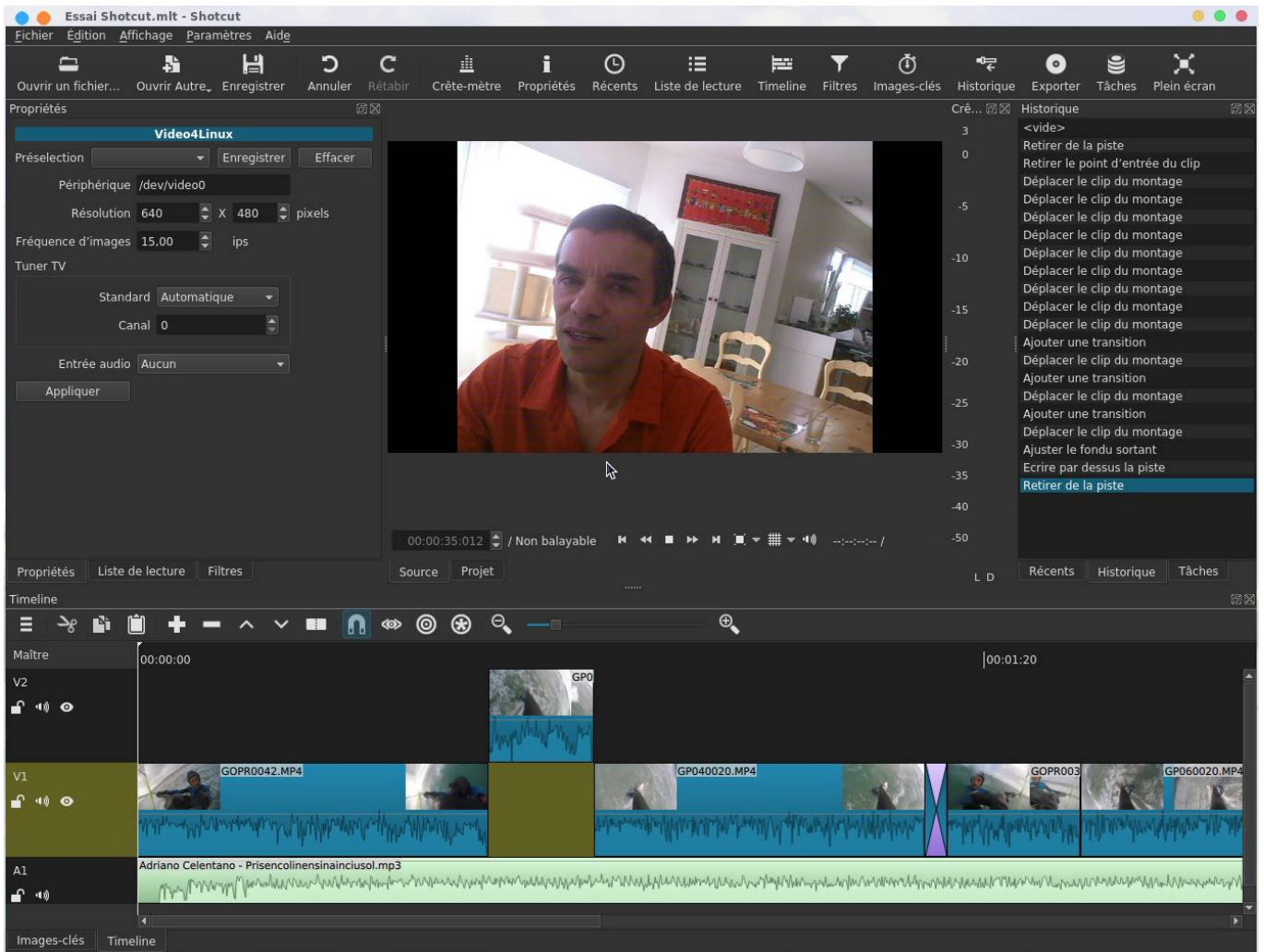
On peut faire évoluer les paramètres de cette mire dans les propriétés



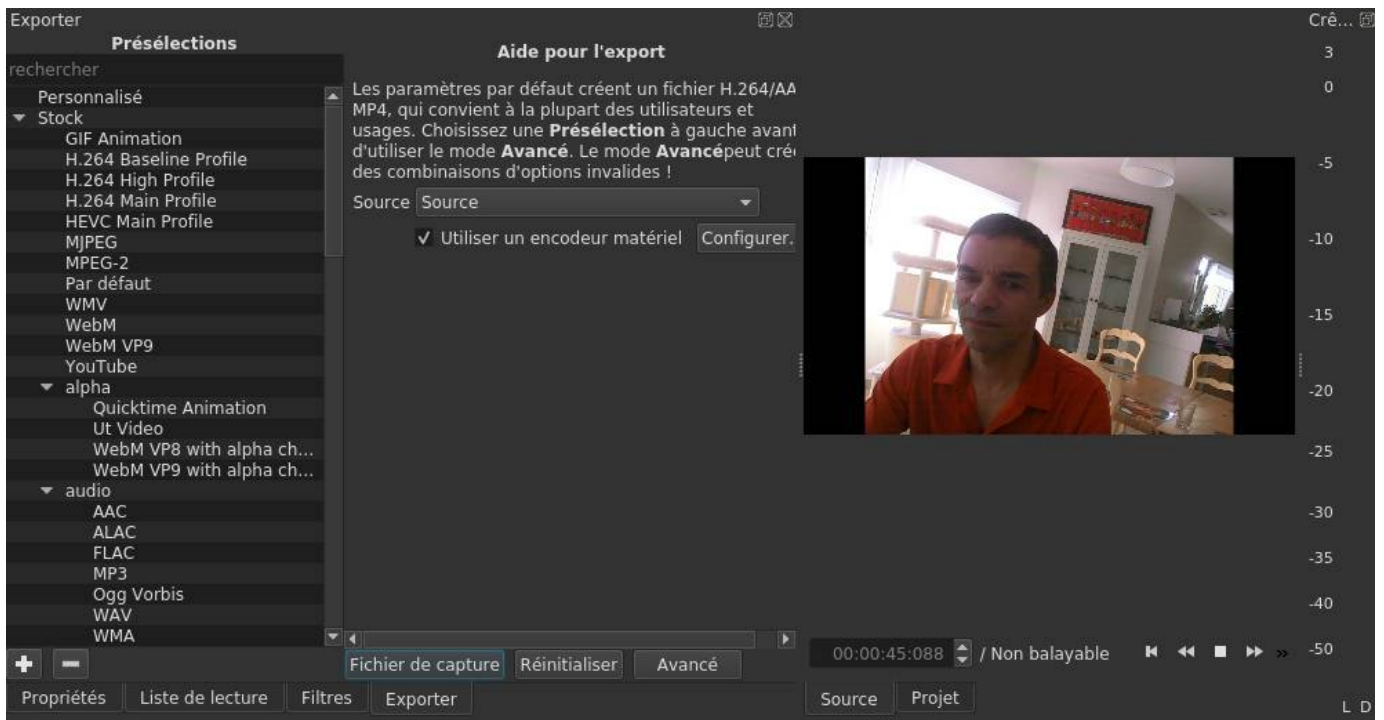
dans le même style on a également la mire psychédélique avec **Plasma**





on l'intègre ensuite dans la timeline via le bouton  pour la mettre à droite du dernier clip de la piste sélectionnée ou alors sur le bouton  pour l'insérer à l'endroit où se trouve le curseur sur la piste sélectionnée. De la même manière on peut rajouter la vidéo de la webcam, il faudra choisir **Video4Linux** puis on clique sur le bouton  Exporter




On veillera à ce que le bouton **Source** soit bien sur **Source**, puis on clique sur le bouton **Fichier de capture** et on indique un emplacement et un nom de fichier pour capturer la webcam

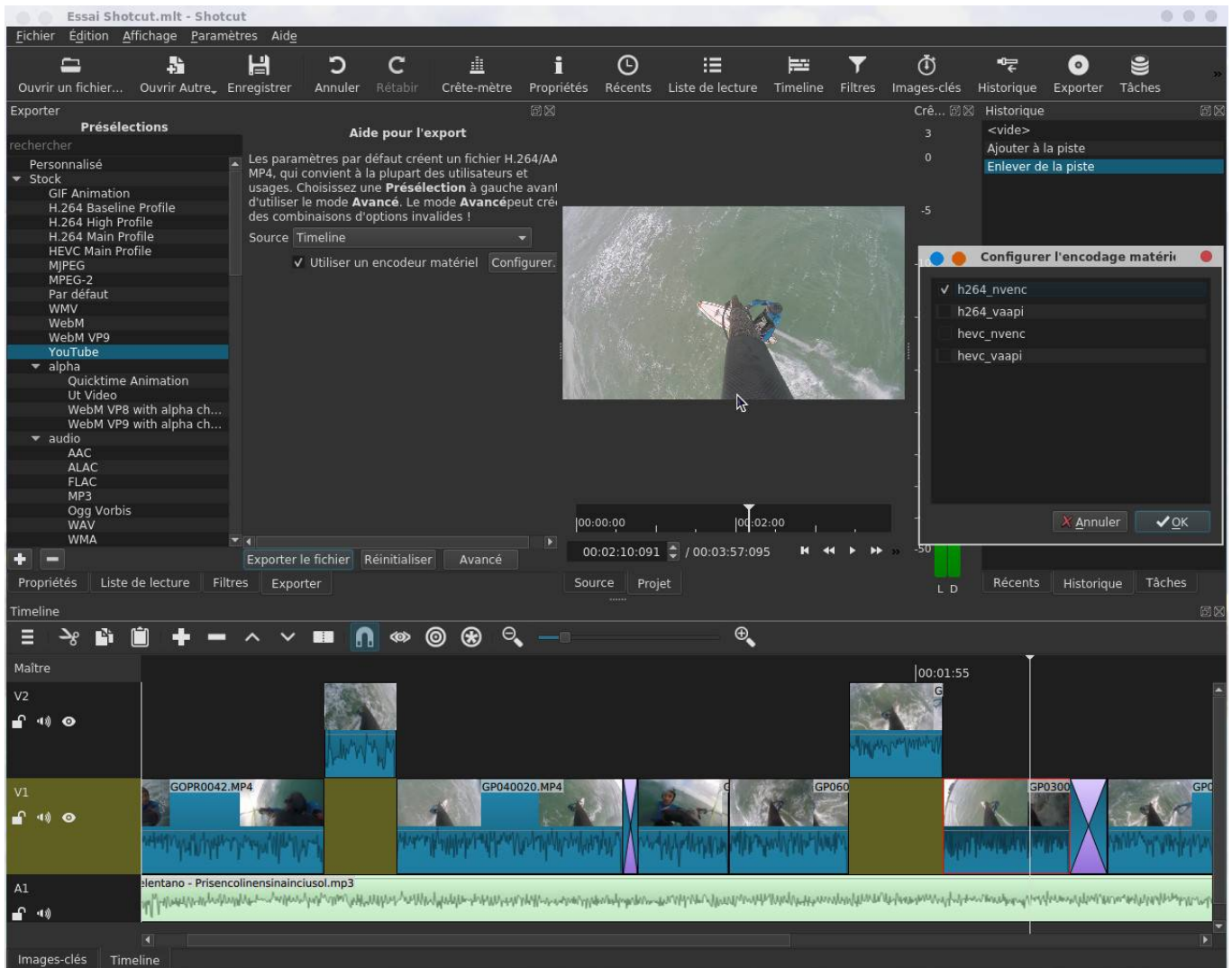


Ça va automatiquement lancer l'enregistrement, on clique ensuite sur le bouton **Arrêter la capture** et on pourra rajouter la

vidéo sur la timeline toujours avec le bouton  pour la mettre à droite du dernier clip de la piste sélectionnée ou alors sur le bouton  pour l'insérer à l'endroit où se trouve le curseur sur la piste sélectionnée. De la même manière on pourra enregistrer sa propre voix via le micro en choisissant **JACK Audio** ou **PulseAudio**.

L'export vers la vidéo finale

A présent vous pouvez exporter votre vidéo en cliquant sur le bouton **Exporter** , dans le format j'ai choisi le format **YouTube**, au niveau de **Source**, il faudra veiller à ce que **Timeline** soit sélectionné, j'ai choisi de lancer le rendu avec l'accélération matérielle, on peut voir dans la copie d'écran ci-dessous la fenêtre de configuration de l'encodage matériel. On clique ensuite sur le bouton **Exporter le fichier**



la tâche de rendu apparaît dans la liste des tâches

