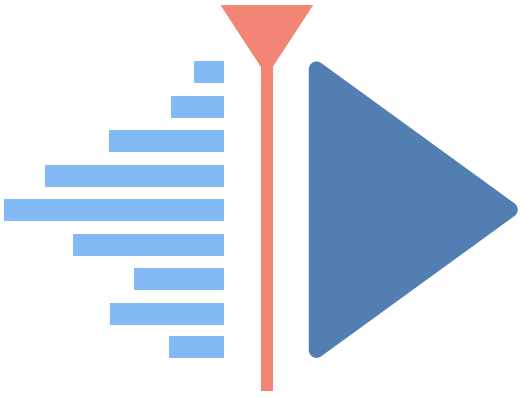
Guide de démarrage rapide de Kdenlive

Cette documentation a été convertie depuis la page Kdenlive/Manual/QuickStart de KDE UserBase.
Traduction française : Jérémy NGuyen
Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard



Guide de démarrage rapide de Kdenlive

Table des matières

1 Créer un nouveau projet **5**

2 Ajouter des clips **7**

3 Timeline **9**

3.1 Effets 11

3.2 Musique 14

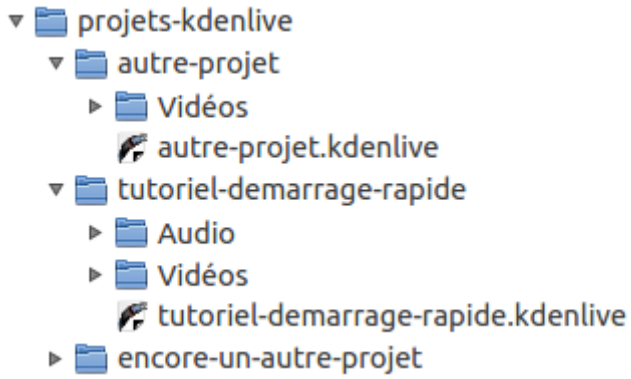
4 Rendu **15**

5 Remerciements et licence **17**

Résumé

Chapitre 1

Créer un nouveau projet



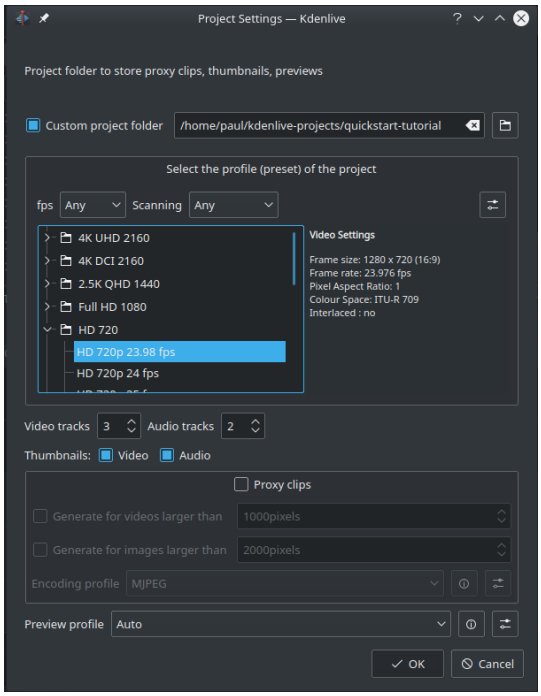
Structure de dossier Kdenlive

La première étape est de créer un nouveau dossier (vide) pour notre nouveau projet. Appelons-le `tutoriel-demarrage-rapide` dans ce tutoriel. Récupérez quelques échantillons vidéos, ou téléchargez-en ici :kdenlive-tutorial-videos-2011-avi.tar.bz2 (7 MB)[1], et décompressez-les dans un sous-dossier du projet, par exemple `tutoriel-demarrage-rapide/Vidéos/` .

L'image de gauche montre la structure de dossier suggérée : chaque projet a son propre dossier, avec les fichiers vidéo dans le sous-dossier `Vidéos`, les fichiers audio dans le dossier `Audio`, etc.(en savoir plus)

(À partir de maintenant, le tutoriel suppose que vous utilisez les échantillons de vidéo fournis, mais il fonctionne avec n'importe lesquels.)

1. Si vous préférez Theora (peu probable puisque les vidéos Ogg causent généralement des problèmes), vous pouvez aussi télécharger kdenlive-tutorial-videos-2011-ogv.tar.bz2.



Fenêtre de création de projet

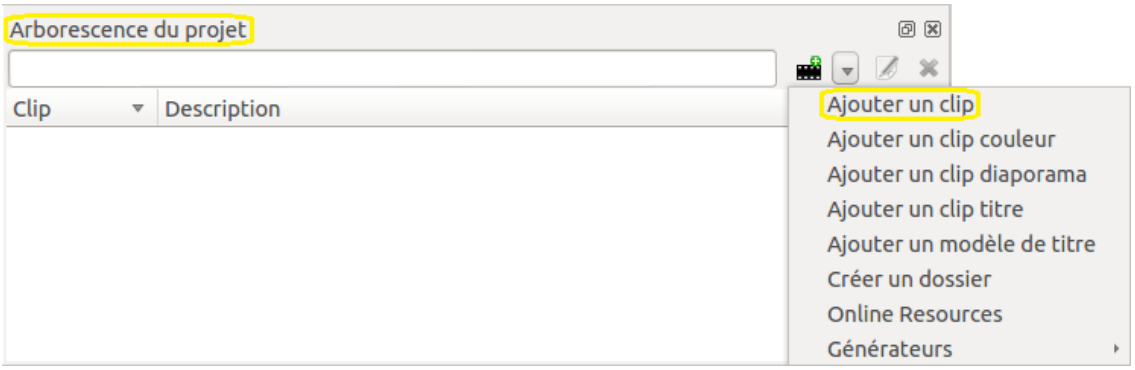
Ouvrez Kdenlive et créez un nouveau projet (**Fichier** → **Nouveau**).

Choisissez le dossier projet précédemment créé (`tutoriel-demarrage-rapide` et sélectionnez un profil de projet approprié. Les fichiers vidéo fournis plus haut sont en 720p, 23.98 fps.[2] Si vous utilisez vos propres fichiers et ne savez pas quel profil utiliser, Kdenlive vous en proposera un approprié lorsque le premier clip sera ajouté, vous pouvez donc laisser ce champ tel quel.

2. 720 correspond à la hauteur de la vidéo, p signifie balayage progressif contrairement à entrelacé, et le nombre de fps correspond au nombre d'images complètes par seconde.

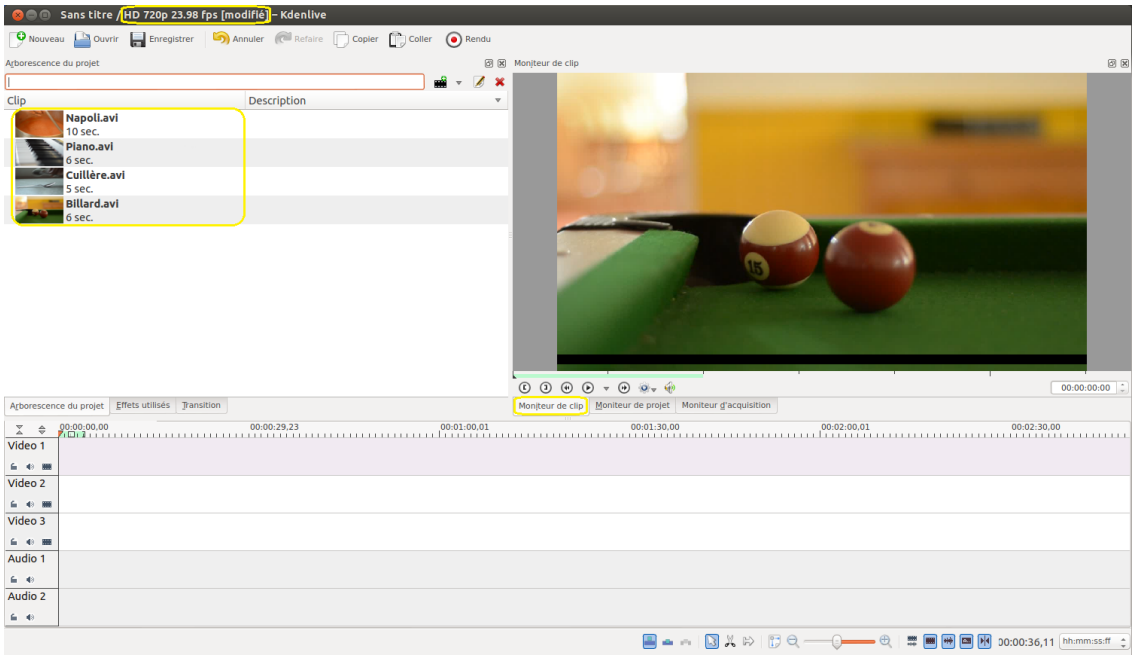
Chapitre 2

Ajouter des clips



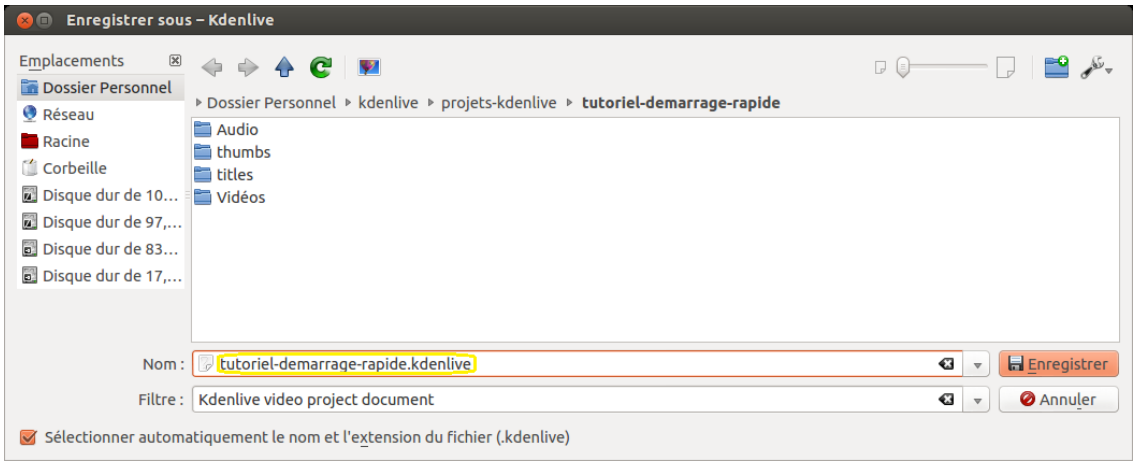
Arborescence du projet : ajout de clips vidéo

Maintenant que le projet est prêt, commençons par ajouter des clips (par exemple ceux que vous avez téléchargés). Cela se fait dans le composant graphique *Arborescence du projet* ; un clic sur l'icône **Ajouter un clip** ouvre directement la boîte de dialogue d'ouverture de fichier, et un clic sur la petite flèche affiche la liste des types de clips qui peuvent être ajoutés. Clips vidéos, clips audios, images, et autres projets Kdenlive peuvent être ajoutés via cette boîte de dialogue **Ajouter un clip**.



Fenêtre Kdenlive 0.8 avec les fichiers du tutoriel

Après avoir chargé les clips, Kdenlive ressemblera à ceci. En haut à gauche se trouve l'arborescence du projet déjà vue. À sa droite se trouvent les moniteurs qui affichent la vidéo : le moniteur de clip montre la vidéo originale des clips, le moniteur de projet affiche la vidéo telle qu'elle apparaîtra en sortie, avec tous les effets, transitions, etc. appliqués. Le troisième élément, également très important, est la Timeline (sous les moniteurs) : c'est là où les clips vidéo seront montés. Il y a deux types de pistes différents, vidéo et audio. Les pistes vidéo peuvent contenir tout type de clip, et les pistes audio aussi - mais si l'on dépose un fichier vidéo dans la piste audio, seul le son sera utilisé.



Enregistrer un projet Kdenlive

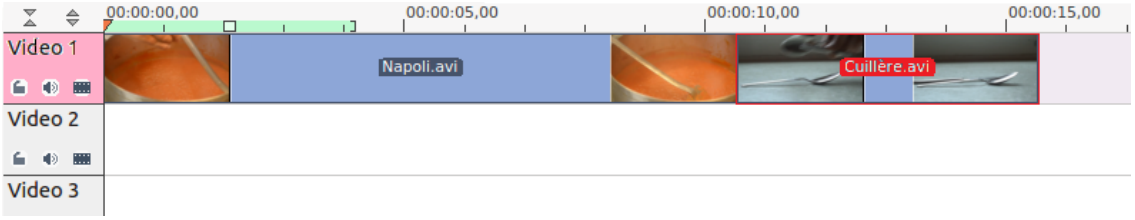
Enregistrons le travail via **Fichier** → **Enregistrer**. Cela enregistre notre projet, c'est-à-dire là où nous avons placé nos clips sur la Timeline, quels effets nous avons appliqués, et ainsi de suite. Il ne *peut pas* être lu.[1] Le processus de création de la vidéo finale est appelé *Rendu*.

1. Pour être exact, il *peut* être lu en utilisant `melt votre_projet.kdenlive`, mais ce n'est pas le moyen dont vous voulez présenter votre vidéo finale car elle est (probablement) trop lente. De plus, cela ne marche que si melt est installé.

Chapitre 3

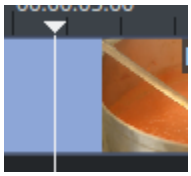
Timeline

On rentre maintenant dans le montage à proprement parler. Les clips du projet sont combinés sur la Timeline pour construire le film final. Ils y arrivent par glisser-déposer : faites glisser de la soupe napolitaine et déposez-la sur la première piste de la Timeline (en supposant que vous utilisez les fichiers fournis, comme dans le reste du tutoriel. Si non, assurez-vous que vous écran est à l'épreuve de l'eau, et peut-être des tomates).



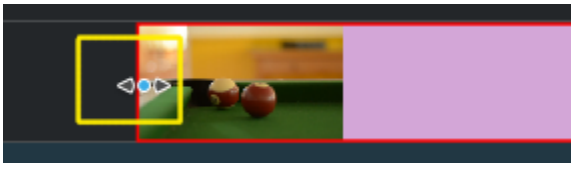
Premiers clips dans la Timeline

Comme il faut également des couverts, déposez la cuillère sur la première piste également. Puis faites glisser Napoli au début de la Timeline (sinon la vidéo rendue commencerait avec quelques secondes de noir), et Cuillère juste après Napoli, de manière obtenir quelque chose ressemblant à l'image de gauche (zoomée avec **Ctrl-Molette**).



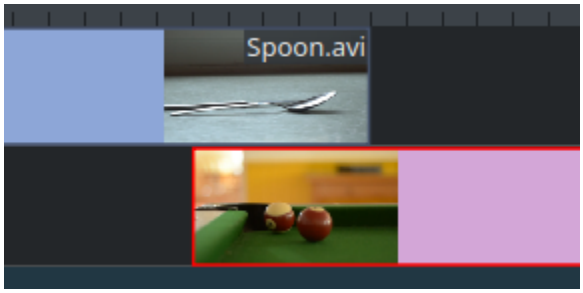
Curseur de la Timeline

Le résultat peut déjà être affiché en appuyant sur **Espace** (ou le bouton **Lecture** dans le moniteur de projet). Vous verrez la soupe napolitaine directement suivie par la cuillère. Si le curseur de la Timeline n'est pas au début, le moniteur de projet commencera la lecture quelque part au milieu ; vous pouvez le déplacer en le faisant glisser soit sur les graduations de la Timeline soit dans le moniteur de projet. Si vous préférez les raccourcis clavier, **Ctrl-Accueil** fait la même chose pour le moniteur activé (sélectionnez le **Moniteur de projet** s'il ne l'est pas avant d'utiliser le raccourci).



Marqueur de redimensionnement

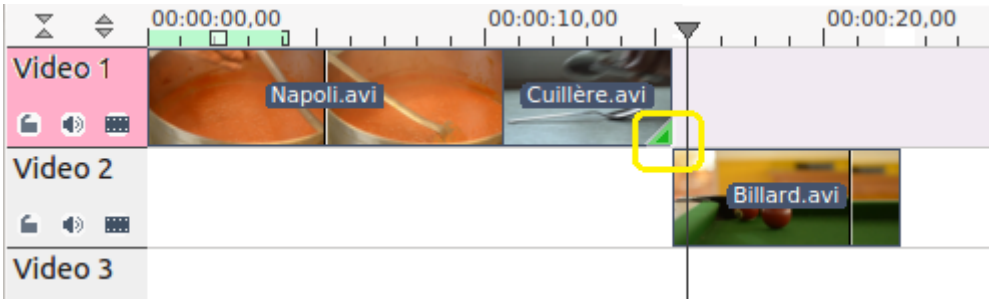
Puisqu'après manger il faut jouer, il y a un clip de Billard. Ajoutez-le également à la Timeline. Rien ne se passe durant les 1.5 premières secondes du clip, il faudrait peut-être le **couper** pour éviter que la vidéo soit ennuyeuse. Un moyen simple[1] de faire est de déplacer le curseur à la position désirée (où vous voulez couper la vidéo), puis de faire glisser le bord gauche du clip lorsque le marqueur de redimensionnment apparaît. Il se positionnera sur le curseur de la Timeline quand il sera assez proche.



Clips se chevauchant

Pour faire une *transition* entre manger (à la cuillère) et jouer au billard, les deux clips doivent se chevaucher. Pour être précis, le deuxième clip doit être au-dessus ou au-dessous du premier et terminer quelques images après que le deuxième ait commencé. C'est facilité en zoomant jusqu'à avoir une image par graduation, cela simplifie aussi d'avoir toujours les mêmes durées de transitions, comme cinq images ici.

Vous pouvez zoomer soit en utilisant le **curseur de zoom** en bas de la fenêtre Kdenlive, soit avec **Ctrl**-**Molette**. Kdenlive zoomera sur le curseur de la Timeline, donc positionnez-le d'abord là où vous voulez zoomer.

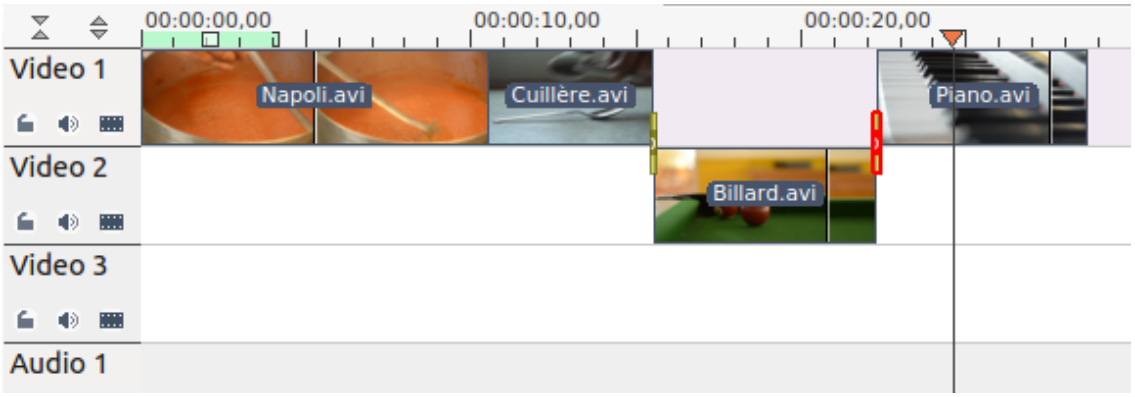


Marqueur de transition

Maintenant que les clips se chevauchent, la transition peut être ajoutée. Cela se fait soit par un clic droit sur le clip du dessus en choisissant **Ajouter une transition** ou, plus facilement, en cliquant sur le coin inférieur droit du clip de la cuillère. Ce dernier ajoute par défaut une transition de type Dissoudre, ce qui est le meilleur choix puisqu'une cuillère n'est pas utile pour jouer au billard.

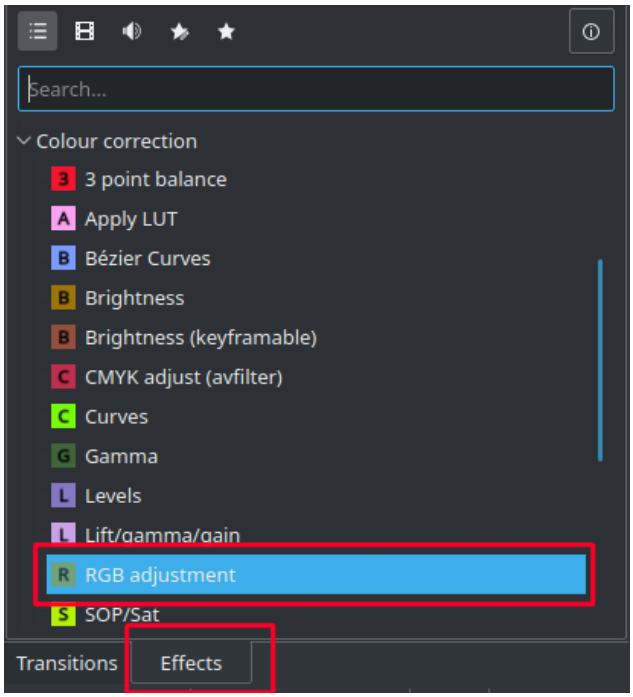
La transition en fondu estompe progressivement le premier clip dans le second.

1. Cette façon de dire suggère qu'il y a plusieurs moyens de couper un clip. C'est vrai.



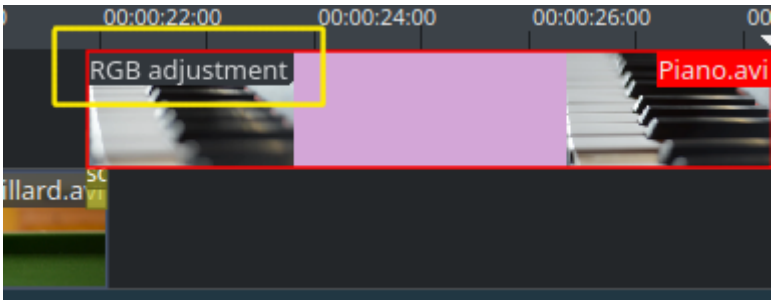
Ajoutons le dernier clip, le piano, et appliquons encore une fois une transition en fondu. Quand on l'ajoute à la première piste de la Timeline, il faut cliquer sur le bord inférieur gauche du nouveau clip pour ajouter la transition au clip précédent.

3.1 Effets

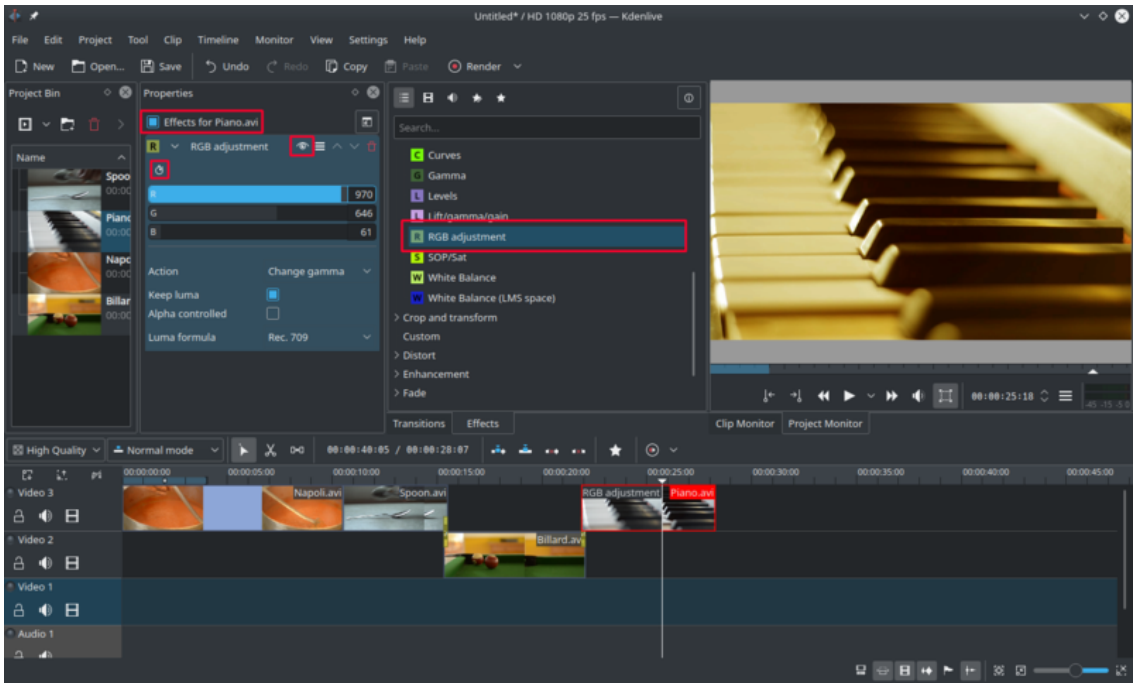


Liste des effets

Le piano peut être coloré en lui ajoutant un *effet*. Sélectionnez le clip du piano, puis double-cliquez sur l'effet **Ajustement RVB** dans la **Liste des effets**. Si elle n'est pas visible, vous pouvez y accéder via **Affichage** → **Liste des effets**.



Une fois l'effet ajouté, son nom sera ajouté sur le clip de la Timeline. Il sera également affiché dans le composant graphique **Effets utilisés**.



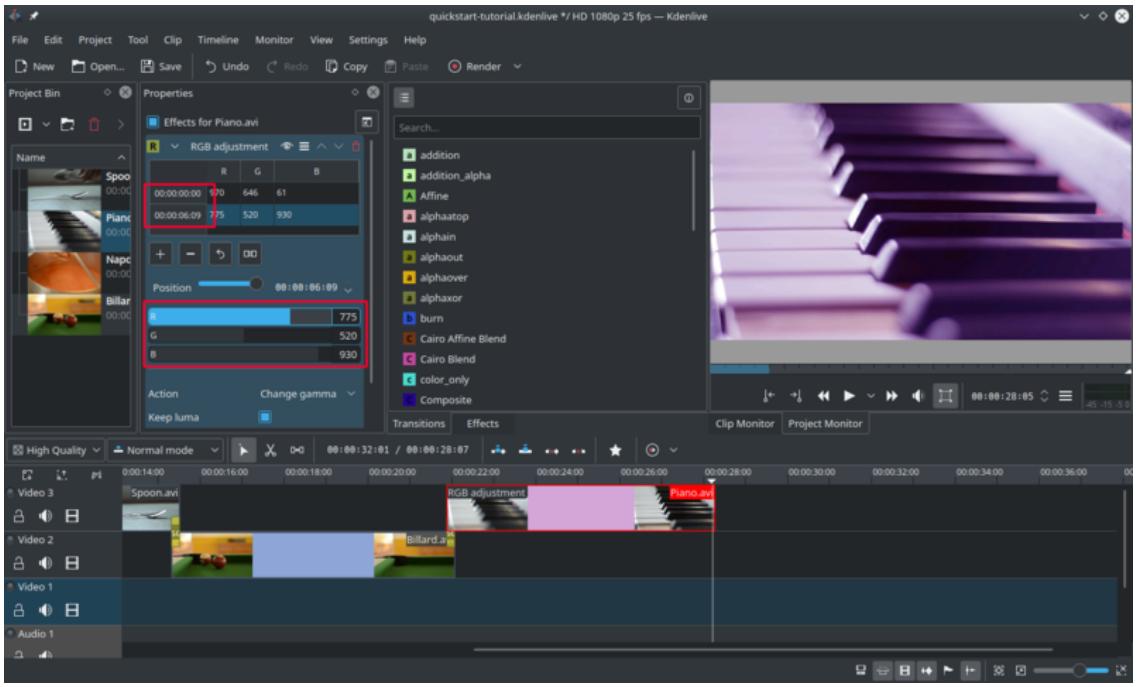
Effets utilisés avec l'ajustement RVB

Pour obtenir un chaleureux ton jaune-orange sur l'image, qui convient à une soirée confortable, le bleu doit être réduit tandis que le rouge et vert doivent être augmentés.

Les valeurs dans l'onglet des effets utilisés peuvent être changées en déplaçant le curseur (le bouton central de la souris les réinitialise à leur valeur par défaut), ou en saisissant directement une valeur en double-cliquant sur le nombre à droite du curseur.

Les effets peuvent aussi être ajoutés avec l'icône **Ajouter un effet** (entouré sur l'image de gauche) dans les **Effets utilisés** ; ils sont toujours ajoutés au clip de la Timeline qui est sélectionné. En décochant la case, les effets sont temporairement désactivés (les réglages sont conservés), c'est utile pour les effets qui nécessitent beaucoup de puissance de calcul, qui peuvent être désactivés pendant l'édition et réactivés pour le rendu.

Pour certains effets, comme celui utilisé ici, il est possible d'ajouter des images clés. La possibilité est indiquée par l'icône de chronomètre entourée. Les images clés servent à changer les paramètres de l'effet au cours du temps. Dans notre clip cela nous permet de dégrader la couleur du piano pour passer d'une couleur chaude de soirée à celle d'une nuit froide.



Images clés pour les effets

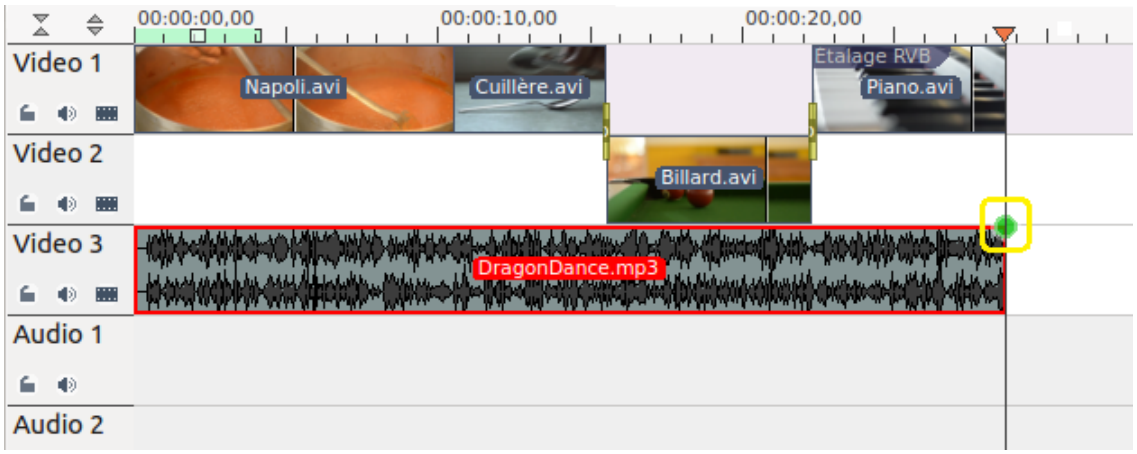
Après avoir cliqué sur l'icône **image clé** (le chronomètre entouré dans l'image précédente), le composant graphique des effets utilisés se réorganise. Il y a par défaut deux images clés, une au début du clip de la Timeline et une à la fin. Déplacez le curseur de la Timeline à la fin du clip, de manière à ce que le moniteur de projet affiche les nouvelles couleurs lorsque l'on change les paramètres de l'image clé de fin.

Vérifiez que la dernière image clé est sélectionnée dans les effets utilisés. Vous êtes alors prêts à remplir le piano d'un bleu profond.

Déplacez le curseur de la Timeline au début du projet et lancez la lecture (avec **Espace**, ou le bouton **Lecture** dans le **Moniteur de projet**), le piano devrait maintenant changer la couleur comme prévu.

L'utilisation des images clés était la partie la plus difficile du tutoriel. Si vous vous en êtes sortis, vous maîtriserez **Kdenlive** facilement !

3.2 Musique



Fondu sonore

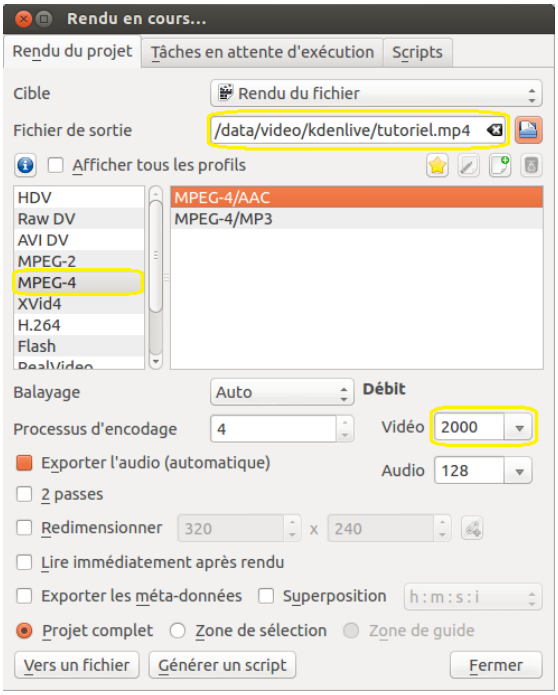
Comme les clips ne disposent pas d'audio, cherchons un bon morceau de musique, dans votre collection personnelle ou un site web comme Jamendo. Le clip audio devrait, après ajout, aller dans une piste audio sur la Timeline.

Le clip audio peut être redimensionné sur la Timeline de la même manière que les clips vidéos. Le pointeur se positionnera à la fin du projet automatiquement. Pour ajouter un effet de fondu en sortie du clip audio (à moins que vous ayez trouvé un fichier exactement à la bonne longueur) vous pouvez passer la souris sur le coin supérieur droit (ou gauche) du clip de la Timeline et faire glisser le disque vert à la position où le fondu doit démarrer.[2]

2. Ce disque vert est un raccourci pour ajouter l'effet **Fondu** → **Fermeture en fondu**. Les deux méthodes mènent au même résultat.

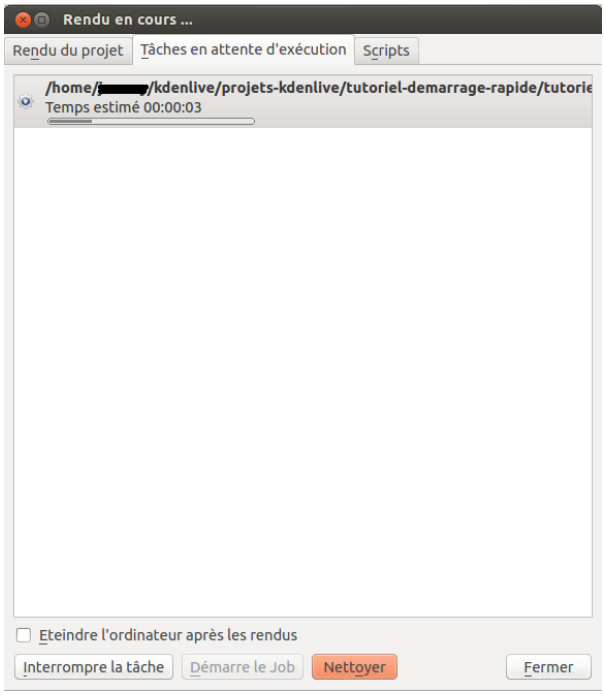
Chapitre 4

Rendu



Fenêtre de rendu

Encore quelques minutes et le projet sera terminé! Cliquez sur le bouton de rendu (ou allez dans **Projet** → **Rendu**, ou appuyez sur **Ctrl-Entrée**) pour obtenir la fenêtre présentée ci-contre. Choisissez un nom de fichier de sortie pour notre nouvelle vidéo avec tous ses effets et transitions, choisissez le format MPEG4 (qui fonctionne presque partout) et un débit de 2000k (plus le débit est élevé, plus le fichier de sortie est volumineux mais la qualité est meilleure - mais comme le débit original des clips était déjà de 2000k, en utiliser un plus élevé n'augmenterait pas la qualité et serait donc inutile), et appuyez sur le bouton *Vers un fichier*.



Progression du rendu

Après quelques secondes, le rendu sera terminé, et votre premier projet Kdenlive achevé. Félicitations !

Chapitre 5

Remerciements et licence

Documentation sous copyright. Consultez l'historique de la page Kdenlive/Manual/QuickStart de la UserBase.

Traduction française par Jérémy Nguyen nguyen.jeremy.minhchau@gmail.com. Relecture par Ludovic Grossard grossard@kde.org.

Cette documentation est soumise aux termes de la Licence de Documentation Libre GNU (GNU Free Documentation License).