
OpenShot Video Editor Documentation

Version 3.4.0

OpenShot Studios, LLC

janv. 24, 2026

Table des matières

1 Table des matières :	2
1.1 Introduction	2
1.2 Installation	5
1.3 Tutoriel rapide	10
1.4 Notions de base du montage vidéo	15
1.5 Fenêtre Principale	19
1.6 Fichiers	28
1.7 Clips	36
1.8 Transitions	54
1.9 Effets	58
1.10 Exporter	89
1.11 Animation	98
1.12 Texte et Titres	103
1.13 Profils	107
1.14 Importer & Exporter	152
1.15 Préférences	155
1.16 Lecture	166
1.17 Dépannage	169
1.18 Développeurs	170
1.19 Contribuer	173
1.20 En savoir plus	174
1.21 Glossaire	175

OpenShot Video Editor est un éditeur vidéo open-source primé, disponible sur Linux, Mac, Chrome OS et Windows. OpenShot peut créer des vidéos, films et animations époustouflants grâce à une interface facile à utiliser et un ensemble riche de fonctionnalités.

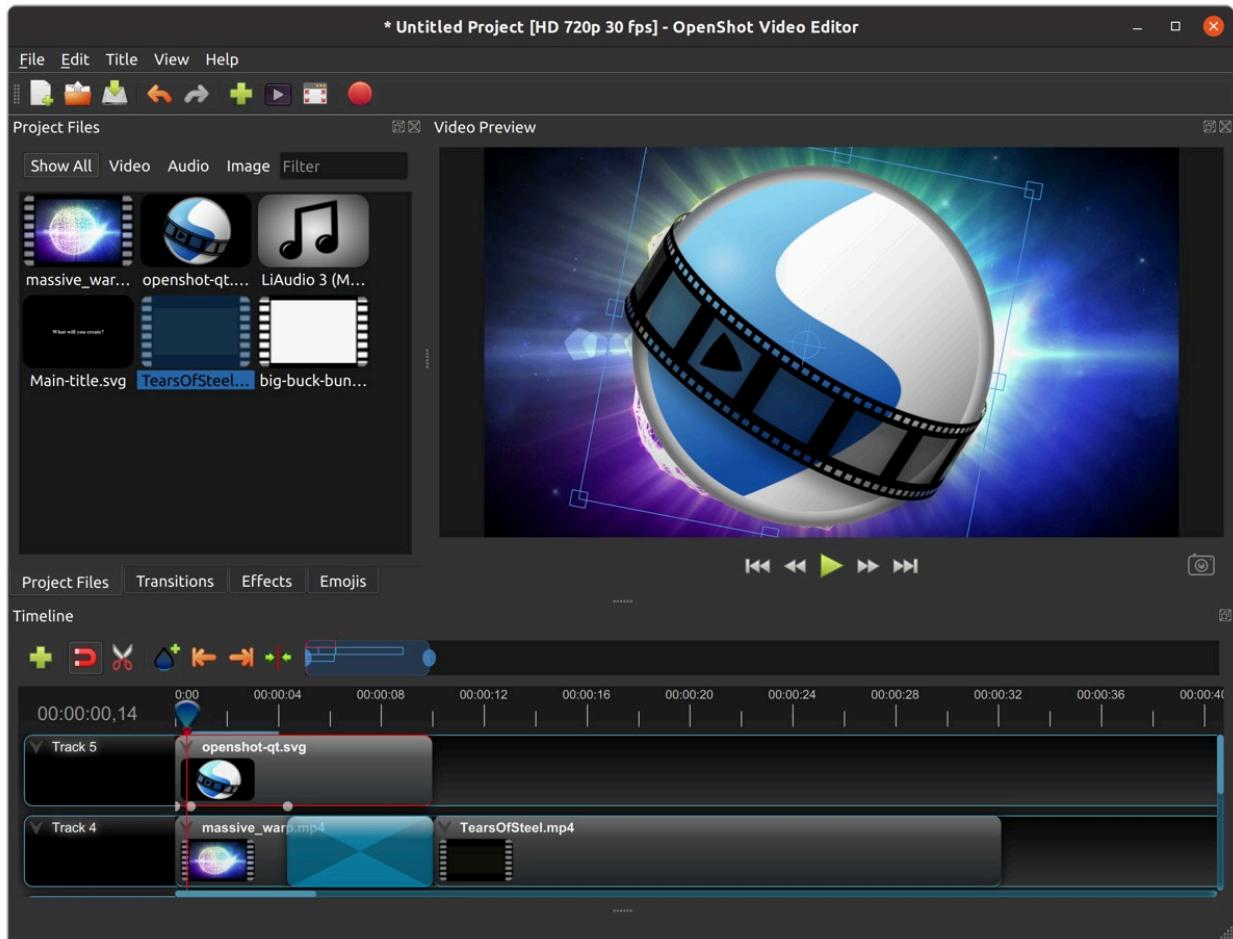


Table des matières :

1.1 Introduction

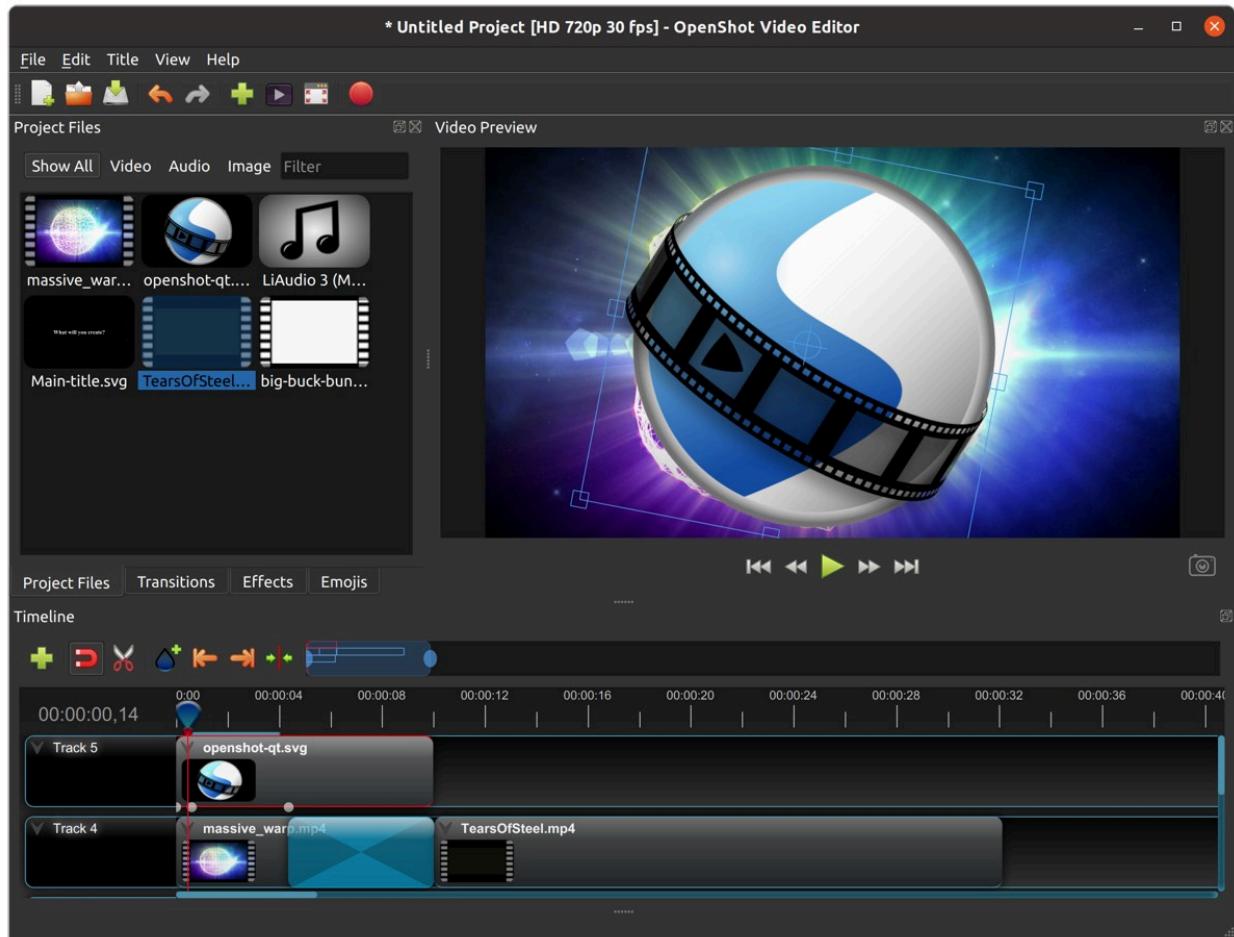
OpenShot Video Editor est un éditeur vidéo open-source primé, disponible sur Linux, Mac et Windows. OpenShot peut créer des vidéos, films et animations époustouflants grâce à une interface facile à utiliser et un ensemble riche de fonctionnalités.



1.1.1 Fonctionnalités

- **Gratuit et open-source** (sous licence GPLv3)
- **Multi-plateforme** (Linux, OS X, Chrome OS et Windows)
- **Interface facile à utiliser** (convient aux débutants, tutoriel intégré)
- **Prise en charge de la plupart des formats** (vidéo, audio, images - basé sur FFmpeg)
- **Plus de 70 profils et prérglages vidéo** (y compris YouTube HD)
- **Timeline avancée** (glisser-déposer, défilement, zoom, aimant)
- **Clips avancés** (découpage, alpha, échelle, rotation, cisaillement, transformation)
- **Aperçu en temps réel** (multi-thread, optimisé pour la performance)
- **Vues simples et avancées** (personnalisables)
- **Animations par images clés** (interpolation *linéaire*, *Bézier*, *constante*)
- **Compositing, superpositions, filigranes, transparence**
- **Pistes / calques illimités** (pour projets complexes)
- **Transitions, masques, volets** (images en niveaux de gris, masques animés)
- **Effets vidéo et audio** (luminosité, teinte, incrustation chroma, et plus)
- **Séquences d'images et animations 2D**
- **Intégration Blender 3D** (modèles de titres 3D animés)
- **Prise en charge et édition de fichiers vectoriels** (SVG pour titres)
- **Mixage audio, forme d'onde, édition**
- **Emojis** (autocollants et illustrations open-source)
- **Précision image par image** (navigation image par image)
- **Recalage temporel et changements de vitesse** (lent/rapide, avant/arrière)
- **IA avancée** (suivi de mouvement, détection d'objets, stabilisation)
- **Crédits et sous-titres** (défilement, animés)
- **Accélération matérielle** (NVIDIA, AMD, Intel, etc.)
- **Importation et exportation** (EDL, Final Cut Pro)
- **Intégration bureau** (glisser-déposer depuis les gestionnaires de fichiers)
- **Format de projet JSON** (compatible avec [OpenShot Cloud API](#))
- **Raccourcis personnalisables**
- **Traductions** (plus de 100 langues)
- **Support des écrans haute résolution (High DPI)**
- **Support communautaire** ([Visitez notre forum](#))

1.1.2 Capture d'écran



1.1.3 Configuration requise

Le montage vidéo bénéficie des processeurs modernes multi-cœurs avec des **fréquences élevées** (GHz), de grandes quantités de mémoire et des disques durs rapides. En gros, vous voulez le meilleur ordinateur que vous pouvez vous permettre pour le montage vidéo. Voici les **exigences minimales du système** :

En résumé

La plupart des ordinateurs fabriqués après 2017 peuvent faire tourner OpenShot

Spécifications minimales

- Système d'exploitation 64 bits (*Linux, OS X, Chrome OS, Windows 7/8/10/11*)
- **Processeur multi-cœurs avec support 64 bits**
 - Cœurs minimum : 2 (*recommandé : 6+ cœurs*)
 - Threads minimum : 4 (*recommandé : 6+ threads*)
 - Fréquence turbo minimum : 2,7 GHz (*recommandé : 3,4+ GHz*)
- 4 Go de RAM (*16+ Go recommandés*)
- 1 Go d'espace disque pour l'installation et l'utilisation (*recommandé : 50+ Go d'espace disque disponible pour médias, vidéos, images et stockage*)
- Optionnel : disque SSD, si vous utilisez la mise en cache disque, ajoutez 10 Go d'espace disque supplémentaires
- Pour les facteurs liés aux aperçus en temps réel, voir [Lecture](#).

1.1.4 Licence

OpenShot Video Editor est un logiciel libre : vous pouvez le redistribuer et/ou le modifier selon les termes de la Licence Publique Générale GNU telle que publiée par la Free Software Foundation, soit la version 3 de la licence, soit (à votre choix) toute version ultérieure.

OpenShot Video Editor est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE; sans même la garantie implicite de QUALITÉ MARCHANDE ou D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER. Voir la Licence Publique Générale GNU pour plus de détails.

1.2 Installation

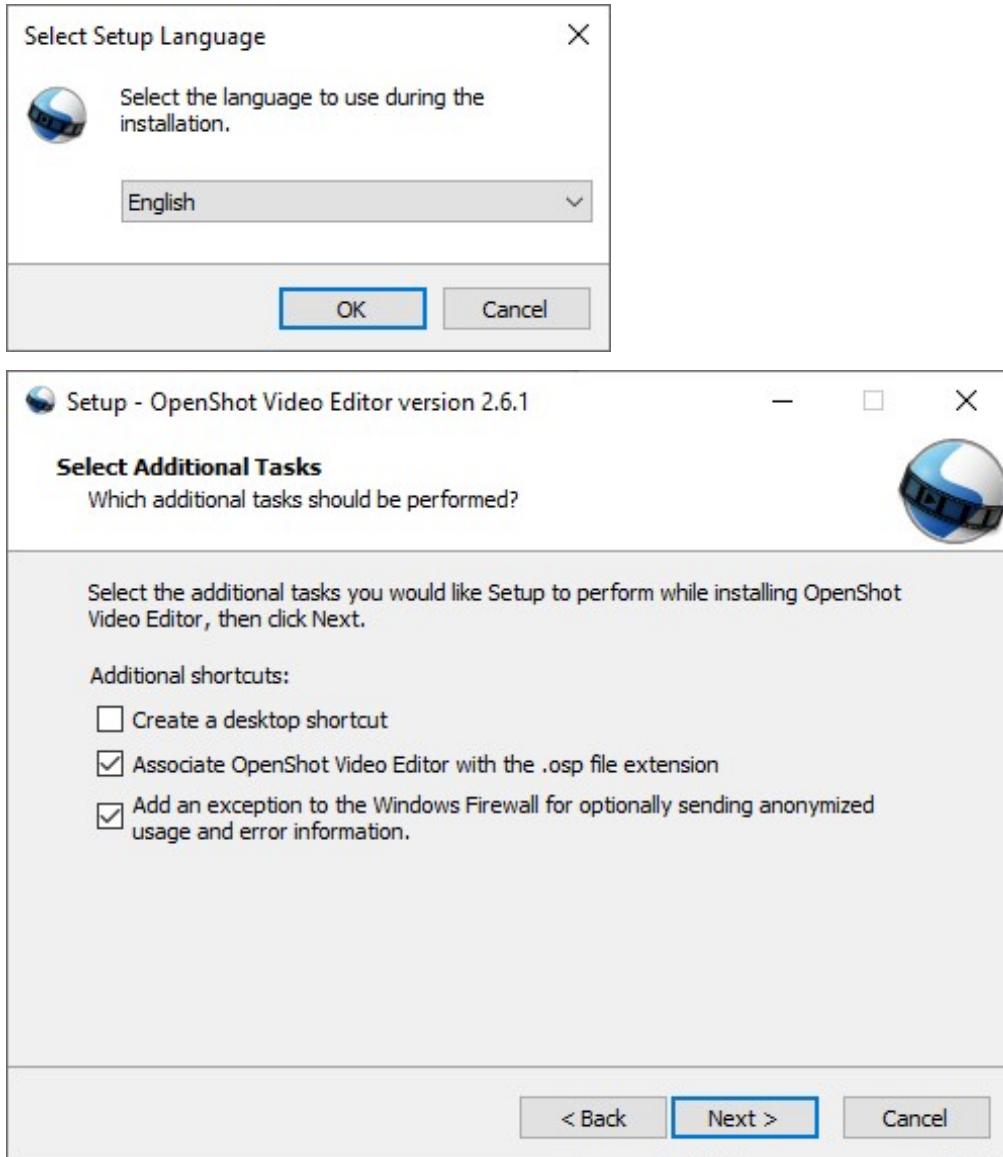
La dernière version officielle **stable** d'OpenShot Video Editor pour Linux, Mac, Chrome OS et Windows peut être téléchargée depuis la page officielle de téléchargement à <https://www.openshot.org/download/>. Vous pouvez trouver nos dernières versions **instables** (c'est-à-dire les builds quotidiens) à <https://www.openshot.org/download#daily> (ces versions sont mises à jour très fréquemment et contiennent souvent de nombreuses améliorations non encore publiées dans notre build stable).

1.2.1 Installation propre

Si vous effectuez une mise à jour depuis une version précédente d'OpenShot ou si vous rencontrez un plantage ou un message d'erreur après le lancement d'OpenShot, veuillez consulter [Réinitialiser \(valeurs par défaut\)](#) pour les instructions sur la suppression de l'ancien fichier `openshot.settings` (pour une installation propre avec les **préférences par défaut**).

1.2.2 Windows (Installateur)

Téléchargez l'installateur Windows depuis la [page officielle de téléchargement](#) (la page de téléchargement contient les versions 64 bits et 32 bits), double-cliquez dessus et suivez les instructions à l'écran. Une fois terminé, OpenShot sera installé et disponible dans votre menu Démarrer.

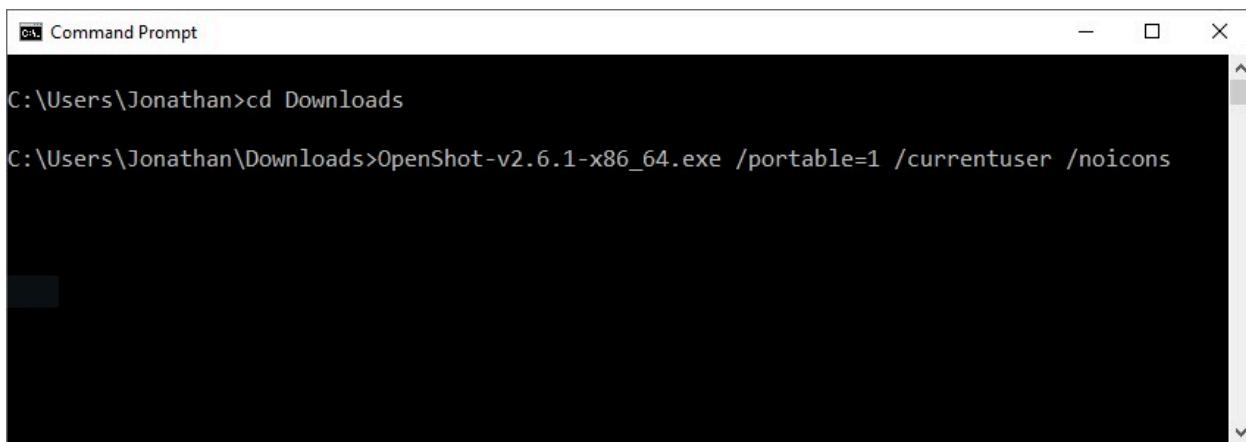


1.2.3 Windows (Portable)

Si vous devez installer OpenShot sur Windows sans droits d'administrateur, nous supportons également un processus d'installation portable. Téléchargez l'installateur Windows depuis la [page officielle de téléchargement](#), ouvrez l'invite de commandes et tapez les commandes suivantes :

```
:caption: Install portable version of OpenShot (no administrator permissions required)
```

```
cd C:\Users\USER\Downloads\  
OpenShot-v2.6.1-x86_64.exe /portable=1 /currentuser /noicons
```



```
Command Prompt  
C:\Users\Jonathan>cd Downloads  
C:\Users\Jonathan\Downloads>OpenShot-v2.6.1-x86_64.exe /portable=1 /currentuser /noicons
```

1.2.4 Mac

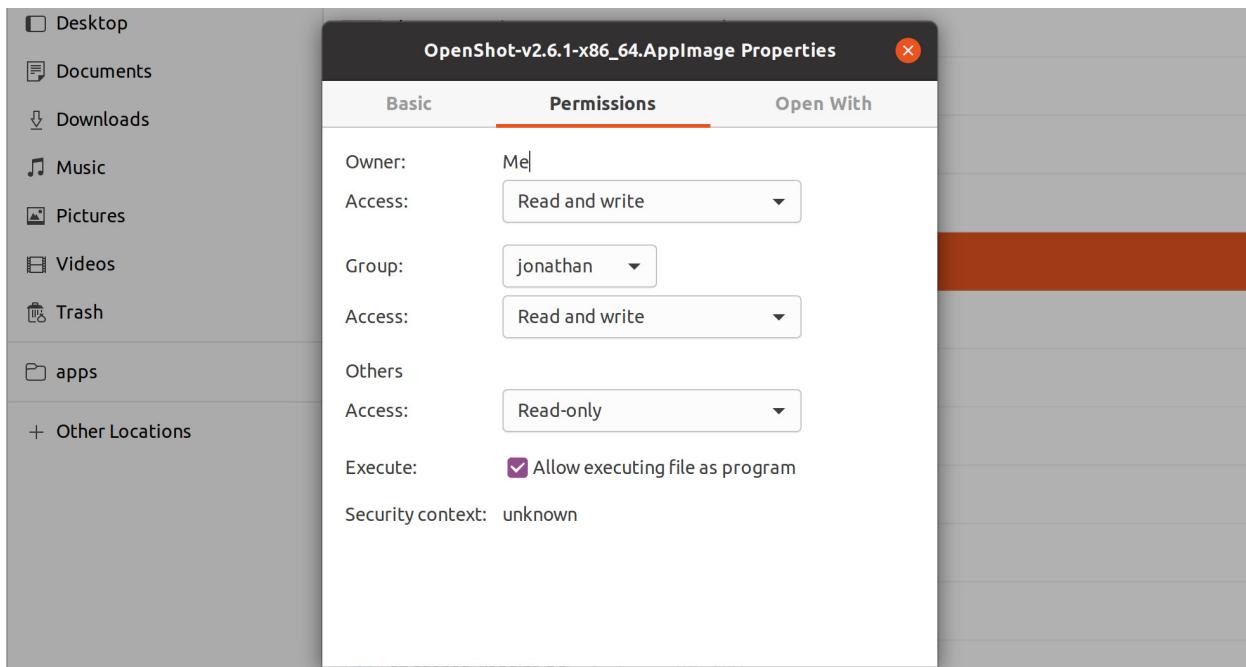
Téléchargez le fichier DMG depuis la page officielle de téléchargement, double-cliquez dessus, puis faites glisser l'icône de l'application OpenShot dans votre raccourci **Applications**. C'est très similaire à la façon dont la plupart des applications Mac sont installées. Lancez maintenant OpenShot depuis le *Launchpad* ou *Applications* dans le Finder.



1.2.5 Linux (AppImage)

La plupart des distributions Linux disposent d'une version d'OpenShot dans leurs dépôts logiciels, qui peut être installée via votre gestionnaire de paquets / boutique logicielle. Cependant, ces versions packagées sont souvent très obsolètes (assurez-vous de vérifier le numéro de version : *AideÀ propos d'OpenShot*). Pour cette raison, nous recommandons d'installer un AppImage depuis la [page officielle de téléchargement](#).

Une fois téléchargé, faites un clic droit sur l'AppImage, choisissez Propriétés, et marquez le fichier comme **exécutable**. Enfin, double-cliquez sur l'AppImage pour lancer OpenShot. Si le double-clic ne lance pas OpenShot, vous pouvez aussi faire un clic droit sur l'AppImage et choisir *Exécuter ou Lancer*. Pour un guide détaillé sur l'installation de notre AppImage et la création d'un lanceur, consultez notre [Guide d'installation AppImage](#).



Impossible de lancer l'AppImage?

Veuillez vérifier que la bibliothèque **libfuse2** est installée, nécessaire pour monter et lire une AppImage. Sur les versions récentes d'Ubuntu (par exemple 22.04+), **libfuse2** n'est pas installée par défaut. Vous pouvez l'installer avec la commande suivante :

```
sudo apt install libfuse2
```

Installer AppImage Launcher

Si vous prévoyez d'utiliser fréquemment OpenShot, vous voudrez probablement un lanceur intégré pour notre AppImage. Nous recommandons d'utiliser AppImageLauncher, qui est la méthode officiellement supportée pour lancer (et gérer) les fichiers AppImage sur votre bureau Linux. Si vous êtes sur une distribution basée sur Debian (Ubuntu, Mint, etc...), il existe un PPA officiel pour AppImageLauncher :

```
sudo add-apt-repository ppa:appimagelauncher-team/stable
sudo apt update
sudo apt install appimagelauncher
```

1.2.6 Linux (PPA)

Pour les distributions Linux basées sur Debian (Ubuntu, Mint, etc...), nous disposons également d'un PPA (Personal Package Archive), qui ajoute notre dépôt logiciel officiel OpenShot à votre gestionnaire de paquets, permettant d'installer notre dernière version sans dépendre de nos AppImages.

PPA stable (contient uniquement les versions officielles)

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/ppa
sudo apt update
sudo apt install openshot-qt python3-openshot
```

PPA quotidien (hautement expérimental et instable, pour testeurs)

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/libopenshot-daily
sudo apt update
sudo apt install openshot-qt python3-openshot
```

1.2.7 Chrome OS (Chromebook)

Chrome OS prend en charge les applications Linux, mais cette fonctionnalité est désactivée par défaut. Vous pouvez l'activer dans les *Paramètres*. Une fois Linux activé, vous pouvez installer et exécuter les AppImages Linux d'OpenShot sur n'importe quel Chromebook x86. La commande ci-dessous téléchargera notre AppImage et configurera votre système pour exécuter OpenShot avec succès.

- Accédez à *chrome://os-settings/crostini* (Copier/Coller)
- Sous « Linux (Beta) », sélectionnez « Activer ». Les valeurs par défaut conviennent.
- **Lorsque le Terminal apparaît (fenêtre noire), copiez/collez la commande suivante :**
 - bash <(wget -O - http://openshot.org/files/chromeos/install-stable.sh)

1.2.8 Versions précédentes

Pour télécharger les anciennes versions d'OpenShot Video Editor, vous pouvez visiter <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/tags>. Cliquez sur le numéro de version dont vous avez besoin, puis faites défiler jusqu'en bas, sous les notes de version. Vous trouverez des liens de téléchargement pour chaque système d'exploitation. Téléchargez la version appropriée pour votre ordinateur et suivez les instructions d'installation ci-dessus.

REMARQUE : Les projets (*.osp) créés avec des versions plus récentes d'OpenShot Video Editor pourraient ne pas être compatibles avec les versions plus anciennes.

1.2.9 Désinstaller

Pour désinstaller complètement OpenShot de votre système, vous devez **supprimer manuellement** le dossier `./openshot_qt` ou `C:\Users\USERNAME\openshot_qt\`, qui contient tous les paramètres et fichiers utilisés par OpenShot. Assurez-vous de **sauvegarder** d'abord tous les fichiers de récupération de vos projets existants (fichiers *.osp). Veuillez consulter *Réinitialiser (valeurs par défaut)* pour les instructions sur la suppression de l'ancien fichier `openshot.settings` (pour une installation propre avec les **préférences par défaut**).

Windows

1. Ouvrez le **Panneau de configuration** depuis le menu Démarrer
2. Cliquez sur **Programmes et fonctionnalités**
3. Sélectionnez OpenShot Video Editor, puis cliquez sur **Désinstaller**

Mac

1. Ouvrez le **Finder** et allez dans **Applications**
2. Faites glisser l'icône OpenShot Video Editor vers la **Corbeille** dans le Dock
3. Cliquez droit sur la **Corbeille** et choisissez **Vider la corbeille**

Ubuntu (Linux)

1. Ouvrez **Fichiers**
2. Localisez le fichier `*.AppImage` et supprimez-le
3. OU cliquez sur Activités, faites un clic droit sur l'icône OpenShot Video Editor, et choisissez **Supprimer AppImage du système**

1.3 Tutoriel rapide

Utiliser OpenShot est très facile, et ce tutoriel vous guidera à travers les bases en **moins de 5 minutes**. Après ce tutoriel, vous serez capable de réaliser un simple diaporama photo avec musique.

1.3.1 Terminologie de base

Pour mieux comprendre les étapes ci-dessous, voici quelques définitions de termes de base utilisés dans ce tutoriel.

Terme	Description
Projet	Un projet inclut les références à tous les fichiers vidéo et montages (animations, titres, etc.), sauvegardés dans un seul fichier.
Timeline	La timeline est une interface de montage qui représente les montages et clips sur une règle horizontale. Le temps s'écoule de gauche à droite.
Piste	Une couche distincte sur la timeline, qui peut contenir des clips. Une timeline est composée de plusieurs pistes empilées verticalement.
Clip	Une portion découpée de vidéo, audio, ou les deux, positionnée sur une piste, à un moment précis. Lorsque des fichiers sont déposés sur la timeline, ils sont représentés comme un clip.
Transition	Une méthode pour mélanger deux images. Les transitions peuvent prendre plusieurs formes, y compris les coupures, fondus enchaînés et volets.

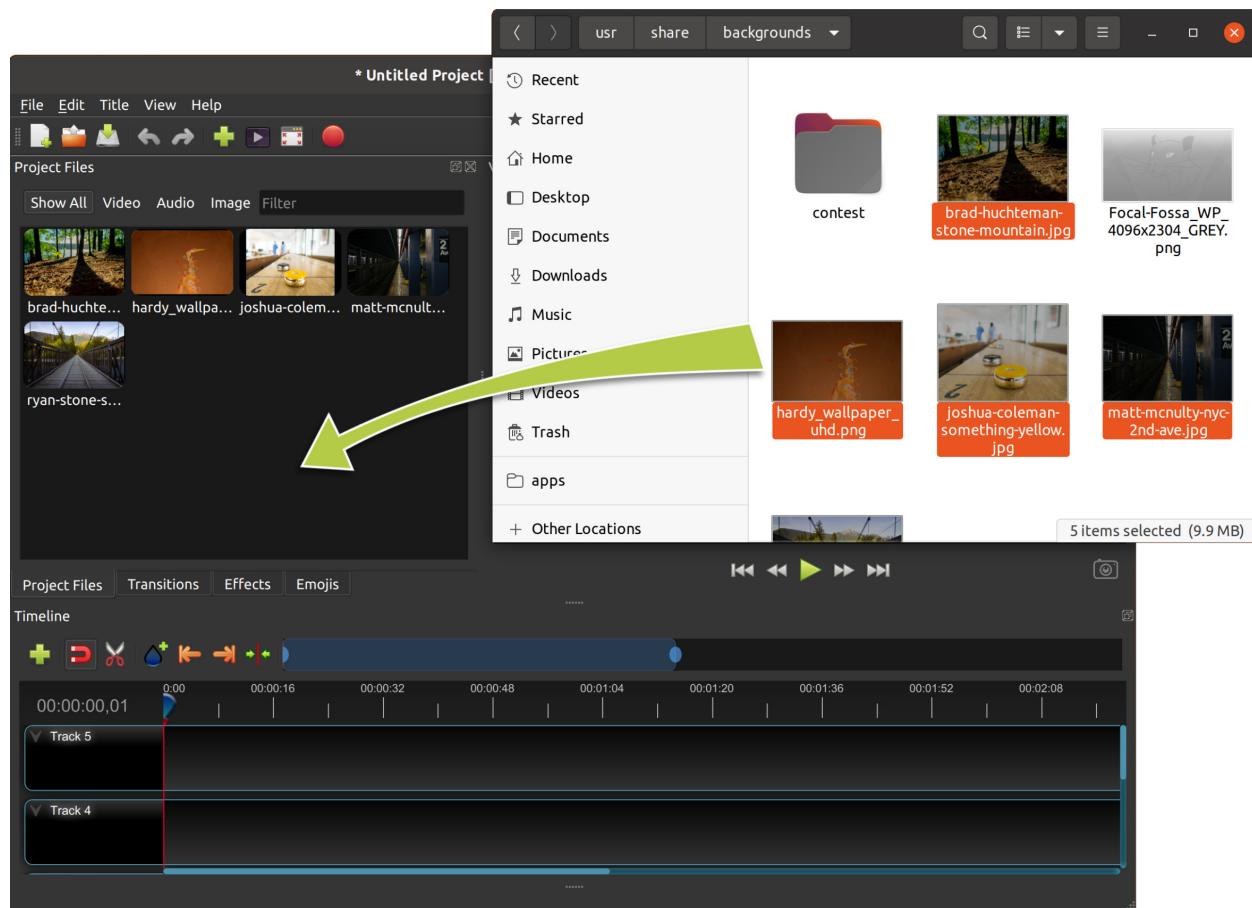
1.3.2 Tutoriels vidéo

Si vous préférez apprendre en **regardant des vidéos** plutôt qu'en lisant, nous avons de nombreux tutoriels vidéo officiels couvrant un large éventail de sujets pour débutants et introductifs. Ces vidéos sont une excellente étape suivante pour maîtriser OpenShot Video Editor!

- [Vidéo : Premiers pas](#)
- [Vidéo : Les bases \(Partie 1\)](#)
- [Vidéo : Les bases \(Partie 2\)](#)
- [Vidéo : Animation de base](#)
- [Vidéo : Couper, trancher et diviser](#)
- [Vidéo : Incrustation chroma](#)
- [Vidéo : Masques et transitions](#)
- [Vidéo : Sauvegarde et récupération](#)

1.3.3 Étape 1 – Importer photos et musique

Avant de commencer à créer une vidéo, nous devons importer des fichiers médias dans OpenShot. La plupart des formats vidéo, image et musique fonctionnent. Glissez-déposez quelques vidéos ou images ainsi qu'un fichier musical depuis votre bureau vers OpenShot. Veillez à déposer les fichiers à l'endroit indiqué par la flèche dans l'illustration.

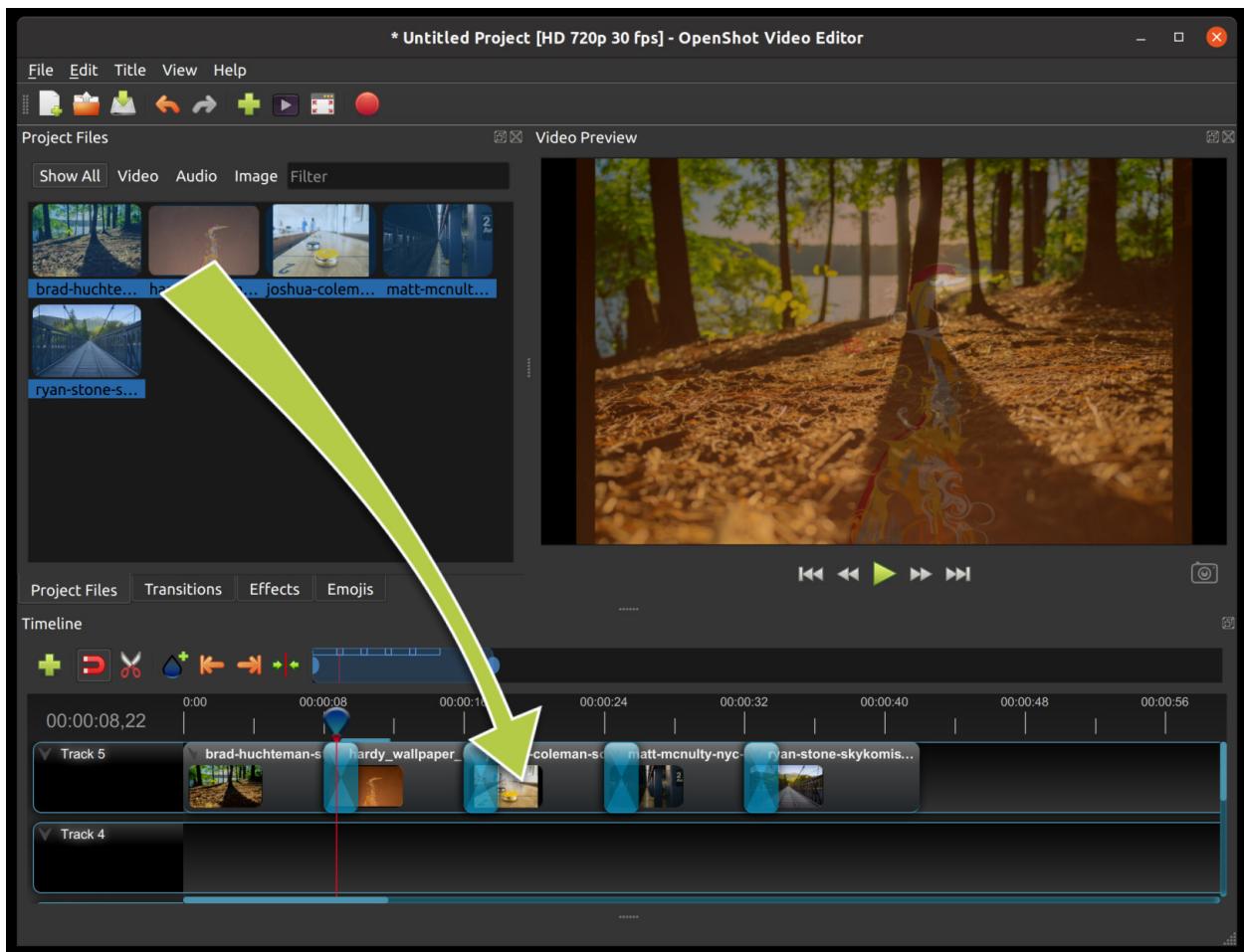


Des méthodes alternatives pour ajouter des fichiers à vos projets sont décrites dans la section *Importer des fichiers*. Les filtres « Afficher tout », « Vidéo », « Audio », « Image » au-dessus des fichiers ajoutés vous permettent de ne voir que les types de fichiers qui vous intéressent.

1.3.4 Étape 2 - Ajouter des photos à la timeline

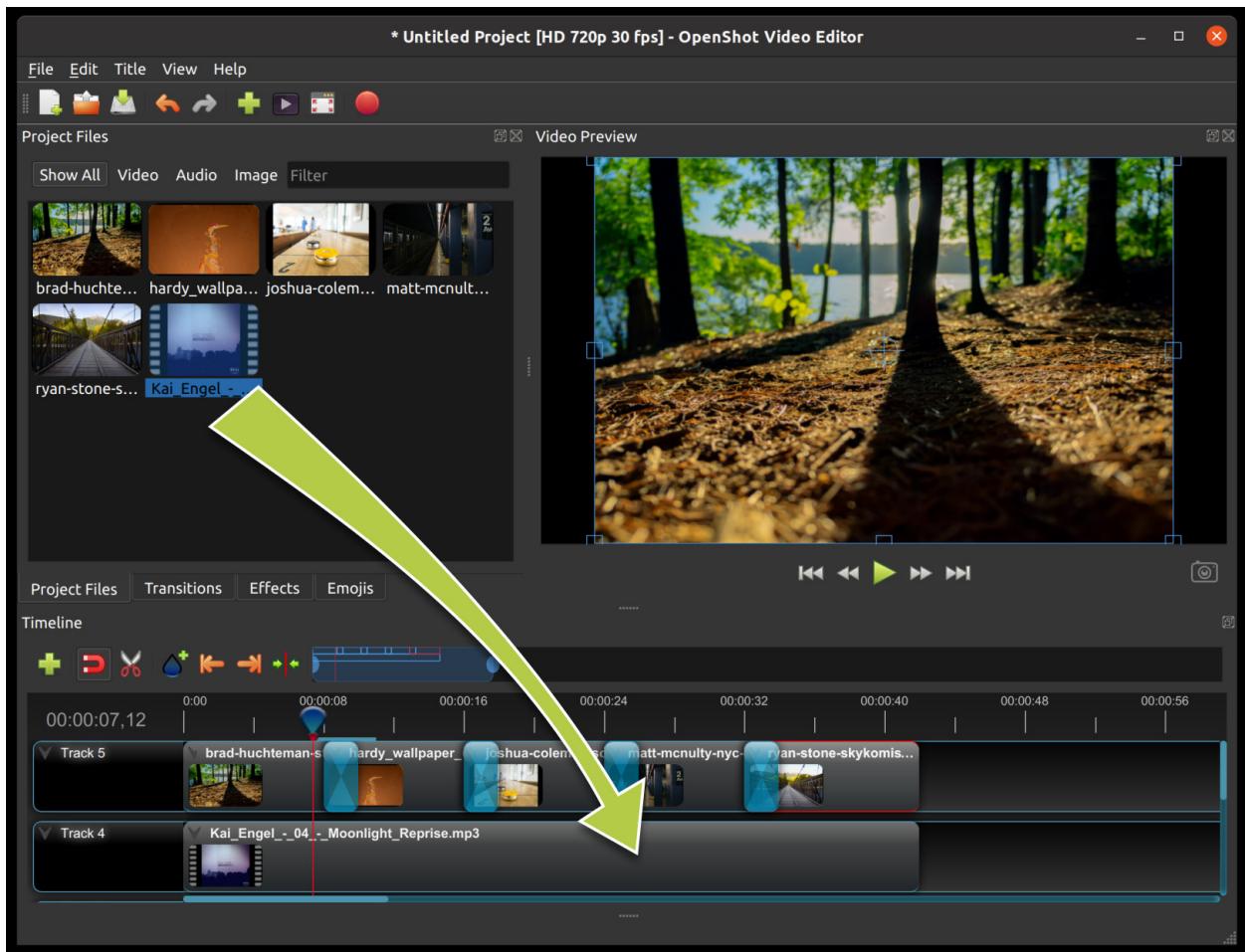
Ensuite, faites glisser chaque vidéo ou photo sur une piste dans la timeline (comme montré dans l'illustration). La timeline représente votre vidéo finale, alors organisez vos photos (c'est-à-dire les clips) dans l'ordre où vous souhaitez qu'elles apparaissent dans votre vidéo. Si vous superposez deux clips, OpenShot créera automatiquement un fondu enchaîné entre eux (cela affecte uniquement l'image, pas l'audio), affiché par des rectangles arrondis bleus entre les clips. N'oubliez pas que vous pouvez réarranger les clips autant de fois que nécessaire en les glissant-déposant simplement.

Vous pouvez également raccourcir ou allonger chaque clip en cliquant sur le bord gauche ou droit et en faisant glisser la souris. Par exemple, si vous voulez qu'une photo dure plus de 10 secondes (la durée par défaut), saisissez simplement le bord droit de la photo (sur la timeline) et faites-le glisser vers la droite (pour augmenter la durée du clip sur la timeline).



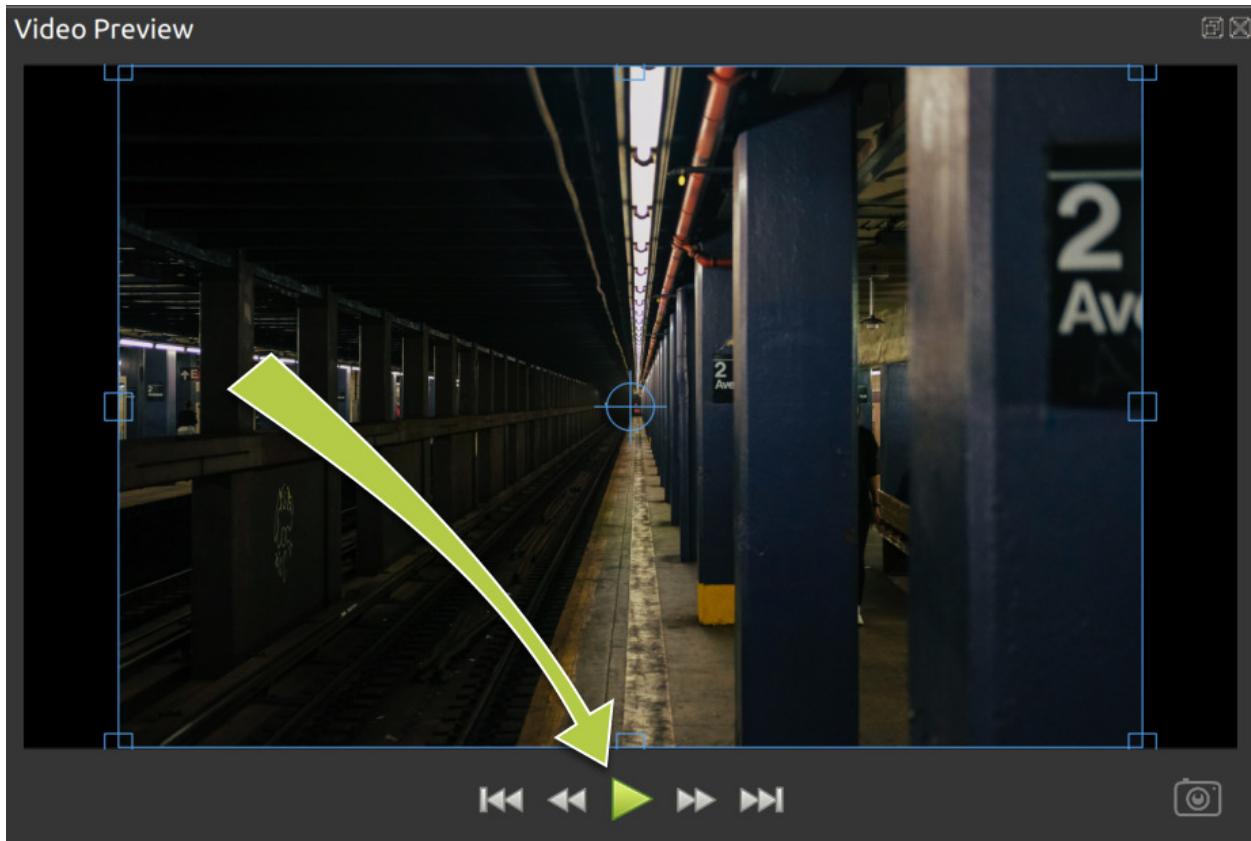
1.3.5 Étape 3 - Ajouter de la musique à la timeline

Pour rendre notre création plus intéressante, nous devons ajouter de la musique. Cliquez sur le fichier musical que vous avez importé à l'étape 1, et faites-le glisser sur la timeline. Si la chanson est trop longue, saisissez le bord droit de votre clip musical et réduisez sa taille (cela le fera se terminer plus tôt). Vous pouvez aussi insérer plusieurs fois le même fichier si votre musique est trop courte.



1.3.6 Étape 4 – Prévisualiser votre projet

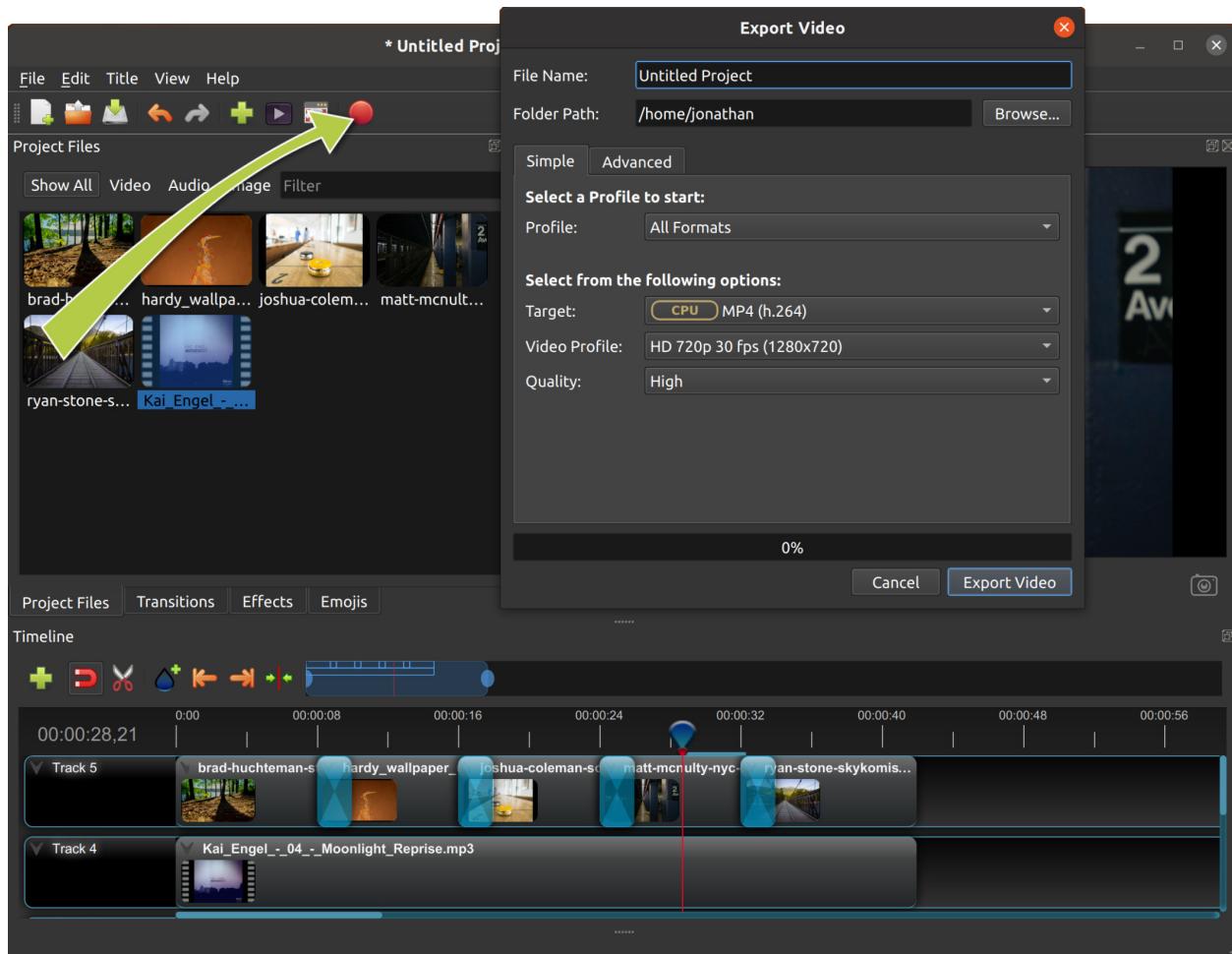
Pour prévisualiser l'apparence et le son de votre vidéo, cliquez sur le bouton *Lecture* sous la fenêtre de prévisualisation. Vous pouvez aussi mettre en pause, rembobiner et avancer rapidement votre projet vidéo en cliquant sur les boutons correspondants.



1.3.7 Étape 5 – Exporter votre vidéo

Une fois que vous avez monté votre diaporama photo, la dernière étape est d'exporter le projet. L'exportation convertit votre projet OpenShot en un seul fichier vidéo. En utilisant les paramètres par défaut, la vidéo fonctionne sur la plupart des lecteurs multimédias (comme VLC) ou sites web (comme YouTube, Vimeo, ...).

Cliquez sur l'icône Exporter la vidéo en haut de l'écran (ou utilisez le menu *Fichier* → *Exporter la vidéo*). Les valeurs par défaut conviennent, il suffit donc de cliquer sur le bouton *Exporter la vidéo* pour lancer le rendu de votre nouvelle vidéo.



1.3.8 Conclusion

Vous devriez maintenant avoir une compréhension de base du fonctionnement d'OpenShot : importer, organiser, prévisualiser et exporter. Nous espérons que ce tutoriel vous a pris moins de **5 minutes**. Veuillez lire le reste de ce guide pour une compréhension plus détaillée d'OpenShot et de ses fonctionnalités avancées.

Si vous avez des questions après avoir lu ce guide de l'utilisateur, veuillez envisager de rejoindre notre communauté Reddit pour discuter des sujets, poser des questions et rencontrer d'autres utilisateurs d'OpenShot.

1.4 Notions de base du montage vidéo

Vous n'avez pas besoin d'être un vidéaste professionnel pour comprendre comment bien créer des vidéos. Un montage simple peut maintenir l'attention de vos spectateurs plus longtemps et donner un aspect professionnel, même si vous n'êtes pas un monteur vidéo professionnel.

Fondamentalement, le montage vidéo consiste à prendre des séquences, les découper, supprimer les parties indésirables et conserver celles que vous souhaitez. Autrefois, le montage consistait à couper des bobines de film et à les assembler. Heureusement, les logiciels rendent tout ce processus beaucoup plus facile.

Le montage vidéo a trois fonctions principales :

1. Supprimer les erreurs ou les sections indésirables

2. Maintenir un rythme captivant dans la vidéo
3. Insérer des séquences, de l'audio ou des titres complémentaires

Utilisez ces trois points comme liste de contrôle lors du montage.

1.4.1 Ordinateur

Le montage vidéo ne nécessite pas une machine coûteuse, surtout si vous êtes débutant. Cependant, il est préférable d'avoir un écran et une carte graphique récents. Si vous avez un ordinateur plus ancien, vérifiez ses spécifications par rapport aux [Configuration requise](#) d'OpenShot pour vous assurer qu'il convient au montage vidéo. Malheureusement, de nombreux ordinateurs anciens ne sont pas assez rapides pour le montage vidéo, et vous devriez envisager de mettre à niveau tout votre système, si possible.

1.4.2 Accessoires

Avant de commencer un projet vidéo, assurez-vous que votre ordinateur dispose de suffisamment d'espace de stockage pour sauvegarder tous les clips nécessaires. Par exemple, une heure de vidéo 1080i, comme celle d'une caméra mini-DV, occupe près de 11 Go. Si le stockage interne de votre ordinateur ne peut pas contenir tous les clips, la solution est d'acheter un disque dur externe.

Vous aurez besoin de plusieurs câbles, généralement Firewire ou USB, pour connecter votre ordinateur, disque dur externe et caméra. Différents ordinateurs et caméras utilisent d'autres connecteurs, alors vérifiez vos manuels avant d'acheter quoi que ce soit.

1.4.3 Conseils pratiques

Devenir un excellent monteur vidéo n'est pas facile, mais avec de la pratique et de la patience, vous monterez comme un professionnel en un rien de temps. Voici quelques conseils et techniques essentiels pour devenir un monteur vidéo compétent.

Choisissez le bon ordinateur

Avoir un excellent ordinateur ne fera pas nécessairement de vous un bon monteur vidéo, mais un ordinateur plus rapide vous permettra de consacrer plus de temps à raconter votre histoire plutôt qu'à attendre le rendu. Chacun a son avis sur le meilleur ordinateur pour le montage, mais tout dépend de vos préférences.

Continuez à filmer

Enregistrez plus de vidéo et d'audio que ce que vous pensez nécessaire pour votre projet. Incluez des vidéos qui améliorent la scène, créent une ambiance ou racontent une histoire. Vous pouvez utiliser ces séquences supplémentaires pour des transitions fluides dans votre projet. Si votre projet nécessite des voix off ou une narration, nous vous suggérons d'utiliser une application externe pour enregistrer votre microphone (car OpenShot ne propose pas encore de fonction d'enregistrement).

Organisez vos fichiers de projet

L'organisation est la clé du succès, que vous utilisez Linux, Mac ou Windows. Veillez à bien nommer vos fichiers vidéo, audio et images fixes, et à conserver tous vos clips sur le même appareil et dans le même dossier pour un accès facile. OpenShot essaie de suivre vos clips, mais si vous les déplacez après avoir sauvegardé votre projet, vous risquez de perdre tout votre travail. Organiser avant de commencer le montage est très avantageux.

Regardez tout

Regarder tout est la première étape du montage. L'écrivain et réalisateur David Andrew Stoler dit qu'il y a de l'or dans les endroits les plus improbables : « Certaines des plus belles expressions des acteurs se trouvent après la coupure. »

Montez pour raconter une histoire

N'oubliez pas qu'en montant, vous racontez une histoire. Le montage est bien plus que couper des séquences et ajouter des effets. C'est une occasion d'emmener votre public dans un voyage. Que vous montiez un film narratif complexe ou une simple vidéo personnelle, vous racontez une histoire plus profonde.

Raccourcis clavier

L'un des moyens les plus simples de distinguer un monteur vidéo professionnel d'un novice est de regarder à quel point il utilise le clavier. Les monteurs expérimentés savent que quelques secondes gagnées s'accumulent sur la durée du projet.

Apprenez le jargon

Le montage vidéo n'est pas seulement un loisir ou une profession ; c'est une industrie. Et comme dans toute industrie, il y a beaucoup de jargon à apprendre. En pratique, vous n'avez pas besoin de connaître tous les termes du [Glossaire](#) pour devenir un meilleur monteur, mais une connaissance fondamentale des termes peut vous aider à mieux communiquer avec d'autres monteurs ou clients.

Assemblez, puis réalisez un premier montage

Glissez-déposez toutes vos séquences vidéo dans une timeline et assurez-vous que la taille des images et les fréquences d'images sont cohérentes. Commencez une nouvelle timeline et glissez-déposez les meilleurs clips dans ce qui deviendra votre montage brut. N'oubliez pas de sauvegarder fréquemment votre travail et de noter la date et l'heure de chaque version.

Affinez votre vidéo

À cette étape, votre montage brut commence à ressembler à un projet cohérent. Ajustez le son et la couleur, assurez-vous que les dialogues sont audibles, et ajoutez musique, titres ou graphiques. La correction colorimétrique consiste à ajuster vos séquences sur une base de couleur. Peu importe à quel point votre sujet est bien filmé, vous devrez presque toujours effectuer un post-traitement basique pour obtenir une vidéo cohérente.

Affinez encore

Une scène lente peut instaurer une ambiance et ajouter de la tension, ou bien ennuyer le public. Une scène rapide peut stimuler l'adrénaline de votre audience ou lui provoquer des maux de tête. Certains monteurs coupent leurs projets de plusieurs façons avant de trouver le bon rythme. Ne vous laissez pas décourager par le fait de devoir monter plusieurs fois votre projet.

1.4.4 Exportation

La plupart des gens regardent leurs projets sur des téléphones, tablettes ou ordinateurs, il est donc essentiel de savoir comment exporter pour le web. L'objectif lors de l'exportation d'une vidéo pour le web est de créer la meilleure qualité possible avec la taille de fichier la plus petite. Quatre facteurs principaux déterminent la taille du fichier de votre vidéo finale :

Codec

Un codec détermine le type de format de fichier (MP4, AVI, MOV). Plus le codec effectue de compression, plus la taille de votre vidéo est réduite. Les vidéos de taille plus petite ont généralement une qualité visuelle inférieure.

Résolution

La résolution correspond au nombre de pixels horizontaux et verticaux (points à l'écran) contenus dans votre vidéo. Par exemple, une vidéo 4K UHD (2160P) a quatre fois la résolution d'une vidéo FHD (1080P). Une résolution plus élevée signifie plus d'informations à stocker, ce qui entraîne des fichiers plus volumineux.

Débit binaire

Le débit binaire mesure la vitesse de traitement des données de votre vidéo. Un débit binaire plus élevé signifie une vidéo de meilleure qualité et des fichiers plus volumineux. OpenShot vous permet de régler manuellement le débit binaire / la qualité dans l'onglet Avancé de la fenêtre d'exportation vidéo.

Fréquence d'images

La fréquence (en Hz) à laquelle les images consécutives, appelées images clés, apparaissent à l'écran est la fréquence d'images. En général, vous exportez votre vidéo selon la norme cinéma (24fps) ou la norme de diffusion TV de 30fps (ou 25fps en PAL). Bien qu'il n'y ait pas beaucoup de marge de manœuvre ici, notez que si vous décidez d'exporter votre vidéo en 48fps, 50fps ou 60fps, la taille du fichier double.

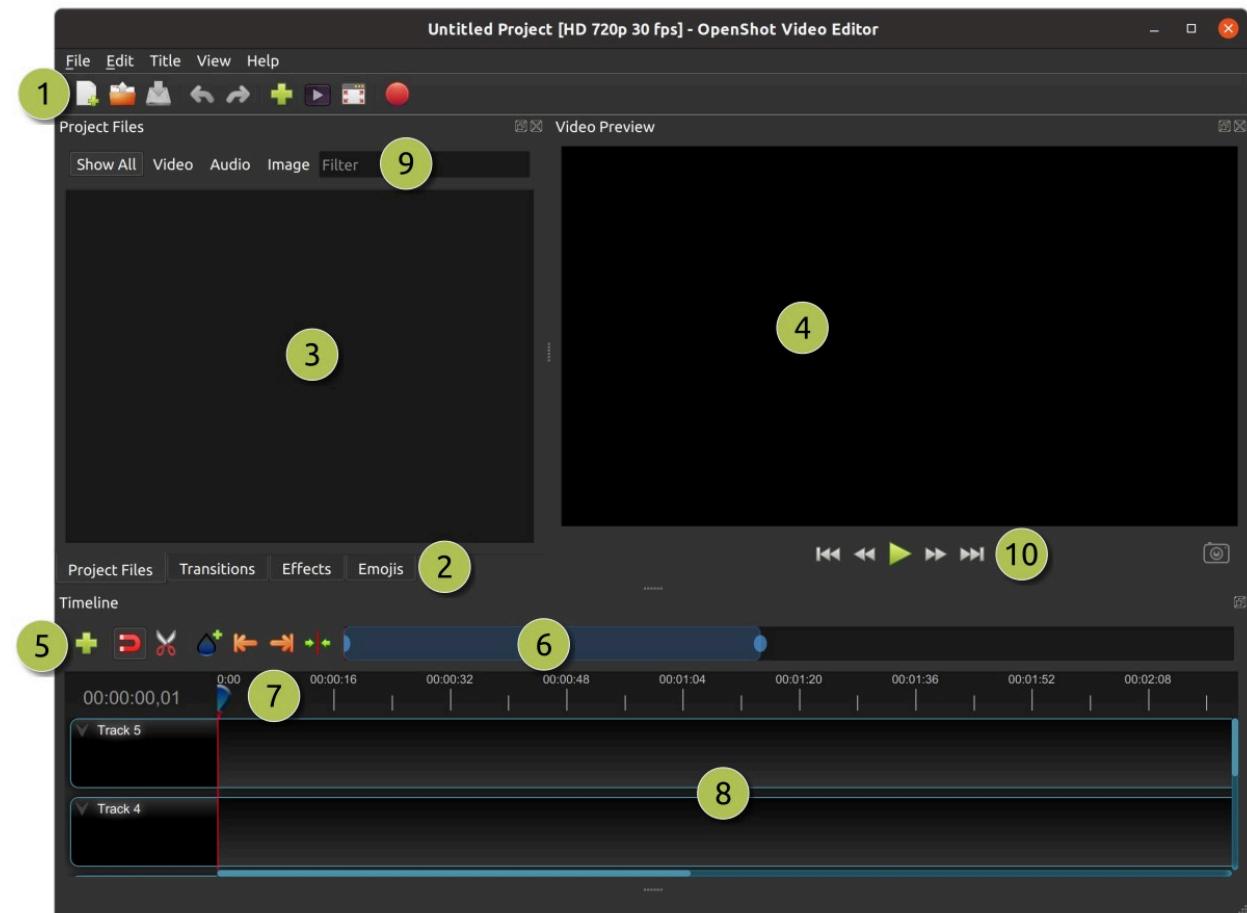
1.4.5 Conclusion

En conclusion, le montage vidéo est une compétence accessible qui peut améliorer votre contenu vidéo même si vous n'êtes pas un vidéaste professionnel. Avec la capacité de couper, organiser et améliorer les séquences, vous pouvez créer des vidéos captivantes qui retiennent l'attention de votre public. Que vous soyez débutant ou en voie de devenir un monteur vidéo expérimenté, souvenez-vous de vous concentrer sur la narration, l'organisation efficace et le raffinement des détails de votre projet. Du choix de l'ordinateur adapté à la maîtrise des raccourcis clavier en passant par la compréhension des aspects techniques comme les codecs et les résolutions, votre parcours en montage vidéo peut aboutir à des résultats soignés et percutants. En vous lançant dans le monde du montage vidéo, gardez à l'esprit que la pratique, la patience et l'engagement dans l'apprentissage sont essentiels pour atteindre l'excellence dans cette démarche créative.

1.5 Fenêtre Principale

OpenShot Video Editor possède une fenêtre principale qui contient la plupart des informations, boutons et menus nécessaires pour éditer votre projet vidéo.

1.5.1 Aperçu

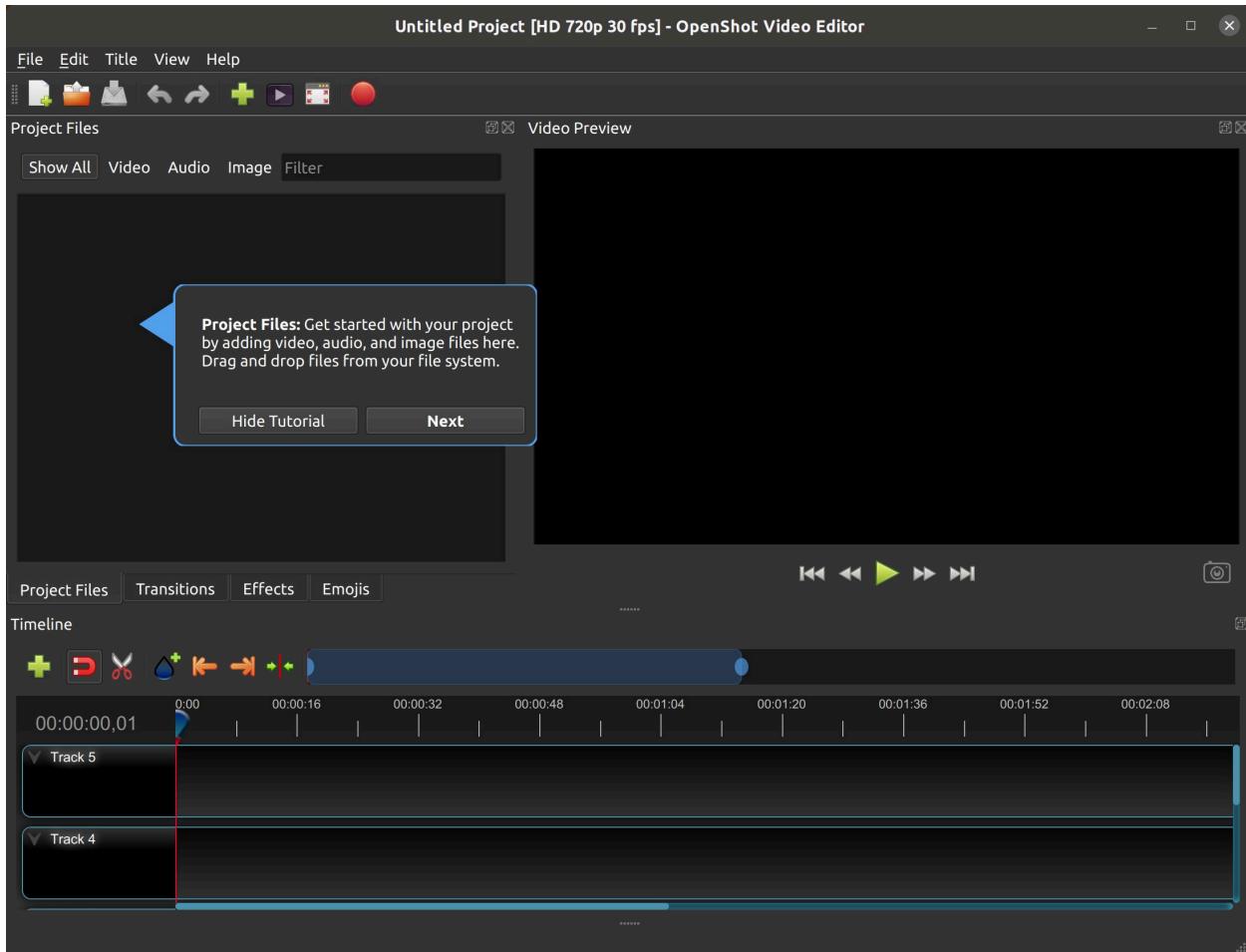


N°	Nom	Description
1	Barre d'outils principale	Contient les boutons pour ouvrir, enregistrer et exporter votre projet vidéo.
2	Onglets de fonction	Permet de basculer entre Fichiers du projet, Transitions, Effets et Emojis.
3	Fichiers du projet	Tous les fichiers audio, vidéo et image importés dans votre projet.
4	Fenêtre de prévisualisation	C'est la zone où la vidéo sera lue à l'écran.
5	Barre d'outils de la timeline	Cette barre d'outils contient des boutons pour l'accrochage, l'insertion de marqueurs, la lame de rasoir, le saut entre marqueurs et le centrage de la timeline sur la tête de lecture. Voir <i>Barre d'outils de la timeline</i> .
6	Curseur de zoom	Ce curseur ajuste l'échelle temporelle de votre timeline. Faites glisser le bord gauche ou droit pour zoomer ou dézoomer. Faites glisser la zone bleue pour faire défiler la timeline à gauche ou à droite. Les clips et transitions sont affichés sous forme de rectangles simples, pour vous aider à ajuster le zoom sur des clips spécifiques.
7	Tête de lecture / Règle	La règle affiche l'échelle temporelle, et la ligne rouge est la tête de lecture. La tête de lecture représente la position actuelle de la lecture. Maintenez la touche Shift en faisant glisser la tête de lecture pour l'accrocher aux clips proches.
8	Timeline	La timeline visualise votre projet vidéo, ainsi que chaque clip et transition. Vous pouvez faire glisser la souris pour sélectionner, déplacer ou supprimer plusieurs éléments.
9	Filtrer	Filtrez la liste des éléments affichés (fichiers du projet, transitions, effets et emojis) en utilisant ces boutons et la zone de texte de filtre. Entrez quelques lettres de ce que vous cherchez, et les résultats s'afficheront.
10	Lecture	De gauche à droite : Aller au début, Reculer, Lecture/Pause, Avance rapide, Aller à la fin

Pour des instructions étape par étape sur l'utilisation de base d'OpenShot, assurez-vous de lire le [Tutoriel rapide](#).

1.5.2 Tutoriel intégré

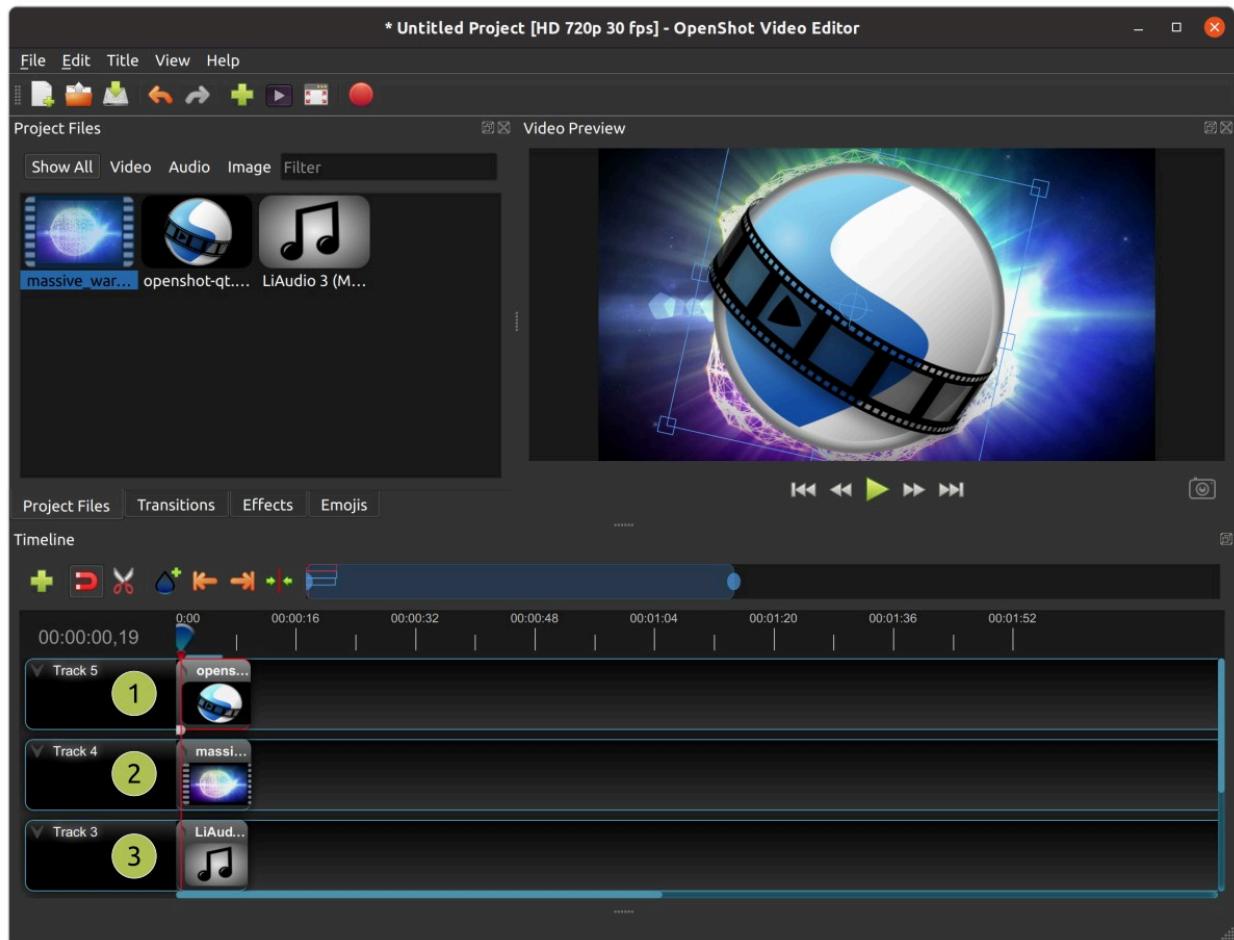
Lorsque vous lancez OpenShot pour la première fois, un tutoriel intégré convivial vous est présenté. Il démontrera et expliquera les bases. Cliquer sur *Suivant* passera au sujet suivant. Vous pouvez toujours revoir ce tutoriel depuis le menu *Aide»Tutoriel*.



1.5.3 Pistes et calques

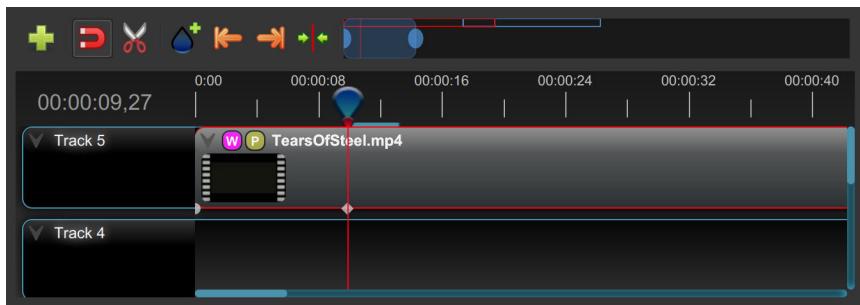
OpenShot utilise des pistes pour superposer vidéos et images. La piste la plus haute est le calque supérieur, et la piste la plus basse est le calque inférieur. Si vous connaissez les calques dans une application de retouche photo, ce concept vous sera familier. OpenShot empile les calques et les mélange, comme dans une application de retouche photo. Vous pouvez avoir un nombre illimité de pistes, mais un projet vidéo simple n'a généralement pas besoin de plus de 5 pistes.

Par exemple, imaginez un projet vidéo à 3 pistes



N°	Nom	Description
1	Piste supérieure	Les clips sur cette piste seront toujours au-dessus et visibles. Souvent, les filigranes et titres sont placés sur les pistes supérieures.
2	Piste du milieu	Les clips du milieu (peuvent être visibles ou non, selon ce qui est au-dessus)
3	Piste inférieure	Les clips sur cette piste seront toujours en bas. Souvent, les clips audio sont placés sur les pistes inférieures.

1.5.4 Barre d'outils de la timeline



Nom	Description
Ajouter une piste	Ajoutez une nouvelle piste à la timeline. Les nouveaux projets commencent par défaut avec 5 pistes.
Accrochage	Activez ou désactivez le mode d'accrochage. L'accrochage facilite le placement des clips à côté d'autres clips.
Outil de synchronisation	Basculer le mode de retiming. Faites glisser les bords du clip pour ralentir ou accélérer la lecture sans couper; tous les images-clés sont redimensionnées pour s'adapter à la nouvelle durée.
Outil Rasoir	Activer ou désactiver l'outil rasoir. Cet outil coupe un clip exactement à l'endroit où vous cliquez, divisant un clip en 2 clips.
Ajouter un marqueur	Ajouter un marqueur à la timeline à la position actuelle de la tête de lecture. Cela peut être utile pour revenir à une position spécifique sur la timeline.
Marqueur précédent	Aller au marqueur précédent. Cela déplace la tête de lecture vers la gauche, cherchant le marqueur ou la position importante suivante (par ex. début/fin des clips).
Marqueur suivant	Aller au marqueur suivant. Cela déplace la tête de lecture vers la droite, cherchant le marqueur ou la position importante suivante (par ex. début/fin des clips).
Centrer la timeline sur la tête de lecture	Cela centre la timeline sur la position de la tête de lecture. Utile si la tête de lecture n'est pas visible et que vous souhaitez faire défiler rapidement la timeline jusqu'à cette position.
Curseur de zoom	Cela contrôle la portion visible de la timeline. Ajuster les poignées gauche/droite permet de zoomer/dézoomer sur la timeline, en gardant une section spécifique de votre projet visible. Double-cliquez pour zoomer sur toute la timeline.

1.5.5 Raccourcis clavier

Voici une liste des raccourcis clavier par défaut pris en charge par OpenShot. Vous pouvez configurer ces raccourcis dans la fenêtre Préférences, accessible via *Édition*→*Préférences* dans la barre de menu OpenShot. (Sur macOS, choisissez *OpenShot Video Editor*→*Preferences*.) Apprendre quelques-uns de ces raccourcis peut vous faire gagner beaucoup de temps!

Action	Raccourci 1	Raccourci 2	Raccourci 3
À propos d'OpenShot	Ctrl+H		
Ajouter un marqueur	M		
Ajouter une piste	Ctrl+Y		
Ajouter à la timeline	Ctrl+Alt+A		
Vue avancée	Alt+Maj+1		
Titre animé	Ctrl+Maj+T		
Poser une question...	F4		
Centrer sur la tête de lecture	Maj+C	Alt+Flèche Haut	
Choisir un profil	Ctrl+Alt+P		
Vider tout le cache	Ctrl+Maj+Échap		
Effacer l'historique	Ctrl+Maj+H		
Effacer les données d'affichage de la forme d'onde	Ctrl+Maj+W		
Copier	Ctrl+C		
Couper	Ctrl+X		
Supprimer l'élément	Suppr	Retour arrière	
Supprimer l'élément (ondulation)	Maj+Suppr		
Vue détaillée	Ctrl+Page Up		
Faire un don	F7		
Dupliquer	Ctrl+Maj+ /		

suite sur la page suivante

Tableau 1 – suite de la page précédente

Action	Raccourci 1	Raccourci 2	Raccourci 3
Modifier le titre	Alt+T		
Exporter les fichiers sélectionnés	Ctrl+Maj+E		
Exporter la vidéo / média	Ctrl+E	Ctrl+M	
Avance rapide	L		
Propriétés du fichier	Alt+I	Ctrl+Double clic	
Geler la vue	Ctrl+F		
Plein écran	F11		
Importer des fichiers...	Ctrl+I		
Insérer une image-clé	Alt+Maj+K		
Rejoignez notre communauté...	F5		
Aller à la fin	Fin		
Aller au début	Accueil		
Lancer le tutoriel	F2		
Nouveau projet	Ctrl+N		
Image suivante	Droite	.	
Marqueur suivant	Maj+M	Alt+Droite	
Décaler à gauche (1 image)	Ctrl+Gauche		
Décaler à gauche (5 images)	Maj+Ctrl+Gauche		
Décaler à droite (1 image)	Ctrl+Droite		
Décaler à droite (5 images)	Maj+Ctrl+Droite		
Ouvrir l'aide	F1		
Ouvrir un projet...	Ctrl+O		
Coller	Ctrl+V		
Lecture/Pause	Espace	Haut	Bas
Préférences	Ctrl+P		
Aperçu du fichier	Alt+P	Double-clic	
Image précédente	Gauche	,	
Marqueur précédent	Ctrl+Maj+M	Alt+Gauche	
Propriétés	U		
Quitter	Ctrl+Q		
Activer/Désactiver le rasoir	C	B	R
Rétablir	Ctrl+Maj+Z		
Signaler un bug...	F3		
Rembobiner	J		
Enregistrer l'image actuelle	Ctrl+Maj+Y		
Enregistrer l'image actuelle	Ctrl+Maj+Y		
Enregistrer le projet	Ctrl+S		
Enregistrer le projet sous...	Ctrl+Maj+S		
Tout sélectionner	Ctrl+A		
Sélectionner l'élément (ondulation)	Alt+A	Alt+Clic	
Tout désélectionner	Ctrl+Maj+A		
Afficher tous les panneaux	Ctrl+Maj+D		
Vue simple	Alt+Maj+0		
Trancher tout : garder les deux côtés	Ctrl+Maj+K		
Trancher tout : garder le côté gauche	Ctrl+Maj+J		
Trancher tout : garder le côté droit	Ctrl+Maj+L		
Trancher la sélection : garder les deux côtés	Ctrl+K		
Trancher la sélection : garder le côté gauche	Ctrl+J		

suite sur la page suivante

Tableau 1 – suite de la page précédente

Action	Raccourci 1	Raccourci 2	Raccourci 3
Trancher la sélection : garder le côté droit	Ctrl+L		
Trancher la sélection : garder à gauche (ondulation)	W		
Trancher la sélection : garder à droite (ondulation)	Q		
Activer/Désactiver l'accrochage	S		
Diviser le fichier	Alt+S	Maj+Double-clic	
Vue miniature	Ctrl+Page Down		
Basculer le minutage	T		
Titre	Ctrl+T		
Transformer	Ctrl+Alt+T		
Traduire cette application...	F6		
Dégeler la vue	Ctrl+Shift+F		
Annuler	Ctrl+Z		
Afficher la barre d'outils	Ctrl+Shift+B		
Zoom avant	=	Ctrl+=	
Zoom arrière	-	Ctrl+-	
Zoom sur la timeline	\	Shift+\	Double-clic

1.5.6 Menu

Les options de menu suivantes sont disponibles dans la fenêtre principale d'OpenShot. La plupart de ces options peuvent être accessibles via les raccourcis clavier mentionnés ci-dessus. Sur certains systèmes d'exploitation (comme macOS), certaines de ces options sont renommées et/ou réorganisées.

Nom du menu	Description
Fichier	<ul style="list-style-type: none"> — <i>Nouveau projet</i> Crée un nouveau projet vierge. — <i>Ouvrir un projet</i> Ouvre un projet existant. — <i>Projets récents</i> Accède aux projets récemment ouverts. — <i>Récupération</i> Restaure une version précédemment sauvegardée de votre projet actuel. — <i>Enregistrer le projet</i> Enregistre le projet actuel. — <i>Importer des fichiers</i> Importe des fichiers médias dans le projet. — <i>Choisir un profil</i> Sélectionne un profil de projet (ex. <i>1080p @ 30fps, 720p @ 24fps, ...</i>). — <i>Enregistrer l'image actuelle</i> Enregistre l'image vidéo actuelle de l'aperçu en tant qu'image (parfois représentée par une icône d'appareil photo). — <i>Importer un projet</i> Importe un autre projet dans le projet actuel (<i>formats Adobe et Final Cut Pro partiellement pris en charge</i>). — <i>Exporter le projet</i> Exporte le projet actuel dans un format spécifié (<i>formats EDL, Adobe et Final Cut Pro partiellement pris en charge</i>). — <i>Quitter</i> Quitte l'application.
Édition	<ul style="list-style-type: none"> — <i>Annuler</i> Annule la dernière action. — <i>Rétablir</i> Rétablit la dernière action annulée. — <i>Effacer</i> Efface l'historique actuel ou les données mises en cache de la forme d'onde. Cela réduit considérablement la taille du fichier <i>.osp</i> du projet. — <i>Préférences</i> Ouvre la boîte de dialogue des préférences pour personnaliser les paramètres.
Titre	<ul style="list-style-type: none"> — <i>Titre</i> Ajoute un titre vectoriel SVG au projet. Voir Texte et Titres. — <i>Titre animé</i> Ajoute un titre animé au projet. Voir Titres animés 3D.
Affichage	<ul style="list-style-type: none"> — <i>Barre d'outils</i> Affiche ou masque la barre d'outils de la fenêtre principale. — <i>Plein écran</i> Active ou désactive le mode plein écran. — <i>Vues</i> Change ou réinitialise la disposition de la fenêtre principale (<i>Simple, Avancé, Gel, Tout afficher</i>). — <i>Volets</i> Affiche ou masque divers panneaux amovibles (<i>Sous-titres, Effets, Emojis, Fichiers du projet, Propriétés, Transitions, Aperçu vidéo</i>).
Aide	<ul style="list-style-type: none"> — <i>Contenu</i> Ouvre le guide de l'utilisateur en ligne. — <i>Tutoriel</i> Accède au tutoriel intégré pour les nouveaux utilisateurs. — <i>Signaler un bug</i> Signale un bug ou un problème. — <i>Poser une question</i> Pose une question sur le logiciel. — <i>Traduire</i> Contribue aux traductions du logiciel. — <i>Faire un don</i> Fait un don pour soutenir le projet. — <i>À propos</i> Affiche des informations sur le logiciel (version, contributeurs, traducteurs, journal des modifications et soutiens).

1.5.7 Vues

La fenêtre principale d'OpenShot est composée de plusieurs **volets**. Ces **volets** sont organisés et ancrés ensemble dans un groupe que nous appelons une **Vue**. OpenShot propose deux vues principales : *Vue simple* et *Vue avancée*.

Vue simple

Ceci est la vue **par défaut**, conçue pour être facile à utiliser, notamment pour les nouveaux utilisateurs. Elle contient *Fichiers de projet* en haut à gauche, *Fenêtre d'aperçu* en haut à droite, et *Timeline* en bas. Si vous fermez ou déplacez accidentellement un dock, vous pouvez rapidement réinitialiser tous les docks à leur emplacement par défaut via le menu *Affichage->Vues->Vue simple* en haut de l'écran.

Vue avancée

Ceci est une vue avancée, qui ajoute plusieurs docks à l'écran simultanément, améliorant l'accès à de nombreuses fonctionnalités non visibles dans la Vue simple. Une fois que vous maîtrisez la Vue simple, nous vous recommandons d'essayer également cette vue. REMARQUE : vous pouvez aussi glisser-déposer les docks où vous le souhaitez, pour une vue entièrement personnalisée.

Docks

Chaque widget de la fenêtre principale d'OpenShot est contenu dans un **dock**. Ces docks peuvent être déplacés et ancrés autour de la fenêtre principale, et même regroupés (en onglets). OpenShot sauvegarde toujours la disposition des docks de la fenêtre principale à la fermeture du programme. Relancer OpenShot restaurera automatiquement votre disposition personnalisée des docks.

Nom du dock	Description
Sous-titres	Gérez et ajoutez des sous-titres ou légendes à votre projet vidéo. Permet de créer, modifier et gérer les données de sous-titres. Voir l'effet Légende .
Effets	Parcourez et appliquez des effets vidéo et audio à vos clips. Comprend des filtres, ajustements de couleur et effets spéciaux. Voir Effets .
Émojis	Ajoutez des graphiques emoji à votre projet vidéo. Choisissez parmi une variété d'emojis pour enrichir votre contenu vidéo.
Fichiers du projet	Visualisez et gérez tous les fichiers médias importés dans votre projet. Organisez, filtrez et éteignez les fichiers vidéo, audio et image. Voir Fichiers .
Propriétés	Visualisez et modifiez les propriétés d'un effet, d'une transition ou d'un clip sélectionné. Ajustez les paramètres tels que la durée, la taille, la position, etc. Voir Propriétés du clip .
Transitions	Parcourez et appliquez des transitions entre les clips vidéo. Choisissez parmi une variété d'effacements de transition pour créer des changements fluides entre les scènes. Voir Transitions .
Aperçu vidéo	Prévisualisez l'état actuel de votre projet vidéo. Permet de lire et de revoir vos montages en temps réel. Voir Lecture .

Si vous avez accidentellement fermé ou déplacé un dock et ne le retrouvez plus, il existe quelques solutions simples. D'abord, vous pouvez utiliser l'option de menu *Affichage->Vues->Vue simple* en haut de l'écran pour restaurer la vue par défaut. Ou vous pouvez utiliser le menu *Affichage->Vues->Docks->...* pour afficher ou masquer des docks spécifiques dans la fenêtre principale.

1.5.8 Moniteurs Haute DPI / 4K

OpenShot Video Editor offre un support robuste pour les moniteurs Haute DPI (points par pouce), garantissant une interface nette et facilement lisible sur des écrans avec différents réglages DPI. Ce support est particulièrement utile pour les utilisateurs de moniteurs 4K ou autres écrans haute résolution.

Sensibilité DPI par moniteur

OpenShot est conscient du DPI pour chaque moniteur, ce qui signifie qu'il peut ajuster son échelle dynamiquement selon les réglages DPI de chaque écran connecté. Cela garantit une expérience utilisateur cohérente et de haute qualité sur différents écrans.

Mise à l'échelle DPI sous Windows

Sous Windows, OpenShot arrondit le facteur d'échelle à la valeur entière la plus proche pour préserver l'intégrité visuelle. Cet arrondi évite les artefacts visuels dans le rendu de l'interface et garantit que les éléments restent nets et bien alignés. En raison de cet arrondi, les options d'échelle peuvent parfois entraîner une augmentation de la taille des polices et donner l'impression que les éléments de l'interface sont un peu trop grands.

- **L'échelle à 125%** est arrondie à **100%**
- **L'échelle à 150%** est arrondie à **200%**

Solutions de contournement pour un réglage précis

Bien que l'arrondi aide à maintenir une interface propre, il existe des solutions de contournement pour les utilisateurs nécessitant un contrôle plus précis de l'échelle. Cependant, ces méthodes **ne sont pas recommandées** en raison d'artefacts visuels potentiels :

- **QT_SCALE_FACTOR_ROUNDING_POLICY=PassThrough**
 - Définir cette variable d'environnement peut désactiver l'arrondi et permettre un réglage plus précis de l'échelle.
 - **Note :** Cela peut provoquer des artefacts visuels, notamment dans la timeline, et n'est pas recommandé.
- **QT_SCALE_FACTOR=1.25** (ou valeur similaire)
 - Définir manuellement le facteur d'échelle peut offrir des ajustements plus fins de la taille des polices et de l'interface.
 - Cela peut aussi être réglé via les Préférences (Échelle de l'interface utilisateur) - mais attendez-vous à des problèmes de bordures/lignes sous Windows avec des échelles fractionnaires.
 - **Note :** Cette méthode peut également entraîner des artefacts visuels et rendre OpenShot plus difficile à utiliser.

Pour plus d'informations sur l'ajustement de ces variables d'environnement, veuillez visiter <https://github.com/OpenShot/openshot-qt/wiki/OpenShot-UI-too-large>.

1.6 Fichiers

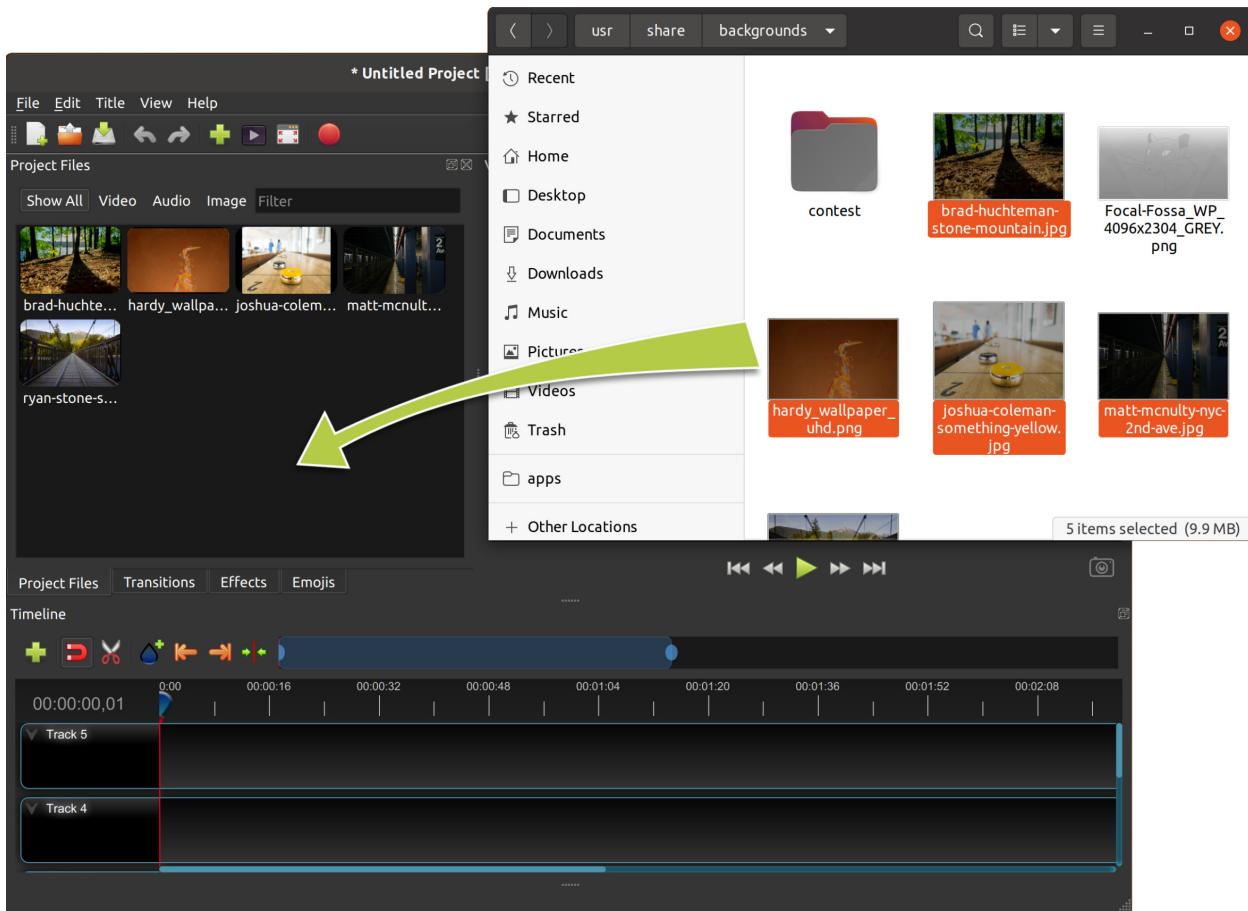
Pour créer une vidéo, nous devons rendre les fichiers médias disponibles pour notre projet en important des fichiers dans OpenShot. La plupart des types de fichiers médias sont reconnus, tels que les vidéos, images et fichiers audio. Les fichiers peuvent être visualisés et gérés dans le panneau **Fichiers du projet**.

Notez que les fichiers importés ne sont copiés nulle part, ils restent à leur emplacement physique d'origine et sont simplement rendus disponibles pour votre projet vidéo. Ils ne doivent donc pas être supprimés, renommés ou déplacés après leur ajout à votre projet. Les filtres « Tout afficher », « Vidéo », « Audio », « Image » au-dessus des fichiers vous permettent de ne voir que les types de fichiers qui vous intéressent. Vous pouvez également basculer la vue entre *détails* et *vignettes* de vos fichiers.

1.6.1 Importer des fichiers

Il existe plusieurs façons d'importer des fichiers médias dans un projet OpenShot. Lorsqu'un fichier est importé avec succès, il est automatiquement sélectionné et affiché (dans le panneau **Fichiers du projet**). De plus, si le panneau **Fichiers du projet** n'est pas visible, OpenShot l'affichera automatiquement.

Méthode d'importation de fichier	Description
Glisser-déposer	Glissez-déposez les fichiers depuis votre gestionnaire de fichiers (explorateur, finder, etc.).
Menu contextuel (<i>Menu Fichier</i>)	Cliquez droit n'importe où dans le panneau Fichiers du projet et choisissez <i>Importer des fichiers</i> .
Menu principal	Dans le menu principal, choisissez <i>Fichier > Importer des fichiers</i> .
Bouton de la barre d'outils	Cliquez sur le bouton + dans la barre d'outils principale.
Raccourci clavier	Appuyez sur Ctrl-F (Cmd-F sur Mac).
Coller depuis le presse-papiers	Appuyez sur Ctrl-V (Cmd-V sur Mac) pour coller les fichiers copiés depuis votre presse-papiers. Voir Coller depuis le presse-papiers .



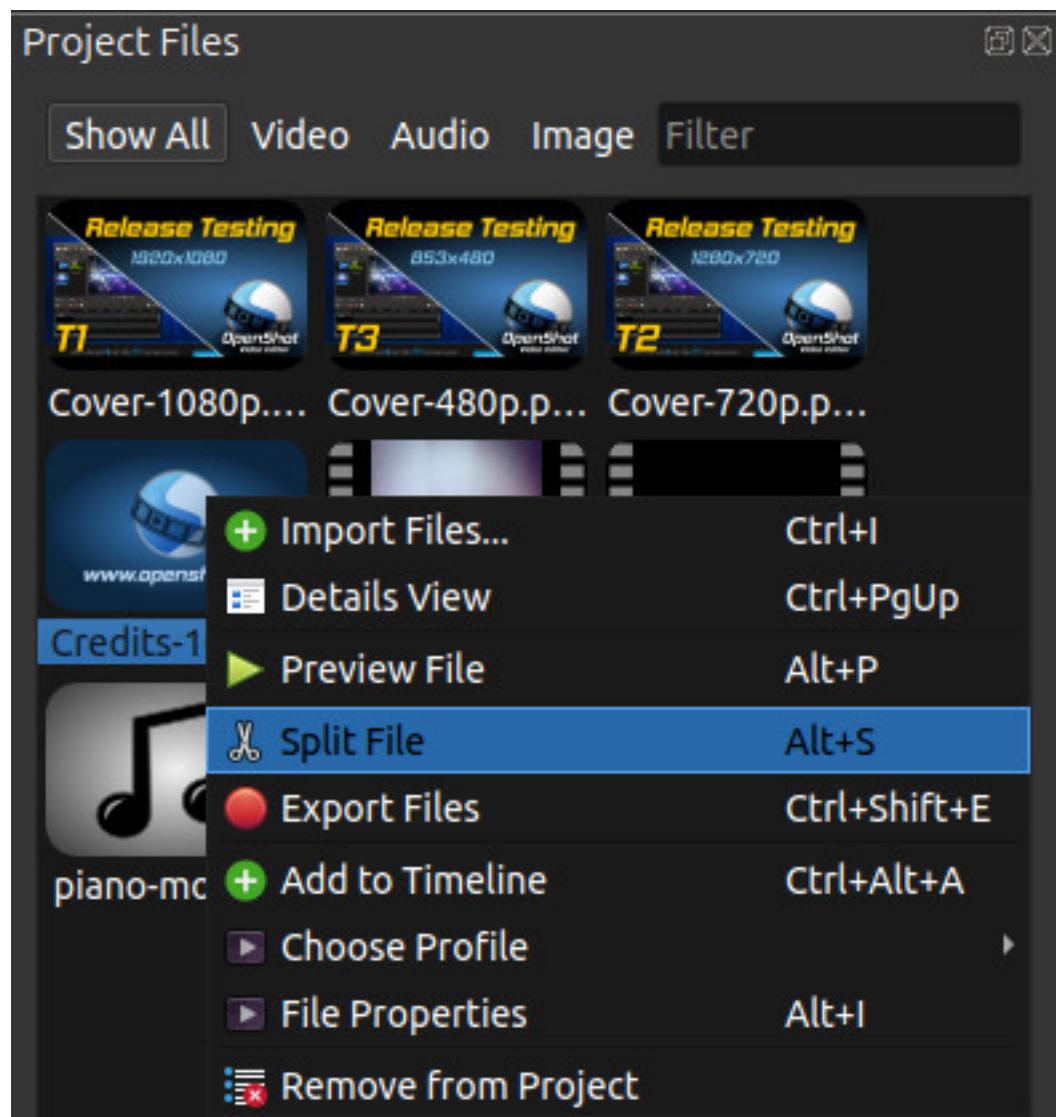
1.6.2 Coller depuis le presse-papiers

Vous pouvez coller des fichiers et médias du presse-papiers directement dans OpenShot. Si vous avez copié un ou plusieurs fichiers dans votre gestionnaire de fichiers, passez à OpenShot et appuyez sur **Ctrl-V** dans le panneau **Fichiers du projet** pour les ajouter, comme lors d'une importation.

Si vous avez copié des **données** médias (par exemple, **Copier l'image** dans un navigateur web, une image collée depuis une autre application, ou d'autres données image/audio/vidéo du presse-papiers), appuyez sur **Ctrl-V** dans OpenShot pour créer un fichier à partir de ce contenu. OpenShot enregistre une copie dans un dossier temporaire : `.openshot_qt/clipboard/`. Le nouveau fichier est ensuite ajouté à votre projet et apparaît dans **Fichiers du projet**.

1.6.3 Menu Fichier

Pour afficher le menu fichier, cliquez droit sur un fichier (dans le panneau **Fichiers du projet**). Voici les actions disponibles dans le menu fichier.



Option du menu contextuel fichier	Description
Importer des fichiers...	Importer des fichiers dans votre projet
Vignette/Détail	Basculer la vue entre détails et vignettes
Aperçu du fichier	Prévisualiser un fichier média
Diviser le fichier	Diviser un fichier en plusieurs fichiers plus petits. Les nouveaux fichiers découpés apparaissent dans la liste des Fichiers du projet.
Modifier le titre	Modifier un fichier titre SVG existant
Dupliquer le titre	Faire une copie, puis modifier le fichier titre SVG copié
Ajouter à la timeline	Ajouter plusieurs fichiers à la timeline en une seule étape, y compris les transitions ou les pistes alternées.
Choisir le profil	Changer le profil du projet actuel pour correspondre au fichier sélectionné. Si le profil du fichier ne correspond à aucun profil connu, vous aurez la possibilité de créer un profil personnalisé.
Propriétés du fichier	Afficher les propriétés d'un fichier, telles que la fréquence d'images, la taille, etc.
Supprimer du projet	Supprimer un fichier du projet

1.6.4 Diviser le fichier

Si vous devez découper un grand fichier vidéo en plusieurs fichiers plus petits avant le montage, la boîte de dialogue **Diviser le fichier** est conçue exactement pour cela. Cliquez droit sur un fichier, puis choisissez *Diviser le fichier*. Utilisez cette boîte de dialogue pour séparer rapidement un grand fichier en plusieurs segments plus petits. Pour chaque segment, vous pouvez sélectionner la frame de début et de fin, ainsi qu'un titre. Chaque segment apparaît comme un nouveau fichier dans la boîte de dialogue Fichiers du projet.



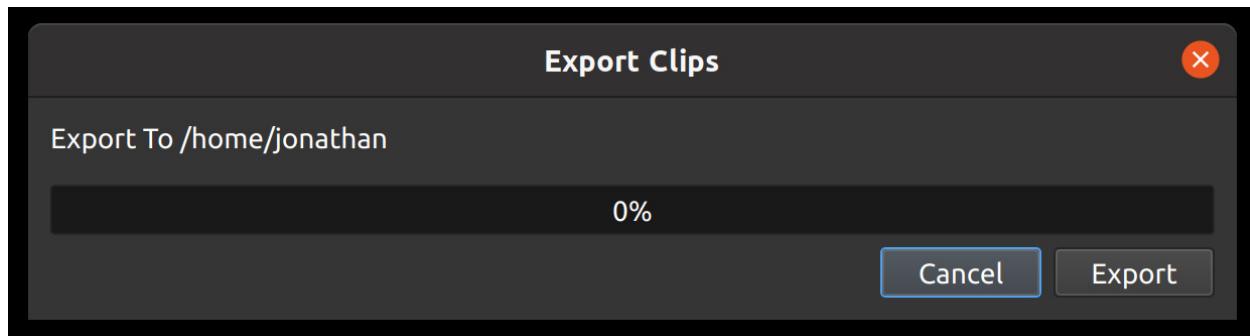
#	Nom	Description
1	Début du fichier	Choisissez la frame de début de votre fichier en cliquant sur ce bouton
2	Fin de fichier	Choisissez la dernière image de votre fichier en cliquant sur ce bouton
3	Nom du fichier	Entrez un nom optionnel
4	Bouton Créer	Créez le fichier (ce qui réinitialise cette boîte de dialogue, vous permettant de répéter ces étapes pour chaque segment)

Veuillez vous référer à la section [Rogner et découper](#) pour plus de façons de couper et découper les clips directement dans la timeline.

1.6.5 Exporter les fichiers

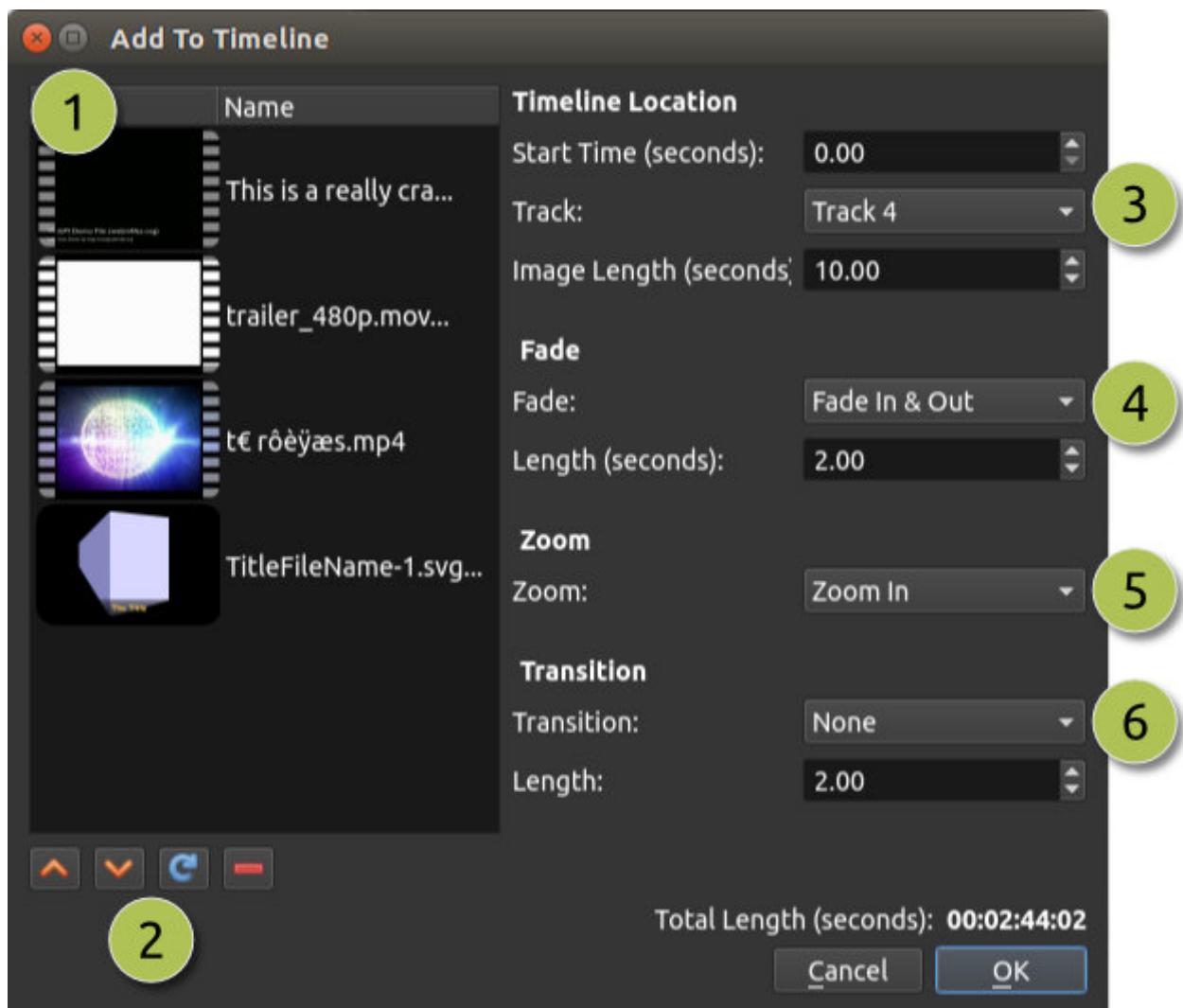
Si vous souhaitez que vos segments de fichiers divisés soient disponibles en dehors de votre projet OpenShot, ou si vous voulez copier tous vos médias vidéo en un seul endroit, vous pouvez le faire avec la boîte de dialogue **Exporter les fichiers**. Il suffit de **Ctrl+Cliquer** pour sélectionner tous les fichiers souhaités, puis **Clic droit** et choisir *Exporter les fichiers*. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez un dossier de destination, puis cliquez sur *Exporter*.

REMARQUE : Cela exportera chaque fichier ou segment de fichier en utilisant son **profil vidéo original** (largeur, hauteur, fréquence d'images, ratio d'aspect, etc.). Cela prend également en charge tout [Diviser le fichier](#) (décris ci-dessus). Par exemple, si vous avez divisé un long fichier vidéo en plusieurs segments différents (et les avez nommés), vous pouvez maintenant exporter tous les segments en tant que fichiers vidéo séparés (en utilisant le profil vidéo du fichier original).



1.6.6 Ajouter à la timeline

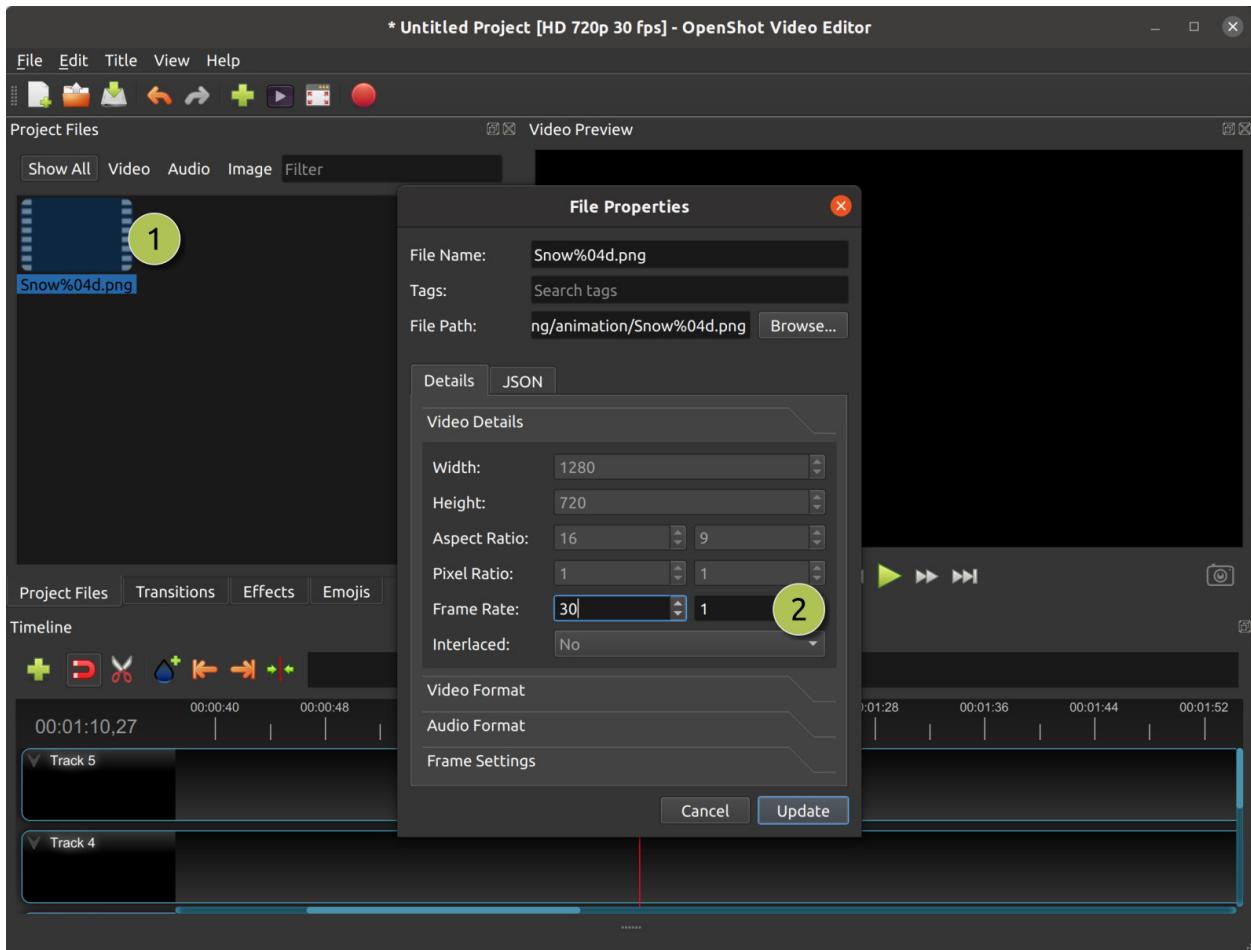
Dans certains cas, vous pourriez avoir besoin d'ajouter plusieurs fichiers à la timeline en même temps. Par exemple, un diaporama photo ou un grand nombre de courts clips vidéo. La boîte de dialogue **Ajouter à la timeline** peut automatiser cette tâche pour vous. Tout d'abord, sélectionnez tous les fichiers à ajouter, faites un clic droit, puis choisissez Ajouter à la timeline.



#	Nom	Description
1	Fichiers sélectionnés	La liste des fichiers sélectionnés à ajouter à la timeline
2	Ordre des fichiers	Utilisez ces boutons pour réorganiser la liste des fichiers (monter, descendre, aléatoire, supprimer)
3	Position dans la timeline	Choisissez la position de départ et la piste où ces fichiers doivent être insérés dans la timeline
4	Options de fondu	Fondu entrant, fondu sortant, les deux, ou aucun (n'affecte que l'image, pas l'audio)
5	Options de zoom	Zoom avant, zoom arrière, ou aucun
6	Transitions	Choisissez une transition spécifique à utiliser entre les fichiers, aléatoire, ou aucune (n'affecte que l'image, pas l'audio)

1.6.7 Propriétés

Pour voir les propriétés de n'importe quel fichier importé dans votre projet vidéo, faites un clic droit sur le fichier et choisissez **Propriétés du fichier**. Cela ouvrira la boîte de dialogue des propriétés du fichier, qui affiche des informations sur votre média. Pour certains types d'images (par exemple, les séquences d'images), vous pouvez également ajuster la fréquence d'images dans cette boîte de dialogue.



#	Nom	Description
1	Propriétés du fichier	Sélectionnez une séquence d'images dans le panneau Fichiers du projet , faites un clic droit et choisissez Propriétés du fichier
2	Fréquence d'images	Pour les séquences d'images, vous pouvez également ajuster la fréquence d'images de l'animation

1.6.8 Supprimer du projet

Cela supprimera un fichier du projet. Cependant, cela ne supprimera pas le fichier physique sous-jacent, donc retirer un fichier du projet le rend simplement indisponible pour ce projet vidéo.

1.6.9 Dossier des ressources du projet

OpenShot crée et utilise quelques **dossiers de travail temporaires** pendant que vous éditez. Ils se trouvent sous `.openshot_qt/` dans votre profil utilisateur et contiennent des fichiers spécifiques au projet générés par OpenShot :

- `.openshot_qt/blender/` - Rendus d'animation Blender créés par la boîte de dialogue Titre animé
- `.openshot_qt/title/` - Fichiers de titre SVG créés par la boîte de dialogue Titre
- `.openshot_qt/thumbnail/` - Vignettes générées pour les fichiers du projet et la timeline
- `.openshot_qt/clipboard/` - Médias créés à partir des collages du presse-papiers (images, audio ou vidéo qui doivent d'abord être enregistrés sur le disque)
- `.openshot_qt/protobuf_data` - Données de suivi et de détection d'objets

Lorsque vous choisissez **Fichier** **Enregistrer sous**, OpenShot copie ces dossiers dans votre répertoire de projet, à l'intérieur d'un seul dossier nommé `PROJECTNAME_Assets`. Par exemple : `MyProject_Assets/clipboard` contiendra tous les médias que vous avez collés depuis le presse-papiers.

Dans le cadre de ce processus, tous les chemins à l'intérieur de votre fichier de projet `*.osp` sont mis à jour pour être **relatifs** à votre dossier de projet. Cela permet de garder tout autonome et facile à déplacer ou sauvegarder en un seul dossier.

Comportement de nettoyage

Démarrer un **nouveau projet** ou ouvrir un **projet existant** vide les dossiers de travail temporaires `.openshot_qt` pour que vous commençiez sur une base propre. Vos projets enregistrés ne sont pas affectés, et toutes les ressources précédemment copiées dans un dossier `PROJECTNAME_Assets` restent dans le répertoire de ce projet.

1.6.10 Fichiers manquants

Lorsque vous créez et enregistrez un projet dans OpenShot, tous les fichiers importés dans le logiciel (comme les vidéos, l'audio et les images) doivent rester accessibles pendant toute la durée du projet. Cela signifie que ces fichiers importés ne doivent pas être renommés, supprimés ou déplacés vers d'autres dossiers. De plus, le chemin complet où ces fichiers se trouvent ne doit pas non plus être renommé. Ce principe s'applique également à d'autres logiciels de montage vidéo.

Par exemple, les utilisateurs peuvent déplacer ou supprimer des dossiers, débrancher leurs périphériques USB, ou déplacer ou supprimer leurs fichiers de projet. Chacun de ces cas provoque un message *Fichier manquant*, où OpenShot vous invite à localiser le dossier du ou des fichiers manquants. Selon le nombre de fichiers ajoutés à votre projet, OpenShot peut vous demander plusieurs fois de retrouver les fichiers manquants.

Lorsque OpenShot enregistre un projet, tous les chemins de fichiers sont convertis en chemins **relatifs**. Tant que vous gardez tous les éléments organisés dans le même dossier parent (y compris le fichier de projet `*.osp`), vous pourrez déplacer votre dossier de projet sans déclencher de messages de fichiers manquants. Vous pouvez même déplacer un dossier de projet autonome vers un autre ordinateur sans aucun problème.

Chacun a sa propre façon d'organiser les fichiers, et il est crucial de ne pas modifier les chemins de fichiers, renommer ou supprimer des fichiers lors de l'utilisation d'éditeurs vidéo, car cela peut entraîner des problèmes de fichiers manquants. Pour un guide détaillé sur les fichiers manquants, voir [Le cas des « Fichiers manquants »!](#)

1.7 Clips

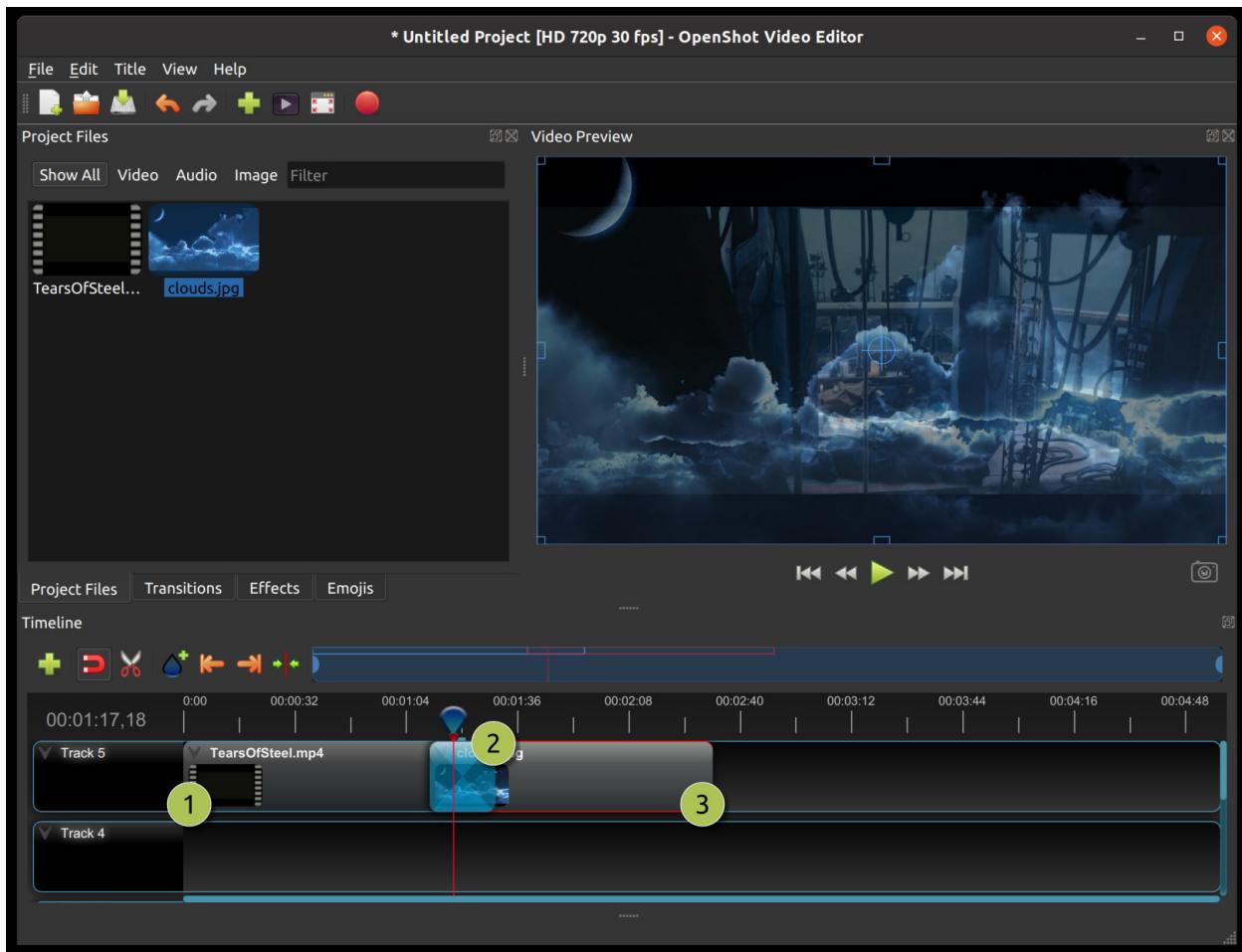
Dans OpenShot, lorsque vous ajoutez des fichiers de projet (vidéos, images et audio) à la timeline, ils apparaissent sous forme de **clips** représentés par des rectangles arrondis. Ces clips possèdent différentes propriétés qui influencent leur rendu et leur composition. Ces propriétés incluent la *position*, la *couche*, l'*échelle*, la *localisation*, la *rotation*, l'*alpha* et le *composite (mode de fusion)* du clip.

Vous pouvez examiner les propriétés d'un clip en cliquant droit et en sélectionnant *Propriétés* ou en double-cliquant sur le clip. Les propriétés sont listées par ordre alphabétique dans le panneau des propriétés, et vous pouvez utiliser les options de filtre en haut pour trouver des propriétés spécifiques. Voir [Propriétés du clip](#) pour la liste complète des propriétés des clips.

Pour **effectuer des ajustements** sur une propriété :

- Pour des modifications **approximatives**, vous pouvez faire glisser le curseur.
- Pour des ajustements **précis**, double-cliquez sur la propriété pour saisir des valeurs exactes.
- Si la propriété implique des **choix non numériques**, cliquez droit ou double-cliquez pour afficher les options.

Les propriétés des clips jouent un rôle essentiel dans le système *Animation*. Chaque fois que vous modifiez une propriété d'un clip, une *image clé* est automatiquement créée à la position actuelle de la tête de lecture. Si vous souhaitez que la modification s'applique à l'ensemble du clip, assurez-vous que la tête de lecture est positionnée au début ou avant le début du clip avant de faire les ajustements. Vous pouvez facilement trouver le début d'un clip en utilisant la fonction *marqueur suivant/précédent* dans la barre d'outils de la timeline.



#	Nom	Description
1	Clip 1	Un clip vidéo
2	Transition	Une transition de fondu progressif entre les 2 images des clips (n'affecte pas l'audio)
3	Clip 2	Un clip image

1.7.1 Rogner et découper

OpenShot offre plusieurs façons d'ajuster les positions de début et de fin d'un clip (également appelé rognage). La méthode la plus courante consiste à cliquer et faire glisser le bord gauche ou droit d'un clip. Le rognage permet de supprimer des sections indésirables au début ou à la fin d'un clip.

Pour **découper** un clip en sections plus petites, OpenShot propose plusieurs options, notamment diviser ou découper un clip à la position de la tête de lecture (*ligne de lecture verticale*). Le rognage et la découpe des clips sont des outils puissants qui permettent aux utilisateurs de réorganiser des sections vidéo et de supprimer les parties indésirables.

Voici une liste de toutes les méthodes pour couper et/ou rogner des clips dans OpenShot :

Méthode de rognage et découpe	Description
Redimensionner le bord	Placez la souris sur le bord d'un clip et redimensionnez-le en faisant glisser vers la gauche ou la droite . Le bord gauche d'un clip ne peut pas être redimensionné en dessous de 0,0 (c'est-à-dire <i>la première image du fichier</i>). Le bord droit d'un clip ne peut pas être redimensionné au-delà de la durée du fichier (c'est-à-dire <i>la dernière image du fichier</i>).
Découper tout	Lorsque la tête de lecture chevauche plusieurs clips, cliquez droit sur la tête de lecture et choisissez <i>Découper tout</i> . Cela coupera/découpera tous les clips intersectés sur toutes les pistes. Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier Ctrl+Shift+K pour garder les deux côtés, Ctrl+Shift+J pour garder le côté gauche, ou Ctrl+Shift+L pour garder le côté droit des clips.
Découper la sélection	Lorsque la tête de lecture chevauche un clip, cliquez droit sur le clip et choisissez <i>Découper</i> . Cela offre des options pour garder le côté gauche, le côté droit, ou les deux côtés du clip. Vous pouvez aussi utiliser Ctrl+K pour garder les deux côtés, Ctrl+J pour garder le côté gauche, ou Ctrl+L pour garder le côté droit.
Découper la sélection (Ondulation)	Découpez le(s) clip(s) sélectionné(s) à la position de la tête de lecture, en gardant soit le côté gauche (raccourci W), soit le côté droit (raccourci Q), tout en ondulant la suppression de l'espace sur la piste actuelle.
Outil Rasoir	L' <i>outil rasoir</i> de la barre d'outils de la timeline coupe un clip à la position cliquée. Utilisez SHIFT pour découper et garder le côté gauche, ou CTRL pour garder le côté droit.
Dialogue de fractionnement de fichier	Cliquez droit sur un fichier et choisissez <i>Fractionner le fichier</i> . Cela ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de créer plusieurs clips à partir d'un seul fichier vidéo.

Gardez à l'esprit que les méthodes de découpe ci-dessus disposent également de *Raccourcis clavier*, pour gagner encore plus de temps.

1.7.2 Sélections

La sélection des clips et des transitions sur la timeline est une partie essentielle du montage dans OpenShot. Plusieurs méthodes de sélection sont disponibles pour optimiser votre flux de travail, permettant un montage efficace des clips et des transitions.

Voici une liste de toutes les méthodes pour sélectionner des clips dans OpenShot :

Méthode de sélection	Description
Sélection par zone	Cliquez et faites glisser une zone de sélection autour des clips ou des transitions pour sélectionner plusieurs éléments à la fois. Maintenez Ctrl enfoncé pour ajouter à votre sélection actuelle.
Sélection par clic	Cliquez sur un clip ou une transition pour le sélectionner. Cela désélectionnera tous les autres éléments sauf si vous maintenez Ctrl enfoncé.
Ajouter à la sélection	Maintenez Ctrl enfoncé tout en cliquant pour ajouter ou retirer des clips de la sélection actuelle, ce qui vous permet de sélectionner des clips non adjacents.
Sélection par plage	Maintenez Shift enfoncé tout en cliquant pour sélectionner une plage de clips/transitions de la sélection précédente à la nouvelle sélection. Cela fonctionne également pour des plages couvrant plusieurs pistes.
Sélection en cascade	Maintenez Alt enfoncé tout en cliquant pour sélectionner en cascade tous les clips/transitions de votre sélection jusqu'à la fin de la piste. Cela ajoute toujours à votre sélection actuelle, même si Ctrl n'est pas enfoncé.
Effacer la sélection	Cliquez n'importe où sur la timeline ou sur un nouveau clip/transition pour réinitialiser la sélection actuelle, sauf si Ctrl est enfoncé.
Tout sélectionner	Appuyez sur Ctrl+A pour sélectionner tous les clips et transitions sur la timeline.
Tout désélectionner	Appuyez sur Ctrl+Shift+A pour désélectionner tous les clips et transitions sur la timeline.

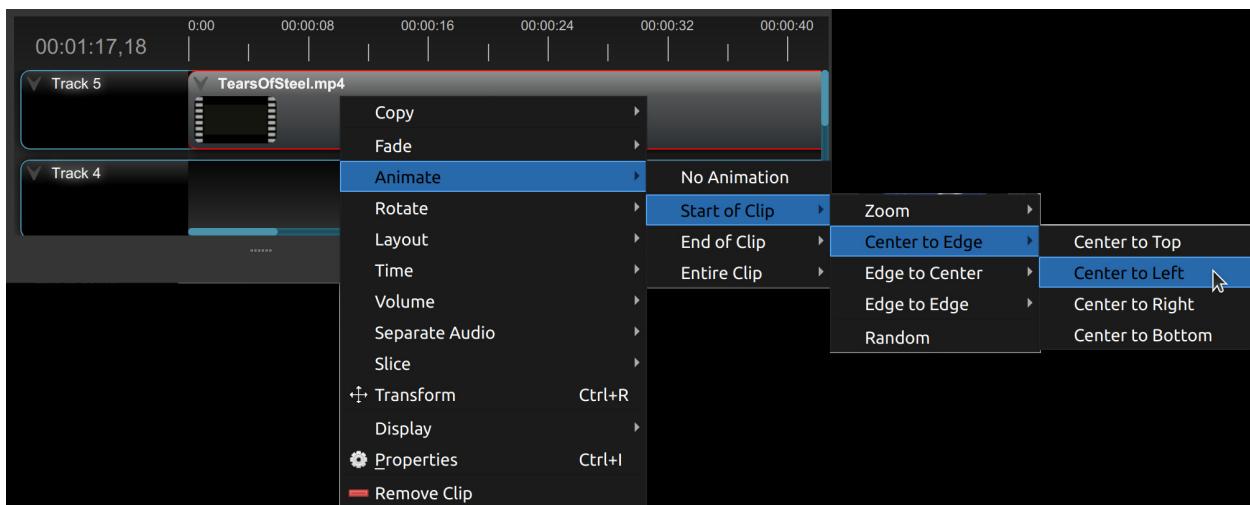
Maîtriser ces techniques de sélection facilitera votre processus de montage, surtout pour les projets complexes. Pour des conseils plus avancés sur la sélection et le montage, consultez la section [Rogner et découper](#).

1.7.3 Menu contextuel

OpenShot propose de nombreux préréglages d'animations et de propriétés de clip, tels que fondu, glissement, zoom, inversion du temps, réglage du volume, etc. Ces préréglages sont accessibles en cliquant droit sur un clip, ce qui fait apparaître le menu contextuel. Un préréglage définit une ou plusieurs propriétés du clip pour l'utilisateur sans avoir besoin de régler manuellement les images clés. Voir [Propriétés du clip](#).

Certains préréglages permettent à l'utilisateur de cibler le début, la fin ou l'ensemble du clip, et la plupart permettent de réinitialiser une propriété spécifique du clip. Par exemple, avec le préréglage **Volume**, l'utilisateur dispose des options suivantes :

- **Réinitialiser** - Cela remettra le volume au niveau d'origine.
- **Début du clip** - Votre sélection de niveau de volume s'appliquera au début du clip.
- **Fin du clip** - Votre sélection de niveau de volume s'appliquera à la fin du clip.
- **Clip entier** - Votre sélection de niveau de volume s'appliquera à l'ensemble du clip.



Nom du préréglage	Description
Fondu	Faire un fondu d'entrée ou de sortie de l'image (souvent plus simple qu'une transition)
Animer	Zoomer et faire glisser un clip
Rotation	Faire pivoter ou retourner un clip
Disposition	Rendre une vidéo plus petite ou plus grande, et l'aligner sur n'importe quel coin
Temps	Inverser, répéter, accélérer ou ralentir la vidéo
Volume	Faire un fondu d'entrée ou de sortie du volume, réduire ou augmenter le volume d'un clip, ou couper le son
Séparer l'audio	Séparer l'audio d'un clip. Ce préréglage peut créer un clip audio détaché unique (placé sur une piste en dessous du clip original), ou plusieurs clips audio détachés (un par piste audio, placés sur plusieurs pistes en dessous du clip original).
Couper	Couper le clip à la position de la tête de lecture
Transformer	Activer le mode transformation
Affichage	Afficher la forme d'onde ou la vignette d'un clip
Propriétés	Afficher le panneau des propriétés d'un clip
Copier / Coller	Copier et coller des images clés ou dupliquer un clip entier (avec toutes les images clés)
Supprimer le clip	Supprimer un clip de la timeline

Fondu

Le préréglage *Fondu* permet des transitions fluides en augmentant ou diminuant progressivement l'opacité du clip. Il crée un fondu d'entrée ou de sortie de l'image du clip, idéal pour introduire ou conclure des clips. Voir l'image clé [Alpha](#).

- **Exemple d'utilisation :** Appliquer un fondu en sortie à un clip vidéo pour conclure doucement une scène.
- **Astuce :** Ajustez la durée de l'effet de fondu (lent ou rapide) pour contrôler son timing et son intensité.

Animer

Le préréglage *Animer* ajoute un mouvement dynamique aux clips, combinant zoom et glissement. Il anime un clip en zoomant avant ou arrière tout en glissant à travers l'écran. Il peut **glisser** dans plusieurs directions spécifiques, ou glisser et zoomer vers un emplacement **aléatoire**. Voir les images-clés *Position X et Position Y* et *Échelle X et Échelle Y*.

- **Exemple d'utilisation :** Utiliser le préréglage animer pour simuler un mouvement de caméra à travers un plan de paysage.
- **Astuce :** Expérimitez avec différentes vitesses et directions d'animation pour divers effets visuels.

Rotation

Le préréglage *Rotation* permet une rotation et un retournement faciles des clips, améliorant leur attrait visuel. Il permet d'ajuster l'orientation en faisant pivoter et retourner un clip pour des transformations visuelles créatives. Voir l'image-clé *Rotation*.

- **Exemple d'utilisation :** Faire pivoter une photo ou une vidéo de 90 degrés (une vidéo portrait en paysage)
- **Exemple d'utilisation :** Si votre vidéo est orientée sur le côté (90 degrés), vous pouvez la faire pivoter dans le sens horaire ou antihoraire de 90 degrés pour la remettre dans la bonne orientation. Cela peut être utile si vous avez accidentellement enregistré une vidéo en mode portrait alors que vous vouliez un paysage.
- **Exemple d'utilisation :** Si votre vidéo est à l'envers, vous pouvez la faire pivoter de 180 degrés pour la remettre dans la bonne orientation. Cela peut arriver si vous avez tenu votre caméra à l'envers lors de l'enregistrement.

Disposition

Le préréglage *Disposition* ajuste la taille d'un clip et l'ancre à un coin choisi de l'écran. Il redimensionne un clip et l'ancre à un coin ou au centre, utile pour les effets image dans l'image ou filigrane. Voir les images-clés *Position X et Position Y* et *Échelle X et Échelle Y*.

- **Exemple d'utilisation :** Placer un logo dans un coin d'une vidéo en utilisant le préréglage disposition.
- **Astuce :** Combinez avec les prérégagements d'animation pour des transitions dynamiques impliquant redimensionnement et repositionnement.

Temps

Le préréglage *Temps* manipule la vitesse de lecture du clip, permettant la lecture en sens inverse ou des effets d'accélération. Il modifie la vitesse et la direction de la lecture d'un clip, améliorant la narration visuelle. Voir l'image-clé *Temps*.

- **Exemple d'utilisation :** Créer un effet au ralenti pour mettre en valeur une action spécifique.
- **Astuce :** Utilisez les prérégagements de temps pour manipuler créativement le rythme de votre vidéo.

Répéter

Utilisez *Temps* □ *Répéter* pour lire un clip plusieurs fois, sans créer manuellement la courbe temporelle. OpenShot génère les images-clés *Temps* nécessaires pour vous (vous pouvez les modifier ensuite).

Chemin du menu

- *Temps* □ *Répéter* □ *Boucle* □ *Avant* – joue de gauche à droite, puis recommence depuis le début
- *Temps* □ *Répéter* □ *Boucle* □ *Arrière* – joue de droite à gauche, puis recommence depuis la fin
- *Temps* □ *Répéter* □ *Ping-Pong* □ *Avant* – avant, puis arrière, puis avant...
- *Temps* □ *Répéter* □ *Ping-Pong* □ *Arrière* – arrière, puis avant, puis arrière...
- *Personnalisé...* – ouvre une boîte de dialogue pour des options supplémentaires (voir ci-dessous)

Les comptes sont **finis** (2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x, ou un nombre personnalisé). Exemple : « Avant puis arrière et arrêt » = *Ping-Pong* □ *Avant* □ 2x.

Ce qui est répété

- La répétition agit toujours sur les points d'entrée/sortie **actuellement coupés** du clip.
- La courbe *Temps* est représentée par une forme simple : - Boucle Avant = scie montante - Boucle Arrière = scie descendante - Ping-Pong = triangle (la direction s'inverse à chaque passage)
- Pour éviter une image double à la jonction, la dernière image de chaque passage n'est pas dupliquée.

Images-clés pendant la répétition

- Lorsque vous utilisez la répétition, OpenShot va aussi **répéter les autres images-clés** trouvées dans la section coupée (position, échelle, effets, etc.) à chaque passage pour que vos animations restent synchronisées.
- Les images-clés répétées conservent leur synchronisation relative à l'intérieur de chaque passage.

Répétition personnalisée (options de la boîte de dialogue)

- *Motif*: Boucle | Ping-Pong
- *Direction* : Avant | Arrière
- *Passages* : entier (2 ou plus). C'est le nombre de fois que cela sera joué.
- *Délai* : nombre + unités [images | ms | sec]. C'est un délai optionnel entre chaque passage répété.
- *Variation de vitesse (%)* : % de changement de vitesse par passage (optionnel). Positif accélère chaque passage ; négatif ralentit chaque passage.

Réinitialiser

- *Temps* *Réinitialiser le temps* supprime complètement toute courbe de temps (y compris la répétition) et restaure la lecture originale du clip, **sans supprimer vos images-clés originales hors temps**.

Outil de synchronisation

Une autre façon de modifier la vitesse d'un clip est d'utiliser l'outil *Synchronisation* dans la barre d'outils de la timeline. Activez l'icône de l'horloge et faites glisser les bords du clip. Allonger le clip ralentit la lecture, tandis que le raccourcir accélère le clip. Toutes les images clés du clip et de ses effets sont mises à l'échelle pour que leurs positions relatives restent intactes.

Volume

Le préréglage *Volume* contrôle les propriétés audio, facilitant les ajustements fluides du volume. Il gère le volume audio, y compris les fondus d'entrée/sortie, la réduction/l'augmentation du volume, ou la mise en sourdine. Voir la référence [Volume](#) pour les images clés.

- **Exemple d'utilisation** : Appliquer un fondu de volume progressif pour la transition entre les scènes.
- **Astuce** : Utilisez les préréglages de volume pour baisser ou augmenter rapidement les niveaux de volume.

Séparer l'audio

Le préréglage *Séparer l'audio* sépare l'audio d'un clip, créant des clips audio détachés positionnés sous le clip original sur la timeline. Ce préréglage peut créer un **clip audio détaché unique** (positionné sur une piste sous le clip original) ou **plusieurs clips audio détachés** (un par piste audio, positionnés sur plusieurs pistes sous le clip original).

- **Exemple d'utilisation** : Extraire la musique de fond d'un clip vidéo pour un contrôle indépendant.
- **Astuce** : Utilisez ce préréglage pour affiner les éléments audio séparément du contenu visuel.

Couper

L'outil *Trancher* vous permet de couper un clip à la position de la tête de lecture (*la ligne verticale qui indique votre position actuelle dans la timeline*). Cela divisera le clip en deux parties distinctes au point exact où se trouve la tête de lecture.

La découpe est une fonctionnalité clé pour effectuer des montages précis et réorganiser les sections de votre vidéo. Vous pouvez découper un clip et choisir de conserver un côté ou les deux, et avec l'option ondulation, vous pouvez déplacer automatiquement les autres clips sur la même piste pour combler les espaces créés par la coupe.

Options de découpe :

- **Conserver les deux côtés** : Cette option divise le clip en deux parties, en conservant tout des deux côtés de la tête de lecture. Utile lorsque vous souhaitez découper un clip en sections sans rien supprimer.
- **Conserver le côté gauche** : Cette option coupe le clip et supprime la partie à droite de la tête de lecture, ne conservant que la partie avant la tête de lecture. Utilisez-la pour supprimer la portion du clip qui suit le point actuel.
- **Conserver le côté droit** : Cette option coupe le clip et supprime la partie à gauche de la tête de lecture, ne conservant que la partie après la tête de lecture. Pratique pour couper le début d'un clip et conserver le reste.
- **Découpe en ondulation** : La découpe en ondulation ne se contente pas de couper le clip, elle déplace également tous les clips et transitions qui suivent pour combler l'espace. Ainsi, votre timeline reste continue sans espaces vides après une coupe, vous évitant de devoir ajuster manuellement les clips suivants.

Conseils pour débutants :

- **Exemple** : Si une partie d'un clip ne vous convient pas (comme la fin d'une scène), utilisez **Conserver le côté gauche** ou **Conserver le côté droit** pour la supprimer. Si vous souhaitez diviser une scène en plusieurs sections plus petites pour les réorganiser, utilisez **Conserver les deux côtés**.
- **Astuce rapide** : La découpe peut également être utilisée pour diviser un long clip en parties plus petites, facilitant la gestion et le montage de chaque section séparément.

Pour un guide complet sur la découpe et tous les raccourcis clavier disponibles, consultez la section [Rogner et découper](#).

Transformer

Le préréglage *Transformation* active l'**outil de transformation** pour un clip, permettant des ajustements rapides de la position, de l'échelle, de la rotation, du cisaillement et du point d'origine de la rotation.

Pour ajuster rapidement la position, l'échelle, la rotation et le cisaillement d'un clip, sélectionnez un clip sur la timeline pour activer l'outil de transformation. Par défaut, le clip sélectionné apparaît dans la fenêtre de prévisualisation avec les contrôles de transformation (lignes et carrés bleus). Vous pouvez sélectionner plusieurs clips à la fois avec **Ctrl** ou **Shift**. La prévisualisation affiche un seul ensemble de poignées entourant tous les clips sélectionnés, et tout déplacement, mise à l'échelle ou rotation les affecte ensemble. Si l'outil de transformation est désactivé, faites un clic droit sur un clip et choisissez **Transformer**.

- Faire glisser les carrés bleus ajuste l'**échelle** de l'image.
- Faire glisser le centre déplace la **position** de l'image.
- Faire glisser la souris à l'extérieur des lignes bleues fera **tourner** l'image.
- Faire glisser le long des lignes bleues appliquera un **cisaillement** à l'image dans cette direction.
- Faire glisser le cercle au centre déplace le **point d'origine** qui contrôle le centre de **rotation**.

Remarque : Faites bien attention à la position de la tête de lecture (ligne rouge de lecture). Les images clés sont automatiquement créées à la position actuelle de lecture, pour faciliter la création rapide d'animations. Si vous souhaitez transformer un clip **sans animation**, assurez-vous que la tête de lecture est positionnée avant (à gauche) de votre clip. Vous pouvez également ajuster manuellement ces mêmes propriétés du clip dans l'éditeur de propriétés, voir [Propriétés du clip](#).



- **Exemple d'utilisation :** Utiliser le mode transformation pour redimensionner et repositionner un clip pour un effet image dans l'image.
- **Astuce :** Utilisez ce préréglage pour contrôler précisément l'apparence d'un clip.

Recadrer

Le préréglage *Recadrer* ajoute un effet de recadrage au clip sélectionné et affiche des poignées de recadrage interactives dans l'aperçu vidéo. Le sous-menu propose :

- *Pas de recadrage* – supprime tout effet de recadrage existant.
- *Recadrer (sans redimensionnement)* – découpe le clip sans mettre à l'échelle la zone restante.
- *Recadrer (avec redimensionnement)* – découpe le clip et met à l'échelle la zone recadrée pour remplir le cadre.

Faites glisser les poignées bleues pour ajuster les limites du recadrage, déplacer la zone recadrée ou déplacer la poignée centrale pour repositionner l'image à l'intérieur de la zone recadrée.

Affichage

Le préréglage *Affichage* bascule le mode d'affichage d'un clip sur la timeline, affichant soit sa forme d'onde, soit sa vignette.

- **Exemple d'utilisation :** Affichage de la forme d'onde audio pour un montage audio précis.
- **Astuce :** Utilisez ce préréglage pour vous concentrer sur des aspects spécifiques de l'audio d'un clip lors du montage.

Propriétés

Le préréglage *Propriétés* ouvre le panneau des propriétés d'un clip, permettant un accès rapide pour ajuster les propriétés du clip, telles que la position, l'échelle, la rotation, etc. Voir [Propriétés du clip](#).

- **Exemple d'utilisation :** Ajustement des propriétés du clip comme l'opacité, le volume ou la position.
- **Astuce :** Appliquez ce préréglage pour simplifier les ajustements de toutes les propriétés du clip dans un seul panneau.

Copier / Couper / Coller

Le préréglage *Copier / Coller* permet de copier et coller des images-clés, des effets, ou de dupliquer un clip entier avec ses images-clés. Le collage crée un nouveau clip à la position de votre souris. Si vous sélectionnez un ou plusieurs clips avant de coller, vous pouvez coller « par-dessus » ces clips avec votre clip actuel.

- **Exemple d'utilisation :** Dupliquer un clip avec des animations complexes pour réutilisation dans différentes parties du projet.
- **Astuce :** Utilisez ce préréglage pour reproduire des animations ou effets sur plusieurs clips.
- **Astuce :** Sélectionner plusieurs clips avant de coller applique les images-clés et/ou effets à tous les clips.
- **Astuce :** Vous pouvez copier un seul effet et le coller sur plusieurs clips sélectionnés.

Supprimer les espaces

Les options *Supprimer l'espace* et *Supprimer tous les espaces* vous aident à éliminer rapidement les espaces entre les clips sur la timeline en décalant (c'est-à-dire en décalant) les clips suivants pour combler l'espace. Ces options sont accessibles via le menu contextuel et ne sont disponibles que lorsque des espaces sont détectés.

- **Supprimer l'espace :** - Cette option supprime un espace spécifique entre deux clips sur la timeline. Faites un clic droit sur l'espace entre les clips pour accéder à l'option *Supprimer l'espace*. - Utilisation : Utilisez cette option pour éliminer rapidement un espace spécifique causé par un rognage ou l'utilisation de l'outil rasoir.
- **Supprimer tous les espaces :** - Cette option supprime tous les espaces entre les clips sur la timeline pour toute la piste. Faites un clic droit sur le nom de la piste pour accéder à l'option *Supprimer tous les espaces*. - Utilisation : Idéal pour les pistes contenant des clips consécutifs, comme un diaporama photo, où aucun espace n'est souhaité.

Supprimer le clip

L'option *Supprimer le clip* vous permet de supprimer un clip de la timeline. Supprimer des clips est une étape essentielle pour organiser votre projet et éliminer les sections indésirables. La suppression d'un clip peut également affecter les clips environnants. Si vous souhaitez nettoyer l'espace qui reste après la suppression d'un clip, vous disposez de plusieurs options pour ajuster automatiquement votre timeline.

Comment supprimer un clip : Pour supprimer un clip, sélectionnez-le simplement et appuyez sur **Suppr** de votre clavier, ou faites un clic droit sur le clip et choisissez *Supprimer le clip* dans le menu contextuel. Vous pouvez également sélectionner plusieurs clips en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée et en cliquant sur d'autres clips, puis les supprimer tous en une fois.

Suppression en cascade : Si vous souhaitez supprimer un clip et enlever automatiquement l'espace vide (trou) qu'il laisse, utilisez la fonction **Suppression en cascade** en appuyant sur **Maj + Suppr**. Cela décalera tous les clips et transitions restants sur la piste vers la gauche, comblant l'espace et maintenant votre timeline fluide et continue.

Supprimer l'espace : Après avoir supprimé un clip, si des espaces subsistent dans votre timeline que vous souhaitez éliminer, faites simplement un clic droit dans l'espace vide et choisissez *Supprimer l'espace*. Cette action décalera tous les clips et transitions vers la gauche, fermant l'espace et maintenant le flux de votre vidéo.

Conseils pour débutants :

- **Exemple :** Si vous avez un clip qui n'est plus nécessaire, comme une introduction que vous avez décidé de ne pas utiliser, vous pouvez rapidement le sélectionner et soit le supprimer, soit utiliser la **Suppression en cascade** pour le retirer et décaler tout vers la gauche afin de combler l'espace.

Pour des options de montage avancées et des raccourcis, consultez la section [Rogner et découper](#).

1.7.4 Effets

En plus des nombreuses propriétés de clip qui peuvent être animées et ajustées, vous pouvez également déposer un effet directement sur un clip depuis le dock des effets. Chaque effet est représenté par une petite icône colorée en forme de lettre. Cliquer sur l'icône de l'effet affichera les propriétés de cet effet, et vous permettra de les modifier (et d'animer). Pour la liste complète des effets, voir [Effets](#).



1.7.5 Propriétés du clip

Voici une liste des propriétés du clip qui peuvent être modifiées, et dans la plupart des cas, animées dans le temps. Pour voir les propriétés d'un clip, faites un clic droit et choisissez *Propriétés*. L'éditeur de propriétés apparaîtra, où vous pourrez modifier ces propriétés. Vous pouvez sélectionner plusieurs clips, transitions ou effets à la fois. Le menu déroulant en haut du dock affiche les entrées pour chaque élément ainsi qu'une entrée telle que **2 Sélections**. Choisissez cette entrée pour modifier tous les éléments sélectionnés ensemble, seules les propriétés qu'ils partagent seront visibles. Si un champ est vide, les valeurs diffèrent entre les éléments, mais vous pouvez toujours le modifier ou insérer une image clé pour tous.

Note : Faites bien attention à la position de la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne rouge de lecture). Les images clés sont automatiquement créées à la position actuelle de lecture, pour aider à créer rapidement des animations.

Lors de l'animation des propriétés d'un clip, vous pouvez faire disparaître un clip de opaque à transparent avec `alpha`, déplacer un clip à l'écran avec `location_x` et `location_y`, redimensionner un clip plus petit ou plus grand avec `scale_x` et `scale_y`, diminuer ou augmenter le volume d'un clip avec `volume`, et bien plus encore. Si vous souhaitez définir une propriété de clip unique et statique **sans animation**, assurez-vous que la tête de lecture est positionnée au début de votre clip (à gauche) lors de l'ajustement de la valeur de la propriété.

Voir le tableau ci-dessous pour la liste complète des propriétés du clip.

Nom de la propriété du clip	Type	Description
Alpha	Image clé	Courbe représentant l'alpha pour faire disparaître l'image et ajouter de la transparence (de 1 à 0)
Filtre de canal	Image clé	Un numéro représentant un canal audio à filtrer (efface tous les autres canaux)
Mappage de canal	Image clé	Un numéro représentant un canal audio de sortie (fonctionne uniquement lors du filtrage d'un canal)
Numéro d'image	Enum	Le format d'affichage du numéro d'image (le cas échéant)
Composite (Mode de fusion)	Enum	Le mode de fusion utilisé pour composer ce clip dans les couches inférieures. Par défaut, c'est Normal . Voir Composite (Mode de fusion) .
Durée	Flottant	La durée du clip (en secondes). Propriété en lecture seule. Calculée par : Fin - Début.
Fin	Flottant	La position de fin du rognage du clip (en secondes)
Gravité	Enum	La gravité d'un clip détermine où il s'accroche à son parent (détails ci-dessous)

suite sur la page suivante

Tableau 2 – suite de la page précédente

Nom de la propriété du clip	Type	Description
Activer l'audio	Enum	Une option pour déterminer si ce clip contient de l'audio (-1=indéfini, 0=non, 1=oui)
Activer la vidéo	Enum	Une option pour déterminer si ce clip contient de la vidéo (-1=indéfini, 0=non, 1=oui)
ID	Chaîne	Un GUID généré aléatoirement (identifiant unique global) attribué à chaque clip. Propriété en lecture seule.
Piste	Entier	La couche qui contient le clip (les pistes supérieures sont affichées au-dessus des pistes inférieures)
Position X	Image clé	Courbe représentant la position relative en X en pourcentage basée sur la gravité (-1 à 1)
Position Y	Image clé	Courbe représentant la position relative en Y en pourcentage basée sur la gravité (-1 à 1)
Mixage du volume	Enum	Les options de mixage du volume contrôlent comment le volume est ajusté avant le mixage (Aucun=ne pas ajuster le volume de ce clip, Réduire=baisser le volume à 80 %, Moyenne=diviser le volume en fonction du nombre de clips simultanés, détails ci-dessous)
Origine X	Image clé	Courbe représentant le point d'origine de la rotation, position X en pourcentage (-1 à 1)
Origine Y	Image clé	Courbe représentant le point d'origine de la rotation, position Y en pourcentage (-1 à 1)
Parent	Chaîne	L'objet parent de ce clip, ce qui fait que beaucoup de ces valeurs d'image clé s'initialisent à la valeur du parent
Position	Flottant	La position du clip sur la timeline (en secondes, 0,0 est le début de la timeline)
Rotation	Image clé	Courbe représentant la rotation (0 à 360)
Échelle	Enum	L'échelle détermine comment un clip doit être redimensionné pour s'adapter à son parent (détails ci-dessous)
Échelle X	Image clé	Courbe représentant l'échelle horizontale en pourcentage (0 à 1)
Échelle Y	Image clé	Courbe représentant l'échelle verticale en pourcentage (0 à 1)
Inclinaison X	Image clé	Courbe représentant l'angle d'inclinaison X en degrés (-45,0=gauche, 45,0=droite)
Inclinaison Y	Image clé	Courbe représentant l'angle d'inclinaison Y en degrés (-45,0=bas, 45,0=haut)
Début	Flottant	La position de début du rognage du clip (en secondes)
Temps	Image clé	Courbe représentant les images à lire dans le temps (utilisée pour la vitesse et la direction de la vidéo)
Volume	Image clé	Courbe représentant le volume pour atténuer le son plus bas/plus fort, couper le son ou ajuster les niveaux (0 à 1)
Couleur de l'onde	Image clé	Courbe représentant la couleur de la forme d'onde audio
Forme d'onde	Booléen	Faut-il utiliser une forme d'onde au lieu de l'image du clip

Composite (Mode de fusion)

La propriété *Composite (Mode de fusion)* contrôle **comment les pixels de ce clip se mélangent avec les clips des pistes inférieures**. Si vous débutez, commencez par **Normal**. Changez de mode lorsque vous souhaitez un changement créatif rapide sans ajouter d'effet.

Conseils pour débutants

- Vous voulez **éclaircir** des effets lumineux, des éclats ou de la fumée sur une scène sombre ? Essayez **Screen** ou **Add**.
- Vous voulez **assombrir** ou placer une texture sur une séquence (grain de papier, grilles, ombres) ? Essayez **Multiply** ou **Color Burn**.
- Vous voulez **plus de contraste** sans écraser trop les noirs et les blancs ? Essayez **Overlay** ou **Soft Light**.

- Vous voulez un look **créatif/inversé** ou aligner les éléments ? Essayez **Difference** ou **Exclusion**.

Modes courants (recommandés)

Mode	Fonction
Normal	Composition alpha standard. Respecte la transparence du clip.
Assombrir	Choisit le pixel le plus sombre des deux calques, par canal.
Multiplier	Multiplie les couleurs. Assombrit et aide les textures à se superposer à la séquence.
Color Burn	Assombrit les ombres et augmente le contraste ; peut écrêter en noir.
Éclaircir	Choisit le pixel le plus clair des deux calques, par canal.
Screen	L'opposé de Multiply. Éclaircit ; idéal pour la lumière, la lueur, le feu, le brouillard.
Color Dodge	Éclaircit fortement les hautes lumières ; peut saturer en blanc.
Add	Additionne les valeurs des pixels. Éclaircissement fort ; écrète en blanc. Aussi appelé <i>Linear Dodge (Add)</i> .
Overlay	Mélangé de Multiply et Screen utilisant le calque inférieur pour décider. Ajoute un contraste marqué.
Soft Light	Courbe de contraste douce ; plus douce que Overlay.
Hard Light	Contraste plus fort et tranchant utilisant le calque supérieur pour piloter le changement.
Difference	Différence absolue entre les calques. Crée des couleurs inversées/psychédéliques ; utile pour l'alignement.
Exclusion	Version plus douce de Difference avec moins de contraste.

Notes

- Les modes de fusion affectent la **couleur**, tandis que l'alpha (la propriété *Alpha*) affecte la **transparence**. Vous pouvez utiliser les deux.
- Certains modes peuvent créer des résultats très clairs ou très sombres. Si nécessaire, baissez la propriété *Alpha* pour adoucir.
- L'apparence exacte des modes Multiply/Screen/Overlay est optimale lorsque les couleurs du projet sont dans un espace colorimétrique linéaire.

Alpha

La propriété *Alpha* est une courbe d'images clés qui représente la valeur alpha, déterminant la disparition progressive et la transparence de l'image dans le clip. La courbe varie de 1 (entièrement opaque) à 0 (complètement transparent).

- **Exemple d'utilisation :** Appliquer un fondu progressif d'entrée ou de sortie pour une transition fluide entre les clips.
- **Astuce :** Utilisez des images clés pour créer des motifs de fondu complexes, comme un fondu entrant suivi d'un fondu sortant pour un effet fantomatique.

Filtre de canal

La propriété *Filtre de canal* est une courbe d'images clés utilisée pour la manipulation audio. Elle spécifie un seul canal audio à filtrer tout en supprimant tous les autres canaux.

- **Exemple d'utilisation :** Isoler et améliorer des éléments audio spécifiques, comme isoler les voix d'une chanson.
- **Astuce :** Combinez avec la propriété « Mappage de canal » pour diriger le canal filtré vers une sortie audio spécifique.

Mappage de canal

La propriété *Mappage de canal* est une courbe d'images clés qui définit le canal audio de sortie pour le clip. Cette propriété fonctionne en conjonction avec la propriété « Filtre de canal » et spécifie quel canal est conservé en sortie.

- **Exemple d'utilisation :** Conserver l'audio du canal filtré tout en supprimant les autres pour un mixage audio non conventionnel.
- **Astuce :** Expérimitez le mappage de différents canaux pour créer des effets audio uniques, comme le panoramique entre les haut-parleurs.

Numéro d'image

La propriété *Numéro de frame* spécifie le format d'affichage des numéros de frame dans le clip, si applicable.

- **Exemple d'utilisation :** Afficher les numéros de frame dans le coin supérieur gauche du clip, en numéro absolu ou relatif au début du clip.
- **Astuce :** Cela peut aider à identifier des numéros de frame précis ou à résoudre un problème.

Durée

La propriété *Durée* est une valeur flottante indiquant la longueur du clip en secondes. C'est une propriété en lecture seule. Elle est calculée par : Fin - Début. Pour modifier la durée, vous devez éditer les propriétés *Début* et/ou *Fin* du clip.

- **Exemple d'utilisation :** Vérifiez la durée d'un clip pour vous assurer qu'il correspond à un créneau horaire spécifique dans le projet.
- **Astuce :** Envisagez d'utiliser la propriété « Durée » pour les clips qui doivent correspondre à des intervalles de temps spécifiques, comme des dialogues ou des scènes.

Fin

La propriété *Fin* définit le point de découpe à la fin du clip en secondes, vous permettant de contrôler la quantité du clip visible dans la timeline. Modifier cette propriété affectera la propriété *Durée* du clip.

- **Exemple d'utilisation :** Couper la fin d'un clip pour l'aligner avec un autre clip ou supprimer des sections indésirables du clip.
- **Astuce :** Combinez les propriétés « Début » et « Fin » pour contrôler précisément la portion visible du clip.

Gravité

La propriété de clip *Gravité* définit la coordonnée de position d'affichage initiale (X,Y) pour le clip, après mise à l'échelle (voir *Échelle*). Cela affecte l'endroit où l'image du clip est affichée initialement à l'écran, par exemple « Haut Gauche » ou « Bas Droite ». L'option de gravité par défaut est « Centre », qui affiche l'image au centre exact de l'écran. Les options de gravité sont :

- **Haut Gauche** – Les bords supérieur et gauche du clip s'alignent avec les bords supérieur et gauche de l'écran
- **Haut Centre** – Le bord supérieur du clip s'aligne avec le bord supérieur de l'écran; le clip est centré horizontalement à l'écran.
- **Haut Droite** – Les bords supérieur et droit du clip s'alignent avec les bords supérieur et droit de l'écran
- **Gauche** – Le bord gauche du clip s'aligne avec le bord gauche de l'écran; le clip est centré verticalement à l'écran.
- **Centre** (par défaut) – Le clip est centré horizontalement et verticalement à l'écran.
- **Droite** – Le bord droit du clip s'aligne avec le bord droit de l'écran; le clip est centré verticalement à l'écran.
- **Bas Gauche** – Les bords inférieur et gauche du clip s'alignent avec les bords inférieur et gauche de l'écran
- **Bas Centre** – Le bord inférieur du clip s'aligne avec le bord inférieur de l'écran; le clip est centré horizontalement à l'écran.
- **Bas Droite** – Les bords inférieur et droit du clip s'alignent avec les bords inférieur et droit de l'écran

Activer l'audio

La propriété *Activer l'audio* est une énumération qui remplace le réglage audio par défaut du clip. Valeurs possibles : -1 (indéfini), 0 (pas d'audio), 1 (audio activé).

- **Exemple d'utilisation :** Désactiver l'audio indésirable d'un clip, comme le bruit ambiant.
- **Astuce :** Utilisez cette propriété pour contrôler la lecture audio de clips spécifiques, en particulier ceux qui n'ont pas de piste audio utile.

Activer la vidéo

La propriété *Activer la vidéo* est une énumération qui remplace le réglage vidéo par défaut du clip. Valeurs possibles : -1 (indéfini), 0 (pas de vidéo), 1 (vidéo activée).

- **Exemple d'utilisation :** Désactiver la vidéo d'un clip tout en conservant son audio pour créer des séquences audio uniquement.
- **Astuce :** Cette propriété peut être utile lors de la création de scènes avec commentaires audio ou voix off.

ID

La propriété *ID* contient un GUID (Identifiant Unique Global) généré aléatoirement et attribué à chaque clip, garantissant son unicité. Il s'agit d'une propriété en lecture seule, assignée par OpenShot lors de la création d'un clip.

- **Exemple d'utilisation :** Référencer des clips spécifiques dans des scripts personnalisés ou des tâches d'automatisation.
- **Astuce :** Bien que généralement gérés en arrière-plan, comprendre les ID des clips peut aider à personnaliser avancée des projets.

Piste

La propriété *Piste* est un entier indiquant la couche sur laquelle le clip est placé. Les clips sur des pistes supérieures sont affichés au-dessus de ceux sur des pistes inférieures.

- **Exemple d'utilisation :** Disposer les clips sur différentes couches pour créer de la profondeur visuelle et de la complexité.
- **Astuce :** Utilisez des pistes supérieures pour les éléments devant apparaître au-dessus des autres, comme les superpositions de texte ou les graphiques.

Position X et Position Y

Les propriétés *Position X* et *Position Y* sont des courbes d'images clés qui déterminent la position relative du clip, exprimée en pourcentages, selon la gravité spécifiée. La plage de ces courbes est de -1 à 1. Voir [Transformer](#).

- **Exemple d'utilisation :** Animer le déplacement d'un clip à l'écran en utilisant des courbes d'images clés pour les positions X et Y.
- **Astuce :** Combinez avec les réglages de gravité pour créer des animations dynamiques respectant des règles d'alignement cohérentes.

Mixage du volume

La propriété *Mixage du volume* est une énumération qui contrôle la manière dont les ajustements de volume sont appliqués avant le mixage audio. Options : Aucun (pas d'ajustement), Réduire (volume abaissé à 80 %), Moyenne (volume divisé en fonction du nombre de clips simultanés).

- **Exemple d'utilisation :** Baisser automatiquement le volume d'un clip pour permettre à la musique de fond de ressortir plus nettement.
- **Astuce :** Expérimitez les options de mixage du volume pour obtenir des niveaux audio équilibrés entre différents clips.

Le mixage audio consiste à ajuster les niveaux de volume afin que les **clips qui se chevauchent** ne deviennent pas trop forts (ce qui crée une distorsion audio et une perte de clarté). Si vous combinez des clips audio particulièrement forts sur plusieurs pistes, un écrêtage (une distorsion audio saccadée) peut se produire. Pour éviter la distorsion, OpenShot peut devoir réduire les niveaux de volume des clips qui se chevauchent. Les méthodes de mixage audio suivantes sont disponibles :

- **Aucun** - Ne pas ajuster les données de volume avant le mixage audio. Les clips qui se chevauchent combineront l'audio à plein volume, sans réduction.
- **Moyenne** - Divise automatiquement le volume de chaque clip en fonction du nombre de clips qui se chevauchent. Par exemple, 2 clips qui se chevauchent auront chacun 50 % du volume, 3 clips 33 %, etc.
- **Réduire** - Réduit automatiquement le volume des clips qui se chevauchent de 20 %, ce qui diminue la probabilité qu'ils deviennent trop forts, mais ne prévient pas toujours la distorsion audio. Par exemple, si 10 clips forts se chevauchent, chacun avec une réduction de 20 %, le volume maximal autorisé peut encore être dépassé, entraînant une distorsion audio.

Pour ajuster rapidement le volume d'un clip, vous pouvez utiliser le menu simple *Préréglage de volume*. Voir [Menu contextuel](#). Pour un contrôle précis du volume d'un clip, vous pouvez définir manuellement l'*Image clé de volume*. Voir [Volume](#).

Origine X et Origine Y

Les propriétés *Origine X* et *Origine Y* sont des courbes d'images clés qui définissent la position du point d'origine de rotation en pourcentages. La plage de ces courbes est de -1 à 1. Voir [Transformer](#).

- **Exemple d'utilisation :** Faire pivoter un clip autour d'un point spécifique, comme l'articulation pivot d'un personnage.
- **Astuce :** Définissez le point d'origine pour obtenir des rotations contrôlées et naturelles lors des animations.

Parent du clip

La propriété *Parent* d'un clip définit les valeurs initiales des images clés à l'objet parent. Par exemple, si plusieurs clips pointent vers le même clip parent, ils hériteront de toutes leurs propriétés par défaut, telles que *location_x*, *location_y*, *scale_x*, *scale_y*, etc. Cela peut être très utile dans certaines circonstances, comme lorsque vous avez plusieurs clips qui doivent se déplacer ou se redimensionner ensemble.

- **Exemple d'utilisation :** Créer des animations complexes en établissant une relation parent-enfant entre les clips.
- **Astuce :** Utilisez cette propriété pour propager les modifications du clip parent aux clips enfants afin d'assurer des animations cohérentes.
- **Astuce :** Vous pouvez également définir l'attribut *parent* sur un objet suivi par un *Tracker* ou un *Détecteur d'objets*, afin que le clip suive la position et l'échelle de l'objet suivi. Voir aussi [Parent de l'effet](#).

Position

La propriété *Position* détermine la position du clip sur la timeline en secondes, 0.0 indiquant le début.

- **Exemple d'utilisation :** Synchroniser l'apparition d'un clip avec des événements spécifiques du projet.
- **Astuce :** Ajustez la position pour synchroniser les clips avec des indices audio ou des éléments visuels.

Rotation

La propriété *Rotation* est une courbe d'image clé qui contrôle l'angle de rotation du clip, allant de -360 à 360 degrés. Vous pouvez faire pivoter dans le sens horaire ou antihoraire. Ajustez rapidement l'angle d'orientation d'un clip (sur le côté, à l'envers, à l'endroit, portrait, paysage), retournez un clip ou animez la rotation. Voir [Transformer](#).

- **Exemple d'utilisation :** Simuler un effet de rotation en animant la courbe de rotation.
- **Astuce :** Utilisez cette propriété de manière créative pour des effets comme la rotation de texte ou l'émulation de mouvements de caméra.
- **Astuce :** Expérimitez la rotation de votre vidéo à différents angles, pas seulement 90 ou 180 degrés. Parfois, une légère inclinaison ou un angle spécifique peut ajouter une touche créative à votre vidéo, notamment pour des raisons artistiques ou narratives.
- **Astuce :** Après avoir fait pivoter votre vidéo, vous pouvez obtenir des bandes noires sur les bords. Envisagez de recadrer et de redimensionner la vidéo pour éliminer ces bandes et conserver un aspect propre et soigné.
- **Astuce :** Si vous travaillez avec des vidéos verticales destinées à être regardées sur des écrans horizontaux, faites-les pivoter de 90 degrés puis agrandissez-les pour remplir le cadre. Ainsi, votre vidéo verticale occupera plus d'espace à l'écran.
- **Astuce :** Si l'horizon de votre vidéo semble incliné à cause de l'inclinaison de la caméra, utilisez la rotation pour le redresser. Cela est particulièrement important pour les plans de paysage afin de conserver une apparence professionnelle et agréable visuellement.

Échelle

La propriété *Échelle* est la méthode initiale de redimensionnement ou de mise à l'échelle utilisée pour afficher l'image d'un clip, qui peut être ajustée davantage par les propriétés de clip *Échelle X* et *Échelle Y* (voir [Échelle X et Échelle Y](#)). Il est recommandé d'utiliser des ressources avec le même rapport d'aspect que le profil de votre projet, ce qui permet à plusieurs de ces méthodes de redimensionnement de mettre à l'échelle votre clip jusqu'à la taille de l'écran, sans ajouter de bandes noires sur les bords. Les méthodes d'échelle sont :

- **Meilleur ajustement** (par défaut) – Le clip est aussi grand que possible sans changer le rapport d'aspect. Cela peut entraîner des bandes noires sur certains côtés de l'image, si le rapport d'aspect ne correspond pas exactement à la taille de votre projet.
- **Recadrer** – Le rapport d'aspect du clip est maintenu tandis que le clip est agrandi pour remplir tout l'écran, même si cela signifie qu'une partie sera recadrée. Cela évite les bandes noires autour de l'image, mais si le rapport d'aspect du clip ne correspond pas à la taille du projet, une partie de l'image sera coupée.
- **Aucun** – Le clip est affiché à sa taille originale. Ce n'est pas recommandé, car l'image ne sera pas correctement mise à l'échelle si vous changez le profil du projet (ou la taille du projet).
- **Étirement** – Le clip est étiré pour remplir tout l'écran, modifiant le rapport d'aspect si nécessaire.

Échelle X et Échelle Y

Les propriétés *Échelle X* et *Échelle Y* sont des courbes d'image clé qui représentent respectivement la mise à l'échelle horizontale et verticale en pourcentage. La plage de ces courbes est de 0 à 1. Voir [Transformer](#). OpenShot limite les valeurs maximales d'échelle en fonction du type de fichier et de la taille du projet, pour éviter les plantages et problèmes de performance.

- **Exemple d'utilisation :** Créer un effet de zoom en animant simultanément les courbes *Échelle X* et *Échelle Y*.
- **Astuce :** Agrandissez l'image au-delà de la taille de l'écran, ne révélant qu'une partie de la vidéo. C'est une façon simple de recadrer une portion de la vidéo.
- **Astuce :** Mettez à l'échelle les éléments horizontaux et verticaux séparément, pour écraser et étirer l'image de manière ludique.
- **Astuce :** Combinez la mise à l'échelle avec les propriétés de rotation et de position pour des transformations dynamiques.

Inclinaison X et Inclinaison Y

Les propriétés *Inclinaison X* et *Inclinaison Y* sont des courbes d'image clé qui représentent respectivement les angles d'inclinaison X et Y en degrés. Voir [Transformer](#). OpenShot limite les valeurs maximales d'inclinaison en fonction du type de fichier et de la taille du projet, pour éviter les plantages et problèmes de performance.

- **Exemple d'utilisation :** Ajouter un effet d'inclinaison dynamique à un clip en animant les angles d'inclinaison.
- **Astuce :** Utilisez les propriétés d'inclinaison pour créer des animations inclinées ou déformées.

Début

La propriété *Début* définit le point de découpe au début du clip en secondes. Modifier cette propriété affectera la propriété *Durée* du clip.

- **Exemple d'utilisation :** Supprimer la partie initiale d'un clip pour se concentrer sur une scène ou un moment spécifique.
- **Astuce :** Utilisez la propriété « *Début* » en combinaison avec la propriété « *Fin* » pour un découpage précis du clip.

Temps

La propriété *Time* est une courbe d'images clés qui représente les images jouées dans le temps, affectant la vitesse et la direction de la vidéo. Vous pouvez utiliser l'un des préréglages disponibles (*normal, fast, slow, freeze, freeze & zoom, forward, backward*), en cliquant droit sur un Clip et en choisissant le menu *Time*. De nombreux préréglages sont disponibles dans ce menu pour inverser, accélérer ou ralentir un clip vidéo, voir [Menu contextuel](#). Les mêmes ajustements peuvent être faits de manière interactive avec le bouton de la barre d'outils *Timing* en faisant glisser les bords d'un clip; OpenShot ajoute automatiquement les images clés temporelles nécessaires et ajuste toutes les autres images clés.

Optionnellement, vous pouvez définir manuellement les valeurs des images clés pour la propriété *Time*. La valeur représente le *numéro d'image* à la position de l'image clé. Cela peut être difficile à déterminer et peut nécessiter une calculatrice pour trouver les valeurs nécessaires. Par exemple, si le début de votre clip définit une valeur temporelle de *300* (c'est-à-dire *image 300*), et la fin de votre clip définit une valeur temporelle de *1* (*image 1*), OpenShot lira ce clip à l'envers, en commençant à l'image 300 et en terminant à l'image 1, à la vitesse appropriée (en fonction de l'emplacement de ces images clés sur la timeline). REMARQUE : Pour déterminer le nombre total d'images dans un clip, multipliez la durée du fichier par la fréquence d'images du projet (par exemple : *47,0 s de durée de clip X 24,0 FPS du projet = 1128 images totales*).

Cela permet des scénarios très complexes, tels que le jump cut à l'intérieur d'un clip, l'inversion d'une partie d'un clip, le ralentissement d'une partie d'un clip, le gel sur une image, et bien plus encore. Voir [Animation](#) pour plus de détails sur les animations manuelles par images clés.

- **Exemple d'utilisation :** Créer un effet de ralenti ou d'accéléré en modifiant la courbe temporelle.
- **Astuce :** Ajustez la propriété « *Time* » pour contrôler la vitesse de lecture de la vidéo et obtenir un impact visuel dramatique.

Volume

La propriété *Volume* est une courbe d'images clés qui contrôle le volume ou le niveau audio, allant de 0 (muet) à 1 (volume maximal). Pour un réglage automatique du volume, voir [Mixage du volume](#).

- **Exemple d'utilisation :** Atténuer progressivement la musique de fond à mesure que le dialogue devient plus important, ou augmenter ou diminuer le volume d'un clip.
- **Astuce :** Combinez plusieurs images clés de volume pour des ajustements audio nuancés, comme réduire le niveau de la musique lorsque le dialogue est prononcé.
- **Astuce :** Pour ajuster **rapidement** le volume d'un clip, vous pouvez utiliser le menu simple *Volume Preset*. Voir [Menu contextuel](#).

Couleur de l'onde

La propriété *Wave Color* est une courbe d'images clés qui représente la couleur de la visualisation de la forme d'onde audio.

- **Exemple d'utilisation :** Assortir la couleur de la forme d'onde au thème visuel global du projet.
- **Astuce :** Expérimenez avec différentes couleurs pour améliorer l'attrait visuel de la forme d'onde ou animez la couleur au fil du temps.

Forme d'onde

La propriété *Waveform* est un booléen qui détermine si une visualisation de forme d'onde est utilisée à la place de l'image du clip.

- **Exemple d'utilisation :** Afficher une forme d'onde audio à la place de la vidéo pour mettre en évidence visuellement les motifs audio.
- **Astuce :** Utilisez la visualisation de forme d'onde pour souligner les temps musicaux ou les modulations vocales.

1.7.6 Plus d'informations

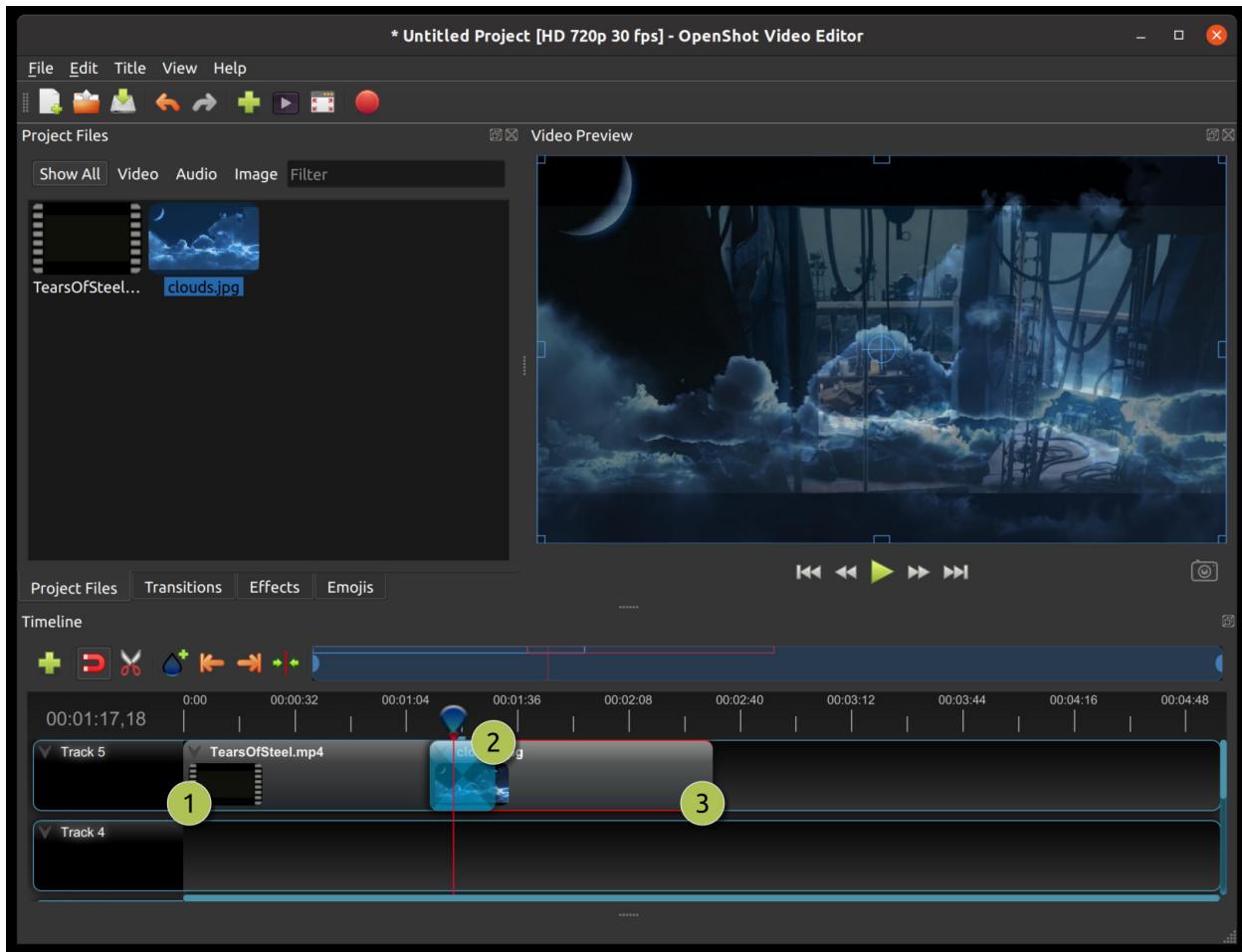
Pour plus d'informations sur les images clés et l'animation, voir [Animation](#).

1.8 Transitions

Une transition est utilisée pour fondre progressivement (ou essuyer) entre deux images de clip. Dans OpenShot, les transitions sont représentées par des rectangles bleus arrondis sur la timeline. Elles sont créées automatiquement lorsque vous superposez deux clips, et peuvent être ajoutées manuellement en les faisant glisser sur la timeline depuis le panneau **Transitions**. Une transition doit être placée au-dessus d'un clip (le chevauchant), l'emplacement le plus courant étant le début ou la fin d'un clip.

REMARQUE : Les transitions **n'affectent pas l'audio**, donc si vous souhaitez faire un fondu entrant ou sortant du volume audio d'un clip, vous devez ajuster la propriété *volume* du clip. Voir [Propriétés du clip](#)

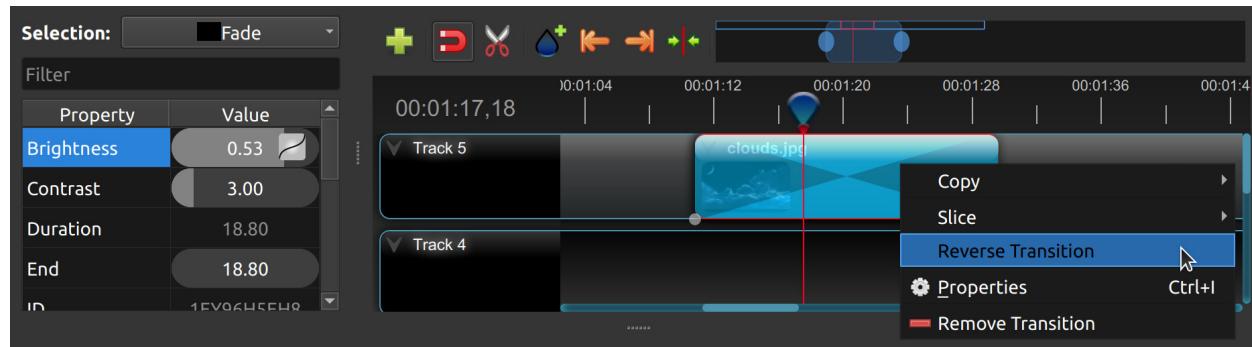
1.8.1 Aperçu



#	Nom	Description
1	Clip 1	Un clip vidéo
2	Transition	Une transition de fondu progressif entre les 2 images de clip, créée automatiquement en superposant les clips (n'affecte pas l'audio)
3	Clip 2	Un clip image

1.8.2 Direction

Les transitions ajustent l'alpha/la transparence de l'image du clip superposé (c'est-à-dire le clip sous la transition), et peuvent soit passer d'opacité à transparence, soit de transparence à opacité (n'affecte pas l'audio). Faites un clic droit et choisissez *Inverser la transition* pour changer la direction du fondu. Vous pouvez aussi ajuster manuellement la courbe de **Luminosité**, animant le fondu visuel comme vous le souhaitez.



1.8.3 Transparence

Si des transitions sont utilisées sur des images ou vidéos contenant de la transparence (c'est-à-dire un *canal alpha*), cela entraînera la disparition brutale du clip original (ou son apparition soudaine), car le système de transition d'OpenShot s'attend à ce que le 2e clip recouvre entièrement le premier clip. Par exemple, si le 2e clip ne recouvre pas entièrement le premier, une transition pourrait ne pas être l'outil le plus adapté. Vous devriez plutôt envisager d'ajuster la propriété **alpha** du premier clip pour le faire disparaître progressivement là où c'est nécessaire, voir *Propriétés du clip* ou *Menu contextuel*. Alternative-
ment, vous pouvez combiner une transition et un fondu **alpha** lors de l'utilisation de clips transparents pour un fondu plus fluide entre eux.

1.8.4 Couper & Trancher

OpenShot offre de nombreuses façons simples d'ajuster les positions de début et de fin de découpe d'une transition (également appelées *couper* ou *rogner*). La méthode la plus courante consiste simplement à saisir le bord gauche (ou droit) de la transition et à le faire glisser. Pour un guide complet sur la découpe et tous les raccourcis clavier disponibles, voir les sections *Rogner et découper* et *Raccourcis clavier*.

1.8.5 Masque

En montage vidéo, les masques sont des outils puissants qui vous permettent d'afficher sélectivement des zones spécifiques d'un clip vidéo. Comme le masquage en retouche d'image, les masques vidéo définissent une région où les modifications seront appliquées tout en laissant les autres parties de la vidéo inchangées.

Un masque peut être considéré comme une forme ou un tracé qui délimite la zone que vous souhaitez cibler. Les formes couramment utilisées incluent les rectangles, cercles et tracés libres. La zone masquée est appelée la « région masquée ».

Les masques peuvent être animés, vous permettant de changer la forme ou la position au fil du temps. Cela permet des effets dynamiques comme révéler des éléments cachés ou passer entre différents états visuels. Dans OpenShot, vous pouvez convertir une transition en masque en personnalisant la courbe de la clé d'animation *Luminosité*. Garder une valeur statique (inchangée) de luminosité maintiendra un emplacement de masque fixe. Combinez cela avec des images de transition personnalisées, ou même des séquences d'images personnalisées, pour créer des masques animés et complexes.

1.8.6 Transition personnalisée

Toute image en niveaux de gris peut être utilisée comme transition (ou masque), en l'ajoutant dans votre dossier `~/openshot_qt/transitions/`. Veillez simplement à nommer votre fichier de manière facilement reconnaissable, puis redémarrez OpenShot. Votre transition/masque personnalisé apparaîtra alors dans la liste des transitions.

1.8.7 Propriétés de la transition

Voici une liste des propriétés de transition qui peuvent être modifiées, et dans la plupart des cas, animées dans le temps. Pour voir les propriétés d'une transition, faites un clic droit et choisissez *Propriétés*. L'éditeur de propriétés apparaîtra, où vous pourrez modifier ces propriétés. REMARQUE : Faites bien attention à la position de la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne rouge de lecture). Les images clés sont automatiquement créées à la position de lecture actuelle pour faciliter la création d'animations.

REMARQUE : Les transitions n'affectent pas l'audio, donc si vous souhaitez faire un fondu entrant ou sortant du volume audio d'un clip, vous devez ajuster la propriété *volume* du clip. Voir [Propriétés du clip](#).

Nom de la propriété de transition	Type	Description
Luminosité	Image clé	Courbe représentant la luminosité de l'image de transition, qui affecte le fondu/essuyage (-1 à 1)
Contraste	Image clé	Courbe représentant le contraste de l'image de transition, qui affecte la douceur/dureté du fondu/essuyage (0 à 20)
Durée	Flottant	La durée de la transition (en secondes). Propriété en lecture seule.
Fin	Flottant	La position de découpe de fin de la transition (en secondes).
ID	Chaîne	Un GUID généré aléatoirement (identifiant unique global) attribué à chaque transition. Propriété en lecture seule.
Parent	Chaîne	L'objet parent de cette transition, ce qui fait que beaucoup de ces valeurs d'image clé s'initialisent à la valeur du parent.
Position	Flottant	La position de la transition sur la timeline (en secondes).
Remplacer l'image	Booléen	Pour déboguer un problème, cette propriété affiche l'image de transition (au lieu de devenir une transparence).
Début	Flottant	La position de découpe de début de la transition (en secondes).
Piste	Entier	La couche qui contient la transition (les pistes supérieures sont rendues au-dessus des pistes inférieures).

Durée

La propriété *Durée* est une valeur flottante indiquant la longueur de la transition en secondes. C'est une propriété en lecture seule. Elle est calculée par : Fin - Début. Pour modifier la durée, vous devez éditer les propriétés de transition *Début* et/ou *Fin*.

- **Exemple d'utilisation :** Inspecter la durée d'une transition pour s'assurer qu'elle correspond à un créneau horaire spécifique dans le projet.
- **Astuce :** Envisagez d'utiliser la propriété « Durée » pour les transitions qui doivent correspondre à des intervalles de temps spécifiques, comme les dialogues ou les scènes.

Fin

La propriété *Fin* définit le point de découpe à la fin de la transition en secondes, vous permettant de contrôler la portion visible de la transition dans la timeline. Modifier cette propriété affectera la propriété de transition *Durée*.

- **Exemple d'utilisation :** Couper la fin d'une transition pour l'aligner avec un autre clip ou supprimer des sections indésirables de la transition.
- **Astuce :** Combinez les propriétés « Début » et « Fin » pour contrôler précisément la portion visible de la transition.

ID

La propriété *ID* contient un GUID généré aléatoirement (identifiant unique global) attribué à chaque transition, garantissant son unicité. C'est une propriété en lecture seule, assignée par OpenShot lors de la création d'une transition.

- **Exemple d'utilisation :** Référencer des transitions spécifiques dans des scripts personnalisés ou des tâches d'automatisation.
- **Astuce :** Bien que généralement gérés en arrière-plan, comprendre les ID de transition peut aider à la personnalisation avancée des projets.

Piste

La propriété *Piste* est un entier indiquant la couche sur laquelle la transition est placée. Les transitions sur des pistes supérieures sont rendues au-dessus de celles sur des pistes inférieures.

- **Exemple d'utilisation :** Disposer les transitions sur différentes couches pour créer de la profondeur visuelle et de la complexité.
- **Astuce :** Utilisez des pistes supérieures pour les éléments qui doivent apparaître au-dessus des autres, comme les superpositions de texte ou les graphiques.

1.9 Effets

Les effets sont utilisés dans OpenShot pour améliorer ou modifier l'audio ou la vidéo d'un clip. Ils peuvent modifier les pixels et les données audio, et peuvent généralement améliorer vos projets vidéo. Chaque effet possède son propre ensemble de propriétés, dont la plupart peuvent être animées dans le temps, par exemple en faisant varier la *Luminosité & Contraste* d'un clip au fil du temps.

Les effets peuvent être ajoutés à n'importe quel clip en les faisant glisser depuis l'onglet Effets vers un clip. Chaque effet est représenté par une petite icône colorée et la première lettre du nom de l'effet. Remarque : Faites bien attention à la position de la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne rouge de lecture). Des images clés sont automatiquement créées à la position actuelle de lecture pour faciliter la création rapide d'animations.

Pour afficher les propriétés d'un effet, faites un clic droit sur l'icône de l'effet pour faire apparaître le menu contextuel, puis choisissez *Propriétés*. L'éditeur de propriétés s'ouvrira, où vous pourrez modifier ces propriétés. Les propriétés apparaissent par ordre alphabétique dans le panneau, avec des options de filtrage disponibles en haut. Maintenez **Ctrl** enfoncé et cliquez sur plusieurs icônes d'effets pour toutes les sélectionner, le panneau Propriétés affichera une entrée telle que **3 Sélections** afin que vous puissiez ajuster leurs paramètres communs en une seule étape. Voir [Propriétés du clip](#).

Pour ajuster une propriété :

- Faites glisser le curseur pour des modifications grossières.
- Double-cliquez pour saisir des valeurs précises.
- Clic droit/double-clic pour les options non numériques.

Les propriétés des effets sont essentielles au système *Animation*. Lorsque vous modifiez une propriété d'effet, une image clé est générée à la position actuelle de la tête de lecture. Pour qu'une propriété s'étende sur tout le clip, placez la tête de lecture au début ou avant le début du clip avant de faire des ajustements. Un moyen pratique d'identifier le début d'un clip est d'utiliser la fonction "marqueur suivant/précédent" dans la barre d'outils de la Timeline.



1.9.1 Liste des effets

OpenShot Video Editor comprend un total de 27 effets vidéo et audio intégrés : 18 effets vidéo et 9 effets audio. Ces effets peuvent être ajoutés à un clip en faisant glisser l'effet sur un clip. Le tableau suivant contient le nom et une brève description de chaque effet.

Icône	Nom de l'effet	Description de l'effet
	Bandes Analogiques	Oscillation, débordement et neige d'une vidéo domestique vintage.
	Masque Alpha / Transition Essuyage	Transition de masque en niveaux de gris entre les images.
	Barres	Ajoutez des barres colorées autour de votre vidéo.
	Flou	Ajustez le flou de l'image.
	Luminosité & Contraste	Modifiez la luminosité et le contraste de l'image.
	Légende	Ajoutez des légendes textuelles à n'importe quel clip.
	Chroma Key (Écran Vert)	Remplacez une couleur par de la transparence.
	Carte de Couleur / Recherche	Ajustez les couleurs en utilisant des tables de correspondance 3D LUT (format .cube).
	Saturation des Couleurs	Ajustez l'intensité des couleurs.
	Décalage de Couleur	Décalez les couleurs de l'image dans différentes directions.
	Recadrage	Recadrez des parties de votre vidéo.

[suite sur la page suivante](#)

Tableau 3 – suite de la page précédente

Icône	Nom de l'effet	Description de l'effet
	Désentrelacement	Supprimez l'entrelacement de la vidéo.
	Teinte	Ajuster la teinte / la couleur.
	Éclat de lentille	Simuler la lumière du soleil frappant une lentille avec des éclats.
	Négatif	Produire une image négative.
	DéTECTEUR d'objets	DéTECTER des objets dans la vidéo.
	Contour	Ajouter un contour autour de toute image ou texte.
	Pixeliser	Augmenter ou diminuer les pixels visibles.
	Accentuer	Renforcer le contraste des contours pour rendre les détails vidéo plus nets.
	Décaler	Décaler l'image dans différentes directions.
	Projection sphérique	Aplatir ou projeter des séquences 360° et fisheye.
	Stabilisateur	Réduire les secousses vidéo.
	Suivi	Suivre la boîte englobante dans la vidéo.
	Vague	Déformer l'image en un motif ondulé.
	Compresseur	Réduire le volume ou amplifier les sons faibles.
	Délai	Ajuster la synchronisation audio-vidéo.
	Distorsion	Saturer le signal audio pour la distorsion.
	Écho	Ajouter une réflexion sonore retardée.
	Expandeur	Rendre les parties fortes relativement plus fortes.
	Bruit	Ajouter des signaux aléatoires d'intensité égale.

suite sur la page suivante

Tableau 3 – suite de la page précédente

Icône	Nom de l'effet	Description de l'effet
	Égaliseur paramétrique	Ajuster le volume des fréquences audio.
	Robotisation	Transformer l'audio en voix robotique.
	Chuchotement	Transformer l'audio en chuchotements.

1.9.2 Propriétés de l'effet

Voici une liste des propriétés **communes** aux effets, partagées par tous les effets dans OpenShot. Pour voir les propriétés d'un effet, faites un clic droit et choisissez *Propriétés*. L'éditeur de propriétés apparaîtra, où vous pourrez modifier ces propriétés. Note : Faites bien attention à la position de la tête de lecture (c'est-à-dire la ligne rouge de lecture). Des images clés sont automatiquement créées à la position actuelle de lecture, pour faciliter la création rapide d'animations.

Voir le tableau ci-dessous pour une liste des propriétés communes des effets. Seules les **propriétés communes** à tous les effets sont listées ici. Chaque effet possède également de nombreuses **propriétés uniques**, spécifiques à chaque effet, voir *Effets vidéo* pour plus d'informations sur les effets individuels et leurs propriétés uniques.

Nom de la propriété de l'effet	Type	Description
Durée	Nombre à virgule flottante	La durée de l'effet (en secondes). Propriété en lecture seule. La plupart des effets ont par défaut la durée d'un clip. Cette propriété est masquée lorsqu'un effet appartient à un clip.
Fin	Nombre à virgule flottante	La position de découpe de fin de l'effet (en secondes). Cette propriété est masquée lorsqu'un effet appartient à un clip.
ID	Chaîne	Un GUID (identifiant unique global) généré aléatoirement attribué à chaque effet. Propriété en lecture seule.
Parent	Chaîne	L'objet parent de cet effet, ce qui fait que de nombreuses valeurs d'image clé s'initialisent à la valeur du parent.
Position	Nombre à virgule flottante	La position de l'effet sur la timeline (en secondes). Cette propriété est masquée lorsqu'un effet appartient à un clip.
Début	Nombre à virgule flottante	La position de découpe de début de l'effet (en secondes). Cette propriété est masquée lorsqu'un effet appartient à un clip.
Piste	Entier	La couche qui contient l'effet (les pistes supérieures sont rendues au-dessus des pistes inférieures). Cette propriété est masquée lorsqu'un effet appartient à un clip.
Appliquer avant le clip	Booléen	Appliquer cet effet avant que le clip ne traite les images clés ? (par défaut Oui)

Durée

La propriété *Durée* est une valeur flottante indiquant la durée de l'effet en secondes. C'est une propriété en lecture seule. Elle est calculée par : Fin - Début. Pour modifier la durée, vous devez éditer les propriétés d'effet *Début* et/ou *Fin*.

REMARQUE : La plupart des effets dans OpenShot définissent par défaut la durée de l'effet à la durée du clip, et masquent cette propriété dans l'éditeur.

Fin

La propriété *Fin* définit le point de découpe à la fin de l'effet en secondes, vous permettant de contrôler la quantité d'effet visible dans la timeline. Modifier cette propriété affectera la propriété d'effet *Durée*.

REMARQUE : La plupart des effets dans OpenShot définissent par défaut cette propriété pour correspondre au clip, et masquent cette propriété dans l'éditeur.

ID

La propriété *ID* contient un GUID (identifiant unique global) généré aléatoirement attribué à chaque effet, garantissant son unicité. C'est une propriété en lecture seule, assignée par OpenShot lors de la création d'un effet.

Piste

La propriété *Piste* est un entier indiquant la couche sur laquelle l'effet est placé. Les effets sur des pistes supérieures sont rendus au-dessus de ceux sur des pistes inférieures.

REMARQUE : La plupart des effets dans OpenShot définissent par défaut cette propriété pour correspondre au clip, et masquent cette propriété dans l'éditeur.

1.9.3 Parent de l'effet

La propriété *Parent* d'un effet définit les valeurs initiales des images clés à un effet parent. Par exemple, si plusieurs effets pointent tous vers le même effet parent, ils hériteront de toutes leurs propriétés initiales, telles que la taille de la police, la couleur de la police et la couleur de fond pour un effet *Caption*. Dans l'exemple de nombreux effets *Caption* utilisant le même effet *Parent*, c'est un moyen efficace de gérer un grand nombre de ces effets.

*REMARQUE : La propriété *parent* des effets doit être liée au **même type** d'effet parent, sinon leurs valeurs initiales par défaut ne correspondront pas. Voir aussi [Parent du clip](#).*

Position

La propriété *Position* détermine la position de l'effet sur la timeline en secondes, 0.0 indiquant le début.

REMARQUE : La plupart des effets dans OpenShot définissent par défaut cette propriété pour correspondre au clip, et masquent cette propriété dans l'éditeur.

Début

La propriété *Début* définit le point de découpe au début de l'effet en secondes. Modifier cette propriété affectera la propriété d'effet *Durée*.

REMARQUE : La plupart des effets dans OpenShot définissent par défaut cette propriété pour correspondre au clip, et masquent cette propriété dans l'éditeur.

1.9.4 Séquençage

Les effets sont normalement appliqués **avant** que le clip ne traite les images clés. Cela permet à l'effet de traiter l'image brute du clip, avant que le clip n'applique des propriétés telles que l'échelle, la rotation, la position, etc. Habituellement, c'est la séquence d'événements préférée, et c'est le comportement par défaut des effets dans OpenShot. Cependant, vous pouvez optionnellement modifier ce comportement avec la propriété **Appliquer avant les images clés du clip**.

Si vous réglez la propriété **Appliquer avant les images clés du clip** sur **Non**, l'effet sera appliqué **après** que le clip ait mis à l'échelle, tourné et appliqué les images clés à l'image. Cela peut être utile pour certains effets, comme l'effet **Masque**, lorsque vous souhaitez animer d'abord un clip puis appliquer un masque statique au clip.

1.9.5 Effets vidéo

Les effets sont généralement divisés en deux catégories : effets vidéo et effets audio. Les effets vidéo modifient l'image et les données de pixels d'un clip. Voici une liste des effets vidéo et de leurs propriétés. Il est souvent préférable d'expérimenter un effet, en entrant différentes valeurs dans les propriétés et en observant les résultats.

Bande Analogique

L'effet **Analog Tape** imite la lecture de bande grand public : oscillation horizontale des lignes (« tracking »), saignement chromatique, douceur de la luminance, neige granuleuse, une **bande de suivi** en bas, et de courts **éclats statiques**. Tous les contrôles peuvent être animés par images clés et le bruit est déterministe (généré à partir de l'ID de l'effet avec un décalage optionnel), ce qui rend les rendus reproductibles.

Nom de la propriété	Description
tracking	(float, 0-1) Oscillation horizontale des lignes plus une légère inclinaison en bas. Des valeurs plus élevées augmentent l'amplitude et la hauteur de l'inclinaison.
saignement	(float, 0-1) Saignement / franges chromatiques . Décalage chromatique horizontal + flou avec une légère désaturation. Donne un effet de « bord arc-en-ciel ».
douceur	(float, 0-1) Douceur de la luminance . Petit flou horizontal sur Y (environ 0-2 px). Gardez une valeur basse pour conserver les détails lorsque le bruit est élevé.
bruit	(float, 0-1) Neige, souffle et coupures . Contrôle la force du grain, la probabilité/longueur des raies blanches, et un léger bourdonnement de ligne.
bande	(float, 0-1) Bandé de suivi . Soulève la bande inférieure, ajoute du souffle/bruit à cet endroit, et élargit la région soulevée à mesure que la valeur augmente.
bandes statiques	(float, 0-1) Éclats statiques . Courtes bandes lumineuses avec des raies groupées par ligne (nombreuses « étoiles filantes » sur des lignes voisines).
décalage_graine	(int, 0-1000) Ajoute à la graine interne (dérivée de l'ID de l'effet) pour une variation déterministe entre les clips.

Notes d'utilisation

- **Vidéo maison subtile** : tracking=0.25, bleed=0.20, softness=0.20, noise=0.25, stripe=0.10, static_bands=0.05.

- **Mauvais tracking / obstruction de tête** : `tracking=0.8-1.0, stripe=0.6-0.9, noise=0.6-0.8, static_bands=0.4-0.6, softness<=0.2`, et réglez `bleed` à environ 0.3.
- **Franges colorées uniquement** : augmentez `bleed` (environ 0.5) et maintenez les autres contrôles bas.
- **Neige différente mais répétable** : laissez l'ID de l'effet tel quel (pour une sortie déterministe) et modifiez `seed_offset` pour obtenir un nouveau motif toujours répétable.

Masque Alpha / Transition Essuyage

L'effet de transition Alpha Mask / Wipe utilise un masque en niveaux de gris pour créer une transition dynamique entre deux images ou clips vidéo. Dans cet effet, les zones claires du masque révèlent la nouvelle image, tandis que les zones sombres la cachent, permettant des transitions créatives et personnalisées qui vont au-delà des techniques standard de fondu ou d'essuyage. Cet effet n'affecte que l'image, pas la piste audio.

Nom de la propriété	Description
luminosité	(float, -1 à 1) Cette courbe contrôle le mouvement à travers l'essuyage
contraste	(float, 0 à 20) Cette courbe contrôle la dureté et la douceur du bord de l'essuyage
lecteur	(lecteur) Ce lecteur peut utiliser n'importe quelle image ou vidéo comme entrée pour votre essuyage en niveaux de gris
remplacer_image	(bool, choix : ['Yes', 'No']) Remplace l'image du clip par l'image d'essuyage en niveaux de gris actuelle, utile pour le dépannage

Barres

L'effet Barres ajoute des barres colorées autour de votre cadre vidéo, pouvant être utilisées à des fins esthétiques, pour encadrer la vidéo dans un certain rapport d'aspect, ou pour simuler l'apparence d'un contenu vu sur un autre appareil d'affichage. Cet effet est particulièrement utile pour créer un aspect cinématographique ou de diffusion.

Nom de la propriété	Description
bas	(float, 0 à 0,5) La courbe pour ajuster la taille de la barre inférieure
couleur	(couleur) La courbe pour ajuster la couleur des barres
gauche	(float, 0 à 0,5) La courbe pour ajuster la taille de la barre gauche
droite	(float, 0 à 0,5) La courbe pour ajuster la taille de la barre droite
haut	(float, 0 à 0,5) La courbe pour ajuster la taille de la barre supérieure

Flou

L'effet Flou adoucit l'image, réduisant les détails et la texture. Il peut être utilisé pour créer une sensation de profondeur, attirer l'attention sur des parties spécifiques du cadre, ou simplement pour appliquer un choix stylistique à des fins esthétiques. L'intensité du flou peut être ajustée pour atteindre le niveau de douceur souhaité.

Nom de la propriété	Description
rayon_horizontal	(float, 0 à 100) Image clé du rayon de flou horizontal. La taille de l'opération de flou horizontal en pixels.
itérations	(float, 0 à 100) Image clé des itérations. Le nombre d'itérations de flou par pixel. 3 itérations = Gaussien.
sigma	(float, 0 à 100) Image clé sigma. La quantité de diffusion dans l'opération de flou. Doit être plus grande que le rayon.
rayon_vertical	(float, 0 à 100) Image clé du rayon de flou vertical. La taille de l'opération de flou vertical en pixels.

Luminosité & Contraste

L'effet Luminosité & Contraste permet d'ajuster la clarté ou l'obscurité globale de l'image (luminosité) et la différence entre les parties les plus sombres et les plus claires de l'image (contraste). Cet effet peut être utilisé pour corriger des vidéos mal éclairées ou pour créer des effets d'éclairage dramatiques à des fins artistiques.

Nom de la propriété	Description
luminosité	(float, -1 à 1) La courbe pour ajuster la luminosité
contraste	(float, 0 à 100) La courbe pour ajuster le contraste (3 est typique, 20 est beaucoup, 100 est le maximum. 0 est invalide)

Légende

Ajoutez des sous-titres textuels sur votre vidéo. Nous supportons les formats de fichiers de sous-titres VTT (WebVTT) et SubRip (SRT). Ces formats sont utilisés pour afficher des sous-titres dans les vidéos. Ils vous permettent d'ajouter des sous-titres textuels au contenu vidéo, le rendant plus accessible à un public plus large, notamment aux personnes sourdes ou malentendantes. L'effet Sous-titre peut même animer le texte avec des fondus d'apparition/disparition, et supporte toutes les polices, tailles, couleurs et marges. OpenShot dispose également d'un éditeur de sous-titres facile à utiliser, où vous pouvez rapidement insérer des sous-titres à la position du curseur de lecture, ou modifier tout votre texte de sous-titres en un seul endroit.

```
:caption: Show a caption, starting at 5 seconds and ending at 10 seconds.

00:00:05.000 --> 00:00:10.000
Hello, welcome to our video!
```

Nom de la propriété	Description
arrière-plan	(couleur) Couleur de l'arrière-plan de la zone de sous-titres
alpha_arrière-plan	(float, 0 à 1) Alpha de la couleur d'arrière-plan
coin_arrière-plan	(float, 0 à 60) Rayon des coins de l'arrière-plan
marge_arrière-plan	(float, 0 à 60) Marge de l'arrière-plan
police_sous-titre	(police) Nom ou famille de police
texte_sous-titre	(sous-titre) Texte de sous-titre formaté VTT/SubRip (multi-lignes)
couleur	(couleur) Couleur du texte des sous-titres
fondu_entrée	(float, 0 à 3) Fondu d'entrée par sous-titre (nombre de secondes)
fondu_sortie	(float, 0 à 3) Fondu de sortie par sous-titre (nombre de secondes)
alpha_police	(float, 0 à 1) Alpha de la couleur de la police
taille_police	(float, 0 à 200) Taille de la police en points
gauche	(float, 0 à 0,5) Taille de la marge gauche
espacement_lignes	(float, 0 à 5) Distance entre les lignes (1,0 par défaut)
droite	(float, 0 à 0,5) Taille de la marge droite
contour	(couleur) Couleur du contour / bordure du texte
épaisseur_contour	(float, 0 à 10) Largeur de la bordure / contour du texte
haut	(float, 0 à 1) Taille de la marge supérieure

Chroma Key (Écran Vert)

L'effet Chroma Key (écran vert) remplace une couleur spécifique (ou chroma) dans la vidéo (généralement vert ou bleu) par de la transparence, permettant de composer la vidéo sur un autre arrière-plan. Cet effet est largement utilisé dans la production cinématographique et télévisuelle pour créer des effets visuels et placer des sujets dans des décors autrement impossibles ou peu pratiques à filmer.

Nom de la propriété	Description
couleur	(couleur) La couleur à correspondre
seuil	(float, 0 à 125) Le seuil (ou facteur de tolérance) pour faire correspondre des couleurs similaires. Plus la valeur est grande, plus de couleurs seront correspondantes.
halo	(float, 0 à 125) Seuil supplémentaire pour l'élimination du halo.
méthode_de_clé	(int, choix : ['Clé basique', 'Teinte HSV/HSL', 'Saturation HSV', 'Saturation HSL', 'Valeur HSV', 'Luminance HSL', 'Luminosité LCH', 'Chroma LCH', 'Teinte LCH', 'Distance CIE', 'Vecteur Cb, Cr']) La méthode ou l'algorithme de keying à utiliser.

Carte de Couleur / Recherche

L'effet Color Map applique une LUT 3D (table de correspondance) à votre séquence, transformant instantanément ses couleurs pour obtenir un rendu ou une ambiance cohérente. Une LUT 3D est simplement une table qui remappe chaque teinte d'entrée vers une nouvelle palette de sortie. Avec des courbes d'images clés séparées pour les canaux rouge, vert et bleu, vous pouvez contrôler précisément, et même animer, l'influence de la LUT sur chaque canal, facilitant ainsi l'ajustement ou le mélange de votre étalonnage dans le temps.

Les fichiers LUT (format `.cube`) peuvent être téléchargés depuis de nombreuses ressources en ligne, y compris des packs gratuits sur des blogs de photographie ou des places de marché, comme <https://freshluts.com/>. OpenShot inclut une sélection de LUT populaires conçues pour le gamma **Rec 709** dès l'installation.

Nom de la propriété	Description
chemin_lut	(chaîne) Chemin système vers le fichier LUT <i>.cube</i> .
intensité	(float, 0.0 à 1.0) % Intensité globale du mélange (0.0 = pas de LUT, 1.0 = LUT complète).
intensité_r	(float, 0.0 à 1.0) % Intensité du mélange du canal rouge de la LUT (0.0 = pas de LUT, 1.0 = LUT complète).
intensité_g	(float, 0.0 à 1.0) % Intensité du mélange du canal vert de la LUT (0.0 = pas de LUT, 1.0 = LUT complète).
intensité_b	(float, 0.0 à 1.0) % Intensité du mélange du canal bleu de la LUT (0.0 = pas de LUT, 1.0 = LUT complète).

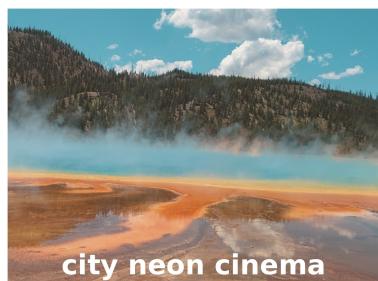
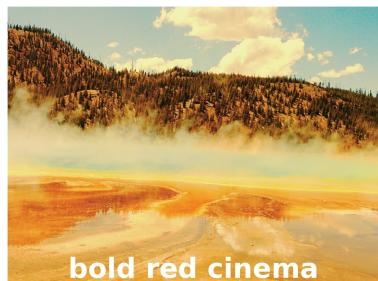
Gamma et Rec 709

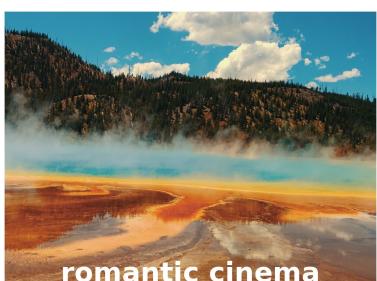
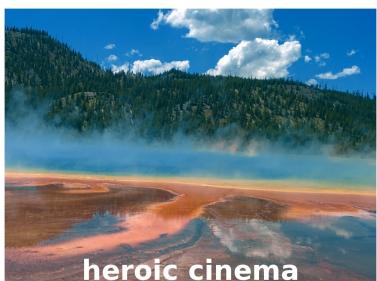
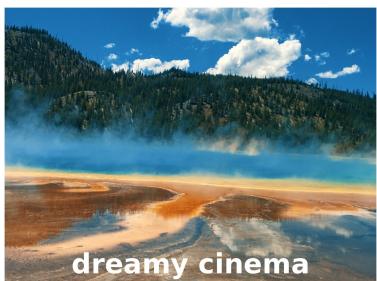
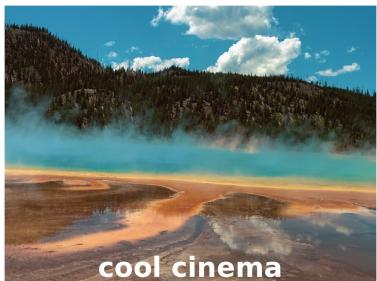
Le gamma est la manière dont les systèmes vidéo éclaircissent ou assombrissent les tons moyens d'une image. **Rec 709** est la courbe gamma standard utilisée pour la plupart des vidéos HD et en ligne aujourd'hui. En fournissant des LUT **Rec 709**, OpenShot facilite l'application d'un étalonnage correspondant à la grande majorité des séquences que vous éditez.

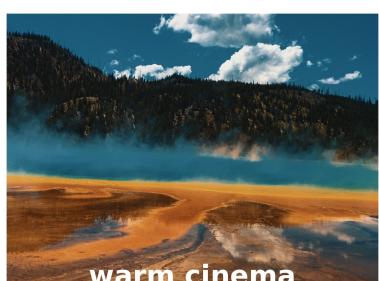
Si votre caméra ou votre flux de travail utilise un gamma différent (par exemple un profil LOG), vous pouvez toujours utiliser une LUT conçue pour cette courbe. Il suffit d'utiliser un fichier *.cube* conçu pour votre gamma dans le **Chemin LUT** de l'effet Color Map. Assurez-vous simplement que le gamma de votre séquence correspond au gamma de la LUT, sinon les couleurs risquent d'être incorrectes.

Les fichiers LUT **Rec 709** suivants sont inclus dans OpenShot, organisés dans les catégories suivantes :

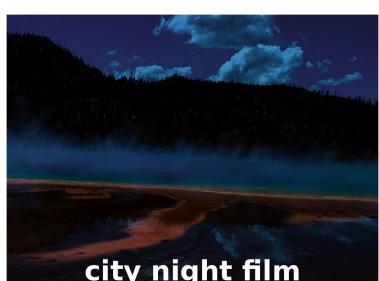
Cinématique & Blockbuster

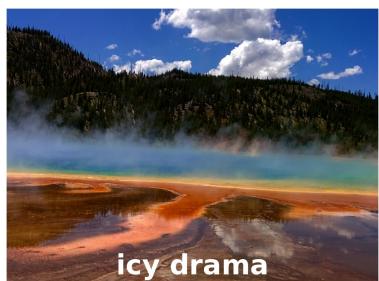
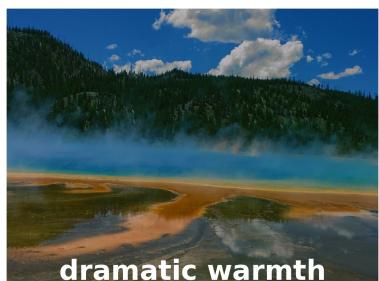
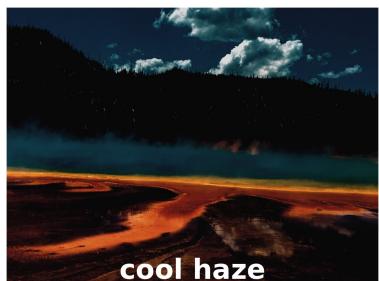


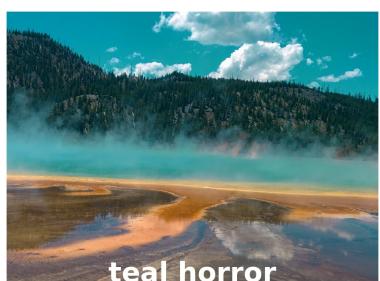
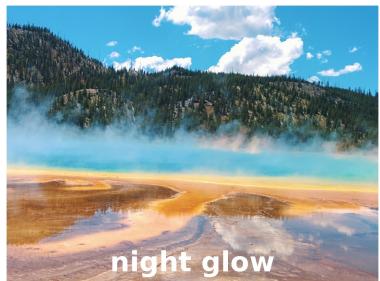




Sombre & Ambiance

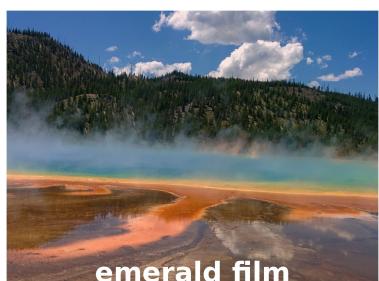


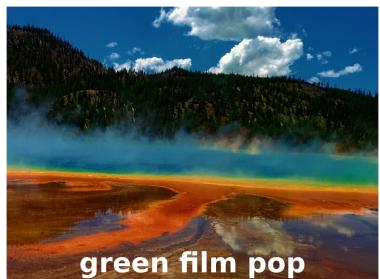






Pellicule & Vintage







Ambiances Bleu-Vert & Orange

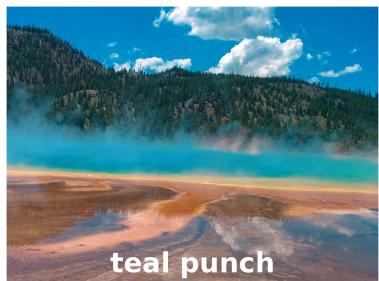




signature teal & orange



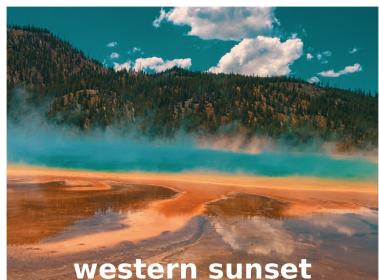
sunset orange



teal punch

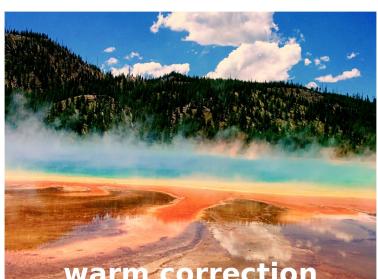
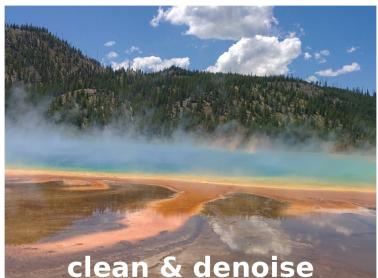


tropical teal

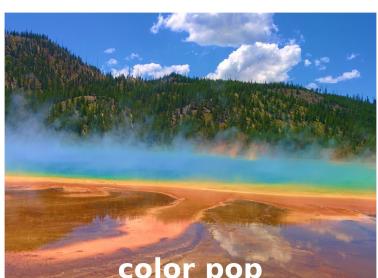


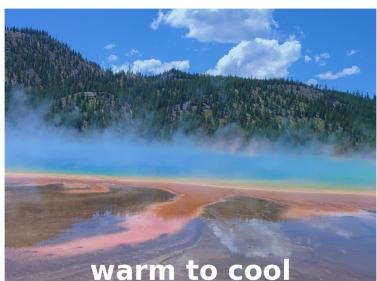
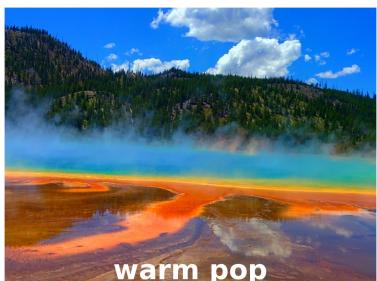
western sunset

Utilitaire & Correction



Vif & Coloré





Saturation des Couleurs

L'effet Saturation des couleurs ajuste l'intensité et la vivacité des couleurs dans la vidéo. Augmenter la saturation rend les couleurs plus vives et accrocheuses, tandis que la diminuer peut créer un aspect plus sobre, presque en noir et blanc.

Nom de la propriété	Description
saturation	(float, 0 à 4) La courbe pour ajuster la saturation globale de l'image de la frame (0.0 = niveaux de gris, 1.0 = normal, 2.0 = saturation double)
saturation_B	(float, 0 à 4) La courbe pour ajuster la saturation bleue de l'image de la frame
saturation_G	(float, 0 à 4) La courbe pour ajuster la saturation verte de l'image de la frame (0.0 = niveaux de gris, 1.0 = normal, 2.0 = saturation double)
saturation_R	(float, 0 à 4) La courbe pour ajuster la saturation rouge de l'image de la frame

Décalage de Couleur

Décaler les couleurs d'une image vers le haut, le bas, la gauche et la droite (avec un habillage infini).

Chaque pixel possède 4 canaux de couleur :

- Rouge, Vert, Bleu et Alpha (c'est-à-dire transparence)
- La valeur de chaque canal est comprise entre 0 et 255

L'effet Décalage de Couleur « déplace » ou « transporte » simplement un canal de couleur spécifique sur l'axe X ou Y. *Tous les formats vidéo et image ne supportent pas un canal alpha, et dans ces cas, vous ne verrez aucun changement lors de l'ajustement du décalage de couleur du canal alpha.*

Nom de la propriété	Description
alpha_x	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Alpha X (gauche ou droite)
alpha_y	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Alpha Y (haut ou bas)
blue_x	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Bleu X (gauche ou droite)
blue_y	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Bleu Y (haut ou bas)
green_x	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Vert X (gauche ou droite)
green_y	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Vert Y (haut ou bas)
red_x	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Rouge X (gauche ou droite)
red_y	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Rouge Y (haut ou bas)

Recadrage

L'effet Recadrage supprime les zones extérieures indésirables du cadre vidéo, vous permettant de vous concentrer sur une partie particulière de la prise, de changer le rapport d'aspect ou de retirer des éléments distrayants des bords du cadre. Cet effet est la méthode principale pour recadrer un Clip dans OpenShot. Les images-clés `left`, `right`, `top` et `bottom` peuvent même être animées, pour une zone recadrée mobile et redimensionnable. Vous pouvez laisser la zone recadrée vide ou la redimensionner dynamiquement pour remplir l'écran.

Vous pouvez rapidement ajouter cet effet en cliquant droit sur un clip et en choisissant *Recadrer*. Lorsqu'il est actif, des poignées de recadrage bleues apparaissent dans l'aperçu vidéo pour que vous puissiez ajuster visuellement le recadrage.

Nom de la propriété	Description
bas	(float, 0 à 1) Taille de la barre inférieure
gauche	(float, 0 à 1) Taille de la barre gauche
droite	(float, 0 à 1) Taille de la barre droite
haut	(float, 0 à 1) Taille de la barre supérieure
x	(float, -1 à 1) Décalage en X
y	(float, -1 à 1) Décalage en Y
redimensionner	(bool, choix : ['Oui', 'Non']) Remplacer l'image du cadre par la zone recadrée (permet un redimensionnement automatique de l'image recadrée)

Désentrelacement

L'effet Désentrelacement est utilisé pour supprimer les artefacts d'entrelacement dans les séquences vidéo, souvent visibles comme des lignes horizontales sur les objets en mouvement. Cet effet est essentiel pour convertir une vidéo entrelacée (comme celles provenant de caméras anciennes ou de sources broadcast) en un format progressif adapté aux écrans modernes.

Nom de la propriété	Description
estImpair	(bool, choix : ['Oui', 'Non']) Utiliser les lignes impaires ou paires

Teinte

L'effet Teinte ajuste l'équilibre global des couleurs de la vidéo, modifiant les teintes sans affecter la luminosité ou la saturation. Il peut être utilisé pour la correction des couleurs ou pour appliquer des effets colorés dramatiques qui transforment l'ambiance de la séquence.

Nom de la propriété	Description
teinte	(float, 0 à 1) La courbe pour ajuster le pourcentage de décalage de teinte

Éclat de lentille

L'effet Éblouissement simule la lumière vive frappant l'objectif de votre caméra, créant des halos lumineux, des anneaux colorés et des reflets doux sur votre séquence. Les reflets sont automatiquement placés le long d'une ligne allant de la source lumineuse vers le centre du cadre. Vous pouvez animer n'importe quelle propriété avec des images-clés pour suivre votre action ou correspondre à votre scène.

Nom de la propriété	Description
x	(float, -1 à 1) Position horizontale de la source lumineuse. -1 est le bord gauche, 0 le centre, +1 le bord droit.
y	(float, -1 à 1) Position verticale de la source lumineuse. -1 est le bord supérieur, 0 le centre, +1 le bord inférieur.
luminosité	(float, 0 à 1) Intensité globale de la lueur et transparence. Des valeurs plus élevées rendent les éblouissements plus lumineux et opaques.
taille	(float, 0.1 à 3) Échelle de l'effet d'éblouissement complet. Des valeurs plus grandes agrandissent les halos, anneaux et lueurs.
étalement	(float, 0 à 1) Distance parcourue par les réflexions secondaires. 0 les maintient près de la source, 1 les pousse jusqu'au bord opposé.
couleur_teinte	(couleur) Modifie les couleurs de l'éblouissement pour correspondre à votre scène. Utilisez les curseurs RGBA pour choisir la teinte et la transparence.

Négatif

L'effet Négatif inverse les couleurs de la vidéo, produisant une image ressemblant à un négatif photographique. Cela peut être utilisé pour des effets artistiques, pour créer un aspect surréaliste ou fantastique, ou pour mettre en valeur des éléments spécifiques dans le cadre.

Détecteur d'objets

L'effet Object Detector utilise des algorithmes d'apprentissage automatique (comme les réseaux neuronaux) pour identifier et mettre en évidence les objets dans l'image vidéo. Il peut reconnaître plusieurs types d'objets, tels que véhicules, personnes, animaux, et plus encore! Cela peut être utilisé à des fins analytiques, pour ajouter des éléments interactifs aux vidéos, ou pour suivre le mouvement d'objets spécifiques à travers l'image.

Filtres de classe et confiance

Pour adapter le processus de détection à vos besoins spécifiques, l'Object Detector inclut des propriétés pour les **filtres de classe** et les **seuils de confiance**. En définissant un filtre de classe, comme « Camion » ou « Personne », vous pouvez demander au détecteur de se concentrer sur des types d'objets spécifiques, limitant ainsi les types d'objets suivis. Le seuil de confiance vous permet de définir un niveau minimum de certitude pour les détections, garantissant que seuls les objets détectés avec un niveau de confiance supérieur à ce seuil sont pris en compte, ce qui aide à réduire les faux positifs et à se concentrer sur des détections plus précises.

Comment fonctionne le parentage

Une fois que vous avez suivi des objets, vous pouvez « parenté » d'autres *Clips* à ceux-ci. Cela signifie que le second clip, qui peut être un graphique, un texte ou une autre couche vidéo, suivra désormais l'objet suivi comme s'il y était attaché. Si l'objet suivi se déplace vers la gauche, le clip enfant se déplace vers la gauche. Si l'objet suivi grandit (se rapproche de la caméra), le clip enfant s'agrandit également. Pour que les clips parentés apparaissent correctement, ils doivent être sur une piste supérieure à celle des objets suivis, et la propriété *Échelle* appropriée doit être définie.

Voir *Parent du clip*.

Propriétés

Nom de la propriété	Description
filtre_de_classe	(string) Type de classe d'objet à filtrer (ex. voiture, personne)
seuil_de_confiance	(float, 0 à 1) Valeur minimale de confiance pour afficher les objets détectés
afficher_texte_boite	(int, choix : ['Yes', 'No']) Afficher le nom de la classe et l'ID de TOUS les objets suivis
afficher_boites	(int, choix : ['Yes', 'No']) Dessiner un cadre autour de TOUS les objets suivis (un moyen rapide de masquer tous les objets suivis)
index_objet_sélectionné	(int, 0 à 200) Index de l'objet suivi <i>sélectionné</i> pour modifier ses propriétés
dessiner_boite	(int, choix : ['Yes', 'No']) Dessiner le cadre autour de l'objet suivi sélectionné
id_boite	(string) ID interne d'une boîte d'objet suivi à des fins d'identification
x1	(float, 0 à 1) Coordonnée X en haut à gauche d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la largeur de l'image vidéo
y1	(float, 0 à 1) Coordonnée Y en haut à gauche d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la hauteur de l'image vidéo
x2	(float, 0 à 1) Coordonnée X en bas à droite d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la largeur de l'image vidéo
y2	(float, 0 à 1) Coordonnée Y en bas à droite d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la hauteur de l'image vidéo
delta_x	(float, -1.0 à 1) Variation horizontale du déplacement de la boîte d'objet suivi par rapport à sa position précédente
delta_y	(float, -1.0 à 1) Variation verticale du déplacement de la boîte d'objet suivi par rapport à sa position précédente
échelle_x	(float, 0 à 1) Facteur d'échelle en direction X pour la boîte d'objet suivi, par rapport à sa taille originale
échelle_y	(float, 0 à 1) Facteur d'échelle en direction Y pour la boîte d'objet suivi, par rapport à sa taille originale
rotation	(float, 0 à 360) Angle de rotation de la boîte d'objet suivi, en degrés
visible	(bool) La boîte d'objet suivi est-elle visible dans l'image actuelle. Propriété en lecture seule.
contour	(color) Couleur du contour (bordure) autour de la boîte d'objet suivi
épaisseur_contour	(int, 1 à 10) Largeur du contour (bordure) autour de la boîte d'objet suivi
opacité_du_contour	(float, 0 à 1) Opacité du contour (bordure) autour de la boîte de l'objet suivi
alpha_arrière-plan	(float, 0 à 1) Opacité du remplissage de fond à l'intérieur de la boîte de l'objet suivi
coin_arrière-plan	(int, 0 à 150) Rayon des coins pour le remplissage de fond à l'intérieur de la boîte de l'objet suivi
arrière-plan	(couleur) Couleur du remplissage de fond à l'intérieur de la boîte de l'objet suivi

Contour

L'effet Contour ajoute une bordure personnalisable autour des images ou du texte dans une image vidéo. Il fonctionne en extrayant le canal alpha de l'image, en le floutant pour générer un masque de contour lisse, puis en combinant ce masque avec une couche de couleur unie. Les utilisateurs peuvent ajuster la largeur du contour ainsi que ses composantes de couleur (rouge, vert, bleu) et sa transparence (alpha), permettant une large gamme de styles visuels. Cet effet est idéal pour mettre en valeur le texte, créer une séparation visuelle et ajouter une touche artistique à vos vidéos.

Nom de la propriété	Description
largeur	(float, 0 à 100) La largeur du contour en pixels.
rouge	(float, 0 à 255) La composante rouge du contour.
vert	(float, 0 à 255) La composante verte du contour.
bleu	(float, 0 à 255) La composante bleue du contour.
alpha	(float, 0 à 255) La valeur de transparence (alpha) du contour.

Pixeliser

L'effet Pixelisation augmente ou diminue la taille des pixels dans la vidéo, créant un aspect mosaïque. Cela peut être utilisé pour masquer des détails (comme des visages ou des plaques d'immatriculation pour des raisons de confidentialité), ou comme effet stylistique pour évoquer une esthétique rétro, numérique ou abstraite.

Nom de la propriété	Description
bas	(float, 0 à 1) La courbe pour ajuster la taille de la marge inférieure
gauche	(float, 0 à 1) La courbe pour ajuster la taille de la marge gauche
pixelisation	(float, 0 à 0,99) La courbe pour ajuster la quantité de pixelisation
droite	(float, 0 à 1) La courbe pour ajuster la taille de la marge droite
haut	(float, 0 à 1) La courbe pour ajuster la taille de la marge supérieure

Accentuer

L'effet Netteté améliore les détails perçus en floutant légèrement d'abord l'image, puis en ajoutant une différence mise à l'échelle (le *masque de netteté*) par-dessus. Cela augmente le contraste des contours, rendant les textures et les contours plus nets sans changer la luminosité globale.

Modes

- **Unsharp** – Masque de netteté classique : le détail des contours est ajouté à l'image *originale*. Produit la netteté vive familière des éditeurs photo.
- **HighPass** – Fusion passe-haut : le détail des contours est ajouté à l'image *floutée*, puis le résultat remplace l'original. Donne un aspect plus doux et plus « contrasté » et peut récupérer des hautes lumières qui seraient autrement saturées.

Canaux

- **All** – Applique le masque de contours à l'ensemble du signal RVB (effet le plus fort – couleur et luminosité accentuées).
- **Luma** – Applique uniquement à la luminance (luminosité). Les couleurs restent intactes, donc le bruit chromatique n'est pas amplifié.
- **Chroma** – Applique uniquement aux canaux de chrominance (différence de couleur). Utile pour raviver doucement les bords de couleur sans changer la luminosité perçue.

Propriétés

Nom de la propriété	Description
intensité	(float, 0 à 40) Multiplicateur de force / jusqu'à 100 % de renforcement des contours
rayon	(float, 0 à 10) Rayon de flou en pixels à 720p (mise à l'échelle automatique selon la taille du clip)
seuil	(float, 0 à 1) Différence minimale de luminance qui sera accentuée
mode	(int, choix : ['Unsharp', 'HighPass']) Style mathématique du masque de netteté
canal	(int, choix : ['All', 'Luma', 'Chroma']) Quels canaux de couleur reçoivent la netteté

Décaler

L'effet Décalage déplace l'image entière dans différentes directions (haut, bas, gauche et droite avec un enroulement infini), créant une sensation de mouvement ou de désorientation. Cela peut être utilisé pour des transitions, simuler un mouvement de caméra ou ajouter un mouvement dynamique à des plans fixes.

Nom de la propriété	Description
x	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées X (gauche ou droite)
y	(float, -1 à 1) Décale les coordonnées Y (haut ou bas)

Projection sphérique

L'effet de projection sphérique aplati les séquences 360° ou fisheye en une vue rectangulaire normale, ou génère une sortie fisheye. Dirigez une caméra virtuelle avec lacet, tangage et roulis. Contrôlez la vue de sortie avec le champ de vision (FOV). Choisissez le type d'entrée (équirectangulaire ou un des modèles fisheye), sélectionnez un mode de projection pour la sortie, et choisissez un mode d'échantillonnage qui équilibre qualité et rapidité. Idéal pour les mouvements de « caméra virtuelle » animés par images clés dans des clips 360° et pour convertir des prises fisheye circulaires.

Nom de la propriété	Description
lacet	(float, -180 à 180) Rotation horizontale autour de l'axe vertical (degrés).
tangage	(float, -180 à 180) Rotation verticale autour de l'axe horizontal droit (degrés).
roulis	(float, -180 à 180) Rotation autour de l'axe avant (degrés).
champ de vision	(float, 0 à 179) Champ de vision de sortie. Champ de vision horizontal de la caméra virtuelle (degrés) pour la sortie.
champ de vision d'entrée	(float, 1 à 360) Champ de vision d'entrée. Couverture totale de l'objectif source. Utilisé lorsque Modèle d'entrée = Fisheye (valeur typique 180). Ignoré pour les sources équirectangulaires.
mode de projection	(int) Projection de sortie : Sphère (0) : sortie rectiligne sur la sphère entière. Hémisphère (1) : sortie rectiligne sur un demi-sphère. Fisheye : Équidistant (2) , Équisolide (3) , Stéréographique (4) , Orthographique (5) : sortie fisheye circulaire utilisant la cartographie sélectionnée.
modèle d'entrée	(int) Modèle d'objectif source : Équirectangulaire (0) , Fisheye : Équidistant (1) , Fisheye : Équisolide (2) , Fisheye : Stéréographique (3) , Fisheye : Orthographique (4) .
inverser	(int) Retourne la vue de 180° sans miroir. Normal (0) , Inverser (1) . Pour les sources équirectangulaires, cela agit comme un lacet de 180°. Pour les entrées fisheye, cela échange les hémisphères avant/arrière.
interpolation	(int) Méthode d'échantillonnage : Plus proche (0) , Bilinéaire (1) , Bicubique (2) , Auto (3) . Auto choisit Bilinéaire à ~1 :1, Bicubique lors de l'agrandissement, et Bilinéaire mipmapé lors de la réduction.

Notes d'utilisation

- **Aplatir un clip fisheye en une vue normale** : Réglez **Modèle d'entrée** sur le type fisheye correct, définissez **Champ de vision d'entrée** selon la couverture de votre objectif (souvent 180), choisissez **Mode de projection** = **Sphère** ou **Hémisphère**, puis cadre avec **Lacet/Tangage/Roulis** et **Champ de vision de sortie**.
- **Recadrer un clip équirectangulaire** : Réglez **Modèle d'entrée** = **Équirectangulaire**, choisissez **Sphère** (entièr) ou **Hémisphère** (avant/arrière). **Inverser** sur équirect est équivalent à un lacet +180 et ne fait pas de miroir.
- **Créer une sortie fisheye** : Choisissez un des modes de projection **Fisheye (2..5)**. **Champ de vision de sortie** contrôle la couverture du disque (180 donne un fisheye circulaire classique).
- Si l'image semble en miroir, désactivez **Inverser**. Si vous avez besoin de la vue arrière sur équirect, utilisez **Inverser** ou ajoutez +180 à **Lacet**.
- Si la sortie semble floue ou crénélée, réduisez le **Champ de vision de sortie** ou augmentez la résolution d'exportation. L'interpolation **Auto** adapte le filtre à la mise à l'échelle.

Stabilisateur

L'effet Stabilizer réduit les secousses et tremblements indésirables dans les séquences vidéo tenues à la main ou instables, produisant des plans plus fluides et d'apparence plus professionnelle. Particulièrement utile pour les scènes d'action, les prises à main levée, ou toute séquence sans trépied.

Nom de la propriété	Description
zoom	(float, 0 à 2) Pourcentage de zoom dans le clip, pour recadrer les secousses et les bords irréguliers.

Suivi

L'effet Tracker permet de suivre un objet ou une zone spécifique dans le cadre vidéo sur plusieurs images. Il peut être utilisé pour le suivi de mouvement, l'ajout d'effets ou d'annotations suivant le déplacement des objets, ou pour stabiliser une séquence basée sur un point suivi. Lors du suivi d'un objet, assurez-vous de sélectionner l'objet entier, visible au début du clip, et choisissez l'un des algorithmes **Type de suivi** suivants. L'algorithme suit ensuite cet objet image par image, enregistrant sa position, son échelle, et parfois sa rotation.

Type de suivi

- **KCF** : (par défaut) Un mélange des stratégies Boosting et MIL, utilisant des filtres de corrélation sur des zones chevauchantes appelées « sacs » pour suivre et prédire précisément le mouvement de l'objet. Offre une vitesse et une précision supérieures, peut arrêter le suivi lorsque l'objet est perdu, mais a du mal à reprendre le suivi après perte.
- **MIL** : Améliore Boosting en considérant plusieurs positifs potentiels (« sacs ») autour de l'objet positif certain, augmentant la robustesse au bruit et maintenant une bonne précision. Cependant, il partage les inconvénients du Boosting : faible vitesse et difficulté à arrêter le suivi lorsque l'objet est perdu.
- **BOOSTING** : Utilise l'algorithme AdaBoost en ligne pour améliorer la classification des objets suivis en se concentrant sur ceux mal classés. Il nécessite de définir la première image et considère les objets proches comme arrière-plan, s'ajustant aux nouvelles images en fonction des zones de score maximal. Il est reconnu pour son suivi précis mais souffre d'une faible vitesse, d'une sensibilité au bruit et d'une difficulté à arrêter le suivi en cas de perte de l'objet.
- **TLD** : Décompose le suivi en phases de suivi, apprentissage et détection, permettant une adaptation et une correction au fil du temps. Bien qu'il puisse gérer raisonnablement bien le redimensionnement des objets et les occultations, il peut se comporter de manière imprévisible, avec une instabilité dans le suivi et la détection.
- **MEDIANFLOW** : Basé sur la méthode de Lucas-Kanade, il analyse les mouvements avant et arrière pour estimer les erreurs de trajectoire afin de prédire la position en temps réel. Il est rapide et précis dans certaines conditions mais peut perdre la trace des objets en mouvement rapide.
- **MOSSE** : Utilise des corrélations adaptatives dans l'espace de Fourier pour maintenir la robustesse face aux changements d'éclairage, d'échelle et de pose. Il offre des vitesses de suivi très élevées et est meilleur pour continuer le suivi après une perte, mais peut persister à suivre un objet absent.
- **CSRT** : Utilise des cartes de fiabilité spatiale pour ajuster le support du filtre, améliorant la capacité à suivre des objets non rectangulaires et à bien fonctionner même en cas de chevauchement d'objets. Cependant, il est plus lent et peut ne pas fonctionner de manière fiable lorsque l'objet est perdu.

Comment fonctionne le parentage

Une fois que vous avez un objet suivi, vous pouvez « rattacher » d'autres *Clips* à celui-ci. Cela signifie que le second clip, qui peut être un graphique, un texte ou une autre couche vidéo, suivra désormais l'objet suivi comme s'il y était attaché. Si l'objet suivi se déplace vers la gauche, le clip enfant se déplace vers la gauche. Si l'objet suivi grandit (se rapproche de la caméra), le clip enfant s'agrandit également. Pour que les clips rattachés apparaissent correctement, ils doivent être sur une piste supérieure à celle des objets suivis, et la propriété *Échelle* appropriée doit être définie.

Voir [Parent du clip](#).

Propriétés

Nom de la propriété	Description
dessiner_boite	(int, choix : ['Oui', 'Non']) Indique s'il faut dessiner la boîte autour de l'objet suivi
id_boite	(string) ID interne d'une boîte d'objet suivi à des fins d'identification
x1	(float, 0 à 1) Coordonnée X en haut à gauche d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la largeur de l'image vidéo
y1	(float, 0 à 1) Coordonnée Y en haut à gauche d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la hauteur de l'image vidéo
x2	(float, 0 à 1) Coordonnée X en bas à droite d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la largeur de l'image vidéo
y2	(float, 0 à 1) Coordonnée Y en bas à droite d'une boîte d'objet suivi, normalisée à la hauteur de l'image vidéo
delta_x	(float, -1.0 à 1) Variation horizontale du déplacement de la boîte d'objet suivi par rapport à sa position précédente
delta_y	(float, -1.0 à 1) Variation verticale du déplacement de la boîte d'objet suivi par rapport à sa position précédente
échelle_x	(float, 0 à 1) Facteur d'échelle en direction X pour la boîte d'objet suivi, par rapport à sa taille originale
échelle_y	(float, 0 à 1) Facteur d'échelle en direction Y pour la boîte d'objet suivi, par rapport à sa taille originale
rotation	(float, 0 à 360) Angle de rotation de la boîte d'objet suivi, en degrés
visible	(bool) La boîte d'objet suivi est-elle visible dans l'image actuelle. Propriété en lecture seule.
contour	(color) Couleur du contour (bordure) autour de la boîte d'objet suivi
épaisseur_contour	(int, 1 à 10) Largeur du contour (bordure) autour de la boîte d'objet suivi
opacité_du_contour	(float, 0 à 1) Opacité du contour (bordure) autour de la boîte de l'objet suivi
alpha_arrière-plan	(float, 0 à 1) Opacité du remplissage de fond à l'intérieur de la boîte de l'objet suivi
coin_arrière-plan	(int, 0 à 150) Rayon des coins pour le remplissage de fond à l'intérieur de la boîte de l'objet suivi
arrière-plan	(couleur) Couleur du remplissage de fond à l'intérieur de la boîte de l'objet suivi

Vague

L'effet Vague déforme l'image en un motif ondulant, simulant des effets comme la chaleur, les reflets d'eau ou d'autres formes de distorsion. La vitesse, l'amplitude et la direction des vagues peuvent être ajustées.

Nom de la propriété	Description
amplitude	(float, 0 à 5) La hauteur de la vague
multiplicateur	(float, 0 à 10) Facteur de multiplication de la vague (pour l'agrandir)
décalage_x	(float, 0 à 1000) Décalage sur l'axe X
vitesse_y	(float, 0 à 300) Vitesse de la vague sur l'axe Y
longueur_d'onde	(float, 0 à 3) La longueur de la vague

1.9.6 Effets audio

Les effets audio modifient les formes d'onde et les données audio d'un clip. Voici une liste des effets audio et de leurs propriétés. Il est souvent préférable d'expérimenter avec un effet, en entrant différentes valeurs dans les propriétés et en observant les résultats.

Compresseur

L'effet Compresseur en traitement audio réduit la plage dynamique du signal audio, rendant les sons forts plus doux et les sons faibles plus forts. Cela crée un niveau de volume plus cohérent, utile pour équilibrer le volume de différentes sources audio ou pour obtenir une caractéristique sonore particulière en production musicale.

Nom de la propriété	Description
attaque	(float, 0,1 à 100)
bypass	(bool)
gain_de_compensation	(float, -12 à 12)
rapport	(float, 1 à 100)
relâchement	(float, 10 à 1000)
seuil	(float, -60 à 0)

Délai

L'effet Delay ajoute un écho au signal audio, répétant le son après un court délai. Cela peut créer une sensation d'espace et de profondeur dans l'audio, et est couramment utilisé pour des effets créatifs en musique, conception sonore et post-production audio.

Nom de la propriété	Description
temps_de_délai	(float, 0 à 5)

Distorsion

L'effet Distorsion clippe intentionnellement le signal audio, ajoutant des harmoniques et des harmoniques non harmoniques. Cela peut créer un son rugueux et agressif caractéristique de nombreux sons de guitare électrique et est utilisé à la fois pour la musique et la conception sonore.

Nom de la propriété	Description
type_de_distorsion	(int, choix : ['Clipping dur', 'Clipping doux', 'Exponentiel', 'Redresseur en onde complète', 'Redresseur en demi-onde'])
gain_d'entrée	(int, -24 à 24)
gain de sortie	(int, -24 à 24)
tonalité	(int, -24 à 24)

Écho

L'effet Écho, similaire au délai, répète le signal audio à intervalles réguliers, en mettant l'accent sur la création d'une répétition sonore distincte qui imite les échos naturels. Cela peut être utilisé pour simuler des environnements acoustiques ou pour des effets sonores créatifs.

Nom de la propriété	Description
temps d'écho	(float, 0 à 5)
rétroaction	(float, 0 à 1)
mélange	(float, 0 à 1)

Expandeur

L'effet Expander augmente la plage dynamique de l'audio, rendant les sons faibles plus faibles tout en laissant les sons forts inchangés. C'est l'opposé de la compression et il est utilisé pour réduire le bruit de fond ou augmenter l'impact dynamique de l'audio.

Nom de la propriété	Description
attaque	(float, 0,1 à 100)
bypass	(bool)
gain_de_compensation	(float, -12 à 12)
rapport	(float, 1 à 100)
relâchement	(float, 10 à 1000)
seuil	(float, -60 à 0)

Bruit

L'effet Bruit ajoute des signaux aléatoires d'intensité égale sur tout le spectre de fréquences à l'audio, simulant le son du bruit blanc. Cela peut être utilisé pour le masquage sonore, comme composant dans la conception sonore, ou pour des tests et des calibrations.

Nom de la propriété	Description
niveau	(int, 0 à 100)

Égaliseur paramétrique

L'effet EQ Paramétrique (Égaliseur) permet des ajustements précis du niveau sonore de plages de fréquences spécifiques dans le signal audio. Cela peut être utilisé pour des corrections, comme supprimer des tonalités indésirables, ou de manière créative, pour façonner l'équilibre tonal de l'audio.

Nom de la propriété	Description
type de filtre	(int, choix : ['Passe-bas', 'Passe-haut', 'Étagère basse', 'Étagère haute', 'Passe-bande', 'Coupe-bande', 'Notch en pic'])
fréquence	(int, 20 à 20000)
gain	(int, -24 à 24)
facteur Q	(float, 0 à 20)

Robotisation

L'effet Robotisation transforme l'audio pour sonner mécanique ou robotique, en appliquant une combinaison de modulation de hauteur et de techniques de synthèse. Cet effet est largement utilisé pour les voix de personnages dans les médias, la production musicale créative et la conception sonore.

Nom de la propriété	Description
taille fft	(int, choix : ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
taille de saut	(int, choix : ['1/2', '1/4', '1/8'])
type de fenêtre	(int, choix : ['Rectangulaire', 'Bartlett', 'Hann', 'Hamming'])

Chuchotement

L'effet Chuchotement transforme l'audio pour imiter une voix chuchotante, souvent en filtrant certaines fréquences et en ajoutant du bruit. Cela peut être utilisé pour des effets artistiques en musique, la conception sonore pour le cinéma et la vidéo, ou dans la narration audio pour transmettre le secret ou l'intimité.

Nom de la propriété	Description
taille fft	(int, choix : ['128', '256', '512', '1024', '2048'])
taille de saut	(int, choix : ['1/2', '1/4', '1/8'])
type de fenêtre	(int, choix : ['Rectangulaire', 'Bartlett', 'Hann', 'Hamming'])

Pour plus d'informations sur les images clés et l'animation, voir [Animation](#).

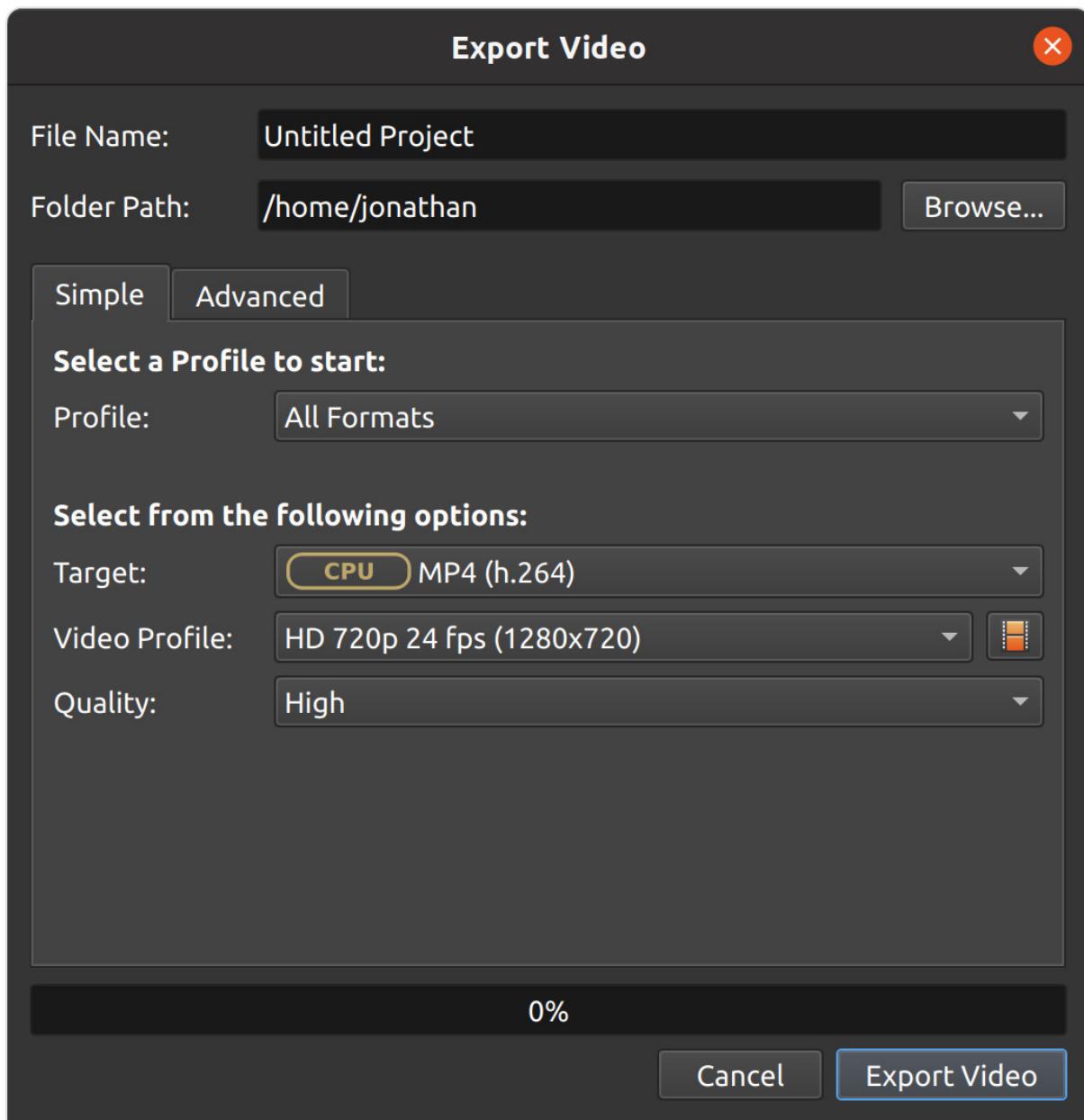
1.10 Exporter

L'exportation convertit votre projet OpenShot (clips, effets, animations, titres) en un seul fichier vidéo de sortie (en utilisant un processus appelé « encodage vidéo »). En utilisant les paramètres par défaut, la vidéo exportée sera compatible avec la plupart des lecteurs multimédias (comme VLC) et sites web (comme YouTube, Vimeo, Facebook) et crée un fichier vidéo au format MP4 (h.264 + AAC). Voir [MP4 \(h.264\)](#).

Cliquez sur l'icône *Exporter la vidéo* en haut de l'écran (ou utilisez le menu *Fichier* → *Exporter la vidéo*). Les valeurs par défaut fonctionneront bien, il suffit donc de cliquer sur le bouton *Exporter la vidéo* pour générer votre nouvelle vidéo. Vous pouvez aussi créer vos propres profils d'exportation personnalisés, voir [Profils](#).

1.10.1 Mode Simple

Bien que l'encodage vidéo soit très complexe, avec des dizaines de paramètres et d'options interconnectés, OpenShot le rend facile, avec des valeurs par défaut raisonnables, et la majeure partie de cette complexité est cachée derrière notre onglet *Simple*, qui est la vue d'exportation par défaut.

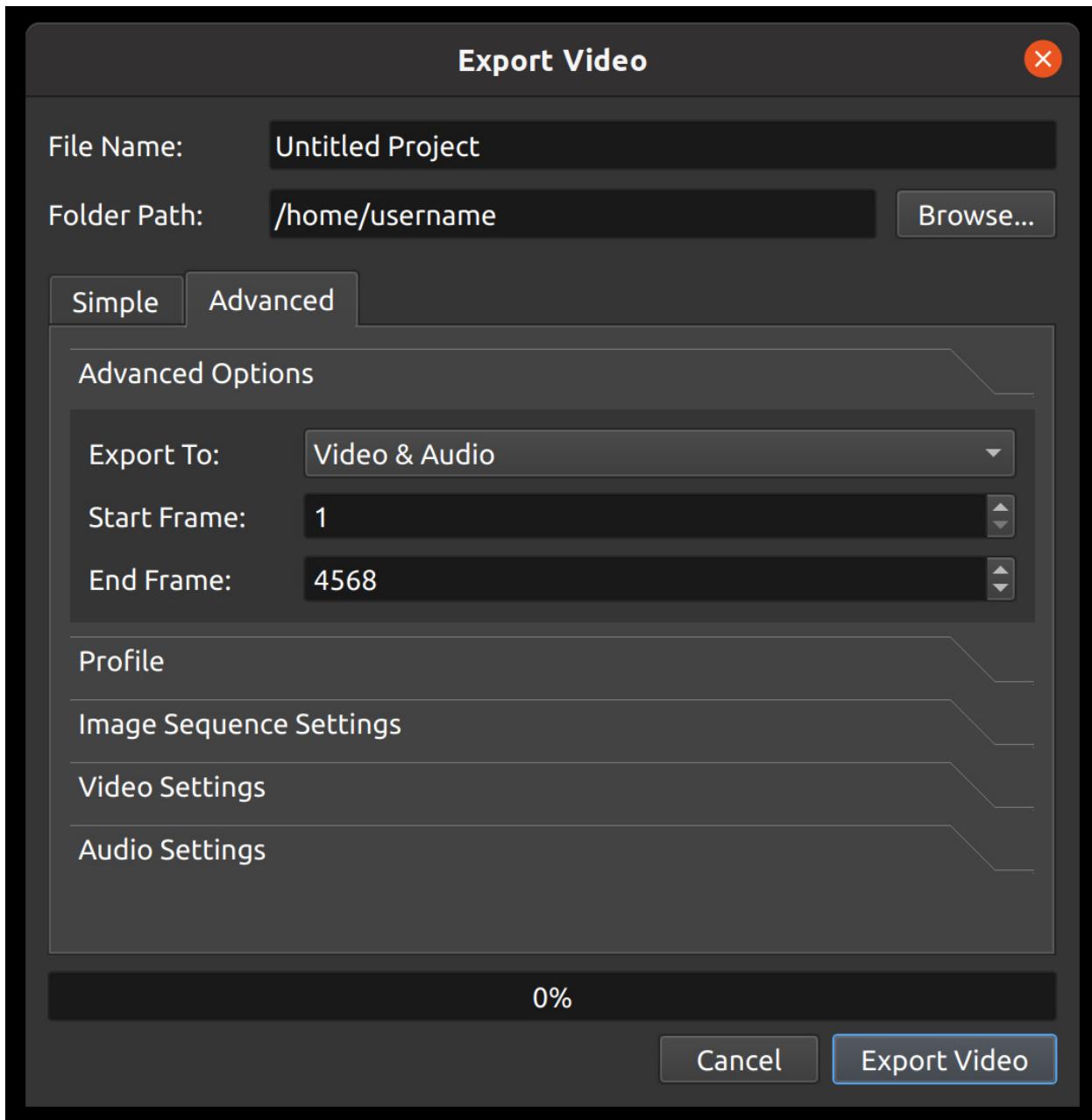


Paramètre Simple	Description
Profil	Préréglages courants (combinaisons de préréglages et profils vidéo regroupés par catégorie, par exemple : Web)
Cible	Préréglages cibles liés au profil actuel (collections de formats, codecs et réglages de qualité courants, voir Liste des préréglages)
Profil Vidéo	Profils vidéo liés à la cible actuelle (collections de tailles, fréquences d'images et rapports d'aspect courants, voir Liste des profils ou créez les vôtres Profils)
Qualité	Réglages de qualité (faible, moyenne, élevée), liés aux débits binaires vidéo et audio.

1.10.2 Mode Avancé

La plupart des utilisateurs n'auront jamais besoin de passer à l'onglet *Avancé*, mais si vous devez personnaliser certains réglages d'encodage vidéo, par exemple des débits personnalisés, des codecs différents, ou limiter la plage d'images exportées, cet onglet est fait pour vous.

Options Avancées

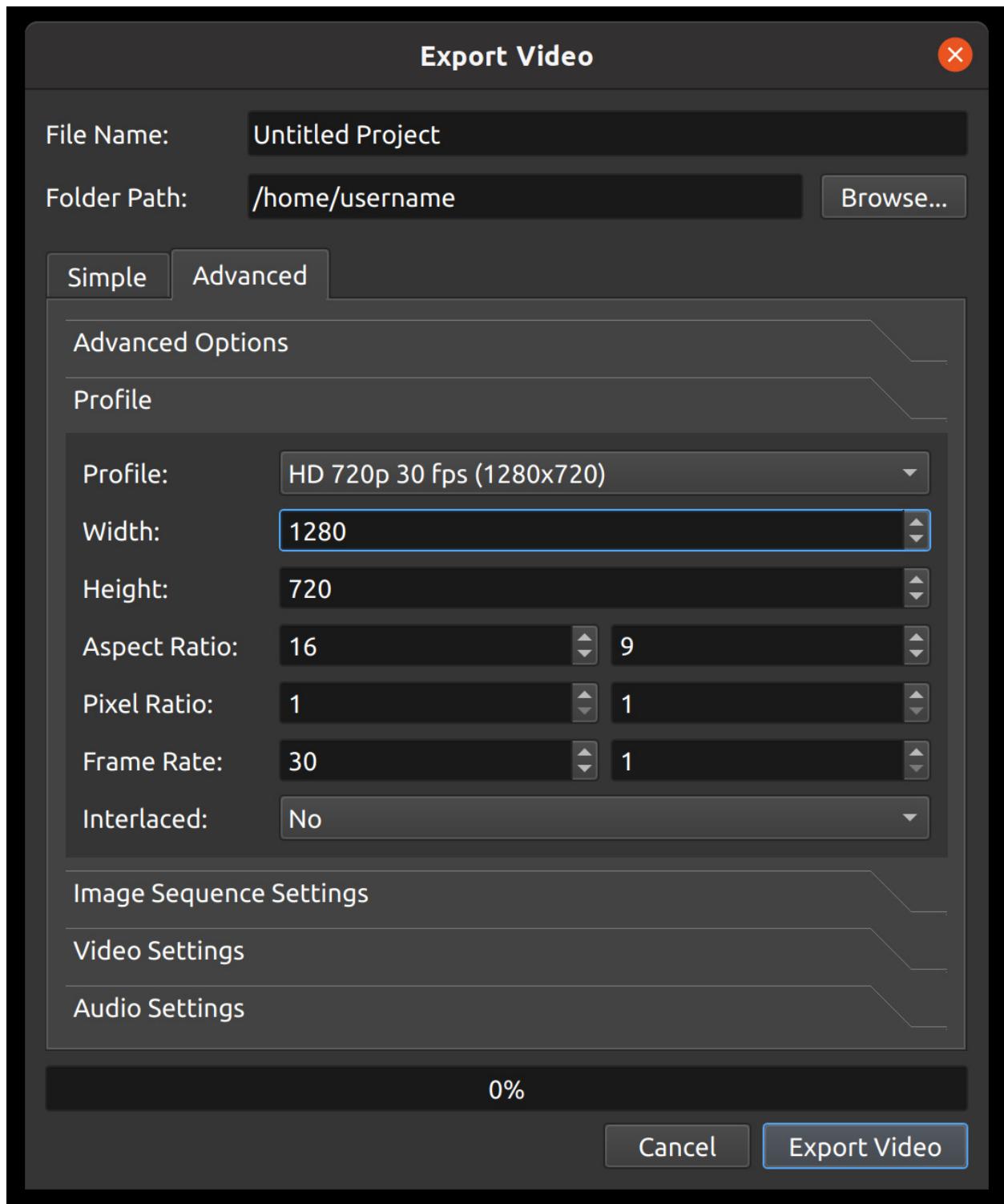


Paramètre Avancé	Description
Exporter vers	Exporter à la fois la <i>vidéo & audio</i> , <i>audio uniquement</i> , <i>vidéo uniquement</i> , ou une <i>séquence d'images</i>
Image de Départ	La première image à exporter (par défaut 1)
Image de Fin	La dernière image à exporter (par défaut la dernière image de votre projet contenant un clip)
Commencer au Premier Clip	Cette case à cocher bascule l' Image de Départ entre 0.0 et le <i>début</i> de la position du premier clip/transition.
Fin au Dernier Clip	Cette case à cocher bascule l' Image de Fin entre la <i>fin</i> du clip/transition le plus éloigné et la <i>durée totale</i> du projet. La durée du projet peut être ajustée en faisant glisser le bord droit de n'importe quelle piste. Vous devrez dézoomer (<i>Ctrl+Molette de la souris</i>) sur la timeline avant de pouvoir faire glisser le bord droit d'une piste.

Profil

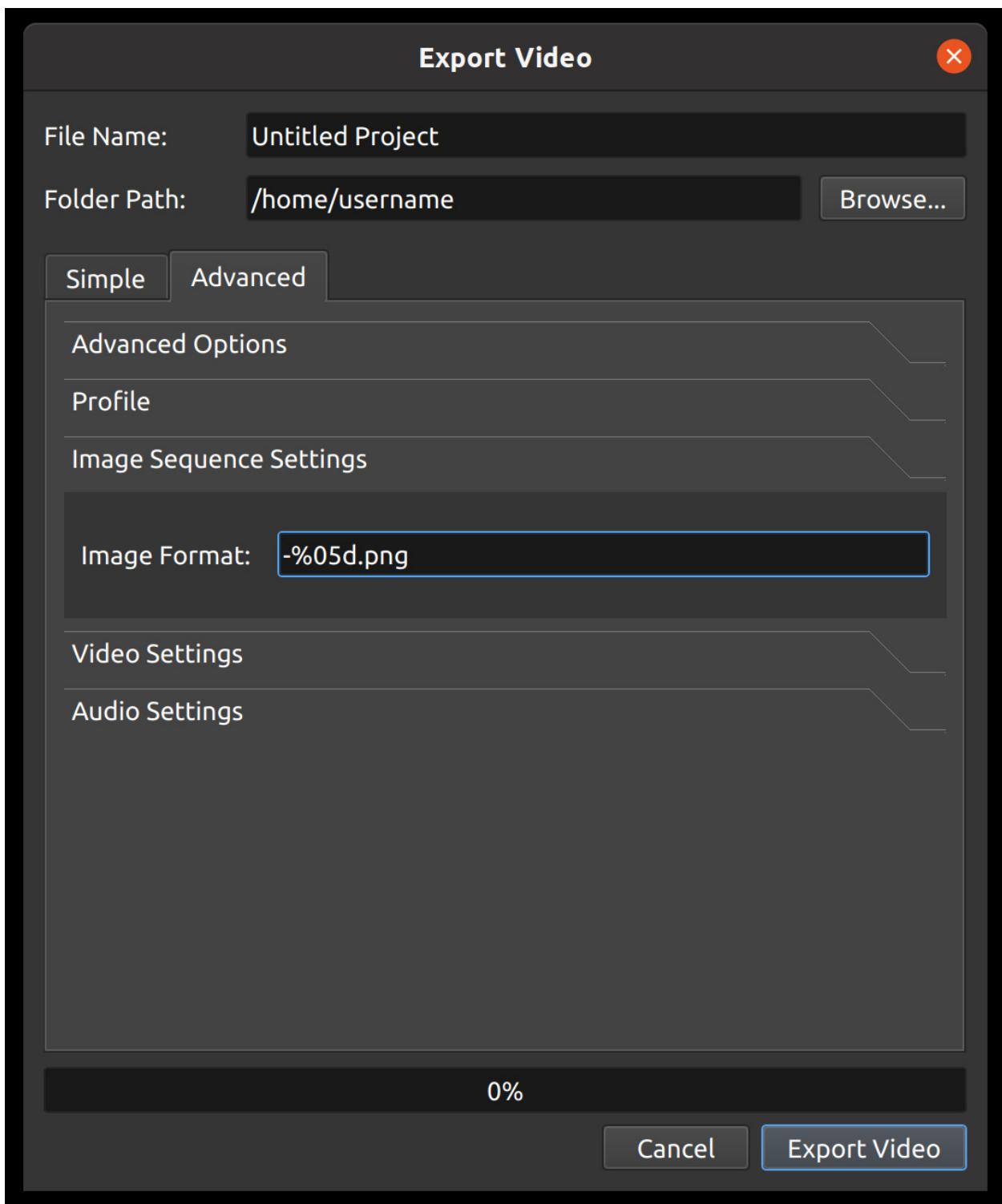
Un profil vidéo est un ensemble de réglages vidéo courants (*taille, fréquence d'images, rapport d'aspect*). Les profils sont utilisés lors du montage, de la prévisualisation et de l'exportation pour offrir un moyen rapide de basculer entre des combinaisons courantes de ces réglages. La *Boîte de dialogue d'exportation* utilisera **par défaut** le même profil que celui utilisé par le projet.

*REMARQUE : Il est important de choisir un **Profil* avec le même **rapport d'aspect** utilisé lors du montage de votre projet. Si vous exportez avec un **rapport d'aspect différent**, cela peut étirer l'image, la recadrer, ajouter des bandes noires, ou autrement introduire un problème qui modifie la vidéo exportée, la faisant apparaître différemment de la *Prévisualisation* dans OpenShot.**



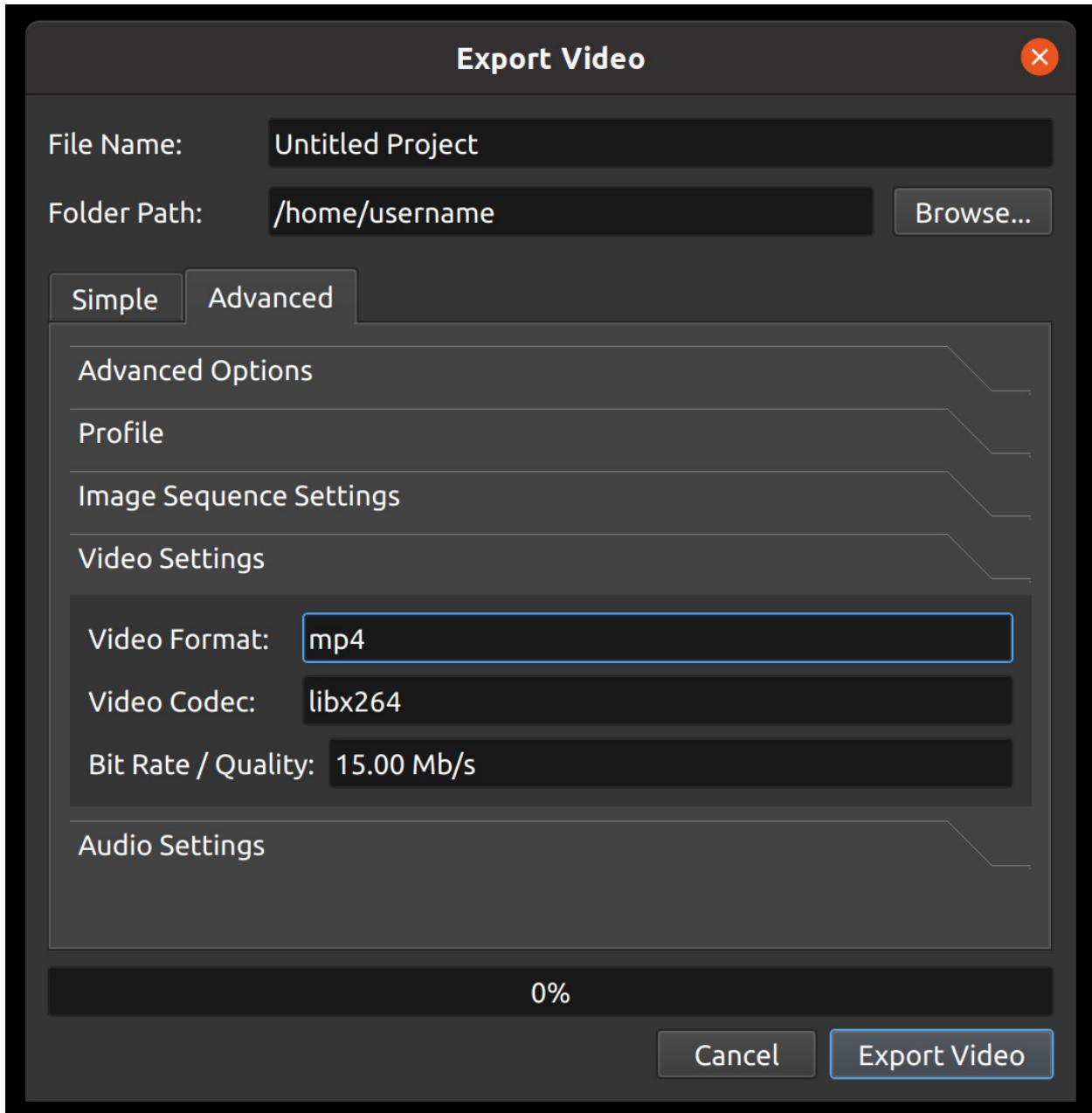
Paramètre de Profil	Description
Profil	Le profil vidéo à utiliser lors de l'exportation (ensemble de taille, fréquence d'images et rapports d'aspect, voir Liste des profils)
Largeur	La largeur de la vidéo exportée (en pixels)
Hauteur	La hauteur de la vidéo exportée (en pixels)
Rapport d'Aspect	Le rapport d'aspect de la vidéo finale exportée. 1920×1080 correspond à 16 :9. Cela prend aussi en compte le ratio des pixels, par exemple des pixels rectangulaires 2 :1 affecteront le rapport d'aspect.
Ratio des Pixels	Le ratio représentant la forme des pixels. La plupart des profils vidéo utilisent des pixels carrés 1 :1, mais d'autres utilisent des pixels rectangulaires.
Fréquence d'Images	La fréquence à laquelle les images seront affichées.
Entrelacé	Ce format est-il utilisé sur des lignes de balayage alternées (par exemple formats de diffusion et analogiques) ?
Sphérique	Lorsqu'activé, injecte des métadonnées sphériques 360° (atome SV3D) dans le fichier exporté afin que les lecteurs compatibles le reconnaissent immédiatement comme une vidéo 360°.

Paramètres de la séquence d'images



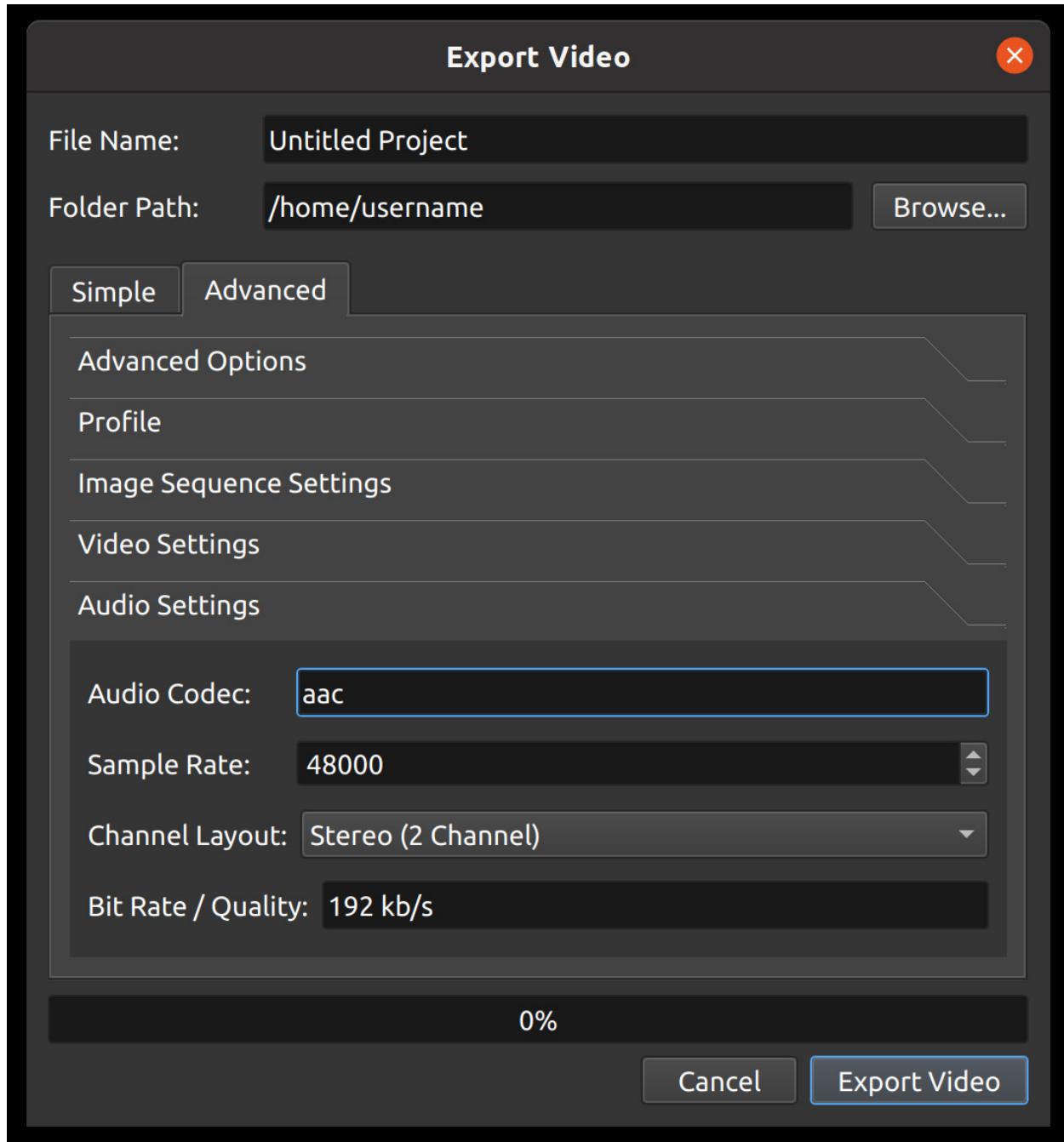
Nom du paramètre d'image	Description
Format de l'image	Le format de chaîne qui représente le nom du fichier de sortie dans une séquence d'images. Par exemple, %05d.png ajouterait des zéros pour obtenir 5 chiffres : 00001.png, 00002.png.

Paramètres vidéo



Nom du paramètre vidéo	Description
Format vidéo	Le nom du format de conteneur (mp4, mov, avi, webm, etc...)
Codec vidéo	Le nom du codec vidéo utilisé lors de l'encodage vidéo (libx264, mpeg4, libaom-av1, etc...)
Débit binaire / Qualité	Le débit binaire à utiliser pour l'encodage vidéo. Accepte les formats suivants : 5 Mb/s, 96 kb/s, 23 crf, etc...

Paramètres audio



Nom du paramètre audio	Description
Codec audio	Le nom du codec audio utilisé lors de l'encodage audio (aac, mp2, libmp3lame, etc...)
Fréquence d'échantillonage	Le nombre d'échantillons audio par seconde. Les valeurs courantes sont 44100 et 48000.
Disposition des canaux	Le nombre et la disposition des canaux audio (Stéréo, Mono, Surround, etc...)
Débit binaire / Qualité	Le débit binaire à utiliser pour l'encodage audio. Accepte les formats suivants : 96 kb/s, 128 kb/s, 192 kb/s, etc...

1.11 Animation

OpenShot a été conçu spécifiquement pour l'animation. Le puissant cadre d'animation basé sur des courbes peut gérer la plupart des tâches avec aisance, et est suffisamment flexible pour créer presque n'importe quelle animation. Les images clés spécifient des valeurs à certains points d'un clip, et OpenShot fait le travail difficile d'interpoler les valeurs intermédiaires.

1.11.1 Aperçu



#	Nom	Description
1	Propriété en vert	Lorsque la tête de lecture est sur une image clé, la propriété apparaît en vert
1	Propriété en bleu	Lorsque la tête de lecture est sur une valeur interpolée, la propriété apparaît en bleu
2	Curseur de valeur	Cliquez et faites glisser votre souris pour ajuster la valeur (cela crée automatiquement une image clé si nécessaire)
3	Tête de lecture	Positionnez la tête de lecture sur un clip où vous avez besoin d'une image clé
4	Marqueurs d'images clés	Des icônes colorées alignent le bas du clip pour chaque image clé (<i>cercle=Bézier, losange=linéaire, carré=constant</i>). Chaque icône correspond à la couleur de son clip, effet ou transition. Les icônes des images clés de l'élément sélectionné sont affichées en plus clair. Le filtrage de la liste des propriétés filtre également ces icônes. Cliquez sur une icône pour déplacer la tête de lecture, charger ses propriétés et sélectionner son clip, effet ou transition. Faites glisser une icône vers la gauche ou la droite pour déplacer l'image clé et affiner le timing de votre animation.

1.11.2 Images clés

Pour créer une image clé dans OpenShot, positionnez simplement la tête de lecture (c'est-à-dire la position de lecture) à n'importe quel point d'un clip, et modifiez les propriétés dans la boîte de dialogue des propriétés. Si la propriété supporte les images clés, elle deviendra verte, et une petite icône (*cercle=Bézier, losange=linéaire, carré=constant*) apparaîtra en bas de votre clip à cette position. Déplacez votre tête de lecture à un autre point sur ce clip, et ajustez à nouveau les propriétés. Toutes les animations nécessitent au moins 2 images clés, mais peuvent en supporter un nombre illimité.

Utilisez les boutons de la barre d'outils *Marqueur suivant* et *Marqueur précédent* pour parcourir les images clés de l'élément sélectionné. Ils suivent le clip, l'effet ou la transition sélectionné. Lorsqu'un effet est sélectionné, la navigation s'arrête également au début et à la fin de son clip parent.

Pour ajuster le **mode d'interpolation**, faites un clic droit sur la petite icône graphique à côté d'une valeur de propriété.

Interpolation des images clés	Description
Bézier	Les valeurs interpolées utilisent une courbe quadratique, avec un effet d'accélération et de décélération. Icône : <i>Cercle</i> .
Linéaire	Les valeurs interpolées sont calculées linéairement (chaque valeur d'étape est égale). Icône : <i>Losange</i> .
Constant	Les valeurs interpolées restent les mêmes jusqu'à la prochaine image clé, puis sautent à la nouvelle valeur. Icône : <i>Carré</i> .

Pour plus d'informations sur la création d'images clés pour la position, la rotation, l'échelle, le cisaillement et la position, voir [Transformer](#).

Pour plus d'informations sur les animations prédéfinies, voir [Menu contextuel](#).

Pour une liste complète des images clés, voir [Propriétés du clip](#).

1.11.3 Synchronisation

Modifier la vitesse de lecture d'un clip se fait avec la propriété *Temps* et l'outil *Synchronisation*.

- Le menu *Temps* propose des prérégagements tels que normal, rapide, lent, figé et inversé. Voir les détails dans [Temps](#).
- L'outil *Synchronisation* vous permet de faire glisser les bords d'un clip pour l'accélérer ou le ralentir. OpenShot ajoute les images clés de temps nécessaires et **met à l'échelle vos autres images clés** pour que vos animations restent alignées. Les clips plus courts sont lus plus rapidement, les clips plus longs plus lentement. Voir plus : [Temps](#).

1.11.4 Répétition

Pour lire un clip plusieurs fois, utilisez *Clic droit* \square *Temps* \square *Répéter*.

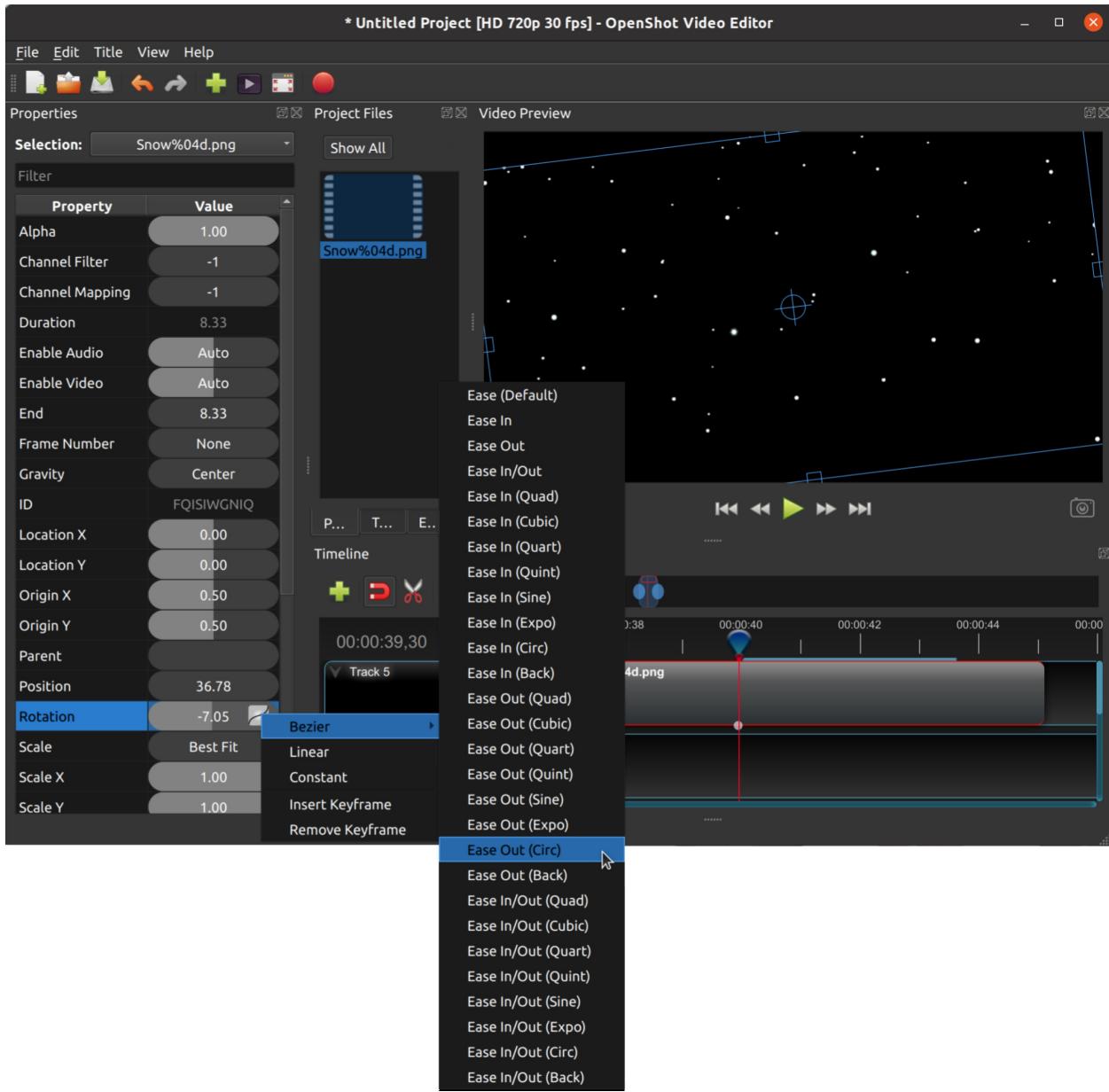
- *Boucle* répète dans une seule direction (avant ou arrière).
- *Ping-Pong* alterne la direction (avant puis arrière, etc.).
- *Personnalisé* peut ajouter une courte pause entre les passages, accélérer ou ralentir chaque passage, y compris les images clés.

OpenShot écrit la courbe *Temps* pour vous, et vous pouvez modifier ces images clés comme n'importe lesquelles. Voir plus : [Répéter](#).

1.11.5 Prérégagements Bézier

Lors de l'utilisation d'une courbe de Bézier pour l'animation, OpenShot inclut plus de 20 prérégagements de courbes (qui affectent la forme de la courbe). Par exemple, **Ease-In** a une pente plus progressive au début, ce qui fait que l'animation se déplace plus lentement au début, puis plus rapidement à la fin. **Ease-In/Out (Back)** a un début et une fin progressifs, mais dépasse en fait la valeur attendue avant de revenir en arrière (produisant un effet de rebond).

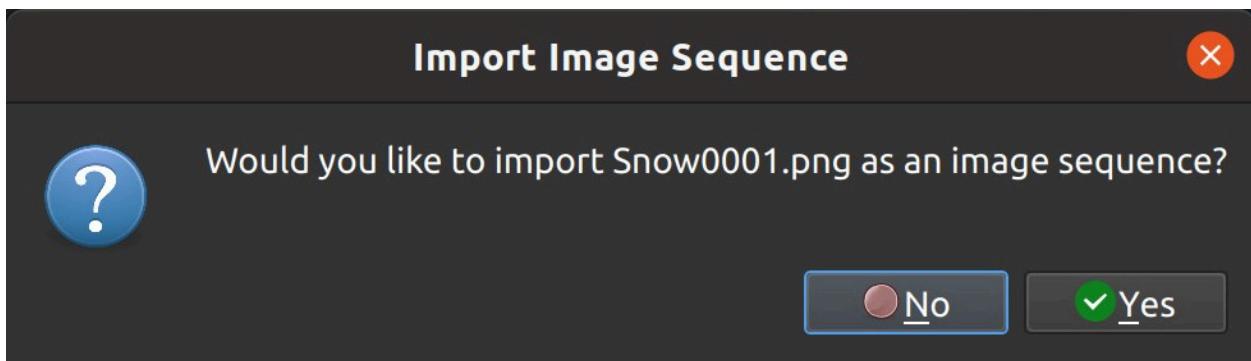
Pour choisir un prérégagement de courbe, faites un clic droit sur la petite icône de graphique à côté d'une image clé.



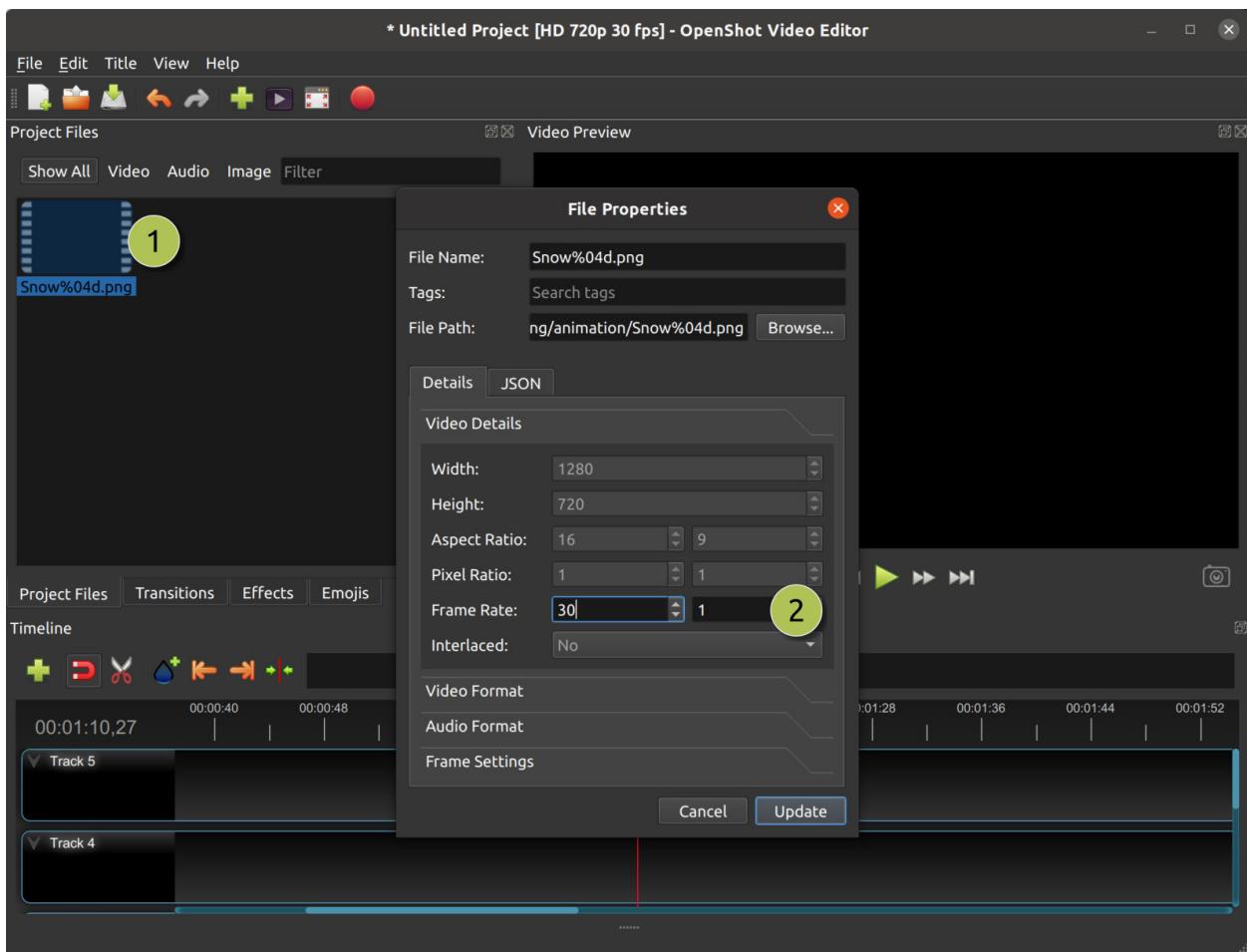
1.11.6 Séquences d'images

Si vous avez une séquence d'images nommées de manière similaire (par exemple, cat001.png, cat002.png, cat003.png, etc.), vous pouvez simplement glisser-déposer l'une d'elles dans OpenShot, et vous serez invité à importer toute la séquence. OpenShot lira ces images séquentielles rapidement, comme s'il s'agissait d'images dans une vidéo. La vitesse à laquelle ces images sont affichées dépend de leur fréquence d'images.

REMARQUE : Assurez-vous que votre séquence d'images commence à 0 ou 1, sinon vous risquez de recevoir une erreur lors de l'importation dans OpenShot. Par exemple, si votre séquence commence à cat222.png, ou si des images manquent dans la séquence, OpenShot aura du mal à comprendre la séquence. Une solution simple consiste à renommer les images pour qu'elles commencent à 1.



Pour ajuster la fréquence d'images de l'animation, faites un clic droit et choisissez **Propriétés du fichier** dans le panneau **Fichiers du projet**, puis ajustez la fréquence d'images. Une fois la fréquence correcte définie, faites glisser l'animation sur la timeline.



#	Nom	Description
1	Propriétés du fichier	Sélectionnez une séquence d'images dans le panneau Fichiers du projet , faites un clic droit et choisissez Propriétés du fichier
2	Fréquence d'images	Ajustez la fréquence d'images de l'animation. En général, les animations dessinées à la main utilisent 12 images par seconde.

1.12 Texte et Titres

Ajouter du texte et des titres est un aspect important du montage vidéo, et OpenShot propose un éditeur de titres facile à utiliser. Utilisez le menu Titre (situé dans le menu principal d'OpenShot) pour lancer l'éditeur de titres. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier **Ctrl+T**.

Les titres sont simplement des fichiers d'image vectorielle avec des arrière-plans transparents (*.svg). OpenShot propose de nombreux modèles faciles à utiliser, mais vous pouvez aussi créer les vôtres ou importer de nouveaux modèles dans OpenShot. Ces modèles vous permettent de modifier rapidement le texte, la police, la taille, la couleur et la couleur de fond. Vous pouvez également lancer un éditeur SVG externe avancé pour des personnalisations supplémentaires (si nécessaire). Une fois le titre ajouté à votre projet, faites-le glisser sur une piste au-dessus d'un clip vidéo. L'arrière-plan transparent permettra à la vidéo en dessous d'apparaître derrière le texte.

1.12.1 Aperçu



#	Nom	Description
1	Choisir un modèle	Choisissez parmi tous les modèles de titres vectoriels disponibles
2	Aperçu du titre	Aperçu de votre titre pendant que vous effectuez des modifications
3	Propriétés du titre	Modifiez le texte, la police, la taille, les couleurs, ou éditez dans un éditeur d'images SVG avancé externe (comme Inkscape)
4	Enregistrer	Enregistrez et ajoutez le titre à votre projet

1.12.2 Modèles de titres

OpenShot inclut une variété de modèles de titres vectoriels qui peuvent être utilisés pour améliorer vos projets vidéo. Voici un tableau listant les titres disponibles et leurs descriptions :

Nom du titre	Description
Barre 1	Une barre simple avec texte centré.
Barre 2	Une barre simple, centrée, avec 2 lignes de texte.
Barre 3	Une autre variation d'une barre simple avec texte, pour les tiers inférieurs.
Bulles 1	Un titre avec des graphismes de bulles pour un aspect ludique.
Bulles 2	Un design de bulles différent pour un titre amusant et créatif.
Bordure de caméra	Une bordure qui imite un viseur de caméra avec texte centré.
Nuage 1	Un titre avec un graphisme de nuage ludique et du texte.
Nuage 2	Un autre design ludique de nuage avec 3 nuages et du texte.
Creative Commons 1	Contient du texte et des icônes pour l'attribution Creative Commons.
Creative Commons 2	Un autre design Creative Commons avec un style différent et du texte de site web.
Classification film 1	Affiche une classification film pour tous publics.
Classification film 2	Affiche une classification film « R » restreinte.
Classification film 3	Affiche une classification film « G » pour tous publics.
Classification film 4	Affiche une classification film « PG-13 », avertissement parental conseillé.
Flammes	Un titre avec des graphismes de flammes pour un effet enflammé.
Pied de page 1	Une barre de pied de page pour les tiers inférieurs (alignée à gauche).
Pied de page 2	Une barre de pied de page pour les tiers inférieurs (centrée).
Pied de page 3	Une barre de pied de page pour les tiers inférieurs (alignée à droite).
Or 1	Un titre avec un schéma de couleur or, centré avec une ligne de texte.
Or 2	Un autre titre sur le thème de l'or, centré avec deux lignes de texte.
Or Bas	Titre or positionné en bas de l'écran.
Or Haut	Titre or positionné en haut de l'écran.
Boîte grise 1	Une simple boîte grise pour mettre en valeur le texte (une ligne de texte, alignée en haut à gauche).
Boîte grise 2	Une simple boîte grise pour mettre en valeur le texte (deux lignes de texte, alignée en haut à gauche).
Boîte grise 3	Une simple boîte grise pour mettre en valeur le texte (une ligne de texte, alignée en bas à droite).
Boîte grise 4	Une simple boîte grise pour mettre en valeur le texte (deux lignes de texte, alignées en bas à droite).
En-tête 1	Une barre d'en-tête pour titres ou sections (alignée en haut à gauche).
En-tête 2	Une barre d'en-tête pour titres ou sections (centrée).
En-tête 3	Une barre d'en-tête pour titres ou sections (alignée en haut à droite).
Ovale 1	Une forme ovale pour mettre en valeur ou à des fins décoratives, texte centré.
Ovale 2	Un autre design ovale avec un style différent, texte centré.
Ovale 3	Un autre design ovale avec deux lignes de texte, une en haut, une en bas.
Ovale 4	Encore un autre design ovale, avec texte centré plus réflexion.
Post-it	Imite un post-it pour annotations ou rappels.
Ruban 1	Un graphique en forme de ruban avec texte.
Ruban 2	Un autre design de ruban avec texte.
Ruban 3	Une troisième variation d'un design de ruban avec texte.
Fumée 1	Un titre avec effets de fumée pour un aspect dramatique.
Fumée 2	Un autre design de fumée avec un style différent.
Fumée 3	Une troisième variation d'effets de fumée.
Couleur unie	Un fond de couleur plein écran pour divers usages.
Standard 1	Un design de titre standard pour usages généraux (deux lignes centrées).
Standard 2	Un autre titre standard avec un style différent (une ligne de texte plus réflexion).

suite sur la page suivante

Tableau 4 – suite de la page précédente

Nom du titre	Description
Standard 3	Une troisième variation d'un titre standard (trois lignes de texte).
Standard 4	Encore un autre design de titre standard (quatre lignes de texte).
Coucher de soleil	Un titre avec un dégradé de coucher de soleil pour un thème chaleureux de fin de journée.
Classification TV	Affiche un badge de classification TV comme « G » et « PG » (pour le coin de l'écran).

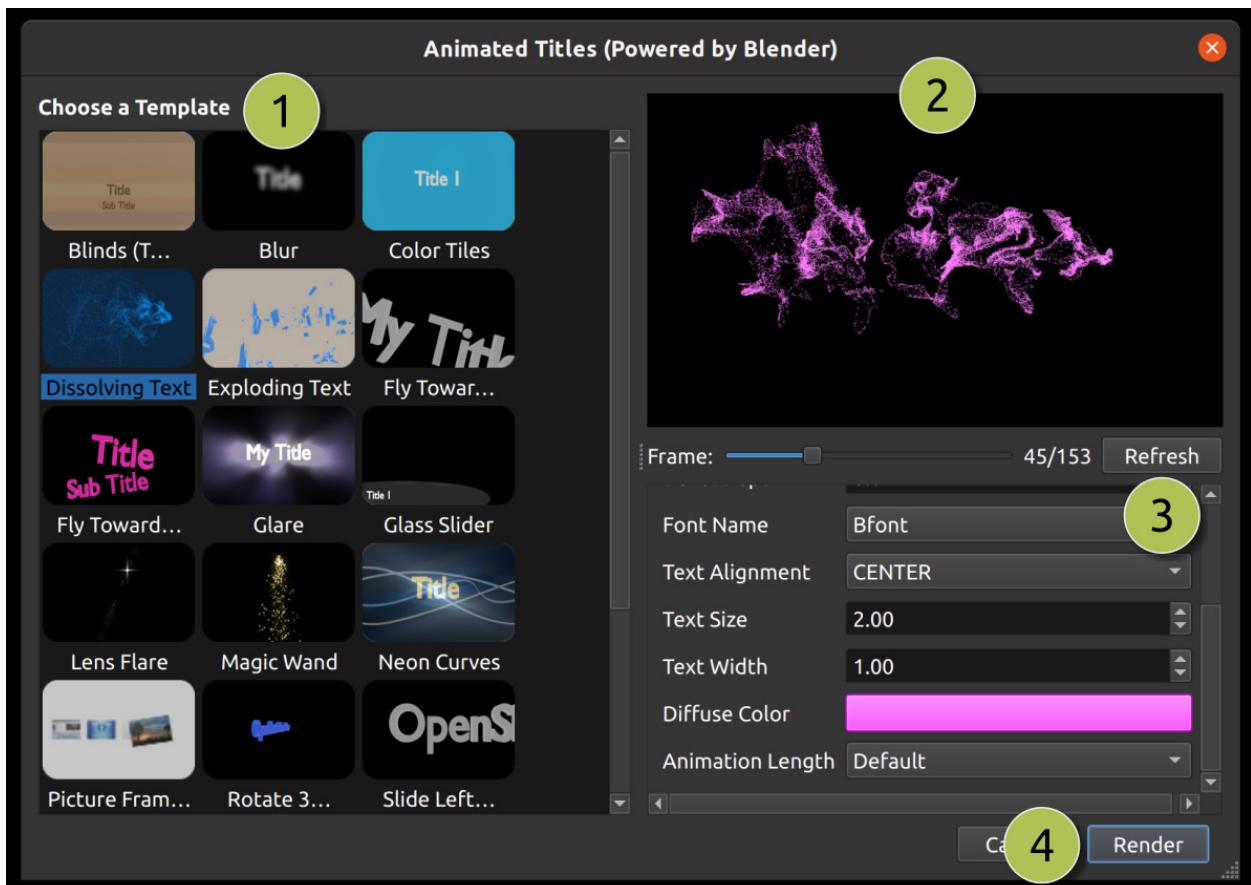
Modèles de titres personnalisés

OpenShot peut utiliser n'importe quel fichier image vectorielle SVG comme modèle de titre personnalisé dans la boîte de dialogue *Éditeur de titres*. Il suffit d'ajouter un fichier SVG dans votre dossier `~/ .openshot_qt/title_templates/`, et il apparaîtra la prochaine fois que vous lancerez la boîte de dialogue *Éditeur de titres*. Vous pouvez aussi faire un clic droit sur n'importe quel fichier SVG dans votre panneau **Fichiers du projet**, et choisir **Modifier le titre** ou **Dupliquer le titre**.

Remarque : Ces modèles SVG sont uniquement utilisés par la boîte de dialogue *Éditeur de titres*, et non par la boîte de dialogue *Titre animé*.

1.12.3 Titres animés 3D

Ajouter un titre animé 3D est tout aussi simple, en utilisant notre boîte de dialogue **Titre animé**. Utilisez le menu Titre (situé dans le menu principal d'OpenShot) pour lancer l'éditeur de titres animés. Vous pouvez aussi utiliser le raccourci clavier **Ctrl+B**. Remarque : Blender doit être installé et configuré avant que cette fonctionnalité fonctionne dans OpenShot. Voir *Installation de Blender*.



#	Nom	Description
1	Choisir un modèle	Choisissez parmi tous les modèles de titres 3D disponibles
2	Aperçu du titre	Aperçu de votre titre pendant que vous effectuez des modifications
3	Propriétés du titre	Modifiez le texte, les couleurs et les propriétés avancées
4	Rendu	Rendez l'animation 3D et ajoutez-la à votre projet

Modèles animés 3D

OpenShot inclut une variété de modèles animés 3D qui peuvent être utilisés pour ajouter des éléments dynamiques et attrayants à vos projets vidéo. Voici un tableau listant les modèles disponibles et leurs descriptions :

Nom du modèle	Description
Stores (Deux titres)	Une animation avec un effet de stores.
Flou	Un modèle qui fait apparaître et disparaître le texte en flou, offrant un effet de transition fluide.
Carreaux colorés	Une animation avec des couleurs changeantes, adaptée aux titres vibrants et dynamiques.
Texte en dissolution	Un effet de dissolution qui transforme le texte en particules emportées par le vent.
Carte du monde	Un modèle présentant une Terre tournante entre deux emplacements.
Texte Explosif	Une animation où le titre explose en morceaux, ajoutant un impact dramatique.
Vol vers la caméra	Une animation de survol avec un seul titre zoomant à travers l'écran.
Vol vers la caméra (Deux titres)	Similaire à Vol 1, mais avec deux titres qui passent.
Éblouissement	Une animation avec un effet d'éblouissement, ajoutant un aspect lumineux et réfléchissant.
Curseur en verre	Un effet de glissement en verre, offrant une transition moderne et élégante.
Éclat de lentille	Une animation avec un éclat de lentille, ajoutant une touche cinématographique.
Baguette magique	Un effet de baguette magique fantaisiste, idéal pour les thèmes magiques ou fantastiques.
Courbes au néon	Une animation avec des courbes au néon, créant un aspect futuriste et vibrant.
Cadres photo (4 images)	Un modèle présentant quatre cadres photo, adapté pour exposer des images ou des clips vidéo.
Rotation à 360°	Un effet de rotation à 360 degrés, offrant une animation de titre dynamique.
Glissement de gauche à droite	Un effet de glissement où les titres se déplacent de gauche à droite.
Neige	Une animation avec des particules de neige tombantes, parfaite pour les thèmes hivernaux ou festifs.
Introduction de film spatial	Une introduction cinématographique sur le thème de l'espace, idéale pour des projets épiques ou de science-fiction.
Texte en fil de fer	Une animation avec du texte en fil de fer, ajoutant un aspect technique ou numérique.
Zoom sur la claquette	Un titre zoomé avec une claquette, parfait pour les thèmes de production cinématographique ou vidéo.

1.12.4 Importer du texte

Vous pouvez générer du texte et des titres dans de nombreux programmes différents, tels que Blender, Inkscape, Krita, Gimp, etc. Avant de pouvoir importer du texte dans OpenShot, vous devez d'abord exporter le texte depuis ces programmes dans un format d'image compatible contenant un **fond transparent** et un canal **alpha**.

Le format SVG est un excellent choix pour les graphiques vectoriels (courbes, formes, effets de texte et chemins), cependant il n'est **pas** toujours 100 % compatible avec OpenShot. Nous recommandons donc d'utiliser le format PNG, qui est un excellent format d'image web pouvant inclure un fond transparent et un canal alpha. Un fond transparent et un canal alpha sont nécessaires pour qu'OpenShot permette au texte de ne pas recouvrir les vidéos et images sur la timeline en dessous.

Pour des informations sur l'importation de séquences animées dans OpenShot, veuillez consulter [Séquences d'images](#).

1.12.5 Installation d'Inkscape

La fonctionnalité *Éditeur avancé* dans la boîte de dialogue *Éditeur de titre* nécessite que la dernière version d'Inkscape (<https://inkscape.org/release/>) soit installée et que les **Préférences** d'OpenShot soient mises à jour avec le chemin correct vers l'exécutable d'Inkscape. Voir l'onglet *Général* dans les Préférences.

1.12.6 Installation de Blender

La fonctionnalité *Titre animé* dans OpenShot nécessite que la dernière version de Blender (<https://www.blender.org/download/>) soit installée et que les **Préférences** d'OpenShot soient mises à jour avec le chemin correct vers l'exécutable de Blender. Voir l'onglet *Général* dans les Préférences. REMARQUE : La version minimale prise en charge de Blender est 5.0+. Les versions plus anciennes de Blender ne sont pas compatibles avec OpenShot Video Editor.

Pour un guide détaillé sur l'installation de ces dépendances, voir le [Guide Blender & Inkscape](#).

1.13 Profils

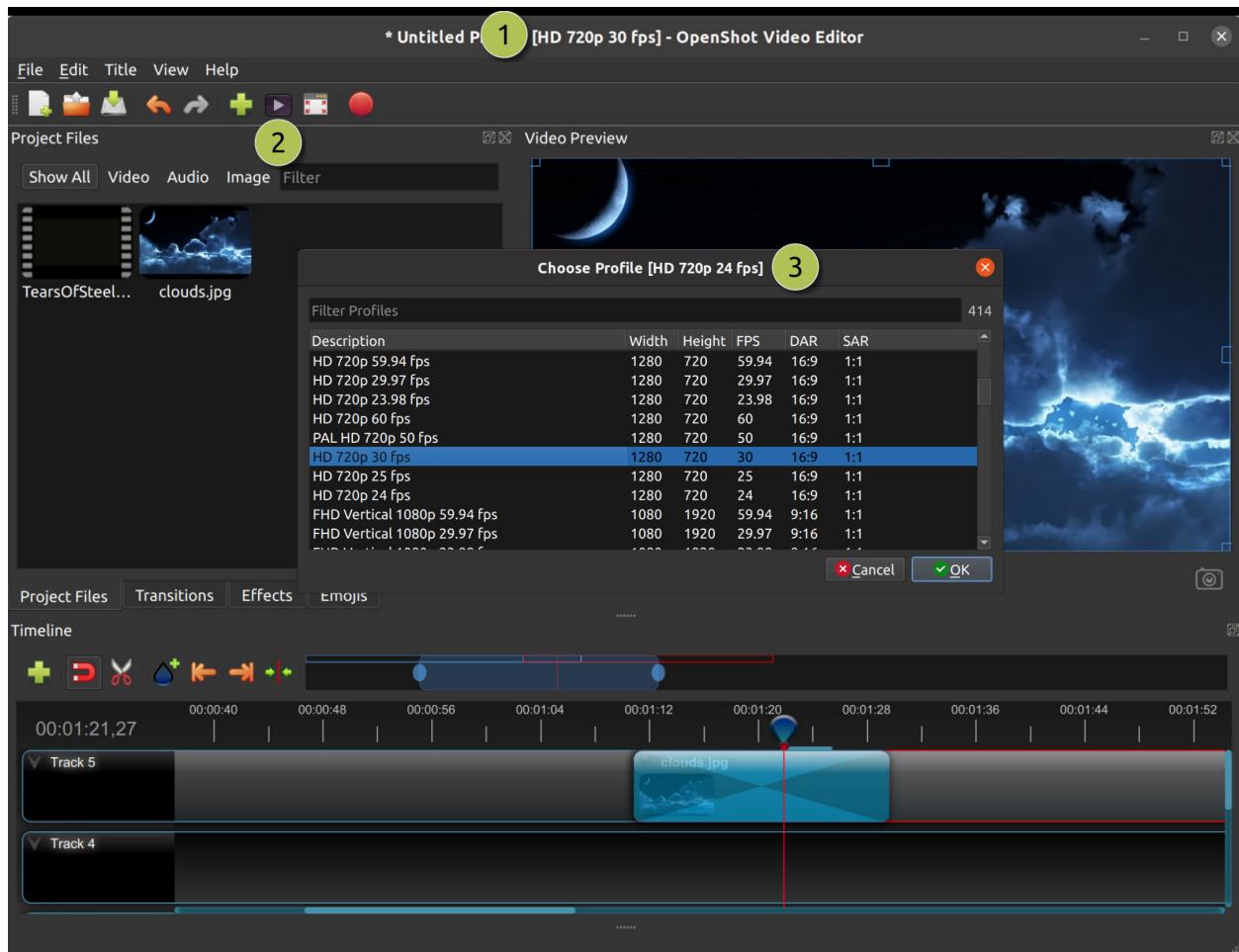
Un profil vidéo est un ensemble de paramètres vidéo courants (*taille, fréquence d'images, format d'image*). Les profils sont utilisés lors du montage, de la prévisualisation et de l'exportation pour offrir un moyen rapide de basculer entre des combinaisons courantes de ces paramètres.

Si vous utilisez souvent le même profil, vous pouvez définir un profil par défaut : *Édition»Préférences»Aperçu*.

1.13.1 Profil du projet

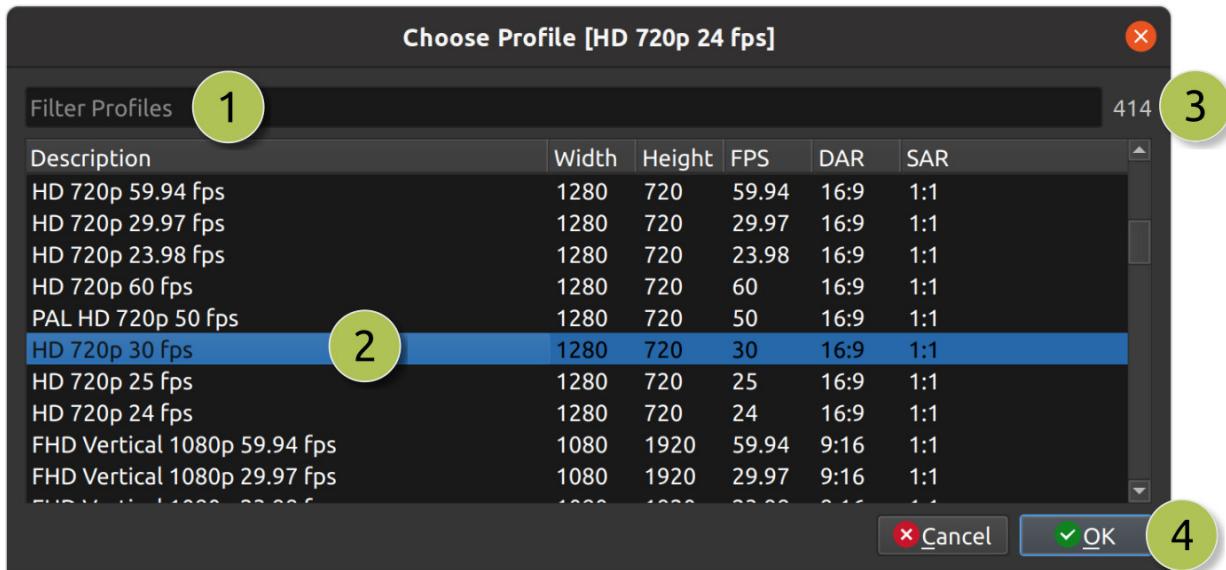
Le profil du projet est utilisé lors de la prévisualisation et du montage de votre projet. Le profil par défaut est HD 720p 30fps. Il est recommandé de toujours passer à votre profil cible avant de commencer le montage. Par exemple, si vous visez du 1080p 30fps, passez à ce profil avant de commencer le montage de votre projet. Pour une liste complète des profils inclus, voir [Liste des profils](#).

Astuce : Pour sélectionner rapidement un profil, vous pouvez faire un clic droit sur n'importe quel fichier dans vos **Fichiers de projet**, et choisir l'option *Choisir le profil* (voir [Menu Fichier](#)).



#	Nom	Description
1	Barre de titre	La barre de titre d'OpenShot affiche le profil actuel
2	Bouton Profil	Ouvrir la boîte de dialogue des profils
3	Choisir le profil	Sélectionnez un profil pour l'édition et l'aperçu

1.13.2 Dialogue de sélection du profil

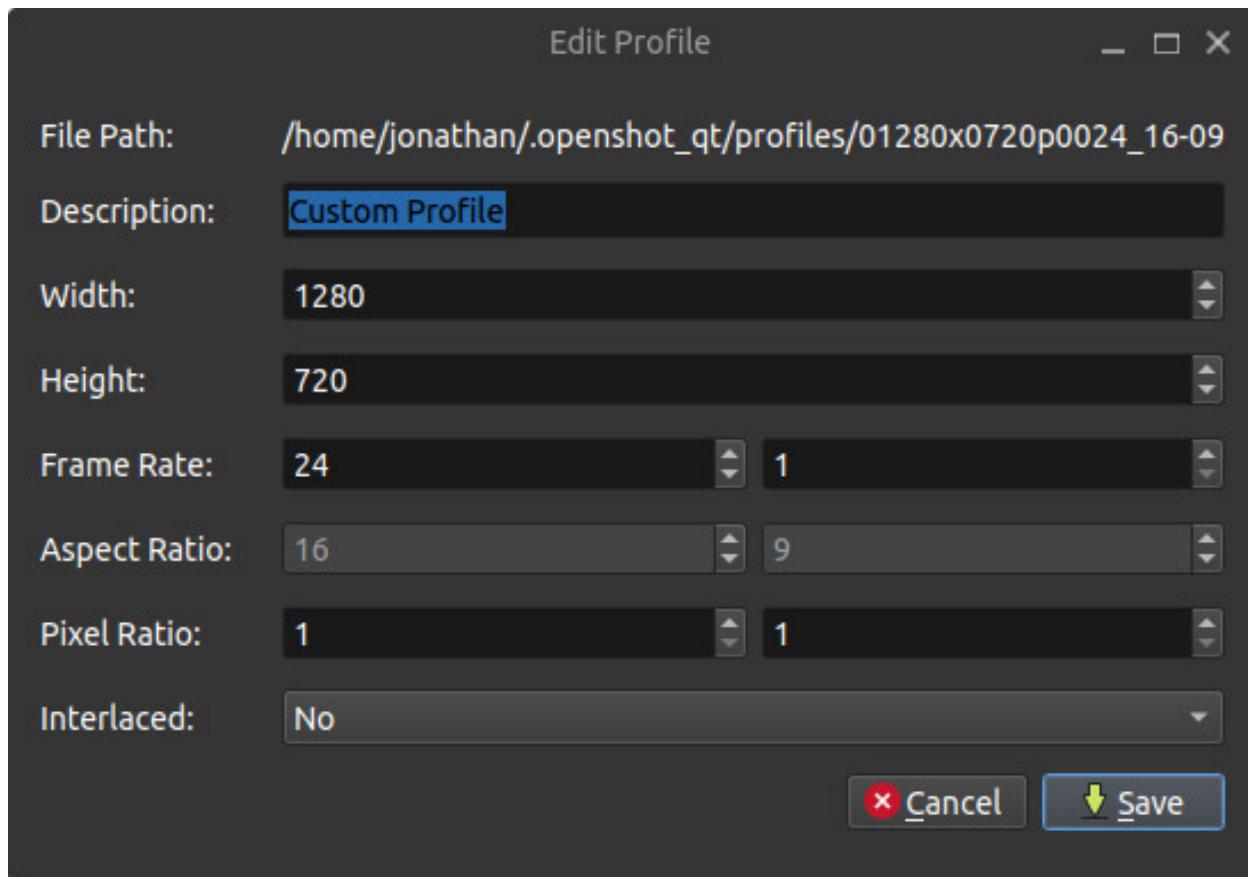


#	Nom	Description
1	Filtrer / Rechercher	Filtrez les profils disponibles en tapant quelques caractères (ex. FHD, 720p, 16:9, etc...)
2	Profil sélectionné	Cliquez sur le profil souhaité, puis sur le bouton <i>OK</i> . Vous pouvez aussi double-cliquer sur un profil pour le sélectionner.
3	Nombre filtré	Nombre de profils filtrés
4	Accepter le profil	Cliquez sur le bouton <i>OK</i> pour passer au profil sélectionné.
5	Menu contextuel	Cliquez droit sur une ligne pour <i>Définir comme profil par défaut</i> ou <i>Dupliquer</i> un profil. Les profils dupliqués et personnalisés incluent aussi les options <i>Modifier</i> et <i>Supprimer</i> . Note : Le profil actuel ne peut pas être supprimé.

1.13.3 Modifier/Dupliquer le profil

Pour créer un profil personnalisé, cliquez droit sur un profil dans OpenShot et choisissez *Dupliquer* pour ouvrir l'éditeur de profil. Les profils personnalisés incluent aussi les options *Modifier* et *Supprimer* si vous souhaitez les personnaliser davantage. Vous pouvez modifier la description, la résolution, la fréquence d'images, le format d'image et le ratio des pixels du profil personnalisé. **NOTE** : Il est important que chaque profil personnalisé ait un nom unique.

Les profils personnalisés sont enregistrés dans le dossier `~/.openshot-qt/profiles/` ou `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\profiles`.



#	Nom	Description
1	Chemin du fichier	L'emplacement sur votre système où le profil personnalisé est enregistré.
2	Description	Une description textuelle de votre profil personnalisé, affichée dans OpenShot.
3	Largeur	La résolution horizontale (en pixels) de la vidéo.
4	Hauteur	La résolution verticale (en pixels) de la vidéo.
5	Fréquence d'images	La fréquence d'images de la vidéo (images par seconde).
6	Format d'image	Le format d'image affiché de la vidéo (calculé automatiquement à partir de la largeur/hauteur et du ratio des pixels).
7	Ratio des pixels	Le ratio d'aspect de chaque pixel dans la vidéo. Un ratio de 1 :1 signifie des pixels carrés (par défaut).
8	Entrelacé	Indique si la vidéo est entrelacée (Oui) ou progressive (Non).

1.13.4 Conversion des profils

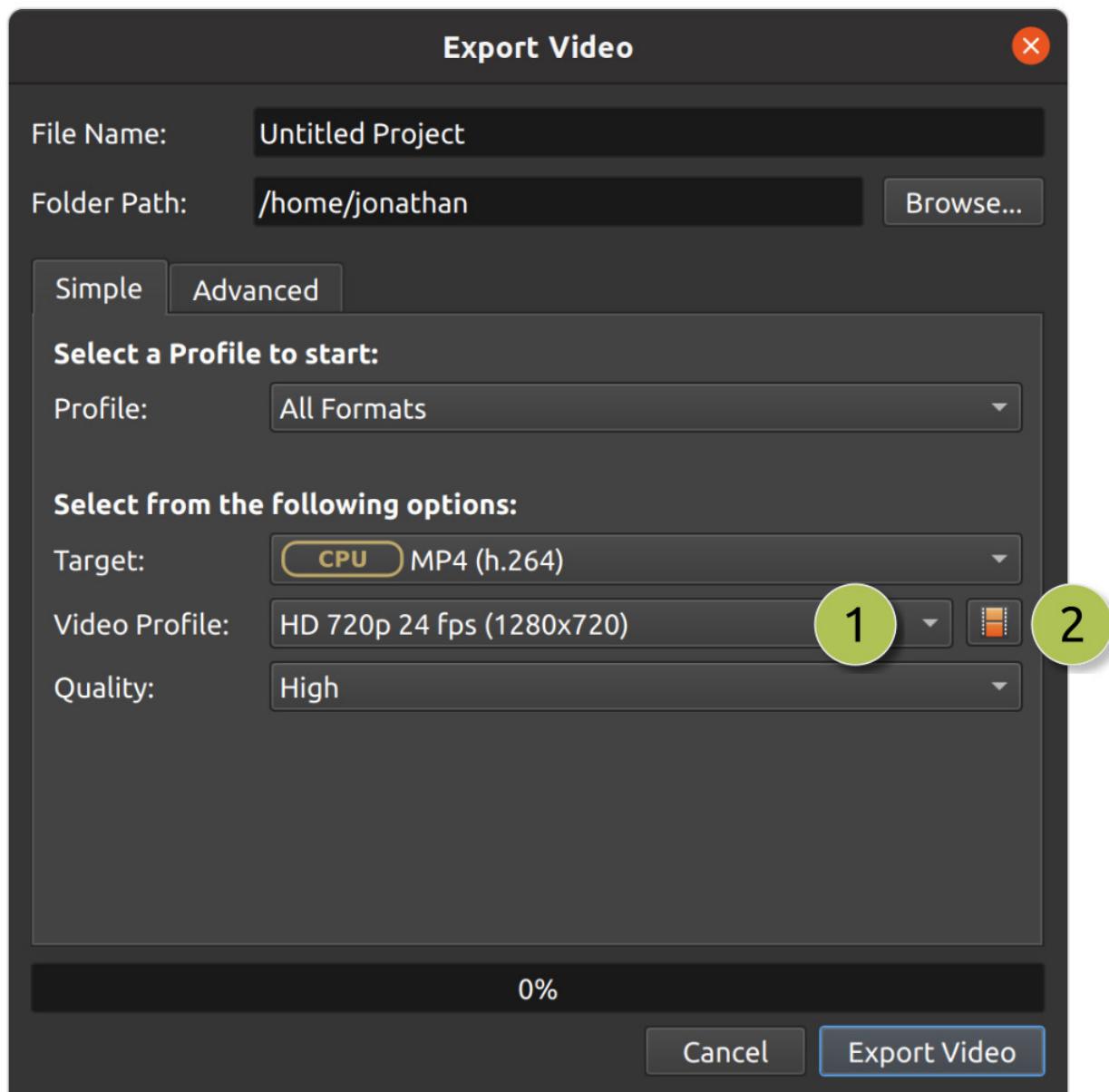
Lors du changement de profil (ou de l'export vers un profil différent), OpenShot fera de son mieux pour convertir toutes les données de clip, transition et images clés vers la nouvelle fréquence d'images (FPS). Certaines propriétés, telles que *position*, *start*, *end* et *keyframes* seront mises à jour pour correspondre à la nouvelle précision de la fréquence d'images. Par exemple, en passant de 30 FPS à 25 FPS, ces propriétés seront modifiées d'incrément de 1/30 secondes à des incrément de 1/25 secondes. Afin de préserver la précision globale du timing de la timeline, OpenShot ajustera au mieux la découpe *position* et *start*, et tout petit écart (de 1 à 3 images) causé par l'arrondi ou les changements de précision sera automatiquement corrigé en ajustant la découpe *end*. Cela devrait permettre une conversion fluide pour la plupart des projets vidéo (sans espaces noirs visibles entre les clips).

Cependant, la nature destructive de cette conversion explique pourquoi nous recommandons toujours d'éditer dans votre

profil cible, ou au moins à votre FPS cible, afin d'éviter autant que possible les conversions entre profils.

1.13.5 Profil d'exportation

Le profil d'exportation est toujours par défaut celui de votre projet actuel, mais peut être changé pour cibler d'autres profils.



#	Nom	Description
1	Choisir le profil	Sélectionnez un profil d'exportation dans une liste déroulante. Cette liste est triée du plus grand au plus petit format.
2	Rechercher des profils	Ouvrez la boîte de dialogue des profils pour filtrer et rechercher un profil d'exportation, ce qui peut parfois être plus rapide pour trouver un profil spécifique.

1.13.6 Profil personnalisé

Bien qu'OpenShot inclue plus de 400 profils ([Liste des profils](#)) par défaut, vous pouvez aussi créer vos propres profils personnalisés. Créez un nouveau fichier texte dans le dossier `~/.openshot-qt/profiles/` ou `C:\Users\USERNAME\.openshot-qt\profiles`.

NOTE : Consultez [Modifier/Dupliquer le profil](#) pour une méthode alternative de duplication d'un profil existant.

Utilisez le texte suivant comme modèle (*c'est-à-dire copiez et collez-le dans le nouveau fichier*) :

```
description=Custom Profile Name
frame_rate_num=30000
frame_rate_den=1001
width=1280
height=720
progressive=1
sample_aspect_num=1
sample_aspect_den=1
display_aspect_num=16
display_aspect_den=9
```

Propriété du profil	Description
description	Le nom convivial du profil (c'est ce que OpenShot affiche dans l'interface utilisateur)
numérateur_de_fps	Le numérateur du taux de trame. Tous les taux de trame sont exprimés en fractions. Par exemple, 30 FPS == 30/1.
dénominateur_de_fps	Le dénominateur du taux de trame. Tous les taux de trame sont exprimés en fractions. Par exemple, 29.97 FPS == 30 000/1001.
largeur	Le nombre de pixels horizontaux dans l'image. En inversant les valeurs de <i>largeur</i> et <i>hauteur</i> , vous pouvez créer un profil vertical.
hauteur	Le nombre de pixels verticaux dans l'image
progressif	`(0 ou 1)` Si 1, les lignes paires et impaires de pixels sont utilisées. Si 0, seules les lignes paires ou impaires sont utilisées.
numérateur_aspect_échantillon	Le numérateur du SAR (rapport d'aspect de la forme de l'échantillon/pixel), un ratio 1:1 représente un pixel carré, un ratio 2:1 représente un pixel rectangulaire 2x1, etc...
dénominateur_aspect_échantillon	Le dénominateur du SAR (rapport d'aspect de la forme de l'échantillon/pixel)
numérateur_aspect_affichage	Le numérateur du DAR (rapport d'aspect d'affichage), (largeur/hauteur) X (rapport d'aspect de l'échantillon). C'est le ratio final de l'image affichée à l'écran, réduit à la plus petite fraction possible (les ratios courants sont 16:9 pour les formats larges, 4:3 pour les formats télévisuels anciens).
dénominateur_aspect_affichage	Le dénominateur du DAR (rapport d'aspect d'affichage)

Une fois que vous redémarrez OpenShot, vous verrez votre profil personnalisé apparaître dans la liste des profils.

1.13.7 Liste des prérglages

OpenShot inclut de nombreux **prérglages d'exportation**, qui combinent notre liste de profils courants et leurs paramètres d'export vidéo associés (codec vidéo, codec audio, canaux audio, fréquence d'échantillonnage audio, etc...), ciblant des formats de sortie, sites web et appareils spécifiques. Le **prérglage d'exportation par défaut** utilisé par OpenShot est MP4 (h.264 + AAC), voir [MP4 \(h.264\)](#).

Tous les formats

AVI (h.264)

Attribut du prérglage	Description
Format vidéo	AVI
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

AVI (mpeg2)

Attribut du prérglage	Description
Format vidéo	AVI
Codec Vidéo	mpeg2video
Codec Audio	mp2
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

AVI (mpeg4)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	AVI
Codec Vidéo	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

GIF (animé)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	GIF
Codec Vidéo	gif
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Profils	Tous les profils

MKV (h.264 dx)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MKV
Codec Vidéo	h264_dxva2
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MKV (h.264 nv)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MKV
Codec Vidéo	h264_nvenc
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MKV (h.264 qsv)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MKV
Codec Vidéo	h264_qsv
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MKV (h.264 va)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MKV
Codec Vidéo	h264_vaapi
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MKV (h.264 videotoolbox)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MKV
Codec Vidéo	h264_videotoolbox
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MKV (h.264)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MKV
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MKV (h.265)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MKV
Codec Vidéo	libx265
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	50 crf
Débit vidéo (moyen)	23 crf
Débit vidéo (élevé)	0 crf
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MOV (h.264)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MOV
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MOV (mpeg2)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MOV
Codec Vidéo	mpeg2video
Codec Audio	mp2
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MOV (mpeg4)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MOV
Codec Vidéo	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP3 (audio uniquement)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP3
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (AV1 rav1e)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	librav1e
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	200 qp
Débit vidéo (moyen)	100 qp
Débit vidéo (élevé)	50 qp
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (AV1 svt)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libsvtav1
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	60 qp
Débit vidéo (moyen)	50 qp
Débit vidéo (élevé)	30 qp
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (HEVC va)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	hevc_vaapi
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (Xvid)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libxvid
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (h.264 dx)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	h264_dxva2
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (h.264 nv)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	h264_nvenc
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (h.264 qsv)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	h264_qsv
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (h.264 va)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	h264_vaapi
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (h.264 videotoolbox)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	h264_videotoolbox
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (h.264)

Ceci est le préréglage d'exportation par défaut utilisé par OpenShot. Ce format est compatible avec la plupart des lecteurs multimédias (comme VLC) et des sites web (comme YouTube, Vimeo, Facebook).

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (h.265)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx265
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	50 crf
Débit vidéo (moyen)	23 crf
Débit vidéo (élevé)	0 crf
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MP4 (mpeg4)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

MPEG (mpeg2)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MPEG
Codec Vidéo	mpeg2video
Codec Audio	mp2
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

OGG (theora/flac)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	OGG
Codec Vidéo	libtheora
Codec Audio	flac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

OGG (theora/vorbis)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	OGG
Codec Vidéo	libtheora
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

WEBM (vp9)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	WEBM
Codec Vidéo	libvpx-vp9
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	50 crf
Débit vidéo (moyen)	30 crf
Débit vidéo (élevé)	5 crf
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

WEBM (vp9) sans perte

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	WEBM
Codec Vidéo	libvpx-vp9
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	50 crf
Débit vidéo (moyen)	23 crf
Débit vidéo (élevé)	0 crf
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

WEBM (vpx)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	WEBM
Codec Vidéo	libvpx
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

WEBP (vp9 va)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	WEBM
Codec Vidéo	vp9_vaapi
Codec Audio	libopus
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

Appareil**Apple TV**

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (élevé)	5 Mb/s
Débit audio (élevé)	256 kb/s
Profils	HD 720p 30 ips

Chromebook

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	WEBM
Codec Vidéo	libvpx
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	Tous les profils

Nokia nHD

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	AVI
Codec Vidéo	libxvid
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	1 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	3 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	5 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	
	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 ips

Xbox 360

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	AVI
Codec Vidéo	libxvid
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	2 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	8 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	
	FHD 1080p 29,97 ips
	HD 720p 29,97 ips
	NTSC SD Grand écran Anamorphique 480i 29,97 ips

Web**Flickr-HD**

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MOV
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	 FHD 1080p 29,97 ips FHD PAL 1080p 25 ips HD 720p 25 ips HD 720p 29,97 ips

Instagram

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	3,5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	5,50 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	FHD 1080p 30 ips FHD PAL 1080p 25 ips FHD Vertical 1080p 25 ips FHD Vertical 1080p 30 ips HD 720p 25 ips HD 720p 30 ips HD Vertical 720p 25 ips HD Vertical 720p 30 ips

Metacafe

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	mpeg4
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	44100
Débit vidéo (faible)	2 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	8 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 ips

Picasa

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	44100
Débit vidéo (faible)	2 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	8 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 ips

Twitter

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	1,7 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	3,5 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	FHD 1080p 30 ips FHD PAL 1080p 25 ips FHD Vertical 1080p 25 ips FHD Vertical 1080p 30 ips HD 720p 25 ips HD 720p 30 ips HD Vertical 720p 25 ips HD Vertical 720p 30 ips

Vimeo

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	2 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	8 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 ips NTSC SD Large FWVGA 480p 29,97 ips

Vimeo-HD

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	4 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	8 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	12 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	FHD 1080p 23,98 ips FHD 1080p 24 ips FHD 1080p 29,97 ips FHD 1080p 30 ips FHD PAL 1080p 25 ips HD 720p 23,98 ips HD 720p 24 ips HD 720p 25 ips HD 720p 29,97 ips HD 720p 30 ips

Wikipedia

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	OGG
Codec Vidéo	libtheora
Codec Audio	libvorbis
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	384 kb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	15,00 Mb/s
Débit audio (faible)	96 kb/s
Débit audio (moyen)	128 kb/s
Débit audio (élevé)	192 kb/s
Profils	NTSC SD 1/4 QVGA 240p 29,97 ips

YouTube HD

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	8 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	10 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	12 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	FHD 1080p 23,98 ips FHD 1080p 24 ips FHD 1080p 29,97 ips FHD 1080p 30 ips FHD 1080p 59,94 ips FHD 1080p 60 ips FHD PAL 1080p 25 ips FHD PAL 1080p 50 ips FHD Vertical 1080p 23,98 ips FHD Vertical 1080p 24 ips FHD Vertical 1080p 25 ips FHD Vertical 1080p 29,97 ips FHD Vertical 1080p 30 ips FHD Vertical 1080p 50 ips FHD Vertical 1080p 59,94 ips FHD Vertical 1080p 60 ips

YouTube HD (2K)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	16 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	20 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	24 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	2,5K WQHD 1440p 23,98 ips 2,5K WQHD 1440p 24 ips 2,5K WQHD 1440p 25 ips 2,5K WQHD 1440p 29,97 ips 2,5K WQHD 1440p 30 ips 2,5K WQHD 1440p 50 ips 2,5K WQHD 1440p 59,94 ips 2,5K WQHD 1440p 60 ips

YouTube HD (4K)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	45 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	56 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	68 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	4K UHD 2160p 23,98 ips 4K UHD 2160p 24 ips 4K UHD 2160p 25 ips 4K UHD 2160p 29,97 ips 4K UHD 2160p 30 ips 4K UHD 2160p 50 ips 4K UHD 2160p 59,94 ips 4K UHD 2160p 60 ips

YouTube HD (8K)

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	160 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	200 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	240 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	 8K UHD 4320p 23,98 ips 8K UHD 4320p 24 ips 8K UHD 4320p 25 ips 8K UHD 4320p 29,97 ips 8K UHD 4320p 30 ips 8K UHD 4320p 50 ips 8K UHD 4320p 59,94 ips 8K UHD 4320p 60 ips

YouTube Standard

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	libmp3lame
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	2 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	5 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	8 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	320 kb/s
Profils	HD 720p 23,98 ips HD 720p 24 ips HD 720p 25 ips HD 720p 29,97 ips HD 720p 30 ips HD 720p 59,94 ips HD 720p 60 ips HD Vertical 720p 23,98 ips HD Vertical 720p 24 ips HD Vertical 720p 25 ips HD Vertical 720p 29,97 ips HD Vertical 720p 30 ips HD Vertical 720p 50 ips HD Vertical 720p 59,94 ips HD Vertical 720p 60 ips NTSC SD SQ VGA 480p 29,97 ips NTSC SD Large FWVGA 480p 29,97 ips PAL HD 720p 50 ips

Blu-Ray/AVCHD**Disques AVCHD**

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	MP4
Codec Vidéo	libx264
Codec Audio	aac
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	15 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	40 Mb/s
Débit audio (faible)	256 kb/s
Débit audio (élevé)	256 kb/s
Profils	
	FHD 1080i 30 ips
	FHD PAL 1080i 25 ips
	FHD PAL 1080p 25 ips

DVD**DVD-NTSC**

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	DVD
Codec Vidéo	mpeg2video
Codec Audio	ac3
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	1 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	3 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	5 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	192 kb/s
Débit audio (élevé)	256 kb/s
Profils	
	NTSC SD Anamorphique 480i 29,97 ips
	NTSC SD Grand écran Anamorphique 480i 29,97 ips

DVD-PAL

Attribut du préréglage	Description
Format vidéo	DVD
Codec Vidéo	mpeg2video
Codec Audio	ac3
Canaux Audio	2
Disposition des canaux audio	Stéréo
Fréquence d'échantillonnage	48000
Débit vidéo (faible)	1 Mb/s
Débit vidéo (moyen)	3 Mb/s
Débit vidéo (élevé)	5 Mb/s
Débit audio (faible)	128 kb/s
Débit audio (moyen)	192 kb/s
Débit audio (élevé)	256 kb/s
Profils	PAL SD Anamorphique 576i 25 ips PAL SD Widescreen Anamorphique 576i 25 ips

1.13.8 Liste des profils

OpenShot inclut plus de 400 profils vidéo intégrés. Ces profils correspondent aux tailles et fréquences d'images les plus courantes utilisées dans le monde entier. Il est recommandé d'éditer votre projet en utilisant le même profil que celui que vous comptez exporter. Vous pouvez également éditer votre projet avec différents profils correspondant à votre rapport d'aspect cible, par exemple : tous les profils 16 : 9 sont généralement compatibles entre eux. Parfois, il peut être utile d'éditer un projet dans un profil de résolution inférieure, puis d'exporter dans un profil de résolution supérieure. Une liste complète des profils est fournie ci-dessous.

Définitions des profils

- **Nom du profil** : Nom court et convivial pour un profil vidéo (par exemple, FHD 1080p 30 fps)
- **FPS** : Images par seconde
- **DAR** : Rapport d'aspect d'affichage (par exemple, 1920 :1080 devient 16 :9)
- **SAR** : Rapport d'aspect de l'échantillon (par exemple, pixel carré 1 :1, pixel rectangulaire horizontal 2 :1). Le SAR affecte directement le rapport d'aspect d'affichage. Par exemple, une vidéo 4 :3 peut être affichée en 16 :9 en utilisant des pixels rectangulaires. Les pixels non carrés ajustent la largeur finale d'affichage.
- **PAR** : Rapport d'aspect du pixel (identique au SAR)
- **Largeur ajustée SAR** : Largeur finale d'affichage en tenant compte du SAR
- **Entrelacé** : Lignes impaires et paires alternées, utilisé dans la diffusion analogique
- **NTSC** : Système TV analogique en Amérique (généralement 29,97 fps)
- **PAL** : Système TV analogique en Europe, Australie et dans une grande partie du monde (généralement 25 fps)
- **UHD** : Ultra Haute Définition
- **QHD** : Quad Haute Définition
- **FHD** : Full Haute Définition
- **HD** : Haute Définition (égal ou supérieur à 1280x720 pixels)
- **SD** : Définition Standard (inférieur à 1280x720 pixels)

Nom du profil	Lar-	Ha-	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur	ajustée
	geu	teui					SAR	
16K UHD 8640p 59,94 fps	153	864	59,9	16::	1:1	Non	15360	
16K UHD 8640p 29,97 ips	153	864	29,9	16::	1:1	Non	15360	
16K UHD 8640p 23,98 ips	153	864	23,9	16::	1:1	Non	15360	
16K UHD 8640p 60 ips	153	864	60,0	16::	1:1	Non	15360	
16K UHD 8640p 50 ips	153	864	50,0	16::	1:1	Non	15360	
16K UHD 8640p 30 ips	153	864	30,0	16::	1:1	Non	15360	
16K UHD 8640p 25 ips	153	864	25,0	16::	1:1	Non	15360	
16K UHD 8640p 24 ips	153	864	24,0	16::	1:1	Non	15360	
8K UHD 4320p 59,94 ips	768	432	59,9	16::	1:1	Non	7680	
8K UHD 4320p 29,97 ips	768	432	29,9	16::	1:1	Non	7680	
8K UHD 4320p 23,98 ips	768	432	23,9	16::	1:1	Non	7680	
8K UHD 4320p 60 ips	768	432	60,0	16::	1:1	Non	7680	
8K UHD 4320p 50 ips	768	432	50,0	16::	1:1	Non	7680	
8K UHD 4320p 30 ips	768	432	30,0	16::	1:1	Non	7680	
8K UHD 4320p 25 ips	768	432	25,0	16::	1:1	Non	7680	
8K UHD 4320p 24 ips	768	432	24,0	16::	1:1	Non	7680	
5,6K 360° 5,7K 2880p 30 ips	576	288	30,0	2::1	1:1	Non	5760	
5,7K 360° 2880p 25 ips	576	288	25,0	2::1	1:1	Non	5760	
5,7K 360° 2880p 24 ips	576	288	24,0	2::1	1:1	Non	5760	
5K UHD 2880p 59,94 ips	512	288	59,9	16::	1:1	Non	5120	
5K UHD 2880p 29,97 ips	512	288	29,9	16::	1:1	Non	5120	
5K UHD 2880p 23,98 ips	512	288	23,9	16::	1:1	Non	5120	
5K UHD 2880p 60 ips	512	288	60,0	16::	1:1	Non	5120	
5K UHD 2880p 50 ips	512	288	50,0	16::	1:1	Non	5120	
5K UHD 2880p 30 ips	512	288	30,0	16::	1:1	Non	5120	
5K UHD 2880p 25 ips	512	288	25,0	16::	1:1	Non	5120	
5K UHD 2880p 24 ips	512	288	24,0	16::	1:1	Non	5120	
5,2K 360° 2496p 30 ips	499	249	30,0	2::1	1:1	Non	4992	
DCI-4K 360° 2048p 24 ips	409	204	24,0	2::1	1:1	Non	4096	
4K UHD 2160p 59,94 ips	384	216	59,9	16::	1:1	Non	3840	
4K UHD 2160p 29,97 ips	384	216	29,9	16::	1:1	Non	3840	
4K UHD 2160p 23,98 ips	384	216	23,9	16::	1:1	Non	3840	
4K UHD 2160p 60 ips	384	216	60,0	16::	1:1	Non	3840	
4K UHD 2160p 50 ips	384	216	50,0	16::	1:1	Non	3840	
4K UHD 2160p 30 ips	384	216	30,0	16::	1:1	Non	3840	
4K UHD 2160p 25 ips	384	216	25,0	16::	1:1	Non	3840	
4K UHD 2160p 24 ips	384	216	24,0	16::	1:1	Non	3840	
4K 360° 1920p 60 ips	384	192	60,0	2::1	1:1	Non	3840	
4K 360° 1920p 30 ips	384	192	30,0	2::1	1:1	Non	3840	
3K QHD+ 1800p 59,94 ips	320	180	59,9	16::	1:1	Non	3200	
3K QHD+ 1800p 29,97 ips	320	180	29,9	16::	1:1	Non	3200	
3K QHD+ 1800p 23,98 ips	320	180	23,9	16::	1:1	Non	3200	
3K QHD+ 1800p 60 ips	320	180	60,0	16::	1:1	Non	3200	
3K QHD+ 1800p 50 ips	320	180	50,0	16::	1:1	Non	3200	
3K QHD+ 1800p 30 ips	320	180	30,0	16::	1:1	Non	3200	
3K QHD+ 1800p 25 ips	320	180	25,0	16::	1:1	Non	3200	
3K QHD+ 1800p 24 ips	320	180	24,0	16::	1:1	Non	3200	
3K 360° 1504p 60 ips	300	150	60,0	2::1	1:1	Non	3008	
3K 360° 1440p 60 ips	288	144	60,0	2::1	1:1	Non	2880	
2,5K WQHD 1440p 59,94 ips	256	144	59,9	16::	1:1	Non	2560	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar-geu	Hauteur	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée SAR
2,5K WQHD 1440p 29,97 ips	256	144	29,97	16:9	1:1	Non	2560	
2,5K WQHD 1440p 23,98 ips	256	144	23,98	16:9	1:1	Non	2560	
2,5K WQHD 1440p 60 ips	256	144	60,00	16:9	1:1	Non	2560	
2,5K WQHD 1440p 50 ips	256	144	50,00	16:9	1:1	Non	2560	
2,5K WQHD 1440p 30 ips	256	144	30,00	16:9	1:1	Non	2560	
2,5K WQHD 1440p 25 ips	256	144	25,00	16:9	1:1	Non	2560	
2,5K WQHD 1440p 24 ips	256	144	24,00	16:9	1:1	Non	2560	
FHD 1080p 59,94 ips	192	108	59,97	16:9	1:1	Non	1920	
FHD 1080p 29,97 ips	192	108	29,97	16:9	1:1	Non	1920	
FHD 1080p 23,98 ips	192	108	23,98	16:9	1:1	Non	1920	
FHD 1080p 60 ips	192	108	60,00	16:9	1:1	Non	1920	
FHD PAL 1080p 50 ips	192	108	50,00	16:9	1:1	Non	1920	
FHD 1080p 30 ips	192	108	30,00	16:9	1:1	Non	1920	
FHD PAL 1080p 25 ips	192	108	25,00	16:9	1:1	Non	1920	
FHD 1080p 24 ips	192	108	24,00	16:9	1:1	Non	1920	
FHD 1080i 29,97 ips	192	108	29,97	16:9	1:1	Oui	1920	
FHD 1080i 30 ips	192	108	30,00	16:9	1:1	Oui	1920	
FHD PAL 1080i 25 ips	192	108	25,00	16:9	1:1	Oui	1920	
FHD Anamorphique 1035i 29,97 ips	192	103	29,97	16:9	23:24	Oui	1840	
FHD Anamorphique 1035i 30 ips	192	103	30,00	16:9	23:24	Oui	1840	
FHD Anamorphique 1035i 25 ips	192	103	25,00	16:9	23:24	Oui	1840	
HD+ 900p 59,94 ips	160	900	59,97	16:9	1:1	Non	1600	
HD+ 900p 29,97 ips	160	900	29,97	16:9	1:1	Non	1600	
HD+ 900p 23,98 ips	160	900	23,98	16:9	1:1	Non	1600	
HD+ 900p 60 ips	160	900	60,00	16:9	1:1	Non	1600	
HD+ 900p 50 ips	160	900	50,00	16:9	1:1	Non	1600	
HD+ 900p 30 ips	160	900	30,00	16:9	1:1	Non	1600	
HD+ 900p 25 ips	160	900	25,00	16:9	1:1	Non	1600	
HD+ 900p 24 ips	160	900	24,00	16:9	1:1	Non	1600	
HD Anamorphique 1152i 25 ips	144	115	25,00	16:9	64:48	Oui	2048	
HD Anamorphique 1080p 59,94 ips	144	108	59,97	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080p 29,97 ips	144	108	29,97	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080p 23,98 ips	144	108	23,98	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080p 60 ips	144	108	60,00	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080p 50 ips	144	108	50,00	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080p 30 ips	144	108	30,00	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080p 25 ips	144	108	25,00	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080p 24 ips	144	108	24,00	16:9	4:3	Non	1920	
HD Anamorphique 1080i 29,97 ips	144	108	29,97	16:9	4:3	Oui	1920	
HD Anamorphique 1080i 30 ips	144	108	30,00	16:9	4:3	Oui	1920	
HD Anamorphique 1080i 25 ips	144	108	25,00	16:9	4:3	Oui	1920	
NTSC SD 16CIF Anamorphique 1152p 29,97 ips	140	115	29,97	4:3	12:16	Non	1536	
PAL SD 16CIF Anamorphique 1152p 25 ips	140	115	25,00	4:3	12:16	Non	1536	
PAL SD 16CIF Anamorphique 1152p 15 ips	140	115	15,00	4:3	12:16	Non	1536	
HD 720p 59,94 ips	128	720	59,97	16:9	1:1	Non	1280	
HD 720p 29,97 ips	128	720	29,97	16:9	1:1	Non	1280	
HD 720p 23,98 ips	128	720	23,98	16:9	1:1	Non	1280	
HD 720p 60 ips	128	720	60,00	16:9	1:1	Non	1280	
PAL HD 720p 50 ips	128	720	50,00	16:9	1:1	Non	1280	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar-geu	Hauteur	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée
HD 720p 30 ips	128	720	30,0	16:9	1:1	Non	1280	
HD 720p 25 ips	128	720	25,0	16:9	1:1	Non	1280	
HD 720p 24 ips	128	720	24,0	16:9	1:1	Non	1280	
FHD Vertical 1080p 59,94 ips	108	192	59,9	9:16	1:1	Non	1080	
FHD Vertical 1080p 29,97 ips	108	192	29,9	9:16	1:1	Non	1080	
FHD Vertical 1080p 23,98 ips	108	192	23,9	9:16	1:1	Non	1080	
FHD Vertical 1080p 60 ips	108	192	60,0	9:16	1:1	Non	1080	
FHD Vertical 1080p 50 ips	108	192	50,0	9:16	1:1	Non	1080	
FHD Vertical 1080p 30 ips	108	192	30,0	9:16	1:1	Non	1080	
FHD Vertical 1080p 25 ips	108	192	25,0	9:16	1:1	Non	1080	
FHD Vertical 1080p 24 ips	108	192	24,0	9:16	1:1	Non	1080	
HD Vertical 1080p 60 ips	108	135	60,0	4:5	1:1	Non	1080	
HD Vertical 1080p 50 ips	108	135	50,0	4:5	1:1	Non	1080	
HD Vertical 1080p 30 ips	108	135	30,0	4:5	1:1	Non	1080	
HD Vertical 1080p 25 ips	108	135	25,0	4:5	1:1	Non	1080	
HD Vertical 1080p 24 ips	108	135	24,0	4:5	1:1	Non	1080	
HD Carré 1080p 60 ips	108	108	60,0	1:1	1:1	Non	1080	
HD Carré 1080p 50 ips	108	108	50,0	1:1	1:1	Non	1080	
HD Carré 1080p 30 ips	108	108	30,0	1:1	1:1	Non	1080	
HD Carré 1080p 25 ips	108	108	25,0	1:1	1:1	Non	1080	
HD Carré 1080p 24 ips	108	108	24,0	1:1	1:1	Non	1080	
WSVGA 600p 59,94 ips	102	600	59,9	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 29,97 ips	102	600	29,9	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 23,98 ips	102	600	23,9	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 60 ips	102	600	60,0	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 50 ips	102	600	50,0	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 30 ips	102	600	30,0	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 25 ips	102	600	25,0	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 24 ips	102	600	24,0	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 600p 15 ips	102	600	15,0	128	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 59,94 ips	102	576	59,9	16:9	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 29,97 ips	102	576	29,9	16:9	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 23,98 ips	102	576	23,9	16:9	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 60 ips	102	576	60,0	16:9	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 50 ips	102	576	50,0	16:9	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 30 ips	102	576	30,0	16:9	1:1	Non	1024	
PAL SD WSVGA Large 576p 25 ips	102	576	25,0	16:9	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 24 ips	102	576	24,0	16:9	1:1	Non	1024	
WSVGA 576p 15 ips	102	576	15,0	16:9	1:1	Non	1024	
DVGA 640p 59,94 ips	960	640	59,9	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 29,97 ips	960	640	29,9	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 23,98 ips	960	640	23,9	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 60 ips	960	640	60,0	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 50 ips	960	640	50,0	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 30 ips	960	640	30,0	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 25 ips	960	640	25,0	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 24 ips	960	640	24,0	3:2	1:1	Non	960	
DVGA 640p 15 ips	960	640	15,0	3:2	1:1	Non	960	
qHD 540p 59,94 ips	960	540	59,9	16:9	1:1	Non	960	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar- geu- teu- geu	Ha- teu- teu- teu	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée SAR
qHD 540p 29,97 ips	960	540	29,97	16:9	1:1	Non	960	
qHD 540p 23,98 ips	960	540	23,98	16:9	1:1	Non	960	
qHD 540p 60 ips	960	540	60,0	16:9	1:1	Non	960	
qHD 540p 50 ips	960	540	50,0	16:9	1:1	Non	960	
qHD 540p 30 ips	960	540	30,0	16:9	1:1	Non	960	
qHD 540p 25 ips	960	540	25,0	16:9	1:1	Non	960	
qHD 540p 24 ips	960	540	24,0	16:9	1:1	Non	960	
FWVGA 480p 59,94 ips	854	480	59,94	16:9	1:1	Non	854	
NTSC SD FWVGA Large 480p 29,97 ips	854	480	29,97	16:9	1:1	Non	854	
FWVGA 480p 23,98 ips	854	480	23,98	16:9	1:1	Non	854	
FWVGA 480p 60 ips	854	480	60,0	16:9	1:1	Non	854	
FWVGA 480p 50 ips	854	480	50,0	16:9	1:1	Non	854	
FWVGA 480p 30 ips	854	480	30,0	16:9	1:1	Non	854	
FWVGA 480p 25 ips	854	480	25,0	16:9	1:1	Non	854	
FWVGA 480p 24 ips	854	480	24,0	16:9	1:1	Non	854	
FWVGA 480p 15 ips	854	480	15,0	16:9	1:1	Non	854	
SVGA 600p 59,94 ips	800	600	59,94	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 29,97 ips	800	600	29,97	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 23,98 ips	800	600	23,98	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 60 ips	800	600	60,0	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 50 ips	800	600	50,0	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 30 ips	800	600	30,0	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 25 ips	800	600	25,0	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 24 ips	800	600	24,0	4:3	1:1	Non	800	
SVGA 600p 15 ips	800	600	15,0	4:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 59,94 ips 5:3	800	480	59,94	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 29,97 ips 5:3	800	480	29,97	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 23,98 ips 5:3	800	480	23,98	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 60 ips 5:3	800	480	60,0	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 50 ips 5:3	800	480	50,0	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 30 ips 5:3	800	480	30,0	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 25 ips 5:3	800	480	25,0	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 24 ips 5:3	800	480	24,0	5:3	1:1	Non	800	
WVGA 480p 15 ips 5:3	800	480	15,0	5:3	1:1	Non	800	
PAL SD SQ 576p 25 ips	768	576	25,0	4:3	1:1	Non	768	
WVGA 480p 59,94 ips 16:10	768	480	59,94	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 29,97 ips 16:10	768	480	29,97	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 23,98 ips 16:10	768	480	23,98	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 60 ips 16:10	768	480	60,0	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 50 ips 16:10	768	480	50,0	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 30 ips 16:10	768	480	30,0	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 25 ips 16:10	768	480	25,0	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 24 ips 16:10	768	480	24,0	16:10	1:1	Non	768	
WVGA 480p 15 ips 16:10	768	480	15,0	16:10	1:1	Non	768	
HD Vertical 720p 59,94 ips	720	128	59,94	9:16	1:1	Non	720	
HD Vertical 720p 29,97 ips	720	128	29,97	9:16	1:1	Non	720	
HD Vertical 720p 23,98 ips	720	128	23,98	9:16	1:1	Non	720	
HD Vertical 720p 60 ips	720	128	60,0	9:16	1:1	Non	720	
HD Vertical 720p 50 ips	720	128	50,0	9:16	1:1	Non	720	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar-geu	Hauteur	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée
HD Vertical 720p 30 ips	720	128	30,0	9:10	1:1	Non	720	
HD Vertical 720p 25 ips	720	128	25,0	9:10	1:1	Non	720	
HD Vertical 720p 24 ips	720	128	24,0	9:10	1:1	Non	720	
PAL SD Anamorphique 576p 50 ips 16:9	720	576	50,0	16:9	64:9	Non	1024	
PAL SD Anamorphique 576p 50 ips 4:3	720	576	50,0	4:3	16:9	Non	768	
PAL SD Anamorphique grand écran 576p 25 ips	720	576	25,0	16:9	64:9	Non	1024	
PAL SD Anamorphique 576p 25 ips 4:3	720	576	25,0	4:3	16:9	Non	768	
PAL SD Widescreen Anamorphique 576i 25 ips	720	576	25,0	16:9	64:9	Oui	1024	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 4:3	720	576	25,0	4:3	16:9	Oui	768	
NTSC SD Anamorphique 486p 23,98 ips 16:9	720	486	23,9	16:9	6:5	Non	864	
NTSC SD Anamorphique 486p 23,98 ips 4:3	720	486	23,9	4:3	9:10	Non	648	
NTSC SD Anamorphique 486i 29,97 ips 16:9	720	486	29,9	16:9	6:5	Oui	864	
NTSC SD Anamorphique 486i 29,97 ips 4:3	720	486	29,9	4:3	9:10	Oui	648	
NTSC SD Anamorphique 480p 59,94 ips 16:9	720	480	59,9	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 59,94 ips 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 59,94 ips 3:2	720	480	59,9	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique grand écran 480p 29,97 ips	720	480	29,9	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 29,97 ips 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 29,97 ips 3:2	720	480	29,9	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique 480p 23,98 ips 16:9	720	480	23,9	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 23,98 ips 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 23,98 ips 3:2	720	480	23,9	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique 480p 60 ips 16:9	720	480	60,0	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 60 ips 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 60 ips 3:2	720	480	60,0	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique 480p 50 ips 16:9	720	480	50,0	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 50 ips 4:3	720	480	50,0	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 50 ips 3:2	720	480	50,0	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique 480p 30 ips 16:9	720	480	30,0	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 30 ips 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 30 ips 3:2	720	480	30,0	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique 480p 25 ips 16:9	720	480	25,0	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 25 ips 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 25 ips 3:2	720	480	25,0	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique 480p 24 ips 16:9	720	480	24,0	16:9	32:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 24 ips 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Non	640	
WVGA 480p 24 ips 3:2	720	480	24,0	3:2	1:1	Non	720	
WVGA 480p 15 ips 3:2	720	480	15,0	3:2	1:1	Non	720	
NTSC SD Anamorphique 480i 59,94 ips 16:9	720	480	59,9	16:9	32:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 59,94 ips 4:3	720	480	59,9	4:3	8:9	Oui	640	
NTSC SD Grand écran Anamorphique 480i 29,97 ips	720	480	29,9	16:9	32:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 29,97 ips 4:3	720	480	29,9	4:3	8:9	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 23,98 ips 16:9	720	480	23,9	16:9	32:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 23,98 ips 4:3	720	480	23,9	4:3	8:9	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 60 ips 16:9	720	480	60,0	16:9	32:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 60 ips 4:3	720	480	60,0	4:3	8:9	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 30 ips 16:9	720	480	30,0	16:9	32:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 30 ips 4:3	720	480	30,0	4:3	8:9	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 25 ips 16:9	720	480	25,0	16:9	32:9	Oui	853	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar-geu	Hauteur	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée
NTSC SD Anamorphique 480i 25 ips 4:3	720	480	25,0	4:3	8:9	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 24 ips 16:9	720	480	24,0	16:9	32:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 24 ips 4:3	720	480	24,0	4:3	8:9	Oui	640	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphique 576p 29,97 ips	704	576	29,9	4:3	12:9	Non	768	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphique 576p 25 ips	704	576	25,0	4:3	12:9	Non	768	
PAL SD 4CIF 4SIF Anamorphique 576p 15 ips	704	576	15,0	4:3	12:9	Non	768	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 16:9	704	576	25,0	16:9	16:9	Oui	1024	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 4:3	704	576	25,0	4:3	12:9	Oui	768	
NTSC SD Anamorphique 480p 59,94 ips 16:9	704	480	59,9	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 59,94 ips 4:3	704	480	59,9	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480p 29,97 ips 16:9	704	480	29,9	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD 4SIF Anamorphique 480p 29,97 ips	704	480	29,9	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480p 23,98 ips 16:9	704	480	23,9	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 23,98 ips 4:3	704	480	23,9	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480p 60 ips 16:9	704	480	60,0	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 60 ips 4:3	704	480	60,0	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480p 50 ips 16:9	704	480	50,0	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 50 ips 4:3	704	480	50,0	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480p 30 ips 16:9	704	480	30,0	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 30 ips 4:3	704	480	30,0	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480p 25 ips 16:9	704	480	25,0	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD 4SIF Anamorphique 480p 25 ips	704	480	25,0	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480p 24 ips 16:9	704	480	24,0	16:9	40:9	Non	853	
NTSC SD Anamorphique 480p 24 ips 4:3	704	480	24,0	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD 4SIF Anamorphique 480p 15 ips	704	480	15,0	4:3	10:9	Non	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 29,97 ips 16:9	704	480	29,9	16:9	40:9	Oui	853	
NTSC SD 4SIF Anamorphique 480i 29,97 ips	704	480	29,9	4:3	10:9	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 30 ips 16:9	704	480	30,0	16:9	40:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 30 ips 4:3	704	480	30,0	4:3	10:9	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 25 ips 16:9	704	480	25,0	16:9	40:9	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 25 ips 4:3	704	480	25,0	4:3	10:9	Oui	640	
NTSC SD VGA 480p 59,94 ips	640	480	59,9	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD VGA SQ 480p 29,97 ips	640	480	29,9	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD VGA 480p 23,98 ips	640	480	23,9	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD VGA 480p 60 ips	640	480	60,0	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD VGA 480p 50 ips	640	480	50,0	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD VGA 480p 30 ips	640	480	30,0	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD VGA 480p 25 ips	640	480	25,0	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD VGA 480p 24 ips	640	480	24,0	4:3	1:1	Non	640	
VGA 480p 15 ips	640	480	15,0	4:3	1:1	Non	640	
NTSC SD 480i 29,97 ips	640	480	29,9	4:3	1:1	Oui	640	
NTSC SD 480i 23,98 ips	640	480	23,9	4:3	1:1	Oui	640	
NTSC SD 480i 30 ips	640	480	30,0	4:3	1:1	Oui	640	
NTSC SD 480i 25 ips	640	480	25,0	4:3	1:1	Oui	640	
NTSC SD 480i 24 ips	640	480	24,0	4:3	1:1	Oui	640	
nHD 360p 59,94 ips	640	360	59,9	16:9	1:1	Non	640	
nHD 360p 29,97 ips	640	360	29,9	16:9	1:1	Non	640	
nHD 360p 23,98 ips	640	360	23,9	16:9	1:1	Non	640	
nHD 360p 60 ips	640	360	60,0	16:9	1:1	Non	640	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar-geu	Hauteur	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée
nHD 360p 50 ips	640	360	50,0	16::	1:1	Non	640	
nHD 360p 30 ips	640	360	30,0	16::	1:1	Non	640	
nHD 360p 25 ips	640	360	25,0	16::	1:1	Non	640	
nHD 360p 24 ips	640	360	24,0	16::	1:1	Non	640	
PAL SD Anamorphique 576p 25 ips 16:9	544	576	25,0	16::	32::	Non	1024	
PAL SD Anamorphique 576p 25 ips 4:3	544	576	25,0	4:3	24::	Non	768	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 16:9	544	576	25,0	16::	32::	Oui	1024	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 4:3	544	576	25,0	4:3	24::	Oui	768	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480p 23,98 ips 4:3	544	480	23,9	4:3	20::	Non	640	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480p 25 ips 4:3	544	480	25,0	4:3	20::	Non	640	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480i 29,97 ips 4:3	544	480	29,9	4:3	20::	Oui	640	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480i 25 ips 4:3	544	480	25,0	4:3	20::	Oui	640	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480p 23,98 ips 4:3	528	480	23,9	4:3	40::	Non	640	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480p 25 ips 4:3	528	480	25,0	4:3	40::	Non	640	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480i 29,97 ips 4:3	528	480	29,9	4:3	40::	Oui	640	
NTSC SD 3/4 Anamorphique 480i 25 ips 4:3	528	480	25,0	4:3	40::	Oui	640	
PAL SD 1/4 Large 288p 25 ips	512	288	25,0	16::	1:1	Non	512	
PAL SD Anamorphique 576p 25 ips 16:9	480	576	25,0	16::	32::	Non	1024	
PAL SD Anamorphique 576p 25 ips 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Non	768	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 16:9	480	576	25,0	16::	32::	Oui	1024	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 4:3	480	576	25,0	4:3	8:5	Oui	768	
NTSC SD Anamorphique 480i 29,97 ips 16:9	480	480	29,9	16::	16::	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 29,97 ips 4:3	480	480	29,9	4:3	4:3	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 23,98 ips 16:9	480	480	23,9	16::	16::	Oui	853	
NTSC SD Anamorphique 480i 23,98 ips 4:3	480	480	23,9	4:3	4:3	Oui	640	
NTSC SD Anamorphique 480i 30 ips 4:3	480	480	30,0	4:3	4:3	Oui	640	
HVGA 320p 59,94 ips	480	320	59,9	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 29,97 ips	480	320	29,9	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 23,98 ips	480	320	23,9	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 60 ips	480	320	60,0	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 50 ips	480	320	50,0	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 30 ips	480	320	30,0	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 25 ips	480	320	25,0	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 24 ips	480	320	24,0	3:2	1:1	Non	480	
HVGA 320p 15 ips	480	320	15,0	3:2	1:1	Non	480	
NTSC SD 1/4 Large 240p 29,97 ips	427	240	29,9	16::	1:1	Non	427	
WQVGA 240p 59,94 ips 5:3	400	240	59,9	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 29,97 ips 5:3	400	240	29,9	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 23,98 ips 5:3	400	240	23,9	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 60 ips 5:3	400	240	60,0	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 50 ips 5:3	400	240	50,0	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 30 ips 5:3	400	240	30,0	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 25 ips 5:3	400	240	25,0	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 24 ips 5:3	400	240	24,0	5:3	1:1	Non	400	
WQVGA 240p 15 ips 5:3	400	240	15,0	5:3	1:1	Non	400	
PAL SD 1/4 288p 25 ips	384	288	25,0	4:3	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 59,94 ips 16:10	384	240	59,9	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 29,97 ips 16:10	384	240	29,9	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 23,98 ips 16:10	384	240	23,9	16::	1:1	Non	384	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar-geu	Hauteur	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée
WQVGA 240p 60 ips 16 :10	384	240	60,0	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 50 ips 16 :10	384	240	50,0	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 30 ips 16 :10	384	240	30,0	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 25 ips 16 :10	384	240	25,0	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 24 ips 16 :10	384	240	24,0	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 15 ips 16 :10	384	240	15,0	16::	1:1	Non	384	
WQVGA 240p 59,94 ips 3 :2	360	240	59,9	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 29,97 ips 3 :2	360	240	29,9	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 23,98 ips 3 :2	360	240	23,9	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 60 ips 3 :2	360	240	60,0	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 50 ips 3 :2	360	240	50,0	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 30 ips 3 :2	360	240	30,0	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 25 ips 3 :2	360	240	25,0	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 24 ips 3 :2	360	240	24,0	3::2	1:1	Non	360	
WQVGA 240p 15 ips 3 :2	360	240	15,0	3::2	1:1	Non	360	
PAL SD Anamorphique 576p 25 ips 16 :9	352	576	25,0	16::	32::	Non	1024	
PAL SD CVD Anamorphique 576p 25 ips	352	576	25,0	4::3	24:	Non	768	
PAL SD Anamorphique 576i 25 ips 16 :9	352	576	25,0	16::	32::	Oui	1024	
PAL SD CVD Anamorphique 576i 25 ips	352	576	25,0	4::3	24:	Oui	768	
NTSC SD CVD Anamorphique 480p 29,97 ips	352	480	29,9	4::3	20:	Non	640	
NTSC SD 1/2 Anamorphique 480p 23,98 ips	352	480	23,9	4::3	20:	Non	640	
NTSC SD 1/2 Anamorphique 480p 25 ips	352	480	25,0	4::3	20:	Non	640	
NTSC SD CVD 1/2 Anamorphique 480i 29,97 ips	352	480	29,9	4::3	20:	Oui	640	
NTSC SD 1/2 Anamorphique 480i 25 ips	352	480	25,0	4::3	20:	Oui	640	
PAL SD CIF SIF Anamorphique 288p 29,97 ips	352	288	29,9	4::3	12:	Non	384	
PAL SD Anamorphique 288p 25 ips	352	288	25,0	16::	16:	Non	512	
PAL SD CIF SIF VCD Anamorphique 288p 25 ips	352	288	25,0	4::3	12:	Non	384	
PAL SD CIF SIF Anamorphique 288p 15 ips	352	288	15,0	4::3	12:	Non	384	
PAL SD Anamorphique 288i 25 ips	352	288	25,0	16::	16:	Oui	512	
PAL SD CIF Anamorphique 288i 25 ips	352	288	25,0	4::3	12:	Oui	384	
NTSC SD SIF VCD Anamorphique 240p 29,97 ips	352	240	29,9	4::3	10:	Non	320	
NTSC SD SIF Anamorphique 240p 23,98 ips	352	240	23,9	4::3	10:	Non	320	
NTSC SD SIF Anamorphique 240p 25 ips	352	240	25,0	4::3	10:	Non	320	
NTSC SD SIF Anamorphique 240p 15 ips	352	240	15,0	4::3	10:	Non	320	
NTSC SD SIF Anamorphique 240i 29,97 ips	352	240	29,9	4::3	10:	Oui	320	
QVGA 240p 59,94 ips	320	240	59,9	4::3	1:1	Non	320	
NTSC SD QVGA 1/4 240p 29,97 ips	320	240	29,9	4::3	1:1	Non	320	
QVGA 240p 23,98 ips	320	240	23,9	4::3	1:1	Non	320	
QVGA 240p 60 ips	320	240	60,0	4::3	1:1	Non	320	
QVGA 240p 50 ips	320	240	50,0	4::3	1:1	Non	320	
QVGA 240p 30 ips	320	240	30,0	4::3	1:1	Non	320	
QVGA 240p 25 ips	320	240	25,0	4::3	1:1	Non	320	
QVGA 240p 24 ips	320	240	24,0	4::3	1:1	Non	320	
QVGA 240p 15 ips	320	240	15,0	4::3	1:1	Non	320	
HQVGA 160p 59,94 ips 16 :10	256	160	59,9	16::	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 29,97 ips 16 :10	256	160	29,9	16::	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 23,98 ips 16 :10	256	160	23,9	16::	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 60 ips 16 :10	256	160	60,0	16::	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 50 ips 16 :10	256	160	50,0	16::	1:1	Non	256	

suite sur la page suivante

Tableau 5 – suite de la page précédente

Nom du profil	Lar- geu- geu	Ha- teu- teu	FPS	DAF	SAR	Entrelacé	Largeur SAR	ajustée SAR
HQVGA 160p 30 ips 16:10	256	160	30,0	16:0	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 25 ips 16:10	256	160	25,0	16:0	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 24 ips 16:10	256	160	24,0	16:0	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 15 ips 16:10	256	160	15,0	16:0	1:1	Non	256	
HQVGA 160p 59,94 ips 3:2	240	160	59,9	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 29,97 ips 3:2	240	160	29,9	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 23,98 ips 3:2	240	160	23,9	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 60 ips 3:2	240	160	60,0	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 50 ips 3:2	240	160	50,0	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 30 ips 3:2	240	160	30,0	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 25 ips 3:2	240	160	25,0	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 24 ips 3:2	240	160	24,0	3:2	1:1	Non	240	
HQVGA 160p 15 ips 3:2	240	160	15,0	3:2	1:1	Non	240	
PAL SD QCIF Anamorphique 144p 29,97 ips	176	144	29,9	4:3	12:	Non	192	
PAL SD QCIF Anamorphique 144p 25 ips	176	144	25,0	4:3	12:	Non	192	
PAL SD QCIF Anamorphique 144p 15 ips	176	144	15,0	4:3	12:	Non	192	
NTSC SD SIF 1/2 Anamorphique 120p 23,98 ips	176	120	23,9	4:3	10:	Non	160	
NTSC SD SIF 1/2 Anamorphique 120p 25 ips	176	120	25,0	4:3	10:	Non	160	
QQVGA 120p 59,94 ips	160	120	59,9	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 29,97 ips	160	120	29,9	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 23,98 ips	160	120	23,9	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 60 ips	160	120	60,0	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 50 ips	160	120	50,0	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 30 ips	160	120	30,0	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 25 ips	160	120	25,0	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 24 ips	160	120	24,0	4:3	1:1	Non	160	
QQVGA 120p 15 ips	160	120	15,0	4:3	1:1	Non	160	
NTSC SD SQ CIF 96p 29,97 ips	128	96	29,9	4:3	1:1	Non	128	
NTSC SD SQ CIF 96p 25 ips	128	96	25,0	4:3	1:1	Non	128	
NTSC SD SQ CIF 96p 15 ips	128	96	15,0	4:3	1:1	Non	128	

1.14 Importer & Exporter

Les projets de montage vidéo (y compris les pistes, les clips et les images clés) peuvent être **importés** et **exportés** depuis OpenShot Video Editor dans des formats largement pris en charge (**EDL** : listes de décisions de montage, et **XML** : format Final Cut Pro). Par exemple, si vous commencez à monter une vidéo dans un autre programme (Adobe Premiere, Final Cut Pro, etc.), mais devez ensuite transférer tous vos montages vers OpenShot (ou inversement).

1.14.1 EDL (Listes de Décisions de Montage)

Les fonctionnalités suivantes sont prises en charge lors de l'importation et de l'exportation d'un fichier EDL avec OpenShot.

Nom de l'option EDL	Description
Format EDL	CMX-3600 (une variante très largement prise en charge)
Piste unique	Une seule piste peut être importée à la fois (c'est une limitation du format EDL)
Nom de la bande	Seuls les noms de bande AX et BL sont actuellement pris en charge dans OpenShot
Montages (V et A)	Seuls les montages sont actuellement pris en charge (les transitions ne sont pas encore prises en charge)
Opacité	Les images clés d'opacité sont prises en charge
Niveaux audio	Les images clés de volume sont prises en charge

Exemple de sortie EDL

OpenShot suit la disposition CMX 3600 pour les lignes d'événements et utilise des lignes de commentaires (* ...) pour transporter les images clés. CMX 3600 ne définit pas d'unités ni d'interpolation dans les commentaires, donc notre exportateur ajoute des valeurs lisibles et des noms d'interpolation, et notre importateur est très tolérant : il accepte les unités avec ou sans espaces, la casse mixte, les jetons d'interpolation optionnels, et ignore les textes/trails inconnus ou les tags de bobine pour maximiser la compatibilité.

```
:caption: Example EDL format supported by OpenShot:

TITLE: Test - TRACK 5
FCM: NON-DROP FRAME

001 BL      V      C      00:00:00:00 00:00:01:24 00:00:00:00 00:00:01:24
002 AX      V      C      00:00:01:24 00:00:10:00 00:00:01:24 00:00:10:00
* FROM CLIP NAME:Logo.mp4
* SOURCE FILE: ../Videos/Logo.mp4
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* SCALE X AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE X AT 00:00:09:29 IS 93% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE Y AT 00:00:01:24 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* SCALE Y AT 00:00:09:29 IS 55% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION X AT 00:00:09:29 IS -1% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* LOCATION Y AT 00:00:09:29 IS -32% BEZIER (REEL AX V)
* ROTATION AT 00:00:01:24 IS 0 DEG BEZIER (REEL AX V)
* ROTATION AT 00:00:09:29 IS 23.3 DEG BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR X AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR X AT 00:00:09:29 IS -12% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR Y AT 00:00:01:24 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* SHEAR Y AT 00:00:09:29 IS -7% BEZIER (REEL AX V)

TITLE: Test - TRACK 4
FCM: NON-DROP FRAME

001 AX      V      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
001 AX      A      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
* FROM CLIP NAME: Trailer.mp4
* SOURCE FILE: ../Videos/Trailer.mp4
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:01:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:08:29 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* VIDEO LEVEL AT 00:00:09:29 IS 0% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
```

TITLE: Test - TRACK 3

FCM: NON-DROP FRAME

```
001 AX      V      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
001 AX      A      C      00:00:00:00 00:00:09:29 00:00:00:00 00:00:09:29
* FROM CLIP NAME: Soundtrack.mp3
* SOURCE FILE: ./Audio/Soundtrack.mp3
* VIDEO LEVEL AT 00:00:00:00 IS 100% BEZIER (REEL AX V)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:00:00 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:03:00 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:06:29 IS 0.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
* AUDIO LEVEL AT 00:00:09:29 IS -96.00 DB LINEAR (REEL AX A1)
```

1.14.2 XML (format Final Cut Pro)

Les fonctionnalités suivantes sont prises en charge lors de l'importation et de l'exportation d'un fichier XML avec OpenShot. Ce format XML est pris en charge par de nombreux éditeurs vidéo (pas seulement Final Cut Pro). En fait, la plupart des éditeurs vidéo commerciaux prennent en charge l'importation et l'exportation de ce même format XML.

OpenShot utilise l'ancien format d'échange XML Final Cut Pro (**xmeml**) de Final Cut Pro 7. Notre exportateur écrit des projets `<!DOCTYPE xmeml>` qui suivent la DTD XML Final Cut Pro v1.0, et est compatible avec les versions de schéma v4 et v5 de ce format d'échange (les DTD fournies avec Final Cut Pro 7).

Nom de l'option XML	Description
Format XML	Format Final Cut Pro (mais la plupart des éditeurs vidéo commerciaux prennent également en charge ce format)
Toutes les pistes	Toutes les pistes vidéo et audio sont prises en charge
Montages	Tous les clips sur toutes les pistes sont pris en charge (vidéo, image et fichiers audio). Les transitions ne sont pas encore prises en charge.
Opacité	Les images clés d'opacité sont prises en charge
Niveaux audio	Les images clés de volume sont prises en charge

Exemple de sortie XML (vue en arbre)

```

▼ xmeml {2}
  ▼ sequence {31}
    uuid : 60cb1fb8-7dac-11e9-abb0-f81a67234bcb
    duration : 249.215625
  ▼ rate {2}
    timebase : 30.0
    ntsc : TRUE
    name : Clips.xml
  ▼ media {2}
    ▼ video {2}
      ► format {1}
      ▼ track [2]
        ▼ 0 {7}
          enabled : TRUE
          locked : FALSE
          ▼ clipitem [2]
            ► 0 {19}
            ► 1 {19}
            _MZ.TrackTargeted : 0
            _TL.SQTrackExpanded : 0
            _TL.SQTrackExpandedHeight : 25
            _TL.SQTrackShy : 0
        ► 1 {7}
    ▼ audio {4}
      numOutputChannels : 2
      ► format {1}
      ► outputs {1}
      ► track [2]
    ▼ timecode {4}
      ► rate {2}

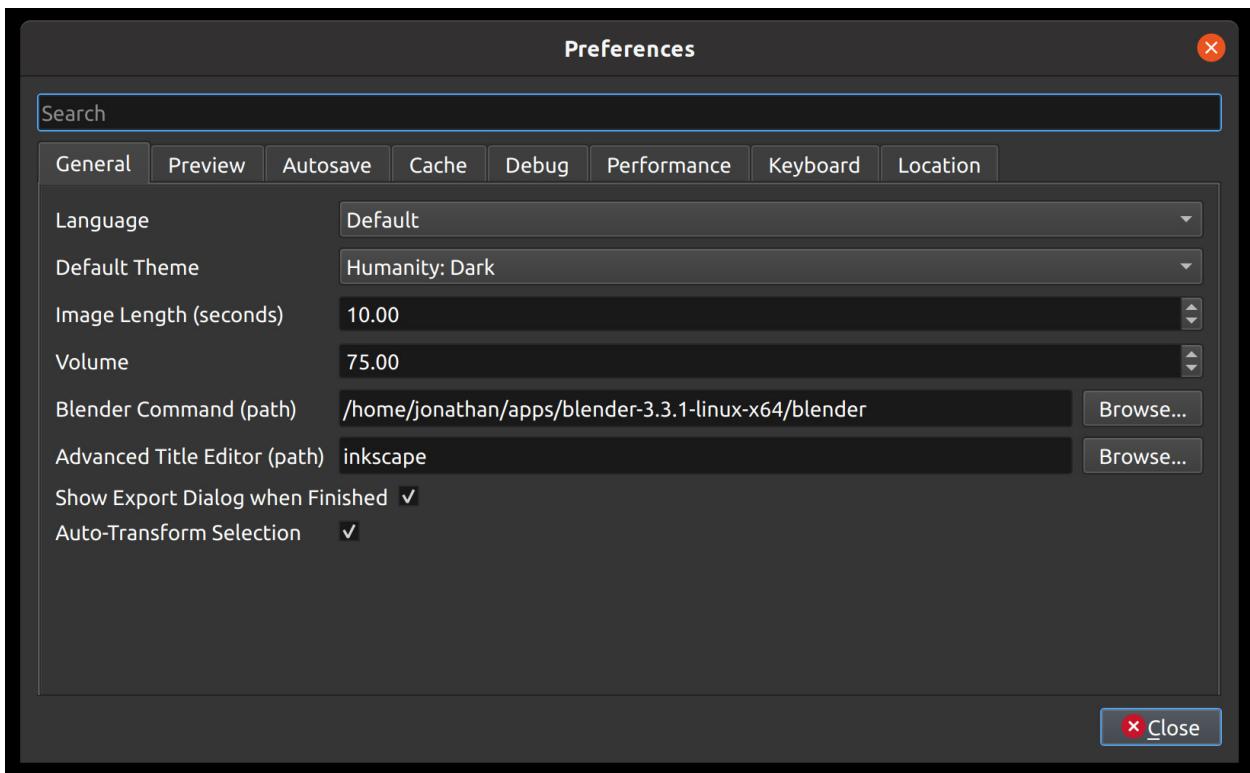
```

1.15 Préférences

La fenêtre Préférences contient de nombreux paramètres et options de configuration importants pour OpenShot. Ils se trouvent dans le menu supérieur sous *Édition*▶*Préférences*. De nombreux paramètres nécessitent un redémarrage d'OpenShot après l'application de vos modifications.

REMARQUE : Certaines fonctionnalités comme les *Titres animés* et l'*édition SVG externe* nécessitent de définir les chemins pour **Blender** et **Inkscape** dans l'onglet Général. Et si vous remarquez des problèmes de lecture audio, comme un décalage sonore, vous devrez peut-être ajuster les paramètres audio dans l'onglet Aperçu.

1.15.1 Général



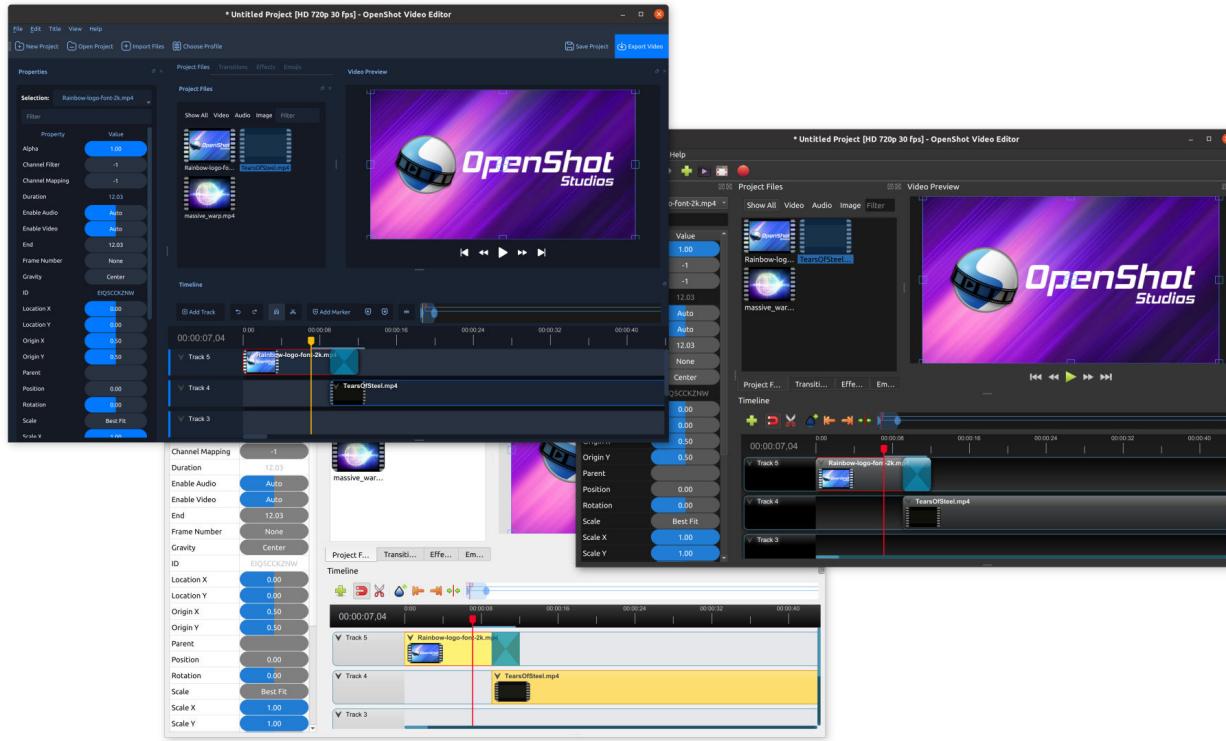
L'onglet Général de la fenêtre Préférences vous permet de modifier les paramètres qui s'appliquent à OpenShot dans son ensemble.

Paramètre	Par défaut	Description
Langue	Par défaut	Choisissez votre langue préférée pour les menus et fenêtres d'OpenShot
Thème par défaut	Humanity :Dark	Choisissez votre thème pour OpenShot : Clair, Sombre ou Aucun
Échelle de l'interface utilisateur	1.0	Ajustez la taille de l'interface d'OpenShot (redémarrage requis; plage 1–3; problèmes connus sous Windows)
Durée de l'image (secondes)	10,00	Durée d'affichage de l'image à l'écran lorsqu'elle est ajoutée à la timeline
Volume	75,00	Pourcentage du volume du clip lorsqu'il est ajouté à la timeline
Commande Blender (chemin)	<vide>	Le chemin vers le binaire de Blender (version 5.0+)
Éditeur de titres avancé (chemin)	<vide>	Le chemin vers le binaire d'Inkscape
Afficher la boîte de dialogue d'exportation à la fin	<coché>	Affiche la fenêtre d'exportation vidéo une fois l'export terminé

Thèmes

OpenShot est livré avec 3 thèmes standards, qui modifient l'apparence et la convivialité du programme.

- **Retro** : Un thème clair offrant une apparence classique et épurée. Ce thème utilise des tons gris clair et blanc, idéal pour les utilisateurs préférant une interface lumineuse et à fort contraste. Il offre un look traditionnel, reposant pour les yeux, surtout dans des environnements bien éclairés.
- **Humanity Dark** : [Thème par défaut] Un thème sombre avec des tons gris foncé, offrant un look moderne et élégant. Ce thème est conçu pour les utilisateurs préférant travailler en conditions de faible luminosité ou appréciant une apparence plus sobre et professionnelle. Le fond gris foncé réduit l'éblouissement et la fatigue oculaire, adapté aux longues sessions de montage.
- **Cosmic Dusk** : Un thème bleuté avec un design d'interface plus moderne, améliorant l'esthétique visuelle de l'éditeur. Ce thème présente des nuances de bleu et de violet, donnant à l'interface une sensation contemporaine et dynamique. Il combine esthétique moderne et fonctionnalité, offrant un espace de travail frais et visuellement attrayant pour le montage vidéo.



Restauration des paramètres par défaut

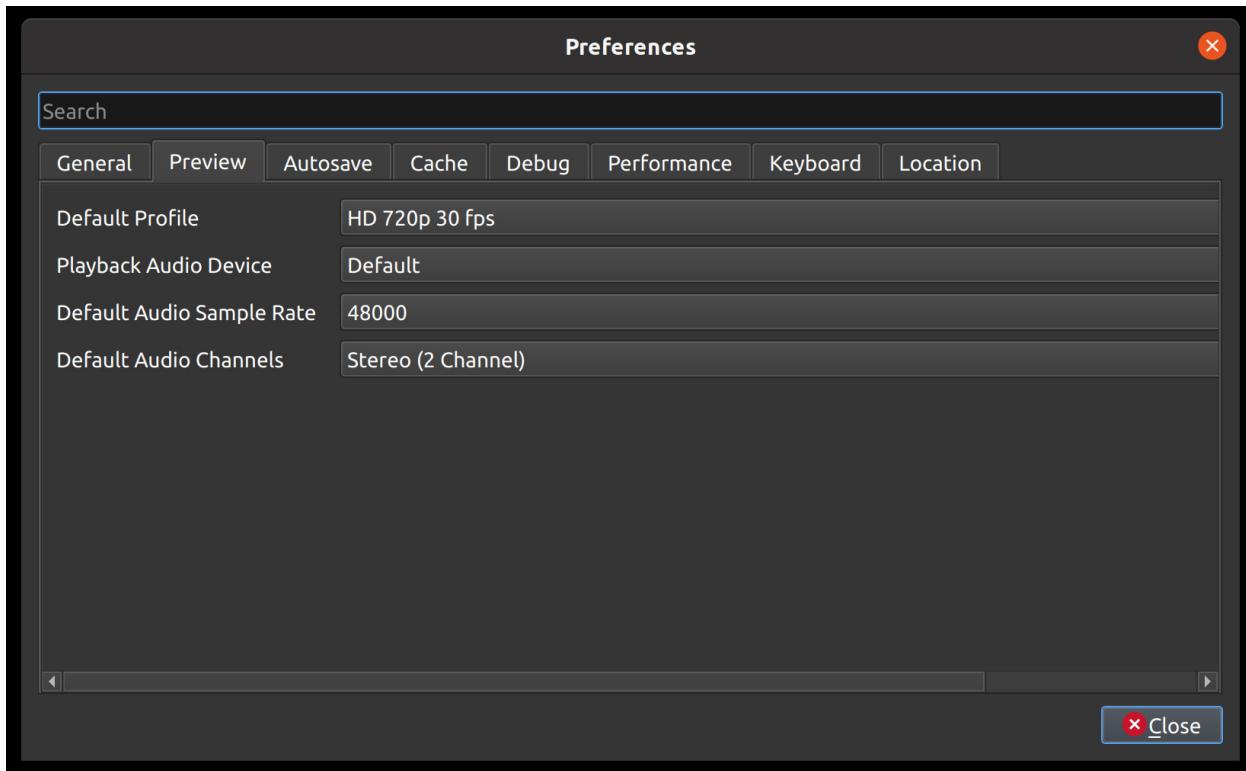
Dans OpenShot, chaque catégorie de préférences (ou onglet) dans la fenêtre Préférences dispose d'un bouton **Restaurer les valeurs par défaut** qui vous permet de réinitialiser facilement les valeurs pour cette catégorie spécifique. Cette fonctionnalité est particulièrement utile si vous souhaitez réinitialiser uniquement certaines parties de vos préférences, comme les raccourcis clavier, sans affecter le reste de vos paramètres personnalisés.

Où trouver le bouton Restaurer les valeurs par défaut : Chaque catégorie ou onglet dans la fenêtre Préférences possède un bouton **Restaurer les valeurs par défaut** situé en bas à gauche de l'écran. Le nom du bouton s'adapte en fonction de la catégorie affichée. Par exemple, si vous êtes dans l'onglet « Clavier », le bouton affichera **Restaurer les valeurs par défaut : Clavier**.

Comment ça fonctionne : Seuls les paramètres de la catégorie actuellement sélectionnée seront restaurés à leurs valeurs par défaut. Cette restauration sélective facilite la réinitialisation de certaines préférences sans affecter les autres.

Conseil pour les débutants : - Si vous n'êtes pas sûr d'un changement effectué dans une catégorie particulière, n'hésitez pas à utiliser le bouton **Restaurer les valeurs par défaut**. C'est un moyen simple d'annuler les modifications et de revenir aux paramètres par défaut pour cette catégorie spécifique sans affecter votre configuration globale.

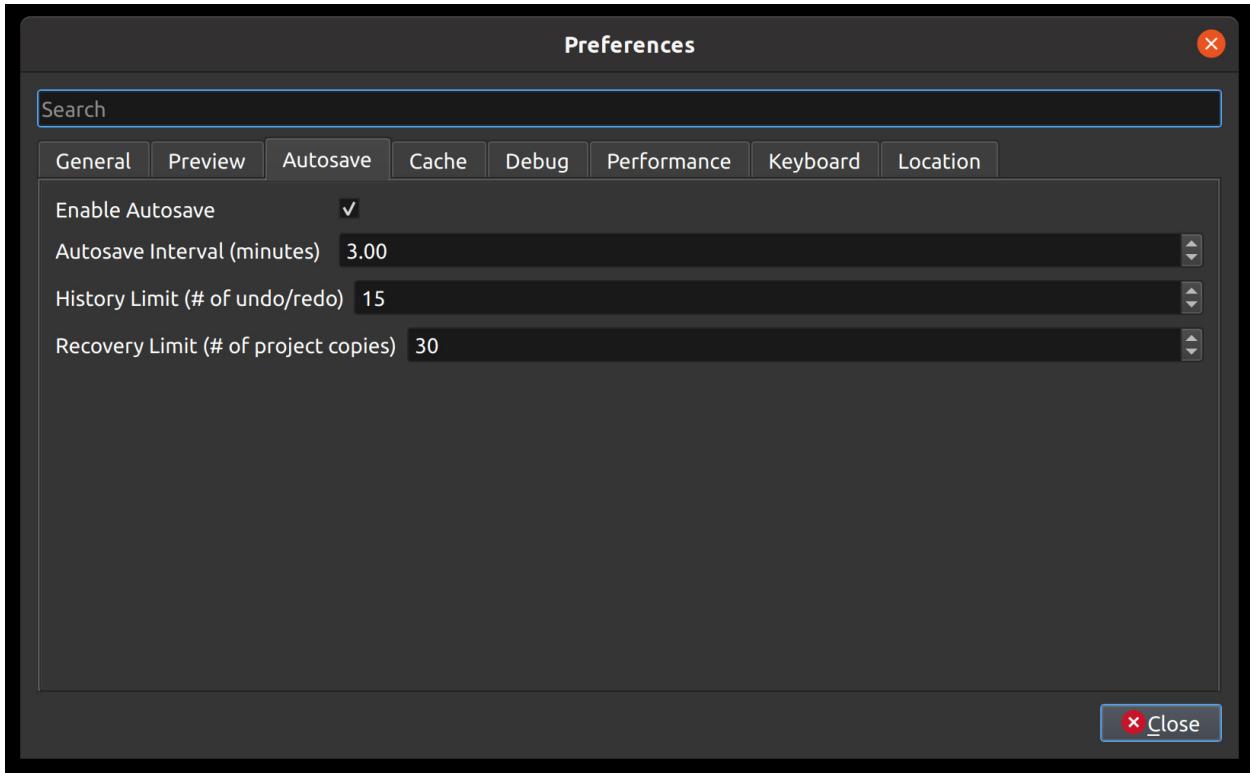
1.15.2 Aperçu



L'onglet Aperçu de la fenêtre Préférences vous permet de définir un **Profil Vidéo par Défaut** pour votre projet, si vous préférez un profil de montage spécifique. Plus d'informations sur [Profils](#). Vous pouvez également ajuster les paramètres audio de l'aperçu en temps réel, par exemple, le périphérique audio et la fréquence d'échantillonnage à utiliser.

Paramètre	Par défaut	Description
Profil Vidéo par Défaut	HD 720P 30 ips	Sélectionnez le profil par défaut pour l'aperçu et l'exportation
Taille du tampon audio de lecture	512	Ajustez le nombre d'échantillons audio devant être mis en tampon avant le début de la lecture audio. La plage autorisée est de 128 à 4096. REMARQUE : si vous constatez un décalage important ou un retard dans la lecture audio, essayez de réduire cette valeur.
Périphérique audio de lecture	Par défaut	
Fréquence d'échantillonnage audio par défaut	44100	
Canaux audio par défaut	Stéréo (2 canaux)	

1.15.3 Sauvegarde automatique



La sauvegarde automatique est une fonctionnalité d'OpenShot qui enregistre automatiquement les modifications en cours de votre projet après un certain nombre de minutes, aidant à réduire le risque ou l'impact d'une perte de données en cas de plantage, gel ou erreur utilisateur.

Paramètre	Par défaut
Activer la sauvegarde automatique	Activé
Intervalle de sauvegarde automatique (minutes)	3
Limite de l'historique (nombre d'annulations/refaites)	15
Limite de récupération (nombre de copies de projet)	30

Récupération

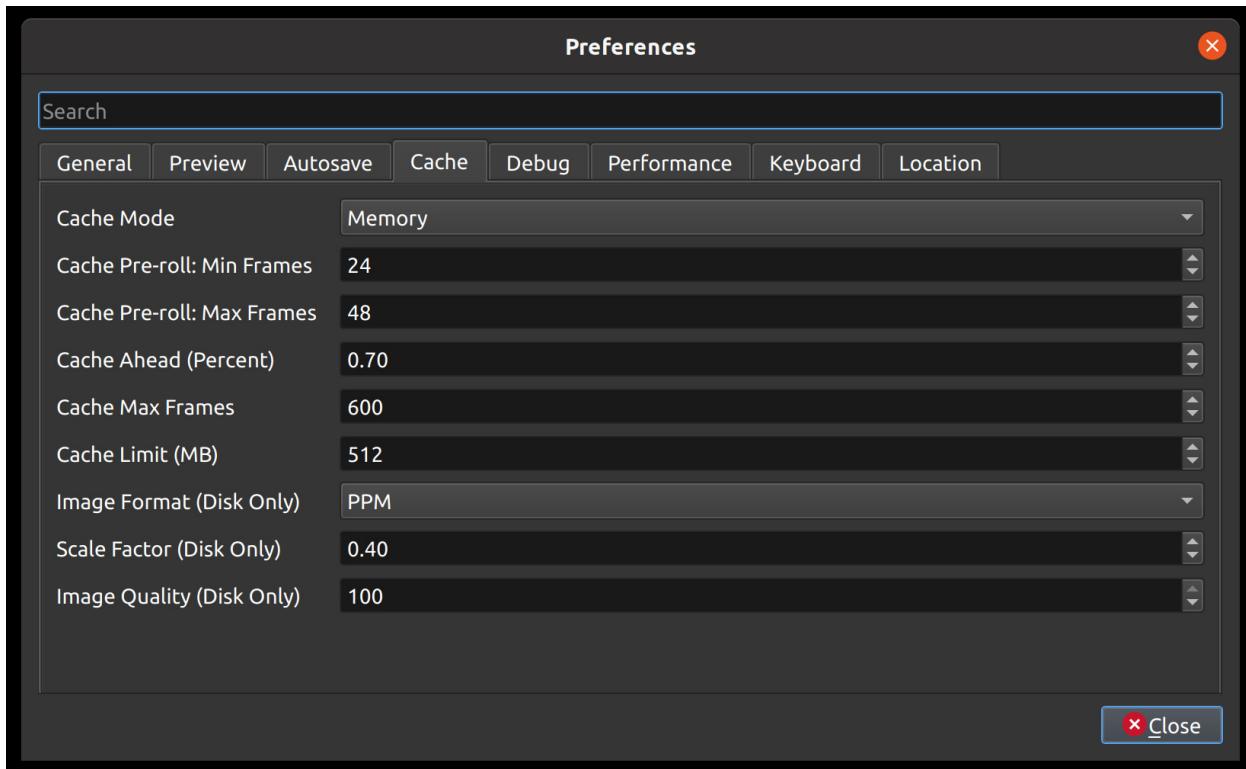
Avant chaque sauvegarde, une copie compressée `*.zip` du projet en cours est enregistrée dans le dossier de récupération, afin de réduire davantage le risque de perte de données. Le dossier de récupération se trouve à `~/.openshot_qt/recovery` ou `C:\Users\USERNAME\openshot_qt\recovery`.

Pour récupérer un fichier projet `*.osp` corrompu ou endommagé, utilisez le menu *Fichier->Récupération* dans la fenêtre principale après avoir ouvert votre projet. Si disponible, une liste des versions correspondantes du projet dans le dossier de récupération est affichée par ordre chronologique (la plus récente en haut). Cela renomme automatiquement votre fichier projet actuel en `{project-name}-{time}-backup.osp` et le remplace par le fichier projet de récupération. Vous pouvez répéter ce processus jusqu'à trouver le projet de récupération correct. REMARQUE : si pour une raison inattendue le processus de récupération échoue, vous pouvez toujours renommer le fichier « `-backup.osp` » avec le nom original du projet pour le restaurer.

Pour récupérer **manuellement** un fichier projet `*.osp` corrompu ou endommagé, veuillez trouver la copie la plus récente dans le dossier de récupération, puis copier/coller le fichier dans le dossier original de votre projet (c'est-à-

dire le dossier contenant votre projet endommagé). Si le fichier de récupération est compressé (*.zip), vous devez d'abord extraire le fichier *.osp, puis le copier dans votre dossier projet. Les fichiers de récupération sont nommés {time}-{project-name}. Vous pouvez également utiliser la **Date de modification** du fichier pour sélectionner la version que vous souhaitez récupérer.

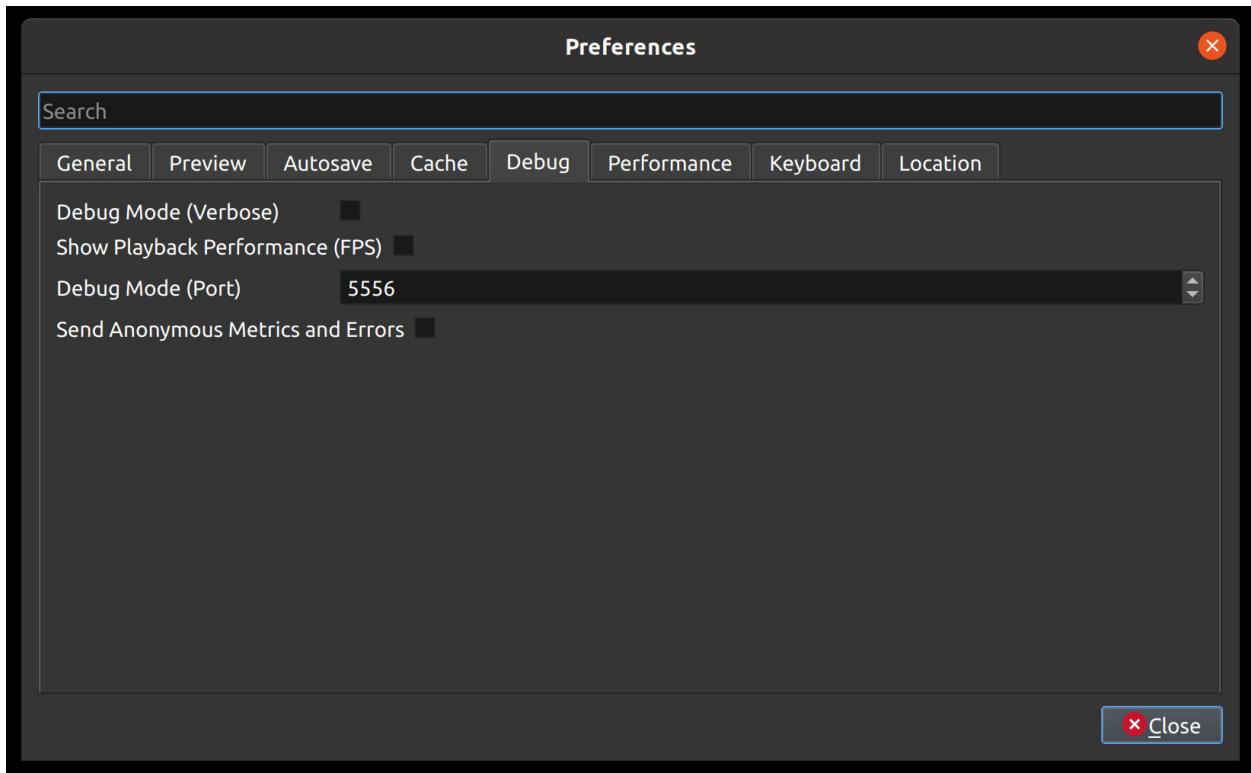
1.15.4 Cache



Les paramètres du cache peuvent être ajustés pour rendre la lecture en temps réel plus rapide ou moins gourmande en CPU. Le cache est utilisé pour stocker les données d'image et audio pour chaque image vidéo demandée. Plus d'images sont mises en cache, plus la lecture en temps réel sera fluide. Cependant, plus il y a d'images à mettre en cache, plus le CPU est sollicité pour générer ce cache. Il faut trouver un équilibre, et les paramètres par défaut fournissent un ensemble généralement raisonnable de valeurs de cache, permettant à la plupart des ordinateurs de lire la vidéo et l'audio de manière fluide. Voir [Lecture](#).

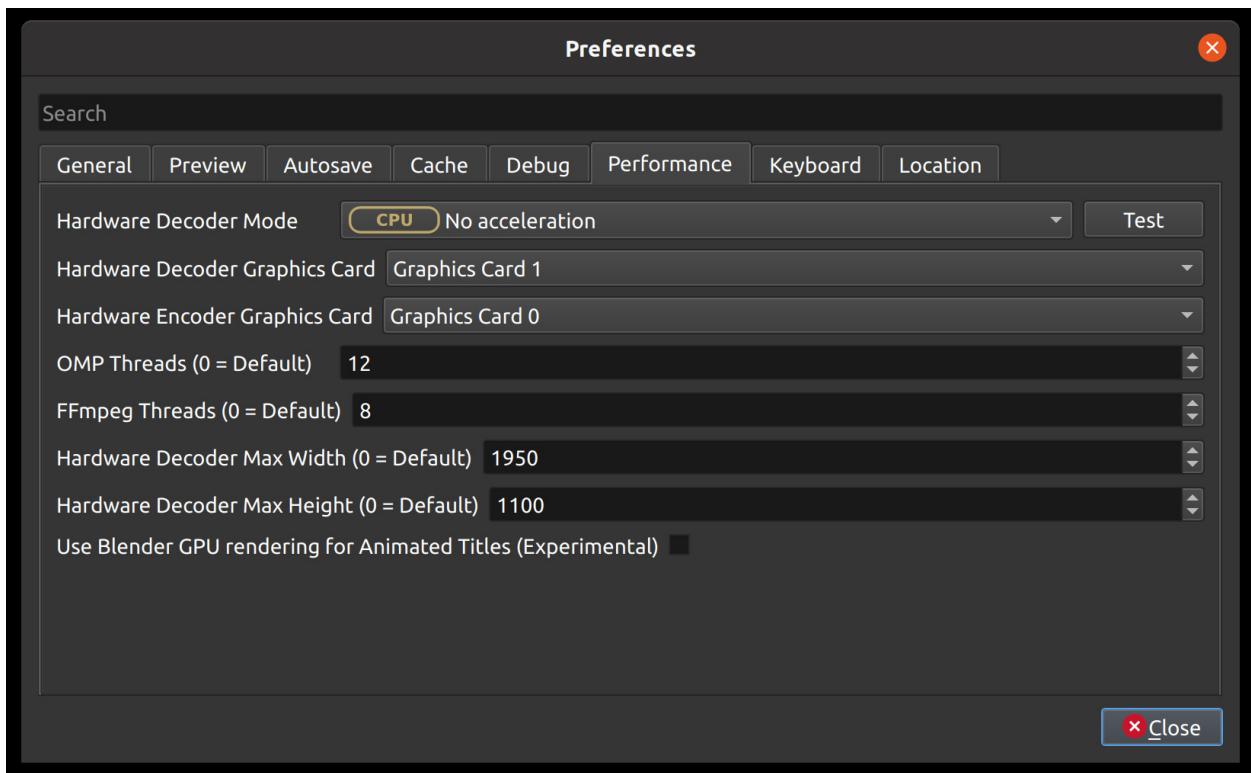
Paramètre	Description
Mode de cache	Choisissez entre la mise en cache en mémoire ou sur disque (la mise en cache en mémoire est préférée). La mise en cache sur disque écrit les données d'image sur le disque dur pour une récupération ultérieure, et fonctionne mieux avec un SSD.
Limite du cache (Mo)	Nombre de Mo réservés aux données liées au cache. Des valeurs plus élevées ne sont pas toujours meilleures, car cela demande plus de CPU pour générer plus d'images afin de remplir le cache.
Format d'image (disque uniquement)	Format d'image utilisé pour stocker les données du cache disque
Facteur d'échelle (disque uniquement)	Pourcentage (0,1 à 1,0) pour réduire la taille des fichiers image stockés dans le cache disque. Des valeurs plus petites accélèrent l'écriture et la lecture des fichiers mis en cache.
Qualité de l'image (disque uniquement)	Qualité des fichiers image utilisés dans le cache disque. Une compression plus élevée peut ralentir, mais réduit la taille des fichiers.
Prélecture du cache : images min :	Nombre minimum d'images devant être mises en cache avant le début de la lecture. Plus ce nombre est élevé, plus l'attente avant le début de la lecture est longue.
Prélecture du cache : images max :	Nombre maximal d'images pouvant être mises en cache pendant la lecture (devant la tête de lecture). Plus ce nombre est élevé, plus le CPU est sollicité pour la mise en cache anticipée, par rapport à l'affichage des images déjà mises en cache.
Mise en cache anticipée (pourcentage) :	Entre 0,0 et 1,0. Cela représente le pourcentage de mise en cache devant la tête de lecture. Par exemple, 0,5 mettra en cache 50 % derrière et 50 % devant la tête de lecture. 0,8 mettra en cache 20 % derrière et 80 % devant la tête de lecture.
Nombre maximal d'images en cache :	Ceci est une limite supérieure sur le nombre total d'images pouvant être mises en cache par notre thread de mise en cache. La valeur par défaut est de 600 images, mais même si vous allouez une grande quantité de RAM à la taille du cache d'OpenShot, cette valeur remplacera le nombre maximal d'images mises en cache. La raison est que parfois, lorsque la fenêtre de prévisualisation est très petite et que la taille du cache est très élevée, OpenShot peut calculer qu'il peut mettre en cache 30 000 images, ce qui est absurde et consomme énormément de CPU, ralentissant le système. Ce réglage est conçu pour limiter la taille maximale du cache à une valeur raisonnable, même sur des systèmes disposant de beaucoup de RAM.

1.15.5 Débogage



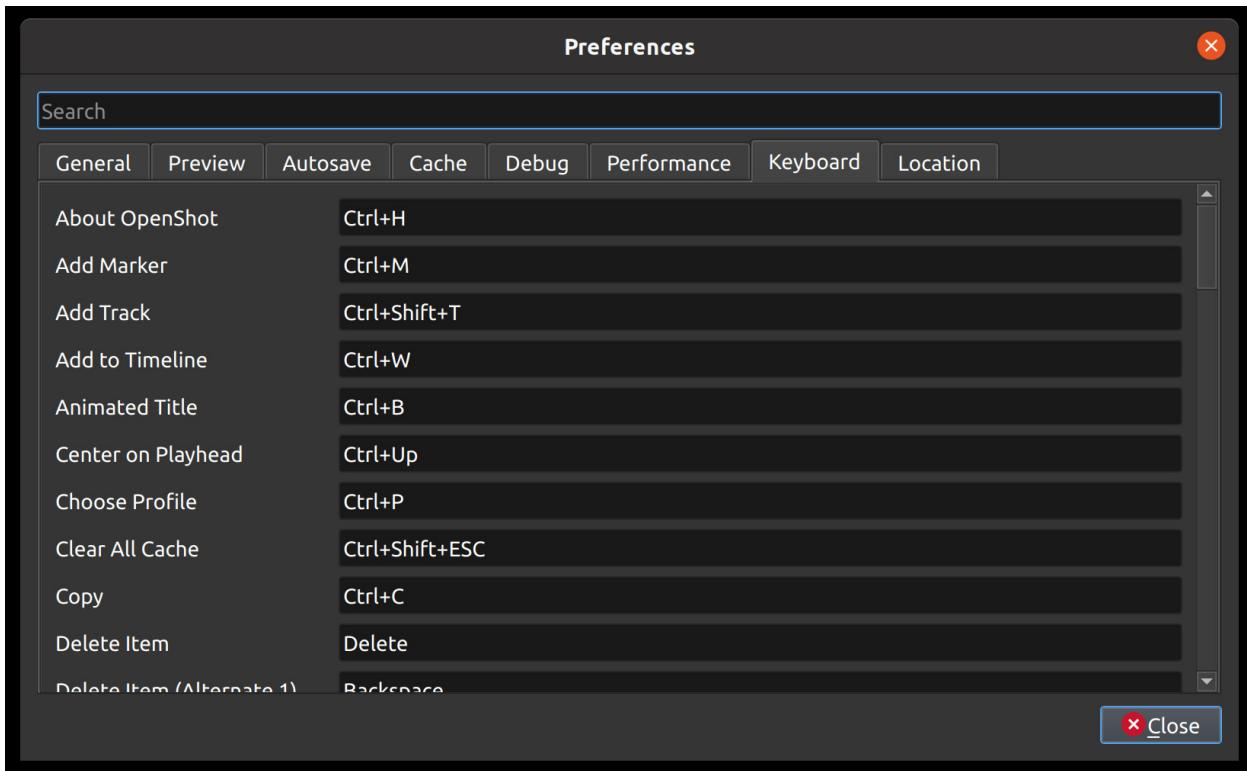
Ici, vous pouvez modifier la quantité de données à enregistrer. Normalement, le *mode débogage (verbex)* est désactivé. Le port par défaut est 5556. Si vous souhaitez aider à améliorer OpenShot, vous pouvez activer **Envoyer des métriques et erreurs anonymes**.

1.15.6 Performance



Veuillez noter que l'accélération matérielle GPU est expérimentale pour le moment. OpenShot prend en charge l'accélération du décodage et de l'encodage. Pour plus d'informations, consultez notre [documentation HW-ACCEL sur Github](#). REMARQUE : sur les systèmes avec des cartes graphiques plus anciennes, l'accélération matérielle n'est pas toujours plus rapide que l'encodage CPU.

1.15.7 Clavier

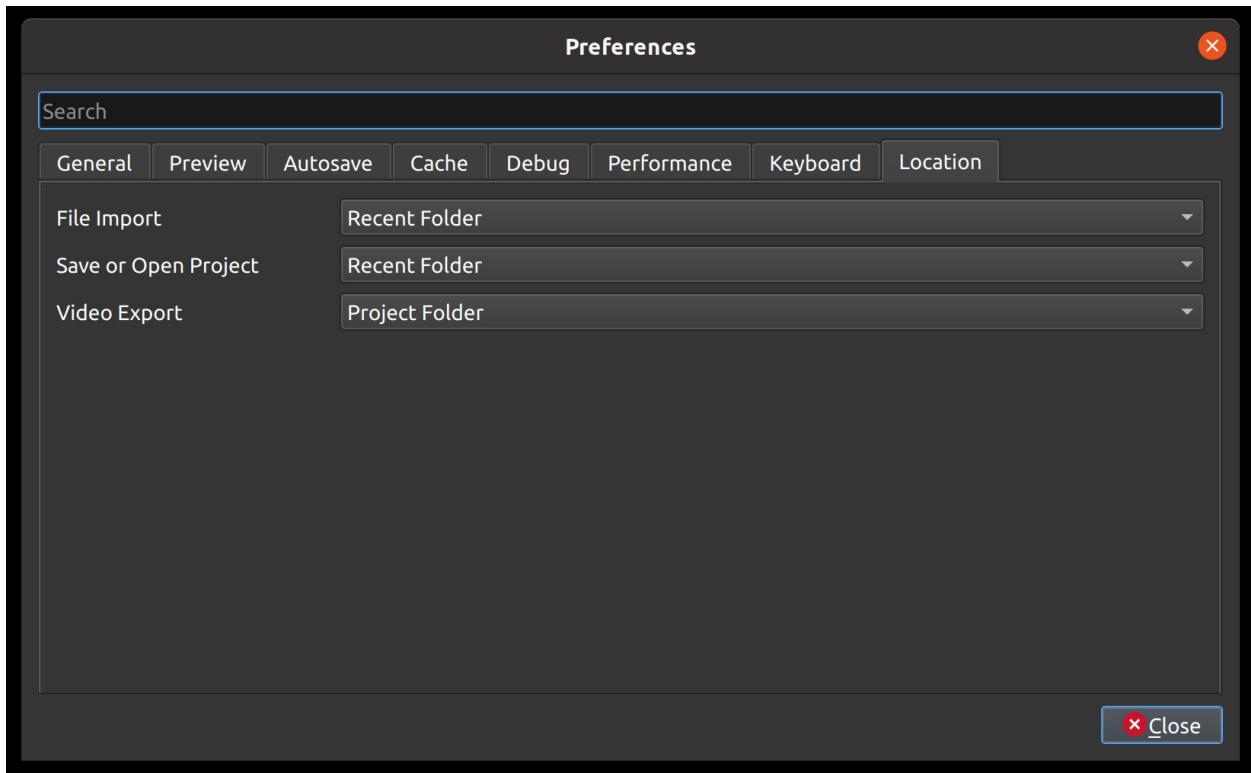


Cette section vous permet de consulter et personnaliser les raccourcis clavier pour diverses actions de l'application. Vous pouvez y attribuer et gérer plusieurs raccourcis pour la même action et restaurer les raccourcis par défaut si nécessaire.

- **Attribuer plusieurs raccourcis** : vous pouvez assigner plusieurs raccourcis clavier à la même action en les séparant par un délimiteur pipe (|). Cette flexibilité vous permet de configurer autant de raccourcis que nécessaire pour chaque action.
- **Application immédiate** : aucun redémarrage n'est nécessaire après avoir modifié les raccourcis clavier. Les changements sont appliqués immédiatement, vous pouvez donc utiliser vos raccourcis mis à jour sans délai.
- **Restaurer les raccourcis par défaut** : si nécessaire, vous pouvez réinitialiser tous les raccourcis clavier à leurs paramètres par défaut en cliquant sur le bouton *Restaurer les valeurs par défaut : Clavier* situé en bas à gauche de l'écran des Préférences.
- **Raccourcis uniques** : chaque raccourci clavier doit être unique. En cas de doublons, ils seront mis en évidence en **rouge** et ne fonctionneront pas tant que le conflit n'est pas résolu.

Pour plus d'informations détaillées sur l'utilisation et la personnalisation des raccourcis clavier, consultez [Raccourcis clavier](#).

1.15.8 Emplacement



Les emplacements par défaut pour enregistrer/ouvrir des projets, importer des fichiers et exporter des vidéos peuvent être configurés ici. Cela vous fait gagner du temps en définissant par défaut les dossiers de départ les plus appropriés dans les boîtes de dialogue d'ouverture/enregistrement (options décrites ci-dessous).

Paramètre	Description
Importation de fichiers	Dossier par défaut à choisir lors de l'importation d'un fichier
Enregistrer ou ouvrir un projet	Dossier par défaut à choisir lors de l'enregistrement ou de l'ouverture d'un fichier projet
Exportation vidéo	Dossier par défaut à choisir lors de l'exportation d'une vidéo

Valeurs	Description
Dossier récent	Le dernier dossier utilisé pour cette même opération. Les dossiers de projet, d'importation et d'exportation sont suivis séparément.
Dossier du projet	Le dossier du projet actuel (ou le dossier personnel de l'utilisateur si le projet n'est pas encore enregistré)

1.15.9 Réinitialiser (valeurs par défaut)

Pour réinitialiser **toutes** les préférences à leurs valeurs par défaut, veuillez supprimer le fichier `openshot.settings` puis relancer OpenShot. Le fichier de paramètres se trouve à cet emplacement : `~/ .openshot_qt/openshot.settings` ou `C:\Users\USERNAME\.openshot_qt\openshot.settings`. Lors du redémarrage, OpenShot créera le fichier `openshot.settings` manquant avec les valeurs par défaut.

Optionnellement, vous pouvez supprimer le dossier entier `.openshot_qt/` puis relancer OpenShot. Cependant, veuillez faire une **sauvegarde** de tous les dossiers personnalisés : **emojis, presets, profiles, recovery, title_templates, transitions, ou yolo**. Par exemple, votre sous-dossier `/recovery/` contient des copies de sauvegarde de tous vos projets existants (fichiers `*.osp`).

Supprimer le dossier `.openshot_qt/` est la méthode la plus rapide pour restaurer les préférences et paramètres d'OpenShot à leurs valeurs par défaut (c'est-à-dire ce qu'on appelle aussi une « installation propre »). Lorsque OpenShot est relancé, il recréera tous les dossiers manquants (c'est-à-dire `.openshot_qt/`) et les fichiers de paramètres. Consultez notre [guide étape par étape](#) pour plus d'informations sur les **installations propres** d'OpenShot.

1.16 Lecture

La fenêtre d'aperçu est l'endroit où la lecture vidéo et audio a lieu dans OpenShot Video Editor. La fenêtre d'aperçu utilise le rendu vidéo en temps réel, la mise en cache, le rééchantillonnage et le redimensionnement d'image. C'est la zone principale pour revoir (et écouter) vos montages, vous fournissant le retour nécessaire pour effectuer des ajustements. C'est aussi l'une des opérations les plus coûteuses pour votre CPU, et nécessite un ordinateur moderne ainsi que certaines hypothèses et facteurs raisonnables (listés ci-dessous).

1.16.1 Aperçu en temps réel

De nombreux facteurs influencent la fluidité de la **lecture en temps réel de la vidéo** sur votre ordinateur. Cela nécessite un CPU moderne multi-céurs rapide, beaucoup de RAM (mémoire) et un GPU moderne. Nous avons listé plusieurs facteurs importants ci-dessous.

Facteur	Description
CPU	Si votre CPU est trop lent ou possède trop peu de cœurs, vous risquez d'avoir un aperçu lent et saccadé. Nous recommandons d'installer OpenShot sur un ordinateur assez moderne. Voir Configuration requise pour plus de détails sur les exigences matérielles d'OpenShot Video Editor.
Mémoire	Sila mémoire RAM disponible est trop limitée, vous constaterez probablement de fortes baisses de performance en temps réel, et l'ensemble de votre système sera ralenti. Nous recommandons d'installer de la RAM supplémentaire dans votre ordinateur, si possible. Voir Configuration requise .
Cache	Les paramètres de cache dans les Préférences d'OpenShot sont très importants pour déterminer combien d'images traiter à l'avance. Une valeur trop basse ou trop élevée peut provoquer des ralentissements lors de l'aperçu vidéo en temps réel. Le cache est aussi lié à la RAM disponible. Plus les valeurs de cache sont élevées, plus la RAM et le CPU sont sollicités. Nous recommandons d'expérimenter avec les Préférences de Cache dans OpenShot si vous rencontrez des problèmes de lecture fluide. Ce même système de cache prépare aussi les images à l'avance lors de l'export, accélérant le rendu final. Voir Cache .
Taille de l'aperçu	La hauteur x largeur de votre panneau d'aperçu (widget) est très importante pour des aperçus en temps réel fluides. Plus la taille de la fenêtre est grande, plus de pixels doivent être rendus par image, et plus le CPU et la RAM sont sollicités. Il est recommandé de réduire la taille de la fenêtre d'aperçu jusqu'à obtenir une lecture vidéo fluide. Sur un ordinateur lent, la taille de la fenêtre d'aperçu peut devoir être très petite pour les aperçus en temps réel (par exemple 320 x 240).
Profil	Le profil de votre projet détermine la taille (largeur x hauteur) et la fréquence d'images (FPS) utilisées lors de la lecture et de l'export. Par exemple, si vous utilisez un profil FHD 1920x1080, vous pouvez aussi choisir un profil plus petit avec le même ratio d'aspect (16x9 dans cet exemple), pour améliorer la vitesse d'aperçu sur des ordinateurs plus lents. Voir Profils pour plus d'informations sur les profils disponibles.
FPS (Fréquence d'images)	Le FPS de votre projet est également très important et un facteur majeur pour une lecture vidéo fluide. Par exemple, une vidéo à 60 FPS doit rendre deux fois plus d'images qu'une vidéo à 30 FPS. Si vous constatez des ralentissements en temps réel, il peut être utile de réduire le FPS de votre projet à une valeur inférieure, comme 30 ou 24.
Correspondance des fréquences	Il est très important que le FPS et la fréquence d'échantillonnage de vos sources correspondent au FPS et à la fréquence d'échantillonnage de votre projet. Si l'une des fréquences ne correspondent pas exactement, OpenShot doit utiliser beaucoup plus de CPU et de RAM pour normaliser ces différences. Cela peut entraîner des clics audio, des désalignements, des images dupliquées et un décalage supplémentaire dans l'aperçu vidéo en temps réel. Vous pouvez faire un clic droit sur un fichier et choisir <i>Propriétés du fichier</i> pour vérifier les fréquences des sources et vous assurer qu'elles correspondent aux paramètres de votre projet (affichés en haut d'OpenShot). Voir Propriétés .
Sources	Par exemple, si vous montez des sources 4K 60 FPS, cela risque de solliciter fortement votre système. Une solution courante est d'utiliser un autre outil (comme FFmpeg) pour créer une copie (ou proxy) de toutes vos sources, à une résolution plus basse (et peut-être même un FPS plus bas). Il est recommandé de conserver ces fichiers proxy dans un dossier à part, séparé des fichiers vidéo originaux. Une fois le montage terminé avec les fichiers proxy, il suffit de copier/coller votre fichier projet *.osp dans le dossier original, puis d'exporter les fichiers originaux de meilleure qualité.
Périphérique audio	Si vous rencontrez toujours des problèmes de décalage ou de synchronisation audio, veuillez vérifier que vous utilisez le bon <i>Périphérique audio de lecture</i> pour la lecture (dans les Préférences d'OpenShot). Voir Aperçu . Vérifiez que votre périphérique audio par défaut (dans votre système d'exploitation) utilise la même fréquence d'échantillonnage et que toutes les <i>Améliorations audio</i> sont désactivées. Sur certains systèmes d'exploitation (comme Windows), des fréquences d'échantillonnage ou des améliorations audio incompatibles peuvent provoquer de graves problèmes de synchronisation audio/vidéo. Enfin, essayez d'ajuster la <i>Taille du tampon audio de lecture</i> (des valeurs plus basses réduiront le délai de lecture audio, des valeurs plus élevées augmenteront ce délai). OpenShot utilise par défaut une taille de tampon de 512, ce qui est raisonnable pour la plupart des systèmes, mais sur certains systèmes, vous devrez peut-être diminuer (ou augmenter) cette valeur pour une lecture audio fluide et sans décalage. N'oubliez pas de redémarrer OpenShot après avoir modifié les paramètres de lecture audio.
1.16. Lecture	

1.16.2 Dépannage audio

Si vous rencontrez toujours des problèmes audio et que les facteurs de lecture en temps réel ci-dessus n'ont pas résolu votre problème, voici quelques étapes supplémentaires de dépannage que vous pouvez suivre.

Étape	Description
Dernière version quotidienne	Vérifiez que vous utilisez la dernière version quotidienne d'OpenShot : https://www.openshot.org/download#daily
Installation propre	Voir Réinitialiser (valeurs par défaut) pour une installation propre
Périphérique audio	Vérifiez que le périphérique audio de lecture est correctement configuré pour votre sortie sonore dans les Préférences, onglet Aperçu. Redémarrez OpenShot après avoir modifié les paramètres. Vous pouvez également essayer un autre périphérique audio (USB, audio via HDMI depuis la carte vidéo, casque, etc.) pour exclure d'autres problèmes audio. Désactivez la <i>suppression automatique du son</i> pour les appels vocaux lors de l'utilisation du microphone, et désactivez les <i>Améliorations audio</i> dans l'onglet des paramètres avancés de votre périphérique audio (tous les périphériques audio ne disposent pas de ces paramètres). Voir Aperçu .
Taille du tampon audio	La taille du tampon audio correspond au nombre d'échantillons audio qui doivent d'abord être mis en mémoire tampon dans OpenShot avant que la lecture audio puisse commencer. Si cette valeur est trop basse, vous pouvez rencontrer des coupures, des craquements ou des pops audio. Si cette valeur est trop élevée, vous pouvez subir des retards ou un décalage avant le début de la lecture audio. OpenShot utilise par défaut la valeur 512, ce qui est un bon compromis pour la plupart des systèmes, assurant une lecture audio fluide avec un décalage minimal. Cependant, sur certains systèmes, cette valeur peut devoir être ajustée à la hausse ou à la baisse pour une lecture audio synchronisée et sans décalage. La plage est de 128 à 4096.
Fréquence d'échantillonnage	Assurez-vous que la <i>Fréquence d'échantillonnage audio par défaut</i> et les <i>Canaux audio par défaut</i> dans l'onglet Aperçu de la fenêtre des Préférences correspondent à votre matériel. Vous pouvez également vérifier ces paramètres dans le panneau de configuration audio de votre système d'exploitation (par exemple, le panneau de configuration audio de Windows). Voir Aperçu .
Volume	Assurez-vous que le volume ne dépasse pas 100 % sur les clips qui se chevauchent (comme une piste audio combinée à une piste vidéo). Réduisez le volume des clips individuels si nécessaire. Voir Mixage du volume .
Casque	Si vous utilisez un casque, branchez-le avant de démarrer OpenShot. Lancer OpenShot sans haut-parleurs, casque ou périphérique audio valide peut provoquer un gel d'OpenShot lors de la lecture.
Mises à jour du système d'exploitation	Mettez à jour votre système d'exploitation ainsi que toutes les mises à jour de sécurité en attente. Certains problèmes audio, en particulier ceux liés aux périphériques audio, peuvent être résolus par une mise à jour du système d'exploitation.

1.17 Dépannage

Si vous rencontrez un problème avec OpenShot, comme un gel, un plantage ou un message d'erreur, plusieurs techniques peuvent être utiles pour résoudre le problème.

1.17.1 Windows 11 ne répond pas

Si vous subissez un gel sous Windows 11, c'est un problème connu lié à PyQt5 et Windows 11, concernant les fonctionnalités d'accessibilité de Qt. Cela se produit en appuyant sur **Ctrl+C** dans OpenShot (*uniquement sous Windows 11*). OpenShot devient alors non réactif et une fuite mémoire est également présente (c'est-à-dire que plus OpenShot reste non réactif, plus la fuite mémoire s'aggrave jusqu'à ce qu'OpenShot plante ou que l'utilisateur termine le processus).

Une solution simple consiste à éviter **Ctrl+C** sous Windows 11, et à utiliser à la place les menus Copier/Coller du clic droit. Une autre solution est de remapper la commande « Copier » de **Ctrl+C** vers une autre combinaison, par exemple **Alt+C**. Vous pouvez modifier vos raccourcis clavier dans les Préférences d'OpenShot. Voir [Clavier](#).

1.17.2 Débogage sous Windows avec GDB

Si vous rencontrez un plantage ou un gel avec OpenShot sous Windows 10/11, les instructions suivantes étape par étape vous aideront à déterminer la cause du plantage. Ces instructions afficheront une trace de la pile du code source d'OpenShot, à l'endroit du plantage. Ces informations sont extrêmement utiles pour notre équipe de développement, et très utiles à joindre aux rapports de bugs (pour une résolution plus rapide).

Installer la dernière version quotidienne

Avant d'attacher un débogueur, veuillez télécharger la **dernière version** d'OpenShot : <https://www.openshot.org/download#daily>. Installez cette version d'OpenShot à l'emplacement par défaut : **C:\Program Files\OpenShot Video Editor**. Pour des instructions détaillées sur le débogage d'OpenShot sous Windows, veuillez consulter [ce wiki](#).

Installer MSYS2

La version Windows d'OpenShot est compilée avec un environnement appelé MSYS2. Pour attacher le débogueur GDB à notre exécutable, **openshot-qt.exe**, vous devez d'abord installer MSYS2. Cette étape n'est requise qu'une seule fois.

1. Téléchargez et installez MSYS2 : <http://www.msys2.org/>
2. Lancez l'invite de commandes **MSYS2 MinGW x64** (par exemple : **C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64**)
3. Mettez à jour tous les paquets (*Copiez/Collez la commande suivante*) :

```
pacman -Syu
```

4. Installez le débogueur GDB (*Copiez/Collez la commande suivante*) :

```
pacman -S --needed --disable-download-timeout mingw-w64-x86_64-toolchain
```

Lancez OpenShot avec le débogueur GDB

Lancez l'invite de commandes MSYS2 MinGW x64 (par exemple : C:\msys64\msys2_shell.cmd -mingw64)

Mettez à jour le PATH (*Copiez/Collez les commandes suivantes*) :

```
export PATH="/c/Program Files/OpenShot Video Editor/lib:$PATH"
export PATH="/c/Program Files/OpenShot Video Editor/lib/PyQt5:$PATH"
```

Chargez OpenShot dans le débogueur GDB (*Copiez/Collez les commandes suivantes*) :

```
cd "/c/Program Files/OpenShot Video Editor"/
gdb openshot-qt.exe
```

Lancez OpenShot depuis l'invite GDB (*Copiez/Collez la commande suivante*) :

```
run --debug
```

Afficher les informations de débogage

Une fois qu'OpenShot est lancé avec GDB attaché, il vous suffit de provoquer un plantage ou un gel dans OpenShot. Lorsqu'un plantage survient, revenez au terminal MSYS2 MinGW64 et exécutez l'une des commandes suivantes (en la tapant puis en appuyant sur ENTRÉE). En général, la première commande à saisir est `bt`, qui signifie `backtrace`. D'autres commandes sont listées ci-dessous.

```
(gdb) run          (launch openshot-qt.exe)
(gdb) CTRL + C    (to manually break out OR wait for a crash / segmentation fault)
(gdb) bt          (Print stack trace for the current thread #)
(gdb) info threads (to view all threads, and what they are doing. Look for `__lll_lock_wait` OR
  for Mutex/deadlocks)
(gdb) thread 35    (Switch to thread number, for example thread 35)
```

1.18 Développeurs

Si vous êtes programmeur (ou souhaitez le devenir) et que vous souhaitez développer de nouvelles fonctionnalités, corriger des bugs ou améliorer l'interface utilisateur d'OpenShot, les sections suivantes expliquent comment commencer et participer!

1.18.1 Le tableau d'ensemble

OpenShot Video Editor comprend 3 composants principaux : une interface utilisateur Python & PyQt (`openshot-qt`), une bibliothèque audio C++ (`libopenshot-audio`) et une bibliothèque vidéo C++ (`libopenshot`). Si vous ne connaissez pas Python, PyQt ou C++, ce sont d'excellents sujets à étudier et à approfondir à ce stade.

Cependant, de nombreux bugs peuvent être corrigés et de nouvelles fonctionnalités ajoutées avec uniquement des connaissances en Python, car les composants C++ ne sont pas du tout impliqués dans l'interface utilisateur. Python est un langage incroyable, très amusant à apprendre, et c'est la seule compétence requise pour devenir développeur OpenShot !

Avertissement : Les instructions qui suivent concernent Ubuntu Linux, qui est l'environnement le plus simple à configurer pour le développement d'OpenShot. Si vous utilisez un autre système d'exploitation, je vous suggère d'exécuter une machine virtuelle avec Ubuntu LTS avant de continuer.

Si vous devez utiliser un système Windows ou Mac pour le développement, commencez par consulter les notes de compilation dans le wiki [libopenshot](#). La compilation de la bibliothèque avec toutes ses dépendances est la partie la plus difficile du processus.

- [Instructions de compilation Windows](#)
- [Instructions de compilation Mac](#)

1.18.2 Obtenir le code source le plus récent

Avant de pouvoir corriger des bugs ou ajouter des fonctionnalités, nous devons récupérer le code source sur votre ordinateur.

Utilisez git pour cloner nos 3 dépôts :

```
git clone https://github.com/OpenShot/libopenshot-audio.git
git clone https://github.com/OpenShot/libopenshot.git
git clone https://github.com/OpenShot/openshot-qt.git
```

1.18.3 Configurer votre environnement de développement

Pour pouvoir compiler ou exécuter OpenShot, nous devons installer certaines dépendances sur votre système. La façon la plus simple d'y parvenir est d'utiliser notre [PPA quotidien](#). Un PPA est un dépôt Ubuntu non officiel, qui propose nos paquets logiciels à télécharger et installer.

```
sudo add-apt-repository ppa:openshot.developers/libopenshot-daily
sudo apt-get update
sudo apt-get install openshot-qt \
    cmake \
    libx11-dev \
    libasound2-dev \
    libavcodec-dev \
    libavdevice-dev \
    libavfilter-dev \
    libavformat-dev \
    libavresample-dev \
    libavutil-dev \
    libfdk-aac-dev \
    libfreetype6-dev \
    libjsoncpp-dev \
    libmagick++-dev \
    libopenshot-audio-dev \
    libprotobuf-dev \
    libqt5svg5-dev \
    libswscale-dev \
    libunitest++-dev \
    libxcursor-dev \
    libxinerama-dev \
    libxrandr-dev \
    libzmq3-dev \
    pkg-config \
    python3-dev \
    protobuf-compiler \
    qtbase5-dev \
    libqt5svg5-dev \
    libxcb-xfixes0-dev
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
qtmultimedia5-dev \
  swig
```

À ce stade, vous devriez avoir cloné le code source des 3 composants OpenShot dans des dossiers locaux, installé le PPA quotidien d'OpenShot, et installé toutes les dépendances nécessaires au développement et à l'exécution. C'est un excellent début, et nous sommes maintenant prêts à commencer à compiler du code !

1.18.4 libopenshot-audio (Instructions de compilation)

Cette bibliothèque est nécessaire pour la lecture audio et les effets audio. Elle est basée sur le framework audio JUCE. Voici les commandes pour la compiler :

```
cd libopenshot-audio
mkdir build
cd build
cmake -DCMAKE_INSTALL_PREFIX=dist ..
make
make install
```

Essentiellement, nous passons dans le dossier `libopenshot-audio/build`, puis exécutons `cmake ..` sur le dossier parent. Cela détecte les dépendances et crée tous les Makefiles nécessaires à la compilation de cette bibliothèque. Ensuite, `make` utilise ces Makefiles pour compiler la bibliothèque, et `make install` l'installe à l'emplacement spécifié. Si `CMAKE_INSTALL_PREFIX` n'est pas défini, les fichiers seront installés par défaut dans `/usr/local/` et `make install` nécessitera des priviléges administratifs.

1.18.5 libopenshot (Instructions de compilation)

Cette bibliothèque est nécessaire pour le décodage, l'encodage vidéo, l'animation, et presque tout le reste. Elle effectue tout le travail lourd du montage vidéo et de la lecture vidéo. Voici les commandes pour la compiler :

```
cd libopenshot
mkdir build
cd build
cmake -DLIBOPENSHOT_AUDIO_DIR=../../libopenshot-audio/build/dist ..
make
```

Essentiellement, nous passons dans le dossier `libopenshot/build`, puis exécutons `cmake ..` sur le dossier parent. Cela détecte les dépendances et crée tous les Makefiles nécessaires à la compilation de cette bibliothèque. Ensuite, `make` utilise ces Makefiles pour compiler la bibliothèque. Comme nous avons indiqué l'emplacement de notre installation compilée de `libopenshot-audio`, cette version sera utilisée à la place de la version système (le cas échéant).

Nous n'installons pas notre `libopenshot` après la compilation, car ce n'est pas nécessaire. Pour les tests, nous pouvons indiquer à OpenShot d'utiliser `libopenshot` directement depuis notre dossier `build`.

1.18.6 Liaisons de langage

L'API `libopenshot` est disponible dans plusieurs langages via des liaisons SWIG. Python est utilisé par l'interface utilisateur d'OpenShot, et nous fournissons également des liaisons Ruby et Java. Un support expérimental pour Godot 4.4 est inclus pour les développeurs souhaitant intégrer des fonctionnalités de montage vidéo dans le moteur de jeu Godot. Toutes ces liaisons correspondent à la même base de code C++, vous permettant d'éditer des vidéos depuis l'environnement de votre choix.

1.18.7 openshot-qt (Instructions de lancement)

C'est notre application principale PyQt en Python. Étant écrit en Python, il ne nécessite aucune compilation pour s'exécuter. Pour lancer OpenShot depuis le code source avec nos bibliothèques `libopenshot-audio` et `libopenshot` nouvellement compilées, utilisez les commandes suivantes :

```
cd openshot-qt
PYTHONPATH=../libopenshot/build/src/bindings/python
python3 src/launch.py
```

Cela devrait lancer l'interface utilisateur d'OpenShot. Toutes les modifications que vous avez apportées aux fichiers source (fichiers Python `*.py`, fichiers UI PyQt `*.ui`, etc.) seront incluses. Cela nécessite les bibliothèques `libopenshot-audio` et `libopenshot`, et si quelque chose a mal tourné lors des étapes précédentes, OpenShot ne se lancera probablement pas.

Si OpenShot se lance à ce stade, félicitations ! Vous disposez maintenant d'une version locale fonctionnelle d'OpenShot, qui s'exécute à partir de votre code source local. Essayez de modifier le code source et de relancer OpenShot... vous devriez maintenant voir vos modifications !

1.18.8 Problèmes GitHub

Maintenant que vous avez compilé et lancé avec succès OpenShot Video Editor à partir du code source, assurez-vous de consulter notre liste de rapports de bugs sur GitHub : [OpenShot Issues](#). De plus, nous vous encourageons à remplir notre rapide [formulaire de contributeur](#) et à vous présenter !

1.18.9 Partagez vos modifications

Une fois que vous avez corrigé un bug ou ajouté une nouvelle fonctionnalité impressionnante, assurez-vous de la partager avec l'équipe OpenShot. Idéalement, nous pourrons l'intégrer dans notre branche principale du code source. La façon la plus simple de partager vos modifications est de créer un fork de notre dépôt, de pousser vos modifications sur GitHub, puis de créer une [Pull Request](#). Une Pull Request informe l'équipe OpenShot que vous avez des modifications prêtes à être fusionnées. Nous pourrons alors les examiner, donner notre avis, et espérons fusionner vos modifications dans la branche principale.

1.19 Contribuer

Vous souhaitez aider à améliorer OpenShot (*et vous faire des amis en même temps*) ? Veuillez envisager de rejoindre notre équipe open-source en remplissant ce rapide [formulaire de contribution](#) et en vous présentant ! Tous les bénévoles sont les bienvenus, quel que soit leur niveau de compétence. **Construisons quelque chose d'incroyable !**

1.19.1 Comment contribuer

Il existe de nombreuses façons d'aider et de soutenir OpenShot, notamment :

- Tests
- Traductions
- Documentation
- Service client
- Réseaux sociaux / Marketing
- Développement logiciel
- Art / Design / Interface utilisateur
- Communauté d'utilisateurs
- Dons

Tous ces domaines sont **également importants**, nous aimerions donc savoir lesquels vous intéressent le plus. Veuillez prendre un moment pour remplir notre rapide [formulaire de contribution](#).

1.19.2 Avez-vous trouvé un bug ?

Veuillez utiliser notre page de signalement de bugs étape par étape : <https://openshot.org/issues/new/> pour diagnostiquer un éventuel nouveau bug. Ce guide vous expliquera comment supprimer vos fichiers journaux, tester avec la dernière version quotidienne, et rechercher les rapports de bugs en double (au cas où quelqu'un d'autre aurait déjà signalé ce même problème). À la fin du guide, il vous aidera à créer un rapport de bug détaillé et utile pour notre équipe de développement et nos bénévoles.

1.19.3 Développeurs logiciels

OpenShot utilise GitHub pour gérer les problèmes et le code source : <https://github.com/OpenShot>. Veuillez lire notre guide [Devenir développeur](#) pour un guide étape par étape sur la compilation d'OpenShot et la création de votre première pull request sur GitHub.

1.19.4 Fait avec amour

OpenShot Video Editor est un projet bénévole et un **travail d'amour**. Merci de faire preuve de patience face aux problèmes que vous rencontrez, et n'hésitez pas à [vous impliquer](#) pour nous aider à les résoudre !

Merci pour votre soutien !

— L'équipe OpenShot

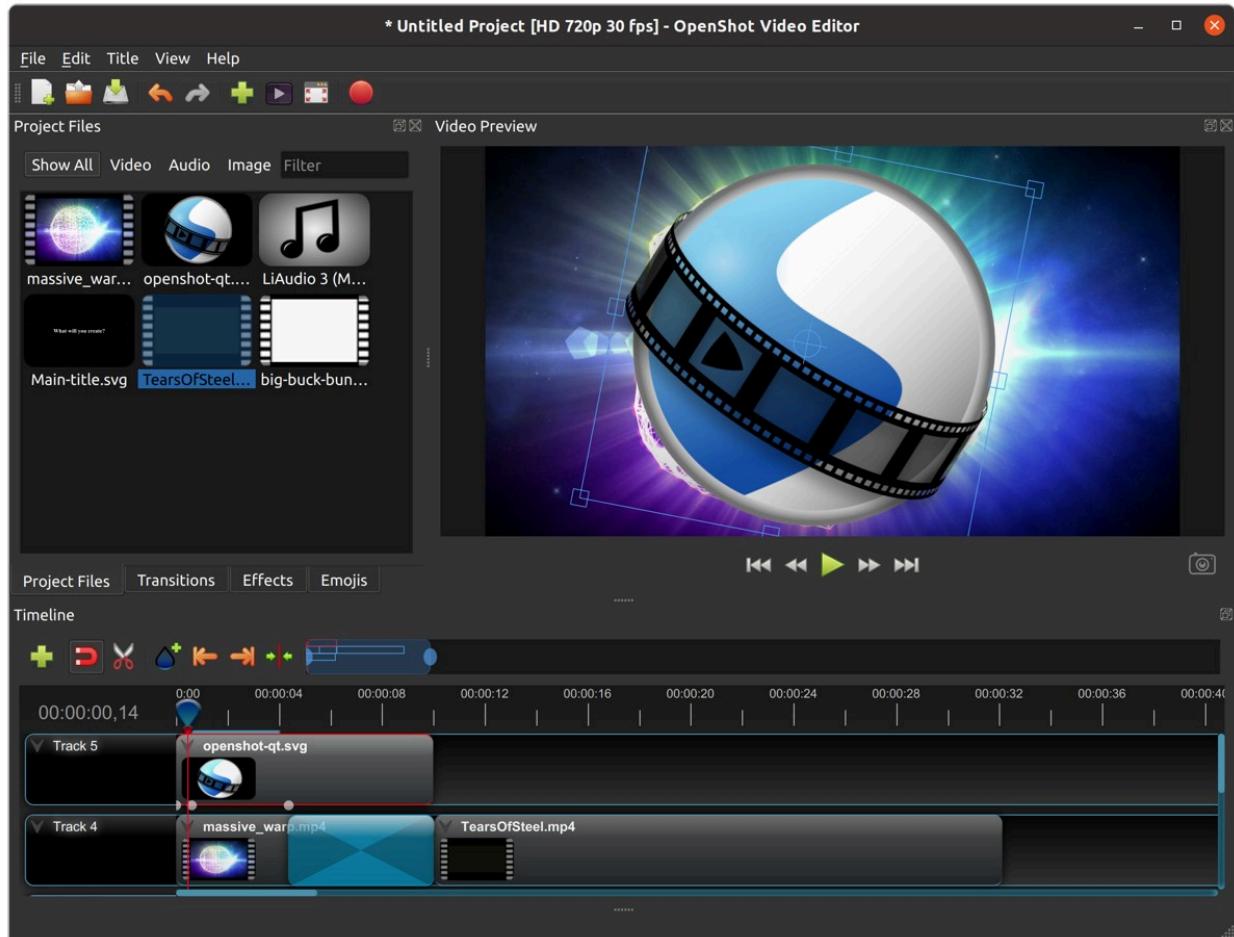
1.20 En savoir plus

Nous travaillons dur pour enrichir ce guide utilisateur et améliorer OpenShot Video Editor, mais si vous êtes bloqué et ne savez pas vers qui vous tourner, OpenShot propose plusieurs sources d'informations supplémentaires.

1. OpenShot propose plusieurs [tutoriels YouTube](#) pour vous aider à en apprendre davantage.
2. OpenShot dispose d'une [communauté d'utilisateurs Reddit](#) dédiée à l'entraide entre utilisateurs, aux réponses aux questions et aux discussions sur le montage vidéo et OpenShot.
3. Si vous souhaitez contribuer à l'amélioration de ce guide utilisateur, [consultez la source sur GitHub](#).
4. Si vous avez découvert un nouveau bug, veuillez [signaler un bug](#).
5. Si vous avez besoin d'un support professionnel, vous pouvez ouvrir un ticket en envoyant un message à support@openshot.org ou [planifier un appel](#).

1.21 Glossaire

Il existe beaucoup de terminologie technique dans le monde médiatique en constante évolution d'aujourd'hui. Si vous vous demandez ce que signifie un terme de production vidéo ou un acronyme, vous n'êtes certainement pas seul. Comme dans la plupart des industries, la production vidéo a son propre langage. Voici une liste de termes couramment utilisés en montage vidéo. Se familiariser avec ces termes facilite votre travail.



1.21.1 Définitions

Ces définitions sont en cours d'élaboration. Veuillez nous informer si vous avez besoin de la définition d'un terme en contactant support@openshot.org.

-A- -B- -C- -D- -E- -F- -G- -H- -I- -J- -K- -L- -M- -N- -O- -P- -Q- -R- -S- -T- -U- -V- -W- -X- -Y- -Z-

-A-**A-Roll :**

La vidéo principale qui montre généralement une personne en train de parler.

Aliasing :

L'apparence indésirable en dents de scie ou en escalier des lignes inclinées dans une image, un graphique ou un texte.

Alpha :

Le mélange alpha est une combinaison convexe de deux couleurs permettant des effets de transparence en infographie. La valeur alpha dans le code couleur varie de 0,0 à 1,0, où 0,0 représente une couleur totalement transparente et 1,0 une couleur totalement opaque.

Canal Alpha :

Un canal alpha est un canal dans une image ou un clip vidéo qui contrôle la zone d'opacité.

Bruit Ambiant :

Le bruit ambiant est le bruit de fond spécifique au lieu de tournage.

Animation :

La technique qui consiste à faire apparaître des objets inanimés ou des dessins comme s'ils bougeaient dans des films ou en infographie.

Anti-Aliasing :

L'anti-aliasing est un procédé pour lisser les lignes en escalier dans une image. Il peut aussi désigner une méthode de filtrage des fréquences erronées dans un signal audio.

Artefact :

Un artefact est une donnée indésirable dans une image due au traitement numérique.

Format d'Image :

Le rapport entre la largeur et la hauteur d'une surface plane ou d'une construction abstraite en 2D, comme une image, une vidéo, un caractère ou un pixel. Les formats standards pour les vidéos NTSC SD sont 4 :3 (ou 1,33 :1) et HD 16 :9 (ou 1,77 :1). Les formats les plus courants pour les films sont 1,85 :1 et 2,35 :1.

ATSC :

L'ATSC est une norme de diffusion numérique qui a remplacé l'ancienne norme analogique NTSC. Cette norme couvre les formats standard et haute définition.

Fréquence d'Échantillonnage Audio :

Le nombre d'échantillons pris par seconde pour reproduire l'audio numériquement. Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, meilleure est la qualité audio numérique. Un taux de 44 100 échantillons par seconde produit un son de qualité CD et couvre la plage de l'audition humaine.

-B-**B-roll :**

Le B-roll est un métrage supplémentaire qui fournit des détails de soutien et une plus grande flexibilité lors du montage vidéo. Des exemples courants incluent les images utilisées pour couper d'une interview ou d'un reportage afin d'aider à raconter l'histoire.

Bit :

L'unité élémentaire de stockage numérique. Un bit peut être soit un 1 (un) soit un 0 (zéro).

Profondeur de Bits :

En infographie et vidéo numériques, la profondeur de bits indique le nombre de couleurs qu'une image peut afficher. Une image en noir et blanc à fort contraste (sans tons gris) est en 1 bit, ce qui signifie qu'elle peut être éteinte ou allumée, noire ou blanche. À mesure que la profondeur de bits augmente, plus de couleurs deviennent disponibles. La couleur 24 bits permet d'afficher des millions de couleurs. De même, en audio numérique, la profondeur de bits indique le nombre de bits par échantillon. Plus ce nombre est élevé, meilleure est la qualité sonore.

Débit binaire :

La fréquence à laquelle les bits (chiffres binaires) passent un point physique ou métaphorique donné, mesurée en bps (bits par seconde). Pour chaque seconde de la vidéo, le débit binaire, ou débit de données, est la quantité de données utilisée chaque seconde. Le débit binaire, en kilobits par seconde, peut être variable ou constant.

Écran Bleu :

Un écran bleu est un fond bleu devant lequel le sujet se tient, que l'ordinateur remplace ensuite par un autre arrière-plan en post-production. Voir aussi incrustation sur écran bleu et écran vert.

Incrustation sur Écran Bleu :

Le processus qui consiste à rendre tous les éléments bleus d'une image transparents et à placer un arrière-plan différent en dessous.

-C-**Capture :**

Le processus de transfert de la vidéo source d'un caméscope ou d'un magnétoscope vers un ordinateur. Si la vidéo source est analogique, le processus de capture convertit la vidéo en numérique.

Canal :

Un canal est l'un des plusieurs composants en niveaux de gris utilisés pour composer une image couleur. Les canaux rouge, vert et bleu composent les images RVB, avec un canal alpha optionnel pour la transparence.

Chrominance :

Le chrominance est une méthode de création de transparence dans une source vidéo en sélectionnant une « couleur clé » spécifique pour créer un masque alpha. Il est fréquemment utilisé dans les journaux télévisés pour afficher des graphiques météo derrière les présentateurs et pour le compositing d'effets visuels.

Clip :

Une portion numérisée ou capturée de vidéo, audio, ou les deux. Les clips sont des fichiers médias ajoutés à la Timeline, généralement partie d'un enregistrement plus vaste.

Codec :

Un codec est une technologie de compression vidéo utilisée pour compresser les données dans un fichier vidéo. Codec signifie « Compression Décompression ». Un exemple de codec populaire est le H.264.

Correction des couleurs :

Le processus de modification de la couleur d'une vidéo, en particulier celle filmée dans des conditions moins qu'idéales, comme en faible luminosité.

Compositing :

Construction d'une image composite en combinant plusieurs images et autres éléments.

Couverture :

La couverture est le processus de tournage de séquences supplémentaires et d'angles de caméra pour couvrir l'action dans la scène. La couverture permet à l'éditeur d'avoir un plus grand choix lors de la post-production.

Compression :

Le processus de réduction des données, comme dans un fichier audio ou vidéo, en une forme nécessitant moins d'espace.

Facteur de recadrage :

Le facteur de recadrage est un nombre (généralement entre 1,3 et 2,0) qui représente le rapport entre la surface d'imagerie d'un capteur et celle d'un capteur plein format. Essayez de multiplier la longueur focale de votre objectif par le facteur de recadrage du capteur de votre appareil photo. Cela vous donne la longueur focale pour la combinaison objectif/capteur.

Défilement :

Le défilement est un effet de texte où le texte se déplace de droite à gauche (dans le monde anglophone).

Fondu enchaîné :

Un fondu enchaîné est une apparition progressive simultanée d'une source audio ou vidéo pendant qu'une autre disparaît progressivement, de sorte qu'elles se chevauchent temporairement. Aussi appelé un fondu.

Cut :

Un cut est un changement instantané d'un plan à un autre.

Insert (Plan d'insertion) :

C'est un type de plan qui montre le plus souvent les objets avec lesquels le sujet est en contact ou qu'il manipule. Les plans d'insertion sont utiles comme plans de coupe car ils s'éloignent brièvement du sujet.

Cut sur l'action :

Le cut sur l'action est une technique utilisée pour créer une scène plus intéressante. Le concept est simple... lorsque vous coupez au milieu d'une action, cela paraît moins brutal et visuellement plus intéressant.

-D-**Débit de données :**

La quantité de données transférées sur une période (par exemple, 10 Mo par seconde). Souvent utilisé pour décrire la capacité d'un disque dur à récupérer et fournir des informations.

Dénominateur :

Le nombre ou l'expression sous la ligne dans une fraction (comme 2 dans $\frac{1}{2}$).

Vidéo numérique :

La vidéo numérique est une représentation électronique d'images visuelles en mouvement (vidéo) sous forme de données numériques encodées. En revanche, la vidéo analogique représente les images visuelles en mouvement avec des signaux analogiques. La vidéo numérique comprend une série d'images numériques affichées en succession rapide.

Numériser :

Convertir une vidéo ou un audio analogique en forme numérique.

Fondu :

Le fondu est un effet de transition d'image où une image disparaît progressivement tandis qu'une autre apparaît. Aussi appelé fondu enchaîné.

-E-**Montage :**

Le montage est le processus ou le résultat de la séquence sélective de clips vidéo et audio dans un nouveau fichier vidéo. Implique généralement la révision des séquences brutes et le transfert des segments souhaités de la source vers une nouvelle séquence prédéterminée.

Effet :

Sons synthétiques et animations créés dans le domaine numérique appliqués à un clip pour modifier un paramètre spécifique de la vidéo ou de l'audio. Exemples : la couleur d'un élément visuel ou la réverbération sur une piste audio.

Encoder :

Fusionner les signaux vidéo individuels (par exemple, rouge, vert et bleu) en un signal combiné, ou convertir un fichier vidéo dans un format différent en utilisant un codec.

Exporter :

L'exportation désigne le processus d'assemblage de votre projet vidéo édité en un seul fichier qui peut ensuite être lu de manière autonome, partagé ou téléchargé.

-F-**Fondu :**

Un fondu est la diminution ou l'augmentation progressive de l'intensité visuelle ou audio. Usage : fondu en sortie, fondu au noir, fondu en entrée, ou fondu depuis le noir.

Fondu en entrée :

1.(n.) a shot that begins in total darkness and gradually lightens to full brightness. 2. (v.) To gradually bring sound from inaudibility to the required volume.

Fondu en sortie :

1.(n.) a shot that begins in full brightness and gradually dims to total darkness. 2. (v.) To gradually bring sound from the required volume to inaudibility.

Filtre :

Un filtre vidéo est un composant logiciel qui effectue une opération sur un flux multimédia. Plusieurs filtres utilisés

en chaîne, appelés graphe de filtres, fonctionnent de manière à ce que chaque filtre reçoive une entrée de son filtre en amont. Le graphe de filtres traite l'entrée et transmet la vidéo traitée à son filtre en aval.

Montage final :

La production vidéo finale, assemblée à partir de clips de haute qualité, prête à être exportée vers le support de diffusion sélectionné.

Finition :

L'étape qui rassemble tous les éléments d'une œuvre. Le résultat de cette étape est votre master ou sous-master.

Séquences :

Dérivé de la mesure en pieds de film, ce terme est presque synonyme de clips vidéo.

Image :

En cinéma, production vidéo, animation et domaines connexes, une image est l'une des nombreuses images fixes qui composent l'image animée complète.

Images par seconde (ips) :

Le nombre d'images affichées chaque seconde. À 15 ips ou moins, l'œil humain peut percevoir les images individuelles, ce qui rend la vidéo saccadée.

Fréquence d'images :

La fréquence d'images (exprimée en images par seconde ou IPS) est la fréquence (taux exprimé en Hz) à laquelle des images consécutives appelées images s'affichent. Ce terme s'applique aussi bien aux caméras de cinéma et vidéo, aux graphiques informatiques et aux systèmes de capture de mouvement. Exemples courants de fréquence d'images : 24, 25, 29,97, 30, 50, 60.

Fréquence :

Le nombre de cycles audio par seconde, exprimé en hertz (Hz). La fréquence détermine la hauteur d'un son.

-G-

Gamma :

Une mesure de l'intensité des tons moyens dans une image. Ajuster le gamma modifie le niveau des tons moyens tout en laissant les noirs et les blancs inchangés.

GPU :

Unité de traitement graphique. Un microprocesseur doté de capacités intégrées pour gérer les graphiques 3D plus efficacement qu'un CPU (unité centrale de traitement).

Gravité :

La gravité dans OpenShot est une propriété de chaque clip qui définit la position initiale du clip à l'écran.

Écran vert

Un fond vert devant lequel se tient le sujet, remplacé par un autre arrière-plan en post-production.

Incrustation sur écran vert

Le processus qui rend tous les éléments verts d'une image transparents et place un arrière-plan différent en dessous, donnant l'impression que le sujet se trouve dans un autre lieu.

-H-

Haute Définition (HD) :

Terme général désignant un signal vidéo avec une résolution nettement supérieure à la définition standard.

HDMI :

Interface multimédia haute définition. Interface pour transmettre des données audio et vidéo numériques en haute définition.

HDR :

Le HDR (plage dynamique élevée) est la composition de deux images, l'une exposant correctement les hautes lumières, l'autre exposant correctement les zones sombres. Combinées, elles produisent une image correctement exposée.

HDTV :

Télévision Haute Définition. Un format de diffusion permettant un signal de résolution plus élevée que les formats traditionnels NTSC, PAL et SECAM.

HDV :

Vidéo Haute Définition. Le format utilisé pour enregistrer des données de qualité HDTV avec des caméscopes vidéo.

Marge haute :

L'espace entre le sommet de la tête d'un personnage et le haut du cadre.

Siflement :

Bruit causé par des imperfections dans le support d'enregistrement.

Teinte :

La teinte d'une couleur. Il s'agit de la catégorie générale de couleur dans laquelle la couleur se classe. Par exemple, le rose, le cramoisi et la prune sont des couleurs différentes, mais elles relèvent toutes de la teinte rouge. Les tons blanc, noir et gris ne sont pas des teintes.

-I-**Stabilisateur d'image :**

Également appelé stabilisateur d'image électronique. Une technique utilisée pour éliminer les mouvements causés par le tremblement de la caméra.

Importation :

L'importation est le processus de transfert des vidéos de votre caméra vers votre ordinateur ou un logiciel de montage.

Compression interimages :

Un schéma de compression, comme le MPEG, qui réduit la quantité d'informations vidéo en stockant uniquement les différences entre une image et celles qui la précèdent.

Interpolation :

Utilisée en animation pour calculer le mouvement entre deux images clés définies par l'utilisateur afin que l'éditeur n'ait pas à animer chaque image manuellement. Cela accélère le processus et rend l'animation plus fluide.

Intertitres :

Titres qui apparaissent seuls entre des séquences. Couramment vus dans les films muets pour remplacer les dialogues, également utilisés comme titres de chapitres.

-J-**J-Cut :**

Un montage où l'audio commence avant la vidéo, donnant une introduction dramatique à la vidéo. Aussi appelé avance audio.

Avance image par image

Avancer ou reculer dans la vidéo en la lisant image par image ou champ par champ.

Jump Cut :

Un jump cut est une coupure brutale et non naturelle entre des plans identiques dans le sujet mais légèrement différents dans la position à l'écran, donnant l'impression que le sujet saute d'un endroit à un autre à l'écran.

-K-**Clé :**

Une méthode pour créer de la transparence, comme une clé d'écran bleu ou une clé chromatique.

Image clé :

Une image clé est une image qui contient un enregistrement de paramètres spécifiques (par exemple, échelle, rotation, luminosité). Points de départ et d'arrivée pour les effets animés. En définissant plusieurs images clés, vous pouvez ajuster ces paramètres pendant la lecture de la vidéo pour animer certains aspects.

-L-**L-Cut :**

Un L-cut est un montage où la vidéo se termine avant l'audio. Les L-cuts servent de transition subtile d'une scène à l'autre.

Lettrage :

Une technique utilisée pour préserver le format d'origine d'un film lors de sa diffusion à la télévision. Le lettrage ajoute des bandes noires en haut et en bas de l'écran.

Montage linéaire :

Une forme de montage vidéo qui organise les coupes de manière séquentielle, une par une, pour produire la scène finale. Cela contraste avec le montage non linéaire qui permet de couper dans n'importe quel ordre.

Journal :

Un enregistrement des timecodes de début et de fin, des numéros de bobine, des descriptions de scène et d'autres informations pour un clip spécifié.

Sans perte :

Un schéma de compression qui ne provoque aucune perte de données lors de la décompression du fichier. Les fichiers sans perte sont généralement assez volumineux (mais toujours plus petits que les versions non compressées) et nécessitent parfois une puissance de traitement considérable pour décoder les données.

Avec perte :

La compression avec perte est un schéma de compression qui dégrade la qualité. Les algorithmes avec perte compressent les données numériques en éliminant les données les moins sensibles à l'œil humain et offrent les taux de compression les plus élevés disponibles.

-M-**Marquer l'entrée :**

Placer un marqueur au début de l'endroit où vous souhaitez que votre clip commence.

Marquer la sortie :

Placer un marqueur à l'endroit où vous souhaitez que votre clip se termine.

Match Action :

Le match action (ou match cut) est une technique où un monteur coupe d'une scène visuellement similaire à une autre.

Banque de mémoire :

Une banque de mémoire est une vidéo qui documente des périodes ou événements spécifiques dans la vie de quelqu'un. Elle peut être accompagnée de musique, utiliser le son naturel, enregistrer des vacances ou simplement capturer des moments de la vie quotidienne.

Marqueur :

Un objet utilisé pour marquer un emplacement. Les marqueurs de clip indiquent des points essentiels dans un clip. Les marqueurs de la timeline indiquent des scènes, des emplacements pour les titres ou d'autres points importants dans un film entier. Utilisez les marqueurs de clip et de timeline pour positionner et découper les clips.

Masque :

La zone transparente d'une image, généralement définie par une forme graphique ou un fond d'écran bleu. Appelé aussi matte.

Matte :

Un matte est un masque d'image utilisé dans les effets visuels pour contrôler l'application d'un effet à certaines parties de l'image.

Montage :

Un montage est une séquence autonome de plans assemblés en juxtaposition pour communiquer une idée ou une ambiance. La relation implicite entre des éléments apparemment sans lien crée un nouveau message.

Artifact de mouvement :

Interférence visuelle causée par la différence entre la fréquence d'images de la caméra et le mouvement de l'objet. La manifestation la plus courante est lors du tournage d'un écran d'ordinateur ou de télévision. L'écran scintille ou une ligne le parcourt, ce qui est dû à la différence de fréquences d'images et à un manque de synchronisation entre la caméra et la télévision.

-N-**Bruit :**

Données indésirables dans un signal vidéo ou audio. Voir aussi artifact.

Montage non linéaire :

Un système de montage qui permet d'effectuer des modifications à tout moment, dans n'importe quel ordre. L'accès est aléatoire, ce qui signifie que le système peut accéder directement à des parties spécifiques des données sans avoir à parcourir toute la séquence.

Numérateur :

Le nombre ou l'expression au-dessus de la ligne dans une fraction (comme 1 dans $\frac{1}{2}$).

NTSC :

NTSC est l'abréviation de National Television Standards Committee. Le NTSC est le groupe qui a initialement développé le système de télévision en noir et blanc, puis en couleur. Les États-Unis, le Japon et de nombreux autres pays utilisent le NTSC. Le NTSC est composé de 525 lignes entrelacées affichées à une fréquence de 29,97 images par seconde. Le NTSC a maintenant été remplacé par l'ATSC.

-O-**Montage hors ligne :**

Montage d'un premier montage avec des clips de faible qualité, puis production du montage final avec des clips de haute qualité, généralement sur un système de montage plus sophistiqué que celui utilisé pour le premier montage.

Montage en ligne :

Effectuer tout le montage (y compris le premier montage) sur les mêmes clips qui produisent le montage final.

Opacité :

Une mesure inverse du niveau de transparence dans une image, importante lors du compositing. Le canal alpha d'une image stocke ses informations d'opacité.

-P-**PAL :**

PAL est l'abréviation de Phase Alternate Line. C'est la norme de format vidéo utilisée dans de nombreux pays européens. Une image PAL est composée de 625 lignes affichées à une fréquence de 25 images par seconde.

Panoramique :

Un mouvement horizontal de la caméra autour d'un axe fixe.

Pan and Scan :

Une méthode de conversion d'images au format large en un format 4:3. Le recadrage de la vidéo pour qu'elle remplisse tout l'écran et le panoramique pour positionner les parties essentielles de la scène.

Image dans l'image (PIP) :

Un effet de superposition d'une petite fenêtre vidéo sur une fenêtre plus grande, les deux étant lus simultanément.

Pixel :

Un des petits points qui composent la représentation d'une image dans la mémoire d'un ordinateur. La plus petite unité d'une image numérique.

Ratio d'aspect du pixel :

Le ratio d'aspect est le rapport entre la largeur et la hauteur de votre vidéo; le ratio d'aspect du pixel est le rapport entre la largeur et la hauteur des pixels. Un ratio d'aspect de pixel standard est de 1 :1.

Pixelisation :

L'affichage de pixels larges et carrés dans une image causé par un agrandissement excessif.

Tête de lecture :

Lors du montage audio ou vidéo sur un ordinateur, la tête de lecture est une ligne graphique dans la Timeline qui représente la position actuelle ou l'image du matériel.

Post-production (Post) :

La post-production (post) désigne toute activité de production vidéo suivant l'enregistrement initial. Typiquement, la post-production inclut le montage, l'ajout de musique de fond, de voix off, d'effets sonores, de titres et divers effets visuels aboutissant à une production finalisée.

Image d'affiche :

Une image unique d'un clip, sélectionnée comme vignette pour indiquer le contenu du clip.

Projet :

Un projet comprend tous les fichiers, transitions, effets et animations que vous créez ou utilisez dans OpenShot.

-R-**Séquences brutes :**

Les séquences brutes sont des séquences non montées, généralement directement issues de la caméra.

Temps réel :

Le temps réel se produit immédiatement, sans délai de rendu. Si une transition se produit en temps réel, il n'y a pas d'attente, l'ordinateur crée l'effet ou la transition à la volée, affichant les résultats immédiatement.

Rendu :

Le processus par lequel le logiciel et le matériel de montage vidéo convertissent la vidéo brute, les effets, les transitions et les filtres en un nouveau fichier vidéo continu.

Temps de rendu :

Le temps de rendu est le temps nécessaire à un ordinateur de montage pour composer les éléments sources et les commandes en un seul fichier vidéo. Le rendu permet à la séquence, y compris les titres et les effets de transition, de s'afficher en mouvement fluide.

Résolution :

La résolution fait référence au nombre réel de pixels horizontaux et verticaux que contient votre vidéo. Exemples courants de résolutions : (SD) 640×480, (HD) 854×480, (HD) 1280×720, (FHD) 1920×1080, (QHD) 2560×1440, (UHD) 3840×2160, et (FUHD) 7680×4320. Souvent, les chiffres indiqués verticalement correspondent à la résolution. Les exemples listés apparaissent respectivement comme SD, 480p, 720p, 1080p, 1440p, 4K et 8K.

RVB :

Les moniteurs, caméras et projecteurs numériques utilisent les couleurs primaires de la lumière (Rouge, Vert et Bleu) pour créer des images.

RGBA :

Un fichier contenant une image RVB plus un canal alpha pour les informations de transparence.

Défilement :

Le défilement est un effet de texte couramment vu dans les crédits de fin, où le texte se déplace généralement du bas vers le haut de l'écran.

Montage brut :

Un montage brut est un montage préliminaire des séquences dans l'ordre approximatif, la durée et le contenu d'un programme fini.

-S-

Fréquence d'échantillonnage :

En audio numérique, le nombre d'échantillons par seconde. Plus ce nombre est élevé, meilleure est la qualité sonore.

Scène :

Action qui se déroule en un lieu et à un moment donnés.

Balayage :

Le balayage est l'action de déplacer manuellement le curseur ou la tête de lecture sur la Timeline. Ce terme, autrefois spécifique aux pistes audio, s'applique désormais aussi aux pistes vidéo.

Plan :

Un enregistrement d'une seule prise.

Données secondaires :

Métadonnées auxiliaires par flux (par ex. rotation, stéréo 3D, sphérique) attachées aux paquets ou flux dans des conteneurs comme MP4.

Ralenti :

Un plan où l'action se déroule à une vitesse inférieure à la normale. La caméra réalise le ralenti en augmentant la fréquence d'images lors de l'enregistrement, puis en lisant les images à une vitesse plus lente.

Aimantation :

L'aimantation positionne rapidement un objet en alignement avec les lignes de la grille, les guides ou un autre objet. Elle fait sauter automatiquement l'objet à une position exacte lorsque l'utilisateur le déplace à proximité de l'emplacement souhaité.

Vidéo sphérique :

Un format vidéo sphérique complet (360×180°) qui nécessite des métadonnées spéciales (SV3D) pour que les lecteurs sachent le rendre comme un panorama interactif.

Raccord :

Le processus d'assemblage physique de deux morceaux de film à l'aide de ruban adhésif ou de colle.

Montage en L ou en J :

Un montage où l'audio commence avant ou après la coupure de l'image. Utilisé pour faciliter la transition d'une scène ou d'un plan à un autre.

Écran partagé :

Un effet unique qui affiche deux scènes ou plus simultanément sur différentes parties de l'écran.

Effets sonores :

Les effets sonores sont des sons artificiels, généralement préenregistrés, incorporés à la bande sonore vidéo pour simuler une occurrence réelle. Par exemple, souffler sur un microphone peut simuler le vent pour accompagner des images d'ouragan.

Bandé sonore :

La bande sonore est la partie audio d'un enregistrement vidéo, souvent composée de sons naturels, de voix off, de musique de fond ou d'autres sons.

Stabilisation :

La stabilisation d'image est un ensemble de techniques qui réduisent le flou lié au mouvement d'une caméra ou d'un autre dispositif d'imagerie pendant l'exposition.

Définition standard (SD) :

Norme de diffusion télévisuelle avec une résolution inférieure à la haute définition.

Avancer image par image :

L'action d'avancer ou de reculer dans la vidéo image par image.

Image fixe :

Une seule image vidéo est répétée, donnant l'impression d'absence de mouvement.

Coupe franche :

Le montage le plus courant, des clips consécutifs placés les uns après les autres dans la fenêtre Timeline. Les coupes franches sont préférables aux transitions lorsque les scènes sont similaires et que vous ne souhaitez pas que les montages soient visibles.

Superposition :

Combinaison d'images, où une ou plusieurs couches impliquent de la transparence.

Synchronisation (Sync) :

La synchronisation fait référence au calage temporel relatif des parties audio (son) et vidéo (image) lors de la création, de la post-production (mixage), de la transmission, de la réception et du traitement de la lecture.

SECAM :

Système Électronique Couleur Avec Mémoire, un format TV utilisé principalement en Europe de l'Est, en Russie et en Afrique.

SV3D (métadonnées vidéo sphérique) :

L'atome « sv3d » dans les fichiers MP4/MOV — des données annexes qui marquent un clip comme étant à 360° et contiennent les paramètres de projection, lacet/pitch/roulis.

-T-

Inclinaison :

L'inclinaison est une technique cinématographique où la caméra reste fixe mais pivote vers le haut ou le bas dans un plan vertical.

Timecode :

Le timecode est l'adresse discrète attribuée à chaque image de la vidéo (par exemple, 1:20:24:09). Le timecode permet un montage précis image par image et aide les monteurs à identifier précisément les scènes dans un journal.

Time-lapse :

C'est une technique qui consiste à capturer chaque image d'une vidéo à un rythme beaucoup plus lent que d'habitude. Lors de la lecture à vitesse normale, le temps semble s'écouler plus rapidement. Un logiciel de montage réalise cela en accélérant ou en augmentant la vitesse de votre vidéo.

Timeline :

La Timeline est une interface de montage qui présente un projet vidéo de manière linéaire, avec des clips disposés horizontalement à l'écran.

Montage sur Timeline :

Le montage sur Timeline est une méthode informatique où des barres proportionnelles à la durée d'un clip représentent les clips vidéo et audio à l'écran.

Générique :

Le générique est le processus ou le résultat d'intégrer du texte à l'écran sous forme de crédits, sous-titres ou toute autre communication alphanumérique.

Piste :

Une couche audio ou vidéo distincte sur une timeline.

Transcodage :

Conversion d'un fichier numérique vers un autre format numérique. Cela implique généralement une compression audio et vidéo.

Transparence :

Pourcentage d'opacité d'un clip vidéo ou d'un élément.

Transition :

Une méthode de juxtaposition de deux scènes. Les transitions peuvent prendre plusieurs formes, y compris les coupes, fondus et volets.

Rognier :

Suppression d'images au début, au milieu ou à la fin d'un clip.

-V-

Format vidéo :

Le format vidéo est une norme qui détermine la manière dont un signal vidéo est enregistré sur une bande magnétique. Les normes incluent DV, 8 mm, Beta et VHS.

Voix off :

Terme utilisé pour décrire une narration hors champ qui ne fait pas partie d'une scène (non-diégétique).

VTR :

Un magnétoscope également appelé "deck". Les decks dupliquent les bandes vidéo et permettent l'entrée et la sortie depuis un ordinateur.

-W-

Écran large :

Un format dans lequel le rapport largeur/hauteur de l'image est supérieur à 4 :3, ce qui la rend significativement plus large que haute.

Volet :

Un volet est une transition d'un plan à un autre. Le bord de la transition se déplace sur l'image originale sous forme de ligne ou de motif, révélant le nouveau plan.

-Z-

Zoom :

Un plan où l'image devient plus grande ou plus petite en ajustant la focale de l'objectif au lieu de déplacer physiquement la caméra.