

Atelier Initiation Windows Movie Maker	L'événement Numérique 16 novembre 2005	Par Lionel PONSARD
---	--	--------------------

Peu de gens savent que Windows XP intègre un logiciel de montage vidéo : Windows Movie Maker. Il est certes limité aux fonctions de base, mais parfaitement adapté aux besoins d'un monteur débutant grâce à une interface très simple.

I. Les bases de la vidéo

La vidéo demande une très grande quantité d'informations : 25 images par secondes, un demi million de points sur l'écran à représenter en couleur plus le son synchrone. C'est des centaines de millions de bits par seconde qu'il faut traiter ou stocker. L'enregistrement du signal sur bande magnétique a été pendant très longtemps un exploit technique. L'évolution rapide de la technologie a entraîné une multitude de standards dont certains ont disparu ou sont en voie de disparition. Il n'est pas facile même pour le spécialiste de s'y retrouver.

En informatique, les vidéos sont numérisées et enregistrées dans des fichiers. L'un des inconvénients majeurs de la vidéo numérique est la place nécessaire au stockage des données. Dans le format non compressé, une minute de vidéo peut occuper plusieurs centaines de MO d'espace disque !

Des systèmes de compression ont donc été mis au point : Grâce à ces systèmes, la taille des fichiers diminue considérablement (jusqu'à 5 Mo/min). En contrepartie, la qualité de l'image diminue également, mais le rapport qualité/encombrement reste tout à fait correct.

Pour arriver à ce résultat, il existe différents moyens mathématiques.

Pour pouvoir générer ou lire une vidéo compressée, l'ordinateur doit connaître le type de codage choisi. Les règles de codage sont donc enregistrées dans des fichiers appelés CODECs (COdage/DECodage) qu'il faut installer.

Un '.avi' pourra donc tout aussi bien être encodé en DivX, en Intel Indeo ou en DV. Les lecteurs qui lisent des fichiers .avi utilisent des codecs externes.

Pour les autres extensions (.mpg, .mov, etc...), le codec est unique.

Pour lire une vidéo encodée avec un certain codec il faut posséder ce codec... Logique ! Mais tout le monde ne dispose pas forcément des mêmes codecs ! Il faudra donc choisir entre un codec répandu mais peu performant ou un codec bon mais peu répandu... Un standard est désormais bien connu : le DivX.

Quelques formats vidéo :

- Non compressé (.avi) :

Le format non compressé n'est pas un codec à proprement parler. Toutes les images sont codées comme des bitmap. Il n'y a donc absolument aucune perte de qualité, mais la taille du fichier est considérable. Cette taille peut atteindre près de 2 GO par minute !

Ce format est donc à proscrire, sauf si l'on crée une petite vidéo (sous After Effects par exemple) et que l'on souhaite l'insérer dans un autre projet, le tout sans perte de qualité.

- Digital Video DV (.avi) :

Le format DV est le format utilisé sur les caméscopes numériques. C'est dans ce format que se réalise ensuite l'acquisition sur l'ordinateur. La taille de l'image est fixée à 720*576, le nombre d'images par seconde à 25 ou 30 selon le système (PAL ou NTSC). Le taux de compression est d'environ 5.

- DivX (.avi) :

Le fameux DivX ! Ce codec reprend en réalité la compression MPEG4 développée par Microsoft pour son format vidéo ASF. Le DivX est une version « piratée » du MPEG4, le MPEG4 de Microsoft possédant trop de limitations (volontaires).

DivX est devenu très populaire dès sa version 3 (principalement la 3.11 alpha). Ce format permettait en effet d'atteindre des taux de compression rendant possible de stocker un film complet sur un CD avec une qualité plus qu'acceptable.

La version 4 de DivX devient, elle, légale et est distribuée par la société DivXNetworks. La version 4 a totalement été réécrite.

La version 5 est la dernière version proposée et est déclinée en une version gratuite et une version 'pro' qui inclut tout un tas d'améliorations de l'encodage. Il produit en tout cas d'excellentes images pour un taux de compression impressionnant.

Atelier Initiation Windows Movie Maker	L'événement Numérique 16 novembre 2005	Par Lionel PONSARD
---	--	--------------------

- **Cinepak (.avi) :**

Ce codec, développé par Radius a l'avantage d'être installé de base sur la plupart des machines (y compris Mac) et de pouvoir être lu sur des petites config. Malheureusement, sa qualité d'image n'est pas extraordinaire.

- **Indeo Video (.avi) :**

C'est un codec d'Intel, livré avec Windows. Il produit a priori des images de qualité comparable à celles de Cinepak, mais plus lentement. Ce codec n'est donc pas conseillé.

- **MPEG (.mpg, .mpeg, .dat ou .vcd) :**

MPEG est l'un des premiers formats de compression. Il est inclut de base dans Windows, ce qui est tout de même assez pratique. Son taux de compression permet de faire 'tenir' 70 minutes de films sur un disque de 700 MO (environ 150KO/s). C'est le format utilisé par la norme VCD des vidéo CD.

Le problème de ce format est qu'il est lourd, très lourd... Implémenté en software, la décompression MPEG accapare 100% des ressources d'un processeur standard. Pour la compression, le travail est encore plus laborieux.

Les fichiers .dat n'étant généralement pas associés avec un lecteur vidéo, il n'apparaît pas en tant que fichiers vidéo dans l'Explorateur Windows. Pourtant, en les ouvrant dans Windows Media Player, on les lit sans problème.

- **MPEG-2 :**

Evolution du MPEG-1. C'est la norme utilisé par les DVDs. La taille d'image est soit de 720x576, soit de 704x576.

- **Quick Time (.mov) :**

Quick Time n'est pas un codec mais un environnement de développement multimédia. Quick Time était à l'origine un format réservé aux Mac, mais a été accepté depuis par Windows...

- **Real Movie (.rm) :**

Un format très largement répandu pour le streaming sur le Net.

II. Introduction au montage

a. les bases du montage

Concernant le montage virtuel, il existe 2 types d'outils sur le marché :

. Les stations de montage.

Pensées en tant que telles, elle sont généralement optimisées pour faire du montage virtuel avec facilité et sécurité. Revers de la médaille, elles ne font que cela et nécessite un investissement plus ou moins coûteux autour du seul objet qu'est le montage virtuel. Parmi les meilleurs produits actuels du montage virtuel, il y a le Casablanca et aussi l'Avid.

. Les cartes d'acquisition sur ordinateurs personnels.

Ce sont des cartes que l'on introduit dans une machine pour qu'elles puissent effectuer de l'acquisition d'images vidéo. Elles permettent d'effectuer sur un même PC, du traitement de texte par exemple en plus de l'acquisition d'images ainsi que le montage s'y rapportant. Ajoutons en positif que le marché s'est considérablement étoffé durant ces dernières années, offrant des possibilités d'acquisition de cartes de 2 à 3 centaines d'euros jusqu'à plusieurs milliers d'euros. Mais n'oublions pas qu'une carte d'acquisition n'est pas indispensable pour effectuer du montage avec Windows Movie Maker sur son ordinateur.

Pour faire du montage, il faut :

- Définir son système et ses standards,
- Enregistrer des images et du son,
- Stocker ces données sous forme numérique sur son PC,

Atelier Initiation Windows Movie Maker	L'événement Numérique 16 novembre 2005	Par Lionel PONSARD
---	--	--------------------

- Faire le montage,
- Produire le résultat final sur le support approprié.

Toutes ces opérations prennent du temps. C'est de plusieurs heures à plusieurs jours par minute de résultat final.

Pour réaliser une vidéo, un montage, le principe généralement appliqué est de tout d'abord commencer par importer (ou acquérir) les fichiers sources du montage (vidéos, images, sons...) : c'est l'importation des fichiers. On place ensuite ces fichiers dans la fenêtre de montage (sur la Timeline) : c'est une ligne de temps qui contient plusieurs pistes vidéo et audio. On y place des séquences et des plans dans l'ordre chronologique désiré, tout en synchronisant avec une ou plusieurs pistes sonores.

Les différentes pistes vidéo permettent de faire superposer des séquences afin de pouvoir réaliser des effets, des transitions (fondu, balayage...) entre les plans.

Les différentes pistes audio permettent de mixer du son (voix, musiques, bruitages...).

Une fois l'assemblage des séquences réalisé, et les retouches et effets apportés, on exporte le montage dans un format vidéo usuel (fichier numérique) ou encore, on peut l'exporter sur bande.

Avantages / inconvénients

Voici les avantages et inconvénients de notre solution de montage virtuel sur ordinateur personnel via un logiciel de montage.

Avantages :

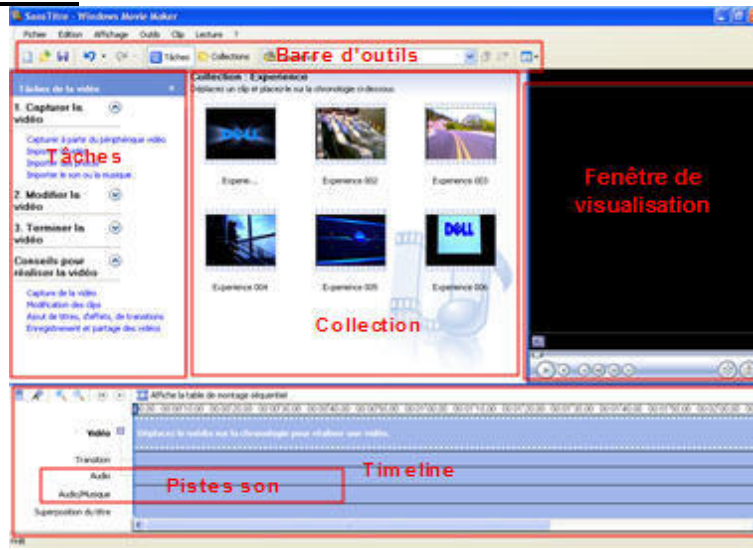
- Moins cher qu'un banc de montage analogique avec des possibilités supérieures et une évolution constante de la technologie numérique.
- Une fois les données numérisées il n'y a plus de perte de qualité.
- Précision à l'image près et modification à volonté de la vidéo et du son sans altération de la qualité.
- Possibilités de naviguer entre différents programmes pour modifier l'image le son, insertion sonores, etc.
- Ouverture sur le monde multimédia et la conception de CD-ROM interactifs.
- Système complètement ouvert au monde extérieur (retransmissions satellites, envois des données par un réseaux comme numeris ou Internet) et moins volumineux à transporter sur le terrain.
- Compatibilité de tous les formats (S-VHS, VHS, HI-8, 8mm, BETA, etc.), une fois numérisés il n'existe plus qu'un même format dans l'ordinateur.

Inconvénients :

- Avoir un minimum de connaissances en informatique.
- Temps de calcul (parfois long, surtout si la configuration de votre ordinateur n'est pas suffisamment récente, ou si votre montage comporte beaucoup d'effets).
- Avoir une bonne rigueur.
- Dépendant de la capacité du ou des disques durs (difficultés pour monter des films longs).

b. exemple simple avec Windows Movie Maker

- l'interface



Les tâches

Le logiciel vous guide tout au long du montage en vous proposant une liste des tâches principales que vous êtes susceptible d'effectuer sur votre vidéo.

La section "**Capturer la vidéo**" fait le tour des différentes manières d'importer des éléments visuels et sonores dans votre projet. Le bouton "**Capturer à partir du périphérique vidéo**" vous permet d'acquérir directement depuis votre caméscope les images enregistrées.

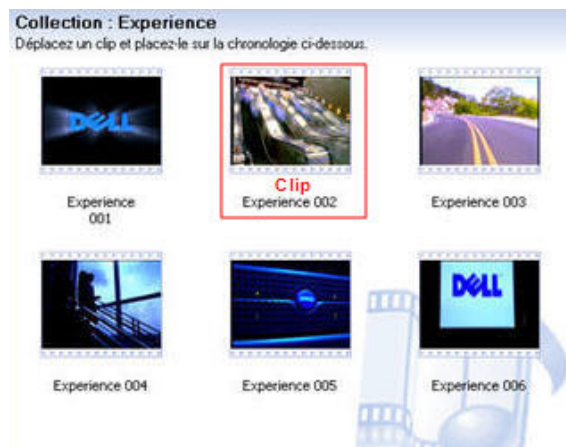
Vous pouvez également **importer des éléments qui se trouvent déjà sur votre disque dur** grâce aux boutons "Importer la vidéo / des photos / le son ou la musique".

La section "**Modifier la vidéo**" permet d'afficher les effets vidéo (à appliquer sur un clip), les transitions (pour passer d'un clip à un autre), ou d'ajouter des titrages.

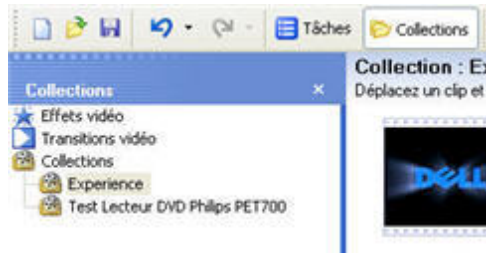


Collections, clips, table de montage : une question de vocabulaire

L'univers du montage virtuel fait généralement appel au vocabulaire utilisé dans le cinéma. Pratiquement tous les logiciels utilisent les mêmes termes. Windows Movie Maker se particularise en utilisant ses propres termes.



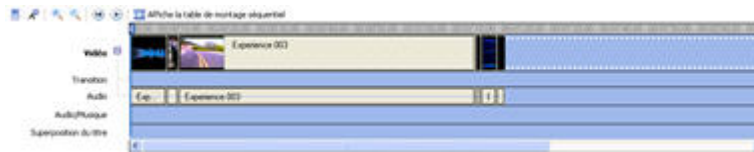
Les "**Collections**" que présente le logiciel ne sont rien d'autres que des **chutiers**, c'est-à-dire un endroit où l'on conserve les différents "**clips**", ou **plans** constituant l'ensemble des éléments à monter.



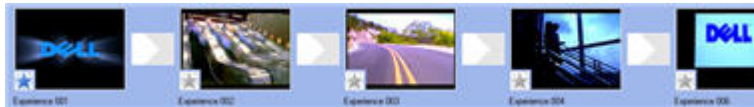
On y accède grâce au bouton "Collections" de la barre d'outils, leur contenu s'affiche dans la fenêtre du milieu.

La "timeline"

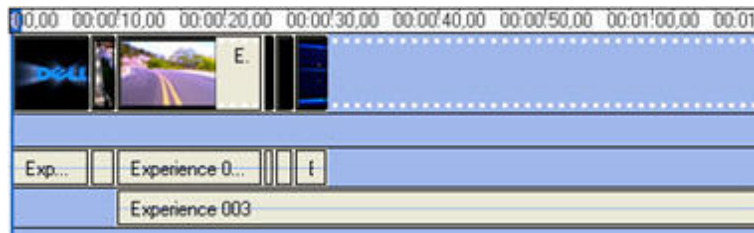
La table de montage est aussi appelée "timeline" dans le jargon du montage. Il suffit d'y faire glisser un plan présent dans le chutier pour l'ajouter à la suite des éléments déjà montés.



La timeline ou "Table de montage" reçoit les différents clips constitutifs de votre vidéo finale. Elle peut être affichée sous deux formes, chacune ayant leur particularité et leurs intérêts :



La "**table de montage séquentielle**" présente les plans à la suite des autres. Vous pouvez également y ajouter des titres et des effets.



L'affichage sur forme de "**Chronologie**" permet en revanche d'affiner le montage.

Vous pouvez régler la durée d'un plan, vérifier vos transitions et vos titres, et régler tous les paramètres relatifs au temps. Mais surtout, vous pouvez travailler sur la bande son de votre vidéo.

Fenêtre de visualisation

Windows Movie Maker reste très simple et présente une seule zone d'affichage vidéo. C'est dans cette fenêtre que vous pourrez **visualiser les clips** avant de les monter, et visionner le résultat final de votre travail.



Très pratique pour être précis dans le montage, vous pouvez faire défiler vos plans **image par image** (ou Alt+bouton gauche / Alt+bouton droit).



La bande son

Une image, aussi belle soit-elle, perd en qualité si la bande son est mauvaise. Windows Movie Maker vous permet d'optimiser un minimum l'audio de votre vidéo.



Vous pouvez **ajouter une musique**, en provenance d'un CD par exemple (après importation de la piste sélectionnée dans le lecteur Windows Media), sur la **piste Audio/Musique de la timeline**.

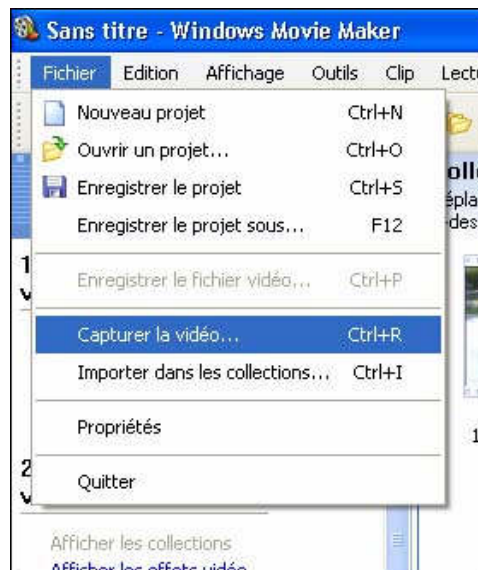
Les modulations du son sont identifiées visuellement, pratique pour se repérer dans la piste sans forcément l'écouter.

- acquisition d'une vidéo

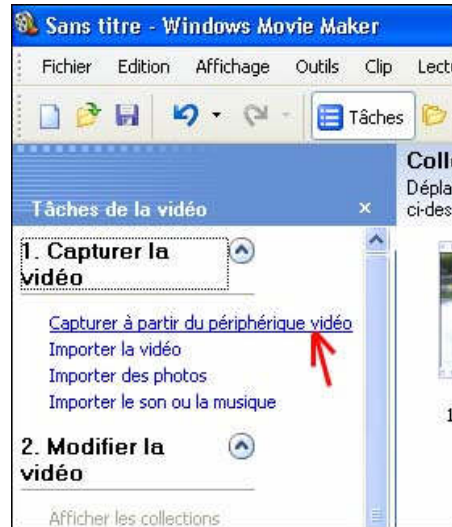
Movie Maker comporte un assistant de capture vidéo qui se charge du transfert de la vidéo depuis le caméscope numérique vers le PC. Il est également possible de vérifier l'affichage de la vidéo en temps réel avant de lancer la capture proprement dite. Afin de faciliter les manœuvres entre le PC et le caméscope, Movie Maker se charge de la synchronisation des deux appareils, et pilote directement le caméscope depuis son interface.

Afin de pouvoir effectuer une acquisition, vous allez lancer l'interface d'acquisition. Comme pour beaucoup de logiciel Microsoft, vous avez plusieurs possibilités d'accès pour lancer cette interface, en voici 2 expliquées ci-dessous.

1. - En passant par les menus de la fenêtre de Movie Maker en allant dans le menu "**Fichier**", puis sélectionnez "**Capter la vidéo...**"

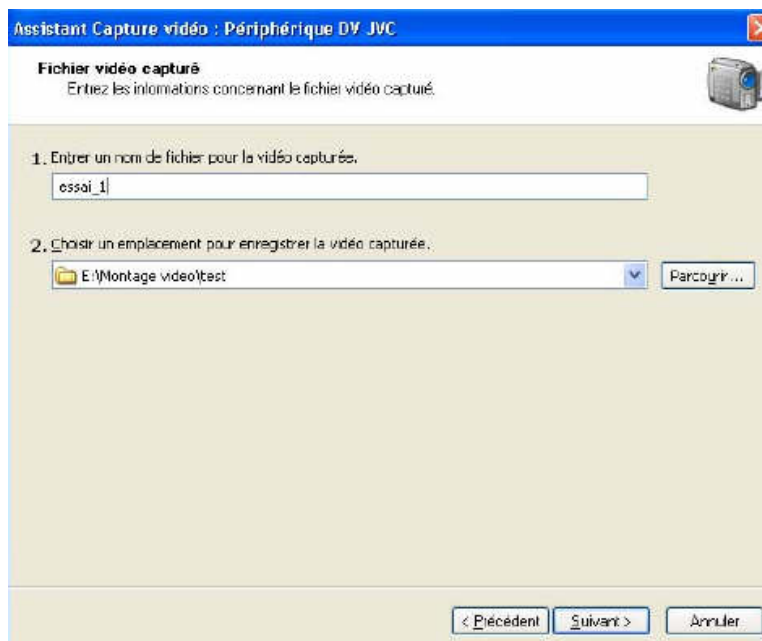


2. - En passant par le volet des tâches de Movie Maker, déroulez la liste des tâches "**1. Capturer la vidéo**" au cas où ce menu soit réduit, puis sélectionnez en cliquant dessus le menu "**Capter à partir du périphérique vidéo**".



Allez dans le volet des tâches de Movie Marker 2, et sélectionnez "Capturer à partir du périphérique vidéo", la fenêtre ci-dessous s'ouvre.

Sélectionnez votre périphérique numérique, et cliquez sur le bouton "Suivant".



Dans cet écran, vous allez sélectionner un nom de fichier, ainsi qu'un lieu de stockage de votre fichier, puis cliquez sur le bouton "Suivant".

Dans la partie 2 de la fenêtre, cliquez sur le bouton parcourir afin de sélectionner un dossier de votre disque dur apte à recevoir les fichiers que vous allez acquérir.

Plusieurs qualités d'acquisition de vidéo s'offre à vous, travaillant à partir d'une source DV, afin de rester dans un format de qualité, nous allons travailler avec la qualité DV. Pour cela, sélectionnez le format "DV-AVI". Ce format est en PAL (Voir configuration Movie Marker 2), avec un débit de 25 images par seconde dans une résolution de 720 x 576 pixels. Ce format nécessite environs 200 Mo d'espace disque par minutes enregistrées. Cliquez sur le bouton "Suivant".

La partie droite de cette fenêtre comprend la fenêtre d'aperçu de la vidéo, et juste en dessous, vous trouvez des boutons style magnéto-scope qui ne doivent pas vous être inconnus, et qui vous permettront avec l'aide de la

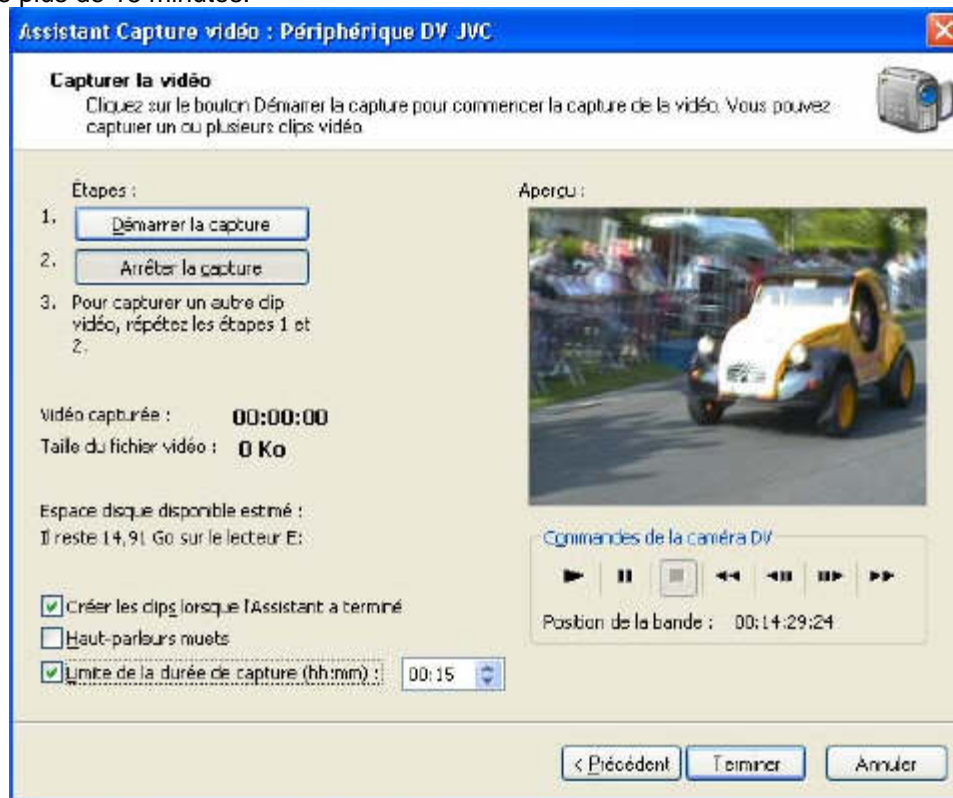
souris, en appuyant sur un bouton ou un autre de piloter votre caméscope depuis cette interface. En dessous de ces boutons, une zone d'information vous indique la position de la bande vidéo.

Concernant la partie gauche de la fenêtre, avant de se lancer dans l'acquisition, étudions les trois cases à cocher de la partie inférieure gauche :

La case à cocher "**Créer les clips lorsque l'Assistant a terminé**". Le fait de cocher cette case peut être intéressant car cela va permettre de fractionner la vidéo en clips plus petits. Les clips seront coupés à chaque coupure de la "**Timeline**", c'est-à-dire à chaque fois que vous avez arrêté et repris l'enregistrement depuis votre caméscope, cela donnera automatiquement un nouveau clip. Imaginez une visite au zoo, vous filmer un singe, vous arrêtez provisoirement de filmer, puis vous filmer un éléphant. La création de clip automatique vous permettra en une seule acquisition de couper un clip que vous pourrez appeler "**Singe**", et un second que vous pourrez appeler "**Eléphant**".

La case à cocher "**Haut-parleurs muets**". Pour éviter pendant la capture vidéo d'entendre le son dans les haut-parleurs du PC, activez cette option de haut-parleurs muets.

La case à cocher "**Limite de la durée de capture**". Permet d'arrêter automatiquement la capture au bout d'une certaine durée. Exprimée au format heures:minutes(h:mm), sélectionnez la durée voulue pour la capture. Cette case peut vous servir de sécurité si votre disque dur destiné à accueillir la vidéo n'est pas formaté en système NTFS. Sans ce formatage, un fichier ne peut excéder la taille de 4 Go, ce qui représente environs 18 minutes de film au format DV. Dans l'exemple ci-dessous, il est demandé à l'assistant que l'acquisition ne crée pas de fichier de plus de 15 minutes.



Pour lancer la capture, cliquez sur le bouton "**Démarrer la capture**". Pour l'arrêter, cliquez sur le bouton "**Arrêter la capture**". A l'aide du panneau de commande de la caméra DV situé sous la fenêtre de prévisualisation, vous pouvez caler votre caméscope à un autre endroit de la bande, puis cliquez à nouveau sur "**Démarrer la capture**". Chaque partie ainsi enregistrée crée plusieurs clips à l'intérieur d'un seul fichier AVI. Les informations concernant le fichier global sont renseignées dans la partie : "**Vidéo capturée**" pour ce qui concerne le temps, et "**Taille du fichier vidéo**" pour ce qui est de la taille du fichier AVI.

Lorsque vous cliquez sur le bouton "Terminer", vous créez votre fichier AVI, et vous permettez à Movie Maker 2 de créer les petits clips que vous retrouverez dans la partie centrale de la collection vidéo :



Si votre acquisition n'est pas terminée, vous pouvez recommencer cette opération d'acquisition pour le restant ou pour une autre bande vidéo que vous désirez associer à ce projet.

- importation d'éléments

- enchaînement de séquences

- exportation

- quelques astuces

→ Pour **ajouter un clip à la timeline**, faites le glisser depuis le chutier vers la timeline.



- Pour **lire votre montage**, appuyer sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton de lecture.



- Pour **scinder un clip**, cliquer sur le bouton situé sous la fenêtre de visualisation (ou Ctrl+L).

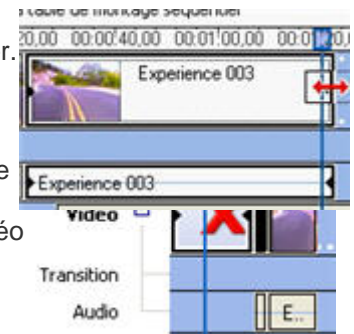


- Pour **figer une image** et créer un clip fixe, cliquer sur le bouton symbolisant un appareil photo.



- Les boutons de zoom + et - permettent de **grossir et diminuer l'échelle de la timeline**, très pratique pour travailler précisément.

→ Pour **ajuster la durée d'un clip**, cliquez sur le bord. Une double flèche rouge apparaît. Tirez vers l'intérieur du clip pour le réduire ou vers l'extérieur pour l'allonger.



→ **Eliminer la croix rouge :**

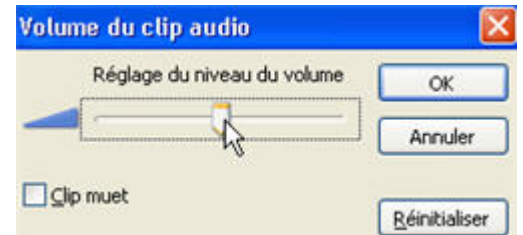
Si une croix rouge apparaît à la place d'une image, cela signifie que Windows Movie Maker ne trouve pas le clip nécessaire pour afficher les images. Cette erreur se produit si vous avez **renommé, supprimé ou déplacé** le fichier vidéo enregistré sur le disque dur. Une fois que vous avez lié un fichier vidéo à un projet Movie Maker, veillez à ne pas le renommer, le supprimer ou le déplacer.

→ **Ajouter une musique à son montage :**

Cliquez sur "Tâches" puis "Importer le son ou la musique". Choisissez alors le fichier musical que vous souhaitez intégrer à votre vidéo. Cliquez sur OK, le fichier apparaît dans votre Collection de la même manière qu'un clip.
Vous pouvez alors le faire glisser sur la piste *Audio/Musique*.

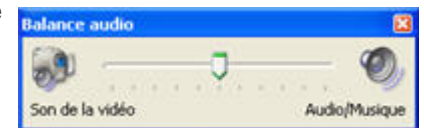


→ **Diminuer ou augmenter le volume d'un seul clip :** effectuez un clic droit sur le son associé, puis Volume. Ajustez le niveau sonore grâce au curseur.



→ **Rendre un clip muet :** cochez la case "Clip muet" : aucun son ne sera lu pour ce clip, pratique pour se débarrasser du son enregistré qui n'est souvent qu'un brouhaha inaudible.

→ **Ajuster son d'ambiance et musique :** cliquez sur le bouton "Définir la balance audio" en bas à gauche. Une fenêtre s'ouvre, vous pouvez régler la balance entre le son d'origine lié à vos images et la piste musicale ajoutée.



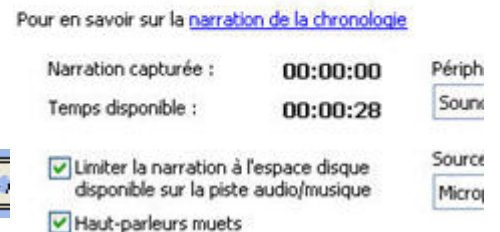
→ **Ajouter votre propre commentaire :** cliquez sur le bouton "Narration de la chronologie" pour ajouter un commentaire à la manière d'un documentaire ou d'un reportage. Il permettra de créer un liant et d'ajouter du sens aux images en fournissant des informations qui n'apparaissent pas à l'écran.



Une fenêtre s'affiche et vous donne accès aux options. Vous pouvez vérifier le "niveau d'entrée" pour être sûr que votre microphone fonctionne et que votre voix est bien enregistrée.

Le bouton "démarrer" permet de commencer l'enregistrement.

Si vous cochez la case "Limiter la narration...", ceci a pour effet de limiter l'enregistrement à la durée restante avant le prochain clip (28 secondes dans notre exemple).



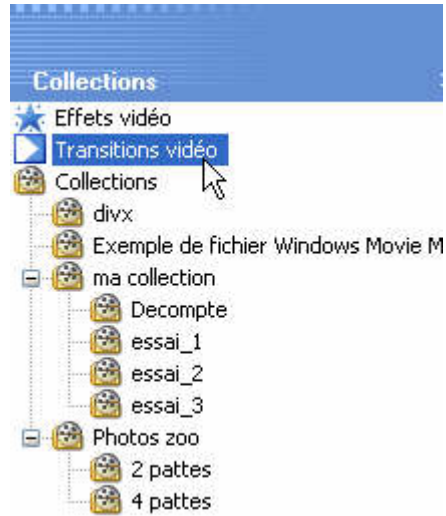
Enfin, la case "Haut-parleurs muets" permet de couper vos haut-parleurs et ainsi d'éviter les effets "larsen" durant l'enregistrement.

c. exemple approfondi

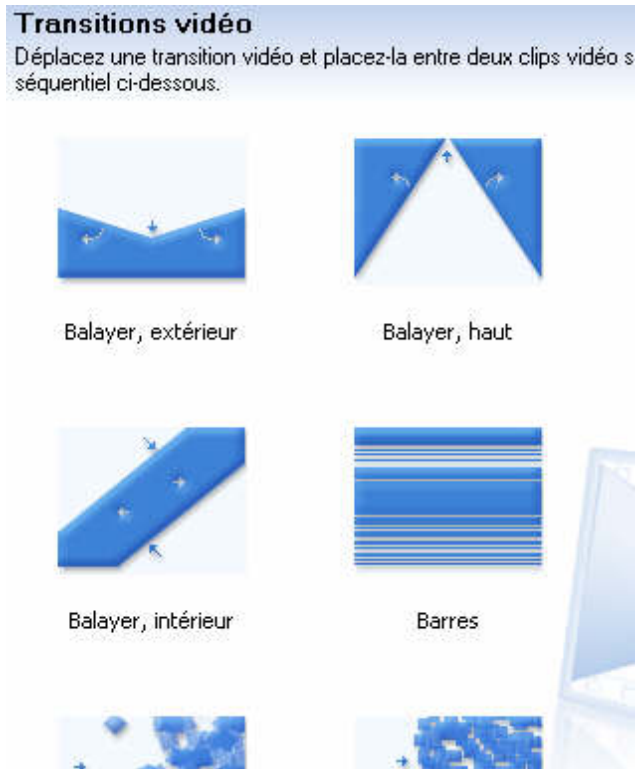
- ajuster les séquences

- ajout de transition entre les plans

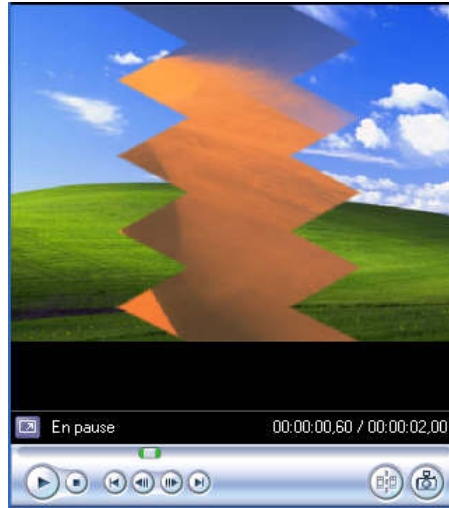
Après avoir disposé les éléments de notre montage, afin de donner vie à notre film, on peut ajouter quelques effets de transitions. Dans le volet des tâches, cliquez sur "Transitions vidéo".



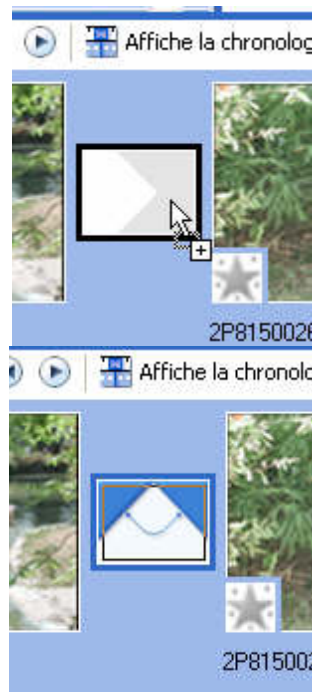
Les transitions apparaissent dans le volet central :



Vous pouvez visualiser ce que donne une transition en cliquant dessus pour la sélectionner, puis en cliquant sur le bouton lecture dans la fenêtre de prévisualisation.



Une fois votre transition choisie, sélectionnez-la, et à l'aide du "glisser / déposer" de la souris, amenez votre transition entre les deux clips vidéo.



Lancer la prévisualisation pour voir le résultat de votre transition. Si la transition ne vous convient pas, il suffit de la sélectionner dans votre fenêtre de montage, et d'appuyer sur la touche "supprime" de votre clavier. La transition est supprimée, vous pouvez en sélectionner une autre et vérifier ce que cela donne.

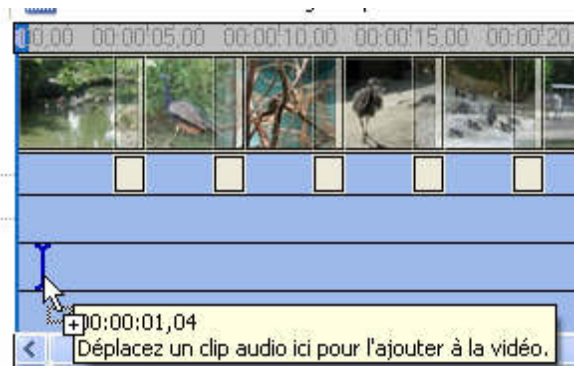
- ajout de musique

Afin de rendre votre vidéo un peu plus vivante, il est toujours possible de lui importer soit une musique de fond, soit des bruitages correspondant aux images.

Dans le volet des tâches, cliquez sur "*Importer du son ou de la musique*".



Faites glisser votre piste musicale vers le niveau Audio/Musique de la piste chronologie



Si la piste est trop longue, vous pouvez l'ajuster à la longueur de votre composition.



Afin que la musique ne se termine pas brutalement, vous effectuez un clique avec le bouton droit de la souris sur la piste audio, puis vous sélectionnez "Disparition en fondu".



Si le volume de la piste importée est trop faible ou trop fort, juste sous le menu "Disparition en fondu", vous pouvez cliquer sur l'option "Volume", afin de régler le niveau sonore.

- exportation dans différents formats

Maintenant que nous avons terminé notre « montage », nous allons créer notre fichier vidéo proprement dit.

Dans le volet des tâches, sélectionnez "Enregistrer sur mon ordinateur".



Dans la fenêtre qui s'ouvre, donnez un nom à votre fichier, et sélectionnez un emplacement où vous allez enregistrer votre vidéo sur votre disque dur. Cliquez ensuite sur le bouton "Suivant".

Selon que vous désirez créer un fichier AVI, ou un fichier vidéo que vous désirez mettre en streaming sur Internet, nous allons voir les deux modes de rendu final.

- o Vidéo pour internet

Vous pouvez créer un fichier WMV (Windows Media Video) qu'il vous sera possible d'envoyer par mail, ou de proposer en Streaming sur Internet, c'est-à-dire le fichier que l'on vous propose de visionner le film même si le téléchargement n'est pas terminé.

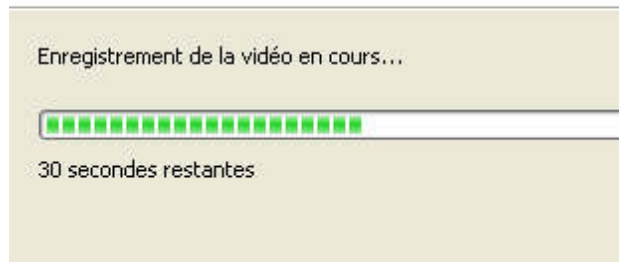
Dans l'écran de configuration de la vidéo, sélectionnez "Vidéo pour large bande", en sélectionnant une vitesse de transmission convenable (340 kBits/s dans notre exemple, idéale pour l'ADSL).



Cliquez bouton "Suivant", le rendu commence.

Enregistrement de la vidéo

L'enregistrement de la vidéo est en cours.



Votre film est maintenant terminé en WMV, vous pouvez le mettre sur un serveur Internet, cela permettra au visiteur de commencer à visionner votre diaporama, même si le téléchargement n'est pas terminé car il continue de se faire en simultané.

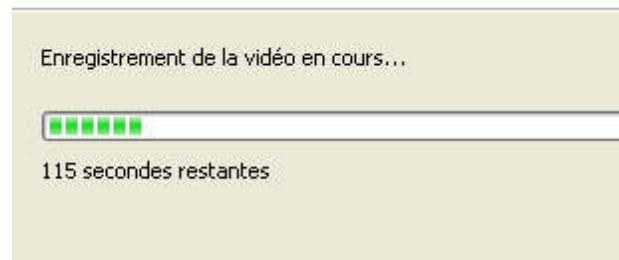
o Vidéo sur votre ordinateur

Vous pouvez créer votre film en AVI DV, qu'il vous sera ensuite possible d'encoder soit en DivX, soit en MPEG-1 pour créer un VCD, ou en MPEG-2 pour créer un DVD.

Dans l'écran de configuration de la vidéo, sélectionnez "DV-AVI (PAL)".



Cliquez bouton "Suivant", le rendu commence.



Votre film AVI est maintenant créé.

III. Réalisation d'un diaporama

- Configuration

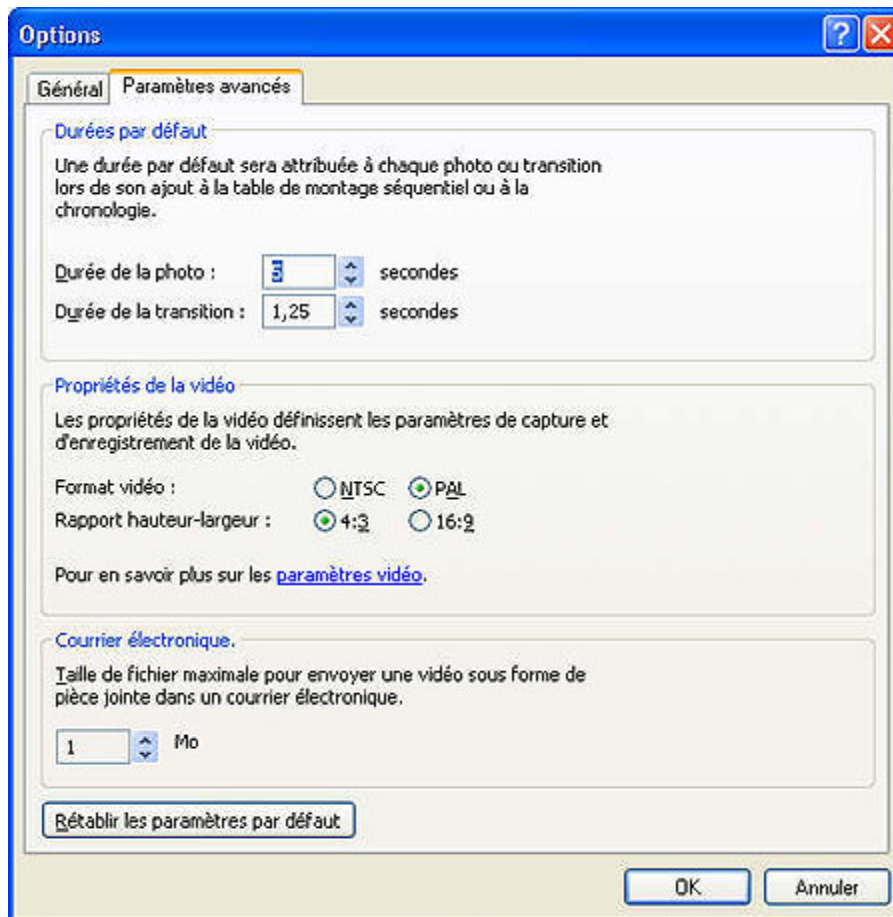
Tout d'abord, configurons un peu notre projet : allez dans le menu "Outils" puis sur "Options...".

La fenêtre des réglages des options se présente sous la forme d'une boîte à 2 onglets, un onglet "Général" et un onglet "Paramètres avancés". En se positionnant sur l'onglet "Général", vous allez pouvoir entrer votre nom en tant que nom de l'auteur par défaut, ce nom apparaîtra dans les propriétés des fichiers vidéo que vous allez créer.

En se positionnant sur l'onglet "Paramètres avancés", vous allez pouvoir entrer différents paramètres de travail, dont deux qui seront particulièrement intéressants dans notre cas.

En effet, on peut ici définir la durée d'affichage d'une photo (par défaut 5 secondes) qui sera utilisée par défaut, même s'il est toujours possible par la suite de régler individuellement cette durée. Chaque photo importée dans notre diaporama prendra comme durée la valeur définie ici par défaut.

Nous pouvons aussi régler la durée des transitions (par défaut égale à 1,25), qui permettent de créer des effets comme par exemple des fondus enchaînés entre les photos.



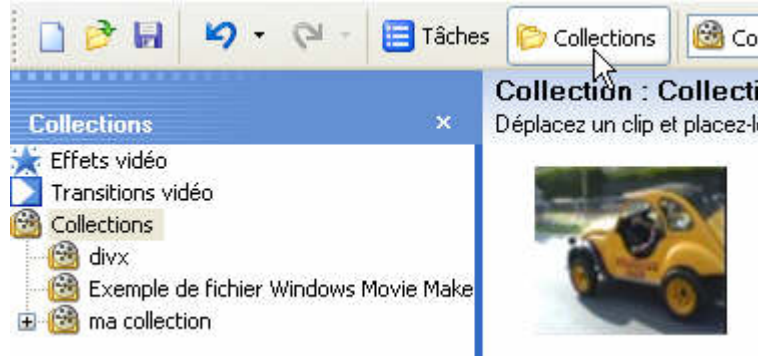
Quel que soit l'onglet sur lequel vous vous trouvez dans cette fenêtre option, le bouton du bas "Rétablir les paramètres par défaut" permet de revenir aux réglages par défaut de Movie Maker 2

- Organisation des collections

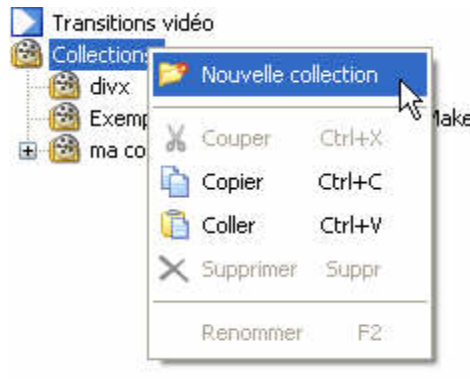
Le but ici étant de créer un diaporama au format vidéo à l'aide du logiciel Movie Maker 2, nous allons utiliser les photos qui se trouvent dans le répertoire C:/photos de votre ordinateur. Mais avant de les importer, nous allons organiser nos collections de sorte à classer nos photos.

Pour que l'exemple soit complet, afin de posséder au minimum 2 dossiers, nous allons créer une collection nommée "vacances", qui ne contiendra aucune image, mais deux dossiers. L'un nommé "mer" contiendra des photos de vacances à la mer, l'autre nommé "neige" contiendra bien entendu des photos de vacances à la neige.

Pour commencer il vous faut cliquer sur le bouton "Collections" qui se trouve dans la barre d'outils.



Sur le dossier "racine" de votre collection, faire un clic avec le bouton droit de la souris afin de dérouler le menu contextuel, dans lequel vous choisissez "Nouvelle collection".

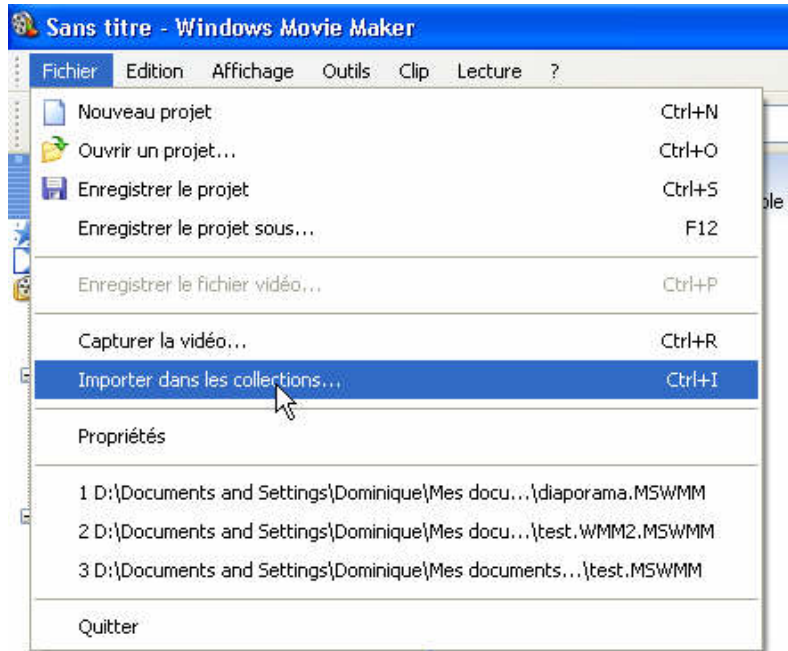


Un nouveau dossier nommé "Nouvelle collection" se crée, renommez- le en "vacances" afin de suivre notre exemple. A partir de ce dossier "vacances", de la même façon que précédemment, créez 2 sous dossiers en faisant un clic droit sur la collection "vacances". Nommez respectivement ces deux dossiers "mer" et "neige".

- Importation des photos dans les collections

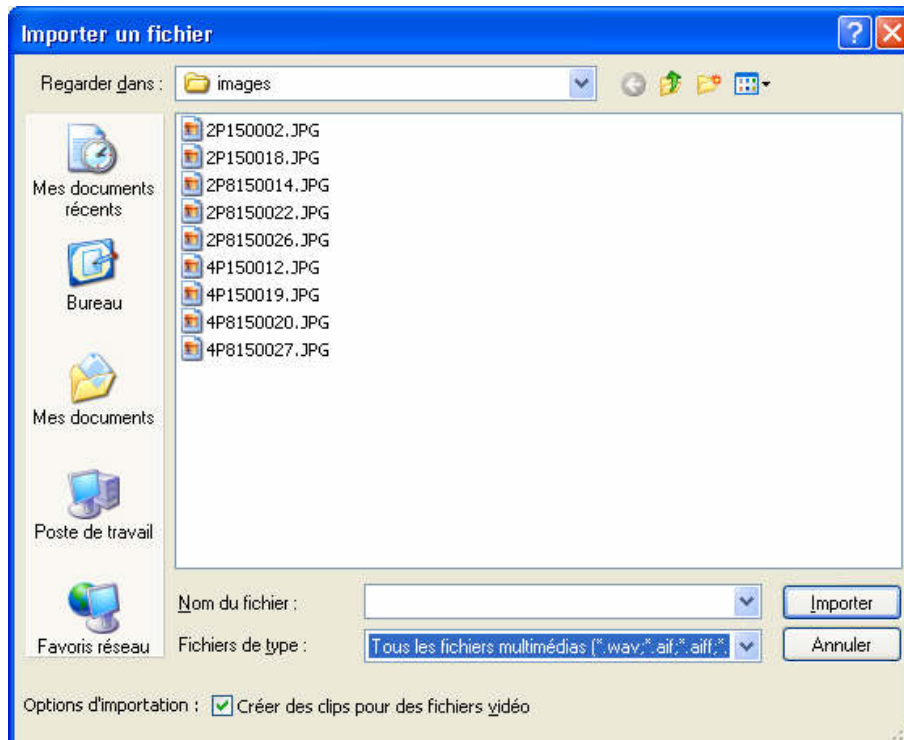
Vous avez plusieurs possibilités pour effectuer un import de vos photos dans les différentes collections, nous allons en voir une ici.

Sélectionnez la collection dans laquelle vous désirez importer vos photos, allez dans le menu "Fichier" et sélectionnez "Importer dans les collections..."



Une fenêtre au standard Windows d'importation de fichier s'ouvre. Pour notre exemple, sélectionnez les photos situées dans le dossier « C:/Photos/mer » pour la collection « mer », et les photos situées dans le dossier « C:/Photos/neige » pour la collection « neige ».

Pour sélectionner tous les fichiers d'un dossier, vous pouvez dans la fenêtre d'importation ci-dessous sélectionner le premier à importer, appuyer sur une des deux touches du clavier de "Majuscule Provisoire" (au dessus de la touche CTRL), puis sans lâcher la touche "Majuscule Provisoire", cliquer sur le dernier fichier à importer. En cliquant maintenant sur le bouton "Importer", tous vos fichiers de la collection seront importés en une seule fois.



Si certaines photos ne sont pas importées dans la bonne collection, vous pouvez affiner votre rangement en utilisant la méthode du "Glisser / déposer", comme on le ferait dans l'explorateur Windows.

- Organisation de notre vidéo

Maintenant que toutes vos collections et les photos sont prêtes à être exploitées, nous allons importer chacune des photos dans notre montage, dans l'ordre d'apparition que nous voulons les voir apparaître dans le futur film. Pour cela, à l'aide de la souris, cliquez sur la photo à importer, et par opération de "glisser / déposer" vous allez composer votre film.



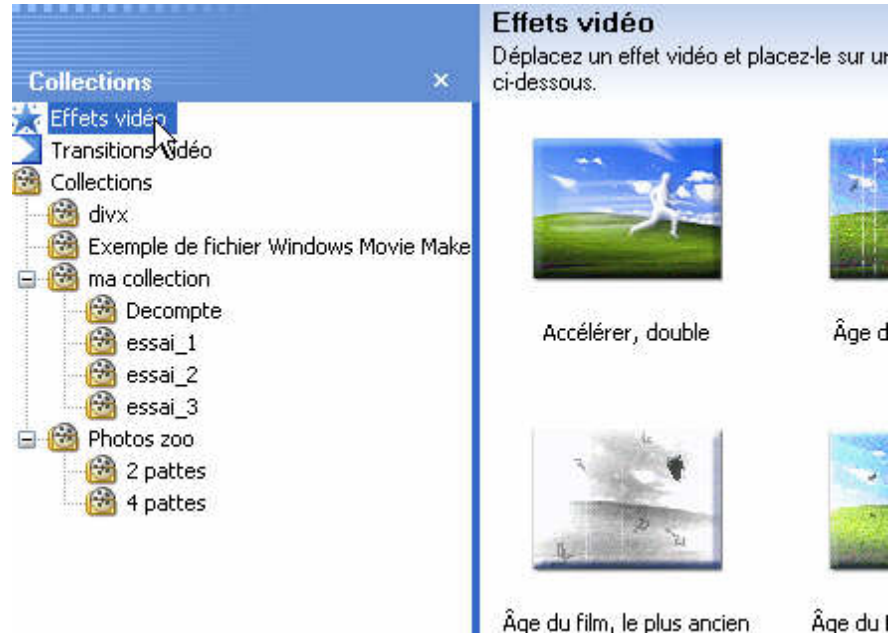
C'est ainsi que votre storyboard va se remplir.



A vous d'enchaîner les photos à votre convenance, et si possible dans un ordre logique.

- Ajouter des transitions
- Appliquer des effets spéciaux

Il est également possible d'appliquer des effets spéciaux à vos vidéos ou vos photos. Pour ce faire, dans le volet des tâches, cliquez sur "effets spéciaux".



Les différents effets spéciaux à votre disposition apparaissent dans la fenêtre centrale.

Pour appliquer un effet, il suffit de le sélectionner puis de le glisser/déposer sur l'élément voulu dans votre timeline.

- Sonorisez votre vidéo si nécessaire
- Créer un titre en début de vidéo

Dans le volet des tâches, sélectionnez "Créer des titre ou des génériques".



Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez "Ajouter un titre au début de la vidéo".

Ajouter un [titre au début](#) de la vidéo.

Ajouter un [titre avant le clip sélectionné](#) dans la chronologie.

Ajouter un [titre au clip sélectionné](#) dans la chronologie.

Ajouter un [titre après le clip sélectionné](#) dans la chronologie.

Ajouter un [générique à la fin](#) de la vidéo.

[Annuler](#)

Saisir le titre dans la zone de texte, celui-ci apparaît dans la fenêtre de prévisualisation, puis dans les options supplémentaires, cliquez sur "Modifier l'animation du titre" pour lui donner un effet, ou sur "Modifier la police et la couleur du texte" si celles par défaut ne vous conviennent pas.

Options supplémentaires :

[Modifier l'animation du titre](#)

[Modifier la police et la couleur du texte](#)

Validez en cliquant sur "Ajouter un titre à la vidéo".

Une fois l'animation choisie, déplacez légèrement le premier clip afin de le faire chevaucher avec le générique de façon à créer un effet de fondu.



- [Créer un générique de fin](#)

Dans le volet des tâches, sélectionnez "Créer des titre ou des génériques".

Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez "Ajouter un générique à la fin de la vidéo".

Remplir le titre et les crédits de votre montage.

Par ex :

*Photos prises dans le sud de la France
et les Alpes françaises
par Pierre Dupont*

pierre.dupont@wanadoo.fr

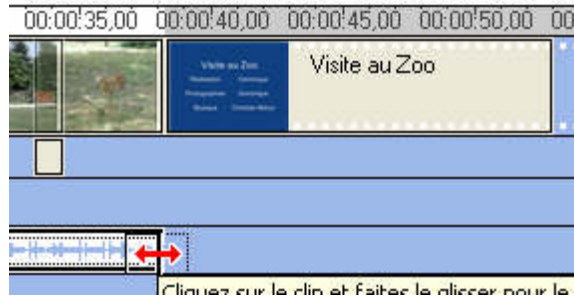


_adan:

© tous droits réservés

Comme pour le générique de début, vous pouvez cliquer sur "*Modifier l'animation du titre*" pour lui donner un effet, ou sur "*Modifier la police et la couleur du texte*" si celles par défaut ne vous conviennent pas.

Validez en cliquant sur "*Ajouter un titre à la vidéo*".



Une fois le générique ajouté, ajustez à nouveau la piste vidéo afin qu'elle arrive jusqu'à la fin du générique.

- Exportez votre vidéo