

Approche du montage vidéo

avec

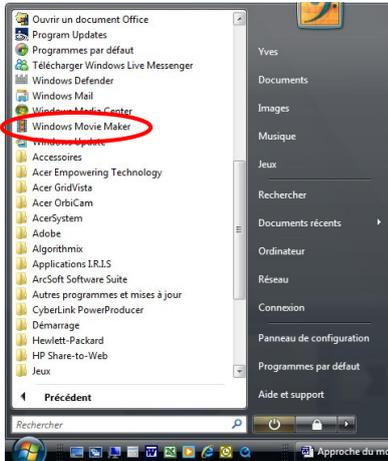
WINDOWS MOVIE MAKER

Sommaire

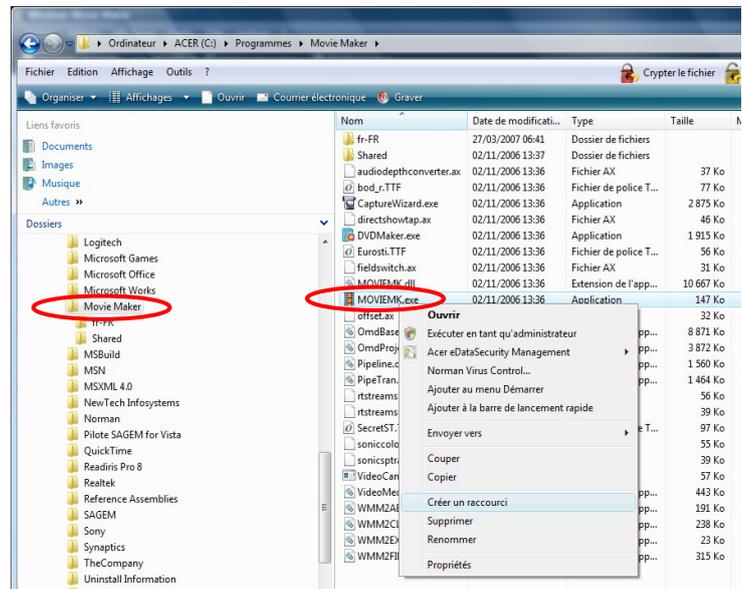
L'environnement de travail	2
Les menus	2
Préparation d'un premier projet	4
1 ^{ère} étape : importer un média.....	5
2 ^{ème} : placer une image sur la table de montage	5
3 ^{ème} étape : placer plusieurs images sur la table de montage	5
4 ^{ème} étape : placer des transitions.....	6
5 ^{ème} étape : appliquer des effets.....	6
6 ^{ème} étape : bande son.....	6
7 ^{ème} étape : créer un titre.....	6
8 ^{ème} étape : créer un fichier vidéo.....	7
Second projet avec clips vidéo	8
En guise de conclusion	9



Approche du montage vidéo avec WINDOWS MOVIE MAKER



Tout possesseur d'ordinateur **PC** fonctionnant avec le système d'exploitation **WINDOWS XP** ou **VISTA**¹ peut disposer du logiciel **WINDOWS MOVIE MAKER**. Ce programme élémentaire permet d'appréhender facilement, et sans frais, les principes du montage vidéo ; pour certains il sera suffisant, pour d'autres, il donnera envie d'aller plus loin avec un logiciel plus complet comme, par exemple, **ADOBE PREMIERE® ELEMENTS**.



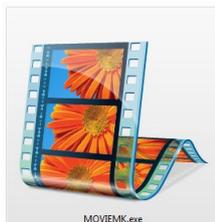
Pour accéder au programme, développer le menu "Démarrer" puis "► Tous les programmes". Sous **VISTA**, il est dans la liste alors que sous **XP**, il est dans **Accessoires** ⇒ **Divertissements**

Sinon, ouvrir l'Explorateur Windows puis "**C:\Programmes\MovieMaker\MovieMK.exe**" ouvre le logiciel dont on peut créer un raccourci (clic droit) à placer sur le bureau ou, mieux, dans le dossier "Images et vidéo" (ou équivalent).

Avec **WINDOWS XP**, le raccourci² est créé dans le dossier (ou répertoire) du programme (ici **MOVIE MAKER**). **VISTA** propose de le créer sur le bureau.

Pour déplacer ou copier le raccourci, il suffit de cliquer dessus avec le **bouton droit** et d'utiliser "**Couper**" ou "**Copier**" pour le placer dans l'endroit désiré.

L'icône d'un raccourci se distingue de l'icône du programme correspondant par la flèche placée en bas et à gauche de son image.



Icône du programme

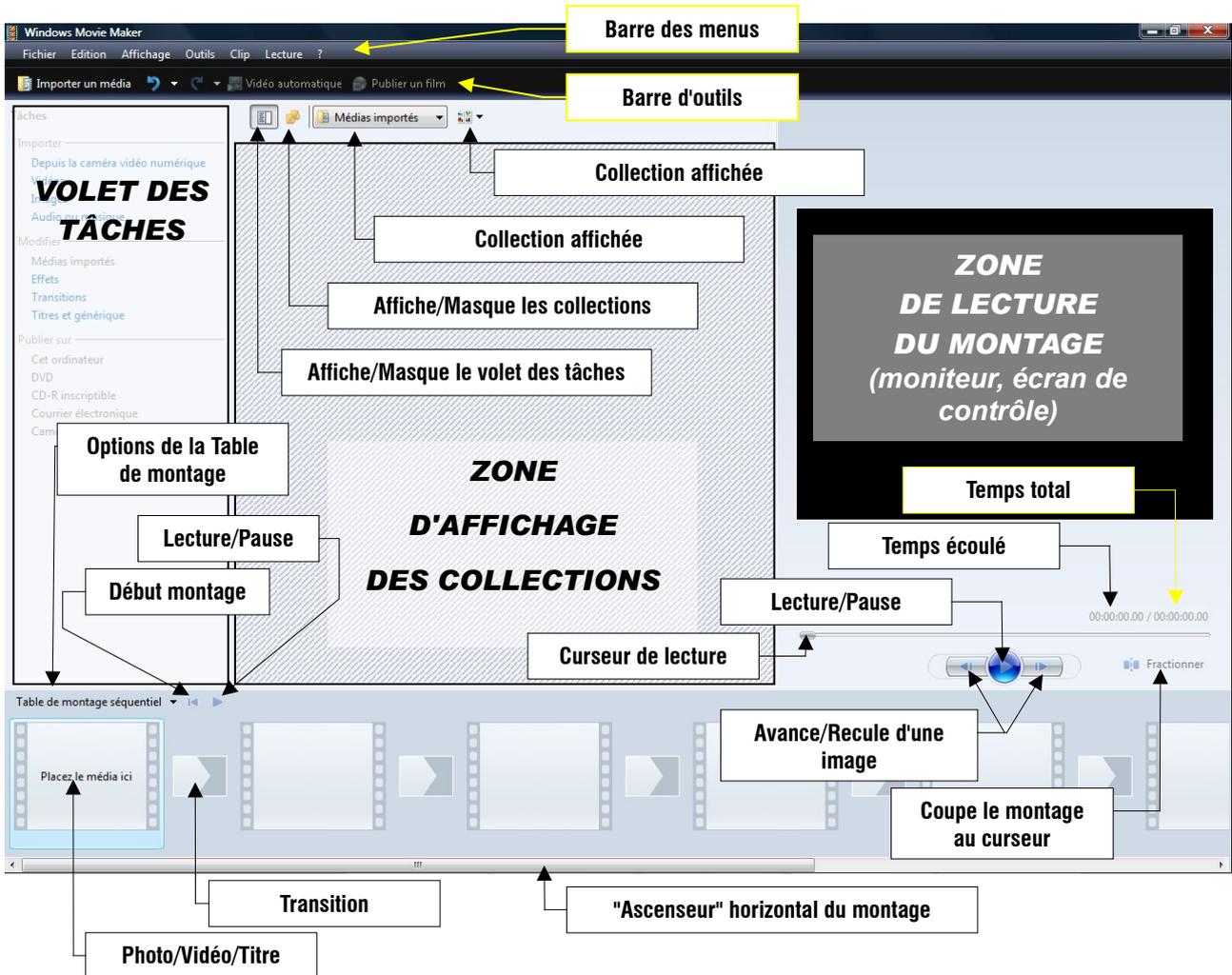


Icône du raccourci

¹ Ce document a été établi avec **WINDOWS VISTA** ; il se peut que sous **WINDOWS XP** la présentation du logiciel **WINDOWS MOVIE MAKER** soit légèrement différente.

² Un raccourci est petit programme (ou routine), très peu volumineux, qui permet d'ouvrir un application sans être obligé d'aller la rechercher dans son répertoire.

L'environnement de travail.

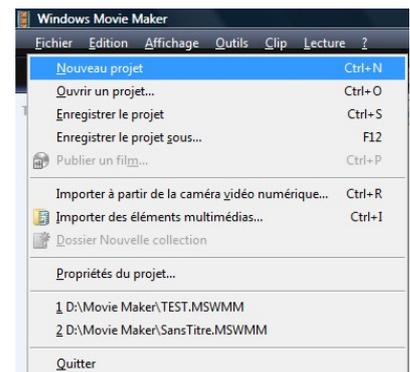


Ci-dessus, l'environnement de travail tel qu'il se présente sous VISTA.

Les menus.

Fichier : menu classique d'application qui permet d'ouvrir un projet (document), de l'enregistrer, de l'enregistrer sous un autre nom, importer des éléments...

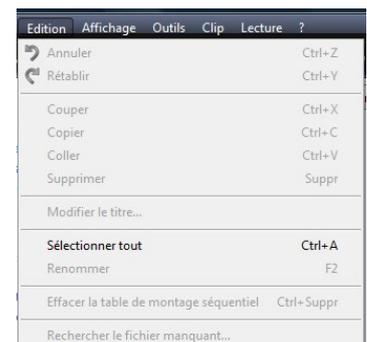
Pour un nouveau projet, la commande **Publier un film...** n'est pas disponible ce qui est normal puisque le projet est vide.



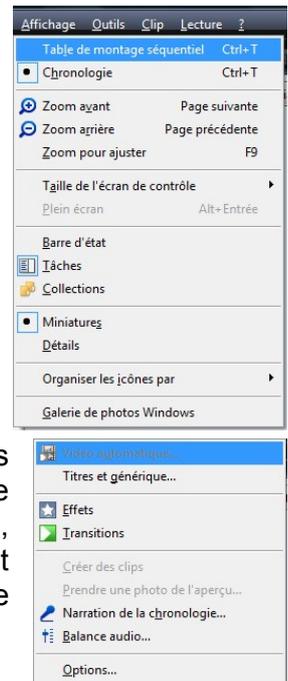
Edition : menu tout aussi classique qui permet de **Couper**, **Copier**, **Coller**, **Supprimer**. Il permet aussi de **Modifier le titre...** (du média sélectionné), de **Sélectionner tout**, **Renommer** (le média sélectionné), **Effacer la table de montage active** (séquentielle ou chronologique), **Rechercher le fichier manquant...** (éventuellement).

Remarque :

Les commandes suivies de trois points, ouvrent une boîte de dialogue qui permet de les paramétrer.



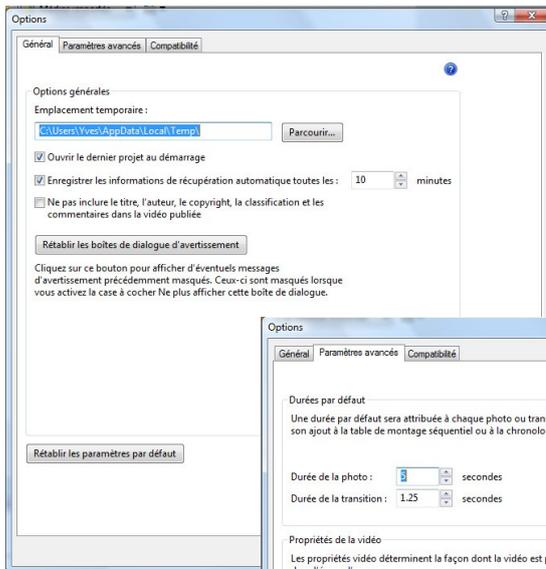
Affichage : permet d'afficher la **Table de montage séquentielle** qui montre la suite de séquences constituant la vidéo sans notion de temps, ou bien la **Table de montage chronologique** où, la notion temporelle est clairement indiquée grâce à une échelle de temps graduée en hh:mm:ss:xx : l'incrément minimum de xx, est la durée d'une image, et est de 1/25 de seconde, soit 0.4 seconde, soit une cadence de 25 images par seconde. Ce menu permet également d'effectuer un **Zoom avant** ou **arrière**, de choisir la **Taille de l'écran de contrôle**, ...etc.



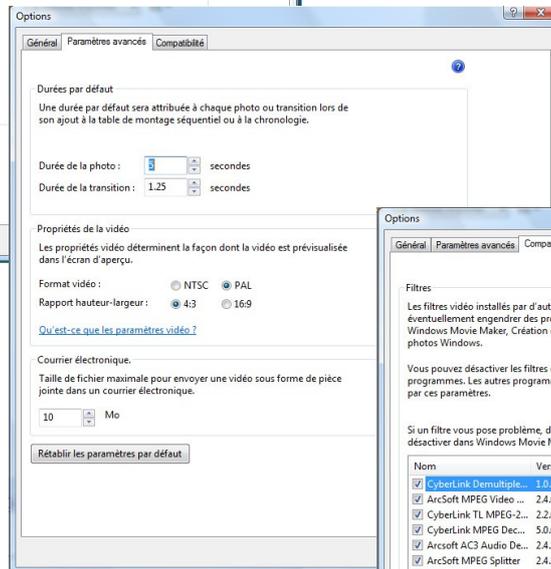
Outils : **Vidéo automatique...** à partir des séquences importées et placées dans la zone d'affichage des collections (pour gens pressés), **Titres et générique...** pour insérer avant, pendant et après le film monté. **Effets** à appliquer sur une ou plusieurs séquences, **Transitions** à insérer entre les séquences pour fluidifier, animer et agrémenter le visionnement du film. Deux commandes permettent de gérer l'ajout de sons à la vidéo.

La commande **Options...** ouvre une boîte de dialogue à 3 onglets :

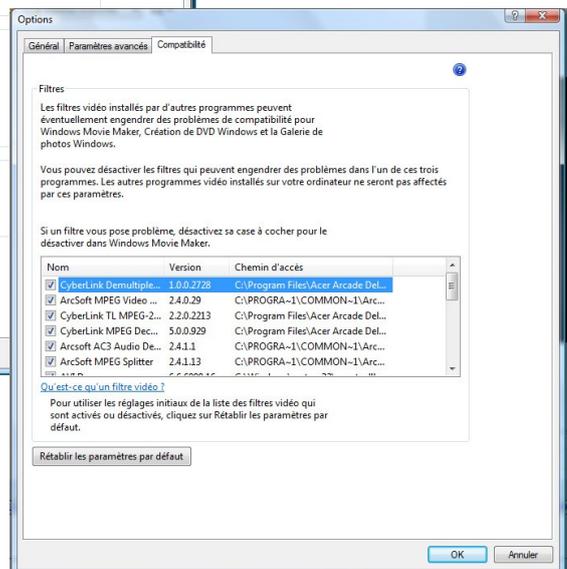
L'onglet **Général** fixe certains paramètres de fonctionnement du logiciel.



L'onglet **Compatibilité** permet d'activer ou désactiver certains filtres vidéo en cas de problème.



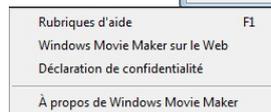
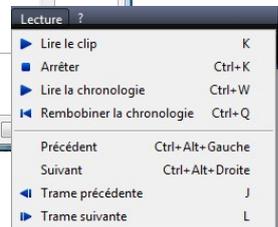
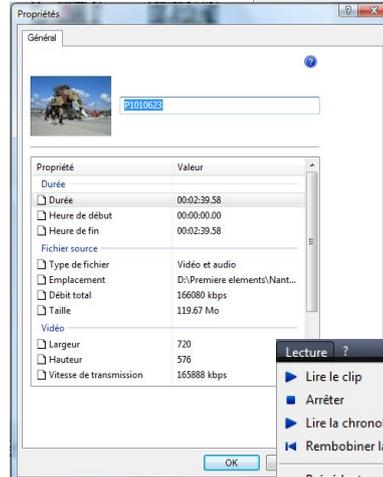
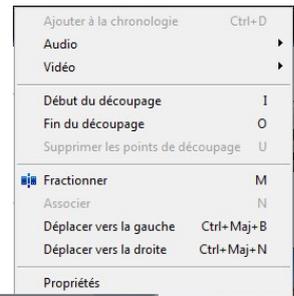
L'onglet **Paramètres avancés** est certainement plus important puisqu'il permet de fixer la durée de projection des photos (initialement 5 secondes) et des transitions, ainsi que le format vidéo NTSC (standard américain) ou PAL (standard européen), les dimensions de l'image 4/3 ou 16/9, enfin, la taille maximale des fichiers que nous destinons à être envoyés sur Internet.



Clip (appelé aussi séquence vidéo) : ce menu permet d'**Ajouter à la chronologie** le clip sélectionné, de régler l'**Audio** (fondu à l'ouverture, à la fermeture, volume), de régler la **Vidéo** (ajouter des effets, fondu à l'ouverture, à la fermeture) ; placer un point **Début** ou **Fin du découpage** de la séquence à la position du curseur, **Fractionner** la séquence à la position du curseur ; **Associer** regroupe plusieurs fractions à condition que le temps du début de l'une corresponde au temps de fin de la précédente, **Déplacer vers la gauche** ou **la droite** la séquence sélectionnée dans la table de montage : ces deux dernières commandes permettent de superposer le début d'une séquence avec la fin de la précédente (permet de régler aisément le temps des **Transitions**).

Enfin, la dernière ligne de ce menu permet d'obtenir les **propriétés** du clip sélectionné (durée, type de fichier, chemin d'accès, dimensions ...) ; seul le nom du clip peut être modifié.

Lecture : Ce menu se passe de commentaire, toutefois, pour lire le montage, il convient que celui-ci soit sélectionné.



? : Accès aux rubriques d'aide (F1)

La plupart des commandes des différents menus sont directement accessibles par les icônes présentes dans l'environnement de travail.

Noter les raccourcis clavier qui permettent souvent, à terme lorsqu'on les a mémorisés, de travailler plus vite.

Préparation d'un premier projet.

Comme premier montage, nous allons travailler sur un **diaporama de photos**. La première tâche est de **créer un dossier**, ou répertoire, dans lequel nous allons placer les divers éléments du diaporama :

- copies (pour éviter de désorganiser nos albums bien classés) des photos sélectionnées (fichiers **JPG, TIF, GIF, ...etc.**)
- musiques (fichiers **MP3, WAV, WMA, ...etc.**).

C'est dans ce dossier que nous rangerons le fichier généré par **MOVIE MAKER** et qui portera l'extension **MSWMM** (ce fichier ne pourra être lu que par **MOVIE MAKER**, pas question de le lire sur notre lecteur de **DVD**. Ce n'est que lorsque le montage sera terminé que nous demanderons, gentiment et poliment siouplait, à ce logiciel de coder notre œuvre dans un autre fichier lisible, celui-là, par n'importe quel lecteur de **DVD**).

Créons donc ce dossier, par exemple "**Movie Maker 1**" et plaçons-y les photos et musiques que nous désirons monter : par exemple images et musiques publiques, à défaut de nos propres documents.

Lorsque tous les documents sont dans le répertoire de travail ouvrons l'application **MOVIE MAKER** en mode **Table montage séquentielle** et, avec **Fichier** ⇒ **Nouveau projet** **Ctrl N** nous créons une nouvelle réalisation que nous **enregistrons immédiatement** en lui donnant un nom de fichier que nous rangeons dans le dossier précédemment créé ; ainsi, par la suite, il suffira de cliquer sur l'icône disquette sous **XP** ou presser **Ctrl S** sous **VISTA** pour sauvegarder notre labeur avant la prochaine coupure de courant ou le prochain "plantage" de la machine (ce qui arrive quand on n'est pas gentil et poli avec elle –voir plus haut–).

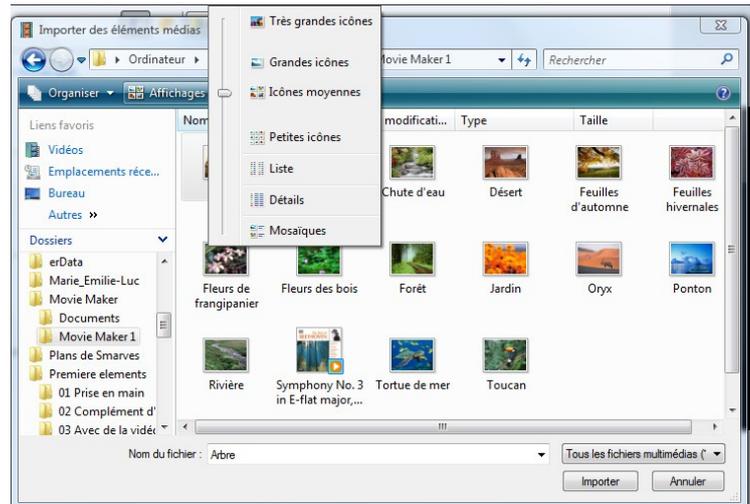
1^{ère} étape Importer un média³ : La fenêtre qui s'ouvre peut être agrandie et permet de sélectionner le répertoire et les fichiers voulus.

Remarques :

Le menu **Affichages** de la fenêtre permet de choisir la présentation des fichiers (icônes, liste, détail, mosaïque...).

Il est possible **sélectionner plusieurs fichiers** en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée durant le choix avec la souris.

Ctrl A permet de tout sélectionner.



Les médias sélectionnés s'affichent dans la zone réservée aux collections.

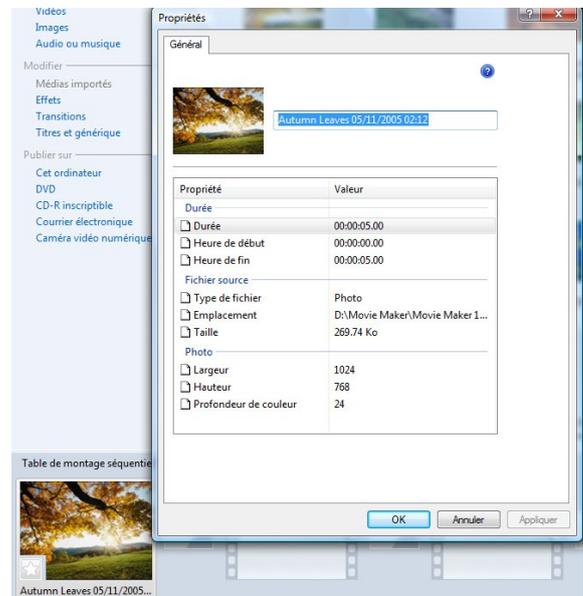
2^{ème} étape : placer, par **Copier Coller** ou en cliquant et glissant, une image dans la première cellule de la table de montage séquentielle.

Remarques :

Dès qu'une image est sélectionnée dans la collection, elle apparaît sur l'écran de contrôle.

La première image placée sur la table de montage, la durée totale, sous l'écran de contrôle, est de 5 secondes (rappel : la durée par défaut d'une photo peut être modifiée par **Outils** ⇒ **Options...** ⇒ onglet **Paramètres avancés**).

Les **Propriétés** (clic droit) de l'image placée sur la table de montage rappellent cette durée ainsi que ses dimensions, son encombrement, son emplacement ...)



3^{ème} étape : sélectionner plusieurs images de la collection (touche **Ctrl**) et **Ajouter à la table de montage séquentielle** (clic droit sur une des images sélectionnées ou **Ctrl D**).

Remarques :

Quelque soit l'ordre de la sélection, les images sont placées dans l'ordre où elles sont dans la collection.

Dans la zone de collection, mais hors d'une image, un clic droit permet de modifier l'ordre d'organisation.

Renommer les images de la collection **ne modifie pas** le nom des fichiers d'origine, mais peut être une solution pour ordonner les photos avant de les placer sur la table de montage.

Toute photo placée sur la table de montage peut être déplacée avec la souris.

Une image peut être insérée avec la souris (glisser coller) entre deux images déjà placées.

³ média : image, vidéo, son

4^{ème} étape Placer des Transitions : Le curseur de lecture placé au début, lire le montage ; les images changent brusquement toutes les 5 secondes. Pour agrémenter le visionnement de cette ébauche de diaporama, nous allons ajouter des **Transitions** entre chaque photo.

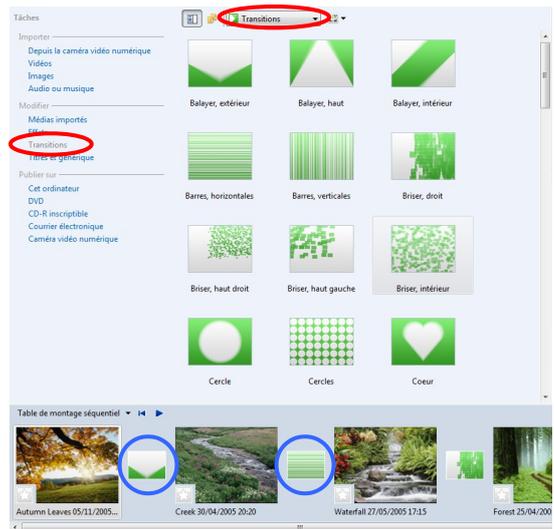
Dans le volet des **Tâches**, sélectionner la tâche **Transition**.

Remarques :

Pour avoir un aperçu d'une transition **cliquer dessus deux fois**.

Les transitions sont placées par **Copier/Coller** ou **Glisser/Coller** entre chaque image de la table de montage.

Pour supprimer une transition utiliser le clic droit dessus.



Effectuer une nouvelle lecture et apprécier, déjà, la très nette amélioration.

5^{ème} étape : Application d'effets vidéo à quelques images. Dans le volet **Tâche**, sélectionner **Effets**.

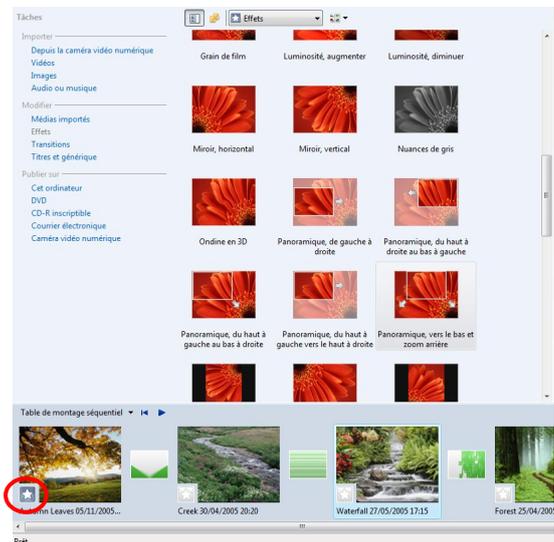
Remarques :

Pour avoir un aperçu d'un effet **cliquer deux dessus fois**.

Lorsqu'un effet est placé sur une image, l'étoile, en bas à gauche de l'image, devient nette sur fond bleu.

Pour supprimer l'effet d'une image, clic droit sur l'étoile (en bas à gauche).

Certains effets sont sans intérêt sur des photos, d'autres sont sympathiques comme **Nuances de gris** ou **Ton sépia**, d'autres enfin sont intéressants et animent le diaporama, comme par exemple les panoramiques et zooms, ou bien **Apparition** ou **Disparition en fondu au noir** ; il faut passer un peu de temps à les tester pour les utiliser à bon escient.



6^{ème} étape : Créer **Titres et génériques** en sélectionnant cette option dans le volet **Tâches**.



Choisir l'endroit où placer le titre et remplir les champs qui s'affichent.

Cliquer sur **Ajouter un titre** lorsque ce



dernier est composé.

Remarques :

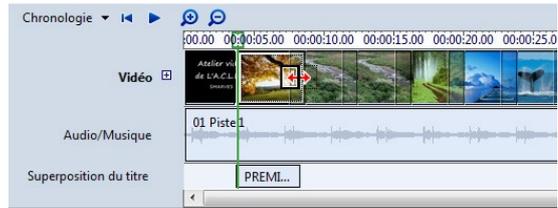
Superposition du titre dans le clip sélectionné (image dans notre cas) fait passer la table de montage en mode **chronologie**.

Après avoir écrit et entré un titre, l'animation peut être modifiée ainsi que la police et la couleur.



Pour modifier un titre, cliquer deux fois dessus dans le mode chronologie pour un titre superposé et/ou dans le mode séquentiel pour les autres.

Lorsque tous les titres, images, transitions, effets sont placés et donnent un résultat satisfaisant, la monotonie de la projection peut être rompue en modifiant la durée de visualisation des images. Pour cela, **il faut être en mode chronologie** : approcher le curseur de la fin d'une séquence et lorsque le curseur se transforme en deux flèches rouges , l'élément peut être allongé ou diminué et repousse ou avance d'autant les éléments suivants.



7^{ème} étape : Bande son. C'est l'avant dernière étape à mettre au point, lorsque **tous les éléments visuels sont entièrement satisfaisants**.

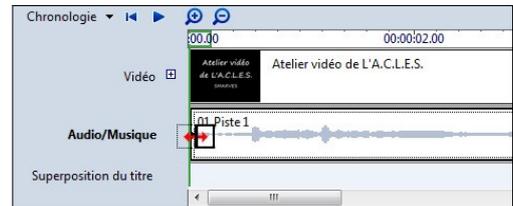
La bande son d'un diaporama peut être simplement une suite de musiques et, éventuellement, de bruitages, extraits de **CD audio** ; elle peut être remplacée, en partie ou en totalité, par d'un commentaire ou une narration. Elle ne peut être insérée dans le montage qu'en **mode chronologique** (temporel).

Remarques :

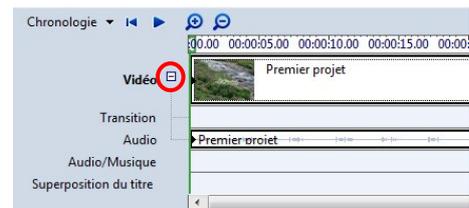
Sous **Vista**, le lecteur **WINDOWS MEDIA** permet d'extraire des pistes de **CD audio** aux formats **WMA**, **WAV** ou **MP3** compatibles avec **MOVIE MAKER**. Ce lecteur est accessible dans la liste **Démarrer** ⇒ **Tous les programmes** dans **VISTA** ou **Démarrer** ⇒ **Tous les programmes** ⇒ **Accessoires** ⇒ **Divertissements** dans **XP** (ne permet pas d'extraction).



Si une piste extraite d'un **CD** est trop longue, il est possible de la réduire en la sélectionnant (mode temporel) et la coupant ou bien, plus souple, en en rognant l'une ou les deux extrémités. Cette dernière méthode peut être préférée lors de la mise au point car elle est facilement réversible : la partie rognée n'est pas coupée. La piste **Audio/Musique** peut être rognée lorsque le curseur de la souris change de forme (ci-contre  en début de piste ou  en fin). Une fois rognée, la séquence sonore restante peut être déplacée.



Pour pouvoir mixer musique et narration, il convient, au préalable, de faire générer un fichier vidéo par **MOVIE MAKER** au format **WMV** ou **AVI**. Ce fichier contiendra alors la musique sur la piste **Audio** associée à la vidéo ; le commentaire pourra alors occuper la piste libre **Audio/Musique** d'un nouveau projet dont le clip inséré sera **Premier projet.wmv**. **NOTA** : cliquer sur le petit carré  à gauche de la piste vidéo et qui développe les lignes **Transition** et **Audio** en devenant .



Le format **AVI**, plus volumineux que les autres, est sans doute celui qui conserve le mieux les qualités des éléments du montage.

8^{ème} et dernière étape : créer un fichier qui sera lisible par l'ordinateur (fichier **WMV** ou **AVI**), sans utiliser **MOVIE MAKER** ou par un lecteur de **DVD** (fichier **VOB**) ou par un lecteur de **CD-R** (fichier **MPG**) ou être envoyé par Internet (fichier **WMV** optimisé) ou, enfin, être lu par une caméra numérique. C'est la troisième partie du volet **Tâches** qui permet cette création : **Publier sur**.

Nous commençons donc par choisir le type de support que nous voulons utiliser pour partager notre (chef d') œuvre, puis nous nous laissons guider par le logiciel.

Second projet.

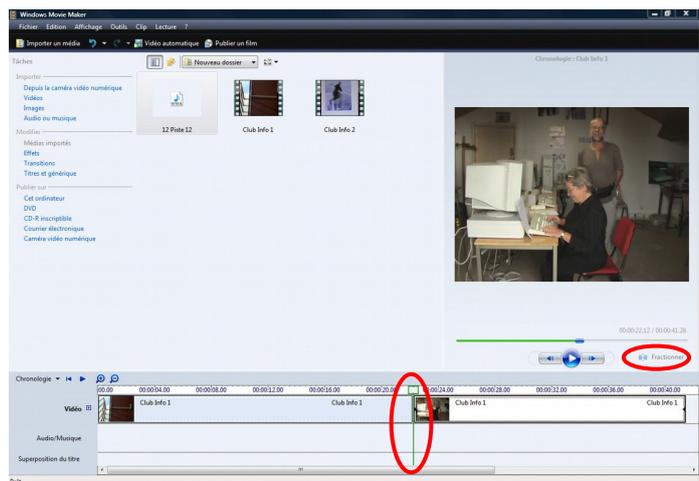
Ce second projet va intégrer des clips (ou séquences) vidéo et permettre de voir les spécificités engendrées. Comme pour le diaporama, il convient de préparer le travail en créant un nouveau dossier de travail pour y placer les copies des éléments que nous allons monter, par exemple : **Movie Maker 2**. Puis, nous ouvrons l'application en mode séquentiel pour y créer un **Nouveau projet** que nous sauvegardons aussitôt dans le nouveau dossier ci-dessus sous le nom, par exemple de : "**Second projet.MSWMM**".

Les différentes étapes du premier projet peuvent être appliquées ici, comme pour tout projet. En mode séquentiel, placer clips vidéo et, éventuellement, photos sur la table de montage dans l'ordre désiré.

Interventions sur un clip vidéo placé sur la table de montage :

Fractionner un clip :

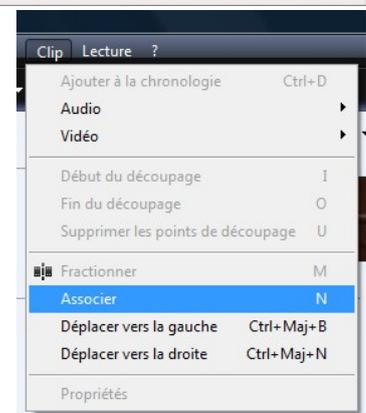
Positionnons le curseur de lecture à l'endroit où nous voulons couper le clip ; pour cela, nous effectuons une lecture que nous arrêtons à l'endroit voulu et nous **cliquons** sur l'outil **Fractionner** dessous et à droite de l'écran de contrôle : le film est coupé à l'endroit exact du curseur, les deux tronçons portent le même nom.



Remarques :

De part et d'autre de la touche **Lecture/Pause** du moniteur, nous trouvons deux touches **Trame précédente** et **Trame suivante** qui permettent de déplacer le curseur d'une image vers le début ou vers la fin de la séquence ; nous avons ainsi la possibilité de positionner très précisément l'endroit de la coupe.

Deux tronçons, ou plus, d'une séquence fractionnée peuvent être recollés tant que l'heure de la fin de l'un correspond à l'heure du début du suivant : sélectionner les deux morceaux (clics + touche **Ctrl**) qui doivent être consécutifs, puis menu **Clip** ⇒ **Associer**.



Réduire la longueur d'un clip : Avant de fractionner un clip, nous pouvons le **rogné sans le couper** (comme nous l'avons fait avec la bande son du premier projet). Approcher le curseur de la souris d'une extrémité d'une séquence vidéo et lorsque le curseur change de forme,  à droite de l'élément ou  à gauche de l'élément, celui-ci peut être modifié.

Remarque :

Une séquence raccourcie par ce procédé peut être rallongée : la partie non visible n'a pas été coupée ; cette façon de faire, plus souple que le fractionnement, peut être utilisée pour préparer et juger du bien fondé de ce dernier.

Ajuster le temps des transitions : le temps par défaut des transitions est fixé par le menu **Outils** ⇒ **Options...** ⇒ onglet **Paramètres avancés**. Bien entendu, nous pourrions modifier le paramètre **Durée de la transition** avant de les placer sur la table de montage : cela va devenir très vite extrêmement fastidieux. Heureusement ...

Après avoir placé les transitions dans le mode **séquentiel** entre les séquences souhaitées, plaçons la table de montage en mode temporel (**chronologie**) : nous constatons que le début de chaque séquence, sauf la première et la dernière, est superposé sur la fin de la précédente ; la durée de cette superposition correspond à la durée de la transition.

Faisons glisser, par exemple, le second clip vers la gauche : la zone de superposition avec le premier augmente et une barre bleue montre l'évolution de l'opacité du second clip dans le temps. Ainsi, la durée de chaque transition peut être facilement modifiée.



En guise de conclusion.

Ce logiciel fourni avec WINDOWS, bien que sommaire, permet d'obtenir des montages, simples sans doute, mais de bonne qualité. Il est facile d'utilisation et convivial.

Au travail ! et surtout : n'oubliez pas de **sauvegarder très souvent** votre précieux ouvrage.

