

PREMIERS PAS AVEC SHOTCUT

Logiciel de montage Vidéo pour Windows, Mac, Linux – Tutos basés sur la version 18.08.14

Shotcut est un logiciel libre. Il est conseillé d'utiliser la dernière version officielle, disponible sur le site:

www.shotcut.org

CONTENU

- 1 **Caractéristiques de Shotcut**
- 2 **Premiers pas avec Shotcut**
- 3 **Utilisation de transitions et filtres**
- 4 **Réglages d'encodage (utilisateurs avancés)**
- 5 **Raccourcis clavier pour Shotcut**
- 6 **Notes additionnelles**

1 CARACTÉRISTIQUES DE SHOTCUT

SÉLECTION

1. Support de nombreux formats audio, vidéo et d'images
2. Édition directe des clips sans nécessité d'import
3. Les pistes de la Timeline (ligne de temps) peuvent contenir différents formats (on peut mélanger des formats et des résolutions différents)
4. Enregistrement de vidéos avec webcam, enregistrement d'écran (audio inclus) avec audio.

ÉDITION

5. Vue multi-piste pour les vidéos et l'audio (plusieurs de chaque type si nécessaire)
6. Couper, prolonger, diviser, coller des clips facilement
7. Concept Drag-n-drop
8. Contrôle de la prévisualisation
9. Annulation/restauration illimitées
10. Possibilité de cacher et/ou de couper le son par piste
11. Édition « 3-Points »
12. Fondu au blanc/fondu au noir par clip
13. Nombreuses transitions et effets vidéo
14. Édition de l'audio

POSTPRODUCTION

15. Transitions et filtres pour vidéo et audio
16. Support de *keyframes*
17. Texte simple, en 3D et HTML
18. Contrôle de la vitesse de lecture
19. Exportation dans de nombreux formats et profils (basé sur Ffmpeg)

APPARENCE

20. Fenêtres détachables
21. Différentes apparences du programme (par des skins) : native-OS, custom dark et light
22. Traduit en Allemand, Anglais, Chinois, Danois, Espagnol, Estonien, Français, Finlandais, Grec, Galicien Hollandais, Hongrais, Italien, Japonais, Catalan, Norvégien, Nepali, Polonais, Portugais (Brésil & Portugal), Russe, Slovaque, Slovénie, Tchèque, Turquoise et Ukrainien

2 PREMIERS PAS AVEC SHOTCUT

2.0 Introduction

Peu importe votre connaissance des logiciels d'édition de vidéo ou méconnaissance : *Shotcut* est facile à appréhender et l'assimilation des principes en est simple.

Si vous avez déjà une expérience avec d'autres logiciels, seront présentés ici quelques avantages de *Shotcut* : Il n'est pas aussi limité que peut l'être *Windows Movie Maker*. Il n'est pas non plus aussi complexe que *Lightworks* ou *Davinci Resolve*. Il n'est pas sujet à des plantages comme peut l'être *OpenShot* sur Linux (Dérivés de Debian) et il n'est pas limité à un système d'exploitation comme par exemple *Final Cut Pro*. Le manque de la visualisation en plein complet est manquante. Certaines éléments seront ajoutés dans les futures versions du logiciel.

Voir le Roadmap : <https://www.shotcut.org/roadmap/>

2.1 Télécharger

Ouvrir un explorateur web (Chrome, Firefox, etc.) et taper l'adresse suivante:

www.shotcut.org

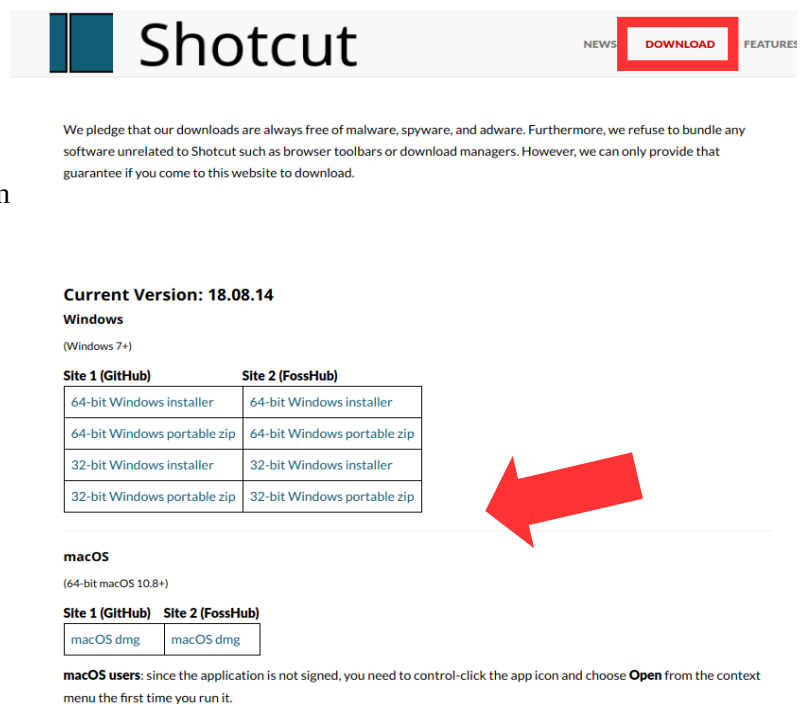
Cliquer sur **Click to Download**

Cliquer maintenant en bas sur la version de ton système explorateur Windows, Linux ou macOS. Enregistrer le fichier, ensuite il se trouve normalement dans le dossier **Downloads**.

(Attention: *Shotcut* fonctionne sur des systèmes de 32bit et 64bit de Windows. Pour Linux et macOS existe uniquement la version en 64bit.)

2.2 Installation

Ouvrir le dossier où se trouve le fichier que tu viens de télécharger. L'ouvrir par un double-clic. Suivre les instructions suivantes, selon le système d'exploitation.



We pledge that our downloads are always free of malware, spyware, and adware. Furthermore, we refuse to bundle any software unrelated to Shotcut such as browser toolbars or download managers. However, we can only provide that guarantee if you come to this website to download.

Current Version: 18.08.14

Windows
(Windows 7+)

Site 1 (GitHub)	Site 2 (Fosshub)
64-bit Windows installer	64-bit Windows installer
64-bit Windows portable zip	64-bit Windows portable zip
32-bit Windows installer	32-bit Windows installer
32-bit Windows portable zip	32-bit Windows portable zip

macOS
(64-bit macOS 10.8+)

Site 1 (GitHub)	Site 2 (Fosshub)
macOS dmg	macOS dmg

macOS users: since the application is not signed, you need to control-click the app icon and choose **Open** from the context menu the first time you run it.

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu, Debian, etc.	macOS (10.8 +)
Cliquer sur les boutons suivants: I agree, Next, Install	Il suffit de décompresser le contenu dans un dossier (pareil que pour les versions portable d'un logiciel). Avec la version Appimage ou Snap il faut donner les droits d'exécution avec un clique droit sur le fichier (ou Ctrl + I) et dans Caractéristiques choisir faire exécutive comme logiciel .	Le logiciel n'est pas signé. Cela veut dire que tu dois maintenir pressée la touche Command en faisant double-clic sur le fichier. Ensuite, choisir Ouvrir .

2.3 Ouvrir

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu, Debian, etc.	macOS
Presser la touche Windows et	Ouvrir le dossier décompressé.	Presser les touches Command +

recherche le lanceur du programme. Taper directement « Shotcut ».	Double cliquer sur le fichier Shotcut.app ou presser la touche Windows et taper directement « Shotcut ».	Barre d'espace. Taper « Shotcut ». Confirmer avec la touche Entrée .
--	--	---

2.4 Connaître l'interface

Avant de faire les premiers pas avec le logiciel, il faut un ou plusieurs clips vidéo. Il vaut mieux copier ceux-ci directement sur le disque dur local s'il se trouve sur un media externe (Carte SD, Mémoire USB, etc). Prévoir de mettre tous les clips se rapportant à un projet dans un même dossier, cela facilite le travail pour la suite.

S'en ouvrant le logiciel pour la première fois, il est possible que la langue soit en anglais. Aller dans le menu **Settings** et sur **Languages** et choisis **French**. Shotcut va démarrer de nouveau en français.

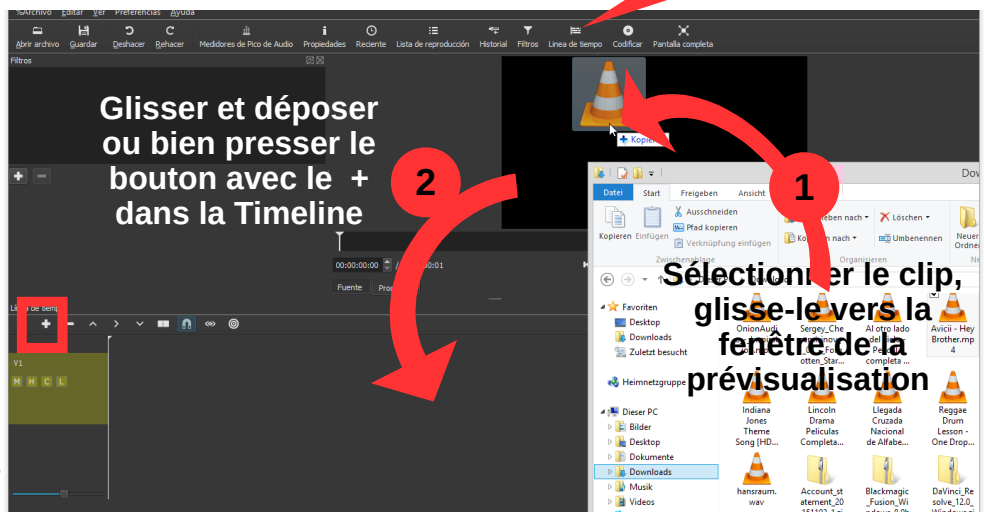
La fenêtre de lancement a encore l'air vide. Pas à pas, on va montrer les différentes modules qui sont associés à des fonctions et voir comment ils peuvent s'ajouter à l'interface. Tout d'abord, on va apprendre à afficher la Timeline. Cherche dans la barre en bas des menus où il y a le bouton **Timeline**. Clique sur celui-ci. Apparaît alors une nouvelle section en bas de l'interface. La Timeline est une ligne de temps qui nous aide a poser les clips dans une séquence chronologique.

Jusqu'à maintenant on a pas encore ajouté des clips. C'est ce qu'on va faire maintenant:

1) Choisir le clip de vidéo dans ton Explorateur (là où tu l'as copié).

2) Le glisser maintenant dans la « fenêtre noire » qui est la zone de prévisualisation.

Automatiquement Shotcut va alors lancer la lecture du clip.



3) Presser la barre d'espace pour arrêter la lecture. Rappelle-toi: La touche sert de Lecture et Pause.

4) Déposer maintenant le clip dans la **Timeline** ou employer la touche **A** ou bien clique sur le bouton avec le symbole **+** sur la Timeline. Maintenant ton clip est ajouté au projet et il va être représenté par un rectangle bleu sur le Timeline. S'il contient aussi une piste de son tu vas la voir représenté par un graphique sur la piste.

5) Regarder où le clip a été positionné. Normalement, le clip sera placé au commencement de la Timeline (à la gauche). La Timeline montre directement la durée «totale» du projet et on voit donc la durée du projet à un instant T (en secondes et minutes). On peut se déplacer dans la ligne de temps vers la droite en pressant la touche gauche du souris. Déplace-le maintenant vers la gauche afin qu'il soit au début de la Timeline.


6) Le bouton du Zoom te permet de diminuer ou agrandir la vue de la Timeline. Cliquer sur le bouton et tire-le vers la droite pour agrandir



la vue et vers la gauche pour diminuer la vue. Parfois, c'est plus facile que toujours devoir faire du scroll.


Avant d'aborder l'édition de vidéo, il est important de savoir les éléments suivants: Tout les changements que tu vas faire à un clip peuvent être annulés en cliquant sur le bouton **Annuler** dans la barre principale ou avec le raccourci des touches **Ctrl + Z**.

2.5 Édition simple

 *Avis: Afin de rendre l'édition plus simple et de voir quel objet est sélectionné à un instant de votre travail, le tour de cet objet est «entouré» d'un rectangle rouge. Cela peut être un clip dans la timeline, le clip «source» ou un clip de la liste de lecture. La liste de lecture est un mode d'édition d'un projet simplifié par rapport à l'utilisation de la Timeline, mais cet outil est limité. Par contre, il peut être utilisé pour trier ses clips avant de les ajouter à la Timeline.*

2.5.1. Supprimer des clips de la Timeline

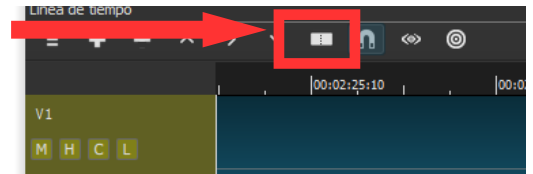
Afin de supprimer un clip de la Timeline, tu as les possibilités suivantes: Cliquer avec le souris sur le clip pour sélectionner et presser après sur la touche **Suppr**, ou cliquer avec clic droit de la souris et choisir **Supprimer** dans le menu.

 *Avis: Même si on supprime un clip de la Timeline, ça ne signifie pas qu'il est supprimé du disque dur, mais uniquement de la Timeline. En tous cas il est encore dans le dossier du disque dur local.*

2.5.2. Retailer des clips dans la Timeline

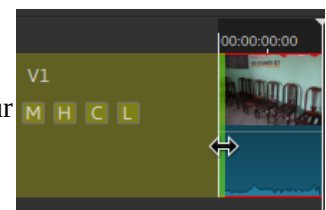
L'édition de vidéos comprend généralement la tâche de montage de clips. Peut-être veux-tu seulement couper une partie ou bien le découper en réarrangeant d'une autre manière. Dans les deux cas, ça signifie de scinder / couper le clip.

D'abord, positionner le curseur sur le clip à l'endroit où on veut faire la coupe. Maintenant, il y a plusieurs manière de procéder: Le plus simple est de presser la touche **S** (pour «Split»). L'autre est de positionner le curseur où on veut couper, ensuite faire clic droite et choisir **découper au curseur**. La troisième option est de presser le bouton sur le Timeline avec les deux carrés séparés par un ligne pointue. Maintenant, on peut supprimer la partie voulue. Dans le cas où on supprime la première partie, il y aura un espace vide sur la piste. Il peut être supprimé en cliquant avec clic droit sur la zone vide et sélectionner **Supprimer**.

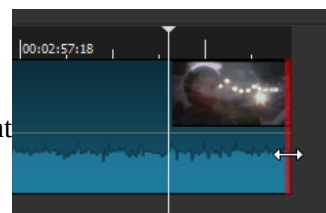


2.5.3. Couper le début ou la fin

Si on veut seulement couper le début ou la fin d'un clip, on peut aussi cliquer sur le commencement du clip (il apparaît une ligne **verte**) et faire glisser en faisant un clic gauche prolongé en allant vers la droite jusqu'au début souhaité. Ou bien, on peut aller à la fin du clip (il apparaît une ligne **rouge**) puis clic gauche prolongé et glisser vers la gauche pour couper la fin du clip.



On peut obtenir le même résultat en positionnant le curseur au moment qu'on que commence le clip y pressant la touche **I**. Après on met le curseur au moment où on aimerait que termine le clip et on presse la touche **O**.



En glissant on peut observer l'image sur le clip qui donne une idée où l'on se trouve dans le clip.

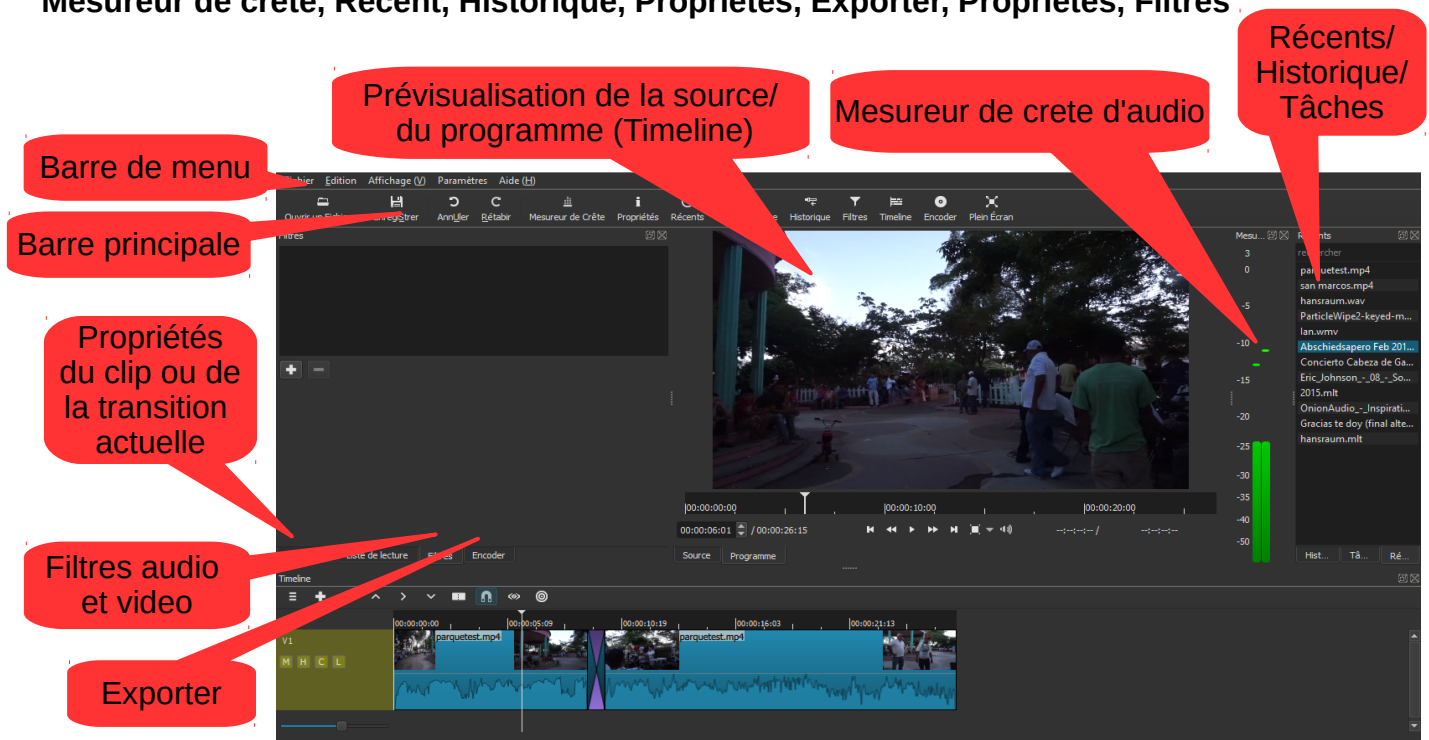
2.5.4. Ajouter plusieurs clips

Pour ajouter plusieurs clips il n'y a qu'à suivre les étapes du paragraphe 2.4 Connaître l'interface. Également tu peux ajouter plusieurs clips au même temps dans l'onglet **Liste de Lecture** et tu peux les visualiser sans les ajouter directement à la Timeline. Tu peux choisir l'apparence (comme des carrés, liste, symboles). Avec l'option « liste » tu vois aussi la longueur de chaque clip. Tu peux changer l'ordre avec Drag-n-Drop. Pour ajouter tout les clips d'un coup (p.ex. Des photos pour une Diashow) tu presses le dernier bouton à la droite et choisis **Tout ajouter à la Timeline**. Maintenant ils apparaissent dans la Timeline dans l'ordre qu'ils étaient dans la **Liste de Lecture**.

2.5.5. Changer l'ordre

Si l'on veut changer l'ordre des clips, on peut les glisser et les déposer sur la Timeline où l'on veut. Vérifier qu'il y a un espace suffisant pour le clip que l'on bouge. Peut-être vaut-il la peine de régler le zoom afin de voir le projet complet. On peut alors lire le projet final en mettant le curseur au début et le lançant avec la barre espace. Pour les prochaines étapes, il est recommandé d'afficher les sections suivantes de l'interface:

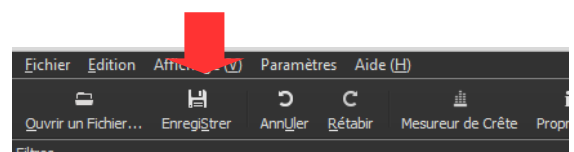
Mesureur de crête, Récent, Historique, Propriétés, Exporter, Propriétés, Filtres



2.6 Enregistrer et ouvrir un projet

Il est important d'enregistrer le projet de temps en temps afin de ne perdre pas le travail (même si Shotcut dispose de la possibilité de récupérer des fichiers en cas de plantage). Pour enregistrer le projet, suivre les étapes suivantes:

a) Cliquer sur le bouton **Enregistrer** dans la barre principale ou bien aller au menu principal à **Fichier – Enregistrer**.



b) Il s'ouvre une fenêtre où l'on choisit le dossier pour le projet.

Donner-lui un nom et automatiquement va se rajouter la terminaison **.mlt** ("mon_projet.mlt").

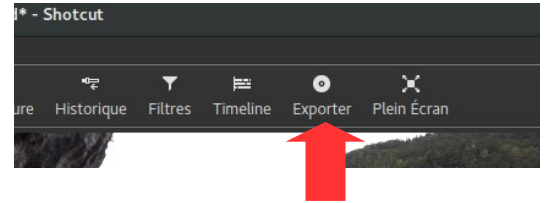
c) Cliquer sur **Enregistrer**.

d) Pour ré-ouvrir un projet et continuer le travail, aller ensuite sur le bouton **Ouvrir** fichier et choisir le

fichier (.mlt). On peut également l'ouvrir en cliquant sur **Fichier – Ouvrir fichier** ou avec **Ctrl + O**.

2.7 Exporter un projet

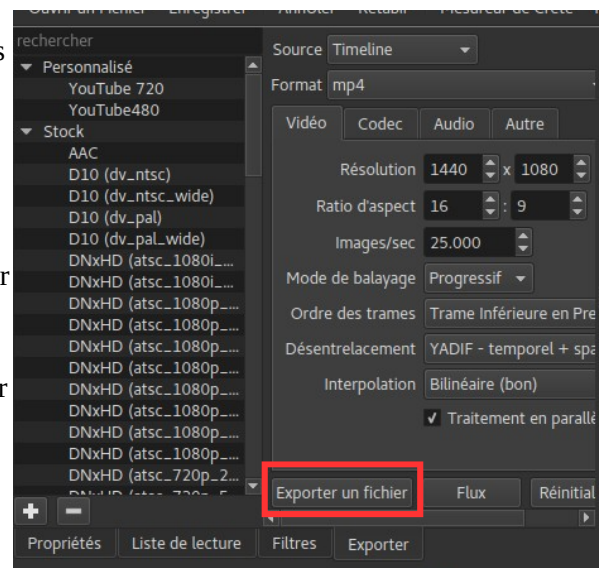
Le projet en **.mlt** que l'on vient d'enregistrer ne permet pas de l'ouvrir dans un autre ordinateur. Celui n'est en fait que la recette de cuisine. Il peut servir pour faire des éditions plus tard. Mais pour le partager avec d'autres personnes, il faut l'enregistrer dans un format qui sert pour la lecture sur n'importe quel ordinateur (en fait, créer un fichier vidéo). Ce processus s'appelle «exporter». Shotcut permet d'exporter dans différents formats avec une multitude de ce qu'on appelle «codec».



Cliquer d'abord sur le bouton **Exporter**. Maintenant, l'onglet **Exporter** apparaît et reste affiché.

Pour un débutant, il vaut mieux prendre un réglage prédéfini qui se trouvent dans la liste (notamment le réglage Youtube ou MP4 qui sont les plus classiques).

A côté de la liste, on trouve maintenant dans le premier onglet les différentes caractéristiques pour la résolution, le ratio d'aspect, le nombre d'images/sec. Dans la seconde, il y a les propriétés du codec et dans la troisième, celles de l'audio. Pour des raisons de simplicité, on ne touche rien pour le moment. On va directement au bouton en bas qui dit: **Exporter un fichier**. Shotcut va exporter en se basant sur les propriétés du premier clip déposé sur la Timeline (ratio et taille d'image notamment). Maintenant, apparaît une fenêtre où on choisit le dossier d'exportation et le nom pour le montage final. Le processus d'exportation peut durer quelque temps. On peut observer le progrès dans l'onglet **Tâches** affiché sur la droite. Pour savoir plus de l'exportation avancée, voir chapitre 4.



Avis: Voilà, maintenant tu connais le fonctionnement basique de Shotcut. Il temps d'avancer avec les transitions et les filtres. Ceux-ci peuvent améliorer de manière importante la qualité du montage.

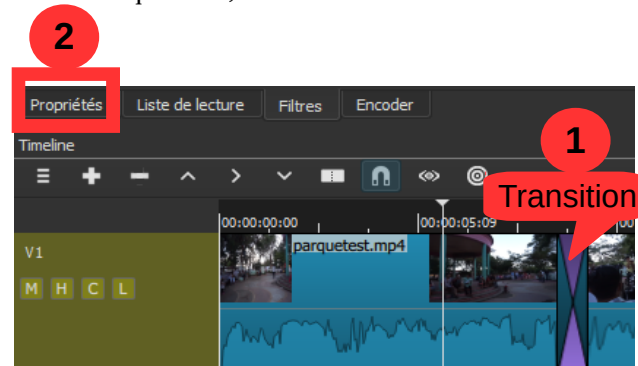
3 UTILISATION DE TRANSITIONS ET FILTRES

Avis: Dans la version actuelle de Shotcut il n'est pas possible d'annuler un changement (filtre ou transition) avec le bouton Annuler mais cette fonction est en planification pour une version future. On doit le faire de manière manuelle.

Tout d'abord un mot par rapport aux transitions: Les transitions sont pas appliquées à un clip mais à une zone d'intersection entre deux clips. Si l'on importe une séquence de clips sur la Timeline, on ne verra pas de transition entre eux (sinon une coupe brusque). Alors si l'on veut créer un transition fluide, on doit d'abord superposer le début du clip post-transition sur la fin du premier clip. Automatiquement, Shotcut va alors créer une transition du type **dissoudre**.

Avis: S'il y a encore un espace vide entre les deux clips, il faut supprimer d'abord celui-ci (clic droit dans l'espace vide et choisir **Supprimer**) et après superposer les clips.

On peut changer le type de transition sous l'onglet **Propriétés** où il y a le choix entre **Couper** (permet de faire partir le son de la vidéo post transition avant que le clip précédent soit terminé), **Barre**, **Porte**, **Matrice**, **Iris**, etc. On peut régler la Progressivité avec le bouton en dessous. Recommandation: Tous les essayer et appliquer ce qui te plaît - mais de manière modérée.



On peut retirer une transition de la même manière qu'un clip: en la sélectionnant y pressant la touche **Suppr**. L'édition d'un clip et l'application d'une transition est *non-destructive*, cela veut dire que l'on peut la supprimer ou changer à n'importe quel moment. Par contre, la création de la zone de chevauchement rogne la sélection faite au départ.

3.2 Appliquer un filtre

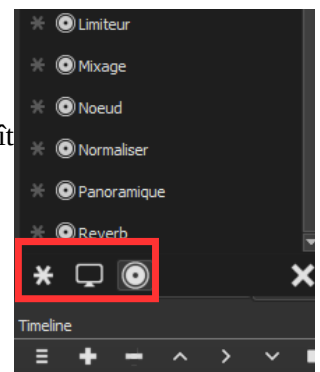
Normalement, il ne suffit pas seulement de couper une vidéo, de les mettre en ordre et créer des transitions. Souvent, on veut que la vidéo et le son se fondent en entrant et en sortant. Ou bien un clip est très sombre et on veut augmenter sa luminosité. Souvent, on veut aussi montrer les *Crédits* (donc, qui a filmé, de qui est la musique, etc.). Dans tous ces cas, on va employer des filtres. Ces filtres ne sont pas des objets individuels qu'on positionne dans la Timeline mais ils sont obligatoirement liés à un clip. Ça veut dire que si l'on déplace un clip (par ex. avec un texte en dessus); le filtre se déplace aussi.

Pour appliquer un filtre, il faut d'abord sélectionner un clip. Ensuite, on clique sur l'onglet qui dit **Filtres**.

Maintenant, on clique sur le symbole du plus **+**. Il apparaît un longue liste de filtres audio et vidéo. Il est possible de ne voir que les filtres pour vidéo en cliquant sur le symbole de l'écran ou bien sur le symbole disque pour voir ceux pour le son.

Chercher le filtre voulu, par exemple **Fondu vidéo entrant**. Cliquer dessus. Il apparaît une fenêtre où l'on peut changer les paramètres. Dans ce cas, il s'agit de la durée du filtre pour aller du noir à la vidéo normale. La valeur avant le double-point sont les secondes. Donne une nouvelle valeur ou utilise les boutons plus **+** ou moins **-**.

Lis la vidéo (avec le bouton **Play** ou simplement avec la barre d'espace). Vois-tu l'effet du filtre? Bien. Si tu veux le retirer, tu peux le décocher ou le supprimer en cliquant sur **-**. Presser la touche **Suppr** ne va pas supprimer le filtre sinon le clip complet.



On peut ajouter les filtres utilisé fréquemment à l'onglet **favoris** en cliquant sur la petite étoile ***** a coté du nom du filtre. A partir de maintenant, ce filtre va apparaître directement quand tu cliques sur l'onglet filtres. Afin que tu comprennes mieux le fonctionnement de chaque filtre, il est recommandé d'étudier la liste qui

suit.

FILTRES VIDÉO

Balance des blancs	Peut changer la balance des blancs (si tu n'as pas activé adaptation a la lumière de ta caméra).
Cadre circulaire	Permet d'insérer un cadre circulaire avec une couleur définie.
Canal alpha: Ajuster	Permet d'ajuster la sélection d'une zone transparente.
Canal alpha: Voir	Permet de visualiser la sélection d'une zone transparente.
Contraste	Permet d'augmenter le contraste (augmente les sombre et les brille).
Correction d'objectif	Permet de corriger la distorsion introduite par certains objectifs.
Equisser	Permet de appliquer un effet spécial qui augmente les lignes des objets.
Flou	Permet d'ajouter un flou vertical ou horizontal ou les deux.
Fondu vidéo entrant	Permet de créer une transition de noir total à normal.
Fondu vidéo sortant	Permet de créer une transition de normal à noir (fondu au noir).
Inverser les couleurs	Permet d'inverser complètement les couleurs (effet spécial).
Luminosité	Permet d'augmenter la luminosité générale.
LUT	Permet de charger un fichier LUT (Look-Up-Table) qui permet d'étalonner le rendu des couleurs. Ceci peut être intéressant quand on veut appliquer un certain «look» à son clip. Il y a des fichiers LUT disponibles dans divers sites web.
Masquage colorimétrique: Avancé	Permet de faire une sélection transparente d'après une couleur avec des paramètres spécifiques.
Masquage colorimétrique: Simple	Permet de faire une sélection transparente d'après une couleur avec la sélection d'une couleur.
Miroir	Permet tourner la vidéo sur un plan vertical (retournement miroir).
Mosaïque	Permet de pixeliser l'image
Netteté	Permet d'augmenter la netteté ou de créer un flou.
Nettoyage du masque : Avancé	Permet d'adapter la sélection transparente avec des paramètres avancés. = KeySpill.
Nettoyage du masque : Simple	Permet d'adapter la sélection transparente avec des paramètres simples.
Onde	Permet de créer des ondes horizontales (effet spécial).
Opacité	Permet de régler l'opacité.
Portrait	Permet de faire un effet avec un vignettage adapté à la mise en valeur d'un portrait.
Rogner	Permet de découper la vidéo (Cropper).
Rotate and scale	Permet de tourner et escalier la vidéo. Si le bouton «compositing» est activé de la piste actuelle on peut faire apparaître la piste au-dessous (pour créer un effet du Picture-In-Picture).
Rutt-Etra-Izer	Effet spécial à tester.
Réduire le bruit	Permet de réduire le bruit dans l'image en ajoutant du flou.

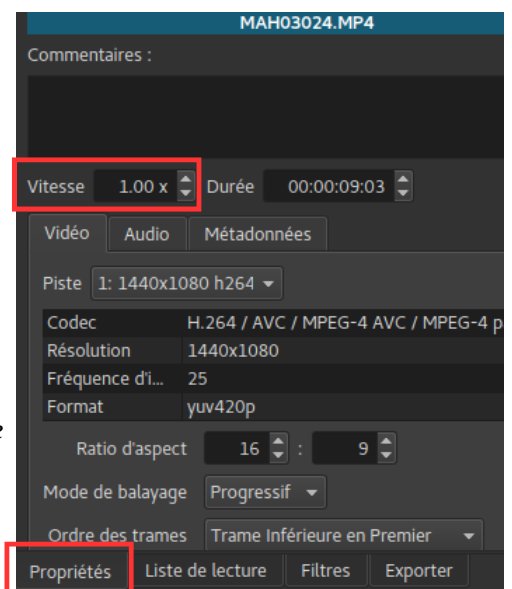


Saturation	Permet de régler l'intensité des couleurs.
Stabiliser	Permet de stabiliser les vidéos pour enlever les tremblements.
Surcouches HTML	Permet d'ajouter des éléments en HTML (y compris des éléments en mouvement avec des outils en HTML5).
Taille et Position	Modifie la taille et la position du clip dans le projet. Si le bouton «compositing» est activé de la piste actuelle on peut faire apparaître la piste au-dessous (pour créer un effet du Picture-In-Picture).
Teinte/Luminosité/Saturation	Permet de changer le teinte, la luminosité et la saturation en un seul filtre.
Texte	Permet d'ajouter un texte simple.
Texte 3D (HTML)	Permet d'ajouter un texte en 3D.
Ton sépia	Modification des couleurs pour un rendu sépia
Vieux film: Grain	Modification de la vidéo pour donner pour un rendu spécifique : film avec du grain (bruit en photo)
Vieux film: Poussière	Modification de la vidéo pour donner pour un rendu spécifique : vieux film avec des poussières sur un film
Vieux film: Projecteur	Modification de la vidéo pour donner pour un rendu spécifique : vieux film les défauts d'un vieux projecteur
Vieux film: Technicolor	Modification de la vidéo pour donner pour un rendu spécifique : vieux film technicolor
Vieux film: Écorchures	Modification de la vidéo pour donner pour un rendu spécifique : vieux film avec défauts (grands traits verticaux)
Visualisation de la gamme audio	Permet de visualiser l'onde de l'audio.
Éclat	Effet flou vaporeux
Étalonnage de couleurs	Filtre important permettant d'ajuster la luminosité des zones claire/ moyennes et sombres et d'en modifier les nuances de couleur



! *Avis: Pour changer la vitesse d'un clip (« accélérer » ou « ralentir »), ceci ne se trouve pas dans les filtres, mais dans l'onglet **Propriétés** où on peut augmenter ou diminuer la vitesse. Changer le réglage, puis faire Entrée. La durée du clip change en conséquence. Il n'est pas à ce jour possible d'inverser le sens de lecture du clip (revenir en arrière).*

Attention, il n'est pas conseillé de beaucoup diminuer la vitesse pour faire des effets de «super slow motion» si le clip d'entrée n'a pas un taux d'image par seconde très important. En effet, Shotcut ne permet pas de créer des images intermédiaires et le résultat sera décevant si ce n'est pas adapté au flux d'entrée. Pour ce genre de travail, utiliser un outil dédié (Twixtor ou [slowmoVideo](#) par exemple) qui souvent permettent également l'inversion du sens de lecture ou des changements de vitesse paramétrables et fluides.



FILTRES AUDIO

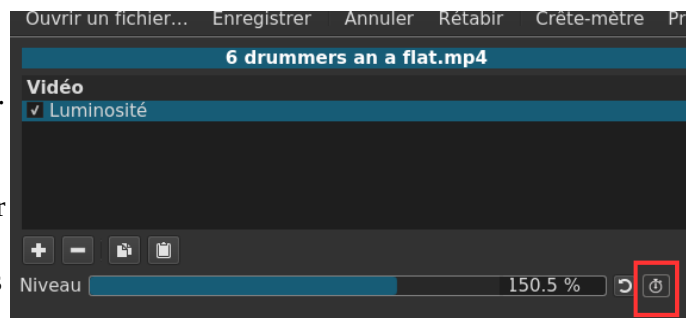
Balance	Ajuster la balance (gauche / droite)
Compression	Comprimer la dynamique : Baisser les passages fortes du son afin qu'on les passages douces sortent mieux
Copier le canal	Copier le canal gauche vers droite ou l'inverse si on ne veut garder que l'un des deux
Couper le son	Mute
Delay	Ajouter un écho
Échanger les canaux	Inversion gauche et droite
Expanseur	Effet qui va étendre la plage dynamique d'un son (contraire de la compression)
Filtre passe-bande	Filtre ne laissant passer qu'une bande ou intervalle de fréquences compris entre une fréquence de coupure basse et une fréquence de coupure haute
Filtre passe-bas	Filtre qui laisse passer les basses fréquences et qui atténue les hautes fréquences
Fondu audio entrant	Augmentation progressive du son en début de clip
Fondu audio sortant	Diminution progressive du son en fin de clip
Gain/Volume	Augmentation du volume
Graves et aigus	Réglages des graves et aigus
Limiteur	Limiter la dynamique qui s'apparente à la compression mais qui est plus drastique. Cela s'utilise à la fin pour optimiser le volume général du son.
Mixage	
Normaliser	Effet qui lisse un peu le son autour d'un volume « moyen » prédéfini
Nœud	A un effet sur les « creux » (contraire des crêtes)
Panoramique	Effet de mixage avec son panoramique
Reverb	Effet de réverbération qui crée un espace « virtuel »

3.3. Copier / Coller:

Si tu veux appliquer les mêmes filtres à plusieurs clips, tu peux choisir (dans l'onglet **Filtres**) le bouton **Copier** (NB : tous les filtres!) et cliquer sur un autre clip pour les **coller** ensuite.

3.4. Utiliser des images-clés

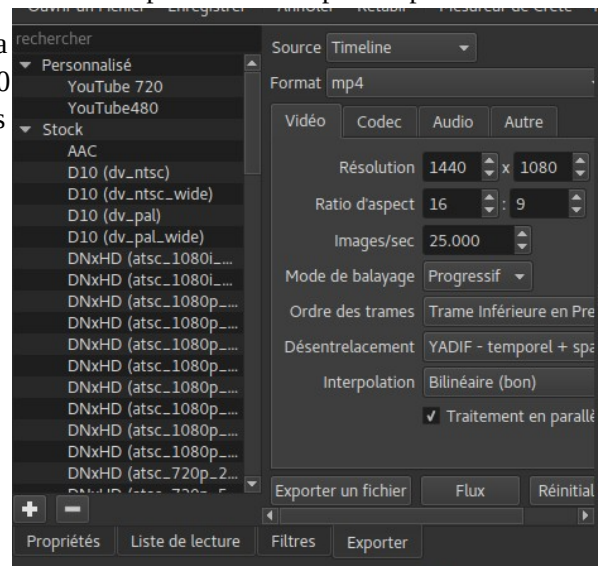
Avec quelques filtres tu peux manipuler les caractéristiques de manière dynamique. Un exemple classique serait un zoom doux avec des photos: Au début l'image doit avoir la taille normale et grandir peu à peu (l'effet nommé «Ken-Burns»). Pour cela on utilise des images-clés (anglais: *keyframes*). Celles déterminent une valeur à un certain moment. Donc il faut ajuster la taille initiale et la taille finale. Si tu cliques sur le symbole de l'heure à côté d'un paramètre tu détermines le valeur pour cet moment exact. Les pas entre les positions vont être calculés automatiquement par Shotcut. Si tu veux éliminer ces images-clés tu cliques simplement une autre fois sur le même bouton avec l'heure.



4 RÉGLAGES D'ENCODAGE (UTILISATEURS AVANCÉS)

Les options avancées ne sont à manipuler uniquement par les personnes qui savent ce qu'elles font puisqu'il est très facile de faire une combinaison de Codec, résolution, aspects et format qui ne sont pas compatibles. Si tu es expert, tu peux quand même choisir toutes sortes de combinaison, grâce au support de **Ffmpeg**. Afin de mieux comprendre quelles options offre l'export d'une vidéo, voici ici les paramètres les plus importants:

- **Résolution** (en pixels): définit la largeur et hauteur de la vidéo. Si la résolution est petite comme par exemple 640 a 360 pixels alors des objets ronds apparaîtront pixelisés (ou carrés) sur un grand écran . Il est donc recommandé que la résolution soit plus grande que ces valeurs. Mais aussi le choix de l'utilisation finale est importante pour la résolution à choisir. Il ne sert à rien de choisir une résolution haute pour lire une vidéo seulement sur des portables. En plus, il est important de savoir, qu'une mauvaise résolution ne s'améliorera pas juste en augmentant la résolution à l'exportation.
- **Ratio d'aspect**: Des écrans récents ont une image qui est plus large qu'avant (ratio 16:9) que des vieux écrans (qui avaient plutôt un aspect de 4:3). Pour cela, la majorité des caméras enregistrent maintenant en 16:9. Il est recommandé de toujours exporter avec l'aspect original de la vidéo pour éviter les distorsions.
- **Images par seconde**: Il y a différents standards selon les zones géographiques. Le cinéma utilisait normalement 24 images par seconde, la télé en Amérique et Japon (**Standard NTSC**) 30 et en Europe (**Standard PAL**) 25 images par seconde. Comme avec l'aspect, il vaut mieux laisser ces paramètres comme dans le vidéo original.



Shotcut peut également exporter une vidéo dans des cadres (*frames*) ce qui peut être nécessaire pour certaines logiciels comme par exemple **Blender**.

Pour conclure quelques recommandations concernant les paramètres dépendant du type de media de lecture :

- Lecteur DVD: Codec mpeg2, bitrate 8.000kbps, résolution 720*576
- Lecteur Blu-ray: Codec H.264, bitrate 20,000kbps, résolution 1920*1080
- Lecteur PC (HD): Codec H.264, bitrate 9.000kbps ou VBR, résolution 1280*720 ou 1920*1080

Il suit une liste de recommandations de la page **Youtube.com** pour le chargement d'un video a leur plateforme

Conteneur: MP4

- Pas de liste de modifications (ou la vidéo risque de ne pas être traitée correctement)
- MOOV atom en tête du fichier (démarrage rapide)

Codec vidéo: H.264

- Balayage progressif (pas d'entrelacement)
- High Profile
- 2 images B consécutives

- GOP fermé. GOP de la moitié de la fréquence d'images.
- CABAC
- Débit variable. Aucune limite de débit requise, même si nous vous recommandons les débits suivants pour référence.
- Sous-échantillonnage de la chrominance : 4:2:0
- Fréquence d'images : Le contenu doit être codé et mis en ligne avec la même fréquence d'images que lorsqu'il a été filmé. Les fréquences d'images les plus courantes sont les suivantes : 24, 25, 30, 48, 50, 60 images par seconde (d'autres fréquences d'images sont également acceptées).

Le contenu entrelacé doit être désentrelacé avant d'être mis en ligne. Par exemple, un contenu 1080i60 doit être désentrelacé à 1080p30, pour passer de 60 champs entrelacés par seconde à 30 images progressives par seconde.

Débit

Les débits présentés ci-dessous sont recommandés pour les mises en ligne.

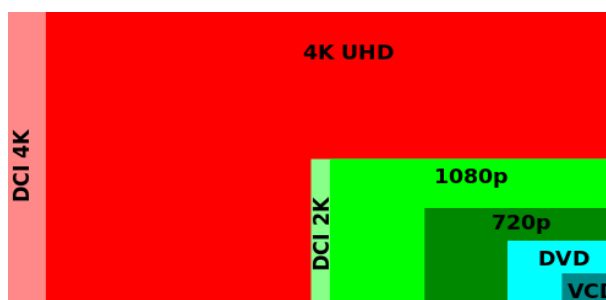
Type	Résolution de vidéo	débits	Taille du fichier de 1 min. de vidéo
2160p (4k)	3840 x 2160	35-45 Mbps	ca. 300 MB
1440p (2k)	2560 x 1440	16 Mbps	120 MB
1080p (HD)	1920 x 1080	8 Mbps	60 MB
720p (HD ready)	1280 x 720	5 Mbps	37.5 MB
480p (DVD)	854 x 480 (NTSC)	2,5 Mbps	19 MB
360p (VCD)	640 x 360	1 Mbps	7.5 MB

Codec audio : AAC-LC

- Canaux: stéréo ou stéréo + 5.1
- Taux d'échantillonnage : 96 kHz (stéréo + 5.1) ou 48 kHz (stéréo)

Débits audio recommandés pour la mise en ligne : 256 kbit/s (Stéréo) et 384 kbit/s (5.1)

Le débit de lecture audio n'est pas lié à la résolution vidéo.



Source: <https://support.google.com/youtube/answer/1722171?hl=fr>

5 RACCOURCIS CLAVIER POUR SHOTCUT

Action	Raccourci pour Windows/Linux	Raccourci pour OS X
Menu principal		
Ouvrir Fichier	Ctrl+O	Cmd+O
Ouvrir autre	Ctrl+Maj.+O	Cmd+Maj.+O
Enregistrer	Ctrl+S	Cmd+S
Enregistrer sous...	Ctrl+Maj.+S	Cmd+Maj.+S
Fermer	Ctrl+Q	Cmd+Q
Annuler	Ctrl+Z	Cmd+Z
Restaurer	Windows: Ctrl+Y, Linux: Ctrl+Maj.+Z	Cmd+Maj.+Z
Écran complet	Ctrl+Maj.+F	Ctrl+Cmd+F
Reproduction		
Lecture	L ou Barre d'espace	
Pause	K ou Barre d'espace	
Retour	J	
Lecture rapide	L	
Définir le point d'entrée	I	
Définir le point de sortie	O	
Prochain cadre	→ ou K+L	
Cadre précédent	← ou K+J	
Avance 1 sec.	Page down	
Retour 1 sec.	Page up	
Avance 2 sec.	Maj.+Page down	
Retour 2 sec.	Maj.+Page up	
Avance 5 sec.	Ctrl+Page down	Cmd+Page down
Retour 5 sec.	Ctrl+Page up	Cmd+Page Page up
Avance 10 sec.	Maj.+Ctrl+Page down	Maj.+Cmd+Page down
10 sec. de retour	Maj.+Ctrl+Page up	Maj.+Cmd+Page up
Retour au début	Home (Début)	
Sauter a la fin	End (Fin)	
Sauter au prochain	Alt+ →	
Chercher le prochain	Alt+ ←	
Changer la vue de programme a source	Esc	
Timeline		
Ajouter une piste d'audio	Ctrl+U	Cmd+U
Ajouter une piste de vidéo	Ctrl+Y	Cmd+Y
Fermer	Ctrl+W	Cmd+W
Ajouter le clip sélectionné	A	
Supprimer « Ripple »	X ou Maj.+Suppr. ou Maj.+Retour arrière	
Supprimer le clip	Z ou Suppr. ou Retour arrière	
Insérer le clip	V	
Écraser le clip	B	
Diviser le clip	S	
Sélectionner la piste en bas	↓	
Sélectionner la piste en haut	↑	
Agrandir la vue	=	
Diminuer la vue	-	
Reseter Zoom	0	

Agrandir la piste	Ctrl+-	Cmd+-
Diminuer la piste	Ctrl+=	Cmd+=
Recharger	F5	
Sélectionner le clip sous le curseur	Ctrl+Barre d'espace	
Choisir le Clip a la gauche	Ctrl+ ←	Cmd+ ←
Choisir le Clip a la droite	Ctrl+ →	Cmd+ →
Choisir le Clip en haut	Ctrl+↑	Cmd+↑
Choisir le Clip en bas	Ctrl+↓	Cmd+↓
Désélectionner tout	Ctrl+D	Cmd+D
Sélectionner le clip	Enter	
Couper le son de la piste / faire sonner ...	Ctrl+M	
Cacher la piste/ Montrer	Ctrl+H	
Bloquer la piste /Débloquer	Ctrl+L	
Récent		
Ajouter	Maj.+C	
Supprimer	Maj.+X, Suppr. ou Retour arrière	
Insérer	Maj.+V	
Actualiser	Maj.+B	
Déplacer vers en haut	Ctrl+↑	Cmd+↑
Déplacer vers en bas	Ctrl+↓	Cmd+↓
Choisir l'élément N	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	
Ouvrir le clip sélectionné	Enter ou clic double	
Sauter à / Chercher...	Maj.+Enter ou Maj.+clic double	

6 NOTES ADDITIONNELLES

6.1. Fenêtre de Lecture

Pour faire du **skim** (chercher le clip dans la ligne de temps sans presser la touche du souris), on peut seulement maintenir pressé **Maj**.

6.2. Ligne de temps

En glissant on peut maintenir la touche **Alt** pour éviter le **snapping** (que clip s'alignent magnétiquement) temporellement. Avec Linux la touche **Alt** normalement est utilisé pour déplacer la fenêtre actuelle. Dans ce cas, on presse la touche **Alt** après avoir commencé à glisser.

6.3. Entrer les valeurs de temps

Dans les champs de temps comme par exemple celui en bas de la fenêtre de lecture, il n'est pas nécessaire de rentrer un valeur timecode. On peut aussi donner un numéro sans double point (par ex. 20), celui représente automatiquement une image (*Frame*).

Si tu insères un double point (:) celui va être interprété automatiquement comme **timecode** (heure:minute:seconde:**Frames**) ou (heure:minute:seconde.**millisecondes**). La différence entre les deux c'est que avec le deuxième la dernière valeur suit un point au lieu d'un double point.

En plus il n'est pas nécessaire de remplir tous les champs. Donc tu peux insérer par exemple : "::1.0" pour une seconde. Il n'est non plus nécessaire d'inclure tous les séparateurs – Shotcut va interpréter les valeurs toujours de droite à gauche. Cela veut dire que tu peux écrire aussi "1:" pour une seconde ou ":1.0" ou ":1.". Attention: "1.0" n'est pas une seconde parce qu'il ne contient pas de double point. D'autres exemples:

"1.5" est une seconde et demie, "1:." est une minute, "1:30:" est une minute et demie, "1::" est une heure

6.4. Enregistrer un écran (vidéo+ son)

Si tu veux enregistrer un vidéo de qui se passe sur ton écran tu n'as pas besoin d'un autre logiciel. Shotcut permet de faire cela.

- 1) Aller au menu **Fichiers > Ouvrir Autre... > Écran**. Choisir les options, et cliquer sur **OK**. Maintenant, l'écran arrive dans la zone de visionnage
- 2) Ouvrir l'onglet **Encode**, choisis par exemple **lossless/HuffYUV**. Puis cliquer sur **Fichier de capture**, et Shotcut se réduit automatiquement et commence l'enregistrement.
- 3) Fais ce que tu as à faire.
- 4) A la fin, revenir sur Shotcut. Dans le menu Encode, faire stopper la Capture.
- 5) Shotcut ouvre directement le clip que tu viens de capturer pour l'éditer si tu le souhaites.

Note au sujet des codecs pour faire la capture :

HuffYUV nécessite mobiliser peu de CPU, mais les fichiers sont gros et nécessitent une vitesse d'écriture rapide. Utiliser une combinaison *x264* avec un *preset ultrafast*, *GOP faible* et réglage # de cœurs permet de garder un usage CPU faible et conserver des fichiers plutôt de taille modérée.

Sinon, WebM marche assez bien sur les configs faibles et peut être testé.