

Voici une documentation sur le logiciel OpenShot qui est une application gratuite permettant le montage vidéo.

Sommaire

1	L'installation	2
2	L'interface principale	2
2.1	La barre de tâche en haut	3
2.2	La boîte à fichier de gauche	3
2.3	Aperçu vidéo à droite	3
2.4	Les pistes en bas	4

1 L'installation

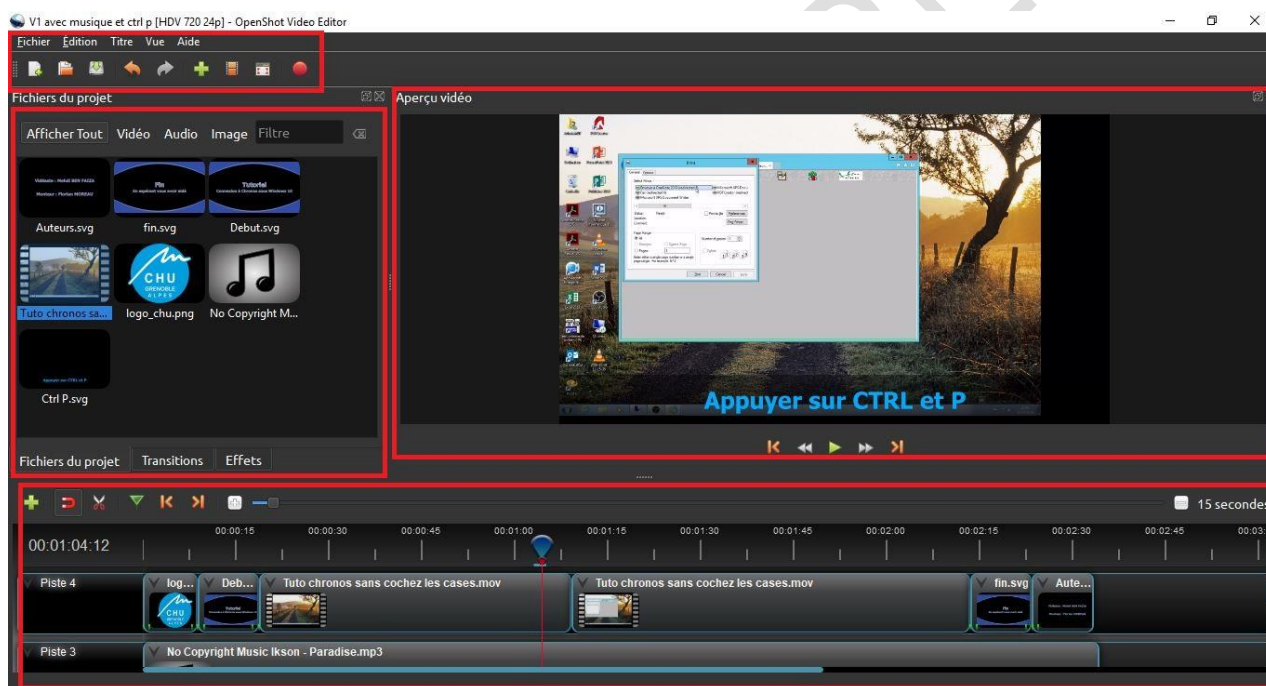
L'installation est basique. Il suffit de se rendre sur le site officiel d'OpenShot est de télécharger la version compatible avec le système d'exploitation de la machine qui hébergera le logiciel.

<https://www.openshot.org/fr/download/>

Lancer l'installateur est suivre les instructions de l'installation.

2 L'interface principale



Voici l'interface principal du logiciel.



Nous allons étudier chaque partie du logiciel entouré en rouge.

2.1 La barre de tâche en haut

Cette barre sert à trouver les fonctionnalités du logiciel. La seconde barre, juste en dessous, est simplement là pour afficher les fonctions principales afin d'éviter de trop utiliser les menus déroulants.

L'onglet **fichier** peut être utilisé pour sauvegarder le projet en cours. Ce projet sera sauvegardé en fichier OSP. Ce qui signifie que seul OpenShot peut l'ouvrir. Il est aussi possible **d'importer des fichiers** grâce à cet onglet (image, musique ou encore vidéo). Le bouton  peut aussi faire cela. Il est possible d'**exporter** une vidéo dans le format désiré. Le bouton raccourci est .

L'onglet **titre** sert à créer des annotations qu'il est possible de rajouter dans la vidéo.

L'onglet **vue** sert à modifier l'interface du logiciel. Il est possible de mettre un **mode fenêtré** ou bien de passer en **plein écran**.

2.2 La boîte à fichier de gauche

Cette fenêtre sert à **montrer les fichiers importés** qui ont été choisis en amont. Cela permet de ne faire qu'un simple **glissé-déposé** pour l'entrer dans la vidéo à l'emplacement souhaité. Quand un titre est créé ou un effet, il sera visible dans cette fenêtre.

Il y a deux autres onglets, l'onglet **transition** sert à créer des effets design pour passer d'une vidéo à une autre. Tandis que **effet** sert à créer mettre une texture particulière sur l'objet souhaité.

2.3 Aperçu vidéo à droite

Cette fenêtre sert à avoir un premier visuel de la vidéo.

Pour lire facilement une vidéo, il y a les boutons classiques de visionnage :



Mais, les flèches de claviers peuvent aussi faire ce travail (Bas = Play/pause, Gauche = retour d'une frame en arrière, Droite = avance d'une frame en avant).

2.4 Les pistes en bas

De base, il y a 5 pistes. Chaque piste écrit l'une au-dessus d'autre (La piste 2 écrit sur la piste 1 mais sous la piste 3). C'est un ordre de priorité.

Pour placer un élément, il suffit de faire un glisser-déposer des fichiers provenant de la fenêtre des fichiers à importés. Il est possible de modifier les paramètres de l'objet en faisant un bouton droit puis propriétés sur l'objet placé sur une piste.

Il est possible de régler la taille en seconde des pistes avec la barre au-dessus.

Enfin, un icône en forme de ciseau permet de couper un objet en deux. Cela permet d'incrémenter un ou plusieurs objets dans un autre objet.