

Créer une vidéo d'un jeu (WoW, CS, etc.)

Par MisterJ



OPENCLASSROOMS

www.openclassrooms.com

Sommaire

Sommaire	2
Créer une vidéo d'un jeu (WoW, CS, etc.)	3
Programme d'enregistrement	3
Téléchargement	3
Installation	4
Configuration	4
Configuration de l'audio dans le Panneau de configuration	6
Lancez votre jeu	8
Réalisez votre montage vidéo	8
Recherchez vos vidéos Fraps	8
Visionnez vos vidéos Fraps	9
Exécutez le programme de montage vidéo	9
Windows Movie Maker	10
Enregistrez votre montage vidéo	10
Q.C.M.	11
Partager	12



Créer une vidéo d'un jeu (WoW, CS, etc.)



Mise à jour : 01/01/1970

Difficulté : Facile



Dans ce mini-tutoriel vous apprendrez à créer une vidéo de votre jeu favori et à la publier sur le Web !

- Une vidéo de vous accumulant des frags dans un jeu vidéo
- Une vidéo de vous montrant une astuce dans un jeu vidéo
- Une vidéo quelconque, n'ayant peut-être aucun rapport avec le jeu vidéo

Par contre, Fraps ne reconnaît pas tous les jeux au monde !

Il faut savoir que Fraps ne voit que les flux DirectX et OpenGL.

On peut voir cela si on regarde bien les caractéristiques de notre jeu (voir la pochette ou informez-vous sur le net)

Sommaire du tutoriel :



- [Programme d'enregistrement](#)
- [Lancez votre jeu](#)
- [Réalisez votre montage vidéo](#)
- [Q.C.M.](#)

Programme d'enregistrement

Téléchargement

Nous allons commencer par télécharger le programme **Fraps** qui consiste à enregistrer ce que vous faites à l'écran, seulement quand vous le désirez et quand un jeu est lancé. Il supporte par exemple World Of Warcraft, Trackmania Sunrise, Far Cry, mais également d'autres, comme Counter-Strike (1.6, Condition Zero, Source).



La seule différence entre la version démo et la version complète de Fraps est qu'une case à cocher se rajoute dans l'onglet *General* et que la capture vidéo ne dure que 20 secondes en version démo. Mais de toute façon, nous pouvons enregistrer plusieurs vidéos de 1 à 20 secondes et les lier entre elles par la suite avec un logiciel de montage. Ce qu'on fera !

Vous pouvez visiter le site officiel de **Fraps** pour avoir plus d'informations : <http://www.fraps.com>.

Téléchargez **Fraps**, maintenant !

[Télécharger FRAPS 2.9.X \(945k\)](#)
Windows 2000, XP, 2003, Vista et x64 édition

Configuration requise :

- DirectX 9.0c ou DirectX 10.
- Droits d'administrateur de l'ordinateur.
- Supporte les processeurs récents (Pentium 3 et supérieur).
- L'enregistrement vidéo est plus rapide avec des cartes graphiques récentes, comme NVIDIA GeForce ou ATI Radeon.

Installation

Après avoir téléchargé Fraps, grâce au lien ci-dessus, exécutez le programme **setup.exe** qui a été téléchargé, dont vous aurez, au préalable, défini l'emplacement. Ensuite, installez-le !



Vous pouvez laisser le répertoire par défaut lors de l'installation de Fraps, c'est-à-dire : **C:\Fraps**.

Une fois installé, une nouvelle icône apparaîtra sur votre bureau sous le nom de Fraps. Double-cliquez dessus !

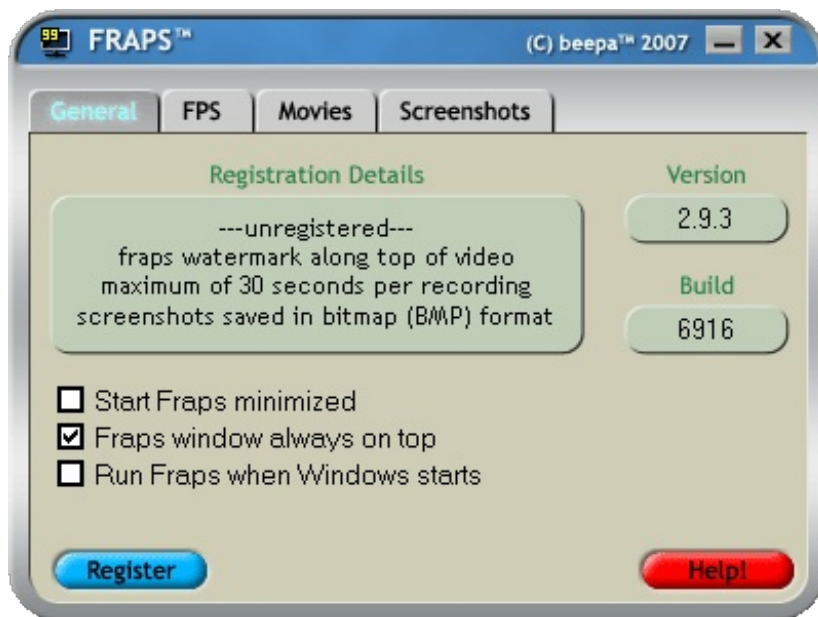
Configuration

C'est ici que vous allez configurer le programme selon vos préférences.
Nous allons tout simplement suivre les onglets et leur contenu de gauche à droite.



De plus, essayez de paramétrer, ci-dessous, des touches de votre clavier inutilisées dans votre jeu.
Question de validité !

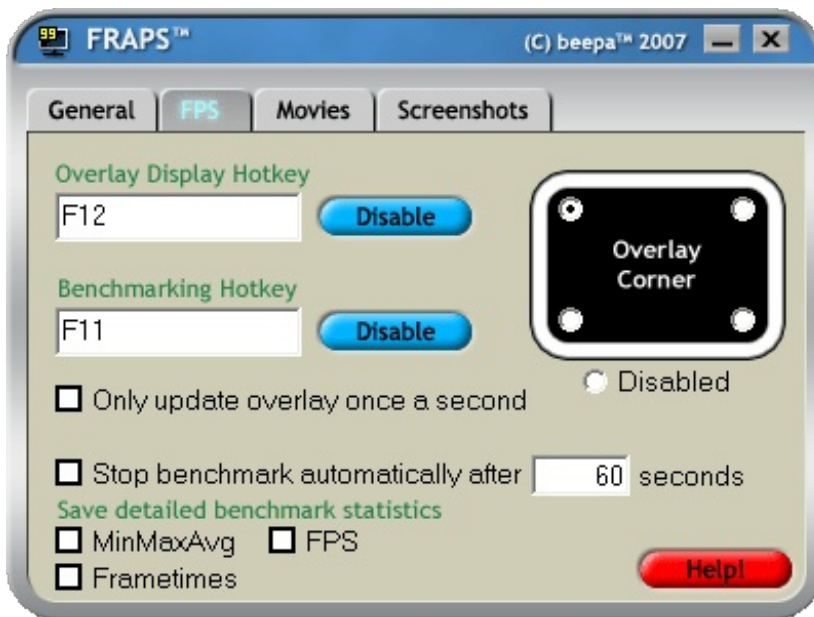
Onglet General



Dans cet onglet vous avez des cases à cocher selon vos préférences, telles que :

- démarrer Fraps dans la barre des tâches (près de l'horloge Windows) ;
- la fenêtre de Fraps (exemple ci-dessus) est toujours au-dessus des autres applications ;
- toujours ouvrir Fraps en même temps que Windows.

Onglet FPS



Dans cet onglet, vous allez définir les options pour les FPS (*Frames per second* / Images par seconde) :

- *Overlay Display Hotkey* : définit la touche du clavier qui sera utilisée pour changer l'emplacement de l'affichage des FPS dans les coins de votre écran ;
- *Benchmarking Hotkey* : définit la touche du clavier qui sera utilisée pour afficher le test de FPS (de 1 à votre capacité) ;
- [Dessin] *Overlay Corner* : définit l'emplacement d'origine pour l'affichage des FPS, et sous le dessin.
Le bouton **Disabled** permet de retirer l'option de l'affichage par défaut des FPS dans les coins de l'écran.

Au niveau des cases à cocher, de haut en bas... :

- affiche la mise à jour des FPS seulement à chaque seconde ;
- arrête le benchmark (test) automatiquement après [x] secondes ;
- les 3 dernières cases servent à sauvegarder les statistiques du benchmark (test) :
#1. le plus petit et le plus gros FPS atteint,
#2. les détails des FPS,
#3. les images par seconde.
Bref, des statistiques qui servent à ralentir la capture de la vidéo (ne cochez pas ces options si vous n'en voyez pas l'utilité).

Onglet Movies [Important]



Dans cet onglet nous allons définir les options pour l'enregistrement des vidéos.

- La première option est le dossier où seront sauvegardées les vidéos : cliquez sur le bouton *Change* pour changer le dossier de sauvegarde et sur le bouton *View* pour voir où se situe le répertoire actuel.
- *Video Capture Hotkey* : définit la touche du clavier qui sera utilisée pour commencer l'enregistrement d'une vidéo de 20 secondes. Elle servira aussi à arrêter l'enregistrement.
- À la droite de l'option de la touche d'enregistrement, vous pouvez choisir la grosseur de capture. Si vous enregistrez en *Half-size* / 50 % de la grandeur totale, ou en *Full-size* / la grandeur totale, 100 %.
- À droite de celle-ci, vous pouvez sélectionner entre 1 et 4 choix que vous pouvez définir. C'est-à-dire l'option qui définira le nombre d'images par seconde. Prenez entre 30 à 50 fps, 30 est un bon nombre.

Les options ci-dessous serviront à configurer l'audio durant la vidéo :

- la case à cocher *Record Sound* doit rester cochée si vous voulez enregistrer le son présent dans votre jeu ;
- à droite de la précédente, vous pouvez décider que Fraps détecte la meilleure configuration audio / *Detect best sound input*, ou qu'il utilise la configuration audio de Windows / *Use Windows input* ; *Sound Device* et *Sound Input* vous montrent ce que vous possédez comme configuration audio ;
- puis il y a en haut du bouton **Help!**, une case à cocher qui permet de faire disparaître le curseur de la souris.

Onglet Screenshots



Dans cet onglet vous pouvez paramétrer les options de screenshots (des images), si vous désirez en prendre :

- la première option est le dossier où seront sauvegardés les screenshots : cliquez sur le bouton *Change* pour changer le dossier de sauvegarde, et sur le bouton *View* pour voir où se situe le répertoire actuel ;
- *Screen Capture Hotkey* : définit la touche du clavier qui sera utilisée pour la capture d'image ;
- à droite de l'option précédente, vous pouvez définir le format de l'image soit : BMP, JPG, PNG ou TGA (ils sont classés par ordre d'utilisation préférentielle, quoique TGA se révèle peu utilisé pour cette option) ;
- la première case à cocher sert à inclure le nombre de FPS sur chaque image lors de la capture ;
- la dernière case à cocher sert à prendre une capture d'image toutes les [x] secondes (sans avoir besoin d'appuyer sur la touche du clavier configurée).

Configuration de l'audio dans le Panneau de configuration

Allez tout d'abord dans les propriétés de sons de Windows :

- cliquez sur l'icône de volume dans la barre des tâches, près de l'horloge de Windows ;

- ou bien allez dans *démarrer* de Windows, puis, dans le *Panneau de configuration*. Ensuite, allez dans les *Sons et périphériques audio* et finalement, cliquez sur le bouton *Paramètres avancés*....

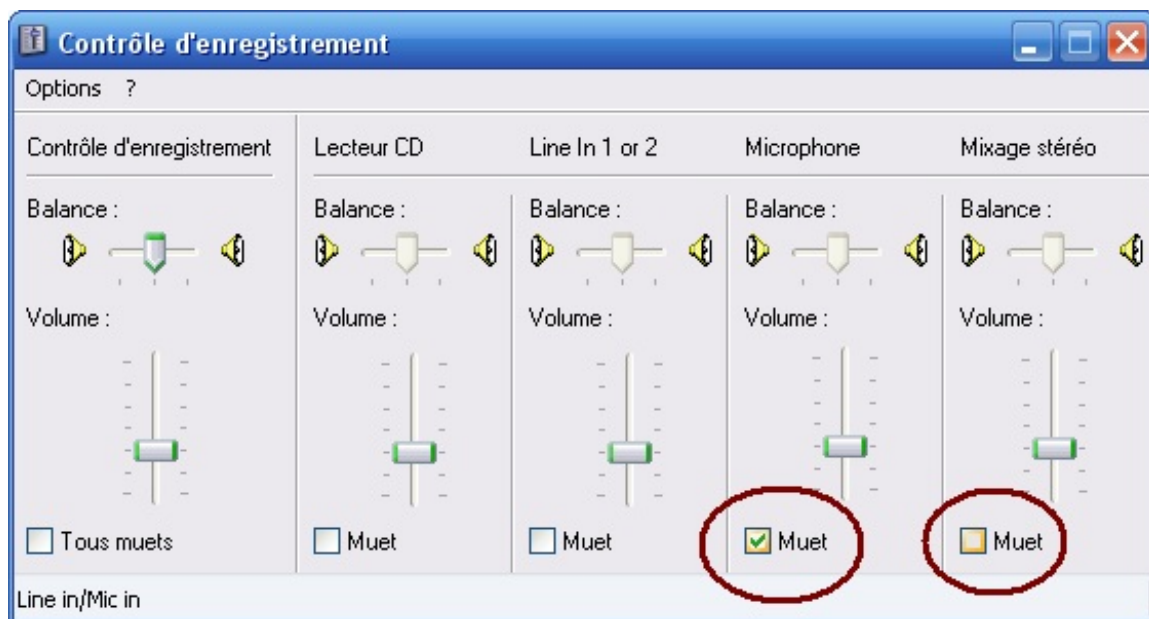
Ensuite, vous devez changer le périphérique de mixage !

Comment ? Bien, faites ceci (toujours dans la fenêtre du contrôle du Volume principal de votre ordinateur) :

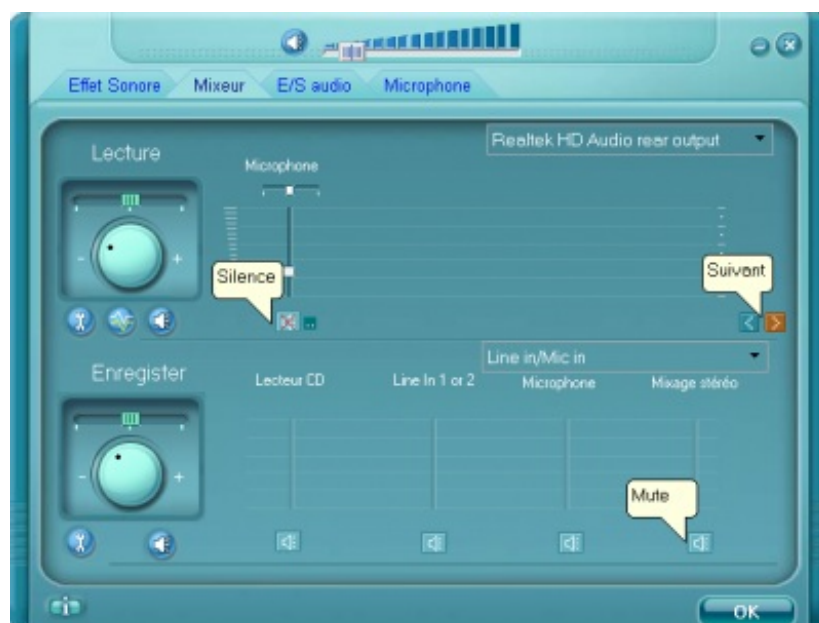
- *Options* ;
- *Propriétés* ;
- cliquez sur la liste déroulante et choisissez l'option *Line in/Mic in* **ou** cliquez sur le bouton de l'option *Enregistrement* ;
- *Ok*.

Maintenant, assurez-vous que l'option *Muet* de **Mixage Stereo** soit décochée et que *Muet* de **Microphone** cochée, si vous ne voulez pas entendre votre voix dans votre microphone (si vous en possédez un).

Appliquez les modifications comme ci-dessous :




Il se pourrait que votre son ne soit paramétrable que par un programme comme *RealTek*. Alors, vu les différentes versions de programmes, vous devriez chercher dans votre programme **Mixage stéréo** et **Microphone**. Peut-être comme dans mon cas, dans l'onglet *Mixeur* de votre programme RealTek ?




Lancez votre jeu

Avant de démarrer votre jeu, assurez-vous que Fraps est actif dans la barre des tâches (*icône* : écran noir avec un 99 jaune dans le coin gauche).

Exemple : 

Pour activer Fraps, ouvrez-le avec le raccourci sur votre bureau ou dans les programmes du menu démarrer de Windows. Puis en haut de la fenêtre de Fraps, cliquez sur le bouton Réduire.

Exemple : 

Quel que soit votre jeu vidéo, je vous conseille de créer, au préalable, une démo de ce que vous voulez enregistrer et non de vous enregistrer directement en ligne. Pour simple cause, le ralentissement de votre ordinateur. Seulement si vous pouvez utiliser cette fonction sur votre jeu !



Comme par exemple dans Counter-Strike et les jeux semblables de VALVE, on utilise la commande **record nomdevotredemo** dans la console du jeu pour enregistrer une démo, **stop** pour arrêter son enregistrement, et **viewdemo nomdevotredemo.dem** pour la voir. Pour activer la console, référez-vous à ce tutoriel du SdZ [[Mods Source](#)]. Mais le principe est quasiment le même pour les versions antérieures (non source).

Si Fraps est bien actif lors du démarrage de votre jeu, vous devriez voir des chiffres dans un coin de l'écran (si vous n'avez pas désactivé l'option de l'affichage des FPS dans les configurations de Fraps). Cela vous aidera à savoir si Fraps est actif ou non.



Ne vous inquiétez pas ! Les FPS n'apparaissent pas sur la vidéo.

Si vous avez désactivé les FPS ou si vous ne voyez pas de chiffres, appuyez sur **F12** (par défaut) qui définit une nouvelle position d'écran aux FPS. Appuyez plus d'une fois ! Vu que quand vous appuyez sur la touche, les chiffres se déplacent dans les quatre coins. Puis, la cinquième fois que vous appuyez sur la touche, les FPS se désactivent. Alors, il faut compter 5 fois.

À partir de là, vous pouvez enregistrer votre vidéo avec la touche du clavier configurée dans Fraps, par défaut : **F9**. Puis appuyez à nouveau sur votre touche d'enregistrement une fois la sélection vidéo terminée !



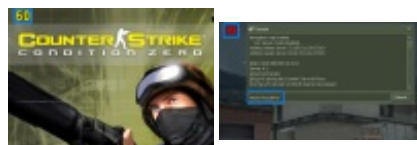
En appuyant sur la touche d'enregistrement (par défaut : **F9**), le nombre de FPS devient rouge et affiche le nombre de FPS qui sera enregistré, comme configuré dans Fraps. Soit, pour mon exemple à la fin de cette section, 30. Cela vous aidera à savoir quand Fraps enregistre et quand il n'enregistre pas. Parce que **n'oubliez pas que la sélection vidéo doit se contenir dans un intervalle de 20 secondes et moins**, vu que vous possédez la version démo de Fraps.

Si vous voulez avoir plus de 20 secondes, il vous suffit d'appuyer une nouvelle fois sur votre touche d'enregistrement. Voici un autre avantage d'avoir précédemment enregistré une démo avec la commande de votre jeu, puisque vous pouvez la mettre en pause dans l'espace séparant les deux vidéos.



Mais ne vous inquiétez pas pour les nombreuses séquences vidéos que vous produirez. Je vous montrerai, dans la prochaine partie, comment réaliser le montage des séquences pour en faire une vidéo complète.

Exemple sous *Counter-Strike : Condition Zero* (même effet sous *Counter-Strike 1.6*, le seul autre jeu que j'ai testé) :



Réalisez votre montage vidéo

Recherchez vos vidéos Fraps

Vous allez maintenant récupérer les vidéos que vous avez créées, quand vous avez capturé des scènes de vous jouant à votre jeu.

Pour cela, dirigez-vous dans le répertoire que vous avez configuré pour sauvegarder les vidéos de Fraps.

Par défaut, le répertoire est :

C:\Fraps.



Visionnez vos vidéos Fraps

Allez dans votre répertoire et prenez les vidéos que vous avez tournées.

Pas nécessairement toutes les vidéos, regardez-les un peu chacune pour savoir lesquelles vous voulez garder pour le montage final.

Placez les vidéos qui vous plaisent dans un nouveau répertoire, comme par exemple sur votre bureau, vu qu'une fois votre montage final terminé, il ne servira à rien de garder vos séquences (à moins d'une sauvegarde).

Voici des exemples d'un nom de fichier vidéo Fraps (sous Counter-Strike) :

- hl 2007-11-14 22-29-17-11.avi
- hl 2007-11-14 22-29-30-72.avi
- hl 2007-11-14 22-43-52-24.avi

Bref, toutes les vidéos sont sous le format *AVI*.

AVI ? ... Téléchargez les codecs !

Si vous n'avez pas les codecs pour voir les vidéos *AVI* sous *Windows Media Player* (par exemple), téléchargez ceci :

[DivX codec v7 \(18.4 Mo\)](#)
Windows 2000, XP et Vista



Si vous installez *DivX* seulement pour les codecs, comme suggéré, et non pour le lecteur vu que *Windows Media Player* prendra les codecs de *DivX* comme acquis, alors le lecteur *DivX* ne servira à rien. Vous devrez configurer l'installation de *DivX* comme cela (en décochant tout sauf la première option).

Exécutez le programme de montage vidéo

Maintenant, allez chercher *Windows Movie Maker* dans :

- menu *démarrer* ;
- *Programmes / Tous les programmes* ;
- *Accessoires* ;
- *Windows Movie Maker*.

Si le raccourci du programme n'est plus là (parce qu'il s'installe avec toutes les versions de Windows XP), vous devrez aller le chercher dans :

C:\Program Files\Movie Maker\moviemk.exe.

Windows Movie Maker

Insérer des vidéos

Une fois le programme *Windows Movie Maker* démarré, faites **Ctrl + I** ou :
Fichier > Importer dans les collections...

Une fenêtre d'exploration apparaît à l'écran ; allez maintenant ouvrir votre dossier avec vos séquences vidéos de Fraps pré-choisies. Puis sélectionnez toutes vos vidéos d'un seul coup en faisant une sélection glissée avec votre souris. Terminez en cliquant sur **Importer**.

Par la suite, le programme importera les vidéos. Veuillez attendre que la barre de progression disparaisse.

Une fois la barre de progression disparue, cliquez sur le bouton **Collections** pour voir les vidéos que vous avez importées. Chaque collection possède le nom de la vidéo qu'elle contient.

Voici ce que vous devriez voir à l'écran :



Notez bien la flèche sur l'image, c'est de cette façon que vous ajouterez les vidéos dans la séquence de montage (chronologie). Vous arriverez à créer votre montage vidéo en exécutant à nouveau cette manipulation pour vos autres vidéos qui se trouvent dans les collections de la colonne de gauche du programme.



Pour couper un bout du début ou de la fin d'une vidéo, il suffit de déplacer les barres d'encadrement de votre vidéo. Celle de gauche pour couper une séquence du début, celle de droite pour couper une séquence de la fin.

Insérer de la musique

Vous avez peut-être remarqué dans l'image précédente qu'il y avait sous la barre de chronologie un endroit pour insérer de l'audio. Eh bien ce n'est pas sorcier ! Pour insérer du son, il suffit de faire la même manipulation que pour les vidéos, excepté que vous devrez placer votre musique dans la barre de chronologie de l'audio.



La manipulation pour couper une partie de votre musique du début ou de la fin est la même que pour les vidéos... Alors, jouez avec les barres !

Votre montage est terminé ?

Vérifiez si votre vidéo ne dépasse pas **10 minutes**, sinon vous ne pourrez pas la publier sur certains sites du Web, ou vous serez forcés de la couper en morceaux. Regardez sur **la ligne symbolisant la durée de la section chronologie de Windows Movie Maker** pour savoir combien de temps dure votre vidéo.

N'oubliez pas de sauvegarder votre projet, avant de fermer le programme, de sorte que vous puissiez y retoucher :
Fichier > Enregistrer le projet (Ctrl + S).

Enregistrez votre montage vidéo

Pour enregistrer votre montage, faites ces manipulations :

- **Ctrl+P** ou **Fichier > Enregistrer le fichier vidéo...** ;
- dans la nouvelle fenêtre, choisissez l'option **Poste de Travail** et cliquez sur **Suivant** ;
- dans **#1**, écrivez le nom que vous désirez donner à votre nouveau montage vidéo ;
- dans **#2**, laissez comme ceci et **poursuivez**. (Notez que votre vidéo sera sauvegardée dans *Mes Documents > Mes*

Vidéos.)

Nous sommes maintenant à l'option de l'encodage de votre vidéo.

- Cliquez sur : **Afficher plus de choix...**

Notez en bas de la fenêtre les dimensions de la vidéo et la qualité. Voici les quatre critères les plus importants à retenir :



1. Vitesse de transmission (recommandée : **340 Kbits/s à 1 Mbits/s**)
2. Taille de l'affichage (recommandée : **320x240 - 640x480**)
3. Nombre d'images par seconde (recommandé : **30**)
4. Espace requis estimé (recommandé : **100 Mbits/s**)

Vous allez maintenant configurer les dernières options de cette fenêtre.

- Choisissez l'option : **Autres paramètres.**
- Sélectionnez un encodage selon la vitesse de transmission **entre 340 Kbits/s et 1 Mbits/s**, écrit entre parenthèses () dans chaque titre de sorte d'encodage.
- Cliquez sur **Suivant.**

Il ne vous reste plus qu'à patienter durant la création de votre montage vidéo en fichier WMV. Les formats WMV, Windows Media Video, sont prévus pour être lus par défaut dans le programme Windows Media Player.

Ne vous inquiétez pas !

Même ceux ne possédant pas Windows Media Player pourront voir votre vidéo de deux façons. En ayant les codecs vidéo requis ou tout simplement en voyant votre vidéo sur un site d'hébergement vidéos tels que : DailyMotion.com, YouTube.com, etc.

Alors, publiez votre vidéo sur le web dès maintenant...

Q.C.M.

Le premier QCM de ce cours vous est offert en libre accès.
Pour accéder aux suivants

[Connectez-vous](#) [Inscrivez-vous](#)

Quels sont les deux avantages de créer une démo avant de commencer l'enregistrement de notre vidéo avec Fraps ? Au lieu d'enregistrer tout, en même temps que nous jouons en ligne ?

- ☐ Une vidéo finale (.avi) sans ralentissement (LAG) et une démo (.dem) qui possède des contrôles (reculer, avancer, pause, jouer et arrêt).
- ☐ Une démo (.dem) possède une meilleure qualité sonore et visuelle. Une vidéo finale (.avi) sans les voix (dans le jeu) des autres joueurs et une démo (.dem) qui possède un contrôleur de luminosité.
- ☐ Une vidéo finale (.avi) sans les voix (dans le jeu) des autres joueurs et une démo (.dem) qui possède un contrôleur de luminosité.
- ☐ Une vidéo finale (.avi) plus légère en taille (Mo) et plus longue en durée (minutes).

Pour entendre le son du jeu et non votre voix dans votre vidéo, quels sont les deux paramètres à activer et à désactiver dans le panneau de contrôle du son de Windows ?

- ☐ Activer le microphone et désactiver le mixage stéréo.
- ☐ Désactiver le microphone et désactiver le mixage stéréo.
- ☐ Activer le microphone et activer le mixage stéréo.
- ☐ Désactiver le microphone et activer le mixage stéréo.

Quels sont les paramètres que vous devez surveiller avant la publication de votre vidéo sur le web ? Prenons par exemple, les paramètres que YouTube.com nous oblige à respecter...

- ☐ La durée de la vidéo doit être inférieure à 5 minutes et la taille de la vidéo inférieure à 100 Mo.
- ☐ La durée de la vidéo doit être inférieure à 5 minutes et la taille de la vidéo inférieure à 50 Mo.
- ☐ La durée de la vidéo doit être inférieure à 10 minutes et la taille de la vidéo inférieure à que 100 Mo.

- ☐ La durée de la vidéo doit être inférieure à 10 minutes et la taille de la vidéo inférieure à 50 Mo.

Correction !

[Statistiques de réponses au QCM](#)

Gardez le lien de votre vidéo et transmettez-la à vos amis ! 😊

Partager



Ce tutoriel a été corrigé par les [zCorrecteurs](#).