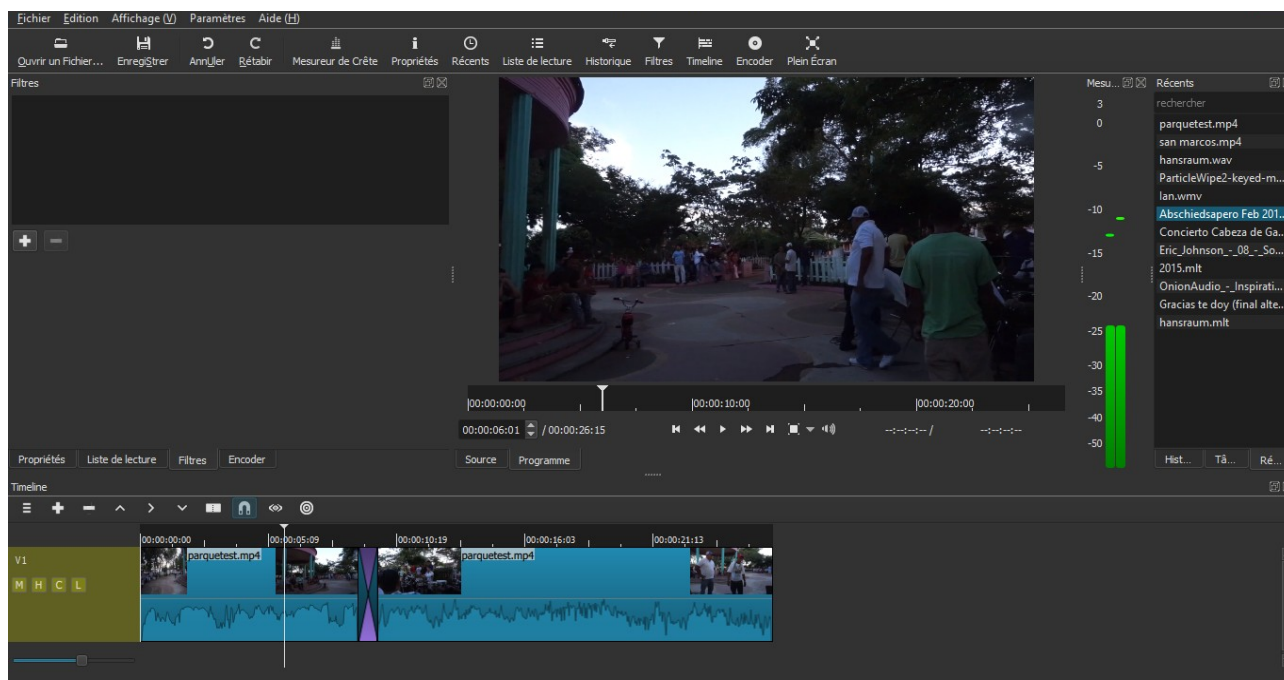


PREMIERS PAS AVEC SHOTCUT

Logiciel de montage Vidéo pour Windows, Mac, Linux – Tutos basé sur la version 16.01.



Shotcut est un logiciel libre. La dernière version se trouve toujours sur le site: www.shotcut.org

(Attention: Les versions ultérieures à septembre 2015 de Shotcut existent seulement pour des systèmes de 64bits!)

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**

1 Caractéristiques de Shotcut

SÉLECTION

1. Support de nombreux formats d'audio, de 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.)
4. Enregistrement de vidéos avec webcam, enregistrement d'écran (audio inclus) (Support de la version Windows récent)

ÉDITION

5. Vue multi-piste pour vidéo et audio
6. Couper, prolonger, diviser, coller des clips facilement
7. Concept Drag-n-drop
8. Contrôle de reproduction
9. Annulation/restauration illimité
10. Possibilité de cacher ou mettre en silence chaque piste
11. Édition « 3-Points »
12. Fondu au blanc/fondu au noir avec un clip
13. Nombreuses transitions et effets de vidéo
14. Édition d'audio

POSTPRODUCTION

15. Transitions et filtres pour vidéo et audio
16. Texte simple, en 3D et HTML
17. Contrôle de la vitesse de lecture
18. Export dans des différents formats et profils (basé sur Ffmpeg)

APPARENCE

19. Fenêtres détachables
20. Différentes apparences de l'outil (skins): native-OS, custom dark et light
21. Traduit en Allemand, Anglais, Chinois, Danois, Français, Grec, Hollandais, Italien, Catalan, Polonais, Portugais (Brésil & Portugal), Russe, Slovaque, Chèque

2 Premiers pas avec Shotcut

2.0 Introduction

Peu importe si tu as déjà travaillé avec un logiciel d'édition de vidéo ou pas: *Shotcut* est facile à appréhender et l'assimilation des principes est simple.

Si tu as 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*, duquel existe une variante gratuite. Il n'est pas sujet à des plantages comme *OpenShot* sur Linux (Dérivés de Debian) et finalement il n'est pas limité à un système d'exploitation comme par exemple *Final Cut Pro*. Le manque des *Keyframes* et la reproduction en écran complet est manquante. Certains éléments s'ajouteront certainement dans des versions futures du logiciel.

Voir le Roadmap : <http://www.shotcut.org/bin/view/Shotcut/Roadmap>

2.1 Télécharger

Ouvre un explorateur web (Chrome, Firefox, etc.) y vas à l'adresse suivante:

www.shotcut.org

Clique à gauche sur le **Download**

Clique maintenant en bas sur la version de ton système explorateur WINDOWS, OS X ou LINUX et enregistre le fichier, ensuite il se trouve dans le dossier „Downloads“.

(Attention: Shotcut fonctionne uniquement sur un système 64bit. La dernière version de 32-bit est celle de septembre 2015: <https://github.com/mltframework/shotcut/releases/download/v15.08/shotcut-win32-150811.exe>)



2.2 Installation

Ouvre le dossier Download, à l'endroit où se trouve le fichier que tu viens de télécharger. Ouvre-le avec un double-clic. Suis les instructions suivantes, selon ton système d'exploitation.

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu	Mac OSX
Clique sur les boutons suivantes: I agree, Next, Install	Il n'est pas nécessaire d'installer Shotcut. Il suffit de décompresser le contenu dans un dossier (pareil que pour les versions « portable » d'un logiciel).	Le logiciel n'est pas signé. Cela veut dire que tu dois maintenir pressé la touche Command en faisant double-clic sur le fichier. Ensuite, choisir « Ouvrir ».

2.3 Ouvrir

Windows 7, 8, 10	LinuxMint, Ubuntu	Mac OSX
Presse la touche Windows et recherche le lanceur du programme. Dans Win 8 ou 10 tape directement Shotcut et « Entrée ».	Ouvre le dossier que tu as décompressé. Double clique sur le fichier Shotcut.app Il peut être nécessaire de donner les droits d'exécution au lanceur.	Presse les touches Command + Barre d'espace . Écris „Shotcut“. Confirme avec la touche Entrée .

2.4 Connaître l'interface

Avant qu'on fasse les premier pas avec le logiciel, il te faut un clip de vidéo. Il vaut mieux copier celui sur ton disque dur s'il se trouve sur un media externe (Carte SD, Mémoire USB, etc).

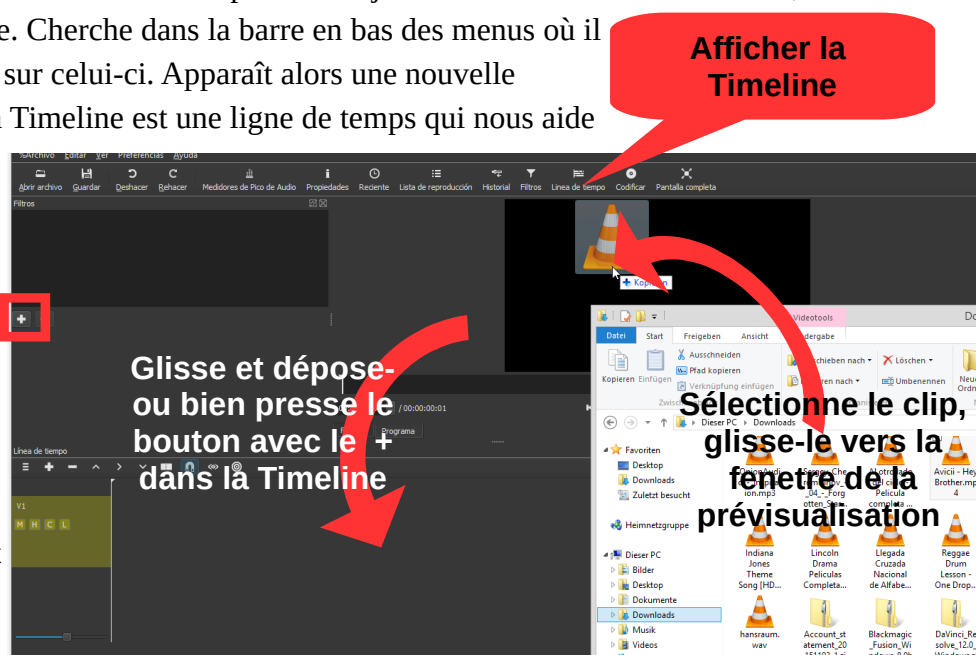
Si tu ouvres le logiciel pour la première fois, c'est possible que la langue soit en anglais. Tu peux le changer en français. Vas dans le menu **Settings** et sur **Languages** et choisi **French**. Shotcut va démarrer de nouveau en français.

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 à 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) Choisi le clip de vidéo. dans ton Explorateur (ou tu l'as copié). Glisse-le maintenant dans la « fenêtre noire » qui est la zone de prévisualisation.

Automatiquement Shotcut va alors lancer la lecture du clip.



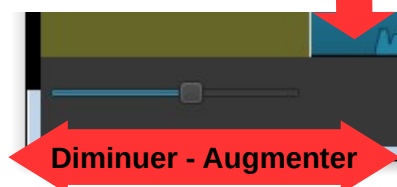
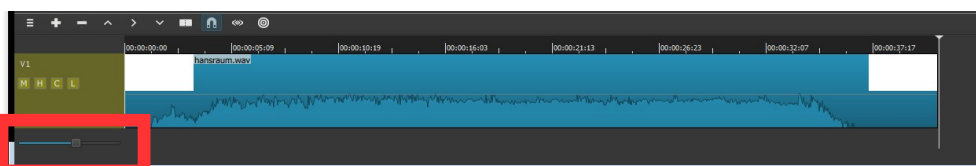
2) Presse la barre d'espace **pour arrêter la lecture**. Rappelle-toi: La touche sert pour lire et arrêter.

3) Dépose maintenant le clip dans la Timeline ou emploi la touche **C** 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.

4) Regarde où le clip a été positionné. Normalement, le clip sera placé au commencement de la

Timeline (à la gauche). La Timeline montre directement le « temps complet » 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. Deplace-le maintenant a la gauche afin qu'il soit au début de la Timeline.

5) Le **bouton du Zoom** te permet de diminuer ou agrandir la vue de la Timeline. Clique 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** et **Z**.

2.5 Édition simple

SUPPRIMER DES CLIPS DE LA TIMELINE

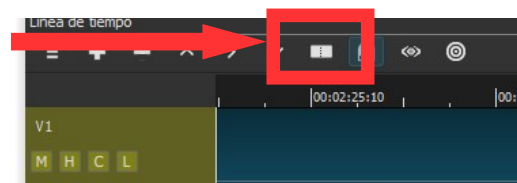
Afin de supprimer un clip de la Timeline, tu as les possibilités suivantes: a) Clique avec le souris sur le clip pour sélectionner et presse après sur la touche **Suppr**, b) tu peux aussi cliquer avec clic droit de la souris et choisir **Retirer** dans le menu.

! *Rappel: Même si tu supprimes un clip de la Timeline, ça ne signifie pas qu'il est supprimé de ton disque dur, mais uniquement de la Timeline. En tous cas il est encore dans ton dossier dans ton disque dur.*

PARTAGER DES CLIPS DANS LE TIMELINE

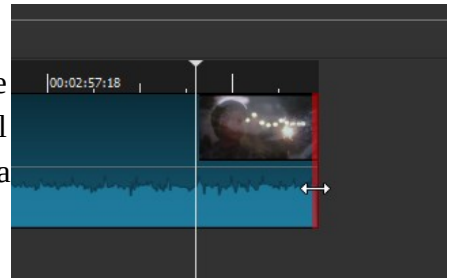
L'édition de vidéos comprend généralement la tâche de montage de clips. Peut-être tu veux seulement couper une partie ou bien tu veux le partager en réarrangeant d'une autre manière. Dans les deux cas ça signifie de couper le clip.

D'abord, tu dois positionner le curseur sur le clip où tu veux faire la coupe. Maintenant, il y a plusieurs manière de procéder : Le plus simple c'est de presser la touche **S (pour Split)** L'autre manière c'est de cliquer sur clic droit et de 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 tu peux supprimer la partie que tu veux. Dans le cas ou tu supprimes la première partie il y aura un espace vide sur la piste. Tu peux supprimer aussi celui-ci en cliquant avec clic droit sur la zone vide et sélectionner **Retirer**.



COUPER LE DÉBUT OU LA FIN

Si tu veux 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 tu la glisse en faisant un clic gauche prolongé en allant vers la droite jusque là où tu veux que ton clip commence. Ou bien tu vas à la fin du clip (il apparaît une ligne rouge) puis clic gauche prolongé et tu glisses vers la gauche pour couper la fin du clip.



En glissant tu peux observer l'image sur le clip qui te donne une idée où tu te trouves dans le clip.

AJOUTER PLUSIEURS CLIPS

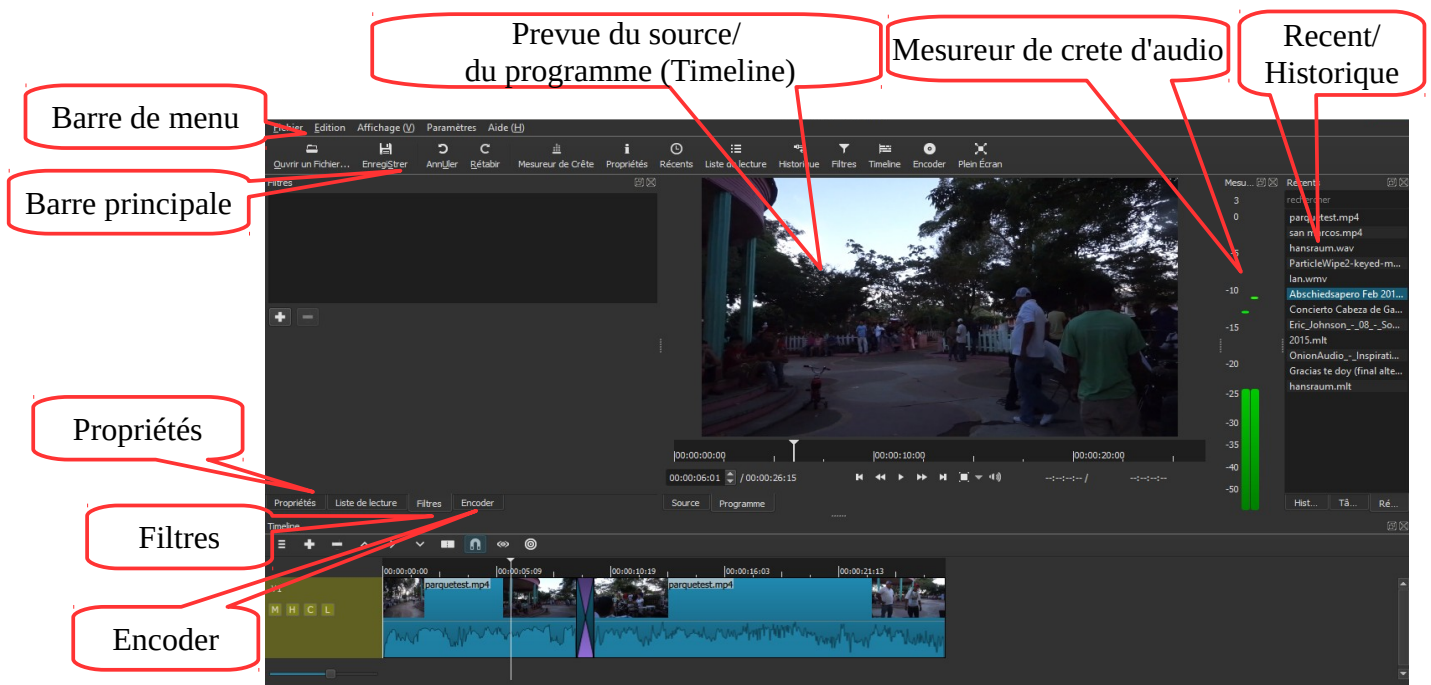
Pour ajouter plusieurs clips il n'y a qu'à suivre les pas du paragraphe 2.4 *Connaître l'interface*

CHANGER L'ORDRE

Si tu veux changer l'ordre de tes clips tu peux les glisser et déposer sur la Timeline où tu veux. Vérifie qu'il y a un espace suffisant pour le clip que tu es en train de bouger. Peut-être vaut-il la peine de régler le zoom afin de voir le projet complet. Tu peux lire ton projet au final avec la barre d'espace.

Pour les prochaines pas, il est recommandé d'afficher les sections suivantes de l'interface :

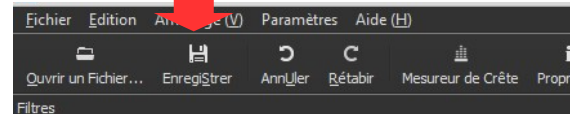
Mesureur de crête, Récent, Historique, Propriétés, Encoder, Propriétés, Filtres, Plein écran



2.6 Enregistrer et ouvrir un projet

Il est important que tu enregistres ton projet de temps en temps afin de ne perdre pas ton travail. (même si Shotcut dispose de la possibilité de récupérer des fichiers en cas de plantage). Pour enregistrer ton projet, tu suis les étapes suivantes:

a) Clique sur le bouton **Enregistrer** dans la barre principale ou bien tu vas au menu principal en **Fichier – Enregistrer**.



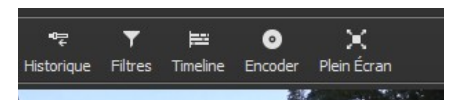
b) Il s'ouvre une fenêtre où tu choisis le dossier pour ton projet. Donne-lui un nom et automatiquement va se rajouter la terminaison **.mlt** ("mon_projet.mlt").

c) Clique sur **Enregistrer**.

d) Pour ouvrir un projet, tu vas seulement sur le bouton **Ouvrir** fichier et tu choisis ton fichier (mlt). Également tu peux l'ouvrir en cliquant sur **Fichier– Ouvrir fichier**.

2.7 Exporter un projet

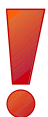
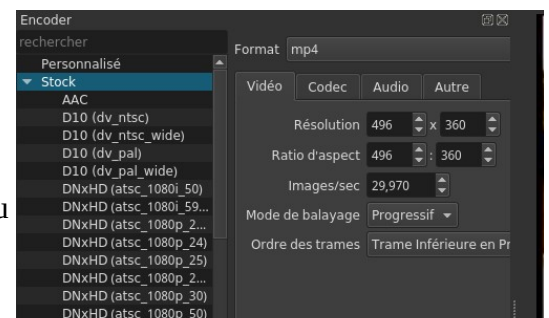
Le projet en **.mlt** que l'on vient d'enregistrer ne te permet pas de l'ouvrir dans un autre ordinateur. Celui n'est en fait que la recette de cuisine. Il peut servir pour faire des éditions plus tard. Mais si tu veux partager ton montage avec d'autres personnes, tu dois l'enregistrer dans un format qui sert pour la lecture sur n'importe quel ordinateur. Ce processus s'appelle **exporter** ou **encoder**. Shotcut peut exporter dans des différents formats avec une multitude de ce qu'on appelle « codec ».



Clique d'abord sur le bouton **Encoder**. Maintenant l'onglet **Encoder** est et reste affiché.

Si tu es débutant, il vaut mieux prendre un réglages prédéfinis qui se trouvent dans la liste.

A côté de la liste, tu trouves 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 : **Encoder fichier**. Maintenant apparaît une fenêtre où tu choisis le dossier d'exportation et le nom pour le montage final.



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

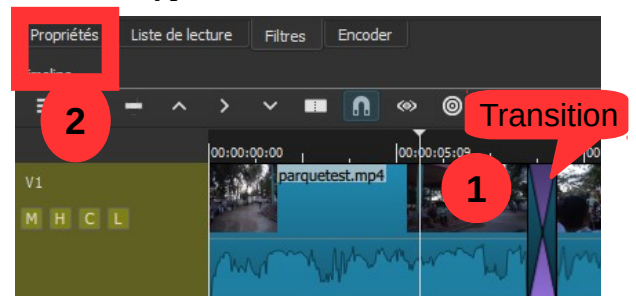
3 Utilisation de transitions et filtres

Normalement il ne suffit pas seulement de couper une vidéo et de les mettre en ordre. 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...). 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 tu déplaces un clip (par ex. avec un texte en dessus) le filtre se déplace aussi.

Tout d'abord un mot par rapport aux **transitions**: Au contraire des filtres, les transitions sont pas appliquées à un clip mais à une zone d'intersection entre 2 clips. Si tu importes une séquence de clips sur la Timeline, tu ne verras pas de transitions entre eux (sinon une coupe brusque). Alors si tu veux créer un transition fluide tu dois d'abord superposer le début du clip post-transition sur la fin du premier clip. Automatiquement Shotcut va créer une transition du type « **dissoudre** »

Attention: Si tu as encore un espace vide entre les deux clips tu dois supprimer d'abord celui et après superposer les clips.

Tu peux changer le type de transition sous l'onglet « **Propriétés** » ou tu as 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. Tu peux régler la **Progressivité** avec le bouton en dessous.



Recommandation: Essaie les tous et applique ce qui te plaît - mais de manière modérée.

Tu peux 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 tu peux la supprimer ou changer à n'importe quel moment. NB : par contre, la création de la zone de chevauchement rogne la sélection faire au départ.

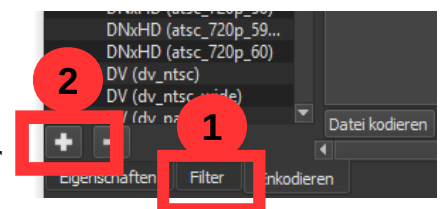
! Dans la version actuelle de Shotcut il n'est pas possible d'annuler un changement (filtre ou transition) avec le bouton **Annuler** mais cette fonction est en planification pour une version future.

3.2 Appliquer un filtre

Avis: Pour appliquer un filtre, tu dois d'abord sélectionner un clip.

Ensuite, tu cliques sur l'onglet qui dit **Filtres**. Maintenant, tu cliques sur le symbole du plus (+). Il apparaît une liste longue de différents filtres

pour audio et vidéo. Si tu veux voir seulement les filtres pour vidéo, clique sur le symbole de l'écran ou bien sur le symbole « CD » si tu veux voir ceux pour le son.



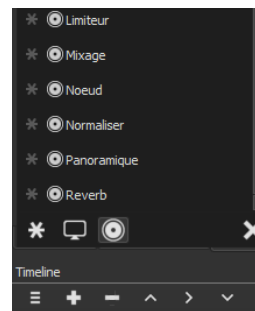
Cherche le filtre que tu veux, par exemple **Fondu d'entrée**. Clique dessus. Il apparaît une fenêtre où tu peux changer les paramètres. Dans ce cas, il s'agit de la durée du filtre pour aller du noir à la vidéo normale.

Note : La valeur avant le double-point sont les secondes. Donne une nouvelle valeur ou utilise les boutons plus (+) ou moins (-).

Lis la vidéo (tu te souviens: avec le bouton **Play** ou simplement avec la barre d'espace). Peux-tu voir l'effet du filtre? Bien. Si tu veux le retirer, tu peux le décocher ou le supprimer en cliquant sur (-).

Tu peux ajouter les filtres que tu utilises fréquemment en les mettant en « favoris » en cliquant sur la petite étoile à côté du nom du filtre. À 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 on te recommande d'étudier la liste qui suit.



FILTRES VIDÉO

Balance de blancs	Peut changer la balance des blancs (si tu n'as pas activé adaptation à 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
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)
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)
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 de 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)
Rotation	Permet de tourner la vidéo
Rutt-Etra-Izer	Effet spécial à tester
Saturation	Règle la saturation des couleurs
Stabiliser	Permet de stabiliser les vidéos pour enlever les tremblements
Surcouche 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. Permet de faire du Picture In Picture ou d'autre effets.
Texte	Ajout de texte simple
Texte 3D	Ajout de 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: Ecorchures	Modification de la vidéo pour donner pour un rendu spécifique : vieux film avec défauts (grands traits verticaux)
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

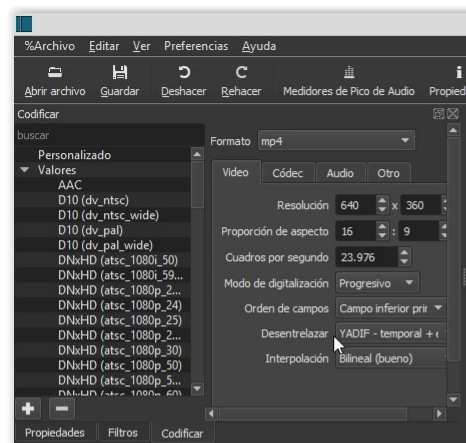
FILTRES AUDIO

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 »

4 Réglages d'encodage (utilisateurs avancés)

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.
- **Aspect:** Des écrans récents ont une image qui est plus large qu'avant (ratio 16/9eme) que des vieux écrans (qui avaient plutôt un aspect de 4 /3). Pour cela, la majorité des cameras 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.



Les options avancées devaient être manipulées uniquement par une personne qui sait ce qu'elle fait 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**.

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

Recommandation: Fais un export de test! Au lieu d'exporter le projet complet tu peux choisir une partie afin qu'il ne dure pas des heures jusqu'à ce qu'il soit exporté. Au cas où tu souhaites faire un DVD tu peux prendre un DVD-RW (*rewritable*) comme exemplaire de test.

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

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 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	C	
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 haut	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

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**.

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 a glisser.

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

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) Va au menu **Fichiers > Ouvrir Autre... > Écran**. Choisis les options, et clique sur **OK**. Maintenant, l'écran arrive dans la zone de visionnage

2) Ouvre l'onglet **Encode**, choisis par exemple **lossless/HuffYUV**. Puis clique 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, reviens sur Shotcut. Dans le menu Encode, fais 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.

