



# FLOWBLADE

Version 2.6.1

Manuel utilisateur

## Table des matières

1	Prise en main.....	9
1.1	Présentation globale de l'interface.....	9
1.2	Création d'un nouveau projet.....	11
1.2.1	Structure d'un projet.....	11
1.2.2	Pour créer un nouveau projet.....	11
1.3	Utiliser les chutiers.....	12
1.3.1	<i>Sélectionner</i> un chutier.....	12
1.3.2	<i>Changer le nom d'un chutier</i> .....	12
1.3.3	<i>Ajouter</i> un chutier.....	12
1.3.4	Ordonner les chutiers.....	12
1.3.5	Supprimer un chutier.....	13
1.4	Utiliser les médias.....	13
1.4.1	Insérer des médias dans un chutier.....	13
1.4.2	Déplacer des médias vers un autre chutier.....	13
1.4.3	Supprimer des médias d'un chutier.....	13
1.4.4	Médias absents à l'ouverture du projet.....	13
1.4.5	Fichier <i>de substitution (en anglais proxy)</i> .....	14
1.5	Travailler avec les séquences.....	14
1.5.1	Sélectionner une séquence.....	14
1.5.2	Renommer une séquences.....	14
1.5.3	Ajouter une séquence.....	14
1.5.4	Supprimer une séquence.....	14
1.6	Utiliser la rangée du bas.....	14
1.6.1	Description.....	14
1.6.2	Échelle de temps.....	15
1.6.3	La barre du milieu.....	15
1.6.4	<i>Lecture de l'arrangeur, sauts, zoom et défilement</i> .....	15
1.6.5	Les pistes.....	16
1.6.5.1	Piste active.....	16
1.6.5.2	Piste verrouillée.....	16
1.6.5.3	Hauteur de piste.....	16
1.6.5.4	Piste sans vidéo ou sans son.....	17
1.6.5.5	Piste solo.....	17
1.6.6	Les clips.....	17
1.6.6.1	Comportements.....	17
1.6.6.2	<i>Les Outils de manipulation des clips</i> .....	17
1.6.6.3	Ajouter des clips à une séquence.....	17
1.6.6.4	Sélectionner un clip.....	18
1.6.6.5	Sélectionner plusieurs clips.....	18
1.6.6.6	Abandonner une sélection.....	18
1.6.6.7	Déplacer les clips.....	18
1.6.6.8	<i>Effacer les clips</i> .....	18
1.6.6.9	Supprimer les clips et raccorder.....	19
1.6.6.10	Supprimer les clips dans une <i>plage</i> de l'arrangeur.....	19
1.6.6.11	Copier les clips.....	19
1.6.6.12	Coller les clips.....	19
1.6.6.13	Couper les clips.....	19
1.6.6.14	<i>Scinder un clip (en anglais cut)</i> .....	19
1.6.6.15	<i>Ajuster</i> le début ou la fin des clips.....	20
1.6.6.16	Menu contextuel.....	20

1.7 Utilisation de l'écran.....	20
1.7.1 Basculement média – <i>séquence</i> .....	20
1.7.2 Boutons.....	21
1.8 Conversion totale.....	22
1.8.1 Paramétrage.....	22
1.8.2 Création du film.....	22
1.9 Sauvegarde d'un projet.....	22
1.10 Quelques conseils.....	22
1.10.1 Dossiers à créer.....	22
1.10.2 Associer chutiers et séquences.....	23
1.10.3 Des ennuis ?.....	23
2 Références.....	23
2.1 Principes.....	23
2.1.1 Les <i>outils de manipulation</i> des clips.....	23
2.1.2 Les comportements dans l'arrangeur.....	23
2.1.3 <i>L'organisation du travail (workflow en anglais)</i> .....	23
2.1.4 Les effets (en anglais <i>filters</i> ).....	23
2.1.5 Le <i>mélange</i> vidéo ou image (en anglais <i>composition</i> ).....	24
2.1.6 Les transitions.....	24
2.1.7 Limitations du logiciel.....	24
2.1.7.1 Sélection sur une seule piste.....	24
2.1.7.2 Piste solo absente.....	24
2.1.7.3 Coller.....	24
2.1.7.4 Fondus et transitions.....	24
2.1.7.5 Carte graphique.....	24
2.1.7.6 Difficultés à lire des fichiers à l'extension <i>.mts</i> .....	24
2.2 Les menus.....	24
2.2.1 Menu Fichiers.....	25
2.2.1.1 Sauver un instantané de secours.....	25
2.2.1.2 Exporter.....	25
2.2.2 Menu Édition.....	25
2.2.2.1 Menu Édition / Placer le clip transféré dans l'écran.....	25
2.2.2.2 Menu Édition / Préférences.....	25
2.2.3 Menu Affichage.....	25
2.2.4 Menu Projet.....	25
2.2.4.1 Ajouter une <i>série</i> d'images.....	26
2.2.4.2 Générer un producteur de motif.....	26
2.2.4.3 Créer un clip Enveloppe.....	26
2.2.4.4 Créer un sous-clip avec la <i>plage</i> du média.....	26
2.2.4.5 Recréer les <i>vignettes</i> des médias.....	26
2.2.4.6 Gestionnaire de substituts.....	26
2.2.5 Menu Séquence.....	26
2.2.5.1 Filigrane.....	26
2.2.6 Menu <i>Conversion</i> .....	26
2.2.7 Menu Extensions.....	27
2.2.8 Menu Aide.....	27
2.2.9 Menu Clip.....	27
2.2.9.1 Clip vidéo ou clip image.....	27
2.2.9.2 Clip audio.....	27
2.2.9.3 Clip enveloppe.....	27
2.2.9.4 Sous-menu Édition du menu Clip.....	27
2.2.10 Menu des onglets.....	28
2.3 Les dispositions de l'interface.....	28
2.4 La barre du milieu.....	28

2.4.1 Bloc des méthodes de travail et des outils.....	29
2.4.2 Bloc du zoom.....	29
2.4.3 Bloc de l'annulation.....	29
2.4.4 Bloc des extensions.....	29
2.4.5 Bloc transition scission.....	29
2.4.6 Bloc des suppressions.....	29
2.4.7 Bloc audio synchro et séparation du son.....	30
2.4.8 Bloc des insertions.....	30
2.4.9 Horodatage.....	30
2.4.10 Réglages de la Barre du milieu.....	30
2.5 Le cadre d'écran.....	31
2.5.1 Réglages du cadre d'écran.....	31
2.5.2 Actions dans le cadre d'écran.....	31
2.5.3 Utilisation des boutons.....	31
2.5.4 Les pages des points d'entrée et de sortie.....	31
2.6 Les onglets du panneau à onglets.....	32
2.6.1 L'onglet Médias.....	32
2.6.1.1 Les types de médias.....	32
2.6.1.2 Menu Onglet Médias.....	32
2.6.1.3 Menu Actions sur un média.....	33
2.6.1.4 Les réglages dans l'onglet Médias.....	33
2.6.2 L'onglet Sous-clips.....	33
2.6.2.1 Menu Onglet Sous Clips.....	33
2.6.2.2 Créer un sous-clip.....	33
2.6.2.3 Insérer dans l'arrangeur <i>les sous-clips sélectionnés</i> dans l'onglet.....	34
2.6.2.4 <i>Insérer tous les sous-clips à la fin de la piste fléchée de l'arrangeur</i> .....	34
2.6.2.5 Modifier un sous-clip.....	34
2.6.2.6 Supprimer <i>des sous-clips sélectionnés</i> .....	34
2.6.2.7 Opérations sur les sous-clips.....	34
2.6.3 L'onglet Effets.....	35
2.6.3.1 Menu onglet Effets.....	35
2.6.4 L'onglet Mélangeurs vidéo.....	35
2.6.4.1 Menu onglet <i>Mélangeur vidéo</i> .....	35
2.6.5 L'onglet Travaux.....	35
2.6.6 L'onglet Conversions.....	35
2.7 Les réglages.....	35
2.7.1 Réglages Menu Édition.....	36
2.7.2 Réglages Menu Édition sous-menu Préférences.....	36
2.7.2.1 Réglages dans l'Onglet Général.....	36
2.7.2.2 Réglages dans l'Onglet <i>Spécifique</i> .....	36
2.7.2.3 Réglages dans l'Onglet Lecture.....	36
2.7.2.4 Réglages dans l'Onglet Affichage.....	36
2.7.2.5 Réglages dans l'Onglet Performances.....	37
2.7.3 Réglages Menu Édition Raccourcis clavier.....	37
2.7.4 Réglages dans le Menu Affichage.....	37
2.7.4.1 Dispositions de l'interface.....	37
2.7.4.2 Placement de la liste des outils de manipulation des clips.....	37
2.7.5 Réglages dans le Menu Projet.....	37
2.7.5.1 Gestionnaire de substituts (proxy).....	37
2.7.6 Réglages dans le Menu Séquence.....	38
2.7.7 Réglages dans le Menu Clip.....	38
2.7.7.1 Vidéo ou image.....	38
2.7.7.2 Audio.....	38
2.7.7.3 Enveloppe.....	38

2.7.8 Réglages de la Barre du milieu.....	38
2.7.9 Réglages du Menu des méthodes de travail ( <i>workflow en anglais</i> ) p.....	38
2.7.9.1 Possibilités.....	38
2.7.9.2 Réglages de la liste des outils de manipulation des clips.....	39
2.7.9.3 Réglages des comportements.....	39
2.7.10 Réglages de la colonne des pistes.....	40
2.7.11 Réglages du panneau à onglets.....	40
2.7.11.1 Réglages de l'onglet Médias.....	40
2.7.11.2 Réglages de l'onglet Sous-clips.....	41
2.7.11.3 Réglages de l'onglet Effets.....	41
2.7.11.4 Réglages de l'onglet Mélangeurs vidéo.....	41
2.7.11.5 Réglages de l'onglet Travaux.....	41
2.7.11.6 Réglages de l'onglet Conversions.....	41
2.7.12 Réglages du Cadre d'écran.....	41
2.7.13 Réglages de l'éditeur de courbe.....	41
2.7.14 Réglages au premier lancement de Flowblade.....	41
2.8 Outils de manipulation des clips.....	41
2.8.1 Explications.....	41
2.8.2 Sélectionner – abandonner un <i>outil</i> de manipulation.....	42
2.8.3 Visualiser le raccord entre deux clips.....	42
2.8.4 Déplacer (en anglais Move).....	42
2.8.5 Insérer(en anglais Insert).....	43
2.8.6 Espacer (en anglais Spacer).....	43
2.8.7 Encadrer (en anglais Box).....	43
2.8.8 Scinder (en anglais Cut).....	44
2.8.9 Utiliser les <i>points</i> de courbe (en anglais keyframes).....	44
2.8.10 Ajuster (en anglais Trim).....	45
2.8.11 Ajuster et raccorder (en anglais RippleTrim).....	45
2.8.12 Déplacer un raccord (en anglais Roll).....	46
2.8.13 Coulisser dans le <i>clip</i> (en anglais Slip).....	47
2.8.14 Ajuster multiple (en anglais Multitrim).....	47
2.9 Comportements ( <i>en anglais behaviours</i> ).....	47
2.9.1 Glisser-déposer depuis l'onglet Média.....	47
2.9.1.1 Toujours écraser.....	47
2.9.1.2 Écraser <i>sur les pistes</i> V2 à V5.....	47
2.9.1.3 Toujours insérer.....	48
2.9.2 Les modes de mélanges vidéo.....	48
2.10 Les effets ou filtrage.....	48
2.10.1 L'éditeur d'effets.....	48
2.10.1.1 Présentation.....	48
2.10.1.2 Exemple : effet Taille et position.....	48
2.10.1.3 Exemple : effet Balayage.....	49
2.10.2 Appliquer un effet.....	50
2.10.3 Paramétrer un effet.....	51
2.10.3.1 Ouvrir l'éditeur d'effets.....	51
2.10.3.2 Activer/Désactiver un effet.....	51
2.10.3.3 Régler un effet.....	51
2.10.3.4 Le masque d'effet.....	51
2.10.4 Dupliquer un effet a partir d'autres clips.....	51
2.10.5 Supprimer un effet.....	52
2.10.6 G'Mic un autre éditeur d'effets.....	52
2.11 Les modes de mélange vidéo.....	52
2.11.1 Principes.....	52
2.11.1.1 Cas du mode mélange par superposition.....	53

2.11.1.2	Cas des deux autres modes.....	53
2.11.1.3	Créer un mélangeur.....	53
2.11.1.4	<i>Modifier</i> un mélangeur.....	53
2.11.1.5	<i>Ajuster</i> un mélangeur.....	53
2.11.1.6	Déplacer un mélangeur.....	53
2.11.1.7	Supprimer un mélangeur.....	54
2.11.2	<i>Affectation</i> d'un <i>mode</i> à une séquence.....	54
2.11.3	Séquence à Mélanges par superposition (en anglais Standard Full Track).....	54
2.11.3.1	Superposition simple.....	54
2.11.3.2	Superposition avec effets.....	54
2.11.4	Séquence à Mélanges avec suivi automatique (en anglais Standard Auto Follow)....	55
2.11.5	<i>Séquence à Mélangeurs complets</i> (en anglais Top Down Free Move).....	55
2.11.5.1	Choisir la piste de destination.....	56
2.11.5.2	Synchronisation du clip et de son mélangeur.....	56
2.11.5.3	Exemples.....	56
2.12	Les Transitions.....	57
2.12.1	Création d'une transition.....	57
2.12.2	Modification d'une transition.....	57
2.12.3	Suppression d'une transition.....	58
2.13	Les fondus.....	58
2.13.1	Fondu par nouveau clip.....	58
2.13.2	Fondu par effet.....	58
2.13.3	Fondu au noir.....	59
2.14	Les conversions.....	59
2.14.1	<i>Conversion totale</i> .....	59
2.14.1.1	Onglet Conversions.....	59
2.14.1.2	Conversions par lot.....	60
2.14.2	<i>Conversion locale</i> .....	61
2.14.2.1	Paramétrer la conversion <i>locale</i> .....	61
2.14.2.2	Manier les <i>segments</i> de <i>conversion locale</i> .....	62
2.14.2.3	Effectuer la conversion locale.....	62
2.14.3	Conversion de substitution (en anglais proxy).....	62
2.14.3.1	Précautions.....	62
2.14.3.2	Créer des substituts.....	62
2.14.3.3	Utiliser ou non les substituts.....	63
2.15	Possibilités supplémentaires.....	63
2.15.1	Importer des médias d'un autre projet.....	63
2.15.2	<i>Opérations sur les séquences</i> .....	63
2.15.2.1	Créer une nouvelle séquence.....	63
2.15.2.2	Insertion/Ajout d'une séquence.....	63
2.15.2.3	Transfert d'une partie de séquence.....	63
2.15.3	<i>Synchronisation</i> de clips.....	63
2.15.3.1	Création du lien de synchronisation.....	64
2.15.3.2	Resynchronisation.....	64
2.15.3.3	Suppression de la synchronisation.....	64
2.15.4	Synchronisation audio.....	64
2.15.4.1	Son séparé synchronisé.....	64
2.15.4.2	Synchronisation audio de deux clips.....	64
2.15.5	Clips <i>enveloppes</i> ou <i>enveloppes</i> .....	65
2.15.5.1	Le concept d'enveloppe.....	65
2.15.5.2	Méthode de travail.....	65
2.15.5.3	Créer une enveloppe.....	65
2.15.5.4	Modifier une enveloppe.....	65
2.15.5.5	Convertir une enveloppe.....	65

2.15.5.6 Utiliser le clip brut.....	65
2.15.5.7 Supprimer une enveloppe.....	65
2.15.5.8 Enveloppe de sélection de clips.....	65
2.15.5.9 Enveloppe de script G'Mic.....	66
2.15.5.10 Enveloppe de projet Blender.....	66
2.15.6 Ralentissement ou accélération des clips.....	67
2.15.7 Inversion du sens de lecture des clips.....	68
2.15.8 Supprimer les clips dans une <i>plage</i> de l'arrangeur.....	68
2.16 Extensions.....	68
2.16.1 <i>Remplacement</i> de médias.....	68
2.16.2 Titrage.....	69
2.16.2.1 Ouvrir la titreuse.....	69
2.16.2.2 Le texte.....	70
2.16.2.3 Les calques.....	70
2.16.2.4 Sauvegarde du titre.....	71
2.16.3 Mixeur audio.....	71
2.16.4 G'Mic.....	71
2.16.4.1 Ouverture de G'Mic.....	72
2.16.4.2 Création de la <i>série d'images</i> G'Mic.....	72
2.16.4.3 <i>Chargement de la série d'images G'mic dans l'onglet Médias</i> .....	73
2.17 Les raccourcis.....	73
3 Derrière l'interface.....	73
4 Appendices.....	73
4.1 Médias acceptés par Flowblade.....	73
4.1.1 Codecs vidéo.....	73
4.1.2 Codecs audio.....	73
4.1.3 Formats de conteneur.....	74
4.2 Les filtres dans Flowblade.....	75
4.2.1 ALPHA.....	75
4.2.2 AUDIO.....	76
4.2.3 ARTISTIC.....	78
4.2.4 BLUR.....	79
4.2.5 COLOR.....	79
4.2.6 COLOR EFFECT.....	81
4.2.7 DISTORSION.....	81
4.2.8 MOUVEMENT.....	82
4.2.9 TRANSFORMATIONS.....	82
4.3 Lexique.....	83
4.3.1 Traduction française.....	83
4.4 Index.....	84

Flowblade Movie Editor est un logiciel de montage vidéo pour le système d'exploitation Linux ou dans un vocabulaire plus technique un éditeur vidéo multipistes non linéaire. Quand vous filmez avec un caméscope, vous obtenez une suite de fichiers. Souvent, vous souhaitez en changer l'ordre (ce n'est plus linéaire), supprimer les parties mal filmées, ajouter des titres, ... Le logiciel de montage vidéo est là pour ça.

Avec Flowblade Movie Editor vous pouvez créer des films à partir de médias vidéo, audio, images ou série d'images qui deviennent des clips quand ils sont placés dans le montage. Les clips peuvent être déplacés, scindés ou ajustés à l'image près désirée, des effets peuvent être ajoutés à chaque clip et vous pouvez créer des vidéos ou images composées de couches en utilisant des mélangeurs vidéo. Un titre est disponible ainsi qu'un mixeur audio. Vous pouvez donc réaliser aussi le mixage audio soit directement soit en exportant le son. C'est un logiciel avec de nombreuses fonctionnalités bien que méconnu (2021).

Flowblade permet de configurer un jeu d'outils et certains comportements du logiciel pour adapter les manipulations à votre goût.

Regardez le *chapitre 2.1.7 Limitations du logiciel* pour avoir une idée des particularités en matière de sélection, collage, fondus et transitions.

Flowblade sauve le montage en cours régulièrement (d'une à cinq minutes) si bien que lorsqu'il plante vous perdez peu de travail. Hélas ! Comme la plupart des programmes de montage, Flowblade s'arrête sans vous prévenir mais finalement est assez robuste, vous vous en convaincrez par vous-même.

Flowblade a été développé par Janne Liljeblad (jliljebl) et des contributeurs. C'est un logiciel libre sous la licence GNU GENERAL PUBLIC LICENSE ce qui donne à chacun la possibilité de l'améliorer. Il est écrit en langage Python. Flowblade utilise d'autres programmes libres comme Linux, Gnome et surtout MLT, FFMpeg, FreiOr pour la partie vidéo et si vous le souhaitez le logiciel Ardour pour travailler le son.

Ce manuel décrit Flowblade 2.6.1, version française. Ce n'est pas une version officielle. La traduction en français de Flowblade est indissociable de ce manuel. Il est possible que la traduction soit incomplète du fait du grand nombre d'items à traduire (plus de 3 000 lignes) ou qu'il y ait des erreurs ou des modifications apparues après la date de parution de ce manuel.

Il comporte deux parties principales : la prise en main pour débiter et la référence pour maîtriser le logiciel. Il se termine par un lexique et un index.

Ce manuel est sous licence Creative Commons : paternité – pas d'utilisation commerciale – pas de modification.

Jean-Paul Favier

jep-fa alias du projet

Le site Internet de Flowblade : <https://jliljebl.github.io/flowblade/>

La documentation en ligne : <https://jliljebl.github.io/flowblade/webhelp/help.html> (en anglais)

Pour signaler un problème : <https://github.com/jliljebl/flowblade/issues> (en anglais)

Un forum : <https://github.com/jliljebl/flowblade-forum/issues>

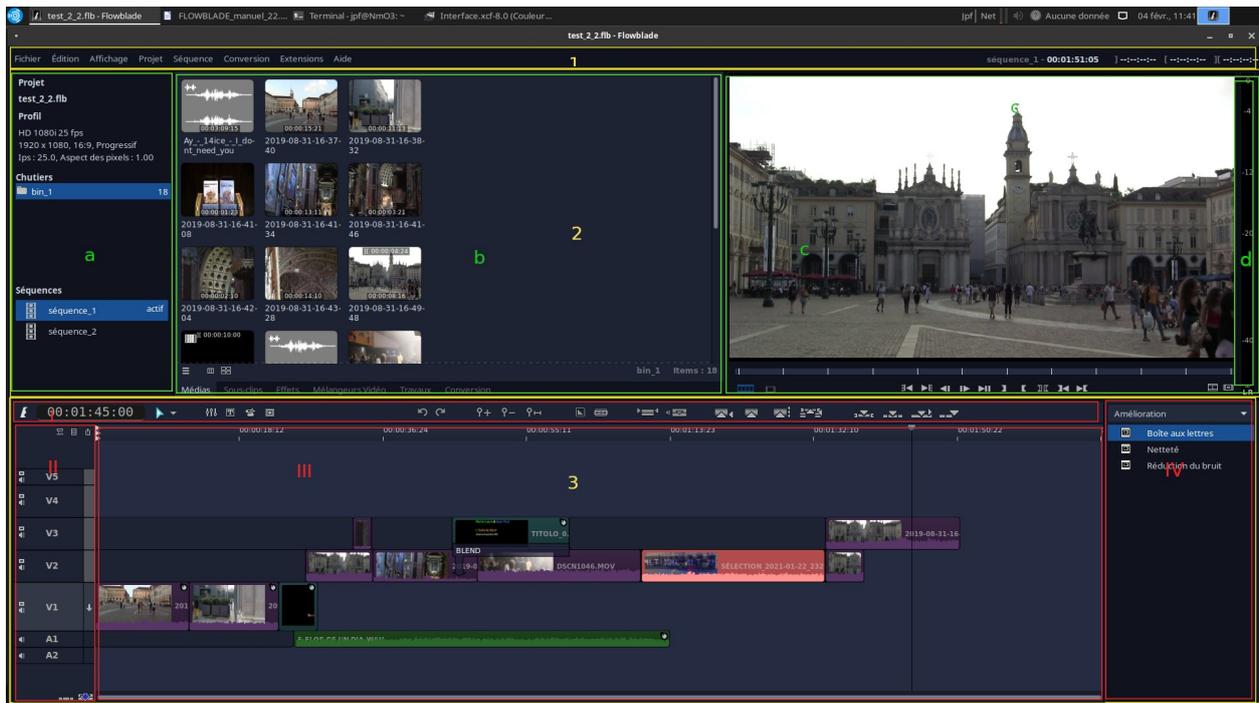
Ce manuel a été écrit avec Libre Office Writer ®.

# 1 Prise en main

Cette section décrit la méthode de travail qui vous permet de commencer à utiliser Flowblade.

## 1.1 Présentation globale de l'interface

Il existe plusieurs agencements de l'interface. Ici ne sera décrit que l'interface en une seule fenêtre. Certains détails ne figurent pas ici et seront présentés lors de la description détaillée des éléments ou des actions. interface



Il y a trois bandes horizontales en **jaune** sur l'aperçu ci-dessus :

1. La bande de menus
2. La rangée du haut
3. La rangée du bas

La rangée du haut est divisé horizontalement en trois parties en **vert** sur l'aperçu :

- a) Le panneau du projet
- b) un panneau à onglets (médias, sous-clips, effets, mélangeurs vidéo, travaux, rendu)
- c) un cadre de l'écran (*en anglais monitor*) qui affiche les images du montage ou des clips qui contient aussi d) le moniteur de la sortie audio qui visualise les niveaux du son

La rangée du bas se compose de quatre parties en **rouge** sur l'aperçu :

- I. la barre du milieu
  - sous laquelle se trouve la surface dite « ligne de temps » composée de bandes horizontales appelées pistes. Cette ligne de temps est elle-même séparée en trois parties :
- II. à gauche la colonne des pistes avec les noms et actions sur les pistes
- III. au milieu l'arrangeur au-dessus duquel se trouve une échelle repérant le temps
- IV. à droite l'onglet de sélection des effets.

La fenêtre d'interface permet l'utilisation de la souris et du clavier.

- Vous accédez aux différentes fonctions à l'aide de menus et sous-menus grâce à la souris avec le clic gauche puis relâchement : **Souris [clic gauche]** ou **[clic gauche]**
- Vous pouvez être amené à utiliser ce clic en association avec une des touches **Ctrl**, **Maj** ou **Verr Maj** par exemple **[Ctrl] + [clic gauche]** en pressant et maintenant la touche **Ctrl** tandis que vous cliquez
- Le **[clic gauche]** vous permet aussi, **en le maintenant et le déplaçant [glisser]** puis le relâchant **[relâcher]**, de déplacer des éléments. On appellera cette action **[glisser-déposer]** [*drag'n drop en anglais*]
- Dans certains cas, vous aurez à effectuer un **Souris [double clic gauche]**
- En cliquant avec le **Souris [clic droit]** sur certaines zones, vous pouvez aussi faire apparaître des menus.
- En bougeant la roulette de la souris en **Souris [roulette avant]** ou en **Souris [roulette arrière]**, vous zoomez ou défilez.
- En appuyant sur la roulette de la souris en **Souris [clic roulette]** vous visualisez la totalité du montage.
- En survolant la fenêtre avec le curseur de la souris, des bulles informatives peuvent apparaître : **Souris [Survol]**. Le curseur de la souris peut changer de forme. Le survol de menu peut faire apparaître un sous-menu.
- Enfin, des raccourcis claviers existent pour appeler les fonctions. Ils peuvent remplacer l'action de la souris si vous avez cette habitude : **Clavier [nom de la touche]**.

L'arrangeur est la zone la plus utilisée. Il a les propriétés suivantes :

- les clips sont représentés par des rectangles dont la longueur dépend de leur durée. Leur nom s'affiche si le rectangle est suffisamment long. Il existe sept types de clips : audio, vidéo, image, série d'images, bourrage, producteurs de motif ou enveloppe. La couleur de fond de leur rectangle est différente.
  - Les clips vidéo comprennent images et son. La vignette dans le rectangle est la première image du clip. Au bas du rectangle, une bande dentelée représente le niveau du son.
  - Les clips audio ont seulement la bande dentelée de niveau du son.
  - Les clips série d'images sont des clips vidéo composés d'un ensemble d'images qui se suivent comme dans les dessins animés.
  - Pour combler l'espace vide **avant un clip**, Flowblade le remplit avec un clip vide bouche-trou appelé clip de bourrage ou bourrage (*blank en anglais*). Celui-ci a une couleur différente des autres clips.
  - Les clips enveloppe sont des objets comprenant un média, un code de transformation et le clip obtenu en appliquant le code
- les clips sont positionnés sur des bandes horizontales, les pistes. Leur position dans le temps et leur durée sont connus par l'échelle horizontale de temps au dessus de l'arrangeur.
- Les pistes sont de deux sortes : les pistes audio qui contiennent des clips sonores numérotées A1 à A5 et les pistes vidéo (pistes V1 à V5) qui accueillent les clips vidéo, les images, les séries d'images et éventuellement des clips sonores. Si vous glissez un clip vidéo sur une piste sonore, vous ne conservez que le son du clip vidéo. Si vous glissez un clip audio sur une piste vidéo, son image est blanche.
- La position verticale n'a de conséquence que pour les pistes vidéo. Ces pistes fonctionnent comme des calques à la manière de logiciels de dessin comme GIMP : un clip sur une piste de numéro plus élevé cache les pistes vidéo en-dessous de la durée du clip (V3 cache V2 et V1 par exemple). Dans certains cas, comme le titrage, on peut agir sur la transparence des clips.
- Les pistes sonores sont mixées comme dans les logiciels d'édition audio tels Audacity ou Ardour.

- Lors de la lecture du montage c'est à dire de l'arrangement de vos clips dans l'arrangeur, une barre verticale, la tête de lecture, vous montre où en est la lecture. Les images correspondant à la position de la barre verticale s'affichent dans l'écran. S'il n'y a aucune image à cette position, l'écran devient blanc.
- Quand vous faites un clic gauche sur un clip, il est sélectionné et change de couleur. Quand vous faites un clic droit sur un clip, un menu d'actions sur le clip apparaît, il est sélectionné et change de couleur. On verra plus loin comment sélectionner plusieurs clips. Pour supprimer la sélection, faites un clic gauche sur une zone vide de l'arrangeur.
- Vous avez la possibilité d'annuler les actions précédentes. Le réglage par défaut vous permet de revenir sur vos 30 dernières actions.
- La lecture s'arrête à la fin du clip le plus tardif. Il n'est pas possible de positionner la tête de lecture au-delà. Vous pouvez, bien sûr, placer un clip après cette limite.

La section ci-dessous décrit la méthode de travail de base pour créer un film.

## 1.2 Création d'un nouveau projet

Un projet comprend un ou plusieurs montages.

Lancez Flowblade.

Tout d'abord, mettons Flowblade en français s'il ne l'est pas déjà. Tout en haut, cliquez sur le Menu Édition et descendez tout en bas pour cliquer sur Préférences. Une fenêtre s'ouvre. Cliquez sur l'onglet Affichage et cliquez sur le triangle au bout de la ligne Force Langage. Dans la liste cliquez sur Français et cliquez sur le bouton Valider. Fermez la fenêtre qui s'ouvre et redémarrez Flowblade.

Dans la suite de cette section, nous utilisons les préférences par défaut telles qu'elles sont définies quand on lance Flowblade pour la première fois.

### 1.2.1 Structure d'un projet

Un projet se compose de listes de médias, d'un ou plusieurs arrangements des clips et de réglages pour définir les caractéristiques du projet comme on va le voir. Le projet est stocké dans un fichier dont l'extension est .flb, comme monfilm.flb

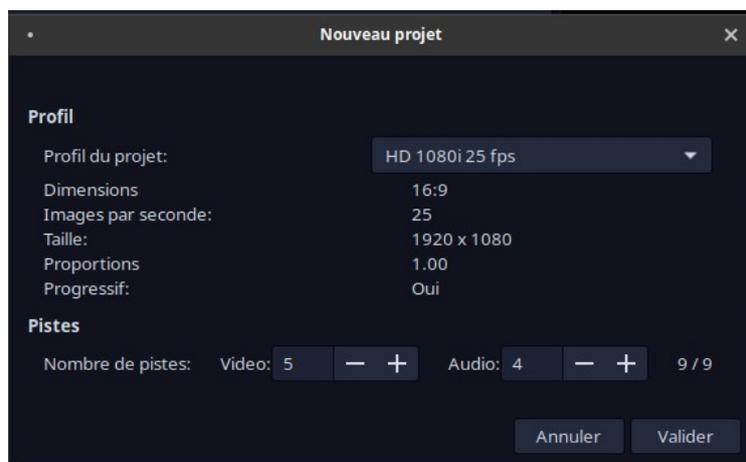
### 1.2.2 Pour créer un nouveau projet

**Souris[clic gauche]** : Menu Fichiers → **[clic gauche]** Nouveau

ou

Raccourci clavier **Clavier[Ctrl+N]**

Une fenêtre apparaît pour paramétrer le projet.



Il y a deux réglages à opérer :

1. le profil du projet. Il détermine les caractéristiques du film : taille de l'image (1920x1080) en pixels, le nombre de trames par seconde (25) les proportions des

pixels ...

2. le nombre de pistes : choisissez ici le nombre de pistes vidéo et audio dont vous aurez besoin sachant que leur total ne peut dépasser 9. Par exemple 7 et 2, 6 et 3 mais aussi 3 et 2 ... Pour l'instant, laissez le réglage par défaut 5 et 4. Vous pourrez modifier ces nombres plus tard avec les limites suivantes :
  - le changement détruit la liste des opérations effectuées auparavant et vous ne pourrez pas revenir en arrière
  - Si vous aviez des clips sur une des pistes supprimées, ils disparaissent de votre montage. Vous pourrez les réinsérer dans votre montage comme indiqué dans 1.6.6.3 *Ajouter des clips à une séquence*

**Souris [clic gauche]** : sur le triangle une liste apparaît → **[clic gauche]** sur la ligne choisie

**Souris [clic gauche]** : sur le + ou le – le nombre de pistes vidéo ou audio est modifié.

**Souris [clic gauche]** : sur Valider pour fermer la fenêtre

**Souris [clic gauche]** : Menu Fichiers → **[clic gauche]** Enregistrer sous

Utilisez la fenêtre de dialogue qui s'ouvre pour choisir le nom du fichier en haut à gauche de la fenêtre. Assurez-vous que ce nom se termine par .flb. Choisissez l'emplacement dans un dossier de votre ordinateur.

Vous pouvez aussi faire simplement .

**Souris [clic gauche]** : Menu Fichiers → **[clic gauche]** Enregistrer sous

si les réglages par défaut vous conviennent. Vous pourrez les modifier ultérieurement.

Un nouveau projet ne contient qu'un chutier, une séquence, un onglet Médias vide et l'arrangeur est également vide. Voyons maintenant comment les remplir.

## 1.3 Utiliser les chutiers

En montage, l'endroit où sont visibles les médias du projet s'appelle un chutier (*en anglais bin*). Le contenu du chutier s'affiche dans l'onglet Médias du panneau à onglet **b** du rang du haut **2**.

Quand vous avez plusieurs dizaines voire centaines de médias dans votre projet, il est judicieux de les répartir dans plusieurs chutiers pour faciliter les recherches.

### 1.3.1 Sélectionner un chutier

Rappel : le manuel utilise le rang du haut en 3 panneaux.

Dans le panneau du projet, **a** dans l'interface, sous Chutiers, apparaît la liste des chutiers du projet avec leur nom et le nombre de médias. Le chutier sélectionné est surligné en bleu. Pour sélectionner un autre chutier :

Souris [clic gauche] : sur le nombre de médias à droite

Vous constaterez que les vignettes de l'onglet Médias **b**, si elles existent, changent.

### 1.3.2 Changer le nom d'un chutier

**Souris [clic gauche]** : sur le nom du chutier à droite → tapez le nom sur votre clavier

### 1.3.3 Ajouter un chutier

**Souris [clic droit]** : dans une zone vide sous Chutiers → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter un chutier

ou

**Souris [clic gauche]** : Menu Projet → Sous-menu Chutier → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter un chutier

### 1.3.4 Ordonner les chutiers

Vous pouvez choisir l'ordre des chutiers :

**Souris [clic droit]** : dans une zone vide sous Chutiers → **[clic gauche]** sur la ligne Déplacer le chutier → sur la ligne que vous souhaitez : Haut, Bas, Premier, Dernier

### 1.3.5 Supprimer un chutier

Mêmes procédures qu'ajouter un chutier mais utiliser la ligne Supprimer le chutier sélectionné

## 1.4 Utiliser les médias

Pour rappel, Flowblade peut travailler avec six sortes de médias : vidéos, audio, images, série d'images, producteurs de motif ou enveloppe

Sélectionnez le chutier **Souris [clic gauche]** → Chutier puis **Souris [clic gauche]** → onglet Médias **M** s'il n'est pas déjà sélectionné. Vous voyez dans l'onglet Médias en bas à droite les informations du chutier correspondant.

### 1.4.1 Insérer des médias dans un chutier

**Souris [clic droit]** : dans une zone vide de l'onglet Médias → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter Vidéo, Audio, Images... L'autre ligne Ajouter une série d'images sera vu au chapitre 2.2.4 Menu Projet.

ou

**Souris [clic gauche]** : Menu Projet → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter Vidéo, Audio, Images...

Utilisez la fenêtre de dialogue qui s'ouvre pour choisir les fichiers dans les dossiers de votre ordinateur. Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers en vous servant du clic gauche simultanément avec les touches Maj ou Ctrl :

- choisir des fichiers consécutifs : **Souris [clic gauche]** sur le premier média puis **[Maj] + Souris [clic gauche]** sur le dernier fichier
- choisir des fichiers non consécutifs : **Souris [clic gauche]** sur le premier média puis **[Ctrl] + Souris [clic gauche]** sur les fichiers choisis.

Des vignettes représentant les fichiers apparaissent avec parfois un délai. Le nom du fichier se voit sous la vignette.

**Souris [clic gauche]** : sur le Bouton Ouvrir en bas à droite de la fenêtre, qui se ferme.

### 1.4.2 Déplacer des médias vers un autre chutier

Il est nécessaire d'avoir au moins deux chutiers.

**Souris [clic gauche]** : Clip de l'onglet Médias → **[glisser-déposer]** jusqu'à un chutier. Quand le chutier s'encadre avec une ligne blanche, **[relâcher]**

ou

dans l'onglet Médias en bas à gauche **Souris [clic gauche]** Menu hamburger  :

**Souris [clic gauche]** : **Souris [survol]** de la ligne Déplacer la sélection vers un chutier → **[clic gauche]** sur chutier choisi

### 1.4.3 Supprimer des médias d'un chutier

**Souris [clic droit]** : sur média de l'onglet Médias → **Souris [clic gauche]** sur la ligne Supprimer ou **Souris [clic gauche]** sur le média → **Clavier [Suppr]**

### 1.4.4 Médias absents à l'ouverture du projet

Pour plusieurs raisons, les liens aux fichiers médias peuvent être cassés : déplacements des fichiers dans un autre dossier, projet utilisé sur un autre ordinateur, ... Dans ce cas, une fenêtre s'ouvre avec le titre : Le média est absent ! Et le chemin du fichier original apparaît. Vérifiez que la case à gauche de Ouvrir le projet dans l'outil Remplacement de médias (*en anglais Relinker*) est cochée et **Souris [clic gauche]** : sur bouton Validez. La fenêtre de l'outil s'ouvre avec la liste des fichiers absents, le premier étant sélectionné (surligné en bleu).

**Souris [clic gauche]** : sur bouton Choisissez le chemin du média remplaçant .Un navigateur s'ouvre et vous permet de rechercher le fichier manquant **qui doit avoir le même nom**.

### 1.4.5 Fichier de substitution (en anglais proxy)

Proxy est le terme consacré pour des fichiers utilisés lors du montage en remplacement des médias originaux. Ils ont comme caractéristique d'être plus faciles à lire et ainsi rendre la lecture du montage fluide. Flowblade dispose de cette possibilité. Regardez le chapitre 2.14.3 Conversion de substitution pour en savoir plus.

## 1.5 Travailler avec les séquences

Vous pouvez créer plusieurs arrangements dans un projet. Flowblade appelle chaque arrangement une séquence. Si par exemple, vous voulez créer un DVD composé de plusieurs films, le projet correspond au DVD et les séquences aux films du DVD. Lors de la transformation de votre montage en film, Flowblade utilise la séquence visible dans l'arrangeur , dite séquence active.

### 1.5.1 Sélectionner une séquence

Dans le panneau du projet,  dans l'interface, sous Séquences, apparaît la liste des séquences du projet avec leur nom. Si elle est sélectionnée, elle est surlignée en bleu et marquée active à droite. Pour sélectionner une autre séquence :

**Souris [double clic gauche]** : sur la droite du nom

ou **Souris [clic droit]** : sur la séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Éditer la Séquence sélectionnée

Vous constaterez que l'arrangeur  change. L'arrangeur visualise le contenu de la séquence active.

### 1.5.2 Renommer une séquences

**Souris [clic gauche]** : à gauche sur le nom

Écrivez le nouveau nom.

### 1.5.3 Ajouter une séquence

**Souris [clic droit]** : sous la dernière séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter une nouvelle Séquence

ou **Souris [clic gauche]** : Menu Séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter une nouvelle séquence

Une fenêtre apparaît : écrivez le nom de la séquence et choisissez le nombre de pistes vidéo et audio. Voir 1.2.2 pour les contraintes.

### 1.5.4 Supprimer une séquence

La suppression d'une séquence est définitive : vous perdez le travail sur ce montage.

**Souris [clic droit]** : sur la séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Supprimer la séquence sélectionnée

ou **Souris [clic gauche]** : Menu Séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Supprimer la séquence sélectionnée

## 1.6 Utiliser la rangée du bas

Maintenant que vous avez préparé votre projet avec les médias que vous voulez agencer, nous allons réaliser un montage dans l'arrangeur. Vous pourrez, bien sûr, rajouter des médias par la suite comme indiqué au 1.4.1 *Insérer des médias dans un chutier*. D'abord, examinons la rangée du bas.

### 1.6.1 Description

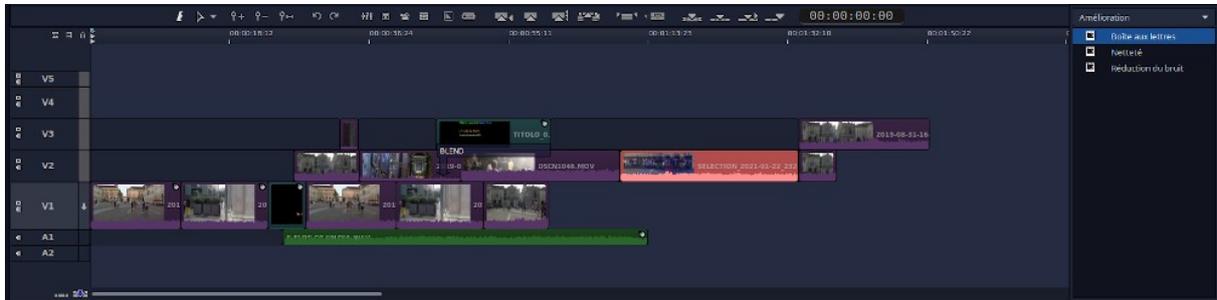
Voici la rangée du bas. Elle comprend trois zones de haut en bas :

1. Barre du milieu
2. échelle de temps

- une zone avec la colonne des pistes à gauche, l'arrangeur au milieu et l'onglet de sélection des effets à droite

Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille verticale de la rangée du bas :

**Souris [survol]** : bord haut de la rangée du bas → curseur souris change en double flèche verticale → **[clic gauche]** → **[glisser-déposer]**



### 1.6.2 Échelle de temps

La barre verticale noire (tête de lecture) indique la position dans le temps et affiche l'image du montage à ce moment-ci dans l'écran.

Vous pouvez vous déplacer dans cette échelle :

**Souris [clic gauche]** sur l'échelle → **[glisser-déposer]**

ou **Souris [clic droit]** sur une zone vide de l'arrangeur

Vous pouvez définir une plage de temps dans l'arrangeur, par exemple entre le temps 00:13:17:00 et 00:14:29:07. Nous verrons son utilité aux [chapitres 2.5.4 Les plages](#), [2.6.2 Les sous-clips](#), [2.15.6 Ralentissement/Accélération](#) ou [2.15.8 Supprimer les clips dans une zone de l'arrangeur](#).

### 1.6.3 La barre du milieu

Elle sera décrite en détail au chapitre 2.4. Ici, nous n'indiquerons que les renseignements nécessaires à la prise en main.



Tout d'abord, à droite, vous avez la position de la tête de lecture en heures, minutes, secondes et nombre d'images dans la seconde. Si votre nombre d'images par seconde, réglé dans le profil de votre projet, est de 25, ce nombre sera compté de 0 à 24.

Le **[clic gauche]** sur une icône, provoque soit une action dans l'arrangeur soit l'ouverture d'un menu soit l'apparition d'une fenêtre. Dans cette section, seules les actions dans l'arrangeur seront évoquées.

D'ores et déjà, les icônes annuler  et refaire  sont à connaître.

### 1.6.4 Lecture de l'arrangeur, sauts, zoom et défilement

#### Lecture

Appuyez sur **Clavier [barre d'espace]** pour lancer ou arrêter la lecture du montage. Pour d'autres options, regardez aussi les raccourcis clavier au chapitre 2.7.3 Réglages [Menu Édition / Raccourcis Clavier](#) et le [2.5.3 Utilisation des boutons du cadre d'écran](#).

#### Sauts

Avec les flèches du clavier :

**Clavier [flèche droite]** : avance d'une image

**Clavier [flèche gauche]** : recule d'une image

**Clavier [Ctrl] + [flèche droite]** : avance de 10 images

**Clavier [Ctrl] + [flèche gauche]** : recule de 10 images

**Clavier [flèche haut]** : avance à la limite la plus proche d'un clip quelle que soit la piste

**Clavier [flèche bas]** : recule à la limite la plus proche d'un clip quelle que soit la piste

## Zoom

Zoomer : **Souris [clic gauche]** : barre du milieu sur l'icône   
ou **Souris [roulette avant]**

Dézoomer : **Souris [clic gauche]** : barre du milieu sur l'icône   
ou **Souris [roulette arrière]**

Visualiser la totalité de l'arrangement : **Souris [clic gauche]** : barre du milieu sur l'icône  ou **Souris [clic roulette]**

Vous pouvez inverser l'action du défilement dans [2.7.2.2 Menu Édition / Préférences/Spécifique](#)

## Défilement

Si une partie du montage est en dehors de la partie visible de l'arrangeur, vous constatez que la barre au pied de l'arrangeur contient une ou deux parties sombres. Vous pouvez rendre visible ce qui est caché en agissant sur le défilement :

**Souris [survol]** : sur cette barre au pied de l'arrangeur → **[roulette avant ou arrière]**

ou **Souris [clic gauche]** : sur la bande blanche de la barre → **[glisser-déposer]**

ou **[Ctrl] + Souris [roulette avant ou arrière]** : sur une zone vide de l'arrangeur

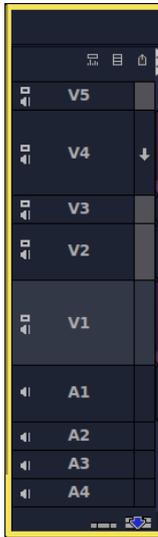
Vous avez la possibilité d'inverser les actions zoom et défilement sur la roulette si vous avez une habitude différente. Voir [2.2.2.2 Menu Édition / Préférences/Spécifique](#).

### 1.6.5 Les pistes

La signification et l'utilisation des icônes en haut et en bas de cette colonne se trouvent dans les réglages au [2.7.10 Réglages de la colonne des pistes](#)

Vous ne pouvez pas changer le nom des pistes.

#### 1.6.5.1 Piste active



Une piste active accepte certaines opérations qu'une piste inactive interdit. Dans la capture d'écran ci-dessus, les cases à droite indiquent :

- pistes inactives en gris : V2, V3 et V5
- pistes actives en noir : V1, V4 et A1 à A4
- De plus, la piste active V4 contient une flèche. En effet, elle est la piste active ayant le numéro le plus élevé. C'est sur cette piste que se feront les insertions ou collages de clips. On l'appellera la piste fléchée.
- Si vous effectuez une scission, les clips des pistes actives sont scindés. Sur la rangée du bas ci-dessus, les clips des pistes V1 et A1 seront chacun scindés en deux parties, l'une avant la tête de lecture et l'autre après la tête de lecture.
- Pour rendre active ou inactive une piste :  
**Souris [clic gauche]** : sur la case à droite de la piste

#### 1.6.5.2 Piste verrouillée

Vous pouvez bloquer toute action sur une piste en la verrouillant. Ceci permet d'éviter une fausse manœuvre sur l'arrangement de cette piste.

**Souris [clic droit]** : sur le nom de la piste → **[clic gauche]** sur la ligne Verrouiller la piste

Un cadenas apparaît à droite du nom.

Pour déverrouiller :

**Souris [clic droit]** : sur le nom de la piste → **[clic gauche]** sur la ligne Déverrouiller la piste

Le cadenas disparaît.

#### 1.6.5.3 Hauteur de piste

Les pistes peuvent avoir trois hauteurs différentes : 25, 50 ou 75 pixels. Cependant, la somme

des hauteurs de toutes les pistes est limitée. Pour changer la hauteur d'une piste :

**Souris[double clic gauche]** : sur le nom de la piste ; la hauteur suit le cycle suivant :  
25 pixels → 50 pixels → 75 pixels → 25 pixels → ...

ou

**Souris[clic droit]** : sur le nom de la piste → **[clic gauche]** sur la ligne Hauteur choisie.

Si l'agrandissement d'une piste provoque le dépassement de la limite globale, une fenêtre d'avertissement apparaît. Soit vous réduisez une autre piste, soit vous tentez d'augmenter la taille verticale de la Rangée du bas :

**Souris[survol]** : bord haut de la Rangée du bas → curseur souris change en double flèche verticale → **[glisser-déposer]**

#### 1.6.5.4 Piste sans vidéo ou sans son

Vous pouvez inhiber la vidéo d'une piste, le son ou les deux.

**Souris[clic droit]** : sur le nom de la piste → **[survol]** de la ligne Muet → **[clic gauche]** sur la ligne Désactiver vidéo, son ou les deux.

Ou **Souris[clic gauche]** sur les icônes à gauche du nom de la piste

#### 1.6.5.5 Piste solo

Avec cette fonction seule la piste choisie est visible et audible. **Cette fonction n'existe pas dans la version 2.6.1.**

### 1.6.6 Les clips

Pour rappel, Il existe sept types de clips : audio, vidéo, image, série d'images, bourrage, enveloppe et producteurs de motif. La couleur de fond de leur rectangle est différente.

#### 1.6.6.1 Comportements

Flowblade dispose de trois comportements **[glisser-déposer]** des médias dans l'arrangeur à partir de l'onglet Médias. Le choix du comportement modifie la façon dont un clip s'insère dans l'arrangement. Dans cette première partie d'apprentissage, nous utilisons le **comportement Toujours écraser** qui est celui du premier lancement de Flowblade. Pour plus de détails, voir les *chapitres 2.1.2 et 2.9 Comportements*.

#### 1.6.6.2 Les Outils de manipulation des clips

Flowblade a plusieurs façons de travailler dans l'arrangeur. Ce sera évoqué au chapitre 2.8 *Outils de manipulation des clips*. Dans cette section, nous utilisons l'outil **Déplacer** qui est celui du premier lancement de Flowblade. Le curseur a alors cette forme : . Nous utiliserons aussi l'outil **Insérer**. Pour plus de détails, voir le chapitre 2.8 *Outils de manipulation* et le 1.6.6.7 *Déplacer les clips*.

Le magnétisme, lors des déplacements, permet de visualiser si une des extrémités d'un clip concorde avec l'extrémité d'un autre et de caler automatiquement ces extrémités au même temps dès que les extrémités se rapprochent. Pour activer le magnétisme, voir 2.7.10 *Réglages de la colonne des pistes*.

#### 1.6.6.3 Ajouter des clips à une séquence

Transformer un média en clip consiste à le positionner dans l'arrangeur, sur une piste à un temps donné. Par la suite, ces positions pourront être modifiées, le clip conservant ses autres caractéristiques.

**Souris[clic gauche]** sur un média de l'onglet Médias → **[glisser-déposer]** sur une piste au temps souhaité.

Dans ce comportement Toujours écraser les blancs, le clip :

- Si on le pose sur des clips, s'insère au début du clip sur lequel il est posé si son début est plus proche du début du clip recouvert que de sa fin et inversement à la fin si son début est plus proche de la fin du clip recouvert (sur le raccord le plus proche). Les

clips suivants **de la piste** sont repoussés à droite. Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes.

On peut également d'abord ajuster le clip dans l'écran avant de le glisser-déposer dans l'arrangement. Vous trouverez cette façon de faire au chapitre 2.5.4 *Le cadre d'écran*.

- S'il a la place (clip de bourrage ou zone vide), il se positionne à l'endroit du déposer.

#### 1.6.6.4 Sélectionner un clip

**Souris[clic gauche ou clic droit]** : sur le rectangle d'un clip ; le clip change de couleur

#### 1.6.6.5 Sélectionner plusieurs clips

**La sélection de plusieurs clips est limitée à une piste.** C'est une contrainte de Flowblade.

**Souris[clic gauche]** : sur le rectangle d'un clip ; le clip change de couleur.

**[Ctrl] + Souris[clic gauche]** : sur le rectangle d'un autre clip ; le premier clip, le deuxième et tous les clips entre les deux sont sélectionnés : les clips changent de couleur.

#### 1.6.6.6 Abandonner une sélection

**Souris[clic gauche]** : dans une zone vide de l'arrangeur. Les clips sélectionnés reprennent leur couleur d'origine.

#### 1.6.6.7 Déplacer les clips

**Souris[clic gauche]** : sur un clip → une flèche  dirigée vers le bas apparaît en haut du clip → **[glisser-déposer]**

- si le clip est déposé sur un emplacement sans clip pouvant le contenir (dans une zone vide ou un clip de bourrage), il est placé à l'endroit du relâchement
- s'il est déposé à un endroit où il recouvre un ou plusieurs clips, **il prend sa place** en raccourcissant les clips qu'il recouvre partiellement et supprime les clips qu'il recouvre complètement.

Ce comportement est dû à l'outil de manipulation **Déplacer** avec le curseur . **Pour insérer** le clip dans une piste :

**Souris[clic gauche]** : sur  sur la barre du milieu → **[clic gauche]** sur la ligne Insérer. Le curseur devient , vous êtes en outil de manipulation **Insérer**.

**Souris[clic gauche]** : sur un clip → une flèche  dirigée vers le bas apparaît en haut de la piste à l'emplacement où le début du clip déplacé sera positionné → **[glisser-déposer]** .

Les clips de la piste, à droite du clip inséré, sont repoussés vers la droite de la durée du clip inséré. Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes.

Revenez maintenant à l'outil **Déplacer** :

**Souris[clic gauche]** : sur  sur la barre du milieu → **[clic gauche]** sur la ligne Déplacement. Le curseur devient 

Attention : les flèches rouge ou jaune apparaissent si vous déplacez des clips déjà présents dans l'arrangeur. Ce n'est pas le cas si vous ajoutez un clip à partir de l'onglet Médias.

#### 1.6.6.8 Effacer les clips

Pour **effacer** (*en anglais lift*) c'est à dire enlever le clip en laissant sa place vide (en réalité un clip de bourrage le remplace) :

Sélectionner le ou les clips (1.6.6.4), appuyez sur les touches **Clavier [Ctrl + Suppr]**

ou Sélectionner le ou les clips (1.6.6.4), **Souris[clic gauche]** : sur le bouton Effacer de la barre du milieu

ou **Souris[clic gauche]** : Menu Édition → **[clic gauche]** : sur la ligne Effacer

### 1.6.6.9 Supprimer les clips et raccorder

Pour **supprimer et raccorder dans une piste** (*en anglais Splice out*) :

Les clips supprimés disparaissent du montage et les clips suivants **de la piste** sont déplacés à gauche de la longueur des clips supprimés. Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes.

Sélectionner le ou les clips (1.6.6.4), appuyez sur la touche **Clavier [Suppr]**

Sélectionner le ou les clips (1.6.6.4) → **Souris[clic gauche]** : sur le bouton Supprimer et raccorder sur la piste de la barre du milieu

ou **Souris[clic gauche]** : Menu Édition → **[clic gauche]** : sur la ligne Supprimer

Pour **supprimer et raccorder dans toutes les pistes** (*en anglais Ripple Delete*) :

Les clips sont supprimés et les clips suivants **de toutes les pistes** sont déplacés à gauche de la longueur des clips supprimés. Les pistes restent synchronisées. Cependant, il y a deux exceptions :

- si un des clips est partiellement dans la plage des clips supprimés et qu'il a la place, il va être décalé à gauche et chevaucher partiellement ou complètement le ou les clips précédant les clips supprimés.
- si le déplacement peut provoquer un recouvrement d'un autre clip, l'opération est interdite et une fenêtre d'avertissement apparaît.

Sélectionner le ou les clips (1.6.6.4) → **Souris[clic gauche]** : sur le bouton Supprimer et décaler toutes les pistes de la barre du milieu

### 1.6.6.10 Supprimer les clips dans une plage de l'arrangeur

Cette fonction est décrite au chapitre 2.15.8 *Supprimer les clips dans une plage*

### 1.6.6.11 Copier les clips

**Souris[clic gauche]** : Menu Édition → **[clic gauche]** : sur la ligne Copier

### 1.6.6.12 Coller les clips

**Souris[clic gauche]** : Menu Édition → **[clic gauche]** : sur la ligne Coller

Ils s'insèrent sur **la piste fléchée** sur le raccord le plus proche du clip sur lequel est placé la tête de lecture (y compris avec un clip de bourrage), début ou fin. Les clips suivants de la piste fléchée sont repoussés à droite. Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes. Si la piste est vide, il se place au début.

### 1.6.6.13 Couper les clips

Couper des clips consiste à effacer ou supprimer des clips en les copiant dans le presse-papier pour pouvoir ensuite les coller. Ce terme fait généralement référence au trio couper-copier-coller dans beaucoup de logiciels.

**Cette fonction n'existe pas dans Flowblade 2.6.1.** Avant d'effacer ou de supprimer des clips, pensez à les copier si vous voulez les réutiliser.

### 1.6.6.14 Scinder un clip (*en anglais cut*)

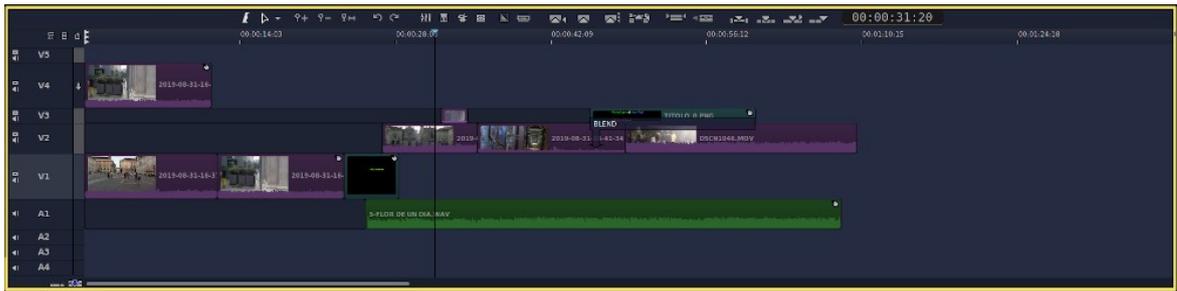
Flowblade appelle cette action improprement cut, en français couper. Split conviendrait mieux.

Si vous effectuez une scission, les clips des pistes actives sont scindés.

Sur la rangée du bas ci-dessous, les clips des pistes V2 et A1 seront chacun scindés en deux parties, l'une avant la tête de lecture et l'autre après la tête de lecture. Le clip d'origine est réduit et un nouveau clip est créé avec la deuxième partie.

Avant toute scission, vérifiez que les clips que vous voulez scinder sont sur une piste active et inversement que ceux que vous ne voulez pas toucher sont sur une piste inactive.

Placez la tête de lecture à l'endroit voulu. La scission s'effectue de telle sorte que l'image affichée sur l'écran est la première de la deuxième partie.



**Souris [clic gauche]** : Barre du milieu sur icône en forme de lame de rasoir  ou **Clavier [X]**

Si voulez scinder toutes les pistes, même celles qui sont inactives, vous avez la possibilité de faire :

**Clavier [Shift + X]**

Une autre option est disponible avec l'outil de manipulation Scinder (2.8.8)

#### 1.6.6.15 Ajuster le début ou la fin des clips

Maintenant que vous avez placé les clips, vous aurez envie de supprimer les morceaux de clip sans intérêt, flous, ratés, ... Vous allez ajuster les clips (*en anglais Trim*).

Si vous survoler un clip, l'image du curseur va change. Dès que vous approchez d'une des extrémités, le triangle se transforme en flèche horizontale  au début ou  à la fin.

Pour ajuster alors un clip :

**Souris [clic gauche]** : sur le clip → **[glisser-déposer]**

Le clip va se réduire entraînant à sa suite les clips suivants. Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes.

Même opération pour l'augmenter, dans les limites du média bien sûr.

#### 1.6.6.16 Menu contextuel

En faisant un **Souris [clic droit]** sur un clip, vous faites apparaître un menu qui permet quelques opérations notamment sur les effets, les mélanges vidéo et l'édition des courbes audio et de luminosité. Sa description se trouve au chapitre 2.2.9 *Menu Clip*.

## 1.7 Utilisation de l'écran

L'écran (*en anglais monitor*) peut montrer soit un média soit, plus habituellement, la séquence.

Le cadre de l'écran  contient une échelle de temps comme l'arrangeur et une ligne de boutons encadré par des réglages. Pour avoir des précisions sur les réglages de droite, allez au chapitre 2.5 Le cadre d'écran.

### 1.7.1 Basculement média – séquence

Les deux **icônes de gauche** permettent de permuter les vues soit d'un média soit de la séquence active dans l'arrangeur à la position de la tête de lecture.

#### Média

Pour insérer un média dans l'écran et permettre sa lecture :

**Souris [double clic gauche]** : sur le média dans l'onglet Médias

Ou **Souris [clic gauche]** : sur le média dans l'onglet Médias → **[glisser-déposer]** sur l'écran

L'échelle de temps du cadre d'écran est alors limitée à la durée du média.

L'icône de droite devient bleue. Toutefois, si vous revenez visualiser le montage en cli-

quant sur l'icône de gauche, cette icône est grise.

L'icône suivante  apparaît au centre de la vignette du média de l'onglet Médias.

Pour visualiser à nouveau la séquence :

**Souris [clic gauche]** : sur icône de droite

### Séquence

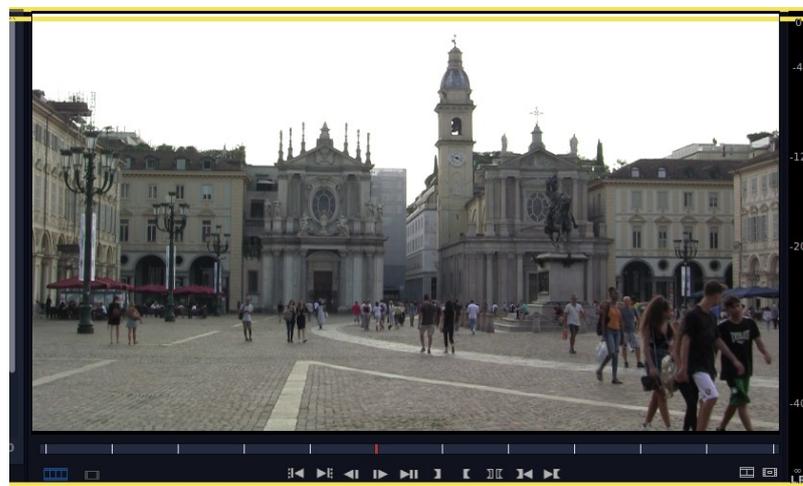
C'est la vue par défaut. L'icône de gauche est bleue comme sur la vue ci-dessous. Toutefois, si vous êtes en train de visualiser le média, cette icône est grise. Pour visualiser alors la séquence :

**Souris [clic gauche]** ou **[clic droit]** : sur une partie vide de l'arrangeur ou l'échelle de temps

ou

**Souris [clic gauche]** : sur cette icône de gauche

L'échelle de temps du cadre d'écran est alors celle de la séquence.



L'échelle de temps fonctionne comme celle de l'arrangeur, la tête de lecture étant représentée par le trait rouge. Vous pouvez bouger cette tête de lecture avec le **[clic gauche]** ou **[clic droit]** → **[glisser-déposer]** ou **[clic gauche]** **[relâcher]** au temps voulu.

### 1.7.2 Boutons

Quand on ouvre Flowblade pour la première fois, les boutons se présentent sous la forme suivante :



#### Lecture

**Souris [clic gauche]** : sur icône triangle

#### Arrêt lecture

**Souris [clic gauche]** : sur icône carré

Comme montré dans la vue du cadre d'écran, ces deux boutons peuvent être remplacés par un seul qui agit comme la barre d'espacement  (voir le réglage dans le chapitre 2.7.2.3 *Réglages Menu Édition/Préférences/Lecture*). Dans ces réglages, vous pouvez ajouter les boutons aller au début ou aller à la fin de la séquence (ceux de gauche sur la vue du cadre d'écran).

#### Reculer ou avancer d'une image

**Souris [clic gauche]** : sur les icônes de gauche

Regardez aussi les raccourcis clavier au chapitre 2.17 *Réglages Édition Raccourcis* pour naviguer de clip en clip.

## 1.8 Conversion totale

Pour transformer votre montage en film utilisable dans des logiciels de lecture, vous devez exécuter une conversion totale.

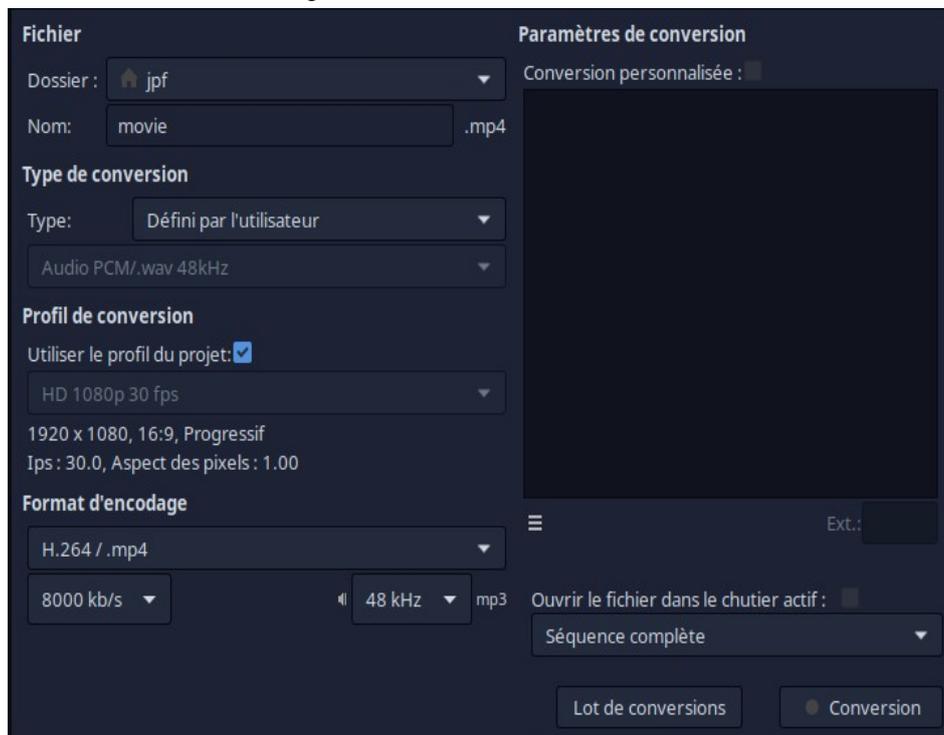
**Souris [clic gauche]** : sur l'onglet Conversion du panneau à onglets **b**

### 1.8.1 Paramétrage

Les triangles donnent accès à des listes déroulantes.

Les rubriques à remplir sont les suivantes :

- Le répertoire dans lequel vous placez votre film
- Son nom
- Le type
- Le profil
- le format d'encodage vidéo avec son débit et le débit du son



Conservez le réglage Séquence complète.

### 1.8.2 Création du film

**Souris [clic gauche]** : Bouton Conversion

Une fenêtre apparaît montrant le nom du fichier encodé, le temps restant et une barre de progression. À la fin la fenêtre se ferme et vous avez la possibilité de lire le film créé.

## 1.9 Sauvegarde d'un projet

Flowblade sauve le travail dans des fichiers de projet (.flb).

**Souris [clic gauche]** : sur Menu Fichiers → **[clic gauche]** sur la ligne Enregistrer ou Enregistrer Sous

## 1.10 Quelques conseils

### 1.10.1 Dossiers à créer

Pour faciliter le travail, il est intéressant de préparer votre projet en créant des dossiers :

- Créez le dossier du projet

- Dans ce dossier, créez les quatre sous-dossiers Montages, Conversions, Images, Sons et classez y les documents concernant le projet. Les médias vidéo peuvent être sur un autre disque, surtout si vous utilisez des disques durs qui sont plus lents que des disques solides (SSD).
- Conservez ces dossiers et leur contenu au moins jusqu'à la réalisation définitive voire la suppression de votre projet.

### 1.10.2 Associer chutiers et séquences

Pour faciliter les recherches des médias, utilisez la règle : un chutier = une séquence.

### 1.10.3 Des ennuis ?

- Les vignettes des médias ne s'affichent pas :  
**Souris [clic gauche]** : Menu Projet → **[clic gauche]** sur la ligne Recréer les icônes de médias  
 Fermez le projet et relancez-le.
- Certains fichiers sont absents à l'ouverture : cela peut provenir d'un déplacement de ces fichiers dans un autre dossier ou leur suppression  
 L'extension de remplacement de médias va s'ouvrir. Voir 2.16.1.

## 2 Références

Dans cette section, nous allons examiner comment utiliser Flowblade plus en détail. Les termes anglais seront indiqués au cas où la traduction française serait incomplète. Les notions de base telles que chutiers, séquences, médias, clips, ... sont considérées comme acquises. Voici d'abord quelques pistes pour comprendre le fonctionnement de Flowblade.

### 2.1 Principes

L'interface dispose de fonctions destinées à faciliter le montage suivant vos habitudes.

#### 2.1.1 Les outils de manipulation des clips

Suivant l'outil de manipulation des clips, la réaction de l'arrangeur aux actions de la souris diffère. Son curseur aussi ce qui permet de savoir avec quel outil on travaille. Par exemple, la scission ne se fera pas de la même façon si vous êtes en outil **Déplacer**  ou **Insérer** . Les différents outils sont accessibles par la barre du milieu, icône .

#### 2.1.2 Les comportements dans l'arrangeur

Vous agissez sur la façon dont fonctionnent le glisser-déposer à partir de l'onglet Médias et/ou les mélanges vidéo dans les séquences.

#### 2.1.3 L'organisation du travail (workflow en anglais)

Flowblade vous permet de définir d'une part une liste des outils de manipulation qui vous sont utiles et d'autre part des comportements dans l'arrangeur.

Vous avez deux pré-réglages. Vous pouvez aussi régler les comportements et faire apparaître au choix les 11 outils de manipulation dans une liste verticale. Vous pouvez la trier pour faire concorder ce tri avec vos habitudes. Le premier outil, en haut de la liste, est l'outil par défaut.

#### 2.1.4 Les effets (en anglais filters)

Vous souhaitez parfois modifier l'aspect d'un clip comme l'assombrir ou changer sa couleur. Flowblade utilise les filtres fournis par MLT. Vous avez également des effets pour le son.

Certains effets peuvent changer de valeur tout au long du clip grâce à des courbes que vous avez la possibilité de modifier. Quand vous créez le clip, la valeur est constante du début à la fin du clip. Par exemple la luminosité vaut 100, le son 0 décibel. Si vous recherchez un fondu au noir à la fin du clip, vous agissez sur cette courbe de luminosité pour diminuer progressivement jusqu'à zéro à la fin du clip.

En plus des effets de MLT, Flowblade dispose des effets du logiciel G'Mic qui peut se programmer avec des scripts (suite d'instructions).

### 2.1.5 *Le mélange vidéo ou image (en anglais composition)*

Vous pouvez mélanger des clips vidéo ou images s'ils sont dans la même plage de temps et sur des pistes différentes. En effet, le clip d'une piste V2 à V5 cache les clips des pistes inférieures. Ces pistes fonctionnent comme des calques à la manière de logiciels de dessin comme GIMP : un clip sur une piste de numéro plus élevé cache les pistes vidéo en-dessous de la durée du clip (V3 cache V2 et V1). On a comme exemple le titrage qui superpose un texte à une image ou une vidéo. Le clip du titre a son texte opaque et son fond transparent. En le combinant avec la piste du dessous, on voit et le titre et la vidéo. Si vous n'utilisez pas de mélange, vous verrez le titre sur un fond noir.

### 2.1.6 *Les transitions*

Une transition ou raccord se situe entre deux clips qui se suivent sur la même piste. Le raccord le plus utilisé est la coupure nette, autrement dit le début du deuxième clip suit la fin du premier clip. Une autre transition fréquemment utilisée, où les clips se chevauchent, est le fondu enchaîné où la fin du premier clip disparaît progressivement tandis que le deuxième clip apparaît progressivement. On a aussi des effets de volets, de masque, ...

Flowblade crée des clips pour représenter les transitions.

### 2.1.7 *Limitations du logiciel*

#### 2.1.7.1 *Sélection sur une seule piste*

Flowblade ne permet la sélection que sur une seule piste. Vous ne pouvez pas sélectionner des clips sur plusieurs pistes et les déplacer à la souris. L'outil de manipulation **Espacer** ou l'outil **Encadrer** permettent de déplacer l'ensemble des pistes horizontalement en conservant donc les pistes de chaque clip.

#### 2.1.7.2 *Piste solo absente*

C'est le cas où seule la piste choisie est visible et entendue. **La version 2.6.1 ne permet pas cette possibilité,**

#### 2.1.7.3 *Coller*

Le collage de clips s'effectue après le dernier clip de la piste fléchée. Vous dépendez donc de la position de ce clip qui peut être à un endroit qui ne vous arrange pas. Notez qu'en l'absence de clip sur la piste, le clip collé se place au début de la piste fléchée.

#### 2.1.7.4 *Fondus et transitions*

On ne peut pas modifier une transition. Lors de la création, elle prend place dans la liste des annulations. Vous pouvez alors la supprimer pour retrouver les deux clips initiaux. Recréez alors une nouvelle transition.

#### 2.1.7.5 *Carte graphique*

**Cette version 2.6.1 n'utilise pas les capacités matérielles de la carte graphique.**

#### 2.1.7.6 *Difficultés à lire des fichiers à l'extension .mts*

Les médias provenant de fichier à extension .mts provoquent des erreurs lorsqu'on les manipulent.

## 2.2 Les menus

On ne décrira que les lignes du menu nécessitant une explication. Par exemple, Copier ne sera pas commenté. Les lignes d'action ou d'information seront décrits mais pas les lignes de réglage qui le seront au chapitre 2.7 Les réglages.

Sachez aussi que le menu dépend du contexte dans lequel il est appelé. Par exemple, quand vous ouvrez un projet, le Menu Fichiers vous interdit de l'enregistrer tant que vous ne l'avez pas modifié. Vous le voyez sur la ligne Enregistrer qui est gris et non blanc comme les lignes Nouveau... ou Ouvrir... Vous aurez beau cliquer dessus, rien ne se passera. Modifiez quelque chose, il deviendra blanc et vous pourrez enregistrer.

Les huit premiers menus se trouvent dans la bande de menus  et les deux suivants apparaissent lors de clics. Les onglets contiennent aussi des menus qui seront décrits dans leur chapitre.

## 2.2.1 Menu Fichiers

Nouveau, Ouvrir, Projets récents ; Enregistrer, Enregistrer sous ; Fermer (le projet), Quitter Flowblade

### 2.2.1.1 Sauver un instantané de secours

Il s'agit de conserver le projet tel qu'il est au moment de la sauvegarde pour s'en servir plus tard.

Une fenêtre popup s'ouvre et vous pouvez choisir le dossier de stockage et le nom de votre instantané.

### 2.2.1.2 Exporter

Vous pouvez sauver le projet sous deux formes exploitables par d'autres logiciels : MLT XML ou liste de décision d'édition (EDL).

Vous avez la possibilité de créer une image à partir de l'image à la position de la tête de lecture.

Enfin, vous pouvez enregistrer une session Ardour de l'audio de votre séquence pour retravailler le son avec cet éditeur audio performant.

## 2.2.2 Menu Édition

Annuler, Rétablir, Copier, Coller, Coller les propriétés d'effets, Scinder les clips des pistes actives à la tête de lecture, Supprimer et raccorder, Effacer, Synchroniser, Supprimer les effets, Synchroniser tous les mélangeurs vidéo, Activer tous les effets, Désactiver tous les effets, Ajouter une transition, Ajouter un fondu, Gestionnaire de profil, Gestionnaire du cache du disque, Raccourcis Clavier

### 2.2.2.1 Menu Édition / Placer le clip transféré dans l'écran

Cette ligne de menu permet d'insérer le média dans l'arrangeur de différentes manières. Si vous avez créé une plage avec les points d'entrée – sortie, seule cette plage sera insérée.

#### Ajouter à la fin de la piste fléchée

**Insérer (dans la piste fléchée)** : le média ou la plage du média s'insère au raccord le plus proche de la tête de lecture, en décalant d'autant le reste de la piste. Cependant, s'il s'insère dans un bourrage et qu'il a la place, il n'y a pas de décalage.

**Écraser par plage** : Cet écrasement consiste à définir une plage dans le média et à remplacer un clip de l'arrangeur par la plage jusqu'à concurrence de la durée du clip. Il est donc nécessaire que le clip soit plus bref que la plage ; la fin de la plage est supprimée. Le clip peut se trouver sur une piste quelconque.

**Écrasement à 3 points dans la piste fléchée** : Cet écrasement consiste à définir une plage et à l'insérer à un point d'entrée ou de sortie. On peut procéder de deux façons :

- définir la plage dans le média et le point dans l'arrangeur : la plage se place au point de l'arrangeur en écrasant
- définir la plage dans l'arrangeur et le point dans le média : le média s'insère dans la plage à partir du point jusqu'à la durée de la plage en écrasant

Si le point est un point d'entrée, la plage s'insère à partir du point d'entrée comme on vient de le décrire. Si le point de sortie est choisi, la plage s'insère jusqu'au point de sortie.

### 2.2.2.2 Menu Édition / Préférences

C'est un menu de réglages : voir 2.7.2.2

## 2.2.3 Menu Affichage

Les seules actions portent sur le zoom : Zoom avant, Zoom arrière, Zoom ajusté à la fenêtre d'interface. C'est une alternative aux boutons de la barre du milieu.

## 2.2.4 Menu Projet

Ajouter un média vidéo, audio ou image, Ajouter un dossier de médias, Créer un clip couleur, Chutier (Ajouter un chutier, Supprimer le chutier sélectionné), Importer des médias d'un autre projet, Événements du projet, Supprimer les médias inutilisés (dans l'arrangeur).

### 2.2.4.1 **Ajouter une série d'images**

Un média de série d'images (en anglais *images sequence*) se compose d'images comme un dessin animé (voir au 2.6.1 *L'onglet Médias*). Cette ligne convertit les images séquentielles d'un dossier en un média vidéo. Vous pouvez convertir une vidéo en série d'images avec G'Mic : voir au 2.16.4.2.

### 2.2.4.2 **Générer un producteur de motif**

Cette fonction crée un média d'une durée donnée par la durée par défaut d'une image.

**Bruit** : génère une image noir et blanc de points à l'affichage aléatoire au cours du temps

**Pulsations couleurs** : crée une image à motif répétitif et coloré variant au cours du temps

**Léopard** : crée une image à motif léopard noir et blanc évoluant au cours du temps

**Mire TV couleur**

### 2.2.4.3 **Créer un clip Enveloppe**

Pour plus de détails sur ce type de clip voyez le 2.15.5. *Les enveloppes*. Les lignes sont :

**A partir des clips sélectionnés** : les clips sélectionnés sont regroupés en un seul clip

**À partir de la séquence active** : la séquence entière est regroupée en un seul clip

**À partir de 2 médias à audio synchronisé** : deux médias dont il est possible de synchroniser le son sont regroupés en un seul clip

**Depuis un script G'Mic**

**Depuis un projet Blender**

### 2.2.4.4 **Créer un sous-clip avec la plage du média**

Avec un média transféré dans l'écran (cf. 1.7.1 *Basculement média – séquence*), en créant un point d'entrée et de sortie dans le cadre d'écran (cf. 2.5 *Le cadre d'écran*), cette ligne crée un sous clip. Voir 2.6.2 *Les sous-clips*.

### 2.2.4.5 **Recréer les vignettes des médias**

S'il arrive que les vignettes des médias n'apparaissent pas dans l'onglet Médias, voire dans l'arrangeur, cliquez sur cette ligne, sauvez le projet et relancez Flowblade.

### 2.2.4.6 **Gestionnaire de substituts**

Vous définissez l'encodage des substituts et si vous les utilisez ou non. Voir 2.14.3 *Conversion de substitution*.

## 2.2.5 **Menu Séquence**

Ajouter une nouvelle séquence, Utiliser la séquence sélectionnée, Supprimer la séquence sélectionnée, Importer une autre séquence dans cette séquence, Créer une nouvelle séquence en scindant à la position de la tête de lecture. Pour ces deux dernières lignes, regardez le 2.13.2 *Opérations sur les séquences*.

### 2.2.5.1 **Filigrane**

Un filigrane est une image qui se superpose à chaque image de la séquence. Cette image provient d'un fichier que vous aurez créé par ailleurs. On utilise généralement un texte sur fond transparent.

## 2.2.6 **Menu Conversion**

Convertir à nouveau tous les fondus et transitions

Pour les trois autres lignes :

Ajouter à la file d'attente du lot de conversions ..., File d'attente du lot de conversions,, Conversion locale :

voir les chapitres 2.14 *Les conversions* et 2.6.6 *l'onglet Conversion*

### 2.2.7 Menu Extensions

Mixeur audio, Titreuse, Effets G'Mic, Remplacement de médias

Voir les rubriques correspondantes dans le *chapitre 2.16 Les extensions*.

### 2.2.8 Menu Aide

**Contenu** : renvoie à la documentation en ligne sur le site de Flowblade

**Informations système** : donne les renseignements sur MLT, les codecs et les options de conversion

**À propos** : Remerciements, Licence, Développeurs, Traductions

### 2.2.9 Menu Clip

Ce menu n'appartient pas à la barre des menus mais apparaît avec un **[clic droit]** sur un clip.

#### 2.2.9.1 Clip vidéo ou clip image

Ouvrir l'éditeur d'effet, Transférer dans l'écran, Muet, Ajouter un effet, Ajouter un mélangeur vidéo, Ajouter un fondu, Supprimer les mélangeurs vidéo, Dupliquer les effets, Supprimer les effets, Propriétés, Pas de marqueur, Caractéristiques du clip, Sélection avant/après, Image figée, Recharger un média depuis l'unité de stockage

**Exporter vers** : donne accès au ralenti/accélééré, inversion de sens de lecture, ouverture du logiciel d'effets G'Mic

**Séparer le son** : le son d'une vidéo sera ôté de la vidéo et placé comme clip sur la piste A1. Attention ! Si vous avez déjà du son sur cette piste A1, il est remplacé par le son séparé sur la durée du clip vidéo. Un raccourcissement, un allongement, un déplacement peut provoquer une désynchronisation avec son clip vidéo. Notez qu'une icône  apparaît en haut à droite du clip vidéo.

**Séparer le son synchronisé** : la vidéo doit être sur la piste V1. Comme ci-dessus un clip est créé sur la piste A1. Il a toutefois une propriété intéressante : même raccourci (allongé ou déplacé), la partie restante peut être resynchronisée avec le clip vidéo même si celui-ci est lui-même raccourci, allongé ou déplacé. Des renseignements sur la synchronisation se trouvent au *chapitre 2.13.3. La synchronisation*

**Sélectionner le clip pour une synchro audio avec**

**Sélectionner le clip parent de synchronisation sur la piste V1**: des renseignements sur la synchronisation se trouvent au chapitre 2.13.3. La synchronisation

**Sous menu Édition** : cette ligne ouvre un sous-menu qui est expliqué ci-dessous au 2.2.9.4

#### 2.2.9.2 Clip audio

Ouvrir l'éditeur d'effet, Transférer dans l'écran, Sélectionner le clip parent de synchronisation, Supprimer les niveaux de son, Muet, Ajouter un effet, Renommer le clip, Couleur du clip, Caractéristiques du clip, Sélection avant/après, Édition

#### 2.2.9.3 Clip enveloppe

Ce sont les mêmes rubriques qu'une vidéo auxquelles se rajoute la ligne Actions sur l'enveloppe. Pour plus de détails sur ce type de clip voyez le 2.15.5. Ce sous-menu est composé des lignes suivantes :

**Conversion de tout le média**

**Conversion sur la durée du clip** si le clip est un média réduit

**Basculer sur le média brut** si le média ou le clip a été converti

**Éditer le programme de l'enveloppe**

**Paramètres de conversion**

#### 2.2.9.4 Sous-menu Édition du menu Clip

**Courbe de volume** (clips vidéo et sons) : ouvre l'éditeur de points de courbe pour le volume sonore comme le montre le 2.8.9 *Utiliser les points de courbe*

**Courbe de Luminosité** (clips vidéo et images) : ouvre l'éditeur de points de courbe pour la luminosité

**Supprimer** (et raccorder)

**Effacer**

**Modifier la durée du clip** : une fenêtre s'ouvre et vous pouvez soit supprimer la fin du clip soit rajouter des images à la fin si le média a une durée plus grande. La modification peut se faire en images ou en temps. Cette opération décale d'autant les clips suivants de la piste.

**Étirer sur le blanc suivant** : si le clip vidéo est plus court que le média, cette fonction redonne au clip la durée du média en empiétant sur le bourrage après le clip mais son affichage est curieux. Dans le cas d'une image, elle remplit le bourrage.

**Étirer sur le blanc précédent** : si le clip vidéo est plus court que le média, cette fonction redonne au clip la durée du média en empiétant sur le bourrage avant le clip mais son affichage est curieux. Dans le cas d'une image, elle remplit le bourrage.

### 2.2.10 Menu des onglets

Ces menus n'appartiennent pas à la barre des menus mais apparaissent avec un **[clic gauche]** sur le bouton menu hamburger  de l'onglet concerné. Voyez les chapitres des onglets en 2.6.

## 2.3 Les dispositions de l'interface

Comme vu au 1.1, l'interface contient, en plus de la bande de menus, deux rangées, une en haut et une en bas. En réalité, ce sont huit zones dont cinq peuvent être cachées. On peut placer le panneau de projet, les onglets, l'onglet de sélection des effets dans une des zones blanches ci-dessous par le Menu Affichage/Disposition de l'interface. Les zones en vert sont immuables.



- Col : colonne à gauche
- hg : rangée du haut à gauche
- pào : panneau à onglet
- cdé. Cadre d'écran et moniteur audio
- hd : rangée du haut à droite
- bg : rangée du bas à gauche
- cdp+arr : colonnes des pistes et arrangeur
- bd : rangée du bas à droite

Jusqu'à maintenant, l'interface utilisait les zones : hg, pào, cdé, cdp+arr, bd. Dans hg on y avait placé le panneau du projet et dans bd l'onglet de sélection des effets. Les zones blanches sont en fait des panneaux à onglets secondaires si bien qu'on peut y détacher des onglets du panneau à onglet, l'onglet de sélection des effets et le panneau du projet. Ces panneaux à onglets secondaires sont invisibles s'ils ne sont pas utilisés.

L'onglet de sélection des effets a la particularité de pouvoir être caché.

### 2.4 La barre du milieu

C'est le cœur de Flowblade. Contrairement à la plupart des logiciels de montage, elle possède beaucoup de fonctions qui facilitent le travail à la souris. Cette barre s'organise de différentes façons dans Menu Édition/Affichage/Placement dans la barre du milieu (voir ci-dessous 2.4.10). Les icônes des boutons sont groupés par blocs que vous pouvez déplacer suivant vos habitudes. Le placement des icônes de la barre ci-dessous est celui de la barre libre au premier lancement de Flowblade.



En survolant les icônes, vous voyez la fonction du bouton. La plupart des icônes peuvent être colorées : Menu Édition/Préférences/Affichage



### 2.4.1 Bloc des méthodes de travail et des outils

 Organisation des méthodes de travail : cette icône donne accès aux préférences de l'organisation des méthodes de travail (voir 2.7.9), des comportements (voir 2.9) et des outils de manipulation des clips (voir 2.8)

 Liste des outils de manipulation des clips : voir 2.8

### 2.4.2 Bloc du zoom

Ce bloc permet de :

 + ou  + zoomer

 - ou  - dézoomer

 ou  ajuster la taille de la séquence à la taille de la fenêtre

### 2.4.3 Bloc de l'annulation

Les icônes annuler  ou  et refaire  ou  parlent d'elles même. Comme indiqué précédemment, vous pouvez revenir sur trente annulations. Soyez prudent tout de même car certaines actions ne rentrent pas dans la liste des annulations. Les points de courbe sont dans ce cas.

Certaines actions nécessitent plusieurs clics si elles utilisent plusieurs clips ou pistes. Par exemple, la scission sur plusieurs pistes actives nécessite autant de clics de refaire que de pistes actives pour revenir à l'état initial : soyez attentifs.

### 2.4.4 Bloc des extensions

Il comprend :

-  ou  le **mixeur audio**,
-  ou  la **titreuse**,
-  ou  les **effets G'Mic**.

Utiliser ces boutons de la barre du milieu est une alternative au Menu Extensions.

-  ou  l'accès au lot de conversion (voir 2.14 Les conversions).

Utiliser ce bouton de la barre du milieu est une alternative au Menu Conversions/File d'attente du lot de conversion

### 2.4.5 Bloc transition scission

 ou  **Ajouter un fondu ou une transition**

**Souris [clic gauche]** sur un clip → **Souris [clic gauche]** sur le bouton : une fenêtre s'ouvre pour créer un fondu (voir 2.13 Les fondus)

**Souris [clic gauche]** sur un clip → **[Ctrl] + Souris [clic gauche]** sur le **deuxième clip adjacent** → **Souris [clic gauche]** → sur le bouton : une fenêtre s'ouvre pour créer une transition (voir 2.12 Les transitions)



**Scinder** : sépare les clips des pistes actives en deux clips au temps de la tête de lecture. C'est l'équivalent de **Clavier [X]** (voir aussi 2.8.8 Scinder)

### 2.4.6 Bloc des suppressions



**Effacer** : supprime les clip sélectionnés et les remplace par un clip de bourrage



**Supprimer et raccorder sur la piste** : Supprime les clip sélectionnés et déplace les clips suivants de la piste, le premier clip déplacé commence au début du premier

clip supprimé

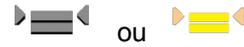


**Supprimer et décaler toutes les pistes** : Supprimer les clip sélectionnés et déplace les clips suivants de toutes les pistes, le premier clip déplacé commence au début du premier clip supprimé



**Supprimer une plage et décaler toutes les pistes** : tous les clips de la plage, sur toutes les pistes, sont supprimés ou ajustés, s'ils débordaient de la plage. Les clips après la plage sont déplacés comme avec le bouton précédent, avec éventuellement des ajustement pour les clips débordant de la plage. Cette opération ne supporte pas les recouvrements.

#### 2.4.7 Bloc audio synchro et séparation du son



synchronisation de clips désynchronisés (voir 2.15.3 *Synchronisation de clips*)

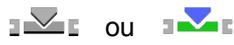
Souris [clic gauche] sur un clip synchronisé avec un clip de la piste V1 → [clic gauche] sur le bouton



**Séparer le son** : à partir d'un clip vidéo, un clip audio est inséré sur la piste A1 prenant la place d'un éventuel clip déjà présent. Le son du clip vidéo n'est plus audible.

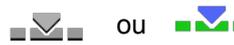
#### 2.4.8 Bloc des insertions

Les actions de ce bloc portent sur un média transféré dans l'écran (voir 1.7.1 *Basculement média – montage*). Elles sont une alternative au Menu *Édition / Placer le clip transféré dans l'écran* (voir 2.2.2.1). Voyez aussi la création de sous-clips au 2.6.2 pour transférer le média dans l'écran et créer une plage.



**Écraser une plage** : le média se place sur la piste fléchée en ajustant à la durée de la plage ; la fin du média est donc supprimée. Les clips présents sur la piste fléchée dans la plage sont supprimés.

Le média dans l'écran doit avoir une durée supérieure à celle de la plage : un message s'affiche en cas d'erreur.

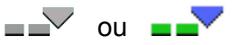


**Écraser un clip** : le média ou la plage du média remplace le clip.

Le média dans l'écran doit avoir une durée supérieure à celle du clip : sa fin est supprimée.



**Insérer dans la piste fléchée** : le média ou la plage du média s'insère au raccord le plus proche de la tête de lecture, en décalant d'autant le reste de la piste. Cependant, s'il s'insère dans un bourrage et qu'il a la place, il n'y a pas de décalage.



**Ajouter à la fin de la piste fléchée**

#### 2.4.9 Horodatage

Vous voyez la position de la tête de lecture en heures : minutes : secondes : nombre d'images dans la seconde. Si votre nombre d'images par seconde, réglé dans le profil de votre projet, est de 25, ce nombre sera compté de 0 à 24.

#### 2.4.10 Réglages de la Barre du milieu

Vous pouvez choisir la position de l'horodatage, centrer les icônes dans la barre ou modifier l'ordre des groupes d'icônes.

Souris [clic gauche] Menu Affichage → [survol] la ligne Placement de la barre du milieu → Souris [clic gauche] → choisir la ligne

Si vous choisissez la barre libre, vous pouvez choisir les groupes d'actions visibles et leur position dans la barre (horizontale dans la barre, verticale dans la fenêtre de configuration).

Souris [clic gauche] Menu Affichage → [survol] la ligne Placement de la barre du milieu → Souris [clic gauche] → la ligne Configurer la Barre libre ...

La fenêtre s'ouvre. Les cases cochées rendent visibles les groupes concernés. Le groupe sé-

lectionné est surligné en bleu. Pour déplacer un groupe :

**Souris [clic gauche]** sur le groupe → **[clic gauche]** sur le **bouton Haut** pour le remonter (à gauche dans la barre du milieu) et le **bouton Bas** pour le descendre (à droite dans la barre du milieu) → **[clic gauche]** sur le bouton **Validez**

## 2.5 Le cadre d'écran

Il contient l'écran, une échelle de temps, des boutons d'action ou de réglage et le moniteur audio du master son.

### 2.5.1 Réglages du cadre d'écran

Ils sont indiqués dans le *chapitre 2.7.12*.

### 2.5.2 Actions dans le cadre d'écran

Le basculement de l'affichage d'un média ou de l'arrangeur dans l'écran a été abordé dans le chapitre 1.7.

L'échelle de temps correspond à celle du média si celui-ci est affiché dans l'écran ou à la séquence si l'écran visualise l'arrangeur. La tête de lecture est représentée par le trait rouge. Vous pouvez bouger cette tête de lecture avec le **[clic gauche]** ou **[clic droit]** → **[glisser-déposer]** ou **[clic gauche]** **[relâcher]** au temps voulu.

### 2.5.3 Utilisation des boutons

⏪ ⏩ Aller au début de la séquence, aller à la fin

◀ ▶ Reculer d'une image, avancer d'une image

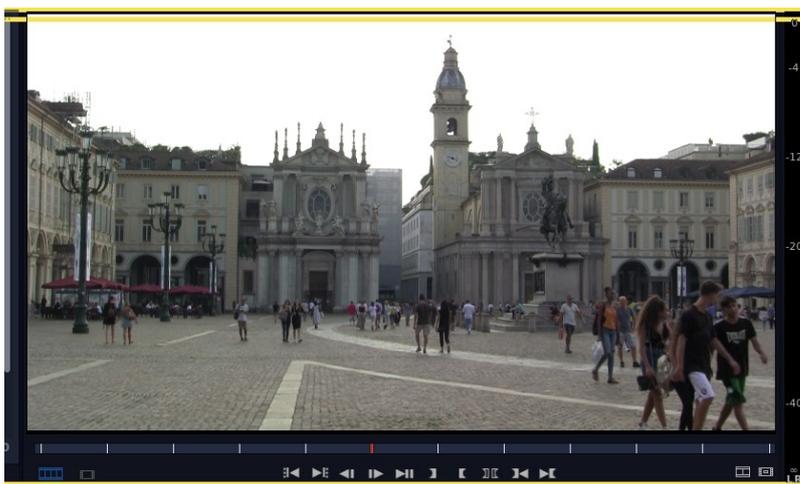
⏸ Lire, arrêter la lecture (bouton bascule équivalent de la **[barre Espace]**), option alternative aux deux boutons lecture / arrêt, réglage dans Menu Édition/Préférences/Lecture

📌 Créer un point d'entrée à l'emplacement de la tête de lecture

📌 Créer un point de sortie à l'emplacement de la tête de lecture

🗑️ Annuler les points d'entrée et de sortie

⏪ ⏩ Aller au point d'entrée, au point de sortie



### 2.5.4 Les plages des points d'entrée et de sortie

Ces points servent à délimiter une plage entre le temps de l'entrée et celui de la sortie. Suivant l'affichage en cours (média ou arrangeur), cette plage est affectée à la création des points soit au média transféré dans l'écran soit à l'arrangeur. Elle est utilisée pour créer des sous-clips (2.6.2), les ralentis / accélérés (2.15.6), la suppression de la plage de l'arrangeur (2.15.8) ou des insertions du Menu Édition / Placer le clip transféré dans l'écran.

Il n'est pas possible de définir plusieurs plages. La plage est visible dans l'échelle de temps soit du cadre d'écran pour un média transféré dans l'écran soit de l'arrangeur par une bande grise entre les deux points.

La plage d'un média est conservée à la fermeture de Flowblade.

Ne confondez pas ces plages avec les segments créés lors des conversions (2.14).

## 2.6 Les onglets du panneau à onglets

### 2.6.1 L'onglet Médias

C'est une représentation graphique des chutiers.

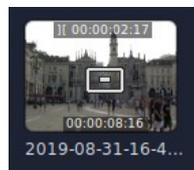
#### 2.6.1.1 Les types de médias

Il existe six types de médias: audio, vidéo, image, série d'images, producteurs de motif ou enveloppe. S'il n'y a pas d'information à donner sur les deux premiers types, examinons les types suivants :

- image : ce média, quand il se transforme en clip, prend une durée fixée dans le Menu Édition/Préférences/Spécifique
- série d'images (en anglais *images sequence*) : c'est un fichier vidéo composé d'images comme un dessin animé contrairement aux fichiers vidéo habituels qui ne représentent pas toutes les images mais ont une stratégie de compression dynamique. Ce fichier vidéo est obtenu en se servant d'un dossier qui contient des fichiers d'extension .png numérotés par exemple d'image\_0001.png à image\_xxxx.png.
- producteur de motifs : c'est un fichier vidéo fourni par Flowblade dont l'image est fluctuante. On a quatre producteurs :
  - bruit : des points noirs et blancs scintillent
  - Pulsations Couleurs : des motifs répétitifs avec des possibilités de paramétrage
  - Léopard : des taches noires et blanches qui évoluent dans le temps
  - Mire TV : des bandes verticales de couleur ; image qui est fixe

La représentation des médias dans l'onglet Médias facilite le repérage visuel :

- Par des icônes ou du texte qui s'affichent dans les vignettes des médias :
  -  fichier graphique, image, titre
  -  fichier audio
  -  série d'images
  -  fichier vidéo dont le profil est différent du profil du projet
  -  média substitut : voir 2.14.3 *Conversion de substitution* (proxy)
  -  média transféré dans l'écran : voir 1.7



De plus, en haut, indication d'une plage et de sa durée si on a défini un point d'entrée et de sortie dans ce média. Voyez l'utilisation de cette plage dans le Menu Édition / Placer le clip transféré dans l'écran

- Par la couleur de fond couleur violette : clip enveloppe
- Par la durée du média en bas
- Par son nom en dessous de la vignette (nom complet dans Menu Édition/Préférences/Affichage)

#### 2.6.1.2 Menu Onglet Médias

- Ce menu n'appartient pas à la barre des menus mais apparaît avec un **clik gauche** sur le bouton menu hamburger  de l'onglet Médias.

- Créer des fichiers substitués : sélection ou tous
- Sélectionner/Désélectionner
- Déplacer des médias dans un autre chutier
- Ajouter des clips à la fin de la piste fléchée : sélection ou tous

### 2.6.1.3 **Menu Actions sur un média**

- Ce menu n'appartient pas à la barre des menus mais apparaît avec un **[clic droit]** sur un média dans l'onglet Médias.
- Renommer
- Supprimer
- Transférer dans l'écran (pour les actions de sous-clips : voir 2.6.2, pour les actions d'insertion dans l'arrangeur voir 2.4.8)
- Propriétés du fichier
- Pour les fichier vidéo y compris les enveloppes, trois possibilités supplémentaires :
  - Créer un ralenti/accélééré
  - Créer une inversion du sens de lecture
  - convertir en fichier substitué : voir 2.14.3 *Conversion de substitution*

### 2.6.1.4 **Les réglages dans l'onglet Médias**

Le chapitre 2.7.11.1 explique les réglages de cet onglet.

## 2.6.2 **L'onglet Sous-clips**

La création de sous-clips est souvent utile quand vous avez un média de grande durée et que vous voulez en extraire des plages à utiliser dans l'arrangeur. Vous pouvez grouper des sous-clips ou les marquer pour simplifier l'affichage ou retrouver plus facilement vos sous-clips, les renommer, les trier.

### 2.6.2.1 **Menu Onglet Sous Clips**

Ce menu n'appartient pas à la barre des menus mais apparaît avec un **[clic gauche]** sur le bouton menu hamburger  de l'onglet.

- Nouveau groupe
- Nouveau groupe à partir de la sélection
- Renommer le groupe en cours
- Déplacer la sélection vers le groupe en cours
- Supprimer le groupe en cours
- Commentaire comme nom de clip
- Trier par : Temps, Nom du fichier, Commentaire

### 2.6.2.2 **Créer un sous-clip**

**Transférer** le média dans l'écran

**Souris [double clic gauche]** : sur le média dans l'onglet Médias

Ou **Souris [clic gauche]** : sur le média dans l'onglet Médias → **[glisser-déposer]** sur l'écran

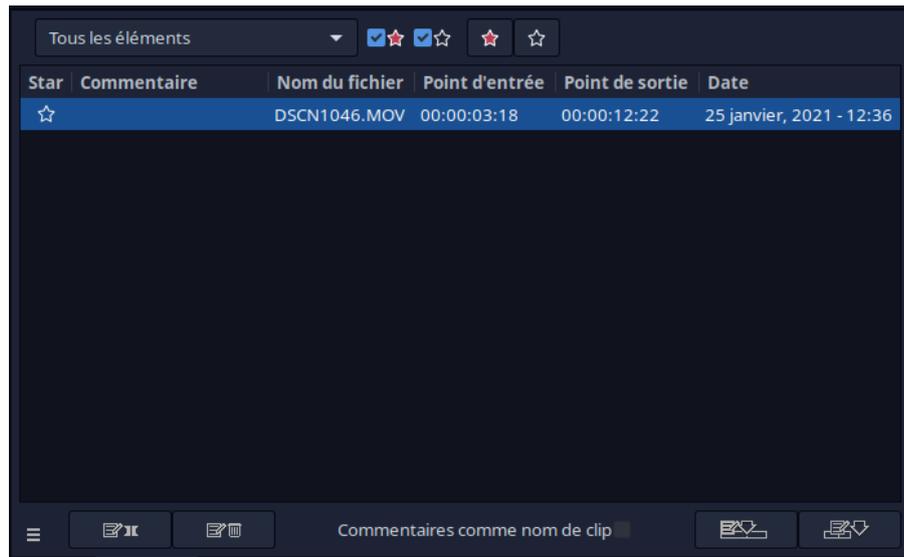
**Utiliser les points** d'entrée et de sortie pour créer une plage

**Souris [clic gauche]** : sur l'échelle de temps du cadre d'écran pour positionner la tête de lecture sur le point d'entrée ou de sortie

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton  puis ]  pour créer la plage : l'ordre des clics est indifférent

et enregistrer la plage :

**Souris [clic gauche]** : sur l'onglet Sous-clips



**Souris [clic gauche]** : sur le bouton de mémorisation : une nouvelle ligne apparaît avec le nom du fichier, ses points d'entrée et de sortie, l'horodatage de sa création

#### **Glisser dans l'onglet des clips sélectionnés dans l'arrangeur**

**Souris [clic gauche]** : sur les clips sélectionnés dans l'arrangeur → **[glisser-déposer]** dans l'onglet : des nouvelles lignes apparaissent

Cette opération ne peut pas être annulée par l'icône d'annulation de la barre du milieu ; voir ci-dessous la suppression. Les sous-clips sont identiques aux clips (pas de plage).

#### **2.6.2.3 Insérer dans l'arrangeur les sous-clips sélectionnés dans l'onglet**

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton d'insertion : les sous-clips s'insèrent au temps du raccord le plus proche de la tête de lecture **sur la piste fléchée** ou

**Souris [clic gauche]** : sur les sous-clips sélectionnés dans l'onglet → **[glisser-déposer]** dans l'arrangeur : ils s'insèrent au temps du raccord le plus proche de la tête de lecture **sur la piste du déposer**

#### **2.6.2.4 Insérer tous les sous-clips à la fin de la piste fléchée de l'arrangeur**

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton d'ajout à la fin de la séquence : **tous** les clips affichés s'insèrent à **la fin de la piste fléchée**

#### **2.6.2.5 Modifier un sous-clip**

Il n'est pas possible de modifier un sous-clip.

#### **2.6.2.6 Supprimer des sous-clips sélectionnés**

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton de suppression : la suppression est irréversible

#### **2.6.2.7 Opérations sur les sous-clips**

##### **Gérer un groupe**

Vous pouvez grouper des sous-clips pour permettre un affichage et des insertions avec ces sous-clips.

- Nouveau groupe
- Nouveau groupe à partir de la sélection
- Renommer le groupe affiché
- Supprimer le groupe affiché
- Déplacer la sélection vers un groupe

**Souris [clic gauche]** : sur le Menu hamburger → **[clic gauche]** sur la ligne choisie

##### **Utiliser un groupe**

Avec le bouton du haut à gauche de l'onglet, vous affichez soit tous les sous-clips soit un groupe de sous-clips :

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton Tous les sous-clips → **[clic gauche]** sur la ligne du groupe choisi : seuls les sous-clips de ce groupe s'affichent

Vous pouvez alors utiliser les insertions vues plus haut.

### Sous-clip étoilé

Vous avez une deuxième possibilité d'affichage sélectif avec l'étoile qui définit deux affichages : clip étoilé et clip non étoilé. À gauche de la ligne de chaque clip se trouve une étoile. Elle peut être noire ou rouge.

La ligne du haut de l'onglet comprend quatre étoiles : à gauche deux cases à cocher et à droite deux boutons, chacun avec une étoile rouge et une étoile noire.

Les cases à cocher cochées permettent l'affichage des clips ayant cette étoile dans leur ligne. Les boutons permettent d'affecter l'étoile correspondante aux sous-clips sélectionnés.

Attention ! L'affichage tient compte des deux critères groupe et étoile.

## 2.6.3 L'onglet Effets

### 2.6.3.1 Menu onglet Effets

Ce menu n'appartient pas à la barre des menus mais apparaît avec un **[clic gauche]** sur le bouton menu hamburger  de l'onglet. En complément, regardez le chapitre 2.10 Les effets.

- Activer tous les effets
- Déplier tous les effets
- Replier tous les effets
- Fixer la durée par défaut du fondu des boutons de fondu : cette option donne la capacité de choisir la durée du fondu à l'aide des boutons   qui sont expliqués au *chapitre 2.13 Les fondus*.
- Fermer l'éditeur

## 2.6.4 L'onglet Mélangeurs vidéo

### 2.6.4.1 Menu onglet Mélangeur vidéo

Ce menu n'appartient pas à la barre des menus mais apparaît avec un **[clic gauche]** sur le bouton menu hamburger  de l'onglet. En complément, regardez le chapitre 2.10 Les modes de mélange vidéo.

- Sauver les valeurs du Mélangeur vidéo affiché
- Charger les valeurs du Mélangeur vidéo
- Réinitialiser les valeurs du Mélangeur vidéo affiché
- Supprimer le Mélangeur vidéo (affiché)
- Fixer la durée par défaut du fondu des boutons de fondu : cette option donne la capacité de choisir la durée du fondu à l'aide des boutons   qui sont expliqués au *chapitre 2.13 Les fondus*.
- Fermer l'éditeur

## 2.6.5 L'onglet Travaux

Cet onglet a une fonction d'affichage notamment des conversions.

## 2.6.6 L'onglet Conversions

Voir 2.14.1.1 Onglet Conversions

## 2.7 Les réglages

Les réglages se trouvent répartis à de multiples endroits. Le réglage au premier lancement de Flowblade se trouve au 2.7.14. Cette section décrit comment configurer les différents réglages et est destinée à faciliter la recherche des réglages quand vous ne vous rappelez plus où ils se trouvent. Pour utiliser ces réglages, consultez les chapitres 2.4 à 2.12.

### 2.7.1 **Réglages Menu Édition**

Gestionnaire de profils, Gestionnaire du cache du disque, Raccourcis Clavier, Préférences

### 2.7.2 **Réglages Menu Édition sous-menu Préférences**

Toute modification des réglages dans la fenêtre qui s'ouvre nécessite la fermeture et la réouverture de Flowblade.

#### 2.7.2.1 **Réglages dans l'Onglet Général**

Profil par défaut

Sauvegarde automatique tous les

Se souvenir du dernier dossier de médias

Dossier de rendus par défaut

Nombre d'annulations possibles

Affichage des chemins des médias au chargement

Alerte si le cache disque dépasse : Arrêt, 0,5, 1 ou 2 M Octets

#### 2.7.2.2 **Réglages dans l'Onglet Spécifique**

Durée par défaut des clips graphiques en nombre d'images

Couvre les clips transition et fondus à la suppression si possible

Ordre des actions de la roulette de la souris : donne la priorité au zoom ou au défilement horizontal

Sens de défilement horizontal par la roulette de la souris : avant va vers l'avant ou l'inverse

Cache l'extension des noms de fichier à l'importation de médias

Manière d'ouvrir l'éditeur d'effets dans le clip : double ou simple clic

#### 2.7.2.3 **Réglages dans l'Onglet Lecture**

L'arrangeur suit la tête de lecture

Boucler la lecture des médias dans l'écran : quand on lit un média transféré dans l'écran, la lecture reprend immédiatement au début après la fin du média

Centrer l'image actuelle du montage à l'arrêt de la lecture

Centrer l'image actuelle du montage après appui sur la flèche Haut/Bas

Regrouper Lecture/Pause en un bouton unique : remplace les boutons lecture et arrêt par un bouton bascule équivalent à la barre espace

Montrer les boutons Aller au début et Aller à la fin de la séquence

Coefficient de Vitesse rapide Avant / Arrière par la touche **Maj**

Coefficient de Vitesse rapide Avant / Arrière par la touche **Ctrl**

Coefficient de Vitesse rapide Avant / Arrière par la touche **Verr Maj**

La vitesse de lecture rapide Avant/Arrière sera multipliée par la multiplication de ces trois coefficients en fonction de la touche appuyée (ou verrouillée pour la touche **Verr Maj**)

#### 2.7.2.4 **Réglages dans l'Onglet Affichage**

Nombre de fenêtres de de l'interface: l'option deux fenêtres détache le cadre d'écran

Forcer la langue

Afficher l'écran de démarrage : il s'agit du logo Flowblade montré à l'ouverture du logiciel

Style des boutons

Thème choisi

Thème si la détection du thème échoue

Affichage des niveaux de son par défaut

Hauteur des pistes

Montrer les noms complets des fichiers

L'affichage de l'interface est basée sur

Partie supérieure de l'interface (rang du haut) :

Icônes colorées dans la barre du milieu

#### **2.7.2.5 Réglages dans l'Onglet Performances**

Autorise la perte d'images lors de la conversion en temps réel quand demandé

Nombre de fils (en anglais *threads*)

#### **2.7.3 Réglages Menu Édition Raccourcis clavier**

Groupes de raccourcis clavier : Flowblade ou Premiere

#### **2.7.4 Réglages dans le Menu Affichage**

Plein écran, Nombre de fenêtres, Placement des onglets, Placement dans la barre du milieu, Placement de la liste des outils de manipulation des clips, Type d'interpolation de l'écran en lecture

##### **2.7.4.1 Dispositions de l'interface**

Comme indiqué au chapitre 2.3 *Les dispositions de l'interface*, vous pouvez placer le panneau du projet, les onglets du panneau à onglets et l'onglet Sélection des effets dans les différentes zones :

Souris [clic gauche] Menu Affichage → [survol] de la ligne Disposition de l'interface → [survol] de la ligne du panneau ou onglet → Souris [clic gauche] → sur la ligne choisie

##### **2.7.4.2 Placement de la liste des outils de manipulation des clips**

Vous avez le choix de placer la liste soit dans la barre du milieu soit à gauche de la colonne des pistes :

Souris [clic gauche] Menu Affichage → [survol] de la ligne Placement de la barre du milieu → Souris [clic gauche] → sur la ligne choisie

#### **2.7.5 Réglages dans le Menu Projet**

Changer le profil du projet

##### **2.7.5.1 Gestionnaire de substituts (proxy)**

Pour des détails sur la substitution, voir 2.14.3 *La conversion de substitution*.

Cette ligne ouvre une fenêtre où vous pouvez choisir :

- l'encodage des substituts
- si vous utilisez les fichiers de substitution plutôt que les médias originaux. Sur l'image ci-dessous, on utilise les médias originaux ; pour utiliser les substituts

Souris[clic gauche] : sur le bouton Utiliser les substituts



## 2.7.6 Réglages dans le Menu Séquence

Mode de mélange vidéo, Conversion locale, Modifier le nombre de pistes

## 2.7.7 Réglages dans le Menu Clip

Ce menu n'appartient pas à la barre des menus mais apparaît avec un **[clic droit]** sur un clip.

### 2.7.7.1 Vidéo ou image

Muet

### 2.7.7.2 Audio

Supprimer les niveaux de son, Muet

### 2.7.7.3 Enveloppe

Paramètres de conversion

**Souris [clic droit]** sur un Clip → **[survol]** la ligne Action sur l'enveloppe → **Souris [clic gauche]** → sur la ligne Paramètres de conversion

## 2.7.8 Réglages de la Barre du milieu

Vous pouvez choisir la position de l'horodatage, centrer les icônes dans la barre ou modifier l'ordre des groupes d'icônes.

**Souris [clic gauche]** Menu Affichage → **[survol]** de la ligne Placement de la barre du milieu → **[clic gauche]** → choisir la ligne

Si vous choisissez la barre libre, vous pouvez choisir les groupes d'actions visibles et leur position dans la barre (horizontale dans la barre, verticale dans la fenêtre de configuration).

**Souris [clic gauche]** Menu Affichage → **[survol]** de la ligne Placement de la barre du milieu → **[clic gauche]** → la ligne Configurer la Barre libre ...

La fenêtre s'ouvre. Les cases cochées rendent visibles les groupes concernés. Le groupe sélectionné est surligné en bleu. Pour déplacer un groupe :

**Souris [clic gauche]** sur le groupe → **[clic gauche]** sur le bouton Haut pour le remonter (à gauche dans la barre du milieu) et le bouton Bas pour le descendre (à droite dans la barre du milieu) → **[clic gauche]** sur le bouton Validez

## 2.7.9 Réglages du Menu des méthodes de travail (workflow en anglais) p

Flowblade vous permet de définir l'organisation de vos méthodes de travail c'est à dire le choix des outils de manipulation des clips accessibles et le choix des comportements dans l'arrangeur.

### 2.7.9.1 Possibilités

Vous avez deux pré-réglages et un réglage personnalisé. Si vous changez d'outillage pré-réglé, vous devez relancer Flowblade pour que la modification de la liste des outils de manipulation prenne effet.

- **Méthode standard**

Le studio Standard utilise l'**outil de manipulation Déplacer** par défaut et ressemble à la plupart des éditeurs vidéo.

La liste des outils de manipulation donne accès en un clic aux six outils visibles : **Déplacer Ajuster multiple, Espacer, Insérer, Scinder, Utiliser les points de courbe**

Comportements : glisser-déposer = toujours écraser les blancs ; Mélangeur = pas de suivi automatique

- **Méthode Film**

Le studio Film utilise l'**outil de manipulation Insérer** par défaut. C'était l'outil par défaut des versions précédentes.

La liste des outils de manipulation donne accès en un clic aux sept outils visibles : **Insérer, Déplacer, Ajuster, Déplacer un raccord, Coulisser dans une fenêtre, Espacer, Encadrer**

Comportements : glisser-déposer = écraser les blancs sur les pistes V2 à V5 ; Mélangeur = pas de suivi automatique

- **Méthode personnalisée**

Vous pouvez aussi régler les comportements et faire apparaître les 11 outils de manipulation que vous pouvez trier pour faire concorder ce tri avec vos habitudes. Notez que le premier outil est l'outil par défaut et redevient cet outil quand vous cliquez dans l'arrangeur sur une zone vide ou un clip de bourrage dans tous les outils d'ajustement, coulisse. Avec les autres outils, vous devez cliquer sur l'icône correspondante pour changer d'outil.

### 2.7.9.2 Réglages de la liste des outils de manipulation des clips

#### Placer la liste

La liste peut se placer à deux endroits . Dans la barre du milieu comme vous vous en êtes servis dans la prise en main et à gauche de la colonne des pistes. Pour régler ce placement :

**Souris [clic gauche]** Menu Affichage → **[survol]** de la ligne Placement de la liste des outils d'édition → **[clic gauche]** → soit :

ligne Barre du milieu : son icône apparaît dans la barre du milieu 

ligne Dock pour la placer à gauche de la colonne des pistes

#### Rendre visible ou non un outil

**Souris [clic gauche]** sur l'icône  de la barre du milieu → **[survol]** de la ligne de l'outil choisi → **[clic gauche]** sur la case à cocher Outil actif pour rendre visible ou invisible cet outil

#### Choisir l'ordre d'un outil dans la liste

**Souris [clic gauche]** sur l'icône  de la barre du milieu → **[survol]** de la ligne de l'outil choisi → **[survol]** de la ligne Choisir la position → **[clic gauche]** sur le chiffre choisi

#### Outil Déplacer et outil Encadrer

Vous pouvez avoir l'outil de manipulation Encadrer dans l'outil Déplacer :

**Souris [clic gauche]** sur l'icône  de la barre du milieu → **[survol]** de la ligne de l'outil Déplacer → **[clic gauche]** sur la case à cocher Permettre la sélection par Encadrement et déplacement

### 2.7.9.3 Réglages des comportements

#### Glisser-déposer à partir de l'onglet Médias

**Souris [clic gauche]** sur l'icône  de la barre du milieu → **[survol]** de la ligne Comportements → **[survol]** la ligne Action Glisser-déposer → soit :

- Toujours écraser
- Écraser sur les pistes V2 à V5
- Toujours insérer

## Mélanges vidéo

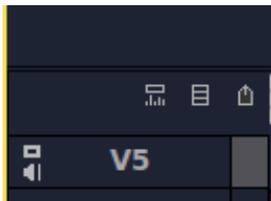
Souris [clic gauche] sur l'icône  de la barre du milieu → [survol] de la ligne Comportements → [survol] de la ligne Mode de mélange par défaut de la nouvelle séquence → soit :

- Mélange complet
- Mélange avec suivi automatique
- Mélange par superposition

### 2.7.10 Réglages de la colonne des pistes

La colonne des pistes donne accès à cinq icônes de menus : trois en haut et deux en bas.

#### En haut



Menu affichage/écoute  :

- afficher les vignettes des clips
- activer le magnétisme : on visualise si une des extrémités d'un clip concorde avec l'extrémité d'un autre par l'icône  quand on s'approche de cette extrémité
- rendre audible le son au balayage de la tête de lecture sur l'échelle de temps
- afficher les niveaux sonores : la bande dentelée au bas du rectangle des clips.

Menu des pistes  :

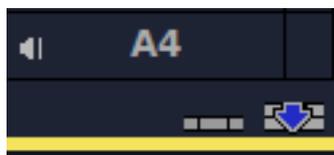
- Agir sur la hauteur des pistes
- Rendre active une ou toutes les pistes.

Menu des marqueurs  : Les marqueurs permettent de repérer des instants de l'échelle de temps pour pouvoir y accéder rapidement car on leur donne un nom. Le menu contient

- la liste des marqueurs (qui peut être vide)
- la création et la suppression d'un ou de tous les marqueurs.

Vous avez une option alternative avec le **Souris [clic droit]** sur un clip → [survol] de la ligne Marqueurs → [clic gauche] sur la ligne choisie.

#### En bas



Réglage des conversions locales :

- désactivé
- automatique
- à la demande

voir le chapitre 2.12. Les conversions

Réglage du mode de mélange vidéo de la séquence

- Mélange par superposition 
- Mélange avec suivi automatique 
- Mélange complet 

voir 2.11. Les modes de mélanges vidéo

### 2.7.11 Réglages du panneau à onglets

#### 2.7.11.1 Réglages de l'onglet Médias

Nombre de colonnes

Visualisation de la nature des médias : vous pouvez choisir quels médias afficher dans cet onglet :

- Tous, Vidéo, audio, image, série d'images, producteurs de motif, inutilisés (dans l'arrangeur)

### 2.7.11.2 Réglages de l'onglet Sous-clips

Renommer le groupe en cours, trier (par temps, nom du fichier, commentaire)

### 2.7.11.3 Réglages de l'onglet Effets

Activer/Désactiver tous les effets

Déplier/Replier tous les effets : montre/cache les caractéristiques des effets du clip

Fixer la durée par défaut du fondu des boutons de fondu

Pour chaque effet : ordre de tri

### 2.7.11.4 Réglages de l'onglet Mélangeurs vidéo

Fixer la durée par défaut du fondu des boutons de fondu

### 2.7.11.5 Réglages de l'onglet Travaux

Montrer l'onglet des Travaux lors de l'ajout d'un nouveau travail

### 2.7.11.6 Réglages de l'onglet Conversions

Voir 2.14.1 Conversion totale, onglet Conversion

## 2.7.12 Réglages du Cadre d'écran

Nous avons vu au 1.7.1 comment basculer l'affichage de l'écran pour visualiser soit l'arrangeur soit le média glissé dans le cadre d'écran.

A droite, nous avons deux icônes de Menu :



 Paramétrer la vue de double écran pour visualiser un raccord et l'option pour figer une image

- Vue Double écran pour les outils Ajuster, Déplacer un raccord ou Coulisser
- Vue Double écran pour l'outil Ajuster seulement
- Désactivation de la Vue Double écran

 Choisir une prévisualisation dans l'écran : Vidéo, Vectorscope, Rouge Vert Bleu, Opacité

### 2.7.13 Réglages de l'éditeur de courbe

La tête de lecture suit le point de courbe glissé, valeur du magnétisme de 1 à 3

### 2.7.14 Réglages au premier lancement de Flowblade

Méthode de travail Standard

glisser-déposer Toujours écraser

Mode de mélange vidéo Mélange complet

Montrer les bulles d'information des outils de manipulation des clips

Conversion locale désactivée

## 2.8 Outils de manipulation des clips

### 2.8.1 Explications

Ces outils règlent la réaction de l'arrangeur lorsque on appuie sur les boutons de la souris .

Les outils de manipulation sont parfois difficiles à comprendre dans Flowblade. En effet, les actions permises avec un outil sont aussi possibles avec un autre outil voire avec certains boutons

de la barre du milieu ou des raccourcis clavier. Une bonne méthode consiste à rester dans l'outil **Déplacer** et utiliser au maximum la barre du milieu. Quand il n'y a pas de fonction disponible, on change d'outil de manipulation.

### 2.8.2 Sélectionner – abandonner un outil de manipulation

Il est conseillé de commencer par sortir la liste des outils de manipulation de la barre du milieu et de la rendre visible à gauche de la colonne des pistes.

**Souris [clic gauche]** : Menu Affichage → **[survol]** de la ligne Placement de la liste des outils de manipulation → **[clic gauche]** sur la ligne Dock

Pour sélectionner, faire un **Souris [clic gauche ou droit]** sur l'icône choisie. Si vous **[survolez]** l'icône, vous avez son mode d'emploi après environ 2 secondes.

Si vous laissez la liste dans la barre du milieu, **[clic gauche]** sur le triangle à droite de  : la liste apparaît.

Vous pouvez aussi utiliser un raccourci clavier : **Clavier [Maj + 1 à 9]**, 1 étant la première icône et 11 la dernière. Le pavé numérique n'est pas utilisable. Vous devez avoir cliqué préalablement en dehors du panneau du projet ou de toute zone de saisie.

Notez que le premier outil est l'outil par défaut et redevient cet outil quand vous cliquez dans l'arrangeur sur une zone vide ou un clip de bourrage avec tous les outils d'ajustement, fenêtrage. Avec les autres outils, vous devez cliquer sur l'icône correspondante pour changer d'outil.

### 2.8.3 Visualiser le raccord entre deux clips

Lors des raccourcissements ou agrandissements des clips, il est intéressant de voir l'image finale du clip avant le raccord et la première image du clip suivant. On vérifie ainsi si le raccord convient ou s'il y a nécessité de l'ajuster plus finement. Flowblade dispose de cette fonction.

Reportez-vous aux réglages du cadre d'écran au *chapitre 2.7.12*. Pour expliquer le fonctionnement des outils d'ajustement ci-dessous de 2.8.10 à 2.8.14, on utilise cette possibilité : réglage Vue double écran pour visualiser le raccord entre deux clips.

### 2.8.4 Déplacer (en anglais Move)

Le curseur a cette forme : 

Cet outil permet les actions suivantes .

- Sélectionner un ou plusieurs clips voir 1.6.6.4 et 1.6.6.5
- **Souris [glisser-déposer]** un clip (ou des clips) en effacement et écrasement sur une piste quelconque:

Le clip est remplacé par un clip de bourrage. Le clip devient un rectangle au tour blanc. Au relâchement du bouton de la souris, il écrase vide, clips ou clip de bourrage.

- raccourcir ou rallonger un clip

Si, en **[survolant]**, vous rapprochez le curseur du début ou de la fin d'un clip, il se transforme en flèche  ou 

pour **raccourcir** le clip **Souris [clic gauche]** → **[glisser-déposer]**

Les clips suivants **de la piste** se raccordent et sont ramenés vers la gauche de la durée du raccourcissement (action Supprimer et raccorder).

pour **rallonger** le clip **Souris [clic gauche]** → **[glisser-déposer]**

Ce n'est possible que si le clip a une longueur plus faible que le média d'origine et que le raccourcissement soit du bon côté. Les clips suivants **de la piste** sont repoussés vers la droite de la durée du rallongement (action insertion).

Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur cette 1ère icône ou une zone vide de l'arrangeur.

### 2.8.5 Insérer(en anglais Insert)

Le curseur a cette forme : 

Cet outil permet les actions suivantes :

- Sélectionner un ou plusieurs clips voir 1.6.6.4 et 1.6.6.5
- **Souris [glisser-déposer]** un clip (ou des clips) en insertion :

Le clip devient un rectangle au tour blanc. Une flèche jaune apparaît en haut de la piste sur laquelle est le rectangle. Au relâchement du bouton de la souris, son début s'insère à l'emplacement de la flèche jaune. Si la piste est vide, la flèche se trouve au début de la piste. Suivant le zoom et l'emplacement du défilement de l'arrangeur, elle n'est pas forcément visible.

- Raccourcir ou rallonger un clip

Si, en survolant, vous rapprochez le curseur du début ou de la fin d'un clip, il se transforme en flèche  ou 

pour **raccourcir** le clip **Souris [clic gauche]** → **[glisser-déposer]**

Les clips suivants **de la piste** se raccordent et sont ramenés vers la gauche de la durée du raccourcissement (action Supprimer et raccorder).

pour **rallonger** le clip **Souris [clic gauche]** → **[glisser-déposer]**

Ce n'est possible que si le clip a une longueur plus faible que le média d'origine et que le raccourcissement soit du bon côté. Les clips suivants **de la piste** sont repoussés vers la droite de la durée du rallongement (action insertion).

Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur cette 1ère icône ou une zone vide de l'arrangeur.

### 2.8.6 Espacer (en anglais Spacer)

Le curseur a cette forme : 

Cet outil permet les actions suivantes :

- Déplacer tous les clips et mélangeurs **de l'arrangeur** à partir du début du clip sur lequel est le curseur

**Souris [clic gauche]** → une barre verticale hérissée de doubles triangle se place au début du clip sur la **hauteur de l'arrangeur** → **[glisser-déposer]**

Cela maintient la synchronisation avec les autres pistes. Il n'est pas possible d'écraser des clips.

- Déplacer tous les clips et mélangeurs **de la piste** à partir du début du clip sur lequel est le curseur

**Clavier [Ctrl] + Souris [clic gauche]** → une barre verticale hérissée de doubles triangle se place au début du clip sur la **hauteur de la piste** → **[glisser-déposer]**

Cela crée une désynchronisation avec les autres pistes.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur cette 1ère icône.

### 2.8.7 Encadrer (en anglais Box)

Le curseur a cette forme : 

Cet outil permet les actions suivantes :

- Grouper clips et mélangeurs vidéo en un bloc que l'on peut déplacer horizontalement.

**Souris [clic gauche]** sur une zone vide de l'arrangeur → **[glisser]** : un rectangle blanc apparaît → **[déposer]** : le rectangle se transforme en tirets bleus qui contient tous les clips et mélangeurs vidéo **entiers** contenus dans le rectangle blanc.

**Souris [survol]** dans le rectangle bleu → une double flèche apparaît soit :

- **Souris [clic gauche]** → **[glisser]** Le bloc se déplace et écrase les clips et mélangeurs recouverts → **[déposer]** : le bloc disparaît

- **Souris [clic gauche]** → **[relâcher]** : le bloc disparaît

Cela crée ou non une désynchronisation avec les autres pistes.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur cette 1ère icône.

### 2.8.8 Scinder (en anglais Cut)

Le curseur a cette forme : 

Cet outil permet les actions suivantes :

- Scinder un clip  
**Souris [survol]** dans le clip à l'endroit où vous voulez faire la séparation → **Souris [clic gauche]**
- Scinder les clips de toutes les pistes  
**Souris [survol]** dans l'arrangeur à l'endroit où vous voulez faire la séparation → **[Ctrl] + Souris [clic gauche]**

Ce mode ne permet pas une séparation à l'image près car on ne visualise pas la position sur l'arrangeur dans l'écran. Dans ce cas, essayez plutôt le **Clavier [X]** ou **Ctrl + X** après avoir positionné la tête de lecture.

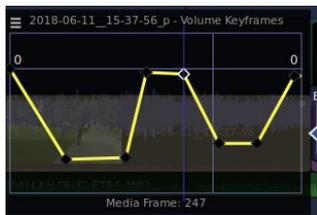
On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur cette 1ère icône.

### 2.8.9 Utiliser les points de courbe (en anglais keyframes)

Le curseur a cette forme : 

Parmi les effets, la luminosité et le volume sonore peuvent être réglés dans l'arrangeur à l'aide de courbes. Cette courbe jaune apparaît dans un rectangle au fond noir qui se superpose au clip, l'éditeur de points de courbe. En horizontal on a le temps comme sur l'échelle de temps et en vertical la valeur de l'effet.

Le son est compris entre -70 et +20 décibels (dB), 0 étant la valeur du média d'origine. La luminosité va entre 0 et 200, 100 étant la valeur du média d'origine. Quand vous sélectionnez un clip pour la première fois, l'effet son est créé automatiquement s'il n'existe pas déjà. Il a pour valeur 0 décibel tout au long du clip. Sa représentation est donc une ligne jaune horizontale positionnée à 0.



Pour réduire ou augmenter la valeur, vous créez des points sur cette courbe et ajustez la valeur aux endroits souhaités avec la souris. La courbe ci-dessus montre que le volume a été abaissé dans deux plages du clip. Les points sont représentés par des losanges, le point actif ayant un tour blanc.

**Souris [clic droit]** sur un clip → **[survol]** de la ligne Édition → **[clic gauche]** sur la ligne Courbe de Volume. L'éditeur de points de courbe apparaît.

**Rendre un point actif :**

**Souris [clic gauche]** sur le losange du point

**Créer un point :**

**Souris [clic gauche]** dans l'éditeur : un point est créé et, s'il n'est pas sur la courbe, la courbe se modifie et passe par le nouveau point, les points de part et d'autre restant inchangés. Le point est le point actif.

**Déplacer un point dans le temps et/ou dans sa valeur**

**Souris [clic gauche]** sur le losange du point → **[glisser-déposer]**

**Supprimer un point**

**Souris [clic gauche]** sur le losange du point qui devient actif → **Clavier [Suppr]**

**Pour accéder à l'édition de la luminosité :**

**Souris [clic gauche]** sur le menu hamburger  → **[clic gauche]** sur la ligne Éditer la lumino-

sité. La courbe de luminosité apparaît.

**Pour changer de clip :**

**Souris [clic gauche]** sur le triangle à gauche  ou à droite  → L'éditeur se déplace sur le clip adjacent.

**Fermer l'éditeur**

**Souris [clic gauche]** sur une zone vide de l'arrangeur

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur cette 1ère icône.

Vous pouvez entrer dans l'éditeur de courbe en mode **Déplacement** avec un **Souris [clic droit]** sur un clip → **[survol]** de la ligne Édition. Regardez le menu contextuel au 2.2.9 *Menu Clip*.

### 2.8.10 Ajuster (en anglais Trim)

Le curseur a cette forme :  dans une zone vide de l'arrangeur ou un clip de bourrage.

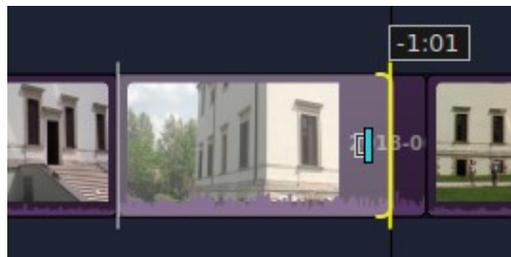
Cet outil permet de raccourcir ou de rallonger un clip préalablement raccourci et de déplacer les clips suivants de la piste pour raccorder.

**Souris [survol]** sur un clip → le curseur change d'aspect soit :

-  dans la moitié gauche pour déplacer le début du clip
-  dans la moitié droite

**Souris [clic gauche]** le curseur conserve sa fonction même si on passe dans l'autre moitié; ici, on ajuste la fin du clip : la limite fixe, le début du clip, est marquée par une barre verticale grise, tandis que la partie que vous allez bouger est représentée par une accolade jaune.

Si vous avez activé la fonction Vue Double écran (voir Réglages Cadre d'écran 2.7.12), l'écran se divise en deux : si on ajuste la fin, la dernière image du clip ajusté et la première image du clip qui suit sont côte à côte, montrant le raccord entre les deux clips (et inversement la première image du clip ajusté et la dernière image du clip qui précède si on ajuste le début). Le clip ajustable est surmonté et souligné d'une barre bleue.



→ **[glisser]** L'image du clip ajusté change au fur à mesure du glissement afin de visualiser le raccord

→ **[déposer]** : le clip se raccourcit ou se rallonge (dans la limite de la longueur du média) ;

On peut lancer la lecture **Souris [clic gauche]** sur le bouton Lecture du cadre d'écran ou **Clavier [Espace]** : la lecture s'effectue en boucle autour du nouveau raccord. Arrêt avec **Souris [clic gauche]** sur le bouton Arrêt - Lecture du cadre d'écran ou **Clavier [Espace]**.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur une zone vide de l'arrangeur ou sur son icône.

### 2.8.11 Ajuster et raccorder (en anglais Ripple Trim)

Le curseur a cette forme :  dans une zone vide de l'arrangeur ou un clip de bourrage.

Cet outil permet de raccourcir ou de rallonger un clip et de déplacer les clips suivants de toutes les pistes pour raccorder.

**Souris [survol]** sur un clip → le curseur change d'aspect soit :

-  dans la moitié gauche pour déplacer le début du clip
-  dans la moitié droite pour déplacer la fin du clip

**Souris [clic gauche]** le curseur conserve sa fonction même si on passe dans l'autre moitié; le raccord de départ est marqué par une barre verticale grise, tandis que le raccord que vous êtes en train de bouger est représenté par une accolade jaune.



Si vous avez activé la fonction Vue Double écran (voir 2.3.12 Réglages Cadre d'écran), l'écran se divise en deux : la dernière image du clip ajustable et la première image du clip qui suit si on ajuste la fin (et inversement la première image du clip ajustable et la dernière image du clip qui précède si on ajuste le début) sont côte à côte montrant le raccord entre les deux

clips. Le clip ajustable est surmonté et souligné d'une barre bleue.

→ **[glisser]** L'image du clip ajusté change au fur à mesure du glissement et montre le raccord

→ **[déposer]** : le clip se raccourcit ou se rallonge (dans la limite de la longueur du média) ; les clips de toutes les pistes suivent le mouvement. Cela maintient la synchronisation avec les autres pistes.

### Cas particuliers

- Un écrasement peut se produire : Flowblade limite la modification pour empêcher l'écrasement
- Un clip se trouve dans la plage du clip modifié : il ne sera plus en synchronisation avec la piste du clip modifié.
- On ne peut pas ajuster un clip de bourrage.

On peut lancer la lecture **Souris [clic gauche]** sur le bouton Lecture du cadre d'écran ou **Clavier [Espace]** : la lecture s'effectue en boucle autour du nouveau raccord. Arrêt avec **Souris [clic gauche]** sur le bouton Arrêt - Lecture du cadre d'écran ou **Clavier [Espace]**.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur une zone vide de l'arrangeur ou sur son icône.

### 2.8.12 Déplacer un raccord (en anglais Roll)

Le curseur a cette forme : 

Cet outil permet de modifier l'emplacement du raccord entre deux clips consécutifs tout en maintenant le début du premier clip et la fin du deuxième clip. Cette action nécessite qu'un au moins un des clips soit un média réduit. Le raccord se déplace dans la limite des durées des médias.

**Souris [clic gauche]** le raccord de départ est marqué par une barre verticale grise, tandis que le raccord que vous êtes en train de bouger est représenté par une accolade double jaune.



Si vous avez activé la fonction Vue Double écran (voir 2.3.12 Réglages Cadre d'écran), l'écran se divise en deux : la dernière image du clip ajustable et la première image du clip qui suit si on ajuste la fin (et inversement la première image du clip ajustable et la dernière image du clip qui précède si on ajuste le début) sont côte à côte montrant le raccord entre les

deux clips. Le clip ajustable est surmonté et souligné d'une barre bleue.

→ **[glisser]** L'image du clip ajusté change au fur à mesure du glissement et montre le raccord

→ **[déposer]** : le clip se raccourcit ou se rallonge (dans la limite de la longueur du média) ; les clips de toutes les pistes suivent le mouvement. Cela maintient la synchronisation avec les autres pistes.

On peut lancer la lecture **Souris [clic gauche]** sur le bouton Lecture du cadre d'écran ou **Clavier [Espace]** : la lecture s'effectue en boucle autour du nouveau raccord. Arrêt avec **Souris [clic gauche]** sur le bouton Arrêt - Lecture du cadre d'écran ou **Clavier [Espace]**.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur une zone vide de l'arrangeur ou sur son icône.

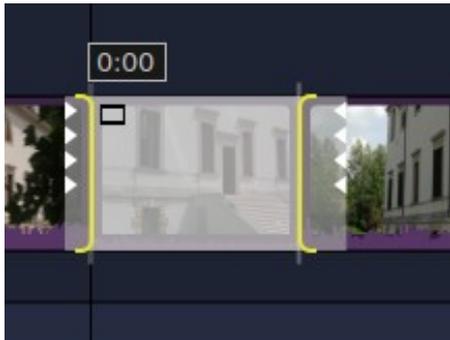
### 2.8.13 Coulisser dans le clip (en anglais Slip)

Le curseur a cette forme : 

Cet outil agit sur des médias qui ont été réduits : le média est plus long que le clip. On peut alors faire coulisser le média de telle sorte que :

- Ce qui est visible se trouve dans la plage du clip comme une fenêtre
- vous pouvez déplacer le média de gauche à droite et inversement pour changer la partie visible du média.

**Souris [clic gauche]** sur un clip → Le média blanchit ; la tête de lecture se place sur le début ou la fin du clip suivant la proximité du clic et l'écran affiche l'image en cours.



La fenêtre, c'est à dire la plage du clip, est marquée par des accolades jaunes et le média par le rectangle opale. Si le média n'a pas été réduit, le rectangle s'arrête aux accolades.

**Souris [glisser]** : Le rectangle se déplace ; l'écran affiche l'image sous la tête de lecture.

On peut lancer la lecture **Souris [clic gauche]** sur le bouton Lecture du cadre d'écran ou

**Clavier [Espace]** : la lecture s'effectue en boucle autour du nouveau raccord. Arrêt avec **Souris [clic gauche]** sur le bouton Arrêt - Lecture du cadre d'écran ou **Clavier [Espace]**.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur une zone vide de l'arrangeur ou sur son icône.

### 2.8.14 Ajuster multiple (en anglais Multitrim)

Le curseur a cette forme : 

Il cumule les modes Ajuster **sur une piste**, Coulisser dans une fenêtre, Déplacer un raccord. Reportez-vous aux rubriques ci-dessus.

On revient à l'outil par défaut (1ère icône) en cliquant sur une zone vide de l'arrangeur ou sur son icône.

## 2.9 Comportements (en anglais behaviours)

Les deux comportements de Flowblade sont de natures très différentes : l'un concerne l'action de la souris pendant le **[glisser-déposer]** à partir de l'onglet Médias et l'autre la façon dont sont mélangés les clips vidéo ou image de plusieurs pistes.

### 2.9.1 Glisser-déposer depuis l'onglet Média

Ce comportement concerne le **[glisser-déposer]** à partir de l'onglet Médias

#### 2.9.1.1 Toujours écraser

Le clip écrasera la plage correspondant à la longueur du clip quel que soit la piste, une plage vide, un clip de bourrage ou des clips vidéo, audio, image ou série d'images.

#### 2.9.1.2 Écraser sur les pistes V2 à V5

Sur la piste V1, le clip est inséré au raccord le plus proche de l'endroit du **[relâcher]**, ce qui décale les clips suivants de la piste V1. On perd donc la synchronisation avec les autres pistes.

Sur les pistes V2 à V5, le clip se place :

- dans une zone vide : à l'endroit du **[relâcher]**

- dans un clip de bourrage
  - s'il a la place : à l'endroit du [relâcher]
  - s'il chevauche un clip : il est amputé de la plage de chevauchement
- dans un clip : le clip est inséré au raccord le plus proche de l'endroit du [relâcher], ce qui décale les clips suivants de la piste.

### 2.9.1.3 Toujours insérer

Le clip est inséré au raccord le plus proche de l'endroit du [relâcher], ce qui décale les clips suivants de la piste. On perd donc la synchronisation avec les autres pistes.

## 2.9.2 Les modes de mélanges vidéo

Ce comportement comprend trois modes de mélanges : Mélange par superposition, Mélange avec suivi automatique, Mélange complet .

Chaque séquence peut avoir un mode différent. Autrement dit, la séquence a comme une de ses caractéristiques le mode de mélange et si vous changez le mode il sera appliqué à toute la séquence en supprimant tous les mélangeurs existants. Cette fonction, particulièrement riche, sera décrite au chapitre 2.11.

## 2.10 Les effets ou filtrage

Avec Flowblade, vous pouvez appliquer un effet aux clips vidéo, images et audio. Un effet modifie l'aspect de l'image. Le nombre et la variété des effets est considérable et nous vous conseillons de prendre un moment pour les essayer. Ils sont classés en groupes : Alpha, ..., Artistique, ..., Transformations. Le fondu, du fait de son utilisation assez fréquente, a un accès direct par le menu Édition.

### 2.10.1 L'éditeur d'effets

#### 2.10.1.1 Présentation

L'effet s'applique à un clip, aussi faut-il qu'il soit sélectionné.

**Souris [clic droit]** : sur un clip → un menu s'ouvre → **[glisser]** → ligne Ouvrir l'éditeur d'effets → **[Clic gauche]**. S'il n'est pas déjà affiché, l'onglet Effets du panneau à onglets apparaît

ou

**Souris [clic gauche]** : sur un clip → **[clic gauche]** : sur l'onglet Effets → l'éditeur d'effets apparaît dans le panneau à onglets

Pour travailler avec les effets, vous utilisez les deux onglets que voici :



L'onglet Effets va contenir les réglages d'un ou des effets : c'est l'éditeur d'effets

L'onglet Sélection des effets montre les groupes d'effets disponibles, ici Amélioration, que l'on peut choisir à l'aide du triangle au bout de la première ligne en développant la liste des groupes d'effets.

Pour comprendre le fonctionnement de l'éditeur, regardons deux exemples.

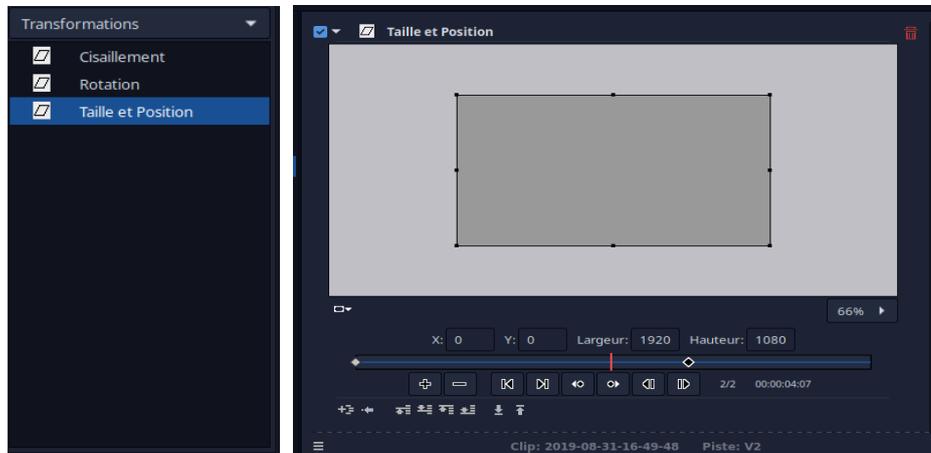
#### 2.10.1.2 Exemple : effet Taille et position

Par exemple, voici l'éditeur de l'effet Taille et position :

**[Clic gauche]** sur le triangle de l'onglet Sélection d'effets : la liste des groupes d'effets apparaît

→ [Clic gauche] sur la ligne Transformations → [Clic gauche] sur la ligne Taille et Position → [glisser - déposer] sur le clip

Dans un premier temps, il n'apparaît qu'une ligne Taille et position. Notez la case à cocher à gauche pour activer ou désactiver l'effet et, à droite, la poubelle  de la ligne pour supprimer l'effet.



**Souris [clic gauche]** : sur le triangle à gauche : l'onglet se remplit. Comme vous pouvez avoir plusieurs effets, vous avez la possibilité de déplier ou replier chaque effet.

Les réglages de cet effet sont graphiques, le rectangle gris représentant l'écran et le rectangle blanc les dimensions de l'image et sa position : on ne verra dans l'écran que la partie commune des deux rectangles.

Vous pouvez déplacer le rectangle gris avec un clic gauche et glisser-déposer. Vous pouvez le redimensionner avec les points sur le contour du rectangle (les poignées) :

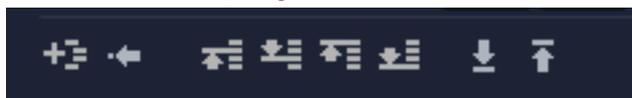
- **Souris [clic gauche]** : sur une poignée → [glisser-déposer]

La partie intéressante se trouve en-dessous sur quatre lignes :

- la position du point en haut à gauche X et Y et la dimension du rectangle pour information ou réglage
- La création ou la suppression des points de courbe et la navigation dans le temps dont vous pouvez déterminer la fonction en survolant chaque icône
- la barre bleue est une échelle de temps pour la durée du clip. Le trait rouge vous indique la position de la tête de lecture. Cette barre vous permet d'animer l'effet par des points de courbe. Vous en voyez deux : le losange blanc et le losange noir au tour blanc. Ce dernier est le point actif dont vous voyez les réglages au-dessus.

Une fois que vous avez positionné et dimensionné le rectangle et l'instant dans le clip où vous voulez cette géométrie, cliquez sur le bouton + : un losange au contour blanc se place à l'endroit du trait rouge. À la lecture, au moment du point de courbe défini, l'image se conformera à cette position et cette taille. Vous pouvez donc répéter cette opération à d'autres moments avec d'autres réglages pour voir l'image se déplacer et/ou zoomer – dézoomer.

- Les icônes du bas, de gauche à droite :



Les deux icônes de gauche sont Ajouter un masque d'effet, Réinitialiser

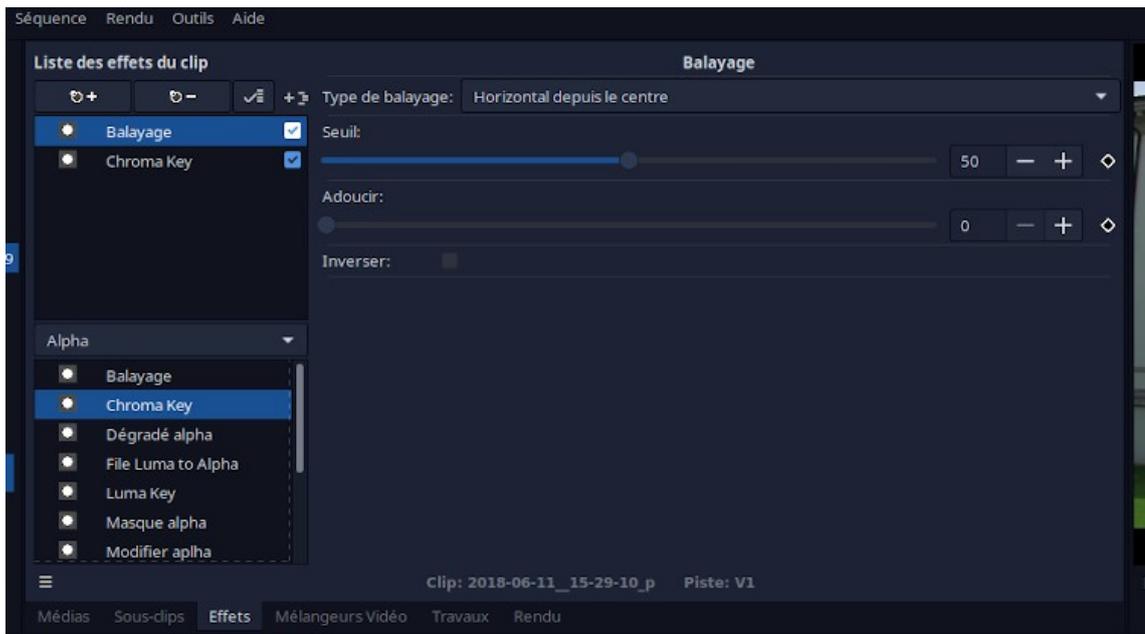
Les quatre icônes suivantes servent à modifier l'ordre des effets

Les deux icônes à droite servent à sauvegarder les réglages ou à charger ceux que vous avez sauvegardé.

### 2.10.1.3 Exemple : effet Balayage

Nous venons de voir des réglages graphiques mais dans la plupart des cas des curseurs sont utilisés. Ci-dessous l'effet balayage utilise deux curseurs Seuil et Adoucir et une case à cocher

Inverser.

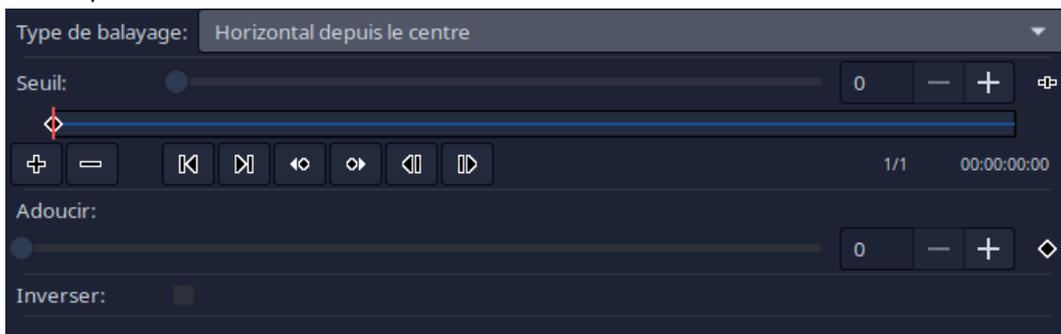


Pour modifier la valeur Seuil ou Adoucir :

- **Souris [clic gauche]** : sur le bouton rond dans la glissière → **[glisser-déposer]**
- **ou Souris [clic gauche]** : sur un endroit de la glissière
- **ou Souris [clic gauche]** : sur les boutons + ou -
- **ou Souris [clic gauche]** : dans la zone de saisie → **Clavier [valeur de 0 à 100]**

Pour utiliser les points de courbe :

- **Souris [clic gauche]** : sur le bouton Losange au tour blanc au bout de la ligne Seuil. La barre d'échelle de temps se place sous le réglage avec les boutons ajout /suppression des points de courbe et ceux de navigation. Il ne vous reste qu'à reprendre la procédure vue ci-dessus avec l'effet Taille et position : réglages → position dans le temps → création d'un point de courbe



Pour supprimer un point de courbe :

- **Souris [clic gauche]** : sur le losange du point (sélection) → **Clavier [Suppr]**

Pour faire disparaître l'échelle de temps et la ligne du dessous :

- **Souris [clic gauche]** : sur le bouton + au bout de la ligne Seuil.

### 2.10.2 Appliquer un effet

**Souris [clic droit]** : sur un clip → un menu s'ouvre → **[glisser]** ligne Ajouter un effet → le sous-menu des groupes d'effets s'ouvre → **[glisser]** un nouveau sous-menu s'ouvre → **Souris [clic gauche]** sur la ligne effet du sous-sous-menu

Ou

**[Clic gauche]** sur le triangle de l'onglet Sélection d'effets : la liste des groupes d'effets apparaît → **[Clic gauche]** sur une ligne → la liste des effets apparaît → **[Clic gauche]** sur une ligne →

[glisser - déposer] sur le clip : l'onglet Effets s'affiche.

Trois modifications de l'interface apparaissent :

- l'éditeur d'effet s'affiche dans le panneau à onglets
- l'icône  se place au centre du clip pour indiquer que l'éditeur d'effets **affiché** s'applique à ce clip
- La présence d'un ou des effets est signalée par une icône  placée en haut à droite du rectangle du clip.

### 2.10.3 Paramétrer un effet

#### 2.10.3.1 Ouvrir l'éditeur d'effets

Souris [clic gauche] : sur l'onglet Effets → l'éditeur d'effets apparaît dans le panneau à onglets → reportez-vous au 2.6.3

Ou

Souris [double clic gauche] : sur un clip → l'éditeur d'effets apparaît dans le panneau à onglets

Ou

Souris [clic droit] : sur un clip → un menu s'ouvre → [clic gauche] sur la ligne Ouvrir l'éditeur d'effets

Ou

Ouvrir l'éditeur et appliquer l'effet :

[Clic gauche] sur le triangle de l'onglet Sélection d'effets : la liste des groupes d'effets apparaît → [Clic gauche] sur une ligne → la liste des effets du groupe apparaît → [Clic gauche] sur une ligne → [glisser - déposer] sur le clip : l'onglet Effets s'affiche.

#### 2.10.3.2 Activer/Désactiver un effet

Utilisez la case à cocher à gauche du nom de l'effet pour activer ou désactiver l'effet

#### 2.10.3.3 Régler un effet

Voir les exemples 2.10.1.2 et 2.10.1.3.

#### 2.10.3.4 Le masque d'effet

Le masque d'effet permet d'appliquer une modification de l'image définie par l'utilisateur. Deux masques sont disponibles :

- Masque alpha : modification de la transparence dans une forme placée dans l'image
- Masque Luma key : modification par la valeur de la luminosité

Souris [clic gauche] : sur le bouton  : L'effet peut être appliqué tous les effets ou à un effet. → [survol] → [clic gauche] sur un des deux masques : deux nouvelles lignes apparaissent dans la liste des effets : Masque – Début et Masque - Fin.

Souris [clic gauche] : sur le triangle, l'icône ou le nom du Masque – Début pour déplier le masque.

- Masque alpha : choisissez la forme et la façon dont s'applique le masque : Écraser, Ajouter, Soustraire puis modifiez la position, les dimensions, la rotation et le flou du bord de la forme avec les curseurs.
- Masque Luma key : choisissez le seuil, le niveau de base, la pente, la postérisation

Testez l'effet sépia comme indiqué dans la documentation en ligne pour bien comprendre les résultats des réglages.

### 2.10.4 Dupliquer un effet à partir d'autres clips

Choisir un clip précédant ou suivant un clip possédant des effets.

Souris [clic droit] : sur le clip → un menu s'ouvre → [survol] de la ligne Dupliquer les effets : un nouveau sous-menu s'ouvre → Souris [clic gauche] sur la ligne à partir du clip précédent ou suivant

### 2.10.5 Supprimer un effet

Dans l'onglet Effets (éditeur d'effets), **Souris [clic gauche]** sur la poubelle  à droite de la ligne ou

**Souris [clic droit]** : sur le clip → un menu s'ouvre → **[survol]** de la ligne Supprimer les effets → **Souris [clic gauche]**

Pour supprimer tous les effets :

**Souris [clic gauche]** : sur un clip → **[clic gauche]** : sur Menu Édition → **[clic gauche]** sur la ligne Supprimer les effets

Pour plusieurs clips.

**Souris [clic gauche]** : sur un clip → **[Ctrl] + Souris [clic gauche]** : sur un autre clip → **Souris [clic gauche]** : sur Menu Édition → **[clic gauche]** sur la ligne Supprimer les effets

### 2.10.6 G'Mic un autre éditeur d'effets

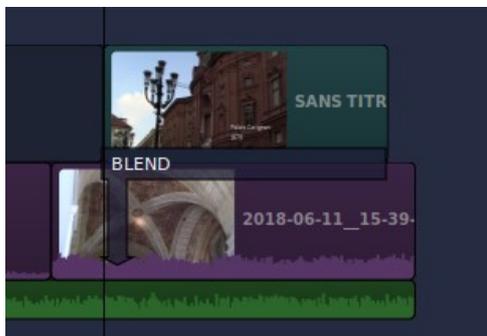
Le logiciel G'Mic est une autre façon de travailler avec les effets. Son utilisation demande de la pratique. Voyez le chapitre 2.16.4 le concernant.

## 2.11 Les modes de mélange vidéo

Vous pouvez mélanger des clips vidéo ou images s'ils sont dans la même plage de temps et sur des pistes différentes. Flowblade dispose de trois modes de mélange affectés à une séquence :

- Mélange par superposition (en anglais full Track Standard)
- Mélange avec suivi automatique (en anglais Standard Auto Follow)
- Mélange complet (en anglais Top Down Free Move)

Le mélange (*en anglais composition*) s'affiche comme un rectangle ou un carré au-dessus d'une flèche dirigée vers le bas aboutissant à la piste destinataire du mélange. Cet objet sera appelé mélangeur (*en anglais compositor*). Le terme mélangeur est donc spécifique : il y aura autant de mélangeurs que souhaités dans l'arrangement. Il ne faut pas les confondre avec le mixeur audio qui est unique. Ci-dessous un exemple de mélangeur Blend.



Les clips à mélanger doivent avoir un canal alpha pour la transparence.

Le mélange s'effectue sur la piste destination qui se trouve à l'endroit de la pointe de la flèche avec la piste qui se trouve au-dessus du mélangeur. La piste de destination peut se trouver plusieurs pistes en dessous. **La piste visualisée sur l'écran est toujours la piste V1.** Lorsqu'on sélectionne un mélangeur, l'éditeur de mélange vidéo s'ouvre dans le panneau à onglets. Si vous souhaitez mélanger plus de deux pistes, vous devez affecter les mélangeurs deux à deux. L'utilisation d'images requière qu'elles

Le nombre de paramètres est important et ne peut être détaillé dans le cadre de ce manuel et comme pour les effets, il n'y a pas d'autre solution que les essais.

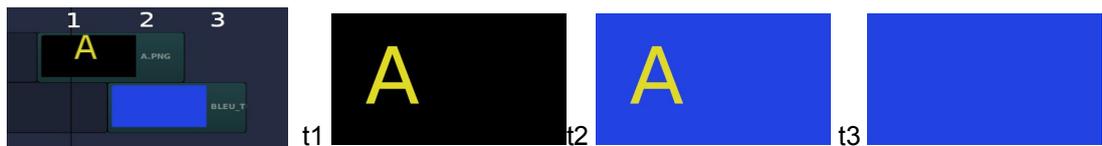
### 2.11.1 Principes

On mélange, en général, un ou plusieurs clips, en totalité ou en partie transparents, avec un clip opaque. Un clip transparent avec un motif opaque est représenté sur l'écran par le motif visible sur un fond noir. Voici la lettre A sur un fond transparent :



Pour comprendre le mélange vidéo, regardons d'abord ce qui se passe quand les clips de deux pistes différentes sont dans la même plage de temps. Le clip sur lequel sera superposé la lettre est bleu.

### 2.11.1.1 Cas du mode mélange par superposition



Le clip de la piste la plus élevée devient transparent dès qu'il se trouve au-dessus d'un clip transparent ou non. Le mélange est implicite.

### 2.11.1.2 Cas des deux autres modes



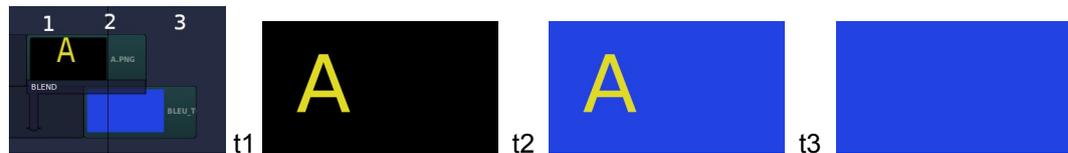
Le clip de la piste la plus élevée cache les autres pistes : V2 cache V1 et un clip sur V4 cachera V3, V2, V1.

Au temps 1, l'écran montre la lettre A sur fond noir, de même en 2. En 3 on voit le clip bleu. Le clip A, bien que transparent, cache le clip du dessous. Nous avons besoin d'un mélangeur.

Ajoutons donc un mélangeur simple Blend (mélange) :

**Souris [clic droit]** : sur un clip d'une piste d'indice supérieur à 1 → un menu s'ouvre → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter un mélangeur vidéo : le sous-menu des mélangeurs s'ouvre → **[clic gauche]** sur la ligne Blend.

Un rectangle se place au bas du clip de nom BLEND avec, à sa gauche, une flèche dirigée vers le bas. La pointe de la flèche indique la piste où se réalise le mélange, V1.



On voit que le mélange s'effectue dans le laps de temps commun aux deux clips, t2. Le mélange doit être explicite dans ces modes.

Le changement de mode détruit définitivement les mélangeurs de la séquence.

### 2.11.1.3 Créer un mélangeur

**Souris [clic droit]** : sur un clip d'une piste d'indice supérieur à 1 → un menu s'ouvre → **[survol]** de la ligne Ajouter un mélangeur vidéo : le sous-menu des mélangeurs s'ouvre → **[clic gauche]** sur la ligne de votre choix.

### 2.11.1.4 Modifier un mélangeur

**Souris [clic droit]** : sur un mélangeur : L'éditeur de mélangeur s'affiche dans l'onglet des mélangeurs vidéo

Suivant les mélangeurs, vous trouverez différents réglages dont la piste de destination du mélange et éventuellement une ligne de temps pour y placer des points de courbe si vous souhaitez modifier les paramètres du mélangeur au cours du temps.

### 2.11.1.5 Ajuster un mélangeur

Comme un clip, vous pouvez ajuster le début ou la fin d'un mélangeur en cliquant sur une des extrémités du mélangeur.

### 2.11.1.6 Déplacer un mélangeur

Pour déplacer le mélangeur :

**Souris [survol]** : au milieu d'un mélangeur → le curseur se transforme en  → **[clic gauche]** → **[glisser-déposer]**

### 2.11.1.7 Supprimer un mélangeur

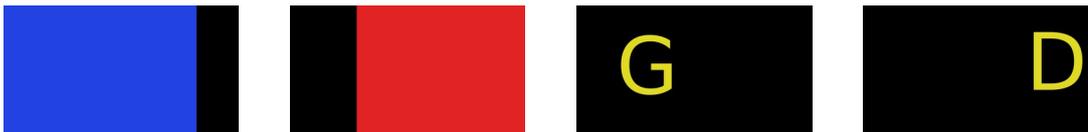
**Souris [clic droit]** : sur un mélangeur : un menu s'ouvre → **[clic gauche]** sur la ligne Supprimer  
 ou **Souris [clic gauche]** sur un mélangeur → **Clavier [Suppr]**

### 2.11.2 Affectation d'un mode à une séquence

**Souris [clic gauche]** : Menu Séquence → **[survol]** de la ligne Type de Mélange vidéo → **Souris [clic gauche]** sur la ligne du sous-menu

ou **Souris [clic gauche]** en bas de la colonne des pistes sur l'icône  ou  ou  → **[clic gauche]** sur la ligne du sous-menu

Dans la suite, on utilisera les quatre clips suivants :



Le clip bleu a une partie transparente à droite et le clip rouge à gauche.

### 2.11.3 Séquence à Mélanges par superposition (en anglais Standard Full Track)



C'est le mode le plus simple et le plus facile à utiliser.

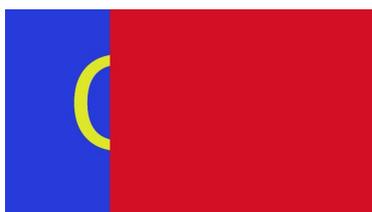
Mélanger dans ce type ressemble à l'utilisation de calques comme dans un logiciel de dessin comme GIMP ou Photoshop. Le clip sur la piste la plus élevée cache la ou les pistes au-dessous dans sa partie opaque et laisse transparaître le clip du dessous dans sa partie transparente.

#### 2.11.3.1 Superposition simple



**Pour reconstituer l'image finale on va successivement du bas vers le haut.**

Le rouge cache la partie droite et montre le bleu à gauche et le G se superpose.



Le G se superpose au bleu. Le rouge recouvre à droite et laisse visible la partie gauche.

#### 2.11.3.2 Superposition avec effets

Les fondus, volets et transformations sont créés par des effets. La présence d'un effet est signalée par une icône  placée en haut à droite du rectangle du clip. Voyez le chapitre 2.10 pour plus de détails.

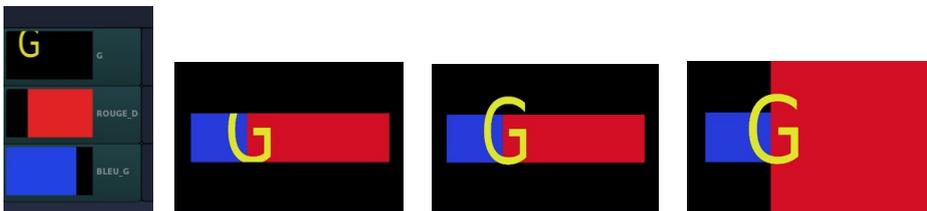
**Souris [clic droit]** : sur un clip : un menu s'ouvre → **[survol]** de la ligne Ajouter un effet : le sous-menu des groupes d'effets s'ouvre → **[survol]** : un nouveau sous-menu s'ouvre → **Souris [clic gauche]** sur la ligne du sous-sous-menu

Utilisons l'effet Boîte aux lettres qui crée un cadre noir dans l'image :

**Souris [clic droit]** : sur un clip : un menu s'ouvre → **[survol]** de la ligne Ajouter un effet : le sous-menu des groupes d'effets s'ouvre → **[survol]** de la ligne Amélioration : un nouveau sous-menu s'ouvre → **[Clic gauche]** sur Boîte aux lettres.

Suivant le clip auquel on applique l'effet, le résultat est différent :

- d'abord on affecte le cadre sur G : le cadre noir s'applique aux trois clips, V3 à V1
- puis cadre sur le clip rouge : le cadre s'applique aux clips rouge et bleu, V2 et V1
- enfin cadre sur le clip bleu : le cadre s'applique uniquement au clip bleu, V1.



### 2.11.4 Séquence à Mélanges avec suivi automatique (en anglais Standard Auto Follow)



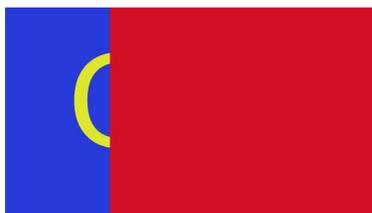
Les clips doivent se trouver sur les pistes d'indice d'au moins 2. **La piste de destination de tous les mélangeurs est la piste V1.** Le mélange se fait de bas en haut comme pour le mode superposition. Tous les clips ont besoin d'un mélangeur sous peine de cacher les pistes du dessous.

Le mélangeur est représenté par un carré violet aux angles arrondis  au haut de la flèche placés au milieu et en bas du clip. Le mélangeur suit le déplacement de son clip d'origine automatiquement. S'il y a un décalage, bougez à nouveau le clip légèrement pour recentrer le mélangeur.



**Pour reconstituer l'image finale on va successivement du bas vers le haut.**

Le rouge cache la droite du bleu et laisse visible la partie gauche puis le G se superpose.



Le G se superpose au bleu et le rouge recouvre la partie droite



Le G se superpose au rouge et le bleu recouvre la partie gauche donc le G et la partie gauche du rouge.

### 2.11.5 Séquence à Mélangeurs complets (en anglais Top Down Free Move)



C'est le type le plus complet et le plus complexe. **L'utilisateur peut choisir les pistes de destination. Contrairement aux autres modes, le mélange se fait de haut en bas.** Les clips à mélanger doivent se trouver sur les pistes d'indice d'au moins 2. En partant du haut le mélange

visible s'arrête à la première pointe de flèche. Par exemple, si la piste V4 est mélangée à la piste V3, le mélange se fait V4 sur V3. S'il reste des parties transparentes dans ce mélange, elles seront noires comme si les pistes inférieures étaient vides. Les pistes inférieures ne sont plus visibles. Le mélange à plus de trois pistes est souvent plus facile à mettre en œuvre dans le mode Mélanges avec suivi automatique.

Les paramètres sont édités dans l'éditeur de mélange vidéo.

### 2.11.5.1 Choisir la piste de destination

Prenons trois clips sur les pistes V1, V2, V3. Le mélangeur du clip de la piste V2 a pour destination la piste V1. Le clip de la piste V3 peut se mélanger sur la piste V1 ou V2. Pour cela, sélectionnez le mélangeur de la piste V3

**Souris [clic gauche]** : sur le mélangeur de la piste v3 → l'éditeur de mélangeur s'ouvre dans l'onglet Mélanges vidéo

Sur la première ligne, la piste de destination apparaît : par exemple V1 avec à sa droite un triangle.

**Souris [clic gauche]** : sur le triangle → la liste des pistes destination disponibles s'affiche V2 et V1 → **[Clic gauche]** sur la piste choisie.

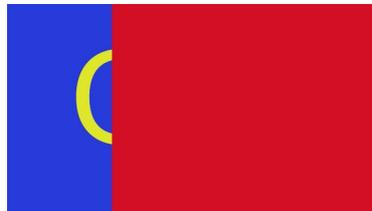
### 2.11.5.2 Synchronisation du clip et de son mélangeur

Si vous avez déplacé le clip ou le mélangeur sur la même piste, vous pouvez les synchroniser à nouveau :

**Souris [clic droit]** : sur le mélangeur : un menu s'ouvre → **[Clic gauche]** sur la ligne Synchroniser avec le clip d'origine

### 2.11.5.3 Exemples

**Pour reconstituer l'image finale on descend successivement du haut vers le bas jusqu'à la première pointe de flèche.**



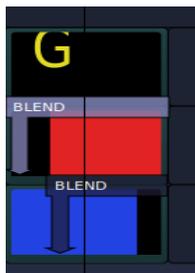
G se superpose au clip bleu sur la piste V1 ; le clip rouge vient se mélanger au résultat dans la piste V1 c'est à dire recouvrir la partie droite et laisse apparaître la partie gauche.

Ou encore



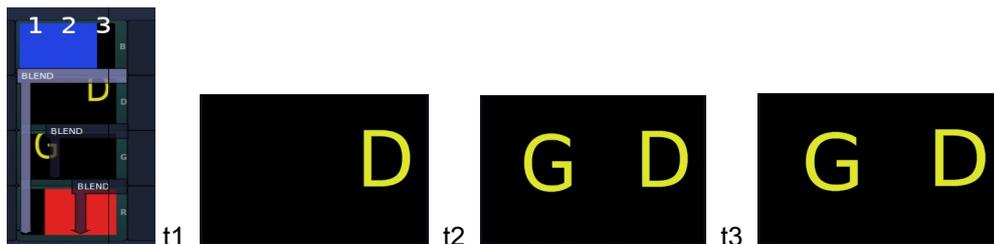
Le clip rouge recouvre le clip bleu dans sa partie droite sur la piste V1 et fait disparaître le bleu dans sa partie gauche ; G vient se superposer au résultat dans la piste V1.

Et aussi



Si on mélange V3 sur V2 puis V2 sur V1 : G se mélange avec le clip rouge sur la piste V2 ; Le mélange s'arrête à cette piste, parce qu'on rencontre la première pointe de flèche, le mélangeur V2 vers V1 est ignoré.

Autre cas :



Le bleu se superpose au rouge sur la piste V1 et n'apparaît pas. On descend à la piste V3. Au temps 1, D est sans mélangeur et est affiché à l'écran. Au temps 2, D est mélangé à G en piste 2. On ne peut plus descendre car on a trouvé la première pointe de flèche en piste 2. Au temps 3, il n'y a pas de changement et on ne voit pas la piste V1 malgré le mélangeur V2 vers V1 qui est finalement inutile. Pour voir le mélange de la piste V1, vous devez mélanger la piste V3 avec V1.

## 2.12 Les Transitions

Flowblade ajoute une transition en créant un nouveau clip. Les clips de part et d'autre sont ajustés.

### 2.12.1 Création d'une transition

Estimez tout d'abord la durée de la transition et convertissez-la en nombre d'images :

longueur = durée en secondes x .nombre d'images par seconde du projet

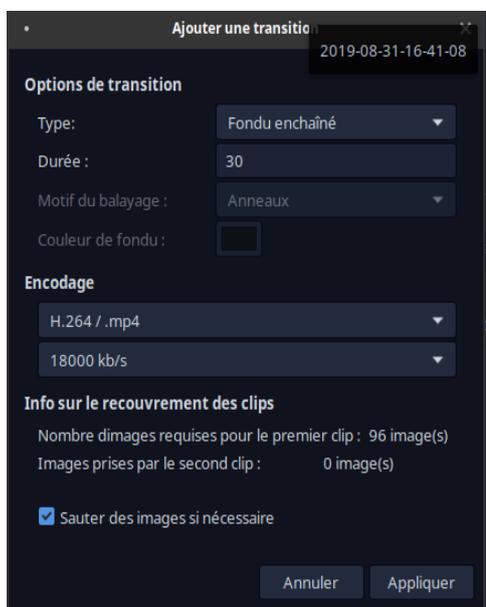
Sélectionnez deux clips adjacents ayant au moins chacun une durée supérieure à la durée de la transition

**Souris [clic gauche]** sur un clip → **[Ctrl]** + **Souris [clic gauche]** sur le deuxième clip

puis :

**Souris [clic gauche]** Menu **Édition** → **[clic gauche]** sur la ligne **Ajouter une transition** : une fenêtre s'ouvre

Vous devez définir plusieurs paramètres :



Le type de transition :

- Dissoudre
- Balayage
- Couleur

La durée en nombre d'images

Encodage

Saute des images si nécessaire

**Souris [clic gauche]** sur **bouton Valider**

### 2.12.2 Modification d'une transition

Il n'est pas possible de modifier une transition. On peut la rendre à nouveau sans possibilité de la modifier. On ne peut qu'en recréer une nouvelle.

**Souris [clic droit]** sur un clip transition → **[clic gauche]** sur la ligne **Rendre à nouveau**

### 2.12.3 Suppression d'une transition

**Souris [clic gauche]** sur un clip transition → **Clavier [Suppr]**

**Attention !**

N'utilisez pas le menu Édition qui ne restitue pas les clips initiaux.

**Souris [clic gauche]** Menu Édition → **[clic gauche]** sur la ligne Supprimer et raccorder ou Effacer

## 2.13 Les fondus

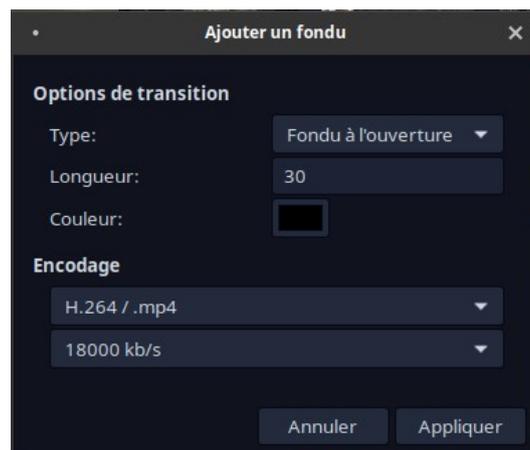
Flowblade ajoute un fondu en créant un nouveau clip. Le fondu s'applique à un clip au début ou à la fin, c'est à dire en ouverture ou fermeture. Dans le cas de de l'ouverture, il consiste à remplacer progressivement une couleur par l'image. Dans le cas de la fermeture, l'image disparaît progressivement au profit de la couleur. On utilise généralement les fondus au noir.

Deux possibilités existent : en créant un nouveau clip ou en créant un effet. Pour les fondus au noir regardez aussi le paragraphe 2.13.3.

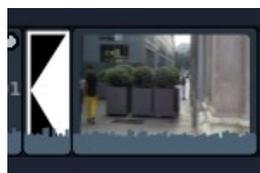
### 2.13.1 Fondu par nouveau clip

**Souris [clic gauche]** sur un clip → **[clic gauche]** sur Menu Édition → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter un fondu : une fenêtre s'ouvre.

Ou **Souris [clic droit]** : sur un clip : un menu s'ouvre → **[survol]** de la ligne Ajouter un fondu : un nouveau sous-menu s'ouvre → **[Clic gauche]** sur la ligne choisie



Vous avez à définir l'ouverture ou la fermeture, la durée en nombre d'images, la couleur, le profil du clip avec fondu.

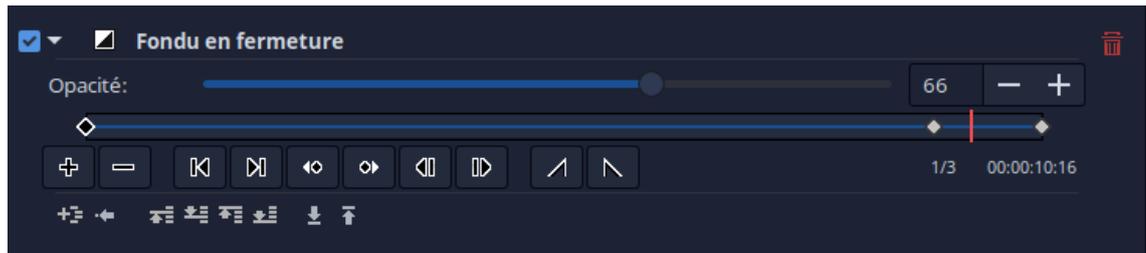


Le clip de transition est représenté par le triangle blanc.

### 2.13.2 Fondu par effet

Cet effet se sert du mélangeur vidéo opacité et vous ne pouvez pas l'utiliser sur la piste V1. Cette possibilité est donc réservée à un fondu sur un autre clip. Pour mieux comprendre ce qui suit regardez le chapitre 2.11 *Les modes de mélange vidéo*.

**Souris [clic droit]** : sur un clip → un menu s'ouvre → **[survol]** de la ligne Ajouter un effet : le sous-menu des groupes d'effets s'ouvre → **[survol]** de la ligne Fondus Ouverture – fermeture : un nouveau sous-menu s'ouvre → **Souris [clic gauche]** sur la ligne choisie : l'éditeur d'effet s'affiche dans le panneau à onglets avec l'effet fondu dans la liste des effets. Ci-dessous l'effet fermeture :



On voit apparaître deux icônes ↗ ↘ qui servent à créer les points de courbe : fin du fondu en ouverture et début du fondu en fermeture. Pour la fermeture, c'est le moment où l'opacité est à 100 %. Entre ce point et la fin du clip, l'opacité décroît linéairement jusqu'à 0. On le voit avec la tête de lecture (barre rouge) qui montre une valeur de 66 %. La durée par défaut du fondu est de 10 images réglable avec le Menu de l'onglet Effets (voir 2.5.3.1 *Menu onglet Effets*). Vous pouvez cependant déplacer les points de courbe à la souris.

### 2.13.3 *Fondu au noir*

La solution la plus souple consiste à utiliser la luminosité dans l'éditeur de courbe d'un clip comme vu au 2.8.9 :

**Souris [clic droit]** sur un clip → **[survol]** sur la ligne **Édition** → **[clic gauche]** sur la ligne **Courbe de Luminosité** : l'éditeur de points de courbe apparaît.

Créez un point de courbe fin du fondu en ouverture ou début du fondu en fermeture. Réglez le point de courbe début ou fin à zéro

## 2.14 Les conversions

La conversion totale ou conversion de la séquence complète consiste à transformer le montage de la séquence active en un fichier lisible par un logiciel de lecture vidéo comme VLC ou Parole ou à intégrer dans un DVD ou un Blu-ray.

Vous avez aussi le choix de convertir une partie de votre montage que votre ordinateur a du mal à lire de façon fluide par exemple quand vous utilisez des transitions, des effets ou des mélanges : il s'agit alors d'une conversion locale.

Les transitions et les fondus utilisent aussi une conversion pour créer un clip.

Enfin, vous pouvez substituer un ou des clips par des clips de qualité moindre : il s'agit de conversion de substitution (*en anglais proxy*).

### 2.14.1 *Conversion totale*

Dans Flowblade vous avez deux façons de convertir une séquence en fichier film :

- l'onglet conversions
- l'application de conversion par lot

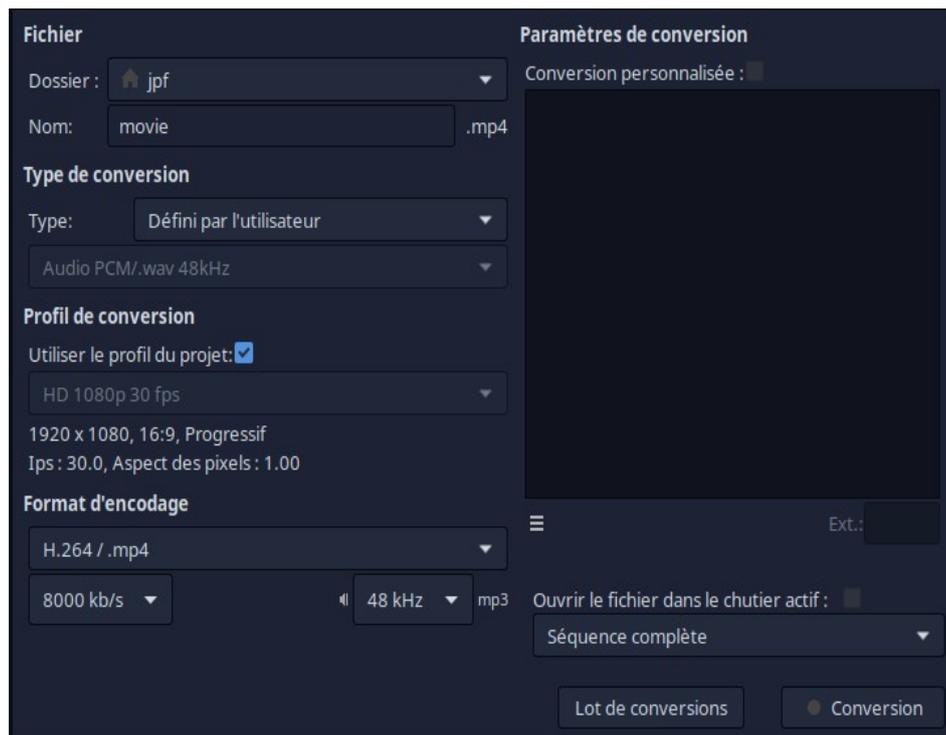
La plupart des encodages disponibles dans les logiciels libres (*FLOSS* en anglais) peuvent être utilisés par Flowblade.

#### 2.14.1.1 *Onglet Conversions*

Avec cet onglet, on peut convertir la séquence ou des segments. Dans ce chapitre, il s'agira de la séquence.

##### **Paramétrage colonne de gauche**

- Dossier
- Nom du fichier convertir
- Type de conversion : défini par l'utilisateur ou choisie dans la liste déroulante
- Profil de conversion : utiliser le profil du projet ou choisi dans la liste déroulante
- Format d'encodage : codec choisi dans la liste déroulante, débits vidéo et audio



### Paramétrage de la colonne de droite

- conversions personnelles : si vous cochez cette case à cocher, vous pouvez redéfinir les paramètres profil de conversion et format d'encodage de la colonne de gauche. Il suffit de modifier le texte dans le rectangle noir (= éditeur de texte).
- le menu hamburger ☰ donne accès à
  - charger/sauver les paramètres dans un fichier texte,
  - Charger les paramètres de conversion à partir de l'encodage actuel
  - Réinitialisez les options de conversion (défaut)
- Ouvrir le fichier dans le chutier actif : si vous cochez cette case à cocher, vous placez la conversion comme nouveau média dans le chutier actif et donc dans l'onglet Médias.
- Séquence complète : c'est une liste déroulante qui vous permet aussi de convertir un segment de l'arrangeur
- Lot de conversion : vous visualisez les fichiers dans la file d'attente de conversion.
- Conversion : lance la conversion. Une fenêtre s'ouvre indiquant :
  - le chemin du fichier convertir
  - le temps restant, le temps écoulé
  - une barre de progression
 Elle met un peu de temps à se compléter au départ. Elle se ferme automatiquement à la fin de la conversion.

### 2.14.1.2 Conversions par lot

Flowblade dispose d'un logiciel de conversion par lot avec une file d'attente. C'est une application qui fonctionne dans un processus indépendant de sorte que vous pouvez fermer Flowblade même si vous avez des conversions en cours.

Vous stockez les conversions à réaliser dans une liste appelée file d'attente. La file d'attente est conservée sur disque dans un fichier. Chaque ligne de la file contient les paramètres du projet et de sa conversion. Vous pouvez ajouter des lignes au lot de conversion et convertir la file d'un coup.

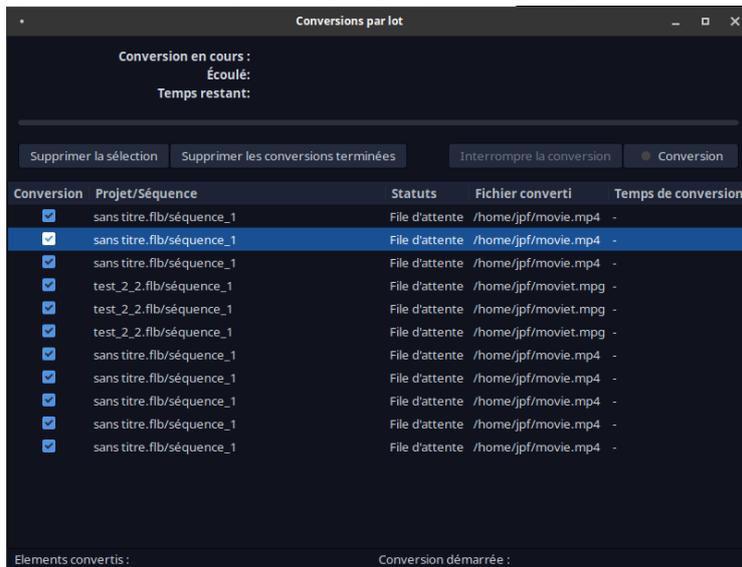
### Ajouter/Supprimer des lignes à la file

**Souris [clic gauche]** : sur l'onglet Conversions → **[Clic gauche]** sur la ligne Lot de conversion

ou

**Souris [clic gauche]** : sur le Menu Conversions → **[Clic gauche]** sur la ligne Ajouter à la file d'attente du lot de conversions ... ou File d'attente du lot de conversions

La fenêtre ci-dessous s'ouvre. La case à cocher Conversion permet de convertir si elle est cochée. La ligne 2, surligné en bleu, est sélectionnée. Vous pouvez sélectionner plusieurs lignes avec les touches **Clavier [Ctrl]** ou **Clavier [Maj]** comme indiqué au 1.4.1.



Si on fait un **Souris [clic droit]** sur une ligne un menu s'ouvre :

- Changer le chemin du fichier à convertir
- Enregistrer le projet sous ... : sauve le projet de la ligne à convertir
- Propriétés de la conversion
- Supprimer (le fichier de la ligne)

Enfin, **Souris [clic gauche]** : sur le bouton Conversion pour convertir

## 2.14.2 Conversion locale

Elle sert à fluidifier la lecture d'une partie d'une séquence qui réclame beaucoup de ressources, vous définissez des segments qui seront transformés en un seul clip. Ce réglage est valable uniquement dans la séquence actuelle. Si vous changez de séquence et revenez à la première vous perdez les segments de conversion.

### 2.14.2.1 Paramétrer la conversion locale

Pour choisir comment s'effectuera la conversion :

**Souris [clic gauche]** sur Menu Séquence → **[survol]** de la ligne Conversion de la séquence → un sous-menu s'ouvre **[clic gauche]** sur Réglages... → une fenêtre s'ouvre : choisir l'encodage et fermer la fenêtre → **[clic gauche]** Valider.

Puis :

**Souris [clic gauche]** Menu Séquence → **[survol]** de la ligne Conversion de la séquence : un sous-menu s'ouvre → **[clic gauche]** sur Conversion automatique ou Conversion à la demande

ou

**Souris [clic gauche]** dans Colonne des pistes en bas icône de gauche → **[clic gauche]** sur Conversion automatique ou Conversion à la demande

Le segment est figuré par une bande qui apparaît en bas de l'arrangeur au-dessus de la barre de défilement horizontal.

### 2.14.2.2 Manier les segments de conversion locale

**Pour définir un segment :**

Souris [clic gauche] sur la bande au temps de début du segment → [glisser-déposer] au le temps de fin du segment. La bande devient rose à l'emplacement du segment. Vous pouvez définir plusieurs segments.

**Pour allonger un segment:**

Souris [clic gauche] sur la bande au début ou à la fin de la plage → [glisser-déposer] à l'instant choisi (début vers la gauche, fin vers la droite)

**Pour réduire un segment :**

Ce n'est pas possible sans redéfinir le segment.

**Pour supprimer un segment ou tous les segments :**

Souris [clic droit] sur un segment: un menu s'ouvre → [clic gauche] sur Supprimer le segment ou Supprimer tous les segments

### 2.14.2.3 Effectuer la conversion locale

La conversion automatique se produit dès que vous changez quelque chose dans un des segments.

Si vous avez activé la conversion à la demande, pour créer ou remplacer la conversion provisoire du segment :

Souris [clic droit] sur un segment de la bande en bas de l'arrangeur: un menu s'ouvre → [clic gauche] sur Transformer le segment en clip

ou

Souris [clic gauche] sur un segment de la bande en bas de l'arrangeur: le segment est sélectionné → [clic gauche] sur l'onglet Conversion → [clic gauche] sur le bouton Conversion locale

ou

Souris [clic gauche] : sur l'onglet Conversions → [Clic gauche] sur le triangle Séquence complète → [Clic gauche] sur la ligne Segment de conversion

### 2.14.3 Conversion de substitution (en anglais proxy)

Cette conversion crée des clips de substitution. Elle peut être utilisée si l'accès aux médias vidéo demande trop de ressources à votre système et rend la lecture de l'arrangeur hachée. Ce sera le cas si le processeur a du mal à décoder un média compressé ou si l'accès au disque de stockage est trop lent : réseau, port USB, disque externe, ... La qualité est diminuée par l'encodage et/ou la définition de l'image.

Les opérations à exécuter sont les suivantes :

- Convertir les médias vidéo choisis originaux en substituts
- Se placer en Utilisation des substituts
- Faire votre montage
- Se placer en Utilisation des originaux
- Faire la conversion totale

#### 2.14.3.1 Précautions

Vous devez utiliser **tous** les substituts créés. Il n'est pas possible d'en n'utiliser qu'une partie.

Si vous détruisez un média alors que vous avez modifié son substitut, vous ne pouvez plus revenir au média original.

Un conseil : lorsque vous voulez travailler avec les substituts faites préalablement une sauvegarde du projet ou d'un instantané de secours.

#### 2.14.3.2 Créer des substituts

Les médias substitués sont marqués par une icône en haut à droite  dans l'onglet Médias.

Deux façons de faire :

**Souris[clic droit]** : sur un média vidéo dans l'onglet Médias → **[clic gauche]** sur la ligne Convertir en fichier substitut

ou

**Souris[clic gauche]** : sur le Menu onglet Médias → **[clic gauche]** sur la ligne Créer des fichiers substituts pour les médias sélectionnés ou Créer des fichiers substituts pour tous les médias

### 2.14.3.3 Utiliser ou non les substituts

Vous faites appel au gestionnaire de substituts dans le Menu Projet : voir 2.2.4.6 *Gestionnaire de substituts (proxy)* pour décider d'utiliser ou non **tous** les substituts.

Dès que vous utilisez les substituts, les clips concernés portent une bande bleue en haut. De plus, la colonne des pistes s'enrichit en bas de l'icône  pour indiquer que vous utilisez les clips substitués.

## 2.15 Possibilités supplémentaires

### 2.15.1 Importer des médias d'un autre projet

Vous pouvez importer des médias d'un autre projet. Les médias absents du projet en cours sont ajoutés au chutier sélectionné. Cette opération peut prendre un peu de temps.

### 2.15.2 Opérations sur les séquences

Il est possible d'insérer ou de transférer des séquences ou des parties de séquence dans d'autres séquences. Les autres opérations comme sélectionner, ajouter, supprimer ou renommer se trouvent au chapitre 1.5. *Travailler avec les séquences*.

#### 2.15.2.1 Créer une nouvelle séquence

**Souris[clic gauche]** : Menu Séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter une nouvelle séquence

#### 2.15.2.2 Insertion/Ajout d'une séquence

Il est bien sûr nécessaire d'avoir au moins deux séquences. On insère ou ajoute dans la séquence active.

**Souris[clic gauche]** : Menu Séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Insérer/Ajouter une autre séquence dans cette séquence...

Une fenêtre s'ouvre. Choisissez Ajouter à la fin de la séquence ou Insérer à la position de la tête de lecture, la séquence à insérer et **[clic gauche]** sur le bouton Insérer/Ajouter.

#### 2.15.2.3 Transfert d'une partie de séquence

On peut transférer la fin d'une séquence vers une nouvelle séquence créée à cette occasion. Cette nouvelle séquence devient la séquence active.

**Souris[clic gauche]** : Menu Séquence → **[clic gauche]** sur la ligne Créer une nouvelle séquence en scindant à la position de la tête de lecture

### 2.15.3 Synchronisation de clips

Dans Flowblade, il existe la possibilité de conserver la position relative de deux clips. Si vous déplacez l'un, vous disposez de lignes de menu pour rétablir leur écart initial dans l'échelle de temps. Vous définissez le clip à synchroniser (l'enfant) sur une piste d'index au moins 2 puis le clip qui lui est lié (le parent) sur la piste V1 obligatoirement, piste qui est utilisée généralement comme piste principale.

Cette fonction sert à préserver un état précédent sur une séquence à plusieurs pistes ou quand le son de clips vidéo a été séparé de la vidéo. Si l'un des clips a été déplacé et a perdu sa position relative avec l'autre, vous pouvez les synchroniser à nouveau. La resynchronisation se fait uniquement à la demande pour maîtriser le moment du rétablissement de l'écart initial.

Vous pouvez ajouter plusieurs clips enfants à un clip parent. Le clip enfant peut être une enveloppe.

### 2.15.3.1 Création du lien de synchronisation

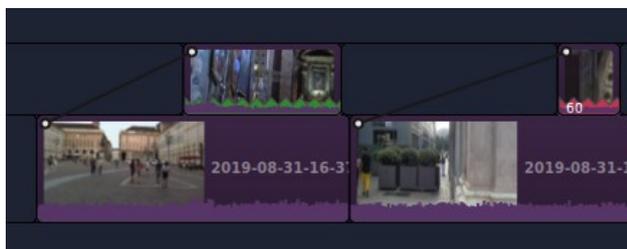
**Souris[clic droit]** : sur un clip (l'enfant) sur une piste supérieure à V1 → **[Clic gauche]** sur la ligne Sélectionner le clip parent de synchronisation sur V1 (avec un clip sur V1 cette ligne est absente)

Le curseur se transforme en +.

**Souris[clic gauche]** : sur un Clip de la piste V1 (le parent)

Les clips sont synchronisés. Le curseur reprend la forme du curseur par défaut. Un point blanc apparaît au coin haut gauche de chaque clip, points qui sont reliés par une ligne noire. Le clip enfant contient une bande en dents de scie verte en bas. Cette bande peut avoir trois couleurs bien qu'elle soit parfois cachée par la bande dentelée du son :

- verte : les clips sont synchronisés comme à la création de la synchronisation
- rouge : les clips ne sont plus synchronisés
- grise : le clip parent n'est plus sur la piste V1



### 2.15.3.2 Resynchronisation

**Souris[clic droit]** : sur un Clip enfant → **[Clic gauche]** sur la ligne Resynchroniser  
ou

**Souris[clic gauche]** : un Clip enfant → **[Clic gauche]** sur le Menu Édition → **[Clic gauche]** sur la ligne Resynchroniser

### 2.15.3.3 Suppression de la synchronisation

**Souris[clic droit]** : sur un Clip enfant → **[Clic gauche]** sur la ligne Supprimer la synchronisation

## 2.15.4 Synchronisation audio

### 2.15.4.1 Son séparé synchronisé

Cette fonction diffère du son séparé obtenu avec la barre du milieu (voir 2.4.7) en rajoutant la synchronisation du clip vidéo et du clip audio.

La vidéo doit être sur la piste V1. Un clip est créé sur la piste A1. Il a toutefois une propriété intéressante : même raccourci (allongé ou déplacé), la partie restante peut être resynchronisée avec le clip vidéo même si celui-ci est lui-même raccourci, allongé ou déplacé.

**Souris[clic droit]** : sur un clip de la piste V1 → **[Clic gauche]** sur la ligne Séparer le son synchronisé

### 2.15.4.2 Synchronisation audio de deux clips

Il s'agit de conserver l'écart entre deux clips pour la partie sonore. Cette fonction est utilisée généralement avec des enregistrements de plusieurs caméras (multicam).

**Souris[clic droit]** : sur un clip → **[Clic gauche]** sur la ligne Sélectionner un clip pour une synchro audio avec ... : le curseur se transforme en + → **[Clic gauche]** sur le clip à synchroniser : une fenêtre s'ouvre pour vous indiquer des éventuels écarts → **[Clic gauche]** sur le bouton Faire une synchro Audio avec l'outil de manipulation Déplacement

Il est préférable de rendre muet un des deux clips.

Cette fonction a un comportement aléatoire aussi utilisez-la avec prudence.

## 2.15.5 Clips enveloppes ou enveloppes

### 2.15.5.1 Le concept d'enveloppe (en anglais *container*)

Un clip enveloppe ou une enveloppe est une référence à un objet média. Le clip résultant dans l'arrangeur a trois objets emballés ensemble comme une seule entité : données de conversion, média brut et média converti.

- Le clip brut est ce qui est affiché dans l'arrangeur si le média de l'enveloppe n'est pas converti.
- Le clip converti est ce qui est affiché dans l'arrangeur si le média de l'enveloppe est converti.
- Les données de conversion permettent de transformer le média brut en média converti

Les enveloppes donnent le moyen de convertir des médias bruts gourmands en ressources en une série d'images dans le média converti.

Dans cette version de Flowblade, il existe cinq possibilités :

- Sélection de clips
- Séquence
- Deux clips synchronisés audio
- Projets Blender
- Scripts G'Mic

### 2.15.5.2 Méthode de travail

- Créer une enveloppe
- Paramétrer les propriétés et ses données si elles sont disponibles
- Ajouter l'enveloppe à l'arrangeur
- Gérer l'enveloppe et convertir l'enveloppe

### 2.15.5.3 Créer une enveloppe

**Souris[clic droit]** : sur Menu Projet → **[glisser]** sur la ligne Créer un clip enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne choisi

### 2.15.5.4 Modifier une enveloppe

**Souris[clic droit]** : sur une Enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne Éditer le programme de l'enveloppe

### 2.15.5.5 Convertir une enveloppe

**Souris[clic droit]** : sur une Enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne choisi

- Conversion de tout le média
- Conversion sur la durée du clip
- Paramètres de conversion

### 2.15.5.6 Utiliser le clip brut

**Souris[clic droit]** : sur une Enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne Basculer sur le média brut

### 2.15.5.7 Supprimer une enveloppe

Il suffit de supprimer le clip dans l'arrangeur et le média dans l'onglet Médias.

### 2.15.5.8 Enveloppe de sélection de clips

On l'utilise sur une sélection de clips adjacents, une séquence ou en créant une synchronisation audio de deux clips. Cette enveloppe améliore les performances de lecture de pages demandant des ressources matérielles excédant les capacités de votre ordinateur.

Elle est composée :

- d'un vidéo clip MLT XML créé à partir de la sélection ou la séquence
- du script G'Mic créé et sauvé depuis l'extension G'Mic
- du clip converti à partir du vidéo Clip MLT XML créé

**Pour créer une enveloppe de clips adjacents :**

- **Souris[clic gauche]** : sur le rectangle d'un clip
- **[Ctrl] + Souris[clic gauche]** : sur le rectangle d'un autre clip ; le premier clip, le deuxième et tous les clips entre les deux sont sélectionnés
- **[Clic gauche]** sur le Menu Projet → **[glisser]** sur la ligne Créer un clip enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne Depuis des clips sélectionnés
- Un nouveau média est ajouté au chutier et à l'onglet Média.

**Pour créer une enveloppe de séquence :**

- **[Clic gauche]** sur le Menu Projet → **[glisser]** sur la ligne Créer un clip enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne Depuis la séquence active
- Un nouveau média est ajouté au chutier et à l'onglet Média.

**Pour créer une enveloppe de 2 médias à audio synchronisé :**

Flowblade tente de synchroniser le son des deux médias et ne conserve que le son du deuxième. Cette enveloppe est utile quand vous utilisez plusieurs caméras simultanément.

- Précautions
  - Par défaut, Flowblade s'attend à ce qu'on sélectionne **d'abord un média vidéo puis un média audio**
  - Le son du média vidéo est rendu muet
  - Si vous sélectionnez deux clips vidéo, attention donc à l'ordre de sélection
  - La synchronisation audio recherche la meilleure adéquation mathématique entre les deux signaux, de telle sorte que si la comparaison n'est pas correcte, le résultat final peut être aléatoire
- **Souris[clic gauche]** : sur un média de l'onglet Médias → **[Ctrl] + [clic gauche]** sur un deuxième média de l'onglet Médias
- **[Clic gauche]** sur le Menu Projet → **[survol]** de la ligne Créer un clip enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne À partir de 2 médias synchronisant leur audio

Si la synchronisation audio réussit, une fenêtre apparaît : indiquez le nom du nouveau média ; un nouveau média est ajouté au chutier et à l'onglet Médias.

**2.15.5.9 Enveloppe de script G'Mic**

On l'utilise uniquement sur des clips de l'arrangeur. Elle a un intérêt pour un même effet G'Mic appliqué à plusieurs clips.

Elle est composée :

- du clip brut
- du script G'Mic créé et sauvé depuis l'extension G'Mic
- du clip converti avec l'effet G'Mic

Pour créer une enveloppe G'Mic :

- Utiliser l'extension G'Mic pour créer l'effet et le sauvegarder
- **[Clic gauche]** sur le Menu Projet → **[survol]** de la ligne Créer un clip enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne Depuis un script G'Mic : une fenêtre s'ouvre. Choisissez le script et le clip concerné

**2.15.5.10 Enveloppe de projet Blender**

Pour rappel, Blender est un logiciel libre de création 3D (<https://www.blender.org/>). L'intérêt de ces enveloppes consiste à utiliser la puissance de Blender pour créer des effets de texte qu'on rapatrie dans Flowblade.

Cette enveloppe est composée :

- d'un clip vidéo substitut converti à la création du média
- d'un fichier Blender (avec l'extension .blend)
- du clip converti avec le fichier Blender

Pour créer une enveloppe Blender :

- Ouvrir l'extension G'Mic **[Clic gauche]** sur le Menu Extensions → **[Clic gauche]** sur la ligne Effets G'Mic
- **[Clic gauche]** sur le Menu Projet → **[survol]** de la ligne Créer un clip enveloppe → **[Clic gauche]** sur la ligne Depuis un projet Blender : une fenêtre s'ouvre. Choisissez le script et le clip concerné

### 2.15.6 *Ralentissement ou accélération des clips*

Ces fonctions créent un média converti dans l'onglet Média.

Si on utilise un **clip dans l'arrangeur** :

**[Clic droit]** sur le clip → **[survol]** de la ligne Exporter vers → **[Clic gauche]** sur la ligne Ralenti/Accélééré : une fenêtre s'ouvre. Vous pouvez régler :

- la vitesse : augmenter pour accélérer, diminuer pour ralentir ; la durée du média converti est affichée
- Le fichier de destination
- le profil de ce fichier
- convertir le média en totalité ou du point d'entrée au point de sortie ; cette deuxième option ne fonctionne que si le clip a été ajusté : les points d'entrée et de sortie correspondent finalement au début et à la fin du clip

Si on utilise un **média dans l'onglet Média** :

**[Double clic gauche]** sur le média pour le transférer dans l'écran

**[Clic droit]** sur le média → **[Clic gauche]** sur la ligne Créer un ralenti/un accéléré : une fenêtre s'ouvre. Vous pouvez régler :

- la vitesse : augmenter pour accélérer, diminuer pour ralentir ; la durée du média converti est affichée
- Le fichier de destination
- le profil de ce fichier
- convertir le média en totalité ou du point d'entrée au point de sortie ; cette deuxième option ne fonctionne que si vous avez créé les points d'entrée et de sortie dans le média transféré dans l'écran (voir le chapitre 2.4 *Le cadre d'écran*)

Si on utilise un **sous-clip dans l'onglet Sous-clips** :

**[Clic droit]** sur la ligne du sous-clip → **[Clic gauche]** sur la ligne Créer un ralenti/un accéléré : une fenêtre s'ouvre. Vous pouvez régler :

- la vitesse : augmenter pour accélérer, diminuer pour ralentir ; la durée du média converti est affichée
- Le fichier de destination
- le profil de ce fichier
- convertir le sous-clip du point d'entrée au point de sortie

Si vous ne voulez pas de perte de qualité, utilisez un format sans perte.

Le panneau à onglets bascule sur l'onglet Travaux et vous voyez l'état de la conversion. Le média converti se trouve dans l'onglet Média avec comme nom par défaut :

nomdufichier\_MOTION et l'extension du fichier (par exemple .mp4).

### 2.15.7 Inversion du sens de lecture des clips

Cette fonction crée un média converti dans l'onglet Média.

Si on utilise un **clip dans l'arrangeur** :

[Clic droit] sur le clip → [survol] de la ligne Exporter vers → [Clic gauche] sur la ligne Créer une inversion du sens de lecture : une fenêtre s'ouvre. Vous pouvez régler :

- la vitesse : augmenter pour accélérer, diminuer pour ralentir ; de -600 à -1, la valeur d'origine étant de -100 et la vitesse la plus lente -1.
- Le fichier de destination
- le profil de ce fichier
- convertir le média en totalité ou du point d'entrée au point de sortie ; cette deuxième option ne fonctionne que si le clip a été ajusté : les points d'entrée et de sortie correspondent finalement au début et à la fin du clip

Si on utilise un **média dans l'onglet Média** :

[Double clic gauche] sur le média pour le transférer dans l'écran

[Clic droit] sur le média → [Clic gauche] sur la ligne Créer une inversion du sens de lecture : une fenêtre s'ouvre. Vous pouvez régler :

- la vitesse : augmenter pour accélérer, diminuer pour ralentir ; de -600 à -1, la valeur d'origine étant de -100
- Le fichier de destination (repérez bien son nom si vous ne modifiez pas le défaut)
- le profil de ce fichier
- convertir le média en totalité

Si vous ne voulez pas de perte de qualité, utilisez un format sans perte.

Le panneau à onglets bascule sur l'onglet Travaux et vous voyez l'état de la conversion. Le média converti se trouve dans l'onglet Média

### 2.15.8 Supprimer les clips dans une plage de l'arrangeur

Vérifiez que vous visualisez l'arrangeur dans l'écran (voir 1.7.1) et créez une plage dans l'arrangeur en utilisant les boutons du cadre d'écran (voir 2.4) puis :

[Clic gauche] sur le bouton de la barre du milieu  Supprimer une plage et décaler toutes les pistes

## 2.16 Extensions

Les extensions sont des logiciels indépendants de Flowblade mais qui lui sont cependant reliés. Ils s'ouvrent dans des fenêtres séparées.

### 2.16.1 Remplacement de médias

L'utilisation de ce logiciel ne modifie pas le projet en cours. Pour valider les remplacements, vous créez un nouveau projet. Vous devez donc recharger ce nouveau projet pour continuer à travailler. Le logiciel est lancé de deux façons :

- soit automatiquement quand vous ouvrez un projet qui ne trouve pas tous les médias
- soit manuellement à l'aide du menu Extensions

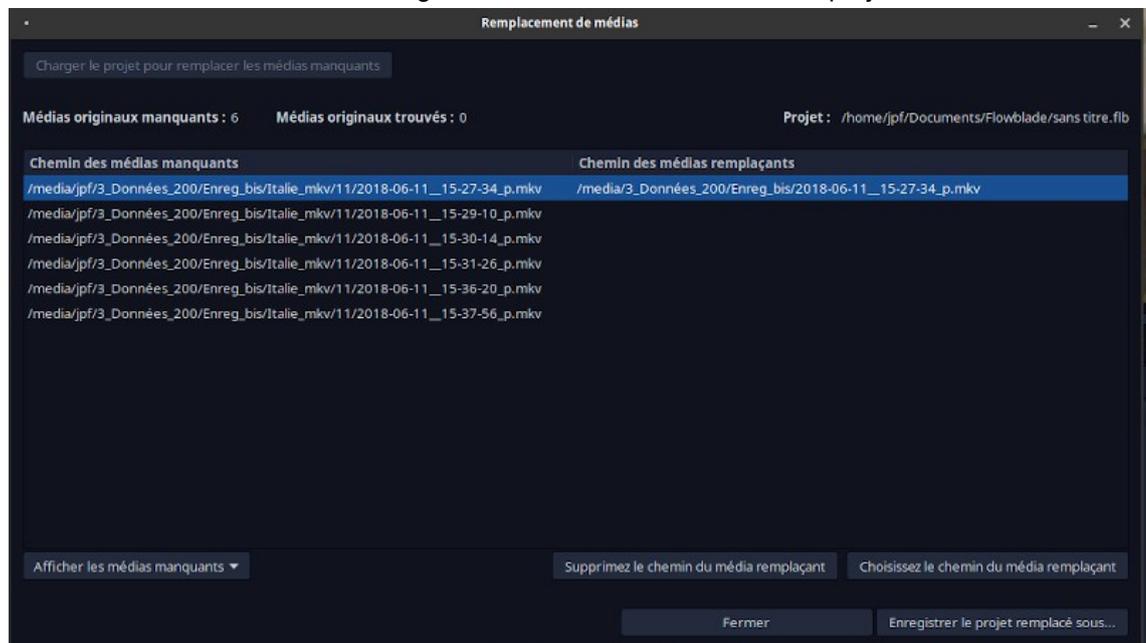
**Souris [clic gauche]** : sur Menu Extensions → [clic gauche] sur la ligne Remplacement des médias.

Les différents boutons ou en-têtes de colonnes sont assez explicites.

- Avec le bouton en bas à gauche, vous pouvez afficher soit les médias manquants soit les médias trouvés
- Avec le bouton Supprimer le chemin du média remplaçant, vous enlevez le média remplaçant sélectionné (surligné en bleu)

- Avec le bouton Choisissez le chemin du média remplaçant, une fenêtre de recherche vous permet de trouver le dossier et le fichier remplaçant **qui doit avoir le même nom**. Les autres médias manquants qui se trouvent aussi dans ce dossier sont aussi remplacés.

Vous terminez avec le bouton Enregistrer sous en créant un nouveau projet.



Si vous lancez manuellement le logiciel alors que vous avez déjà un projet ouvert, faites attention de changer le nom du projet avec remplaçants.

## 2.16.2 Titrage

La titreuse permet d'afficher du texte qui se superpose généralement à des clips d'une séquence. Le titre sauvegardé est une image que vous insérez dans votre séquence.

Vous pouvez :

- positionner le texte dans la surface de l'image avec la souris ou en entrant des valeurs
- le centrer verticalement ou horizontalement à l'aide de boutons

À l'aide d'onglets et de cases à cocher :

- formater le texte : police, taille, grasse (gras), italique, couleur
- Placer les lignes à gauche, centrées, à droite par rapport à la ligne la plus longue
- montrer un contour coloré
- montrer une ombre
- créer un dégradé horizontal ou vertical sur l'ensemble du texte

Avec des couches ou calques que vous pouvez cacher ou montrer, un même titre vous permet d'avoir des textes de positions, polices, couleurs différentes

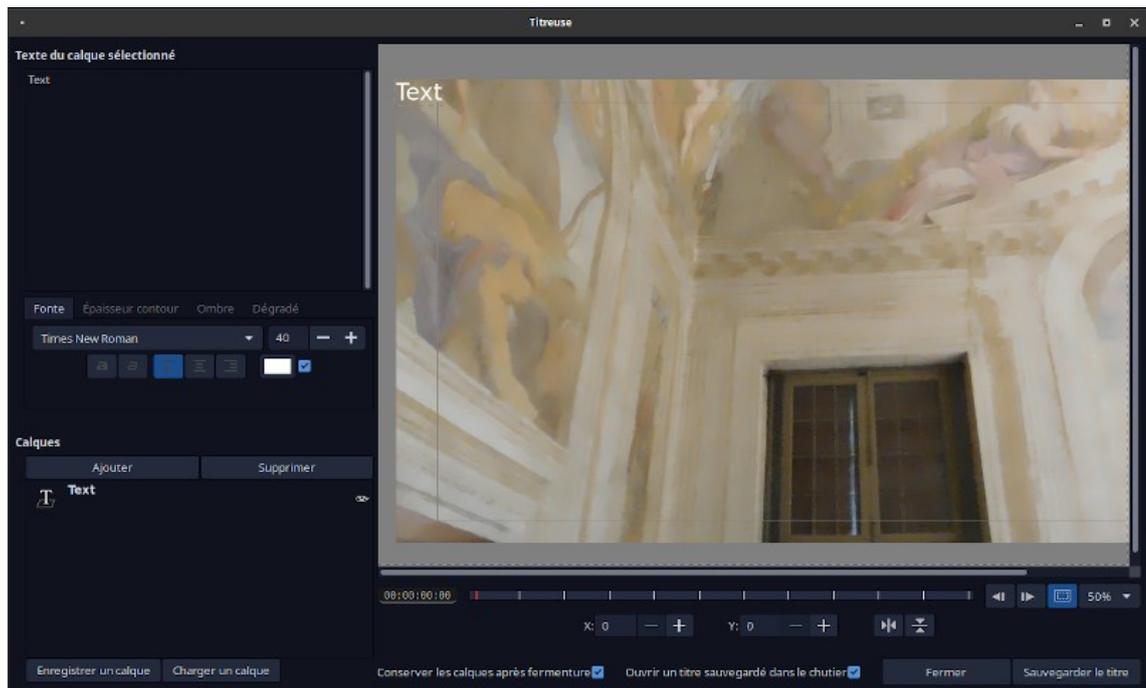
Avec une échelle de temps représentant la séquence active, vous pouvez vous déplacer pour vérifier si le titre vous convient.

Quand votre titre est prêt vous le sauvegardez comme une image dans le chutier et il apparaît dans l'onglet Médias. Il ne reste plus qu'à le positionner dans l'arrangeur, éventuellement en changer la durée et utiliser un mélangeur vidéo si vous voulez le superposer à la vidéo. Lorsque il est sans mélangeur, son fond est noir. Si vous voulez un fond coloré, superposez le à une image de couleur : Menu Fichier/Créer un média de couleur. Un conseil : donnez-lui un nom évocateur pour le retrouver facilement.

Vous avez aussi la possibilité de sauver les calques et ainsi les recharger pour les modifier.

### 2.16.2.1 Ouvrir la titreuse

**Souris [clic gauche]** : sur Menu Extensions → **[clic gauche]** sur la ligne Titreuse : une fenêtre s'ouvre.



### 2.16.2.2 Le texte

Il n'existe qu'un calque pour le moment.

#### Entrez votre texte avec le clavier

**Souris [clic gauche]** : dans le rectangle noir en dessous de *Texte du calque sélectionné* → **Clavier** : le texte apparaît à l'endroit de la frappe, dans l'écran et dans la liste des calques en bas à gauche

#### Déplacer le texte

**Souris [clic gauche]** : sur le texte de l'écran → **[glisser-déposer]**

ou

**Souris [clic gauche]** : sur les **–** et **+** en dessous de l'écran : X = horizontal, Y = vertical

ou

**Clavier [valeurs]** dans les zones de saisie à droite de X et Y

#### Centrer le texte

**Souris [clic gauche]** : sur les boutons  horizontal ou  vertical

#### Formater le texte

**Souris [clic gauche]** : sur le début du texte dans le rectangle noir en dessous de *Texte du calque sélectionné* → **[glisser-déposer]** sur la fin du texte : choisir l'onglet de la fenêtre (Fonte, Épaisseur contour, Ombre, Dégradé) et définir les paramètres.

#### Visualiser des marges

Vous pouvez afficher ou non un cadre à l'intérieur de l'image qui montre les marges préconisées pour placer le titre :

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton 

### 2.16.2.3 Les calques

Jusqu'à maintenant, on n'avait qu'un seul calque c'est à dire une couche transparente contenant un texte opaque. On peut en superposer plusieurs. On utilise le rectangle noir en dessous de Calques.

**Ajouter un calque**

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton Ajouter : une nouvelle ligne apparaît dans le rectangle noir en dessous de *Calques*. Le début du texte sert de nom au calque.

**Sélectionner un calque**

**Souris [clic gauche]** : sur la ligne du calque

**Rendre visible/invisible un calque**

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton  en fin de ligne

**Conserver les calques après fermeture**

En utilisant cette case à cocher, vous retrouvez les calques existants quand vous fermez puis ouvrez à nouveau la titreuse.

**Enregistrer ou charger un calque**

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton Enregistrer un calque ou Charger un calque

**Supprimer un calque**

**Souris [clic gauche]** : sur la ligne du calque → **Souris [clic gauche]** : sur le bouton Supprimer

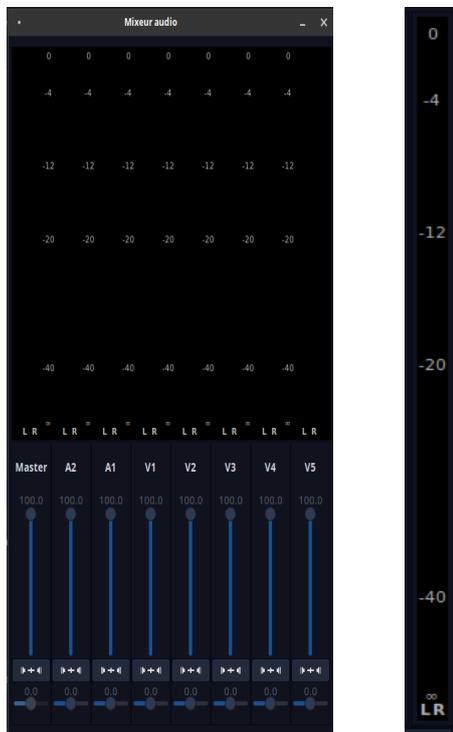
**2.16.2.4 Sauvegarde du titre****Placer le titre sauvegardé dans le chutier sélectionné**

En utilisant cette case à cocher, vous placez l'image du titre non seulement dans le fichier que vous avez défini mais aussi dans le chutier sélectionné.

**Sauvegarde du titre**

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton Sauvegarder le titre

Ne confondez pas l'enregistrement des calques (un fichier de données) et la sauvegarde de l'image du titre.

**2.16.3 Mixeur audio**

Le moniteur du master sonore apparaît à droite du cadre d'écran. Le mixeur montre en plus le son de chaque piste et permet des réglages.

Dans les échelles du haut, vous visualisez en temps réel le volume du son de chaque piste et du master.

Vous pouvez régler le volume du master ou des pistes et leur panoramique c'est à dire la répartition du volume gauche ou droite des pistes stéréo.

Vous pouvez régler le volume du master ou des pistes et le panoramique c'est à dire la répartition du volume gauche ou droite des pistes stéréo (L = gauche, R = droite).

**Souris [clic gauche]** : sur le curseur du volume ou du panoramique. **[glisser-déposer]**

N'oubliez pas que vous avez un réglage de volume dans chaque clip avec l'éditeur de courbe volume : voir 2.8.9 Utiliser les points de courbe.

## 2.16.4 G'Mic

Ce chapitre sera développé dans une version ultérieure de ce manuel.

G'Mic est un logiciel libre pour le traitement d'image évolué (<http://gmic.eu/>). Les commandes sélectionnées dans l'intégration dans Flowblade permettent des effets complexes par filtrage des clips vidéo. Les commandes absentes peuvent être ajoutées en mettant à jour le binaire de G'Mic dans :

```
usr/bin/gmic.
```

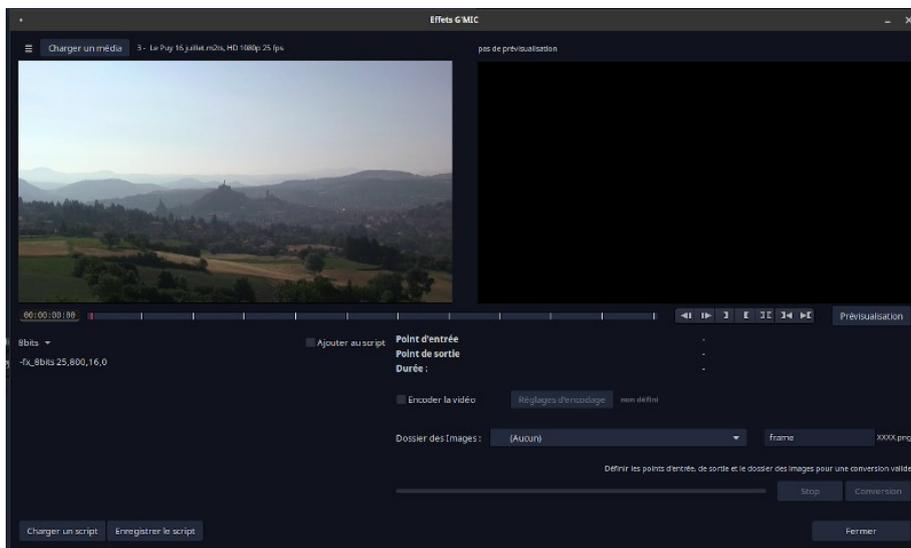
Vous pouvez cependant ajouter vos propres commandes.

G'Mic crée une série d'images dans un dossier. Vous devez charger cette série d'image dans l'onglet Médias et ensuite la placer dans l'arrangeur.

Sans utiliser d'effet, G'Mic peut servir à convertir une vidéo en série d'images.

### 2.16.4.1 Ouverture de G'Mic

**Souris [clic gauche]** : sur Menu Extensions → **[clic gauche]** sur la ligne Effets G'MIC: une fenêtre s'ouvre.



### 2.16.4.2 Création de la série d'images G'Mic

#### Chargement d'un média

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton Charger un média : la première image du media s'affiche dans l'écran de gauche

ou

**Souris [clic gauche]** : sur Menu hamburger ≡ en haut à gauche → **[clic gauche]** sur la ligne Charger un média

#### Choix de l'effet

**Souris [clic gauche]** : sur le triangle au-dessous de l'horodatage : une liste de groupes d'effets apparaît → **[survoler]** : une sous-liste apparaît → **[clic gauche]** sur la ligne choisie : les caractéristiques de l'effet remplissent une ligne de l'éditeur de script :

- vous pouvez les modifier
- **Souris [clic gauche]** : sur la case à cocher Ajouter au script et chargez d'autres effets pour les ajouter au script.

**Souris [clic gauche]** : sur le bouton Prévisualisation pour voir l'effet produit

#### Conversion

Les conversions peuvent être longues.

- Placer un point d'entrée et un point de sortie.
- Régler l'encodage si vous en souhaitez un

- Choisir un fichier de destination de la série d'images
- Lancer la conversion

### 2.16.4.3 Chargement de la série d'images G'mic dans l'onglet Médias

**Souris [clic gauche]** : sur Menu Projet → **[clic gauche]** sur la ligne Ajouter une série d'images: une fenêtre s'ouvre :

- recherchez la première image de la série d'images que vous venez de créer
- gardez la valeur d'une image par image source

**Souris [clic gauche]** : sur Ok

## 2.17 Les raccourcis

Vous trouvez leur définition dans le Menu Édition/Raccourcis Clavier. Deux jeux de raccourcis sont disponibles : Flowblade par défaut et Premiere-ish US keyboard.

## 3 Derrière l'interface

Ce chapitre sera rédigé dans une version ultérieure de ce manuel. Consultez la documentation en ligne <https://jilijeb1.github.io/flowblade/webhelp/help.html>

## 4 Appendices

### 4.1 Médias acceptés par Flowblade

#### 4.1.1 Codecs vidéo

- a64multi	- huffyuv	- rv10	- libvpx
- a64multi5	- jpeg2000	- rv20	- libvpx-vp9
- alias_pix	- jpegls	- sgi	- libwebp_anim
- amv	- ljpeg	- snow	- libwebp
- apng	- magicvuv	- sunrast	- libx264
- asv1	- mjpeg	- svq1	- libx264rgb
- asv2	- mpeg1video	- targa	- libx265
- avrp	- mpeg2video	- tiff	- libxvid
- avui	- mpeg4	- utvideo	- h263_v4l2m2m
- ayuv	- msmpeg4v2	- v210	- h264_nvenc
- bmp	- msmpeg4	- v308	- h264_omx
- cinepak	- msvideo1	- v408	- h264_v4l2m2m
- cljr	- pam	- v410	- h264_vaapi
- dnxhd	- pbm	- vc2	- nvenc
- dpx	- pcx	- wrapped_avframe	- nvenc_h264
- dvvideo	- pgm	- wmv1	- nvenc_hevc
- ffv1	- pgmyuv	- wmv2	- hevc_nvenc
- ffvhuff	- png	- xbm	- hevc_v4l2m2m
- fits	- ppm	- xface	- hevc_vaapi
- flashsv	- prores	- xwd	- mjpeg_vaapi
- flashsv2	- prores_aw	- y41p	- mpeg2_vaapi
- flv	- prores_ks	- yuv4	- mpeg4_v4l2m2m
- gif	- qtrle	- zlib	- vp8_v4l2m2m
- h261	- r10k	- zmbv	- vp8_vaapi
- h263	- r210	- libaom-av1	- vp9_vaapi
- h263p	- rawvideo	- libopenjpeg	
- hap	- roqvideo	- libtheora	

#### 4.1.2 Codecs audio

- comfortnoise	- s302m	- aac	- ac3
----------------	---------	-------	-------

- ac3\_fixed
- alac
- aptx
- aptx\_hd
- dca
- eac3
- flac
- g723\_1
- mlp
- mp2
- mp2fixed
- nellymoser
- opus
- real\_144
- sbc
- sonic
- sonics
- truehd
- tta
- vorbis
- wavpack
- wma1
- wma2
- pcm\_alaw
- pcm\_dvd
- pcm\_f32be
- pcm\_f32le
- pcm\_f64be
- pcm\_f64le
- pcm\_mulaw
- pcm\_s8
- pcm\_s8\_planar
- pcm\_s16be
- pcm\_s16be\_planar
- pcm\_s16le
- pcm\_s16le\_planar
- pcm\_s24be
- pcm\_s24daud
- pcm\_s24le
- pcm\_s24le\_planar
- pcm\_s32be
- pcm\_s32le
- pcm\_s32le\_planar
- pcm\_s64be
- pcm\_s64le
- pcm\_u8
- pcm\_u16be
- pcm\_u16le
- pcm\_u24be
- pcm\_u24le
- pcm\_u32be
- pcm\_u32le
- pcm\_vidc
- roq\_dpcm
- adpcm\_adx
- g722
- g726
- g726le
- adpcm\_ima\_qt
- adpcm\_ima\_wav
- adpcm\_ms
- adpcm\_swf
- adpcm\_yamaha
- libcodec2
- libgsm
- libgsm\_ms
- libmp3lame
- libopencore\_amrnb
- libopus
- libshine
- libspeex
- libtvolame
- libvo\_amrwbenc
- libvorbis
- libwavpack

...  
---

### 4.1.3 *Formats de conteneur*

- a64
- ac3
- adts
- adx
- aiff
- amr
- apng
- aptx
- aptx\_hd
- asf
- ass
- ast
- asf\_stream
- au
- avi
- avm2
- avs2
- bit
- caf
- cavsvideo
- codec2
- codec2raw
- crc
- dash
- data
- daud
- dirac
- dnxhd
- dts
- dv
- eac3
- f4v
- ffmadata
- fifo
- fifo\_test
- filmstrip
- fits
- flac
- flv
- framecrc
- framehash
- framemd5
- g722
- g723\_1
- g726
- g726le
- gif
- gsm
- gxf
- h261
- h263
- h264
- hash
- hds
- hvc
- hls
- ico
- ilbc
- image2
- image2pipe
- ipod
- ircam
- ismv
- ivf
- jacosub
- latm
- lrc
- m4v
- md5
- matroska
- matroska
- microdvd
- mjpeg
- mlp
- mmf
- mov
- mp2
- mp3
- mp4
- mpeg
- vcd
- mpeg1video
- dvd
- svcd
- mpeg2video
- vob
- mpegts
- mpjpeg
- mxf
- mxf\_d10
- mxf\_opatom
- null
- nut
- oga
- ogg
- ogv
- oma
- opus
- alaw
- mulaw
- vidc
- f64be
- f64le
- f32be
- f32le
- s32be
- s32le
- s24be
- s24le
- s16be
- s16le
- s8
- u32be
- u32le
- u24be
- u24le
- u16be
- u16le
- u8
- psp
- rawvideo
- rm
- roq
- rso
- rtp
- rtp\_mpegts
- rtsp
- sap
- sbc
- scc
- film\_cpk
- segment
- stream\_segment, ssegment
- singlejpeg
- smjpeg
- smoothstreaming
- sox
- spx
- spdif
- srt
- sup
- swf
- tee

- 3g2	- voc	- wtv	- oss
- 3gp	- w64	- wv	- pulse
- mkvtimestamp_v2	- wav	- yuv4mpepipe	- sdl,sdl2
- truehd	- webm	- chromaprint	- sndio
- tta	- webm_dash_manifest	- alsa	- video4linux2,v4l2
- uncodedframecrc	- webm_chunk	- caca	- xv
- vc1	- webp	- fbdev	
- vc1test	- webvtt	- opengl	

...

MLT detection succeeded, 173 formats, 106 video codecs and 79 audio codecs found.

## 4.2 Les filtres dans Flowblade

Les effets sur les clips sont réalisés avec les filtres de MLT.

### 4.2.1 ALPHA

Alpha Gradient	Property: Position 0=0.5 Property: Grad width 0=0.5 Property: Tilt 0=0.5 Property: Min 0=0 Property: Max 0=1 Property: Operation 0.0
Crop	Property: Left 0 Property: Right 0 Property: Top 0 Property: Bottom 0 Property: Blur 0 Property: Invert 1
Alpha Shape	Property: Shape 0.0 Property: Pos X 0=0.5 Property: Pos Y 0=0.5 Property: Size X 0=0.5 Property: Size Y 0=0.5 Property: Tilt 0=0.5 Property: Trans. Width 0=0.2 Property: Min 0=0 Property: Max 0=1 Property: Operation 0.0
Alpha Modify	Property: Display 0.0 Property: Display input alpha 0 Property: Operation 0.21 Property: Threshold 0=0.5 Property: Amount 0=0.5 Property: Invert 0
Color Select	Property: Color #00ff00 Property: Invert 0 Property: Selection subspace 0.0 Property: R/A/Hue 0=0.2 Property: G/B/Chroma 0=0.2 Property: B/I/I 0=0.2 Property: Edge Mode 0.0 Property: Sel. Space exptype=default

	cbopts=Box:0.0,Ellipsoid:0.5,Diamond:1.0 0.0
Spill Supress	Property: Operation 0.0 Property: Supress exptype=default cbopts=Green:0.0,Blue:1.0 0.0
Luma Key	Property: Threshold 128 Property: Slope 0 Property: Pre-Level 0 Property: Post-Level 255
Chroma Key	Property: Key Color #00ff00 Property: Variance 0.15

## 4.2.2 AUDIO

Effet, Filtre	Propriétés	Réglages
Volume	Property: gain 0=1.0 Property: max_gain 20dB Property: track 0 Property: end 1	
Pan	Property: Left/Right 0.5	
Pan Keyframed	Property: start 0.5 Property: end 0.5	
Mono to Stereo	Property: Dry/Wet 1	
Swap Channels		
Pitchshifter - AM	Property: Pitch Shift 1.0 Property: Buffer Size 4 Property: Dry/Wet 1	
Distort - Barry's Satan	Property: Decay Time(samples) 30 Property: Knee Point(dB) -30 Property: Dry/Wet 1	
Frequency Shift - Bode/Moog	Property: Frequency shift 100 Property: Dry/Wet 1	
Equalize - DJ 3-band	Property: Low Gain(dB) 0 Property: Mid Gain(dB) 0 Property: High Gain(dB) 0 Property: Dry/Wet 1	
Flanger - DJ	Property: 0 0.0 Property: Oscillation period(s) 1.0 Property: Oscillation depth(ms) 4.0 Property: Feedback% 0.0 Property: Dry/Wet 1 Filter: Declipper Property: Dry/Wet 1	
Delayorama	Property: Random seed 0 Property: Input Gain(dB) 0.0 Property: Feedback(%) 0.0 Property: Number of taps 2 Property: First Delay(s) 0.0 Property: Delay Range(s) 6.0 Property: Delay Change 1.0 Property: Delay Random(%) 0.0 Property: Amplitude Change 1.0 Property: Amplitude Random(%) 0.0	

Effet, Filtre	Propriétés	Réglages
Distort - Diode Processo	Property: 10 1.0 Property: Dry/Wet 1.0 Property: Amount 1.0 Property: Dry/Wet 1.0	
Distort - Foldover	Property: Drive 0.5 Property: Skew 0.5 Property: Dry/Wet 1.0	
Highpass - Butterworth	Property: Cutoff Frequency(Hz) 500 Property: Resonance 0.5 Property: Dry/Wet 1.0	
Lowpass - Butterworth	Property: Cutoff Frequency(Hz) 500 Property: Resonance 0.5 Property: Dry/Wet 1.0	
GSM Simulator	Property: Passes 1 Property: Error Rate 0 Property: Dry/Wet 1.0	
Reverb - GVerb	Property: Roomsize 75.75 Property: Reverb time(s) 7.575 Property: Damping 0.5 Property: Input bandwidth 0.75 Property: Dry signal level(dB) -70.0 Property: Early reflection level(dB) 0.0 Property: Tail level(dB) -17.5 Property: Dry/Wet 1.0	
Noise Gate		
LF keyfilter(Hz)33.6		
HF keyfilter(Hz)23520.0		
Threshold(dB)-70.0		
Attack(ms)250.0		
Hold(ms)1500.0		
Decay(ms)2000.0		
Range(dB)-90.0		
Bandpass	Property: Center Frequency(Hz) 300.0 Property: Bandwidth(Hz) 300.0 Property: Stages 1 Property: Dry/Wet 1.0	
Pitchscaler - High Quality	Property: Pitch-coefficient 1.0 Property: Dry/Wet 1.0	
Equalize - Multiband	Property: 50Hz gain 0 Property: 100Hz gain 0 Property: 156Hz gain 0 Property: 220Hz gain 0 Property: 311Hz gain 0 Property: 440Hz gain 0 Property: 622Hz gain 0 Property: 880Hz gain 0 Property: 1250Hz gain 0 Property: 1750Hz gain 0 Property: 2500Hz gain 0 Property: 3500Hz gain 0 Property: 5000Hz gain 0 Property: 10000Hz gain 0	

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Reverb - Plate	Property: 200000Hz gain 0 Property: Dry/Wet 1.0 Property: Reverb time 4.25 Property: Damping 0.25 Property: Dry/Wet mix 0.66 Property: Dry/Wet 1.0	
Distort - Pointer cast	Property: Effect cutoff(Hz) 500 Property: Dry/Wet mix 0.5 Property: Dry/Wet 1.0	
Rate Shifter	Property: Rate 0.5 Property: Dry/Wet 1.0	
Signal Shifter	Property: Sift 20 Property: Dry/Wet 1.0	
Distort - Sinus Wavewrap	Property: Amount 5.0 Property: Dry/Wet 1.0	
Vinyl Effect	Property: Year 1950 Property: RPM 33 Property: Surface warping 0 Property: Crackle 0 Property: Wear 0 Property: Dry/Wet 1.0	
Chorus - Multivoice	Property: Number of voices 1 Property: Delay base(ms) 10.0 Property: Voice separation(ms) 0.5 Property: Detune(%) 1.0 Property: Oscillation frequency(Hz) 9.0 Property: Output attenuation(dB) 0.0 Property: Dry/Wet 1	

### 4.2.3 ARTISTIC

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Charcoal	Property: X Scatter 2 Property: Y Scatter 2 Property: Scale 1 Property: Mix 1 Property: Invert 0	
Glow	Property: Blur 0.0	
Old Film	Property: Delta 14 Property: Duration 20 Property: Bright. up 20 Property: Bright. down 30 Property: Bright. dur. 70 Property: Develop up 60 Property: Develop down 20 Property: Develop dur. 70	
Scanlines		
Cartoon	Property: Triplelevel 0.999 Property: Difference Space 0.004	
Vignette	Property: Aspect 0=0.5 Property: Center Size 0=0.5 Property: Softness 0=0.2	
Emboss	Property: Azimuth 0.2 Property: Lightness 0.33	

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Dither	Property: Bump Height 0.24 Property: Levels 0.2 Property: Matrix Type exptype=default cbopts=magic2x2:0.0,magic4x4:0.12,ordered4x4:0.23,lines4x4:0.34,halftone6x6:0.45,ordered6x6:0.56,ordered8x8:0.67,cluster3:0.78,cluster4:0.89,cluster8:1.0 1.0	
Color Halftone	Property: Dot Radius 0.4 Property: Cyan Angle 0.3 Property: Magenta Angle 0.45 Property: Yellow Angle 0.25	
Soft Glow	Property: Blur 0.5 Property: Brightness 0.75 Property: Sharpness 0.85 Property: Blend Type 0.0	

#### 4.2.4 **BLUR**

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Pixelize	Property: Block width 0.1 Property: Block height 0.1	
Blur	Property: Size "0=0.0"	
Grain	Property: Noise 40 Property: Contrast 100 Property: Brightness 85	
IRR Blur	Property: Amount 0.25 Property: Type 0.8 Property: Edge 1	
Box Blur	Property: Amount 5 Property: Horizontal 7 Property: Vertical 7	
RGB Noise	Property: Amount 0.2	

#### 4.2.5 **COLOR**

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Grayscale		
Contrast	Contrast "0=0.5"	
Saturation	Saturation "0=0.125"	
Invert		
Lift Gain Gamma	Lift 0.0 Property: Gain 0.0 Property: Gamma 0.0	
Color Lift Gain Gamma	Property: lift_r 0.0 Property: lift_g 0.0 Property: lift_b 0.0 Property: gamma_r 1.0 Property: gamma_g 1.0 Property: gamma_b 1.0 Property: gain_r 1.0 Property: gain_g 1.0 Property: gain_b 1.0	

Effet, Filtre	Propriétés	Réglages
Hue Brightness Brightness Keyframed Brightness Color Grading	Property: lift_hue 0.0 Property: lift_value 0.0 Property: gamma_hue 0.0 Property: gamma_value 1.0 Property: gain_hue 0.0 Property: gain_value 1.0 Hue 0.0 Brightness 0.5	
Curves	level "0=1.0" R_table LINEAR Property: G_table LINEAR Property: B_table LINEAR Property: shadow_hue 0.0 Property: mid_hue 0.33 Property: hi_hue 0.66 Property: shadow_saturation 0.5 Property: mid_saturation 0.5 Property: hi_saturation 0.5 R_table LINEAR Property: G_table LINEAR Property: B_table LINEAR Property: r_curve 0/0;255/255 Property: g_curve 0/0;255/255 Property: b_curve 0/0;255/255 Property: value_curve 0/0;255/255	
Levels	Channel editor=combobox exptype=default cbopts=Luma:0.3,Red:0.0,Green:0.1,Blue:0.2 0.3 Property: Show histogram 0 Property: Input black level 0=0 Property: Input white level 0=1 Property: Gamma 0=0.25 Property: Black output 0=0 Property: White output 0=1	
RGB Adjustment	Red 0=0.5 Property: Green 0=0.5 Property: Blue 0=0.5 Property: Action editor=combobox exptype=default cbopts=Add Constant:0.0,Change Gamma:0.5,Multiply:1.0 0.0 Property: Keep Luma 1 Property: Alpha controlled 0 Property: Luma Formula 0.0	
Color Adjustment	Property: R 0=0.5 Property: G 0=0.5 Property: B 0=0.5 Property: hue 0 Property: saturation 0 Property: Luma Band editor=combobox exptype=default cbopts=Shadows:0.0,Midtones:0.5,Highlights:1.0 0.0 Property: Keep luma 1 Property: Alpha controlled 0 Property: Luma formula 0.0	

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Gamma	Gamma 1.00	
White Balance	Property: Neutral Color #888888 Property: Color Temperature 0.5	

#### 4.2.6 COLOR EFFECT

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Color Clustering	Property: Num 0.5	
Chroma Hold	Property: Dist. weight 0.5 Property: Color #000000 Property: Variance 0.0	
Three Layer		
Threshold0r	Property: Threshold 0=0.5	
Technicolor	Property: Red Saturation 200 Property: Yellow Saturation 200	
Primaries	Property: Factor 32	
Color Distance	Property: Source color #000000	
Threshold	Threshold 125.0	
Posterize	Property: Levels 0.093	
Color Tap	Effect xpro	
Newspaper	Brightness 0.75 Property: Sharpness 0.85	
Sepia	Property: U 75 Property: V 150	
Tint	Black #000000 Property: White #ff8080 Property: Amount 0=0.25	
Colorize	Hue 0.5 Property: Saturation 0.5 Property: Lightness 0.5	

#### 4.2.7 DISTORSION

<b>Effet, Filtre</b>	<b>Propriétés</b>	<b>Réglages</b>
Waves	Property: Amplitude 0.0 Property: Frequency 0.0	
Lens Correction	Property: Rotate 0.5 Property: Tilt 0.5 Property: Center Correct 0.5 Property: Edges Correct 0.5	
Flip	Horizontal,Vertical	
Mirror	Property: horizontal,vertical	
V Sync	Property: Invert	
Image Grid	Property: Position 0.5 Property: Rows 0.1 Property: Columns 0.1	
EDGE		
Edge Glow	Property: Edge Lightning 0.5 Property: Edge Brightness 0.5 Property: Non-Edge Brightness 0.0	
Sobel	FIX	
Denoise	Property: Spatial 0=0.5 Property: Temporal 0=0	
Sharpness	Property: Amount 0=0.5 Property: Size 0=0.5	
Letterbox	Border width 0.2	

### 4.2.8 *MOUVEMENT*

Effet, Filtre	Propriétés	Réglages
Baltan Vertigo	Points de courbe Phase Incr. 0=0.02 Zoom 0=0.202	
Nervous Freeze	Freeze Frame 0 Freeze After 0 Freeze Before 0	

### 4.2.9 *TRANSFORMATIONS*

Effet, Filtre	Propriétés	Réglages
Rotate	Property: Angle 0 Property: transition.use_normalised 0 Property: transition.geometry 0=0/0:SCREENSIZE:100	
Shear	Property: Shear X 0 Property: Shear Y 0 Property: transition.geometry 0=0/0:SCREENSIZE:100	
Translate	transition.geometry 0=0/0:SCREENSIZE:100	
Affine	Property: Scale X "0=1.0" Property: Scale Y "0=1.0" Property: Shear X 0 Property: Shear Y 0 Property: Angle 0 Property: transition.geometry 0=0/0:SCREENSIZE:100	

## 4.3 Lexique

### 4.3.1 Traduction française

La traduction française a cherché à lever des ambiguïtés de vocabulaire de la version anglaise. En effet, certains termes :

- désignent plusieurs concepts comme mode (Édition mode, Render mode, Proxy mode, ...), outils, groupes, séquence ...
- renvoient à des domaines différents comme compositor qui rappelle plutôt la musique
- correspondent à des traductions différentes déjà utilisées d'une autre façon en français comme cut, container
- correspondent à des termes techniques peu parlants pour un utilisateur novice
- ne sont pas assez explicites notamment dans les menus.

Voici les quelques uns des termes choisis :

<b>Français</b>	<b>Anglais</b>
ajustement	trim
bloc	Group (in middebar)
chemin	path
clip de bourrage	Blank clip
conversion	Render mode
conversion	render
dossier	directory
écart	Offset
écran	monitor
écraser	overwrite
effacer	lift
effet	filter
enveloppe	container clip
interface	Editor window
ligne de menu	Item
liste des outils de manipulation	Tool Selection Widget
mélange	Composition
mélangeur (vidéo)	compositor
mode de mélange	composition mode
point de courbe	keyframe
moniteur audio	
outil de manipulation des clips	Edit tool
prendre la place	overwrite
remplacement de média	Relink, relinker of media
scinder, scission	cut
supprimer et raccorder	Splice out
transparence	alpha

## 4.4 Index

Vous trouvez ici les pages sur lesquelles apparaît un terme. La mention sv indique que la ou les pages suivantes contiennent le mot ou l'expression.

### Index

Ajuster et raccorder.....	45
Ajuster multiple.....	39, 47
arrangeur.....	9 sv, 14 sv, 23, 26, 28, 31, 33, 36, 38 sv, 41 sv, 60 sv, 65 sv, 69 sv
arrangeur :	62
bande de menus.....	9
barre du milieu.....	<b>9, 14, 16, 18 sv, 30, 38 sv, 42</b>
bouillage.....	10, 17 sv, 27 sv, 39, 42, 45 sv, 87
cadre de l'écran.....	9
chutier.....	<b>12 sv, 23</b>
clip de bouillage.....	10, 18, 39
colonne des pistes.....	9, 14, 16, 39 sv, 42, 54
comportement.....	8, 18, 23, 38 sv
Coulisser dans une fenêtre.....	39
courbe.....	20, 23, 27, 39, 41, 44 sv, 49 sv, 53, 59, 86
déplacer.....	10, 12 sv, 15, 17 sv, 23 sv, 30, 38 sv, 42 sv, 49
Déplacer un raccord.....	39
échelle de temps.....	14 sv, 20 sv, 31, 40, 44, 49 sv, 63
éditeur d'effets.....	48, 51 sv
Encadrer.....	24, 39, 43
enfant.....	63
enveloppe.....	10, 13, 17, 26 sv, 32 sv, 38, 63, 65 sv, 87
Espacer.....	24, 39, 43
Filigrane.....	3, 26
fondu.....	8, 23 sv, 26 sv, 35 sv, 41, 48, 54, 58 sv
hamburger.....	13, 28, 32 sv, 44, 60, 74
Insérer.....	17 sv, 39
interface.....	9 sv, 12, 14, 23, 25, 28, 36 sv, 51, 75, 87
liste des outils de manipulation.....	38 sv, 42
magnétisme.....	17, 40
master.....	31
mélange.....	23 sv, 40, 48, 52, 87
mélangeur.....	8 sv, 27, 35, 39, 41, 43, 48, 52 sv, 87
mélangeur .....	54
modes.....	48
modes de mélange.....	48, 52
moniteur.....	9
montage.....	8 sv, 14 sv, 19 sv, 36, 59, 62
onglet de sélection des effets.....	9, 14
outillage.....	38
panneau à onglets.....	9
panneau du projet.....	<b>9, 12, 14</b>
parent.....	24, 26 sv, 52 sv, 56, 63 sv
piste fléchée.....	16, 24
plage.....	<b>15, 18 sv, 23, 26, 30 sv, 44, 46 sv, 52, 62, 65, 70</b>
Point.....	26 sv, 31 sv, 39, 41, 44, 49 sv, 52 sv, 56 sv, 59, 64, 69 sv, 74 sv, 80, 82, 86
point d'entrée.....	26, 31, 33, 69 sv
point de sortie.....	31, 69 sv

producteurs de motif.....	10, 13, 17, 32, 41
profil.....	11
projet.....	11
proxy.....	75, 90
raccord.....	19, 24, 39, 42 sv, 45 sv, 87
raccourci.....	10 sv, 15, 18, 21, 27, 37, 42 sv, 45 sv, 64, 75
rangée du bas.....	9, 14 sv, 20
rangée du haut.....	9, 28
Scinder.....	39, 44
scission.....	16, 19 sv, 23, 87
script.....	9, 14, 20, 23, 26, 67 sv
segment.....	59 sv, 78
Sélection des effets.....	9, 14, 28, 37, 48
séquence.....	<b>10, 12, 14, 17, 22, 23, 26, 31, 34, 36, 38, 40, 48, 52 sv, 59 sv, 63, 65 sv, 71</b>
séquence .....	61
série d'images.....	8, 10, 13, 17, 25, 32, 41, 47, 74 sv
synchro.....	17 sv, 25 sv, 30, 42 sv, 46 sv, 56, 63 sv
tête de lecture.....	10, 15 sv, 20 sv, 30 sv
transition.....	24, 57, 86
Utiliser les points de courbe.....	39
Vignette.....	10, 12 sv, 23, 40, 82
workflow.....	23, 38
.....	9